

OMFANG AV PENGE- OG DATASPILLPROBLEMER I NORGE 2013

Ståle Pallesen, Daniel Hanss, Rune Aune Mentzoni, Helge Molde og Arne Magnus Morken

UNIVERSITETET I BERGEN
Institutt for samfunnspsykologi

Mai 2014



UNIVERSITETET I BERGEN



Idé / Art Direction: Jannicke Kim Olsen
www.tidspunktert.com
Assistent / Fotograf: Sindre Sommerfelt



INNHALDSFORTEGNELSE

FORORD.....	s. 4
ENGLISH ABSTRACT.....	s. 5 – 7
SAMMENDRAG.....	s. 8 – 9
KAPITTEL 1. GENERELL BAKGRUNN.....	s. 10 – 11
KAPITTEL 2. METODE.....	s. 12 – 20
KAPITTEL 3. PENGESPILLPROBLEM.....	s. 21 – 33
KAPITTEL 4. DELTAKELSE I, OG PENGEFORBRUK PÅ ULIKE TYPER SPILL.....	s. 34 – 43
KAPITTEL 5. PENGESPILL PÅ INTERNETT.....	s. 44 – 48
KAPITTEL 6. EKSPONERING FOR PENGESPILLREKLAME.....	s. 49 – 51
KAPITTEL 7. OPPLEVD PÅVIRKNING FRA PENGESPILLREKLAME	s. 52 – 55
KAPITTEL 8. REGULERING OG KONTROLL AV EGET PENGESPILLFORBRUK.....	s. 56 – 59
KAPITTEL 9. MOTIVER FOR DELTAKELSE I PENGESPILL.....	s. 60 – 66
KAPITTEL 10. PENGESPILL OG HELSE.....	s. 67 – 70
KAPITTEL 11. DATASPILL OG DATASPILLAVHENGIGHET.....	s. 71 – 76
KAPITTEL 12. DATASPILLAVHENGIGHET OG HELSE.....	s. 77 – 78
KAPITTEL 13. ANDRE SPILL.....	s. 79 – 80
KAPITTEL 14. EKSPERIMENT VEDRØRENDE SVARPROSENT.....	s. 81
KAPITTEL 15. DISKUSJON.....	s. 82 – 83
REFERANSER.....	s. 84 – 88
APPENDIX.....	s. 89 – 99



FORORD

Flere norske undersøkelser om deltakelse i, og problemer knyttet til pengespill, har blitt gjennomført i Norge. De siste årene har flere strukturelle endringer vært gjort for å regulere det norske pengespillmarkedet. En viktig endring inntraff i 2007 da Norsk Tipping fikk monopol på pengespillterminaler. Gevinstautomatene ble da fjernet og erstattet med Multix-terminaler fra Norsk Tipping. Strukturelt (f.eks. i form av gevinststørrelser og tapsbegrensninger) er disse ansett som mindre aggressive enn gevinstautomatene. De siste årene har en sett en økende tilgang til, og reklame for, spill over internett. Spill over internett omfatter en rekke typer spill, men domineres mest av kasinospill (som spilleautomater og rulett).

En sentral målsetting i ”Handlingsplanen mot spillproblemer 2013-2015” (Kulturdepartementet, 2012) er å overvåke spillmarkedet og å kartlegge omfanget av spilleproblemer i befolkningen. Dette er det viktigste motivet bak denne undersøkelsen. Når det gjelder det spesifikke tidspunktet for gjennomføring er dette relatert til at Norsk Tipping i januar 2014 lanserte nye spill på internett. Undersøkelsen ble således også gjort med tanke på å kartlegge spillevaner og spilleproblemer før denne lanseringen. Det var også en målsetting med undersøkelsen å sammenlikne funnene med tidligere undersøkelser på dette området. Lotteri- og stiftelsestilsynet utlyste en anbudskonkurranse vedrørende denne undersøkelsen i desember 2012. Utfallet ble at Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen, fikk oppdraget.

Innsamlingen av data ble gjennomført høsten 2013. For å kartlegge omfanget av pengespill-avhengighet brukte vi Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Dataspillproblematikk har fått et økt fokus de siste årene og er også nevnt i den siste handlingsplanen (Kulturdepartementet, 2012). Vi la derfor også inn spørsmål om dette. Prosjektprotokollen ble utviklet ved Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen. Spørreskjemaet ble utviklet samme sted, samt basert på innspill og tilbakemeldinger fra Lotteri- og stiftelsestilsynet. Design av skjema ble gjort av Wittusen og Jensen, trykkingen av skjemaet ble gjort av Formula AS i Danmark. Innsamling og skanning av skjemaene ble gjort ved Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen.

Bruttoutvalget, bestående av 24 000 personer i alderen 16-74 år ble tilfeldig trukket fra Folkeregisteret, etter godkjenning fra rettsavdelingen i Skattedirektoratet. Uttrekket ble gjort av EVERY A/S. Regional komité for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk, helseregion vest, godkjente undersøkelsen (nr. 2013/120). Vi vil rette en stor takk til Jonny Engebø og Linda Vøllestad Westbye ved Lotteri- og stiftelsestilsynet for nyttig innspill i prosessen. En stor takk går også til Sander Lindholm Andersen og Werner Sævland for godt utført praktisk arbeid med datainnsamlingen. Vi vil også takke fagfellevurdererne, Ulla Romild og Kenneth Dahlgren, for svært nyttige og gode faglige tilbakemeldinger på rapporten.

Bergen, mai 2014

Ståle Pallesen, Daniel Hanss, Rune Aune Mentzoni, Helge Molde og Arne Magnus Morken.



ENGLISH ABSTRACT

During autumn 2013 researchers at the University of Bergen conducted a survey concerning gambling and video game problems in the general adult population of Norway. The survey was conducted on behalf of the Norwegian Gaming and Foundation Authority.

In all, 24,000 persons (gross sample), aged 16–74 years, were randomly selected from the National Population Registry of Norway and invited to participate. In all, 20,000 were given the opportunity to respond via either a paper-based or a web-based questionnaire, whereas 4,000 were given the opportunity to respond only via the paper-based questionnaire.

A total of 10,081 valid answers (net sample) were received. After removing persons with wrong addresses, or for reasons of illness, death or being abroad at the time of the survey, a response rate of 43.6 percent was obtained. Up to two reminders were sent. A total of 59.1 percent had participated in gambling during the previous 12 months.

To assess the prevalence of gambling problems, we administered the Canadian Problem Gambling Index. Based on the total score obtained, the respondents were divided into the following four categories: non-problem gambler (score = 0), low risk gambler (score = 1-2), moderate risk gambler (score = 3-7), and problem gambler (score = 8-27). The results showed that 7.8 percent of the adult population could be categorized as low risk gamblers, 2.4 percent as moderate risk gamblers and 0.6% as problem gamblers, respectively. Compared to previous Norwegian studies based on the same instrument, the present study suggests a reduction in gambling problems, especially related to the low risk gambler and the problem gambler categories. We found that the probability of being a moderate risk gambler or problem gambler was enhanced in males, subjects being single, with low education, confirming unemployment/disability pension/rehabilitation/work assessment allowance and in subjects with place of birth outside Norway.

The prevalence of gambling problems in the present study is lower than the mean prevalence value derived from previous international population-based surveys and lower than what had been found in six previous Norwegian studies (conducted in 2005, 2007, 2008 and 2010), although somewhat higher than the prevalence reported in Norwegian studies conducted in 1997 and 2002.

In terms of participation in different gambling activities, the majority of gamblers reported having participated most prevalently in scratch cards (non Internet-based) and numbers games. Males had participated more frequently than females in most types of games. The same was true for younger subjects, except for some types of bingo games, Belago (interactive video terminals located in bingo premises), horse betting, soccer pools (not odds games) and numbers games. Those who scored 3 or more on the Canadian Problem Gambling Index had participated more frequently in all types of games compared to those with lower scores. Data bingo in bingo halls, Internet bingo and Belago comprised the gambling activities with the highest proportion (> 6%) of gamblers reporting problems controlling/restricting their



gambling behavior. In terms of overrepresentation of moderate risk gamblers and problem gamblers this was especially pronounced for Internet bingo, data bingo in bingo premises, scratch cards on Internet, and Belago.

In all, 26.7 percent of the gamblers had gambled via the Internet during the last 12 months. This occurred most frequently among males, younger subjects and among those with a score of 3 or more on the Canadian Problem Gambling Index. Most of those who gambled via the Internet used a laptop or a mobile phone for this purpose.

A vast majority of the subjects had been exposed to gambling related advertising during the previous 12 months. Young people reported greater exposure than older subjects. Those who scored 3 or more on the Canadian Problem Gambling Index reported more gambling related advertising exposure than those with lower scores.

Among gamblers it was reported that gambling related advertising had a considerable effect in terms of informing about games and game operators. Gambling related advertising was reported to influence gambling behavior and gambler's urge to gamble to a certain degree, but risky gambling was reported only to a small degree as having been triggered by gambling related advertising. Overall, men, younger persons and persons with gambling related problems reported having been more influenced by gambling related advertising than their respective counterparts. A discussion concerning a ban/restrictions on gambling advertising seems warranted.

Attitudes towards structural regulation of gambling were overall relatively neutral. An upper loss limit, set either by the player him/herself or by the game and continuous feedback about losses comprised the three structural regulation proposals which were most favorably evaluated. This should have implications for regulation of gambling in Norway. Women, younger people and persons with a score of 3 or more on the Canadian Problem Gambling Index were more positive to structural regulation of gambling than were men, older persons and persons with lower scores on the Canadian Problem Gambling Index. Respondents born in Norway were less positive to structural regulation of gambling than persons born outside Norway, especially related to relative strict regulations (e.g. gambling restrictions on money and playing time).

Several potential gambling motives were listed in the questionnaire. The majority of players reported "for fun" and "to win" as relevant gambling motives. Those with a score of 3 or more on the Canadian Problem Gambling Index reported more frequently all motives than those with lower scores except "for fun", "other motives" and "to support a good cause".

The frequency of different psychosomatic symptoms reported generally increased proportionately with gambling category (non-problem gambler, low risk gambler, moderate risk gambler, problem gambler).



In all, 37.0 percent had played video games during the last six months. More males than females and more younger than older respondents had played. Excessive video game playing was assessed with the Game Addiction Scale for Adolescents. Based on the data from this scale, 96.7 percent were categorized as normal video game players (including those who had not played), 3.0 percent were categorized as video game problem players and 0.3 percent were categorized as video game addicts. Being categorized as either a video game problem player or a video game addict was related to male gender, low age, having 3 or more children and certain categories of occupational status (part-time employed, student, unemployed/on disability pension/on rehabilitation/on work assessment allowance). Those who were video game problem players/addicted reported overall more frequently psychosomatic symptoms compared to the normal video game players/non-players.

