

Utgitt av Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning (SPILLFORSK)
Institutt for samfunnspsykologi
Det psykologiske fakultet
Universitetet i Bergen

Tittel:

Ungdomsundersøkelse om penge- og dataspillproblemer i Norge 2025

Forfattere:

Ståle Pallesen^{1,2}

Torill Marie Bogsnes Larsen³

Tony Leino^{1,2}

Ellen Merethe Melingen Haug³

Rune Aune Mentzoni^{1,2}

Helga Bjørnøy Urke³

¹Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen

²Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning, Universitetet i Bergen

³Institutt for helse, miljø og likeverd (HEMIL), Universitetet i Bergen

Andre bidragsytere:

Atle Jåstad, rådgiver, Det psykologiske fakultet, Universitetet i Bergen

May-Britt Sande, seniorkonsulent, Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen

Oppdragsgiver:

Lotteri- og stiftelsestilsynet

Publikasjonstype:

Rapport

Bestilling:

Rapporten kan lastes ned som PDF på Spillforsk nettsider: www.spillforsk.no

ISBN elektronisk: 978-82-91713-77-9

INNHOLDSFORTEGNELSE

English summary.....	side 3-5
Sammendrag.....	side 6-8
Kapittel 1. Introduksjon.....	side 9
Kapittel 2. Bakgrunn.....	side 10-13
Kapittel 3. Metode.....	side 14-23
Kapittel 4. Beskrivelse av utvalget.....	side 24-26
Kapittel 5. Deltakelse i dataspill.....	side 27-32
Kapittel 6. Dataspillproblem.....	side 33-38
Kapittel 7. Deltakelse i dataspill og dataspillproblem.....	side 39-44
Kapittel 8. Deltakelse i pengespill.....	side 45-49
Kapittel 9. Pengespillproblem.....	side 50-61
Kapittel 10. Deltakelse i dataspill og pengespill.....	side 62-67
Kapittel 11. Deltakelse i pengespill og dataspillproblem.....	side 68-77
Kapittel 12. Simulerte pengespill.....	side 78-81
Kapittel 13. Lootbokser.....	side 82-89
Kapittel 14. Skins.....	side 90-99
Kapittel 15. Gråsonespill, dataspill- og pengespillproblem.....	side 100-118
Kapittel 16. Eksponering for data- og pengespillreklame.....	side 119-121
Kapittel 17. Søvn og dataspill.....	side 122-126
Kapittel 18. Diskusjon.....	side 127-133
Takksigelser.....	side 134
Referanser.....	side 135-146
Vedlegg 1. Tabeller for befolkningsestimater.....	side 147
Vedlegg 2. Spørreskjema.....	side 148-164
Vedlegg 3. Informasjons- og samtykkeskriv.....	side 165-168

ENGLISH SUMMARY

This report presents the results from a large representative school based study among 12-17 year old adolescents, investigating problems related to gaming, gambling and “grey-zone” activities.

In the spring of 2025, under the auspices of the Norwegian Competence Center for Gaming and Gambling Research (SPILLFORSK), Faculty of Psychology, University of Bergen, and the research group Social Influence on Youth Behavior (SIPA), Faculty of Psychology, University of Bergen, a nationally representative school-based survey among young people aged 12-17 were conducted. The survey concerned participation in and problems related to video games and gambling, as well as “grey zone activities” such as participation in simulated gambling, purchasing of loot boxes and skins, and participation in skin betting. The survey was conducted on behalf of the Norwegian Gambling Authority.

Schools were stratified by county. The goal was that each stratum (county) should represent the same percentage of students in the sample as the respective county's total student population. The number of schools contacted from each county was determined based on the average student population at the schools within a county, while the schools within a county were randomly selected. At the schools that were drawn, the management was asked to participate with the relevant grades (7th grade in primary schools, all grades in lower secondary schools, and VG1 and VG2 in high schools). Of the 108 schools that agreed to participate, a total of 93 schools participated, of which 35 were primary schools (7th grade), 22 lower secondary schools (8th-10th grade), 16 combined schools (7th-10th grade) and 20 high schools. In total, there were 14,164 students at the schools that participated, of which 9,256 were students in primary schools and 4,908 in high schools. The final and total sample was 8,793 students, which constituted an overall response rate of 62.1%. All schools that participated received compensation amounting to 20 000 NOK.

The project was approved by the Regional Committee for Medical and Health Research Ethics in Southeast Norway (REK Southeast-A; no. 805620).

A total of 81.3% of girls and 97.2% of boys played computer games during the past 6 months. There was a certain tendency for participation in video games to decrease with increasing age. The Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) was used to measure symptoms of video game problems. Based on this instrument, participants were classified as non-gamers (10.7%), recreational gamers (74.2%), problem gamers (13.0%) and addicted gamers (2.1%). Compared with a similar study conducted 15 years ago, the findings show a doubling of young people who are problem gamers or addicted. The proportion with problems decreased somewhat with increasing age. Far more boys than girls have problems with video games. Common associated factors for gaming problems are for both genders poor health, smoking, bullying and low socioeconomic status, while physical activity and life satisfaction are inversely associated with video game problems.

Compared to the survey conducted 15 years ago, where 64.3% reported having participated in gambling, our findings show a decrease as 18.8% reported having participated in gambling in the past year, 9.3% of girls and 27.7% of boys. For boys, participation increased with increasing age, while the trend for girls went in the opposite direction. The most frequent gambling activity (only answered by high school students) was scratch cards and internet casinos (both 17.3%), private games (15.1%), sports betting (13.8%) and internet poker (11.8%). Compared to the

survey 15 years ago, there is an increase in participation in high-risk games (such as internet casinos). Common risk factors for both sexes are alcohol use, snus/snuff use and bullying, while a high degree of parental monitoring is protective for both sexes. For girls, high psychological distress and smoking are unique risk factors, while for boys, frequent use of energy drinks and physical activity comprise unique risk factors.

Gambling problems were measured with the Lie/bet instrument, where endorsement of one of two symptoms (lying to others about how much one has gambled and gambling for increasingly more money) gives a positive score. The proportion classified as having a gambling problem was 7.1% in this study, compared with 12.0% in the study conducted 15 years ago. A total of 2.2% of girls and 11.7% of boys have problems with gambling. Gambling problems increase with age among boys, while decrease with increasing age in girls. For both sexes, poor health, use of nicotine, alcohol and energy drinks, bullying, and low socioeconomic status were associated with gambling problems. Parental monitoring was a protective factor for both sexes. Loneliness was a risk factor especially for boys. High physical activity was a risk factor for boys, but a protective factor for girls.

For girls, there was a tendency for participation in video games to be associated with higher participation in gambling. For boys, the relationship was the opposite until the age of 14, while for boys aged 15-17 there was a positive relationship between video game participation and participation in gambling.

The more involved a person was in computer games (from non-gambling to addicted), the greater the likelihood of participating in gambling, especially for girls. For girls, the likelihood of having gambling problems increased with increasing video game problem category (non-gambling, recreational gambler, problem gambler and video game addict), while for boys there was only an overrepresentation among those who were addicted to computer games.

A total of 45.3% had participated in simulated gambling (games that mimic gambling, but where real money is not used), 32.1% of girls and 57.6% of boys. Participation in such games was positively associated with having participated in video games. Among girls, there was a decreasing tendency for participation in simulated gambling with increasing age, while among boys there was generally a somewhat increasing tendency with increasing age.

A total of 27.7%, 9.3% of girls and 44.9% of boys, had purchased loot boxes in the past year. For both genders, there was a slight decreasing trend in loot box purchasing with increasing age. Risk factors in both sexes associated with purchasing loot boxes were poorer health, alcohol use, smoking, and being bullied. A modified version of the Lie/bet was used to measure perceived problems with loot box purchases and a total of 6.2% reported at least one symptom, 2.0% among girls and 10.2% among boys. Problematic loot box purchases were associated with poorer health, higher use of alcohol and tobacco, and more frequent experience of bullying. For boys, the risk also increases with age, low life satisfaction, and low parental monitoring, while physical activity and high socioeconomic status appear to be protective, especially for girls.

Purchasing skins was reported by 29.4%, among girls 11.5%, and among boys 46.2%. For both sexes, there is a tendency for skin purchasing to decrease with increasing age. High school students were asked if they had participated in skin betting. This was confirmed by 15.5%, a total of 8.4% of girls and 21.4% of boys. Skin purchasing was associated with poorer health, alcohol use, and frequent consumption of energy drinks, reduced life satisfaction, and bullying. Participation in skin betting was associated with alcohol consumption and smoking, poor family finances, bullying, and low parental monitoring.

A positive association was found between having purchased loot boxes/having a problem with loot boxes and having a gaming problem. Those who had purchased loot boxes participated in gambling to a greater extent than those who had not purchased loot boxes. There was also a positive association between purchase of loot boxes and gambling problems. Among those who had purchased skins, the prevalence of gaming problems was higher than among those who had not purchased skins. Those who had purchased skins participated in gambling more frequently than those who had not purchased skins, and those who had purchased skins were overrepresented among those with gambling problems. Those who had participated in skin betting had more frequent problems with both gaming and gambling compared to those who had not participated in skin betting.

A total of 80.3% had seen advertisements for video games on TV or the Internet during the last month, 75.9% of girls and 84.4% of boys. When asked whether they had seen advertisements for gambling on TV or the Internet in the last month, a total of 70.8% answered affirmative, 64.6% of girls and 76.7% of boys.

Questions were also asked that enabled the calculation of average sleep time. There was a weak and non-significant tendency towards a somewhat lower sleep duration (when the findings were broken down by sex and age) for those who participated in computer games compared to those who did not participate in computer games. When comparing those with and without a gaming problem, there was a tendency for those with a problem to have somewhat shorter sleep duration when compared to the relevant sex and age group, but the tendency was not consistent.

SAMMENDRAG

Denne rapporten presenterer resultatene fra en stor representativ skolebasert studie blant 12–17 år gamle ungdommer, som undersøker problemer knyttet til spilling, pengespill og «gråsone»-aktiviteter

Våren 2025 ble det i regi av Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning (SPILLFORSK), Det psykologiske fakultet, Universitetet i Bergen og forskningsgruppen Sosial innflytelse på ungdoms atferd (SIPA), Det psykologiske fakultet, Universitetet i Bergen gjennomført en landsrepresentativ skolebasert undersøkelse blant unge 12-17 år om deltakelse i og problemer knyttet til data- og pengespill, samt «gråsoneaktivitet» som deltakelse i simulerte pengespill, kjøp av lootbokser og skins, samt deltakelse i skinbetting. Undersøkelsen ble utført på oppdrag fra Lotteritilsynet.

Skoler ble stratifisert per fylke. Målet var at hvert stratum (hvert fylke) skulle representere den samme prosentvis andel elever i utvalget som det respektive fylkets totale elevmasse. Antall skoler som ble kontaktet fra hvert fylke ble bestemt ut fra gjennomsnittlig elevantall ved skolene innad per fylke, mens skolene innad et fylke ble tilfeldig trukket. Ved de skoler som ble trukket ble ledelsen bedt om å delta med de aktuelle trinnene (7. trinn i barneskoler, alle trinn i ungdomsskolene, og VG1 og VG2 i videregående skole). Av 108 skoler som takket ja til å delta deltok totalt 93 skoler, der 35 var barneskoler (7.trinn), 22 ungdomsskoler (8.-10. trinn), 16 kombinerte skoler (7.-10. trinn) og 20 videregående skoler. Totalt var det 14 164 elever på skolene som deltok, der 9 256 var elever i grunnskoler og 4 908 på videregående skoler. Det endelig og totale utvalget bestod av 8 793 elever, hvilket utgjør en samlet svarprosent på 62,1%. Alle skoler som deltok mottok en kompensasjon tilsvarende 20 000 NOK.

Prosjektet var godkjent av Regional komite for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk i sørøst-A (REK sørøst-A; nr. 805620).

I alt 81,3% av jentene og 97,2% av guttene hadde spilt dataspill i løpet av de siste 6 månedene. Det var en viss tendens til fallende deltakelse i dataspill med økende alder. Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) ble brukt for å måle symptom på dataspillproblem. Basert på dette instrumentet ble deltakerne klassifisert som ikke-spillere (10,7%), rekreasjonsspillere (74,2%), problemdataspillere (13,0%) og avhengige spillere (2,1%). Sammenliknet med en tilsvarende undersøkelse gjort for 15 år siden viser funnene en fordobling av unge som er problemdataspillere eller avhengige. Andelen med problem synker noe med stigende alder. Langt flere gutter enn jenter har problemer med dataspill. For begge kjønn er mindre god helse, røyking, mobbing og lav sosioøkonomisk status positivt relatert til dataspillproblem, mens fysisk aktivitet og livstilfredshet er negativt assosiert.

Sammenliknet med undersøkelsen gjennomført for 15 år siden der 64,3% oppgav å ha deltatt i pengespill viser våre funn en nedgang idet 18,8% hadde deltatt i pengespill siste året, 9,3% av jentene og 27,7% av guttene. For gutter steg deltakelse med økende alder, mens trenden for jenter var motsatt. De mest spilte spillene (bare besvar av elever i videregående skole) var skrapelodd og internettkasino (begge 17,3%), private spill (15,1%), sportspill (13,8%) og internettpoker (11,8%). Sammenliknet med undersøkelsen for 15 år siden er det en økning i deltakelse i spill (som internettkasino) med høy risiko.

Felles risikofaktorer for begge kjønn er alkoholbruk, snusbruk og mobbing, mens høy grad av foreldremonitorering er beskyttende for begge kjønn. For jenter er høy psykisk belastning og røyking unike risikofaktorer, mens dette for gutter er hyppig bruk av energidrikk og fysisk aktivitet.

Pengespillproblemer ble målt med Lie/bet instrumentet, der bekreftelse av ett av to symptom (løyet til andre om hvor mye en har spilt og spilt for mer og mer penger) gir positiv skåre. Andelen som klassifiseres med et pengespillproblem er 7,1% i denne undersøkelsen, sammenliknet med 13,0% i undersøkelsen gjort for 15 år siden. I alt 2,2% av jentene og 11,7% av guttene har problemer med pengespill. Pengespillproblemer øker med alder hos gutter, men synker med økende alder hos jenter. For begge kjønn er mindre god helse, bruk av nikotin, alkohol og energidrikk, mobbing, og lav sosioøkonomisk status assosiert med pengespillproblem. Foreldremonitorering er en beskyttende faktor for begge kjønn. Ensomhet er en risikofaktor særlig for gutter. Høy fysisk aktivitet er en «risikofaktor» for gutter, men en «beskyttende faktor» for jenter.

For jenter var det en tendens til at deltakelse i dataspill var assosiert med høyere deltakelse i pengespill. For gutter var sammenhengen motsatt frem til 14-års alder, mens det for gutter 15-17 år var en positiv sammenheng mellom dataspilldeltakelse og deltakelse i pengespill.

Desto mer involvert en var dataspill (fra ikke-spiller til avhengig) desto større var sannsynligheten for at man deltok i pengespill, særlig for jenter. For jenter steg sannsynligheten for å ha problemer med pengespill med stigende dataspillproblemkategori (ikke-spiller, rekreasjonsspiller, problemdataspiller og dataspillavhengig), mens det for gutter kun var en overrepresentasjon blant de som var dataspillavhengig.

Totalt hadde 45,3% deltatt i simulerte pengespill (spill som etterlikner pengespill, men der en ikke bruker reelle penger) 32,1% av jenter og 57,6% av gutter. Deltakelse i slike spill var positivt assosiert med å ha deltatt i dataspill. Blant jentene var det med økende alder en fallende tendens til deltakelse i simulerte pengespill, mens det blant guttene generelt var en noe økende tendens med økende alder.

I alt 27,7%, 9,3% av jentene og 44,9% av guttene, hadde kjøpt lootbokser siste året. For begge kjønn var en svak fallende tendens til lootbokskjøp med stigende alder. Risikofaktorer hos begge kjønn knyttet til kjøp av lootbokser var mindre god helse, alkoholbruk, røyking, og å være mobbet. En modifisert versjon av Lie/bet-instrumentet ble brukt for å måle opplevde problemer med lootbokskjøp og totalt 6,2% rapporterte minst ett symptom, 2,0% blant jenter og 10,2% blant gutter. Problematisk lootbokskjøp var assosiert med dårligere helse, høyere bruk av alkohol og tobakk, og hyppigere opplevelse av mobbing. For gutter øker risikoen også med alder, lav livstilfredshet og lav foreldremonitorering, mens fysisk aktivitet og høy sosioøkonomisk status ser ut til å virke beskyttende, særlig for jenter.

Kjøp av skins ble rapportert av 29,4%, blant jenter 11,5%, og blant gutter 46,2%. For begge kjønn er det en tendens til reduksjon av kjøp av skins med økende alder. Elever i videregående skole fikk spørsmål om de hadde deltatt i skinbetting. Dette ble bekreftet av 15,5%, i alt 8,4% av jentene og 21,4% av guttene. Kjøp av skins var assosiert med mindre god helse, alkoholbruk, og hyppig konsum av energidrikk, redusert livstilfredshet og mobbing. Deltakelse i skinbetting var assosiert med alkoholinntak og røyking, dårlig familieøkonomi, mobbing og lav foreldremonitorering.

Det ble funnet en positiv sammenheng mellom å ha kjøpt lootbokser /ha problem med lootbokser og å ha dataspillproblem. De som hadde kjøpt lootbokser deltok i pengespill i større grad enn de som ikke hadde kjøpt lootbokser. Det var videre en positiv sammenheng mellom kjøp av lootbokser og pengespillproblem. Blant de som hadde kjøpt skins var utbredelsen av dataspillproblem høyere enn blant de som ikke hadde kjøpt skins. De som hadde kjøpt skins deltok hyppigere i pengespill enn de som ikke hadde kjøpt skins og de som hadde kjøpt skins var overrepresentert blant de med pengespillproblem. De som hadde deltatt i skinbetting hadde hyppigere problem med både dataspill og pengespill sammenliknet med de som ikke hadde deltatt i skinbetting.

I alt 80,3% hadde sett reklame for dataspill på TV eller internett siste måneden, 75,9% av jentene og 84,4% av guttene. På spørsmål om en hadde sett reklame for pengespill på TV eller internett siste måneden svarte i alt 70,8% bekreftende på dette, 64,6% av jentene og 76,7% av guttene.

Det ble videre stilt spørsmål som muliggjorde beregning av gjennomsnittlig søvntid. Det var en svak og ikke signifikant tendens til noe lavere søvnlengde (når funnene ble brutt ned på kjønn og alder) for de som spilte dataspill sammenliknet med de som ikke deltok i dataspill. Når en sammenliknet de med og uten dataspillproblem var det en tendens til at de med problem hadde noe kortere søvnlengde når en sammenliknet med relevant kjønn- og aldersgruppe, men tendensen var ikke tilstede for alle aldergruppene.

KAPITTEL 1. INTRODUKSJON

Per dags dato er det få befolkningsstudier som har undersøkt forholdet mellom dataspill, pengespill, og gråsomeaktivitet (som kjøp av lootbokser og skinbetting) blant ungdommer i Norge. Behovet for oppdatert kunnskap er dermed stort, særlig fordi landskapet mellom data- og pengespill er i stadig utvikling.

På denne bakgrunn lyste Lotteritilsynet 31. mai 2024 ut et anbud for gjennomføring av en ungdomsundersøkelse om spilleatferd og spilleproblem. Kravene var at undersøkelsen skulle være skolebasert, omfatte ungdommer i alderen 12-17 år, at utvalget skulle være landsrepresentativt og at det skulle foreligge svar fra minst 8500 ungdommer. SPILLFORSK i samarbeid med forskningsgruppen Sosial innflytelse på ungdoms atferd og helse leverte anbud 2. september og vant anbudskonkurransen.

I denne rapporten presenterer vi funn som omhandler deltakelse i dataspill og pengespill, problem knyttet til disse, deres forhold til gråsonespill, samt individuelle og sosiale forhold som kan ha betydning for spilleaktivitet blant norske ungdommer i alderen 12-17 år.

Denne undersøkelsen har til hensikt å svare på fem overordnede problemstillinger med søkelys på norsk ungdom i alderen 12-17 år:

1. Hva er utbredelsen av dataspill og problematisk dataspilling blant norske ungdommer?
2. Hva er utbredelsen av pengespill og problematisk pengespilling blant norske ungdommer?
3. Hva er utbredelsen av spillaktiviteter som befinner seg i gråsonen mellom dataspill og pengespill, og hvilken sammenheng har disse med bruk av data- og pengespill?
4. Er det en sammenheng mellom sosiale og miljømessige faktorer og deltakelse i data-, penge- og gråsonespilling?
5. Er det en sammenheng mellom helsemessige faktorer og deltakelse i data-, penge- og gråsonespilling?

KAPITTEL 2. BAKGRUNN

De siste årene har en sett store endringer innenfor data- og pengespillfeltet. En endring utgjøres av den økte digitaliseringen, der mer og mer av data- og pengespill skjer over eller på nettet (Ntsama et al., 2026; Pallesen et al., 2021). En annen markant endring er det økende overlappet og fremveksten av felleselementer mellom penge- og dataspill. Både pengespill og dataspill spilles i dag i stor grad på de samme fysiske enhetene, som mobil, nettbrett og PC. Det finnes også elementer i dataspill som overlapper med pengespill. Et slikt element er lootbokser. Dette er pakker med varierende og ukjent digitalt innhold til bruk i dataspillet og som kjøpes i dataspill. Siden innholdet i lootbokser er basert på tilfeldigheter, har overlappet med pengespill vært sterkt betont (Spicer et al., 2022). Et annet overlappende fenomen er skinbetting, der en satser kosmetiske gjenstander (skins) kjøpt eller vunnet i dataspill i pengespilliknende aktiviteter og der en kan vinne bedre eller flere skins, eller penger (Thorhauge & Nielsen, 2021). I tillegg finnes det dataspill der en i større eller mindre grad kan delta i simulerte pengespill - der en ikke spiller for reelle penger, men der aktiviteten simulerer pengespill med alt fra satsing på et objekt til trekning og utbetaling av virtuelle gevinster (King et al., 2014). Videre tilbyr mange dataspill mikrotransaksjoner for å komme videre i spillet eller revansjere tap, som kan minne om å «jage tap», kjent fra pengespillverdenen (King & Delfabbro, 2020). Å satse penger på utfall av dataspill (e-sport) er et annet eksempel, noe Norsk Tipping introduserte 1. juli 2019.

Det er også utbredt at det via dataspill, på sosiale medier og under strømming av spillene, ofte tilbys og reklameres for pengespill (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). En oversiktsartikkel vedrørende studier av personer mellom 15-25 år fant at pengespillreklame påvirket bevissthet og holdninger rundt pengespill, i forhold til hvor normalt det var opplevd å delta i pengespill, og hvor attraktive produktene ble oppfattet (Di Censo et al., 2024). Overordnet vil mange av overlappene kunne beskrives som en form for «gamblification», som kan defineres som tilstedeværelse av pengespill eller pengespillrelatert innhold i «ikke-pengespillkontekster» for å realisere ønskede resultater (som innføring av pengespilliknende økonomi i dataspill) (Macey & Hamari, 2024). En tredje endring er at pengespill i økende grad inneholder grafiske, visuelle og funksjonelle elementer fra dataspill. Dette bidrar til at pengespillene framstår som mer gjenkjennbare for de som tidligere mest har hatt tilknytning til dataspill. Dette kan forstås som «gamification» som innebærer at man intensjonelt skaper dataspilliknende opplevelser og interaksjoner i en ikke-dataspillkontekst, med mål om å motivere spesifikke atferder, oppnå visse mål eller å forsterke opplevelsene knyttet til et produkt eller en aktivitet (Macey et al., 2025). Dataspill er elektroniske spill som kan spilles på en rekke forskjellige plattformer som PC/MAC, spillkonsoller (f.eks. XBOX, Playstation og Nintendo Switch), nettbrett og smarttelefoner. I motsetning til pengespill satses det normalt ikke penger i dataspill og seire eller avansement fører heller ikke til materielle gevinster eller økonomiske goder, med unntak av e-sportturneringer med premier eller via tredjepartsløsninger i forbindelse med f.eks. spesifikke turneringer som lar spillere satse penger på utfall av spill en selv deltar i.

Den nyeste rapporten fra Medietilsynet viste at 93% av gutter i alderen 9-18 år deltok i dataspill, mens tilsvarende andel for jenter var 79% (Medietilsynet, 2024).

For noen kan imidlertid dataspilling utvikle seg til et problem. Dataspillproblem er karakterisert som en overdreven og tvangsmessig bruk av dataspill, med sosiale og/eller emosjonelle konsekvenser, hvor spilleren, til tross for disse problemene, ikke er i stand til å kontrollere sin overdrevne bruk av dataspill (Lemmens et al., 2009). Andelen som rapporterer dataspillproblem i Norge, er høy. Basert på det kliniske instrument *Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA;

Lemmens et al., 2009), som er et av de mest benyttede på feltet, var andelen med dataspillproblem blant unge voksne (16-25 år) 16,8% i 2022 (Pallesen et al., 2023). Videre finner en basert på et ikke-klinisk instrument om selvurderte dataspillproblem (Holstein et al., 2014) at 21% av europeisk ungdom (15-16 år) rapporterte høy risiko for dataspillproblem i 2019 (ESPAD Group, 2020; Pallesen et al., 2023). Andelen var 13% i Norge, hvorav 21% av de norske guttene og 5% av jentene rapporterte høy risiko for dataspillproblem. En undersøkelse fra 2018 viste at 14,9% og 4,4% av ungdommer (13 år eller 16 år) oppfylte kriteriene for henholdsvis dataspillproblem og dataspillavhengighet (Hamre et al., 2022). Ved bruk av GASA viste en norsk rapport fra 2010 at andelen med dataspillproblem (fire eller flere symptomer) var 7,2% (Frøyland et al., 2010). Oppsummert indikerer dette at andelen ungdommer som rapporterer høy risiko for dataspillproblem har økt markant siden 2012.

Pengespill på den andre siden referer til det å satse penger eller andre materielle verdier på et fremtidig utfall som helt eller delvis bestemmes av tilfeldigheter, og der man kan vinne penger eller andre materielle goder (Bolen & Boyd, 1968). Til tross for at det norske pengespillmarkedet er kraftig regulert med blant annet 18 års aldersgrense har ungdom fortsatt tilgang til pengespill. Tall fra 2019 viser at 4,1% av norske ungdommer (15-16 år) hadde deltatt i nettbaserte pengespill (landbaserte pengespill ble ikke målt i Norge), der andelen jenter var 1,2%, og andelen gutter var 6,8% (ESPAD Group, 2020). Andelen er lavere sammenlignet med resten av Europa hvor denne var 7,9%, og der andelen jenter og gutter var henholdsvis 2,7% og 13,0%.

I den norske befolkningsundersøkelsen om penge- og dataspill, som både omfatter landbaserte og nettbaserte pengespill, rapporterte 25,6% av 16-17 åringer at de hadde deltatt i pengespill i 2022 (Pallesen et al., 2023). Andelen er noe høyere enn det europeiske gjennomsnittet på 22% rapportert av 15-16 åringer (ESPAD Group, 2020). Dette indikerer at omtrent 1 av 4 norske ungdommer i alderen 16-17 år har deltatt i én eller annen form for pengespill til tross for sterke reguleringer. I likhet med dataspill, kan noen miste kontrollen over aktiviteten og utvikle problemer knyttet til pengespill. Pengespillproblem referer som tidligere beskrevet til tap av kontroll der spilleren ikke klarer å redusere sin deltakelse i pengespill til tross for de negative konsekvenser aktiviteten medfører (Hodgins & El-Guebaly, 2000). Andelen med pengespillproblem blant europeisk ungdom varierer mellom 0,2% til 12,3% (Calado et al., 2016). Dette reflekterer både den laveste og høyeste andelen problemspillere på verdensbasis (Calado et al., 2016). Det er få befolkningsundersøkelser som har undersøkt forholdet mellom pengespill og pengespillproblem blant norske ungdommer. I en landsdekkende studie fra 2010 bekreftet omtrent 64% av ungdommene (13 til 17 år) å ha deltatt i pengespill det siste året (Frøyland et al., 2010). Blant disse rapporterte 1,0% at de hadde pengespillproblem mens 3,5% var i risikosonen for å utvikle slike problemer (Frøyland et al., 2010). I en oppfølgingsstudie fra 2012 var andelen problemspillere omtrent lik som i 2010 (Brunborg et al., 2013). I en landsrepresentativ studie blant 17-åringer ble 0,2% kategorisert som problemspillere og 1,5% som moderat-risiko spillere i 2012 (Hanss et al., 2015). Nyere tall blant norsk ungdom foreligger ikke. Imidlertid viser en europeisk undersøkelse fra 2019 (ungdommer i Norge besvarte ikke dette spørsmålet) at andelen problemspillere var 5,0% blant 15-16 åringer, der andelen var 6,3% og 2,4% for henholdsvis gutter og jenter (ESPAD Group, 2020). I Norden hadde Island den laveste andelen (2,1%) etterfulgt av Sverige (2,9%), Finland (3,9%) mens den var høyest i Danmark (9,1%).

Som nevnt innledningsvis er lootbokser et element som overlapper mellom penge- og dataspill. Lootbokser er en digital pakke som inneholder én eller flere tilfeldige virtuelle belønninger som kan brukes i spill (Zendle & Cairns, 2018). En spiller kan erverve seg lootbokser som belønning i

spill, eller så kan de kjøpes for penger, enten direkte eller ved kjøp av virtuell valuta som deretter brukes til å kjøpe lootbokser. Lootbokser har likhetstrekk med pengespill fordi innholdet ikke er kjent for kjøperen før man åpner dem (Moshirnia, 2018). Flere spill har også etablert et marked for å selge eller bytte lootbokser, gjenstander fra lootbokser, eller virtuell valuta som kan benyttes til å kjøpe lootbokser, med andre spillere for penger eller andre digitale gjenstander. Disse markedsplassene kan i noen tilfeller være organisert av tredjeparter, og ikke av spillutviklerne selv. I den norske befolkningsstudien på data- og pengespillproblem fra 2022 rapporterte totalt 8.3% av den voksne befolkningen (16-74 år) at de hadde kjøpt lootbokser i løpet av de 6 siste månedene (Pallesen et al., 2023). Andelen blant 16-25 åringer var 21.3%, etterfulgt av 9.2% blant 36-45 åringer. Totalt hadde 45.2% av de som hadde kjøpt lootbokser til seg selv brukt 1-500 kroner, mens 16.3% hadde brukt 1001 kroner eller mer. Blant de som hadde kjøpt lootbokser til andre (f.eks. foresatte) hadde 26.3% brukt mellom 1-500 kroner, mens 4.6% brukte mer enn 1001 kroner. En høyere andel personer med pengespillproblem (vs. lavrisikospillere eller ikke spillere) og dataspillproblem (vs. ikke problemspillere/ eller som ikke spiller) hadde kjøpt lootbokser (Pallesen et al., 2023).

Kjøp av lootbokser er vanlig blant barn og ungdommer. I en norsk rapport fra Medietilsynet om barn og unges medievaner (9-18 år) svarte 24% som spilte dataspill at de hadde brukt penger på slike kjøp (Medietilsynet, 2022). Omtrent 7% hadde følt seg lurt til å kjøpe digitale gjenstander med penger til spill, uavhengig om den digitale gjenstanden var en lootboks, skins eller våpen. En dansk studie viste at omtrent 46% av aktive spillere i alderen 12-16 år hadde erfaring med lootbokser der 43% hadde mottatt en lootboks, 20% kjøpt en lootboks, og 11% solgt gjenstander fra sin lootboks (Kristiansen & Severin, 2020). En større andel ungdom i alderen 12-13 år hadde erfaring med lootbokser sammenlignet med de andre aldersgruppene, mens en større andel 16-17 åringer, etterfulgt av 12-13 åringer hadde kjøpt lootbokser (Kristiansen & Severin, 2020). I studien var kjøp og salg av lootbokser positivt assosiert med pengespillproblem. Nyere forskning viser også at forbruket av lootbokser blant 19-25 åringer var positivt assosiert med pengespillforbruk 6 måneder senere (Palmer et al., 2025). Oppsummert tyder forskning på at ervervelse av lootbokser er vanlig blant barn og ungdom og at større involvering i handel med lootbokser er positivt knyttet til økte symptomer for både dataspill- og pengespillproblem blant både barn og ungdom. Imidlertid trengs mer forskning til å forstå hvorvidt lootbokser er en reell prediktor for senere deltakelse i pengespill (Brooks & Clark, 2023)

Skinbetting er et annet eksempel på sammenfall mellom dataspill og pengespill (Mills et al., 2023). Både teknologiske (som koplinger mellom ulike mediekanaler og innhold) og overgripende kommersielle interesser regnes som sentrale drivende faktorer på dette område (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). Skins er primært virtuelle kosmetiske element som typisk kan vinnes eller kjøpes i dataspill som endrer utseende på elementer som en avatar, et våpen eller utstyr i et dataspill. Til tross for at skins i noen tilfeller kan gi funksjonsendringer i dataspillet er verdien av skins i større grad knyttet til hvor sjeldent et skin er (der mer sjeldne skin har større verdi) eller i hvilken grad det signaliserer status til andre spillere (Greer et al., 2019). Skinbetting innebærer at man satser skins, som spillere eier på kasinoliknende nettsider. Der skins typisk fungerer som både innsats og premie (i typisk kasinospill) hvor en normalt kan vinne flere eller andre skins. Det er i dag en rekke nettsider som muliggjør og tilbyr dette (som f.eks. www.wtfskins.com). I tillegg finnes det nettsider hvor en kan selge skins for ekte penger (som f.eks. <https://www.skinwallet.com/>). I en representativ studie fra Storbritannia ble det funnet at 7% av 11-16-åringer hadde deltatt i skinbetting siste måneden. Gutter var klart overrepresentert, og prevalensen steg med alder. De som hadde deltatt i skinbetting var også sterkt overrepresentert når det gjaldt deltakelse i andre former for pengespill (Wardle, 2019).

Flere undersøkelser trengs i Norge for bedre å forstå norske ungdommers bruk av skinbetting og sammenhengen mellom skinbetting og problemspilling. Eksempler på skins som brukes i skinbetting kommer fra utvikleren Valve (CS:GO, Team Fortress 2, Dota 2), der plattformen Steam er utgangspunkt for skinbetting.

Når det gjelder demografiske og psykologiske karakteristika forbundet med dataspillproblematikk har flere studier pekt på faktorer som mannlig kjønn, dårlige skolekarakterer, lav sosiale kompetanse, lav livstilfredshet, familieproblemer, mobbing, ensomhet, aggresjon, røyking, depresjon, søvnvansker, impulskontrollproblemer, uoppmerksomhet, emosjonsreguleringsvansker og angst (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018; Richard et al., 2020). For ungdom her en vist at mannlig kjønn, immigrantstatus, å komme fra lavinntektsfamilie, impulsivitet, angst, depresjon, suicidalitet, mobbing, substansmisbruk og dårlig familiemiljø er assosiert med forhøyet risiko for pengespillproblem (De Luigi et al., 2018; Estévez et al., 2023; Lussier et al., 2014; Zapata et al., 2011). Samlet viser funnene at både data- og pengespillproblematikk er assosiert med ulike typer psykiske vansker og belastende oppvekstvilkår.

KAPITTEL 3. METODE

Kravspesifikasjonen fra Lotteritilsynet (bestiller) var at utvalget skulle reflektere et nasjonalt representativt nettoutvalg på minst 8 500 elever i alderen 12-17 år som skulle rekrutteres gjennom norske skoler.

Prosedyre og utvalg

Basert på kravspesifikasjon fra bestiller ble et landsrepresentativt utvalg norske grunnskoler (fra 7. trinn på barneskoler og alle trinn på ungdomskolen) og videregående skoler (VG1 og VG2) trukket ut og kontaktet, der alle elever i de relevante klassene ble invitert til å delta. Siden bruttoutvalget besto av skoleklasser varierte alderen fra 11 år i 7. trinn til 18 år og eldre i VGS2. Vi forventet at halvparten av elevene ville delta og vi beregnet derfor at vi ville trenge et bruttoutvalg på omtrent 17 000 elever.

For å sikre at utvalget fikk en geografisk profil som samsvarer med elevmassen i Norge, ble skoler stratifisert per fylke. Målet var at hvert stratum (hvert fylke) skulle representere den samme prosentvise andel elever i utvalget som det respektive fylkets totale elevmasse. Antall skoler som ble kontaktet fra hvert fylke ble bestemt ut fra gjennomsnittlig elevantall ved skolene innad per fylke, mens skolene innad et fylke ble tilfeldig trukket. Ved de skoler som ble trukket ble ledelsen bedt om å delta med de aktuelle trinnene (7. trinn i barneskoler, alle trinn i ungdomsskolene, og VG1 og VG2 i videregående skole). Følgende fylkesinndeling er brukt (i alfabetisk rekkefølge): Agder, Innlandet, Møre og Romsdal, Nordland, Oslo, Rogaland, Troms og Finnmark, Trøndelag, Vestfold og Telemark, Vestland og Viken, totalt 11 fylker.

Ettersom flere skoler ikke ønsket å delta ble det gjennomført to trekkinger. Totalt ble 258 grunnskoler og 60 videregående skoler trukket. Det første utvalget ble trukket den 21. juni, og besto av 129 grunnskoler og 30 videregående skoler. Et nytt utvalg grunnskoler ($n=129$) ble trukket den 31. oktober, 2024. Et nytt utvalg videregående skoler ($n=30$) ble trukket den 14. november, 2024. Noen skoler ble ekskludert fordi elevantallet var for lavt (under 5 elever på skolen) eller fordi at kommunen ikke ga tillatelse til å delta. Av 108 skoler som takket ja til å delta deltok totalt 93 skoler, der 35 var barneskoler (7.trinn), 22 ungdomsskoler (8.-10. trinn), 16 kombinerte skoler (7.-10. trinn) og 20 videregående. Totalt var det 14 164 elever på skolene som deltok, der 9 256 var elever i grunnskoler og 4 908 på videregående skoler.

Spørreundersøkelsen ble lansert i februar, og en lenke ble sendt til skolene 4. februar gjennom plattformen SurveyXact. Skolene og klassene kunne selv bestemme hvilket tidspunkt som passet best for å gjennomføre undersøkelsen. Alle skoler mottok én skolespesifikk lenke til undersøkelsen. Opprinnelig skulle undersøkelsen avsluttes den 31. mars, men fordi noen skoler trengte lengre tid til å gjennomføre undersøkelsen, ble fristen forlenget og undersøkelsen ble avsluttet den 14 april, 2025.

Det ble registrert totalt 10 096 svar. Av disse er totalt 1 303 slettet (elever som ikke hadde samtykket, manglet svar på både alder og kjønn, hadde besvart mindre enn fem spørsmål, skoleID til en skole ble ikke registrert (skyldes teknisk problem) eller at eleven var 18 år eller eldre). Etter slettingen utgjorde det endelig og totale utvalget 8 793 elever, hvilket utgjør en samlet svarprosent på 62,1%.

Tabell 3.1

Befolkningstall og utvalg etter kjønn og fylke.

Fylke	Jenter			Gutter		
	Befolkning	Utvalg	Utvalg i prosent	Befolkning	Utvalg	Utvalg i prosent
Agder	12 291	449	3,7%	13 090	419	3,2%
Innlandet	12 297	408	3,3%	13 347	350	2,6%
Møre og Romsdal	9 918	238	2,4%	10 482	304	2,9%
Nordland	8 124	100	1,2%	8 917	152	1,7%
Oslo	21 321	591	2,8%	22 429	615	2,7%
Rogaland	20 036	452	2,3%	20 948	318	1,5%
Vestfold og Telemark	15 051	222	1,5%	16 474	314	1,9%
Troms og Finnmark	8 279	377	4,6%	8 858	306	3,5%
Trøndelag	16 699	358	2,1%	17 919	349	1,9%
Vestland	23 549	583	2,1%	24 930	499	2,0%
Viken	48 693	702	1,4%	51 758	768	1,5%
Totalt	196 258	4 380	2,5 %	209 152	4 394	2,3 %

Noter. Populasjons statistikk ble lastet ned fra Statistisk Sentralbyrå, tabell 07459: Befolkning, etter region, alder og kjønn for året 2025.

Følgende endringer ble gjort i fylkesinndelingen fra SSB:

Fylket Troms og Finnmark består av fylkene Troms og Finnmark.

Fylket Vestfold og Telemark består av fylkene Vestfold og Telemark.

Fylket Viken består av fylkene Akershus, Buskerud og Østfold.

Som det kommer frem av tabell 3.1 er noen fylker, som Nordland, Vestfold og Telemark og Viken en del underrepresentert, mens fylker som Agder, Innlandet og Troms- og Finnmark er overrepresentert. Den noe skjeve fordelingen skyldes at skoler ble tilfeldig trukket fra fylkene og ikke stratifisert på skolestørrelse.

Etikk

Prosjektet ble godkjent av Regional komite for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk i sørøst-A (REK sørøst-A; nr. 805620). Det ble gjennomført en personkonsekvensutredning (DPIA) som ble godkjent av personvernombudet ved Universitetet i Bergen.

Alle elever måtte gi sitt aktive samtykke for å få delta i undersøkelsen. I tillegg måtte alle elever i alderen 12-15 år ha samtykke fra minst én foresatt/forelder. Skolene hadde ansvar for å innhente samtykke fra foresatte og kontrollere at kun elever med samtykke deltok i undersøkelsen.

Deltakerne ble bedt om å oppgi sitt mobiltelefonnummer for å kunne 1) identifisere og slette data til de elever eller foreldre til elever som ønsket å få data slettet, og 2) mulighet til å gjennomføre en oppfølgingsundersøkelse om 2-3 år. Det er presisert i informasjonsskrivene at man ikke forpliktet seg til å delta i en oppfølgingsundersøkelse selv om man valgte å delta i denne undersøkelsen, eller om man oppga sitt mobiltelefonnummer.

Totalt 6 470 elever (73,6%) oppga sitt mobiltelefonnummer, hvorav 915 var elever i 7. trinn, 3 127 var elever i ungdomskolen og 2 428 var elever på videregående skole.

Om deltakelsen

Uttrekket av skoler ble gjort i juni 2024 og arbeidet med å kontakte skoler begynte i august 2024. Totalt ble 318 skoler kontaktet. To prosjektmedarbeidere ble ansatt for å kontakte grunnskolene, mens den fast ansatte forskeren på SPILLFORSK kontaktet videregående skoler. Skolene ble kontaktet både per epost og telefon. Skoler som takket ja til å delta ble bedt om å oppnevne en lokal kontaktperson i skolen, enten en lærer eller administrativ person. Kontaktperson fungerte som den primære kontakten mellom skolens ansatte, elever og foreldre, og som det primære bindeleddet til forskerteamet. I forberedelsesfasen hadde kontaktpersonen ansvaret for at informasjon ble distribuert til både skolens ansatte, elever og foreldre om undersøkelsen. I gjennomføringsfasen hadde kontaktpersonen ansvaret for å koordinere arbeidet på skolen og støtte lærere med den praktiske organiseringen knyttet til datainnsamlingen. Når alle klassene ved skolen hadde gjennomført undersøkelsen hadde kontaktperson ansvaret for å fylle ut et kort skjema om skolen. Kontakten mellom skolene og forskerteamet på UiB fungerte godt.

Det ble utarbeidet ett informasjonsskriv til både skoler, elever og foresatte. Informasjonsskrivet til skolene inneholdt praktisk informasjon om undersøkelsen knyttet til oppgaver og gjennomføring. Skolene ble bedt om å informere elever og foreldre i god tid før gjennomføring og for å kunne samle inn samtykke fra foreldre (se ovenfor i avsnittet *Etikk*). Undersøkelsen ble gjennomført både blant elever uten samtykkekompetanse (12-15 år) og elever med samtykkekompetanse (16 år og eldre). Det ble derfor utarbeidet et informasjonsskriv til både foreldre og elever i henholdsvis 7. trinn og ungdomsskolen. For elever i videregående skole ble det bare utarbeidet et informasjonsskriv til elevene. Foreldrenes informasjonsskriv ble også oversatt til de største minoritetsspråkgruppene i Norge: arabisk, engelsk, litauisk, somalisk, og ukrainsk.

I tillegg ba vi lærere om å lese opp en kortfattet informasjonstekst før gjennomføring av undersøkelsen, slik at elevene fikk gjentatt informasjon om hensikten med undersøkelsen, at det var frivillig delta, samt praktiske spørsmål knyttet til utfyllingen.

Skoler som deltok, fikk en økonomisk kompensasjon på 20 000 kroner per skole. I tillegg til den monetære kompensasjon mottar skolene den ferdige rapporten og et undervisningsopplegg knyttet til dataspill, pengespill og gråsoneaktivitet. Undervisningsopplegget vil bli utviklet i samarbeid mellom Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning (SPILLFORSK), Forskningsgruppen for sosial innflytelse på ungdoms atferd og helse (SIPA) og Aktivere gamere.

Spørreskjema

I dette avsnittet beskriver vi spørsmålene som inngår i undersøkelsen og er benyttet i analyser presentert i denne rapporten. Det ble brukt tre forskjellige alderstilpassede spørreskjema: ett til elever på 7. trinn, ett til elever på ungdomstrinnet og ett til elever på videregående skole. Elever

på 7. trinn fikk et kortere skjema enn de på ungdoms- og videregående skole, mens elever på videregående skole fikk det lengste skjemaet. De tre spørreskjemaene presenteres i Vedlegg 1.

Under beskrives spørsmålene i samme rekkefølge som de er oppført i spørreskjemaet. Vi vil også kommentere ulikhetene mellom innholdet i spørreskjemaene til barneskolene (7. trinn), ungdomsskolene (8.-10. trinn) og videregående skoler (VG1 og VG2) der det er aktuelt.

Kjønn ble målt dikotomt («Jente» eller «Gutt»).

Alder ble målt i hele år fra 11 år til 18 år og eldre. I analyser der bare elever i ungdoms- og videregående skole inngår, er elever som var 12 år re-kodet til 13 år. Dette skyldes at det var svært få elever som var 12 år og gikk i ungdomsskolen. Alle som var 18 år eller eldre ble ekskludert fra datamaterialet.

Deltakelse i dataspill ble målt med spørsmålet «*Har du gamet i løpet av det siste halvåret?*» med en dikotom responskategori («Ja» eller «Nei»).

Daglig tid brukt på gaming ble målt på en 9-punkts ordinal skala fra «Ingen», «En halvtime», «En time», for å deretter øke med en time til «7 eller flere timer». Det er laget to variabler som reflekterer **a) andelen som spiller dataspill daglig**: her er den første variabelen dikotom, der de som svarte «Ingen» på Daglig tid brukt på gaming er kodet som «Nei» og de som svarte en «En halvtime» til «7 eller flere timer» er kodet som «Ja» og **b) gjennomsnitt tid brukt på dataspill per dag**: Denne variabelen er kontinuerlig og reflekterer gjennomsnittlig tid man spiller dataspill per dag. Svarkategoriene «En halvtime» og «En time» ble slått sammen, for å deretter øke med én time til «7 eller flere timer». De som svarte «Ingen» er fjernet fra denne variabelen. Respondenter som a) ikke hadde spill dataspill i løpet av det siste halvåret og b) ikke spilte daglig gikk direkte videre til spørsmål om pengespill.

Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et al., 2009) ble brukt for å måle symptom på dataspillproblem. GASA består av syv påstander om dataspill, med en responsskala fra 1 («Aldri») til 5 («Alltid»). Høyere skåre er en indikasjon på høyere grad av dataspillproblem. For å kategorisere personer som problemspillere er det foreslått terskelverdier på minst 3 («Av og til») på minst fire av de syv påstandene, mens dataspillavhengighet er definert som å skåre minst 3 («Av og til») på alle de syv påstandene (Lemmens et al., 2009). Spillere med terskelverdier lavere enn disse er definert som rekreasjonsspillere. De som svarte at de ikke hadde gamet i løpet av det siste halvår er kategorisert som «ikke-spillere».» Følgende dikotome variabler er laget: Problemdataspillere mot ikke problemdataspillere (ikke-spiller, rekreasjonsspiller og dataspillavhengig); Dataspillavhengige mot ikke dataspillavhengige (ikke-spiller, rekreasjonsspiller og problemdataspillere) og dataspillproblem (problemdataspillere eller dataspillavhengige) mot de uten dataspillproblem (ikke-spillere eller rekreasjonsspillere). Cronbach's alfa for GASA var i denne undersøkelsen 0,86.

Lootbokser. I innledningen til spørsmål om lootbokser ble følgende definisjon/forklaring basert på Pallesen et al. (2023) benyttet: «Med lootbokser menes innhold i dataspill som kan kjøpes, men hvor innholdet ikke er kjent på forhånd. Eksempler på dette er kister i Overwatch eller Apex Legends (kosmetiske gjenstander), eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team.»

Kjøp av lootbokser med ekte penger ble målt på en 8-punkts ordinal fra «Nei», «Ja, siste uken», «Ja, siste måneden», «Ja, siste 3 måned», «Ja, siste 6 måned», «Ja, siste året», «Ja, men for mer enn 1 år siden» og «Ønsker ikke å svare». Det ble laget en dikotom variabel for å måle kjøp av lootbokser i løpet av det siste året. De som svarte «Ønsker ikke å svare» er fjernet fra analysene.

De som svarte «Nei» eller «Ja, men for mer enn 1 år siden» er kodet som «Nei», og de som svarte «Ja, siste uken» til «Ja, siste året» er kodet som «Ja».

Penger brukt på lootbokser. Deltakerne som oppga å ha kjøpt lootbokser i løpet av den siste måneden og som gikk på ungdoms- og videregående skole ble bedt om å oppgi hvor mye penger de hadde brukt på lootbokser den siste måneden. Spørsmålet ble besvart på en 12-punkts ordinal responsskala fra «Ingen/ikke kjøpt», «1-100 kr» som deretter økte med hundre kroner til og med «1001 kr eller mer», i tillegg til kategoriene «Vet ikke» og «Ønsker ikke å svare». Variabelen ble omkodet til en 11-punkts kontinuerlig variabel som reflekterer midtverdien i hver svarkategori (f.eks. er «1-100 kroner» er kodet som «50», mens «101-200 kroner» er kodet som «150», etc). Variabelen begynte på «50 kroner», steg med 100 kroner frem til «1 050 kroner» De som svarte «Ingen/ikke kjøpt», «Vet ikke» og «Ønsker ikke å svare» er fjernet fra analysene.

Lie/bet lootbokskjøp. Elever som oppga å ha kjøpt lootbokser i løpet av de siste 6 måneder eller hyppigere fikk Lie/Bet måleinstrumentet (Johnson et al., 1997) tilpasset til lootbokser. Instrumentet består av to ledd: a) *I løpet av det siste halvår, har du løyet for andre som er viktige for deg (f.eks. for foreldre og/eller venner), om hvor mye penger du brukt på lootbokser?* («Løgn»), og b) *I løpet av det siste halvår, har du brukt mer penger på lootbokser enn du egentlig hadde tenkt?* («Forbruk»). Svaralternativene for begge spørsmål er «Ja» og «Nei». En fire-punkts ordinal variabel ble laget med følgende kategorier: «Ingen symptom», «Løgn», «Forbruk» og «Løgn og Forbruk». I tillegg ble det laget en dikotom variabel som sammenligner de med ingen symptom og de med minst ett symptom («Løgn», «Forbruk» og «Løgn og forbruk»). De respondenter som hadde spilt dataspill i løpet av det siste halvår, men som ikke besvarte Lie/Bet ble kategorisert som «Ingen symptom».

Kjøp av skins med ekte penger ble målt på en 8-punkts ordinal skala fra «Nei», «Ja, siste uken», «Ja, siste måneden», «Ja, siste 3 måned», «Ja, siste 6 måned», «Ja, siste året», «Ja, men for mer enn 1 år siden» og «Ønsker ikke å svare». Det ble laget en dikotom variabel som reflekterer kjøp av skins i løpet av det siste året. De som svarte «Ønsker ikke å svare» er fjernet. De som svarte «Nei» eller «Ja, men for mer enn 1 år siden» er kodet som «Nei», og de som svarte «Ja, siste uken» til «Ja, siste året» er kodet som «Ja».

Penger brukt på skins. De elever som oppga å ha kjøpt skins i løpet av den siste måneden og gikk på ungdoms- og videregående skole ble bedt om å oppgi hvor mye penger de hadde brukt på skins den siste måneden. Spørsmålet ble besvart på en 12-punkts ordinal responsskala fra «Ingen/ikke kjøpt», «1-100 kr» som deretter økte med hundre kroner til og med «1001 kr eller mer», i tillegg til kategoriene «Vet ikke» og «Ønsker ikke å svare». Variabelen ble omkodet til en 11-punkts kontinuerlig variabel som reflekterer midtverdien i hver svarkategori (f.eks. «1-100 kroner» er kodet som «50», mens «101-200 kroner» er kodet som «150» etc.). Variabelen begynte på «50 kroner», steg med 100 kroner frem til «1 050 kroner» De som svarte «Ingen/ikke kjøpt», «Vet ikke» og «Ønsker ikke å svare» er fjernet.

Kjennskap til skinbetting. Elever på ungdoms- og videregående skole som hadde kjøpt skins fikk spørsmål om de hadde kjennskap til skinbetting på internett («*Vet du at det finnes spill på nett der du kan satse skins for å vinne flere eller bedres skins eller penger?*») som ble besvart på en dikotom skala («Ja», «Nei»). Spørsmålet om skinbetting er tilpasset fra Wardle et al. (2019).

Satset skins. Elever som svarte «Ja» på spørsmålet om skinbetting (se over) fikk oppfølgingsspørsmålet «*Har du noen gang satset skins for å vinne flere, andre eller bedre skins eller penger?*». Responskategorien var en 8-punkts ordinal skal fra «Nei», «Ja, siste uken», «Ja, siste måneden», «Ja, siste 3 måned», «Ja, siste 6 måned», «Ja, siste året», «Ja, men for mer enn 1 år siden» og «Ønsker ikke å svare». Det ble laget en dikotom variabel som reflekterer om

respondenten har deltatt i skinbetting i løpet av det siste året. De som svarte «Ønsker ikke å svare» er fjernet, de som svarte «Nei» og «Ja, men for mer enn 1 år siden» er kodet som «Nei», mens de som svarte «Ja, siste uken» til «Ja, siste året» er kodet som «Ja».

Simulerte pengespill. Deltakelse i simulerte pengespill (spill som ligner pengespill, men uten ekte penger) ble målt på en dikotom skala («Ja», «Nei»).

Deltakelse i pengespill i løpet av det siste året ble målt på en dikotom skala («Ja», «Nei»).

Typer pengespill. Elever som gikk på videregående skole og som oppga å ha deltatt i pengespill fikk oppfølgingsspørsmål om de hadde spilt a) Lotteri, b) Skrapelodd, c) Fysiske spilleautomater, d) Hestespill, e) Sportsspill, f) Internettkasino (unntatt poker), g) Internett poker, h) Bingo, i) Private spill (som poker med venner), j) Fantasy, og k) e-sportbetting på en dikotom («Ja», «Nei») responsskala for hvert spill.

Lie/bet. De som hadde spilt pengespill i løpet av det siste året fikk spørsmål om symptom på pengespillproblem. Dette ble målt med instrumentet Lie/Bet, utviklet av Johnson og kolleger (1997). Instrumentet består av følgende to ledd: a) *har du noen gang løyet til familie eller venner om hvor mye penger du har brukt på pengespill*, og b) *har du noen gang følt at du måtte spille for mer og mer penger*. Instrumentet ble besvart på en dikotom responskategori («Ja», «Nei»). De elever som svarte at de ikke har deltatt i pengespill i løpet av det siste året (se over) er kodet til «Nei». En fire-punkts ordinal variabel ble laget med følgende kategorier: «Ingen symptom», «Løgn», «Forbruk» og «Løgn og Forbruk». Det ble også laget en dikotom variabel som sammenligner de som ikke rapporterer symptom på pengespill og de som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem («Løgn», «Forbruk» og «Løgn og forbruk») i tillegg til en dikotom variabel som sammenligner de med to symptom på pengespillproblem («Løgn og forbruk») og de med ett symptom («Løgn» eller «Forbruk») eller ingen symptom.

Penge- og/eller dataspillreklame. Elever på 7. trinn ble bedt om å oppgi om de hadde sett reklame for a) pengespill og b) dataspill på TV eller Internett på en dikotom skala («Ja», «Nei»).

Frekvensen av penge- og/eller dataspillreklame. Elever i ungdoms- og videregående skole ble bedt om å oppgi hvor ofte de hadde sett reklame for a) pengespill og b) dataspill i løpet av den siste måneden på en 6-punkts ordinal skala fra 1 («0 dager/Aldri») til 7 («22-30 dager»). Det ble laget en dikotom variabel («Ja», «Nei») som reflekterer om eleven hadde sett reklame for henholdsvis a) pengespill og b) dataspill. Svarene fra elever i ungdoms- og videregående skole ble to-delt der «Nei» består av kategorien «0 dager/Aldri») og «Ja» består av kategoriene fra «1 dag» til «22-30 dager».

Deltakelse i organiserte fysiske aktiviteter. Hyppighet av deltagelse i organiserte fysiske aktiviteter ble brutt ned på: a) lagidrett og b) individuelle fysiske aktiviteter. Responskategoriene er «Holder ikke på med denne typen aktivitet», «2-3 ganger i måneden eller sjeldnere», «Omtrent 1 gang i uken», «2 ganger i uken eller oftere».

Deltakelse i uorganisert fysisk aktivitet. Hyppighet av deltagelse i uorganisert fysisk aktivitet ble brutt ned på a) treningssenter og b) andre former for egentrening. Responskategoriene er «Holder ikke på med denne typen aktivitet», «2-3 ganger i måneden eller sjeldnere», «Omtrent 1 gang i uken», «2 ganger i uken eller oftere». Det ble laget en ny dikotom variabel («Ja», «Nei») som reflekterer om eleven er fysisk aktiv «2 ganger i uken eller oftere» samlet for de fire ulike typene fysisk aktivitet.

Mobbing skole/fritid. Hyppighet av plaging, trusler eller utfrysning på skolen eller i fritiden ble målt med spørsmålet «Blir du utsatt for plaging, trusler eller utfrysning av andre unge på skolen eller i fritida?» på en fem punkts ordinal skala: «Ja, flere ganger i uken», «Ja, omtrent én gang i uke», «Ja, omtrent hver 14. dag», «Ja, omtrent én gang i måneden», «Nesten aldri» og «Aldri».

Mobbing på internett. Hyppighet av mobbing, trusler eller utestengelse på nett ble målt med spørsmålet «Blir du mobbet, truet eller utestengt på nett?» på en fem-punkts ordinal skala: «Ja, flere ganger i uken», «Ja, omtrent én gang i uke», «Ja, omtrent hver 14. dag», «Ja, omtrent én gang i måneden», «Nesten aldri» og «Aldri». Det ble laget en dikotom variabel («Ja», «Nei») på mobbing samlet der de som rapporterte å ha blitt plaget på skolen/fritiden eller mobbet på nett «Ja, flere ganger i uken», «Ja, omtrent én gang i uken», og «Ja, omtrent én gang i måneden» fikk verdien «Ja» og de som svarte «Nesten aldri» eller «Aldri» fikk verdien «Nei».

Foreldremonitorering ble målt med to subskalaer (foreldrekunnskap og foreldrekontroll) fra Parental Monitoring Short Scale (PMSS; Swaim & Stanley, 2025). Hver subskala har tre ledd og alle besvares langs en 5-punkts Likertskala fra «Aldri» til «Alltid», der en høyere skåre reflekterer økt foreldremonitorering. Et eksempel på et ledd er: «Jeg må fortelle mine foreldre hvem jeg er med og hva jeg gjør sammen med mine venner om kveldene». En variabel som representerer gjennomsnittsskåren for alle de seks leddene ble laget der høyere verdier representerer større grad av foreldremonitorering. Det ble også laget en dikotom variabel der de med en gjennomsnittsskår på 4.00 eller høyere ble kategorisert som «Høy grad av foreldremonitorering» og de andre som «Middels eller lav grad av foreldremonitorering». Cronbach's alfa for PMSS var i denne undersøkelsen 0,83.

Familiens sosioøkonomiske status ble målt med spørsmålet: Hvor god råd har din familie? og besvart på en 5-punkts ordinal responsskala med svaralternativene «Svært god råd», «God råd», «Middels god råd», «Ikke særlig god råd» og «Dårlig råd» (Elgar et al., 2016). Det ble laget en dikotom variabel der de som svarte «Ikke særlig god råd» eller «Dårlig råd» ble kodet til kategorien «Ikke særlig god råd til dårlig råd» og de som svarte «Middels god råd», «God råd» eller «Svært god råd» ble kodet til kategorien «Middels god råd til svært god råd».

Egenvurdert helse ble målt med spørsmålet: *Vil du si at helsen din er...?* og besvart på en 4-punkts ordinal skal med svaralternativene «Svært god», «God», «Ganske god» og «Dårlig» (Kaplan & Camacho, 1983). Det ble laget en dikotom variabel der de som svarte «God» til «Svært god» helse fikk verdien «God eller svært god helse» og de som svarte «Ganske god» til «Dårlig helse» fikk verdien «Ganske god til dårlig helse».

Livstilfredshet ble målt med spørsmålet: «Forestill deg at dette er en stige. Øverst på stigen (10) står for det best mulige livet for deg og nederst på stigen (0) er det verst mulige livet for deg. Generelt sett hvor synes du at du står på stigen nå for tiden? (Cantril, 1965). Det ble laget en dikotom variabel der de som svarte 7 eller høyere fikk «Høy grad av livstilfredshet» og de som svarte lavere enn 7 fikk «Lav eller moderat grad av livstilfredshet».

Psykiske plager ble målt med instrumentet *Symptoms Check List - 5* (SCL-5; Tambs & Moum, 1993) der deltakerne svarte på i hvilken grad de hadde vært plaget av fem ulike symptom de siste 14 dagene: 1) Stadig redd eller engstelig, 2) Anspent eller urolig, 3) Følt håpløshet når du tenker på fremtida, 4) Nedfor og trist, og 5) Bekymret meg for mye om forskjellige ting. De to første leddene måler symptomer på angst, mens de tre siste måler symptomer på depresjon. Leddene besvares på en ordinal 4-punkts skal fra 1 («Ikke plaget») til 4 («Veldig plager»). Det ble kalkulert en gjennomsnittsskår på tvers av de fem leddene. Denne har verdier som varierer fra 1 til 4, der høyere skår reflekterer høyere grad av psykiske plager blant de som svarte på tre ledd

eller mer. Det ble laget en dikotom variabel der de som svarte over 2.00 fikk verdien «Høy grad av psykisk symptombelastning» og de som svarte 2.00 eller lavere fikk verdien «Lav grad av psykisk symptombelastning». Cronbach's alfa for SCL-5 var i denne undersøkelsen 0,87.

Ensomhet ble målt med et spørsmål fra Global Student Health Survey (GSHS; World Health Organization and Centres for Disease Control and Prevention, 2021). Respondenten ble bedt om å oppgi hvor ofte de har følt seg ensom i løpet av de 12 siste månedene på en 5-punkts Likert-skala fra 1 («Aldri») til 5 («Alltid»). Det ble laget en dikotom variabel der de som svarte «Mesteparten av tiden» eller «Alltid» fikk verdien «Ensom mesteparten av tiden eller oftere» og de som svarte «Aldri», «Sjelden» eller «Av og til» fikk verdien «Ikke ensom».

Konsum av energidrikk, tobakk og alkohol (administrert til elever på ungdoms- og videregående skole):

Energidrikk. Antall energidrikker man har drukket i løpet av en uke ble målt på en ordinal 8-punkts skal fra «Aldri», «Mindre enn én gang per uke», «Omtrent én gang per uke», «2-4 ganger per uke», «5-6 dager i uken», «En gang per dag», og «Flere ganger per dag». Det ble laget en dikotom variabel der de som drakk energidrikk «5-6 dager i uken» eller oftere fikk verdien «Drikker energidrikk 5-6 dager i uken eller hyppigere» og de som svarte «Aldri» til «2-4 ganger i uken» fikk verdien «2-4 ganger eller mer sjelden».

Røyking. Eleven ble spurt om hvor ofte de røyker tobakk eller sigaretter. Svaralternativene var «Hver dag», «Hver uke», «Sjeldnere enn en dag i uken» og «Ikke i det hele tatt». En dikotom variabel ble laget der de som svarte «Ikke i det hele tatt» eller «Sjeldnere enn en gang i uken» havnet i kategorien «røyker mindre enn en gang i uken», mens de som svarte «Hver uke» eller «Hver dag» havnet i kategorien «røyker én gang i uken eller oftere».

Snusbruk ble målt med spørsmålet: *Hvor ofte bruker du snus?* og besvart på en ordinal skala med svaralternativene «Hver dag», «Hver uke», «Sjeldnere enn en dag i uken» og «Ikke i det hele tatt» (Samdal et al., 2024). En dikotom variabel ble laget der de som svarte «Ikke i det hele tatt» eller «Sjeldnere enn en gang i uken» ble kodet som «Snuser aldri eller sjeldnere enn en gang i uken», mens de som svarte «Hver uke» eller «Hver dag» ble kodet som «Snuser en gang i uken eller oftere».

Alkohol. Vedrørende alkohol ble elevene spurt om a) hvor mange dager (om noen) de hadde drukket alkohol i livet med følgende alternativer: «Aldri», «1-2 dager», «3-5 dager», «6-9 dager», «10-19 dager», «20-29 dager», og «30 dager eller mer» og b) Hvor ofte de hadde drukket alkohol siste 30 dager, med de samme svaralternativene (Samdal et al., 2024). En dikotomisering ble gjort mellom de som ikke hadde drukket alkohol i løpet av de siste 30 dagene og de som hadde drukket alkohol minst en gang i løpet av de siste 30 dagene.

Søvn. Søvn er målt av totalt åtte forskjellige spørsmål. Spørsmål om søvn omhandler leggetid, innsovningstid og tidspunkt for oppvåkning på skoledager og fridager og stammer fra *School Sleep Habits Survey* (Wolfson & Carskadon, 1998). Instrumentet vil blant annet kunne brukes til å estimere total søvntid. Leggetid på a) skoledager og i b) helger er målt på en 17 punkts ordinal skala fra «Klokken 20 eller tidligere» for å så øke med 15-minutter intervall til «Klokken 24 eller senere».

Innsøvningstid på a) skoledager og i b) helger er målt på en ordinal skala fra «0-4 min» for å siden øke med 5 minutters intervall til «60 minutter eller mer». Det ble laget en ny numerisk variabel som reflekterer midtpunktet i hvert ledd, der f.eks. «0-4 min» har blitt omkodet til «2» mens «5-9 minutter» er kodet som «7». Når eleven sto opp fra sengen på a) skoledager og i b) helger ble målt på en 25-punkts ordinal skala fra «Klokken 06 eller tidligere» for å deretter øke med 15

minutters intervall til «Klokken 12 eller senere». Hvor lenge eleven var våken innimellom søvnen på a) skoledager og i b) helger ble målt på en 21-punkts ordinal skala fra «0 minutt (våkner ikke om natten)», «5 minutter», «10 minutter», «15 minutter», «20 minutter», «25 minutter», «30 minutter», «45 minutter», «60 minutter», «1 time og 15 minutter», og deretter økte med 15 minutters intervall til «4 timer eller mer». Det ble laget en ny numerisk variabel der tiden er blitt omkodet til minutter, f.eks. blir «1 time og 15 minutter» kodet til «75», mens «2 timer» ble kodet til «120». Det ble laget en ny variabel som måler gjennomsnitt søvnlegde på skoledager. Denne er differansen mellom leggetid og tidspunkt for oppvåkning minus tiden det tok til å sovne inn og tiden elevene rapporterte å være innimellom søvnen.

Statistiske analyser

Siden forskningsfunn generelt viser betydelige forskjeller i deltakelse i data- og pengespill mellom gutter og jenter er de fleste analyser stratifisert etter kjønn. Både dikotome (to-delte), kategoriske og metriske utfallsmål beskrives med hjelp av prosenter og 95 prosent konfidensintervall (95%KI). Konfidensintervallene er ett uttrykk for presisjon og usikkerhet når tallene brukes for å generalisere til målpopulasjon i befolkningen. Et 95%KI kan forstås som den verdien som populasjonsparameteren med 95% sannsynlighet befinner seg innenfor. Der utfallsvariablene var dikotome har vi benyttet logistisk regresjon og når utfallsvariablene er målt på intervall eller ratio-nivå benyttes metrisk regresjonsanalyse, begge med postestimering for å få ut justerte prosenter. Post hoc analyser benyttes for å sammenligne ulike grupper etter hovedanalysen med signifikanstesting der verdier på $p < 0,05$ eller lavere regnes som statistisk signifikante. Vi har kun brukt denne grensen når vi oppgir om et funn er signifikant, selv om p-verdiene i enkelte tilfeller er lang lavere enn 0,05.

Dersom hovedanalysen sammenlignet flere enn to grupper (f.eks. ulike alderskategorier) har vi benyttet *Bonferroni*-korrigering (for å redusere sannsynligheten for type I feil – som innebærer å støtte antakelsen om en reell effekt/sammenheng, når denne ikke finnes/er sann i populasjonen).

Vi har benyttet en stratifisert multippel logistisk regresjonsanalyse for jenter og en for gutter når vi har undersøkt effekten av a) helse, og helseatferd (alkoholbruk, røyking, snusbruk, energidrikkonsum) og b) levekår på en utfallsvariabel, justert for alder. I helse og helseatferd inngår følgende dikotome variabler: ensom mesteparten av tiden (vs. ikke ensom), ganske god eller dårlig helse (vs. god til svært god helse), høy psykisk belastning (vs. lav psykisk belastning), drikket alkohol de siste 30 dagene (vs. ikke drikket alkohol de siste 30 dagene), snuser én gang i uken eller oftere (vs. snuser mindre enn én gang i uken), røyker én gang i uken eller oftere (vs. røyker mindre enn én gang i uken), og drikker energidrikk nesten hver dag eller hyppigere (vs. drikker energidrikk mer sjelden).

I levekårsanalysene inngår følgende variabler: høy livstilfredshet (vs. lav til moderat livstilfredshet), høy grad av foreldremonitorering (vs. lav til moderat grad av foreldremonitorering), ikke særlig god råd til dårlig råd (vs. middels god råd til svært god råd), mobbet én gang i måneden eller hyppigere (vs. mobbet mer sjelden enn én gang i måneden) og fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere (vs. fysisk aktiv én gang i uken eller mindre hyppig).

For å undersøke om estimatene til jentene og guttene er lik, har vi benyttet STATAs *Seemingly unrelated estimation* (SUEST) kommando. Denne kommandoen muliggjør separate analyser for ulike grupper (som jenter og gutter), og muliggjør samtidig sammenlikning av estimatene på tvers av gruppene.

Effektstørrelser benyttes også for å beskrive størrelsen på forskjeller mellom grupper. Mens signifikanstesting reflekterer om det er forskjeller mellom grupper som oppstår sjeldnere enn 5% av tilfellene der H_0 (ingen forskjell) er sann i populasjonen, reflekterer effektstørrelser størrelsen på forskjellene, og dermed om de kan forstås som meningsfulle. Vi benytter Cohen's h som effektstørrelse for å beskrive styrken på dikotome utfall hvor vi sammenligner den høyeste andelen mot den laveste andelen. Vi benytter Cohen's d for metriske utfall (der utfallsvariabelen er målt enten på intervall eller rasionivå). Cohen's d beregnes ut fra forskjellen mellom den høyeste og laveste verdi, delt på det standardavviket på tvers av gruppene. Denne effektstørrelsen (Cohen's d) kan derfor forstås som et uttrykk for hvor store forskjeller det er mellom gruppene uttrykt i standardavviksenheter. Effektstørrelser tolkes etter retningslinjer fra Cohen (1988): Effektstørrelser under 0,20 reflekterer en marginal effekt; 0,20 reflekterer en liten effekt; 0,50 tilsvarer en moderat effekt, mens 0,80 og over reflekterer en stor effekt. Dette kan forstås som en konservativ fortolkning, siden vi bruker effektstørrelsene til å beskrive forskjeller mellom grupper i samfunnet og ikke effekten av randomiserte kontrollerte forsøk (Knapstad et al., 2022). Konfidensintervaller er angitt i figurer og tabeller, men utelatt fra løpende tekst for å øke lesbarheten.

Vekting

For at resultatene skal reflektere ungdommer i alderen 12 til 17 år benyttes vektorer for å kompensere for metode- og befolkningseffekter. Siden elevene er rekruttert gjennom skoler i et gitt fylke er skoler den primære utvalgsenheten stratifisert per fylke. Dette for å korrigere for en eventuell korrelasjon mellom elever i samme skole. Befolkningsvektorer er brukt for å korrigere for avviket mellom nettoutvalget og befolkningssammensetningen etter kjønn og spesifikke alder i et gitt fylke for ungdommer i alderen 12 år til 17 år i 2024 (året som utvalget ble trukket). Poststratifisering benyttes for å justere resultatene slik at de samsvarer med populasjonstotaler etter kjønn og alder på elever i ett gitt fylke.

