

Rapport

Synovate MMI
Christian Krohgs Gate 1
N-0133 Oslo
Norway

PB 9143 Grønland
N-0133 Oslo
Norway

Tel: +47 22 95 47 00
Faks: +47 22 95 47 01
www.synovate.no
Org nr: 947 636 936



Spillevaner og spilleproblemer i den norske befolkningen.

- Analyserapport 2007

Håkon Kavli , Synovate MMI



Forord

I denne rapporten presenterer Synovate MMI resultatene fra vår andre undersøkelse om befolkningens spillevaner og spilleproblemer når det gjelder pengespill. Som ved første gjennomføring har formålet med undersøkelsen vært å få fram befolkningens holdninger til ulike sider ved pengespill, kartlegge spillefrekvensen i befolkningen og å undersøke graden av problemer knyttet til det å spille pengespill. Et annet viktig formål har vært å gi et bilde av utviklingen i holdninger og vaner mellom 2005 og 2007.

Faglig ansvarlig for undersøkelsen er Østnorsk kompetansesenter ved spesialkonsulent i spilleavhengighet Finn Gyllstrøm, samt Spelinstituttet (Sv.) ved psykolog Thomas Nilsson. Undersøkelsen er gjennomført med midler fra Norsk Tipping.

Undersøkelsesdesignet er nøyaktig det samme som ved undersøkelsen i 2005, og datainnsamlingen til undersøkelsen foregikk i mai og juni, som i 2005. Undersøkelsen ble gjennomført som selvutfylling på papir. Rapporten er skrevet av Håkon Kavli i Synovate MMI med faglige innspill fra Gyllstrøm og Nilsson. Spørsmål vedrørende gjennomføringen av undersøkelsen kan rettes til Håkon Kavli i Synovate MMI.

Oslo 13.9 2007



Innhold

| | |
|---|-----------|
| OPPSUMMERING AV HOVEDRESULTATER | 4 |
| KAPITTEL 1 – GJENNOMFØRING OG METODE | 9 |
| 1.1 Gjennomføring | 9 |
| 1.2 Bakgrunn for valg av fremgangsmåte | 9 |
| 1.3 Redusert effekt av frafall | 10 |
| 1.4 Om selvseleksjon grunnet tema | 11 |
| 1.5 Svarprosjenter..... | 12 |
| 1.6 Frafall..... | 12 |
| KAPITTEL 2 – PROBLEMSTILLINGER OG DISPOSISJON | 15 |
| 2.1 Holdninger og interesse..... | 15 |
| 2.2 Spillevaner | 15 |
| 2.3 Spilleproblemer..... | 15 |
| 2.4 Nettspill | 16 |
| KAPITTEL 3 – GENERELLE HOLDNINGER TIL OG INTERESSE FOR PENGESPILL..... | 17 |
| 3.1 Holdninger til statlig kontroll med pengespill | 17 |
| 3.2 Holdninger til pengespill som finansieringskilde | 20 |
| 3.3 Holdninger til hvilke opplevelser pengespill kan gi | 23 |
| 3.4 Interesse for pengespill | 26 |
| KAPITTEL 4 – SPILLEVANER | 27 |
| 4.1 Spillefrekvensen..... | 27 |
| 4.2 ...og hvor lenge det er siden sist..... | 30 |
| 4.3 Kort om pengebruken..... | 32 |
| KAPITTEL 5 – SPILLEPROBLEMER | 35 |
| 5.1 Bakgrunn..... | 35 |
| 5.2 CPGI – Test deg selv..... | 36 |
| 5.3 Graden av pengespillproblemer i befolkningen..... | 37 |
| 5.4 Hvem er problemspillerne? | 39 |
| 5.5 Problemspillernes spillevaner..... | 44 |
| 5.6 Problemspillernes pengebruk..... | 48 |
| 5.7 Problemspillernes holdninger..... | 50 |
| KAPITTEL 6 – BRUKEN AV NETTBASERTE DATASPILL..... | 52 |
| 6.1 En av fire har spilt nettspill..... | 52 |
| 6.2 Gratis nettspill vanligst..... | 53 |
| 6.3 Pengebruk på nettbaserte dataspill..... | 54 |
| 6.4 Tidsbruk på nettbaserte dataspill..... | 55 |
| 6.5 Negative konsekvenser ved bruk av nettbaserte dataspill..... | 56 |



Oppsummering av hovedresultater

Befolkningens generelle holdninger til, og interesse for pengespill

Folk flest ønsker fortsatt at pengespill skal være underlagt nasjonal regulering og foregå i kontrollerte former. Det er marginale bevegelser i opinionen mellom undersøkelsene i 2005 og 2007 for spørsmålet om nasjonal regulering og kontrollerte former på pengespillene. Samtidig har holdningene endret seg når det gjelder økt kontroll med spillevanene. Signifikant flere enn i 2005 er i 2007 helt enige i påstanden om at det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller. Det er altså like stor aksept for reguleringen av markedet som tidligere, samtidig som det har blitt større aksept for kontrolltiltak rundt hvor, når, hva og hvor mye folk spiller.

Det er åpenbart at pengespill fortsatt forbindes med støtte til en god sak. I sum er det like mange positive som negative til påstanden ”*Overskuddet fra pengespill går til gode formål*” i 2007 som det var i 2005. Samtidig er det signifikant færre i 2007 enn i 2005 som ubetinget støtter påstanden om at det er *fornuftig* å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. Det deskriptive aspektet om penger til en god sak, er en ting, det normative om hvor fornuftig det er, er en annen; ikke like mange som tidligere mener at dette nødvendigvis er en fornuftig ordning.

I 2005 var 53 prosent av befolkningen helt eller delvis uenig i at pengespill er uskyldig moro. I 2007 har den tilsvarende andelen økt signifikant, til 60 prosent av befolkningen. Hele økningen er på svarkategorien helt uenig, hvor mer enn 1 av 3 i befolkningen plasserer sine svar i 2007. Når det gjelder den personlige motivasjonen bak pengespillene har det også vært en klar bevegelse i holdningene mellom undersøkelsene i 2005 og 2007. Færre enn før mener pengespill gir dem spenning i hverdagen, og færre enn i 2005 mener pengespill gir dem drømmer. Interessen for pengespill generelt i befolkningen har også gått ned mellom 2005 og 2007.

Spillevaner i befolkningen

Fordelingen av pengespillene ut fra hvor ofte de spilles og hvor lenge det er siden sist, er den samme i undersøkelsen for 2007 som den var i 2005. Vi finner jevnt over relativt små avvik i spillehyppighet mellom undersøkelsene i 2005 og 2007. Unntakene er for *Lotto*, og for *Tipping*, som viser en signifikant nedgang i andelen som spiller månedlig eller oftere og en økende andel som aldri spiller. Også hyppigheten i bruk av *spilleautomater* har gått signifikant ned mellom 2005 og 2007. I 2005 oppga 66 prosent at de aldri spilte på spilleautomater der man kan vinne penger, mens i 2007 er andelen vesentlig høyere og på 71 prosent. Tilsvarende har andelen som spiller på spilleautomater månedlig eller oftere gått signifikant ned fra ca 8 prosent i 2005 til ca 5 prosent i 2007. *Vikinglotto*, *Extra* og *Joker* er som i 2005 omtrent like populære spill, og spillehyppigheten for disse spillene har endret seg lite mellom undersøkelsen i 2005 og 2007. For *Odds* finner vi små bevegelser mellom 2005 og 2007, men i 2007 er det noe flere enn i 2005 som oppgir at de *aldri* spiller Odds. Andelen som spiller *Internettspill*, f.eks *betting*, *casino*, *poker* ser ikke ut til å ha endret seg vesentlig mellom 2005 og 2007.

Resultatene for pengebruken blant spillerne mellom undersøkelsene i 2005 og 2007 er preget både av stabilitet og endring. For mange av spillene er det bare små endringer, enten vi ser på endringer i estimert antall kroner satset over ett år, eller den prosentvise endringen mellom 2005 og 2007. Hovedtrekket er at estimatene for 2007 er noe mindre enn estimatene for 2005. Pengebruken blant spillere ser altså ut til å ha gått noe ned. Unntaket er for *Lotto*, *Extra*, *Flax* og *Skrapelodd*, hvor beløpene satset over ett år øker og dermed går i mot den generelle trenden. Internettspillene står i en særstilling, med gjennomsnittlige årlige beløp blant spillerne på rundt kr 50.000 for både 2005



og 2007. For spilleautomatene viser estimatene at automatspillerne i snitt spiller for kr 2.200 mindre i året i 2007 enn i 2005, en nedgang på 22 prosent.

Spilleproblemer

Estimatet på grunnlag av denne undersøkelsen er at 1,7 prosent (+/- 0,5 pp), tilsvarende 62 000 personer i Norge, er blant de som i størst grad lider av pengespillproblemer. 2,6 prosent (+/- 0,6 pp), tilsvarende 97 000 personer i Norge, er blant de som har moderate pengespillproblemer. Sammenliknet med tilsvarende undersøkelse i 2005 innebærer dette en signifikant nedgang i andelen med spilleproblemer i befolkningen på til sammen 1,2 prosentpoeng, tilsvarende 45 000 færre med spilleproblemer i 2007 enn i 2005. Det har skjedd en nedgang i antallet med pengespillproblemer i befolkningen i løpet av de siste to årene, men pengespillproblematikken har fremdeles et omfang som gjør det nødvendig med fortsatt fokusering på utviklingen over tid.

Hver for seg er det for øvrig bare nedgangen i andelen spillere med moderat risiko (Moderate risk gambling) som er statistisk signifikant på 5-prosents nivå; en nedgang fra 3,6 prosent i 2005 til 2,6 prosent i 2007. For 2007 har andelen risikospillere (Problem gambling) gått ned fra 1,9 prosent til 1,7 prosent (innenfor feilmarginene).

Et stort flertall på over 85 prosent av alle nordmenn har ikke noen som helst problemer med pengespill (Non-problem gambling). Dette er en økning på 2,1 prosentpoeng siden 2005. Økningen fra 83,1 prosent i 2005 til 85,2 prosent i 2007 er statistisk signifikant, og skyldes sannsynligvis ikke tilfeldigheter i utvalgene. Ytterligere 10-11 prosent i befolkningen kan klassifiseres som lavrisikospillere, noe som er om lag samme nivå som i 2005.

Hvem er problemspillerne?

I 2007 finner vi mange av de samme særtrekkene ved problemspillerne som i 2005, men bildet av den typiske problemspiller har samtidig blitt mer diffust. Forskjellene mellom ulike undergruppers bidrag til gruppen av problemspillere har blitt mindre:

- Problemspillerne er fortsatt i større grad menn enn kvinner, men kjønnsforskjellene er ikke like store som i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt unge, men spredningen i alder er større enn den var i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt i større grad lavtlønnet enn høytlønnet, men inntektsforskjellene er mindre enn i 2005.
- Problemspillerne er i større grad lavt utdannede enn høyt utdannede, men ikke med den samme vekten blant de med videregående som høyeste avsluttede utdanning som i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt overrepresentert i byene, samtidig som det har skjedd en geografisk forskyvning av problemspillingen bort fra Østlandet utenfor Oslo.
- Problemspillerne er fortsatt overrepresentert blant enslige, men gifte/ samboere utgjør samtidig et større innslag blant problemspillerne enn i 2005, og det har skjedd en forskyvning fra problemspillere i enpersonhusstander til personer i topersonhusstander.
- Studenter/elever/lærlinger utmerker seg ikke blant problemspillerne slik de gjorde i 2005.
- Arbeidsløse ser som i 2005 ut til å trekke opp snittet for problemspillerne, men i 2007 har også pensjonister/trygdede en tendens til overrepresentasjon i gruppen med størst pengespillproblemer.



Risiko- og problemspillernes spillevaner

Det er kupongspillene med muligheten til å vinne relativt mye penger som fortsatt dominerer spillingen til problemspillerne. Hovedtrekket er en gjennomgående nedgang i andelen i gruppen problemspillere som spiller de ulike spillene ofte. Nedgangen i spillefrekvens er størst for de pengespillene som vi fant at det var knyttet størst grad av problemspilling til i 2005, og spilleautomater står i en særstilling. I 2005 oppga ca 1 av 3 problemspillere at de spilte på spilleautomater ukentlig eller oftere. I 2007 er det tilsvarende ca 1 av 5 av problemspillerne som oppgir det samme. Denne nedgangen er statistisk signifikant. Problemspillerne bruker med andre ord spilleautomater sjeldnere i 2007 enn de gjorde i 2005.

Nedgangen for Oddsen og for Internettspill ligger innenfor feilmarginene, men følger det generelle mønsteret med at problemspillerne ikke spiller like ofte som før. Det samme gjelder for Tipping. Nedgangen i spillingen på Hester blant problemspillerne mellom 2005 og 2007 er stor nok til å være signifikant.

Jevnt over ser vi at problemspillerne fortsatt bruker pengespillene mer enn andre. For alle spillene unntatt Lotto, Extra, Hester, Bingo og Bingoautomater, er andelen blant problemspillerne signifikant høyere enn andelen i befolkningen totalt. Samtidig er *hovedinntrykket* at avstanden mellom befolkningen og problemspillerne er mindre i 2007 enn i 2005. Der hvor spillefrekvensen har gått ned i befolkningen, har den med andre ord gått ytterligere ned blant problemspillerne.

I 2007, som i 2005, er det for spilleautomatene at avstanden mellom problemspillernes og befolkningens bruk er størst. Samtidig er effekten av spilleautomatene klart dempet sammenliknet med 2005, og differansen mellom problemspillere og befolkning har skrumpet fra ca 30 prosentpoeng i 2005 til ca 17 prosentpoeng i 2007. Fremdeles spiller signifikant større andeler blant problemspillerne Oddsen enn blant gjennomsnittet av befolkningen, men i 2007 havner både Tipping og Joker foran Oddsen på listen, selv om forskjellene mellom spillene ikke er store nok til å ligge utenfor feilmarginene.

I 2005 skilte ikke problemspillerne seg signifikant fra befolkningen for øvrig i spilling av Joker. I 2007 derimot er forskjellen signifikant, og vi kan si med rimelig grad av sikkerhet at problemspillerne i 2007 spiller mer Joker enn gjennomsnittet i befolkningen. I 2005 oppga 18,5 prosent av problemspillerne at de spilte internettspill, mens i 2007 oppgir 12 prosent det samme. Nedgangen blant problemspillerne er ikke statistisk signifikant, og også i 2007 er avstanden ned til gjennomsnittet av befolkningen signifikant. Problemspillere bruker pengespill på internett klart oftere enn det som er vanlig i befolkningen generelt.

Problemspillernes pengebruk

Som i 2005 ser vi også i 2007 forskjeller i pengebruken i materialet avhengig av graden av spilleproblemer. Problemspillerne satser vanligvis mer penger på pengespill enn spillere av pengespill totalt. Både er det fordi de spiller flere spill, men mest fordi problemspillerne satser større beløp når de spiller. Tendensen er klar; jo større grad av spilleproblemer, desto større beløp er det vanlig å satse på pengespillene. Hovedtrekket, også når vi kontrollerer for hvor ofte det spilles, er at jo større spilleproblemer, desto høyere beløp satses det i snitt over ett år. Problemspillerne satser anslagsvis 12 ganger så mye på pengespill i løpet av et år som spillere uten spilleproblemer, og 3-4 ganger så mye som lavrisikospillerne.

Som i 2005 ser internettspill og spilleautomatene ut til å stå i en særstilling når det gjelder beløpene problemspillerne årlig satser. Med forbehold om tallgrunnlaget er forskjellen mellom



problemspillerne pengespill og spillere generelt størst for internettspill, dernest spilleautomater. Dette er det samme mønsteret som i 2005. Forskjellen er at i 2007 har problemspillerne satsing på internettspill gått klart forbi satsningen på spilleautomater. Med et forbehold i tallgrunnlaget kan spillene rangeres på følgende måte etter hvor store beløp problemspillerne satser på dem i løpet av et år:

Internettspill > Spilleautomater > Tipping/Hester > Bingo/Oddsene > Lotto/Vikinglotto > Flax > Ekstra/Skrapelodd > Joker.

Risiko- og problemspillerne holdninger

Problemspillerne skiller seg ikke signifikant fra befolkningen totalt når det gjelder hvor fornuftig det er å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. Det gjorde de heller ikke i 2005. Mindre andeler blant problemspillerne enn ellers mener overskuddet fra pengespill går til gode formål. Det samme var tilfelle i 2005. Når det gjelder utsagnene som berører graden av kontroll, er problemspillerne mer eller mindre på linje med befolkningen i sine holdninger til utsagnet *"Det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller"*. Slik var det også i 2005. Men når vi ser nærmere på holdningene til utsagnet om at *"Pengespill bør drives under streng statlig kontroll"* finner vi større avvik mellom problemspillerne og befolkningens oppfatning. I befolkningen er hele 3 av 4 enige i utsagnet, mens blant problemspillerne mener i 2007 ca 65 prosent det samme.

Både i 2005 og i 2007 er en vesentlig større andel blant problemspillerne enn blant gjennomsnittet av befolkningen enig i utsagnene om at pengespillene gir spenning og drømmer. Over dobbelt så store andeler blant problemspillerne som i befolkningen støtter utsagnene. Men for utsagnet *"pengespill er uskyldig moro"* avviker ikke problemspillerne vesentlig fra de generelle holdningene i befolkningen. Det gjorde de for så vidt heller ikke i 2005, men her har det vært en klar bevegelse i holdningene i befolkningen totalt, og problemspillerne i 2007 har tilsynelatende fulgt denne generelle bevegelsen i holdninger til pengespill som uskyldig moro.

Bruk av nettbaserte dataspill

Om lag 1 av 4 i befolkningen har en eller annen gang spilt nettbaserte dataspill (uavhengig om det er snakk om pengespill eller andre typer spill). Det er til dels store forskjeller mellom ulike undergrupper av befolkningen i bruken av nettbaserte dataspill, og den sterke sammenhengen finner vi for alder. Jo eldre en er, desto færre er det som har spilt nettbaserte dataspill. Vi finner også en klar kjønnsforskjell ved at menn i signifikant større grad enn kvinner svarer at de har spilt nettbaserte dataspill. I tillegg er det slik at folk bosatt i byene i større grad enn ellers spiller nettbaserte dataspill, mens det ikke er nevneverdige forskjeller mellom folk i de ulike landsdelene. I forhold til graden av spilleproblemer finner vi signifikante forskjeller i besvarelsene mellom spillerne. Forskjellen går mellom de uten spilleproblemer på den ene siden og lavrisiko- samt problemspillerne på den andre.

Et overveldende flertall på 9 av 10 av de som "noen gang" har spilt nettbaserte spill, svarer at de har spilt gratis nettspill. Til sammen svarer 8,3 prosent av befolkningen, tilsvarende ca 310 000 personer, at de "noen gang" har spilt nettbaserte spill hvor det har vært *en eller annen form for pengeomsetning* involvert; enten pengegevinster, inngangspenger eller pengeomsetning rundt spillet. Menn og de under 25 år er spesielt overrepresentert blant disse.



80 prosent av nettspillerne svarer kr 0,- på spørsmålet om hvor mye de har satset/brukt den siste måneden på nettspill. Dette gir et tynt tallgrunnlag for videre beregning av beløp. Men beløpene som ellers oppgis varierer mellom kr 6000 og kr 1. Ser vi bort fra de som ikke har brukt penger, er det mest vanlige beløpet å ha satset/brukt på nettbaserte dataspill sist måned kr 100 (modus). Ser vi pengebruken i forhold til alder, ser det ut til at det er de 25-29 årige nettspillerne som satser/braker mest. Samtidig er det altså 15-24 åringene som spiller mest, og som dermed også i sum nok bidrar med mesteparten av beløpene som satses/brukes månedlig på nettbaserte dataspill. Tendensen i materialet viser store forskjeller mellom problemspillerne og de andre. Problemspillerne satser/braker tilsynelatende mye mer penger på nettbaserte dataspill i måneden enn spillere uten like store spilleproblemer.

Litt over 2 prosent av nettspillerne oppgir at de spiller over 4 timer daglig eller ca 29 timer eller mer i løpet av en normal uke. Disse utgjør ca 0,6 prosent (+/- 0,3pp) av totalbefolkningen tilsvarende ca 21 000 personer. Igjen er det for alder og kjønn vi finner de største forskjellene mellom undergrupper av befolkningen. Lavrisikospillerne bruker mer tid på nettspill enn de uten spilleproblemer, men holder seg til noen få timer i uka eller noen få timer om dagen. Problemspillerne sprer seg mer på timekategoriene, og har 5 prosent som oppgir at de spiller over 4 timer per dag, mot altså ca 2 prosent i gjennomsnitt.

Ca 1 av 10 nettspillere svarer at det har *gått ut over skole, utdanning eller jobb* at de spiller nettspill. Ca 1 av 10 svarer også at *noen i omgangskretsen har reagert* på deres egen tidsbruk på nettspillene. Noe færre, 4 prosent, oppgir at de *har måttet lyve* til mennesker som er viktige for dem om hvor mye de spiller nettspill, mens 8 prosent innrømmer at de *selv synes de bruker mye tid* på nettspill. Til sammen 1,7 prosent av de som har spilt nettbaserte dataspill innrømmer alle de fire nevnte negative konsekvensene av nettspillingen. Dette tilsvarer 0,4 prosent (+/- 0,2pp) i befolkningen eller ca 15 000 personer. Disse svarer altså at nettspillingen både har gått ut over skole/jobb, at andre har reagert, at de har måttet lyve og at de selv synes de bruker for mye tid på nettspill. Når vi krysser mot alder finner vi nesten utelukkende 15-24 åringer i gruppen som viser alle tegn på at nettspillingen har fått negative konsekvenser. Kjønnssdimensjonen gjør seg også gjeldende slik at menn (gutter) i vesentlig større grad enn kvinner (jenter) svarer bekreftende på tre eller fire av disse indikatorene.



Kapittel 1 – Gjennomføring og metode

1.1 Gjennomføring

Deltakerne ble først trukket ut til undersøkelsen gjennom et enkelt tilfeldig telefonutvalg. De ble så ringt opp av Synovate MMIs telefonavdeling og spurt om de var villige til å delta. Vi brukte både fasttelefon og mobiltelefon i vervingen av deltakere til undersøkelsen. Fordelene med bruk av mobilnumre var at vi sikret kontakt med alle typer mennesker, også de som er mye utenfor hjemmet på dagtid eller kveldstid, enten på grunn av sine spillevaner eller annet. Ulempen var faren for skjevheter fordi vi ville gå glipp av den type mennesker som kun har fasttelefon. Derfor ble 50 prosent av utvalget til undersøkelsen vervet på mobiltelefon og 50 prosent på fasttelefon.

Respondentene som samtykket fikk tilsendt spørreskjemaet i posten sammen med et introduksjonsbrev (se vedlegg). Det ble sendt ut én påminnelse til hele utvalget ca 2 uker etter den første utsendelsen. For i størst mulig grad å unngå frafall som skyldes mistanker om ettersporbarhet av den enkeltes svar, benyttet vi umerkede skjema og umerkede svarkonvolutter i undersøkelsen. Normalt vil vi knytte et unikt løpenummer til det enkelte skjema som igjen kan kobles til kontaktinformasjonen til respondenten, noe som i prinsippet gjør ettersporbarhet mulig så lenge kontaktinformasjonen beholdes. Bare med umerkede skjema/ konvolutter kan total anonymitet garanteres. Både i den telefoniske vervingen og i selve utsendelsen ble den totale anonymiteten overfor respondentene understreket. Vi har dermed unngått metodiske problemer knyttet til intervjuereffekt og frykt for å bli gjenkjent i gjennomføringen av undersøkelsen. Erfaringen er at færre modererer sine svar og at vi oppnår en bedre responsrate på denne måten, særlig i undersøkelser som har et ømtålig tema.

Det ble ikke brukt noen form for økonomiske insentiver i undersøkelsen. På grunn av undersøkelsens tema fryktet vi at bruk av insentiver kunne føre til uønskede skjevheter i utvalget.

1.2 Bakgrunn for valg av fremgangsmåte

Bakgrunnen for valget av fremgangsmåte var for det første ønsket om å sikre respondentene fullstendig anonymitet når de svarte. Dette kan bare gjøres ved å bruke umerkede postale skjema. Det å bli intervjuet av en person, sammenliknet med det å svare totalt anonymt på et skjema, er en stor nok forskjell til at det kan generere forskjeller i besvarelsene. Vi vil altså ikke avskrive intervjuereffekten på telefon i studier rundt pengespillproblematikk. Tidligere undersøkelser om temaet kan ha underdrevet pengespillproblematikken fordi intervjuingen stort sett har foregått over telefon. Dette gir i det minste en fare for intervjuereffekt og en mindre følelse av anonymitet hos respondentene når disse skal avgi svar. Det er grunn til å tro at forskjellene avhengig av metoden (intervjuereffekten) vil være størst på spørsmål av følsom art. Vi mener at det å ha pengespillproblemer er såpass sosialt stigmatiserende at en innrømmelse om egne pengespillproblemer vil være følsomt for enkelte. Dermed er det fare for intervjuereffekter ved telefonisk gjennomføring, noe som peker mot postal gjennomføring. Dette var vurderinger vi gjorde allerede før undersøkelsen i 2005, og vi har altså gjentatt dette undersøkelsesdesignet i 2007.

Synovate MMI har gjennomført en rekke anonymiserte spørreundersøkelser postalt, blant annet med overgrep som tema og med seksualvaner som tema, hvor garanti om fullstendig anonymitet



åpenbart har vært en forutsetning for respondentene for å delta og for å gi riktige opplysninger i skjemaene.

Vi valgte på denne bakgrunn en total anonymisering og postal gjennomføring også i undersøkelsen for 2007. En annen viktig grunn til gjentakelse av designet fra 2005 har selvfølgelig også vært hensynet til sammenliknbare resultater.

1.3 Redusert effekt av frafall

Fremgangsmåten som ble valgt vil i tillegg ha redusert effekten av frafall avhengig av tema. Tidligere pengespillundersøkelser i Norge og Sverige har vist at respondenter som det i utgangspunktet ikke ble oppnådd intervju eller kontakt med på telefon, hadde økt sannsynlighet for pengespillproblemer (intervjuene i den siste gruppen ble inndrevet postalt). I vårt marked later det altså til å være en sammenheng mellom frafall i telefoniske undersøkelser om temaet og den enkeltes pengespillvaner, slik at de med pengespillproblemer har mindre sannsynlighet for å delta i telefonundersøkelser enn de som ikke har pengespillproblemer.

Årsaken til dette kan være todelt;

- a) de med størst pengespillproblemer kan være vanskeligere å nå på telefon enn andre, og
- b) de med størst pengespillproblemer kan være mindre villige til å stille opp i et telefonintervju når de først påtreffes.

Konsekvensen av dette er en fare for å underrepresentere en type mennesker som skiller seg fra andre i sine pengespillvaner i pengespillundersøkelser som kun gjennomføres på telefon.