A total of 22.6 percent had played games via social media. This was most frequently reported by females and younger subjects. In all, 9.8 percent had purchased Facebook-credits or other virtual credits for use in games. This occurred more frequently among those who had played games via social media than those who had not played via social media. Furthermore, it was more common among younger than older respondents. Most of those who had won virtual credits had used these for playing or for purchasing something within a game.



SAMMENDRAG

Høsten 2013 ble det i regi av Universitetet i Bergen gjennomført en befolkningsundersøkelse om penge- og dataspillproblemer. Undersøkelsen ble utført på oppdrag fra Lotteri- og stiftelsestilsynet.

I alt 24 000 personer i alderen 16-74 år, tilfeldig trukket fra Folkeregisteret, ble invitert til å delta. I alt 20 000 kunne respondere enten via et papirbasert spørreskjema eller via internett, mens 4 000 bare ble gitt mulighet til å respondere via det papirbaserte spørreskjemaet. Totalt 10 081 valide svar ble mottatt. Etter at personer med uriktige adresser, syke, døde og personer i utlandet ble trukket fra bruttoutvalget ga dette en svarprosent på 43.6%. Inntil to påminnelser ble sendt. I alt 59.1% hadde deltatt i pengespill i løpet av de siste 12 månedene.

For å kartlegge omfanget av pengespillproblemer brukte vi Canadian Problem Gambling Index. Ut fra totalskåren deles respondentene inn i fire grupper; normalspillere/ikke-problemspillere (skåre = 0), lavrisikospillere (skåre = 1-2), moderate risikospillere (skåre = 3-7) og problemspillere (skåre = 8-27). Resultatene viste at 7.8% av befolkningen ble kategorisert som lavrisikospiller, 2.4% som moderat risikospiller og 0.6% som problemspiller. Sammenliknet med tidligere norske undersøkelser som har brukt samme måleinstrument viser denne undersøkelsen en nedgang, særlig når det gjelder lavrisikospillere og problemspillere. Vi fant at risikoen for å være moderat risikospiller/problemspiller var forhøyet hos menn, enslige, hos de med lav utdanning, blant de som var arbeidsledig/ufør/på attføring/på avklaringspenger, og blant de som hadde fødested utenfor Norge.

Omfanget av problemer knyttet til pengespill i Norge er lavere enn gjennomsnittet fra tidligere internasjonale befolkningsundersøkelser og lavere enn det som er funnet i seks tidligere norske undersøkelser (fra 2005, 2007, 2008 og 2010), men litt høyere enn funn fra norske undersøkelser gjort i 1997 og 2002.

Når det gjaldt deltakelse i ulike typer spill dominerte skrapelodd (ikke internett) og tallspill, der majoriteten av spillerne hadde deltatt. Menn hadde deltatt mer hyppig enn kvinner i de fleste typer spill. Det samme gjaldt yngre, bortsett fra noen typer bingospill, Belago (Norsk Tippings terminaler i bingohaller), hestespill, tipping og tallspill. De med skåre på 3 eller mer på Canadian Problem Gambling Index hadde deltatt hyppigere i alle typer spill enn de med lavere skåre. Databingo i bingolokale, internettbingo og Belago var de spill som størst andel av spillerne (> 6%) oppga som problematisk å kontrollere/begrense. Med tanke på overrepresentasjon av moderate risikospillere og problemspillere var dette særlig uttalt for bingo på internett, databingo i bingolokale, skrapelodd på internett og Belago.

I alt 26.7% av spillerne hadde spilt pengespill på internett siste 12 måneder. Dette var mest hyppig forekommende hos menn, yngre og hos dem med skåre 3 eller mer på Canadian Problem Gambling Index. De fleste som spilte på nett brukte bærbar datamaskin eller mobiltelefon for dette formålet.



De aller fleste hadde blitt eksponert for reklame for pengespill siste 12 måneder. Yngre rapporterte mer eksponering for pengespillreklame enn eldre. De med skåre 3 eller mer på Canadian Problem Gambling Index rapporterte mer eksponering for pengespillreklame enn dem med lavere skåre. En debatt om forbud/restriksjoner mot reklame for pengespill synes å være betimelig.

Av spillere ble det rapportert at reklame hadde en betydelig effekt i form av å informere om ulike typer pengespill og spilleselskap. Reklame ble oppgitt å påvirke spilleatferd og spilleintensjoner noe, men ble i liten grad rapportert å øke risikospilling. Generelt rapporterte menn, yngre og personer med problemer knyttet til pengespill å bli mest påvirket av pengespillreklame.

Holdninger til strukturelle reguleringstiltak av pengespill var i gjennomsnitt forholdsvis nøytrale. Tapsbegrensinger, enten satt av spilleren selv eller spillet, og fortløpende tilbakemeldinger fra spillet om tap var de tre reguleringstiltakene som spillerne var mest positive til. Dette bør få betydning for regulering av pengespill i Norge. Kvinner, yngre og personer med skåre 3 eller mer på Canadian Problem Gambling Index var mest positive til strukturelle reguleringstiltak. Norskfødte var mindre positive til strukturelle reguleringstiltak enn personer født utenfor Norge, primært i forhold til sterke strukturelle reguleringstiltak (for eksempel beløpsgrenser og tidsbegrensninger).

En rekke mulige motiv for å delta i pengespill ble listet opp i spørreskjemaet. De fleste spillere oppgav ”for moro” og ”for å vinne” som motiv for å delta i pengespill. De med skåre 3 eller mer på Canadian Problem Gambling Index oppgav hyppigere motivene som var listet som alternativer bortsett fra ”for moro”, ”annet” og ”for å støtte en god sak”.

Rapportering av ulike typer psykosomatiske symptomer steg generelt med pengespillproblemkategori (normalspiller, lavrisikospiller, moderat risikospiller, problemspiller).

I alt 37.0% hadde deltatt i dataspill i løpet av de siste 6 månedene. Flere menn enn kvinner og flere yngre enn eldre hadde spilt. Overdreven dataspilling ble målt med Game Addiction Scale for Adolescents. Ut fra denne skalaen ble 96.7% kategorisert som normaldataspillere (inkludert dem som ikke spilte dataspill), 3.0% ble kategorisert som problemdataspillere og 0.3% som dataspillavhengig. Å tilhøre kategoriene problemdataspiller/avhengig var relatert til mannlig kjønn, lav alder, å ha 3 eller flere barn og visse yrkesstatusgrupper (deltidsansatt, student, arbeidsledig/ufør/på attføring/på avklaringspenger). De som var problemdataspiller/avhengig rapporterte gjennomgående mer hyppig psykosomatiske symptomer enn normaldataspillere/ikke-spillere.

I alt 22.6% hadde spilt spill via sosiale medier. Dette var mest hyppig blant kvinner og yngre. I alt 9.8% hadde kjøpt Facebook-kreditter eller andre virtuelle penger for bruk i spill. Dette var mest hyppig blant dem som hadde spilt spill via sosiale media og blant yngre. De fleste som hadde vunnet virtuelle kreditter hadde brukt disse til å spille for, eller å kjøpe noe i et spill.



KAPITTEL 1. GENERELL BAKGRUNN

1.1. Pengespill

Pengespill kan defineres som å satse penger eller andre materielle verdier på et bestemt resultat av en hendelse der tilfeldigheter helt eller delvis bestemmer utfallet, og der en kan vinne pengepremier eller andre materielle goder (Bolen & Boyd, 1968). Deltakelse i pengespill finner sted i så å si alle kulturer og har eksistert som fenomen i mange tusen år (Schwartz, 2013).

Deltakelse i pengespill kan for den enkelte deltaker ha positive konsekvenser som spenning og underholdning, og gir anledning til å støtte en god sak, da inntektene fra en del spill går til å opprette og opprettholde idretts- og kulturtilbud til befolkningen. For de fleste fungerer pengespill i tråd med dette, og kan forstås som rekreasjon. For noen kan imidlertid pengespill representere en aktivitet en kan miste kontrollen over. I slike tilfeller kan betydelige beløp gå med til pengespill, en kan pådra seg gjeld, begå lovbrudd for å finansiere spillingen, og spillingen kan gå utover skole/ arbeidsliv og nære relasjoner (Molde et al., 2004). Siden 1980 har patologisk pengespillavhengighet (American Psychiatric Association, 1980), nå pengespillidelse (American Psychiatric Association, 2013), hatt formell status som en egen diagnose.

1.2. Norsk lovgivning relevant for pengespill

Det er tre lover som i dag regulerer pengespill og lotteri i Norge: 1) Lov om lotterier av 24.02.95 nr. 11 omfatter de såkalte private lotteriene i forskjellige former i tillegg til Extra-spillet som Norsk Tipping opererer. Spill på bingo og lykkehjul blir kalt lykkespill. Loven ble sist endret i 2013. 2) Lov om pengespill av 28.02.92 nr. 103 regulerer spillene som Norsk Tipping i dag opererer, unntatt Extra-spillet som blir regulert av lotteriloven. Lov om pengespill ble sist endret i 2013. 3) Lov om veddemål ved totalisator av 07.01.27 nr. 3 regulerer totalisatorspillene som Norsk Rikstoto opererer. Loven ble sist endret i 2010. I tillegg reguleres pengespill i Norge av en rekke forskrifter og retningslinjer fra Kulturdepartementet og Landsbruks- og matdepartementet.

1.3 Strukturelle endringer av pengespill i Norge

I Norge har det funnet sted betydelige endringer i pengespillreguleringen de siste årene, særlig det som gjelder gevinstautomater. I 2006 ble seddelinntak forbudt, og i 2007 ble de eksisterende automatene (bortsett fra bingoautomater) forbudt (Hansen, 2012). I 2007 fikk Norsk Tipping monopol på å drive spillterminaler (Multix) i Norge. Utplasseringen av disse startet i hovedsak i 2009. I siste kvartal i 2013 var det utplassert 2 919 Multix-terminaler i Norge. Disse har maksimalbeløpsgrenser (per dag og per måned) for tap. I tillegg må alle spillere ha spillkort og alle gevinster går direkte inn på konto. I 2010 ble bingoautomatene fjernet og ble fra 2011 erstattet med Belago-terminaler operert av Norsk Tipping. En endring i det norske spillmarkedet er at Norsk Tipping lanserte nye spill på internett i januar 2014. Dette omfatter blant annet kasinospill og bingo.

1.4 Brutto omsetning for pengespill i Norge 2005-2012

Etter at automatforbudet ble innført i 2007 sank bruttoomsetningen for pengespill i Norge drastisk. De siste årene, fra 2008 til 2013, har omsetningen steget årlig (dog ikke justert for endring i kroneverdien). Bruttoomsetningen for ulike pengespill i Norge i perioden 2005 til 2013 er vist i tabell 1.1 (det bemerkes at tallene i tabell 1.1 ikke viser spill hos utenlandske spillaktører/selskap).