Analysene er gjort med bruk av survey modulen (SVY) i STATA, versjon 18.

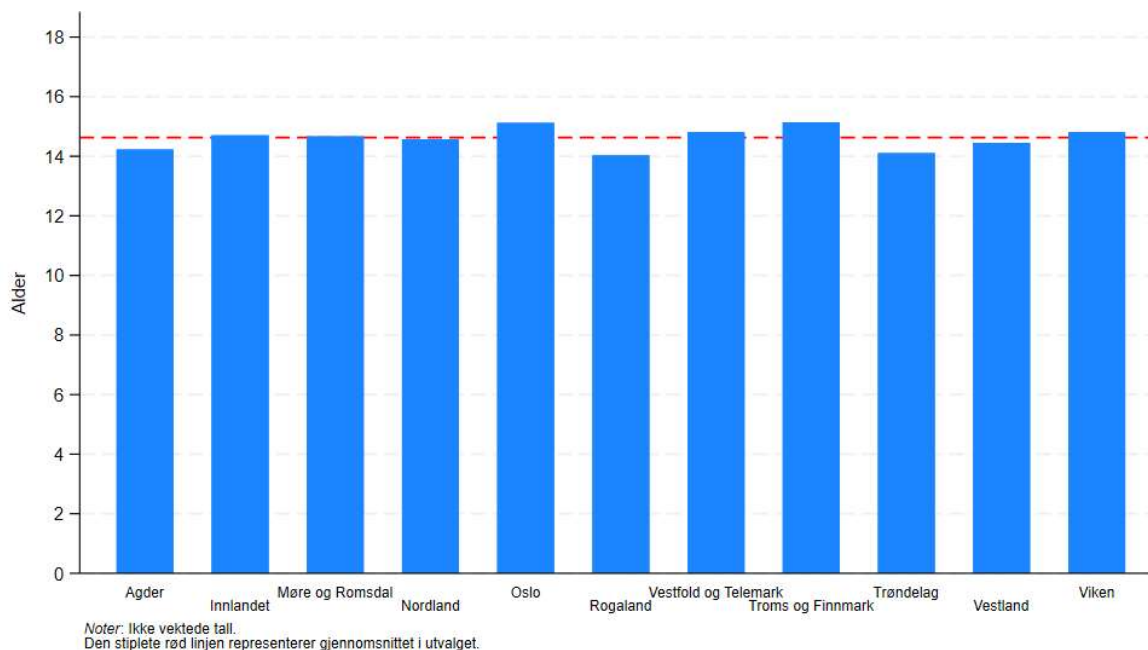
KAPITTEL 4. BESKRIVELSE AV UTVALGET

Beskrivelse av utvalget

Figur 4.1 viser gjennomsnittsalder etter fylke. Den røde stiplede linjen representerer aldersfordelingen i hele utvalget uavhengig av fylke. Figuren viser at alderen var noe lavere i Agder, Rogaland og Trøndelag, og høyere i Oslo og i Troms og Finnmark.

Figur 4.1

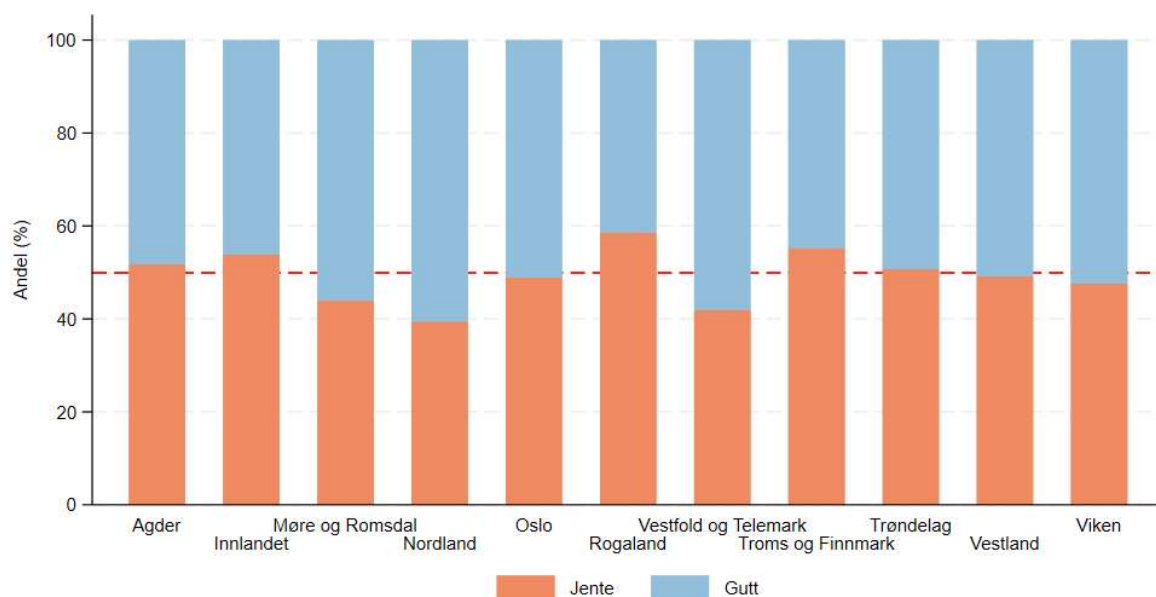
Oversikt over deltakelse i undersøkelsen i forhold til alder brutt ned på fylke.



Figur 4.2 viser kjønnsfordelingen i utvalget brutt ned på fylke. Den røde stiplede linjen viser kjønnsandelen for jenter i utvalget uavhengig av fylke. Figuren viser at Rogaland, etterfulgt av Troms og Finnmark har en høyere andel jenter i utvalget enn gutter, mens Møre og Romsdal, etterfulgt av Vestfold og Telemark og Nordland har en lavere andel jenter i utvalget enn gutter.

Figur 4.2

Oversikt over deltakelse i undersøkelsen i forhold til kjønn brutt ned på fylke.

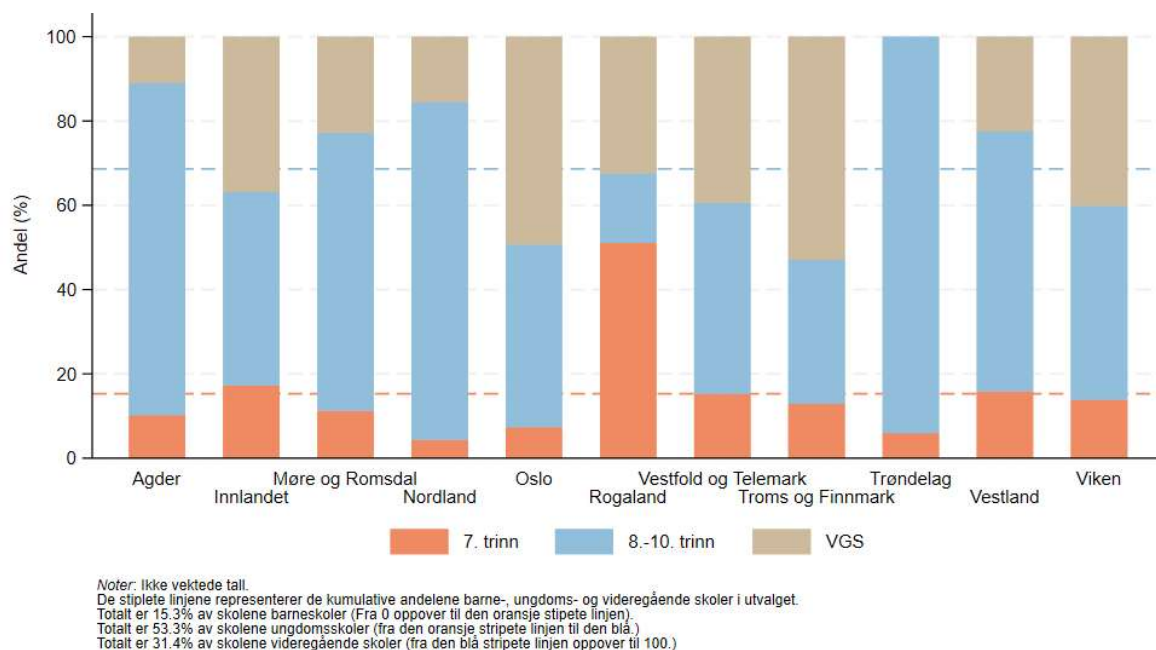


Noter: Ikke vektete tall.
Den stiplede rød linjen representerer gjennomsnitt andel jenter i utvalget (50.0%)

Figur 4.3 viser fordeling klassetrinn i utvalget etter fylke. Den oransje og blå stiplede linjen viser det kumulative gjennomsnittet for henholdsvis 7. trinn, ungdomsskole og videregående skoler uavhengig av fylke. Det er betydelig variasjon mellom skoletyper mellom fylkene. Elever i 7. trinn er overrepresentert i Rogaland og i Trøndelag deltok ingen videregående skoler. Dersom man ser vekk ifra Rogaland og Trøndelag er andelen elever i 7. trinn størst i Innlandet og lavest i Nordland. Deltakelsen fra ungdomsskoler (8.-10. trinn) er størst i Agder og Nordland og lavest i Troms og Finnmark. Antall elever på videregående skole er størst i Troms- og Finnmark, etterfulgt av Oslo, og lavest i Agder.

Figur 4.3

Oversikt over deltakelse i undersøkelsen i forhold til skole (barneskole (7. klasse), ungdomsskole (8-10. klasse) og videregående skole (1-2. klasse)) brutt ned på fylke.



Samlet fremstår utvalget som svært jevnt fordelt på tvers av fylker når det gjelder kjønn og gjennomsnittsalder. Forskjellen på tvers av fylker er noe mer forskjellig når det gjelder de tre skoletypene. Dette reflekterer at det tilfeldige uttrekket av skoler stratifisert på fylke kunne gi seg utslag i at noen store skoler innen en skolekategori fra et fylke ble trukket ut, og at noen små skoler innen en annen skolekategori ble trukket fra samme fylke. Samlet anser vi likevel utvalget for å være ganske representativt for skolebarn i alderen 12-17 år i Norge.

KAPITTEL 5. DELTAKELSE I DATASPILL

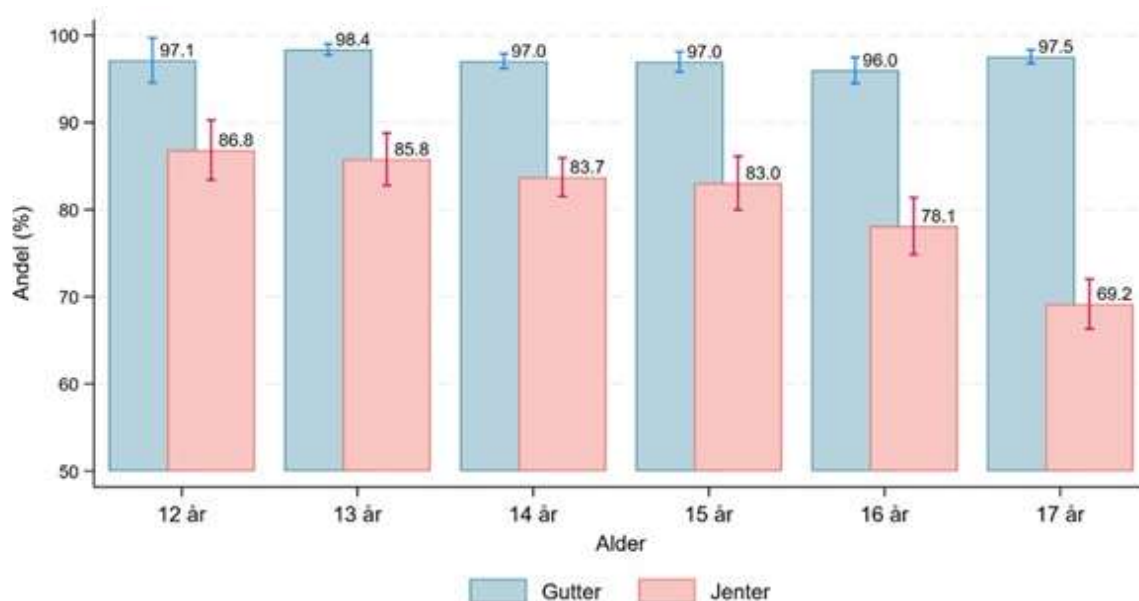
Dataspill er en av skjermaktivitetene som dagens barn og unge engasjerer seg mye i (Medietilsynet, 2024). Utviklingen av ulike spill, og framveksten av spill på nett, har gjort at for mange barn og unge er dataspill blitt en betydelig sosial fritidsarena. Den økte bruken av dataspill har også over tid skapt bekymring for økt risiko for mellom annet dataspillavhengighet, fortrengning av andre verdsette aktiviteter (som fysisk aktivitet), sosiale- og helseproblemer. Det ser også ut til at jenter og gutter har ulik deltagelse i dataspill, der det konsistent har vært vist at flere gutter enn jenter spiller (Frøyland et al., 2010; Medietilsynet, 2024). I dette kapittelet presenterer vi oppdatert kunnskap om norsk ungdoms deltagelse i dataspill, og i hvilken grad deltagelse i dataspill henger sammen med helseatferd, helse, samt sosiale og miljømessige faktorer.

Deltakelse i dataspill siste 6 måneder

I alt 8 755 svarte på om de hadde spilt dataspill i løpet av siste halvår. Den totale andelen, på tvers av kjønn, som hadde spilt dataspill var 89,5%. Andelen var 81,3% blant jentene ($n=4\,371$) og 97,2% blant guttene ($n=4\,384$). Det er 15,9 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en moderat kjønnseffekt (Cohen's $h=0,56$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$), og gjelder alle aldersgrupper.

Figur 5.1

Oversikt over deltagelse i dataspill siste halvår brutt ned på kjønn og alder.



Blant guttene er det lite variasjon i andelen som har spilt dataspill på tvers av alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 2,4 prosentpoeng som tilsvarer en marginal alderseffekt (Cohen's $h=0,15$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant jentene synker andelen med økende alder med en særlig nedgang blant de som er 16 år og 17 år. Differansen mellom den største og minste andelen er 17,7 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat alderseffekt (Cohen's $h=0,43$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de to eldste aldersgruppene og de tilsvarende yngre aldersgruppene ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 15 år og de som er 16 år som ikke er

signifikant. Det er en signifikant forskjell mellom de som er 16 år og 17 år ($p < 0,05$). En større andel gutter enn jenter spiller dataspill i hver av aldersgruppene (alle p -verdier $< 0,05$).

Funnene knyttet til kjønnsforskjeller stemmer godt overens med rapporten av Frøyland og medforfattere, basert på svar fra en norsk skolebasert undersøkelse i 2010, der 8 356 unge i alderen 12-17 år deltok. Her ble det funnet at 96% av guttene spilte TV- eller PC-spill minst 1-3 dager per måned, mens andelen for jenter var 63% (Frøyland et al., 2010). Funnene er også i tråd med Medietilsynets siste undersøkelse om medievaner blant 3182 norske 9-18-åringer som viste at 86% spiller dataspill hvorav 93% av guttene og 79% av jentene oppga at de spiller, med en viss reduksjon i intensiteten av dataspill med stigende alder (Medietilsynet, 2024). Videre er funnene i tråd med resultater fra studentenes helse- og trivselsundersøkelse i 2022, der 72.7 % av de mannlige, mens bare 30.3 % av de kvinnelige studentene rapporterte deltakelse i dataspill siste 6 måneder (Leino et al., 2024). Endelig er funnene også i tråd med den siste befolkningsstudien om omfang av penge- og dataspillproblemer blant voksne (16-74 år) i Norge i 2022, som viste at 53.4% av menn mot 37.7% av kvinner hadde spilt dataspill siste 6 måneder (Pallesen et al., 2023). Et større fall i deltakelse med økende alder blant jenter enn gutter er i overenstemmelse med en rapport fra Medietilsynet fra 2022 (Medietilsynet, 2022). Resultatene vedrørende kjønnsforskjellene er også konsistente med internasjonale oversiktsstudier på feltet (Veltri et al., 2014).

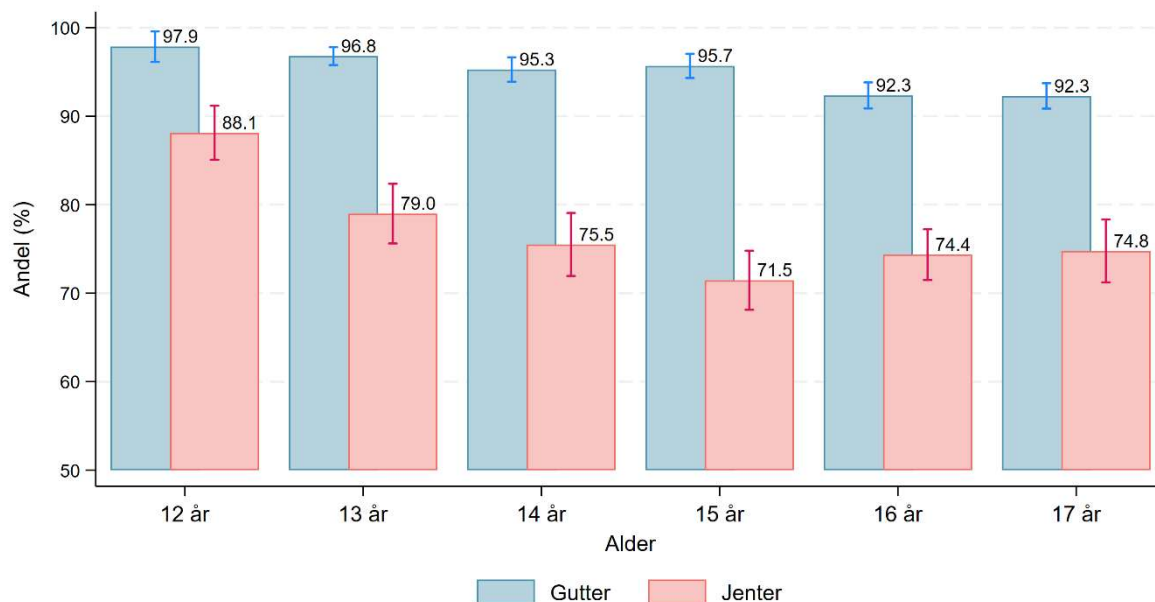
Det foreligger flere mulige forklaringer på de konsistente kjønnsforskjellene. Forskjellene kan reflektere at menn i gjennomsnitt har større interesse for dataspill som aktivitet eller kulturelt fenomen. Andre forklaringer er at en del spill inneholder/vektlegger voldelige elementer og konkurranse, noe som gjør at dataspill appellerer mer til menn. Videre er det slik at noen spill fremstiller kvinner på måter kvinner kan oppleve støtende (f.eks. seksualisert), samt at kvinner møter diskriminerende atferd fra andre spillere (Cruea & Park, 2012; Esteban-Ramiro et al., 2025; Lopez-Fernandez et al., 2019; Moreno-López & Argüello-Gutiérrez, 2025). Det har også vært pekt på at en del dataspill innebærer behov for romlig rotering, som er en kognitiv ferdighet menn typisk skårer bedre på enn kvinner, samt at kvinner i mindre grad enn menn rapporterer å få tilfredsstilt kommunikasjonsbehov gjennom dataspilling (Lucas & Sherry, 2004). En annen forklaring er at kvinner prioriterer andre internettbaserte aktiviteter, som deltakelse på sosiale medier, i sterkere grad enn menn, som bruker mer tid på dataspill (Leonhardt & Overå, 2021). Det er også vist at jenter bruker mer tid på lekser enn gutter, som også kan bidra til å forklare kjønnsforskjellene (Moberg & Vogt, 2022).

Når det gjelder daglig dataspilling svarte 8 733 på spørsmålet om dette. Blant de som hadde deltatt i dataspill siste halvåret var den totale andelen som spilte dataspill daglig 86,4%. Blant jentene ($n=4\,360$) var andelen 77,2% mot 95,1%, blant guttene ($n=4\,373$). Det er 17,9 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en moderat kjønnseffekt (Cohen's $h=0,55$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p < 0,05$).

Daglig deltakelse i dataspill

Figur 5.2

Oversikt over daglig deltakelse i dataspill siste halvåret blant de som spiller dataspill, brutt ned på kjønn og alder.



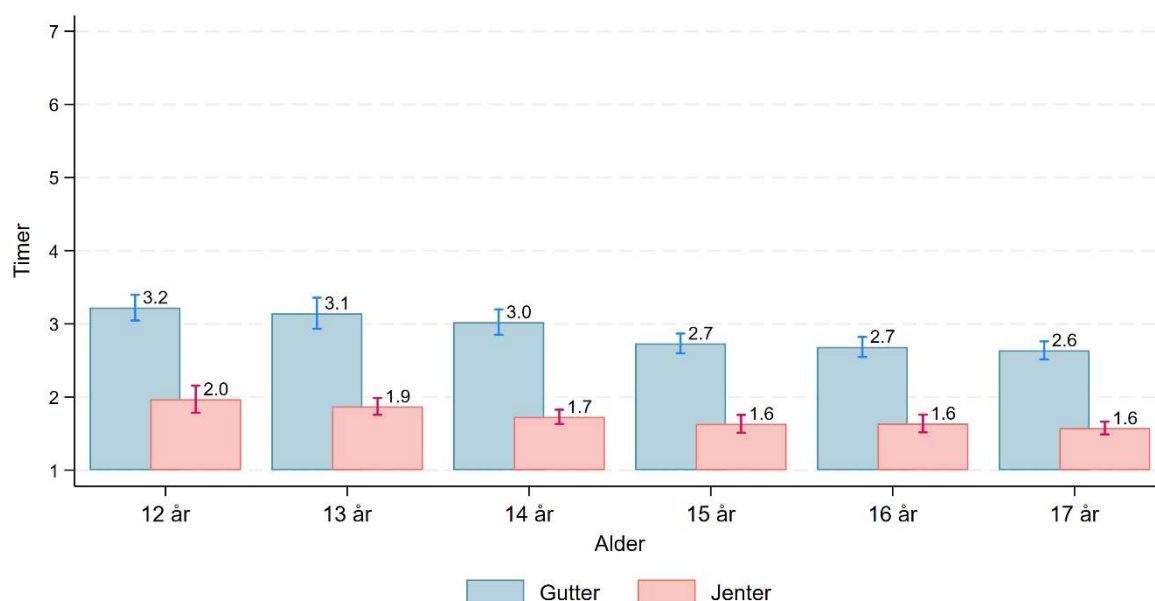
Figur 5.2 viser andelen som rapporterer daglig deltakelse blant de som spiller dataspill, brutt ned på kjønn og alder. Blant guttene synker andelen noe med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 5,6 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,27$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er henholdsvis 12 år, 13 år og 15 år og de som er henholdsvis 16 år og 17 år ($p<0,05$), der sistnevnte grupper sjeldnere spiller daglig enn de de yngre. Blant jentene synker andelen frem til 15 år for å deretter øke noe og flate ut. Differansen mellom den største og minste andelen blant jenter er 16,7 prosentpoeng, som tilsvarer en liten til moderat alderseffekt (Cohen's $h=0,42$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og de henholdsvis eldre aldersgruppene ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter spiller daglig på tvers av alle aldersgrupper ($p<0,05$). Funnene er i tråd med andre funn fra Norge, som vist til over, som viser større og mer intens dataspilldeltakelse blant gutter/menn enn jenter/kvinner (Frøyland et al., 2010; Leino et al., 2024; Medietilsynet, 2024; Pallesen et al., 2023).

Tid spilt per dag

De som spiller daglig, spiller i gjennomsnitt 2 timer og 21 minutter per dag. Fordelt på kjønn spiller jentene i gjennomsnitt 1 time og 44 minutter per dag og guttene 2 timer og 55 minutter. Det er 1 time og 10 minutter forskjell mellom jentene og guttene som tilsvarer en liten til moderat kjønnsforskjell (Cohens $d=0,46$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Selv om effektstørrelsen ikke er stor, utgjør kjønnsforskjellen mer enn en time.

Figur 5.3

Oversikt over daglig tidsbruk i dataspill blant de som spiller data, brutt ned på kjønn og alder.



Figur 5.3 viser gjennomsnitt tid per dag brukt på dataspill etter kjønn og alder blant de som spiller dataspill. Blant guttene synker tidsbruken på dataspill gradvis med økende alder. Forskjellen mellom den lengste og korteste tiden er omtrent 35 minutter og tilsvarer en liten forskjell (Cohen's $d = 0,31$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de tre yngste aldersgruppene sammenlignet med de tre eldste aldersgruppene ($p < 0,05$), unntatt mellom de som er 14 og 15 år. Blant jentene synker tidsbruken frem til 15 år og holder seg deretter stabil. Forskjellen mellom den lengste og korteste tiden brukt på dataspill er omtrent 24 minutter, som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d = 0,23$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er 17 år og de som er henholdsvis 12 år ($p < 0,05$) og de som er 13 år ($p < 0,05$), som viser mer tid brukt på dataspill blant de yngste.

Gutter bruker mer tid enn jenter på dataspill i tilsvarende aldersgrupper ($p < 0,05$). Dette understreker igjen at gutter ikke bare deltar hyppigere i dataspill enn jenter, men også at deres deltakelse er mer intens, noe som er i tråd med den norske ungdomsundersøkelsen fra 2010 (Frøyland et al., 2010) og en nyere norsk studie (Hygen et al., 2020). Funnene bekrefter tendensen til redusert dataspillaktivitet med økende alder, i tråd med Medietilsynets undersøkelse fra 2024 (Medietilsynet, 2024).

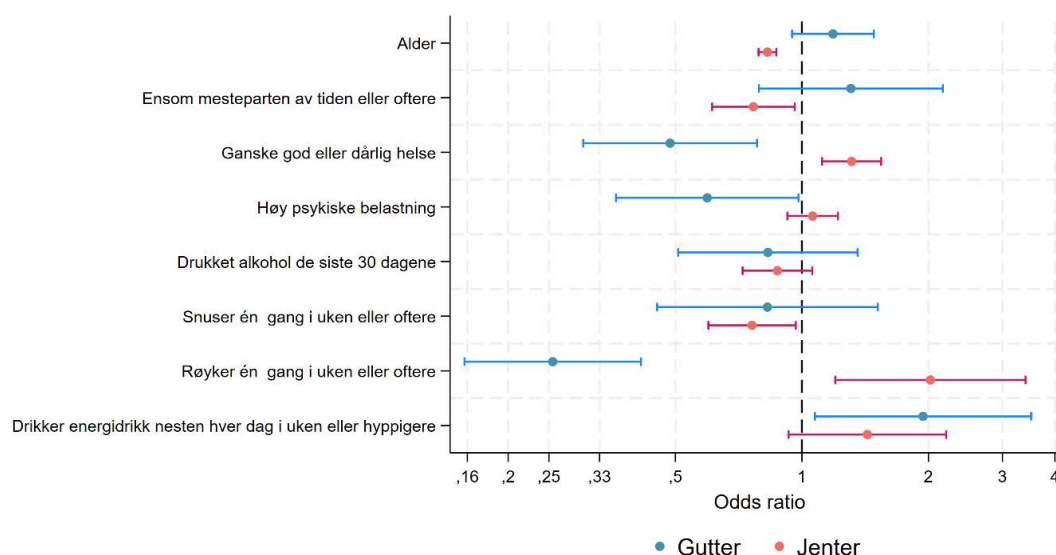
Sammenhengen mellom deltakelse i dataspill siste 6 måneder, helseatferd og helse

Som det fremgår av figur 5.4 er det betydelige variasjoner i sammenhengene mellom deltakelse i dataspill og ulike helsemål og atferder, og sammenhengene varierer også på tvers av kjønn ($F(8,75) = 57,1$, $p < 0,05$). Blant jenter synker sannsynligheten for å delta i dataspill dersom man føler seg ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR = 0,77$, $p < 0,05$) og øker dersom man vurderer sin helse som mindre god ($OR = 1,31$, $p < 0,05$). Ingen sammenheng ble funnet mellom deltagelse i dataspill og høy psykisk belastning for jenter. Når det gjelder helsevaner synker sannsynligheten for å delta i dataspill blant jenter som snuser én gang i uken eller oftere ($OR = 0,76$, $p < 0,05$), men dobles dersom en røyker én gang i uken eller oftere ($OR = 2,02$, $p < 0,05$).

Det er ingen signifikant sammenheng mellom å delta i dataspill og inntak av alkohol de siste 30 dagene eller energidrikk 5-6 dager i uken eller hyppigere for jenter. Til sammenligning viser resultatene at blant guttene synker sannsynligheten for å delta i dataspill dersom man vurderer sin helse som mindre god ($OR=0,49$, $p<0,05$), eller rapporterer høy psykisk belastning ($OR=0,60$, $p<0,05$), mens det ikke er sammenheng mellom dataspill og opplevelsen av ensomhet. Når det gjelder helsevaner så synker sannsynligheten blant gutter for å delta i dataspilling dersom man røyker én gang i uken eller oftere ($OR=0,26$, $p<0,05$) og øker dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller hyppigere ($OR=1,94$, $p<0,05$). Det er ikke sammenheng mellom dataspill og inntak av alkohol de siste 30 dagene eller snusing én gang i uken eller oftere for gutter. Alder er i analysen inkludert som en kontrollvariabel, men funnene viser at blant jenter synker sannsynligheten for å delta i dataspill med økende alder.

Figur 5.4

Oversikt over helse/helseatferd og deltakelse i dataspill brutt ned på kjønn.



Funnene viser at jenter i større grad enn gutter faller fra deltakelse i dataspill med økende alder. Dette er i tråd med Medietilsynets undersøkelse fra 2022, som antyder at sosiale medier i større grad for jenter enn for gutter erstatter tidligere interesse for dataspill, der spilling med økende alder blir sett på som «barnslig» blant jenter, mens det gir status blant gutter. Videre peker Medietilsynet (2022) på at jenter med økende alder opplever færre spillfigurer å identifisere, seksualisering i dataspill, samt at det er økt vekt på lagspill med økende alder. Ensomhet var inverst relatert til deltakelse i dataspill blant jenter, og kan således indikere at jenter som deltar i dataspill, opplever sosialt fellesskap gjennom spilling (Tushya et al., 2025). Videre viser funnene at det er økt sannsynlighet for jenter som deltar i dataspill dersom de rapporterer mindre god helse (vs. god til svært god helse) og røyker minst en gang i uken. Dette kan indikere at jenter som deltar i dataspill kan ha noe flere helseutfordringer enn jenter som ikke spiller – kanskje fordi deltakelse i større grad bryter med noen kjønnsstereotyper for jenter enn gutter, noe som kan oppleves som belastende (Leino et al., 2024). Jenter som snuste en gang i uken (vs. sjeldnere) hadde imidlertid redusert sannsynlighet for deltakelse i dataspill. Blant gutter som rapporterte mindre god helse (vs. god til svært god helse) var det også redusert sannsynlighet for å delta i dataspill. Dette kan indikere at deltakelse i dataspill blant gutter i den aktuelle aldersgruppen er normativt, og at å ikke delta derfor er assosiert med svekket selvrapportert helse. Funnet som viste at å røyke minst en gang i uken (vs. sjeldnere) blant gutter var assosiert

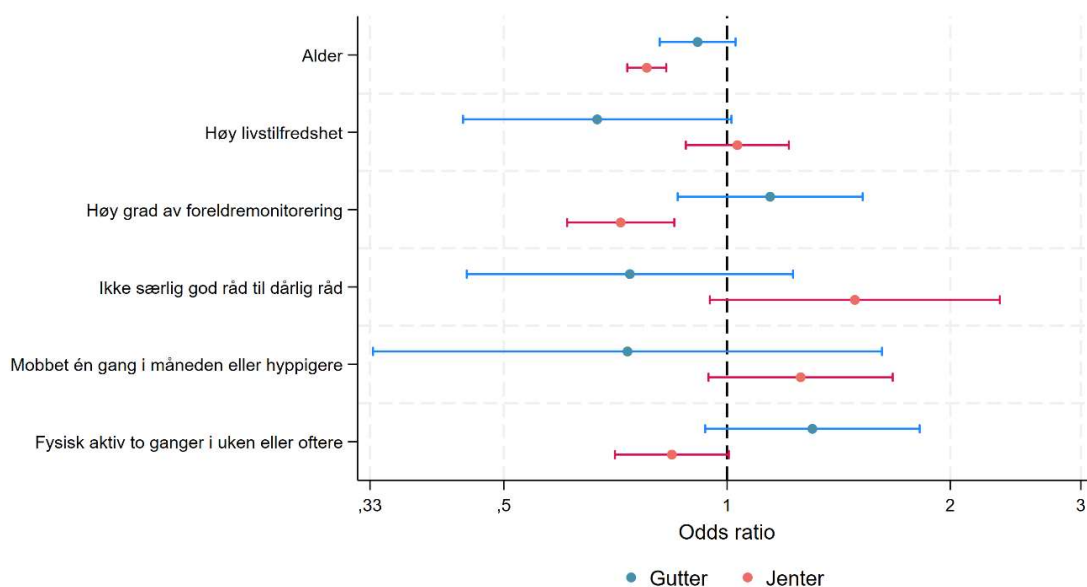
med lavere sannsynlighet for å ha deltatt i dataspill, støtter en slik fortolkning. Samtidig var hyppig bruk av energidrikk blant gutter assosiert med deltakelse i dataspill. Dette er i tråd med andre studier (Larson et al., 2014), og kan reflektere markedsføring av energidrikker inn mot dataspillfeltet (Frias, 2021)

Sammenhengen mellom sosiale og miljømessige faktorer og deltakelse i dataspill siste 6 måneder

Figur 5.5 viser forholdet mellom ulike levekårsvariabler og deltakelse i dataspill, brutt ned på kjønn. Blant jenter synker sannsynligheten for å delta i dataspill med økende alder ($OR=0,78$, $p<0,05$), noe som er kommentert på over. Sannsynligheten for å delta er lavere ved høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,72$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for å delta i dataspill og livstilfredshet, sosioøkonomisk status, om man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere og om man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere. Blant gutter er det ikke en sammenheng mellom noen av levekårsvariablene og sannsynligheten for å delta i dataspill. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,23)=6,23$, $p<0,05$, som indikerer at sammenhengen mellom levekårsvariabler og deltakelse i dataspill er ulike for jenter og gutter. At høy grad av foreldremonitorering var assosiert med redusert sannsynlighet for deltakelse i dataspill blant jenter, men ikke blant gutter, kan tyde på at den sosiale og kulturelle aksepten for at jenter deltar i dataspill er lavere enn for gutter (Sveningsson, 2012).

Figur 5.5

Oversikt over levekårsvariabler og deltakelse i dataspill brutt ned på kjønn.



Oppsummering

I alt 97.2% av guttene og 83.3% av jentene hadde deltatt i dataspill siste halvår. En viss fallende tendens til deltakelse og involvering i dataspill med økende alder ble funnet. For gutter var deltakelse i dataspill relatert til god helse, å røyke lite og hyppig bruk av energidrikk. For jenter var deltakelse i dataspill relatert til lav alder, mindre god helse, å røyke forholdsvis hyppig, å bruke snus sjelden, samt lav grad av foreldremonitorering.

KAPITTEL 6. DATASPILLPROBLEMER

Dataspillproblemer er definert som en overdreven og tvangsmessig bruk av dataspill der det går utover den enkeltes funksjonsevne. Tall fra 2010 viser at andelen med dataspillproblem i Norge (fire eller flere symptomer) var 7,2% (Frøyland et al., 2010). Videre viser en Europeisk studie fra 2020 blant 15 og 16 åringer at andelen har økt til 13% for norske ungdommer, der guttene har størst risiko (ESPAD Group, 2020). En annen undersøkelse fra 2018 viste at 14,9% og 4,4% av ungdommer (13 år eller 16 år) oppfylte kriteriene for henholdsvis dataspillproblem og dataspillavhengighet (Hamre et al., 2022). Samlet indikerer dette at andelen som rapporterer dataspill problemer i Norge har økt siden 2010. En meta-analyse viste at utbredelsen av dataspillavhengighet på tvers av studier var 3,3% (8,5% blant menn og 3,5% blant kvinner) og at alder var inverst relatert til denne (Kim et al., 2022). I dette kapitlet presenterer vi oppdaterte tall og kunnskap om dataspillproblemer blant et representativt utvalg av 12-17 åringer i Norge, og i hvilken grad problemene henger sammen med helseatferd, helse og sosiale og miljømessige faktorer. I denne studien er dataspillproblemer målt ved hjelp av *Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA). Den består av syv påstander om dataspill, der respondenten på en skal fra 1 («Aldri») til 5 («Alltid») skal ta stilling til påstander som gjelder problematisk dataspilling. Jo høyere skåre, desto høyere grad av problemer (Lemmens et al., 2009).

Kategorisering av dataspillere

Tabell 6.1 viser kategoriseringen av dataspillere, totalt i populasjonen og per kjønn. Tabellen viser at 10,7% ikke spiller, 74,2% er rekreasjonsspillere, 13,0% er problemdataspiller og 2,1% er dataspillavhengige. Det er en større andel jenter som ikke spiller, mens en større andel gutter er rekreasjonsspillere, problemdataspillere og dataspillavhengige. Det er signifikante forskjeller mellom kjønn og type dataspiller, $\chi(3)=240,3$, $p<0,05$. Befolkningsestimat av kategorisering av dataspillere kan leses i Tabell 1 i Vedlegg 1.

Tabell 6.1.

Kategorisering av dataspillere, etter kjønn med 95% konfidensintervall.

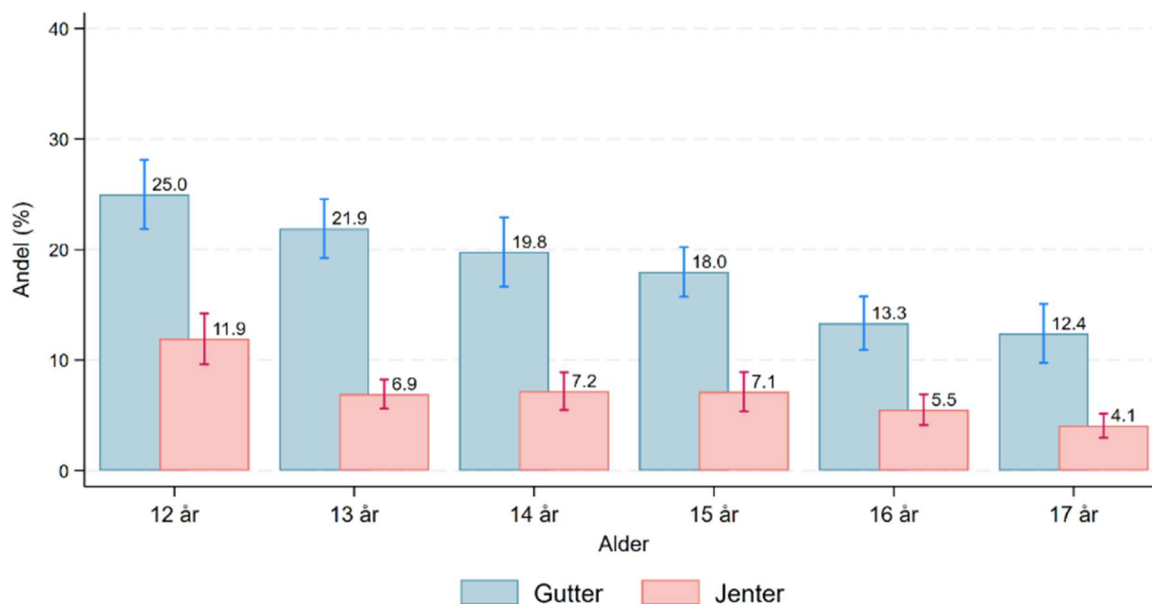
	Total		Jenter		Gutter	
	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI
Ikke spiller	10,7 %	[10,0-11,4]	19,0 %	[17,8-20,3]	2,9 %	[2,3-3,6]
Rekreasjonsspillere	74,2 %	[73,1-75,3]	72,8 %	[71,2-74,3]	75,6 %	[74,2-77,0]
Problemdataspiller	13,0 %	[12,3-13,7]	7,2 %	[6,5-7,8]	18,4 %	[17,3-19,6]
Dataspillavhengig	2,1 %	[1,7-2,6]	1,1 %	[0,8-1,6]	3,0 %	[2,5-3,7]

Note. $N_{\text{total}}=8\ 576$; $N_{\text{jenter}}=4\ 307$; $N_{\text{gutter}}=4\ 262$.

Andelen problemdataspiller (moderat dataspillproblem)

I tabell 6.1 er andelen problemdataspillere sammenlignet med de som ikke er problemdataspillere (ikke spiller, rekreasjonsspillere eller dataspillavhengige). Den totale andelen problemdataspillere er 13,0%. Andelen er 7,2% blant jentene og 18,4% blant guttene. Det er 11,3 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten kjønnseffekt (Cohen's $h=0,35$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$).

Funnene i vår studie viser at det har vært en økning i andelen problemdataspillere fra 2010, der andelen samlet sett var 6.3% (Frøyland et al 2010) motsvarende 13,0% i denne studien, noe som innebærer at andelen er bortimot doblet på 15 år. Når det gjelder kjønnsforskjellene finner vi i denne studien, som i andre studier (Frøyland et al., 2010; Hamre et al., 2022; Leonhardt & Overå, 2021) at det er en mye høyere andel gutter enn jenter som rapporterer å være problemspillere.

Figur 6.1.*Andelen problemdataspillere etter kjønn og alder*

Figur 6.1 viser andelen problemdataspillere, etter kjønn og alder. Blant guttene synker andelen problemdataspillere med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 12,6 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,33$). Det er signifikante forskjeller mellom alle aldersgrupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 12 år og 14 år; 13 år og de som er henholdsvis 14 år og 15 år; 14 år og 15 år; 15 år og 16 år, og de mellom 16 år og 17 år, der forskjellen ikke er signifikant. Blant jentene er mønsteret litt annerledes enn blant guttene. Hos jentene synker andelen problemdataspillere mellom de to yngste alderskategoriene, for så å flate ut og synke igjen ved 16 år, mens det blant guttene synker mer jevnt utover i forhold til alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 7,9 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,30$). Det er signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de henholdsvis eldre aldersgruppene ($p<0,05$). Det er også en signifikant forskjell mellom de som er 17 år og de som er henholdsvis 13 år ($p<0,05$) og 14 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter er problemdataspillere i tilsvarende aldersgruppe ($p<0,05$).

Resultatene som gjelder kjønnsforskjeller stemmer også med andre studier (Frøyland et al., 2010; Hamre et al., 2022; Mentzoni et al., 2011), der andelen problemdataspillere synker med stigende alder for begge kjønn. Dette kan henge sammen med at det ved økende alder er andre krav som blir mer fremtredende, for eksempel skolearbeid. En slik tolkning vil også være i tråd med fortegningshypotesen (Twenge, 2019), der det samlede antallet timer den enkelte har tilgjengelig vil måtte fordeles på ulike aktiviteter.

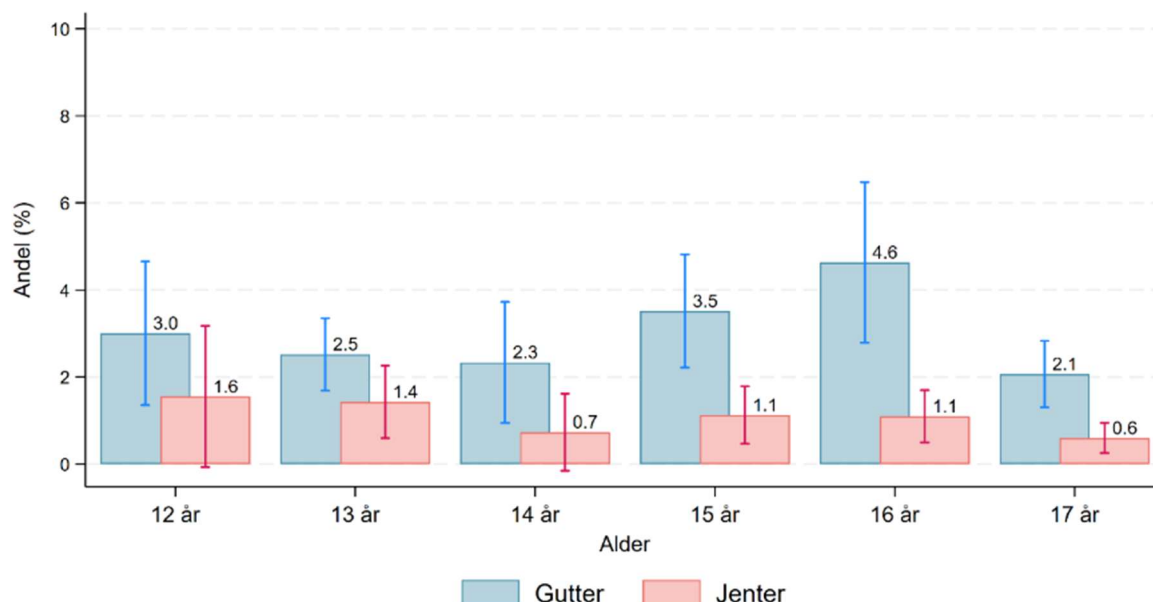
Dataspillavhengighet (alvorlig dataspillproblem)

Dataspillavhengige er her sammenlignet med de som ikke er dataspillavhengige (ikke spiller, rekreasjonsspillere eller problemdataspillere). Den totale andelen dataspillavhengige er 2,1%. Andelen er 1,1% blant jentene og 3,0% blant guttene. Det er 1,9 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en marginal kjønns-effekt (Cohen's $h=0,14$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er også her en liten økning i andelen spillere som defineres som dataspillavhengige sammenlignet med tallene fra Frøyland et al. (2010), der andelen var 1.5%. Når det gjelder kjønnsforskjeller er de nokså like med en høyere andel gutter enn jenter. Det kan her kommenteres at jenter imidlertid scorer høyere på problematisk bruk av sosiale medier (Boniel-Nissim et al., 2025). I tråd med fortegningshypotesen (Twenge, 2019) kan en tolke det

som at den samlede tiden brukt på skjermaktiviteter er den samme, men at de brukes på ulike aktiviteter.

Figur 6.2.

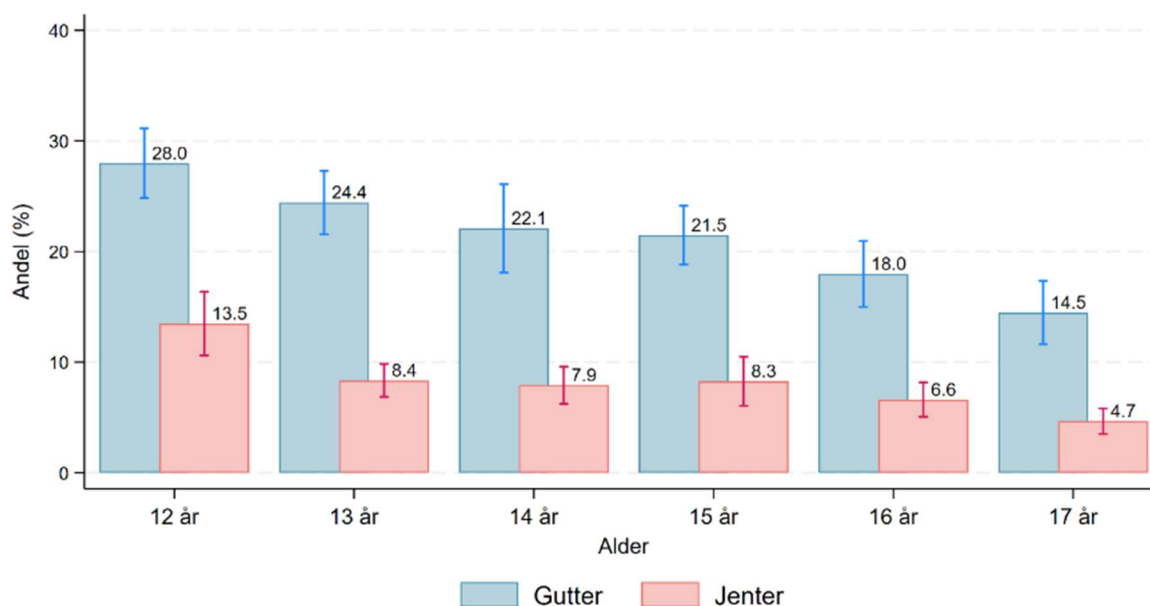
Andelen dataspillavhengige etter kjønn og alder



Figur 6.2 viser andelen som rapporterer dataspillavhengighet, etter kjønn og alder. Blant guttene fremtrer en U-kurve mellom 12 til 16 år for å deretter synke ved 17 år. Differansen mellom den største og minste andelen er 2,6 prosentpoeng som tilsvarer en marginal alderseffekt (Cohen's $h=0,15$). Det er ikke signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant jentene er det lite variasjon mellom andelen dataspillavhengige i ulike aldersgrupper. Differansen mellom den største og minste andelen er 0,9 prosentpoeng som tilsvarer en marginal alderseffekt (Cohen's $h=0,09$). Det er ikke signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. En større andel gutter enn jenter er dataspillavhengige blant de som er 14 år og eldre ($p<0,05$).

Dataspillproblem (samlet)

De med dataspillproblem (problem- og dataspillavhengighet) er sammenlignet med de som ikke har dataspillproblem (ikke spillere og rekreasjonsspillere). Den totale andelen med dataspillproblem er 15,1%. Blant jentene er andelen 8,2% og 21,5% blant guttene. Det er 13,2 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten kjønnseffekt (Cohen's $h=0,38$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$).

Figur 6.3.*Andelen med dataspillproblemer etter kjønn og alder*

Figur 6.3 viser den samlede andelen med dataspillproblem, etter kjønn og alder. Blant guttene synker andelen med dataspillproblem med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 13,5 prosentpoeng og tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,33$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 15 år og eldre ($p<0,05$) og de som er 13 år og de som er henholdsvis 16 år ($p<0,05$) og 17 år ($p<0,05$). I tillegg er det en signifikant forskjell mellom de som er 17 år og de som er henholdsvis 14 år ($p<0,05$) og 15 år ($p<0,05$). Blant jentene synker andelen mellom de to yngste aldersgruppen for å jevne seg ut til 15 år for å deretter synke igjen fra 16 år med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 8,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,32$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de henholdsvis eldre aldersgruppene ($p<0,05$), unntatt de som er 15 år, som ikke er signifikant. Det er en signifikant forskjell mellom de som er 17 år og de som er henholdsvis 13 år ($p<0,05$) og 14 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter har dataspillproblem i tilsvarende aldersgruppe ($p<0,05$). Resultatene viser at guttene konsekvent ligger høyere enn jentene i alle aldre når det gjelder dataspillproblem. Dette viser også annen forskning, hvor det generelt har det vist seg at mannlig kjønn er en konsistent risikofaktor for problematisk dataspilling (André et al., 2020; Liao et al., 2025)

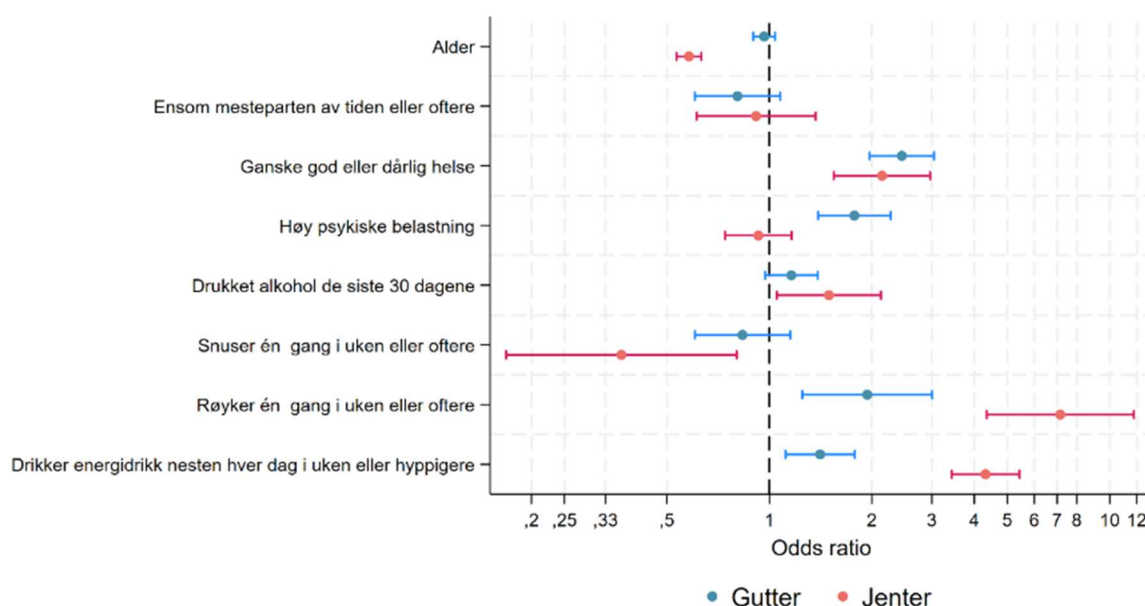
Forholdet mellom dataspillproblem, helse og helseatferd etter kjønn

Videre viser figur 6.4 forholdet mellom dataspillproblem, helse og helseatferd, etter kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for dataspillproblem med økende alder ($OR=0,58$, $p<0,05$) og dersom man snuser én gang i uken eller oftere ($OR=0,37$, $p<0,05$). Sannsynligheten for dataspillproblem øker dersom man vurderer helsen som mindre god ($OR=2,14$, $p<0,05$), dersom man har drukket alkohol i løpet av de siste 30 dagene ($OR=1,50$, $p<0,05$) og dersom man røyker én gang i uken eller oftere ($OR=4,31$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom opplevd ensomhet mesteparten av tiden eller oftere, eller høy grad av psykisk belastning. Blant guttene øker sannsynligheten for dataspillproblem dersom man vurderer helsen som mindre god ($OR=2,45$, $p<0,05$), høy grad av psykisk belastning ($OR=1,78$, $p<0,05$), dersom man røyker én gang i uken eller oftere ($OR=1,94$, $p<0,05$) og dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=1,41$, $p<0,05$). Det er ikke signifikant sammenheng mellom alder, opplevd ensomhet, dersom man har drukket alkohol i de siste 30 dagene eller snuser én gang i uken eller

oftere. Det er imidlertid signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8,75)=54,3$, $p<0,05$, som betyr at sammenhengen mellom helsevariabler og dataspillproblem er ulik for jenter og gutter.

Funnene viser at det er en negativ sammenheng mellom problemspilling og helse og helseatferd både for jenter og gutter. Det er imidlertid noe ulikt hvilke faktorer som spiller inn i forhold til gutter og jenters problemspilling. Jentenes spilleproblemer henger mer sammen med rusvaner og selvopplevd helse, mens det for guttene henger mer sammen med psykisk helse, helse, røyking og inntak av energidrikker. Et noe overraskende funn er at ensomhet ikke ser ut til å påvirke, noe som kan indikere at spillmiljøet er en viktig sosial arena for barn og unge. Dette er også i tråd med tidligere forskning som peker på at dataspill er en stor del av mange unges fritid i dag (Medietilsynet, 2022) og en viktig arena for sosialt liv og fellesskap (Domahidi et al., 2014; Leonhardt & Overå, 2021).

Figur 6.4. Forholdet mellom dataspillproblemer, helse og helseatferd etter kjønn



Forholdet mellom dataspillproblem og levekårsvariabler etter kjønn

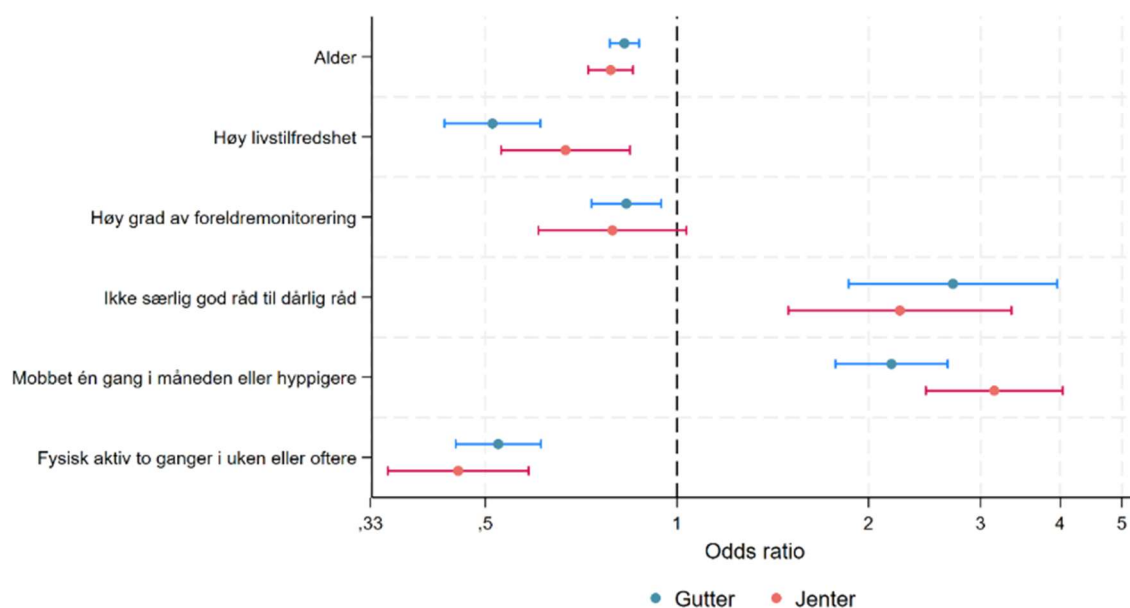
Figur 6.5 viser forholdet mellom levekår og dataspillproblem, etter kjønn. Blant jenter synker sannsynligheten for dataspillproblem med økende alder ($OR=0,79$, $p<0,05$), høy grad av livstilfredshet ($OR=0,69$, $p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere ($OR=0,45$, $p<0,05$). Sannsynligheten for dataspillproblem øker dersom familien har lavere sosioøkonomisk status ($OR=2,24$, $p<0,05$) og dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere ($OR=3,15$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for dataspillproblem og foreldremonitorering.

Blant gutter synker sannsynligheten for dataspillproblem med økende alder ($OR=0,83$, $p<0,05$), høy grad av livstilfredshet ($OR=0,51$, $p<0,05$), høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,83$, $p<0,05$), og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller hyppigere ($OR=0,53$, $p<0,05$). Sannsynligheten for dataspillproblem øker med lavere sosioøkonomisk status ($OR=2,71$, $p<0,05$) og dersom man opplever mobbing én gang i måneden eller hyppigere ($OR=2,2$, $p<0,05$). Det er ikke signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,77)=2,10$, $p>0,05$.

Når det gjelder levekår viser resultatene et relativt likt mønster for gutter og jenter, foruten foreldremonitorering som bare beskytter gutter. Resultatene viser også at lav sosioøkonomisk status og mobbing henger sammen med økt risiko for dataspillproblemer for begge kjønn. Et positivt funn er at fysisk aktivitet mer enn 2 ganger per uke ser ut til å ha en sterk påvirkning på risikoen for problemspilling, der mer aktivitet gir bedre beskyttelse. En invers sammenheng med fysisk aktivitet sammenfaller med en nyere studie av Haug (2025) funnene til Hygen et al. (2022) som i en longitudinell studie av norske barn fant at moderat til høy fysisk aktivitet predikerte mindre tid brukt på dataspill blant 10-årige gutter to år senere, og motsatt at mye tid brukt på dataspill predikerte mindre moderat til høy fysisk aktivitet to år senere.

Figur 6.5.

Forholdet mellom dataspillproblemer og levekår etter kjønn



Oppsummering

Funnene i vår studie viser at det har vært en (markant) økning i andelen problemdataspillere fra 2010, der andelen samlet sett var 7.2% (Frøyland et al 2010) tilsvarende 13,0% i denne studien. Videre viser tallene våre en økning i andelen som har dataspillavhengighet sammenlignet med 2010 studien (fra 1.5 til 2.1%), men ikke så markant som for problemdataspillere. For begge kjønn synker problemspillingen med økende alder. Det er en god del sammenfallende risikofaktorer for begge kjønn som mindre god helse, røyking, mobbing og lav sosioøkonomisk status. Det samme gjelder for beskyttende faktorer som fysisk aktivitet og livstilfredshet, mens foreldremonitorering kun virker beskyttende for

KAPITTEL 7. DELTAKELSE I DATASPILL OG DATASPILLPROBLEMER

Økningen i deltakelse i dataspill blant ungdom har resultert i en bekymring for en økning i dataspillproblemer og dataspillavhengighet. Som vist i kapittel 5 og 6 i denne rapporten har både deltakelse i dataspill og andelen som faller i kategoriene dataspillproblemer og dataspillavhengig økt siden den forrige tilsvarende studien på norsk ungdom av Frøyland og kolleger (2010). Et sentralt spørsmål i fagfeltet er om hyppighet av, og tid brukt på dataspill har sammenheng med dataspillavhengighet. En oversiktsartikkel fra 2023 konkluderer med at de som bruker mer tid enn gjennomsnittet på videospill også har høyere sannsynlighet for dataspillavhengighet (Limone et al., 2023). I utviklingen av dataspillavhengighetsskalaen som vi bruker i denne studien fant forfatterne en sterk positiv korrelasjon mellom tid brukt på dataspill og dataspillavhengighet (Lemmens et al., 2009). Dette er også bekreftet i en tidligere norsk studie som fant at andelen storspillere (de som spiller daglig eller nesten daglig og fire timer eller mer) øker med antall symptomer på spillavhengighet (Frøyland et al., 2010).

Det er imidlertid viktig å merke seg at det likevel ikke er hold i litteraturen for å si at å spille veldig mye fører til dataspillproblemer eller -avhengighet. Det kan like gjerne være at de som utvikler dataspillproblemer eller -avhengighet øker tiden de bruker på dataspill. Det er også mulig å spille daglig og flere timer per dag uten å vise symptom på dataspillavhengighet, og motsatt, det er ikke nødvendigvis slik at man må spille mye for å vise symptomer på dataspillavhengighet (Liao et al., 2020). Grunnen kan være andre forhold som har vist sammenheng med dataspillavhengighet som lavere sosial kompetanse (Hygen et al., 2020), utfordring med aggresjon, dårligere livstilfredshet (Lemmens et al., 2009) og emosjonelt og psykologisk stress (Limone et al., 2023). Det er heller ikke faglig enighet om hva som utgjør (for) mye tid brukt på dataspill, men flere benytter en grense på 4 eller 5 timer daglig eller nesten daglig (Frøyland et al., 2010). I tillegg kan det også være forskjeller i kjønn og alder, og andre individuelle variasjoner når det gjelder hvordan og i hvilken grad dataspillvaner viser seg som dataspillproblemer. I dette kapittelet bruker vi ikke en bestemt grenseverdi for “mye tid brukt”, men beskriver andel som spiller daglig og gjennomsnittlig antall timer brukt fordelt på gruppen med og uten dataspillproblemer, samt for kjønn og alder. Dataspillproblemer er målt ved Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) bestående av syv påstander og beskrevet nærmere i kapittel 3 (Lemmens et al., 2009).

Daglig spilling blant de med og uten dataspillproblemer

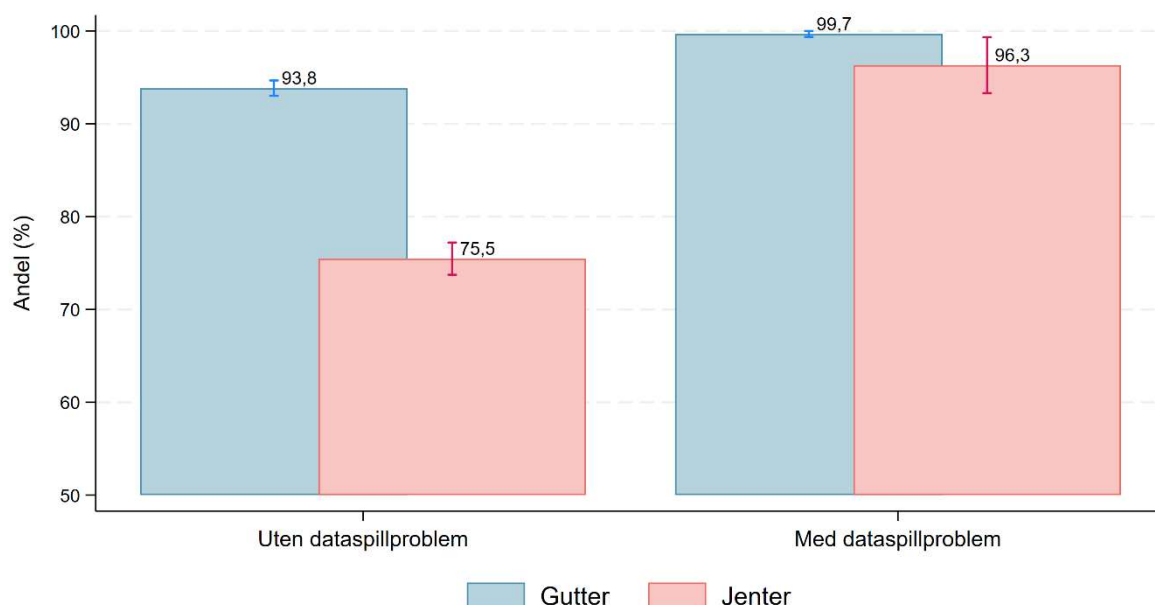
Analyser som sammenligner de med dataspillproblemer med de uten dataspillproblemer viser at blant de med dataspillproblemer er andelen som spiller daglig 98,8% og blant de uten dataspillproblemer er tilsvarende andel 84,2%. Det er en signifikant forskjell mellom disse gruppene på 14,6 prosentpoeng (tilsvarende en moderat effekt (Cohen's $h=0,60$, $p<0,05$) som viser at det er signifikant større andel med enn uten dataspillproblemer som spiller daglig.

Figur 7.1 viser daglig spilling blant de med og uten dataspillproblemer fordelt på kjønn. Blant jentene er den totale andelen som spiller dataspill daglig og som har dataspillproblemer 96,3% mens andelen jenter som spiller dataspill daglig og som ikke har dataspillproblemer er 75,5%. Det er en signifikant forskjell på 20,8 prosentpoeng mellom jenter med og uten dataspillproblemer som tilsvarer en moderat effekt (Cohens $h=,65$, $p<0,05$). Blant gutter er den totale andelen som spiller daglig med dataspillproblemer 99,7% og 93,8% blant de uten. Det er en signifikant forskjell 5,8 prosentpoeng mellom de med og uten dataspillproblemer som tilsvarer en svak effekt (Cohens $h=,39$, $p<0,05$). Også kjønnsdifferensierte analyser viser at for

begge kjønn er det signifikant flere med enn uten dataspillproblemer som spiller daglig. Samtidig viser tallene at også blant de uten dataspillproblemer er det en høy andel som spiller daglig.

Figur 7.1.

Andelen som spiller daglig blant de med og uten dataspillproblemer, etter kjønn



Figur 7.2 viser andelen som spiller daglig blant de med og uten dataspillproblemer etter kjønn og alder. Figuren viser at andelen som spiller dataspill daglig er lavest blant jenter uten dataspillproblemer, mens det er mindre variasjon i andelen som spiller daglig mellom de tre øvrige gruppene.

Blant jenter *uten* dataspillproblemer synker andelen som spiller daglig signifikant frem til 15 år for å øke noe ved 16 år og ligge stabilt til 17 år. Forskjellen mellom den høyeste andelen (12 år) og laveste andelen (15 år) er 17,6 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,44$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og hver av de eldre aldersgruppene ($p<0,05$) og mellom de som er 13 år og 15 år ($p<0,05$).

Blant jenter *med* dataspillproblemer er det små endringer på tvers av alder i andelen som rapporterer å spille daglig. Den tydeligste endringen er en økning fra 14 år til 16 år. Forskjellen mellom den laveste (ved 14 år) og den høyeste andelen (ved 16 år) er 6,3 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,36$).

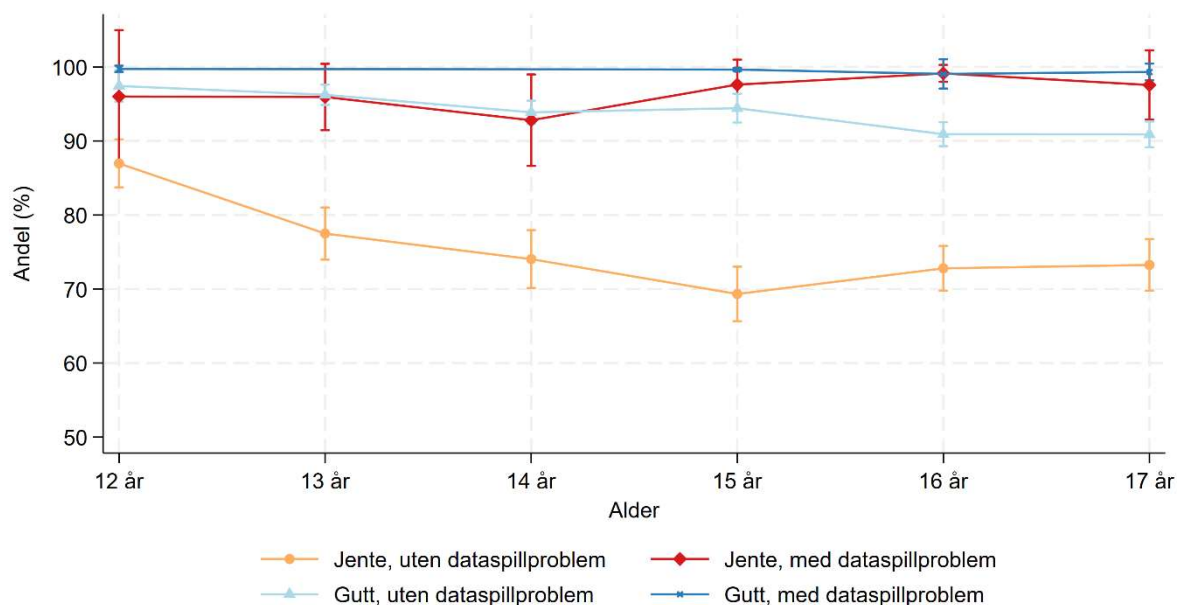
Blant gutter *uten* dataspillproblemer synker andelen som spiller daglig trinnvis med stigende alder. Forskjellen mellom den høyeste andelen (ved 12 år) og laveste andelen (ved 17 år) er 6,5 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,29$). Det er statistisk signifikante forskjeller i daglig dataspilling mellom de som er 12 og 16 år og mellom de som er 13 og 17 år ($p<0,05$).

Blant gutter *med* dataspillproblemer er andelen som spiller daglig jevn på tvers av alder. Merk at blant gutter med dataspillproblemer i alderen 13 år og 14 år spiller samtlige gutter dataspill

daglig, og bare én gutt spiller ikke daglig blant de som er 12 år, 15 år, 16 år og 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 0,7 prosentpoeng og det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene.

Figur 7.2.

Andelen som spiller daglig blant de med og uten dataspillproblemer, etter kjønn og alder.



Blant de som er 12 år det statistisk signifikante forskjeller mellom jenter uten dataspillproblemer og gutter med og uten dataspillproblemer ($p < 0,05$). Blant de som er 13 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom jenter uten dataspillproblemer og de øvrige gruppene ($p < 0,05$). Merk at forskjellen i andel kunne ikke estimeres blant gutter med dataspillproblemer fordi alle spilte daglig. Basert på konfidensintervallene kan man allikevel utlede at det er en statistisk signifikant forskjell mellom gutter med og uten dataspillproblemer (95% konfidensintervallene overlapper ikke), mens forskjellen mellom gutter og jenter med dataspillproblemer er lik (95% konfidensintervallene overlapper). Blant de som er 14 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom jenter uten dataspillproblemer og de øvrige gruppene ($p < 0,05$). Merk at forskjellen i andel kunne ikke estimeres blant gutter med dataspillproblemer fordi alle spilte daglig. Basert på konfidensintervallene kan man allikevel utlede at det er en statistisk signifikant forskjell mellom gutter med og uten dataspillproblemer (95% konfidensintervallene overlapper ikke) og gutter med dataspillproblemer og jenter med dataspillproblemer (95% konfidensintervallene overlapper ikke). Blant de som er 15 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter med dataspillproblemer og henholdsvis gutter med og uten dataspillproblemer som ikke er statistisk signifikante. Blant de som er 16 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter og gutter med dataspillproblemer. Blant de som er 17 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter og gutter med dataspillproblemer som ikke er statistisk signifikante.