Ad a): At de med størst pengespillproblemer kan være vanskeligere å nå på telefon enn andre forsøkte vi å imøtegå ved å øke andelen som ble kontaktet på mobiltelefon fra de normale 20 prosentene til 50 prosent. Etter 7-8 gjenoppringninger på et fasttelefonnummer vil vi normalt gi opp og erstatte dette med et annet fasttelefonnummer. Sannsynligheten er da til stede for at vi ikke oppnår et tilstrekkelig antall intervjuer blant den type mennesker som er mest ute av huset på de tidspunktene vi ringer. Resultatene fra pengespillundersøkelsene i Norge og Sverige viser altså at det er et visst sammenfall mellom de som er vanskelige å nå på fasttelefon og de som har pengespillproblemer. I Norge har over 90 prosent av befolkningen over 15 år egen mobiltelefon. En mindre, men økende andel av befolkningen kan kun nås på mobiltelefon, fordi de ikke har fasttelefon. Derfor er inkludering av mobilnumre i trekkgrunlaget vesentlig i alle befolkningsundersøkelser vi gjør. De med størst pengespillproblemer står i fare for å bli underrepresentert i rene telefoniske undersøkelser i Norge. Ved å inkludere og øke innslaget av mobilnumre i trekkgrunlaget, har vi forsøkt å imøtegå denne faren for skjevhet, og samtidig oppnå et riktigere innslag av personer som er mye ute av huset i undersøkelsen.

Ad b): At de med størst pengespillproblemer kan være mindre villige til å stille opp i et telefonintervju når de først påtreffes, har vi forsøkt å imøtegå ved å tilby å sende spørreskjemaet i posten. Slik kan de svare på sin egen tid, i flere omganger, når det passer dem selv best – og altså uten påvirkning fra en intervjuer.

For å oppsummere; en begrunnet frykt for intervjuereffekt gjorde at vi valgte en postal og fullstendig anonymisert gjennomføring. Begrunnede mistanker om at frafallet på telefon har sammenheng med undersøkelsens tema ledet oss også i retning av postal gjennomføring. Dette



ledet også til en oppjustering av det mobile trekkgrunnet på telefon for å øke sannsynligheten for å nå en type mennesker som ellers ville blitt underrepresentert i utvalget. Synovate MMI får ikke uten videre tilgang til det norske folkeregisteret, noe som ville gitt muligheten til et adressebasert trekkgrunnlag. Derfor er vi prisgitt verving på telefon i våre postale befolkningsundersøkelser.

1.4 Om selvseleksjon grunnet tema

Det er et generelt fenomen i alle undersøkelser at frafallet til en viss grad er avhengig av tema. Generelt oppgir ca 3-5 prosent av de som nekter å delta på telefonundersøkelser manglende interesse for temaet som årsak (MMI 2004: prosjekt 90703, MMI 2005: prosjekt 74901). Men utfordringer rundt frafall grunnet manglende interesse for tema vil gjelde uavhengig av datainnsamlingsmetode. Synovate MMI presenterer alltid hva undersøkelsene gjelder, også på telefonen, og mener noe annet ville være uetisk og å føre respondentene bak lyset. Undersøkelsen ble ikke presentert som en undersøkelse om spilleavhengighet, men som ”en undersøkelse om nordmenns holdninger til pengespill og pengespillvaner”.

Vi var nøye med å understreke overfor respondentene at kvaliteten på resultatene er avhengig av at alle svarer, uansett egne holdninger, vaner eller interesse rundt temaet. I forbindelse med vervingen av deltakere til pengespillundersøkelsen ble følgende tekst lest opp for respondentene:

Vi vil gjerne at du deltar i undersøkelsen enten du spiller mye, lite eller ingenting. Hvis vi kun får svar fra de som spiller mye, vil undersøkelsen gi et feil bilde av virkeligheten. Dessuten er det flere spørsmål om holdninger til pengespill som alle kan svare på uavhengig av egne spillevaner.

Denne oppfordringen ble så gjentatt i informasjonsbrevet som vi sendte ut sammen med spørreskjemaet. Dette brevet er vedlagt i rapporten fra undersøkelsen, og der står det blant annet:

Selv om det er frivillig å svare på spørsmålene, er det av vesentlig betydning for påliteligheten av resultatene at du svarer. Vi kan ikke erstatte dine svar med noen andres! Dette gjelder uansett om du spiller mye eller lite, eller om du ikke spiller i det hele tatt. For å få en god oversikt over hvor mye det spilles, er det viktig at vi også kjenner til hvor stor andel som ikke spiller.

Det ble ikke lokket med noen form for insentiver til å delta, fordi muligheten til å vinne en premie ville kunne påvirke utvalgssammensettingen i forhold til undersøkelsens tema. I stedet appellerte vi til det generelt samfunnsnyttige ved undersøkelsen. Dette er for øvrig nøyaktig det samme opplegget som ble fulgt i 2005.

Både i forbindelse med vervingen og utsendelse av skjemaet innførte vi altså tiltak for å imøtegå faren for frafall grunnet manglende interesse for temaet. Og som vi også vil vise senere i rapporten, har personer som ikke har interesse for pengespill deltatt: På spørsmålet ”Hvor interessert er du i å spille på spill hvor man kan vinne penger?” svarer 36 prosent at de ikke er interessert i pengespill, 51 prosent er litt interessert, 8 prosent er ganske interessert og 3 prosent er svært interessert (2 prosent vet ikke/ubesvart). Det er altså en overvekt av de med liten eller ingen interesse for pengespill blant respondentene i undersøkelsen, slik det også var i 2005.



1.5 Svarprosjenter

Siden vi ikke har en postal universliste å trekke utvalg fra i Norge (bortsett fra Folkeregisteret som vi ikke har tilgang til), benytter Synovate MMI seg av verving på telefonen til våre postale befolkningsundersøkelser. Dette innebærer nødvendigvis at den totale svarprosenten blir lav, siden undersøkelsen i praksis gjennomføres i to trinn med frafall i begge trinnene. Totale responsrater mellom 20 og 25 prosent er i så måte helt vanlig.

Anerkjente og syndikerte befolkningsundersøkelser, som Synovate MMIs ”Norsk Monitor” og Synovate MMIs ”Medie- og målgruppeindeks”, har blitt gjennomført på denne måten i en årrekke (Norsk Monitor siden 1985, Medie- og målgruppeindeksen siden 1997). Resultatene fra disse undersøkelsene viser stabilitet over tid, og at vi oppnår den samme typen utvalg gang på gang. Dersom lav total responsrate skulle innebære et stort problem i denne sammenhengen, skulle vi også vente større variasjon i resultatene og i hvem vi oppnår intervju med over tid. Dette er ikke tilfelle. Dermed påstår vi at frafallet i våre postale undersøkelser er rullerende og erfaringsvis ikke fører til vesentlige skjevheter i utvalgene.

Dersom vi tar utgangspunkt i ringelistene for undersøkelsen i 2007, finner vi at de 4604 vervede utgjorde 33 prosent av de vi oppnådde kontakt med i målgruppen: Norskatalende, 15 år +. Det vil si at vi startet med svar fra 13 748 personer, hvorav 9 144 ikke ønsket å delta. I datafilen med responsen er det 3 002 besvarelser. Dette gir en total svarprosent på 22 prosent i undersøkelsen, som er normalt i denne type undersøkelser og den samme som for undersøkelsen i 2005.

Responsraten av de inviterte er 65,2 prosent (mot 67,4 prosent i 2005).

Med tanke på formålet med undersøkelsen og hva resultatene skal kunne brukes til valgte vi som i 2005 å gjennomføre et større antall intervjuer enn det som er normalt i befolkningsundersøkelser. Dette vil minske feilmarginene (øke sikkerheten i estimatene) både totalt og i det vi bryter totalutvalget ned i mindre undergrupper. Skjevheter som oppsto underveis i den demografiske fordelingen i nettoutvalget (besvarelsene) ble i etterkant kontrollert og justert med statistisk vektning. Vi forutsetter dermed at resultatene er representative for befolkningen som helhet, og ikke bare utvalget vi har spurt (med 95 prosent sikkerhet i estimatene).

1.6 Frafall

Sammenlikner vi svarfordelingen med den demografiske fordelingen i befolkningen som helhet, kan vi se i hvilke grupper frafallet har vært størst. Tabellene nedenfor viser fordelingen i henholdsvis befolkningen som helhet og i nettoutvalget i undersøkelsen.

Tabell 1 – Kjønnsfordelingen i befolkningen og i nettoutvalget

| Kjønn fordeling i befolkningen (vektet) | | | | Kjønn fordeling i nettoutv. (uvektet) | | | |
|---|-------------|-----------|---------------|---------------------------------------|-------------|-----------|---------------|
| | | Frequency | Valid Percent | | | Frequency | Valid Percent |
| Valid | 1,00 Mann | 1479 | 49,3 | Valid | 1,00 Mann | 1312 | 43,7 |
| | 2,00 Kvinne | 1522 | 50,7 | | 2,00 Kvinne | 1689 | 56,3 |
| | Total | 3001 | 100,0 | | Total | 3001 | 100,0 |

Som tabellen viser har frafallet vært størst blant menn. I nær sagt alle befolkningsundersøkelser vi gjennomfører er responsraten bedre for kvinner enn for menn. Kjønnsandelene er derfor justert gjennom statistisk vektning slik at kvinner og menn får den innvirkning på resultatene som deres størrelse i befolkningen skulle tilsi.



Tabell 2 – Aldersfordelingen i befolkningen og i nettoutvalget

Alder Fordeling i nettoutvalget (uvektet)

| | Frequency | Valid Percent |
|---------------------|-----------|---------------|
| Valid 1,00 15-24 år | 221 | 7,4 |
| 2,00 25-29 år | 139 | 4,6 |
| 3,00 30-39 år | 515 | 17,2 |
| 4,00 40-49 år | 607 | 20,2 |
| 5,00 50-59 år | 603 | 20,1 |
| 6,00 60-69 år | 539 | 18,0 |
| 7,00 70 år + | 377 | 12,6 |
| Total | 3001 | 100,0 |

Alder - Fordeling i befolkningen (vektet)

| | Frequency | Valid Percent |
|---------------------|-----------|---------------|
| Valid 1,00 15-24 år | 467 | 15,5 |
| 2,00 25-29 år | 230 | 7,7 |
| 3,00 30-39 år | 546 | 18,2 |
| 4,00 40-49 år | 527 | 17,6 |
| 5,00 50-59 år | 479 | 16,0 |
| 6,00 60-69 år | 352 | 11,7 |
| 7,00 70 år + | 401 | 13,3 |
| Total | 3001 | 100,0 |

Aldersfordelingen viser som sist en underrepresentasjon av de mellom 15 og 30 år. Samtidig er særlig personer i 60-årene overrepresentert i det opprinnelige nettoutvalget. For de øvrige aldersgruppene er det mindre avvik. De aldersmessige skjevhetene i nettoutvalget er de samme som vi vanligvis ser i våre befolkningsundersøkelser. Det er vanskeligere både å oppnå kontakt og oppnå respons blant yngre personer enn blant eldre, noe den uvektede aldersfordelingen gjenspeiler. Aldersgruppene er derfor justert gjennom statistisk vektning slik at aldersgruppene får den innvirkning på resultatene som befolkningsgrunnlaget i gruppene skulle tilsi.



Tabell 3 – Regional fordeling i befolkningen og i nettoutvalget

Landsdel Fordeling i befolkningen (vektet)

| | Frequency | Valid Percent |
|-----------------------|-----------|---------------|
| Valid 1,00 Oslo | 361 | 12,0 |
| 2,00 Østlandet ellers | 1212 | 40,4 |
| 3,00 Vestlandet | 713 | 23,8 |
| 4,00 Midt-Norge | 418 | 13,9 |
| 5,00 Nord-Norge | 296 | 9,9 |
| Total | 3001 | 100,0 |

Landsdel Fordeling i nettoutvalget (uvektet)

| | Frequency | Valid Percent |
|-----------------------|-----------|---------------|
| Valid 1,00 Oslo | 374 | 12,5 |
| 2,00 Østlandet ellers | 1238 | 41,3 |
| 3,00 Vestlandet | 712 | 23,7 |
| 4,00 Midt-Norge | 364 | 12,1 |
| 5,00 Nord-Norge | 313 | 10,4 |
| Total | 3001 | 100,0 |

Det er ikke store forskjeller i frafallet mellom landsdelene. Østlandet er noe overrepresentert, Midt-Norge noe underrepresentert. Selv om de geografiske forskjellene i frafallet er relativt små, har vi valgt å justere fordelingen gjennom statistisk vektning slik at landsdelene får den innvirkning på resultatene som deres befolkningsstørrelse skulle tilsi.

Alle resultatene som det vises til i rapporten er justert for disse utvalgsskjevhetene. Resultatet av vektingen er at vi har et datagrunnlag for resultatene hvor fordelingen av kvinner og menn, aldersgrupper og landsdeler stemmer overens med fordelingen i befolkningen som helhet. Dette er med på å sikre representativiteten bak estimatene i undersøkelsen.



Kapittel 2 – Problemstillinger og disposisjon

2.1 Holdninger og interesse

Uansett hvor ofte eller sjelden en person spiller pengespill, vil holdningen til pengespill være interessant å måle, både holdningen til pengespill som samfunnsfenomen og holdningen til pengespill på det mer personlige plan. Vi ønsket derfor å få svar på følgende.

- Hva er holdningen i befolkningen til statlig kontroll av pengespill?
- Hva er holdningen i befolkningen til pengespillenes finansiering av andre formål?
- Hva er holdningen i befolkningen til opplevelsene pengespillene kan gi dem?
- Hvor stor interesse er det for pengespill i befolkningen generelt?

Naturlige underliggende problemstillinger knyttet til dette er hvilke forskjeller i holdninger og interesse vi finner avhengig av folks spillevaner og demografiske bakgrunn, og ikke minst hvilke bevegelser vi finner i opinionen mellom 2005 og 2007.

2.2 Spillevaner

Vi ønsket å kartlegge befolkningens spillevaner ved å få besvart to problemstillinger:

- Hvor vanlig er det å spille de ulike pengespillene?
- Hvor mange kroner er det vanlig å satse på de ulike pengespillene?

I skjemaet har vi spurt både hvor ofte man spiller spillene, når man spilte spillet sist og hvor mange kroner man da satset. Underliggende problemstillinger knyttet til dette punktet er hva som kjennetegner de som spiller mest og de som spiller minst, og om vi kan finne noen felles trekk i disse gruppene ut fra demografisk bakgrunn eller deres generelle holdninger til pengespill. Her også vil det være relevant å se nærmere på utviklingen siden undersøkelsen i 2005, spesielt med tanke på reguleringsendringene som har funnet sted i mellomtiden vedrørende spilleautomatene.

2.3 Spilleproblemer

Som i 2005 har et hovedformål med undersøkelsen vært å få vite omfanget av problemer med pengespill i befolkningen. Til dette har vi, som i 2005, benyttet en internasjonalt anerkjent og utprøvd modell som kalles CPGI (Canadian Problem Gambling Index) i spørreskjemaet. Gjennom svarene på 9 utsagn kan vi gjennom denne modellen få belyst problemstillingen:

- Hvor stort er omfanget av pengespillproblemer i den norske befolkningen?
- Hvilken utvikling i omfanget av pengespillproblemer kan vi avlese av resultatene mellom 2005 og 2007?

CPGI-modellen deler befolkningen inn i fire grupper ut fra hvor store problemer den enkelte har med pengespill: Gruppe A: De uten pengespillproblemer. Gruppe B: Lavrisikospillere. Gruppe C: Spillere med moderat risiko. Gruppe D: Problemspillere. Underliggende problemstillinger kan være hvilke sammenhenger som finnes mellom eventuelle problemer med pengespill og ulike typer spill, spillfrekvens og nivået på innsatsen. Det vil også være interessant å undersøke om det er noen



demografiske kjennetegn som skiller spillere i gruppe C og D fra personer uten spilleproblemer, og om den demografiske sammensetningen av problemspillerne har endret seg noe siden 2005.

2.4 Nettspill

I årets undersøkelse har vi satt inn enkelte spørsmål om nettbaserte dataspill. Vi ønsket å få et estimat på hvor mange som spiller denne type spill, hva slags nettspill som er vanligst, hva slags pengebruk som er knyttet til nettspillene, hvor mye tid som går med blant spillerne og omfanget av eventuelle negative konsekvenser ved nettspilling.

Den videre disposisjonen av rapporten vil følge inndelingen av problemstillingene som over. Først vil vi ta for oss de generelle holdningene og interessen for pengespill i neste kapittel, og se på utviklingen og hvilke forskjeller vi finner avhengig av demografi og spillevaner. I kapittel 4 tar vi kort for oss spillevanene i befolkningen. I kapittel 5 er hovedformålet å gi et estimat på omfanget av pengespillproblemer i befolkningen, vise utviklingen og beskrive hva som kjennetegner de med pengespillproblemer nærmere. Her vil vi se på demografiske kjennetegn, spillevaner og pengebruken til gruppen med størst pengespillproblemer i landet. Kapittel 6 omtaler nærmere resultatene for spørsmålene rundt nettbaserte dataspill.



Kapittel 3 – Generelle holdninger til og interesse for pengespill

Holdninger kan sies å være et resultat av folks grunnleggende verdier, og hvordan de oppfatter et fenomen. Det er bredt dokumentert at holdninger påvirker handlinger. Folk ønsker stort sett å opptre og handle riktig i forhold til mål de har satt seg, enten det er på et rasjonelt eller følelsesmessig grunnlag, og det er deres holdninger som avgjør hva de mener er riktig. Holdninger til pengespill vil derfor ha betydning for folks spilleadferd og spillevaner. Ikke minst vil folks holdninger ha betydning for pengespillenes og spilltilbydernes omdømme. Siden forrige undersøkelse i 2005 har pengespillproblematikken hatt en fremtredende plass i den offentlige debatten. Spesielt har spørsmål rundt bruken og reguleringen av spilleautomatene fått mye oppmerksomhet i mediene, og vi har en antagelse om at dette har påvirket opinionen rundt pengespill i Norge. Statistikk fra medieovervåkning viser en *dobling* i antall artikler relatert til pengespillproblematikk mellom 2005 og 2006, og at medieomtalen har hatt et vesentlig større omfang hittil i 2007 enn for hele året 2005 (Kilde: Retriever/Østnorsk kompetansesenter).

I den første delen av undersøkelsen tester vi noen hypoteser om folks holdninger til pengespill. De spurte er konfrontert med syv forskjellige påstander om pengespill som de skal si seg enige eller uenige i. Svaralternativene er gitt ved følgende skala:

- Helt enig**
- Delvis enig**
- Verken enig eller uenig**
- Delvis uenig**
- Helt uenig**

Vi minner i denne forbindelse om at metodelitteraturen viser at folk har en tendens til å si seg mer enig enn de er, spesielt når påstandene dreier seg om forhold de har begrenset kunnskap om. Vi kan dempe virkningen av denne "enig-effekten" ved å formulere påstandene slik at man må si seg uenig for å gi uttrykk for den oppfatningen vi ønsker å kartlegge. Dette har vi gjort i undersøkelsene i 2005 og 2007, og slik kan vi med større sikkerhet fastlå hvor utbredt holdningene egentlig er, uten å ta forbehold i utslag som skyldes måleteknikken. Vi skal selvsagt ikke se bort fra enig-andelene, men som sist huske på at de gjennomgående kan være litt for høye.

I fortsettelsen går vi i gjennom resultatet for samtlige påstander. De er presentert tematisk etter hvilke holdninger de er ment å kartlegge:

- Holdninger til statlig kontroll med pengespill: Påstand 1.1 og 1.4 i spørreskjemaet.
- Holdninger til pengespill som finansieringskilde: Påstand 1.2 og 1.3.
- Holdninger til hvilke opplevelser pengespill kan gi: Påstand 1.5, 1.6 og 1.7.

3.1 Holdninger til statlig kontroll med pengespill

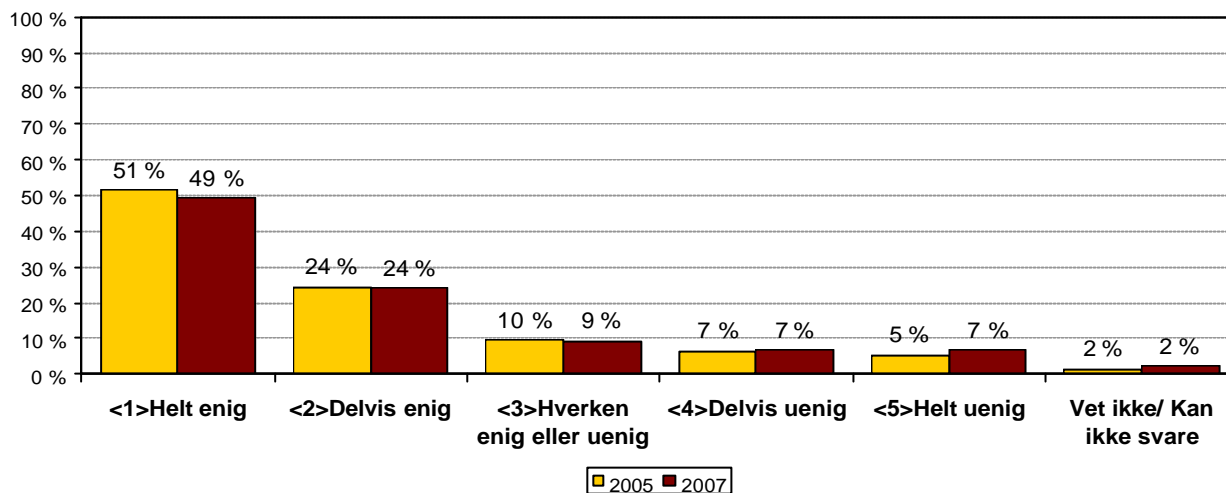
De to første påstandene belyser folks holdninger til reguleringer av pengespillmarkedet.

Folk flest ønsker fortsatt at pengespill skal være underlagt nasjonal regulering og foregå i kontrollerte former. Det er marginale bevegelser i opinionen mellom undersøkelsene i 2005 og



2007 på dette spørsmålet, og endringene er innenfor feilmarginene. Ca tre av fire spurte støtter i 2007 som i 2005 helt eller delvis påstanden om at pengespill bør drives under streng statlig kontroll. Rundt halvparten av befolkningen sier seg "helt enig" (49 prosent i 2007, mot 51 prosent i 2005 – innenfor feilmarginene). Bare 14 prosent er uenig (helt + delvis uenig). Omtrent like mange (9 prosent) gir uttrykk for en nøytral holdning til påstanden ved å svare verken/eller.

Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:
Spm. 1.1 Pengespill bør drives under streng statlig kontroll
(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



Vi finner en del forskjeller i svarmønsteret mellom ulike undergrupper i befolkningen. Riktignok er hovedtrekket det samme i de fleste demografiske undergrupper; flertallet er enige i påstanden om statlig kontroll. Men kvinner har signifikant større andel som er enige enn menn. Aldersmessig er det nesten slik at jo eldre man er, desto mer tilbøyelig er man til å være enig i påstanden om statlig kontroll. Blant 15-24 åringene er 32 prosent helt enig, mens blant de over 60 år er 62 prosent helt enig i påstanden. Det er ingen store forskjeller avhengig av landsdel, men hvorvidt man bor i tettbygde strøk, i by eller på landsbygda skiller. Folk på landet er i større grad enige i utsagnet enn folk i byene. Både utdanning og inntekt skiller, slik at de med lavest utdanning og de med lavest inntekt samtidig er blant de med størst andeler som er enige i utsagnet.

For å få et bilde av forskjeller mellom de som spiller mye på pengespill og de som spiller lite, har vi konstruert en indeks av spørsmålene om hvor ofte man spiller det enkelte spill og når man spilte det sist ved å summere skårene på det enkelte spørsmål. Indeksen er kategorisert i en høy, en middels og en lav kategori, slik at de ca 10 prosentene som spiller mest og de ca 10 prosentene som spiller minst blir skilt ut som egne grupper. Dette gir i overkant av 200 besvarelser i hver av "ekstremgruppene". Forskjeller mellom gruppene lar seg så studere. For påstanden om statlig kontroll, skiller de som spiller mest seg ut med større andeler enn gjennomsnittet som sier de er helt enig (55 prosent i gruppen, mot 49 prosent totalt), mens de som spiller minst ikke skiller seg nevneverdig fra gjennomsnittet. Vi har også sett nærmere på forskjeller i besvarelsene avhengig av hvilke type spill man spiller. Her har vi satt grensen for spilling av det enkelte spill til "månedlig eller oftere". Enkelte vil selvfølgelig spille flere av spillene vi har spurt om månedlig eller oftere, og dermed bidra i mer enn én gruppe, men vi finner likevel forskjeller avhengig av type spill. For påstanden om streng statlig kontroll skiller internettpillerne, spilleautomatspillerne og Oddsenspillerne seg ut med klart lavere andeler som er enige enn gjennomsnittet. Henholdsvis 11 prosent

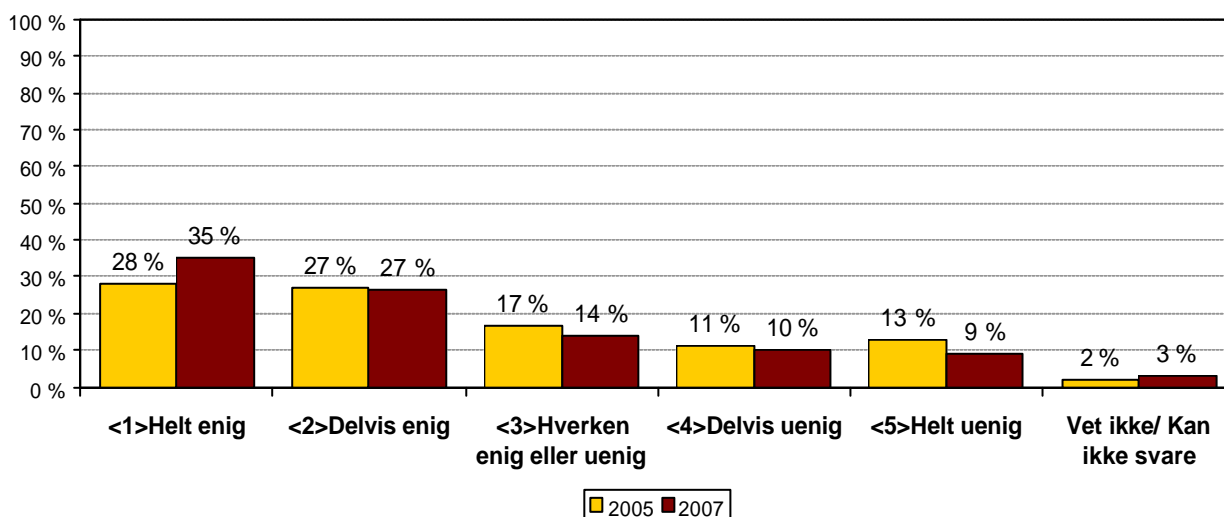


(internetspillere), 27 prosent (spilleautomatspillere) og 30 prosent (Oddsenspillere) i disse gruppene oppgir at de er helt enige i at pengespill bør drives under streng statlig kontroll, mot altså 49 prosent i gjennomsnitt.

Den forrige påstanden belyste behovet for en overordnet nasjonal regulering av pengespillmarkedet, mens den neste påstanden går ned på individnivå og omhandler direkte kontroll med folks spillevaner. Påstanden lyder: ”*Det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller*”. Her er meningene mer delte enn for den forrige påstanden, men samtidig ser vi en klar bevegelse i opinionen mellom 2005 og 2007. Signifikant flere enn i 2005 er i 2007 helt enige i påstanden; 35 prosent i 2007 mot 28 prosent i 2005.