Tabell 1.1 Bruttoomsætning for pengespill i Norge for perioden 2005 til 2013 (tall i millioner kroner)¹

Spill	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Norsk tipping (unntatt Extra og Multix)	8 433	8 846	9 514	9 600	9 960	10 293	10 453	11 393	11 336
Extra	771	773	874	967	950	927	908	864	935
Norsk Tipping - Multix				11	1 664	3 530	4 774	5 945	7 105
Gevinstautomater ²	27 745	23 202	10 440						
Entreprenørbingo	1 732	1 891	2 629	3 955	5 129	5 152	5 812	4 538	4 400
Norsk Tipping – Belago i bingohaller							84	1 044	2 266
Norsk Rikstotot	2 781	2 780	3 163	3 710	3 625	3 667	3 818	3 879	3 775
Bingo uten entreprenør	250	230	240	230	220	210	160	145	100
Landslotteri	508	424	422	396	378	383	291	292	300
Lokale/regionale lotteri	120	100	90	110	120	120	130	130	100
Spill på skip					468	469	413	431	459
Tivoli.no/SMS jackpot	14								
Total bruttoomsætning	42 362	38 246	27 372	18 980	22 515	24 751	26 838	28 660	30 800

¹Basert på rapporter utgitt av Lotteri- og stiftelsestilsynet; for 2013 er tall for bingo, lotterier og spill på skip foreløpige

²Gevinstautomater som ble forbudt i 2007

1.5 Dataspill

Dataspill er for de fleste, i likhet med pengespill, en rekreasjonsaktivitet. Dataspill kan forstås som ulike typer elektroniske spill (der pengegevinster eller andre materielle gevinster normalt ikke inngår) som spilles på datamaskin, mobiltelefon, nettbrett eller på ulike spillkonsoller som PlayStation, Xbox, PlayStation Vita, Wii, Nintendo DS og liknende. Undersøkelser viser at svært mange unge i Norge spiller dataspill regelmessig (Mentzoni et al., 2011). Dessverre ser noen ut til å få en ukontrollert trang til å spille. Disse kan betraktes som dataspillavhengige. En definisjon på dataspillavhengighet er: ”Overdreven og tvangsmessig bruk av dataspill som resulterer i sosiale og/eller emosjonelle problemer: Til tross for disse problemene er personen ute av stand til å kontrollere sin overdrevne bruk” (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Sammenliknet med pengespillproblem har det til nå vært forholdsvis lite fokus på problemer som følge av overdrevet dataspilling. Dette er imidlertid i ferd med å endre seg. I den femte og siste utgaven av diagnosemanualen til den amerikanske psykiaterforeningen ble kriterier for ”Internet Gaming Disorder” nylig presentert (American Psychiatric Association, 2013). I Kulturdepartementets (2012) ”Handlingsplan mot spillproblemer (2013-2015)” omtales også dataspillproblematikk samt tiltak mot dette. Til tross for at fokuset på dataspillavhengighet er av relativt nyere dato, har Hjelplinjen for spilleavhengige over flere år tatt imot henvendelser og gitt råd i forbindelse med dataspillproblemer.



KAPITTEL 2. METODE

2.1 Bakgrunn for prosjektet

I desember 2012 annonserte Lotteri- og stiftelsestilsynet en anbudskonkurranse knyttet til gjennomføring av en undersøkelse om spilleatferd og spilleproblem – pengespill i Norge 2013. I henhold til konkurransegrunnlaget ble det bestilt en rapport, ferdigstilt første kvartal 2014. Undersøkelsen skulle gjennomføres i et representativt utvalg av befolkningen i Norge, med svar fra minst 10 000 personer i alderen 16 til 74 år. Datainnsamlingen burde skje postalt, med eventuell mulighet for å svare på internett. Utvalget måtte trekkes fra det sentrale Folkeregisteret. Undersøkelsen skulle omfatte spilleatferd og problemspilling på pengespillområdet. Blant annet skulle undersøkelsen fange opp bruk av ny teknologi og spill på sosiale medier, og måtte videre inkludere spill i ”gråsoner” der det finnes element av pengeinnsats og gevinster. Det var også viktig å undersøke om deltakelse i ulike typer spill påvirket spilleatferd og spilleproblem ulikt. Videre var det ønskelig å belyse andre faktorer som kan influere på pengespillproblem, blant annet markedsføring, samt virkemidler spilleren selv kan ta i bruk for å regulere egen spilleatferd. Det var også en målsetting å undersøke om det er særskilte grupper i befolkningen som lettere kan utvikle spilleproblem. Resultatene fra undersøkelsen skulle sammenliknes med tilsvarende undersøkelser fra utlandet. Instrumentet for å kartlegge omfanget av spilleproblem skulle være internasjonalt anerkjent. Rapporten måtte inneholde analyser av mulige feilkilder knyttet til representativitet. Et problem som synes økende i befolkningen er dataspillavhengighet. Det ble derfor lagt inn spørsmål om dette i undersøkelsen. Vi ønsket også, som for pengespillproblem, å avdekke faktorer (som kjønn, alder etc.) som var relatert til dataspillavhengighet. Vi sendte innenfor fristen et anbud med tanke på gjennomføring av undersøkelsen og fikk tidlig våren 2013, etter en anbudskonkurranse med andre aktører, tilbud om å gjennomføre undersøkelsen.

2.2 Prosedyre

Vi utformet en prosjektskisse og et tilhørende spørreskjema. Sistnevnte ble revidert på basis av innspill fra Lotteri- og stiftelsestilsynet. Vi søkte regional komité for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk, helseregion vest, om tillatelse til å gjennomføre prosjektet. Denne tillatelsen mottok vi våren 2013 (nr. 2013/120). Videre søkte vi rettsavdelingen i skattedirektoratet om tillatelse til å trekke et rent tilfeldig utvalg (ikke stratifisert) bestående av 24 000 personer i alderen 16-74 år fra Folkeregisteret. Tillatelsen ble gitt og uttrekket ble gjort 29. juli 2013. EVRY A/S foretok selve uttrekket.

Et økende problem i spørreundersøkelser er synkende svarprosent (Morton, Bandara, Robinson, & Carr, 2012). På basis av en litteraturgjennomgang la vi derfor forholdene best mulig til rette for å oppnå så høy svarprosent som mulig. En metaanalyse viste at bruk av unike løpenumre/koder på spørreskjemaene, bruk av belønning, utsendelse av varselsbrev og påminnelser med spørreskjema, universitetstilknytning til undersøkelsen, understreking av konfidensialitet og kort skjema alle er assosiert med økt svarprosent (Edwards et al., 2009). Vi utstyrte derfor hvert skjema tydelig med et unikt løpnummer, annonserte trekning av gavekort hvert pålydende kr 500 blant dem som svarte, sendte ut varselsbrev i forkant av spørreskjemaets utsendelse, sendte inntil to påminnelser, alle med nytt spørreskjema, og viste universitetstilknytning via logo på brev og skjema samt i informasjonsskrivet (se appendix). I sistnevnte beskrev vi tydelig hvordan konfidensialiteten ville bli ivaretatt og hvordan opplysningene ville bli oppbevart. Vi bestrebet oss på å lage spørreskjemaet så kort som mulig, og endte totalt opp med en lengde på 5 sider. Bruken av belønning som gavekort har i tidligere norske studier vist seg å øke deltakelsen fra grupper som tradisjonelt har vært underrepresentert i spørreundersøkelser (Olsen, Abelsen, & Olsen, 2012).



Spørreskjema trykket i andre farger enn sort har vist seg å resultere i høyere svarprosent enn skjema trykket i sort (Edwards et al., 2002) og vi valgte i tråd med dette å trykke skjemaet med mørk grønn skrift. I utlysningen ble det vektlagt at respondentene burde ha mulighet til å svare også på internett. En nylig metaanalyse (Medway & Fulton, 2012) viste imidlertid at å gi potensielle respondenter på en papirbasert spørreskjemaundersøkelse mulighet til også å svare på internett faktisk gir lavere svarprosent enn om de kun får anledning til å svare på papir – noe som ble forklart med at å svare på internett innebærer avbrytelse av den pågående handlingssekvensen de er i gang med når de mottar/åpner invitasjon via vanlig post, vansker med å velge og redusert motivasjon for deltakelse dersom webløsningen ikke fungerer godt teknisk. Imidlertid er personer blitt mer vant til å bruke internett enn det som var tilfelle da mange av studiene metaanalysen var basert på ble publisert. Dessuten er internettilgangen i Norge blant de høyeste i verden. Vi bestemte oss derfor, i samråd med Lotteri- og stiftelsestilsynet, å tilby en webløsning i tillegg til papirskjemaet. Av de 24 000 i utvalget ble likevel 4 000 tilfeldig trukket til kun å få mulighet til å svare på papir – slik at vi med en eksperimentell undersøkelsesmetode kunne avgjøre hvorvidt det er hensiktsmessig å tilby internettløsninger som et supplement ved papirbaserte spørreskjemaundersøkelser.

Varselbrevet ble sendt med B-post mandag den 12. august 2013, mens hovedutsendelsen med spørreskjema, informasjonsskriv og ferdig frankert svarkonvolutt ble sendt med B-post fredag den 16. august. Første purring (inkludert nytt spørreskjema, informasjonsskriv, ferdig frankert svarkonvolutt og påminnesskriv) ble sendt med B-post mandag den 16. september. Andre purring (inkludert nytt spørreskjema, informasjonsskriv, ferdig frankert svarkonvolutt og påminnesskriv) ble sendt med B-post mandag den 14. oktober. For å få nok tid til statistiske analyser, utskrivning og produksjon av rapporten ble registrering av svar avsluttet den 10. desember 2013.

2.3 Svar og svarprosent

Hvert skjema var merket ved et unikt løpenummer for hver runde (hovedutsending og påminnelsene). Antall valide svar for hver runde ble i tråd med dette registrert i forhold til løpenummeret. Valide svar var definert som svar som inneholdt informasjon om respondentene hadde deltatt eller ikke i pengespill i løpet av de siste 12 månedene. I alt mottok vi 7 877 valide svar etter hovedutsendelsen, 1 457 valide svar etter første påminnelse og 747 valide svar etter siste påminnelse. Samlet antall svar var således 10 081. Av disse hadde 9 518 svart på papir mens 563 hadde svart på internett. Av bruttoutvalget på 24 000 fikk vi utsendelser fra 845 personer i retur på grunn av uriktig adresse. Videre fikk vi fra pårørende melding om at tre var døde, 10 var i utlandet, tre forstod ikke norsk og 15 var for syke til å svare (somatisk lidelse, psykisk utviklingshemming etc.). Justert bruttoutvalg var således 23 124. Ut fra dette ble svarprosenten 43.6%.