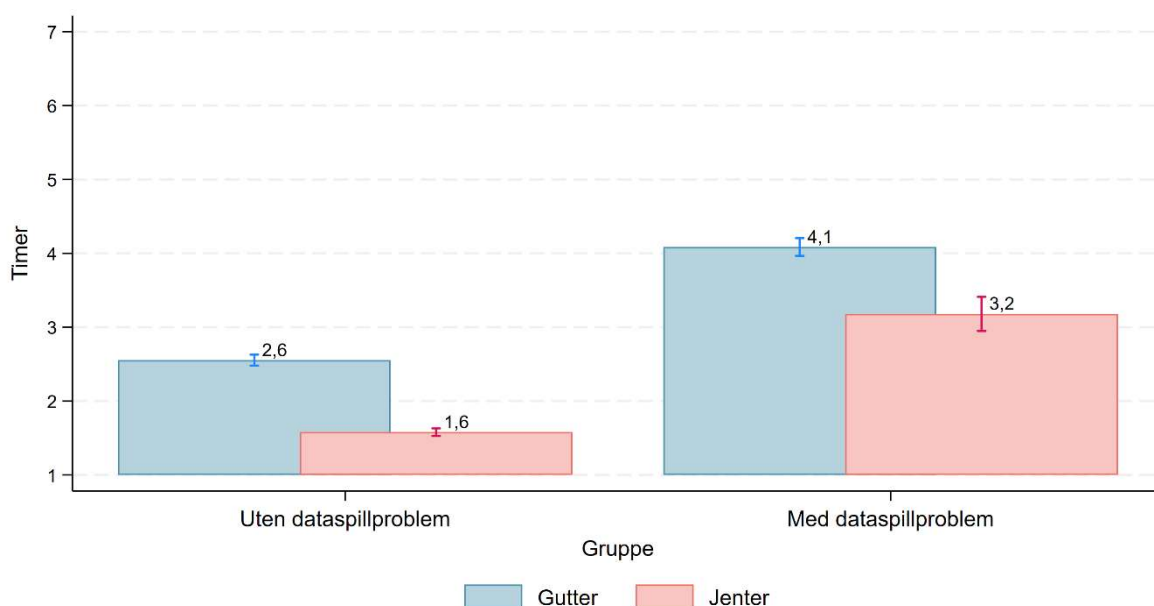
Tid brukt på dataspill blant de med og uten dataspillproblemer

Vi har undersøkt om det er forskjeller i daglig tidsbruk på dataspill mellom de som har dataspillproblemer og de som ikke har dataspillproblemer. I gjennomsnitt rapporterer de uten dataspillproblemer å bruke 2 timer og 3 minutter på dataspill daglig, mens de med dataspillproblemer rapporterer å bruke 3 timer og 49 minutter daglig. Dette utgjør en forskjell på 1 time og 46 minutter per dag mellom de med og uten dataspillproblemer, som tilsvarer en stor og statistisk signifikant effekt (Cohen's $d=1,05$, $p<0,05$).

Figur 7.3 er en grafisk fremstilling av resultatene som viser at det er en positiv sammenheng mellom daglig tid brukt på dataspill og dataspillproblemer blant både jenter og gutter. Gutter som ikke har dataspillproblemer spiller i snitt 2 timer og 33 minutter per dag, mens gutter med dataspillproblemer spiller i snitt 4 timer og 5 minutter. Det er 1 time og 32 minutter forskjell mellom gutter med og uten dataspillproblemer som tilsvarer en stor og signifikant effekt (Cohen's $d=1,04$, $p<0,05$). Jenter uten dataspillproblemer spiller i gjennomsnitt 1 time og 35 minutter per dag, mens jenter med dataspillproblemer spiller 3 timer og 11 minutter. Det er 1 time og 36 minutter forskjell mellom jenter med og uten dataspillproblemer som tilsvarer en stor og signifikant effekt (Cohen's $d=1,04$, $p<0,05$).

Figur 7.3.

Tid brukt per dag på dataspill blant de med og uten dataspillproblemer, etter kjønn



Figur 7.4 viser tid brukt per dag på dataspill etter *kjønn og alder* blant de med og uten dataspillproblemer. Figuren viser at jenter uten dataspillproblemer bruker minst tid på dataspill på tvers av alder, mens gutter med dataspillproblemer bruker mest tid på dataspill, også det på tvers av alder. Blant jenter *uten* dataspillproblemer synker tiden brukt på dataspill per dag noe med stigende alder. Forskjellen mellom de som bruker mest og minst tid på dataspill er 18 minutter, som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d=0,22$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene.

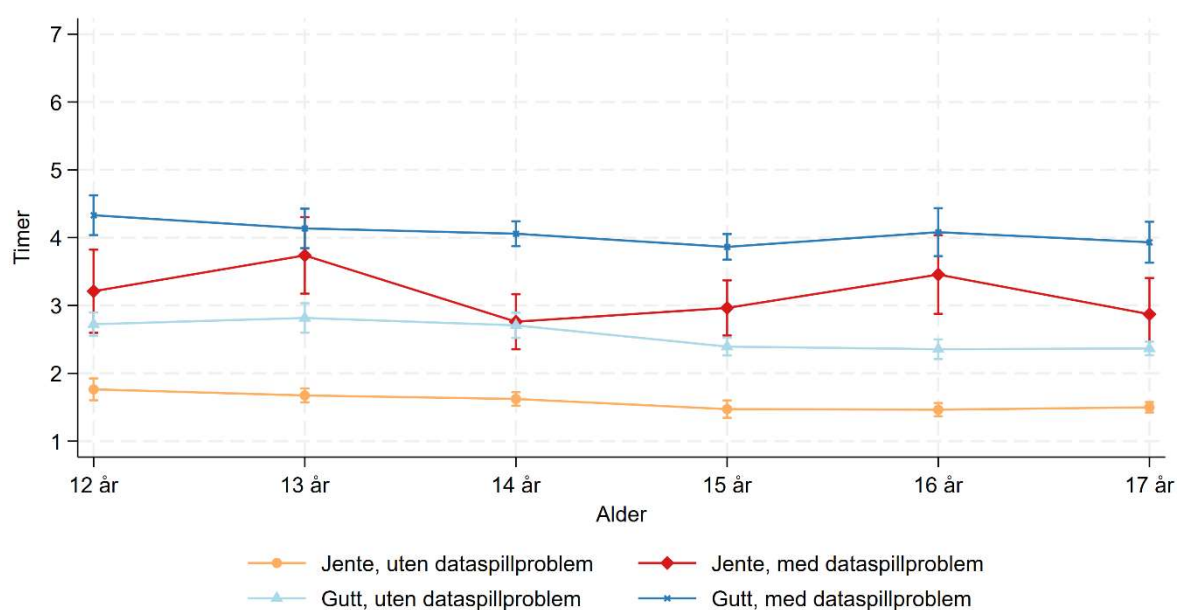
Blant jenter *med* dataspillproblemer varierer tid brukt på dataspill hver dag på tvers av alder, der de som er 13 år bruker mest tid på dataspilling mens de som er 14 år bruker minst. Forskjellen mellom de som bruker mest og minst tid på dataspill er 1 timer og 2 minutt som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d=0,47$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene.

Blant gutter *uten* spilleproblem er daglig tidsbruk på dataspill nokså jevn mellom 12, 13 og 14-åringene for å deretter reduseres noe og flate ut igjen med økende alder. Forskjellen mellom de som bruker mest og minst tid på dataspill er 27 minutter som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d=0,22$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de henholdsvis to yngste aldersgruppene og de tre eldste aldersgruppene ($p<0,05$), og mellom de som er 14 år og de som er henholdsvis 16 år ($p<0,05$).

Blant gutter *med* dataspillproblemer synker tiden brukt på dataspill noe frem til 15 år for å deretter jevne seg ut med stigende alder. Forskjellen mellom de som bruker mest og minst tid på dataspill er 24 minutter som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d=0,22$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene.

Figur 7.4.

Tid brukt på dataspill per dag blant de med og uten dataspillproblemer, etter kjønn og alder



Blant de som er 12 år, 14 år og 17 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter uten dataspillproblemer og jenter med dataspillproblemer som ikke er statistisk signifikant. Blant de som er 13 og 16 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom jenter og gutter med dataspillproblemer som ikke er statistisk signifikante. Blant de som er 15 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$).

Resultatene viser at blant ungdommer i gruppen med dataspillproblemer er det nærmest alle som oppgir å spille dataspill daglig, og de bruker i snitt fire timer daglig på dataspill. Dette samsvarer med tidligere forskning som har funnet positive sammenhenger mellom tid brukt på dataspill og dataspillavhengighet (Lemmens et al., 2009; Limone et al., 2023). Også blant norske ungdommer ble det i en studie fra 2010 funnet sammenheng mellom å være storspiller (spille

fire timer eller mer daglig eller nesten daglig) og økning i symptom på dataspillavhengighet (Frøyland et al., 2010). I vår studie finner vi at dette mønsteret er mest framtreddende for guttene med dataspillproblemer og på tvers av alder (12-17 år), men jenter med dataspillproblemer spiller også oftere daglig og flere timer enn jenter uten dataspillproblemer. At de som har dataspillproblemer spiller mer enn de uten kan kanskje mest av alt indikere at de har vanskeligere for å avslutte eller gjøre andre ting på grunn av avhengighetsforholdet til dataspill.

Det er verdt å merke seg at det også i gruppen uten dataspillproblemer er en svært høy andel som spiller daglig, spesielt blant gutter, men de bruker betraktelig mindre tid per dag på dataspill. Dette indikerer at hyppighet ikke nødvendigvis er den tydeligste indikatoren på dataspillproblemer, men at antall timer brukt per dag er en bedre markør for dataspillproblemer når det gjelder deltakelse i dataspill, eller eventuelt en kombinasjon av disse to indikatorene som for eksempel i Frøyland og kollegaer sin studie fra 2010 (Frøyland et al., 2010).

Det er imidlertid heller ikke slik at tid brukt på dataspill isolert kan forklare dataspillproblemer eller –avhengighet som har vist å ha en rekke andre korrelater relatert til psykososiale forhold som sosial kompetanse (Hygen et al., 2020), aggresjon (Li et al., 2023) og livstilfredshet (Richard et al., 2020) samt emosjonelt og psykologisk stress (Limone et al., 2023), og som vist i kapittel 6 i denne rapporten, lavere sosioøkonomisk status, enkelte uheldige helsevaner, dårligere psykisk helse, mindre fysisk aktivitet og å være mer utsatt for mobbing.

Oppsummering

Blant ungdom med dataspillproblemer oppgir 98,8% å spille dataspill daglig, og blant ungdom uten dataspillproblemer er det 84,2% som oppgir å spille dataspill daglig, forskjellen er ikke veldig stor, men signifikant, og gjelder for begge kjønn. Andelen gutter som spiller daglig er signifikant høyere enn andelen jenter som spiller daglig, og det er færre jenter enn gutter som spiller daglig i gruppen uten dataspillproblemer. Det er ingen eller svært små forskjeller i daglig spilling på tvers av alder i gruppen med dataspillproblemer. Jenter uten dataspillproblemer har gjennomgående lavere andel med daglige spillere, og har også en signifikant synkende alderstrend.

Når det gjelder tid brukt på dataspill hver dag oppgir ungdom med dataspillproblemer å bruke signifikant mer tid (i snitt 1 time og 46 minutt mer) per dag sammenlignet med ungdom uten dataspillproblemer. Dette gjelder også gutter og jenter analysert separat. Gutter bruker mer tid enn jenter på dataspill daglig i begge grupper (med og uten dataspillproblemer). Det er ingen entydige mønstre for aldersforskjeller i daglig tidsbruk på dataspill, og mest variasjon mellom alder er observert for jenter med dataspillproblemer.

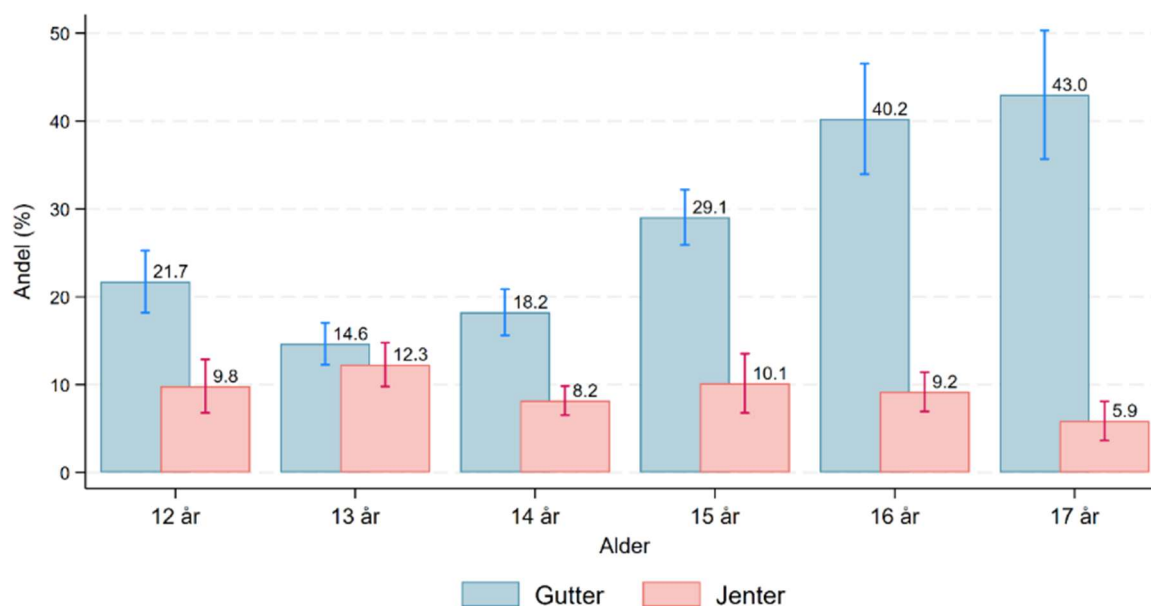
KAPITTEL 8. DELTAKELSE I PENGESPILL

Pengespill referer til å satse penger eller andre materielle verdier på et bestemt resultat i en hendelse der tilfeldighetene helt eller delvis bestemmer utfallet, og der man kan vinne penger eller andre materielle goder (Bolen & Boyd, 1968). Pengespill er en vanlig aktivitet i Norge blant den voksne befolkningen. Omtrent 62% av befolkningen mellom 16-74 år hadde spilt pengespill i 2022 (Pallesen et al., 2023). Av disse var det en større andel menn (64.5%) enn kvinner (59.1%), og deltakelsen var størst i aldersgruppene 26-65 år etterfulgt av 18-25 åringer, og 16-17 åringer. Til tross for at aldersgrensen på pengespill i Norge er 18 år viser tidligere undersøkelser at norske ungdommer likevel har tilgang til, og til en viss grad spiller ulike typer pengespill (ESPAD Group, 2020; Frøyland et al., 2010). I en studie på deltagelse i pengespill blant norsk ungdom 13 til 17 år fra 2010 var deltagelse i tradisjonelle pengespill (ikke via internett) klart mest utbredt (63,5%), der skrapelodd hadde høyest prevalens (57,2%). Den totale prevalensen på deltagelse i pengespill via internett var 4,4% i 2010 (Frøyland et al., 2010). En oppfølgingsstudie undersøkte endring i deltagelse i pengespill fra 2010 til 2012 (Brunborg et al., 2013). Undersøkelsen viste at deltakelsen i landbaserte pengespill hadde en nedgang fra 63,4% til 46,2%, mens pengespill via internett hadde økt litt fra 4,3% til 6,4% (Brunborg et al., 2013). Utvalgene i de to undersøkelsene var ikke direkte sammenlignbare, men kan gi en indikasjon på utvikling. Endringer i de digitale spilleflatene i retning pengespill øker behov for nye landsdekkende studier for å kartlegge omfanget av deltagelse i pengespill. I dette kapitlet ser vi på omfanget av pengespill blant norske ungdommer. I tillegg ser vi på hvordan dette er relatert til helse, helseatferd og levekår.

Deltakelse i pengespill

Det var totalt 8 383 som svarte på spørsmålet om de hadde spilt pengespill i løpet av det siste året og av disse var andelen som oppga at de hadde spilt pengespill 18,8%. Blant jentene ($n=4\ 208$) er andelen 9,3% mot 27,7% blant guttene ($n=4\ 175$). Det er 18,4 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarende en moderat kjønnseffekt (Cohen's $h=0,49$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Andelen med pengespilldeltakelse ser ut til å være lavere enn det som ble funnet i skoleundersøkelsen i 2010, der 64,3% oppga at de hadde spilt siste året (Frøyland et al., 2010).

Figur 8.1 viser andelen som rapporterer å ha spilt i pengespill i løpet av det siste året fordelt på alder og kjønn. Resultatene viser at det blant guttene er en synkende andel som spiller på pengespill mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter å øke med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen var 28,3 prosentpoeng som tilsvarende en moderat alderseffekt (Cohen's $h=0,64$). Alle aldersgrupper er statistisk signifikant forskjellige fra hverandre ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 14 år sammenlignet med de som er henholdsvis 12 år og 13 år og de som er 16 år og 17 år. Blant jentene er det ikke et klart mønster vedrørende andelen som spiller pengespill frem til 15 år, men deretter sees et mønster med synkende deltagelse med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 6,4 prosentpoeng og som motsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,23$). Det er en statistisk signifikant forskjell de som er 17 år og henholdsvis de som er 13 år ($p<0,05$) og 16 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter har deltatt i pengespill i alle aldersgrupper unntatt blant de som er 13 år gamle hvor andelen gutter og jenter er nokså lik. Generelt viser funnene at deltagelse i pengespill er økende for gutter med økende alder, mens det for jenter varierer og synker etter 15 års alder. Dette til tross for at det for mange spill er 18 års aldersgrense.

Figur 8.1*Deltakelse i pengespill etter kjønn og alder****Deltakelse etter type pengespill***

Tabell 8.1 viser andelen som rapporterer å ha deltatt i ulike typer pengespill (merk at dette kun er besvart av elevene i videregående skole; N=2 761). I det totale utvalget er de tre spillene med størst deltakelse skrapelodd og internettkasino (begge to med en henholdsvis andel på 17,3%), etterfulgt av private (f.eks. poker) spill (15,1%). De tre spillene med lavest deltakelse er Fantasy (6,9%), etterfulgt av spillautomater (6,6%) og Bingo (5,9%). Når en deler på kjønn ser en at blant guttene er de tre spillene med størst deltakelse; internettkasino (26,4%), etterfulgt av skrapelodd (23,5%) og private spill (21,5%), mens de tre spillene med lavest deltakelse er spillautomater (5,9%), Bingo (3,9%) og hestespill (3,4%). Blant jentene er de tre spillene med høyest deltakelse skrapelodd (10,9%), etterfulgt av lotteri (8,8%) og private spill (8,3%), mens spillene med lavest deltakelse er spillautomater, internettpoker og Fantasy (alle med en henholdsvis andel på 7,2%) og hestespill (7,1%). Det er signifikante forskjeller mellom gutter og jenter i spillene skrapelodd, sportspill, internettkasino og private spill. Noter at deltakelsen i pengespill blant jenter varierer mellom 7,1% til 10,9% med brede 95% konfidens intervall. Dette gjør det vanskelig å trekke noe sikre konklusjoner om kjønnsforskjeller mellom gutter og jenter. Den lave variasjonen man finner blant jenter kan imidlertid bety at det eksisterer en undergruppe jenter med en høy deltakelse i pengespill. Samlet sett viser resultatene at gutter spiller mer og oftere på risikopregede spill som kasino og sportsbetting, mens jentene foretrekker mer lavinnsatsspill som lotteri og skrapelodd.

Tabell 8.1.*Andelen som deltar i pengespill blant elever i videregående skole*

Rapportert deltakelse i pengespill blant elever i videregående skole.

Spill	Total		Jenter		Gutter		p
	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI	
Lotteri	9,3 %	[3,7-14,8]	8,8 %	[0,3-17,2]	9,7 %	[8,1-11,4]	0,83
Skrapelodd	17,3 %	[11,1-23,5]	10,9 %	[2,2-19,5]	23,5 %	[20,2-26,8]	0,02
Spillautomater	6,6 %	[1,6-11,5]	7,2 %	[0,0-15,4]	5,9 %	[5,2-6,7]	0,78
Hestespill	5,2 %	[0,2-10,2]	7,1 %	[0,0-15,2]	3,4 %	[2,8-4,0]	0,42
Sportspill	13,8 %	[8,5-19,1]	7,4 %	[0,0-15,6]	20,0 %	[17,7-22,2]	0,02

Internettkasino	17,3 %	[10,4-24,2]	7,8 %	[0,0-16,3]	26,4 %	[21,3-31,4]	0,02
Internett poker	11,8 %	[6,4-17,2]	7,2 %	[0,0-15,3]	16,2 %	[13,9-18,6]	0,07
Bingo	5,9 %	[0,6-11,1]	7,9 %	[0,0-16,0]	3,9 %	[3,2-4,6]	0,35
Private spill	15,1 %	[8,7-21,5]	8,4 %	[0,3-16,5]	21,5 %	[16,8-26,2]	0,02
Fantasy	6,9 %	[1,8-12,0]	7,2 %	[0,0-15,4]	6,5 %	[5,4-7,6]	0,87
e-sport betting	8,3 %	[2,7-13,9]	7,4 %	[0,0-15,7]	9,2 %	[7,6-10,8]	0,68

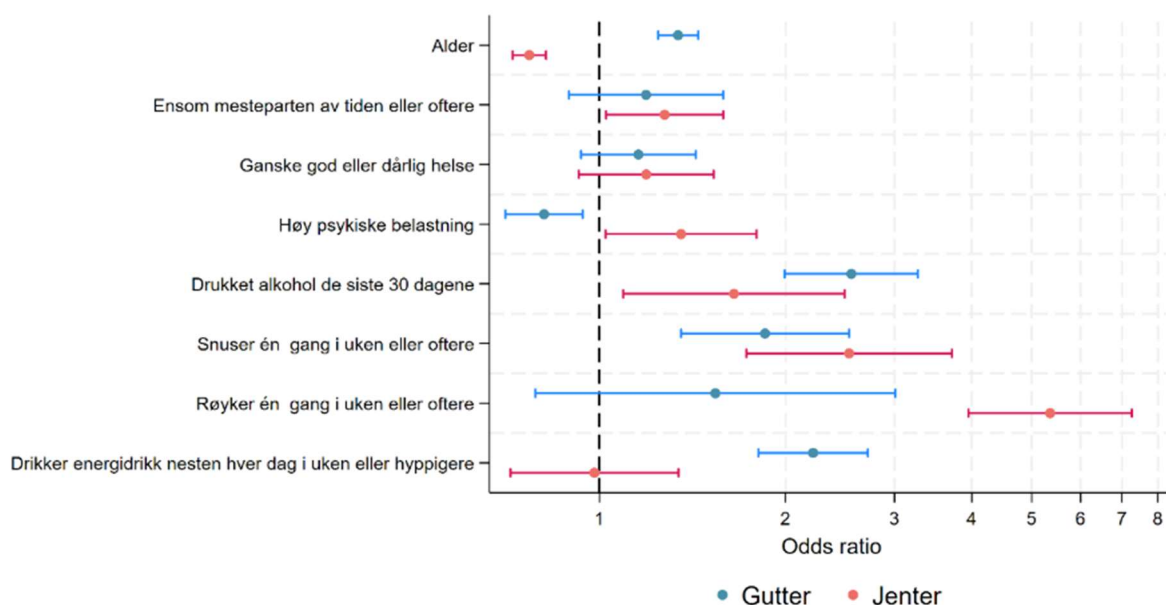
Noter. $N_{\text{total}}=2\ 761$; $N_{\text{jenter}}=1\ 391$; $N_{\text{gutter}}=1\ 370$.

Forholdet mellom deltakelse i pengespill, helse og helseatferd, etter kjønn

Figur 8.2 viser forholdet mellom deltakelse i pengespill, helse og helseatferd etter kjønn blant elevene i videregående skole. Blant jentene synker sannsynligheten for å delta i pengespill med stigende alder ($OR=0,77$, $p<0,05$). Derimot viser tallene at sannsynligheten for å delta i pengespill øker med opplevd ensomhet ($OR=1,28$, $p<0,05$), høy grad av psykisk belastning ($OR=1,36$, $p<0,05$), dersom man har drukket alkohol i løpet av de 30 siste dagene ($OR=1,65$, $p<0,05$), dersom man snuser ($OR=2,53$, $p<0,05$) eller røyker ($OR=5,36$, $p<0,05$) én gang i uken eller oftere. Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for å delta i pengespill og selvvalgt helse eller forbruk av energidrikk. Blant guttene synker sannsynligheten for å delta i pengespill med høy psykisk belastning ($OR=0,81$, $p<0,05$). I tillegg ser vi at sannsynligheten for å delta i pengespill øker med alder ($OR=1,34$, $p<0,05$), dersom man har drukket alkohol i løpet av de siste 30 dagene ($OR=2,56$, $p<0,05$), dersom man snuser én dag i uken eller hyppigere ($OR=1,85$, $p<0,05$) og dersom har drukket energidrikk nesten hver dag eller hyppigere ($OR=2,23$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for å delta i pengespill og opplevelse av ensomhet, selvvalgt helse og dersom man røyker én gang i uken eller hyppigere. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8,75)=106,3$, $p<0,05$ som innebærer at sammenhengene mellom helse/helseatferd og deltakelse i pengespill er ulike for jenter og gutter.

Figur 8.2

Forholdet mellom deltagelse i pengespill, helse og helseatferd etter kjønn



Resultatene viser tydelige kjønnsforskjeller i sammenhengen mellom pengespill, alder, psykisk helse og helseatferd. For jentene synker sannsynligheten for pengespill med økende alder, men øker

dersom de rapporterer høy grad av psykisk belastning eller opplevelse av ensomhet. Dette kan tolkes som at pengespill i større grad kan fungere som en mestringsstrategi eller distraksjon fra emosjonelt ubehag blant jenter. Sammenhengen mellom pengespill og andre risikovaner (alkohol, snus og røyk) forsterker dette bildet, da problematisk atferd ofte opptrer i kombinasjon. Funn fra Sverige og Finland understøtter denne tolkningen, Claesdotter-Knutsson et al. (2022) fant at jenter med pengespillproblemer også rapporterte mer psykisk uhelse og rusbruk, mens Vuorinen et al. (2021) viste at psykisk stress kan fungere som en mediator mellom ensomhet og overdreven gambling. Blant guttene øker sannsynligheten for pengespill med alder og ved bruk av alkohol og snus, mens høy psykisk belastning er forbundet med lavere sannsynlighet for deltakelse. Dette indikerer at pengespill blant gutter i større grad er relatert til aldersbetinget eksponering og sosial/risikopreget atferd snarere enn til mestring av psykiske vansker. Forskning fra Kroatia (Livazovic & Bojčić, 2019) peker i samme retning, hvor gutter viste høyere grad av pengespillatferd, særlig i kombinasjon med lavere skoleprestasjoner og høyere rusbruk. Samlet peker dette mot at jenter og gutter har ulike risikoprofiler knyttet til pengespill, der jenter ser ut til å bruke pengespill mer som en måte å håndtere eller regulere psykisk stress, mens gutters pengespillatferd i større grad henger sammen med alder, tilgjengelighet og sosial risikoadferd.

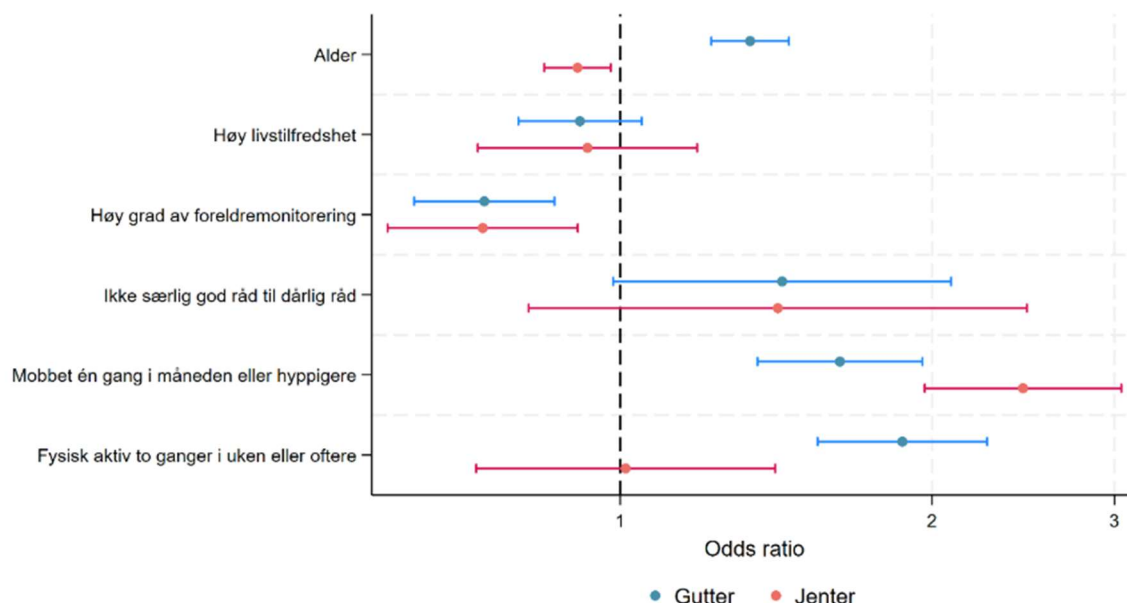
Forholdet mellom deltakelse i pengespill og levekårsvariabler etter kjønn

Figur 8.3 viser forholdet mellom sannsynligheten for å delta i pengespill i relasjon til ulike levekårsvariabler, etter kjønn. Resultatene viser at blant jenter synker sannsynligheten for å delta i pengespill med stigende alder ($OR=0,91$, $p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,74$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å delta i pengespill øker dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere ($OR=2,45$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for å delta i pengespill og livstilfredshet, sosioøkonomisk status og fysisk aktivitet. Blant gutter synker sannsynligheten for å delta i pengespill med høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,74$, $p<0,05$). En ser og at sannsynligheten for å delta i pengespill øker med stigende alder ($OR=1,33$, $p<0,05$) dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller oftere ($OR=1,63$, $p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere ($OR=1,87$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom sannsynligheten for å delta i pengespill og livstilfredshet og sosioøkonomisk status. Det er en statistisk sikker forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6, 77)=25,3$, $p<0,05$ (forholdet mellom deltakelse i pengespill og levekårsvariabler er ulik for jenter og gutter).

Resultatene viser at både alder, foreldremonitorering og mobbing har betydning for ungdoms deltakelse i pengespill, men med klare kjønnsforskjeller. Hos jenter synker sannsynligheten for deltagelse i pengespill med økende alder og dersom de opplever høy grad av foreldremonitorering, mens opplevd mobbing på den andre siden øker sannsynligheten betydelig. Dette kan tyde på at jenter som opplever sosial sårbarhet er mer utsatt for pengespill, men at foreldrekontroll har en beskyttende effekt. Hardoon, Gupta og Derevensky (2004) fant at ungdom med problematisk pengespill atferd ofte rapporterer lav sosial støtte, familieproblemer og høyere grad av risikoadferd, og at det var økt sosial sårbarhet ved gambling hos jenter. Hos gutter er bilde noe annerledes, der øker sannsynligheten for deltagelse i pengespill med økende alder, opplevd mobbing og fysisk aktivitet. Også for guttene bidrar høy grad av foreldremonitorering beskyttende. En kan tolke dette som at gutter i større grad driver med pengespill som en sosial aktivitet knyttet til alder, idrett og miljø, men at foreldretilsyn kan redusere risikoen. Livazović og Bojčić (2019) fant lignende mønstre, hvor gutter viste høyere grad av pengespillatferd og større konsekvenser knyttet til skoleprestasjon og rus, noe som bekrefter betydningen av risikofylte sosiale kontekster for gutters pengespill. Samlet sett tyder funnene på at jenter gambler mer i sammenheng med sosial sårbarhet (mobbing), mens gutter gambler mer i takt med alder og sosial aktivitet, og at foreldremonitorering er en beskyttende faktor for begge kjønn.

Figur 8.3

Forholdet mellom deltagelse i pengespill og levekår etter kjønn



Oppsummering

Sammenliknet med en tilsvarende undersøkelse fra 2010 ser det ut til å være en nedgang i andelen som har deltatt i pengespill siste året. Generelt viser funnene at deltagelse i pengespill er økende for gutter med økende alder, mens det for jenter varierer og synker etter 15 års alder. Dette til tross for at det for mange spill er 18 års aldersgrense. Blant videregående elever viser funnene samlet sett på at gutter har høyere deltakelse og tiltrekkes mer av risikospill, mens jenters pengespill i større grad er knyttet til sosial og psykisk sårbarhet. Mer konkret viser analysen at det foreligger ulike risikoprofiler, der jenter gambler oftere i sammenheng med psykisk belastning, ensomhet og mobbing, mens gutter gambler mer med økende alder og i kombinasjon med risikofylt helseatferd som alkoholbruk, snus og fysisk aktivitet. Når det gjelder spilltyper, spiller gutter mest på risikopregede spill som internettkasino, sportsbetting og private spill, mens jenter foretrekker lavinnsats-spill som skrapelodd og lotteri. Foreldremonitorering er en beskyttende faktor for begge kjønn. Den totale andelen som oppga at de hadde spilt pengespill var 18,8%, der andelen er 9,3% blant jentene mot 27,7% blant guttene.

KAPITTEL 9. PENGESPILLPROBLEM

Pengespillproblem ser ut til å være mer hyppig blant tenåringer enn blant voksne. En oversiktsartikkel basert på 44 enkeltstudier konkluderte med at prevalensen varierte mellom 0,2 til 12,3% (Calado et al., 2016). En nyere oversiktsartikkel vedrørende problematisk online gambling blant unge konkludere med at prevalensen varierer mellom 0,8% og 57,5% (Montiel et al., 2021).

Når det gjelder studier fra Norge viste en eldre studie blant 12-18 åringer at 1,8% og 3,5% var kategorisert som henholdsvis å lide av pengespillidelse eller være risikospiller (Johansson & Götestam, 2003). I en skolebasert undersøkelse fra 2004 blant unge 13-19 år ble det funnet, basert på Lie/bet instrumentet (Johnson et al., 1997), at 3,5% hadde pengespillproblem (Rossow & Molde, 2006). En senere studie av Molde et al. (2009) rapporterte at 4,4% av unge mellom 16 og 19 år led av pengespillidelse eller hadde pengespillproblem. I den skolebaserte undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) ble det funnet, basert på Lie/bet instrumentet, at 13,0% svarte bekreftede på ett av de to leddene, mens 4,3% svarte bekreftende på begge. Lie/Bet instrumentet består av 2 ledd som begge besvares «nei» eller «ja». Leddene omhandler å ha a) løyet til andre om sin deltakelse i pengespill og/eller b) hatt et behov for å spille for mer og mer penger (Johnson et al., 1997). I en undersøkelse blant norske 17-åringer ble det imidlertid funnet at bare 0,2% av utvalget kunne karakteriseres som problemspillere (Hanss et al., 2015). De noe sprikende funnene fra de tidligere norske studiene reflekterer trolig forskjeller i utvalg, bruk av måleinstrument og grenseverdier (cut-offs). Problemomfanget er likevel gjennomgående vesentlig høyere blant gutter enn jenter (Frøyland et al., 2010; Hanss et al., 2015; Johansson & Götestam, 2003; Molde et al., 2009; Rossow & Molde, 2006). Siden yngre er storforbrukere av digitale medier vil de kunne være særskilt sårbare med tanke på online pengespill, som har økt betydelig i omfang de siste årene (Pallesen et al., 2021).

Tabell 9.1 viser andelen som rapporterer symptom på pengespillproblem basert på Lie/bet (Johnson et al., 1997). Totalt rapporterer 92,9% ingen symptom på pengespillproblem; 1,9% har løyet om sin deltakelse i pengespill; 2,1% har hatt et behov for å spille for mer og mer penger, og 3,1% har både løyet og hatt behov for å spille for mer og mer penger. Det er signifikante kjønnsforskjeller, $F=98,32$, $p<0,05$. En høyere andel jenter enn gutter rapporterer ingen symptom på pengespillproblem, mens en høyere andel gutter enn jenter rapporterer symptom på pengespillproblem. Befolkningsestimat av andelen som rapporterer symptom på pengespillproblem kan leses i Tabell 2 i Vedlegg 1.

Tabell 9.1

Andelen med symptom på pengespillproblem, etter kjønn med 95% konfidensintervall.

Symptom	Total [KI]		Jenter [KI]		Gutter [KI]	
Ingen symptom	92,9 %	[92,2-93,6]	97,8 %	[97,3-98,2]	88,3 %	[87,1-89,5]
Bare løyet	1,9 %	[1,6-2,2]	0,6 %	[0,4-0,8]	3,1 %	[2,6-3,6]
Bare forbruk	2,1 %	[1,8- 2,4]	0,7 %	[0,5-1,1]	3,3 %	[2,8-3,9]
Løgn og forbruk	3,2 %	[2,7-3,6]	0,9 %	[0,6-1,3]	5,3 %	[4,6-6,1]

Note. $N_{\text{Total}}=8\ 383$; $N_{\text{Jenter}}=4\ 208$; $N_{\text{Gutter}}=4\ 175$.

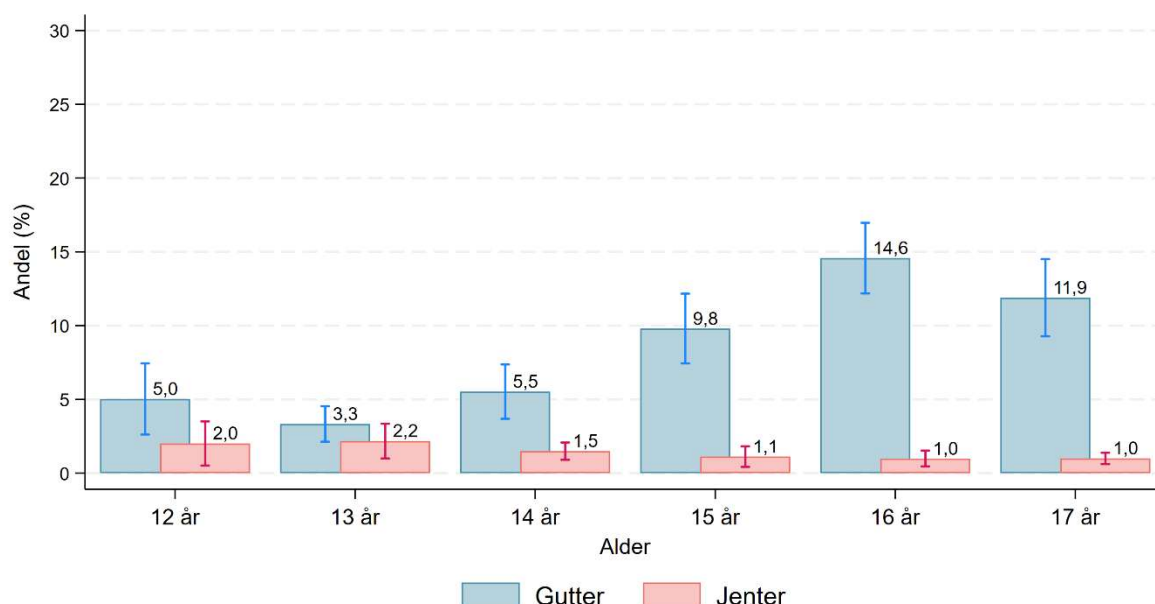
Sammenliknet med Frøyland et al. (2010) viser funnene fra denne undersøkelsen at andelen som svarer bekreftende på begge leddene er ganske lik (4.3% vs. 3.2%), mens andelen, sammenliknet med Frøyland et al. (2010) som her svarer bekreftende på minst ett ledd er lavere (13,0% vs. 7,1%). Således tyder dataene ikke på en økning i pengespillproblem blant de unge de siste 15 årene i Norge.

Den totale andelen som har løyet om sin deltakelse i pengespill er 5,0%. Blant jentene er andelen 1,5%, og 8,4% blant guttene. Det er 6,9 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten kjønnseffekt (Cohen's $h=0,34$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$).

Figur 9.1 viser andelen som har løyet til andre om sin deltakelse i pengespill, brutt ned på alder og kjønn. Blant guttene synker andelen mellom de to yngste aldersgruppene for å øke frem til 16 år og synke til 17 år. Differansen mellom den største og minste andelen er 11,2 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,42$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 16 år ($p<0,05$) og 17 år ($p<0,05$). I tillegg er det statistisk signifikante forskjeller mellom de som er henholdsvis 13 år og 14 år og aldersgruppene mellom 15 til 17 år ($p<0,05$). Blant jentene er andelen nokså jevn på tvers av alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 1,2 prosentpoeng som tilsvarer en marginal alderseffekt (Cohen's $h=0,10$). Det er ikke signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. En større andel gutter enn jenter har løyet om sin deltakelse i pengespill i alle alderskategorier, unntatt blant de som er 13 år hvor det ikke er en forskjell i andelen. Generelt viser funnene en stigning med deltakelse med alder, særlig for gutter, som er i overenstemmelse med funnene fra Frøyland et al. (2010).

Figur 9.1.

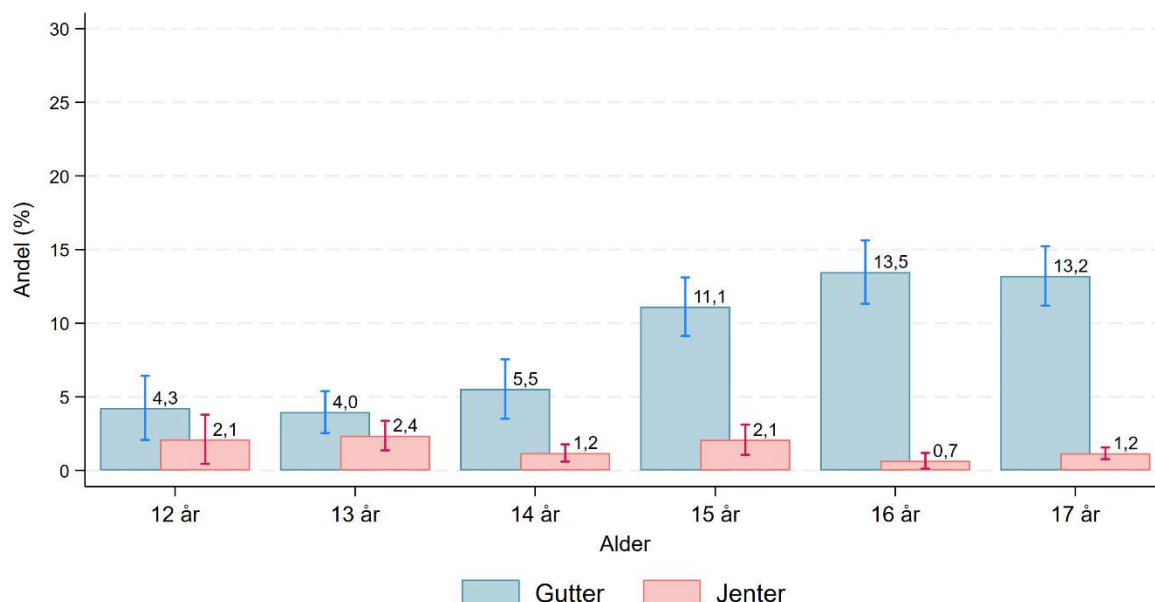
Andelen som har løyet om deltakelse i pengespill, brutt ned på alder og kjønn



Den totale andelen som rapporterer at de har følt et behov for å bruke mer og mer penger på pengespill er 5,2%. Blant jentene er andelen 1,6% og blant guttene 8,6%. Det er 7,0 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en svak kjønnseffekt (Cohen's $h=0,34$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$).

Figur 9.2.

Andelen som har følt behov for å bruke mer og mer penger på pengespill, brutt ned på alder og kjønn

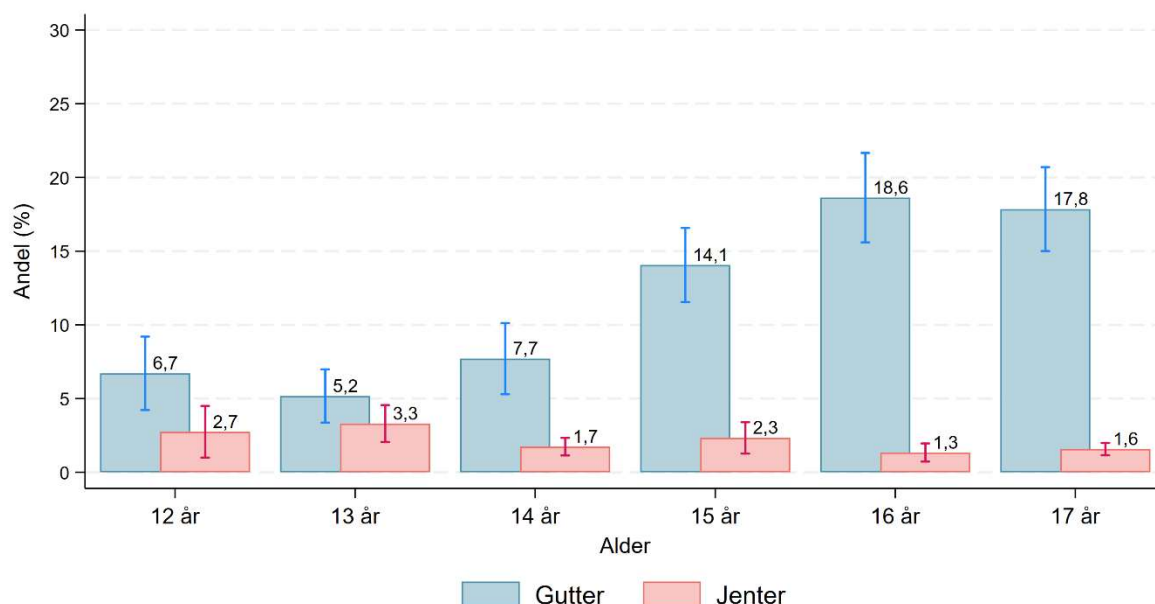


Blant jentene er det lite variasjon i de ulike aldersgruppene. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andelen er 1,7 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,15$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom de ulike aldersgruppene. Blant guttene er andelen med behov å forbruke mer og mer penger jevn mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke til 16 år og deretter jevne seg ut. Det er 9,2 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og lavest andel som tilsvarer en svak til middels effekt (Cohen's $h=0,34$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de henholdsvis tre yngste aldersgruppene og henholdsvis de tre eldre aldersgruppene ($p<0,05$). En høyere andel gutter enn jenter rapporterer å ha hatt behov for å forbruke mer og mer penger på pengespill i alle aldersgrupper, unntatt blant de som er 13 år hvor andelen er lik mellom gutter og jenter.

Totalt 8 383 svarte på spørsmålene om symptomer på pengespillproblem. Den totale andelen med minst ett symptom er 7,1%. Blant jentene ($n=4\,208$) er andelen 2,2% og blant guttene ($n=4\,175$) 11,7%. Det er 9,5 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer svak til middels kjønnseffekt (Cohen's $h=0,40$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$).

Figur 9.3.

Andelen med minst et symptom på pengespillproblem, brutt ned på alder og kjønn

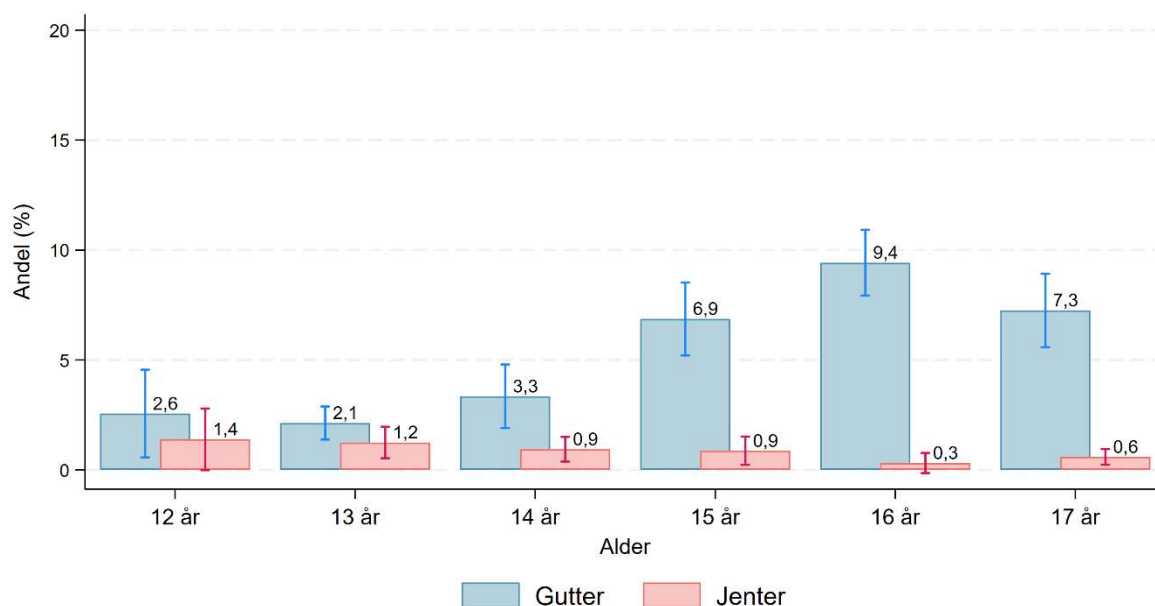


Figur 9.3 viser andelen som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem, brutt ned på alder og kjønn. Blant guttene synker andelen noe fra 12 til 13 år for så å øke frem til 16 år og flate ut. Differansen mellom den største og minste andelen er 13,5 prosentpoeng som tilsvarer en liten til middels alderseffekt (Cohen's $h=0,43$). Alle aldersgrupper er signifikant forskjellige fra hverandre ($p<0,05$), unntatt mellom de tre yngste aldersgruppene og de tre eldste aldersgruppene. Blant jentene er andelen nokså jevn på tvers av aldersgruppene. Differansen mellom den største og minste andelen er 2,0 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,13$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene for jentene. En større andel gutter enn jenter rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem i alle aldersgrupper, unntatt blant de som er 13 år der andelen ikke er signifikant forskjellig mellom gutter og jenter.

Den totale andelen som svarer bekrefter på begge symptomene (løyet om forbruk og følt behov for å spille for mer og mer penger) på Lie/bet er 3,1%. Blant jentene er andelen 0,8% og blant guttene 5,3%. Det er 4,4 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer liten kjønnseffekt (Cohen's $h=0,27$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$).

Figur 9.4.

Andelen som svarer bekreftende på begge symptom målt med Lie/bet, brutt ned på alder og kjønn



Figur 9.4 viser andelen som svarer bekreftende på begge symptomene på Lie/bet, brutt ned på alder og kjønn. Blant guttene er andelen jevn mellom de to yngste aldersgruppene for så å øke frem til 16 år og synke ved 17 år. Differansen mellom den største og minste andelen er 7,3 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat alderseffekt (Cohen's $h=0,33$). Alle aldersgrupper er signifikant forskjellige fra hverandre ($p<0,05$), unntatt de tre yngste aldersgruppene sammenliknet med de tre eldste aldersgruppene. Blant jentene er andelen nokså jevn på tvers av alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 1,1 prosentpoeng som tilsvarer en svært liten alderseffekt (Cohen's $h=0,12$). Det er ingen statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene for jenter. En større andel gutter enn jenter rapporterer bekreftende på begge symptomene på Lie/bet i alle aldersgrupper, unntatt blant de som er 12 år der andelen ikke er signifikant forskjellig mellom gutter og jenter.

Tabell 9.2 viser andelen som har deltatt i spesifikke pengespill blant de med og uten symptom på pengespillproblem. Tabellen viser at andelen som har deltatt i pengespill er større blant de som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem sammenliknet med de uten. Blant de uten symptom på pengespillproblem varierer andelen som deltar i pengespill mellom 0,6 til 11,1 prosentpoeng. De tre spillene med størst deltakelse er skrapelodd (11,1%), internettkasino (10,4%) og private spill (7,6%) og de tre spillene med lavest deltakelse er Fantasy (1,9%), Bingo (1,3%) og hestespill (0,6%). Blant de med symptom på pengespillproblem varierer deltakelsen fra 28,7 til 55,2 prosentpoeng. De tre spillene med størst deltakelse blant de med minst ett symptom på pengespillproblem er private (som poker med venner) spill (55,2%), etterfulgt av internettkasino (54,1%) og skrapelodd (begge 51,4%), mens de tre spillene med lavest deltakelse blant de med problemer er hestespill (28,3%), Bingo (28,7%) og spillautomater (29,0%). Effektstørrelsen i andelen som deltar i pengespill mellom de med og uten pengespillproblem er stor (Cohens h varierer mellom 0,85 til 1,12) og forskjellen mellom de med og uten pengespillproblem er statistisk signifikant for alle spill.

Blant jenter uten symptom på pengespillproblem varierer deltakelsen i spesifikke pengespill fra 0,1 til 3,8 prosentpoeng. De tre spillene med størst deltakelse blant denne gruppen er skrapelodd (3,8%), lotteri (1,6%), og private spill (0,9%) og de spillene med lavest deltakelse i denne gruppen er spillautomater (0,3%), hestespill (0,2%), og internettpoker (0,1%). Blant jenter med symptom på pengespillproblem varierer deltakelsen i spesifikke pengespill fra 88,1 til 96,5 prosentpoeng. Deltakelsen er størst i private spill (96,5%), etterfulgt av skrapelodd (96,2%) og lotteri (94,0%), mens de tre spillene med lavest deltakelse er spillautomater (88,1%), Fantasy (87,9%) og hestespill (87,7%). Effektstørrelsen i andelen som deltar i pengespill blant jenter med og uten pengespillproblemer er meget stor (Cohens h varierer mellom 2,31 til 2,57) og forskjellen mellom de med og uten pengespillproblem er statistisk signifikant for alle spill.

Blant guttene er det mer variert deltakelse i pengespill sammenlignet med jenter. Blant gutter uten symptom på pengespillproblem varierer deltakelsen mellom 1,0 til 21,9 prosentpoeng. De tre spillene med størst deltakelse i denne gruppen er internettkasino (21,9%), etterfulgt av private spill (15,5%) og sportspill (15,1%) og mens de tre spillene med lavest deltakelse i denne gruppe er Fantasy (3,7%), etterfulgt av Bingo (2,1%) og hestespill (1,0%). Blant gutter med symptom på pengespillproblem varierer deltakelsen mellom 9,8% til 43,5% i det enkelte spill. De tre spillene med størst deltakelse er Internettkasino (43,5%), etterfulgt av private spill (43,2%) og sportspill (37,7%), mens de tre spillene med lavest deltakelse er spillautomater (11,8%), etterfulgt av hestespill (11,0%) og Bingo (9,8%). Effektstørrelsen i andelen som deltar i pengespill blant gutter med og uten pengespillproblem varierer mellom en liten til moderat effekt (Cohens h varierer mellom 0,29 til 0,54). Forskjellen mellom de med og uten pengespillproblem er statistisk signifikant for alle spill.

Tabellen viser at andelen som deltar i pengespill, uavhengig av spill, er større blant gutter enn jenter blant de uten pengespillproblem, mens en større andel jenter enn gutter med pengespillproblem deltar i de spesifikke pengespillene, uavhengig av spill.

Tabell 9.2

Andelen som deltar i ulike pengespill blant de uten og med symptom på pengespillproblem (minst et symptom på Lie/bet bekreftet) totalt og brutt ned på kjønn med 95% konfidensintervall.

Spill		Ikke pengespillproblem		Pengespillproblem		Cohen's <i>h</i>	<i>p</i> -verdi
		Andel	95%KI	Andel	95%KI		
Lotteri	Total	3,5 %	[2,1-4,8]	39,5 %	[22,9-56,2]	0,98	0,001
	Jenter	1,6 %	[0,6-2,7]	94,0 %	[86,7-101,3]	2,40	<0,001
	Gutter	5,7 %	[4,1-7,2]	23,7 %	[21,3-26,0]	0,54	<0,001
Skrapelodd	Alle	11,1 %	[8,2-14,1]	51,4 %	[37,9-64,9]	0,92	<0,001
	Jenter	3,8 %	[2,1-5,5]	96,2 %	[91,1-101,2]	2,35	<0,001
	Gutter	19,9 %	[16,4-23,3]	38,4 %	[34,9-41,8]	0,41	<0,001
Spillautomater	Total	2,1 %	[1,7-2,4]	29,0 %	[9,1-49,0]	0,85	<0,001
	Jenter	0,3 %	[0,2-0,4]	88,1 %	[74,6-101,6]	2,33	<0,001
	Gutter	4,2 %	[3,7-4,6]	11,8 %	[9,7-13,9]	0,29	<0,001
Hestespill	Alle	0,6 %	[0,3-0,9]	28,3 %	[7,8-48,8]	0,97	0,013
	Jenter	0,2 %	[0,1-0,4]	87,7 %	[73,8-101,6]	2,33	<0,001
	Gutter	1,0 %	[0,6-1,4]	11,0 %	[9,4-12,6]	0,29	<0,001
Sportspill	Total	7,2 %	[5,8-8,6]	49,2 %	[35,7-63,7]	1,01	0,013
	Jenter	0,5 %	[0,1-0,8]	88,5 %	[75,4-101,6]	2,31	<0,001
	Gutter	15,1 %	[12,7-17,5]	37,7 %	[35,4-40,1]	0,52	<0,001
Internettkasino	Alle	10,4 %	[6,8-14,1]	54,1 %	[39,2-69,0]	1,00	<0,001
	Jenter	0,8 %	[-0,4-2,0]	90,2 %	[79,6-100,7]	2,32	<0,001
	Gutter	21,9 %	[16,6-27,2]	43,5 %	[38,5-48,7]	0,47	<0,001
Internett poker	Total	6,0 %	[4,8-7,2]	42,1 %	[26,9-59,4]	0,92	0,001
	Jenter	0,1 %	[0,0-0,3]	90,5 %	[80,3-100,7]	2,44	<0,001
	Gutter	13,1 %	[10,9-15,2]	28,1 %	[24,3-31,8]	0,38	<0,001
Bingo	Alle	1,3 %	[1,1-1,6]	28,7 %	[7,3-50,0]	0,90	<0,001
	Jenter	0,7 %	[0,5-0,8]	93,4 %	[85,3-101,5]	2,46	<0,001
	Gutter	2,1 %	[1,7-2,6]	9,8 %	[7,6-12,0]	0,34	<0,001
Private spill	Total	7,6 %	[5,2-10,0]	55,2 %	[40,0-70,5]	1,12	<0,001
	Jenter	0,9 %	[0,6-1,3]	96,5 %	[92,3-100,7]	2,57	<0,001
	Gutter	15,5 %	[11,4-19,6]	43,2 %	[37,5-49,0]	0,62	<0,001
Fantasy	Alle	1,9 %	[1,3-2,4]	32,4 %	[13,4-51,3]	0,94	0,005
	Jenter	0,3 %	[0,2-0,5]	87,9 %	[74,2-101,6]	2,31	<0,001
	Gutter	3,7 %	[2,7-4,6]	16,2 %	[14,3-18,0]	0,44	<0,001
e-sport betting	Total	2,2 %	[1,1-3,3]	39,4 %	[21,1-57,8]	1,06	0,001
	Jenter	0,4 %	[-0,1-1,0]	89,0 %	[76,6-101,5]	2,34	<0,001
	Gutter	4,3 %	[2,9-5,8]	25,0 %	[22,6-27,4]	0,63	<0,001

$N_{\text{Total}}=2\ 619$ (17,1% med symptom).

$N_{\text{Jenter}}=1\ 325$ (7,9% med symptom på pengespillproblem)

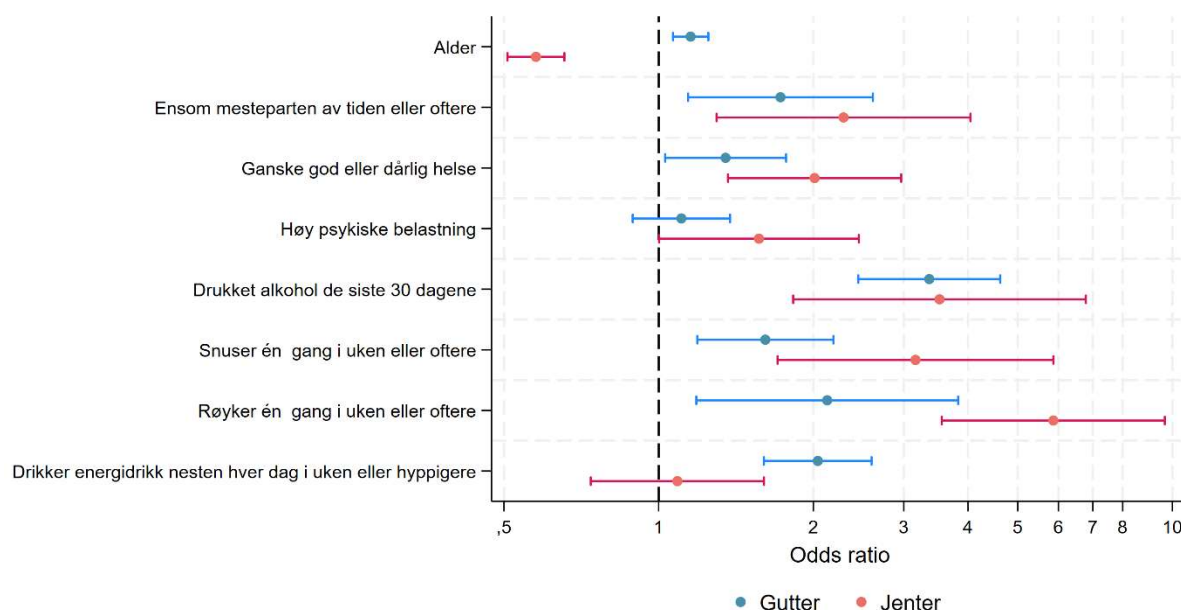
$N_{\text{Gutter}}=1\ 294$ (26,0% med symptom på pengespillproblem).

Funnene viser generelt at de med pengespillproblem er mer involvert i alle typer pengespill enn de uten problemer. Funnene er i tråd med den siste befolkningsundersøkelsen blant voksne (16-74 år i Norge), som i vesentlig grad (med unntak av noen få spill) viser samme tendens (Pallesen et al., 2023). Et klart mønster som ellers utpeker seg er at deltakelsen i de respektive spillene blant de med problemer er relativt høyere blant jenter enn gutter.

Figur 9.5 viser forholdet mellom minst ett symptom på pengespillproblem, helse og helseatferd brutt ned på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem med stigende alder ($OR=0,58, p<0,05$). For jenter øker sannsynligheten for å rapportere minst ett pengespillproblem dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=2,29, p<0,05$), dersom man vurderer helsen som mindre god ($OR=2,01, p<0,05$), har høy grad av psykisk belastning ($OR=1,57, p<0,05$), har drukket alkohol i løpet av de 30 dagene ($OR=3,52, p<0,05$) og dersom man henholdsvis snuser ($OR=3,16, p<0,05$) eller røyker ($OR=5,86, p<0,05$) minst én gang i uken eller oftere. Det er for jenter ikke sammenheng mellom å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem og konsum av energidrikker. Blant guttene øker sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem med alder ($OR=1,15, p<0,05$), dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=1,73, p<0,05$), vurderer sin helse som mindre god ($OR=1,35, p<0,05$), har drukket alkohol i de siste 30 dagene ($OR=3,36, p<0,05$), bruker henholdsvis snus ($OR=1,61, p<0,05$) eller røyker ($OR=2,13, p<0,05$) én gang i uken eller oftere og dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=2,04, p<0,05$). Det er ikke sammenheng mellom å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem og psykisk belastning for gutter. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8, 75)=44,2, p<0,05$, som viser at de ulike helsevariablene samlet har ulike sammenheng med spilleproblemer avhengig av kjønn.

Figur 9.5.

Forholdet mellom minst et symptom på pengespillproblem og helse/helseatferd brutt ned på alder og kjønn

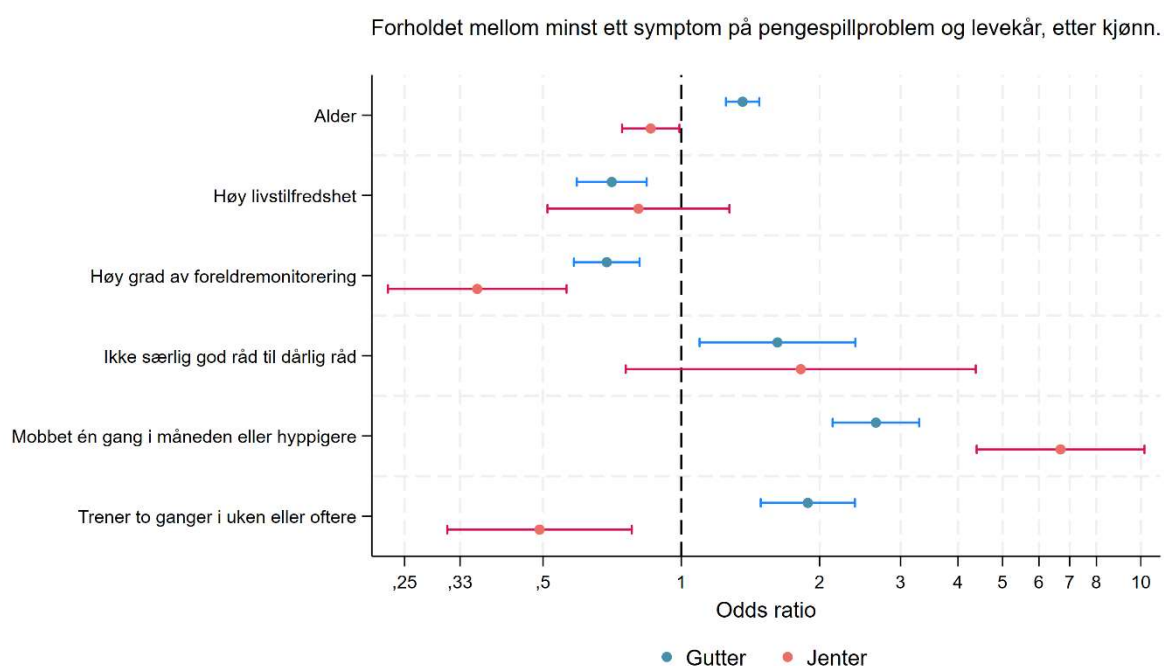


Figur 9.6 viser sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem og levekår, brutt ned på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem med økende alder ($OR=0,86, p<0,05$), høy grad av familiemonitorering ($OR=0,36, p<0,05$) og dersom man trener to ganger i uken eller oftere ($OR=0,49, p<0,05$). Sannsynligheten for å for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem øker dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere ($OR=6,69, p<0,05$). Det var ingen sammenheng mellom å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem og livstilfresthet eller sosioøkonomisk status. Blant gutter

synker sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem med høy grad av livstilfredshet ($OR=0,71, p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,69, p<0,05$). Sannsynligheten for å rapportere minst ett symptom på pengespillproblem øker med stigende alder ($OR=1,36, p<0,05$), dersom man har lavere sosioøkonomisk status ($OR=1,62, p<0,05$), dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller oftere ($OR=2,65, p<0,05$) og dersom man trener to ganger i uken eller oftere ($OR=1,88, p<0,05$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,77)=19,8, p<0,05$, som viser at de ulike levekårsvariablene samlet har ulik sammenheng med spilleproblemer avhengig av kjønn.

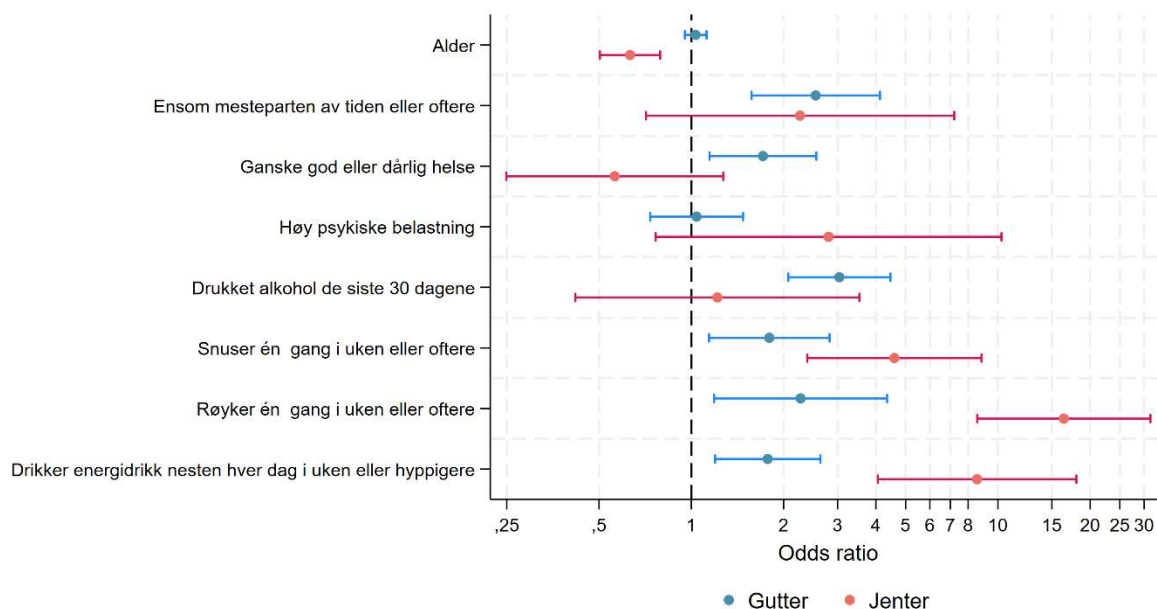
Figur 9.6.

Forholdet mellom minst et symptom på pengespillproblem og levekårsvariabler brutt ned på alder og kjønn



Figur 9.7.

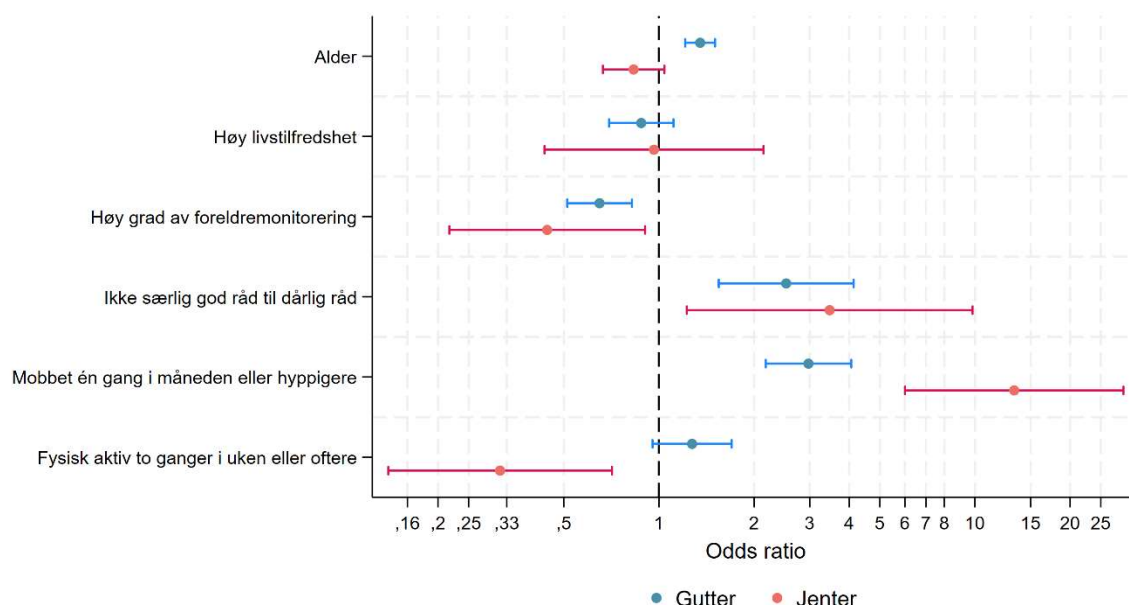
Forholdet mellom av begge symptomene på pengespillproblem og helse/helseatferd brutt ned på alder og kjønn



Figur 9.7 viser forholdet mellom deltakelse i pengespill, helse og helseatferd brutt ned på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å rapportere begge symptomene på pengespillproblem med økende alder ($OR=0,63$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å rapportere begge symptom på pengespillproblem øker dersom man henholdsvis snuser ($OR=4,60$, $p<0,05$) eller røyker ($OR=16,41$, $p<0,05$) minst én gang i uken eller oftere og drikker energidrikk nesten hver dag i uken eller oftere ($OR=8,56$, $p<0,05$). Det er blant jentene ikke en sammenheng mellom å rapportere begge symptom på pengespillproblem og opplevelsen av ensomhet, selvurdert helse, psykisk belastning og dersom man har drukket alkohol de siste 30 dagene. Blant guttene øker sannsynligheten for å rapportere to symptom på pengespillproblem dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=2,55$, $p<0,05$), helsen er mindre god ($OR=1,71$, $p<0,05$), dersom man drukket alkohol i løpet av de siste 30 dagene ($OR=3,04$, $p<0,05$), dersom man henholdsvis snuser ($OR=1,80$, $p<0,05$) og røyker ($OR=2,27$, $p<0,05$) minst én dag i uken eller oftere og dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=1,78$, $p<0,05$). Det er for gutter ingen sammenheng mellom å rapportere begge symptom på pengespillproblem og henholdsvis alder og psykisk belastning. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8,75)=32,2$, $p<0,05$, hvilket innebærer at de ulike helsevariablene samlet har ulike sammenhenger med spilleproblemer avhengig av kjønn.