Det er altså større aksept i befolkningen i 2007 enn det var i 2005 for kontrolltiltak rundt hvor, når, hva og hvor mye folk spiller. Det er fristende å se denne holdningsendringen i lys av de endringene som har skjedd i markedet for spilleautomater i mellomtiden. Det har faktisk blitt mer kontroll, i alle fall med hvor og hvor mye folk spiller på spilleautomatene. Det har altså ikke vært noen tydelig motreaksjon i befolkningen til de nye kontrolltiltakene, snarere tvert i mot. Økte kontrolltiltak har blitt fulgt av en holdningsendring i retning av større aksept for denne type tiltak. Over 1 av 3 støtter altså ubetinget påstanden om at det burde vært mer kontroll. Dette svarte de etter at seddelforbudet trådte i kraft, og like før spilleautomatene ble fjernet fra markedet 1. juli 2007.

Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:
Spm. 1.4 Det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller
(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



Bakgrunnstallene viser som ved forrige spørsmål at kvinner, eldre, folk på landet, og de med lavere inntekt og lavere utdannelse skiller seg ut med de høyeste andelen som er enige i utsagnet og altså stiller seg mest positive til ytterligere kontroll med folks spillevaner. For denne påstanden er det ikke store forskjeller avhengig av hvor mye man spiller, men det er en tendens til at jo mer man spiller, desto større er andelen som er enig i utsagnet. De som spiller minst har også minst andeler som er enige i utsagnet. Når det gjelder type spill, er det de samme spillerne som skiller seg ut for denne påstanden som det var for påstanden om statlig kontroll; internetspillere (11 prosent), spilleautomatspillere (21 prosent), Oddsenspillere (21 prosent), og også de som spiller på hester



månedlig eller oftere (20 prosent) skiller seg ut med de klart laveste andelene som oppgir at de er helt enige i at det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva, og hvor mye folk spiller.

*

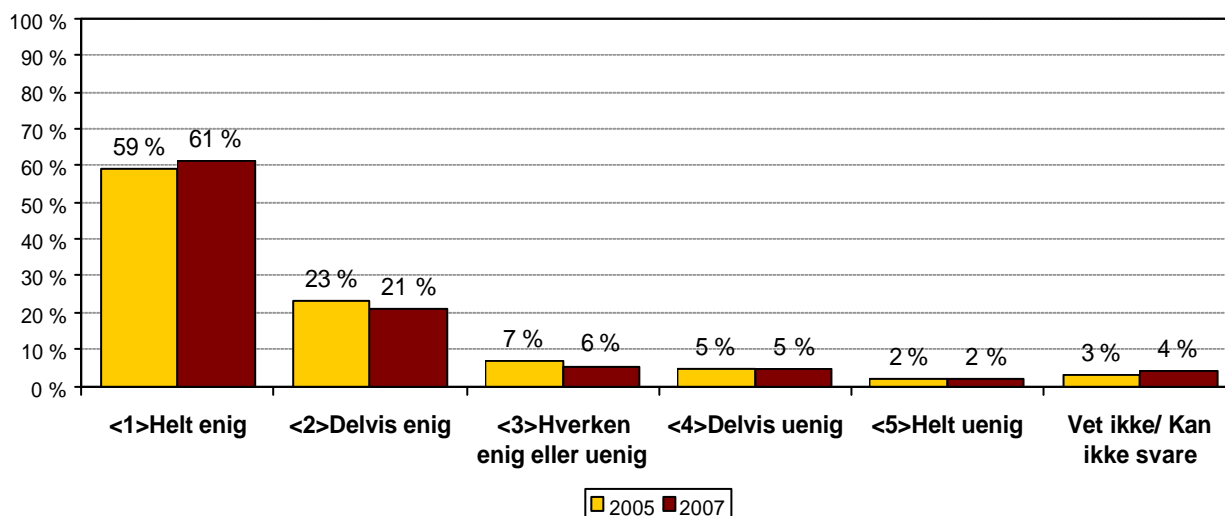
Alt i alt er det altså en klar holdning at pengespill skal være underlagt streng statlig kontroll, og den høye andelen som mener dette har holdt seg stabil mellom undersøkelsene 2005 og 2007. Det er noe mer skepsis knyttet til hvorvidt man skal gripe inn i folks spillevaner med ytterligere kontrolltiltak, men en økende andel av befolkningen stiller seg positive også til dette. Jevnt over stiller også de som spiller mye seg positive til kontrolltiltak. Samtidig er det store forskjeller avhengig av hvilke spill man vanligvis spiller. Det er interessant at spillerne av de spilltypene som tidligere undersøkelser viser at det er forbundet størst problemer med (automater, nett, Oddsen og Hester), samtidig er de som er mest negative til kontrolltiltak. Spesielt internettpillere skiller seg ut som mer negative enn andre til kontrolltiltak.

3.2 Holdninger til pengespill som finansieringskilde

Overskuddet fra lovlige spill i Norge går til å finansiere samfunnsnyttige formål som blant annet støtte til ideelle organisasjoner, støtte til idrettsformål og bidrag til kultur- og forskningsmidlene på statsbudsjettet. De to neste påstandene kartlegger respondentenes oppfatninger av dette forholdet.

Figuren nedenfor viser hvordan de spurte forholder seg til påstanden ”Overskuddet fra pengespill går til gode formål”. Det er åpenbart at pengespill forbindes med støtte til en god sak. Andelen som er helt enig i utsagnet har gått noe opp, mens andelen som er delvis enig i utsagnet har gått noe ned. I sum er det like mange positive som negative til påstanden i 2007 som det var i 2005. En klar majoritet (82 prosent) slutter opp om påstanden. Hele 61 prosent sier seg helt enig i 2007. Bare 7 prosent markerer uenighet.

Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:
Spm. 1.2 Overskuddet fra pengespill går til gode formål
(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



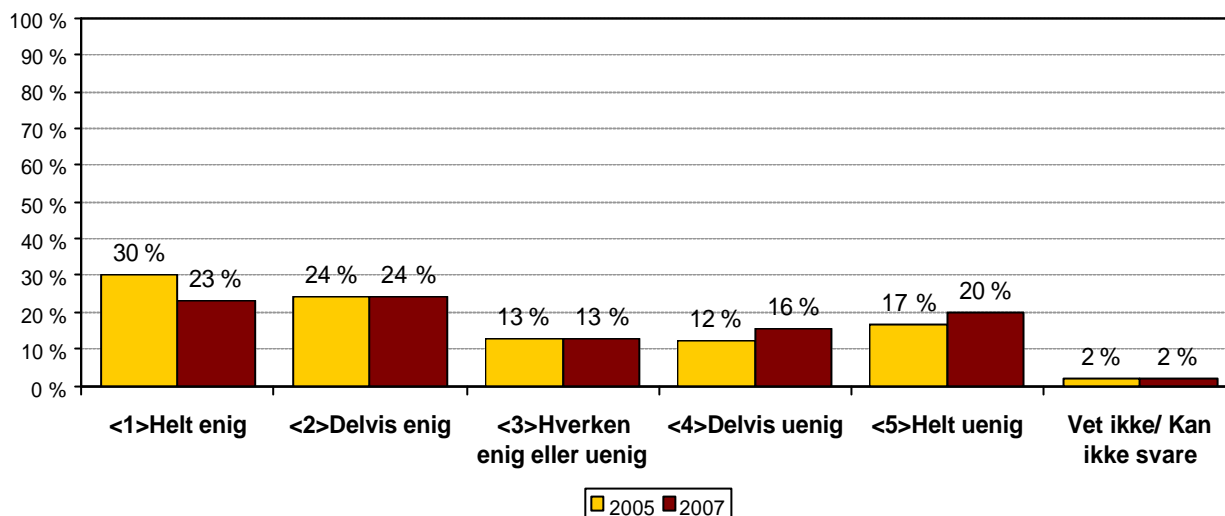


Svarmønsteret for denne påstanden viser ikke de samme kjønnsforskjellene som for de to foregående spørsmålene. Menn og kvinner stiller seg noenlunde likt til påstanden. Men alder skiller som tidligere slik at jo eldre en er desto mer sannsynlig er det å si seg enig i påstanden om at pengespill går til gode formål. Blant landsdelene er det Oslo som skiller seg ut med noe færre enn ellers i landet som er helt enige i påstanden. Igjen er det slik at folk på landsbygda svarer mer positivt enn folk i byene og trekker opp gjennomsnittet for de som sier de er helt enige i påstanden om overskuddet fra pengespill. Forskjellene i alder får antakelig også her innvirkning på forskjellene mellom ulike utdanningsgrupper og inntektsgrupper, uten at det trenger å være en direkte sammenheng. De med lavest utdanning samt de med lavere inntekter er mer tilbøyelige til å si seg enige i påstanden enn andre. Når det gjelder spillevanene er det slik at jo mer man spiller, desto større virker tilbøyeligheten til å si seg enig i denne påstanden. Blant dem vi har klassifisert som de ca 10 prosentene som spiller mest, svarer 67 prosent at de er helt enig i påstanden, mens blant dem vi har klassifisert som de ca 10 prosentene som spiller minst svarer 55 prosent at de er helt enige i påstanden (mot altså 61 prosent i gjennomsnitt). Spillerne av de ulike spillene er mer enige seg i mellom her enn de var når det gjaldt kontrolltiltakene. Likevel peker fortsatt internettpillerne og spilleautomatpillerne seg ut negativt, med henholdsvis 36 prosent og 55 prosent som oppgir at de er helt enige i at overskuddet går til gode formål.

Den forrige påstanden er deskriptiv og resultatene peker på at folk flest oppfatter at det er gode formål som overskuddet av pengespill går til. Den neste påstanden er mer normativ og lyder: *”Det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill”*. Her ber vi altså mer om en normativ vurdering enn en deskriptiv oppfatning av tilstanden. Det ligger an til mer delte meninger om hvorvidt dette er en fornuftig finansieringsform, og meningene har blitt mer delte siden 2005. For det første er det signifikant færre i 2007 enn i 2005 som ubetinget støtter påstanden, 23 prosent er helt enig i 2007 mot 30 prosent i 2005. Dette gir seg for det andre utslag i en signifikant økning i andelen som er uenig i påstanden. 35 prosent av befolkningen er helt eller delvis uenig i at det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill i 2007, mot tilsvarende 29 prosent i 2005. Det er grunn til å tro at oppfatningen i opinionen om at deler av overskuddet fra pengespillene kommer fra folk med spilleproblemer har blitt styrket. I så fall er det naturlig at flere mener fornuften i en slik ordning blir svekket. I den offentlige debatten rundt spilleproblematikken er dette et moment som ofte har kommet fram; at ”noen skor seg på andres ulykke”. Vi tror dette har bidratt til holdningsendringene på dette spørsmålet mellom undersøkelsene i 2005 og 2007.



Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:
Spm. 1.3 Det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill
(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



Kvinner trekker opp gjennomsnittet blant de som er uenige i at det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. For denne påstanden finner vi ikke like klare aldersforskjeller som tidligere, men de over 60 år peker seg likevel ut blant de som er helt uenige i påstanden og trekker gjennomsnittet opp for denne svarkategorien. Vi finner ingen forskjeller mellom landsdelene eller avhengig av tett/by/land som er verdt å nevne for denne påstanden, annet enn et lite men signifikant utslag for de som bor i byen, som trekker opp snittet for svarkategorien delvis uenig. Det er ikke noe entydig svarmønster for påstanden om fornuftig finansiering avhengig av inntekt. For de med lavere inntekter er svarene imidlertid mer polarisert enn for andre inntektsgrupper; de trekker gjennomsnittet opp både blant de som er mest enig og de som er mest uenig i påstanden. Utdanningsvariabelen viser derimot et klart svarmønster slik at jo høyere utdanning desto større er tilbøyeligheten til å være uenig i at det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. For denne påstanden trekker de ca 10 prosentene som spiller mest gjennomsnittet ned blant de som sier seg enige. De som spiller mest er samtidig blant de som mener det er minst fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål på denne måten. Kanskje tenker flere av de som spiller mest at en større andel av innsatsene burde gå til gevinst, og at svarene dermed blir påvirket av dette. De som spiller Bingo, Oddsen, Tipping, Extra og Vikinglotto månedlig eller oftere har høyest andeler som oppgir at de er helt enige i påstanden.

*

Det deskriptive er én ting; folk flest oppfatter at overskudd fra pengespill går til gode formål. Det normative er en annen ting; flere enn tidligere mener ikke nødvendigvis at dette er en fornuftig ordning. Holdningsendringen må antakelig ses på bakgrunn av debatten rundt spilleproblemer og eksemplene som har kommet fram rundt økonomiske problemer for de som har vært hardest rammet. Fortsatt mener derimot et flertall i befolkningen at det er en fornuftig ordning å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill.



3.3 Holdninger til hvilke opplevelser pengespill kan gi

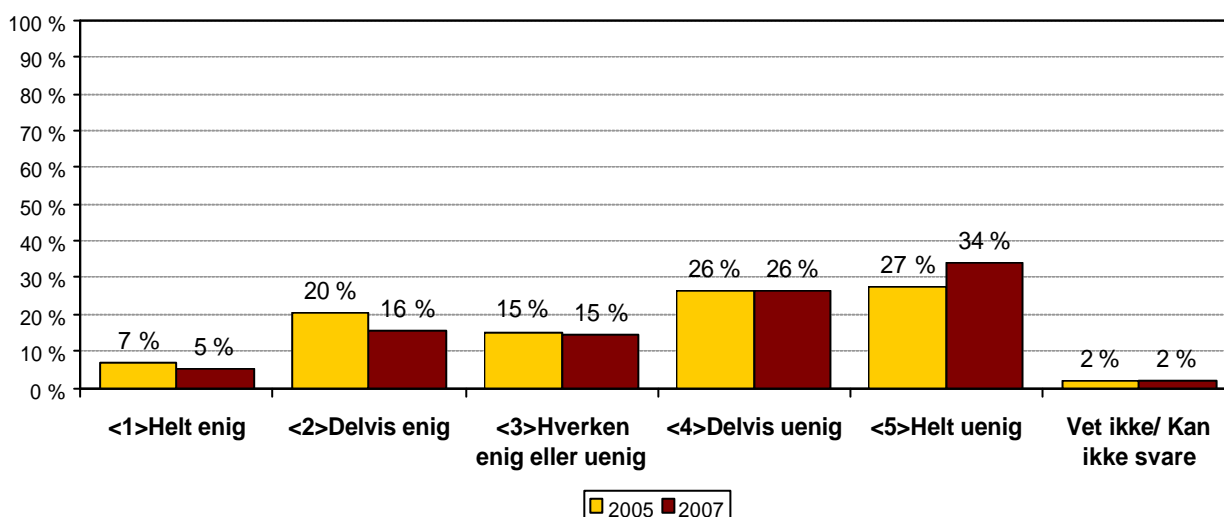
Det råder liten tvil om at pengespill kan få negative konsekvenser for enkelte. Den neste påstanden berører skyggesidene ved pengespill, men den er formulert positivt slik at man må si seg uenig for å gi uttrykk for holdninger som viser at man er bevisst på eventuelle skadevirkninger og vektlegger disse i sin holdning til pengespill.

I 2005 var 53 prosent av befolkningen helt eller delvis uenig i at *pengespill er uskyldig moro*. I 2007 har den tilsvarende andelen økt signifikant til 60 prosent av befolkningen. Hele økningen er på svarkategorien helt uenig, hvor mer enn 1 av 3 i befolkningen plasserer sine svar i 2007. Med andre ord synes et klart flertall av de spurte å være bevisst på faremomentene ved pengespill, og svarer altså negativt på påstanden om at pengespill er uskyldig moro. 21 prosent er derimot helt eller delvis enige i påstanden i 2007, mot tilsvarende 27 prosent i 2005.

Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:

Spm. 1.5 Pengespill er uskyldig moro

(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



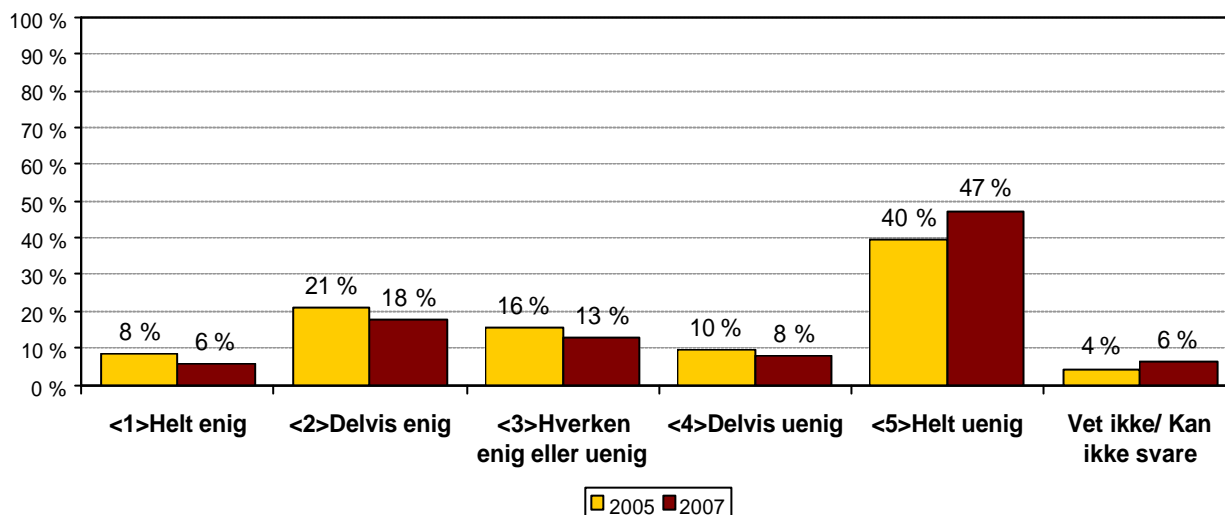
På dette spørsmålet er det klare kjønnsforskjeller. Menn støtter påstanden i større grad enn kvinner. Blant annet oppgir 39 prosent av kvinnene, mot 29 prosent av mennene at de er helt uenige i påstanden om at pengespill er uskyldig moro. Aldersmessig ser det ut til å gå et skille ved 50 år, slik at de over 50 trekker gjennomsnittet vesentlig opp blant de som sier de er helt uenige i at pengespill er uskyldig moro, mens de yngre aldersgruppene i større grad er enige i påstanden. Også blant de under 50 år er flertallet imidlertid uenige, bare ikke like store andeler som for de over 50 år. Både de med lavest og de med høyest utdanning er overrepresentert blant de som er uenige i at pengespill er uskyldig moro, mens for inntekt, landsdel eller bosted (tett/by/land) finner vi ingen store forskjeller i svargivningen. For denne påstanden finner vi ikke like store forskjeller avhengig av hvor mye eller lite man spiller pengespill. Men det er en tendens til at de som spiller mest er mer enige i påstanden enn andre, og de som spiller spillene sjeldnere enn månedlig trekker gjennomsnittet opp for de som oppgir at de er uenige i at pengespill er uskyldig moro.

Den neste påstanden er: "Pengespill gir meg spenning i hverdagen". Som for den forrige påstanden har det vært en klar bevegelse i holdningene mellom undersøkelsene i 2005 og 2007,



faktisk er det signifikante utslag på hvert eneste skalapunkt på spørsmålet. Tydeligst er endringen for andelen som svarer at de er helt uenige i påstanden; 47 prosent av befolkningen i 2007 mot 40 prosent av befolkningen i 2005. I 2005 var det 29 prosent som svarte at de var helt eller delvis enige i påstanden, og altså signaliserte en viss grad av spenning i hverdagen som følge av pengespillene. I 2007 svarer 24 prosent av befolkningen, eller ca 1 av 4, det samme.

Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:
Spm. 1.6 Pengespill gir meg spenning i hverdagen
(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



Nok en gang ser vi at kvinner er mer betenkte enn menn (54 prosent uenige mot 41 prosent). 40-åringene skiller seg fra andre aldersgrupper med størst andeler som er enig i påstanden om spenning i hverdagen. Det er ikke store forskjeller avhengig av landsdel eller bosted på dette spørsmålet, men de med relativt høy personlig bruttoinntekt (kr 500.-799.000) er mer tilbøyelig til å være enig i påstanden enn andre inntektsgrupper. Utdanning skiller slik at de med høyest utdanning trekker gjennomsnittet klart opp for de som er helt uenige i påstanden. Faktisk er det de ca 10 prosentene vi har klassifisert som spiller minst som i størst grad svarer at pengespill gir dem spenning i hverdagen. Dette kan stemme godt overens med tendensen til at høyfrekvente spillere må spille stadig oftere og for stadig høyere beløp for å oppnå den samme spenningen. Men her er det store forskjeller mellom de ulike typene spill. Blant de som spiller spilleautomater månedlig eller oftere svarer 17 prosent at de er helt enige, og blant de som spiller internettspill svarer hele 34 prosent at de er helt enige i at pengespillene gir dem spenning i hverdagen. Også for Oddsen er det klart høyere andeler enn for gjennomsnittet som mener pengespillene gir dem spenning i hverdagen. I gruppen som spiller Oddsen månedligere eller oftere svarer 25 prosent at de er helt enige i påstanden.

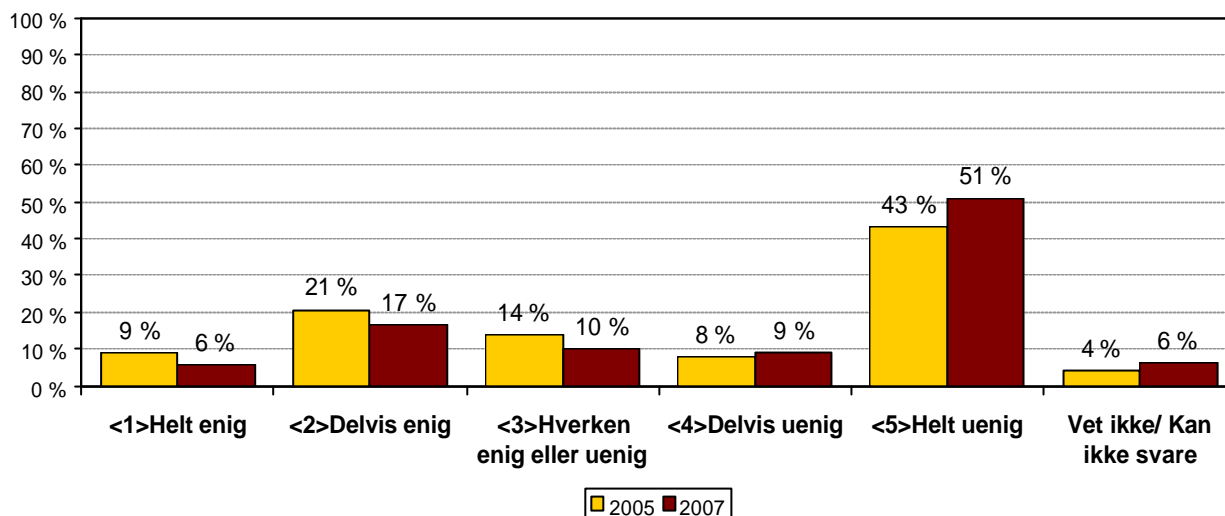
Den siste påstanden lyder: *Pengespill gir meg drømmer*. Figuren nedenfor viser samme svarmønster og den samme bevegelsen i holdningene som for den forrige påstanden. Det er en økning i andelen helt uenige, og en nedgang i andelen som er enige i at pengespill gir dem drømmer. Til sammen oppgir 60 prosent av befolkningen at de er helt eller delvis uenige i påstanden i 2007, mot tilsvarende 51 prosent i 2005 (signifikant forskjell).



Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander:

Spm. 1.7 Pengespill gir meg drømmer

(2005 N=3132 / 2007 N=3002)



Pengespill synes i mindre grad å skape drømmer for kvinner (54 prosent helt uenige) enn for menn (47 prosent helt uenige). Opp til 50 år finner vi et klart svarmønster for alder slik at jo eldre, desto mer tilbøyelig er man for å si seg enig i påstanden. De over 50 år skiller seg ikke nevneverdig fra gjennomsnittet på dette spørsmålet. Utdannelse og/eller bosted og landsdel gir små utslag for påstanden om drømmer, men de med lave til midlere inntekter (mellom kr 100. og 499.000,-) oppgir i noe større grad enn andre at pengespill gir dem drømmer. Igjen er det de som spiller minst som i størst grad svarer at pengespillene gir dem drømmer, mens et klart flertall blant de som spiller mest sier seg helt uenig i denne påstanden. Kanskje er det lettere å holde drømmen intakt om storgevinsten når man spiller lite, en når man spiller mye og gang på gang har opplevd at storgevinsten har uteblitt. Likevel ser vi at drømmen er en faktor blant de som spiller. Når vi setter kravet til spilling relativt lavt, dvs. *månedlig* eller oftere, skiller de som spiller seg jevnt over ut med høyere andeler som sier seg enig i påstanden. Det er ikke store forskjeller mellom de ulike spilltypene, men de som spiller på hester skiller seg mest ut med 16 prosent som oppgir at de er helt enige i at pengespillene gir dem drømmer, mot altså 6 prosent i gjennomsnitt.

*

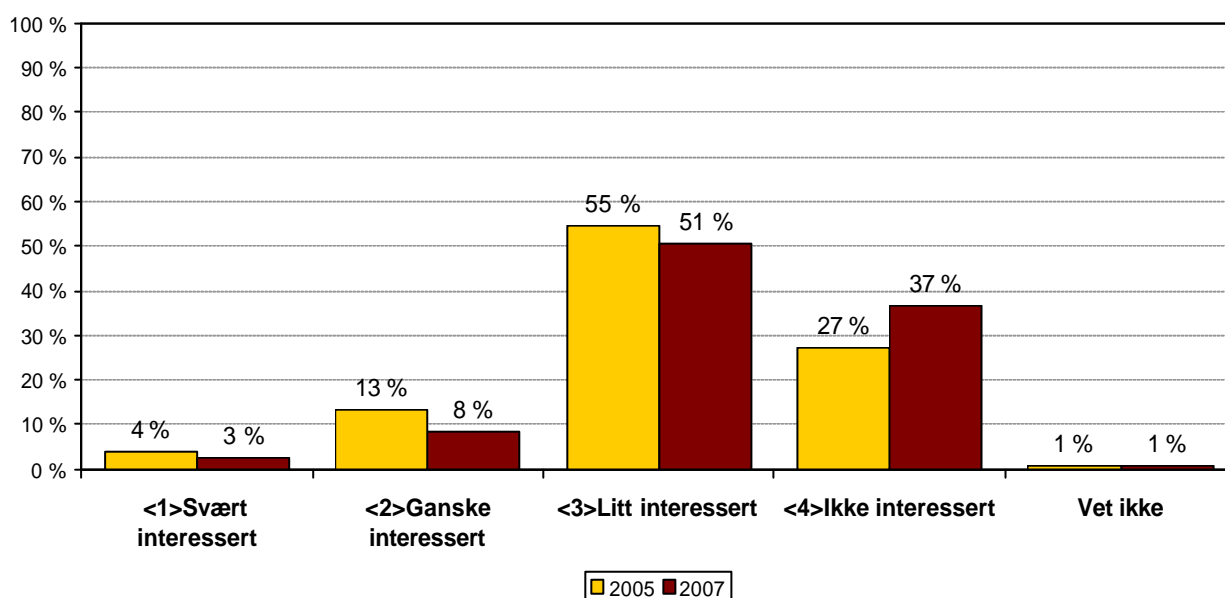
Oppsummert kan vi si at vi har registrert flere endringer i folks holdninger til pengespill mellom undersøkelsene i 2005 og 2007, at endringene er i negativ retning i forhold til pengespillene og at de er store nok til at de neppe skyldes tilfeldigheter i utvalgene. Det er færre enn tidligere som forbinder pengespill med uskyldig moro og færre som mener det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål med pengespill. Samtidig er det flere enn tidligere som mener kontrollen med folks spillevaner bør skjerpes. Denne utviklingen må ses i lys av den offentlige oppmerksomheten pengespillene og pengespillproblematikken er tildelt de siste to årene. Resultatene gir også grunnlag for å påstå at pengespillene virker mindre forlokkende på befolkningen i 2007 enn i 2005: Færre mener pengespill gir dem spenning i hverdagen og færre mener pengespill gir dem drømmer enn tidligere.