2.4 Manglende respons på spørsmål

Selv om det var 10 081 valide svar var det noe manglende respons på visse spørsmål. For dem som deltok i pengespill ($n = 6\,034$) hadde 5 934 komplette svar på alle de ni leddene på Canadian Problem Gambling Index, 71 hadde svar på minst ett ledd men ikke alle, mens 29 ikke hadde svart på noen ledd. Som en konservativ tilnærming ble manglende data for de 71 som hadde svart på minst ett ledd erstattet med verdien "0" (laveste skåre). I alt kunne en sumskåre for Canadian Problem Gambling Index således kalkuleres for 6005 personer. Totalt ble manglende svar erstattet med verdien "0" for i alt 1.18% av dem som fikk beregnet en totalskåre på Canadian Problem Gambling Index.

Problematisk dataspillavhengighet ble målt med Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). I alt 9 771 respondenter svarte på om de hadde spilt dataspill, hvorav i alt 3 042 svarte bekreftende. Av disse hadde 3 000 svart på alle de 7 leddene i GASA, 35 hadde svart på minst ett ledd men ikke alle, og syv hadde ikke svart på noen av leddene. Som en konservativ tilnærming fikk alle 35 de manglende svarene erstattet med verdien "1", som er laveste skåre. Totalt ble manglende svar erstattet med verdien "1" for i alt



1.15% av dem som fikk beregnet en totalskåre på GASA. For de resterende spørsmål/skalaer ble ingen erstatning gjort ved manglende svar. I appendix vises hvor mange valide svar som ble registrert for hver variabel i datasettet.

2.5 Vekting

Befolkningsstudier viser at menn og yngre som regel er underrepresentert i utvalg fra den allmenne befolkningen, på grunn av lavere responsrate hos disse (Pallesen, Sivertsen, Nordhus, & Bjorvatn, 2014). For å justere resultatene med tanke på avvik mellom

befolkningssammensetningen og utvalget tok vi utgangspunkt i befolkningssammensetningen per 1.1. 2013 i aldersgruppen 16-74 år. Vi lagde aldersklasser med en bredde på 5 år (4 for den siste alderskategorien; 71-74 år) og beregnet hvor mange svar en skulle ha i hver gruppe (ut fra 10 081 valide svar) basert på befolkningssammensetningen.

På basis av avvikene mellom befolkningssammensetningen og utvalget lagde vi så vekter som vist i tabell 2.1.

Tabell 2.1. Befolkningsandel i alderen 16-74 år, forventede svar, mottatte svar og vekter for aldersgrupper og kjønn

Gruppe	Prosent av befolkningsandelen 16-74 år	Forventede svar	Mottatte svar	Vekt
Menn 16-20 år	4.57 %	460	343	1.34
Menn 21-25 år	4.65 %	469	252	1.86
Menn 26-30 år	4.59 %	463	248	1.87
Menn 31-35 år	4.62 %	466	333	1.40
Menn 36-40 år	4.94 %	498	388	1.28
Menn 41-45 år	5.21 %	525	502	1.05
Menn 46-50 år	4.90 %	494	558	0.89
Menn 51-55 år	4.46 %	450	503	0.89
Menn 56-60 år	4.15 %	418	540	0.77
Menn 61-65 år	3.86 %	389	494	0.79
Menn 66-70 år	3.28 %	331	501	0.66
Menn 71-74 år	1.72 %	173	224	0.77
Kvinner 16-20 år	4.28 %	431	411	1.05
Kvinner 21-25 år	4.49 %	453	316	1.43
Kvinner 26-30 år	4.39 %	443	388	1.14
Kvinner 31-35 år	4.35 %	439	421	1.04
Kvinner 36-40 år	4.65 %	469	425	1.10
Kvinner 41-45 år	4.93 %	497	537	0.93
Kvinner 46-50 år	4.60 %	464	615	0.75
Kvinner 51-55 år	4.25 %	428	537	0.80
Kvinner 56-60 år	4.06 %	409	479	0.85
Kvinner 61-65 år	3.79 %	382	420	0.91
Kvinner 66-70 år	3.35 %	338	424	0.80
Kvinner 71-74 år	1.91 %	193	222	0.87



Som det framgår av tabell 2.1 var menn 16-45 år underrepresentert mens menn 46-74 år var overrepresentert i det endelige utvalget (nettoutvalget). Kvinner 16-40 år var underrepresentert, mens kvinner 41-74 år var overrepresentert. For å kompensere (etterstratifisering) for dette ble dataene vektet i henhold til forskjellen mellom befolkningssammensetningen per 1.1. 2013 og sammensetningen av nettoutvalget.

Vi lagde også en oversikt over befolkningsandelen i de ulike fylkene i Norge i alderen 16-74 år. Ut fra dette ble det beregnet antall forventede svar per fylke. Basert på antallet mottatte svar (vektet for kjønn og alder) ble det så laget vektorer for hvert enkelt fylke. Dette er vist i tabell 2.2.

Tabell 2.2. Befolkningsandel i alderen 16-74 år fordelt på fylker, forventede svar, mottatte svar og vektorer for fylke

Fylke	Prosent av befolkningsandelen 16-74 år	Forventede svar	Mottatte svar	Vekt
Østfold	5.58%	563	537	1.05
Akershus	11.07%	1 116	1 103	1.01
Oslo	12.89%	1 299	1 274	1.02
Hedmark	3.82%	386	364	1.06
Oppland	3.70%	373	386	0.97
Buskerud	5.33%	537	524	1.02
Vestfold	4.72%	476	476	1.00
Telemark	3.39%	342	310	1.10
Aust-Agder	2.22%	223	232	0.96
Vest-Agder	3.44%	347	341	1.02
Rogaland	8.83%	890	908	0.98
Hordaland	9.79%	987	1 025	0.96
Sogn- og Fjordane	2.09%	210	225	0.93
Møre- og Romsdal	5.05%	509	481	1.06
Sør-Trøndelag	6.05%	610	660	0.92
Nord-Trøndelag	2.61%	263	285	0.92
Nordland	4.72%	476	458	1.04
Troms	3.21%	323	353	0.92
Finnmark	1.49%	150	137	1.09



Som det fremgår av tabellen er det svært små avvik mellom forventede svar og mottatte svar for hver fylke. Telemark og Finnmark var sterkest underrepresentert, mens Nord- og Sør-Trøndelag samt Troms var sterkest overrepresentert. Selv om vektene for hvert fylke var små ble de likevel brukt som en korrigeringsfaktor (etterstratifisering) for å kompensere for forskjellen mellom befolkningssammensetningen per fylke og mottatte svar fra hvert fylke.

Vektene ble brukt i analysene slik at svarene fra grupper som var underrepresentert (alle vektene vil da være høyere enn 1.00) fikk større innvirkning på resultater og beregninger enn grupper som var proporsjonalt representert (vekt 1.00). Alle grupper som var overrepresentert (alle vektene vil da være mindre enn 1.00) fikk mindre innvirkning på resultater og beregninger enn grupper som var proporsjonalt representert (vekt 1.00). Om en gruppe for eksempel hadde en vekt på 1.5 ble svarene fra denne gruppen telt 1.5 ganger i analysene sammenliknet med svarene fra en proporsjonalt representert gruppe.

2.6 Instrumenter/spørsmål

Bakgrunn. Spørsmål om bakgrunn omfattet kjønn, alder, sivilstatus (samboer/gift vs. enslig/separert/skilt/enke/enkemann), antall hjemmeboende barn en har omsorgsansvar for (0-5 eller flere), høyeste fullførte utdanning (fra ikke avsluttet grunnskole til PhD), personlig inntekt før skatt siste år i trinn på 100 000 (fra 0-99 999 til 1 000 000 eller mer), yrkesstatus (heltidsansatt, deltidsansatt, arbeidsledig, student, hjemmeværende, uføretrygdet/attføring, på avklaringspenger, pensjonist), samt fødested (Norge, land i Norden utenfor Norge, land i Europa utenfor Norden, Afrika, Asia, Nord-Amerika, Sør- eller Mellom-Amerika og Oceania).

Deltakelse i pengespill. Dette spørsmålet inneholdt en definisjon av pengespill og spørsmål om man hadde deltatt i pengespill de siste 12 måneder (ja vs. nei).

The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ). EGAQ består av fire subskaler, hvorav en ble inkludert i spørsmålsbatteriet. Den inkluderte subskalaen tapper informasjon om i hvilken grad en opplever at ens atferd og holdninger til pengespill blir påvirket av reklame. Subskalaen har totalt fem ledd. Hvert ledd skåres på en skala fra 1 (veldig uenig) til 4 (veldig enig). To av leddene skal snus. Vi la også til fire ledd konstruert spesifikt for denne undersøkelsen. En totalskåre lages ved å summere skåren fra hvert ledd. Jo høyere skåre jo mer positiv holdning til pengespill og mer intens spilleatferd angis reklamen å ha forårsaket (Derevensky, Gupta, & Messerlian, 2007). Et eksempel på et ledd er ”Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (bruker mer penger)”. Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare spørsmålene om innvirkning fra pengespillreklame. Cronbachs alfa var .76 ($n = 5\ 765$). Cronbachs alfa regnes som et mål på indre konsistens. Desto mer konsistent besvart (de som svarer lavt på ett ledd tenderer til å svare relativt lavt på de andre leddene; de som svarer relativt høyt på ett ledd tenderer å svare relativt høyt på de andre leddene) en skala er desto høyere blir Cronbachs alfa. Som en tommelfingerregel regnes alfa over 0.80 som høy/akseptabel, men for skalaer med få ledd (f.eks. 4-6) vil noe lavere alfa-verdier også betraktes som akseptable.

Canadian Problem Gambling Index (CPGI). CPGI, som ble brukt for å kartlegge omfanget av problemer knyttet til pengespill, består i alt av ni ledd. Fem av disse måler problematisk pengespillatferd (f.eks.: ”Har du satset mer enn du egentlig hadde råd til å tape?”) mens fire ledd måler negative konsekvenser av pengespilldeltakelse (f.eks.: ”Har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv og din husstand?”). Hvert ledd skåres på en skala fra 0 (aldri) til 3 (alltid). Totalskåren varierer således mellom 0 og 27. Cronbach’s alfa for CPGI var .90 ($n = 6\ 005$) i denne undersøkelsen. Basert på totalskåren deles spillerne inn i fire grupper: 1) ikke pengespillproblemer (totalskåre = 0), 2) lavrisikospiller (totalskåre = 1-2), 3) moderat risikospiller (totalskåre = 3-7) og 4) problemspiller (totalskåre = 8-27) (Ferris & Wynne, 2001). Kun dem som hadde deltatt i pengespill siste



12 måneder ble bedt om å besvare denne skalaen.