Figur 9.8

Forholdet mellom å rapportere begge symptomene på pengespillproblem og levekårsvariabler brutt ned på alder og kjønn



Figur 9.8 viser sannsynligheten for å rapportere begge symptomene på pengespillproblem og levekår, brutt ned på kjønn. Blant jenter synker sannsynligheten for å rapportere begge symptom på pengespillproblem med høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,44$, $p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller hyppigere ($OR=0,31$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å rapportere begge symptom på pengespillproblem øker dersom familien har lavere sosioøkonomisk status ($OR=3,47$, $p<0,05$) og dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere ($OR=13,61$, $p<0,05$). Det er for jenter ingen sammenheng mellom å rapportere begge symptom på pengespillproblem og alder og høy livstilfredshet. Blant gutter synker sannsynligheten for å rapportere begge symptom på pengespillproblem med høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,65$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å rapportere begge symptom på pengespillproblem øker med stigende alder ($OR=1,35$, $p<0,05$), ved lav sosioøkonomisk status ($OR=3,47$, $p<0,05$) og om man opplever mobbing minst én gang i måneden eller oftere ($OR=13,61$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom å rapportere begge symptom på pengespillproblem og høy livstilfredshet eller frekvens av fysisk aktivitet. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,77)=11,4$, $p<0,05$, som indikerer at de ulike levekårsvariablene samlet har ulike sammenhenger med spilleproblemer avhengig av kjønn.

Overordnet ser pengespillproblem ut til å øke med alderen for gutter, mens de blir redusert med alderen for jenter. En mulig forklaring vedrørende dette er at jenter med økende alder får utløp for spenning via andre kanaler, som sosiale medier (Andreassen et al., 2016). Ensomhet er en risikofaktor for pengespillproblem særlig blant gutter, til tross for at tidligere studier har vist en signifikant link til begge kjønn når det gjelder pengespillproblem (Edgren et al., 2016). Pengespill kan i denne sammenhengen forstås som en «flukt»-mekanisme (Weatherly & Miller, 2013). Mindre god helse var også assosiert med økt sannsynlighet for å rapportere pengespillproblem, som er i tråd med andre studier (Pietrzak & Petry, 2006). Bruk av alkohol og tobakk (røyk og snus)

var assosiert med pengespillproblem hos begge kjønn, og er i tråd med internasjonale studier på feltet (Edgren et al., 2016; Ellenbogen et al., 2007) og kan sees på som et underliggende uttrykk for økt risikorelatert atferd, som ofte korrelerer pga. felles determinanter både hos personen og i miljøet (Bozzini et al., 2021). Bruk av energidrikker var assosiert med pengespillproblem hos begge kjønn. Dette er i tråd med en australsk studie, og kan muligens forklares ved at koffeininnholdet i energidrikker kan bidra til økt impulsivitet før og under pengespilløker og kan videre øke og forsterke pengespillatferd via forlenget våkenhet og oppmerksomhet (Pennay et al., 2015). Det kan også være slik at høyt forbruk av energidrikker er den del av pengespillkulturen.

Foreldremonitorering var en beskyttende faktor for pengespillproblem hos både jenter og gutter. Høy grad av foreldremonitorering har vært vist seg å være assosiert med redusert sannsynlighet for en rekke typer risikoatferd hos unge (DiClemente et al., 2001), trolig fordi dette signaliserer normer og grensesetting som begrenser pengespillatferd. I en studie var sågar lav foreldremonitorering da barna var 11-14 år forbundet med pengespillproblem ved høyere alder (Lee et al., 2014). Lavere sosioøkonomisk status var assosiert med økt sannsynlighet for pengespillproblem både hos gutter og jenter. Dette er i tråd med studier som viser at ungdom som opplever stor avstand mellom faktisk og ønsket tilstand foretrekker mer risikofylte løsninger enn de som opplever mindre diskrepans. Stress forbundet med lavere sosioøkonomisk status vil også kunne bidra til økning i pengespillproblem, siden pengespill kan oppfattes som en flukt fra nåværende problemer (Canale et al., 2017). Mobbing var relatert til økt sannsynlighet for pengespillproblemer blant begge kjønn. Dette er i tråd med andre studier blant ungdom, der pengespillatferden har blitt fortolket som en mestringsstrategi knyttet til mobbing (Grande-Gosende et al., 2020). For gutter var hyppig fysisk aktivitet positivt relatert til å rapportere et symptom på pengespillatferd. Dette er delvis i tråd med andre studier og kan forklares med trekk som konkurranseinnstilthet (Gavriel-Fried et al., 2015). Studier har ellers vist at idrettsmiljø via sosialisering kan fremme pengespillatferd (Lis-Clarke & Walsh, 2023). For jenter var lavt nivå av fysisk aktivitet assosiert med økt sannsynlighet for pengespillatferd. Dette er delvis i tråd med studier som viser at fysisk aktivitet er forbundet med økt frekvens av pengespilling blant gutter, men ikke blant jenter (Räsänen et al., 2015). En mulig forklaring på funnet er at idrettsmiljø fremmer pengespill mer blant menn enn kvinner (Nelson et al., 2024).

Oppsummering

I alt 3,2% bekreftet begge symptomene på Lie/bet instrumentet (løyet til andre om forbruk og følt behov for spille for mer og mer penger), mens 7,1% bekreftet ett symptom. Funnene vedrørende begge symptom er ganske lik med funnet i en tilsvarende norsk undersøkelse (Frøyland et al., 2010) gjort for 15 år siden, mens prevalensen vedrørende ett symptom er lavere nå enn for 15 år siden, da det var 13,0%. Gjennomgående var problemomfanget langt høyere for gutter enn jenter. For jenter var det en tendens til at problemomfanget gikk ned med stigende alder, mens dette var motsatt for gutter. De med pengespillproblem deltok hyppigere i alle former for pengespill enn de uten problem. For begge kjønn var mindre god helse, bruk av nikotin, alkohol og energidrikker, mobbing, og lav sosioøkonomisk status assosiert med pengespillproblem. Foreldremonitorering var en beskyttende faktor for begge kjønn. Ensomhet var en risikofaktor særlig for gutter. Høy fysisk aktivitet var en risikofaktor for gutter, men en beskyttende faktor for jenter.

KAPITTEL 10. DELTAKELSE I DATASPILL OG PENGESPILL

I løpet av det siste tiåret har grenseoppgangen mellom dataspill og pengespill stadig blitt mer uklar (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). Dette kan forklares ved at: 1) element fra dataspill har blitt mer vanlig i pengespill, 2) element fra pengespill har blitt mer vanlig i dataspill, og 3) tipping på utfall av dataspill (e-sportbetting) er muliggjort og har økt i omfang (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). Innen pengespill har flere elementer fra dataspill blitt introdusert. Blant annet har element som: a) gir en opplevelse av ferdigheter, kontroll og gaming, b) tema fra populære data- og media, og c) bruken av avanserte audiovisuelle stimuli blitt i økende grad innlemmet i pengespill. Innen dataspill har flere elementer fra pengespill også blitt introdusert. I enkelte dataspill som kategoriseres egnet for ungdom blir spilleren eksponert for pengespillelementer i spillet (f.eks. kasinospill, poker m.m.) og der gevinster (f.eks. virtuell valuta, men også penger) kan oppnås og brukes i dataspillet. Å satse penger på utfall av dataspill (e-sport) er et annet eksempel, noe Norsk Tipping introduserte 1. juli 2019. Norsk Tipping er i dag sponsor i den norske e-sport-ligaen (Good Game-ligaen). Søkelyset på e-sport og pengespill er særdeles viktig fordi mange som følger e-sport er mindreårige (under 18 år). En del pengespilltilbydere tilbyr også gratis testing av spill (i form av et dataspill) for kortere perioder, slik at mulige kunder blir kjent med regler og prosedyrer i pengespillet.

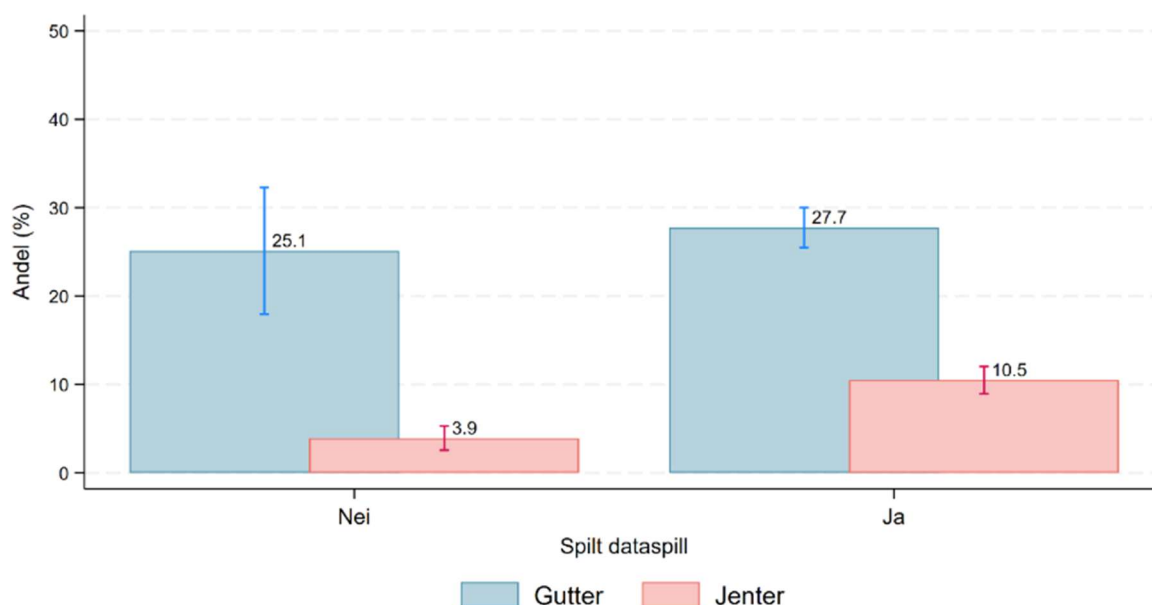
Via dataspill på sosiale medier og under strømming av dataspill tilbys og reklameres det ofte for pengespill, f.eks. på Twitch (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). En oversiktsartikkel som gjelder personer 15-25 år fant at pengespillreklame påvirket graden av bevissthet og holdninger rundt pengespill, spesielt hvor attraktive produktene var og oppfatningen av hvor «normalt» det er å spille pengespill (Di Censo et al., 2024). Pengespill er en vanlig aktivitet i Norge blant den voksne befolkningen. Omtrent 62% av befolkningen mellom 16-74 år hadde spilt pengespill i 2022 (Pallesen et al., 2023). Av disse var det en større andel menn (64.5%) enn kvinner (59.1%), og deltakelsen var størst i aldersgruppene 26-74 år etterfulgt av 18-25 åringer, og 16-17 åringer. Til tross for at aldersgrensen for pengespill i Norge er 18 år viser tidligere undersøkelser at norske ungdommer likevel har tilgang til, og til en viss grad spiller ulike typer pengespill (ESPAD Group, 2020; Frøyland et al., 2010). Endringer i de digitale spilleflatene i retning pengespill øker behovet for nye landsdekkende studier for å kartlegge omfanget av deltagelse i pengespill. I dette kapittelet ser vi på andelen som deltar i pengespill, både på og utenfor internett, i relasjon til dataspill, kjønn og alder.

I denne studien finner vi at den totale andelen som har deltatt i pengespill er 20,2% blant de som spilte dataspill og 6,8% blant de som ikke har spilt dataspill. Det er 13,3 prosentpoeng forskjell mellom gruppene som tilsvarer en svak til moderat effekt (Cohen's $h=0,40$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Dette tilsier at ungdom som spiller dataspill har en klart høyere sannsynlighet for å ha deltatt i pengespill enn de som ikke spiller dataspill. Forskjellen er både stor nok til å være praktisk viktig da den tenderer mot en moderat effektstørrelse og er signifikant.

Figur 10.1 viser andelen som deltatt i pengespill i forhold til om de deltar i dataspill og i forhold til kjønn. Blant jentene er det 6,6 prosentpoeng forskjell i andelen som deltatt i pengespill mellom de som har deltatt og de som ikke har deltatt i dataspill, noe som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,26$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er det 2,6 prosentpoeng forskjell i andelen som har deltatt og de som ikke deltatt i pengespill, noe som tilsvarer en marginal kjønnseffekt (Cohen's $h=0,06$). Forskjellen er ikke statistisk signifikant.

Figur 10.1

Andelene som deltar i pengespill i forhold til deltagelse i dataspill og etter kjønn



Resultatene i figur 10.1 viser at det er kjønnsforskjeller i sammenhengen mellom dataspill og pengespill. Blant jenter er andelen som har deltatt i pengespill høyere hos dem som spiller dataspill sammenlignet med dem som ikke gjør det. Forskjellen er på 6,6 prosentpoeng, noe som tilsvarer en svak effektstørrelse (Cohen's $h=0,26$), men forskjellen er samtidig statistisk signifikant ($p<0,05$). Dette tyder på at det finnes en svak, men pålitelig sammenheng mellom dataspill og pengespill blant jenter. Blant gutter derimot er forskjellen betydelig mindre, kun 2,6 prosentpoeng. Effektstørrelsen er marginal (Cohen's $h=0,06$), og resultatet er ikke statistisk signifikant. Dette indikerer at det ikke er noen tydelig eller pålitelig sammenheng mellom dataspill og pengespill blant gutter. Men som vi skal se i figur 10.2 så endrer bilde seg når en tar inn alder som en faktor.

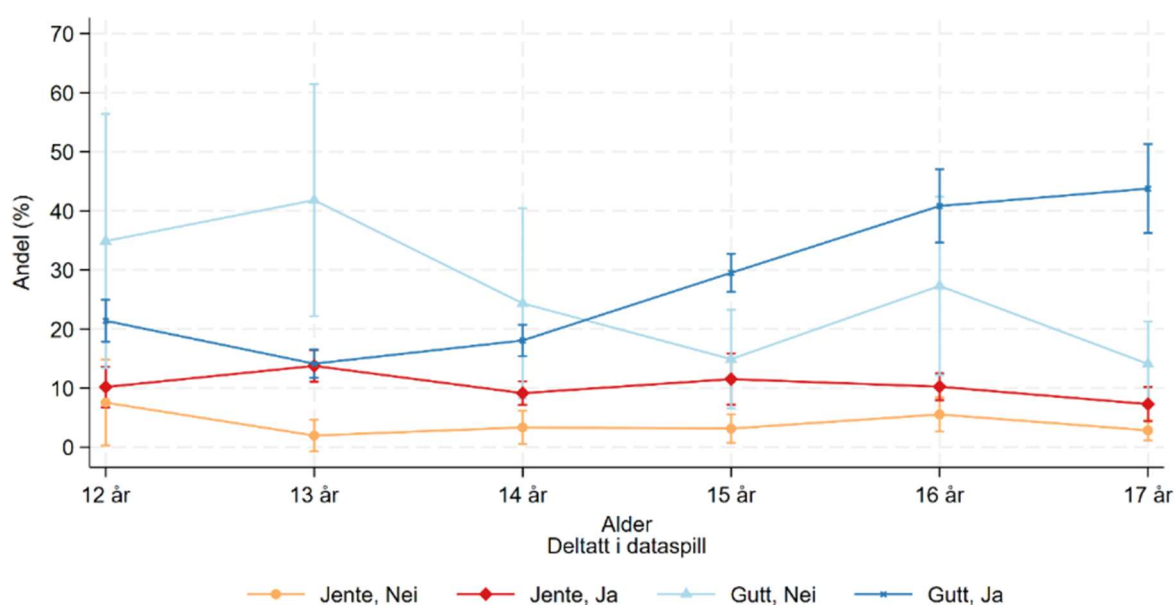
Figur 10.2 viser at deltagelse i pengespill er lavest blant jenter som ikke spiller dataspill og høyest blant gutter som spiller dataspill. Blant jenter som ikke spilt dataspill synker andelen mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke og jevne seg ut med økende alder. Det er 5,6 prosentpoeng forskjell mellom de med høyest og laveste andel, noe som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,28$). Det er ikke noen signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant jenter som spiller dataspill følger andelen som spiller pengespill ikke noen klart mønster. Det er 6,5 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andelen, noe som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,21$). Det er en statistisk signifikant forskjell blant de som er 13 år og 17 år ($p<0,05$).

Blant gutter som ikke spiller dataspill er det ikke noe klart mønster mellom deltagelse i pengespill og alder. Merk de brede konfidensintervallene som viser at det er en nokså stor usikkerhet knyttet til resultatene. Det er 27,7 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andelen som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,64$). Det er ikke noen signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant gutter som deltar i dataspill synker andelen som deltar i pengespill mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med stigende alder. Det er 29,6 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste verdi som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,67$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle aldersgrupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 14 år og de som er henholdsvis 12 år og 13 år og mellom de to eldste aldersgruppene.

Blant de som er 12 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom gutter som spiller dataspill og henholdsvis jenter som spiller ($p<0,05$) og ikke spiller dataspill ($p<0,05$). Blant de som er 13 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt gutter og jenter som spiller dataspill. Blant de som er 14 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter som ikke spiller dataspill mot henholdsvis gutter som spiller dataspill og jenter som spiller dataspill. Blant de som er 15 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter som ikke spiller dataspill og jenter som spiller dataspill. Blant de som er 16 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter som ikke spiller dataspill og henholdsvis jenter og gutter som spiller dataspill. Blant de som er 17 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter som ikke spiller dataspill og jenter som spiller dataspill.

Figur 10.2

Andelen som deltar i pengespill i forhold til deltagelse i dataspill, og etter kjønn og alder



Når resultatene brytes ned på alder i Figur 10.2, ser vi at kjønnsforskjellene vi viste i den foregående figuren (10.1) nyanseres. For jenter er sammenhengen mellom dataspill og pengespill relativt stabil på tvers av alder, og variasjonene er små og i hovedsak ikke-signifikante. Hos gutter er bildet motsatt. Det viser at selv om forskjellen mellom dataspillere og ikke-dataspillere er liten når vi ser på alle aldersgrupper samlet, viser resultatene at gutter som spiller dataspill i økende grad deltar i pengespill med stigende alder. Dette tyder på at alder er en viktigere differensieringsfaktor hos gutter enn hos jenter.

Tidligere norske befolkningsundersøkelser har vist at menn, og særlig yngre menn, har høyere risiko for pengespillproblemer enn kvinner (Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020). Dette samsvarer med internasjonale studier som dokumenterer høyere deltagelse i og større problemer med pengespill blant gutter og unge menn sammenlignet med jenter (Machimbarrena et al., 2019). At gutter som gamer viser en tydeligere aldersstigning i pengespill, støttes av nyere forskning på sammenhenger mellom dataspill og pengespill. Søkelyset på lootbokser er trukket frem som et eksempel på sammensmeltning mellom penge- og dataspill (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). Lootbokser og lignende sjansebaserte mekanismer er i flere studier funnet å henge sammen med

pengespillproblemer (Zendle & Cairns, 2018, 2019). Prospektive studier har vist at ungdom som kjøper lootbokser har økt sannsynlighet for å delta i nettbasert pengespilling over tid (González-Cabrera et al., 2023), og at problematisk bruk av lootbokser kan fungere som en mellomliggende faktor mellom dataspillavhengighet og nettbasert pengespillidelse (González-Cabrera et al., 2024). En studie av Hing et al. (2022) viser også at sammenhengen mellom lootbokser og pengespillproblemer hos ungdom holder selv når man kontrollerer for faktisk deltakelse i tradisjonelle pengespill. I en norsk kontekst viser Medietilsynets *Barn og medier 2024*-rapport at halvparten av barn og unge bruker penger i dataspill (Medietilsynet, 2024). Den nyeste nasjonale kartleggingen av pengespillproblemer peker dessuten på lootbokser som en mulig risikofaktor (Pallesen et al., 2023).

Samlet sett indikerer funnene at sammenhengen mellom dataspill og pengespill er mest fremtredende blant jenter når man ser hele utvalget under ett, men at utviklingen over alder er sterkere blant gutter som spiller dataspill. Dette underbygger behovet for forebygging som er både alders- og kjønnsdifferensiert, med særlig oppmerksomhet på gutters eksponering for pengespill-lignende mekanismer i dataspill.

Videre viser tabell 10.1 andelen som har deltatt i ulike typer pengespill (merk at utvalget her er de som går på videregående) etter deltakelse dataspill. Resultatene her viser at andelen som deltatt i ulike typer pengespill er større blant de som spiller dataspill enn de som ikke spiller dataspill, både samlet sett, og blant jenter og gutter.

Når det gjelder hvilke spill respondentene deltar i så er de tre pengespillene med høyest andel deltagelse totalt sett: internettkasino (19,5%), etterfulgt av skrapelodd (19,3%) og private pengespill (16,8%). De tre pengespillene med lavest deltakelse er spillautomater (7,4%), etterfulgt av Bingo (6,6%) og hestespill (5,8%). De tre mest spilte pengespillene blant de som ikke spiller dataspill er skrapelodd (3,1%), etterfulgt av private pengespill (2,5%) og lotteri (1,4%).

Når en så ser på dette i relasjon til kjønn så ser en at blant jenter som spiller dataspill er det brede konfidensintervall. Dette indikerer at resultatene er usikre. Videre, er det ikke signifikante forskjeller i noen av pengespillene blant de som spiller og ikke spiller dataspill. Dette skyldes en stor usikkerhet i estimatene blant jenter som spiller dataspill. Blant de jenter som spiller dataspill er de tre pengespillene med høyest andel skrapelodd (13,3%), etterfulgt av lotteri (11,0%) og private pengespill (10,3%). De tre spillene med lavest andel er Fantasy og e-sport betting (begge med 9,3%), etterfulgt av spillautomater (9,2%) og internettpoker (8,8%). Blant de som ikke spiller dataspill er de tre pengespillene med høyest andel skrapelodd (2,3%), private pengespill (1,6%) og lotteri (1,1%), mens de tre pengespill med lavest andel er sportspill (0,2%), etterfulgt av Fantasy (0,1%) og internettpoker (ingen deltok).

Blant guttene er bilde litt annerledes, der er de tre pengespillene med høyest andel spillere blant de som spiller dataspill henholdsvis internettkasino (26,8%), etterfulgt av skrapelodd (23,8%) og private pengespill (21,7%). De tre pengespillene med lavest andel spillere er spillautomater (6,0%), etterfulgt av bingo (4,0%) og hestespill (3,4%). Blant de som ikke spiller dataspill er de tre pengespillene med høyest andel spillere skrapelodd og private pengespill (10,7%), sportspill (7,5%) og internettkasino (6,8%), mens de tre pengespill med lavest andel spillere er hestespill (1,7%), etterfulgt av Fantasy og e-sport betting (begge 1,2%) og bingo der bortimot ingen deltok.

Tabell 10.1

Andelen som deltar i ulike pengespill i forhold til deltagelse i dataspill.

Andel som deltar i pengespill etter deltakelse i dataspill, med 95% konfidensintervall.

		Spiller dataspill		Spiller ikke dataspill		Cohen's <i>h</i>	<i>p</i> -verdi
Spill		Andel	95%KI	Andel	95%KI		
Lotteri	Total	10,3 %	[4,1-16,5]	1,4 %	[0,6-2,2]	0,42	0,009
	Jenter	11,0 %	[0,3-21,6]	1,1 %	[0,5-1,7]	0,47	0,067
	Gutter	9,8 %	[8,2-11,5]	4,6 %	[0,0-9,2]	0,20	0,021
Skrapelodd	Alle	19,3 %	[12,4-26,1]	3,1 %	[2,0-4,2]	0,56	<0,001
	Jenter	13,3 %	[2,3-24,3]	2,3 %	[2,0-2,7]	0,44	0,048
	Gutter	23,8 %	[20,5-27,1]	10,7 %	[3,0-18,5]	0,35	<0,001
Spillautomater	Total	7,4 %	[1,8-12,9]	0,6 %	[-0,2-1,4]	0,40	0,022
	Jenter	9,2 %	[-1,2-19,5]	0,3 %	[0,0-0,7]	0,51	0,092
	Gutter	6,0 %	[5,3-6,7]	3,5 %	[-0,2-7,2]	0,12	0,156
Hestespill	Alle	5,8 %	[0,1-11,5]	0,7 %	[0-1,4]	0,32	0,072
	Jenter	9,0 %	[-1,4-19,3]	0,6 %	[0,1-1,1]	0,45	0,112
	Gutter	3,4 %	[2,8-4,1]	1,7 %	[-1,3-4,8]	0,11	0,288
Sportspill	Total	15,5 %	[9,6-21,5]	0,9 %	[0,3-1,4]	0,62	<0,001
	Jenter	9,4 %	[-1,0-19,9]	0,2 %	[-0,1-0,5]	0,53	0,082
	Gutter	20,2 %	[17,9-22,6]	7,5 %	[3,4-11,6]	0,38	<0,001
Internettkasino	Alle	19,5 %	[11,9-27,1]	1,1 %	[0,1-2]	0,70	<0,001
	Jenter	9,9 %	[-0,7-20,6]	0,5 %	[-0,2-1,1]	0,50	0,074
	Gutter	26,8 %	[21,6-31,9]	6,8 %	[3,2-10,4]	0,56	<0,001
Internettpoker	Total	13,4 %	[7,4-19,4]	0,5 %	[-0,1-1,1]	0,61	0,001
	Jenter	8,8 %	[1,0-16,6]	-	-	-	-
	Gutter	16,5 %	[14,1-18,9]	5,1 %	[0,7-9,5]	0,38	<0,001
Bingo	Alle	6,6 %	[0,7-12,5]	0,3 %	[-0,2-0,7]	0,41	0,038
	Jenter	10,1 %	[-0,1-20,4]	0,3 %	[-0,1-0,7]	0,54	0,06
	Gutter	4,0 %	[3,2-4,7]	-	-	-	-
Private spill	Total	16,8 %	[9,7-23,9]	2,5 %	[1,0-4,0]	0,53	0,001
	Jenter	10,3 %	[0,1-20,6]	1,6 %	[0,9-2,4]	0,40	0,087
	Gutter	21,7 %	[17,1-26,4]	10,7 %	[3,0-18,5]	0,30	0,001
Fantasy	Alle	7,8 %	[2,1-13,5]	0,2 %	[0,0-0,4]	0,48	0,014
	Jenter	9,3 %	[-1,1-19,7]	0,1 %	[0,0-0,2]	0,56	0,082
	Gutter	6,6 %	[5,5-7,7]	1,2 %	[0,0-2,3]	0,30	<0,001
e-sport betting	Total	9,4 %	[3,1-15,6]	0,6 %	[0,0-1,2]	0,47	0,01
	Jenter	9,3 %	[-1,2-19,9]	0,5 %	[0,1-0,9]	0,48	0,099
	Gutter	9,4 %	[7,7-11]	1,2 %	[0,0-2,3]	0,40	<0,001

*Private spill (f.eks. poker). $N_{\text{Total}}=2\ 757$; $N_{\text{jenter}}=1\ 389$; $N_{\text{gutter}}=1\ 368$.

Når man ser på ungdom som spiller dataspill samlet, er de mest utbredte pengespillene internettkasino (19,5 %), skrapelodd (19,3 %) og private pengespill (16,8 %), mens de minst utbredte er spillautomater (7,4 %), bingo (6,6 %) og hestespill (5,8 %). For ungdom som *ikke* spiller dataspill er nivåene betydelig lavere, med skrapelodd (3,1 %), private pengespill (2,5 %) og lotteri (1,4 %) som de mest spilte.

Blant jenter preges resultatene av brede konfidensintervaller, noe som innebærer stor usikkerhet i estimatene, og ingen av forskjellene mellom de som spiller dataspill og de som *ikke* spiller dataspill er statistisk signifikante. Likevel ser vi at jenter som spiller dataspill rapporterer høyere deltakelse i flere pengespill, særlig skrapelodd (13,3 %), lotteri (11,0 %) og private pengespill (10,3 %), sammenlignet med svært lave andeler blant jenter som ikke spiller dataspill. For gutter er mønsteret tydeligere. De mest utbredte pengespillene blant gutter som spiller dataspill er internettkasino (26,8 %), skrapelodd (23,8 %) og private pengespill (21,7 %). Blant gutter som ikke spiller dataspill er andelen lavere, og de mest spilte er skrapelodd og private pengespill (begge 10,7 %), samt sportsspill (7,5 %). Disse resultatene støtter tidligere norske befolkningsundersøkelser som har vist at menn, og særlig yngre menn, har høyere risiko for pengespillproblemer enn kvinner (Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020). Det at internettkasino, skrapelodd og private pengespill topper listen blant gutter som gamer, samsvarer med forskning som viser at høyrisikospill på nett (som kasinospill) og lett tilgjengelige spill (skrapelodd) ofte er forbundet med økt problemrisiko (Hing et al., 2022; Zendle & Cairns, 2018, 2019). I norsk sammenheng viser Medietilsynets *Barn og medier 2024* at halvparten av barn og unge bruker penger i dataspill (Medietilsynet, 2024), noe som understøtter at pengespill-lignende mekanismer er en relevant del av unges spillhverdag.

Tall fra 2010 viser at blant norsk ungdom 13 til 17 år var deltagelsen i tradisjonelle pengespill (ikke via internett) klart mest utbredt (63,5%), der skrapelodd hadde høyest prevalens (57,2%). Den totale prevalensen på deltagelse i pengespill via internett var kun 4,4% i 2010 (Frøyland et al., 2010). En oppfølgingsstudie undersøkte endring i deltagelse i pengespill fra 2010 til 2012 (Brunborg et al., 2012). Denne viste at deltagelsen i landbaserte pengespill hadde en nedgang, mens pengespill via internett hadde økt litt fra 4,3% til 6,4% (Brunborg et al., 2013). Utfra funnene i denne studien har det vært en markant økning i deltagelse i pengespill via nettet de siste 15 årene. Vi finner blant de som spiller dataspill at 20% også spiller pengespill. Blant de som ikke spiller dataspill er deltagelsen i pengespill nesten 7%.

Oppsummering

Resultatene viser at sammenhengen mellom dataspill og pengespill er mest tydelig blant jenter når man ser på hele utvalget, mens alder er en viktigere faktor hos gutter. Gutter som spiller dataspill deltar i økende grad i pengespill med stigende alder, noe som samsvarer med tidligere forskning på gutters høyere pengespillrisiko. Ungdom som spiller dataspill deltar i større grad i ulike pengespill enn de som ikke spiller, særlig for gutter hvor internettkasino, skrapelodd og private pengespill er mest utbredt. Resultatene for jenter er mer usikre og uten signifikante forskjeller. Det er også bekymringsfullt at en så høy andel ungdommer spiller pengespill til tross for at det er 18 års aldersgrense på flere av disse spillene. Det er en markant økning i andelen som spiller pengespill på nett fra 2010 til i dag.

KAPITTEL 11. DELTAKELSE I PENGESPILL OG DATASPILLPROBLEM

Sammenhengen mellom deltakelse i dataspill og deltakelse i pengespill som vi ser i kapittel 10, særlig for eldre gutter, kan videre lede til spørsmålet om deltakelse i pengespill også henger sammen med dataspillproblem. Mange dataspill har enkelte karakteristikk som ligner på pengespill, for eksempel mulighet for risikotakning og belønningsmekanismer (Delfabbro & King, 2020) og det har vært spekulert i om involvering i og problemer med pengespill kan lede til problemer med dataspill og motsatt. Frøyland og kollegaer (2010) fant i sin studie at andelen med mange symptomer på dataspillavhengighet (etter GASA; Lemmens et al., 2009) øker med økt deltakelse i pengespill. Selv om også andre studier har funnet noe overlapp mellom deltakelse i pengespill og dataspill og dataspillproblem, finnes det ikke nevneverdig støtte i litteraturen for at overdreven bruk og/eller problemer med det ene leder til overdreven bruk og/eller problemer med det andre, og at andre faktorer som personlighet og alder har sterkere forklaringskraft (Delfabbro & King, 2020; Sanders & Williams, 2019). Den raske utviklingen av spillplattformer rettet mot ungdom som inkluderer både pengespill og dataspill gir likevel grunn til å følge nøye med på hvordan ulike spilleatferder interagerer.

Forskningslitteraturen på ungdom er ikke omfattende, og det finnes få representative studier i Norge som undersøker om ungdom som deltar i pengespill også har dataspillproblem. Den norske konteksten skiller seg fra mange andre land med en streng aldersregulering av pengespill, og forskning fra andre kontekster er således ikke nødvendigvis direkte overførbar. Den økte utbredelsen av nettbaserte pengespill representerer imidlertid en dreining mot et mindre oversiktlig marked, og det er derfor viktig å følge med på hvordan spillemønstre og sammenhenger manifesterer seg blant norsk ungdom. I dette kapitlet ser vi nærmere på om det er forskjell blant ulike typer dataspillere (de som ikke spiller, såkalte rekreasjonsspillere, problemspillere, og de som har dataspillavhengighet) med tanke på om de deltar i pengespill eller har symptomer på pengespillproblemer.

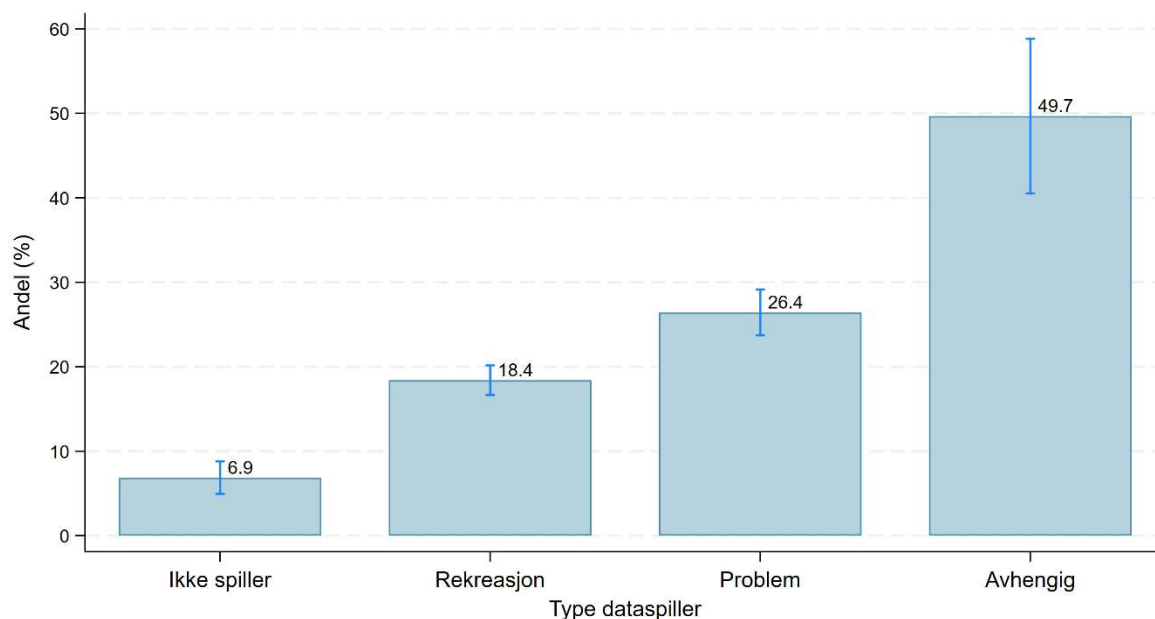
Som beskrevet i kapittel 3 ble deltakelse i pengespill målt gjennom spørsmålet *Har du deltatt i pengespill det siste året?* Pengespillproblem ble målt med Lie/Bet-instrumentet som består av to ledd som begge besvares «nei» eller «ja». Leddene omhandler å ha a) løyet til andre om sin deltakelse i pengespill og/eller b) hatt et behov for å spille for mer og mer penger (Johnson et al., 1997). Type dataspillere ble i denne studien og som beskrevet i kapittel 3, målt med Game Addiction Scale for Adolescents (GASA; Lemmens et al., 2009) og for enkelte analyser videre inndelt i to grupper; de med dataspillproblem (de som skårer 3 eller høyere på minst fire av syv påstander, inkluderer problemspillere og dataspillavhengige) og de uten dataspillproblem (de som skårer lavere enn kriteriene skissert for de med dataspillproblem, inkluderer ikke-spillere og rekreasjonsspillere).

Forholdet mellom deltakelse i pengespill og dataspillproblem

Figur 11.1 viser andelen som har deltatt i pengespill fordelt etter type dataspillere: ikke-spiller, rekreasjonsspiller, problemspiller, og avhengig. Figuren viser at andelen som deltar i pengespill øker fra ikke-spiller til rekreasjonsspiller og deretter med økende alvorlighetsgrad av dataspillproblem. Det er 42,8 prosentpoeng forskjell mellom den laveste andelen (ikke-spillere) og den høyeste andelen (dataspillavhengige), som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=1,03$, $p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom hver av spillertypene i andel som har deltatt i pengespill det siste året ($p<0,05$).

Figur 11.1.

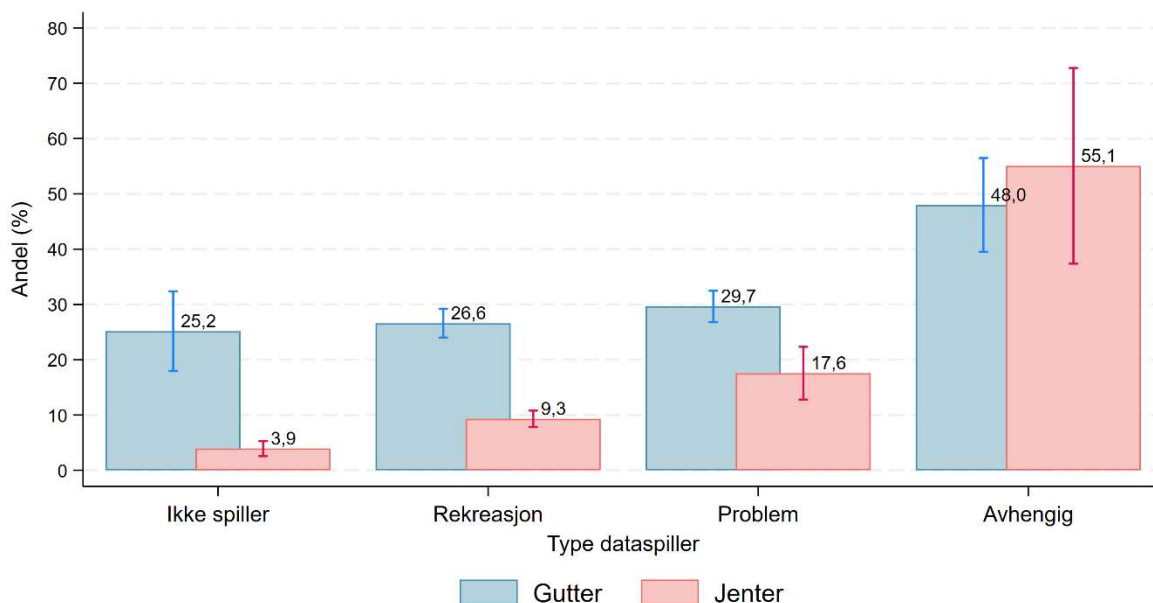
Andelen som deltar i pengespill etter type dataspiller



Figur 11.2 viser andelen som deltar i pengespill etter type dataspiller og kjønn. Blant jenter øker andelen som deltar i pengespill fra ikke-spiller til rekreasjonsspiller og deretter med økende alvorlighetsgrad av dataspillproblem. Forskjellen mellom den laveste (ikke-spiller) og den høyeste (avhengig) andelen er 51,1 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=1,27$). Det er statistisk signifikante forskjeller i andelen som har deltatt i pengespill mellom alle typer dataspillere ($p<0,05$). Blant guttene ser vi et noe annet mønster der andelen som deltar i pengespill er nokså jevn mellom ikke-spiller, rekreasjonsspiller og problemspiller (fra 25% til 30%), mens for de som faller i gruppen dataspillavhengige oppgir 55% å delta i pengespill. Forskjellen mellom den laveste andelen (ikke-spiller) og høyeste andelen (dataspillavhengig) er 22,8 prosentpoeng, som tilsvarer en moderat og signifikant effekt (Cohen's $h=0,48$). Det er også statistisk signifikante forskjeller i andelen som deltar i pengespill mellom gruppen av dataspillavhengige og henholdsvis rekreasjons- og problemspillere ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter deltar i pengespill i alle dataspilltyper ($p<0,05$), unntatt for gruppen avhengige dataspillere, der andelen som deltar i pengespill er litt høyere blant jenter enn gutter.

Figur 11.2.

Andelen som deltar i pengespill etter type dataspiller og kjønn



Figur 11.3 viser andelen som deltar i pengespill etter type dataspiller og alder. Blant de som ikke spiller dataspill er det ikke et klart mønster mellom deltakelse i pengespill og alder. Blant rekreasjonsspillere er andelen jevn mellom de tre yngste aldersgruppene for å deretter øke med økende alder. Forskjellen mellom den laveste (14 år) og høyeste (17 år) andelen er 17,8 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,45$). Det er signifikante lavere andel som har spilt pengespill blant de tre yngste aldersgruppene enn de tre eldste aldersgruppene ($p<0,05$).

Blant problemspillere synker andelen fra 12 til 13 år for å deretter øke frem til 16 år og synke noe igjen blant 17 åringer. Forskjellen mellom den laveste (13 år) og den høyeste (16 år) andelen er 25,4 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,58$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og de som er 16 år ($p<0,05$), og mellom 13 år 17 år ($p<0,05$).

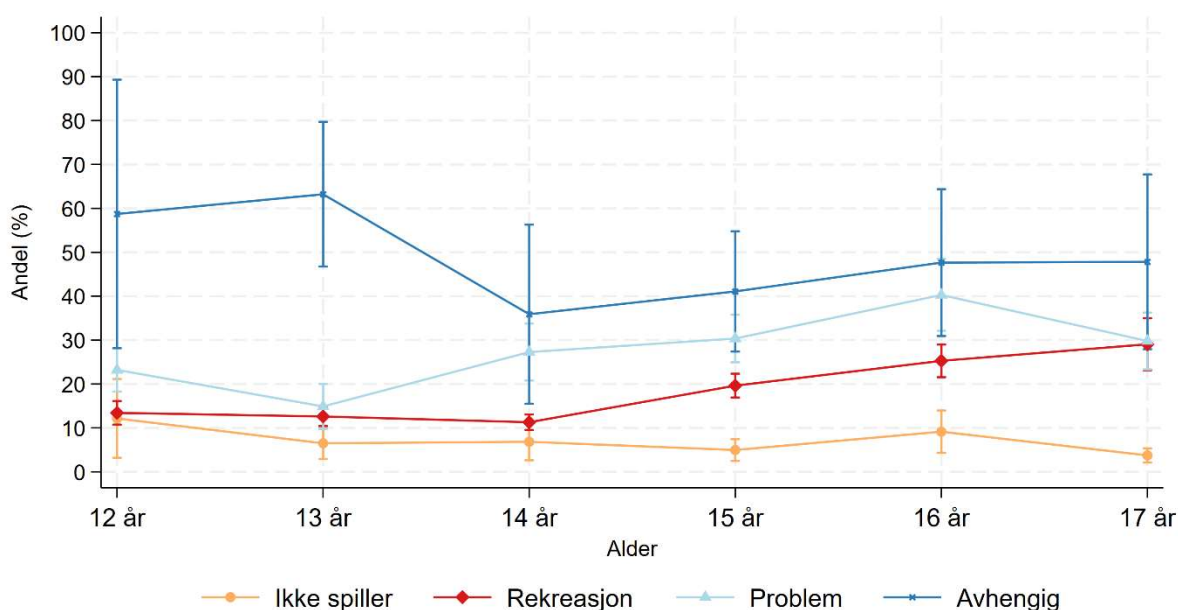
Blant avhengige dataspillere er det brede konfidensintervall som viser at estimatene er usikre. Blant avhengige dataspillere er andelen nokså jevn mellom de to yngste aldersgruppene, for å deretter synke ved 14 år og øke noe med alder. Forskjellen mellom den laveste (14 år) og høyeste (12 år) andelen er 27,3 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,55$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene.

Når vi ser innad i aldersgrupper og sammenlikner de ulike typene dataspillere ser vi at for alle aldre er det høyest andel som rapporterer deltakelse i pengespill i gruppen med dataspillavhengige etterfulgt av gruppen med problemspillere, men forskjellen mellom disse to gruppene er ikke alltid signifikant. Blant de som er 12 år er det statistisk signifikante forskjeller i andelen som har deltatt i pengespill mellom avhengige dataspillere og henholdsvis ikke-spillere ($p<0,05$) og rekreasjonsspillere ($p<0,05$) og mellom problemdataspillere og rekreasjonsspillere ($p<0,05$). Blant de som er 13 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom problemdataspillere og rekreasjonsspillere. Blant de som er 14 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom ikke-spillere

og rekreasjonsspillere og henholdsvis avhengige- og problemdataspillere og avhengige dataspillere og rekreasjonsspillere. Blant de som er henholdsvis 15 år og 16 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper i samme aldersgruppe ($p < 0,05$), unntatt mellom problemdataspillere og avhengige dataspillere. Blant de som er 17 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom rekreasjonsspillere og henholdsvis problemdataspillere og avhengige dataspillere.

Figur 11.3.

Andelen som deltar i pengespill etter type dataspiller og alder



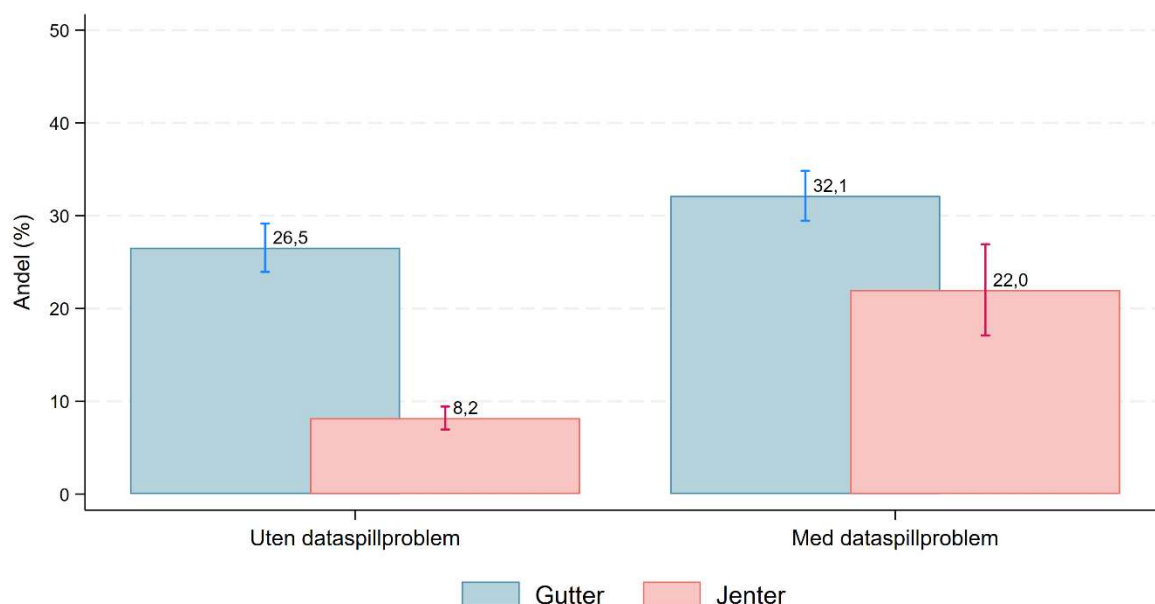
Forholdet mellom deltakelse i pengespill og dataspillproblem

I de følgende analyser har vi slått sammen dataspillertypene til to kategorier som representerer 1) de uten dataspillproblem (ikke-spillere og rekreasjonsspillere) og 2) de med dataspillproblem (problemspillere og avhengige). Den totale andelen som spiller pengespill er 29,5% blant de *med* dataspillproblem og 17,0 blant de uten dataspillproblem. Det er 12,5 prosentpoeng forskjell mellom gruppene som tilsvarer en svak og signifikant effekt (Cohen's $h=0,30$, $p < 0,05$).

Figur 11.4 viser andelen som deltar i pengespill etter dataspillproblem og kjønn. Blant jentene er det 13,8 prosentpoeng forskjell i andelen mellom de med og de uten dataspillproblem som tilsvarer en svak til moderat, signifikant effekt (Cohen's $h=0,39$, $p < 0,05$). Blant guttene er det 5,6 prosentpoeng forskjell i andelen mellom de med og de uten dataspillproblem som tilsvarer en marginal, men signifikant effekt (Cohen's $h=0,12$, $p < 0,05$). Det er signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$) unntatt mellom gutter og jenter med dataspillproblem).

Figur 11.4

Andelen som deltar i pengespill blant de med og uten dataspillproblem, etter kjønn



Figur 11.5 viser andelen som har deltatt i pengespill det siste året etter dataspillproblem, kjønn og alder. Blant jenter uten dataspillproblem (oransje linje) øker andelen som har deltatt i pengespill mellom de to yngste aldersgruppene, for å deretter synke og jevne seg ut til 16 år og synke igjen ved 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 5,5 prosentpoeng og tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,20$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 og 17 år ($p<0,05$). Blant jenter med dataspillproblem (rød linje) synker andelen gradvis med alder (bortsett fra mellom 14 og 15 år). Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 14,6 prosentpoeng som tilsvarer en svak til moderat effekt (Cohens $h=0,38$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant gutter uten dataspillproblem synker andelen mellom 12 og 13 år, jevner seg ut til 14 år, for å deretter øke med økende alder. Forskjellen mellom den laveste (14 år) og den høyeste (17 år) andelen er 30,6 prosentpoeng og tilsvarer en moderat til sterk effekt (Cohen's $h=0,70$). Alle aldersgrupper er statistisk signifikant forskjellige fra hverandre ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 12 år sammenlignet de som er henholdsvis 13 år til 15 år, de som er 13 år og 14 år, og mellom de som er 17 år og henholdsvis er 15 år og 16 år.

Blant gutter med dataspillproblem synker andelen som spiller pengespill mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med alder til 16 år og synke igjen ved 17 år. Forskjellen mellom den laveste (13 år) og den høyeste andelen (16 år) er 30,3 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,65$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 13 år sammenlignet med henholdsvis de som er 15 år og eldre ($p<0,05$) og de som er 16 år og de som er henholdsvis 12 år ($p<0,05$).

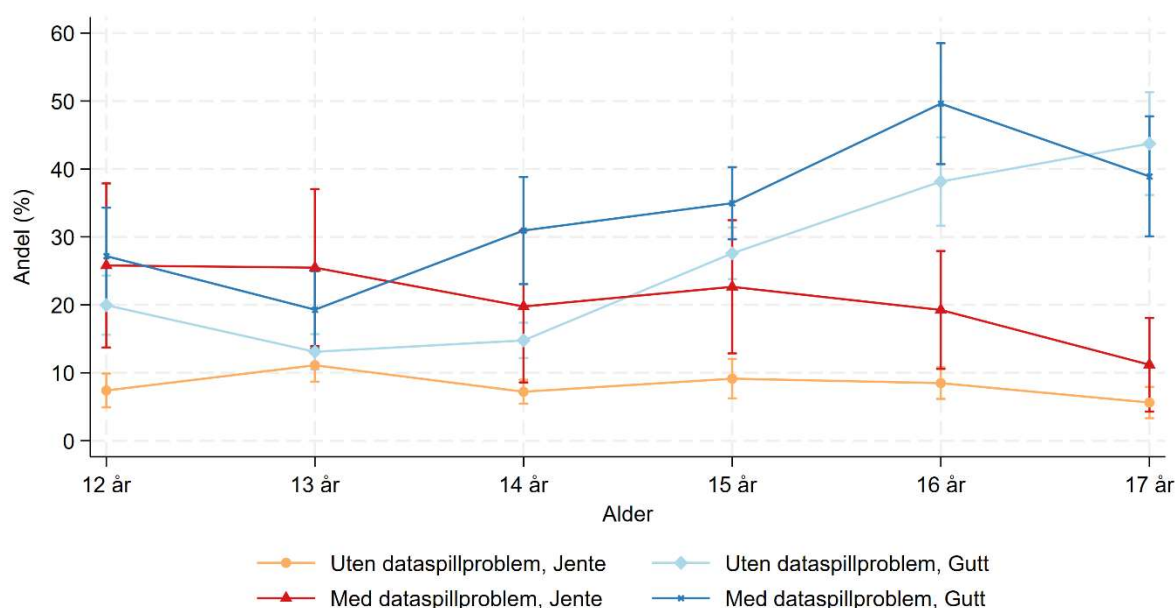
Når vi sammenligner andelen som deltar i pengespill for de med og uten dataspillproblem og på tvers av kjønn innad i hver aldersgruppe ser vi at det er minst forskjeller i de laveste aldersgruppene, og at jo eldre man blir jo tydeligere er kjønnsforskjellene: Fram til og med 14 år kan det se ut til at både jenter og gutter med dataspillproblemer har høyere andel som deltar i pengespill sammenlignet med både jenter og gutter uten dataspillproblem (men ikke alle

gruppeforskjeller er signifikante). Etter 14 år utvikler mønsteret seg i en litt annen retning der gutter både med og uten dataspillproblemer deltar mer i pengespill enn jenter med og uten dataspillproblemer, og mens andelen ser ut til å øke for gutter synker den for jenter. Det er ikke statistisk signifikante forskjeller i andelen som deltar i pengespill basert på dataspillproblemer for de som er 17 år, som tyder på at deltagelse i pengespill i eldre aldersgrupper skjer uavhengig av dataspillproblemer.

Figur 11.5

Andelen som deltar i pengespill blant de med og uten dataspillproblem, etter kjønn og alder

Andelen som deltar i pengespill blant de med og uten dataspillproblem, kjønn og alder.



Forholdet mellom symptom på pengespillproblem og dataspillproblem

I den følgende delen er vi interessert i å undersøke hvordan symptomer på pengespillproblem er fordelt i gruppene av dataspillere. Tabell 11.1 viser forholdet mellom dataspilltype og symptom på pengespillproblem. Tabellen viser at andelen som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem øker med deltagelse i dataspill og deretter med økte dataspillproblem. Over 38% blant dataspillavhengige viser ett eller flere symptomer på pengespillproblem, sammenlignet med 13,5% blant problemdataspillere, 5,8% blant rekreasjonsspillere og 2,5% blant ikke-dataspillere.

Tabell 11.1*Forholdet mellom dataspilltype og symptom på pengespillproblem*

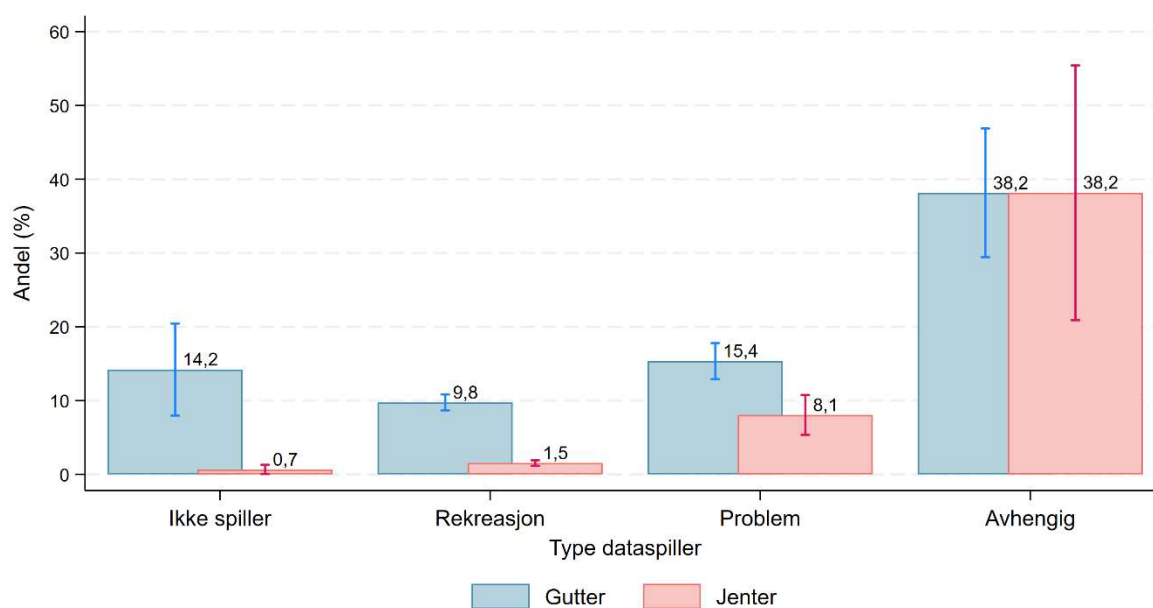
Dataspilltype	Symptom på pengespillproblem							
	Ingen symptom		Løgn		Forbruk		Løgn og forbruk	
	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI
Ikke-dataspill	97,5 %	[96,0-98,4]	0,6 %	[0,3-1,2]	0,4 %	[0,2-0,7]	1,5 %	[0,8-3,0]
Rekreasjonsspiller	94,1 %	[93,6-94,7]	1,6 %	[1,4-1,9]	2,1 %	[1,8-2,5]	2,1 %	[1,9-2,4]
Problemdataspill	86,6 %	[84,4-88,5]	4,1 %	[3,3-5,0]	3,0 %	[2,1-4,2]	6,4 %	[5,0-8,1]
Dataspillavhengig	61,8 %	[52,3-70,5]	4,6 %	[2,7-7,8]	3,0 %	[1,9-4,9]	30,5 %	[21,9-40,7]

Note. $N_{\text{Ikke-spiller}}=931$; $N_{\text{rekreasjonsspiller}}=6\ 199$; $N_{\text{Problemdataspill}}=1\ 039$; $N_{\text{Dataspillavhengig}}=164$.

De videre analysene fokuserer på de som rapporterer pengespillproblem (ett eller to symptom) mot de som ikke rapporterer symptom på pengespillproblem. Figur 11.6 viser andelen som rapporterer pengespillproblem etter type dataspill og kjønn. Blant jentene øker andelen som rapporterer pengespillproblem med deltakelse i dataspill og med grad av dataspillproblem, der andelen med pengespillproblem blant dataspillavhengige skiller seg ut som høy sammenlignet med blant de andre typene dataspillere. Forskjellen mellom den laveste andelen (ikke-spiller) og den høyeste andelen (dataspillavhengig) er 37,5 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=1,17$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom ikke-spillere og rekreasjonsspillere som ikke er signifikant. Blant guttene synker andelen med pengespillproblem mellom ikke-spillere og rekreasjonsspillere, for å deretter øke noe blant de med dataspillproblem og øke mye blant de som er dataspillavhengige. Forskjellen mellom den laveste (rekreasjonsspiller) og den høyeste (dataspillavhengig) andelen er 28,4 prosentpoeng som tilsvarer en moderat til sterk effekt (Cohen's $h=0,70$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom ikke-spillere og henholdsvis rekreasjonsspillere og dataproblemspillere. Det er statistisk signifikante kjønnsforskjeller i alle dataspilltyper ($p<0,05$), unntatt blant dataspillavhengige spillere der andelen med pengespillproblem er lik mellom gutter og jenter.

Figur 11.6

Andelen som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem etter type dataspill og kjønn

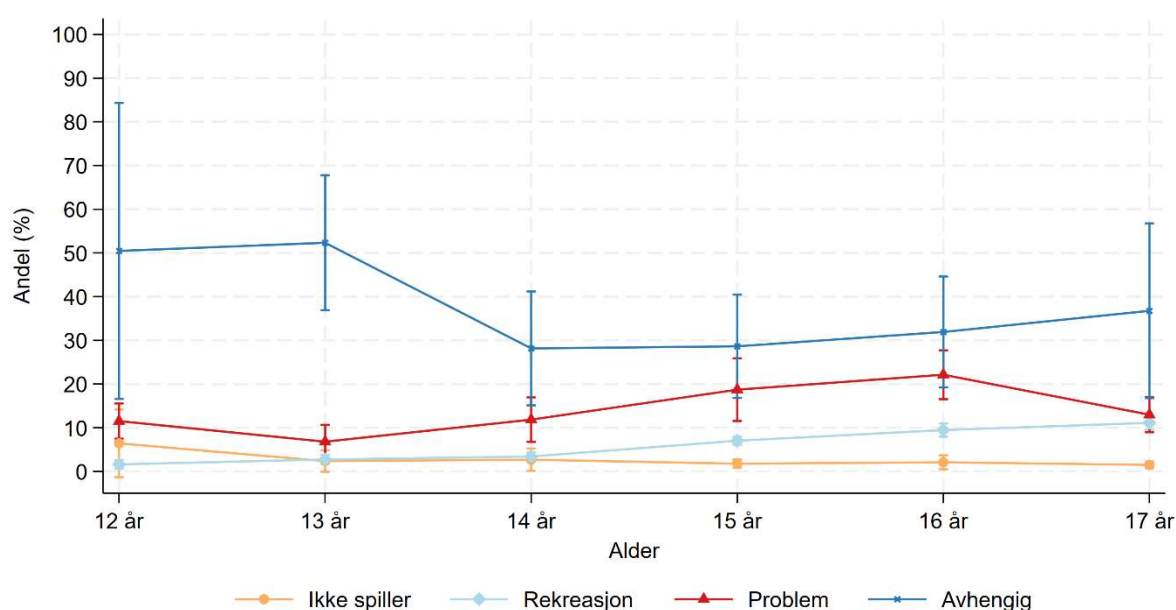


Figur 11.7 viser andelen som rapporterer symptom på pengespillproblem etter type dataspiller og alder. Blant ikke-spillere er det lite variasjon på tvers av alder. Blant rekreasjonsspillere øker andelen med symptom på pengespillproblem med økende alder. Forskjellen mellom den laveste andelen (12 år) og den høyeste andelen (17 år) er 9,5 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat og signifikant effekt (Cohen's $h=0,42$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle aldersgrupper, unntatt mellom de to yngste, de som er 13 og 14 år, de som er 15 og 16 år og de som er 16 og 17 år. Blant de med dataspillproblem synker andelen mellom de som er 12 og 13 år for å øke til 16 år og deretter synke blant de som er 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 15,3 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,45$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og 16 år og de som er 13 år og 15 år. Blant dataspillavhengige er andelen jevn frem til 13 år for å deretter synke og øke svakt med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 24,2 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,50$). Det er statistisk signifikante forskjeller de som er 12 år og 16 år og de som er 13 år og 15 år.

Blant de som er 12 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom rekreasjonsspillere og henholdsvis dataproblemspillere ($p<0,05$) og dataspillavhengige ($p<0,05$). Blant de som er 13 år er det signifikante forskjeller mellom avhengige dataspillere og ikke-spillere ($p<0,05$), rekreasjonsspillere ($p<0,05$) og dataproblemspillere ($p<0,05$). Blant de som er 14 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom ikke-spillere og rekreasjonsspillere som ikke er statistisk signifikant). Blant de som er 15 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom avhengige dataspillere og problemdataspillere. Blant de som er 16 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom avhengige dataspillere og problemdataspillere. Blant de som er 17 år er det signifikante forskjeller mellom ikke-spillere og de andre gruppene ($p<0,05$) men ikke mellom henholdsvis mellom rekreasjonsspillere, problemdataspillere og dataspillavhengige.

Figur 11.7.

Andelen som rapporterer minst ett symptom på pengespillproblem etter type dataspiller og alder



Samlet er det en betydelig andel ungdom som rapporterer å spille pengespill og som også faller i gruppen av dataspillavhengige, mens tilsvarende sammenfall ikke finnes blant de som er ikke-spillere og rekreasjonsspillere av dataspill. Når vi slår sammen problemspiller og dataspillavhengig til en kategori av dataspillproblem, er 30% blant de som spiller pengespill i denne kategorien, signifikant flere enn de som ikke har dataspillproblem. Frøyland og kollegaer (2010) fant at blant de som oppga å spille mye pengespill var 12,6% storspillere av dataspill (spilte fire timer eller mer daglig eller nesten daglig).

I vår studie finner vi at deltakelse i pengespill øker med alder for alle typer dataspillere, noe som tidligere litteratur også viser. Dette indikerer at jo eldre man blir, jo mer vil man engasjere seg i aktiviteter som er rettet mot voksne, som også er funnet i andre studier (se for eksempel Delfabbro & King, 2020). Når det gjelder symptom på pengespillproblem finner vi at i gruppen av dataspillavhengige er andelen som har både løyet om og brukt mer penger enn planlagt på pengespill 30,5% mot henholdsvis 6,4%, 2% og 1,5% i de andre dataspillertypene. Dette mønsteret med signifikant høyere andel med ett eller to symptom på pengespillproblem i gruppen av dataspillavhengige er gjeldende både for jenter og gutter, og i stor grad på tvers av alder. Det markante overlappet av symptom på pengespillproblem og dataspillavhengighet gir grunn til uro, men som tidligere forskning viser er det ikke nødvendigvis grunnlag for å si at dataspillavhengighet fører til pengespillproblemer, men at det kan være andre felles faktorer relatert til individet og familie som forklarer samvariasjon i deltakelse i pengespill og dataspill. En studie blant svensk ungdom fant at problematisk dataspilling var svakt assosiert med senere pengespillproblemer, men konkluderer med at fordi den forklarte variansen var så lav er det mest sannsynlig andre faktorer enn dataspill i seg selv som predikerer pengespillproblemer (Vadlin et al., 2018). Frøyland og kollegaer (2010) fant i sin studie at lav impuls kontroll, lavere sosioøkonomisk status, og lavere foreldre kontroll var blant fellestrekkene for storspillere av dataspill og av pengespill. Oversiktsstudien av Delfabbro og King (2020) konkluderer, basert på flere studier, at eventuelle sammenhenger mellom pengespillproblemer og dataspillproblemer ser ut til å være forklart av andre faktorer som personlighet og alder.

Oppsummering

Andelen som oppgir å ha deltatt i pengespill i løpet av det siste året øker signifikant i takt med type dataspillspiller, og 50% av ungdom som faller i gruppen av dataspillavhengige oppgir å ha deltatt i pengespill. Andelen som har deltatt i pengespill blant de ulike spillertypene er noe høyere blant gutter enn jenter. Når vi kombinerer spillertypene dataspillproblem og dataspillavhengige i en gruppe og ikke-spiller og rekreasjonsspiller i en annen gruppe, er det også signifikant høyere andel som deltar i pengespill blant de med dataspillproblem sammenlignet med de uten dataspillproblem, blant både gutter og jenter. Bortsett fra for de som ikke spiller dataspill ser det ut til at deltakelse i pengespill øker noe for alle typer dataspillere med alder. Unntaket her er de som faller i gruppen av dataspillavhengige blant 12- og 13-åringer. Når vi ser på de med og uten dataspillproblem fordelt på kjønn og alder ser vi overordnet at for gutter både med og uten dataspillproblem øker andelen som deltar i pengespill signifikant med alder. For jentene ligger andelen som deltar i pengespill stabilt og lavt for de uten dataspillproblem, og for jenter med dataspillproblem synker andelen som deltar i pengespill med alder. Når vi ser på hvordan type dataspiller overlapper med symptom på pengespillproblem ser vi at i gruppen av dataspillavhengige er andelen som har både løyet om og brukt mer penger enn planlagt på pengespill 30,5% mot 6,4, og 2,1% i de andre spillertypene. Dette mønsteret med signifikant høyere andel med ett eller to symptom på pengespillproblem i gruppen av dataspillavhengige er gjeldende både for jenter og gutter, og i stor grad på tvers av alder.

KAPITTEL 12. SIMULERTE PENGESPILL

Utbredelsen av simulert pengespilling

Gråsonespilling omhandler generelt spill i gråsonen mellom pengespill og dataspill, som lootbokskjøp og skinbetting. En form for gråsonespill er simulerte pengespill. Dette er spill som fremstår som dataspill eller er bygget inn som egne moduler i dataspill, og der spilleren spiller med virtuell valuta eller uten kostnad for spilleren i et spill som simulerer pengespill. King et al. (2014) definerer dette som «en digital simulert interaktiv pengespillaktivitet som ikke direkte involverer pengegevinster, men som strukturelt er identisk med standardformatene ved en pengespillaktivitet pga. satsninger (f.eks. med fiktive penger) og tilfeldighetsbaserte utfall.» Typisk vil dette omfatte ulike former for online kasinospill og poker. Disse spilles typisk som mobilspill eller over sosiale medier (Armstrong et al., 2018). Selv om dette kan fremstå som «uskyldig underholdning» kan det bidra til normalisering av pengespill og at spilleren sosialiseres til å delta i pengespill.

Bekymring for usikkerhet knyttet til å spille for reelle penger på et senere tidspunkt kan reduseres eller elimineres via deltakelse i simulerte pengespill, som også kan skape en overkonfidens med hensyn til fremtidig mestring av pengespill. Slik kan simulerte pengespill også bidra til forhøyet risikotaking når personen på et senere tidspunkt eventuelt deltar i reelle pengespill. Deltakelse i simulerte pengespill fungerer også som reklame og markedsføring for reelle pengespill. Ofte spilles simulerte pengespill i sosiale nettverk, som bidrar til normalisering av og sosialisering til reelle pengespill (Hing et al., 2025). En annen effekt er at spillerne lærer seg de tekniske ferdighetene som skal til for å delta i tilsvarende reelle pengespill når muligheten for det er til stede, f.eks. når personen når aldersgrensen for lovlig å kunne delta i pengespill. Et annet problematisk aspekt ved simulerte pengespill er at det ikke vil være beheftet med utgifter å illudere store gevinster for spilleren. Dette kan forandre oppfatningen av hvor lett det er å vinne penger i reelle pengespill. Videre vil mange simulerte pengespill kunne gi en «stor gevinst» tidlig for spilleren, noe som i en del studier har vist seg å være en risikofaktor for å utvikle pengespillproblemer. Videre har det vært påpekt at deltakelse i simulerte pengespill kan bidra til at man blir insensitivisert til penger, siden man enkelt i simulerte pengespill «bare kan fylle på med mer» virtuelle penger når man går tom. Dette kan skape en dissosiasjon mellom reelt pengeforbruk og opplevd pengeforbruk når man senere deltar i reelle pengespill (Armstrong et al., 2018).

I en australsk studie ble det funnet at 31% av unge i alderen 12-17 år hadde deltatt i simulerte pengespill minst en gang, og at 13% hadde deltatt i slike spill i løpet av det siste året (King et al., 2014). Studier har også vist at det er positive sammenhenger mellom simulert pengespilldeltakelse og rapportering av problemspilling (Fiedler et al., 2024). I en longitudinell studie med 1 220 tenåringer fra Canada ble det funnet at deltakelse i simulert pengespillpoker økte sannsynligheten for å ha spilt for penger ett år senere (Dussault et al., 2017). I en tilsvarende studie basert på 1 178 elever fra Tyskland ble det overordnet funnet at deltakelse i simulert pengespill predikerte deltakelse i reelle pengespill ett år senere (Hayer et al., 2018).