3.4 Interesse for pengespill

Som i 2005 har vi i 2007 kartlagt hvor interessert respondentene er i pengespill. Interessen er målt ved hjelp av en skala som fremgår av resultatfiguren nedenfor, og igjen noterer vi et nokså stort utslag i resultatene mellom de to undersøkelsene. Det er signifikant flere i 2007 enn i 2005 som sier at de ikke er interessert i spill hvor man kan vinne penger; 37 prosent av befolkningen i 2007 mot 27 prosent av befolkningen i 2005. I 2005 var det 55 prosent av befolkningen som oppga at de var litt interessert i å spille pengespill, mens det i 2007 er 51 prosent som oppgir det samme. Også dette er en signifikant nedgang mellom de to undersøkelsene. Den selvoppgitte interessen for pengespill i befolkningen er altså lavere i 2007 enn den var på tilsvarende tidspunkt i 2005.

Spm. 2.1 Hvor interessert er du i å spille på spill hvor man kan vinne penger?



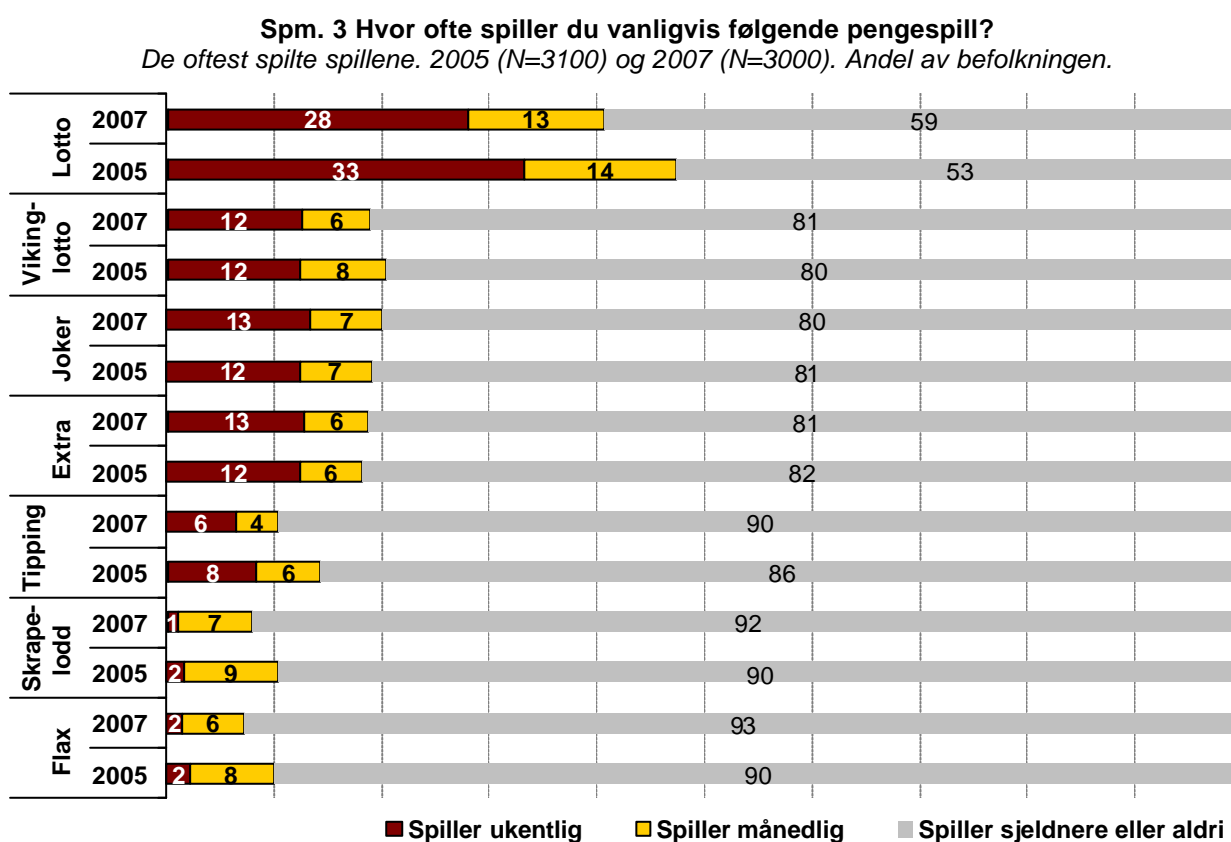
Menn oppgir i klart større grad enn kvinner at de er interessert i pengespill. Blant aldersgruppene er det de mellom 15 og 29 år samt 50-59 åringer som skiller seg ut med høyest andeler som oppgir at de er interessert i å spille pengespill. Utdannelse ser ikke ut til å ha noen stor betydning for interessen, annet enn at de med høyest utdannelse trekker opp gjennomsnittet for de som sier de ikke er interessert. Jevnt over er det små forskjeller mellom landsdelene, men folk på Vestlandet utmerker seg med høyere andeler enn i de andre landsdelene som sier de er interessert i pengespill. Folk i byene oppgir i større grad enn folk på landsbygda at de er interessert i pengespill. Det er nesten et selvsagt funn at de som spiller de ulike spillene månedlig eller oftere samtidig trekker opp snittet for de som svarer at de er svært eller ganske interessert i å spille spill der man kan vinne penger. De som spiller internettspill månedlig eller oftere skiller seg klart ut med hele 36 prosent i gruppen som oppgir at de er svært interessert, mot altså 3 prosent i gjennomsnitt. Også Oddsenspillerne og de som spiller spilleautomater månedlig eller oftere trekker opp gjennomsnittet for de som er svært interesserte, med henholdsvis 19 prosent og 17 prosent som oppgir dette.



Kapittel 4 – Spillevaner

Før vi går videre til å beskrive graden av pengespillproblemer i befolkningen, vil vi kort redegjøre for befolkningens spillevaner. Her vil vi først og fremst konsentrere oss om hvor ofte det er vanlig å spille spillene (hyppigheten), og hvor lenge det er siden sist man spilte (frekvensen). Vi vil også komme inn på pengebruken i dette kapittelet, og forsøke å estimere hvor mye det er vanlig å satse når man spiller de ulike spillene. Som i kapittel 3 vil vi kommentere endringer sammenliknet med undersøkelsen fra 2005.

4.1 Spillefrekvensen



Som før står Lotto i en særstilling når det gjelder pengespillene på det morske markedet. Det har imidlertid skjedd endringer i spillingen for Lotto siden 2005, som er store nok til at de sannsynligvis ikke skyldes tilfeldigheter i utvalgene. Andelen i befolkningen som spiller Lotto ukentlig har gått ned fra 33 prosent i 2005 til 28 prosent i 2007. Samtidig har andelen som oppgir at de aldri spiller Lotto gått signifikant opp fra 26 prosent i 2005 til 31 prosent i 2007 (i figuren under er disse slått sammen med de som spiller sjeldnere enn månedlig). Det er fortsatt slik at menn spiller vesentlig mer Lotto enn kvinner. Nedgangen ser ut til å være om lag like stor for begge kjønn. Det går fortsatt et aldersskille mellom Lottospillerne, slik at de over 50 år spiller vesentlig mer Lotto enn de under 50 år. Samtidig er det nok nedgangen i frekvensen blant de over 50 som gjør seg mest gjeldende for den totale nedgangen i Lotto. De med lavest utdanning i



landet trekker fortsatt snittet kraftig opp blant lottospillerne, men samtidig er det i de laveste utdanningsgruppene at nedgangen i Lotto er størst. Som i 2005 spilles Lotto mer av gifte enn enslige, og begge grupper bidrar til nedgangen. I 2005 var det klart flere Lottospillere på Østlandet og i Midt-Norge enn ellers i landet, mens i 2007 skiller ikke disse landsdelene seg ut vesentlig fra gjennomsnittet. Vi har fortsatt lottospillere i alle inntektsgrupper. Lavere til middels høy inntekt er vanligst blant Lottospillerne, men nedgangen er også størst i disse inntektsgruppene, slik at vi ser en viss utjevning av Lottospillerne i forhold til inntekt. Det er vanligere å spille Lotto blant folk på landsbygda og i tettstedene enn i byene, men nedgangen ser ut til å fordele seg noenlunde jevnt avhengig av bosted.

Vikinglotto, Extra og Joker er som i 2005 omtrent like populære spill, og spillehyppigheten for disse spillene har endret seg lite mellom undersøkelsen i 2005 og 2007. Rundt 20 prosent av befolkningen spiller disse spillene månedlig eller oftere. Vikinglotto, Extra og Joker spilles noe sjeldnere i Oslo enn i andre deler av landet. Dette er det samme mønsteret som i 2005. Også avhengig av inntekt ser vi det samme mønsteret som i 2005, nemlig at de spilles mest blant de under kr 300 000,- i personlig brutto årsinntekt. Extra er fortsatt mer brukt av folk på landet enn av folk i byene, mens vi ikke finner like store forskjeller i 2007 avhengig av bosted for Vikinglotto og Joker. Som i 2005 spiller menn mer Vikinglotto enn kvinner, mens kvinner spiller mer Extra enn menn. For Joker fant vi ingen signifikante forskjeller mellom kjønnene i 2005, mens i 2007 trekker menn gjennomsnittet opp for spilling av Joker. Aldersprofilen på spillerne av disse tre spillene er den samme i 2007 som i 2005: Jo yngre man er, desto sjeldnere spiller man Vikinglotto, Extra og Joker. De over 50 år trekker opp snittet for spilling månedlig eller oftere for alle tre spillene.

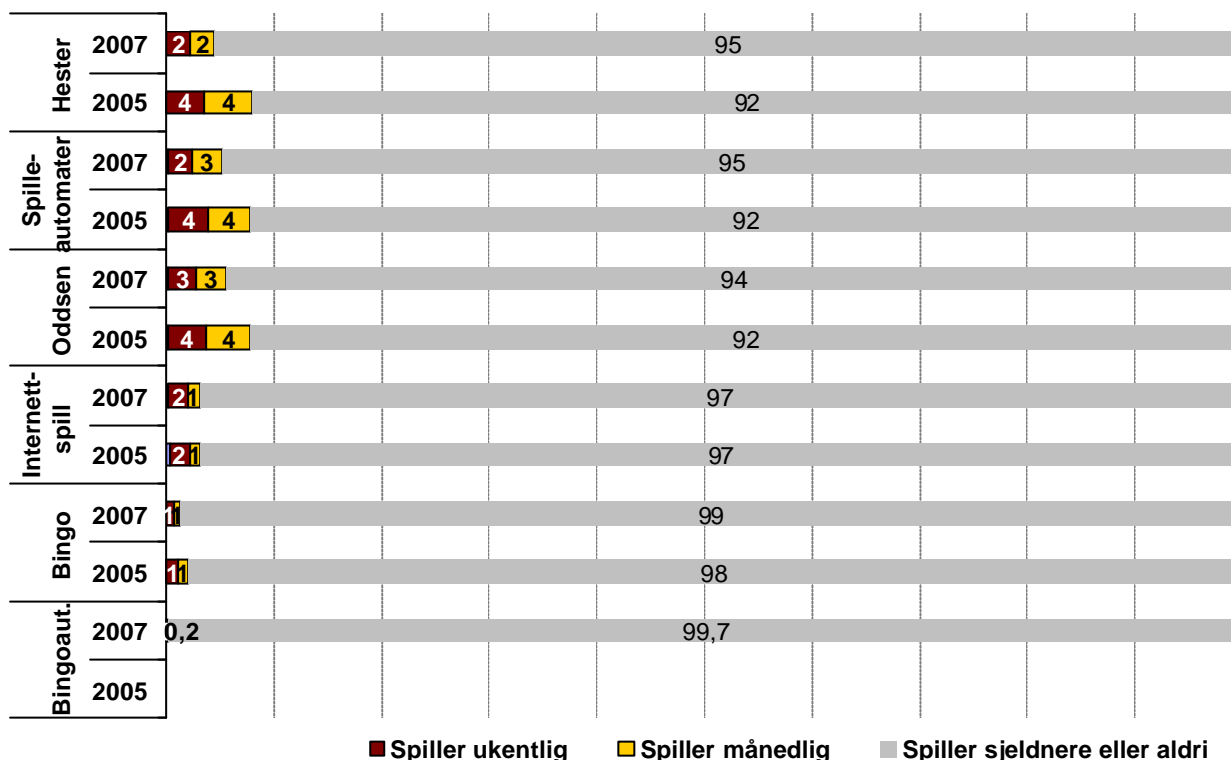
Vi finner altså relativt små avvik i spillehyppighet mellom undersøkelsene i 2005 og 2007. Ett unntak er som nevnt Lotto, et annet er for Tipping som viser en liten, men signifikant nedgang i andelen som spiller månedlig eller oftere og en økende andel som aldri spiller. Menn bidrar til denne nedgangen mer enn kvinner, og folk under 30 år spiller ikke Tipping like ofte som i 2005.

For Skrapelodd og Flax finner vi omtrent det samme svarmønsteret i 2007 som i 2005, men en liten nedgang i spillehyppigheten for begge spill.



Spm. 3 Hvor ofte spiller du vanligvis følgende pengespill?

De ikke like ofte spilte spillene. 2005 (N=3100) og 2007 (N=3000). Andel av befolkningen.



Figuren over viser utviklingen for de spillene som ikke spilles like ofte, hvor Bingoautomater er ny kategori i 2007 og det minst spilte spillet. Som i 2005 vil vi se nærmere på de som spiller på spilleautomater, Oddsen og internettspill her. I undersøkelsen i 2005 fant vi at det var disse spillene som i størst grad var forbundet med problemspilling.

Hyppigheten i bruk av *spilleautomater* har gått signifikant ned mellom 2005 og 2007. I 2005 oppga 66 prosent at de aldri spilte på spilleautomater der man kan vinne penger, i 2007 er andelen vesentlig høyere og på 71 prosent (i figuren er disse slått sammen med de som spiller sjeldnere enn månedlig). Tilsvarende har andelen som spiller på spilleautomater månedlig eller oftere gått ned fra ca 8 prosent i 2005 til ca 5 prosent i 2007 – noe som er en signifikant nedgang. Kjønnprofilen på spilleautomatspillerne ser ikke ut til å ha forandret seg nevneverdig mellom 2005 og 2007. Uansett hyppighet (daglig, ukentlig, månedlig) er det fortsatt flere menn enn kvinner som spiller på spilleautomater. Spilleautomatene har også fortsatt en ung aldersprofil. De aller fleste spillerne er under 25 år, noen er mellom 25 og 30 år, mens bruken av spilleautomater blant folk over 40 år er ganske uvanlig. Nedgangen mellom 2005 og 2007 skyldes først og fremst at 15-24 åringene ikke spiller like ofte på automater i 2007 som i 2005. 25-30 åringene ser ut til å spille omtrent like ofte/sjelden som før. Denne nedgangen i aldersgruppen 15-24 år gir nok også utslag for utdanningsfordelingen. Personer med videregående skole som høyeste avsluttede utdanning trakk gjennomsnittet vesentlig opp blant de som spilte på spilleautomater i 2005. I 2007 er ikke utdanningseffekten like sterk. Men i likhet med i 2005 er det vanligere å spille spilleautomater blant enslige enn blant gifte, og det er fortsatt slik at de med lavest personlig bruttoinntekt spiller på automater oftere enn andre. Som i 2005 trekker arbeidsløse opp gjennomsnittet for bruken av spilleautomater, men i denne gruppen kan det se ut til å ha vært en bevegelse: Det er riktignok om



lag like store andeler arbeidsløse i 2007 som i 2005 som oppgir at de spiller månedlig eller oftere, men en større andel av arbeidsløse enn i 2005 oppgir derimot at de *aldri* spiller på spilleautomater. Altså ser det ut til at det har vært en bevegelse blant de arbeidsløse fra de som spiller sjeldnere enn månedlig til de som aldri spiller på spilleautomater. Tallgrunnlaget for gruppen er lite og dette må ses på som tendenser innenfor gruppen, men bevegelsene er likevel interessante nok til å nevnes. En annen ting er at det faktisk har blitt færre arbeidsløse mellom 2005 og 2007 og at dette også gjenspeiles i undersøkelsene. Landsdel skiller ikke så mye, men det virker fortsatt vanligere å spille spilleautomater i byer og på tettsteder enn blant folk som bor på landsbygda.

For *Odds* finner vi små bevegelser mellom 2005 og 2007, men i 2007 er det noe flere enn i 2005 som oppgir at de *aldri* spiller Odds, 82 prosent mot 79 prosent. Ellers finner vi en like skjev kjønnsfordeling, i menns favør, som vi fant i 2005 blant Odds-spillerne. Fortsatt er det de under 40 år som skiller seg ut som de som spiller Odds mest, og spesielt aldersgruppen 15-24 år. I denne yngste aldersgruppen er det derimot signifikant flere i 2007 enn i 2005 som oppgir at de *aldri* spiller Odds, slik at Odds-spillerne ikke er riktig like unge i 2007 som i 2005. Odds-spillerne er stort sett i arbeid og har nok litt høyere inntekter enn automatspillerne. Landsdel eller sentralitet skiller lite når det gjelder Odds-spillerne, men virker noe mer populært på Vestlandet og i byene enn ellers i landet.

Andelen som spiller *Internettspill*, f.eks *betting*, *casino*, *poker* ser ikke ut til å ha endret seg vesentlig mellom 2005 og 2007. Profilen for internettspillerne viser en enda klarere kjønns- og aldersfordeling enn for spilleautomatene og Odds. Det er nesten utelukkende menn og personer under 25 år som oppgir at de spiller internettspill hvor man kan satse penger. Slik var det også i 2005. Det er likevel en liten tendens i materialet til at det blir noe færre 15-24 åringer og noe flere 25-29 åringer som spiller pengespill på Internett. Det har også blitt en noe mer urban profil på internettspillerne, med flere i byene enn på tettsteder og på landsbygda som oppgir at de spiller månedlig eller oftere.

4.2 ...og hvor lenge det er siden sist

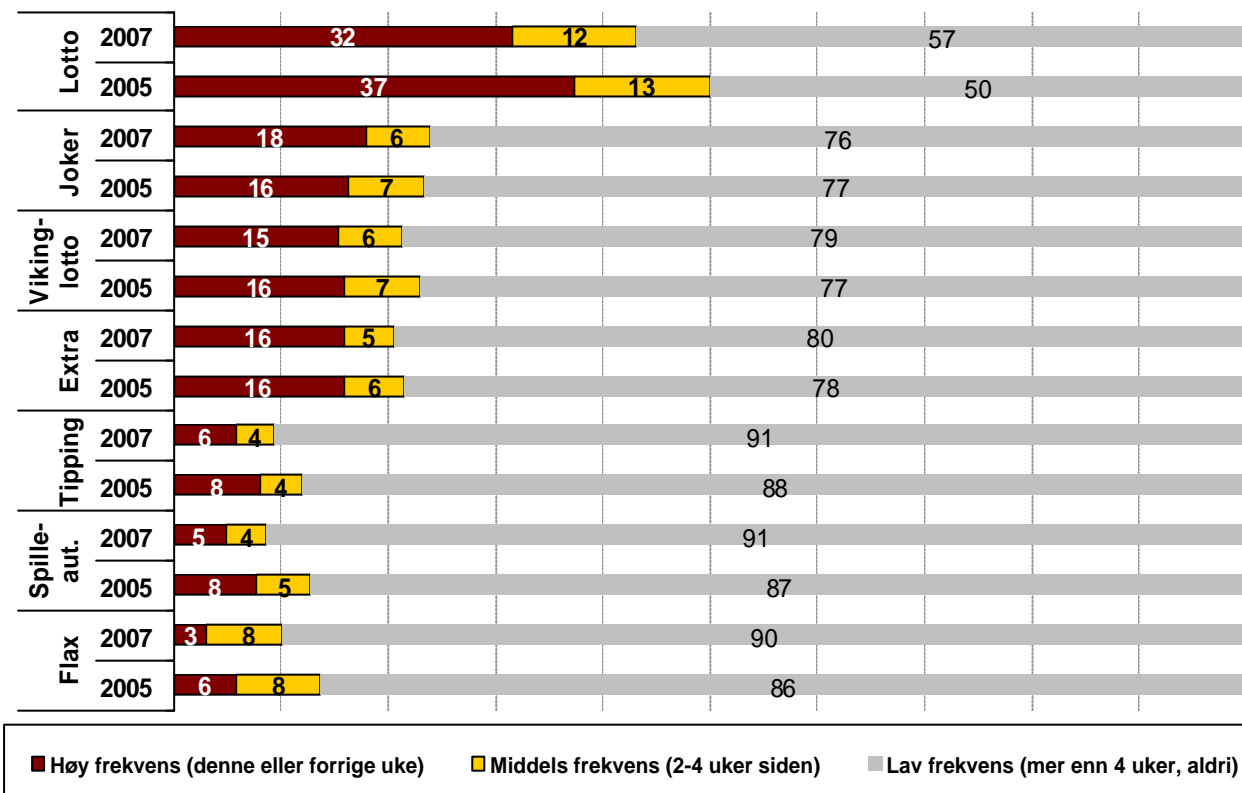
I tillegg til å spørre om hyppighet for spillene (hvor ofte), har vi stilt spørsmål om hvor lenge det er siden sist man spilte spillet (frekvensen). I figuren under er befolkningen delt inn per spill ut fra om de har høy spillefrekvens ('denne uken' eller 'forrige uke') middels spillefrekvens ('2-4 uker siden') eller lav spillefrekvens ('mer enn 4 uker siden' eller 'aldri spilt'). I figuren er spillene rangert etter andelen med høy spillefrekvens.

Vi får noe av det samme inntrykket som for spillehyppigheten over. Lotto er i en særstilling også med størst andeler med høy frekvens, men andelen med høyest spillefrekvens (ukentlig) har gått vesentlig ned fra 50 prosent i 2005 til 44 prosent i 2006. For Vikinglotto, Joker og Extra er det ingen signifikante endringer i spillehyppigheten mellom 2005 og 2007. Disse tre spillene er som i 2005 forbundet med den samme spillefrekvensen, med den samme fordelingen av spillerne på høy, middels og lav kategoriene.



Spm. 4.A Når spilte du spillet sist?

De hyppigst spilte spillene. Base: spørsmål besvart. 2005 (N=2681) og 2007 (N=2494).



I forhold til spillehyppigheten klatrer spilleautomatene opp på listen. Men i likhet med spillehyppigheten går også spillefrekvensen blant automatspillerne ned. 5 prosent med høy spillehyppighet i 2007 er signifikant færre enn de tilsvarende 8 prosent i 2005. Det har altså både blitt færre spillere av spilleautomatene, og de som spiller på automater spiller ikke like hyppig som tidligere. Også for Tipping og Flax har spillefrekvensen gått noe ned, og forskjellene mellom 2005 og 2007 er store nok til at de sannsynligvis ikke skyldes tilfeldigheter i utvalgene.

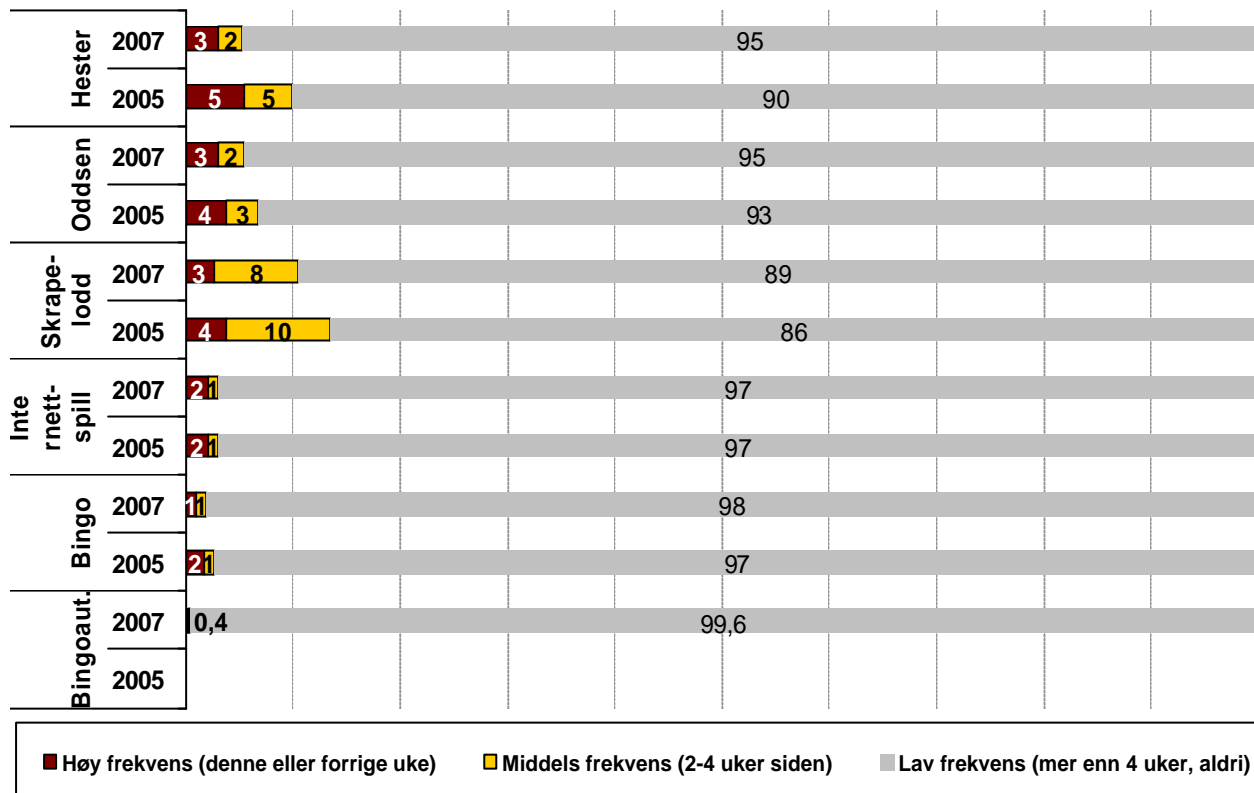
Av de øvrige spillene er det Hester og Skrapelodd som har hatt de største endringene, og da i retning av lavere spillefrekvens enn i 2005, som det fremgår av figuren på neste side.

Vi finner stort sett det samme svarmønsteret i demografien uansett om vi ser på bakgrunnen for spillerne når det gjelder hvor ofte de spiller spillet (hyppigheten) eller hvor lenge det er siden sist (frekvensen). Forskjellene i spillerprofilen mellom spillene er med andre ord omtrent de samme som beskrevet under avsnitt 4.1.



Spm. 4.A Når spilte du spillet sist?

De ikke like hyppig spilte spillene. Base: spørsmål besvart. 2005 (N=2681) og 2007 (N=2494).