Deltakelse i og problemopplevelse knyttet til ulike typer spill.

Basert på en gjennomgang av ulike typer pengespill tilgjengelig i Norge, validert og justert av Hjelpelinjen for spilleavhengige og Lotteri- og stiftelsestilsynet, ble det utarbeidet en liste over aktuelle spill: a. Skrapelodd – ikke på internett, b. Skrapelodd på internett, c. Bingo i et bingolokale, d. Databingo i bingolokalet, e. Belagospill, f. Bingo på internett, g. Spilleautomater (Multix), h. Pengespill på båt/ferge i rute mellom Norge og utlandet, i. Poker på internett, j. Spilleautomater/kasinospill på internett, k. Spill på hester, l. Odds/liveodds hos Norsk Tipping, m. Odds/liveodds hos andre enn Norsk Tipping, n. Tipping, o. Tallspill, p. Private pengespill, q. Ferdighetsspill med pengeinnsats, r. Andre spill; hvilke?). For hvert spill skulle respondenten angi om og hvor mye penger en hadde spilt for på hvert spill de siste 12 månedene ved å krysse for ett av seks svaralternativer (ingen/ikke spilt, 1 – 1 000 kr, 1 001 – 5 000 kr, 5 001 – 10 000 kr, 10 001 – 25 000 kr og mer enn 25 000 kr). I tillegg ble respondentene bedt om å krysse av for hvert spill der de hadde problemer med å kontrollere eller begrense spillingen. Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Strukturelle reguleringsmekanismer. Med strukturelle mekanismer i pengespill menes situasjonelle faktorer i spillesituasjonen (f.eks. tilstedeværelse av musikk) eller egenskaper ved selve spillet/spillemaskinen (f.eks. tid fra pengeinnsats til utfallet er klart) som kan påvirke spilleatferden (Mentzoni, 2013). For å kartlegge holdninger til aktuelle og potensielle strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill ble det tatt utgangspunkt i eksisterende strukturelle reguleringsmekanismer (f.eks. "At gevinster går direkte inn min på konto og ikke er direkte tilgjengelige for spill") (Mentzoni, 2013) og en nylig publisert survey om holdninger til potensielle reguleringsmekanismer ("At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode") (Gainsbury, Parke, & Suhonen, 2013). Respondentene ble bedt om å vurdere i hvilken grad 10 ulike reguleringsmekanismer hjelper

eller ville hjulpet med å regulere pengespillforbruket. Hvert ledd ble besvart med en skala fra 1 (helt uenig) til 5 (helt enig). Totalskåren ble kalkulert ved å summere alle leddene, for så å dele summen på 10. Totalskåren varierte dermed mellom 1 og 5. Høyere skåre innebærer mer positive holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill. Kun dem som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Cronbach's alfa for skalaen var .97 (n = 5 656) i denne undersøkelsen.

Pengespillplattformer. Pengespill spilles i økende grad på internett (Cotte & Latour, 2009). Siden internettilgangen i Norge er svært god (95% av husstander i Norge har internettilgang og Norge er rangert som land nr. 3 i verden med tanke på slik tilgang i følge the International Telecommunication Union) og ettersom nye måter å knytte seg til internett på stadig ser dagens lys (nettbrett og smarttelefon) spurte vi hvor ofte respondentene hadde spilt pengespill på internett via: a. stasjonær datamaskin, b. bærbar datamaskin, c. nettbrett og d. mobiltelefon. Svaralternativene var: "aldri", "sjeldnere enn en gang per måned", "omtrent månedlig", "omtrent ukentlig" og "omtrent daglig". Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Årsak til deltakelse i pengespill. For å kartlegge hvorfor respondentene deltok i pengespill ble en rekke mulige motiver, blant annet målt i tidligere norske studier (Bakken & Weggerberg, 2008), listet opp. Respondentene ble instruert i å krysse av for de motivene som var relevante for dem. Det var mulig å krysse av for flere motiv. De ulike motivene var: "For spenning", "for å teste egne ferdigheter", "for å glemme problemer", "for å få en rusfølelse", "for moro", "for å forbedre økonomien", "for å støtte en god sak", "sosialt", "for å vinne", "for å ta igjen tidligere tap", "vet ikke" og "annet" (her kunne spillerne nærmere spesifisere hva). Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Eksponering for pengespillreklame. For å kartlegge eksponering for og kilder til reklame for pengespill ble respondentene bedt om å ta stilling til hvor ofte de i løpet av de siste 12 månedene hadde sett reklame for pengespill på/i: a. TV, b. internett, c. aviser og d. butikker. Svaralternativene var ”aldri”, ”sjeldnere enn en dag i måneden”, ”1-3 dager per måned”, ”1-2 dager per uke” og ”3 dager per uke eller oftere”. Alle ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Andre spill. Tre spørsmål om andre spill ble stilt. Disse var: 1) ”Hvor ofte spiller du spill via sosiale medier, som Facebook?” og 2) ”Hvor ofte har du kjøpt Facebook-kreditter eller andre virtuelle penger som du kan bruke i spill?” Svaralternativene på disse to spørsmålene var ”aldri”, ”sjeldnere enn en dag i måneden”, ”1-3 dager per måned”, ”1-2 dager per uke”, og ”3 dager per uke eller oftere”. Det tredje spørsmålet i denne kategorien lød ”Dersom du har vunnet virtuelle penger eller kreditter (credits) i spill, på hvilken måte har du brukt dem?” På dette spørsmålet var svaralternativene ”til å spille for”, ”til å kjøpe noe i spill”, ”gi bort til venner”, ”selge til andre for virkelige penger”, ”annet; hva?” og ”har ikke vunnet virtuelle penger/kreditter”. Alle ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). GASA består av syv påstander om dataspill, der respondenten på en skala fra 1 (aldri) til 5 (veldig ofte) skal ta stilling til påstander som gjelder problematisk dataspilling. Jo høyere skåre desto høyere grad av problemer. Totalskåren varierer mellom 7 og 35. For å kategorisere personer som problemspillere er det foreslått en ”cut-off” på minst 3 (”av og til”) på minst fire av de syv leddene, mens dataspillavhengighet som regel blir definert som å skåre minst 3 på alle de syv leddene (Lemmens et al., 2009). Cronbach’s alfa for GASA var .83 ($n = 3\ 035$) i denne undersøkelsen. Kun de som hadde spilt dataspill siste seks måneder ble bedt om å besvare denne skalaen.

Psykosomatiske symptomer. En rekke skalaer for psykosomatiske symptomer er utviklet (Eriksen, Ihlebaek, & Ursin, 1999; Hagquist, 2008; Kroenke,

Spitzer, & Williams, 2002; Takata & Sakata, 2004; Thorndike, Hagen, & Kemper, 1952). De fleste av disse er lange og omfattende og ble derfor vurdert som uegnet i denne undersøkelsen. Felles for de fleste skalaer på dette feltet er at de tapper informasjon om relativt vanlige somatiske og psykiske symptomer som søvnevansker, gastrointestinale symptomer, smerte, depresjon, angst, tretthet/søvnighet, angst, hjertebank og liknende. Med dette som utgangspunkt konstruerte vi en skala med 8 ledd (hodepine, vondt i nakke/rygg, mage-tarm plager, søvnproblemer, følt deg nedfor/trist, følt deg nervøs og urolig, følt deg trøtt eller søvning på dagtid og hjertebank) der respondentene ble bedt om å ta stilling til hvor ofte de hadde opplevd disse symptomene de siste 2 månedene. Svaralternativene var: ”aldri”, ”sjeldnere enn en dag i måneden”, ”1-3 dager per måned”, ”1-2 dager per uke”, og ”3 dager per uke eller oftere”. Alle respondentene i undersøkelsen ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Cronbach’s alfa for skalaen var .84 ($n = 9\ 360$) i denne undersøkelsen.

Mini-International Personality Item Pool (MINI-IPIP). MINI-IPIP består av 20 ledd som måler de fem dimensjonene i femfaktormodellen for personlighet (nevrotisisme, ekstroversjon, intellekt, medmenneskelighet og planmessighet). Hver dimensjon blir målt med 4 ledd. Svarene angis langs en 5-punkts skala (”veldig feil”, ”litt feil”, ”verken feil eller riktig”, ”litt riktig”, ”veldig riktig”) (Donnellan, Oswald, Baird, & Lucas, 2006). Skalaen ble ikke benyttet i analyser presentert i denne rapporten. Data basert på dette instrumentet er primært planlagt analysert som mulige forklaringsvariabler i en eventuell fremtidig oppfølgingsundersøkelse.

2.7 Beskrivelse av nettoutvalget

Tabell 2.3 viser en (uvektet og vektet) oversikt over de demografiske variablene i nettoutvalget på i alt 10 081 personer.



Tabell 2.3 Beskrivelse/oversikt over de demografiske variablene samt deltakelse i penge- og dataspill i nettoutvalget (N= 10 081)