I vår undersøkelse svarte totalt 8 404 på om de hadde spilt dataspill eller spill på internett som ligner på pengespill, men uten å ha penger som innsats (simulerte pengespill). Den totale andelen som hadde spilt simulerte pengespill er 45,3%. Blant jentene ($n=4\,217$) er andelen 32,1% og blant guttene ($n=4\,187$) 57,6%. Det er 25,6 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en moderat kjønns effekt (Cohen's $h=0,52$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Funnet stemmer godt overens med studier som viser at gutter deltar oftere både i

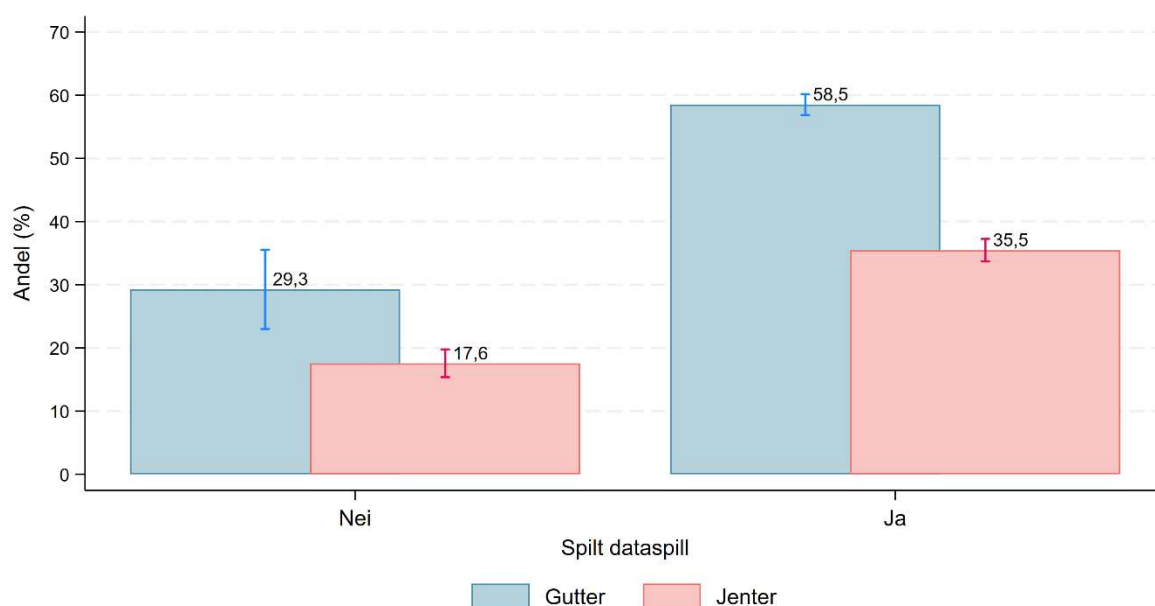
dataspill (Medietilsynet, 2024) og pengespill (Castrén et al., 2021; Frøyland et al., 2010; Stefanovics et al., 2023).

Den totale andelen som hadde spilt simulerte pengespill er 48,4% blant dem som spiller dataspill og 19,2% blant dem som ikke spiller dataspill. Det er 29,2 prosentpoeng forskjell mellom de som spiller og ikke spiller dataspill som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,63$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Dette indikere at dataspill ofte kan være en inngang til simulerte pengespill (Armstrong et al., 2018) .

Figur 12.1 viser andelen som har spilt simulerte pengespill brutt ned på deltakelse i dataspill og kjønn. Blant jentene som har spilt simulerte pengespill er forskjellen 17,9 prosentpoeng mellom de som spiller og ikke spiller dataspill som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,41$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene som har spilt simulerte pengespill er forskjellen 29,2 prosentpoeng mellom de som spiller og ikke spiller dataspill som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,60$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). For begge kjønn er det således en positiv sammenheng mellom deltakelse i dataspill og deltakelse i simulerte pengespill.

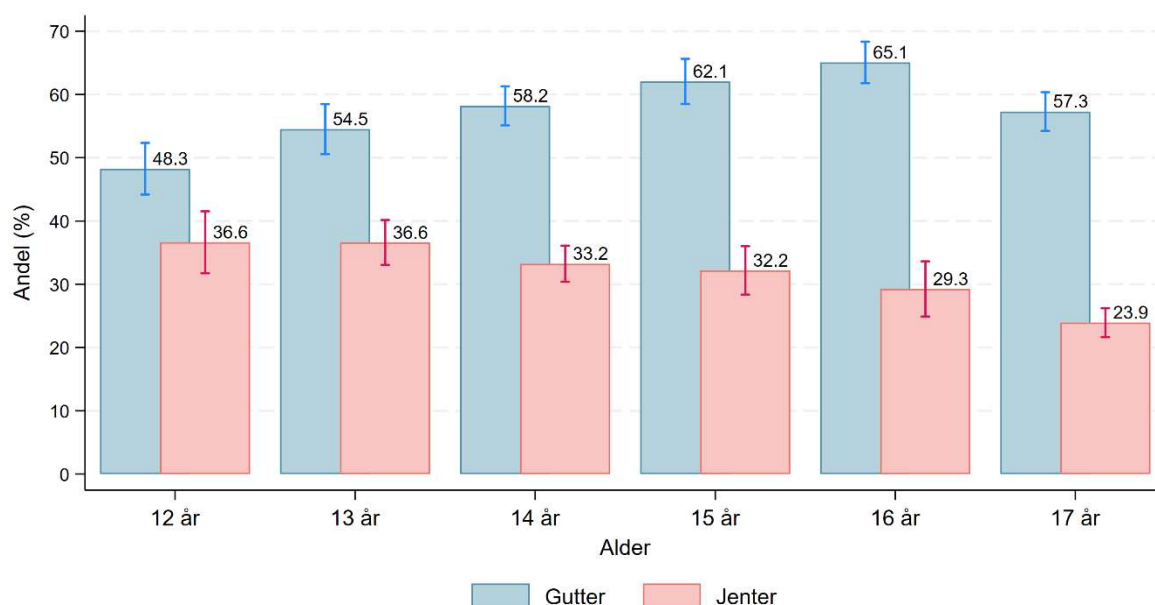
Figur 12.1

Oversikt over deltakelse i simulerte pengespill forhold til deltakelse i dataspill og kjønn.



Figur 12.2

Oversikt over deltakelse i simulerte pengespill brutt ned på kjønn og alder



Figur 12.2 viser andelen som har deltatt i simulerte pengespill etter kjønn og alder. Blant jentene synker andelen som har spilt simulerte pengespill gradvis med økende alder. Forskjellen mellom den største og minste andelen er 12,7 prosentpoeng og tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,28$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 17 år og de som er henholdsvis 12 til 15 år gamle ($p<0,05$). Blant guttene øker andelen som har deltatt i simulerte pengespill med økende alder frem til 16 år for å deretter synke ved 17 år. Forskjellen mellom den største og minste andelen er 16,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,34$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 14 år og eldre ($p<0,05$) og blant de som er 16 år og henholdsvis 13 år, 14 år og 17 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter har spilt simulerte pengespill i alle aldersgrupper.

Funnene er i tråd med studier som viser en reduksjon i deltakelse i dataspill gjennom tenårene, og der dette fallet er sterkere blant jenter enn gutter (Medietilsynet, 2022), som igjen indikerer at dataspill for en del trolig er inngangen til simulerte pengespill. Samtidig viste deltakelse i simulerte pengespill en økning med alder blant gutter og dette kan være en indikasjon på at pengespilldeltakelse og simulert pengespillaktivitet henger tett sammen.

Oppsummering

Simulert pengespill regnes som en sosialiseringsarena til senere pengespill. I denne studien viste funnene at i alt 45,3% hadde deltatt i simulert pengespill siste året, og omfattet 32.1% av jentene og 57.6% av guttene. De som hadde deltatt i dataspill siste 6 måneder hadde hyppigere deltakelse i simulert pengespill enn de som ikke hadde deltatt i dataspill de siste 6 månedene. Blant jentene var det med økende alder en fallende tendens til deltakelse i simulert pengespill, mens det blant guttene generelt var en noe økende tendens med økende alder.

KAPITTEL 13. LOOTBOKSER

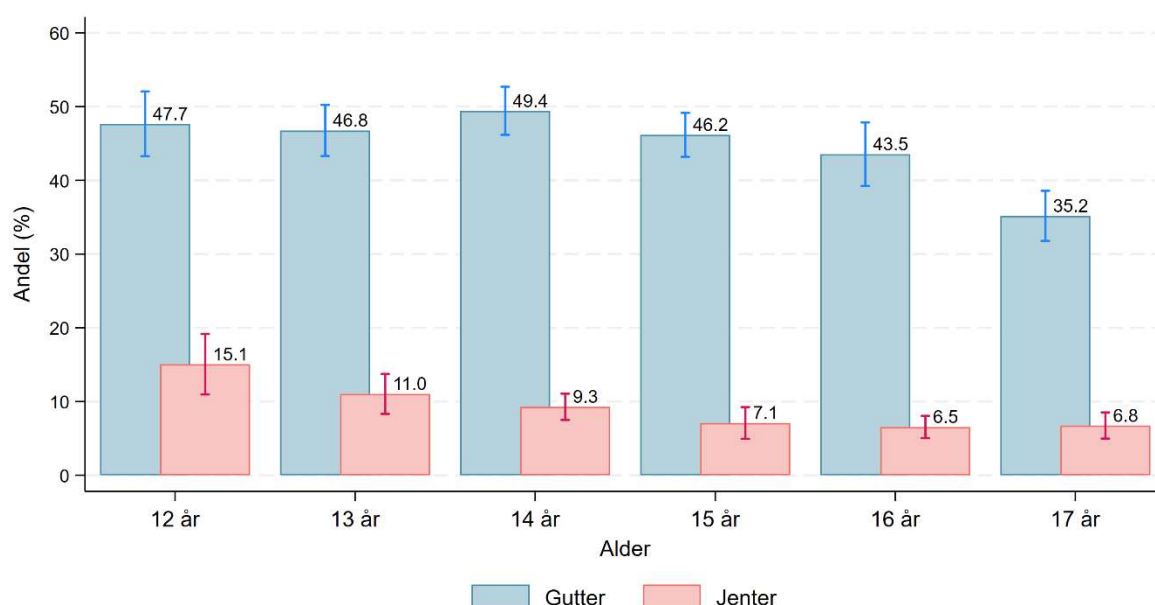
I denne sammenhengen defineres lootbokser som gjenstander i dataspill en betaler for med ekte penger, enten direkte eller via kjøp av virtuell valuta, men hvor en på forhånd ikke vet hvilken gjenstand en vil ende opp med å få (Xiao, 2024). Et typisk eksempel er fra spillet EAFC Ultimate Team (tidligere FIFA Ultimate Team) hvor en kan kjøpe pakker med digitale fotballkort til bruk i spillet, men hvor kortene en kan få varierer stort i sjeldenhet og verdi. I praksis fungerer det dermed som et lotteri hvor en som spiller håper å vinne ved å få de sjeldneste og mest verdifulle kortene når en åpner en pakke. Dette kapittelet gjennomgår funn knyttet til barn og unges vaner vedrørende kjøp av lootbokser.

Kjøp av lootbokser det siste året

Totalt 7 802 svarte på om de kjøpt lootbokser i løpet av det siste året. Den totale andelen som har kjøpt lootbokser er 27,7%. Blant jentene ($n=3\,755$) er andelen 9,3% og 44,9% blant guttene ($n=4\,047$). Det er 35,6 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en stor kjønnseffekt (Cohen's $h=0,85$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Andelen som har kjøpt lootbokser er høyere enn andelen (8,3%) i den voksne befolkningen i 2022 som rapporterte dette siste 6 måneder (Pallesen et al., 2023) og også høyere enn en dansk studie av tenåringer der 16,7% bekrefter kjøp av lootbokser siste 12 måneder (Kristiansen & Severin, 2020).

Figur 13.1

Oversikt over andel som har kjøpt lootbokser siste år, fordelt på kjønn og alder.



Figur 13.1 viser andelen som har kjøpt lootbokser i løpet av det siste året, brutt ned på alder og kjønn. Blant jentene synker andelen frem til 16 år og jevner seg så ut. Tendensen ligner på, og kan delvis forklares av, funnene fra kapittel 5 som viste at andelen jenter som spiller dataspill daglig synker fra 12 til 15 års alder for så å jevne seg ut. Differansen mellom den største og minste andelen er 8,5 prosentpoeng, som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,28$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år sammenlignet med henholdsvis de som er 15 år til 17 år ($p<0,05$). Det er en grensesignifikant forskjell mellom de som er 13 år og 16 år ($p<0,05$). Blant guttene er andelen nokså jevn mellom de to første aldersgruppene, for å øke noe ved 14 år for å deretter synke med økende alder. Differansen mellom den største og minste

andelen var 14,2 prosentpoeng som tilsvarer en liten alderseffekt (Cohen's $h=0,29$). Det er statistisk signifikant forskjell mellom de som er 17 år og de henholdsvis yngre aldersgruppene ($p<0,05$). En langt høyere andel gutter enn jenter har kjøpt lootbokser i alle aldersgrupper.

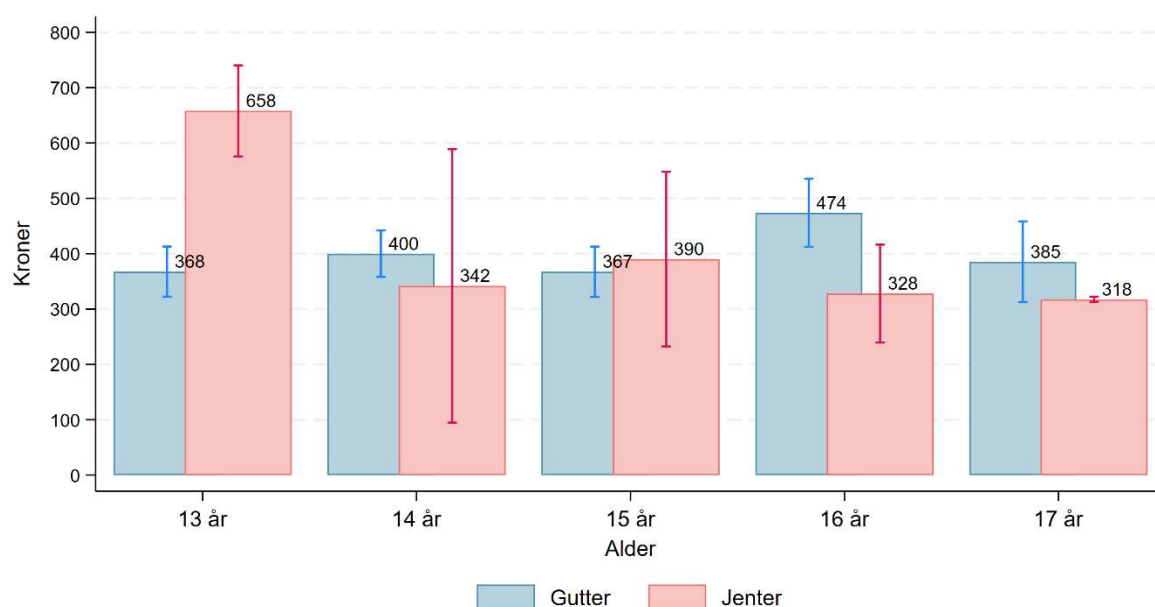
Penger brukt på lootbokser i løpet av den siste måneden

Elever på ungdoms- og videregående skole og som hadde kjøpt lootbokser fikk spørsmål om hvor mye penger de brukt på dette i løpet av den siste måneden. Totalt svarte 666. Av disse ble data fra 57 slettet siden de svarte «Ingen», «Vet ikke» eller «Ønsker ikke å svare». De resterende 609 ble brukt til å analysere hvor mye penger barn og unge bruker på å kjøpe lootbokser.

I gjennomsnitt blir det brukt 418 kroner på lootbokser i løpet av den siste måneden. Jentene ($n=71$) bruker i snitt 449 kroner og guttene 399 kroner. Det er 50 kroner forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten effekt (Cohen' $d = 0,14$).

Figur 13.2

Penger brukt på lootbokser siste måned, fordelt på alder og kjønn.



Figur 13.2 viser penger brukt på lootbokser i løpet av den siste måneden, brutt ned på alder og kjønn. Blant jentene er det brede konfidensintervall i flere av aldersgruppene, noe som reflekterer nokså stor usikkerhet i estimatene. Dette kan skyldes relativt få respondenter blant jentene, ($n=71$), men kan også reflektere at jenter som kjøper lootbokser i større grad enn gutter varierer i hvor mye penger de bruker på dette. Summen brukt på lootbokser synker mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke noe ved 15 år og deretter synke med økende alder. Det er 340 kroner i forskjell mellom den høyeste og laveste summen som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d = 0,91$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 13 år og de som er henholdsvis 15 år og eldre ($p<0,05$). Blant guttene er summen brukt på lootbokser nokså jevn til 15 år for å deretter øke ved 16 år og deretter synke igjen ved 17 år. Det er 106 kroner forskjell mellom den høyeste og laveste verdi som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $d = 0,30$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 år og de som er 16 år ($p<0,05$). Det er signifikante kjønnsforskjeller blant de som er 13 år og de som er 16 år. Mens det altså er store kjønnsforskjeller når det gjelder andelen som kjøper lootbokser, er forskjellene mindre når det

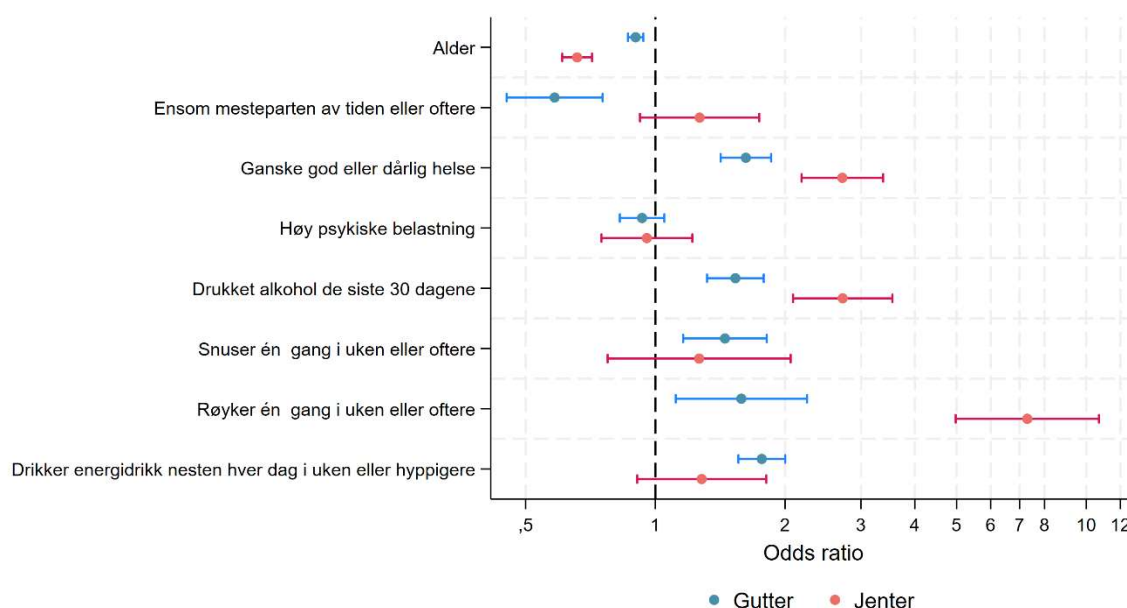
gjelder penger brukt blant dem som kjøper – og tendensen er noe overraskende i retning av at yngre jenter som kjøper lootbokser bruker mer penger på dette enn gutter.

Forholdet mellom kjøp av lootbokser, helse og helseatferd og levekårsvariabler, brutt ned på kjønn

Figur 13.3 viser sammenhengen mellom lootbokskjøp og ulike mål på helse og helseatferd fordelt på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for kjøp av lootbokser med økende alder ($OR=0,66, p<0,05$). Sannsynligheten øker med mindre god helse ($OR=2,72, p<0,05$), dersom man har drukket alkohol i løpet av de siste 30 dagene ($OR=2,72, p<0,05$) og dersom man røyker minst én gang i uken eller oftere ($OR=7,30, p<0,05$). Det er ikke en sammenheng mellom kjøp av lootbokser og opplevelse av ensomhet, psykisk belastning, snusbruk eller konsum av energidrikk. Blant guttene synker sannsynligheten for å kjøpe lootbokser med økende alder ($OR=0,90, p>0,05$) og dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=0,58, p<0,05$). Sannsynligheten for å kjøpe lootbokser øker med mindre god helse ($OR=1,62, p<0,05$), dersom man drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=1,53, p<0,05$) og dersom man snuser ($OR=1,45, p<0,05$) eller røyker ($OR=1,58, p<0,05$) minst én dag i uken eller oftere og dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=1,77, p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom kjøp av lootbokser og høy psykisk belastning. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8,75)=72,0, p<0,05$, som innebærer at sammenhengen mellom lootbokskjøp og helsevariabler er ulik for kjønnene.

Figur 13.3

Lootbokskjøp, helse og helseatferd, fordelt på kjønn

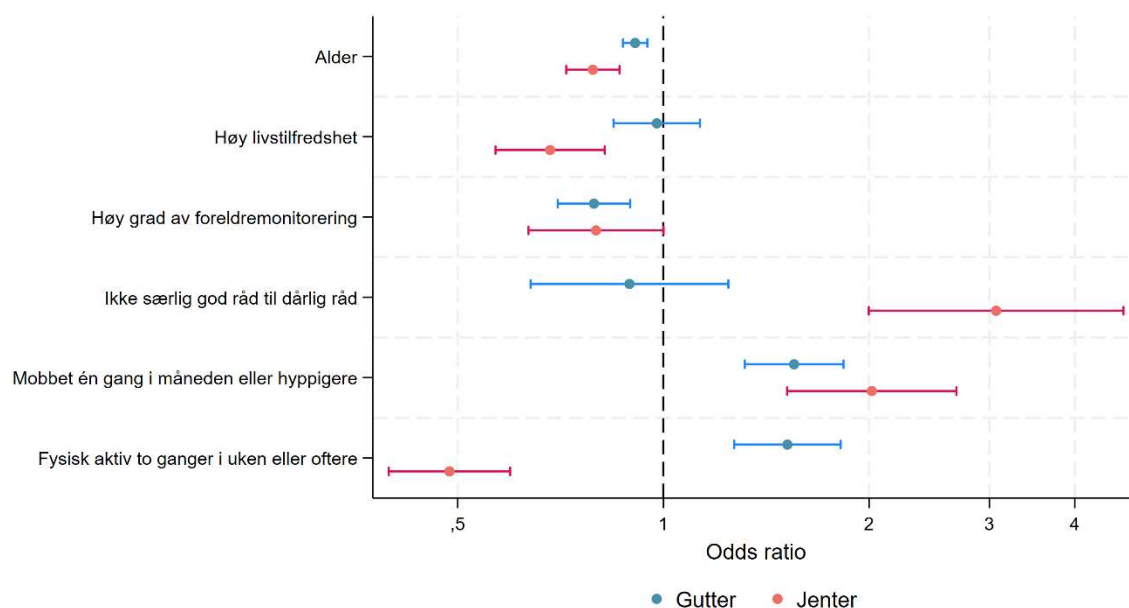


Figur 13.4 viser sammenhengen mellom kjøp av lootbokser og ulike indikatorer på levekår, fordelt på kjønn. Blant jenter synker sannsynligheten for å kjøpe lootbokser med stigende alder ($OR=0,79, p<0,05$), høy livstilfredshet ($OR=0,68, p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller hyppigere ($OR=0,49, p<0,05$). Sannsynligheten for å kjøpe lootbokser øker dersom familien har mindre god råd ($OR=3,06, p<0,05$) og man opplever mobbing minst én gang i måneden eller hyppigere ($OR=2,02, p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom å kjøpe lootbokser og foreldremonitorering. Blant gutter synker sannsynligheten for å kjøpe lootbokser med stigende alder ($OR=0,91, p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,79, p<0,05$).

Sannsynligheten for å kjøpe lootbokser øker dersom man opplever mobbing minst én gang i måneden eller oftere ($OR=1,55$, $p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere ($OR=1,52$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom å kjøpe lootbokser og livstilfredshet og sosioøkonomisk status for gutter. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,77)=37,4$, $p<0,05$, som betyr at sammenhengen mellom lootbokskjøp og helsevariabler er ulike for de to kjønnene.

Figur 13.4

Lootbokskjøp og levekår, fordelt på kjønn



Samlet er det rimelig på konkludere med at kjøp av lootbokser er utbredt blant barn og unge, men forekomsten varierer betydelig mellom kjønnene. Nær halvparten av guttene og om lag én av ti jenter oppgir å ha kjøpt lootbokser det siste året. Dette utgjør en tydelig kjønnsforskjell, som også gjenspeiles i funn fra kapittel 5 av rapporten, hvor gutter generelt spiller dataspill både hyppigere og med høyere tidsbruk enn jenter.

Selv om gutter er langt oftere er kjøpere, er forskjellene i beløp brukt blant dem som faktisk kjøper, små. Faktisk ser det ut til at yngre jenter som kjøper lootbokser i gjennomsnitt bruker noe mer penger enn gutter, men med stor variasjon mellom enkeltpersoner. Kjøp av lootbokser er også koblet til andre atferder og levekår. Ungdom som kjøper lootbokser rapporterer oftere bruk av alkohol, tobakk og energidrikk, samt lavere egenvurdert helse. Dette kan tyde på at kjøp av lootbokser inngår i et bredere mønster av risikoadferd, særlig blant gutter. Funnene er langt på vei i tråd med andre studier som viser at lootbokskjøp er assosiert med psykologisk uhelse (Drummond et al., 2025) og alkoholkonsum (East et al., 2025).

Problem knyttet til lootbokser

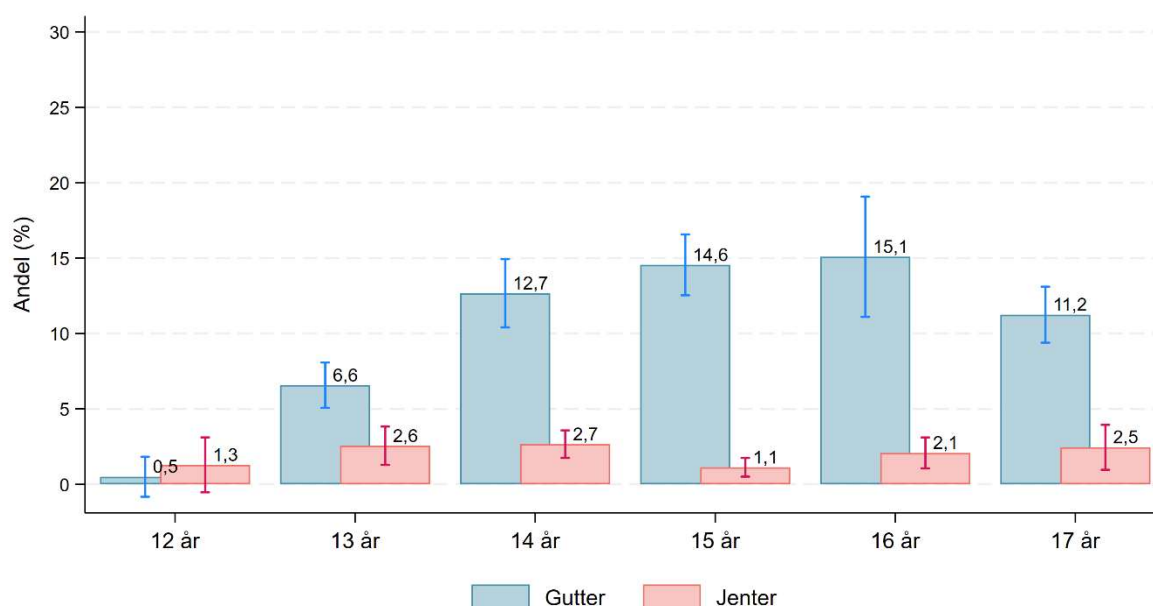
Instrumentet Lie/Bet (Johnson et al., 1997) ble tilpasset for å måle problem knyttet til lootbokser. Resultatene fra den tilpassede versjonen av Lie/Bet er presentert i Tabell 13.1. Tabellen viser at et stort flertall (93,8%) verken har løyet om kjøp av lootbokser eller opplevd overforbruk, mens 6,2% rapporterer minst en av delene. Blant både gutter og jenter er det mest vanlige symptomet overforbruk, etterfulgt av både løgn og forbruk. Flere gutter enn jenter rapporterer problem knyttet til lootbokser.

Tabell 13.1*Prevalens av problem knyttet til lootbokser, med 95% konfidensintervall.*

Symptom	Total		Jenter		Gutter	
Ingen symptom	93,8 %	[92,9-94,6]	98,0 %	[97,3-98,5]	89,8 %	[88,5-91,0]
Løyet	0,9 %	[0,7-1,2]	0,4 %	[0,2-0,7]	1,4 %	[1,1-1,7]
Forbruk	2,9 %	[2,5-3,2]	0,9 %	[0,6-1,3]	4,7 %	[4,2-5,3]
Løyet og forbruk	2,5 %	[2,0-3,0]	0,7 %	[0,4-1,3]	4,1 %	[3,4-4,9]

Note. $N_{\text{total}}=7\ 823$; $N_{\text{jenter}}=3\ 548$; $N_{\text{gutter}}=4\ 275$.

De videre analysene ser på problem knyttet til lootbokser der de som bekrefter én eller begge problemindikatorene fra den tilpassede versjonen av Lie/Bet er kategorisert som å ha et problematisk forhold til lootbokser. Andelen som rapporterer minst ett symptom på problem knyttet til lootbokser er 6,2%. Andelen er 2,0% blant jenter og 10,2% blant gutter. Det er 8,1 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten til moderat, men statistisk signifikant, kjønnseffekt (Cohen's $h=0,36$; $p<0,05$). Den siste befolkningsstudien av voksne i Norge viste at 3,0% hadde problemer med lootbokser (Pallesen et al., 2023), således er andelen her om lag dobbelt så stor.

Figur 13.5*Problematiske forhold til lootbokser (rapportering av minst ett symptom på problemer) fordelt på alder og kjønn*

Figur 13.5 viser andelen som rapporterer minst ett symptom på Lie/Bet for lootbokser fordelt på alder og kjønn. Blant jenter er andelenes nokså jevn på tvers av alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 1,4 prosentpoeng og tilsvarer en svært liten effekt av alder (Cohen's $h=0,11$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant gutter øker andelen til 16 år for å deretter synke ved 17 år. Differansen mellom den høyeste og laveste andel er 14,6 prosentpoeng som tilsvarer en moderat alderseffekt (Cohen's $h=0,66$). En høyere andel gutter enn jenter rapporterer minst ett symptom på lootboksproblem i alle aldersgrupper,

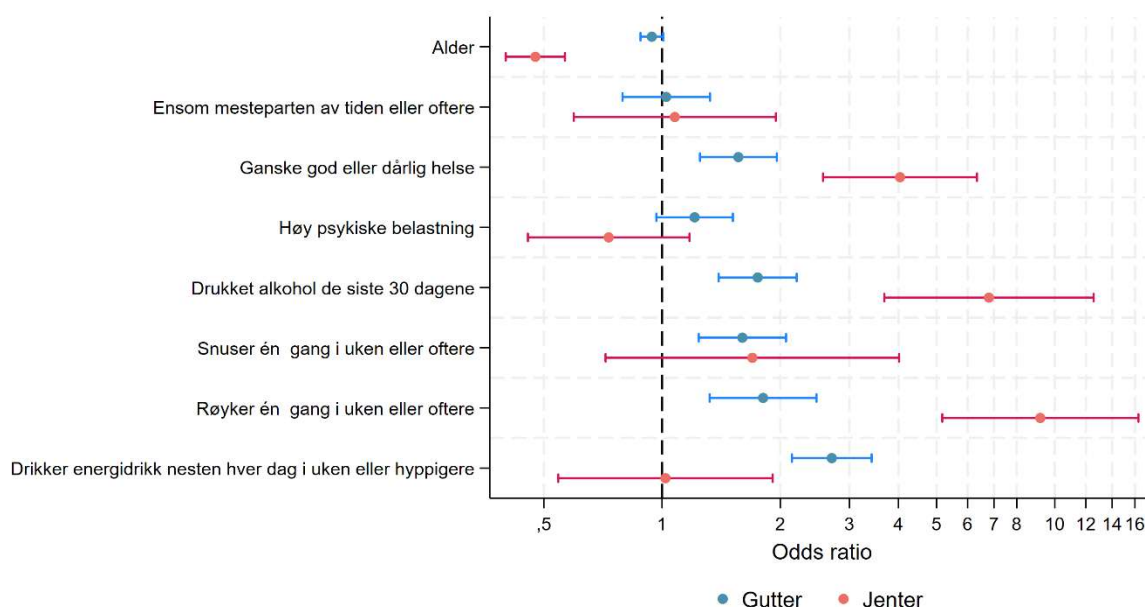
unntatt blant den yngste, hvor andelen med minst ett symptoms på lootboksproblem er lik mellom gutter og jenter.

Forholdet mellom problematisk forhold til lootbokser, helse, helseatferd og levekårsvariabler, brutt ned på kjønn

Figur 13.6 viser forholdet mellom lootboksproblem, helse og helseatferd brutt ned på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å ha et problematisk forhold til lootbokser med stigende alder ($OR=0,48, p<0,05$). Sannsynligheten er høyere for dem med mindre god helse ($OR=4,04, p<0,05$), dersom man drukket har alkohol de siste 30 dagene ($OR=6,80, p<0,05$) og dersom man røyker minst én gang i uken eller oftere ($OR=9,19, p<0,05$). Det er ikke en sammenheng mellom lootboksproblem og opplevd ensomhet, psykisk belastning, snusing og om man drikker energidrikk nesten hver dag eller hyppigere. Blant guttene øker sannsynligheten for lootboksproblem for dem med mindre god helse ($OR=1,56, p<0,05$), om man har drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=1,75, p<0,05$) og dersom en henholdsvis snuser ($OR=1,60, p<0,05$) eller røyker ($OR=1,81, p<0,05$) minst én dag i uken eller oftere og dersom man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=2,70, p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom lootboksproblem og alder, opplevd ensomhet og psykisk belastning. Det er en statistisk sikker forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(8,75)=83,7, p<0,05$, som betyr at sammenhengen mellom lootboksproblemer og helsevariabler er ulik for gutter og jenter.

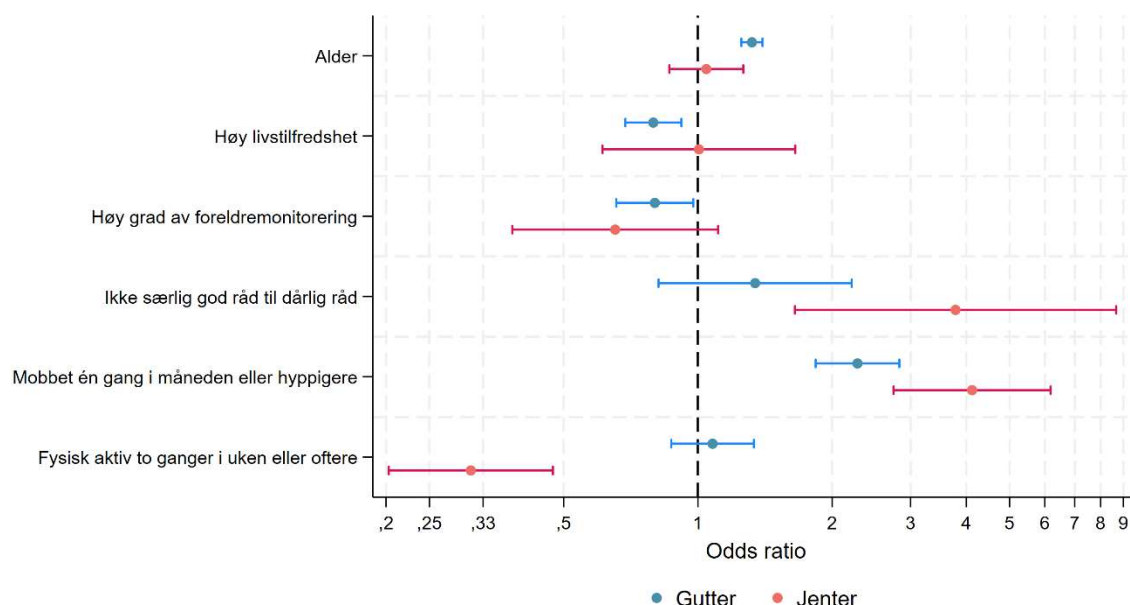
Figur 13.6

Problematisk forhold til lootbokser, helse og helseatferd, fordelt på kjønn



Figur 13.7

Problematisk forhold til lootbokser og levekårsindikatorer fordelt på kjønn



Figur 13.7 viser sammenhengen mellom problematisk forhold til lootbokser og levekår, brutt ned på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å ha et problematisk forhold til lootbokser dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere ($OR=0,31$, $p<0,05$). Sannsynligheten øker med lav sosioøkonomisk status ($OR=3,78$, $p<0,05$) og dersom man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=4,12$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom lootboksproblem og alder, livstilfredshet og foreldremonitorering. Blant guttene synker sannsynligheten for lootboksproblem med høy livstilfredshet ($OR=0,79$, $p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,80$, $p<0,05$). Sannsynligheten for lootboksproblem øker med stigende alder ($OR=1,32$, $p<0,05$) og dersom man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=2,80$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom lootboksproblem og sosioøkonomisk status og fysisk aktivitet. Det er en statistisk sikker forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter, $F(6,77)=16,2$, $p<0,05$, med andre ord er sammenhengen mellom lootboksproblemer og levekårsvariabler ulik for gutter og jenter. Samlet viser funnene at det å ha problemer med lootbokser er assosiert med flere andre negative helseforhold, som dårlig helse, alkoholbruk og røyking, samt ugunstige levevilkårsvariabler (som mobbing). Funnene er i tråd med andre studier som viser at risikofylt forhold til lootbokser er assosiert med svekket mental helse (Villalba-García et al., 2025).

Oppsummering

Om lag 45% av guttene og 9% av jentene har kjøpt lootbokser siste året. Blant de som kjøper, brukes det i snitt om lag 400 kroner i måneden, med store individuelle forskjeller. Kjøp av lootbokser henger sammen med lavere selvrapportert helse og økt forekomst av risikoadferd som alkoholbruk og røyking. Ca. 6% av utvalget (2,0% av jentene og 10,2% av guttene) viser tegn på problematisk bruk. Dette er langt mer utbredt blant gutter. Unge med slike problemer rapporterer oftere dårligere helse, høyere bruk av alkohol og tobakk, og hyppigere opplevelse av mobbing. For gutter øker risikoen også med alder, lav livstilfredshet og lav foreldremonitorering, mens fysisk aktivitet og høy sosioøkonomisk status ser ut til å virke beskyttende, særlig for jenter.

KAPITTEL 14. SKINS

Skins er primært virtuelle kosmetiske element som typisk kan vinnes eller kjøpes direkte i dataspill, eller vinnes i lootbokser. Skins endrer utseende på elementer som en avatar, et våpen eller annet utstyr i et dataspill. Til tross for at skins i noen tilfeller kan gi funksjonsendringer i dataspill, er verdien av skins primært knyttet til hvor sjeldent et skin er (der mer sjeldne skins har større verdi) eller i hvilken grad det signaliserer status til andre spillere (Greer et al., 2019).

Mer nylig har noen typer skins blitt mulig å bruke som valuta eller verdi i pengespillrelaterte sammenhenger, såkalt skinbetting. Dette finner normalt sted på nettsteder med kasinolignende spill der skins fungerer som både innsats og premie. Skinbetting utgjør et klart eksempel på sammenfall mellom dataspill og pengespill (Mills et al., 2023). Skins har vært rapportert å kunne ha verdi på over 1 million NOK, og skinbetting kan således ha betydelig skadepotensiale hos de involverte (Kim et al., 2023). I en studie ble det vist at når nytt innhold (som nye skins) ble annonsert i et dataspill, rapporterte 42% av spillerne at de økte kjøpet av lootbokser (Sanmartín et al., 2023). Det finnes også nettbaserte markeder der skins kan selges og kjøpes (Thorhauge & Nielsen, 2021). I en representativ studie fra Storbritannia ble det funnet at 7% av 11-16-åringer hadde deltatt i skinbetting siste måneden. Gutter var klart overrepresentert, og prevalensen steg med alder. De som hadde deltatt i skinbetting var også sterkt overrepresentert når det gjaldt deltakelse i andre former for pengespill (Wardle, 2019).

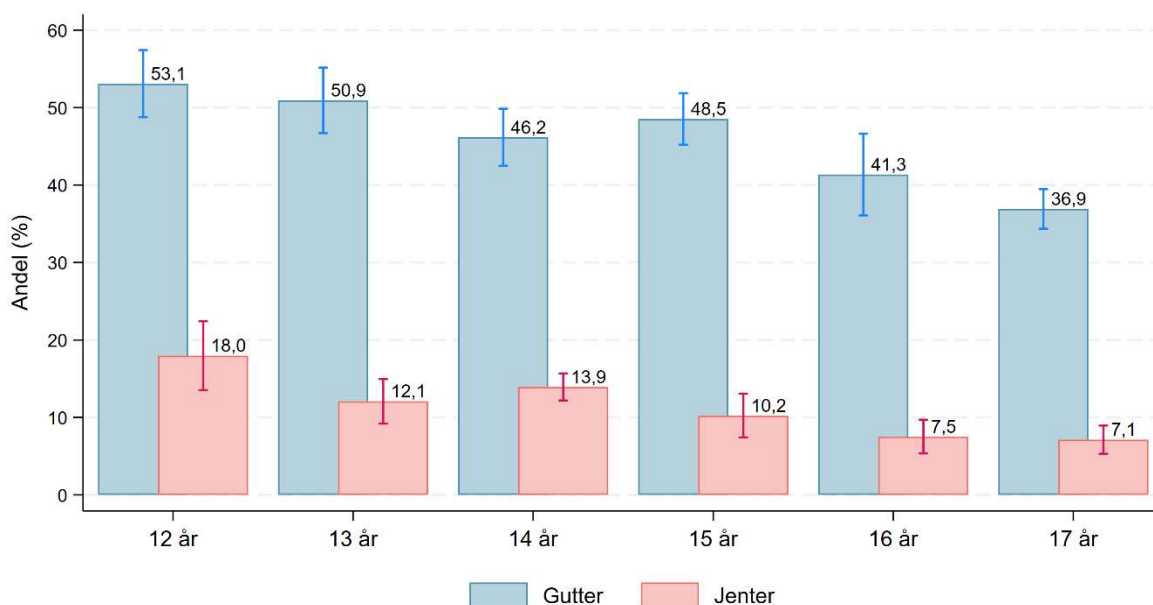
I vår undersøkelse svarte i alt 7 847 på om de hadde kjøpt skins i løpet av det siste året. Den totale andelen som har kjøpt skins er 29,4%. Blant jentene ($n=3\,766$) er andelen 11,5% og blant guttene ($n=4\,081$) er andelen 46,2%. Det er 34,7 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter, som tilsvarer en stor kjønnseffekt (Cohen's $h=0,80$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$).

Figur 14.1 viser andelen som har kjøpt skins i løpet av det siste året etter kjønn og alder. Blant jentene synker andelen mellom de to yngste aldersgruppene, øker noe ved 14 år, for å deretter synke og jevne seg ut mellom 16 og 17 år. Differansen mellom den høyeste (ved 12 år) og laveste (ved 17 år) andelen er 10,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt av alder (Cohen's $h=0,34$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de henholdsvis eldste aldersgruppene og de som henholdsvis er 12 år og 14 år ($p<0,05$). Blant gutter synker andelen frem til 14 år, øker noe ved 15 år for å deretter synke med økende alder. Differansen mellom den høyeste (ved 12 år) og laveste (ved 17 år) andelen er 16,2 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt av alder (Cohen's $h=0,33$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 17 år sammenlignet med de som er mellom 12 år til 15 år ($p<0,05$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er mellom 12 år og 16 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter har kjøpt skins i alle aldersgrupper.

Funnene indikerer generelt at gutter i større grad kjøper skins og reflekterer trolig generelt større involvering i dataspill blant gutter enn jenter (Medietilsynet, 2024). En viss nedgang i kjøp av skins med stigende alder er ellers generelt i overensstemmelse med funn fra Medietilsynets siste undersøkelse vedrørende dataspill, som viser en fallende tendens til spilling ved slutten av tenårene sammenliknet med lavere (9-12 år) alder hos begge kjønn (Medietilsynet, 2024). Dermed er det rimelig å legge til grunn at kjøp av skins følger alder og kjønnstendenser vedrørende involvering i dataspill.

Figur 14.1

Andelen som har kjøpt skins i løpet av det siste året brutt ned på kjønn og alder

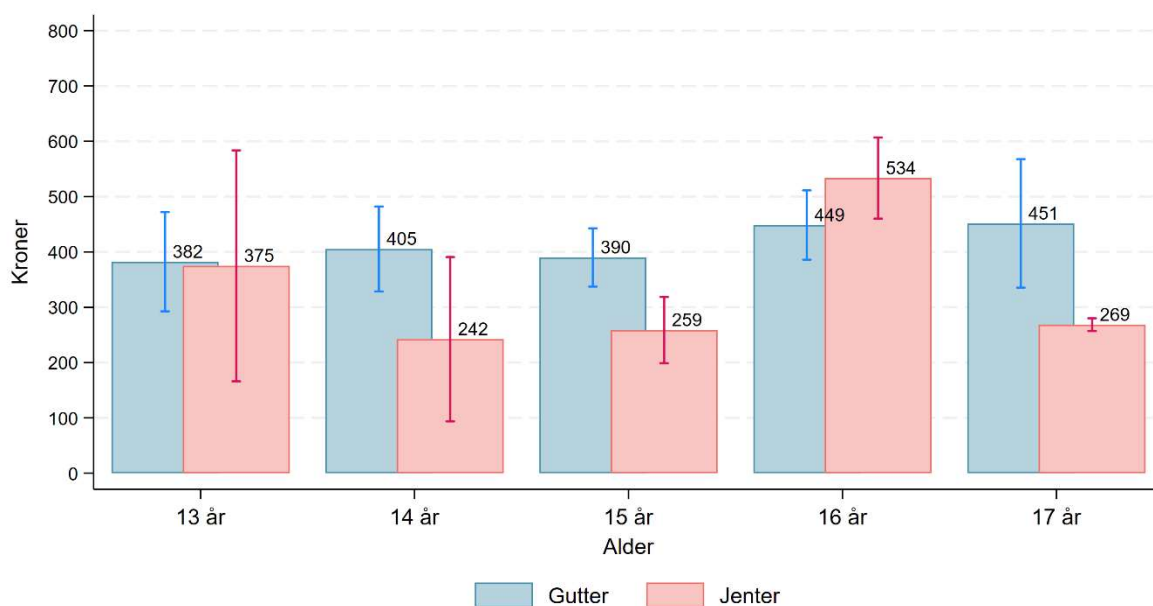


Elever som gikk på ungdoms- og videregående skole og hadde kjøpt skins fikk spørsmål om hvor mye penger de brukte på dette i løpet av den siste måneden. Totalt svarte 526. Av disse ble 50 slettet siden de svarte «Ingen», «Vet ikke» eller «Ønsker ikke å svare». Svarene fra de resterende 476 ble brukt til å analysere hvor mye penger de hadde brukt på å kjøpe skins.

I gjennomsnitt ble det brukt 382 kroner til å kjøpe skins i løpet av den siste måneden. Jentene ($n=73$) brukte i snitt 323 kroner og guttene ($n=403$) 419 kroner. Det er 97 kroner forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $d = 0,26$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p < 0,05$). Figur 14.2 viser penger brukt på skins i løpet av den siste måneden, brutt ned på alder og kjønn. Blant jentene er det brede konfidensintervall blant de som er 13 og 14 år, som uttrykker usikkerhet i estimatene. Summene brukt på skins synker mellom de to yngste aldersgruppene og jevner seg ut, øker blant de som er 16 år og synker igjen blant de som er 17 år. Det er 291 kroner forskjell mellom den laveste (ved 14 år) og høyeste (ved 16 år) summen som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d = 1,19$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 16 år og de som er henholdsvis mellom 14 år og 15 år ($p < 0,05$).

Figur 14.2

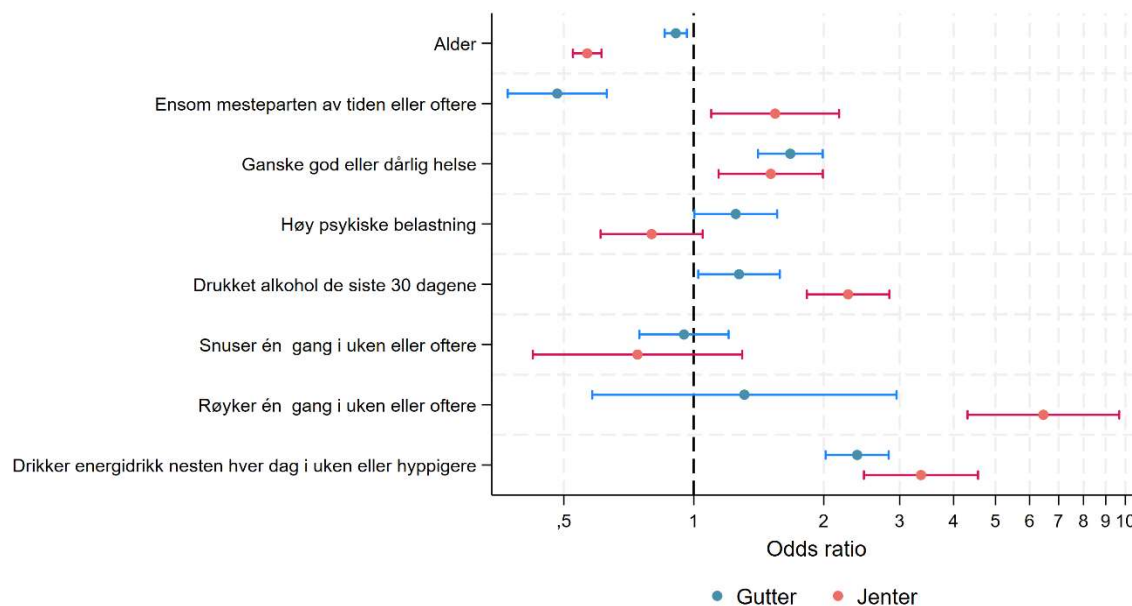
Summer brukt på skins siste måneden blant skinskjøpere brutt ned på kjønn og alder



Blant guttene er summen nokså jevn frem til 15 år for å deretter øke noe og jevne seg ut. Det er 69 kroner forskjell mellom den laveste (ved 13 år) og høyeste (ved 17 år) summen som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $d = 0,20$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Det er statistisk signifikante kjønnsforskjeller blant de som er 15 år og 17 år. En viss tendens til høyere forbruk med stigende alder reflekterer trolig at kjøpekraften øker noe med alder. Et interessant funn er at jenter som kjøper skins, i alle fall i noen aldersgrupper, bruker omtrent like mye som guttene. Dette kan reflektere at motivene for skinskjøp hos de som kjøper skins ikke er svakere hos jenter enn gutter. Motiver for kjøp av skins nevnt i litteraturen er nyhetsverdien, estetiske grunner, å støtte spillutvikleren, å gi seg selv belønning, være dedikert til spillkarakteren/avataren, kjøpe skins som gave til andre spillere, å skape identifikasjon/gruppetilhørighet i spill, øke selvfølelsen og for å vise visuell autoritet (Marder et al., 2019). Flere studier bør gjøres for å undersøke om motivene for skinskjøp endres med alder og om det kjønnsforskjeller når det gjelder dette.

Figur 14.3

Forholdet mellom kjøp av skins og helseatferd brutt ned på kjønn

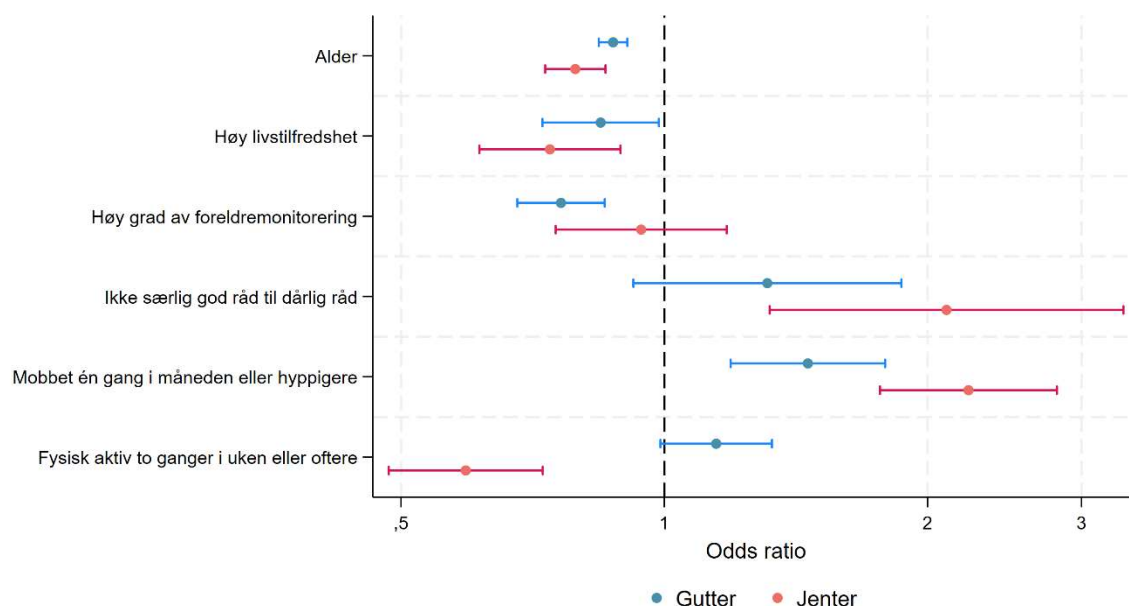


Som vist i figur 14.3 synker sannsynligheten for å kjøpe skins med økende alder ($OR=0,57$, $p<0,05$) hos jenter. Blant jenter øker sannsynligheten for å kjøpe skins dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=1,54$, $p<0,05$), helsen er mindre god ($OR=1,51$, $p<0,05$), man har drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=2,28$, $p<0,05$), man røyker minst én gang i uken eller oftere ($OR=6,46$, $p<0,05$) og man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=3,36$, $p<0,05$). Det er for jenter ikke en sammenheng mellom kjøp av skins og psykisk belastning og snusing. Blant guttene synker sannsynligheten for å kjøpe skins med alder ($OR=0,91$, $p<0,05$) og dersom man er ensom mesteparten av tiden eller oftere ($OR=0,48$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å kjøpe skins øker med mindre god helse ($OR=1,67$, $p<0,05$), høy psykisk belastning ($OR=1,25$, $p<0,05$), dersom man har drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=1,27$, $p<0,05$) og om man drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=2,39$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom kjøp av skins og snusing og røyking. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter ($F(8,75)=70,8$, $p<0,05$) som innebærer at sammenhengen mellom helsevariabler og kjøp av skins er ulike for jenter og gutter.

Sannsynligheten for kjøp av skins reduseres med alder for begge kjønn og er i tråd med et noe fallende engasjement for dataspill med stigende alder (Medietilsynet, 2024). Det er interessant at ensomhet er positivt relatert til skinbetting blant jenter, men motsatt for gutter. Dette kan bety at skinbetting er mer akseptert og sosialt for gutter enn jenter. Dette er i tråd med at visse dataspillaktiviteter ser ut til å være mer «kjønnsavvikende» for jenter enn gutter (Leino et al., 2024). Mindre god helse var relatert til økt sannsynlighet for å ha kjøpt skins for begge kjønn og høyere psykisk belastning var relatert til økt sannsynlighet for å ha kjøpt skins for gutter. Dette reflekterer at kjøp av skins er mer hyppig i grupper med dårligere helse enn god helse. Både hos gutter og jenter er kjøp av skins forbundet med alkoholbruk siste 30 dagene og hyppig bruk av energidrikk, mens det for jenter også er assosiert med å røyke en gang i uken eller oftere. Samlet tyder dette på kjøp av skins er forbundet med ulike former for risikorelatert atferd

Figur 14.4

Forholdet mellom kjøp av skins og levekårsvariabler brutt ned på kjønn



Som vist i figur 14.4 synker sannsynligheten for å kjøpe skins blant jenter med stigende alder ($OR=0,79$, $p<0,05$), høy livstilfredshet ($OR=0,74$, $p<0,05$) og dersom man er fysisk aktiv to ganger i uken eller oftere ($OR=0,59$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å kjøpe skins øker dersom familien ikke har særlig god råd eller dårlig råd ($OR=2,10$, $p<0,05$) og man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=2,23$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom kjøp av lootbokser og foreldremonitorering for jenter. Blant guttene synker sannsynligheten for å kjøpe skins med alder ($OR=0,87$, $p<0,05$), høy livstilfredshet ($OR=0,85$, $p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,76$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å kjøpe skins øker dersom man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=1,46$, $p<0,05$). Det er ingen sammenheng mellom kjøp av skins og sosioøkonomisk status og fysisk aktivitet for gutter. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter ($F(6,77)=14,4$, $p<0,05$) som betyr at sammenhengen mellom levekårsvariabler og kjøp av skins er ulike for jenter og gutter.

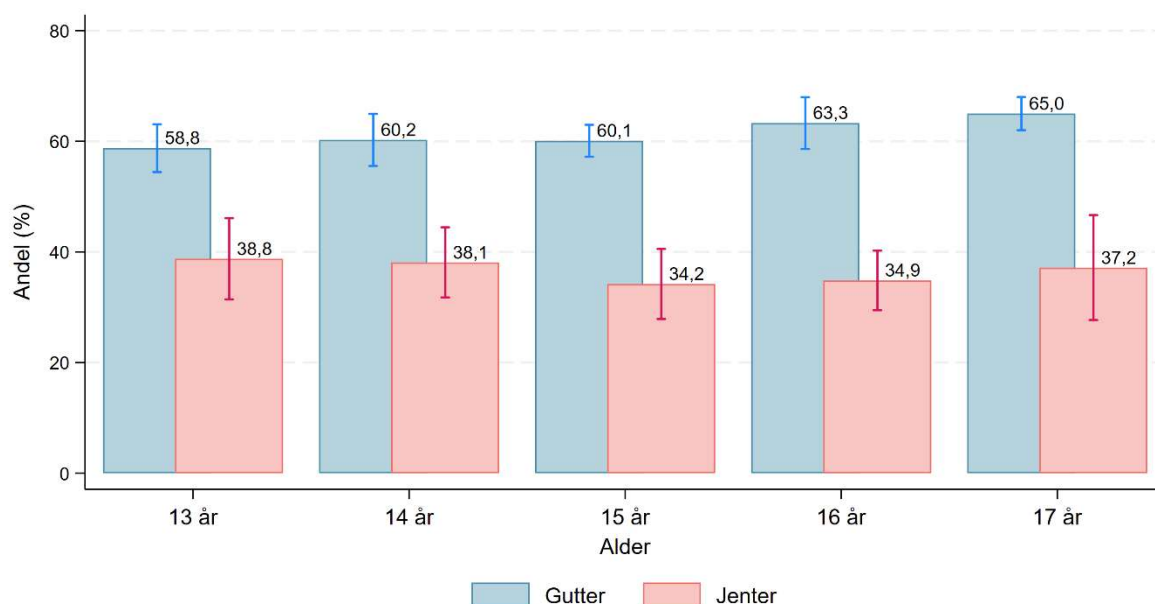
Både for gutter og jenter henger kjøp av skins sammen med redusert livstilfredshet og opplevd mobbing. For jenter er fysisk aktivitet en beskyttende faktor, mens foreldremonitorering er en beskyttende faktor for gutter. Relativ dårlig familieøkonomi er assosiert med kjøp av skins hos jenter. Det er gjort få studier på assosiasjoner mellom helse og levekårsvariabler og kjøp av skins. Samlet viser funnene fra denne undersøkelsen at kjøp av skins generelt er forbundet med ugunstige levekårsforhold for begge kjønn, selv om de spesifikke variabler som slår ut er noe ulike mellom kjønnene. Funnene er i tråd med studier på deltakelse i pengespill hos unge, som også viser at denne aktiviteten er forbundet med ugunstige levekårsvariabler (Chaumeton et al., 2011; Pisarska & Ostaszewski, 2020).

Elevene i ungdoms- og videregående skole fikk spørsmål om de kjente til skinbetting. Elever som var 12 år og gikk på ungdomsskole ble omkodet til 13 år ($n=11$). Totalt 3 933 svarte om de kjente til skinbetting. Den totale andelen med kjennskap er 49,7%. Blant jentene ($n=1\,031$) er andelen 36,4% og blant guttene ($n=2\,902$) er andelen 61,6%. Det er 25,2 prosentpoeng forskjell mellom

gutter og jenter som tilsvarer en moderat kjønns effekt (Cohen's $h=0,51$). Forskjellen er signifikant ($p<0,05$). Resultatene fordelt på kjønn og alder er vist i figur 14.5.

Figur 14.5

Andelen som kjenner til skinbetting brutt ned på kjønn og alder



Blant jenter synker andelen frem til 15 år for å deretter flate ut og øke noe blant de som er 17 år. Differansen mellom den høyeste og laveste andel er 21,1 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt av alder (Cohen's $h=0,43$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 år og de henholdsvis eldre aldersgruppene ($p<0,05$). Blant guttene er andelen nokså jevn frem til 15 år for å deretter øke noe med alder. Differansen mellom den høyeste og laveste andel er 5,5 prosentpoeng som tilsvarer en marginal effekt av alder (Cohen's $h=0,11$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom noen av gruppene. En større andel gutter enn jenter har kjennskap til skinbetting i alle aldersgrupper, unntatt blant de som er 13 år hvor andelen som har kjennskap til skinbetting er lik mellom gutter og jenter. Kjønnsforskjellen vedrørende kjennskap til skinbetting er åpenbar og reflekterer igjen etter alt å dømme at gutter er mer involvert i både data- (Medietilsynet, 2022) og pengespill (Frøyland et al., 2010; Pallesen et al., 2023). Kjennskap til skinbetting var overraskende ikke sterkt relatert til alder. Dette kan reflektere at skinbetting er en relativt ny form for pengespill, og den svake aldersforskjellen vedr kjennskap kan gjenspeile en form for kohorteffekt.

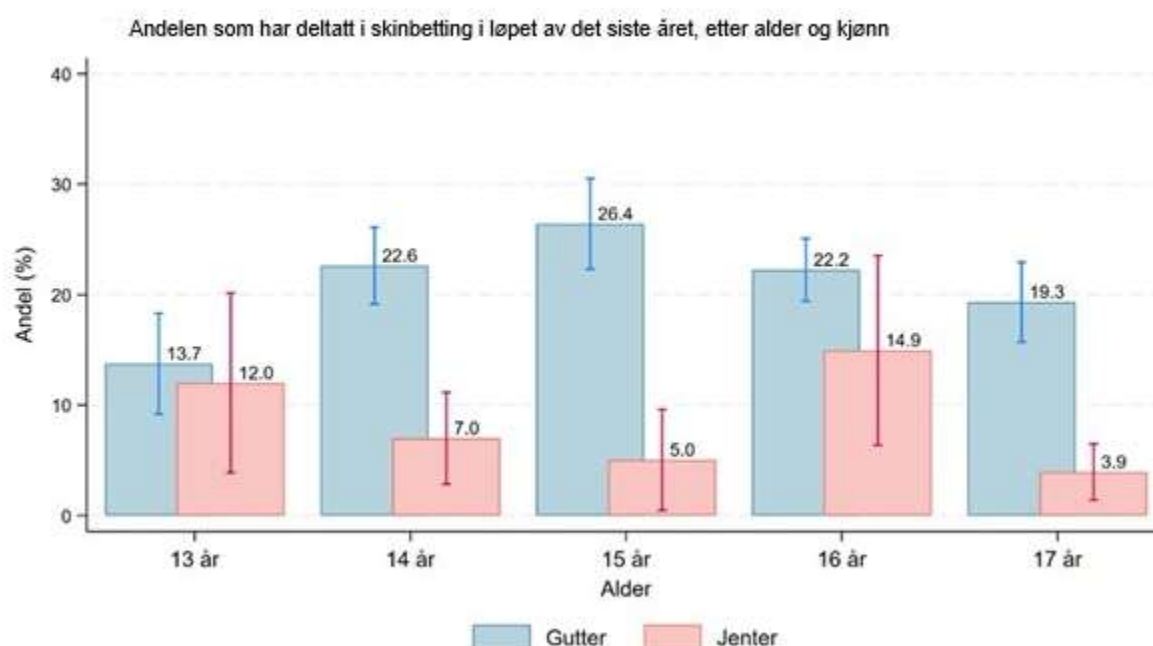
I alt 2 086 elever rapporterte om de har satset skins på skinbetting i løpet av det siste år. Den totale andelen som har deltatt i skinbetting er 15,5%. Blant jentene ($n=353$) er andelen 8,4%, mens den er 21,4% blant guttene ($n=1\,733$). Det er 13,1 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten kjønns effekt (Cohen's $h=0,38$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). I en studie blant britiske barn (11-16 år) ble det funnet at 7% hadde deltatt i skinbetting siste måned, 12% av guttene og 1% av jentene (Wardle, 2019).

Figur 14.6 viser andelen som har deltatt i skinbetting i løpet av det siste året, brutt ned på kjønn og alder. Blant jentene synker andelen som har deltatt i skinbetting fra 13 år til 15 år, øker ved 16 år for å synke igjen ved 17 år. Det er brede konfidensintervall blant de som er 13 og 16 år som

viser at estimatene er usikre. Det er 8,1 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,38$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant guttene øker andelen til 15 år for å deretter synke med økende alder. Differansen mellom den høyeste og laveste andel er 12,7 prosentpoeng som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,32$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 år og de som er henholdsvis mellom 14 og 16 år ($p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom gutter og jenter i alle aldersgrupper, unntatt blant de som er 13 år og 16 år hvor det forskjellen mellom kjønnene er ikke signifikant.

Figur 14.6

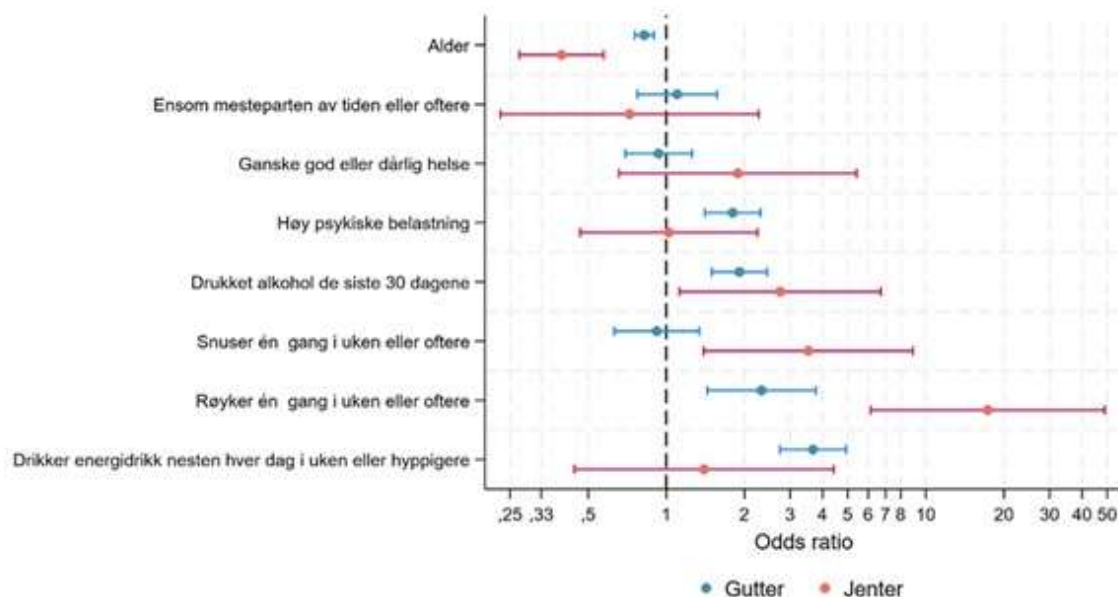
Andelen som har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn og alder



Kjønns- og aldersfordelingen vedr deltagelse i skinbetting ser ut til å likne mer på fordelingen når det gjelder dataspill enn pengespill. Dette virker rimelig siden skins i svært liten grad kan oppnås uten å delta i dataspill, mens skinbetting kan foregå uten at man er involvert i øvrig pengespillaktivitet. At gutter er hyppigere involvert enn jenter reflekterer således trolig gutters større involvering i dataspill sammenliknet med jenter (Medietilsynet, 2022). At skinbetting ser ut til å avta noe hos de eldste sammenfaller langt på vei med funn fra Medietilsynet som viser en viss nedgang i involvering med dataspill med stigende alder innenfor alderssegmentet som er studert her (Medietilsynet, 2024). En mulig hypotese i denne sammenhengen er at skinbetting blir erstattet med pengespill med økende alder.

Figur 14.7

Forholdet mellom deltakelse i skinbetting og helseatferd brutt ned på kjønn

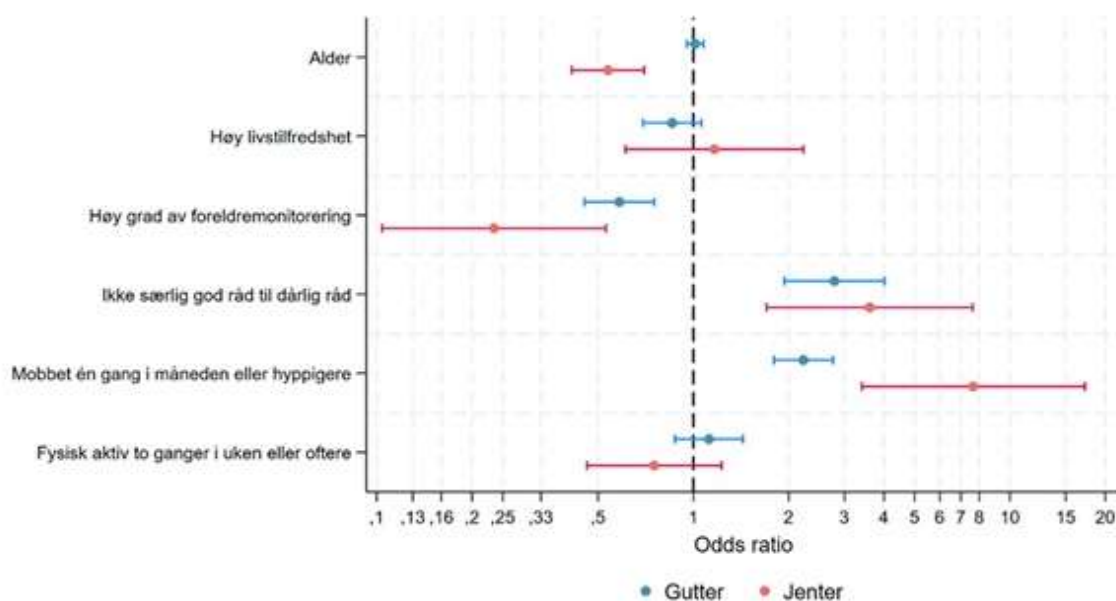


Figur 14.7 viser forholdet mellom deltakelse i skinbetting og helseatferder fordelt på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting med økende alder ($OR=0,39$, $p<0,05$). For jenter øker sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting dersom man har drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=2,74$, $p<0,05$), og om man snuser ($OR=3,52$, $p<0,05$) eller røyker ($OR=17,32$, $p<0,05$) minst én gang i uken eller oftere. Det er ikke en sammenheng mellom å ha deltatt i skinbetting og opplevd ensomhet, selvurdert helse, psykisk belastning og konsum av energidrikk for jenter. Blant guttene synker sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting med høyere alder ($OR=0,82$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting øker med høy psykisk belastning ($OR=1,80$, $p<0,05$), om man har drukket alkohol de siste 30 dagene ($OR=1,91$, $p<0,05$), røyker én gang i uken eller oftere ($OR=2,33$, $p<0,05$) og drikker energidrikk nesten hver dag eller oftere ($OR=3,67$, $p<0,05$) blant guttene. Det er ingen sammenheng mellom å ha deltatt i skinbetting og ensomhet, selvurdert helse og snusing for guttene. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter ($F(8, 75)=200,2$, $p<0,05$) som betyr at sammenhengene mellom å ha deltatt i skinbetting og helseatferd er ulike for jenter og gutter.

Den synkende tendensen til deltakelse i skinbetting med alder hos begge kjønn reflekterer trolig en nedgang i dataspillinvolvering med alder innenfor det aktuelle alderssegmentet (Medietilsynet, 2024). Figur 14.7 viser ellers at deltakelse i skinbetting for begge kjønn er relatert til røyking og å drikke alkohol. For jenter er snusing en unik risikofaktor, mens analysen viser høy psykisk belastning og hyppig bruk av energidrikker er unike risikofaktorer for gutter. Funnene viser at å ha deltatt i skinbetting er assosiert med ulike typer negative helserelatert atferd og symptomer, og er i tråd med studier på pengespill generelt hos unge som viser at pengespilldeltakelse er assosiert med uhelse og annen uheldig helserelatert atferd (Chaumeton et al., 2011; Frøyland et al., 2010; Pisarska & Ostaszewski, 2020; Riley et al., 2021).