4.3 Kort om pengebruken

Ved siden av spørsmålet om når man sist spilte spillet, la vi inn et spørsmål som lød ”omtrent hvor mange kroner satset du sist du spilte spillet?”. Dersom vi kombinerer svaret på dette spørsmålet med svarene på spørsmålet om hvor ofte man vanligvis spiller vil vi kunne få et estimat for antall kroner satset i snitt per spill per år. Hvis vi forutsetter at spillerne spiller med noenlunde jevne intervaller, kan vi bruke skalaen for hvor ofte man spiller spillet til å lage estimater på hvor mange ganger man spiller spillet i løpet av et år. Hvis vi videre antar at spillerne satser omtrent det samme beløpet hver gang de spiller spillet, kan vi få et mål på pengebruken per år ved å multiplisere beløpet satset sist med anslaget på antall ganger man spiller spillet i løpet av et år. På den måten får vi kontrollert pengebruken mot hvor ofte spillene spilles. Vi har gjort følgende forutsetninger:

- De som oppgir at de vanligvis spiller spillet ’daglig’, antas å spille spillet 365 ganger i året.
- De som oppgir at de vanligvis spiller spillet ’flere ganger i uken’, antas å spille spillet 102 ganger i året.
- De som oppgir at de vanligvis spiller spillet ’1 gang i uken’, antas å spille spillet 51 ganger i året.
- De som oppgir at de vanligvis spiller spillet ’månedlig’, antas å spille spillet 12 ganger i året.
- De som oppgir at de vanligvis spiller spillet ’sjeldnere’, antas å spille spillet 3 ganger i året.



- De som oppgir at de aldri har spilt spillet, antas å spille spillet 0 ganger i året, og ha satset 0 kroner i løpet av et år. Disse tas ut av beregningsgrunnlaget i estimeringen av årlig beløp blant spillere (settes = 'missing').

I estimeringen av pengebruken må vi forholde oss til den informasjonen som finnes i spørreskjemaet. Vi har derfor antatt at de som svarer "daglig" har spilt spillet 365 ganger siste år, og at de som svarer "1 gang i uken" har spilt spillet 51 ganger siste år osv.. I realiteten er dette kanskje litt høyt, og kan gi større utslag for noen spill enn andre, spesielt hvis man tilfeldigvis har spilt for et høyere beløp sist enn det man normalt spiller for. - Vi forutsetter jo at man spiller for det samme hver gang. Samtidig må vi nok også regne med en viss underrapportering av pengebruken, for noen spill mer enn andre. Beløpene i tabellen under er altså beheftet med feilmarginer og framkommet under gitte forutsetninger, og må leses deretter. Men for vårt formål, å få rangert spillene etter pengebruken, og å sammenlikne beløpene mellom 2005 og 2007 er dette godt nok.

Etter omkodningen av datasettet får vi da verdier for gjennomsnittlig pengebruk *blant spillere* av de enkelte spill over en periode på et år, som tabellen under viser. Tallene er altså estimater for hvor mye hver enkelt spiller i gjennomsnitt spiller for i løpet av ett år, basert på spørreundersøkelsen. Når det gjelder den totale, samlede omsetningen over ett år for de enkelte spillene, viser vi til offisielt tilgjengelig statistikk (se f.eks Lotteri- og stiftelsestilsynet Årsberetning 2006, Norsk Tipping Årsberetning 2006). Vi gjentar at det i en utvalgsundersøkelse alltid vil være feilmarginer forbundet med resultatene. Forutsetningene vi gjør kan gi enkelte store utslag. Pengebruk er også vanskelig å måle, fordi det setter høye krav til respondentens erindring. Vi har spurt om hvor mye det er *sattset*, uansett gevinst, mens de offisielle tallene gjerne viser *spilleinntektene* eller *omsetningen*, og dette er forskjellige mål. Uansett har vi registrert og estimert beløp på nøyaktig samme måte i 2005 og 2007, slik at sammenlikning mellom årene er relevant. Tabellen under viser estimert gjennomsnittlig årsbeløp *blant de som spiller* for hvert av spillene i 2005 og 2007. Tallene er avrundet.

Tabell. Estimert gjennomsnittlig årsbeløp blant spillere av spillene. 2005 og 2007.

| Estimert årsbeløp | | | | |
|--------------------------|-------------|-------------|---------------------|--------------------|
| blant spillere | 2005 | 2007 | Endring i kr | Endring i % |
| Internettspill | 52 000 kr | 49 300 kr | -2 700 kr | -5 % |
| Spilleautomater | 9 830 kr | 7 630 kr | -2 200 kr | -22 % |
| Odds | 4 940 kr | 4 820 kr | -120 kr | -2 % |
| Lotto | 2 300 kr | 2 800 kr | 500 kr | 22 % |
| Hester | 5 500 kr | 2 670 kr | -2 830 kr | -51 % |
| Tipping | 2 620 kr | 2 580 kr | -40 kr | -2 % |
| Vikinglotto | 2 050 kr | 1 920 kr | -130 kr | -6 % |
| Extra | 1 190 kr | 1 510 kr | 320 kr | 27 % |
| Bingo | 3 000 kr | 1 360 kr | -1 640 kr | -55 % |
| Joker | 1 200 kr | 1 180 kr | -20 kr | -2 % |
| Flax | 560 kr | 830 kr | 270 kr | 48 % |
| Skrapelodd | 500 kr | 511 kr | 11 kr | 2 % |

Resultatene mellom undersøkelsene i 2005 og 2007 er preget både av stabilitet og endring. For mange av spillene er det bare små endringer, enten vi ser på endringer i estimert antall kroner sattset over ett år, eller den prosentvise endringen mellom 2005 og 2007. Hovedtrekket er imidlertid at estimatene for 2007 er mindre enn estimatene for 2005. Pengebruken blant spillere ser altså ut til å



ha gått noe ned. Unntaket er for Lotto, Extra, Flax og Skrapelodd, hvor beløpene satset over ett år øker og dermed går i mot den generelle trenden. For Lotto sin del har antallet spillere gått ned, og det virker som om det er de som spilte for minst som har falt fra. Samtidig har prisen for Lotto økt, og disse to forholdene trekker i samme retning, slik at årsbeløpet blant spillere er høyere for Lotto i 2007 enn det var i 2005. Internettspillene står i en særstilling, med gjennomsnittlige årlige beløp blant spillerne på rundt kr 50.000 for både 2005 og 2007.

For spilleautomatene viser utviklingen at automatspillerne i snitt spiller for kr 2.200 mindre i året i 2007 enn i 2005, en nedgang på 22 prosent. Etter seddelforbudet har altså både antallet som spiller på spilleautomater gått ned, og beløpene som satses blant de som spiller på automater har blitt mindre. Ser vi nærmere på spredningen i svarene for beløpene man satset på spilleautomatene sist man spilte (altså uten hensyn til hvor ofte man spiller), finner vi at det vanligste beløpet å satse i 2007 (modus) er kr 20. Andelene som satset *under* kr 100 på spilleautomat sist de spilte har gått signifikant opp mellom 2005 og 2007, fra 85 prosent til 89 prosent. I 2005 oppga 4,2 prosent av de som satset på spilleautomater at de satset nøyaktig kr 200 sist de spilte (en 200-lapp?), i 2007 er det bare 1 prosent som oppgir dette beløpet – nedgangen er statistisk signifikant. Andelen som oppga at de satset kr 1000 eller mer på spilleautomatene sist de spilte i 2005 var 2,0 prosent, mens den i 2007 er på 1,2 prosent. Det har altså blitt vanligere å spille for mindre beløp enn før, mindre vanlig å spille for større beløp, og grunnlag for å si at ca 9 av 10 automatspillere satset mindre enn kr 100 sist de spilte.

Etter internettspill og spilleautomater er det tilsynelatende Oddsen og Lotto spillerne bruker mest penger på i løpet av et år. Samtidig som antallet spillere har gått noe ned, ser altså beløpene det spilles for til å øke noe for Lotto, med kr 500 i snitt per spiller i året. Ellers er det for Hester og Bingo vi finner de største endringene i de årlige satsede beløpene, og det virker som om de som spiller på hester og bingo bruker vesentlig mindre penger på disse spillene i 2007 enn spillerne av disse spillene gjorde i 2005.

Vi har i dette kapitlet sett kort på befolkningens spillevaner. I neste kapittel skal vi se nærmere på befolkningens spilleproblemer; hvor mange som har slike problemer og hva som kjennetegner disse. Et sentralt punkt er hvilke endringer vi kan finne både i omfanget av problemspilling og i sammensettingen av problemspillerne mellom undersøkelsene i 2005 og 2007.



Kapittel 5 – Spilleproblemer

5.1 Bakgrunn

Som i 2005 inneholdt spørreskjemaet i undersøkelsen for 2007 et batteri av spørsmål som måler graden av spilleproblemer hos den enkelte respondent. Det er viktig å understreke at i samfunnsvitenskapen er det sjelden to streker under svaret. Hvordan man spør, vil påvirke resultatene, og en operasjonalisering av ”spilleproblemer” i et spørreskjema er utfordrende. Det råder ingen konsensus innenfor internasjonal forskning om hvordan graden av spilleproblemer i en befolkning bør måles. Derfor ble ulike modeller vurdert brukt da vi startet undersøkelsen i 2005, og vi hentet inn informasjon om ulike modellers styrker og svakheter. Spørsmålene som ble valgt til vår undersøkelse er tidligere brukt og validert i liknende undersøkelser i Canada, på Island og altså i vår forrige undersøkelse fra 2005. Modellen kalles CPGI – Canadian Problem Gambling Index. I sin prevalens diskusjon fra april 2005 skriver Jakob Jonsson Leg. Psykolog, Praktisk Psykologi AB om fordelene og ulempene med CPGI:

Fordeler med CPGI

- Kort med ni spørsmål.
- Differensierende svaralternativer.
- Poengsetting av alle svar.
- Brukt i annet nordisk land (Island).
- Spørsmål om selvopplevde problem og om andre har reagert på spillevanene.
- Spørsmålene har høy innbyrdes sammenheng (korrelasjon) og kan antas å måle en og samme dimensjon. CPGI viser i tillegg en god klassifikasjonsevne.

Ulemper med CPGI

- Lav dekningsgrad av kriteriene i en annen velprøvd modell, kalt DSM-IV¹
- Bruker begrepet ”problem gambling” for alle med 8 poeng eller mer. Differensierer dermed ikke mellom problemspillere og spilleavhengige eller patologiske spillere, slik andre tester forsøker på. Det er dog mulig å oversette poengintervallet 3-7 til problemspillere og 8+ til sannsynlig spilleavhengighet ut i fra testresultater i en valideringsstudie (Gambling Research Panel; 2004).
- CPGI går kanskje glipp av ”fluktspillere” (bygger på en antagelse fra forfatteren om at det finnes en meningsfull undergruppe til gruppen spilleavhengige som har flukt som sitt hovedsakelige motiv til spillingen).

CPGI-modellen ble valgt fordi vi mente fordelene utveide ulempene. Det er en stor fordel med en kort modell med få spørsmål med tanke på responsen i undersøkelsen. Dessuten er CPGI utviklet med tanke på å måle graden av spilleproblemer i en populasjon, mens andre modeller er konstruert

¹ CPGI besvarer tre av de ti kriteriene som DSM IV måler, nemlig spørsmålene om toleranse, kontrollering av tap og forfølgning av tap. Dette innebærer at en direkte sammenlikning mellom de ulike modellene bare kan gjøres for de spørsmålene de har til felles. Men DSM er en modell som ble konstruert for å gjøre kliniske vurderinger av graden av spilleproblem. Når CPGI ble utviklet i 1997 var det for å lage en modell som måler graden av spilleproblemer i et ikke-klinisk miljø. Kritikken mot DSM er at de er testet i kliniske miljø og hvordan modellen egentlig fungerer i normalpopulasjonen er usikkert.



for *kliniske* vurderinger av spilleproblemer for enkeltpersoner som er under behandling. Videre mente vi at modellen faktisk er egnet til å differensiere mellom spillere og spilleavhengige, noe resultatene også viste. I SIRUS sin rapport (2003) om nordmenns spillevaner er det benyttet andre modeller ("SOGS" og "NODS") for å få mål på spilleproblemer i befolkningen. Det er derfor viktig å understreke at estimatene våre ikke er direkte sammenliknbare med SIRUS sine. Estimaten i denne rapporten er derimot direkte sammenliknbare med de tilsvarende estimatene fra gjennomføringen i 2005.

5.2 CPGI – Test deg selv

For at leseren selv skal få et større innblikk i modellen og hva den måler, har vi som i 2005 gjengitt CPGI-spørsmålene under. Dersom leseren svarer ærlig og summerer sine poeng, vil indeksen vise graden av spilleproblemer for den enkelte. I undersøkelsen ble spørsmålene stilt til dem som har spilt ett eller flere av de tilgjengelige pengespillene på det norske markedet. Mellom 8 og 9 prosent har ikke spilt noen av spillene og fikk automatisk skåren 0 på CPGI-indeksen (ikke spilleproblemer), uten å ha svart på spørsmålene. Dette er en helt uproblematisk antagelse, så lenge de 8-9 prosent har svart sannferdig på spørsmålene om spillevaner, noe vi anser som sannsynlig (tilsvarende andel i 2005 var 7-8 prosent).

Hvor ofte i løpet av de 12 siste månedene....?

| Indikator: | "Aldri " | "Noen ganger" | "For det meste" | "Alltid" |
|---|----------|---------------|-----------------|----------|
| | 0 poeng | 1 poeng | 2 poeng | 3 poeng |
| ...har du satset mer enn du egentlig har hatt råd til å tape? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har du følt behov for å spille for mer og mer penger for å oppnå ønsket spenningsnivå? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har du gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har du lånt penger eller solgt gjenstander for å skaffe penger til spill? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har du følt at du kanskje har et problem med pengespill? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har pengespill forårsaket helseproblemer for deg, inkludert stress og angst? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har andre rundt deg kritisert spillingen din og fortalt deg at du har et spilleproblem, uavhengig om du har opplevd dette som sant eller ei? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv og din husholdning? | 0 | 1 | 2 | 3 |
| ...har du hatt dårlig samvittighet i forbindelse med hvordan du spiller og hva som skjer når du spiller? | 0 | 1 | 2 | 3 |



Vi legger så sammen svarene for de ni spørsmålene og bruker følgende poengskala: Aldri = 0, Noen ganger = 1, For det meste = 2 og Alltid = 3. Jo høyere skåre, desto større er sannsynligheten for at spilling er et problem:

- 0 poeng = Ikke pengespillproblemer (Non-problem gambling).
- 1-2 poeng = Lav risiko spiller (Low risk gambling).
- 3-7 poeng = Moderat risiko spiller (Moderate risk gambling), spilling har ført til eller kan føre til negative konsekvenser.

8-27 poeng = Problemspiller (Problem gambling), spilling med negative konsekvenser og manglende kontroll.

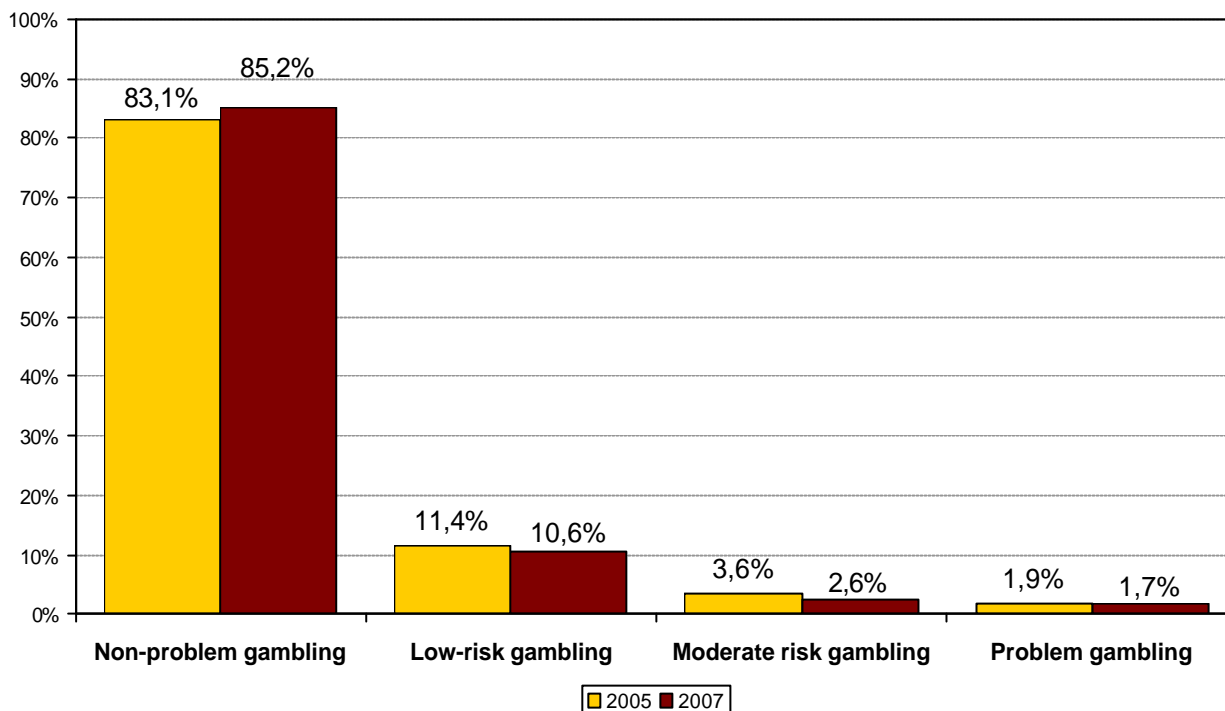
5.3 Graden av pengespillproblemer i befolkningen

Gjennom resultatene i undersøkelsen har vi som i 2005 foretatt en inndeling av befolkningen ut fra graden av spilleproblemer. Som det framgår av figuren under, er større deler av befolkningen i 2007 enn i 2005 helt uten spilleproblemer, slik det er definert i CPGI. Økningen i kategorien "Non-problem gambling" fra 83,1 prosent i 2005 til 85,2 prosent i 2007 er statistisk signifikant, og skyldes sannsynligvis ikke tilfeldigheter i utvalgene. Det er altså grunnlag for å konkludere med at det har vært en positiv utvikling og at graden av spilleproblemer i befolkningen har blitt mindre mellom 2005 og 2007.

Som figuren på neste side viser har det vært en liten nedgang i andelene for alle de øvrige tre gruppene. Det er vel grunn til å anta at det har skjedd en glidende overgang mellom gruppene, fra de med større grad av spilleproblemer til de med mindre grad av spilleproblemer. Hver for seg er det for øvrig bare nedgangen i andelen spillere med moderat risiko (Moderate risk gambling) som er statistisk signifikant på 5-prosents nivå; en nedgang fra 3,6 prosent i 2005 til 2,6 prosent i 2007. Dette er en gruppe spillere som defineres til å være i faresonen, og har spillevaner som vil kunne føre til større negative konsekvenser over tid. Men det ser altså ut til at flere i gruppen med moderat risiko har beveget seg "ned" i gruppen for lavrisiko spillere heller enn "opp" til gruppen med størst grad av spilleproblemer mellom 2005 og 2007. Dermed virker det som om en del risikospillere har fått større kontroll med spillingen mellom 2005 og 2007 (selv om vi ville trengt paneldata (svar fra de samme personene) for å kunne fastslå dette helt sikkert).



Inndeling av den norske befolkningen (15 år+) etter grad av spilleproblemer.
2005 (N=3135) og 2006 (N=3002)



Problemspillerne (1,7 prosent). Ved bruk av CPGI kom vi fram til at 1,9 (+/- 0,5 pp) prosent av befolkningen over 15 år hadde store pengespillproblemer i 2005. Dette ga et estimat på ca 71 000 (+/- 17 000) personer i kategorien med størst grad av pengespillproblemer i befolkningen dette året. For 2007 har denne andelen gått ned til 1,7 (+/- 0,5 pp) prosent (innenfor feilmarginene). Dette gir et estimat på ca 62 000 (+/- 19 000) personer i kategorien med størst grad av pengespillproblemer i befolkningen i 2007.

Alle skårer mellom 8 og 27 på CPGI-indeksen betyr at personen bruker pengespill på et nivå som fører til negative konsekvenser. Personer i denne gruppen har sannsynligvis mistet kontrollen over sin spilleatferd, og jo høyere skåre på indeksen desto mer alvorlig er trolig pengespillproblemene. Når vi ser nærmere på spredningen av CPGI indeksskårene, legger vi merke til at det i 2007 som i 2005 er en tyngde av svarene blant de med høyeste skåre (27) i denne gruppen spillere.

Spillere med moderat risiko (2,6 prosent). Ved bruk av CPGI kom vi fram til at 3,6 (+/- 0,7 pp) prosent av befolkningen hadde moderate pengespillproblemer i 2005. Dette ga et estimat på ca 133 000 (+/- 26 000) personer med moderate pengespillproblemer i befolkningen. For 2007 har denne andelen gått ned til 2,6 (+/- 0,6 pp) prosent - nedgangen er statistisk signifikant. Dette gir et estimat på ca 97 000 (+/- 23 000) personer med moderate pengespillproblemer i befolkningen i 2007.

Alle skårer mellom 3 og 7 på indeksen betyr at personen bruker pengespill på et nivå som har ledet til, eller sannsynligvis vil lede til, negative konsekvenser. Personer i denne gruppen har en risiko forbundet med deres spilling, som bør utforskes nærmere og som kan utvikle seg til større problemer over tid. Dette gjelder særlig hvis personen spiller ofte.



Estimatet på grunnlag av denne undersøkelsen er altså at 1,7 prosent, tilsvarende 62 000 personer i Norge, er blant de som i størst grad lider av pengespillproblemer. 2,6 prosent, tilsvarende 97 000 personer i Norge, er blant de som har moderate pengespillproblemer. Sammenliknet med tilsvarende undersøkelse i 2005 innebærer dette en signifikant nedgang i andelen med spilleproblemer i befolkningen på til sammen 1,2 prosentpoeng, tilsvarende 45 000 færre med spilleproblemer i 2007 enn i 2005. Vi konkluderer med at det har skjedd en nedgang i antallet med pengespillproblemer i befolkningen i løpet av de siste to årene, selv om pengespillproblematikken fremdeles har et omfang som gjør det nødvendig med fortsatt fokusering på utviklingen over tid.

Et stort flertall på over 85 prosent av alle nordmenn har ikke noen som helst problemer med pengespill. Dette er altså en økning på 2,1 prosentpoeng siden 2005. Ytterligere 10-11 prosent kan klassifiseres som lavrisikospillere, noe som er om lag samme nivå som i 2005.

I 1995 fikk vi en lovendring som over de neste ti årene medførte en stor utvikling på automatmarkedet. Større tilgjengelighet ga flere spillere og en mangedobling av omsetningen. Behandlingstiltakene registrerte økende pågang av personer med pengespillproblemer. Etter lovendringen i automatmarkedet i 2006, viser omsetningsstatistikken for første gang en nedgang for spilleautomatene. Pengespillproblematikken har fått mye oppmerksomhet i mediene mellom våre undersøkelser i 2005 og 2007, blant annet i forbindelse med innstramningen av automatmarkedet. Samtidig registrerer vi altså en viss nedgang i andelen med spilleproblemer, uten at det kan påvises noen direkte kausal sammenheng. Det kan ta lang tid å utvikle avhengighet og lang tid å bli kvitt pengespillproblemene, noe som gjør at vi må forvente en viss treghet i forholdet mellom tiltak på pengespillmarkedet og effekt på spilleproblemene. I tillegg har vi det faktum at spill på internett øker, både de pengerelaterte spillene og andre typer nettspill. Disse spillene er det vanskeligere å regulere, samtidig som de også viser seg å medføre negative konsekvenser for enkelte, uavhengig om det er penger involvert eller ei.

I resten av dette kapittelet vil vi beskrive de med pengespillproblemer nærmere for å gi et bilde av hva som kjennetegner disse og samtidig hvilke forskyvninger vi kan se i den demografiske sammensetningen av disse spillerne mellom 2005 og 2007.

5.4 Hvem er problemspillerne?

Når vi videre skal se nærmere på problemspillerne, har vi på grunn av tallgrunnlaget valgt å slå sammen de to CPGI-gruppene med størst problemer. I det følgende vil vi derfor omtale de med moderat risiko og de med spilleproblemer med samlebegrepet ”problemspillerne”, slik vi også gjorde i rapporten fra 2005. Med 127 besvarelser i denne gruppen i undersøkelsen for 2007 (172 i 2005²) blir det mulig å finne signifikante forskjeller i materialet som kan peke oss i retning av hvem de med størst pengespillproblemer i landet er og hvordan utviklingen har vært siden 2005.

Gruppen er samlet sett interessant å følge over tid gjennom gjentakende studier. Særlig innenfor de moderate risikospillerne vil det være mulig å virke inn med forebyggende tiltak som informasjon, hjelpelinje, websider om risiko ved spilling, informasjon om interessegrupper etc. De med større

² 172 er det *vektede* antall respondenter i gruppen i 2005. I rapporten for 2005 ble det *uvektede* antallet på 148 respondenter oppgitt, selv om resultatene vis te den vektete fordelingen. 172 i 2005 tilsvarer det *vektede* antall respondenter i 2007 på 127.



problemer kan få personlig hjelp til å komme ut av pengespillproblemene. De tiltak som allerede er satt i verk vil altså over tid kunne hindre at flere utvikler større pengespillproblemer, eller at andre endrer vanene og havner i en gruppe med mindre risiko, noe årets resultater tyder på at er tilfelle. Samtidig kan vi oppleve at andre forhold med samfunnsutviklingen vil virke i motsatt retning, for eksempel utviklingen i bredbåndstilgang og økt bruk av spill på internett. Uansett vil det være av verdi å få et klarere bilde av hvem problemspillerne er og hvordan sammensetningen har utviklet seg over tid, og vi skal i dette og de neste avsnittene beskrive problemspillerne ut fra demografisk bakgrunn, spillevaner, pengebruk og holdninger til pengespill.

Tabell: Kjønn, alder, inntekt, utdanning. Risiko- og problemspillerne 2005 og 2007.

| | | Risiko- og problem- spillerne | | Befolkning |
|------------------------------|-------------------------|----------------------------------|-----------------|------------------|
| | | 2005 (N=172) | 2007 (N=127) | 2007 (N=3002) |
| Kjønn | Mann | 69,4 | 59,1 | 49,3 |
| | Kvinne | 30,6 | 40,9 | 50,7 |
| | | 100 | 100 | 100 |
| Alder | 15-24 år | 38,4 | 21,9 | 15,5 |
| | 25-29 år | 7,4 | 11,7 | 7,7 |
| | 30-39 år | 11,3 | 16,4 | 18,2 |
| | 40-49 år | 19,0 | 15,6 | 17,5 |
| | 50-59 år | 8,0 | 10,2 | 16,0 |
| | 60-69 år | 3,2 | 12,5 | 11,7 |
| | 70 år + | 12,7 | 11,7 | 13,3 |
| | | 100 | 100 | 100 |
| Personlig br. inntekt | Inntil kr. 100.000 | 25,2 | 11,8 | 9,7 |
| | Kr. 100- 299.000 | 38,8 | 41,2 | 39,3 |
| | Kr. 300- 499.000 | 31,0 | 35,3 | 39,7 |
| | Kr. 500- 799.000 | 5,0 | 8,4 | 8,4 |
| | Kr. 800.000 + | | 3,4 | 2,9 |
| | | 100 | 100 | 100 |
| Utdannelse | Folkeskolenivå | 6,3 | 11,1 | 8,3 |
| | Ungdomsskole | 18,5 | 19,0 | 15,5 |
| | Videregående skole | 49,3 | 43,7 | 34,8 |
| | Universitets- /høyskole | 26,0 | 26,2 | 41,5 |
| | | 100 | 100 | 100 |

Det er fortsatt slik at menn er overrepresentert blant problemspillerne. Men en 70/30 fordeling mellom menn og kvinner blant problemspillerne i 2005 har blitt til en 60/40 fordeling i 2007. Kjønnforskjellene blant problemspillerne har med andre ord blitt mindre. Vi kan fortsatt si med 95 prosent sikkerhet at flere menn enn kvinner har spilleproblemer. Men mens menn trakk gjennomsnittet opp både blant de med størst spilleproblemer (problem gambling) og de med moderat risikospilling i 2005, er det i 2007 bare blant den sistnevnte gruppen (moderate risk gambling) at kjønnforskjellene er store nok til å være signifikante.