Variabel	Antall (n) og % eller gjennomsnitt og standardavvik (uvektet)	Antall (n) og % eller gjennomsnitt og standardavvik (vektet)
Kjønn		
Kvinne	n = 5 195 – 51.5%	n = 4 943 – 49.1%
Mann	n = 4 886 – 48.5%	n = 5 129 – 50.9%
Alder	46.4 år (SD = 15.8)	43.1 år (SD = 16.1)
Sivil status		
Samboer/gift	n = 7 023 – 70.8%	n = 6 736 – 67.9%
Enslig/separert/skilt/enke/enkemann	n = 2 900 – 29.2%	n = 3 184 – 31.6%
Antall hjemmeboende barn en har omsorgsansvar for		
Ingen	n = 6 237 – 62.4%	n = 6 185 – 61.9%
1 barn	n = 1 399 – 14.0%	n = 1 400 – 14.0%
2 barn	n = 1 657 – 16.6%	n = 1 691 – 16.9%
3 barn	n = 571 – 5.7%	n = 579 – 5.8%
4 barn	n = 97 – 1.0%	n = 100 – 1.0%
5 barn eller flere	n = 29 – 0.3%	n = 30 – 0.3%
Høyeste fullførte utdanning		
Ikke avsluttet grunnskole	n = 45 – 0.4%	n = 51 – 0.5%
Grunnskole	n = 1 093 – 10.9%	n = 1 112 – 11.0%
Videregående skole (gymnas/yrkesskole)	n = 2 191 – 21.8%	n = 2 305 – 23.0%
Faglig yrkesutdanning	n = 2 150 – 21.4%	n = 2 045 – 20.4%
Universitet/høgskole (lavere grad; opptil 4 år)	n = 2 845 – 28.3%	n = 2 831 – 28.2%
Universitet/høgskole (høyere grad; opptil 5-6 år)	n = 1 559 – 15.5%	n = 1 547 – 15.4%
PhD/doktorgrad	n = 154 – 1.5%	n = 142 – 1.4%
Personlig inntekt før skatt siste år		
0 – 99 999	n = 1 105 – 11.2%	n = 1 339 – 13.6%
100 000 – 199 999	n = 878 – 8.9%	n = 929 – 9.4%
200 000 – 299 999	n = 1 328 – 13.5%	n = 1 245 – 12.6%
300 000 – 399 999	n = 1 844 – 18.7%	n = 1 756 – 17.8%
400 000 – 499 999	n = 1 885 – 19.1%	n = 1 854 – 18.8%
500 000 – 599 999	n = 1 155 – 11.7%	n = 1 133 – 11.5%
600 000 – 699 999	n = 607 – 6.1%	n = 585 – 5.9%
700 000 – 799 999	n = 375 – 3.8%	n = 357 – 3.6%
800 000 – 899 999	n = 232 – 2.4%	n = 220 – 2.2%
900 000 – 999 999	n = 132 – 1.3%	n = 124 – 1.3%
1 000 000 eller mer	n = 331 – 3.4%	n = 307 – 3.1%
Yrkesstatus (flere kryss var her mulig)		
Heltidsansatt	n = 5 197 – 51.6%	n = 5 289 – 53.7%
Deltidsansatt	n = 1 006 – 10.2%	n = 968 – 9.8%
Arbeidsledig	n = 178 – 1.8%	n = 210 – 2.1%
Student	n = 1 085 – 11.0%	n = 1 391 – 14.1%
Hjemmeværende	n = 151 – 1.5%	n = 156 – 1.6%
Uføretrygdet/attføring	n = 634 – 6.4%	n = 551 – 5.6%
På avklaringspenger	n = 232 – 2.4%	n = 231 – 2.3%
Pensjonist	n = 1 359 – 13.8%	n = 1 052 – 10.7%
Fødested		
Norge	n = 8 737 – 89.4%	n = 8 664 – 88.7%
Land i Norden utenfor Norge	n = 242 – 2.5%	n = 243 – 2.5%
Land i Europa utenfor Norden	n = 400 – 4.1%	n = 430 – 4.4%
Afrika	n = 69 – 0.7%	n = 82 – 0.8%
Asia	n = 226 – 2.3%	n = 246 – 2.5%
Nord-Amerika	n = 56 – 0.6%	n = 55 – 0.6%
Sør- eller Mellom-Amerika	n = 39 – 0.4%	n = 44 – 0.5%
Oceania	n = 6 – 0.1%	n = 6 – 0.1%
Deltatt pengespill siste året		
Ja	n = 6 034 – 59.9%	n = 5 953 – 59.1%
Nei	n = 4 047 – 40.1%	n = 4 120 – 40.9%
Deltatt dataspill siste 6 måneder		
Ja	n = 3 042 – 31.1%	n = 3 615 – 37.0%
Nei	n = 6 729 – 68.9%	n = 6 155 – 63.0%



I tabellen finnes også en oversikt over andelen som i løpet av de siste 12 månedene har deltatt i pengespill og en oversikt over andelen som i løpet av de siste 6 måneder har deltatt i dataspill.

2.8 Statistiske analyser

Statistiske analyser ble gjort med SPSS, versjon 19.0. Disse er vektet i henhold til avviket mellom nettoutvalget og befolkningssammensetningen per 1.1. 2013 når det gjelder kjønn, alder og fylke (etterstratifisering). Deskriptive analyser representerer beregning av aritmetisk gjennomsnitt og standardavvik eller frekvenser (angitt i prosenter). I noen tilfeller er 95% konfidensintervall også beregnet. For å undersøke sammenhenger mellom pengespillproblemer og andre variabler er det benyttet kjikvadratanalyser

(der de andre variablene er målt på nominelt nivå eller ordinalnivå). Der avhengig variabel er målt på ordinalt nivå ble Kruskal-Wallis eller Mann-Whitney U tester utført. Sistnevnte ikke-parametriske tester ble også brukt der forutsetningene for kjikvadratanalyser i noen tilfeller ikke var oppfylt (lavt antall forventede observasjoner per celle). Når avhengig variabel var målt på intervall- eller rationivå ble t-tester eller enveis-ANOVA med post hoc tester benyttet. For å undersøke sammenhenger mellom penge- og dataspillproblemer og andre variabler ble også logistiske regresjonsanalyser utført. Her ble det justert for innvirkningen fra andre forklaringsvariabler. Når 95% konfidensintervall for odds ratio-verdien i disse analysene ikke inkluderer 1.00 anses sammenhengen som statistisk signifikant.



KAPITTEL 3. PENGESPILLPROBLEM

3.1 Måleinstrumenter

Pengespillproblem måles ofte i spørreunder-søkelser med *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI). Instrumentet består i alt av ni ledd som alle skåres på en skala fra 0 (aldri) til 3 (alltid). Basert på totalskåren grupperes respondentene i fire grupper: 1) ikke pengespillproblemer/ikke problemspillere (totalskåre = 0), 2) lavrisikospiller (totalskåre = 1-2), 3) moderat risikospiller (totalskåre = 3-7), og 4) problemspiller (totalskåre = 8-27) (Ferris & Wynne, 2001). Instrumentet ser internasjonalt ut til å være brukt i økende grad i prevalensstudier (Williams, Volberg, & Stevens, 2012). Vi valgte å bruke dette instrumentet i denne undersøkelsen fordi det er relativt kort, deler spillere inn i flere kategorier, har færre "utdaterte" spørsmål enn andre mål, har mer enn to svaralternativer per ledd (øker variansen og nyansering i svar) og fordi det også har vært benyttet i flere tidligere norske befolkningsundersøkelser (Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Pran & Ukkelberg, 2010).

Et annet hyppig brukt instrument i slike undersøkelser er *National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems* (NODS). NODS består i alt av 34 ledd og måler pengespillproblemer siste år (17 spørsmål) og pengespillproblemer over hele livsløpet (17 spørsmål) (Gerstein et al., 1999). NODS bygger på diagnosekriteriene i 4. utgave av "Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders" (DSM-IV) (American Psychiatric Association, 1994). Totalskåren varierer mellom 0 og 10. Personer med skårer mellom 1 og 2 kategoriseres gjerne som risikospillere, de som skårer 3 eller 4 kategoriseres som problemspillere,

mens de som skårer 5 eller høyere antas å lide av patologisk pengespillavhengighet. Tre tidligere norske befolkningsstudier av pengespillproblem har benyttet NODS (Bakken & Weggerberg, 2008; Lund & Nordlund, 2003; Øren & Bakken, 2007).

South Oaks Gambling Screen (SOGS) har også vært benyttet i befolkningsundersøkelser. Det består av 20 spørsmål som besvares ja eller nei. En skåre på 5 eller mer (svart ja på minst 5 spørsmål) indikerer at personen sannsynlig er en patologisk spiller, mens poengsummer på 3 eller 4 gir betegnelsen problemspiller (Lesieur & Blume, 1987). SOGS er basert på tredje og reviderte utgave av "Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders" (DSM-II-R) (American Psychiatric Association, 1987). Skalaen har vært kritisert fordi den i for sterk grad vektlegger økonomiske problemer knyttet til deltakelse i pengespill og fordi den gir for mange falske positive (Dickerson, 2003; Vollberg & Boles, 1995). I utgangspunktet måler SOGS kun livstidsprevalens. En revidert versjon, SOGS-R, muliggjør imidlertid estimering av nåværende (siste 12 måneder) status (Abbott & Vollberg, 1996). En tidligere norsk befolkningsstudie av pengespillproblem var basert på SOGS-R (Lund & Nordlund, 2003). I en del intervju- og spørreskjemabaserte undersøkelser er det også stilt spørsmål direkte basert på kriteriene (i alt 10) for pengespillavhengighet i *DSM-IV* (American Psychiatric Association, 1994).

3.2 Tidligere norske befolkningsundersøkelser

Flere tidligere norske befolkningsstudier på pengespillproblem har vært gjennomført. Disse er vist i tabell 3.1.



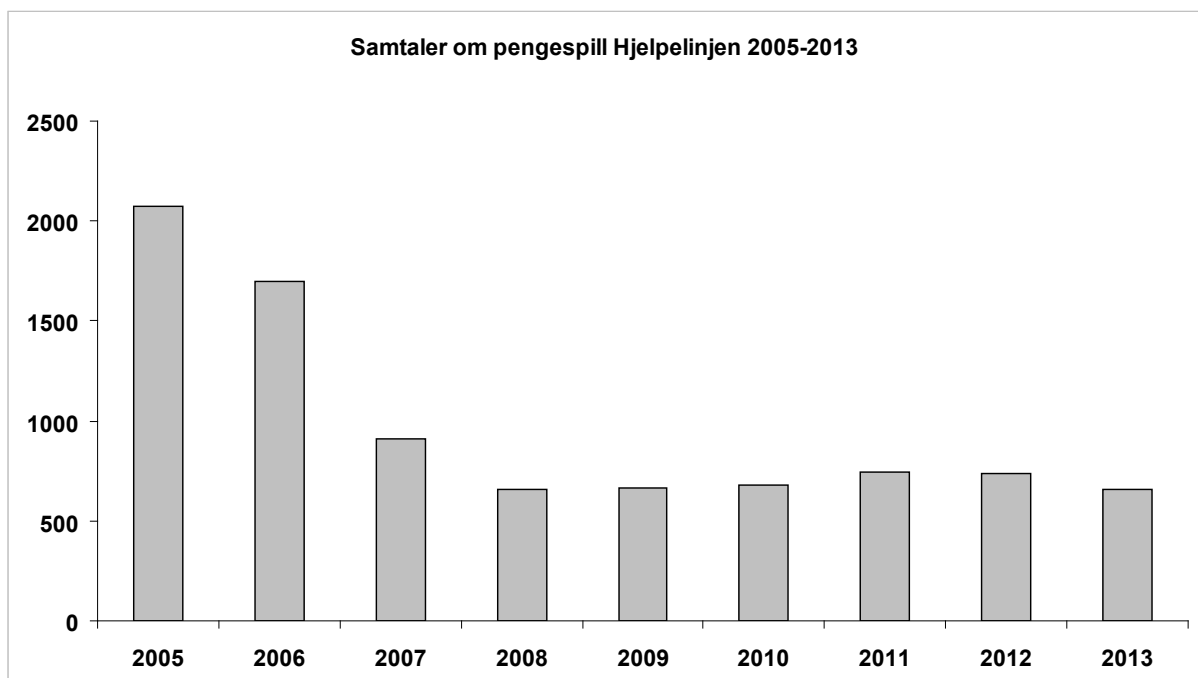
Tabell 3.1 Oversikt over tidligere norske befolkningsstudier på pengespillproblem