Figur 14.8

Forholdet mellom deltakelse i skinbetting og levekårsvariabler brutt ned på kjønn



Figur 14.8 viser forholdet mellom deltakelse i skinbetting og levekårsvariabler fordelt på kjønn. Blant jentene synker sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting med stigende alder ($OR=0,54$, $p<0,05$) og høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,23$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting øker dersom familien ikke har særlig god råd eller dårlig råd ($OR=3,61$, $p<0,05$) og man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=7,66$, $p<0,05$) hos jenter. Det er ingen sammenheng mellom å ha deltatt i skinbetting og livstilfredshet og fysisk aktivitet. Blant guttene synker sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting med høy grad av foreldremonitorering ($OR=0,58$, $p<0,05$). Sannsynligheten for å ha deltatt i skinbetting øker blant gutter dersom familien ikke har særlig god råd eller dårlig råd ($OR=2,79$, $p<0,05$) og man opplever mobbing én gang i måneden eller oftere ($OR=2,23$, $p<0,05$). Det er for gutter ingen sammenheng mellom å ha deltatt i skinbetting og alder, livstilfredshet og fysisk aktivitet. Det er en statistisk signifikant forskjell mellom modellen for jenter og modellen for gutter ($F(6, 77)=231,3$, $p<0,05$) som innebærer at sammenhengen mellom levekårsvariabler og å ha deltatt i skinbetting er ulik for jenter og gutter.

Funnene viser at foreldremonitorering er beskyttende for både jenter og gutter og er i tråd med studier som viser at foreldremonitorering redusere sannsynligheten for ulike typer risikorelatert atferd hos ungdom (DiClemente et al., 2001). For både jenter og gutter var mindre god familieøkonomi og mobbing assosiert med økt sannsynlighet for å ha deltatt i skinbetting. Dette er i tråd med studier som viser at lav sosioøkonomisk status er assosiert med pengespilldeltakelse (Pabayo et al., 2024). Studier viser at traumer er forbundet med økt sannsynlighet for å delta i pengespill blant unge (Stefanovics et al., 2023) og kan kanskje være med å forklare hvorfor mobbing slo ut som en risikofaktor. Involvering i betting kan i denne konteksten forstås om en «flukt» fra problematiske psykososiale forhold (Neophytou et al., 2023).

Oppsummering

I alt 29,4% (11,5% av jentene og 46,2% av guttene) hadde kjøpt skins i løpet av de siste 12 månedene, med en svak synkende tendens med alder for begge kjønn. For de som hadde kjøpt skins var gjennomsnittlig forbruk rundt 380 kr siste måned, noe høyere for gutter og noe lavere for jenter. Kjøp av skins var assosiert med ugunstig helseatferd og var for begge kjønn relatert til mindre god helse og hyppig konsum av energidrikker. Kjøp av skins var også assosiert med ugunstige levekårsforhold og for begge kjønn var redusert livstilfredshet og mobbing relatert til kjøp av skins.

Totalt 49,7% kjente til skinbetting, dette omfattet 36,4% av jentene og 61,6% av guttene. Deltakelse i skinbetting siste år omfattet 15,5% (8,4% av jentene og 21,4% av guttene), med en tendens til lavere deltagelse med stigende alder. Deltakelse i skinbetting var generelt assosiert med ugunstige helseatferd og var for begge kjønn spesifikt relatert til alkoholinntak og røyking. Deltakelse i skinbetting var forbundet med ugunstige levekårsforhold og å rapportere at familien hadde mindre god råd og mobbing slo ut som risikofaktorer for begge kjønn. Foreldremonitorering var en beskyttende faktor for begge kjønn.

KAPITTEL 15. GRÅSONESPILL, DATASPILL- OG PENGESPILLPROBLEM

Gråsoneaktivitet, som lootbokskjøp og skinbetting har i flere studier vært assosiert med dataspillproblem, pengespilldeltakelse og pengespillproblemer. En oversiktsartikkel som totalt inkluderte 16 enkeltstudier studerte sammenhengen mellom involvering med lootbokser og dataspill- og pengespillproblemer. I alt 8 studier som undersøkte sammenhengen mellom lootboksinvolvering og dataspillproblemer ble identifisert der en positiv sammenheng ble funnet for 6 studier. I alt 12 av de 16 studiene undersøkte sammenhengen mellom lootboksinvolvering og pengespillproblemer hvorav alle 12 viste en positiv sammenheng mellom disse (Montiel et al., 2022). I en nylig studie fant en støtte for en modell der dataspillproblemer ble ansett å øke sannsynligheten for å kjøpe lootbokser, som igjen – på grunn av et overlapp – ble antatt å øke sannsynligheten for å utvikle problem med pengespill på nett (Hutul et al., 2025). En tidligere longitudinell studie støtter dette gjennom funn som viser at de som tidligere hadde kjøpt lootbokser hadde økt sannsynlighet for senere både å delta i pengespill og rapportere pengespillproblemer (González-Cabrera et al., 2023). Flere studier har vist at lootbokskjøp og data- og pengespillproblemer er relaterte (Brooks & Clark, 2019; Drummond et al., 2020; González-Cabrera et al., 2022). Fordi mange av studiene er basert på tverrsnittdesign er det vanskelig å si noe entydig om årsakssammenhenger, men det er plausibelt at høy involvering i dataspill øker sannsynligheten for at man blir eksponert for muligheter for å kjøpe lootbokser som trigger kjøp (Hutul et al., 2025), og videre at lootbokskjøp øker sannsynligheten for senere deltakelse i pengespill og utvikling av pengespillproblem grunnet det konseptuelle overlappet mellom lootbokskjøp og pengespill. Belønning gitt i både lootbokser og pengespill fungerer slik at den fra gang til gang blir gitt etter et tilfeldig antall responser fra (variabel forsterkningsratio). Det antas at personer som blir sterkt påvirket av slike forsterkningsskjema kan ha større sannsynlighet for å miste kontrollen over atferden, noe som kan forklare sammenhengen mellom involvering i lootbokser og utvikling av pengespillproblemer (Drummond & Sauer, 2018).

Sammenliknet med lootboksinvolvering er det betydelig mindre forskning på skinbetting (Kim et al., 2023). Greer og kolleger (2021) fant i en studie fra Australia at frekvensen av skinbetting var positivt relatert til alvorlighetsgraden av pengespillproblemer. Tilsvarende ble det også funnet støtte for dette i en studie med data fra flere land (Greer et al., 2023). Wardle og Tipping (2023) fant i en longitudinell studie fra Storbritannia at skinbetting var positivt assosiert med økning i skåren på Problem Gambling Severity Index over tid. Selv etter at en har kontrollert for deltakelse i tradisjonelle pengespill har en funnet at deltakelse i skinbetting er positivt assosiert med pengespillrelatert skade (Greer et al., 2023), sistnevnte målt med Short Gambling Harms Screen (Browne et al., 2018). Andre studier har vist sammenhenger mellom både data- og pengespillproblemer og deltakelse i skinbetting (Hing et al., 2021). Skinbetting kan trolig utvikle seg til dataspillproblemer dersom en bruker uforholdsmessig mye tid på dataspill for å generere skins til pengespillformål. Motsatt kan det være slik at de med dataspillproblem er tiltrukket av skinbetting som en måte å generere inntekt på skins de får via dataspill (Hing et al., 2021). At skinbetting over tid predikerer pengespillproblem (Wardle & Tipping, 2023) kan reflektere at de som deltar i denne type betting har trekk som gjør de mer sårbare for å utvikle pengespillproblem eller at selve bettingformen danner læringserfaringer som øker sannsynligheten for å utvikle senere pengespillproblemer.

Sammenhengen mellom lootboksproblem og dataspillproblem

Tabell 15.1 viser forholdet mellom kategorisering av dataspillere og symptom på lootboksproblem. Andelen som ikke rapporterer symptom på lootboksproblem synker med høyere grad av dataspillproblem. Blant rekreasjonsspillere rapporterer 4,6% ett eller to

symptom, der det mest fremtredende symptomet på lootboksproblem er forbruk (2,7%) etterfulgt av løgn og forbruk (1,2%). Blant problemdataspillere rapporterer 13,0% ett eller to symptom, der det mest fremtredende er løgn og forbruk (6,2%) etterfulgt av forbruk (5,2%). Blant dataspillavhengige rapporterer 36,8% ett eller to symptom der 28,9% rapporterer løgn og forbruk som det mest fremtredende symptomet, etterfulgt av løgn (4,0%).

Tabell 15.1

Forholdet mellom kategorisering av dataspillere og rapporterte lootboksproblem, med 95% konfidensintervall.

Kategorisering av dataspillere	Symptom på lootboksproblem							
	Ingen symptom		Løgn		Forbruk		Løgn og forbruk	
	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI
Rekreasjonsspiller	95,4 %	[94,9-96,0]	0,7 %	[0,5-1,0]	2,7 %	[2,3-3,1]	1,2 %	[1,0-1,4]
Problemdataspiller	87,0 %	[84,8-88,9]	1,6 %	[1,2-2,2]	5,2 %	[4,3-6,4]	6,2 %	[4,8-7,9]
Dataspillavhengig	63,2 %	[53,2-72,2]	4,0 %	[2,1-7,5]	3,8 %	[1,8-7,9]	28,9 %	[19,1-41,2]

Note. $N=7\ 616$; $n_{\text{Rekreasjonsspiller}}=6\ 363$; $n_{\text{Problemdataspiller}}=1\ 072$; $n_{\text{Dataspillavhengig}}=181$.

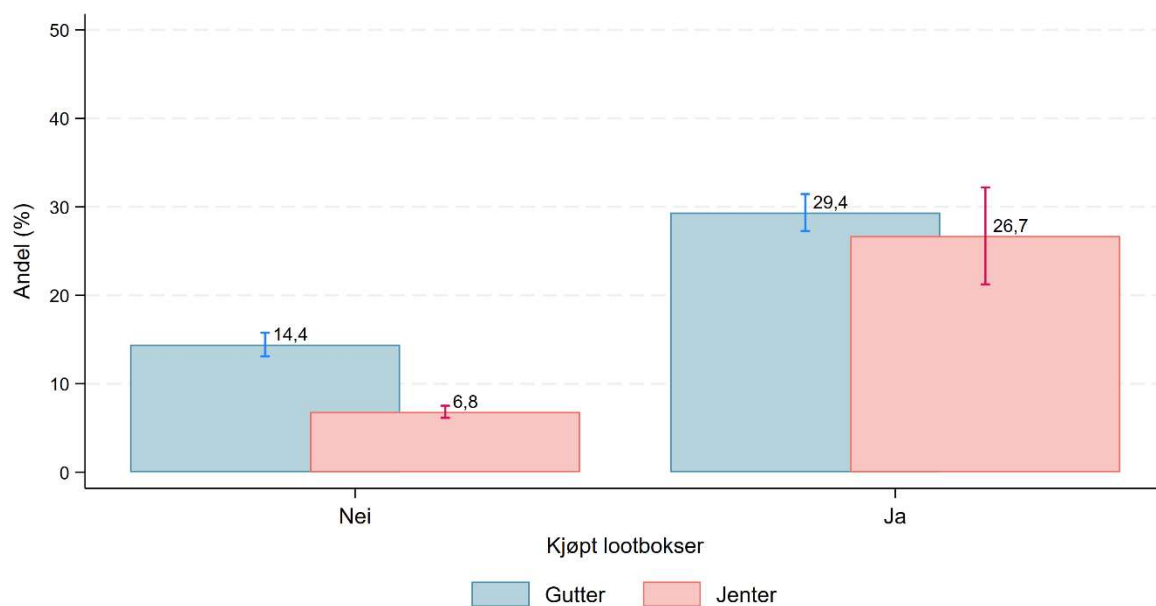
Funnene understreker klart den nære koplingen mellom det å rapportere problematisk forhold til lootbokser og dataspillproblem, og er i overensstemmelse med funn fra den siste befolkningsstudien på den voksne norske befolkningen (16-74 år) (Pallesen et al., 2023). Dette indikerer at dataspillproblem trolig er en risikofaktor for involvering i lootbokser (Kristiansen & Severin, 2020).

Andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser, etter kjønn

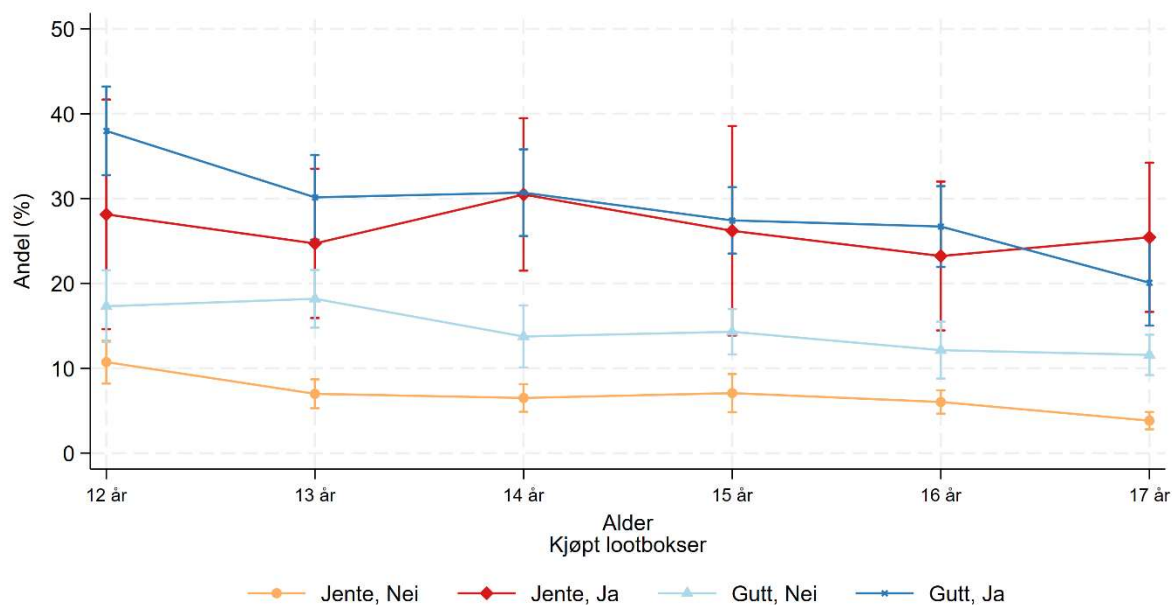
Figur 15.1 viser andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser. Figuren viser en positiv sammenheng mellom kjøp av lootbokser og andelen som har dataspillproblem. Blant jentene er forskjellen mellom de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser 19,9 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohens $h=0,56$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er forskjellen mellom de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser 14,9 prosentpoeng som tilsvarer en svak til moderat effekt (Cohen's $h=0,37$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper, unntatt mellom gutter og jenter som har kjøpt lootbokser, hvor andelen med dataspillproblem er lik. Funnene er i overensstemmelse med en litteraturgjennomgang på feltet (Montiel et al., 2022) og kan forklares med at dataspillproblemer øker sannsynligheten for å kjøpe lootbokser (Hutul et al., 2025). Det bør likevel understrekes at vår studie er basert på et tverrsnittsdesign, som ikke gjøre det mulig å konkludere noe når det gjelder retning på sammenhenger eller kausalitet.

Figur 15.1

Andelen med dataspillproblem blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn

**Figur 15.2**

Andelen med dataspillproblem blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn og alder



Figur 15.2 viser sammenhengen mellom dataspillproblem og kjøp av lootbokser, etter kjønn og alder. Figuren viser gjennomgående en positiv sammenheng mellom dataspillproblem og kjøp av lootbokser. Jenter som ikke har kjøpt lootbokser har den laveste andelen med dataspillproblem. Andelen med dataspillproblem synker mellom de to yngste aldersgruppene, jevner seg ut til 15 år for å deretter synke med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andelen er 6,9 prosentpoeng som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,27$). Det er en

statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og henholdsvis 16 år ($p < 0,05$) og 17 år ($p < 0,05$), i tillegg til en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 år og 16 år ($p < 0,05$). Andelen med dataspillproblem blant jenter som har kjøpt lootbokser mellom ulike aldersgrupper spriker noe. Konfidensintervallene er brede som uttrykker usikkerhet i estimatene. Det er 7,2 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h = 0,16$). Det er ingen statistisk signifikante forskjeller i andelen med dataspillproblem i noen av aldersgruppene. Blant gutter som ikke har kjøpt lootbokser er andelen med dataspillproblem synkende med alder. Det er 6,6 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andelen som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h = 0,19$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 13 år og de som er 17 år ($p < 0,05$). Blant gutter som kjøper lootbokser synker andelen med dataspillproblem med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andelen er 17,9 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h = 0,40$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er 12 år og aldersgruppene mellom 15 og 17 år ($p < 0,05$).

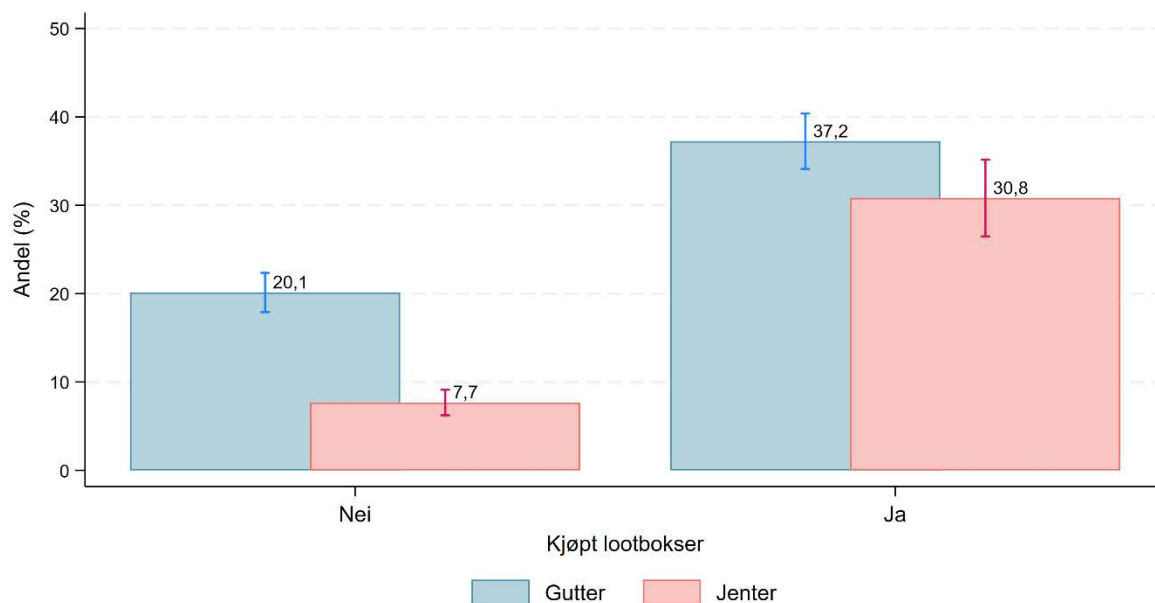
Blant de som er 12 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom jenter som ikke har kjøpt lootbokser og henholdsvis gutter som kjøpt ($p < 0,05$) og ikke kjøpt ($p < 0,05$) lootbokser, i tillegg til en signifikant forskjell mellom gutter som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser ($p < 0,05$). Blant de som er 13 år, 15 år og 16 år er det en signifikant forskjell mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter som har kjøpt lootbokser og henholdsvis gutter som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser. Blant de som er 14 år og 17 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter og gutter som har kjøpt lootbokser der andelen med dataspillproblem ikke er signifikant. Generelt viser funnene at en klar sammenheng mellom kjøp av lootbokser og dataspillproblem. Sammenhengen synker med økende alder, trolig fordi lootbokskjøp er mer «normalt ved høyere alder. For jenter signaliserer lootbokskjøp en relativt større sannsynlighet for dataspillproblem sammenliknet med gutter, noe som indikerer at lootbokskjøp er mer «avvikende» for jenter enn gutter. Dette er i tråd med funn som generelt indikerer at jenter med dataspillrelaterte problemer ser ut til å ha mer vansker generelt enn gutter med dataspillrelaterte problemer, muligens fordi dataspillrelaterte problemer bryter mer med kjønnsstereotyper for jenter enn gutter (Leino et al., 2024).

Sammenhengen mellom pengespill og kjøp av lootbokser

Figur 15.3 viser andelen som deltar i pengespill blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn. Kjøp av lootbokser er klart positivt assosiert med deltakelse i pengespill for både gutter og jenter. Blant jenter er det 23,1 prosentpoeng forskjell i deltakelse i pengespill blant de som kjøpt og de som ikke kjøpt lootbokser, som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h = 0,62$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p < 0,05$). Blant guttene er det 17,1 prosentpoeng forskjell i deltakelse i pengespill blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h = 0,38$). Forskjellen er statistisk signifikant mellom alle grupper ($p < 0,05$). Funnene er i tråd med studier som viser en klar kopling mellom lootbokskjøp og fremtidig pengespilldeltakelse der begge kan forklares med lav foreldremonitorering (Brooks & Clark, 2023). Det kan også være underliggende felles faktorer som sensitivitet til spesifikke belønningssystem ved både lootbokser og pengespill som forklarer sammenhengene (Drummond & Sauer, 2018). Ut fra denne studien og andre studier er det vanskelig å konkludere vedrørende kausaliteten.

Figur 15.3

Andelen som deltar i pengespill blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn



Andelen som deltar i pengespill blant de som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser, etter kjønn og alder

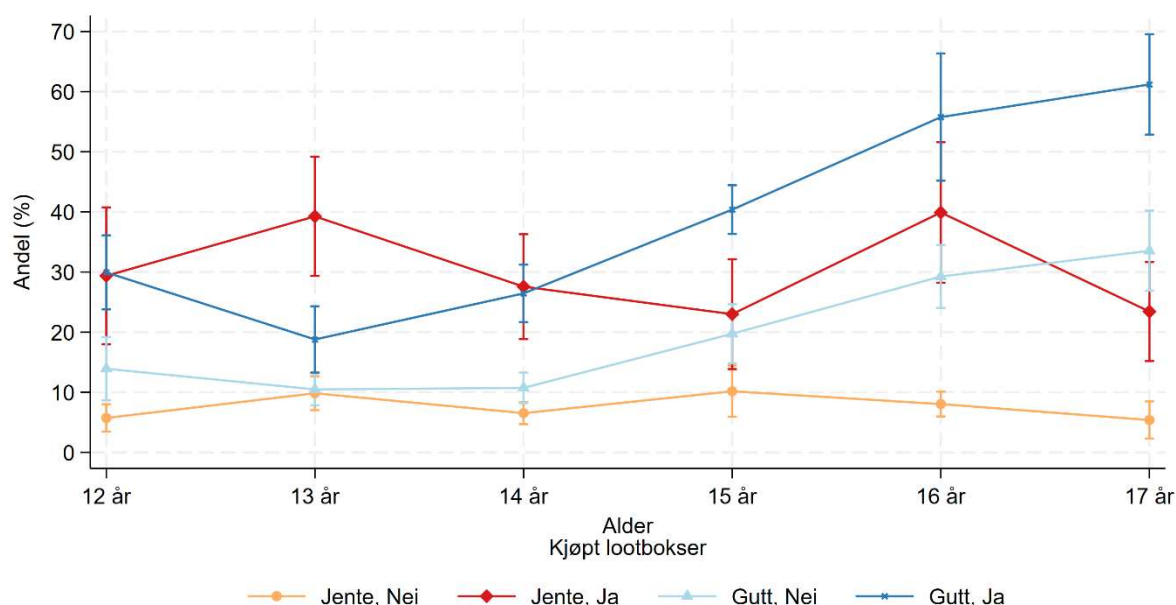
Figur 15.4 viser andelen med deltakelse i pengespill blant de som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn og alder. Figuren viser at deltakelse i pengespill varierer mellom både kjønn, alder og dersom man har kjøpt eller ikke kjøpt lootbokser. Blant jenter som ikke har kjøpt lootbokser er andelen nokså jevn over alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andelen er 4,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,18$). Det er ikke noen statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant jenter som har kjøpt lootbokser er andelen som har deltatt i pengespill noe mer ujevn, hvor de som er 16 år har størst deltakelse og de som er 17 år lavest – men her er konfidensintervallene brede, som understreker usikkerhet ved estimatene. Det er 16,9 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,37$).

Det er ingen statistisk signifikante forskjeller mellom aldersgruppene. Blant gutter som ikke har kjøpt lootbokser synker andelen først mellom de to yngste aldersgruppene, jevnnes ut til 14 år for å deretter øke med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 23,1 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,58$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er henholdsvis 16 år og 17 år sammenlignet med de som er 12 år, 13 år og 14 år ($p<0,05$), de som er 17 år og 15 år ($p<0,05$), i tillegg de som er 15 år sammenlignet med de som er henholdsvis 13 år ($p<0,05$) og 14 år ($p<0,05$). Blant gutter som har kjøpt lootbokser synker andelen mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 42,4 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=0,90$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom alle aldersgrupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 12 år sammenlignet med de som er henholdsvis mellom 13 til 15 år, de som er 13 år og 14 år, de som er 15 og 16 år og de som er 16 og 17 år. Blant de som er 12 år og 16 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper, unntatt mellom jenter som har kjøpt lootbokser og gutter som henholdsvis har og ikke kjøpt lootbokser. Blant de som er 13 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper, unntatt mellom gutter som ikke har kjøpt lootbokser sammenlignet med gutter som har

kjøpt lootbokser og jenter som ikke har kjøpt lootbokser. Blant de som er 14 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper, unntatt mellom gutter og jenter som har kjøpt lootbokser. Blant de som er 15 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper, unntatt mellom jenter som har kjøpt lootbokser sammenlignet med henholdsvis gutter og jenter som ikke har kjøpt lootbokser. Blant de som er 17 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper, unntatt mellom jenter som har kjøpt lootbokser sammenlignet med gutter som ikke har kjøpt lootbokser. Generelt viser likevel resultatene at det både for jenter og gutter på tvers av alder er en sammenheng mellom kjøp av lootbokser og deltakelse i pengespill.

Figur 15.4

Andelen som deltar i pengespill blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn og alder



Sammenhengen mellom pengespillproblem og lootboksproblem

Tabell 15.2 viser forholdet mellom symptom på pengespillproblem og symptom på lootboksproblem. Andelen som ikke rapporterer noen symptom på pengespillproblem synker med høyere grad av symptom på lootboksproblem. Blant de med ingen symptom på lootboksproblem rapporterer 5,2% ett eller to symptom på pengespillproblem, der det mest fremtredende symptomet er både løgn og forbruk (1,9%) etterfulgt av forbruk (1,8%). Blant de som har løyet om lootbokser rapporterer 22,9% ett eller to symptom på pengespillproblem, der det mest fremtredende er både løgn og forbruk (11,0%) etterfulgt av løgn (9,3%). Blant de som har behov for å bruke mer og mer penger på lootbokser rapporterer 24,1% ett eller to symptom på pengespillproblem, der det mest fremtredende symptomet på pengespillproblem er forbruk (12,2%), etterfulgt av både løgn og forbruk (9,1%). Blant de som rapporterer begge symptom på lootboksproblem (både løgn og forbruk) rapporterer 57,9% ett eller to symptom på pengespillproblem, der det mest fremtredende symptomet er både løgn og forbruk (42,8%), etterfulgt av løgn (11,1%). Igjen viser dette en klar sammenheng mellom lootboksinvolvering og pengespillproblem (Zendle & Cairns, 2019; Zendle et al., 2020), der både aspekter ved foreldreatferd (Brooks & Clark, 2023) og belønningsmekanismer (Drummond & Sauer, 2018) er mulige forklaringer på sammenhengene.

Tabell 15.2

Forholdet mellom symptom på pengespillproblem og symptom på lootboksproblem, med 95% konfidensintervall.

Symptom på lootboksproblem	Symptom på pengespillproblem							
	Ingen symptom		Løgn		Forbruk		Løgn og forbruk	
	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI	Andel	95%KI
Ingen symptom	94,8 %	[94,2-95,3]	1,6 %	[1,3-1,9]	1,8 %	[1,5-2,1]	1,9 %	[1,6-2,2]
Bare løgn	77,2 %	[69,0-83,9]	9,3 %	[5,6-15,0]	2,6 %	[1,1-6,2]	11,0 %	[5,9-19,4]
Bare forbruk	75,9 %	[71,6-79,8]	2,8 %	[1,8-4,4]	12,2 %	[9,3-15,9]	9,1 %	[6,7-12,1]
Løgn og forbruk	42,1 %	[35,5-49,1]	11,1 %	[7,6-15,8]	4,1 %	[2,3-7,0]	42,8 %	[34,7-51,3]

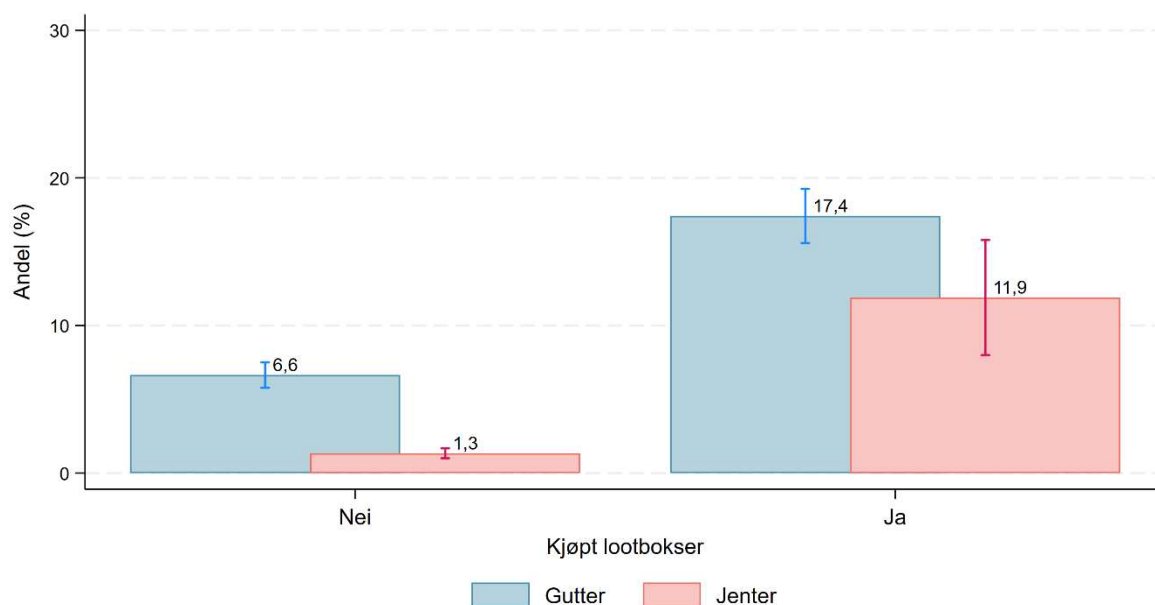
Note. N=7 468.

Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke kjøpt lootbokser etter kjønn

Figur 15.5 viser andelen med pengespillproblem blant de som kjøpt og ikke kjøpt lootbokser (minst ett symptom), etter kjønn. Kjøp av lootbokser er positivt assosiert med pengespillproblem for både gutter og jenter. Blant jenter er det 10,5 prosentpoeng forskjell i andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser, som tilsvarer en svak effekt (Cohen's $h=0,47$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er det 10,8 prosentpoeng forskjell i andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt lootbokser som tilsvarer en liten til middels stor effekt (Cohen's $h=0,34$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom alle grupper, unntatt for andelen med pengespillproblem blant gutter som ikke har kjøpt lootbokser og jenter som har kjøpt lootbokser. Igjen viser dette en klar assosiasjon mellom pengespillproblem og kjøp av lootbokser. Vedrørende forklaringer på sammenhengene vises det til diskusjonen tidligere i dette kapitlet.

Figur 15.5

Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn.

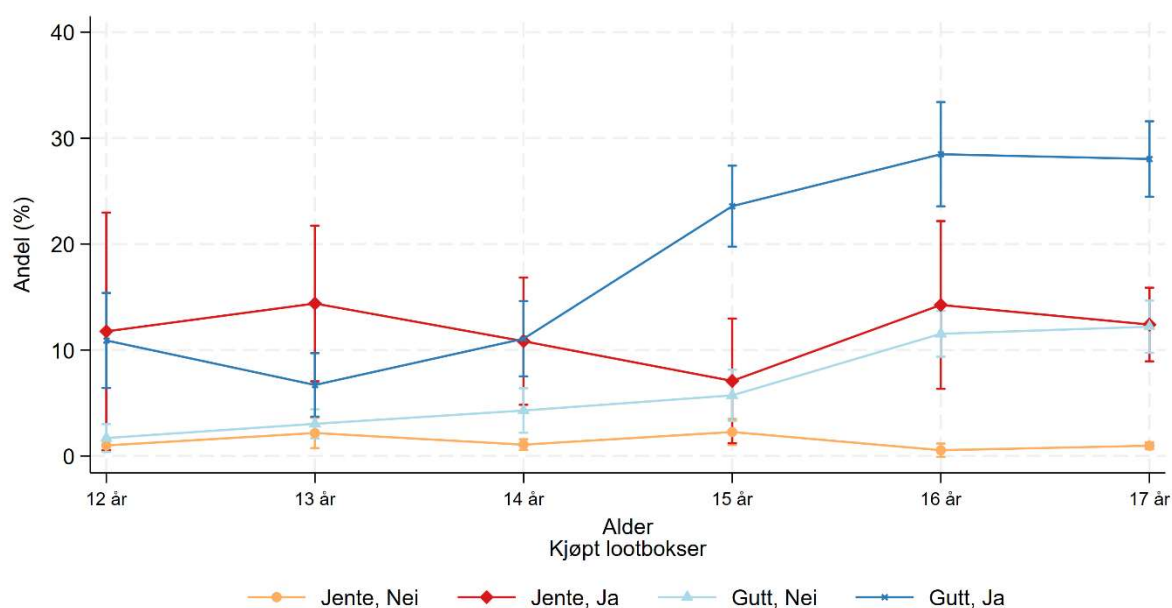


Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt lootbokser, etter alder og kjønn

Figur 15.6 viser forholdet mellom de som har kjøpt og ikke har kjøpt lootbokser og andelen med pengespillproblem, etter kjønn og alder. Blant jenter som ikke har kjøpt lootbokser er andelen nokså jevn på tvers av alder. Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant jenter som har kjøpt lootbokser er det brede konfidensintervall som uttrykker usikkerhet i estimatene. Andelen med som rapporterer pengespillproblem er uregelmessig i aldersgruppene, der de som er 13 år har den høyeste andelen og 14 åringer den laveste. Det er 7,3 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,24$). Det er ikke statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant gutter som ikke har kjøpt lootbokser øker andelen med pengespillproblem frem til 16 år for å deretter jevne seg ut. Det er 10,5 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en liten til middels effekt (Cohen's $h=0,45$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er henholdsvis 16 år og 17 år og de aldersgruppene fra 12 til 15 år ($p<0,05$). Blant gutter som har kjøpt lootbokser synker andelen mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke til 16 år og jevne seg ut. Det er 21,8 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andelen som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,60$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom henholdsvis de tre yngste aldersgruppene sammenlignet mot de henholdsvis tre eldste aldersgruppene ($p<0,05$).

Figur 15.6

Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt lootbokser brutt ned på kjønn og alder



Generelt viser funnene på tvers av alder og kjønn en sammenheng mellom pengespillproblem og kjøp av lootbokser og at sammenhengen i store trekk viser seg på tvers av kjønn og alder.

Sammenhengen mellom dataspill og pengespill og skins

I undersøkelsen ble det spurt om en hadde kjøpt skins og i tilfelle når en sist hadde kjøpt. Denne variabelen ble i analysene dikotomisert til «ja» (har kjøpt skins) eller «nei» (har aldri kjøpt skins).

De som gikk på ungdomsskole og videregående skole fikk også spørsmål om de hadde satset skin på nett for å vinne flere, andre eller bedre skins eller penger (skinbetting)? Her var alternativene «nei» eller en kunne angi når en sist hadde deltatt i skinbetting. Også denne variabelen ble dikotomisert til «ja» (har deltatt i skinbetting) eller «nei» (har aldri deltatt i skinbetting).

Sammenhengen mellom dataspillproblem og kjøp av skins

Tabell 15.3 viser andelen som har kjøpt skins blant ulike kategorier av dataspillere. Tabellen viser at andelen som har kjøpt skins øker med graden av dataspillproblem. Tabellen viser at 55,7% av problemdataspillere og over 67,3% av avhengige dataspillere har kjøpt skins, sammenlignet med omtrent 24,9% blant rekreasjonsspillere.

Tabell 15.3

Forholdet mellom kategorisering av dataspillere og kjøp av skins, med 95% konfidensintervall.

Symptom på dataspillproblem	Skins			
	Ikke kjøpt skins		Kjøpt skins	
	Andel	95%KI	Andel	95%KI
Rekreasjonsspillere	75,1 %	[74,0-76,2]	24,9 %	[23,8-26,0]
Problemdataspillere	44,3 %	[41,4-47,2]	55,7 %	[52,9-58,6]
Dataspillavhengig	32,7 %	[26,4-39,7]	67,3 %	[60,3-73,6]

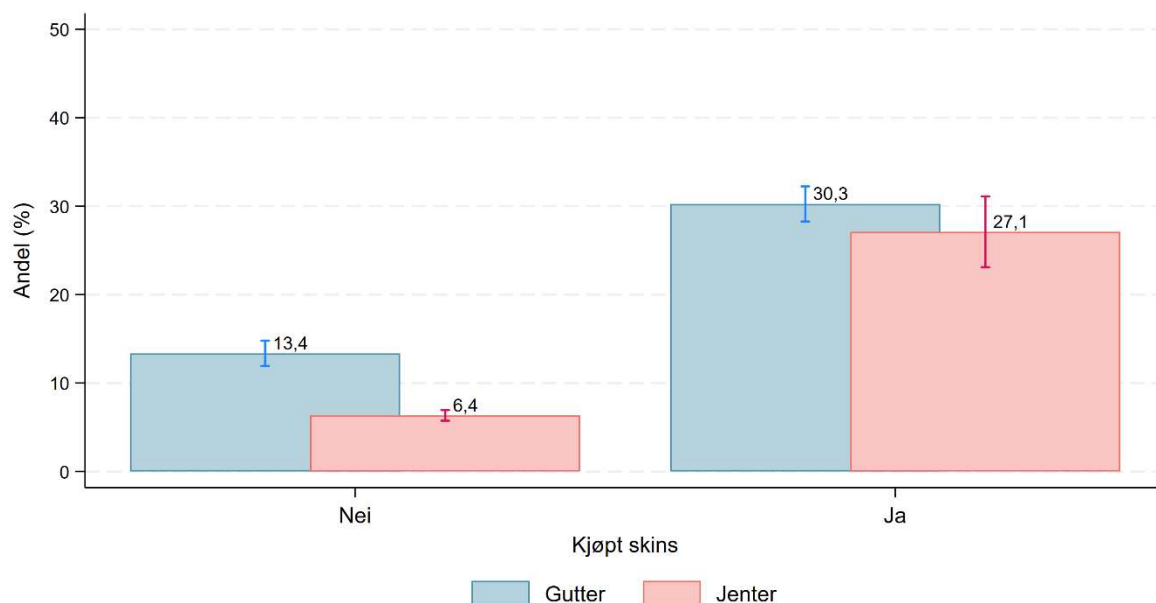
Note. $N=7\ 348$; $n_{\text{Rekreasjonsspillere}}=6\ 170$; $n_{\text{Problemdataspillere}}=1\ 020$; $n_{\text{Dataspillavhengig}}=158$.

Andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins, etter kjønn

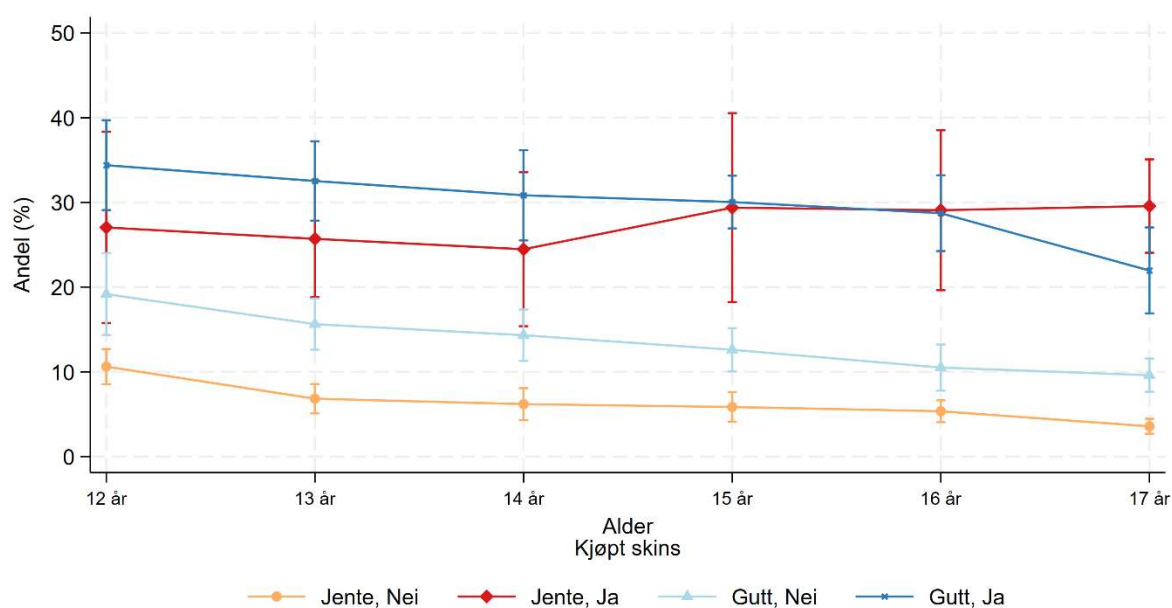
Figur 15.7 viser andelen med dataspillproblem (problemdataspiller eller dataspillavhengig) blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins. Figuren viser at det er en positiv sammenheng mellom kjøp av skins og dataspillproblem blant både jenter og gutter. Blant jentene er forskjellen i andelen med dataspillproblem 20,7 prosentpoeng mellom de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins, som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,59$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er forskjellen i andelen med dataspillproblem 16,9 prosentpoeng mellom de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins, som tilsvarer en liten til middels effekt (Cohen's $h=0,42$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper, unntatt mellom jenter og gutter som har kjøpt skins. Funnene peker på en klar sammenheng mellom kjøp av skins og dataspillproblem.

Figur 15.7

Andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn

**Figur 15.8**

Andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn og alder



Figur 15.8 viser andelen med dataspillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn og alder. Figuren viser at andelen med dataspillproblem er lavest blant jenter som ikke har kjøpt skins og høyest blant gutter og jenter som har kjøpt skins. Blant jenter som ikke har kjøpt skins synker andelen mellom den to yngste aldersgruppene, jevnes ut ved 16 år for å synke igjen blant de som er 17 år. Det er 7,0 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,28$). Det er en statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 12 år og de henholdsvis eldre aldersgruppene ($p<0,05$) (unntatt mellom de som er 12 år og 13 år). I tillegg er det en statistisk signifikant forskjell mellom de som

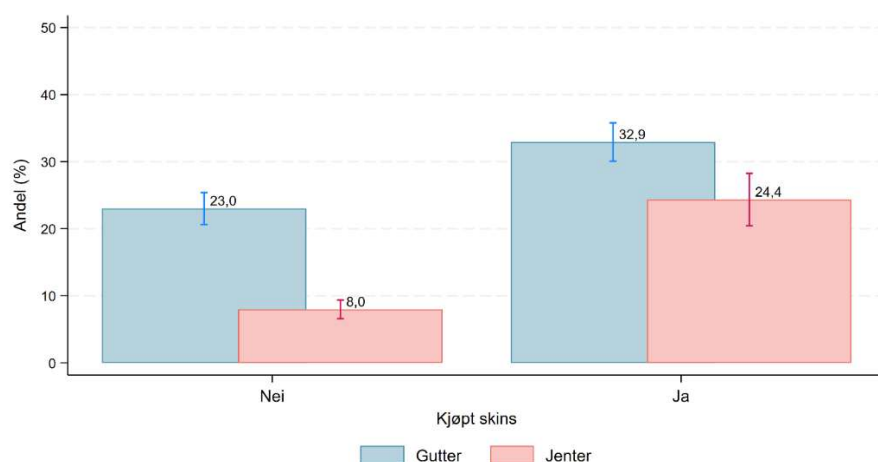
er 13 år og 17 år ($p < 0,05$). Blant jenter som har kjøpt skins er det brede konfidensintervall som reflekterer usikkerhet vedrørende estimatene. Blant jenter som har kjøpt skins synker andelen med dataspillproblem noe frem til 14 år for så å øke til 15 år og deretter jevne seg ut med økende alder. Det er 5,1 prosentpoeng forskjell mellom den høyeste og laveste andel som tilsvarer en svært liten effekt (Cohen's $h = 0,11$). Blant gutter som ikke kjøper skins synker andelen med dataspillproblem med økende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 9,6 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h = 0,28$). Det er en signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 16 år ($p < 0,05$) og de som er 17 år ($p < 0,05$), og blant de som er 13 år sammenlignet med de som er 17 år ($p < 0,05$). Blant gutter som kjøper skins synker andelen med dataspillproblem noe frem til 16 år for så å synke markant ved 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 12,4 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h = 0,28$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 17 år sammenlignet med de som er henholdsvis 12 år ($p < 0,05$) og 13 år ($p < 0,05$).

Blant de henholdsvis tre yngste aldersgruppene er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter som har kjøpt skins sammenlignet med gutter som henholdsvis ikke har kjøpt og kjøpt skins. Blant de tre eldste aldersgruppene er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p < 0,05$), unntatt mellom jenter og gutter som har kjøpt skins. Generelt viser funnene at det på tvers av alder og kjønn er en positiv sammenheng mellom dataspillproblemer og kjøp av skins. Se tekst tidligere i dette kapittelet vedrørende mulige forklaringer på sammenhengen mellom dataspillproblemer og kjøp av skins.

Sammenhengen mellom kjøp av skins og deltakelse i pengespill

Figur 15.9

Andelen som deltar i pengespill blant de som har kjøpt og ikke kjøpt brutt ned på kjønn



Figur 15.9 viser andelen som deltar i pengespill blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins. Figuren viser at det er en positiv sammenheng mellom kjøp av skins og deltakelse i pengespill både blant jenter og gutter. Blant jentene er det 16,4 prosentpoeng forskjell i deltakelse i pengespill mellom de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins, som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h = 0,46$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p < 0,05$). Blant guttene er det 9,9 prosentpoeng i andelen som har deltatt i pengespill blant kjøpt og ikke kjøpt skins, som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h = 0,22$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p < 0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper, unntatt mellom jenter som har kjøpt skins og gutter som har kjøpt skins. Hva som kan forklare sammenhengen er ikke kjent men det

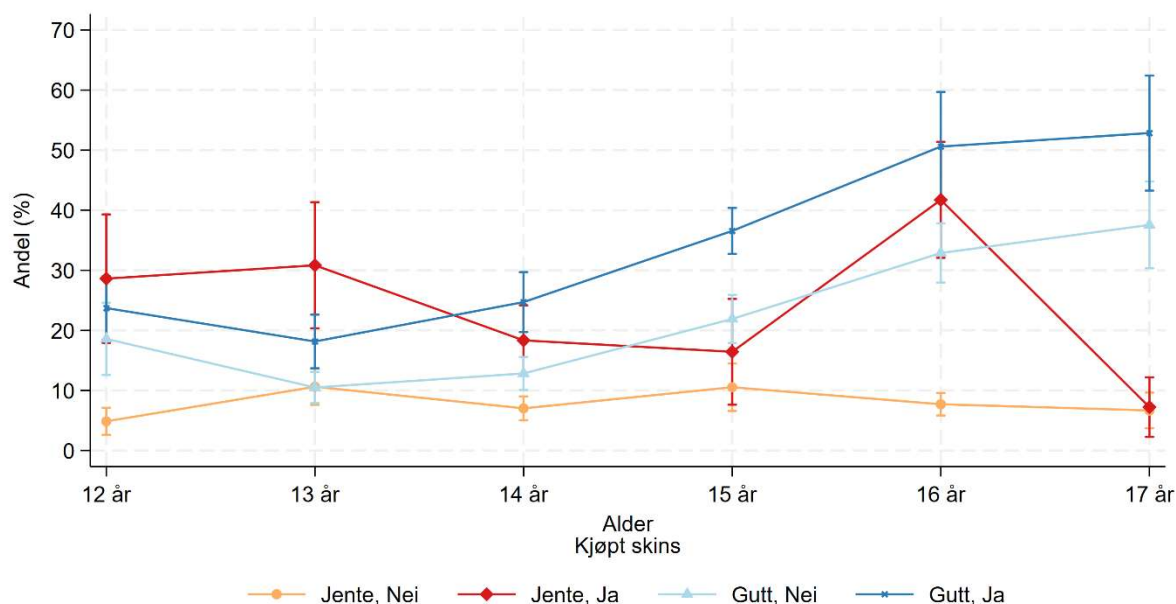
kan være at felles underliggende konkurransemotiv kan bidra til begge atferdene (Gibson et al., 2022) og at grad av foreldreveiledning/monitorering kan spille inn på begge atferdene (Brooks & Clark, 2023). Dersom skins som blir kjøpt senere blir benyttet til skinbetting (som overlapper klart med pengespill) kan de felles strukturelle elementene også forklare sammenhengen (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022).

Andelen som deltar i pengespill blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins, etter kjønn og alder

Figur 15.10 viser andelen som deltar i pengespill blant de som kjøper og ikke kjøper skins brutt ned på kjønn og alder. Figuren viser at andelen som deltar i pengespill er lavest blant jenter som ikke kjøper skins, mens den høyeste andelen varierer mellom jenter og gutter som kjøper skins avhengig av alder. Blant jenter som har kjøpt skins er andelen som deltar i pengespill også uregelmessig over tid, der andelen er lavest blant de som er 17 år og høyest blant de som er 16 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 34,5 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=0,88$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 17 år sammenlignet med de som er henholdsvis 12 år ($p<0,05$) og 13 år ($p<0,05$). I tillegg er det en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 16 år sammenlignet med henholdsvis de som er 14 til 17 år ($p<0,05$). Blant gutter som kjøper skins synker andelen som deltar i pengespill mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med stigende alder. Forskjellen mellom den laveste og høyeste andel er 27,1 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,66$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 13 til 15 år, de som er 13 og 14 år og de som er 16 og 17 år, der forskjellene ikke er statistisk signifikante. Blant gutter som har kjøpt skins synker andelen som deltar i pengespill mellom de to yngste aldersgruppene, for å deretter øke med stigende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 35,7 prosentpoeng som tilsvarer en moderat til stor effekt (Cohen's $h=0,75$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de henholdsvis eldste aldersgruppene og de tre henholdsvis yngste aldersgruppene ($p<0,05$). I tillegg er det en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 15 år og de som er 17 år ($p<0,05$).

Figur 15.10

Andelen som deltar i pengespill blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn og alder



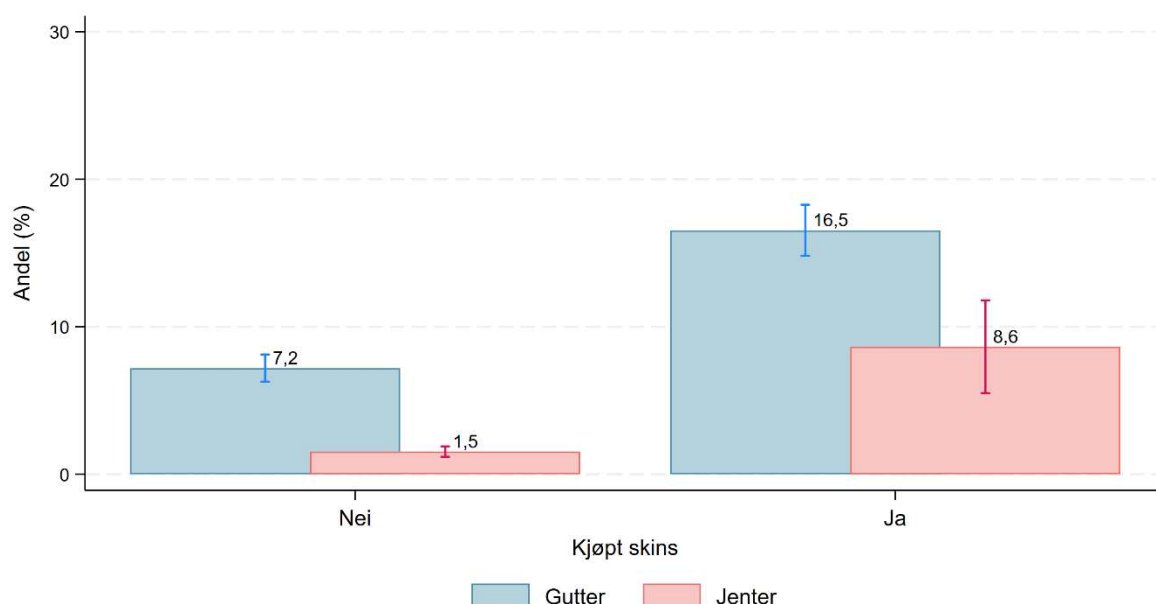
Samlet viser funnene noe ujevne sammenhenger på tvers av alder, men likevel er tendensen ganske klar i den forstand at de som har kjøpt skins, på tvers av kjønn, i større grad deltar i pengespill enn de som ikke har kjøpt. Mulige forklaringsmekanismer, som trukket frem over, kan være felles underliggende konkurransemotiv (Gibson et al., 2022), lav grad av foreldreveiledning/monitorering (Brooks & Clark, 2023) og felles strukturelle elementer i de tilfellene der skins blir brukt til skinbetting (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022).

Sammenhengen mellom symptom på pengespillproblem og kjøp av skins etter kjønn

Figur 15.11 viser andelen med symptom på pengespillproblem blant de som kjøper og ikke kjøper skins etter kjønn. Figuren viser at det er en positiv sammenheng mellom kjøp av skins og pengespillproblem blant både jenter og gutter. Blant jentene er det 7,1 prosentpoeng forskjell i andelen med pengespillproblem mellom de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins, som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,35$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er forskjellen 9,3 prosentpoeng i andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og de som ikke har kjøpt skins, som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,29$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom jenter som har kjøpt skins og gutter som ikke har kjøpt skins, der andelen med pengespillproblem er lik. Mulige forklaringer på sammenhengen er nevnt over i tidligere avsnitt. I tillegg har det vært påpekt at en del som kjøper skins håper på at disse skal blir mer verd over tid (Rambøl, 2022), og at rene kjøp av skins således har noen felleselementer med deltakelse i pengespill.

Figur 15.11

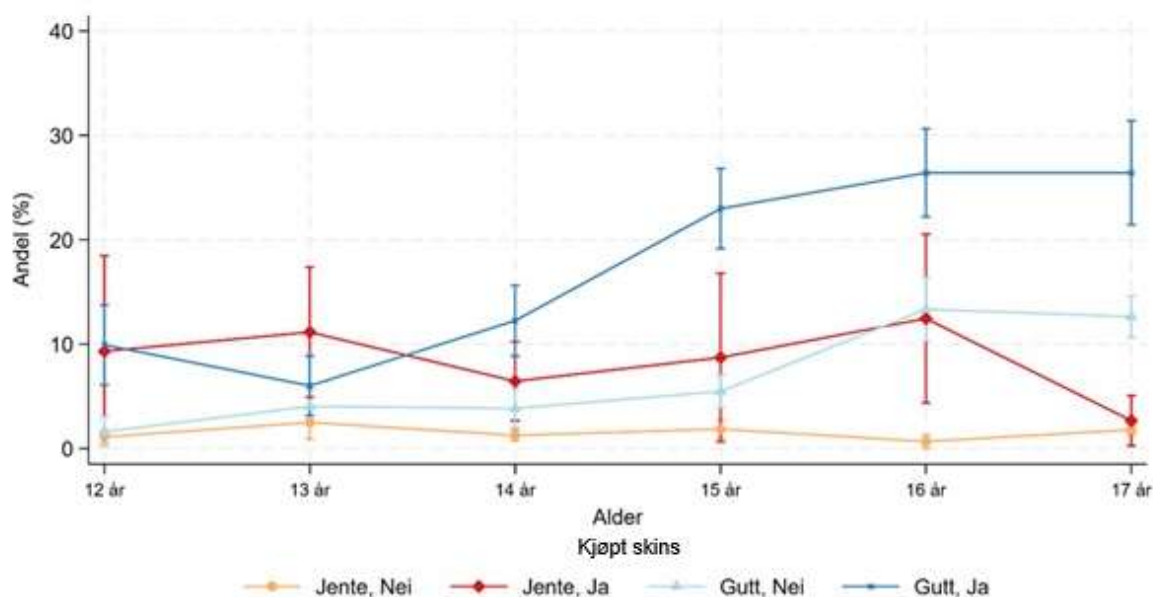
Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn



Figur 15.12 viser andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins, brutt ned på alder og kjønn. Figuren viser at andelen med pengespillproblem er lavest blant jenter som ikke kjøper skins og høyest blant gutter som kjøper skins. Blant jenter som ikke kjøper skins er andelen med pengespillproblem nokså jevn over alder. Blant jenter som har kjøpt skins er konfidensintervallene nokså brede blant de som er i alderen fra 12 til 16 år, som reflekterer usikkerhet i estimatene. Andelen med pengespillproblem er jevn mellom de to yngste aldersgruppene for så å synke og deretter øke noe frem til 16 år og synke igjen ved 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 9,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,39$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom noen av aldersgruppene. Blant gutter som kjøper skins øker andelen med pengespillproblem noe frem til 15 år, for å deretter øke kraftig ved 16 år og jevne seg ut. Forskjellen mellom den laveste og høyeste andel er 11,7 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,49$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er henholdsvis 16 år og 17 år og de mellom 12 år til 15 år (alle p -verdier er $p<0,05$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og 15 år ($p<0,05$). Blant gutter som har kjøpt skins synker andelen med pengespillproblem mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med stigende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 20,4 prosentpoeng som tilsvarer en moderat effekt (Cohen's $h=0,58$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de henholdsvis eldste aldersgruppene og de tre henholdsvis yngste aldersgruppene ($p<0,05$).

Figur 15.12

Andelen med pengespillproblem blant de som har kjøpt og ikke har kjøpt skins brutt ned på kjønn og alder



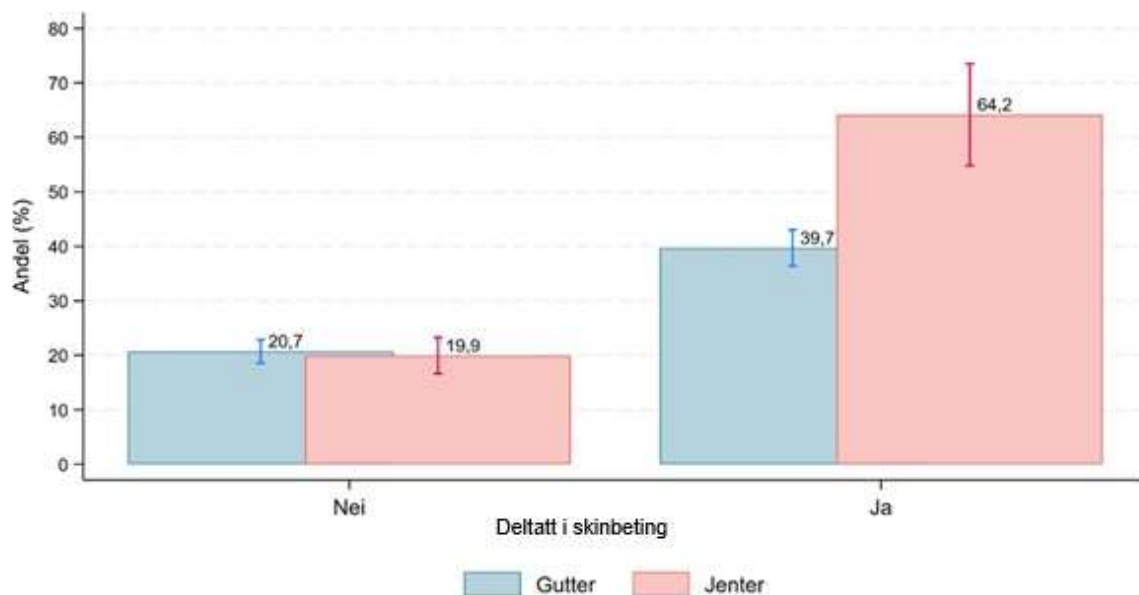
Samlet viser funnene at de som har kjøpt skins, på tvers av kjønn og alder har større sannsynlighet for å rapportere pengespillproblemer enn de som ikke har kjøpt skins. På grunn av undersøkelsesdesignet (tverrsnittsundersøkelse) kan en ikke si noe om temporale eller kausale forhold. Mulige forklaringer på sammenhengen er, som før nevnt, felles underliggende konkurransemotiv (Gibson et al., 2022), lav grad av foreldreveiledning/monitorering (Brooks & Clark, 2023) og felles strukturelle elementer i de tilfellene der skins blir brukt til skinbetting (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022).

Sammenhengen mellom skinbetting og data- og pengespillproblem

Figur 15.13 viser andelen med dataspillproblem blant de som deltatt eller ikke deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn. Figuren viser en positiv sammenheng mellom andelen med dataspillproblem og skinbetting. Blant jentene er det 44,2 prosentpoeng forskjell i andelen med dataspillproblem mellom de som deltatt og ikke deltatt i skinbetting, som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=0,93$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er forskjellen 19,0 prosentpoeng i andelen med dataspillproblem mellom de som har deltatt og de som ikke har deltatt i skinbetting, noe som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,42$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper (alle p -verdier er $p<0,05$), unntatt mellom jenter og gutter som ikke har deltatt i skinbetting. Hing (2021) peker på at skinbetting kan utvikle seg til dataspillproblemer dersom en bruker overdrevent mye tid på dataspill for å generere skins til pengespillformål, men sammenhengen kan også reflekterer at de med dataspillproblem kan være tiltrukket av skinbetting som en måte å generere inntekter fra skins de får via dataspill.

Figur 15.13

Andelen med dataspillproblem blant de som har deltatt og ikke har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn.



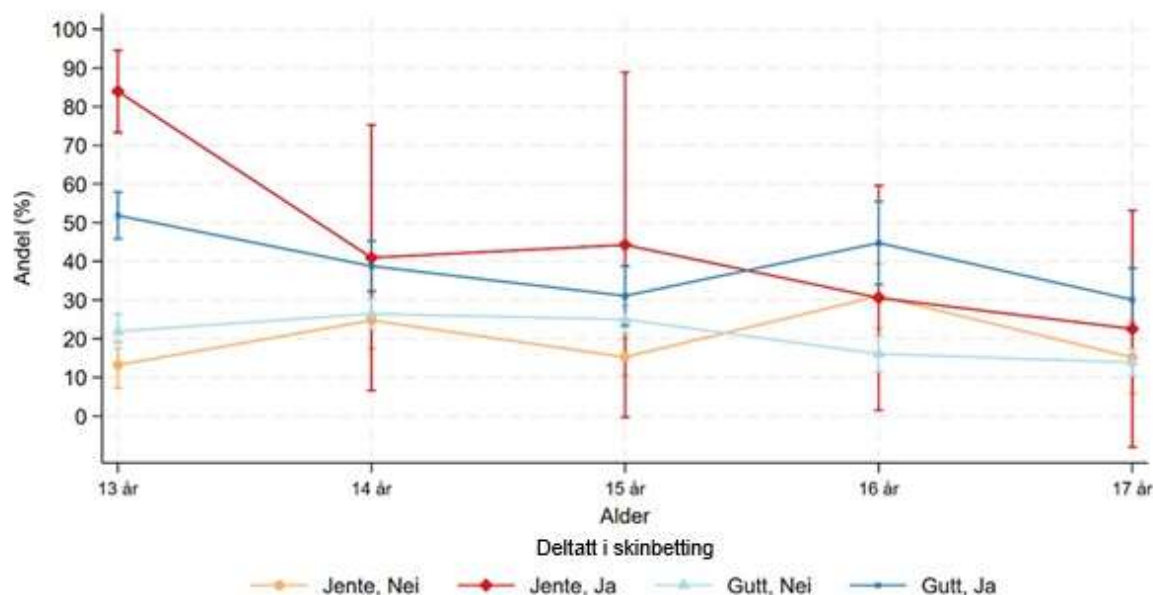
Andelen med dataspillproblem blant de som har og ikke har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn og alder

Figur 15.14 viser andelen med dataspillproblem blant de som har deltatt og de som ikke har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn og alder. Figuren viser at andelen med dataspillproblem er lavest blant jenter som ikke deltar i skinbetting og høyest blant gutter og jenter som har deltatt i skinbetting. Figuren viser særdeles brede konfidensintervall blant jenter som har deltatt i skinbetting, noe som innebærer at estimatene er veldig usikre blant de som er mellom 14 år og 17 år. Blant jenter som ikke har deltatt i skinbetting er andelen med dataspillproblem uregelmessig over alder, der den er høyest blant de som er 16 år og lavest blant de som er 13 år. Det er 17,8 prosentpoeng forskjell mellom den høyest og laveste andelen med dataspillproblem som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,44$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom de som er 16 år og de som er henholdsvis 12 år ($p<0,05$), 15 år ($p<0,05$) og de som er 17 år ($p<0,05$). Blant jenter som har deltatt i skinbetting er konfidensintervallene svært brede i alle aldersgrupper, unntatt de som er 12 år, noe som reflekterer stor usikkerhet i estimatene. Andelen med dataspillproblem synker mellom de to yngste aldersgruppene, jevner seg til 15 år, for å deretter synke med stigende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 61,4 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=1,33$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 16 år ($p<0,05$) og 17 år ($p<0,05$). Blant gutter som ikke har deltatt i skinbetting øker andelen med dataspillproblem ganske stabil over alder. Forskjellen mellom den laveste og høyeste andel er 12,5 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,32$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er henholdsvis 16 år og 17 år og de som er henholdsvis 14 år og 15 år ($p<0,05$). Blant gutter som har deltatt i skinbetting synker andelen med dataspillproblem frem til 15 år, øker ved 16 år og synker igjen ved 17 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 21,8 prosentpoeng som

tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,45$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 15 år ($p<0,05$) og 17 år ($p<0,05$).

Figur 15.14

Andelen med dataspillproblem blant de som har deltatt og de som ikke har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn og alder.



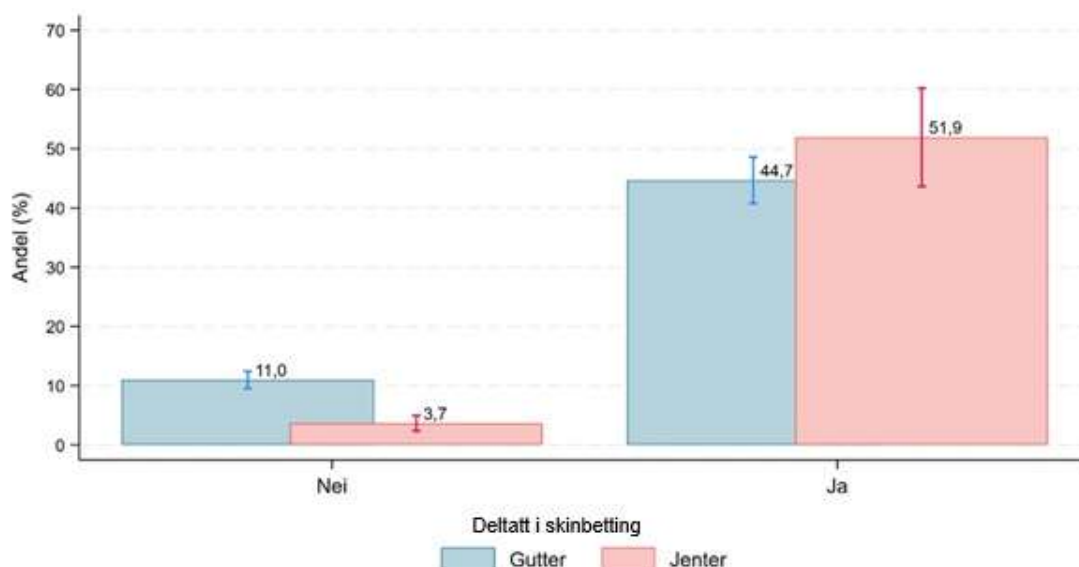
Samlet viser funnene at det å ha deltatt i skinbetting klart er forbundet med å rapportere problemer med dataspill. Sammenhengen kan som nevnt over trolig gå begge veier, idet skinbetting kan utvikle seg til dataspillproblemer dersom en er overopptatt av dataspill for å skaffe skins til skinbetting, eller at de med dataspillproblem starter å delta i skinbetting som en inntektsgenererende aktivitet (Hing et al., 2021). Funnene viser ellers at å delta i skinbetting ser ut å indikere, særlig for unge jenter, en særskilt forhøyet risiko for også å ha dataspillproblemer.

Andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt og de som ikke har deltatt i skinbetting etter kjønn

Figur 15.15 viser andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt i og de som ikke har deltatt i skinbetting, brutt ned på kjønn. Figuren viser en positiv sammenheng mellom andelen med pengespillproblem og deltakelse i skinbetting for både jenter og gutter. Blant jentene er det 48,3 prosentpoeng forskjell i andelen med pengespillproblem mellom de som har deltatt i skinbetting og de som ikke har deltatt i skinbetting, som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=1,22$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Blant guttene er forskjellen 33,7 prosentpoeng i andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt og ikke deltatt i skinbetting, som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=0,79$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom jenter og gutter som har deltatt i skinbetting. Funnene er i tråd med andre studier som viser en sammenheng mellom skinbetting og pengespillproblemer (Greer et al., 2023; Wardle & Tipping, 2023). Igjen er det på grunn av studiedesignet ikke mulig å si noe sikkert om mekanismene som er involvert. Det kan være at det er felles sårbarhetstrekk som bidrar både til skinbetting og pengespillproblem (f.eks. impulsivitet eller lav grad av foreldremonitorering) eller strukturelle likhetstrekk ved spillformene (styrt av felles grunnleggende forsterkningsskjema).

Figur 15.15

Andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt og de som ikke har deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn.

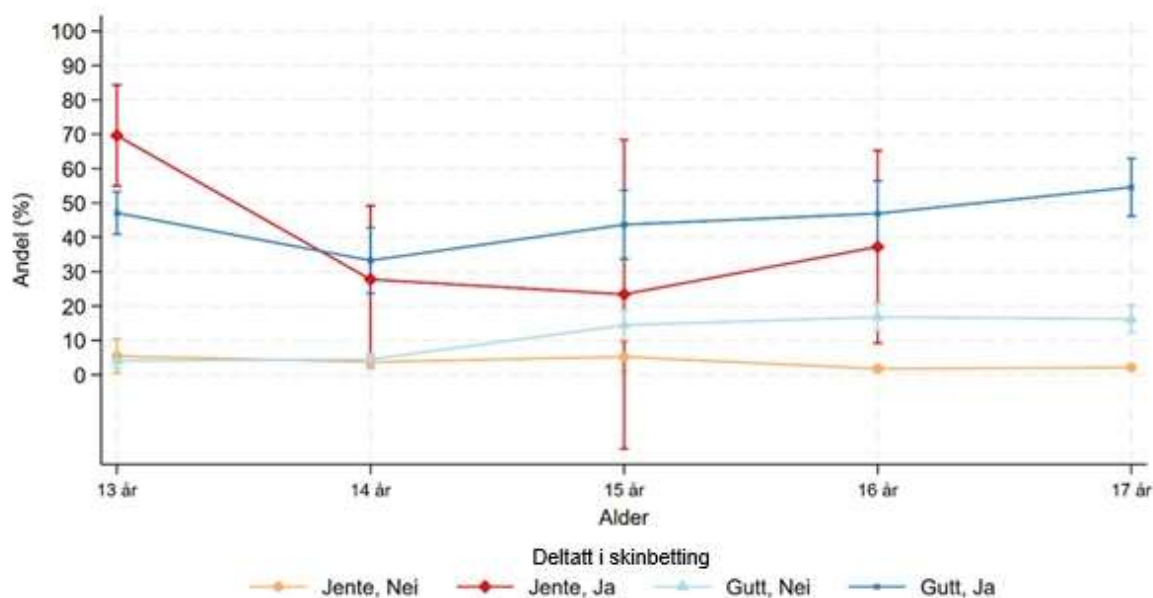


Figur 15.16 viser andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt og ikke deltatt i skinbetting, brutt ned på kjønn og alder. Figuren viser at andelen pengespillproblem er lavest blant jenter som ikke har deltatt i skinbetting og høyest blant gutter og jenter (ved 12 år) som har deltatt i skinbetting. Figuren viser brede konfidensintervall blant jenter som har deltatt i skinbetting, noen som betyr at estimatene er særdeles usikre i alderen fra 14 år til 16 år. Videre, andelen jenter som er 17 år kunne ikke estimeres på grunn av fravær av observasjoner. Blant jenter som ikke har deltatt i skinbetting er andelen med pengespillproblem nokså jevn med stigende alder. Blant jenter som har deltatt i skinbetting er konfidensintervallene svært brede i alle aldersgrupper, unntatt de som er 12 år, noe som innebærer stor usikkerhet i estimatene.