Også aldersfordelingen blant problemspillerne har forskjøvet seg mellom 2005 og 2007. Det er riktignok fremdeles slik at folk i alderen 15-24 år er den største gruppen blant problemspillerne, men denne yngste aldersgruppen er ikke lenger like dominerende blant problemspillerne som den var i 2005. I 2005 utgjorde aldersgruppen 15-24 år nesten 40 prosent av problemspillerne, mens de i 2007 utgjør ca 22 prosent. Dermed bidrar samtlige aldersgrupper over 25 år med større andeler blant problemspillerne enn de gjorde i 2005. Av de øvrige aldersgruppene er det i 2007 25-29



åringene og 60-69 åringene som skiller seg mest ut med større andeler i gruppen problemspillere enn aldersgruppenes størrelse i befolkningen totalt skulle tilsi. Det er altså pengespillproblemer i alle aldersgrupper. Aldersspredningen blant problemspillerne er større enn i 2005, men problemene er fortsatt størst blant personer under 25 år.

I undersøkelsen har vi valgt å spørre om personlig inntekt, og ikke husstandsinnkomst. Dette bør tas i betraktning når vi vurderer nivået på inntekten. I 2005 var det en klar overrepresentasjon av de med personlig bruttoinntekt under kr 100.000,-, noe som antakelig hang sammen med aldersfordelingen. Med utjevningen i alder følger også en utjevning i inntektsnivået blant problemspillerne i 2007. Inntektsprofilen blant problemspillerne i 2007 skiller seg lite fra inntektsprofilen i befolkningen som helhet. Ser vi kun på de med størst spilleproblemer (problem gambling) er det derimot fortsatt slik at de med mindre brutto årsinntekt enn kr 100.000,- trekker opp gjennomsnittet. Ser vi på gruppen problemspillere samlet, går det en grense ved kr 300.000,- i brutto årsinntekt, slik at gruppene under dette inntektsnivået er overrepresentert, mens grupper over dette inntektsnivået er underrepresentert sammenliknet med fordelingen i befolkningen totalt. Med nesten 2 av 3 problemspillere under kr 300 000 i brutto årsinntekt konkluderer vi med at graden av spilleproblemer fremdeles er størst i de laveste inntektsgruppene her i landet.

Også for problemspillernes utdannelsesbakgrunn finner vi det samme mønsteret som i 2005, men samtidig at forskjellene mellom utdanningsgruppene har blitt mindre. De med høyest utdanning er fremdeles klart underrepresentert blant problemspillerne, men samtidig er ikke de med videregående som høyeste avsluttede utdanning like overrepresentert som i 2005. Dette henger antakelig også sammen med den forskyvningen vi har sett i aldersfordelingen blant problemspillerne.



Tabell: Landsdel, sentralitet. Risiko- og problemspillerne 2005 og 2007.

| | | Risiko- og problem- spillerne | | Befolkning |
|--------------------|------------------|----------------------------------|------------|------------|
| | | 2005 | 2007 | 2007 |
| | | (N=172) | (N=127) | (N=3002) |
| Landsdel | Oslo | 14,9 | 13,4 | 12,1 |
| | Østlandet ellers | 40,5 | 32,3 | 40,4 |
| | Vestlandet | 23,3 | 31,5 | 23,8 |
| | Midt-Norge | 11,6 | 10,2 | 13,9 |
| | Nord-Norge | 9,7 | 12,6 | 9,9 |
| | | 100 | 100 | 100 |
| Sentralitet | I byen | 46,4 | 48,4 | 41,1 |
| | På et tettsted | 37,0 | 24,6 | 32,1 |
| | På landet | 16,6 | 27,0 | 26,8 |
| | | 100 | 100 | 100 |

I 2005 fant vi at pengespillproblemerne var spredt jevnt ut over hele landet, og at sannsynligheten for å utvikle pengespillproblemer ikke varierte med hvilken landsdel man bor i. Dette bildet ser ut til å ha endret seg noe. Vi kan se en tendens til større pengespillproblemer på Vestlandet enn det befolkningsgrunnlaget skulle tilsi, men forskjellene er små nok til at de kan skyldes tilfeldigheter i utvalget. Det er samtidig mindre pengespillproblemer på Østlandet enn i 2005 og befolkningen på Østlandet bidrar i 2007 mindre til gruppen problemspillere enn størrelsen i befolkningen totalt skulle tilsi. Det er først og fremst blant de med moderat risiko denne nedgangen på Østlandet har skjedd.

Andelen av problemspillerne som bodde på landet var i 2005 vesentlig lavere enn andelen som bodde på landet totalt, men for 2007 er denne rurale effekten borte. Folk på landet skiller seg i 2007 verken spesielt positiv eller negativt ut blant problemspillerne. I 2007 er det folk bosatt på tettsteder som er noe underrepresentert blant problemspillere sammenliknet med befolkningstallene. Det er fremdeles en klar urban profil på problemspillerne, slik det også var i 2005. Nesten halvparten av problemspillerne i 2007 bor i by.

Vi skal videre se nærmere på problemspillerne med tanke på sivilstand, husstandstørrelse og arbeidsstatus for å komplettere bildet ytterligere.



**Tabell: Sivilstand, husstandsstørrelse, arbeidsstatus.
Risiko- og problemspillerne 2005 og 2007.**

| | | Risiko- og problem- | | Befolkning |
|---------------------------|-------------------------|----------------------------|----------------|-------------------|
| | | 2005 | 2007 | 2007 |
| | | (N=172) | (N=127) | (N=3002) |
| Sivilstand | Gift/ samboer | 46,4 | 52,8 | 63,1 |
| | Enslig | 53,6 | 47,2 | 36,9 |
| | | 100 | 100 | 100 |
| Husstandsstørrelse | En person | 24,7 | 16,7 | 19,9 |
| | To personer | 23,2 | 42,1 | 34,5 |
| | Tre personer | 25,2 | 18,3 | 16,8 |
| | Fire personer | 16,2 | 15,1 | 18,1 |
| | Fem personer | 6,7 | 6,3 | 7,8 |
| | Seks personer | 4,0 | 0,8 | 2,2 |
| | Flere enn seks personer | | 0,8 | 0,7 |
| | | | 100 | 100 |
| Arbeidsstatus | I arbeid | 52,8 | 59,5 | 59,9 |
| | Arbeidsløs/varierer | 8,3 | 5,6 | 4,9 |
| | Elev/student/lærling | 16,8 | 4,0 | 9,0 |
| | Pensjonist/trygdet | 19,4 | 25,4 | 23,9 |
| | Gift uten eget arbeid | | 0,8 | 0,3 |
| | Annet | 2,6 | 4,8 | 2,1 |
| | | | 100 | 100 |

Som i 2005 er enslige overrepresentert blant problemspillerne. Litt under halvparten av de med pengespillproblemer er enslige, mot 37 prosent i befolkningen totalt. Samtidig noterer vi at balansen mellom gifte/ samboere og enslige innenfor gruppen problemspillere har endret seg noe, og at andelen gifte har gått opp og andelen enslige har gått ned blant problemspillerne mellom 2005 og 2007. Dette funnet henger sannsynligvis sammen med bevegelsen i alder blant problemspillerne.

For husstandsstørrelsen er ikke forskjellene mellom problemspillerne og befolkningen totalt store nok til å vektlegges. I 2005 var det en overrepresentasjon av problemspillere i enpersonhusstander, mens i 2007 er personer i topersonhusstander den største gruppen blant problemspillerne, slik den også er i befolkningen.

Det å ikke være i arbeid så ut til å virke negativt inn og øke sannsynligheten for pengespillproblemer i 2005. Befolkningsgruppen elever/studenter/lærlinger var klart overrepresentert blant de med pengespillproblemer i 2005. Disse forskjellene er ikke tilstede i like stor grad i materialet for 2007. I 2007 er det heller slik at elever/studenter/lærlinger er underrepresentert blant problemspillerne, noe som peker tilbake på den endrede alderssammensettingen blant problemspillerne. Arbeidsløse og pensjonister/trygdede har riktignok noe større andeler blant problemspillerne enn deres innslag i totalbefolkningen skulle tilsi. Men avvikene er for små til at vi kan konkludere sikkert (innenfor feilmarginene). Til tross for dette peker resultatene i 2007 altså på tre grupper blant de med pengespillproblemer; enslige, arbeidsløse og pensjonister/trygdede, som har mye fritid og/eller gode muligheter til å disponere over egen tid. Utslaget for pensjonister/trygdede var ikke tilstede i 2005, noe som igjen peker tilbake på en noe endret alderssammensetting blant de med pengespillproblemer.



Gjennom denne analysen av den demografiske bakgrunnen til de som har størst pengespillproblemer i befolkningen håper vi å ha fått tegnet et bilde av hvem problemspillerne er. Meget forenklet og satt på spissen var den typiske problemspiller i 2005 en enslig, arbeidsløs ung mann med lav inntekt og utdanneelse, men som gjerne går på skole eller studerer. Han bodde i en by et sted på Østlandet. I 2007 finner vi mange av de samme særtrekkene, men bildet av den typiske problemspiller har samtidig blitt mer diffust ved at forskjellene mellom ulike undergruppers bidrag til gruppen av problemspillere har blitt mindre.

- Problemspillerne er fortsatt i større grad menn enn kvinner, men kjønnsforskjellene er ikke like store som i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt unge, men spredningen i alder er større enn den var i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt i større grad lavtlønnet enn høytløntet, men inntektsforskjellene er mindre enn i 2005.
- Problemspillerne er i større grad lavt utdannede enn høyt utdannede, men ikke med den samme vekten blant de med videregående som høyeste avsluttede utdanneelse som i 2005.
- Problemspillerne er fortsatt overrepresentert i byene, samtidig som det har skjedd en geografisk forskyvning av problemspillingen bort fra Østlandet utenfor Oslo.
- Problemspillerne er fortsatt overrepresentert blant enslige, men gifte/ samboere utgjør samtidig et større innslag blant problemspillerne enn i 2005, og det har skjedd en forskyvning fra problemspillere i enpersonhusstander til personer i topersonhusstander.
- Studenter/elever/lærlinger utmerker seg ikke blant problemspillerne slik de gjorde i 2005.
- Arbeidsløse ser som i 2005 ut til å trekke opp snittet for problemspillerne, men i 2007 har også pensjonister/trygdede en tendens til overrepresentasjon i gruppen med størst pengespillproblemer.

I neste avsnitt ser vi nærmere på problemspillernes spillevaner, hvor ofte de spiller og hvor mye de satser på de ulike spillene, sammenliknet med i 2005 og med befolkningen for øvrig.

5.5 Problemspillernes spillevaner

Hvilke pengespill er det vanligst at de med pengespillproblemer benytter? Figuren under viser andelen blant de med pengespillproblemer som oppgir at de spiller spillet enten ukentlig eller daglig for undersøkelsene i 2005 og 2007. Mellom de to undersøkelsene kan vi finne flere interessante trekk. Hovedtrekket er en gjennomgående nedgang i andelen i gruppen problemspillere som spiller de ulike spillene ofte. Nedgangen i spillefrekvens er størst for de pengespillene vi fant at det var knyttet størst grad av problemspilling til i 2005, og spilleautomater står i en særstilling. I 2005 oppga ca 1 av 3 problemspillere at de spilte på spilleautomater ukentlig eller oftere. I 2007 er det tilsvarende ca 1 av 5 av problemspillerne som oppgir det samme. Denne nedgangen, fra 33,5 prosent til 19,9 prosent av problemspillerne, er statistisk signifikant. Det er altså grunnlag for å konkludere, med rimelig grad av sikkerhet, med at problemspillerne bruker spilleautomater sjeldnere i 2007 enn de gjorde i 2005.

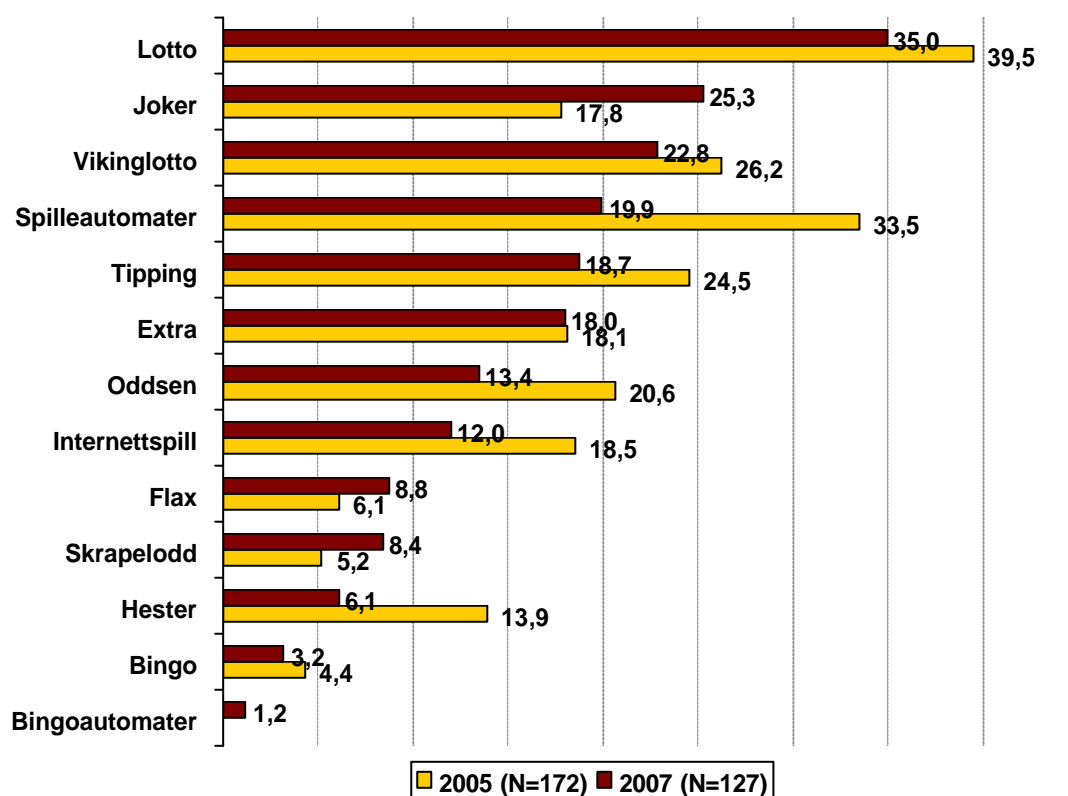
Nedgangen for Oddsene og for Internettspill ligger innenfor feilmarginene, men følger det generelle mønsteret med at problemspillerne ikke spiller like ofte som før. Det samme gjelder for Tipping. Men nedgangen i spillingen på Hester blant problemspillerne mellom 2005 og 2007 er stor nok til å være signifikant.



Vi noterer visse unntak fra hovedtrekket om mindre bruk av pengespillene. For Joker, Flax og skrapelodd øker tilsynelatende andelen problemspillere som spiller pengespillene ukentlig eller oftere. Grunnet det lave antallet intervjuer i gruppen problemspillere ligger forskjellene for Joker, Flax og skrapelodd mellom 2005 og 2007 innenfor feilmarginene, og kan i prinsippet skyldes tilfeldigheter i utvalgene.

Mange av de små variasjonene i spillefrekvens mellom spillene kan i prinsippet skyldes tilfeldigheter i utvalget. Men ut fra tallgrunnlaget kan vi med en rimelig grad av sikkerhet si at problemspillerne spiller Lotto oftere enn de spiller spillene fra spilleautomater og nedover på lista (statistisk signifikante forskjeller). Videre kan vi si med en rimelig grad av sikkerhet at problemspillerne spiller oftere på spilleautomater enn de spiller spillene fra Flax og nedover på lista (statistisk signifikante forskjeller).

Andel blant problemspillerne som oppgir at de spiller pengespillene ukentlig eller oftere, 2005 og 2007.



Det er ikke så overraskende at vi skulle finne en nedgang i andelen som spiller spilleautomater ukentlig eller ofte blant problemspillerne. Men vi hadde kanskje forventet en økning i andelen problemspillere som oppgir at de spiller internettspill. Det at figuren under viser motsatt tendens for internettspillene, henger sammen med den endrede alderssammensetningen av problemspillerne, med en nedgang blant 15-24 ringene. Det kan også skyldes at CPGI-modellen ikke i tilstrekkelig grad fanger opp de nyere problematiske aspektene ved nettspill. CPGI-modellen er rettet inn mot negative konsekvenser ved bruk av *penger* på pengespillene, og måler i mindre grad negative *sosiale* konsekvenser. Problematikken ved nettspill viser seg å strekke seg ut over de rene pengespillene på nettet, og vel så mye dreie seg om høy tidsbruk på ubekvemme tider av døgnet og påfølgende sosiale problemer – som for eksempel fravær fra jobb/ skole. Vi har spurt konkret om



pengespillene på internett her, som betting, casino og poker. Vi vil komme mer inn på disse sosiale aspektene ved nettspill i det siste kapittelet i rapporten som omhandler dette temaet. Samtidig kan vi ikke utelukke muligheten for at vi i vårt utvalg ikke i tilstrekkelig grad fanger opp de som spiller på Internett. Som vi skal se i neste kapittel tyder derimot resultatene i undersøkelsen ikke på at nettspillerne glimrer med sitt fravær; 26 prosent sier de har spilt nettbaserte dataspill (online).

Det er altså kupongspillene med muligheten til å vinne relativt mye penger som fortsatt dominerer spillingen til problemspillerne. Samtidig har andelen problemspillere som spiller pengespillene ukentlig eller oftere gått ned, og spesielt merkbart er dette for spilleautomatene.

I tillegg til utviklingen som skisseres over, vil vi se nærmere på problemspillernes spillevaner sammenliknet med spillevanene i befolkningen totalt. Da får vi i tillegg et bilde av eventuelt avvikende spilleatferd i gruppen med størst pengespillproblemer. I 2005 skilte problemspillerne seg klart ut når det gjaldt bruken av spilleautomater. Også for Oddsen, Internettspill og Tipping var det store avvik mellom frekvensen blant problemspillerne og i befolkningen totalt. I 2007 har dette bildet endret seg noe. I tabellene nedenfor er spillene rangert ut fra differansen i prosentpoeng mellom andelen som spiller spillene ukentlig eller oftere i befolkningen og tilsvarende andeler blant problemspillerne.

Tabell: Differansen mellom befolkningen og problemspillerne i ukentlig eller oftere bruk av spillene.

| 2005 | | | | 2007 | | | |
|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|------------|
| Spiller ukentlig eller oftere 2005 | Befolkning (N = 3135) | Problem-spillerne (N = 172) | Differanse | Spiller ukentlig eller oftere 2007 | Befolkning (N = 3002) | Problem-spillerne (N = 127) | Differanse |
| Spilleautomater | 4,0 | 33,5 | 29,5 | Spilleautomater | 2,5 | 19,9 | 17,4 |
| Oddsen | 3,8 | 20,6 | 16,8 | Tipping | 6,6 | 18,7 | 12,2 |
| Internettspill | 2,2 | 18,5 | 16,3 | Joker | 13,5 | 25,3 | 11,8 |
| Tipping | 8,4 | 24,2 | 15,8 | Oddsen | 2,9 | 13,4 | 10,6 |
| Vikinglotto | 12,4 | 26,2 | 13,8 | Vikinglotto | 12,6 | 22,8 | 10,2 |
| Hester | 3,6 | 13,9 | 10,3 | Internettspill | 2,0 | 12,0 | 10,0 |
| Lotto | 33,3 | 39,5 | 6,2 | Skrapelodd | 1,1 | 8,4 | 7,4 |
| Extra | 12,5 | 18,1 | 5,6 | Flax | 1,6 | 8,8 | 7,2 |
| Joker | 12,4 | 17,8 | 5,4 | Lotto | 28,1 | 35,0 | 6,9 |
| Flax | 2,2 | 6,1 | 3,9 | Extra | 12,9 | 18,0 | 5,1 |
| Skrapelodd | 1,6 | 5,2 | 3,6 | Hester | 2,3 | 6,1 | 3,8 |
| Bingo | 1,1 | 4,3 | 3,2 | Bingo | 0,7 | 3,2 | 2,5 |
| | | | | Bingoautomater | 0,1 | 1,2 | 1,1 |

Jevnt over ser vi at problemspillerne fortsatt bruker pengespillene mer enn andre. For alle spillene unntatt Lotto, Extra, Hester, Bingo og Bingoautomater, er andelen blant problemspillerne signifikant høyere enn andelen i befolkningen totalt. Også for de sistnevnte er tendensen at problemspillerne spiller oftere enn gjennomsnittet av befolkningen, men forskjellene er innenfor feilmarginene. Samtidig er *hovedinntrykket* at avstanden mellom befolkningen og problemspillerne er mindre i 2007 enn i 2005. Der hvor spillefrekvensen har gått ned i befolkningen, har den gått ytterligere ned blant problemspillerne.

I 2007, som i 2005, er det for spilleautomatene at avstanden mellom problemspillernes og befolkningens bruk er størst. Samtidig er effekten av spilleautomatene klart dempet sammenliknet med 2005, og differansen mellom problemspillere og befolkning har skrumpet fra ca 30 prosentpoeng i 2005 til ca 17 prosentpoeng i 2007. Mens spilleautomater var det nest mest brukte spillet blant problemspillerne i 2005 (etter Lotto), har spilleautomatene tilsynelatende blitt passert i popularitet av både Joker og Vikinglotto i 2007 blant problemspillerne. Dette er med forbehold om



tallgrunnlaget – forskjellene mellom bruken av spilleautomater og Joker og Vikinglotto (eller Tipping) blant problemspillerne er ikke store nok til å være statistisk signifikante.

Med den posisjon for spilleautomatene som vi fant blant problemspillerne i 2005, er det ikke overraskende at vi fortsatt finner en sammenheng mellom problemspilling og spilleautomater i 2007. Det at datainnsamlingen til undersøkelsen ble gjennomført før 1. juli 2007 (da automatene ble inndratt fra markedet), og at respondentene i CPGI-modellen blir bedt om å tenke 12 måneder tilbake i tid når de svarer ("Har du i løpet av de 12 siste månedene..."), må også tas med i betraktningen. På grunnlag av resultatene synes det likevel trygt å konkludere med at spilleautomatene ikke har en like sterk posisjon blant problemspillerne i 2007 som de hadde i 2005.

Det har vært pekt på mange grunner til sammenhengen mellom spilleautomatene og pengespillproblemer. Det ene er at automatene har vært relativt lett tilgjengelige. Det andre er at det er kort tid for den som spiller mellom satsing og gevinst. Jo kortere tid det er mellom satsing og gevinst, desto større er faren for å bli spilleavhengig. Hvor ofte man vinner, vil også ha en innvirkning her. Jo oftere man har gevinster som forsterker spillingen, desto større er risikoen ved spillet. Mange smågevinster i spilleautomatene er enkle å investere tilbake i spillet og gjør at man spiller lengre, og tiden brukt på et spill vil også påvirke risikoen ved spillingen. Det tredje forholdet er nivået på innsats og gevinst, hvor de som er i ferd med å utvikle spilleproblemer må satse stadig mer for å oppnå den samme spenningen. I det minste for to av disse forholdene, tilgjengelighet og nivå på innsats/gevinst, har det skjedd endringer mellom undersøkelsene i 2005 og 2007 som nok kan bidra til å forklare den svekkede posisjonen for spilleautomatene blant problemspillerne.

Oddsens 18 års grense og blir vurdert som "det av Norsk Tippings spill som innebærer størst risiko i forhold til uheldig spilleatferd" (Norsk Tippings Årsrapport '04, s.35). I undersøkelsen i 2005 skilte problemspillerne seg klarere fra gjennomsnittet i befolkningen enn de gjør i undersøkelsen for 2007 når det gjelder spilling av Oddsens. Fremdeles spiller signifikant større andeler blant problemspillerne Oddsens enn blant gjennomsnittet av befolkningen, men i 2007 havner både Tipping og Joker foran Oddsens på listen, selv om forskjellene mellom spillene ikke er store nok til å ligge utenfor feilmarginene. Den største forskjellen fra 2005 er for Joker. I 2005 skilte ikke problemspillerne seg signifikant fra befolkningen for øvrig i spilling av Joker. I 2007 derimot er forskjellen signifikant, og vi kan si med rimelig grad av sikkerhet at problemspillerne i 2007 spiller mer Joker enn gjennomsnittet i befolkningen. Det er nærliggende å tro at dette har sammenheng med den endrede demografiske sammensetningen av problemspillerne, som vi har redegjort for over.

Vikinglottos posisjon blant gruppen av problemspillere i 2007 skiller seg ikke nevneverdig fra resultatet fra 2005. Til forskjell fra Lotto, skiller problemspillerne seg signifikant fra gjennomsnittet av befolkningen for Vikinglotto, slik det også var tilfelle i 2005.

Internettspill der man satser og kan vinne penger, som betting, poker og casino er ikke særlig vanlig i befolkningen som helhet. Som i 2005 oppgir bare ca 2 prosent i befolkningen at de spiller slike internettspill ukentlig eller oftere. I 2005 oppga 18,5 prosent av problemspillerne at de spilte slike internettspill, mens i 2007 oppgir 12 prosent det samme. Nedgangen er innenfor feilmarginene, og også i 2007 er avstanden ned til gjennomsnittet av befolkningen signifikant. Et klart flertall av den norske befolkningen har tilgang til internett. Internettspill er lett tilgjengelig, og det er liten eller ingen sosial kontroll av spillingen når man kan sitte hjemme i sin egen stue og spille. Dette gjelder både den *uformelle* sosiale kontrollen det innebærer å ha noen rundt seg når en



spiller, og den *formelle* kontrollen i form av et fungerende regelverk. Dessuten er spill på internett vanskelig å regulere siden virksomheten foregår internasjonalt og transaksjonene skjer via utenlandske servere. Spillerne gjør innsatsen elektronisk med kredittkort, og ikke med ”virkelige” penger, noe som kan gi en falsk følelse av trygghet og øke satsingen. Likevel ser vi altså få tegn til økt spilleproblematikk når det gjelder pengespillene på internett mellom 2005 og 2007. En grunn kan være den endrede aldersprofilen blant problemspillerne. En annen grunn kan som nevnt være at spillevanene på internett har endret seg og at CPGI-modellen ikke fanger opp de nyere aspektene som kan være problematiske ved nettspill. Vi skal se nærmere på nettspilling i neste kapittel, men tror en spesialundersøkelse blant nettbefolkningen er nødvendig for å få belyst nettspillingen bedre enn denne undersøkelsen kan gjøre.