Forfatter	Utvalg	Svarprosent	Instrumenter	Nåværende prevalens
(Götestam & Johansson, 2003)	4 820 tilfeldige personer ble oppringt, hvorav 2 014 over 18 år sa ja til å delta. Innsamling gjort i 1997	47.8% når feil nummer eller telefon besvart av person under 18 ble trukket fra bruttoutvalget	Spørsmål basert på de 10 kriteriene i DSM-IV	Patologisk pengespillavhengighet: 0.15%, problemspilling: 0.45% (vektet ut fra alder, kjønn og fylke).
(Lund & Nordlund, 2003)	10 000 personer 15-74 år trukket fra Folkeregisteret. Telefonintervju eller skjema. Innsamling gjort i 2002	55.0% når personer utenfor målgruppen eller med feil adresse ble trukket fra	NODS og SOGS-R	NODS: risikospiller: 2.8%, problemspiller: 0.4%, patologisk pengespillavhengighet: 0.3%. SOGS-R: 1-2 poeng: 2.0%, problemspiller: 0.4%, patologisk spiller: 0.2% (vektet ut fra alder, kjønn, fødeland og landsdel).
(Kavli & Berntsen, 2005)	4 605 personer 15 år og eldre ble vervet til undersøkelsen via tilfeldig telefonutvalg – de som sa ja fikk tilsendt skjema i posten. Innsamling gjort i 2002	67.4% av de vervede svarte	CPGI	Lavrisikospiller: 11.4%, moderat risikospiller: 3.6%, problemspiller: 1.9% (vektet ut fra kjønn, alder og landsdel).
(Kavli, 2007)	13 748 tilfeldige 15 år eller eldre ble oppringt, 4604 ble vervet. Innsamling gjort i 2007	22% av bruttoutvalget på 13 748 deltok	CPGI	Lavrisikospiller: 10.6%, moderat risikospiller: 2.6%, problemspiller: 1.7% (vektet ut fra kjønn, alder og landsdel).
(Øren & Bakken, 2007)	10 000 personer 16-74 år trukket fra Folkeregisteret. Innsamling gjort i 2007	36% når de med feil adresse ble trukket fra	NODS	Risikospiller: 2.8%, problemspiller: 0.4% patologisk pengespillavhengighet: 0.3% (vektet ut fra alder, kjønn og fylke).
(Kavli & Torvik, 2008)	13 751 tilfeldige 15 år eller eldre ble oppringt, 4 600 ble vervet. Innsamling gjort i 2008	23% av bruttoutvalget på 13 751 deltok	CPGI	Lavrisikospiller: 11.0%, moderat risikospiller: 2.3%, problemspiller: 1.3% (vektet ut fra kjønn, alder og landsdel).
(Bakken & Weggerberg, 2008)	10 000 personer 16-74 år trukket fra Folkeregisteret. Innsamling gjort i 2008	35% når de med feil adresse ble trukket fra	NODS	Risikospiller: 2.3%, problemspiller: 0.2% patologisk pengespillavhengighet: 0.6% (vektet ut fra alder, kjønn og fylke).
(Pran & Ukkelberg, 2010)	Tilfeldige 15 år eller eldre ble oppringt, 4 636 ble vervet. Innsamling gjort i 2010	14% av bruttoutvalget (de som ble forsøkt vervet) deltok	CPGI	Lavrisikospiller: 8.6%, moderat risikospiller: 2.3%, problemspiller: 2.1% (vektet ut fra kjønn, alder og landsdel).

Flere tendenser ser ut til å fremtre fra dette materialet. En tendens vist i tabell 3.1 er fallende svarprosent. De to tidligst gjennomførte undersøkelsene (Götestam & Johansson, 2003; Lund & Nordlund, 2003) ble gjennomført i henholdsvis 1997 og 2002 og hadde begge akseptable svarprosent (47.8% og 55.0%). Ingen senere undersøkelser har hatt svarprosent over 40%, og den sist gjennomførte undersøkelsen hadde en svarprosent på 14% (Pran & Ukkelberg, 2010). Dessverre reflekterer disse tendensene utviklingen som ses internasjonalt når det gjelder deltakelse i spørreundersøkelser (Morton et al., 2012). Dette er bekymringsfylt da dette kan svekke generaliserbarheten av resultatene tilbake til populasjonen en ønsker å trekke slutninger om. Når det gjelder instrumentene, som til nå har vært benyttet

for å kartlegge pengespillproblem i Norge har disse stort sett vært basert på NODS (Gerstein et al., 1999) og CPGI (Ferris & Wynne, 2001). Over tid ser det ut til å ha vært en viss reduksjon i andelen som sliter med pengespillproblem, særlig etter gevinstautomatforbudet som ble innført i 2007. Denne trenden er bekreftet i den eneste nasjonale longitudinelle studien som er gjort (Øren & Leistad, 2010), der personer som deltok i undersøkelsene av Øren og Bakken (2007) og Bakken og Weggerberg (2008) ble invitert til å delta i en oppfølgingsundersøkelse i 2009. Denne tendensen understøttes ytterligere av tall fra Hjelpelinjen for spilleavhengige, vist i figur 3.1, over antall mottatte henvendelser i forbindelse med pengespillproblemer i perioden 2005-2013.

Figur 3.1 Antall samtaler om pengespill registrert ved Hjelpelinjen for spilleavhengige i perioden 2005-2013





3.3 Pengespilldeltakelse og pengespillproblemer i denne undersøkelsen

I alt hadde bare 59.1% av respondentene i utvalget deltatt i pengespill i løpet av de siste 12 månedene. Dette er betydelig lavere enn andelen på 81% rapportert av Lund og Nordlund (2003), 70% rapportert av Øren og Bakken (2007) og 77% rapportert av Bakken og Weggerberg (2008). Dette kan bety at dagens

pengespill i mindre grad appellerer til befolkningen sammenliknet med tidligere. En årsak kan være at store befolkningsgrupper, særlig yngre, bruker mer tid på dataspill nå enn tidligere. I alt var det flere menn enn kvinner som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder (tabell 3.2).

Tabell 3.2. Deltakelse i pengespill siste 12 måneder brutt ned på kjønn

Kjønn	n	Andel deltatt pengespill siste 12 måneder ¹
Menn	5 129	62.6%
Kvinner	4 120	55.4%

¹Forskjellen er statistisk signifikant ($\chi^2=54.2$, $df=1$, $p<.01$, continuity correction).

Brutt ned på aldersgrupper fant vi signifikante forskjeller når det gjaldt deltakelse i pengespill siste 12 måneder. Dette er vist i tabell 3.3.

Tabell 3.3 Deltakelse pengespill siste 12 måneder fordelt på ulike aldersgrupper

Aldersgruppe	n	Andel deltatt pengespill siste 12 måneder ¹
16-25 år	1 805	39.2%
26-35 år	1 807	60.8%
36-45 år	1 991	62.7%
46-55 år	1 832	64.3%
56-65 år	1 598	66.8%
66-74 år	1 039	62.9%

¹Forskjellene er statistisk signifikante ($\chi^2=374.3$, $df=5$, $p<.01$).



Det er særlig de yngste (16-25 år) som har lavere deltakelse i pengespill sammenliknet med de andre aldersgruppene. Det bør i denne forbindelse bemerkes

at det i Norge er 18-års grense for deltakelse i pengespill. Tabell 3.4 viser spørsmålene i CPGI og fordelingen av svar.

Tabell 3.4 Spørsmålene i CPGI og fordelingen av svar

	Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene.....	n	Aldri	Noen ganger	For det meste	Alltid
a.	...har du satset mer enn du egentlig hadde råd til å tape?	6 262	95.4%	4.1%	0.4%	0.1%
b.	...har du følt behov for å spille for mer og mer penger for å oppnå ønsket spenningsnivå?	6 253	87.7%	10.9%	0.9%	0.4%
c.	...har du gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt?	6 248	94.4%	4.8%	0.6%	0.3%
d.	...har du lånt penger eller solgt gjenstander for å skaffe penger til spill?	6 247	99.0%	0.7%	0.1%	0.2%
e.	...har du følt at du kanskje har et problem med pengespill?	6 242	97.3%	2.1%	0.2%	0.4%
f.	...har pengespill forårsaket helseproblemer for deg, inkludert stress og angst?	6 246	98.4%	1.2%	0.2%	0.2%
g.	... har andre rundt deg kritisert spillingen din og fortalt deg at du har et spilleproblem, uavhengig av om du har opplevd dette som sant eller ei?	6 245	97.3%	2.2%	0.2%	0.2%
h.	...har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv eller din husholdning?	6 246	98.4%	1.1%	0.2%	0.3%
i.	...har du hatt dårlig samvittighet i forbindelse med hvordan du spiller og hva som skjer når du spiller	6 244	94.8%	4.3%	0.3%	0.5%

Som det framgår av tabellen er det en klar venstre-dreining i svarfordelingen (de fleste har svart på det eller de første svaralternativene) i svarfordelingen. Dette

er vanlig når en bruker skalaer som måler patologi/problemer i allmenne befolkningsutvalg.



For å undersøke forekomsten av pengespillproblemer ble spillerne delt inn i de følgende fire kategorier basert på skåren på CPGI: 1) ikke pengespillproblemer/ikke-problemspillere (totalskåre = 0), 2) lavrisikospillere

(totalskåre = 1-2), 3) moderat risikospillere (totalskåre = 3-7) og 4) problemspillere (totalskåre = 8-27). De som ikke deltok i pengespill ble kategorisert i gruppen "ikke pengespillproblemer". Resultatene er vist i tabell 3.5.

Tabell 3.5 Prevalens og 95% konfidensintervall for ulike pengespillkategorier i befolkningen

Kategori	n	Prevalens (95% konfidensintervall)
Ikke problemspillere/ikke spiller	8 968	89.2% (88.6 – 89.8)
Lavrisikospillere	782	7.8% (7.3 – 8.3)
Moderat risikospillere	237	2.4% (2.1 – 2.7)
Problemspillere	64	0.6% (0.5 – 0.8)

Som vist i tabellen er andelen som sliter med pengespillproblemer lavere nå, sammenliknet med estimatene fra tidligere norske undersøkelser som har benyttet CPGI (Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Pran & Ukkelberg, 2010). Når en tar utgangspunkt i populasjonen (personer bosatt i Norge i alderen 16-74 år per 1. januar 2013), i alt 3 707 250 personer, innebærer dette at 289 000 kan betegnes som lavrisikospillere, 89 000 kan karakteriseres som moderate risikospillere, mens 22 000 er problemspillere. Det er således et betydelig antall personer som sliter med pengespillproblem. Når en tar i betraktning

pårørende, venner, kolleger, og arbeidsgivere, som også ofte blir influert av problematikken, betyr dette at spilleproblemer er et problem av samfunnsmessig betydning.