Andelen med pengespillproblem synker fra 13 år til 15 for å øke blant de som er 16 år. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 46,2 prosentpoeng som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $h=0,96$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er henholdsvis 13 år og 14 år ($p<0,05$). Blant gutter som ikke har deltatt i skinbetting er andelen med pengespillproblem jevn mellom de to yngste aldersgruppene og øker ved 15 år for å deretter jevne seg ut med stigende alder. Forskjellen mellom den laveste og høyeste andel er 12,8 prosentpoeng som tilsvarer en liten til middels effekt (Cohen's $h=0,44$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de henholdsvis tre eldste aldersgruppene og de henholdsvis yngste aldersgruppene ($p<0,05$). Blant gutter som har deltatt i skinbetting synker andelen med pengespillproblem mellom de to yngste aldersgruppene for å deretter øke med stigende alder. Forskjellen mellom den høyeste og laveste andel er 21,3 prosentpoeng som tilsvarer en liten til moderat effekt (Cohen's $h=0,43$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 14 år ($p<0,05$) og 17 år ($p<0,05$).

Figur 15.16

Andelen med pengespillproblem blant de som har deltatt og ikke deltatt i skinbetting brutt ned på kjønn og alder.



Funnene viser samlet en klar sammenheng mellom skinbetting og pengespillproblemer, på tvers av kjønn og alder. Se avsnittet over vedrørende mulige forklaringer på sammenhengene.

Oppsummering

Det ble funnet en klar sammenheng mellom å rapportere problem med lootbokser og å ha dataspillproblem. Også det å ha kjøpt lootbokser var positivt assosiert med dataspillproblem. Videre viste data at de som hadde kjøpt lootbokser deltok i pengespill i større grad enn de som ikke hadde kjøpt lootbokser. Det ble også funnet en sammenheng mellom kjøp av lootbokser og pengespillproblem. Blant de som hadde kjøpt skins var utbredelsen av dataspillproblem høyere enn blant de som ikke hadde kjøpt skins. De som hadde kjøpt skins deltok også hyppigere i pengespill enn de som ikke hadde kjøpt skins. Det ble også funnet at de som hadde kjøpt skins var overrepresentert blant de med pengespillproblem. De som hadde deltatt i skinbetting hadde hyppigere problem med både dataspill og pengespill sammenliknet med de som ikke hadde deltatt i skinbetting. Generelt ble de ovenstående sammenhengene funnet på tvers av både kjønn og alder. Samlet viser funnene en klar sammenheng mellom «gråsoneaktiviteter» og data- og pengespillproblem. Forklaringsmekanismer knyttet til individet (som reguleringsvansker og lav grad av foreldremonitorering) og spillene (felles utforming og belønningsmekanismer) kan ligge bak sammenhengene.

KAPITTEL 16. EKSPONERING FOR DATA-OG PENGESPILLREKLAME

Reklame for dataspill har trolig økt de siste årene. Slik reklame forekommer innenfor et eksisterende spill, som på mobil, der en kan få spillrelevant belønning (f.eks. flere liv/mer ressurser) for å se visse dataspillreklamer. En del av disse reklamene muliggjør også spilling av demoversjoner av spillet det reklameres for. Ellers er reklame for dataspill ikke uvanlig via streaming og på sosiale medier. Når det gjelder utbredelsen av eksponering for reklame for dataspill er dette per i dag lite kjent, mens vi vet at reklame for pengespill er hyppig forekommende. Den siste befolkningsundersøkelsen på voksne (16-74 år) i Norge viste at 39% hadde sett reklame for pengespill på TV ukentlig eller oftere, mens den tilsvarende andelen for reklame på internett var om lag 41%. Unge hadde oftest sett reklame på internett. De med pengespillproblemer hadde sett reklame oftere enn de uten problemer. Menn og unge rapporterte større innvirkning av reklame enn eldre (Pallesen et al., 2023). Et potensielt problem med pengespillreklame er at den kan utløse tilbakefall hos de som sliter eller har slitt med pengespillproblemer (Binde, 2007). En paraplyoversikt viser til og med en dose-respons effekt av reklameeksponering på deltakelse i skadelige pengespill og at de mest sårbare (unge og personer med pengespillproblem) blir mest påvirket (McGrane et al., 2023).

I den siste store ungdomsundersøkelsen i Norge ble det også vist at pengespillreklame var hyppig og at storspillere og de med problem rapporterte mer eksponering enn de som spilte mindre og hadde lite problem (Frøyland et al., 2010).

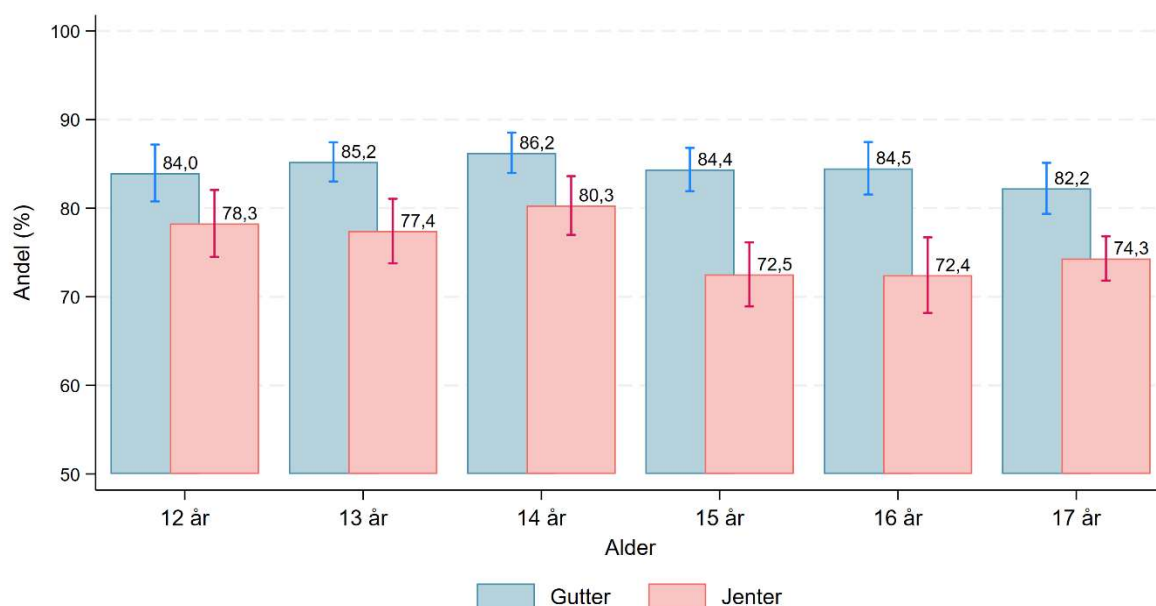
En oversiktsartikkel vedrørende pengespillreklame og ungdom konkluderer også med at slik reklame er hyppig forekommende, blant annet under idrettsarrangement og på sosiale medier og at gutter og de med pengespillproblemer ser ut til å bli mer påvirket enn jenter og de uten pengespillproblemer (Labrador et al., 2021). En dansk undersøkelse blant unge konkluderte med at selv om eksponeringen var høy så rapporterte de fleste at reklamen i liten grad virket inn på deres atferd, men at de som spilte mye og som hadde problemer likevel ble mer påvirket enn de som spilte lite og som ikke hadde problemer (Kristiansen & Severin-Nielsen, 2022).

I denne undersøkelsen ble elevene spurt om de hadde sett reklame for dataspill på TV eller internett. I alt 8 370 svarte på dette spørsmålet. Den totale andelen som har sett dataspillreklame er 80,3%. Andelen var 75,9% blant jentene ($n=4\,197$) og 84,4% blant guttene. Det er 8,6 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten kjønnseffekt (Cohen's $h=0,22$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$).

Blant guttene er andelen nokså flat på tvers av alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 4,0 prosentpoeng og som tilsvarer en neglisjerbar effekt (Cohen's $h=0,11$). Det er ikke noen forskjeller mellom aldersgruppene. Blant jentene er andelen jevn mellom de to yngste aldersgruppene, øker blant de som er 14 år, for å deretter synke og flate ut og deretter øke igjen blant 17 åringer. Differansen mellom den største og minste andelen er 7,9 prosentpoeng og som tilsvarer en neglisjerbar effekt (Cohen's $h=0,19$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 14 år og de som er 15 år ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter rapporterer å ha sett reklame for dataspill i alle aldersgrupper ($p<0,05$). Dette reflekterer trolig at flere gutter spiller data og i større grad har dataspillproblemer, da studier har vist en oppmerksomhetsskjevhet mot dataspillrelaterte stimuli blant de som rapporterer dataspillproblemer (Chang et al., 2025).

Figur 16.1

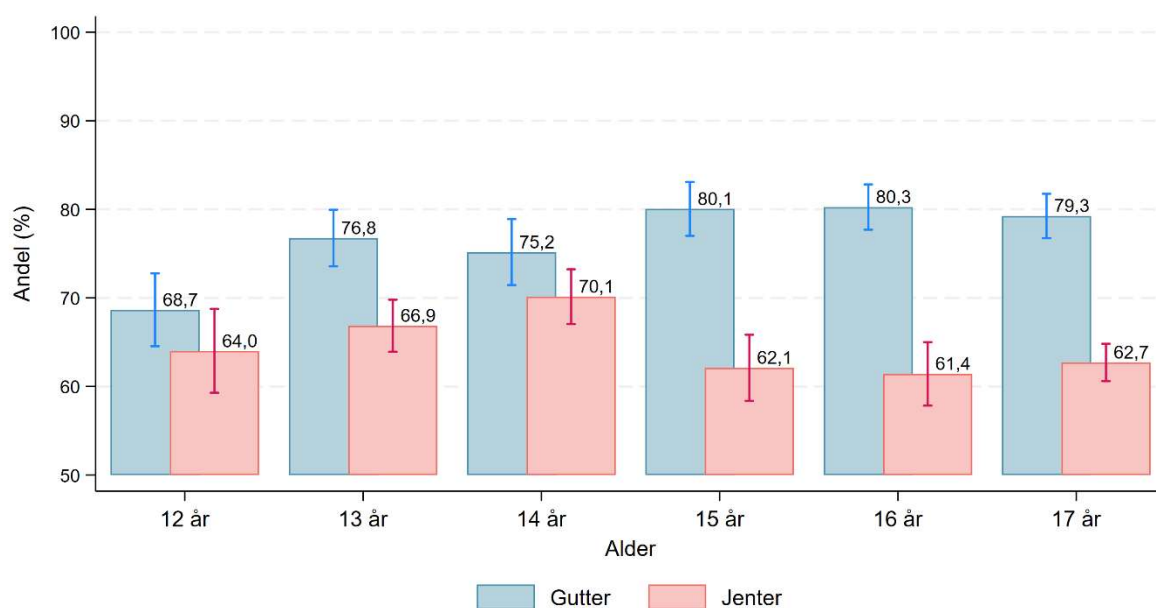
Andelen som har sett reklame for dataspill på TV eller internett brutt ned på kjønn og alder



I denne undersøkelsen ble elevene også spurt om de hadde sett reklame for pengespill på TV eller internett der i alt 8 384 svarte på spørsmålet. Den totale andelen som har sett pengespillreklame er 70,8%. Andelen er 64,6% blant jentene ($n=4\,419$) og 76,7% blant guttene. Det er 12,1 prosentpoeng forskjell mellom gutter og jenter som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,27$). Forskjellen er statistisk signifikant ($p<0,05$).

Figur 16.2

Andelen som har sett reklame for pengespill på TV eller internett brutt ned på kjønn og alder



Figur 16.2 viser andelen som rapporterer å ha sett pengespillreklame, brutt ned på kjønn og alder. Blant guttene øker andelen mellom de to yngste aldersgruppene for å jevne seg ut og

deretter øke ved 15 år og deretter flate ut med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 11,6 prosentpoeng som tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,27$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 12 år og de som er henholdsvis 13 år og 15 år og eldre ($p<0,05$). Blant jentene øker andelen fra 12 år til 14 år for å deretter synke og jevne seg ut med økende alder. Differansen mellom den største og minste andelen er 8,7 prosentpoeng og tilsvarer en liten effekt (Cohen's $h=0,18$). Det er en statistisk signifikant forskjell mellom de som er 14 år og de som er henholdsvis 15 år og eldre ($p<0,05$). En større andel gutter enn jenter har sett reklame for pengespill i alle aldersgrupper ($p<0,05$), unntatt blant de som er 12 år. Funnene reflekterer en kjønnsforskjell som ellers er rapportert i litteraturen (Kristiansen & Severin-Nielsen, 2022). Når det gjelder alder så var det en svak økende tendens hos gutter, som kan reflektere økende oppmerksomhetsskjevhet, som stiger med økende pengespillinvolvering med alder (Coelho et al., 2023). Hos jenter var det en økning i pengespillreklameeksponering frem til 14 års alder, og deretter en reduksjon, som kan bety at jenter i redusert grad har interesse for pengespill (jf. kapittel 8). Totalt, både for data- og pengespillreklame ser eksponeringen ut til å være høy. Diskusjoner knyttet til forbud / regulering av reklame kan dermed være aktuelt (Friend & Ladd, 2009).

Oppsummering

I alt 80,3% (75,9% av jentene og 84,4% av guttene) hadde i løpet av siste måned sett reklame for dataspill på TV eller internett. For gutter var dette ganske stabilt over alder, mens det for jenter var en svak fallende tendens med alder. Når det gjelder pengespillreklame rapporterte totalt 70,8% (i alt 64,6% av jentene og 76,7% av guttene) eksponering for dette siste måneden på TV eller internett. For gutter var det en noe stigende eksponering med alder, mens det var jenter overordnet var en svak nedadgående eksponering med alder

KAPITTEL 17. SØVN OG DATASPILL

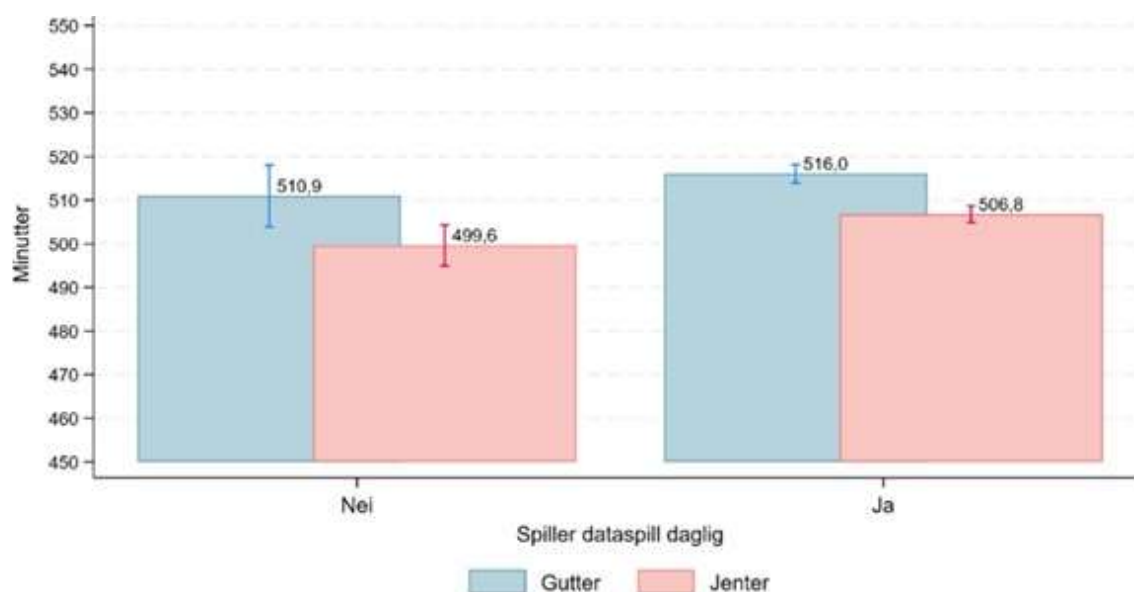
Søvn er en viktig helseatferd som bidrar til å opprettholde god fysisk og psykisk velvære, der god søvn innebærer riktig søvntidspunkt, tilstrekkelig mengde og god kvalitet (Buysse, 2014). Forskning tyder på at ungdom ofte sover for lite og har vansker med å sovne (Hamre et al., 2022). En økning i skjermbruk og dataspilling de senere årene har skapt bekymring rundt hvorvidt dette kan gå på bekostning av søvnen for denne aldersgruppen (Hamre et al., 2022). Dette knyttes til at tid brukt på skjermaktiviteter direkte kan fortrenge søvn eller søvnfremmende rutiner, som å roe ned før og etter leggetid. Andre foreslåtte mekanismer knyttes til at lyset fra digitale enheter kan negativt påvirke kroppens søvnregulerende mekanismer, samt at skjermaktiviteter kan føre til fysisk eller psykisk aktivering (Hysing et al., 2015). Så langt tyder litteraturen på at både skjermtid og enkelte former for dataspillatferd er forbundet med negative effekter på søvnhelsen (Hale & Guan, 2015; Kristensen et al., 2021), der problematisk dataspilling har blitt assosiert med kortere søvnlengde, økt sannsynlighet for dårlig søvnkvalitet, søvnighet på dagtid og ulike søvnproblemer (Kristensen et al., 2021). Også tidligere studier av norske ungdommer har funnet negative sammenhenger mellom ulike former for dataspillatferd og søvnindikatorer (Hamre et al., 2022). Dette kapitlet vil bidra med oppdatert kunnskap på sammenhengene mellom søvn og dataspilling.

Gjennomsnittlig søvntid, daglig dataspilling og dataspillproblem

Grunnlaget for total søvntid er 7 006 respondenter. Gjennomsnittlig søvntid er 510,6 minutter (8 timer og 31 min) per natt. Blant de som ikke spiller dataspill daglig ($n=1\,034$) er gjennomsnittlig søvntid 501,6 minutter, som er signifikant ($p<0,05$), men marginalt (Cohen's $h=0,15$) mindre enn blant de som spiller daglig ($n=5\,972$) der gjennomsnittlig søvntid er på 512,0 minutter.

Figur 17.1

Gjennomsnitt søvntid blant de som spiller og ikke spiller dataspill daglig, brutt ned på kjønn.



Figur 17. 1 viser total søvntid blant de som spiller og ikke spiller dataspill daglig, brutt ned på kjønn. For jenter er den totale søvntiden signifikant ($p<0,05$) lengre blant de som spiller dataspill daglig sammenlignet med de som ikke spiller. Forskjellen på 7,6 minutter tilsvarer en neglisjerbar effekt (Cohen's $d=0,13$). Blant guttene er det 5,1 minutter forskjell i søvntid mellom

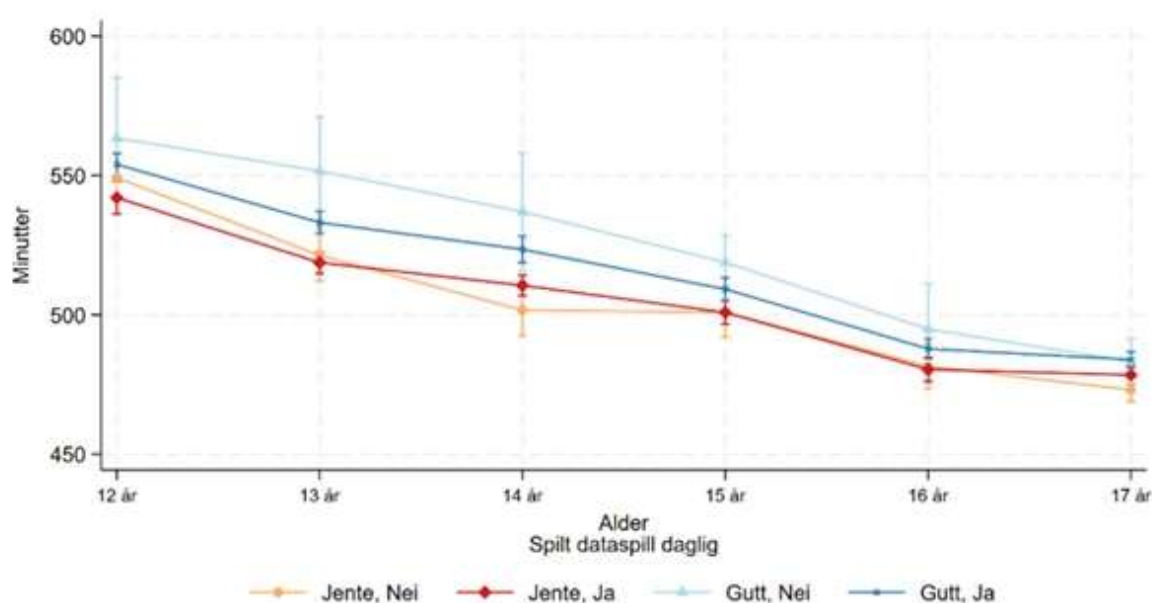
de som spiller og ikke spiller daglig. Forskjellen er ikke signifikant og effekten er neglisjerbar (Cohen's $d=0,08$).

Gjennomsnittlig søvntid blant de som spiller og ikke spiller dataspill daglig, brutt ned på kjønn og alder

Figur 17.2 viser gjennomsnittlig søvntid blant de som spiller og ikke spiller dataspill daglig, brutt ned på kjønn og alder. Resultatene viser at gjennomsnittlig søvntid reduseres med stigende alder uavhengig om man spiller eller ikke spiller dataspill daglig. Dette er i stor grad i tråd med aldersforventede endringer i søvnlength (Gradisar et al., 2011; Hirshkowitz et al., 2015).

Figur 17.2

Gjennomsnittlig søvntid blant de som spiller og ikke spiller dataspill daglig brutt ned på kjønn



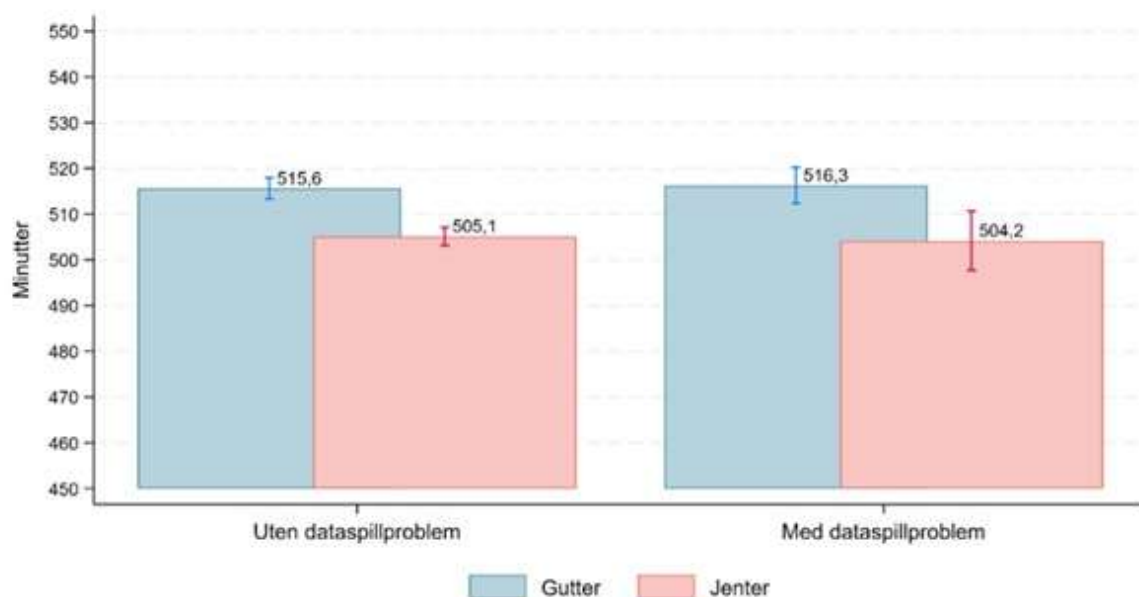
Figuren viser en tendens til at de som spiller dataspill blant gutter har kortere søvntid enn gutter i tilsvarende alder som ikke spiller, men forskjellene er ikke statistisk signifikant og reduseres med økende alder. Samme tendens observeres ikke blant jenter, men en signifikant forskjell ble funnet blant 17-årige jenter, der de som spiller dataspill sover mer enn de som ikke spiller.

Mer detaljert viser funnene at blant de som er 14 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom jenter som ikke spiller daglig og henholdsvis gutter som henholdsvis spiller ($p<0,05$) og ikke spiller daglig ($p<0,05$). Det er også en statistisk sikker forskjell mellom gutter og jenter som spiller daglig ($p<0,05$). Blant de som er 15 år er det en statistisk sikker forskjell mellom jenter som spiller daglig og henholdsvis gutter som ikke spiller ($p<0,05$) og spiller daglig ($p<0,05$). Blant de som er 16 år er det en statistisk signifikant forskjell mellom jenter og gutter som spiller dataspill daglig ($p<0,05$). Blant de som er 17 år er det statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter som ikke spiller daglig og jenter og gutter som spiller dataspill daglig.

Gjennomsnittlig søvntid blant de med og uten dataspillproblem

Figur 17.3

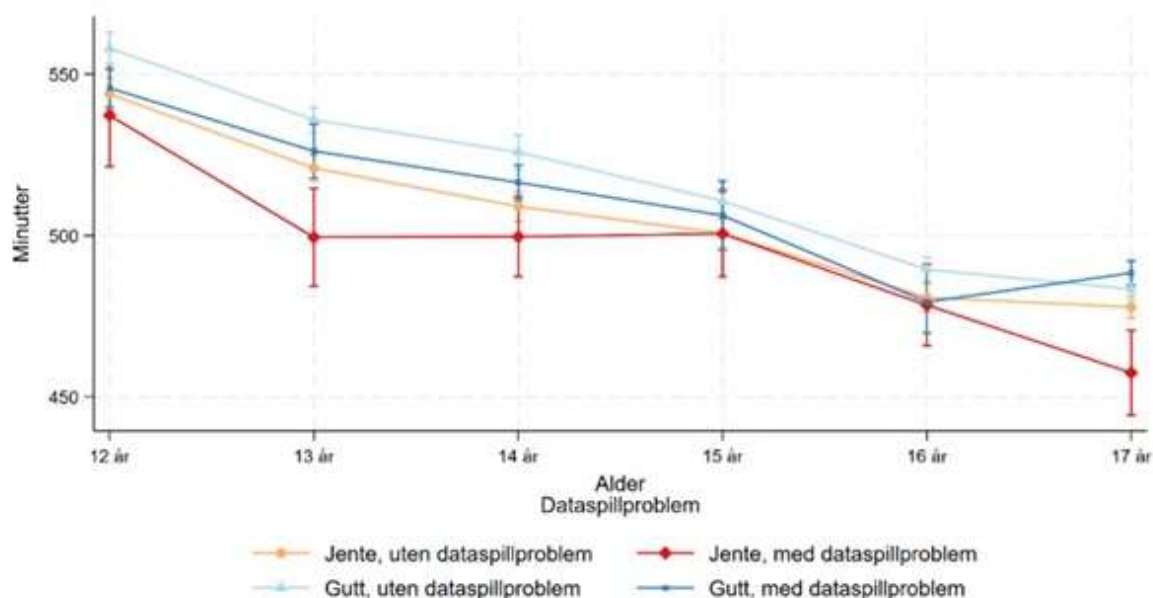
Gjennomsnittlig søvntid blant de med og uten dataspillproblem, brutt ned på kjønn.



Figur 17.3 viser den gjennomsnittlige søvntiden mellom de uten og de med dataspillproblem, brutt ned på kjønn. Blant jentene er differansen under ett minutt (0,96 minutt) som tilsvarer en neglisjerbar effekt (Cohen's $d=0,02$). Forskjellen er ikke signifikant. Blant gutter er differansen under ett minutt (0,63 minutter) som tilsvarer en neglisjerbar effekt (Cohen's $d=0,01$). Forskjellen er ikke signifikant.

Figur 17.4

Gjennomsnittlig søvntid blant de med og uten dataspillproblem, brutt ned på kjønn og alder.



Dersom man bryter ned resultatene på alder og kjønn som vist i figur 17.4 er det tendenser til mindre søvntid for de med dataspillproblemer sammenlignet med jevnaldrende som ikke har dataspillproblemer, men forskjellene er kun signifikante i enkelte aldersgrupper. For gutter er forskjellene statistisk sikre blant 12- og 14-åringer, og for jenter blant 13- og 17 åringer. Uavhengig av dataspillproblem og kjønn, synker gjennomsnitt søvntid med økende alder. Gjennomsnittlig søvntid er lengst blant gutter uten dataspillproblem og kortest blant jenter med dataspillproblem.

Mer detaljert viser funnene at blant jenter uten dataspillproblem er det 65,9 minutter forskjell mellom de som sover lengst og de som sover kortest, som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d=1,14$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 14 år og 15 år, og de som er 16 år og 17 år. Blant jenter med dataspillproblem er forskjellen mellom de som sover lengst og de som sover kortest 79,7 minutter som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d=1,97$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 13 år og henholdsvis 14 år til 16 år, de som er 14 år og 16 år, 15 år og 16 år og 16 år og 17 år. Blant gutter uten dataspillproblem er det 74,5 minutters forskjell mellom de som sover lengst og de som sover kortest som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d=1,29$). Det er statistisk signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 14 år og 15 år og 16 år og 17 år. Blant gutter med dataspillproblem synker gjennomsnittstiden til 16 år for å øke noe ved 17 år. Det er 66,3 minutters forskjell mellom de som sover lengst og de som sover kortest, som tilsvarer en stor effekt (Cohen's $d=1,54$). Det er statistisk sikre forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom de som er 13 år og de som er henholdsvis 14 år til 16 år, de som er 14 år og henholdsvis 15 år og 16 år, de som er 15 år og 16 år og de som er 16 år og 17 år.

Blant de som er 12 år er det signifikante forskjeller mellom gutter uten dataspillproblem og henholdsvis jenter uten dataspillproblem ($p<0,05$) og gutter med dataspillproblem ($p<0,05$). Blant de som er 13 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter med dataspillproblem og henholdsvis jenter og gutter uten dataspillproblem. Blant de som er 14 år er det signifikante forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom jenter uten dataspillproblem og henholdsvis jenter og gutter med dataspillproblem og mellom jenter og gutter med dataspillproblem. Blant de som er 15 år og 16 år er det en statistisk sikker forskjell mellom jenter og gutter uten dataspillproblem ($p<0,05$). Blant de som er 17 år er det statistisk sikre forskjeller mellom alle grupper ($p<0,05$), unntatt mellom gutter med og uten dataspillproblem.

Oppsummert viser undersøkelsen at det eksisterer forskjeller for enkelte aldersgrupper der det er noe kortere søvntid mellom de som har dataspillproblemer sammenlignet med de som ikke har det, men disse varierer mellom kjønnene og opptrer ikke i de samme aldersgruppene. Funnene støtter dermed i begrenset grad tidligere forskning (Hamre et al., 2022; Kristensen et al., 2021) som viser til negative sammenhenger mellom søvn og henholdsvis dataspilling og dataspillproblemer. Fraværet av signifikante forskjeller i søvntid kan indikere at det ikke nødvendigvis er dataspill alene som påvirker søvn lengden direkte, men andre faktorer som spiller en større rolle vedrørende søvnen. I denne undersøkelsen er ikke andre former for skjermaktiviteter blitt målt, og forskning viser at dataspilling utgjør kun en del av den totale skjermtiden som potensielt kan påvirke søvn helsen negativt. Videre er det uklart om konteksten rundt unge har endret seg, f.eks. knyttet til økt digital kompetanse eller mer bevissthet rundt skjermbruk blant foreldre og unge. De observerte forskjellene i enkelte aldersgrupper, som ikke er konsistente mellom kjønnene, tyder på at sammenhengen mellom dataspillproblemer og

søvn er mer kompleks og sannsynligvis påvirkes av ulike utviklingsmessige og sosiale faktorer. Det er dermed behov for mer nyansert kunnskap på feltet.

Oppsummering

Det ble funnet en nedgang i søvntid med alder - i tråd med aldersforventede endringer. Det var ingen sammenheng mellom søvnlengde og deltakelse i dataspilling når funnene ble brutt ned på kjønn og alder. Når det gjelder søvnlengde og dataspillproblemer viser funnene at for noen aldersgrupper (gutter 12 og 14-år, og jenter 13 og 17 år) har de med dataspillproblem kortere søvnlengde enn de uten dataspillproblem. Siden funnet ikke var konsistent på tvers av begge kjønn for alle aldersgruppe indikerer funnene fra studien at sammenhengene mellom søvn og dataspillproblem ikke er så sterke som tidligere antatt og at andre forhold, inkludert andre former for skjermtid, kan ha betydning for søvnen til de unge.

KAPITTEL 18. DISKUSJON

Resultatene fra denne landsomfattende skolebaserte undersøkelsen viste at om lag 90% har deltatt i dataspill, noe flere gutter enn jenter, med en viss reduksjon med stigende alder blant jenter. Funnene vedrørende kjønnsforskjellene er i tråd med andre norske undersøkelser på barn og unge (Frøyland et al., 2010; Medietilsynet, 2022, 2024) og blant den mer voksne befolkningen (Leino et al., 2024; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020). Kjønnsforskjellene kan forklares ut fra at noe innhold (f.eks. konkurranse, vold, seksuelle element) og mentale operasjoner (som romlig rotering) i dataspill appellerer mer til menn enn kvinner, samtidig som kvinner gjerne prioriterer annen type skjermaktivitet (Cruea & Park, 2012; Esteban-Ramiro et al., 2025; Leonhardt & Overå, 2021; Lopez-Fernandez et al., 2019; Moreno-López & Argüello-Gutiérrez, 2025). Deltakelse hos jenter så ut til å henge sammen med noen flere negative faktorer (som dårlig helse, røyking, lav foreldremonitorering) enn for gutter, og kan indikere at jenter som har ulike problematikk søker seg mot gaming eller får større belastninger (som vanskeligere å få innpass) fordi de driver med en aktivitet som er mindre akseptert for denne gruppen (Leino et al., 2024).

Totalt i dette utvalget ble 13.0% klassifisert som problemdataspillere og 2.1% som dataspillavhengige. Dette er en betydelig økning fra den forrige ungdomsundersøkelsen som viste at henholdsvis 6.3% og 0.9% da var i tilsvarende kategorier (Frøyland et al., 2010). Blant den voksne befolkningen fant vi en økning i utbredelsen av dataspillavhengighet fra 2015 til 2019 (Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016). Trolig reflekterer økningen at dataspill har utviklet seg over det siste tiåret, at flere sjangere er kommet til som treffer flere (Fomby et al., 2021) og det er også sannsynlig at dagens dataspill har flere avhengighetsskapende elementer enn før. Det er også mulig at COVID-19-pandemien økte deltakelse i dataspill og dataspillavhengighet, og at dette således kan ha bidratt til økningen vi her rapporterer (Han et al., 2022; Oceja et al., 2023). Gutter var klart overrepresentert blant de med dataspillproblem. Det er i tråd med internasjonale studier på feltet (André et al., 2020; Liao et al., 2025) og kan forklares ut fra mekanismene nevnt tidligere i dette avsnittet. Til tross for at tidsbruk ikke er en definerende faktor med tanke på dataspillavhengighet og negative konsekvenser, fant vi i tråd med tidligere forskning at de med dataspillavhengighet generelt brukte mer tid på spilling enn de som ikke var dataspillavhengig (Brunborg et al., 2014). Selv om de enkelte helse- og levekårsvariabler som henger sammen med dataspillavhengighet er noe ulike for gutter og jenter viser funnene at for begge kjønn er dataspillavhengighet assosiert med mindre god helse, røyking, hyppig bruk av energidrikk, lav livstilfredshet, svak familieøkonomi, mobbing og fysisk inaktivitet. Dette samsvarer generelt med funn fra en meta-analyse som identifiserer risikofaktorer assosiert med dataspillavhengighet (Zhuang et al., 2023) og reflekterer at uhelse oftere rammer svakerestilte enn mer ressurssterke grupper og individer.

I alt 18,8% oppga at de hadde deltatt i pengespill i løpet av det siste året, og langt flere gutter (27,7%) enn jenter (9,3%) hadde deltatt. Deltakelse i pengespill er betydelig lavere enn i undersøkelsen gjort av Frøyland et al. (2010) der det ble funnet at 64,3% hadde deltatt i pengespill siste året. Funnet i denne undersøkelsen stemmer likevel godt overens med den siste befolkningsstudien i Norge, som viser at blant de mellom 16 og 17 år hadde 24,6% deltatt i pengespill siste året (Pallesen et al., 2023). Det er også slik at man generelt, både i Norge (Engebø et al., 2021) og internasjonalt (Abbott et al., 2014; Stone et al., 2024), har observert en nedgang i pengespilldeltakelse. En forklaring på endringen er at dataspill har overtatt som underholdning, særlig for de yngste (Pallesen et al., 2023). Det kan imidlertid ikke utelukkes at forskjellen i pengespilldeltakelse mellom Frøyland et al. (2010) og denne undersøkelsen til en

viss grad kan reflektere metodologiske forhold, som at det i denne undersøkelsen ble brukt et silingsspørsmål før en ble bedt om å redegjøre for spesifikke pengespill, mens Frøyland et al. (2010) ikke benyttet dette. For gutter er det en viss stigende tendens til deltakelse i pengespill med økende alder, mens det for jenter ser ut til å være en svak synkende deltakelse med økende alder. Dette kan reflektere at pengespill er «normalisert» hos unge menn og kan til og med ha identitetsskapende funksjoner (Kirkeby, 2025). Til tross for dette er pengespill ikke tillatt for de som er under 18. Mer forskning trengs derfor for å finne ut hvordan de unge deltar i pengespill før de har nådd aldersgrensen.

Når det gjelder de spesifikke spillene ble spørsmål om dette kun stilt til de på videregående skole. Den mest hyppige spillformen var skrapelodd og internettkasino. Førstnevnte spillform var også den mest hyppige rapportert av Frøyland et al. (2010), der 56,8% hadde deltatt. I undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) hadde bare 2,1% deltatt i kasinospill på nett. Dette tyder på at til tross for nedgangen i pengespill generelt, har det vært en stor økning i spill på nettkasino. Det samme gjelder internettpoker der 5.1% i undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) rapporterte dette, mot 11.8% i denne undersøkelsen. I denne undersøkelsen var ellers private spill (15,1%) og sportspill (13.8%) hyppig spilt. Sammenlikningen med Frøyland et al. (2010) bør tolkes med forsiktighet fordi det i den undersøkelsen ikke bare var de eldste (som i vår undersøkelse som fikk spørsmål om spesifikke spill). Likevel viser Frøyland et al. (2010) at blant sammenliknbare aldersgrupper så var det om lag 2.6% og 6.5% som hadde deltatt i hhv. nettkasino og internettpoker. Det synes dermed rimelig å konkludere med at deltakelse i pengespill generelt har gått ned blant unge i Norge de siste 15 årene, men at deltakelsen i nettkasino og internettpoker reelt har økt, noe som er i tråd med økende spilling over nett (Pallesen et al., 2021) og at det nettopp er de unge som deltar i nettspill (Pallesen et al., 2023). Dette er bekymringsfullt da denne type spill regnes for å ha stort avhengighetsskapende potensiale. Funnene viste ellers at deltakelse i pengespill blant elever på videregående skole for begge kjønn var assosiert med alkohol og nikotinbruk. Dette er tråd med andre studier (Peters et al., 2015) og kan indikere at pengespill utgjør en av flere interrelaterte risikoatferder blant unge. Pengespilldeltakelse var for både gutter og jenter inverst relatert foreldremonitorering, noe som er vist for unge i flere europeiske land (Testa et al., 2025), og indikerer at grensesetting og kontroll fra foreldre kan begrense pengespilling hos unge. Mobbing var også relatert til deltakelse i pengespill. Dette er i tråd med andre studier som har vist en sammenheng mellom mobbing og frekvens av deltakelse i pengespill (Grande-Gosende et al., 2020), og pengespillatferden kan i slike tilfeller forstås som en form for unnslippelse eller flukt («escape») (Weatherly & Miller, 2013).

Når det gjelder pengespillproblem viste studien til Frøyland et al. (2010) at 13.0% svarte bekreftende på minst ett spørsmål, mens det i denne studien var 7,2% som svarte tilsvarende. Således tyder dette på en nedgang i pengespillproblem blant de unge de siste 15 årene i Norge. I forhold til andel som deltar i pengespill, som er vesentlig lavere nå enn i 2010 er det imidlertid ikke rimelig å fortolke funnene som en nedgang i spilleproblemer blant de som deltar i pengespill. Funnene vedrørende pengespillproblem viser en klar kjønns- og aldersgradient i det jenter har en betydelig lavere prevalens enn gutter. Mens pengespillproblem viser en synkende tendens blant jenter med stigende alder viser funnene en motsatt trend, med økende prevalens med økende alder blant gutter. Dette kan, som nevnt over indikere tilstedeværelse av en egen spillekultur for gutter sammenliknet med jenter (Kirkeby, 2025). Brutt ned på spesifikke pengespill viser funnene at de med problemer er mer involvert i alle typer pengespill, noe som langt på vei er i tråd med funnene fra den siste befolkningsstudien for voksne (Pallesen et al., 2023). Pengespillproblemer var videre hos begge kjønn relatert til mindre god helse, alkohol- og

nikotinbruk, lav foreldremonitorering, mobbing og hyppig bruk av energidrikker. Overordnet er funnene i tråd med ulike litteraturgjennomganger som peker på at pengespillproblem blant unge er assosiert med ugunstige helsemessige, familie- og levevilkår (Molinaro et al., 2018; Riley et al., 2021). Når det gjelder sammenhengen mellom deltakelse i dataspill og pengespill kan en tenke seg at de to aktivitetene har en negativ sammenheng (substitusjonshypotese) fordi tid og penger er begrenset eller at de fasiliteter hverandre på grunn av felles elementer (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022). For jenter fant vi en klar støtte for fasiliteringshypotesen på tvers av alder, mens vi for yngre gutter (12-13 år) fant støtte for substitusjonshypotesen, og for eldre gutter (15-17 år) fant vi støtte for fasiliteringshypotesen. For elever på videregående skole viste funnene at de som deltok i dataspill hyppigere deltok i alle former for pengespill, sammenliknet med de som ikke spiller dataspill. Sammenhengen kan forklares ut fra felleselementer i spillene (Kolandai-Matchett & Abbott, 2022).

Vi finner høyere sannsynlighet for å ha spilt pengespill blant ungdom som har dataspillproblem (problemspiller og dataspillavhengig) sammenliknet med de som ikke har dataspillproblem både blant gutter og jenter, og andelen som har spilt pengespill øker med alder for både rekreasjonsspillere, problemspiller og dataspillavhengige. Dette kan reflektere at med økende alder vil man i større grad bli eksponert for, og delta i aktiviteter som er rettet mot voksne (Delfabbro & King, 2020). Når det gjelder symptom på pengespillproblem finner vi at i gruppen av dataspillavhengige er andelen som har både løyet om og brukt mer penger enn planlagt på pengespill 30,5% mot henholdsvis 6,4% (problemdataspiller), 2,1% (rekreasjonsspiller) og 1,5% (ikke dataspiller) i de andre dataspillertypene. Dette mønsteret med signifikant høyere andel med ett eller to symptom på pengespillproblem i gruppen av dataspillavhengige er gjeldende både for jenter og gutter, og i stor grad på tvers av alder. Studien av Frøyland et al. (2010) fant en sammenheng mellom pengespill- og dataspillavhengighet blant norsk ungdom, men det er ikke sterk støtte i litteraturen for at det ene er en prediktor for det andre, men heller at bakenforliggende faktorer er assosiert med begge typer spillproblemer (Delfabbro & King, 2020), samt at pengespillproblem og dataspillproblem har sine unike forklaringsfaktorer, som at pengespillproblem i større grad er assosiert med for eksempel rusmiddelavhengighet (Sanders & Williams, 2019).

Som beskrevet tidligere har vi de senere år sett en økning i utbredelsen av såkalte gråsonespill – spill som ligger i skjæringspunktet mellom pengespill og dataspill. Dette kan være simulerte pengespill som ligner pengespill i struktur og format, men med virtuell valuta, eksempelvis online kasinospill og poker. Andre spillaktiviteter i gråsonen er relatert til lootbokser og skins der man kjøper eller satser med virtuelle eller faktiske penger for å oppnå element som man kan bruke eller få status gjennom i spillet. Nivået av deltakelse i disse gråsonespillene- og elementene varierer avhengig av type aktivitet og med individuelle karakteristikk. I vår studie fant vi at nærmere 50% av ungdom har deltatt i simulerte pengespill i løpet av det siste året, med en høyere andel gutter (57.6%) enn jenter (32.1%). Når det gjelder kjøp av lootbokser og skins med penger er det imidlertid store kjønnsforskjeller der 45% av gutter mot bare 9% av jenter oppga å ha kjøpt lootbokser i løpet av det siste året og tilsvarende 46.2% av guttene og 11.5% av jentene oppgir å ha kjøpt skins i løpet av det siste året. Deltakelse i skinbetting var betraktelig lavere, men viste også kjønnsforskjeller der 21.4% av gutter og 8.4% av jenter oppga å ha deltatt i dette i løpet av det siste året. Andelene for kjøp av lootbokser er høyere enn vi har funnet blant voksne (Pallesen et al., 2023) og ungdom i Danmark (Kristiansen & Severin, 2020), mens det finnes lite sammenlignbar litteratur på prevalens av skinsrelatert aktivitet.

For simulerte pengespill har jenter en synkende deltakelse med alder, mens for guttene øker denne deltakelsen med alder. For kjøp av lootbokser og skins ser vi imidlertid en svak synkende tendens med alder for begge kjønn. Vi ser altså tydelig ulike nivåer i aktivitet for jenter og gutter basert på om aktiviteten krever bruk av virtuell eller faktisk valuta, der en større andel gutter er villig til å bruke penger i spill, sammenlignet med jenter, mens når det gjelder simulerte pengespill er det mindre kjønnsforskjeller. Dette kan ha med kjønnsforskjeller i risikotakning å gjøre (Wong et al., 2013), men også at gutter i større grad er engasjert i dataspill generelt, der bruk av penger har blitt stadig med relevant, mens simulerte pengespill også finnes på andre sosiale medie-plattformer der en større andel av jenter er. Selv om simulerte pengespill ikke innebærer bruk av penger, er de av flere vurdert som en måte pengespillindustrien kan introdusere pengespill for unge som omgår aldersreguleringen på pengespill, og også fasilitere at stadig yngre mennesker blir kjent med pengespill som «bare et spill» og på den måten sosialiseres inn i pengespillatferd (King et al., 2010). Resultater fra studien vår viser også en sammenheng mellom deltakelse i dataspill og i simulerte pengespill som sannsynligvis reflekterer den tette koplingen mellom digitale plattformer for ulike typer spill (King et al., 2010). At kjøp av lootbokser og skins reduseres med alder reflekterer med sannsynlighet at deltakelse i dataspill også reduseres med alder som vi ser i vår studie og i tidligere studier (Frøyland et al., 2010; Medietilsynet, 2024).

Gjennomsnittsförbruket på lootbokser siste måned var 418 kr blant de som hadde kjøpt dette. Dette vil for noen ungdommer, avhengig av dere og familiens økonomi kunne reflektere beløp som er problematiske. Lootbokser har vært beskrevet som en «betal-for-å-vinne-mekanisme» og har dessuten mulig avhengighetsskapende attributter (Rester, 2019). Sett i lys av at både denne og andre studier har vist at lootbokskjøp er forbundet med dårligere helse og levekårsvariabler (Drummond et al., 2022) er dette problematisk. Gjennomsnittsbeløpet brukt på skins for de som hadde kjøpt dette var 382 kr siste måneden. Dette kan også for de med dårlig råd utgjøre problematiske beløp. Selv om skins normalt ikke har en funksjonsfremmende effekter i dataspill og kanskje dermed et lavere avhengighetsskapende potensiale sammenliknet med lootbokser, kan skins for noen ha identitetsskapende effekter samt reflektere et ønske om vise visuell autoritet (Marder et al., 2019). Det er dermed sannsynlig at noen bruker mer penger på skins enn de egentlig har råd til. I alt 15.5% (8.4% blant jenter og 21.4% blant gutter) har deltatt i skinbetting siste år. Siden skinbetting kan sosialisere barn til senere pengespill er dette også bekymringsfulle tall. Ungdommene i denne studien brukte noe mindre penger på skins enn lootbokskjøp.

Både kjøp av lootbokser, kjøp av skins og skinbetting er i vår studie assosiert med ugunstig eller risikorelatert adferd som bruk av alkohol, tobakk og energidrikk. Flere tidligere studier har funnet tilsvarende sammenhenger med helserelatert risikoadferd som for eksempel alkoholbruk (East et al., 2025). Videre ser vi også sammenhenger mellom kjøp av lootbokser, problematisk bruk av lootbokser, og kjøp av skins og lavere egenvurdert helse og livstilfredshet. Kjøp av skins var assosiert med mer psykiske plager blant gutter. Resultatene i denne studien samsvarer med andre studier som viser at negative psykiske helseutfall mellom annet er assosiert med kjøp av lootbokser (Drummond et al., 2025) og problematisk bruk av lootbokser (Villalba-García et al., 2025). Problematiske bruk av lootbokser, kjøp av skins og skinbetting er i vår studie også assosiert med en rekke negative levekårsvariabler, som for eksempel mer opplevd mobbing, ensomhet (for jenter som rapporterer om skinbetting), lav grad av foreldremonitorering (for problematisk bruk av lootbokser) og lavere familievelstand. Det er foreløpig få studier på kjøp av skins og skinbetting, men tidligere studier har funnet lignende sammenhenger for tilsvarende eller tangerende aktiviteter, for eksempel at deltakelse i pengespill blant unge er forbundet med

ugunstige helse- og helseatferder (Chaumeton et al., 2011; Pisarska & Ostaszewski, 2020) og lav sosioøkonomisk status (Pabayo et al., 2024). Det er behov for flere studier som undersøker ulike spillaktiviteter i gråsonen i relasjon til ungdommers livssituasjon og hverdagsliv, også i et longitudinelt design for å vurdere temporale sammenhenger og utvikling over tid.

I denne studien har vi også undersøkt om deltakelse i ulike typer gråonespilling har sammenheng med dataspill- og pengespillproblem. Som beskrevet og diskutert i kapittel 15 ser vi overordnet at deltakelse i gråonespilling er assosiert både med dataspillproblem og pengespillproblem. Både de som kjøper lootbokser, har lootboksproblem (forbruk og/eller løgn om forbruk), kjøper skins og deltar i skinbetting har høyere sannsynlighet for dataspillproblem enn de som ikke deltar i denne typen aktivitet. Dette er i tråd med tidligere forskning, mellom annet en oversiktstudie av Montiel et al. (2022).

Tilsvarende finner vi at kjøp av lootbokser, problematisk lootboksaktivitet, kjøp av skins og deltakelse i skinbetting er assosiert med høyere sannsynlighet for pengespillproblem sammenlignet med ikke deltakelse i denne typen aktivitet. Dette er i tråd med tidligere studier både når det gjelder kjøp av lootbokser (Hing et al., 2022; Spicer et al., 2022) og skinbetting (Hing et al., 2021) i relasjon til pengespillproblem. En studie blant dansk ungdom på forskjellige lootboksatferder og pengespillproblem fant at salg av lootboksinnhold hadde en sterkere assosiasjon med pengespillproblem enn kjøp av lootbokser (Kristiansen & Severin, 2020). Dette kan muligens forklares med at aktivitet som genererer inntekt, som også skinbetting kan, vil være mer attraktiv for de med pengespillproblem, eller at atferden i større grad kan føre til pengespillproblem. Som beskrevet tidligere har mellom annet Hutul et al. (2025) funnet at dataspillproblemer øker sannsynligheten for kjøp av lootbokser som igjen øker sannsynligheten for pengespillproblemer. Studier støtter også denne antakelsen, som for eksempel at lootbokskjøp øker sannsynligheten for senere pengespilldeltakelse og -problemer (Brooks & Clark, 2023; González-Cabrera et al., 2023). Flere longitudinelle studier trengs for å undersøke ulike typer gråonespill og spillproblemer når det gjelder årsak-virkning. Det er også sannsynlig at en rekke faktorer relatert til psykologiske, sosiale og kontekstuelle forhold spiller inn i å forklare sammenhengene som for eksempel impulsivitet (Hing et al., 2021), belønningsmekanismer (Drummond & Sauer, 2018) og foreldreadferd relatert til monitorering (Lee et al., 2014).

Som følge av den økende digitaliseringen av pengespill og økningen i dataspill på nett, samt konvergensen i pengespill og dataspill på nett, har eksponering for reklame for data- og pengespill trolig økt, samt fått større fokus med tanke på reguleringsmekanismer. I vår studie rapporterer 80,3% og 70,8% å ha sett reklame for henholdsvis dataspill og pengespill på TV eller internett den siste måneden. Andelen blant gutter er litt høyere enn blant jenter for begge typer reklameeksponering. For pengespillreklame rapporterer gutter noe økning i eksponering for pengespillreklame med alder, mens jenter rapporterer reduksjon med alder. Sannsynligvis reflekterer dette en reduksjon i deltakelse i pengespill med økende alder blant jenter. Markedsføring av dataspill og pengespill kan ha betydning for spillatferd. Frøyland et al. (2010) fant for eksempel at ungdommer som hadde tegn til pengespillavhengighet oftere hadde sett reklame for pengespill enn ungdommer uten pengespillavhengighet. Selv om kausale slutninger ikke kan trekkes er det viktig å undersøke dette nærmere. For voksne er det imidlertid studier som tyder på at reklameeksponering kan trigge spill, særlig hos sårbare/utsatte grupper (Binde, 2014; Syvertsen et al., 2022)

Søvn er en viktig helseatferd og redusert søvnhelse har mellom annet blitt knyttet til problematisk dataspilling i form av kortere søvnlengde, økt sannsynlighet for dårlig søvnkvalitet,

søvnighet på dagtid og ulike søvnproblemer (Kristensen et al., 2021). I denne studien fant vi at gjennomsnittlig søvntid reduseres med stigende alder, men er ikke knyttet til deltakelse i dataspill, men i noe grad til dataspillproblem, der de som har dataspillproblem tenderer til å ha kortere søvntid enn de uten dataspillproblem. Det er flere mulige forklaringsmekanismer til dette, blant annet aktivering fra spillet, prioritering av spill over søvn (Hysing et al., 2015). Kausalitet kan ikke konkluderes med ut fra studiedesignet, og en kan også tenke seg at de med dataspillproblemer tyr til spill når de ikke får sove (Hisler et al., 2020). Det er mulig at annen type skjermbruk enn dataspill, eller en kombinasjon av flere typer skjermbruk, har større betydning for søvn blant ungdom.

Metodiske vurderinger

Med tanke på metodiske aspekter ved studien er det naturlige å trekke frem den høye svarprosenten (62.1%) blant elever blant skolene som sa ja til å delta som en styrke. I tillegg ble skoler trukket ut tilfeldig, som også er en viktig metodisk styrke. Selv om ledelsen ved noen skoler takket nei til deltakelse er det lite trolig at dette har påvirket representativiteten, da det er lite trolig at elevkarakteristika i seg selv påvirket skolenes villighet til å delta.

Elevsammensetningen i utvalget reflekterer ikke fullstendig fordelingen av elever på tvers av fylker. Denne svakheten er neppe av vesentlig betydning, da det ikke forventes å være betydelige fylkesvise forskjeller vedrørende de fenomener som ble studert. Dessuten ble det i analysene justert med befolkningsvekter for misforholdet mellom alder, kjønn og antall elever i utvalget og tilsvarende parametre i de respektive fylker. Selv om det kan argumenteres med at innhenting av foreldresamtykke i forkant av deltakelse for alle elever under 16 år er etisk nødvendig, og som ble gjennomført i denne undersøkelsen, vil dette også representere en seleksjon av ressurssterke familier og elever, noe som både etisk og metodisk kan sies å utgjøre en svakhet (Samdal et al., 2023). I tråd med dette er det således grunn til å anta at problemomfanget presentert i denne rapporten snarere representerer en under- enn en overrapportering. Det bør i denne sammenheng bemerkes at samme tilnærming til samtykke ble brukt av Frøyland et al. (2010) som vi sammenlikner mange av funnene med.

Videre er det en styrke at skole er utvalgsenheten og det ble justert for denne clustering-effekten (at observasjoner ikke er uavhengige) i analysene (McCoach & Adelson, 2010). Dersom hovedanalysen sammenlignet flere enn to grupper ble det benyttet Bonferroni-korrigerings for å redusere sannsynligheten for type I-feil. Med tanke på det totale antallet analyser i undersøkelsen (som er svært mange), er det ikke justert for totalantallet av analyser, noen som samlet øker sannsynligheten for type I-feil. En annen styrke med studien er at det for en del sentrale fenomen ble benyttet validerte og godt kjente instrumenter, for eksempel Lie/bet (Johnson et al., 1997) og Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009), som fremmer sammenlikning med andre studier. Vedrørende sammenlikning med den forrige tilsvarende ungdomsundersøkelsen på spill blant unge i Norge (Frøyland et al., 2010) er det noen forskjeller som bør påpekes. I denne studien ble det brukt et screenings spørsmål om deltakelse i pengespill slik at de som ikke bekreftet slik deltakelse ikke fikk oppfølgingsspørsmål om enkelte spill. I undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) lot de alle fra ungdomsskoletrinnene og oppover ta stilling til deltakelse i alle typer pengespill. Det kan derfor ikke utelukkes at dette kan ha resultert i en relativ underrapportering av deltakelse i pengespill i vår undersøkelse. Noen av spørsmålene i vår undersøkelse ble kun stilt til de som ble vurdert «modne nok» (som elever på ungdoms- og videregående skole) til å besvare disse, mens elever fra de fleste trinn i undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) fikk alle spørsmål. Undersøkelsen til Frøyland et al. (2010) ble gjennomført via papirspørreskjema, mens vår undersøkelse ble gjennomført digitalt. Videre er kategoriseringen av noen spillere ikke sammenliknbare. F.eks. bruker Frøyland et al.

(2010) en kategorisering av dataspillere ut fra tidsbruken (f.eks. storspillere > 4 timer daglig eller nesten daglig) mens vi i denne studien har benyttet skårene på Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009). Noen av spørsmålene hadde ulike tidsrammer (siste 12 måneder, siste 6 måneder, siste måned). Dette ble gjort for å kunne sammenlikne med andre studier, for å følge standardinstruksjonene til etablerte instrumenter og for å redusere hukommelsesskjevheter. Likevel vil de ulike tidsrammene til en viss grad vanskeliggjøre sammenlikninger på tvers av funn i denne undersøkelsen. Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009) ble benyttet for å måle dataspillproblematikk. Skalaen ble benyttet for å kunne sammenlikne med tidlige studier (Frøyland et al., 2010) og fordi skalaen har viste gode måleegenskaper (King et al., 2020). Det er imidlertid utviklet nyere skalaer, som IGD9-SF (Pontes & Griffiths, 2015), som måler dataspillproblematikk og som er sterkere forankret i de nyeste diagnosekriteriene (American Psychiatric Association, 2013) for dataspillavhengighet og som en således bør vurderes å bruke i fremtidige studier. På grunn av tverrsnittsdesignet og bruken av selvrappport data kan vi ikke utelukke at funnene kan være påvirket av felles metodeskjevhet (Podsakoff et al., 2003), hukommelsesskjevhet (Coughlin, 1990) og sosial ønskerverdighetsskjevhet (Krumpal, 2013). Det bør ellers understrekes at tverrsnittsdesignet ikke muliggjør konklusjoner om årsak og virkning eller temporalitet. Deltakerne i denne studien ble imidlertid spurt om å oppgi deres telefonnummer med tanke på en mulig oppfølgingsundersøkelse, som vil kunne gi anledning til å si noe mer om sammenhenger på tvers av måletidspunkt.

Denne undersøkelsen peker overordnet på at utbredelsen av dataspill og pengespillproblematikk ikke er ubetydelig. Det samme gjelder involvering i simulerte pengespill, lootbokskjøp og skinbetting. Mange unge eksponeres hyppig for reklame for penge- og dataspill. Samlet innebærer dette at håndheving av 18-års grensen for deltakelse i pengespill bør skjerpes. Reklame for både penge- og dataspill (inklusive simulerte pengespill) rettet mot unge bør begrenses. Innsats for å begrense, regulere og eventuelt forby ulike former for mikro-transaksjoner i dataspill bør vurderes og er per i dag til utredning hos myndighetene (jf. vedtak i sak nr. 12 behandlet i Stortinget 18. mars 2025: [Sak nr. 12 \[13:18:19\] - stortinget.no](#)). Begrensning av tilgang til webplattformer som tilbyr skinbetting fra norske IP-adresser bør også vurderes.

Oppsummering

Sammenliknet med en tilsvarende undersøkelse fra 2010 (Frøyland et al. 2010) viste denne undersøkelsen om lag en fordobling i andelen med dataspillproblem. Ca. 1 av 5 hadde deltatt i pengespill i løpet av siste året, som var en nedgang fra undersøkelsen i 2010. Likevel ser deltakelse i nettkasino og internettpoker ut til å ha økt. Det var en nedgang i pengespillproblem totalt sammenliknet med 2010-undersøkelsen. Blant gutter har ca. 58%, 45%, 46%, og 21% henholdsvis deltatt i simulerte pengespill, kjøpt lootbokser, kjøpt skins og deltatt i skinbetting. Tilsvarende andeler for jenter er 32%, 9%, 12% og 8%. For alle aktiviteter nevnt her henger de stort sett sammen, med noe variasjon, med ugunstige helse- og levekårsforhold. Det ble ellers funnet en klar sammenheng mellom pengespill- og dataspillproblem, og at disse problemene henger sammen med lootbokskjøp, kjøp av skins og deltakelse i skinbetting. Samlet indikerer dette et behov for strammere regulering av disse aktivitetene.

TAKKSIGELSER

Vi ønsker å takke rådgiver Atle Jåstad ved forskningseksjonen ved Det psykologiske fakultet for gode råd og bistand vedrørende uttrekk av skoler. Stor takk går også til seniorkonsulent May-Britt Sande for uvurderlig hjelp med å sette opp undersøkelsene i SurveyXact.

Vi vil også uttrykke vår takknemlighet overfor fagfellevurderer Beate Wold Hygen (NTNU Samforsk) og seniorrådgiver Jonny Engebø ved Lotteritilsynet for kritisk gjennomlesning og gode anbefalinger vedrørende revisjon av teksten.

REFERANSER

- Abbott, M. W., Romild, U., & Volberg, R. A. (2014). Gambling and problem gambling in Sweden: changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*, 30, 985–999.
<https://doi.org/10.1007/s10899-013-9396-3>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed. ed.). American Psychiatric Publishing.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming - prevalence and associated characteristics. *Addict Behav Rep*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30, 252–262.
- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., & Li, E. (2018). An exploration of how simulated gambling games may promote gambling with money. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1165–1184. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9742-6>
- Binde, P. (2007). *Spelreklam och spelberonende - en intervjustudie*. S. folkhälsoinstitut.
- Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. The Responsible Gambling Trust.
- Bolen, D. W., & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the gambler. A review and preliminary findings. *Archives of General Psychiatry*, 18(5), 617–630.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1001/archpsyc.1968.01740050105018>
- Boniell-Nissim, M., Marino, C., Galeotti, T., Blinka, & Ozoli, K. (2025). A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada: Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey. *Journal of Epidemiology and Population Health*, 73(1), Article 202799.
<https://doi.org/10.1016/j.jep.2024.202799>
- Bozzini, A. B., Bauer, A., Maruyama, J., Simões, R., & Matijasevich, A. (2021). Factors associated with risk behaviors in adolescence: a systematic review. *Braz J Psychiatry*, 43(2), 210–221. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2019-0835>
- Brooks, G., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26–34.
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2023). The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. *Computers in Human Behavior*, 141, article no. 107605, Article 107605. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107605>
- Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): a tool for assessment of harms from gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 499–512. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9698-y>
- Brunborg, G. S., Hansen, M. B., & Frøyland, L. R. (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. NOVA Rapport 2/2013. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 27–32.
- Buysse, D. (2014). Sleep health: can we define it? Does it matter? *Sleep*, 37(1), 9–U219.
<https://doi.org/10.5665/sleep.3298>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2016). Prevalence of adolescent problem gambling: a systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33, 397–424.
<https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>

- Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Griffiths, M., Borraccino, A., Lazzeri, G., Lemma, P., Scacchi, L., & Santinello, M. (2017). Income inequality and adolescent gambling severity: findings from a large-scale Italian representative survey. *Frontiers in Psychology*, 8, Article 1318. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01318>
- Cantril, H. (1965). *The pattern of human concern* Rutgers University Press
- Castrén, S., Järvinen-Tassopoulos, J., & Raitasalo, K. (2021). Money used in gaming is associated with problem gambling: Results of the ESPAD 2019 Finland. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(4), 932–940. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00076>
- Chang, S., Wang, D., & Guan, Z. (2025). Craving and attentional bias in gaming: comparing esports, casual, and high-risk gamers using eye-tracking. *Computers in Human Behavior*, 168, Article 108662. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108662>
- Chaumeton, N., Ramowski, S., & Nystrom, R. (2011). Correlates of gambling among eighth-grade boys and girls. *Journal of School Health*, 81(7), 374–385. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2011.00605.x>
- Claesdotter-Knutsson, E., André, F., Fridh, M., Delfin, C., Håkansson, A., & Lindström, M. (2022). Gender differences and associated factors influencing problem gambling in adolescents in Sweden: cross-sectional investigation. *Jmir Pediatrics and Parenting*, 5(1), Article e35207. <https://doi.org/10.2196/35207>
- Coelho, S., Sears, C., Kim, H., & McGrath, D. (2023). The reliability of attentional biases for gambling-related images in free-viewing eye-tracking paradigms. *Addictive Behaviors*, 139, Article 107575. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107575>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed ed.). Lawrence Erlbaum.
- Coughlin, S. S. (1990). Recall bias in epidemiologic studies. *Journal of Clinical Epidemiology*, 43(1), 87–91. [https://doi.org/10.1016/0895-4356\(90\)90060-3](https://doi.org/10.1016/0895-4356(90)90060-3)
- Cruea, M., & Park, S. Y. (2012). Gender disparity in video game usage: a third-person perception-based explanation. *Media Psychology*, 15(1), 44–67. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.648861>
- De Luigi, N., Gibertoni, D., Randon, E., & Scorcu, A. (2018). Patterns of gambling activities and gambling problems among Italian high school students: results from a latent class analysis. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 339–359. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9694-2>
- Delfabbro, P., & King, D. (2020). Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the 'gateway' hypothesis. *International Gambling Studies*, 20(3), 380–392. <https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430>
- Di Censo, G., Delfabbro, P., & King, D. (2024). The impact of gambling advertising and marketing on young people: A critical review and analysis of methodologies. *International Gambling Studies*, 24(1), 71–91. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2199050>
- DiClemente, R., Wingood, G., Crosby, R., Sionean, C., Cobb, B., Harrington, K., Davies, S., Hook, E. I., & Oh, M. (2001). Parental monitoring: Association with adolescents' risk behaviors. *Pediatrics*, 107(6), 1363–1368. <https://doi.org/10.1542/peds.107.6.1363>
- Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in Human Behavior*, 35, 107–115. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.023>
- Drummond, A., Hall, L., Lowe-Calverley, E., Garrett, E., & Sauer, J. (2025). Loot box spending is associated with greater distress when normalized to disposable income: a reanalysis and extension of Etchells et al. and Xiao et al. *Royal Society Open Science*, 12(7), Article 231264. <https://doi.org/10.1098/rsos.231264>
- Drummond, A., Hall, L., & Sauer, J. (2022). Surprisingly high prevalence rates of severe psychological distress among consumers who purchase loot boxes in video games. *Scientific Reports*, 12(1), Article 16128. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-20549-1>

- Drummond, A., Sauer, J., Ferguson, C., & Hall, L. (2020). The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States-A cross-national survey. *PloS One*, 15(3), Article e0230378. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0230378>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Dussault, F., Brunelle, N., Kairouz, S., Rousseau, M., Leclerc, D., Tremblay, J., Cousineau, M., & Dufour, M. (2017). Transition from playing with simulated gambling games to gambling with real money: a longitudinal study in adolescence. *International Gambling Studies*, 17(3), 386–400. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1343366>
- East, L., Sauer, J., Lowe-Calverley, E., Hall, L., Martin, B., & Drummond, A. (2025). Associations between alcohol consumption and spending on gambling like mechanisms in video games. *Scientific Reports*, 15(1), Article 32014. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-15301-4>
- Edgren, R., Castrén, S., Jokela, M., & Salonen, A. (2016). At-risk and problem gambling among Finnish youth: the examination of risky alcohol consumption, tobacco smoking, mental health and loneliness as gender-specific correlates. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 33(1), 61–79. <https://doi.org/10.1515/nsad-2016-0005>
- Elgar, F., McKinnon, B., Torsheim, T., Schnohr, C., Mazur, J., Cavallo, F., & Currie, C. (2016). Patterns of socioeconomic inequality in adolescent health differ according to the measure of socioeconomic position. *Social Indicators Research*, 127(3), 1169–1180. <https://doi.org/10.1007/s11205-015-0994-6>
- Ellenbogen, S., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Gender differences among adolescents with gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies*, 23(2), 133–143. <https://doi.org/10.1007/s10899-006-9048-y>
- Engelbø, J., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2021). Regulatory measures' effect on gambling participation: experiences from Norway. *Frontiers in Psychiatry*, 12, Article 672471. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.672471>
- ESPAD Group. (2020). *ESPAD report 2019 results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*. Publications Office of the European Union.
- Esteban-Ramiro, B., de Castro, P., & Diaz-Garcia, O. (2025). Androcentrism and violence in online video games: perpetuation of gender inequality. *Social Inclusion*, 13, Article 9425. <https://doi.org/10.17645/si.9425>
- Estévez, A., Macía, L., López-González, H., Momeñe, J., Jauregui, P., Etxaburu, N., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Mestre-Bach, G., Vintró-Alcaraz, C., Munguía, L., Baenas, I., Mena-Moreno, T., Mora-Maltas, B., Valenciano-Mendoza, E., & Jiménez-Murcia, S. (2023). Cyberbullying and gambling disorder: associations with emotion regulation and coping strategies. *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1399–1416. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10160-4>
- Fiedler, I., Ante, L., von Meduna, M., Steinmetz, F., Kairouz, S., & Costes, J. (2024). Simulated gambling: an explorative study based on a representative survey. *Journal of Gambling Studies*, 40(1), 255–274. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10190-6>
- Fomby, P., Goode, J., Truong-Vu, K., & Mollborn, S. (2021). Adolescent technology, sleep, and physical activity time in two US cohorts. *Youth & Society*, 53(4), 585–609, Article 0044118x19868365. <https://doi.org/10.1177/0044118x19868365>
- Frias, F. (2021). "Fueling up" gamers. The ethics of marketing energy drinks to gamers. *Neuroethics*, 14(SUPPL 2), 239–249. <https://doi.org/10.1007/s12152-020-09442-8>
- Friend, K., & Ladd, G. (2009). Youth gambling advertising: a review of the lessons learned from tobacco control. *Drugs-Education Prevention and Policy*, 16(4), 283–297. <https://doi.org/10.1080/09687630701838026>

- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L., & von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*.
- Gavriel-Fried, B., Bronstein, I., & Sherpsky, I. (2015). The link between competitive sports and gambling behaviors among youths. *American Journal on Addictions*, 24(3), 200–202. <https://doi.org/10.1111/ajad.12189>
- Gibson, E., Griffiths, M., Calado, F., & Harris, A. (2022). The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 131, Article 107219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Montiel, I., Calvete, E., Pontes, H., & Machimbarrena, J. (2022). Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. *Computers in Human Behavior*, 126, Article 107012. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107012>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H., & Machimbarrena, J. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: a prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143, Article 107685. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107685>
- González-Cabrera, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Jiménez-Murci, S., Mestre-Bach, G., & Machimbarrena, J. (2024). The mediating role of problematic use of loot boxes between internet gaming disorder and online gambling disorder: cross-sectional analytical study. *Jmir Serious Games*, 12, Article e57304. <https://doi.org/10.2196/57304>
- Gradisar, M., Gardner, G., & Dohnt, H. (2011). Recent worldwide sleep patterns and problems during adolescence: a review and meta-analysis of age, region, and sleep. *Sleep Medicine*, 12(2), 110–118. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2010.11.008>
- Grande-Gosende, A., Richard, J., Ivoska, W., & Derevensky, J. (2020). The relationship between bullying victimization and gambling among adolescents. *International Gambling Studies*, 20(1), 80–96. <https://doi.org/10.1080/14459795.2019.1652669>
- Greer, N., Rockloff, M., Browne, M., Hing, N., & King, D. L. (2019). Esports betting and skin gambling: A brief history. *Journal of Gambling Issues*, 43, 128–146. <https://doi.org/10.4309/jgi.2019.43.8>
- Greer, N., Rockloff, M., Hing, N., Browne, M., & King, D. (2023). Skin gambling contributes to gambling problems and harm after controlling for other forms of traditional gambling. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 225–247. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10111-z>
- Greer, N., Rockloff, M., Russell, A., & Lole, L. (2021). Are esports bettors a new generation of harmed gamblers? A comparison with sports bettors on gambling involvement, problems, and harm. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 435–446. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00039>
- Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: a systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2014.07.007>
- Hamre, R., Smith, O., Samdal, O., & Haug, E. (2022). Gaming behaviors and the association with sleep duration, social jetlag, and difficulties falling asleep among Norwegian adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), Article 1765. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031765>
- Han, T., Cho, H., Sung, D., & Park, M. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 13, Article 976601. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.976601>
- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Blaszczynski, A., Molde, H., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2015). Prevalence and correlates of problem gambling in a representative sample of Norwegian 17-year-olds. *Journal of Gambling Studies*, 31, 659–678.