Som vi tidligere har sett, er Lotto ett av spillene problemspillerne bruker mest. Samtidig skiller ikke problemspillernes spillefrekvens seg vesentlig fra befolkningens totalt når det gjelder Lotto. Slik var det også i 2005. Problemspillere spiller altså mye Lotto, men ikke vesentlig mer enn andre. Dette kan ha med Lottos popularitet i befolkningen generelt å gjøre, slik at det skal mer til for dette spillet enn for de andre før vi får signifikante utslag.

*

Pengespill er nettopp pengespill fordi spillerne satser kroner og ører i bruken av dem. For å komplettere bildet av problemspillernes spillevaner vil vi nå se nærmere på deres pengebruk – hvor mye de satser – sammenliknet med befolkningen for øvrig og med nivået fra 2005.

5.6 Problemspillernes pengebruk

I spørreskjemaet har vi for hvert av spillene stilt spørsmål om ”omtrent hvor mange kroner satset du sist du spilte spillet?”. Instruksjonen til respondenten var å skrive inn beløpet, eller la feltet stå åpent dersom han/hun aldri har spilt spillet eller ikke husker hvor mye han/hun satset sist. Spørsmålet skal forstås nettopp som hvor mye man satset, ikke hvor mye man tapte eller vant. Det er som tidligere nevnt måleproblemer forbundet med oppgivelsen av pengebeløp brukt på spill i en utvalgsundersøkelse, både grunnet mulig feilerindring og mulig selvbedrag eller fornektelse av hvor mye penger som egentlig er satset. Vi får ytterligere utfordringer når pengebruken ikke bare skal brytes ned per spill, men også krysses mot graden av spilleproblemer. Problemspillerne er en så liten gruppe i utvalget (127 besvarelser i 2007, 172 i 2005) at det vil ligge svært få besvarelser for pengebruken på det enkelte spill til grunn innenfor denne gruppen. Dermed vil det være stor fare for store, tilfeldige utslag dersom vi ser på pengebruk per enkeltstående spill blant problemspillerne – tallgrunnlaget blir rett og slett for tynt. Derfor har vi laget en ny variabel som summerer den enkelte respondents pengebruk for alle pengespillene for spørsmålet om hvor mye man sist satset.

Tabell: Gjennomsnittlig antall kroner satset sist, uavhengig av type spill, 2005 og 2007.

| | Ikke spilleproblem | Lavrisiko spillere | Problemspillere (moderat + høyrisiko) | Spillere totalt |
|------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--|----------------------------|
| Sum "sist satset" 2005 | kr 221 | kr 339 | kr 1 251 | kr 300 |
| Sum "sist satset" 2007 | kr 239 | kr 337 | kr 794 | kr 277 |



Som i 2005 ser vi også i 2007 forskjeller i pengebruken i materialet avhengig av graden av spilleproblemer. Problemspillerne satser vanligvis mer penger på pengespill enn spillere av pengespill totalt. Både er det fordi de spiller flere spill, men mest fordi problemspillerne satser større beløp når de spiller. Tendensen er klar; jo større grad av spilleproblemer, desto større beløp er det vanlig å satse på pengespillene. Det er verdt å merke seg at det gjennomsnittlige beløpet som gruppene uten spilleproblemer og lavrisikospillerne satset sist de spilte, uavhengig av spill, er nesten det samme i 2007 som i 2005. For problemspillerne derimot, er det gjennomsnittlige beløpet man satset sist tilsynelatende noe mindre i 2007 enn i 2005. Det er altså problemspillerne som bidrar til den lille nedgangen i gjennomsnittlig satsede beløp for spillere totalt mellom 2005 og 2007.

Som vi har sett varierer det hvor ofte problemspillerne spiller de ulike spillene. Derfor bør vi ta hensyn til bruken av spillene for å få et riktigere bilde av avstanden mellom problemspillernes pengebruk og andres, samt utviklingen fra 2005. Vi må med andre ord kontrollere for hvor ofte spillene spilles i løpet av et år. Vi har tatt utgangspunkt i det gjennomsnittlige antall ganger den enkelte har spilt pengespill (uavhengig av type) og multiplisert med det gjennomsnittlige beløpet sist satset (uavhengig av spill), og fått følgende estimater (avrundede tall):

Tabell: Gjennomsnittlig beløp satset over ett år, uavhengig av type spill 2005 og 2007.

| Gjennomsnittlig beløp satset over ett år uavhengig av spill | Problemspillere | | | |
|--|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| | Ikke spilleproblem | Lavrisiko spillere | (moderat + høyrisiko) | Spillere totalt |
| 2005 | kr 1 185 | kr 3 135 | kr 13 670 | kr 2 235 |
| 2007 | kr 1 345 | kr 4 460 | kr 16 125 | kr 2 300 |

Det fremgår av tabellen at det gjennomsnittlige beløpet satset over ett år uavhengig av spill har økt noe i alle grupper spillere. Tilsynelatende har innsatsen økt mest blant problemspillerne mellom 2005 og 2007. Hovedtrekket også når vi på denne måten kontrollerer for hvor ofte det spilles, er at jo større spilleproblemer, desto høyere beløp satses det i snitt over ett år. Problemspillerne satser anslagsvis 12 ganger så mye på pengespill i løpet av et år som spillere uten spilleproblemer, og 3-4 ganger så mye som lavrisikospillerne.

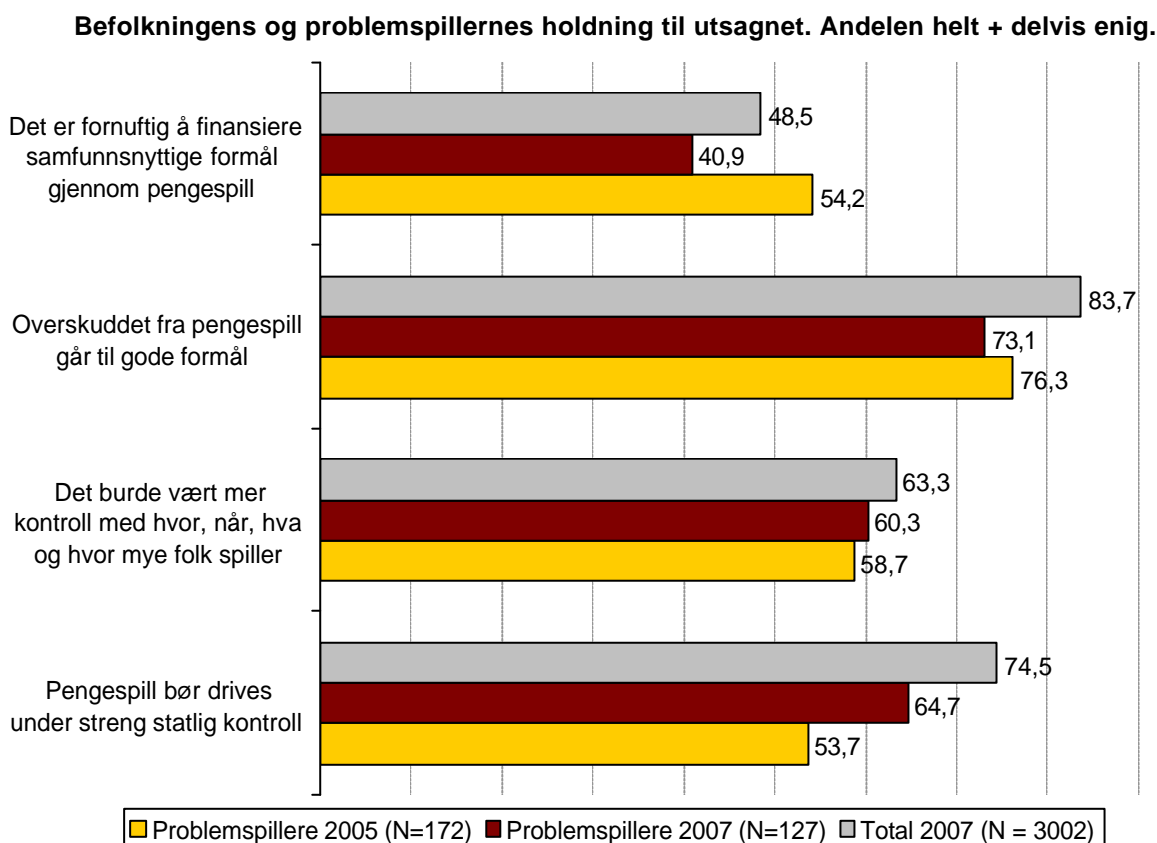
Det er til dels store forskjeller i pengebruken blant spillerne avhengig av type spill, slik vi så i kapittel 4. Dette gjelder også for problemspillerne. Men som nevnt blir tallgrunnlaget per spill for problemspillerne alene for tynt og sårbart for tilfeldige utslag. Det vi kan si etter å ha studert estimatene nærmere er at pengebruken mellom spillene blant problemspillerne stort sett følger det samme mønsteret som vi ser totalt, men at det tilsynelatende satses betydelig høyere beløp på enkelte av spillene blant problemspillerne enn blant spillere generelt. Som i 2005 ser internettspill og spilleautomatene ut til å stå i en særstilling når det gjelder beløpene problemspillerne årlig satser. Igjen med forbehold om tallgrunnlaget er forskjellen mellom problemspillernes pengebruk og spillere generelt størst for internettspill, dernest spilleautomater. Dette er det samme mønsteret som i 2005, da problemspillernes pengebruk også skilte seg spesielt ut for internettspill og spilleautomater. Forskjellen er at i 2007 har problemspillernes satsing på internettspill gått klart forbi satsningen på spilleautomater, mens avviket i pengebruken på internettspill og på spilleautomater i 2005 var omtrent det samme. Igjen minner vi om tallgrunnlaget som gjør at dette må ses på som tendenser. Men med et forbehold i tallgrunnlaget kan spillene rangeres på følgende måte etter hvor store beløp problemspillerne satser på dem i løpet av et år:



Internettpill > Spilleautomater > Tipping/Hester > Bingo/Oddsene > Lotto/Vikinglotto > Flax > Ekstra/Skrapelodd > Joker.

5.7 Problemspillernes holdninger

Kan så forskjeller i problemspillernes holdninger bidra til forklaringen til at mange faller i denne kategorien? Vi vil nå se nærmere på i hvilken grad holdningene til problemspillerne avviker fra holdninger i befolkningen totalt sammen med utviklingen siden 2005. Først skal vi konsentrere oss om holdninger til kontroll av pengespill og holdninger til pengespillenes finansiering av gode formål. Figuren under viser andelen i befolkningen og andelen blant problemspillerne som er delt eller delvis enig i de fire utsagnene. For nærmere redegjørelse av befolkningens generelle holdninger til pengespill, se kapittel 3.



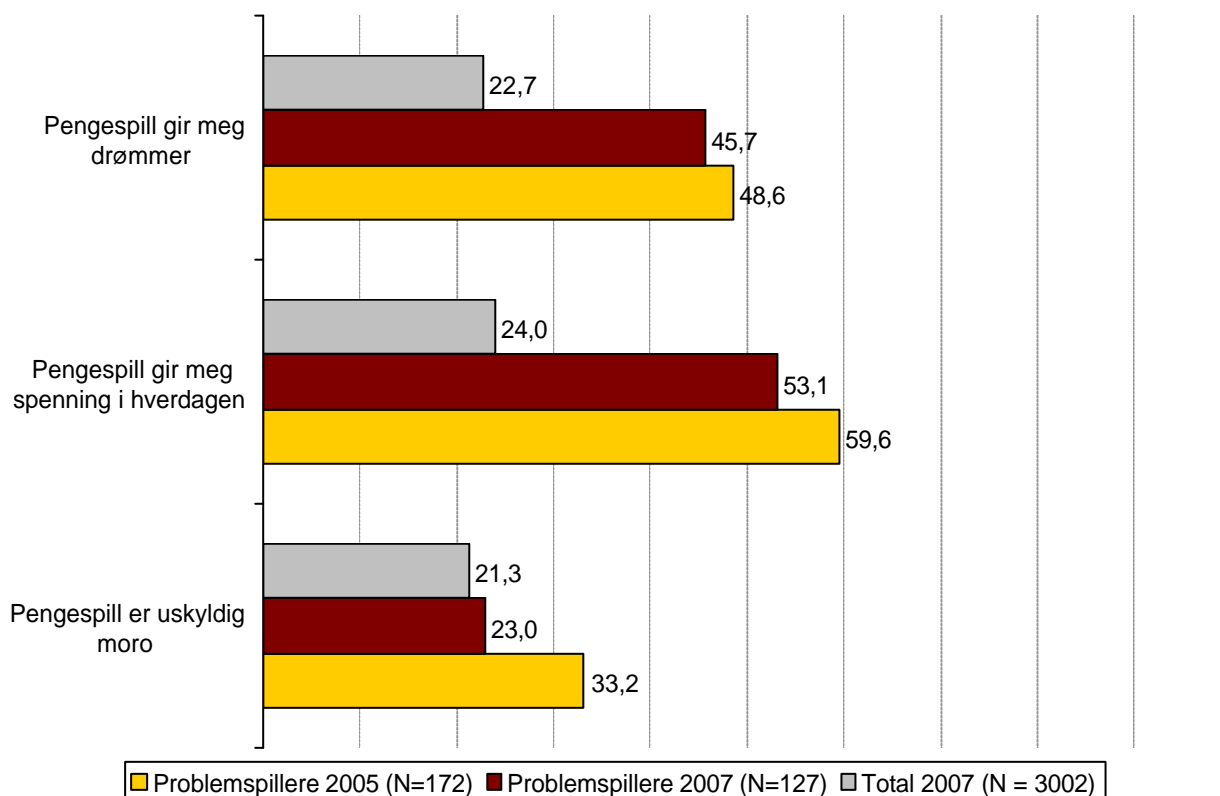
Problemspillerne skiller seg ikke signifikant fra befolkningen totalt når det gjelder hvor fornuftig det er å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. Det gjorde de heller ikke i 2005, men tendensen er en tilbakegang i andelen problemspillere som støtter utsagnet i 2007. Forskjellen mellom 54 prosent blant problemspillerne i 2005 og 41 prosent blant problemspillerne i 2007 er signifikant. Verken i befolkningen eller blant problemspillerne er det altså like mange som mener det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill. Utsagnet "Overskuddet fra pengespill går til gode formål" er det flere som støtter totalt, her er avviket mellom problemspillernes og befolkningens holdning stort nok til å være signifikant. Mindre andeler blant problemspillerne enn ellers mener overskuddet fra pengespill går til gode formål. Det samme var tilfelle i 2005, og forskjellene mellom 2005 og 2007 er ikke signifikant blant



problemspillerne for utsagnet. Når det gjelder utsagnene som berører graden av kontroll, er problemspillerne mer eller mindre på linje med befolkningen i sine holdninger til utsagnet "Det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller". Slik var det også i 2005. Men når vi ser nærmere på holdningene til utsagnet om at "Pengespill bør drives under streng statlig kontroll" finner vi større avvik mellom problemspillerne og befolkningens oppfatning. I befolkningen er hele 3 av 4 enige i utsagnet, mens blant problemspillerne mener i 2007 ca 65 prosent det samme. Forskjellen er stor nok til å være signifikant. Samtidig er tendensen at støtten til utsagnet om streng statlig kontroll øker blant problemspillerne, selv om forskjellene mellom 2005 og 2007 ikke er statistisk signifikant og kan skyldes tilfeldigheter i utvalgene. Selv blant problemspillerne er det altså godt over halvparten som mener både at pengespillene bør kontrolleres av staten, og at det burde vært mer kontroll med folks spillevaner.

I undersøkelsen har vi også med tre utsagn som er ment å måle holdninger til pengespill på det mer personlige plan. Disse går på om pengespillene gir en drømmer, spenning og om man ser på pengespill som uskyldig moro. For nærmere redegjørelse av befolkningens holdninger til disse utsagnene, se kapittel 3. Figuren under viser andelen i befolkningen og andelen blant problemspillerne som er helt eller delvis enig i de tre utsagnene.

Befolkningens og risiko- og problemspillerens holdning til utsagnet. Andelen helt + delvis enig.



For disse mer personlige holdningsutsagnene er det klare avvik mellom problemspillerens oppfatninger og oppfatningene i befolkningen totalt. For utsagnene om drømmer og om spenning i hverdagen er det ingen store bevegelser i andelen problemspillerne som støtter disse. Både i 2005 og i 2007 er en vesentlig større andel blant problemspillerne enn blant gjennomsnittet av befolkningen enig i utsagnene om at pengespillene gir spenning og drømmer. Over dobbelt så store andeler blant problemspillerne som i befolkningen støtter utsagnene. Problemspillerne forbinder



åpenbart pengespillene med spenning og drømmer i større grad enn befolkningen for øvrig, noe som kan være deler av forklaringen på at de spiller oftere og bruker mer penger når de spiller enn andre. Men for utsagnet ”pengespill er uskyldig moro” avviker ikke problemspillernes holdninger vesentlig fra de generelle holdningene i befolkningen. Det gjorde de for så vidt ikke i 2005 heller, men her har det vært en bevegelse i holdningene i befolkningen totalt, og problemspillerne i 2007 har tilsynelatende fulgt denne generelle bevegelsen i holdninger til pengespill som uskyldig moro.

Holdningsspørsmålene var noe av det første vi spurte om i undersøkelsen. Problemspillerne tok dermed stilling til spørsmålet før de fikk anledning til å reflektere nærmere over sine egne spillevaner gjennom spørsmålene i CPGI-modellen. Kanskje ville en enda mindre andel av problemspillerne vært enig i at pengespill er uskyldig moro, dersom spørsmålet ble plassert etter spørsmålene i CPGI-modellen i spørreskjemaet. Ved å stille de generelle holdningsspørsmålene først, kan vi se på svarfordelingen som en mer uhildet og umiddelbar tapping av holdningene, også blant problemspillerne. 23 prosent av problemspillerne er altså *ikke* enige i at pengespill er uskyldig moro. Dette kan ses på som et uttrykk for at mange problemspillere selv ser farene forbundet med sin spilleatferd, og opplever manglende kontroll over sine spillevaner, samtidig som også problemspillernes holdninger nok har blitt påvirket av den offentlige fokuseringen på pengespillproblematikken de siste par årene.

Kapittel 6 – Bruken av nettbaserte dataspill

I undersøkelsen for 2007 ble det tatt inn et sett med nye spørsmål om bruken av nettbaserte dataspill. I tillegg til å få kartlagt utbredelsen i bruken av nettbaserte dataspill i befolkningen har formålet med dette vært å få et større innblikk i hvilke former for nettbaserte dataspill som er vanligst, hva slags tidsbruk som er knyttet til bruken, hvilke beløp som er involvert (om noen) og ikke minst i hvilken grad det knytter seg problemfylt atferd til de nettbaserte dataspillene.

6.1 En av fire har spilt nettspill

Det innledende spørsmålet til denne seksjonen lød; ”*Har du noen gang spilt nettbaserte dataspill (online)?*”. Fokuset er med andre ord flyttet, fra de rene pengespillene på internett, som poker, casino og betting, til nettbaserte dataspill generelt, uavhengig om det går an å vinne penger på spillene eller ikke. Terskelen for å svare bekreftende på spørsmålet er også relativt lav, fordi vi har valgt å stille spørsmål om man *noen gang* har spilt nettbaserte dataspill, og ikke f.eks i løpet av de siste 12 måneder. 26 prosent av befolkningen svarer ”ja” på spørsmålet. Om lag 1 av 4 i befolkningen har med andre ord en eller annen gang spilt nettbaserte dataspill.

Det er til dels store forskjeller mellom ulike undergrupper av befolkningen, og den sterkeste sammenhengen finner vi for alder. 73 prosent, eller nær 3 av 4, i alderen 15-24 år har spilt nettbaserte dataspill, mot 5 prosent blant 60 åringer og 2 prosent blant de over 70 år. Jo eldre en er desto færre er det som har spilt nettbaserte dataspill. For 25-29 åringene er andelen som har spilt nettbaserte dataspill 49 prosent, for 30-39 åringene 31 prosent, for 40-49 åringene 16 prosent og for 50-59 åringene 9 prosent. Vi finner også en klar kjønnsforskjell ved at menn i signifikant større grad enn kvinner svarer at de har spilt nettbaserte dataspill; 33 prosent av mennene mot 18 prosent av kvinnene. Den klare sammenhengen med alder gjenspeiler seg i det at de med videregående som høyest avsluttede utdanneelse, enslige, de med 3 eller flere i husstanden og de med lavest personlig inntekt trekker opp gjennomsnittet for de som har spilt nettbaserte dataspill. I tillegg er det slik at

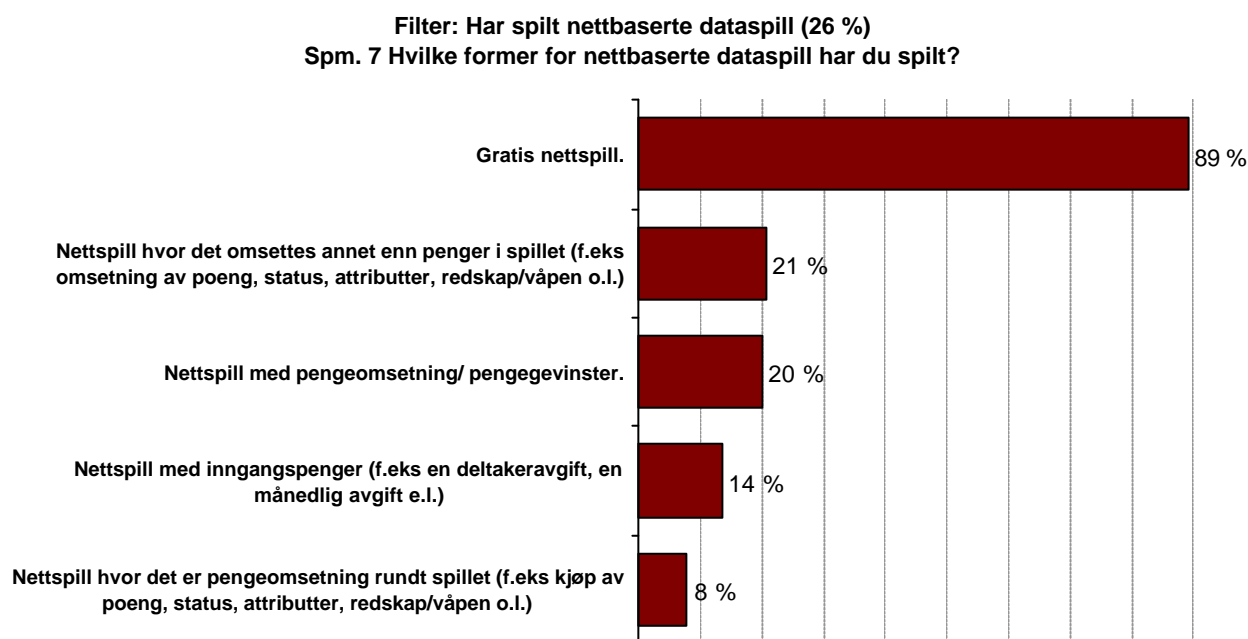


folk bosatt i byene i større grad enn ellers spiller nettbaserte dataspill, mens det ikke er nevneverdige forskjeller mellom folk i de ulike landsdelene.

Spillerprofilen for nettbaserte dataspill er altså nokså tydelig; ung, maskulin og urban. I forhold til graden av spilleproblemer finner vi signifikante forskjeller i besvarelsene avhengig av hvilken CPGI-gruppe man tilhører. Forskjellen går mellom de uten spilleproblemer på den ene siden og lavrisiko- samt problemspillerne på den andre. Blant de to sistnevnte gruppene svarer 44-45 prosent at de har spilt nettbaserte dataspill, mot altså 26 prosent totalt – og denne forskjellen er stor nok til at den sannsynligvis ikke skyldes tilfeldigheter i utvalget.

6.2 Gratis nettspill vanligst

Videre har vi spurt de som spiller nettspill om hvilke typer nettbaserte dataspill det er snakk om. Som det framgår av figuren under svarer det overveldende flertall at de har spilt gratis nettspill. 9 av 10 av de som ”noen gang” har spilt nettbaserte spill, svarer at de har spilt gratis nettspill.



Her var det mulig å oppgi mer enn en type nettbasert dataspill. Menn har i vesentlig større grad enn kvinner spilt andre typer nettspill enn de som er gratis, og trekker snittet signifikant opp for alle de andre kategoriene nettspill. Det samme gjelder for 15-24 åringene i forhold til folk i de andre aldersgruppene; de under 25 år har klart større bredde i nettspillingen enn de over 25 år.

Ved siden av gratis nettspill sier 21 prosent av nettspillerne at de har spilt nettspill hvor det omsettes annet enn penger i spillet, og 20 prosent at de har spilt nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster. 20 prosent (av de ca 1 av 4 som har spilt nettbaserte dataspill) innebærer at anslagsvis 190 000 personer har spilt nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster. Når det gjelder nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster skiller følgende undergrupper av befolkningen seg signifikant ut fra gjennomsnittet med høyere andeler: menn, de med videregående skole, de med personlig inntekt fra kr 300-499.000, de som er i arbeid og de som bor



i byen. I tillegg til nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster, spilles nettspill med inngangspenger (14 prosent av nettspillerne) og nettspill hvor det er pengeomsetning *rundt* spillet (8 prosent av nettspillerne). For disse spillene finner vi en signifikant overrepresentasjon av unge, av enslige og de med lavest personlig inntekt.

Ved å studere kombinasjonen av svar nærmere finner vi følgende: Til sammen svarer 8,3 prosent (+/- 1pp) av befolkningen, anslagsvis 310 000 personer, at de har spilt nettbaserte spill hvor det har vært *en eller annen form for pengeomsetning* involvert; enten pengegevinster, inngangspenger eller pengeomsetning *rundt* spillet. Menn og de under 25 år er spesielt overrepresentert blant disse. Igjen er det ingen vesentlige forskjeller mellom lavrisikospillerne og problemspillerne. Forskjellen går mellom disse to CPGI-gruppene på den ene siden og de uten spilleproblemer på den andre. 25 prosent blant lavrisikospillerne og blant problemspillerne har spilt nettbaserte spill hvor det har vært en eller annen form for pengeomsetning involvert, mot altså 8,3 prosent i snitt. Forskjellen er signifikant og skyldes sannsynligvis ikke tilfeldigheter i utvalget. Dersom vi videre ekskluderer de som oppgir at de har spilt nettspill med ren *pengeomsetning/ pengegevinster*, finner vi at til sammen 5,4 prosent (+/- 0,8pp) av befolkningen (anslagsvis 204 000 personer) enten har spilt nettspill med inngangspenger, nettspill med pengeomsetning *rundt* spillet og/eller nettspill hvor det omsettes annet enn penger – men altså ikke nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster. Ikke overraskende finner vi også i denne gruppen en meget klar overrepresentasjon av personer i alderen 15-24 år. Det er en liten overrepresentasjon av menn (gutter) blant de som bare har spilt andre former for nettspill enn de pengebaserte, men kjønnsforskjellene er ikke like store som for pengespillene på internett.

6.3 Pengebruk på nettbaserte dataspill

I tråd med det store antallet som svarer at de har spilt gratis nettspill, svarer også et klart flertall av nettspillerne at de verken har satset eller brukt noen penger på nettspill den siste måneden. 80 prosent av nettspillerne svarer kr 0,- på spørsmålet om hvor mye de har satset/brukt den siste måneden på nettspill. Dermed blir også tallgrunnlaget for de som faktisk har satset/brukt penger på nettspill den siste måneden tynt. Blant de som oppgir at de har satset/brukt et beløp, ligger gjennomsnittet for den siste måneden på kr 425, men det er relativt stor spredning i svarene. Beløpene som oppgis varierer mellom kr 6000 og kr 1. Det mest vanlige beløpet å ha satset/brukt på nettbaserte dataspill sist måned er kr 100 (modus). Beløpet som deler utvalget i to (median) er kr 200 – dvs. at like mange har spilt/brukt mindre enn kr 200 som mer enn kr 200.

Ser vi pengebruken i forhold til alder, ser det ut til at det er de 25-29 årige nettspillerne som satser/bruker mest. Samtidig er det altså 15-24 åringene som spiller mest, og som dermed også i sum nok bidrar med mesteparten av beløpene som satses/brukes månedlig på nettbaserte dataspill. Likevel bruker altså den enkelte under 25 år tilsynelatende noe mindre enn den enkelte 25-29 åring når disse først spiller. Vi understreker at tallgrunnlaget er tynt her, og at forskjellene er innenfor feilmarginene og må ses på som tendenser i datamaterialet.

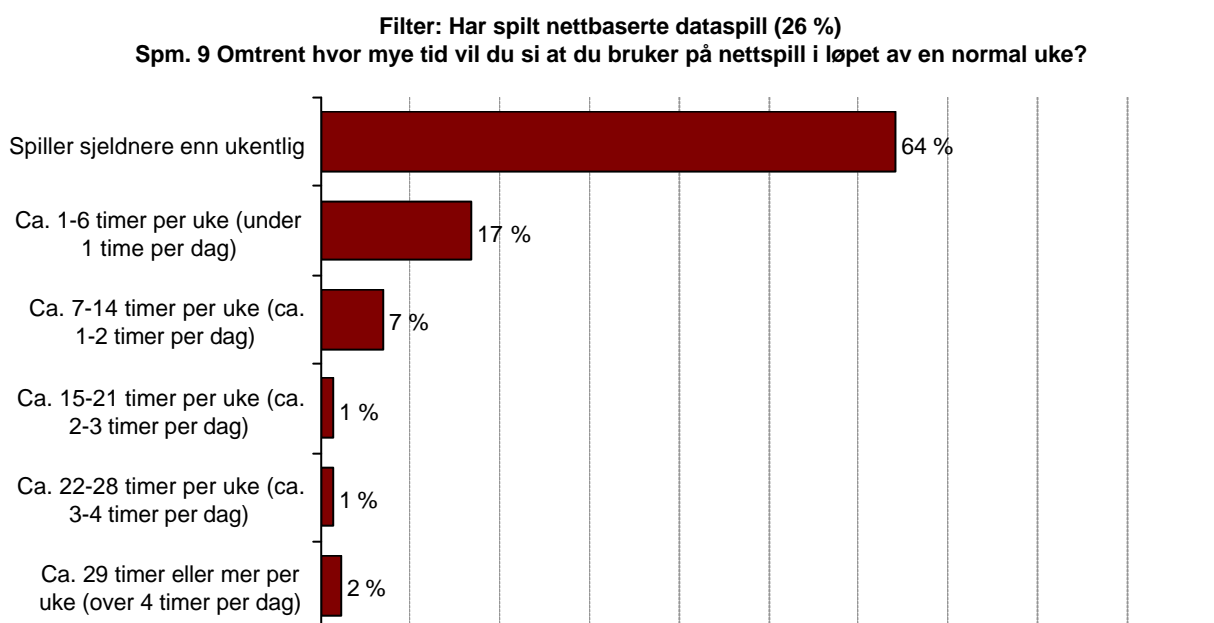
Vi har også sett nærmere på den månedlige pengebruken på nettbaserte dataspill når det gjelder CPGI-kategoriene. Igjen blir tallgrunnlaget svært tynt, spesielt for problemspillerne, men tendensen i materialet viser store forskjeller mellom problemspillerne og de andre. Problemspillerne satser/bruker tilsynelatende mye mer penger på nettbaserte dataspill i måneden enn spillere uten like store spilleproblemer ellers. Her er det tilsynelatende en stor forskjell også mellom lavrisikospillerne og problemspillerne. Så selv om bruken av nettbaserte dataspill virker nokså lik mellom lavrisikospillerne og problemspillerne når det gjelder om de spiller og hva slags



nettspill de spiller, er pengebruken tilsynelatende en helt annen blant problemspillerne enn blant lavrisikospillerne.

6.4 Tidsbruk på nettbaserte dataspill

Etter hvert som utbredelsen av nettbaserte dataspill har blitt større har det festet seg et inntrykk om at det knytter seg problemer til tidsbruken rundt denne typen spill for enkelte. Vi stilte derfor spørsmål til de som har spilt nettbaserte dataspill om hvor mye tid de vil anslå at de bruker på denne aktiviteten i løpet av en normal uke. Som det fremgår av figuren under, svarer ca 2 av 3 nettspillere at de spiller sjeldnere enn ukentlig. 17 prosent spiller under 1 time per dag, mens 7 prosent spiller 1-2 timer per dag.



1 prosent oppgir at de bruker 2-3 timer per dag eller 15-21 timer per uke på nettspill, og 1 prosent 22-28 timer i uken/ 3-4 timer per dag. I overkant av 2 prosent av nettspillerne oppgir at de spiller over 4 timer daglig eller ca 29 timer eller mer i løpet av en normal uke. Disse utgjør ca 0,6 prosent (+/- 0,3pp) av totalbefolkningen tilsvarende ca 21 000 personer.

Igjen er det for alder og kjønn vi finner de største forskjellene mellom undergrupper av befolkningen. 15-24 åringer er klart underrepresentert blant de som sier de spiller sjeldnere enn ukentlig (55 prosent i gruppen). Samtidig er 15-24 åringer klart overrepresentert blant de som spiller daglig, og skiller seg spesielt ut blant de som oppgir at de spiller over 4 timer per dag. I gruppen som bruker mest tid på nettbaserte dataspill finner vi nesten utelukkende 15-24 åringer i materialet. At personer med ungdomsskole som høyeste avsluttede utdanning i tillegg skiller seg signifikant ut, tyder på at det er i den nedre delen av intervallet 15-24-år vi finner de som bruker aller mest tid på nettspilling. Også kjønnsforskjellene er signifikante, slik at menn (gutter) i større grad enn kvinner (jenter) spiller nettspill daglig. I gruppen som bruker over 4 timer på nettspill daglig finner vi ingen kvinner (jenter).

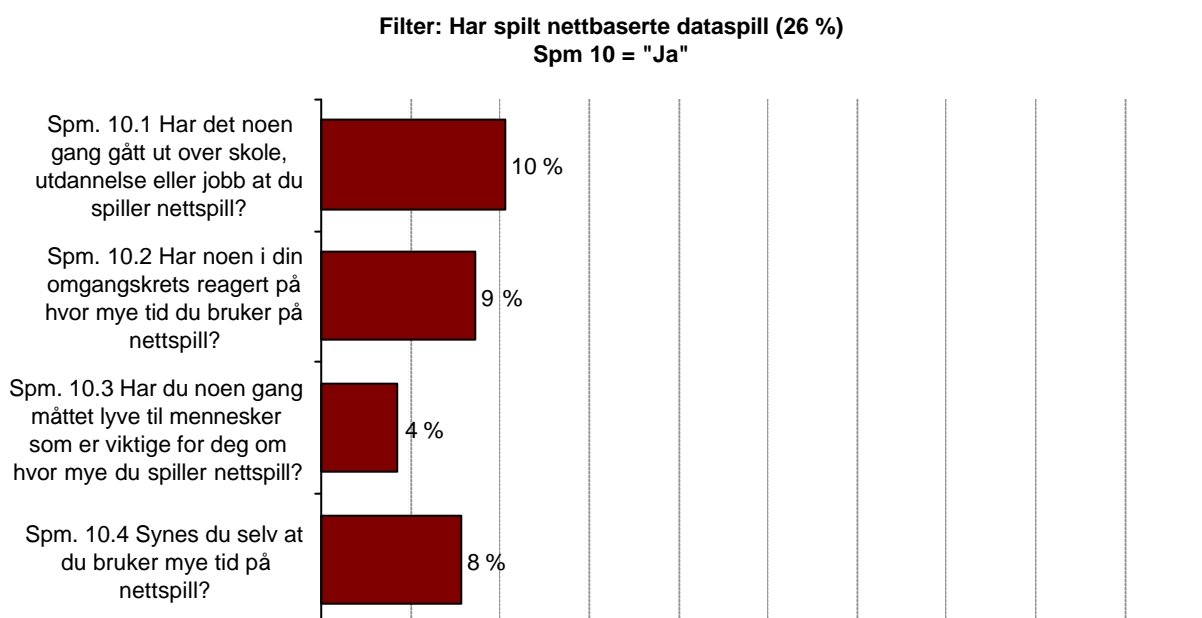
Mellom CPGI-kategoriene finner vi også forskjeller i tidsbruken, men ikke så store som vi kanskje kunne forvente. Lavrisikospillerne bruker mer tid på nettspill enn de uten spilleproblemer, men



holder seg til noen få timer i uka eller noen få timer om dagen. Problemspillerne sprer seg mer på timekategoriene, og har 5 prosent som oppgir at de spiller over 4 timer per dag, mot altså ca 2 prosent i gjennomsnitt.

6.5 Negative konsekvenser ved bruk av nettbaserte dataspill

Til slutt i undersøkelsen satte vi opp fire indikatorer for negative konsekvenser ved bruken av nettbaserte dataspill. Ca 1 av 10 nettspillere svarer at det har gått ut over skole, utdanning eller jobb at de spiller nettspill. Ca 1 av 10 svarer også at noen i omgangskretsen har reagert på deres egen tidsbruk på nettspillene. Noe færre, 4 prosent, oppgir at de har måttet lyve til mennesker som er viktige for dem om hvor mye de spiller nettspill, mens 8 prosent innrømmer at de selv synes de bruker mye tid på nettspill.



Ut fra det vi tidligere har presentert om forskjeller avhengig av alder og kjønn på spørsmålene om nettbaserte dataspill, burde det ikke overraske at menn (gutter) og aldersgruppen 15-24 år gjennomgående skiller seg ut på disse spørsmålene og i vesentlig større grad enn andre svarer "ja". Dette forplanter seg i signifikante forskjeller også for sivilstand (enslige), husstandsstørrelse (3 eller flere) og personlig inntekt (lav) – alle grupper med større andeler enn totalt som svarer bekræftende på indikatorene for negative konsekvenser av nettspill.

Etter samme tankegang som for CPGI-modellen, har vi laget en enkel additiv indeks ved å kode de som svarer "ja" på spørsmålene om negative konsekvenser av nettspillingen som 1 og de som svarer "nei" som 0. Ved å legge sammen poengene vil den enkelte respondent maksimalt kunne få 4 poeng (svarer "ja" på alle fire indikatorene) og minimalt kunne få 0 poeng (svarer "nei" på alle fire indikatorene). 1,7 prosent av de som har spilt nettbaserte dataspill oppnår 4 poeng på indeksen. Dette tilsvarer 0,4 prosent (+/- 0,2pp) i befolkningen eller anslagsvis 15 000 personer. Disse svarer altså at nettspillingen både har gått ut over skole/jobb, at andre har reagert, at de har måttet lyve og at de selv synes de bruker for mye tid på nettspill. Når vi krysser mot alder finner vi nesten



utelukkende 15-24 åringer i gruppen som viser alle tegn på at nettspillingen har fått negative konsekvenser. Kjønnssdimensjonen gjør seg også gjeldende slik at menn (gutter) i vesentlig større grad enn kvinner (jenter) svarer bekreftende på tre eller fire av indikatorene.

Vi understreker at tallgrunnlaget er lite, men de som spiller 3 timer eller mer daglig er klart overrepresentert i gruppen som får flest poeng på indeksen for negative konsekvenser av nettspilling ("nettspillerindeksen"). Vi ser også forskjeller avhengig av hvilken type nettbasert dataspill det er snakk om. De som sier de spiller gratis nettspill, tilhører i forsvinnende liten grad gruppen med høyest skåre på nettspillerindeksen. Heller ikke de som spiller nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster trekker opp gjennomsnittet for de som innrømmer flest negative konsekvenser av spillingen sin. Det er blant de som sier de spiller nettspill med inngangspenger, deltakeravgift eller lignende vi finner størst andeler med høyeste skåre på nettspillerindeksen. Også de som spiller nettspill der det omsettes annet enn penger og/eller nettspill der det omsettes penger *rundt* spillet ser ut til å trekke snittet opp for de med høyest skåre på nettspillerindeksen – igjen med forbehold om lite tallgrunnlag.

Vi finner en klar, men ikke helt entydig, sammenheng mellom denne "nettspillerindeksen" og CPGI-indeksen. 9 av 10 blant de som CPGI-indeksen kategoriserer uten spilleproblemer oppnår 0 poeng på nettspillerindeksen. Andelen er vesentlig lavere for problemspillerne: 3 av 4 blant problemspillerne oppnår 0 poeng på nettspillerindeksen. Når et flertall blant problemspillerne, slik de defineres av CPGI-indeksen, ikke oppgir noen av de negative konsekvensene forbundet med nettbaserte dataspill som vi har spurt om, antyder dette at CPGI-modellen ikke fanger opp denne type aspekter ved problemspillingen i tilstrekkelig grad. Likevel; bare 1,3 prosent av de uten spilleproblemer oppnår 4 poeng på nettspillerindeksen, og svarer altså bekreftende på alle fire indikatorer for negative konsekvenser ved nettspillingen. Blant problemspillerne er den tilsvarende andelen 5,4 prosent. Forskjellen er signifikant og gir grunnlag for å konkludere med at de som CPGI-indeksen kategoriserer som "moderat risiko" eller "risikospillere" i større grad enn andre også innrømmer negative konsekvenser ved nettbaserte dataspill.

Kjære <navn fra liste>!

Oversendelse av undersøkelsen om pengespill

Vi viser til telefonsamtalen du hadde med Synovate MMI for kort tid siden der du sa deg villig til å delta i en undersøkelse om nordmenns holdninger til pengespill og pengespillvaner. Vi er svært takknemlige for at du vil delta i undersøkelsen. Vedlagt finner du spørreskjemaet som vi avtalte å sende deg.

Østnorsk kompetansesenter for rus- og avhengighetsspørsmål er faglig ansvarlig for undersøkelsen, sammen med Spelinstituttet, mens Synovate MMI står for datainnsamlingen. Undersøkelsen finansieres med midler fra Norsk Tipping. Resultatene skal brukes til forskning på et viktig samfunnsområde og av norske myndigheter når de behandler spørsmål om pengespill.

Dine svar er viktige

Selv om det er frivillig å svare på spørsmålene, er det av vesentlig betydning for påliteligheten av resultatene at du svarer. Vi kan ikke erstatte dine svar med noen andres! Dette gjelder uansett om du spiller mye eller lite, eller om du ikke spiller i det hele tatt. For å få en god oversikt over hvor mye det spilles, er det viktig at vi også kjenner til hvor stor andel som ikke spiller.

Synovate MMI garanterer din anonymitet

Undersøkelsen gjennomføres på en måte som sikrer deg 100 % anonymitet. Spørreskjemaet og svarkonvoluttene du har fått er umerket, og det er dermed ikke mulig å se hvem som har besvart undersøkelsen. Skjemaene blir makulert etter at svarene i undersøkelsen er lest inn på data.

Skjemaet er enkelt å besvare, og det tar bare 10 minutter å fylle ut. Les alle spørsmålene nøye før du svarer og følg instruksjonene i skjemaet. Postlegg skjemaet i den vedlagte svarkonvolutt. Konvoluttene er ferdig adressert og Synovate MMI betaler porto.

Vi vil gjerne ha ditt svar så snart som mulig, og helst i løpet av en uke. Du vil motta et brev med en påminnelse fra oss i løpet av de nærmeste 14 dagene. Hvis du da allerede har svart, kan du bare se bort fra påminnelsen.

Kontaktinformasjon

Hvis du har noen spørsmål om utfyllingen av skjemaet, kan du kontakte Håkon Kavli i Synovate MMI på tlf. 22 95 47 00. Andre spørsmål kan rettes til Østnorsk kompetansesenter ved Finn Gyllstrøm på tlf. 62 58 15 72.

Lykke til med utfyllingen og på forhånd takk for hjelpen!

Synovate MMI v/

Østnorsk kompetansesenter v/

Konsulent, Håkon Kavli

Konst. enhetsleder, Kåre Rørhus

Spørreskjema om pengespill

| | |
|---------|--------------|
| Project | 80929 |
| | |

Spørsmålene skal besvares av den spørreskjemaet er sendt til. Kryss av med kulepenn i ruten som står til høyre for eller rett under det svaret som du vil benytte. Synovate MMI garanterer at du er anonym i undersøkelsen.

| | | | | | | | | |
|----------|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|----|
| 1 | Nedenfor følger noen påstander om spill hvor man kan vinne penger. Hvor enig eller uenig er du i følgende påstander: | | | | | | | |
| | SETT ETT KRYSS FOR HVER PÅSTAND | Helt enig | Delvis enig | Hverken enig eller uenig | Delvis uenig | Helt uenig | Vet ikke/ Kan ikke svare | |
| | • Pengespill bør drives under streng statlig kontroll | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 1 |
| | • Overskuddet fra pengespill går til gode formål . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 2 |
| | • Det er fornuftig å finansiere samfunnsnyttige formål gjennom pengespill | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 |
| | • Det burde vært mer kontroll med hvor, når, hva og hvor mye folk spiller | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 4 |
| | • Pengespill er uskyldig moro | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 5 |
| | • Pengespill gir meg spenning i hverdagen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 6 |
| | • Pengespill gir meg drømmer | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 7 |
| 2 | | | | | | | | |
| | SETT ETT KRYSS | Svært interessert | Ganske interessert | Litt interessert | Ikke interessert | Vet ikke | | |
| | • Hvor interessert er du i å spille på spill hvor man kan vinne penger? | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | | 1 |
| 3 | Hvor ofte spiller du vanligvis følgende pengespill? | | | | | | | |
| | SETT ETT KRYSS FOR HVERT SPILL | Daglig | Flere ganger i uken | 1 gang i uken | Månedlig | Sjeldnere | Aldri/Spiller ikke | |
| | • Spilleautomater der man kan vinne penger | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> | 4 <input type="checkbox"/> | 5 <input type="checkbox"/> | 6 <input type="checkbox"/> | 1 |
| | • Bingo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 2 |
| | • Internettspill, f.eks. betting, poker, casino | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 |
| | • Skrapelodd fra idretts- eller humanitære organisasjoner | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 4 |
| | • Spill på hester, f.eks. V75 eller V65 fra Rikstoto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 5 |
| | • Oddsen, dvs. Langoddsen, Vinneroddsen, Oddsbomben | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 6 |
| | • Tipping, dvs Midtuke-, Lørdag, Søndagskupong, samt pausetipping | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 7 |
| | • Extra | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 8 |
| | • Flax, inklusive Grise-, Bokstav-, Bingo-, Super-Flax | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 9 |
| | • Joker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 10 |
| | • VikingLotto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 11 |
| | • Lotto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 12 |
| | • Bingoautomater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 13 |

Dersom du IKKE har spilt noen av spillene nevnt i spørsmål 3 , gå til spørsmål 6 Dersom du har spilt minst ett av spillene i spørsmål 3 , gå til spørsmål 4 under

4 Når spilte du følgende spill sist, og omtrent hvor mange kroner satset du på dette spillet?

I **4.A** SKAL DU ANGI NÅR DU SPILTE SPILLET SIST. I **4.B** ANGIR DU OMTRENT HVOR MANGE KRONER DU SATSET I DETTE SPILLET

LA **4.B** STÅ UBESVART DERSOM DU ALDRI HAR SPILT SPILLET, ELLER IKKE HUSKER HVOR MYE DU SATSET.

☆

| | 4.A | | | | | | | | 4.B | | |
|---|-------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|----------------------|----|
| | Når spilte du spillet sist? | | | | | | | | Omtrent hvor mange kroner satset du sist du spilte spillet? | | |
| | KUN ETT KRYSS FOR HVERT SPILL | | | | | | | | | | |
| | Denne uken | Forrige uke | 2 uker siden | 3 uker siden | 4 uker siden | Mer enn 4 uker siden | Vet ikke | Aldri spilt | | | |
| • Spilleautomater der man kan vinne penger | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 1 |
| • Bingo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 2 |
| • Internettspill, f.eks. betting, poker, casino | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 3 |
| • Skrapelodd fra idretts- eller humanitære organisasjoner . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 4 |
| • Spill på hester, f.eks. V75 eller V65 fra Rikstoto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 5 |
| • Oddsen, dvs. Langoddsen, Vinneroddsen, Oddsbomben | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 6 |
| • Tipping, dvs Midtuke-, Lørdag, Søndagskupong, samt pausetipping | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 7 |
| • Extra | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 8 |
| • Flax, inklusive Grise-, Bokstav-, Bingo-, Super-Flax | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 9 |
| • Joker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 10 |
| • VikingLotto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 11 |
| • Lotto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 12 |
| • Bingoautomater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="text"/> | 13 |

5 Nedenfor følger noen spørsmål om ditt forhold til pengespill. Tenk nøye gjennom hvert spørsmål før du svarer. Husk at du er helt anonym i undersøkelsen. Du skal sette bare ett kryss for hvert spørsmål.

Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene....?

SETT ETT KRYSS FOR HVER LINJE

| | Aldri | Noen ganger | For det meste | Alltid | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| • har du satset mer enn du egentlig har hatt råd til å tape? ... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 |
| • har du følt behov for å spille for mer og mer penger for å oppnå ønsket spenningsnivå? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 2 |
| • har du gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 |
| • har du lånt penger eller solgt gjenstander for å skaffe penger til spill? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 4 |
| • har du følt at du kanskje har et problem med pengespill? .. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 5 |
| • har spilling forårsaket helseproblemer for deg, inkludert stress og angst? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 6 |
| • har andre rundt deg kritisert spillingen din og fortalt deg at du har et spilleproblem, uavhengig av om du har opplevd dette som sant eller ei? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 7 |
| • har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv og din husholdning? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 8 |
| • har du hatt dårlig samvittighet i forbindelse med hvordan du spiller og hva som skjer når du spiller? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 9 |

6 Har du noen gang spilt nettbaserte dataspill (online)?

HER TENKER VI PÅ ALLE FORMER FOR NETTSPILL, IKKE BARE SPILL HVOR DU KAN VINNE PENGER.

Ja 1
 Nei 2
 Vet ikke 3

8 Omtrent hvor mange kroner har du satset/ brukt på nettspill den siste måneden?

REGN MED ALLE KRONER DU HAR "LAGT INN" I NETTSPILLENE, OG SE BORT FRA EVENTUELLE GEVINSTER. SKRIV '0' HVIS DU IKKE HAR BRUKT PENGER PÅ NETTSPILL DEN SISTE MÅNEDEN.

Skriv ca beløp (f.eks '100' for hundre kroner):

SPM. 7-10 BESVARES HVIS SVART "JA" PÅ SPM. 6

7 Hvilke former for nettbaserte dataspill har du spilt?

FLERE SVAR MULIG.

☆

- Gratis nettspill. 1,
- Nettspill med pengeomsetning/ pengegevinster. 2,
- Nettspill med inngangspenger (f.eks en deltakeravgift, en månedlig avgift e.l.) 3,
- Nettspill hvor det omsettes annet enn penger i spillet (f.eks omsetning av poeng, status, attributter, redskap/våpen o.l.) 4,
- Nettspill hvor det er pengeomsetning rundt spillet (f.eks kjøp av poeng, status, attributter, redskap/våpen o.l.) 5.

9 Omtrent hvor mye tid vil du si at du bruker på nettspill i løpet av en normal uke?

☆

- Spiller sjeldnere enn ukentlig 1
- Ca. 1-6 timer per uke (under 1 time per dag) 2
- Ca. 7-14 timer per uke (ca. 1-2 timer per dag) 3
- Ca. 15-21 timer per uke (ca. 2-3 timer per dag) .. 4
- Ca. 22-28 timer per uke (ca. 3-4 timer per dag) .. 5
- Ca. 29 timer eller mer per uke (over 4 timer per dag) 6
- Vet ikke 7

10 SETT ETT KRYSS I HVER LINJE

| | ☆ | | |
|---|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| | Ja | Nei | Vet ikke |
| • Har det noen gang gått ut over skole, utdanning eller jobb at du spiller nettspill? | 1 <input type="checkbox"/> | 2 <input type="checkbox"/> | 3 <input type="checkbox"/> |
| • Har noen i din omgangskrets reagert på hvor mye tid du bruker på nettspill? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Har du noen gang måttet lyve til mennesker som er viktige for deg om hvor mye du spiller nettspill? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Synes du selv at du bruker mye tid på nettspill? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

1
2
3
4

Til slutt trenger vi noen bakgrunnsopplysninger som forskerne skal bruke i den statistiske analysen av svarene.

11 Hva er din alder?

NOTER ANTALL ÅR

12 Hva er din høyeste avsluttede almenutdanning?

ETT KRYSS

- Folkeskolenivå 1
(Inntil 8 års skolegang)
- Ungdomsskole/ Realskolenivå 2
(9-10 års skolegang)
- Videregående skole/ Gymnasnivå 3
(11-13 års skolegang)
- Universitets- /høyskolenivå 4
(Mer enn 12 års skolegang + studier)

13 Kjønn

ETT KRYSS

- Mann 1
- Kvinne 2

14 Er du

ETT KRYSS

- Gift 1
- Samboer 2
- Ugift/ Aldri vært gift 3
- Tidligere gift/ Separert/ Fraskilt 4
- Enke/ Enkemann 5

15 Hvor mange personer bor det i din husstand?

ETT KRYSS

- En person 1
- To personer 2
- Tre personer 3
- Fire personer 4
- Fem personer 5
- Seks personer 6
- Flere enn seks personer 7

16 Hvilken landsdel bor du i?

ETT KRYSS

- Oslo 1
- Østlandet ellers 2
- Vestlandet 3
- Midt-Norge 4
- Nord-Norge 5

17 Hva vil du anslå din personlige samlede brutto inntekt til pr. år?

Altså all samlet inntekt før skatt og fradrag.

ETT KRYSS

- Inntil kr. 100.000 01
- Kr. 100.-199.000 02
- Kr. 200.-299.000 03
- Kr. 300.-399.000 04
- Kr. 400.-499.000 05
- Kr. 500.-599.000 06
- Kr. 600.-799.000 07
- Kr. 800.000 til under 1 mill. 08
- Kr. 1 mill. eller mer 09
- Vil ikke svare 10
- Vet ikke 11

18 Har du selv lønnet arbeid på heltid eller deltid?

ETT KRYSS

- Ja, heltid 1
- Ja, deltid 2
- Varierer 3
- Nei, er for tiden arbeidsløs 4
- Nei, er elev/student/lærling 5
- Nei, er alderspensjonist 6
- Nei, er trygdet 7
- Nei, er gift uten eget betalt arbeid 8
- Annet 9

19 Hvor har du ditt bosted?

Ved bosted mer enn ett sted, velg kategorien med flest overnattinger i løpet av ett år.

ETT KRYSS

- I byen 1
- På et tettsted 2
- På landet 3

Tusen takk for hjelpen. Vennligst legg det utfylte spørreskjemaet i vedlagte svarkonvolutt og send det til MMI innen en uke.