- Hardoon, K., Gupta, R., & Derevensky, J. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170–179. <https://doi.org/10.1037/0893-164x.18.2.170>
- Haug, E. (2025). Adolescents' screen-based media use and the relationship with moderate-to-vigorous physical activity, sports club participation and active commuting. *Scandinavian Journal of Public Health*, 53(1_SUPPL), 42–51. <https://doi.org/10.1177/14034948241293603>
- Hayer, T., Kalke, J., Meyer, G., & Brosowski, T. (2018). Do simulated gambling activities predict gambling with real money during adolescence? Empirical findings from a longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 929–947. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9755-1>
- Hing, N., Lole, L., Thorne, H., Sproston, K., Hodge, N., & Rockloff, M. (2025). 'It doesn't give off the gambling vibes....It just feels like a part of the game': adolescents' experiences and perceptions of simulated gambling while growing up. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 23(1), 389–409. <https://doi.org/10.1007/s11469-023-01119-6>
- Hing, N., Rockloff, M., Russell, A. M. T., Browne, M., Newall, P., Greer, N., King, D. L., & Throne, H. (2022). Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 396–405. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00015>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Bryden, G. M., Newall, P., King, D. L., Rockloff, M., Browne, M., & Greer, N. (2021). Skin gambling predicts problematic gambling amongst adolescents when controlling for monetary gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(4), 920–931. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00078>
- Hirshkowitz, M., Whiton, K., Albert, S. M., Alessi, C., Bruni, O., DonCarlos, L., Hazen, N., Herman, J., Adams Hillard, P. J., Katz, E. S., Kheirandish-Gozal, L., Neubauer, D. N., O'Donnell, A. E., Ohayon, M., Peever, J., Rawding, R., Sachdeva, R. C., Setters, B., Vitiello, M. V., & Ware, J. C. (2015). National Sleep Foundation's updated sleep duration recommendations: final report. *Sleep Health*, 1(4), 233–243. <https://doi.org/10.1016/j.sleh.2015.10.004>
- Hisler, G., Twenge, J., & Krizan, Z. (2020). Associations between screen time and short sleep duration among adolescents varies by media type: evidence from a cohort study. *Sleep Medicine*, 66, 92–102. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2019.08.007>
- Hodgins, D. C., & El-Guebaly, N. (2000). Natural and treatment-assisted recovery from gambling problems: a comparison of resolved and active gamblers. *Addiction*, 95(5), 777–789. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2000.95577713.x>
- Holstein, B., Pedersen, T., Bendtsen, P., Madsen, K., Meilstrup, C., Nielsen, L., & Rasmussen, M. (2014). Perceived problems with computer gaming and internet use among adolescents: measurement tool for non-clinical survey studies. *BMC Public Health*, 14, Article 361. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-14-361>
- Hutul, A., Holman, A., & Hutul, T. (2025). Are today's gamers tomorrow's gamblers? The relationship between problem gaming and online problem gambling, and the indirect effect of purchasing loot boxes' risk. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 28(2), 132–137. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0319>
- Hygen, B., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M., Zahl-Thanem, T., & Wichstrom, L. (2020). Time spent gaming and social competence in children: reciprocal effects across childhood. *Child Development*, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Hygen, B., Belsky, J., Stenseng, F., Steinsbekk, S., Wichstrom, L., & Skalicka, V. (2022). Longitudinal relations between gaming, physical activity, and athletic self-esteem. *Computers in Human Behavior*, 132, Article 107252. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107252>

- Hysing, M., Pallesen, S., Stormark, K., Jakobsen, R., Lundervold, A., & Sivertsen, B. (2015). Sleep and use of electronic devices in adolescence: results from a large population-based study. *Bmj Open*, 5(1), Article e006748. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2014-006748>
- Johansson, A., & Götestam, K. G. (2003). Gambling and problematic gambling with money among Norwegian youth (12-18 years). *Nordic Journal of Psychiatry*, 57(4).
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83–88. <https://doi.org/10.2466/PRO.80.1.83-88>
- Kaplan, G. A., & Camacho, T. (1983). Perceived health and mortality: a nine-year follow-up of the human population laboratory cohort. *American Journal of Epidemiology*, 117(3), 292–304. <https://doi.org/10.1093/oxfordjournals.aje.a113541>
- Kim, H., Leslie, R., Stewart, S., King, D., Demetrovics, Z., Andrade, A., Choi, J., Tavares, H., Almeida, B., & Hodgins, D. (2023). A scoping review of the association between loot boxes, esports, skin betting, and token wagering with gambling and video gaming behaviors. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 309–351. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00013>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., Chey, J., & Choi, K. H. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126, Article 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- King, D., Chamberlain, S., Carragher, N., Billieux, J., Stein, D., Mueller, K., Potenza, M., Rumpf, H., Saunders, J., Starcevic, V., Demetrovics, Z., Brand, M., Lee, H., Spada, M., Lindenberg, K., Wu, A., Lemenager, T., Pallesen, S., Achab, S.,...Delfabbro, P. (2020). Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review. *Clinical Psychology Review*, 77, Article 101831. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2020.101831>
- King, D., & Delfabbro, P. (2020). The convergence of gambling and monetised gaming activities. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 32–36. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2019.10.001>
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175–187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- King, D., Delfabbro, P., Kaptis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 305–313. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.048>
- Kirkeby, J. (2025). Gambling spaces: socially motivated gambling in Danish upper-secondary school. *International Gambling Studies*, 25(2), 243–256. <https://doi.org/10.1080/14459795.2025.2467932>
- Knapstad, M., Skogen, J. C., Johnsen, G. H., Nilsen, T. S., Leino, T., Nes, R., & Aarø, L. E. (2022). *Folkeundersøkinga i Vestland: framgangsmåte og utvalde resultat*. Folkehelseinstituttet.
- Kolandai-Matchett, K., & Abbott, M. (2022). Gaming-gambling convergence: trends, emerging risks, and legislative responses. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(4), 2024–2056. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00498-y>
- Kristensen, J., Pallesen, S., King, D., Hysing, M., & Erevik, E. (2021). Problematic gaming and sleep: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 12, Article 675237. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.675237>
- Kristiansen, S., & Severin-Nielsen, M. (2022). Adolescent gambling advertising awareness: a national survey. *International Journal of Social Welfare*, 31(2), 263–273. <https://doi.org/10.1111/ijsw.12501>
- Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: findings from a national survey. *Addictive Behaviors*, 103, article no. 106254.

- Krumpal, I. (2013). Determinants of social desirability bias in sensitive surveys: a literature review. *Quality & Quantity*, 47(4), 2025–2047. <https://doi.org/10.1007/s11135-011-9640-9>
- Labrador, F., Estupiñá, F., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Alvarez, M., Fernández-Arias, I., Labrador, M., & Bernaldo-de-Quirós, M. (2021). Exposure of adolescents and youth to gambling advertising: a systematic review. *Anales De Psicología*, 37(1), 149–160. <https://doi.org/10.6018/analesps.428921>
- Larson, N., DeWolfe, J., Story, M., & Neumark-Sztainer, D. (2014). Adolescent consumption of sports and energy drinks: linkages to higher physical activity, unhealthy beverage patterns, cigarette smoking, and screen media use. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 46(3), 181–187. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2014.02.008>
- Lee, G., Stuart, E., Ialongo, N., & Martins, S. (2014). Parental monitoring trajectories and gambling among a longitudinal cohort of urban youth. *Addiction*, 109(6), 977–985. <https://doi.org/10.1111/add.12399>
- Leino, T., Finserås, T., Skogen, J., Pallesen, S., Kristensen, J., Mentzoni, R., & Sivertsen, B. (2024). Examining the relationship between non-suicidal self-harm and suicidality within the past 12-months and gaming problems in Norwegian full-time students. *BMC Psychiatry*, 24(1), Article 234. <https://doi.org/10.1186/s12888-024-05694-3>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), artikkel nr. 6085.
- Li, S., Wu, Z., Zhang, Y., Xu, M., Wang, X., & Ma, X. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults. *Frontiers in Public Health*, 11, Article 1111889. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1111889>
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., Shao, T., Fang, T., Chen, X., Lin, S., Qi, J., Cai, Y., & Shen, H. (2020). Prevalence of internet gaming disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among Chinese adolescent gamers. *Frontiers in Psychiatry*, 11, Article 598585. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.598585>
- Liao, Z., Le, J., Chen, X., Tang, Y., Shen, H., & Huang, Q. (2025). Gender differences in problematic gaming among Chinese adolescents and young adults. *BMC Psychiatry*, 25(1), Article 522. <https://doi.org/10.1186/s12888-025-06994-y>
- Limone, P., Ragni, B., & Toto, G. (2023). The epidemiology and effects of video game addiction: a systematic review and meta-analysis. *Acta Psychologica*, 241, Article 104047. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104047>
- Lis-Clarke, N., & Walsh, A. (2023). At odds? Sports, gambling and hyper-commodification. *Sport, Ethics and Philosophy*, 18(2), 210–228. <https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2242594>
- Livazovic, G., & Bojcic, K. (2019). Problem gambling in adolescents: what are the psychological, social and financial consequences? *BMC Psychiatry*, 19(1), Article 308. <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2293-2>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, artikkel nr. 454, Article 454. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00454>
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499–523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>

- Lussier, I., Derevensky, J., Gupta, R., & Vitaro, F. (2014). Risk, compensatory, protective, and vulnerability factors related to youth gambling problems. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(2), 404–413. <https://doi.org/10.1037/a0034259>
- Macey, J., Adam, M., Hamari, J., & Benlian, A. (2025). Examining the commonalities and differences between gamblification and gamification: A theoretical perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 41(7), 4067–4080. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2346690>
- Macey, J., & Hamari, J. (2024). Gamblification: a definition. *New Media & Society*, 26(4), 2046–2065, Article 14614448221083903. <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>
- Machimbarrena, J., González-Cabrera, J., Ortega-Barón, J., Beranuy-Fargues, M., Alvarez-Bardón, A., & Tejero, B. (2019). Profiles of problematic internet use and its impact on adolescents' health-related quality of life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(20), Article 3877. <https://doi.org/10.3390/ijerph16203877>
- Marder, B., Gattig, D., Collins, E., Pitt, L., Kietzmann, J., & Erz, A. (2019). The Avatar's new clothes: understanding why players purchase nonfunctional items in free-to-play games. *Computers in Human Behavior*, 91, 72–83. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.006>
- McCoach, D., & Adelson, J. (2010). Dealing with dependence (part I): understanding the effects of clustered data. *Gifted Child Quarterly*, 54(2), 152–155. <https://doi.org/10.1177/0016986210363076>
- McGrane, E., Wardle, H., Clowes, M., Blank, L., Pryce, R., Field, M., Sharpe, C., & Goyder, E. (2023). What is the evidence that advertising policies could have an impact on gambling-related harms? A systematic umbrella review of the literature. *Public Health*, 215, 124–130. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.11.019>
- Medietilsynet. (2022). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Slik gamer barn og unge*. Medietilssynet.
- Medietilsynet. (2024). *Barn og medier 2024 - en undersøkelse om 9-18-åringers medievaner*. Medietilssynet. https://www.medietilssynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2024/241128_barn_og_medier_2024.pdf
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 591–596.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Mills, D., Anthony, W., Lee, U., & Nower, L. (2023). Implications of the increasing convergence of video gaming and gambling: a narrative review. *Canadian Journal of Addiction*, 14(3), 33–42. <https://doi.org/10.1097/cxa.000000000000182>
- Moberg, K. E., & Vogt, K. C. (2022). Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, 3(2), 179–189. <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology*, 50, 55–64. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2008.00667.x>
- Molinaro, S., Benedetti, E., Scalese, M., Bastiani, L., Fortunato, L., Cerrai, S., Canale, N., Chomynova, P., Elekes, Z., Feijao, F., Fotiou, A., Kokkevi, A., Kraus, L., Rupsiene, L., Monshouwer, K., Nociar, A., Strizek, J., & Lazar, T. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113(10), 1862–1873. <https://doi.org/10.1111/add.14275>

- Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J., Ortega-Barón, J., & González-Cabrera, J. (2022). Loot box engagement: a scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PloS One*, 17(1), Article e0263177. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263177>
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. (2021). Problematic online gambling among adolescents: a systematic review about prevalence and related measurement issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566–586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Moreno-López, R., & Argüello-Gutiérrez, C. (2025). Violence, hate speech, and discrimination in video games: a systematic review. *Social Inclusion*, 13, Article 9401. <https://doi.org/10.17645/si.9401>
- Moshirnia, A. V. (2018). Precious and worthless: a comparative perspective on loot boxes and gambling. *Minnesota Journal of Law, Science and Technology*, 20, 77–114. <https://doi.org/https://scholarship.law.umn.edu/mjlst/vol20/iss1/5>
- Nelson, S., Slabczynski, J., Lee, T., & LaPlante, D. (2024). All in: a scoping review of the association between gambling and athletic participation. *International Gambling Studies*, 24(2), 185–209. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2229417>
- Neophytou, K., Theodorou, M., Artemi, T., Theodorou, C., & Panayiotou, G. (2023). Gambling to escape: a systematic review of the relationship between avoidant emotion regulation/coping strategies and gambling severity. *Journal of Contextual Behavioral Science*, 27, 126–142. <https://doi.org/10.1016/j.jcbs.2023.01.004>
- Ntsama, J. E., Tchakounté, F., Ajibesin, A. A., Wajiga, G. M., Garba, E. J., Fachkha, C., & Ahmadou, F. (2026). A comprehensive review of online gaming: trends, impacts, and future opportunities. In C. Fachkha, B. C. M. Fung, & F. Tchakounté (Eds.), *Safe, secure, ethical, responsible technologies and emerging applications* (pp. 299–315). Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-032-05832-4_17
- Oceja, J., Villanueva-Blasco, V. J., Vázquez-Martínez, A., Villanueva-Silvestre, V., & Al-Halabi, S. (2023). Keep playing or restart? Questions about the evaluation of video game addiction from a systematic review in the context of COVID-19. *Sustainability*, 15, article 1456. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15021456>
- Pabayo, R., Patel, P., Patte, K., & Leatherdale, S. (2024). Income inequality and the odds of online gambling among a large sample of adolescents in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 40(1), 289–305. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10194-2>
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Morken, A. M., Engebø, J., Kaur, P., & Erevik, E. K. (2021). Changes over time and predictors of online gambling in three Norwegian population studies 2013–2019. *Frontiers in Psychiatry*, 12, artikkel nr. 597615, Article 597615. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.597615>
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Syvertsen, A., Kristensen, J. H., Erevik, E. K., & Morken, A. M. (2023). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2022*. Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E. K., Molde, H., & Morken, A. M. (2020). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019*. Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Molde, H., Mentzoni, R. A., Hanss, D., & Morken, A. M. (2016). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2015*. Universitetet i Bergen.
- Palmer, L., Brooks, G., & Clark, L. (2025). A longitudinal replication study testing migration from video game loot boxes to gambling in British Columbia, Canada. *Bmc Psychology*, 13(1), Article 459. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02766-1>
- Paulus, F., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 60(7), 645–+. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pennay, A., Cheetham, A., Droste, N., Miller, P., Lloyd, B., Pennay, D., Dowling, N., Jackson, A., & Lubman, D. (2015). An examination of the prevalence, consumer profiles, and patterns

- of energy drink use, with and without alcohol, in Australia. *Alcoholism-Clinical and Experimental Research*, 39(8), 1485–1492. <https://doi.org/10.1111/acer.12764>
- Peters, E., Nordeck, C., Zanetti, G., O'Grady, K., Serpelloni, G., Rimondo, C., Blanco, C., Welsh, C., & Schwartz, R. (2015). Relationship of gambling with tobacco, alcohol, and illicit drug use among adolescents in the USA: review of the literature 2000–2014. *American Journal on Addictions*, 24(3), 206–216. <https://doi.org/10.1111/ajad.12214>
- Pietrzak, R., & Petry, N. (2006). Gambling severity and health functioning in adolescents recruited from urban primary care settings. *Journal of Adolescent Health*, 39(5), 764–766. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.04.005>
- Pisarska, A., & Ostaszewski, K. (2020). Factors associated with youth gambling: longitudinal study among high school students. *Public Health*, 184, 33–40. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.017>
- Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J. Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common method biases in behavioral research: a critical review of the literature and recommended remedies. *Journal of Applied Psychology*, 88, 879–903. <https://doi.org/10.1037/0021-9101.88.5.879>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Rambøl. (2022). *Prævalensundersøgelse af pengespil og pengespilsproblemer i Danmark 2021*. Rambøl.
- Rester, N. (2019). Insert coin: pay-to-win and the loot box dilemma. *Gambling Law Review*, 23(4), 221–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.1089/glr2.2019.2346>
- Richard, J., Temcheff, C., & Derevensky, J. (2020). Gaming disorder across the lifespan: a scoping review of longitudinal studies. *Current Addiction Reports*, 7(4), 561–587. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00339-3>
- Riley, B., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, risk factors, and behaviours of gambling among adolescents and young people: a literature review and gap analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), Article 984. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
- Rossow, I., & Molde, H. (2006). Chasing the criteria: comparing SOGS-RA and the Lie/Bet screen to assess prevalence of problem gambling and 'at-risk' gambling among adolescents. *Journal of Gambling Issues*, 18, 57–71. <https://doi.org/10.4309/jgi.2006.18.9>
- Räsänen, T., Lintonen, T., Joronen, K., & Konu, A. (2015). Girls and boys gambling with health and well-being in Finland. *Journal of School Health*, 85(4), 214–222. <https://doi.org/10.1111/josh.12246>
- Samdal, O., Budin-Ljosne, I., Haug, E., Helland, T., Kjostarova-Unkovska, L., Bouillon, C., Brøer, C., Corell, M., Cosma, A., Currie, D., Eriksson, C., Felder-Puig, R., Gaspar, T., Hagquist, C., Harbron, J., Jåstad, A., Kelly, C., Knai, C., Kleszczewska, D.,...Klepp, K. (2023). Encouraging greater empowerment for adolescents in consent procedures in social science research and policy projects. *Obesity Reviews*, 24. <https://doi.org/10.1111/obr.13636>
- Samdal, O., Falcó, C., Fismen, A.-S., Jåstad, A., Larsen, T., Robson, C. W., Urke, H. B., Wold, B., & Haug, E. (2024). *Trender i barn og unges helsevaner og trivsel. Helsevaner blant skoleelever - en flernasjonalt undersøkelse (HEVAS). Norske data fra 1983-2022* Institutt for helse, miljø og likeverd (HEMIL), Det psykologiske fakultet, Universitetet i Bergen.
- Sanders, J., & Williams, R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 559–569. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>
- Sanmartín, F., Velasco, J., Cuadrado, F., Gálvez-lara, M., De Larriva, V., & Moriana, J. (2023). Loot boxes use as a new form of gambling within video games. *Adicciones*, 35(4), 407–420. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1636>

- Spicer, S. G., Nicklin, L. L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., & Close, J. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society*, 24(4), 1001–1022, Article 14614448211027175. <https://doi.org/10.1177/14614448211027175>
- Stefanovics, E., Gueorguieva, R., Zhai, Z., & Potenza, M. (2023). Gambling participation among Connecticut adolescents from 2007 to 2019: potential risk and protective factors. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 490–499. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00027>
- Stone, C., Yeung, K., Shaw, L., & Billi, R. (2024). Gambling in Victoria: changes in participation, problem gambling and gambling environment between 2008 and 2018. *Journal of Gambling Studies*, 40(3), 1103–1135. <https://doi.org/10.1007/s10899-024-10282-x>
- Sveningsson, M. (2012). Pity there's so few girls! Attitudes to female participation in a Swedish gaming context. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures. A handbook of digital games studies* (pp. 425–442). Springer.
- Swaim, R. C., & Stanley, L. R. (2025). Psychometric evaluation of the Parental Monitoring Short Scale. *Journal of Prevention and Health Promotion*, 6(1), 70–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/26320770241275129>
- Syvertsen, A., Erevik, E. K., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2022). Relationships between exposure to different gambling advertising types, advertising impact and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 465–482. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10038-x>
- Tambs, K., & Moum, T. (1993). How well can a few questionnaire items indicate anxiety and depression? *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 87(5), 364–367. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.1993.tb03388.x>
- Testa, G., Ruiz-Iniesta, A., García, O., Tarragón, E., Soriano, V., Benedetti, E., Cerrai, S., Molinaro, S., Brand, M., Potenza, M., & Mestre-Bach, G. (2025). Cross-jurisdictional factors linked to gambling frequency in adolescents from 28 European countries: a machine learning approach. *Psychiatry Research*, 351, Article 116602. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2025.116602>
- Thorhauge, A., & Nielsen, R. (2021). Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies. *Journal of Consumer Culture*, 21(1), 52–67, Article 1469540521993929. <https://doi.org/10.1177/1469540521993929>
- Tushya, S., Chhabra, D., & Abraham, B. (2025). Social networking or social isolation? A systematic review on socio-relational outcomes for members of online gaming communities. *Games and Culture*, 2025(3), 355–383. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/15554120231201760>
- Twenge, J. (2019). More time on technology, less happiness? Associations between digital-media use and psychological well-being. *Current Directions in Psychological Science*, 28(4), 372–379. <https://doi.org/10.1177/0963721419838244>
- Vadlin, S., Åslund, C., & Nilsson, K. W. (2018). A longitudinal study of the individual- and group-level problematic gaming and associations with problem gambling among Swedish adolescents. *Brain and Behavior*, 8(4), Article e00949. <https://doi.org/10.1002/brb3.949>
- Veltri, N. F., Baumann, A., Krasnova, H., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender differences in online gaming: a literature review. Twentieth Americas Conference on Information Systems, Savannah.
- Villalba-García, C., Griffiths, M., Demetrovics, Z., & Czakó, A. (2025). The relationship between loot box buying, gambling, internet gaming, and mental health: Investigating the moderating effect of impulsivity, depression, anxiety, and stress. *Computers in Human Behavior*, 166, Article 108579. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108579>
- Vuorinen, I., Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., Paek, H., & Zych, I. (2021). The mediating role of psychological distress in excessive gambling among young people: a

- four-country study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), Article 6973. <https://doi.org/10.3390/ijerph18136973>
- Wardle, H. (2019). The same or different? Convergence of skin gambling and other gambling among children. *Journal of Gambling Studies*, 35(4), 1109–1125. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09840-5>
- Wardle, H., & Tipping, S. (2023). The relationship between problematic gambling severity and engagement with gambling products: Longitudinal analysis of the Emerging Adults Gambling Survey. *Addiction*, 118(6), 1127–1139. <https://doi.org/10.1111/add.16125>
- Weatherly, J., & Miller, K. (2013). Exploring the factors related to endorsing gambling as an escape. *International Gambling Studies*, 13(1), 52–64. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.703214>
- Wolfson, A., & Carskadon, M. (1998). Sleep schedules and daytime functioning in adolescents. *Child Development*, 69(4), 875–887. <https://doi.org/10.2307/1132351>
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 171–189. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9305-1>
- World Health Organization and Centres for Disease Control and Prevention. (2021). *Global School-Based Student Health Survey* World Health Organization.
- Xiao, L. (2024). Loot box state of play 2023: law, regulation, policy, and enforcement around the world. *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 28(10), 450–483. <https://doi.org/10.1089/glr2.2024.0006>
- Zapata, M., Torres de G, Y., & Montoya, L. (2011). Risk of pathological gambling, associated factors and mental disorders in youth from Medellin - Colombia. *Adicciones*, 23(1), 17–25. <https://doi.org/10.20882/adicciones.163>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: results of a large-scale survey. *PloS One*, 13(11), e0206767, Article e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
- Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PloS One*, 14(3), Article e0213194. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194>
- Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- Zhuang, X., Zhang, Y., Tang, X., Ng, T., Lin, J., & Yang, X. (2023). Longitudinal modifiable risk and protective factors of internet gaming disorder: s systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 375–392. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00017>

VEDLEGG 1. TABELLER FOR BEFOLKNINGSESTIMAT

Tabell 1.

Estimert antall dataspillere i befolkningen mellom 12-17 år, etter kategori og kjønn med 95% konfidensintervall.

	Total		Jenter		Gutter	
	<i>N</i>	95%KI	<i>N</i>	95%KI	<i>N</i>	95%KI
Ikke spiller	42 800	[39 936–45 600]	36 800	[34 300–39 200]	5 998	[4 700–7 300]
Rekreasjonsspiller	296 700	[292 400–301 000]	140 800	[137 700–743 800]	155 936	[153 000–159 000]
Problemdataspiller	51 800	[48 950–54 700]	13 800	12 500–15 100]	38 001	[35 700–40 300]
Avhengig dataspiller	8 400	[6 600–10 100]	2 100	[1 400–2 900]	6 247	[4 900–7 600]

Note. $N_{\text{total}}=399\,675$; $N_{\text{jenter}}=193\,494$; $N_{\text{gutter}}=206\,181$. Rundet av på nærmeste 100.

Tabell 2.

Estimert antall med symptom på pengespillproblem i befolkningen mellom 12-17 år, etter og kjønn med 95% konfidensintervall.

Symptom	Total		Jenter		Gutter	
	<i>N</i>	95%KI	<i>N</i>	95%KI	<i>N</i>	95%KI
Ingen symptom	371 400	[368 700-374 100]	189 300	[188 400-190 200]	182 100	[179 600-184 700]
Løyet	7 500	[6 400-8 500]	1 100	[800-1 400]	6 400	[5 300-7 400]
Forbruk	8 200	[7 000–9 400]	1 400	[800-1 900]	6 800	[5 800-7 900]
Løgn og forbruk	12 600	[10 800-14 400]	1 700	[1 000-2 400]	10 900	[9 300-12 400]

Note. $N_{\text{total}}=399\,675$; $N_{\text{jenter}}=193\,494$; $N_{\text{gutter}}=206\,181$. Rundet av på nærmeste 100.

VEDLEGG 2. SPØRRESKJEMA

Spørreskjema for elever på 7. trinn

1 DEMOGRAFI

1.1 Er du født som jente eller gutt?

Svaralternativ

Jente | Gutt

1.2 Hvor gammel er du?

Svaralternativ

11 år eller yngre | 12 år | 13 år eller eldre

1.3 I hvilket land er **du** født?

1.4 I hvilket land er din **mor** født?

1.5 I hvilket land er din **far** født?

Svaralternativ:

I Norge | I Norden (Danmark, Finland, Island, eller Sverige) | Annet land i Europa | Annet land utenfor Europa | Vet ikke

2 SKJERMVANER, DATASPILL OG GAMING

Med dataspill eller gaming menes spill på PC/laptop, Mac, spillkonsoll (f.eks. *Playstation*, *XBOX*, *Nintendo*) eller på mobil eller nettbrett.

2.1 Har du gamet i løpet av **siste halvår**?

Ja | Nei

2.2 På fritiden: omtrent hvor mange timer om dagen bruker du på å...

- a. spille spill på en datamaskin, spillkonsoll, nettbrett, smarttelefon eller smart-TV
- b. bruke en datamaskin eller andre elektroniske enheter til å være på sosiale nettverk som for eksempel Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat
- c. se på TV, DVD, eller videoer, inkludert videoer på nettsteder som Youtube
- d. lete etter informasjon på Internett, surfe på Internett

Svaralternativ:

Ingen | En halvtime | 1 time | 2 timer | 3 timer | 4 timer | 5 timer | 6 timer | 7 eller mer

(Element 2.3a vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

2.3a Omtrent hvor mange timer om dagen gamer du i fritiden **når du ikke har andre ting du burde gjøre?**

Svaralternativ:

Ingen | En halvtime | 1 time | 2 timer | 3 timer | 4 timer | 5 timer | 6 timer | 7 eller mer

(Element 2.3b vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

2.3b Omtrent hvor mange timer om dagen gamer du **når du egentlig burde gjøre andre ting** (eksempel skal være på skole, lekser, sove, trene osv)?

Svaralternativ:

Ingen | En halvtime | 1 time | 2 timer | 3 timer | 4 timer | 5 timer | 6 timer | 7 eller mer

3 REGLER OM DATASPILLING HJEMME

Vi ønsker nå å stille noen spørsmål om regler om dataspilling hjemme.

(Element i avsnitt 3.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

3.1 På en skala fra 1 til 10, hvor negative eller positive er foreldrene dine til spillingen din?

Svaralternativ

1 – Svært negative | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 – Svært positive

(Element i avsnitt 3.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

3.2 Har dere noen regler i din familie om hvor mye du får lov til å spille...

a ... på skoledager?

b ... i helger?

Svaralternativ

Ja | Nei

4 DATASPILLPROBLEM

(Element 4.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

Vi ønsker nå å stille noen spørsmål om dataspillproblem. Du skal sette ett kryss for hvert spørsmål.

4.1 Hvor ofte i løpet av **siste halvår** ...

a. ... tenkte du på spill hele dagen?

b. ... brukte du mer og mer tid på spill?

c. ... begynte du å spille for å slippe å tenke på andre ting?

d. ... spilte du videre, selv om andre ba deg stoppe?

e. ... følte du deg dårlig når du ikke kunne spille eller ikke fikk lov til å spille?

f. ... havnet du i krangel med andre (f.eks. foreldre, venner, eller viktige andre) fordi du spilte for mye?

g. ... lot du være å gjøre andre aktiviteter (f.eks. skole, jobb, lekser, idrett, hobbyer) for å spille?

Svaralternativ

Aldri | Nesten aldri | Av og til | Ofte | Alltid

5 LOOTBOKSER

Lootbokser er ting som man kan få, vinne eller kjøpe i dataspill, men hvor innholdet ikke er kjent før du åpner de. Lootbokser kan blant annet være kister i Overwatch, Rocket League eller Apex Legends, eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team.

(Element 5.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.1 Hvor viktig tror du det er for andre å spille for å få eller vinne lootbokser?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 5.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.2 Hvor viktig er det for deg å spille for å få eller vinne lootbokser?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 5.3 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.3 Har du noen gang brukt **ordentlige penger** for å kjøpe lootbokser?

Svaralternativ

Nei | Ja, siste uken | Ja, siste måned | Ja, siste 3 måned | Ja, siste 6 måned | Ja, siste året | Ja, men for mer enn 1 år siden | Ønsker ikke å svare

6 SKINS

Skins er ting som man kan få, vinne eller kjøpe i dataspill og kan brukes til å forandre utseende til våpen, klær eller andre ting i spillet.

(Element 6.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.1 Hvor viktig tror du det er for andre å spille for å få eller vinne skins?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 6.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.2 Hvor viktig er det for deg å spille for å få eller vinne skins?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 6.3 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.3 Har du noen gang brukt **ordentlige penger** for å kjøpe skins?

Svaralternativ:

Nei | Ja, siste uken | Ja, siste måned | Ja, siste 3 måned | Ja, siste 6 måned | Ja, siste året | Ja, men for mer enn 1 år siden | Ønsker ikke å svare

7 PENGESPILL

Pengespill eller gambling er ikke det samme som dataspill eller gaming. I pengespill satses penger for å vinne penger. Vanlige pengespill er blant annet skrapelodd, hestespill, lotto, tipping og spilleautomater.

I dag kan man spille spill som ligner på pengespill i dataspill eller på internett, men der man ikke bruker ordentlige penger.

7.1 I løpet av det **siste året**, har du spilt spill i dataspill eller på internett som ligner på pengespill der man **ikke bruker ordentlige penger**?

Svaralternativ

Ja | Nei

*Her kommer det noen spørsmål om pengespill hvor du bruker **ordentlige penger**.*

7.2 I løpet av det **siste året**, har du spilt pengespill med **ordentlige penger**?

Ja | Nei

(Hvis «Nei» gå videre til spørsmål 9)

8 PENGESPILLPROBLEM

(Element 8.1 vises bare dersom «Ja» er valg i element 7.2.)

8.1 I løpet av **det siste året** ...

a. Har du noen gang løyet til familie eller venner om hvor mye penger du har brukt på pengespill?

b. Har du noen gang følt at du måtte spille for mer og mer penger?

Svaralternativ:

Ja | Nei

9 REKLAME FOR PENGESPILL OG DATASPILL

I de neste spørsmålene ønsker vi å vite mer om du har sett reklame for pengespill og dataspill.

8.1 I løpet av den **siste måneden**, har du sett reklame for **pengespill** på TV eller internett?

Svaralternativ:

Ja | Nei

9.2 I løpet av den **siste måneden**, har du sett reklame for **dataspill** på TV eller internett?

Svaralternativ:

Ja | Nei

10 FRITID /SKOLE

Nå ønsker vi å stille deg noen spørsmål om hva du gjør på fritiden og hvordan du har det på skolen.

10.1 Hvor ofte er du med i ...

a. Organisert lagidrett (for eksempel fotball, håndball, basketball, ishockey)

b. Organiserte individuelle idretter (for eksempel svømming, sykling, kampsport, friidrett, turn, dans, langrenn)

c. Andre organiserte aktiviteter (for eksempel korps, kor, teater, kirkelige aktiviteter, speider)

Svaralternativ:

Holder ikke på med denne typen aktivitet | 2-3 ganger i måneden eller sjeldnere | Omtrent 1 gang i uken | 2 ganger i uken eller oftere

10.2 Hvor ofte trener du på egenhånd?

a. På treningssenter

b. Med andre former for egentrening (for eksempel jogging, klatring)

Svaralternativ:

Holder ikke på med denne typen aktivitet | 2-3 ganger i måneden eller sjeldnere | Omtrent 1 gang i uken | 2 ganger i uken eller oftere

10.3 Hvordan liker du deg på skolen akkurat nå for tiden?

Svaralternativ:

Liker meg veldig godt | Liker meg ganske godt | Liker meg ikke særlig godt | Liker meg ikke i det hele tatt

10.4 Blir du utsatt for plaging, trusler eller utfrysing av andre unge på skolen eller i fritida? Sett kryss der det passer best.

Svaralternativ:

Ja, flere ganger i uka | Ja, omtrent én gang i uka | Ja, omtrent hver 14. dag | Ja, omtrent én gang i måneden | Nesten aldri | Aldri

10.5 Blir du mobbet, truet eller utestengt på nett?

Sett kryss der det passer best.

Svaralternativ:

Ja, flere ganger i uka | Ja, omtrent én gang i uka | Ja, omtrent hver 14. dag | Ja, omtrent én gang i måneden | Nesten aldri | Aldri

11 VENNER OG FAMILIE

11.1 Hvor ofte møter du venner utenom skoletiden? Svaralternativ:

Sjelden | Mindre enn ukentlig | Ukentlig | Daglig

11.2 Hvor ofte tar du kontakt med vennene dine gjennom sosiale medier, som for eksempel Facebook, MySpace, Twitter, andre apper (f.eks. Tik Tok, Instagram og Snapchat), spill, YouTube, osv.?

Svaralternativ:

Sjelden eller aldri | Mindre enn ukentlig | Hver uke | Daglig | Hele tiden

11.3 Hvor mange nære venner har du nå?

Svaralternativ:

Ingen | En | To | Tre eller flere

11.4 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om dine venner.

Les hver påstand nøye og kryss av for hvor enig du er i hver påstand.

- a. Vennene mine prøver virkelig å hjelpe meg
- b. Jeg kan stole på vennene mine når noe går galt
- c. Jeg har venner som jeg kan dele mine gleder og sorger med
- d. Jeg kan prate med vennene mine om problemene mine

Svaralternativ:

1 - Svært uenig | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 - Svært enig

11.5 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om din familie.

Les hver påstand nøye og kryss av for hvor enig du er i hver påstand.

- a. Familien min prøver virkelig å hjelpe meg
- b. Jeg får den følelsesmessige hjelpen og støtten jeg trenger fra familien min
- c. Jeg kan prate med familien min om problemene mine
- d. Familien min ønsker å hjelpe meg i å ta beslutninger

Svarkategori:

1 - Svært uenig | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 - Svært enig

11.6 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om dine foreldre.

- a. Foreldrene mine vet hvor jeg er etter skolen
- b. Når jeg er ute om kvelden vet foreldrene mine hvem jeg er sammen med
- c. Når jeg er ute om kvelden vet mine foreldre hvor jeg er
- d. Jeg må be om lov til å være sent ute om kveldene
- e. Jeg må fortelle mine foreldre hvem jeg er med og hva jeg gjør sammen med mine venner om kveldene
- f. Jeg må fortelle foreldrene mine om planer jeg har for kveldene i helgene

Svaralternativ:

Aldri | Sjelden | Av og til | Det meste av tiden | Alltid

11.7 Hvor god råd har din familie?

Svaralternativ:

Svært god råd | God råd | Middels god råd | Ikke særlig god råd | Dårlig råd

12 HELSE OG HELSEVANER

Nå ønsker vi å stille deg noen spørsmål om din helse og hvordan du har det.

12.1 Vil du si at helsen din er ...?

Svaralternativ:

Svært god | God | Ganske god | Dårlig

12.2 Forestill deg at dette er en stige. Øverst på stigen (10) står for det best mulige livet for deg og nederst på stigen (0) er det verst mulige livet for deg. Generelt sett hvor synes du at du står på stigen nå for tiden?

Svaralternativ:

10 – Best mulig liv | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 – Dårligst mulig liv

Nå ønsker vi å stille noen spørsmål om du har vært plaget av følgende ting i løpet av de **siste 14 dager** (seneste 2 uker).

12.3 I løpet av de **siste 14 dager**, i hvilken grad har du vært plaget av å være

- Stadig redd eller engstelig
- Anspent eller urolig
- Følt håpløshet når du tenker på framtida
- Nedfor og trist
- Bekymret deg for mye om forskjellige ting

Svaralternativ:

Ikke plaget | Litt plaget | Ganske plaget | Veldig plaget

12.4 De **siste 12 månedene**, hvor ofte har du følt deg ensom?

Svaralternativ:

Aldri | Sjelden | Av og til | Mesteparten av tiden | Alltid

12.5 Nå kommer det fem utsagn om hvordan man kan ha det. Marker for hvor ofte du har kjent det slik.

I løpet av **de siste TO ukene** ...

- Har jeg følt meg i godt humør og ved godt mot
- Har jeg følt meg rolig og avslappet
- Har jeg følt meg aktiv og energisk
- Har jeg følt meg opplagt og uthvilt når jeg våkner

Svaralternativ:

Hele tiden | Mestepart en av tiden | Mer enn halvparten av tiden | Mindre enn halvparten av tiden | Innimellom | Aldri

12.6 De neste spørsmålene handler om hvordan du håndterer ting.

- Hvor ofte finner du en løsning på et problem om du prøver hardt nok?
- Hvor ofte greier du å gjøre de tingene du har bestemt deg for å gjøre?

Svaralternativ

Ikke i det hele tatt | Sjelden | En del av tiden | Ofte | Hele tiden

13 SØVN

13a Når går du **vanligvis** til sengs **på skoledager**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 20 eller tidligere" til "Klokken 24 eller senere".

13b **På skoledager**, etter at du har lagt deg, hvor lang tid tar det deg vanligvis å sovne?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 5 minutters intervaller fra "0-4 min" til "60 min eller mer"

13c Når våkner du **vanligvis** opp **på skoledager**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 06 eller tidligere" til "Klokken 12 eller senere".

Noen våkner innimellom søvnen om natten (etter de sovnet, men før de skal våkne og stå opp om morgenen).

13d. Til sammen, hvor lenge er du våken innimellom søvnen **når du skal på skolen dagen etter**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med «0 minutt, (våkner ikke om natten)», «5 minutter», «10 minutter», «15 minutter», «20 minutter», «25 minutter», «30 minutter», «45 minutter», «60 minutter», «time og 15 minutter» videre med 15 minutters intervall til og med «4 timer eller mer».

13e Når går du **vanligvis** til sengs **i helgene**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 20 eller tidligere" til "Klokken 24 eller senere".

13f **I helgene**, etter at du har lagt deg, hvor lang tid tar det deg vanligvis å sovne?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15minuters intervall fra "Klokken 20 eller tidligere" til Klokken 24 eller senere".

13g Når våkner du **vanligvis** opp **i helgene**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 06 eller tidligere" til "Klokken 12 eller senere".

Noen våkner innimellom søvnen om natten (etter de sovnet, men før de skal våkne og stå opp om morgenen).

13h. Til sammen, hvor lenge er du våken innimellom søvnen **når du har fri fra skolen dagen etter**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med «0 minutt, (våkner ikke om natten)», «5 minutter», «10 minutter», «15 minutter», «20 minutter», «25 minutter», «30 minutter», «45 minutter», «60 minutter», «time og 15 minutter» videre med 15 minutters intervall til og med «4 timer eller mer».

Spørreskjema for elever i videregående skole

1 DEMOGRAFI

1.1 Er du født som jente eller gutt?

Svaralternativ

Jente | Gutt

1.2 Hvor gammel er du?

Svaralternativ

15 år eller yngre | 16 år | 17 år | 18 år eller eldre

1.3 I hvilket land er **du** født?

1.4 I hvilket land er din **mor** født?

1.5 I hvilket land er din **far** født?

Svaralternativ:

I Norge | I Norden (Danmark, Finland, Island, eller Sverige) | Annet land i Europa | Annet land utenfor Europa | Vet ikke

1.6 Hvilken skole går du på?

Svaralternativ

Nedtrekksliste over alle VGS som deltar i undersøkelsen

1.7 Hvilket trinn går du i?

Svaralternativ

VG1 | VG2

1.8 Hvilken studieretning har du?

Sett ett kryss.

Svaralternativ

Studieforberedende | Yrkesfaglig

2 SKJERMVANER, DATASPILL OG GAMING

Med dataspill eller gaming menes spill på PC/laptop, Mac, spillkonsoll (f.eks. *Playstation*, *XBOX*, *Nintendo*) eller på mobil eller nettbrett.

2.1 Har du gamet i løpet av **siste halvår**?

Ja | Nei

2.2 På fritiden: omtrent hvor mange timer om dagen bruker du på å...

e. spille spill på en datamaskin, spillkonsoll, nettbrett, smarttelefon eller smart-TV

f. bruke en datamaskin eller andre elektroniske enheter til å være på sosiale nettverk som for eksempel Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat

g. se på TV, DVD, eller videoer, inkludert videoer på nettsteder som Youtube

h. lete etter informasjon på Internett, surfe på Internett

Svaralternativ:

Ingen | En halvtime | 1 time | 2 timer | 3 timer | 4 timer | 5 timer | 6 timer | 7 eller mer

(Element 2.3a vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

2.3a Omtrent hvor mange timer om dagen gamer du i fritiden **når du ikke har andre ting du burde gjøre?**

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 30 minutters intervall fra |Ingen| | 30 minutter | 1 time | 1 time og 30 minutter | ... | 7 timer eller mer

(Element 2.3b vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

2.3b Omtrent hvor mange timer om dagen gamer du **når du egentlig burde gjøre andre ting** (eksempel skal være på skole, lekser, sove, trene osv)?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 30 minutters intervall fra |Ingen| | 30 minutter | 1 time | 1 time og 30 minutter | ... | 7 timer eller mer

3 REGLER OM DATASPILLING HJEMME

Vi ønsker nå å stille noen spørsmål om regler om dataspilling hjemme.

(Element 3.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

3.1 På en skala fra 1 til 10, hvor negative eller positive er foreldrene dine om spillingen din?

Svaralternativ

1 – Svært negative | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 – Svært positive

(Element 3.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

3.2 Har dere noen regler i din familie om hvor mye du får lov til å spille...

a ... på skoledager?

b ... i helger?

Svaralternativ

Ja | Nei

4 DATASPILLPROBLEM (GASA)

(Element i avsnitt 4.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

Vi ønsker nå å stille noen spørsmål om dataspillproblem. *Du skal bare sette ett kryss for hvert spørsmål.*

3.1 Hvor ofte i løpet av **siste halvår** ...

h. ... tenkte du på spill hele dagen?

i. ... brukte du mer og mer tid på spill?

j. ... begynte du å spille for å slippe å tenke på andre ting?

k. ... spilte du videre, selv om andre ba deg stoppe?

l. ... føle du deg dårlig når du ikke kunne spille eller ikke fikk lov til å spille

m. ... havnet du i krangel med andre (f.eks. foreldre, venner, eller viktige andre) fordi du spilte for mye?

n. ... lot du være å gjøre andre aktiviteter (f.eks. skole, jobb, lekser, idrett, hobbyer) for å spille?

Svaralternativ

Aldri | Nesten aldri | Av og til | Ofte | Alltid

(Element i avsnitt 4.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

4.2. Hvor ofte spiller du dataspill ...

Du skal sette ett kryss for hvert spørsmål.

1. for å feire noe
2. for å slappe av
3. fordi du liker følelsen
4. fordi det er det de fleste av vennene dine gjør når de møtes
5. for å glemme dine bekymringer
6. fordi det er spennende
7. for å være sosial
8. fordi det gir deg selvtillit og får deg til å føle deg mer selvsikker
9. for å få et «kick»
10. fordi det er noe du gjør i spesielle anledninger
11. fordi det hjelper deg når du føler deg nervøs eller deprimert
12. fordi det er gøy
13. fordi det gjør en sosial anledning mer moro
14. for å komme i bedre humør
15. fordi det får deg til å føle deg bra
16. fordi du kjeder deg
17. for å få tiden til å gå

Svaralternativ

Aldri eller nesten aldri | Av og til | Ofte | Nesten alltid

5 LOOTBOKSER

Lootbokser er ting som man kan få, vinne eller kjøpe i dataspill, men hvor innholdet ikke er kjent før du åpner de. Lootbokser kan blant annet være kister i Overwatch, Rocket League eller Apex Legends, eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team.

(Element 5.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.1 Hvor viktig tror du det er for andre å spille for å få eller vinne lootbokser?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 5.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.2 Hvor viktig er det for deg å spille for å få eller vinne lootbokser?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 5.3 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

5.3 Har du noen gang brukt **ordentlige penger** for å kjøpe lootbokser?

Svaralternativ

Nei | Ja, siste uken | Ja, siste måned | Ja, siste 3 måned | Ja, siste 6 måned | Ja, siste året | Ja, men for mer enn 1 år siden | Ønsker ikke å svare

(Element 5.4 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken» eller «Ja, siste måned» er valgt på element 5.3.)

5.4 I løpet av den **siste måneden**, omtrent hvor mye penger har du brukt på å kjøpe lootbokser?

Svaralternativ

Ingen/ikke kjøpt | 1-100 kr | 101-200 kr | 201-300 kr | 301-400 kr | 401 - 500 kr | 501 – 600 kr
| 601 – 700 kr | 701 – 800 kr | 801 – 900 kr | 901 – 1000 kr | 1001 kr eller mer | Vet ikke | Ønsker ikke
å svare

(Element 5.5 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken», til «Ja, siste 6 måned» er valgt på element 5.1.)

5.5 I løpet av det **siste halvår**, har du løyet for andre som er viktige for deg (f.eks. for foreldre og/eller venner), om hvor mye penger du har brukt på lootbokser?

Svaralternativ

Ja | Nei

(Element 5.6 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken», til «Ja, siste 6 måned» er valgt på element 5.1.)

5.6 I løpet av det **siste halvår**, har du brukt mer penger på lootbokser enn det du egentlig hadde tenkt?

Svaralternativ

Ja | Nei

(Element 5.7 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken» til «Ja, siste året» er valgt på element 5.3)

5.7 Vi ønsker nå å stille noen spørsmål om dine tanker rundt lootbokser.

Du skal sette ett kryss for hvert spørsmål.

- Jeg spiller ofte lenger enn jeg hadde tenkt, for å vinne lootbokser.
- Jeg kan spille lenge om gangen for å vinne lootbokser.
- Den viktigste grunnen til at jeg spiller videospill er å sikre meg ting fra lootbokser
- Jeg kjøper lootbokser for å sikre meg verdifulle ting jeg kan selge
- Jeg har utsatt andre aktiviteter, arbeidsoppgaver eller plikter for å kunne vinne eller kjøpe flere lootbokser.
- Jeg har kjøpt flere lootbokser når jeg ikke fikk tak i den verdifulle tingen jeg ønsket meg.
- Spenningen ved å åpne lootbokser har fått meg til å kjøpe flere.

Svaralternativ:

Veldig uenig | Litt uenig | Hverken uenig eller enig | Litt enig | Veldig enig

6 SKINS

Skins er ting som man kan få, vinne eller kjøpe i dataspill og kan brukes til å forandre utseende til våpen, klær eller andre ting i spillet.

(Element 6.1 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.1 Hvor viktig tror du det er for andre å spille for å få eller vinne skins?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 6.2 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.2 Hvor viktig er det for deg å spille for å få eller vinne skins?

Svaralternativ

Ikke viktig | Litt viktig | Ganske viktig | Veldig viktig

(Element 6.3 vises kun dersom element 2.1 er «Ja» eller element 2.2a er «En halvtime» eller mer.)

6.3 Har du noen gang brukt **ordentlige penger** for å kjøpe skins?

Svaralternativ:

Nei | Ja, siste uken | Ja, siste måned | Ja, siste 3 måned | Ja, siste 6 måned | Ja, siste året | Ja, men for mer enn 1 år siden | Ønsker ikke å svare

(Element 6.4 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken» eller «Ja, siste måned» på element 6.3 er valgt.)

6.4 I løpet av den **siste måneden**, omtrent hvor mye penger har du brukt på å kjøpe skins?

Svaralternativ:

Ingen/ikke kjøpt | 1-100 kr | 101-200 kr | 201-300 kr | 301-400 kr | 401 - 500 kr | 501 – 600 kr | 601 – 700 kr | 701 – 800 kr | 801 – 900 kr | 901 – 1000 kr | 1001 kr eller mer | Vet ikke | Ønsker ikke å svare

(Element 6.5 vises kun dersom alternativ «Ja, siste uken» til «Ja, men for mer enn 1 år siden» eller «Ønsker ikke å svare» er valgt på element 6.3.)

6.5 Vet du at det finnes spill på nett der du kan satse skins for å vinne flere eller andre eller bedre skins eller penger?

Svaralternativ:

Ja | Nei

(Element 6.5 vises kun dersom alternativ «Ja» er valgt på element 6.5.)

6.6 Har du noen gang satset skins på nett for å vinne flere, andre eller bedre skins eller penger?

Svaralternativ:

Nei | Ja, siste uken | Ja, siste måned | Ja, siste 3 måned | Ja, siste 6 måned | Ja, siste året | Ja, men for mer enn 1 år siden | Ønsker ikke å svare

7 PENGESPILL

Pengespill eller gambling er ikke det samme som dataspill eller gaming.

I pengespill sattes penger for å vinne penger.

Vanlige pengespill er blant annet skrapelodd, hestespill, lotto, tipping og spilleautomater.

I dag kan man spille spill som ligner på pengespill i dataspill eller på internett, men der man ikke bruker ordentlige penger.

7.1 I løpet av det **siste året**, har du spilt spill i dataspill eller på internett som ligner på pengespill der man **ikke bruker ordentlige penger**?

Svaralternativ

Ja | Nei

Her kommer det noen spørsmål om pengespill hvor du bruker **ordentlige penger**.

7.2 I løpet av det **siste året**, har du spilt pengespill med **ordentlige penger**?

Ja | Nei

(Hvis «Nei» gå videre til spørsmål 9)

(Element 7.3 vises bare dersom «Ja» er valgt i element 7.2.)

7.3 Hvilken type pengespill har du spilt det siste året?

Du skal sette ett kryss for hvert spørsmål.

- a. Lotterier
- b. Skrapelodd
- c. Fysiske spilleautomater

- d. Hestespill
- e. Sportspill
- f. Internettkasino (ikke poker)
- g. Internett poker
- h. Bingo
- i. Private spill (som poker med venner)
- j. Fantasy
- k. eSportbetting

Svaralternativ:

Ja | Nei

- l. Annet (hva)

Fritekst

8 PENGESPILLPROBLEM

(Element 8.1 vises bare dersom «Ja» er valg i element 7.2.)

8.1 I løpet av **det siste året** ...

- a. Har du noen gang løyet til familie eller venner om hvor mye penger du har brukt på pengespill?
- b. Har du noen gang følt at du måtte spille for mer og mer penger?

Svaralternativ

Ja | Nei

9 REKLAME FOR PENGESPILL OG DATASPILL

I de neste spørsmålene ønsker vi å vite mer om du har sett reklame for pengespill og dataspill.

9.1 Hvor ofte har du i løpet av den **siste måneden** sett reklame for **pengespill** på TV eller internett?

Svaralternativ:

0 dager/Aldri | 1-3 dager | 4-7 dager | 8-14 dager | 15-21 dager | 22-30 dager

9.2 Hvor ofte har du i løpet av den **siste måneden** sett reklame for **dataspill** på TV eller internett?

Svaralternativ:

0 dager/Aldri | 1-3 dager | 4-7 dager | 8-14 dager | 15-21 dager | 22-30 dager

10 FRITID /SKOLE

Nå ønsker vi å stille deg noen spørsmål om hva du gjør på fritiden og hvordan du har det på skolen.

10.1 Hvor ofte er du med i

- d. Organisert lagidrett (for eksempel fotball, håndball, basketball, ishockey)
- e. Organiserte individuelle fysiske aktiviteter (for eksempel svømming, sykling, kampsport, friidrett, turn, dans, langrenn)
- f. Andre organiserte aktiviteter (for eksempel korps, kor, teater, kirkelige aktiviteter, speider)

Svaralternativ:

Holder ikke på med denne typen aktivitet | 2-3 ganger i måneden eller sjeldnere | Omtrent 1 gang i uken | 2 ganger i uken eller oftere

10.2 Hvor ofte trener du på egenhånd?

c. På treningssenter

d. Med andre former for egentrening (for eksempel jogging, klatring)

Svaralternativ:

Holder ikke på med denne typen aktivitet | 2-3 ganger i måneden eller sjeldnere | Omtrent 1 gang i uken | 2 ganger i uken eller oftere

10.3 Hvordan liker du deg på skolen akkurat nå for tiden?

Svaralternativ:

Liker meg veldig godt | Liker meg ganske godt | Liker meg ikke særlig godt | Liker meg ikke i det hele tatt

10.4 Blir du utsatt for plaging, trusler eller utfrysing av andre unge på skolen eller i fritida? *Sett kryss der det passer best.*

Svaralternativ:

Ja, flere ganger i uka | Ja, omtrent én gang i uka | Ja, omtrent hver 14. dag | Ja, omtrent én gang i måneden | Nesten aldri | Aldri

10.5 Blir du mobbet, truet eller utestengt på nett?

Sett kryss der det passer best.

Svaralternativ:

Ja, flere ganger i uka | Ja, omtrent én gang i uka | Ja, omtrent hver 14. dag | Ja, omtrent én gang i måneden | Nesten aldri | Aldri

11 VENNER OG FAMILIE

11.1 Hvor ofte møter du venner utenom skoletiden? Svaralternativ:

Sjelden | Mindre enn ukentlig | Ukentlig | Daglig

11.2 Hvor ofte tar du kontakt med vennene dine gjennom sosiale medier, som for eksempel Facebook, MySpace, Twitter, andre apper (F.eks. Tik Tok, Instagram og Snapchat), spill, YouTube, osv.?

Svaralternativ:

Sjelden eller aldri | Mindre enn ukentlig | Hver uke | Daglig | Hele tiden

11.3 Hvor mange nære venner har du nå?

Svaralternativ:

Ingen | En | To | Tre eller flere

11.4 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om **dine venner**.

Les hver påstand nøye og kryss av for hvor enig du er i hver påstand.

e. Vennene mine prøver virkelig å hjelpe meg

f. Jeg kan stole på vennene mine når noe går galt

g. Jeg har venner som jeg kan dele mine gleder og sorger med

h. Jeg kan prate med vennene mine om problemene mine

Svaralternativ:

1 - Svært uenig | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 - Svært enig

11.5 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om **din familie**.

Les hver påstand nøye og kryss av for hvor enig du er i hver påstand.

e. Familien min prøver virkelig å hjelpe meg

- f. Jeg får den følelsesmessige hjelpen og støtten jeg trenger fra familien min
- g. Jeg kan prate med familien min om problemene mine
- h. Familien min ønsker å hjelpe meg i å ta beslutninger

Svarkategori:

1 - Svært uenig | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 - Svært enig

11.6 Vi er interessert i hva du tenker om de følgende påstandene om **dine foreldre**.

- a. Foreldrene mine vet hvor jeg er etter skolen
- b. Når jeg er ute om kvelden vet foreldrene mine hvem jeg er sammen med
- c. Når jeg er ute om kvelden vet mine foreldre hvor jeg er
- d. Jeg må be om lov til å være sent ute om kveldene
- e. Jeg må fortelle mine foreldre hvem jeg er med og hva jeg gjør sammen med mine venner om kveldene
- f. Jeg må fortelle foreldrene mine om planer jeg har for kveldene i helgene

Svaralternativ:

Aldri | Sjelden | Av og til | Det meste av tiden | Alltid

11.7 Hvor god råd har din familie?

Svaralternativ:

Svært god råd | God råd | Middels god råd | Ikke særlig god råd | Dårlig råd

12 HELSE OG HELSEVANER

Nå ønsker vi å stille deg noen spørsmål om din helse og hvordan du har det.

12.1 Vil du si at helsen din er ...?

Svaralternativ:

Svært god | God | Ganske god | Dårlig

12.2 Forestill deg at dette er en stige. Øverst på stigen (10) står for det best mulige livet for deg og nederst på stigen (0) er det verst mulige livet for deg. Generelt sett hvor synes du at du står på stigen nå for tiden?

Svaralternativ:

10 – Best mulig liv | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 – Dårligst mulig liv

Nå ønsker vi å stille noen spørsmål om du har vært plaget av følgende ting i løpet av de **siste 14 dager** (seneste 2 uker).

12.3 I løpet av de **siste 14 dager**, i hvilken grad har du vært plaget av å være

- f. Stadig redd eller engstelig
- g. Anspent eller urolig
- h. Følt håpløshet når du tenker på framtida
- i. Nedfor og trist
- j. Bekymret deg for mye om forskjellige ting

Svaralternativ:

Ikke plaget | Litt plaget | Ganske plaget | Veldig plaget

12.4 De **siste 12 månedene**, hvor ofte har du følt deg ensom?

Svaralternativ:

Aldri | Sjelden | Av og til | Mesteparten av tiden | Alltid

12.5 Nå kommer det fem utsagn om hvordan man kan ha det. Marker for hvor ofte du har kjent det slik.

I løpet av de **siste TO ukene** ...

- e. Har jeg følt meg i godt humør og ved godt mot
- f. Har jeg følt meg rolig og avslappet
- g. Har jeg følt meg aktiv og energisk
- h. Har jeg følt meg opplagt og uthvilt når jeg våkner

Svaralternativ:

Hele tiden | Mestepart en av tiden | Mer enn halvparten av tiden | Mindre enn halvparten av tiden | Innimellom | Aldri

12.6 De neste spørsmålene handler om hvordan du håndterer ting.

- c. Hvor ofte finner du en løsning på et problem om du prøver hardt nok?
- d. Hvor ofte greier du å gjøre de tingene du har bestemt deg for å gjøre?

Svaralternativ

Ikke i det hele tatt | Sjelden | En del av tiden | Ofte | Hele tiden

12.7 **Den siste måneden**...

Svaralternativ

- a. Hvor ofte har du følt at du ikke har klart å kontrollere de viktige tingene i livet ditt?
- b. Hvor ofte har du følt deg trygg på at du klarer å takle dine personlige problemer?
- c. Hvor ofte har du følt at ting går din vei?
- d. Hvor ofte har du følt at vanskelighetene har hopet seg opp så mye at du ikke klarer å takle dem?

Svaralternativ

Aldri | Nesten aldri | Av og til | Ganske ofte | Veldig ofte

12.8 **I løpet av en uke**, hvor mange ganger drikker du energidrikker, f.eks. Red Bull?

Svaralternativ:

Aldri | Mindre enn én gang per uke | Omtrent én gang per uke | 2-4 ganger per uke | 5-6 dager i uken | En gang per dag | Flere ganger hver dag

13 SØVN

13a Når går du **vanligvis** til sengs **på skoledager**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 20 eller tidligere" til "Klokken 24 eller senere".

13b **På skoledager**, etter at du har lagt deg, hvor lang tid tar det deg vanligvis å sovne?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 5 minutters intervaller fra "0-4 min" til "60 min eller mer"

13c Når våkner du **vanligvis** opp **på skoledager**?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra "Klokken 06 eller tidligere" til "Klokken 12 eller senere".

Noen våkner innimellom søvnen om natten (etter de sovnet, men før de skal våkne og stå opp om morgenen).

13d. Til sammen, hvor lenge er du våken innimellom søvnen **når du skal på skolen dagen etter?**

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med «0 minutt, (våkner ikke om natten)», «5 minutter», «10 minutter», «15 minutter», «20 minutter», «25 minutter», «30 minutter», «45 minutter», «60 minutter», «time og 15 minutter» videre med 15 minutters intervall til og med «4 timer eller mer».

13e Når går du **vanligvis** til sengs **i helgene?**

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra “Klokken 20 eller tidligere” til “Klokken 24 eller senere”.

13f **I helgene**, etter at du har lagt deg, hvor lang tid tar det deg vanligvis å sovne?

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15minutters intervall fra “Klokken 20 eller tidligere” til Klokken 24 eller senere”.

13g Når våkner du **vanligvis** opp **i helgene?**

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med 15 minutters intervall fra “Klokken 06 eller tidligere” til “Klokken 12 eller senere”.

Noen våkner innimellom søvnen om natten (etter de sovnet, men før de skal våkne og stå opp om morgenen).

13h Til sammen, hvor lenge er du våken innimellom søvnen **når du har fri fra skolen dagen etter?**

Svaralternativ:

Nedtrekkmeny med «0 minutt, (våkner ikke om natten)», «5 minutter», «10 minutter», «15 minutter», «20 minutter», «25 minutter», «30 minutter», «45 minutter», «60 minutter», «time og 15 minutter» videre med 15 minutters intervall til og med «4 timer eller mer».

14 TOBAKK OG ALKOHOL

14.1 Hvor ofte røyker du tobakk eller sigaretter?

Svaralternativ:

Hver dag | Hver uke | Sjeldnere enn én gang i uka | Ikke i det hele tatt

14.2 Hvor ofte bruker du snus?

Svaralternativ:

Hver dag | Hver uke | Sjeldnere enn én gang i uka | Ikke i det hele tatt

14.3 Hvor mange dager (om noen) har du drukket alkohol?

a. ... i løpet av livet ditt

b. ... i løpet av de siste 30 dagene

Svaralternativ:

Aldri | 1-2 dager | 3-5 dager | 6-9 dager | 10-19 dager | 20-29 dager | 30 dager eller mer

VEDLEGG 3 INFORMASJONS- OG SAMTYKKESKRIV



Vil du delta i en stor norsk undersøkelse om dataspill og pengespill blant norske ungdommer

SAMTYKKESKRIV TIL UNGDOMMER I ALDEREN 12-15 ÅR

Vi ber om ditt samtykke til å delta i en viktig norsk undersøkelse om dataspill og pengespill blant norske ungdommer i alderen 12-17 år. Denne undersøkelsen gjennomføres av Universitetet i Bergen på vegne av Lotteri- og stiftelsestilsynet, som er under Kultur- og likestillingsdepartementet.

HVORFOR BLIR DU SPURT OM Å VÆRE MED?

Du blir bedt om å være med fordi du er en ungdom i alderen 12-17 år. Vi ønsker mer kunnskap om ungdommers vaner i dataspill og pengespill, og om bruken av penger og pengespill-lignende element i dataspill, er knyttet til dataspillproblem, deltakelse i pengespill, og pengespillproblem.

HVA VIL SKJE DERSOM DU DELTAR?

Hvis du ønsker å delta, skal du besvare et elektronisk spørreskjema. Vi kommer til å spørre deg om dine vaner når det gjelder dataspill, om du bruker penger på lootboks og skinsbetting, om du spiller pengespill, og om du har opplevd vanskeligheter med pengespill eller dataspill. I tillegg vil vi spørre om venner og fritid, om din helse, og om din erfaring med tobakk og alkohol.

Vi ber deg også om å legge inn ditt mobiltelefonnummer, slik at vi kan kontakte deg på ny om cirka to år. Du forplikter deg ikke til å delta i en fremtidig undersøkelse, men du vil få en invitasjon som du kan takke ja eller nei til.

Det vil ta omtrent en skoletime å svare på undersøkelsen.

HVA VIL SKJE DERSOM DU IKKE VIL DELTA ELLER OM DU ØNSKER Å TREKKE DEG?

Du velger selv om du ønsker å delta. Det vil ikke medføre noen ulemper for deg dersom du velger å ikke delta.

Du kan når som helst og uten å oppgi noen grunn trekke samtykket ditt. Hvis du trekker deg, vil vi slette besvarelsen din og alle opplysninger om deg, med mindre opplysningene allerede er inngått i analyser eller brukt i vitenskapelige publikasjoner.

For å kunne trekke deg, må du oppgi mobiltelefonnummeret ditt. Siden mobilnummer ikke er en helt sikker måte å identifisere deg på, har du ikke rett til innsyn i hvilke opplysninger som er registrert om deg eller til å rette opp eventuelle feil.

Hvis du velger å delta uten å oppgi mobiltelefonnummer, vil vi ikke kunne finne din unike besvarelse i ettertid, og kan dermed heller ikke slette den.

Hvis du vil trekke deg eller har spørsmål til prosjektet, kontakt prosjektleder og forsker Tony Leino, e-post Tony.Leino@uib.no

HVA SKJER MED OPPLYSNINGENE OM DEG?

Opplysningene skal kun brukes til å utarbeide vitenskapelige artikler, rapporter og presentasjoner. Ingen enkeltpersoner kan identifiseres i disse arbeidene.

Dine svar og ditt mobiltelefonnummer lagres separat. Når vi behandler svarene dine, vil ditt mobiltelefonnummer være erstattet med en ID-kode. Koblingslisten med ID og telefonnummer, vil bli oppbevart på en sikker server som bare prosjektleder og andre relevante prosjektmedarbeidere har tilgang til.

Prosjektet er ferdig 1. januar 2035. Deretter blir opplysningene av kontrollhensyn oppbevart i fem år. Eventuelle utvidelser i bruk og oppbevaringstid kan kun skje etter godkjenning fra Regional etisk komite (REK).

DINE RETTIGHETER

Du har rett til å få vite hvilke sikkerhetstiltak vi bruker for å beskytte dine opplysninger. Hvis du mener at opplysningene ikke er behandlet riktig, kan du klage til Datatilsynet. Du kan rette spørsmål om behandling av personopplysninger i prosjektet til Universitetet i Bergen sitt personvernombud Janecke Veim, epost janecke.veim@uib.no.

Du samtykker til å delta ved å trykke "JA" på spørsmålet under.

SAMTYKKE

Jeg ønsker å delta i undersøkelsen

Ja | Nei

Hvis «Ja» gå til element 1 i spørreskjema.

Hvis «Nei» avslutt undersøkelsen.



Ditt barn har blitt invitert til å delta i en stor norsk undersøkelse om dataspill og pengespill blant norske ungdommer

INFORMASJONSSKRIV TIL FORELDRE MED UNGDOMMER I ALDEREN 12-15 ÅR

Vi ønsker å informere om at ditt barn er blitt invitert til å delta i en viktig norsk undersøkelse om dataspill og pengespill blant norske ungdommer i alderen 12-17 år. Undersøkelsen gjennomføres av Universitetet i Bergen på vegne av Lotteri- og stiftelsestilsynet, som er under Kultur- og likestillingsdepartementet.

HVORFOR BLIR DITT BARN SPURT OM Å VÆRE MED?

Vi ønsker å forstå hvordan norske ungdommer i alderen 12-17 år bruker dataspill og pengespill, og om det å bruke penger i dataspill er knyttet til å spille pengespill. Ditt barn går på en skole som er tilfeldig trukket ut for å gi oss informasjon om dette.

HVA INNEBÆRER DET Å DELTA?

Vi ønsker at ditt barn skal besvare et elektronisk spørreskjema på skolen. Vi kommer til å spørre om dataspillvaner, om hen bruker penger på lootboks og skinsbetting, om hen spiller pengespill, og om hen har opplevd vanskeligheter med pengespill eller dataspill. I tillegg vil vi spørre om venner og fritid, om barnets helse, og om barnets erfaring med tobakk og alkohol. Målet er å skaffe ny og god kunnskap om forholdet mellom dataspill og pengespill, og om hvordan dette henger sammen med hvordan man ellers har det.

Vi ber også barnet om å legge inn sitt mobiltelefonnummer, slik at vi kan kontakte hen på ny om cirka to år. Barnet forplikter seg ikke til å delta i en fremtidig undersøkelse, men vi vil sende en invitasjon som det kan takkes ja eller nei til.

HVA VIL SKJE DERSOM BARNET IKKE VIL DELTA

Deltakelsen er frivillig, og det vil ikke medføre noen ulemper for barnet dersom hen velger å ikke delta.

Du eller barnet kan når som helst og uten å oppgi noen grunn trekke samtykket. Hvis du eller barnet velger å trekke deltakelsen, vil vi slette besvarelsen og alle opplysninger om barnet, med mindre opplysningene allerede er inngått i analyser eller brukt i vitenskapelige publikasjoner.

For å kunne trekke seg, må barnet ha oppgitt sitt mobiltelefonnummer. Siden mobilnummer ikke er en helt sikker måte å identifisere noen på, har en ikke rett til innsyn i hvilke opplysninger som er registrert sammen med et bestemt nummer, eller til å rette opp eventuelle feil.

Hvis barnet deltar uten å oppgi mobiltelefonnummer, vil vi ikke kunne finne besvarelsen i ettertid, og kan dermed heller ikke slette den.

Hvis barnet vil trekke seg eller har spørsmål til prosjektet, kontakt prosjektleder og forsker Tony Leino, e-post Tony.Leino@uib.no

HVA SKJER MED OPPLYSNINGENE?

Opplysningene skal kun brukes til å utarbeide vitenskapelige artikler, rapporter og presentasjoner. Ingen enkeltpersoner vil kunne identifiseres i disse arbeidene.

Svar og mobiltelefonnummer lagres separat. Når vi behandler svarene, vil mobiltelefonnummer være erstattet med en ID-kode. Koblingslisten med ID og telefonnummer, vil bli oppbevart på en sikker server som bare prosjektleder og andre relevante prosjektmedarbeidere har tilgang til.

Prosjektet er ferdig 1. januar 2031. Deretter blir opplysningene av kontrollhensyn oppbevart i fem år. Eventuelle utvidelser i bruk og oppbevaringstid kan kun skje etter godkjenning fra Regional etisk komite (REK).

DERES RETTIGHETER

Du og barnet har rett til å få vite hvilke sikkerhetstiltak vi bruker for å beskytte opplysningene. Hvis du mener at opplysningene ikke er behandlet riktig, kan du klage til Datatilsynet. Dere kan rette spørsmål om behandling av personopplysninger i prosjektet til Universitetet i Bergen sitt personvernombud Janecke Veim, epost janecke.veim@uib.no.

FRIVILLIG DELTAKELSE OG TILBAKEMELDING TIL SKOLEN

Vi ber om at du gir melding til skolen dersom ditt barn ikke skal delta i undersøkelsen. Du kan gi denne beskjeden skriftlig, med e-post, SMS eller muntlig.

Selv om du ikke kontakter skolen, kan barnet selv velge å ikke delta. Deltagelsen er helt frivillig, og eleven kan også hoppe over enkeltspørsmål.