For å undersøke om endringen i pengespillproblemer er relatert til spesielle aldersgrupper sammenliknet vi aldersfordelingen til risiko- og problemspillere med tilsvarende fordelingen fra tidligere norske befolkningsundersøkelser (Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Pran & Ukkelberg, 2010). Sammenlikningen er vist i tabell 3.6.

Tabell 3.6 Aldersfordelingen til moderate risiko- og problemspillere i denne og tidligere norske befolkningsundersøkelser basert på CPGI.

Aldersgruppe	(Kavli & Berntsen, 2005)	(Kavli, 2007)	(Kavli & Torvik, 2008)	(Pran & Ukkelberg, 2010)	(Pallesen, Hanss, Mentzoni, Molde & Morken, 2014)
15-24 år	40.1%	24.3%	20.7%	26.3%	22.3%
25-29 år	7.8%	12.6%	10.3%	13.2%	15.5%
30-39 år	11.2%	15.4%	17.5%	9.4%	20.9%
40-49 år	19.0%	16.6%	15.7%	19.6%	19.9%
50-59 år	6.8%	9.7%	7.4%	11.3%	11.6%
60-69 år	3.4%	12.5%	13.4%	8.3%	8.0%
70 år +	11.8%	8.9%	15.0%	11.9%	1.7%
Total	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



Ut fra sammenlikningen er den tydeligste endringen over tid en nedgang i andelen av de eldste (70 år +) som sliter med pengespillproblemer. Det ser også ut til å være en viss nedgang i andelen av de aller yngste som sliter med pengespillproblemer. Svarprosenten mellom de ulike undersøkelsene varierer imidlertid mye og dette tilsier at en således bør være varsom med å fortolke sammenlikningene vist i tabellen.

3.4 Pengespillproblemer og sammenhengen med demografiske variabler

I tabell 3.7 vises sammenhengen mellom problemspillkategorier og demografiske variabler.

Tabell 3.7 Sammenhengen mellom problemspillkategorier og demografiske variabler

Variabel	n	Signifikans	Lavriskospiller	Moderat risikospiller	Problemspiller
Kjønn					
Kvinne	4 930	$(\chi^2=140.9, df=3, p<.01)$	5.8%	1.1%	0.4%
Menn	5 116		9.7%	3.6%	0.9%
Alder					
16-25 år	1 802	$(\chi^2=50.4, df=15, p<.01)$	8.3%	3.3%	0.8%
26-35 år	1 802		8.5%	3.8%	0.7%
36-45 år	1 986		7.8%	2.3%	0.7%
46-55 år	1 829		7.2%	1.9%	0.6%
56-65 år	1 592		7.9%	1.2%	0.5%
66-74 år	1 032		6.6%	1.1%	0.4%
Sivil status					
Samboer/gift	6 717	$(\chi^2=43.2, df=3, p<.01)$	7.7%	1.7%	0.5%
Enslig/separert/skilt/enke/enkemann	3 177		8.2%	3.7%	0.9%
Hjemmeboende barn omsorgsansvar for					
Ingen	6 166	$(\chi^2=6.1, df=6, p>.05)$	7.6%	2.5%	0.7%
1-2	3 085		8.1%	1.9%	0.5%
3 eller flere	707		7.5%	2.5%	0.4%
Utdanning					
Opptil grunnskole	1 161	Kruskal-Wallis, $p<.01$	8.2%	2.3%	1.2%
Videregående skole	2 300		9.4%	3.2%	1.0%
Faglig yrkesutdanning	2 036		10.4%	2.6%	0.7%
Universitet/høgskole lavere grad	2 826		6.7%	2.5%	0.1%
Universitet/høgskole høyere grad; PhD	1 684		3.7%	0.8%	0.4%
Bruttoinntekt siste år					
0 – 299 999	3 493	$(\chi^2=36.7, df=9, p<.01)$	8.1%	2.9%	0.9%
300 000 – 599 999	4 732		8.2%	2.3%	0.5%
600 000 – 899 999	1 159		6.6%	1.5%	0.3%
900 000 eller mer	429		4.0%	0.9%	0.9%
Yrkesstatus					
Heltidsansatt	5 431	$(\chi^2=91.6, df=12, p<.01)$	7.7%	2.3%	0.4%
Deltidsansatt	946		7.6%	2.2%	0.1%
Student	1 281		6.1%	2.8%	0.9%
Hjemmeværende/pensjonist	1 129		6.2%	0.7%	0.6%
Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger	1 035		11.7%	4.3%	1.6%
Fødested					
Norge	8 641	Kruskal-Wallis, $p<.01$	7.9%	2.1%	0.5%
Europa, Nord-Amerika, Oceania	735		6.9%	2.9%	1.8%
Afrika, Asia, Sør- og Mellom-Amerika	371		5.1%	7.0%	3.0%
Deltatt dataspill siste 6 måneder					
Ja	3 609	$(\chi^2=46.2, df=3, p<.01)$	9.3%	3.2%	0.8%
Nei	6 138		6.7%	1.8%	0.6%

Som vist er det en klar overhyppighet av pengespillproblem blant menn sammenliknet med kvinner. Dette er i overensstemmelse med en tidligere litteraturgjennomgang som viser at mannlig kjønn er en risikofaktor for pengespillproblem (Johansson, Grant, Kim, Odlaug, & Götestam, 2009) og med alle tidligere norske rapporter på feltet (Bakken & Weggerberg, 2008; Götestam & Johansson, 2003; Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Lund & Nordlund, 2003; Pran & Ukkelberg, 2010; Øren & Bakken, 2007). Pengespillproblem var videre mer utbredt blant yngre enn eldre i denne undersøkelsen. Dette er også i samsvar med den tidligere litteraturgjennomgangen (Johansson et al., 2009). Videre viste analysene at status som singel var assosiert med høyere risiko for pengespillproblemer enn å leve i et parforhold, noe som er i tråd med andre studier på feltet (Black, Shaw, McCormick, & Allen, 2012). Omsorgsansvar for hjemmeboende barn var imidlertid ikke relatert til pengespillproblem i denne undersøkelsen. De ulike indikatorene på sosioøkonomisk status, som utdanning, inntekt og yrkesstatus var alle relatert til pengespillproblem i den forstand at risikoen var høyest for dem med lav utdanning, lav inntekt og med status som arbeidsledig/ufør/på attføring eller på avklaringspenger sammenliknet med de andre kategoriene på disse tre

variablene. Dette er helt i tråd med tidligere funn på feltet (Castren et al., 2013; Myrseth, Pallesen, Molde, Johnsen, & Lorvik, 2009; Tavares et al., 2010). Fødested utenfor Norge, særlig land fra andre kontinent enn Europa, Nord-Amerika og Oceania, var assosiert med høye prevalenser av pengespillproblem. Dette funnet er i tråd med andre studier som viser at etniske minoriteter har høyere nivå av pengespillproblem enn den etniske majoriteten (Alegria et al., 2009; Clarke et al., 2006). Analysene av resultatene viste også at deltakelse i dataspill var positivt relatert til pengespillproblem.

Analysene i tabell 3.7 er alle bivarierte, således er det ikke kontrollert/justert for overlapp mellom de ulike demografiske variablene med tanke på sammenhengen med pengespillproblem. Vi gjennomførte derfor en analyse der vi slo sammen dem uten spilleproblemer og lavrisikospillere (kodet "0") i en gruppe og de moderate risikospillerne og problemspillerne (kodet "1") i en annen gruppe. Vi gjennomførte deretter en logistisk regresjonsanalyse der alle de demografiske variablene ble inkludert samtidig i analysen.

Tabell 3.8 viser de justerte resultater, der alle forklaringsvariablene (uavhengige variabler) er justert for hverandre.



Tabell 3.8 Resultater fra justert logistisk regresjonsanalyse som viser oddsen for å være moderat risikospiller / problemspiller ut fra ulike forklaringsvariabler (n = 8 939).

Forklaringsvariabel	Odds ratio	95% konfidensintervall for odds ratio
Kjønn		
Kvinne ¹	1.00	
Mann	3.29	2.41 – 4.49
Alder		
16-25 år	1.20	0.46 – 3.17
26-35 år	2.33	0.93 – 5.81
36-45 år	1.65	0.64 – 4.24
46-55 år	1.30	0.52 – 3.30
56-65 år	0.74	0.30 – 1.86
66-74 år ¹	1.00	
Sivil status		
Samboer/gift ¹	1.00	
Enslig/separert/skilt/enke/enkemann	1.78	1.30 – 2.43
Hjemmeboende barn omsorgsansvar for		
Ingen ¹	1.00	
1-2	0.88	0.62 – 1.25
3 eller flere	1.00	0.58 – 1.74
Utdanning		
Opptil grunnskole	2.37	1.26 – 4.47
Videregående skole	3.55	2.06 – 6.13
Faglig yrkesutdanning	2.75	1.58 – 4.79
Universitet/høgskole lavere grad	2.32	1.36 – 3.96
Universitet/høgskole høyere grad; PhD ¹	1.00	
Bruttoinntekt siste år		
0 – 299 999 ¹	1.00	
300 000 – 599 999	0.97	0.65 – 1.43
600 000 – 899 999	0.67	0.37 – 1.24
900 000 eller mer	0.65	0.27 – 1.55
Yrkesstatus		
Heltidsansatt ¹	1.00	
Deltidsansatt	1.11	0.65 – 1.90
Student	0.99	0.59 – 1.65
Hjemmeværende/pensjonist	0.77	0.32 – 1.85
Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger	1.92	1.25 – 2.93
Fødested		
Norge ¹	1.00	
Europa, Nord-Amerika, Oceania	1.83	1.21 – 2.77
Afrika, Asia, Sør- og Mellom-Amerika	3.27	2.10 – 5.09
Deltatt dataspill siste 6 måneder		
Ja ¹	1.00	
Nei	0.98	0.73 – 1.32

¹Utgjør kontrastgruppen (OR = 1.00)



Resultatene vises i form av odds ratio, som viser hvor mye større sannsynlighet det er for å skåre 3 eller mer på CPGI ved gitte nivåer på forklaringsvariablene sammenliknet med kontrastgruppen der oddsen er satt til 1.00. En odds ratio på 2.0 vil for eksempel bety at sannsynligheten for å skåre 3 eller mer på CPGI er dobbel så stor for dem som har det gitte nivået på forklaringsvariabelen, sammenliknet med kontrastgruppen på samme variabel. Dersom konfidensintervallet for odds ratioen ikke inkluderer 1.00 er sammenhengen signifikant.

Ut fra de justerte analysene sees at kjønn er en signifikant risikofaktor, menn har mer enn 3 ganger større sannsynlighet for å være moderat risikospiller/problemsspiller sammenliknet med kvinner. Alder var urelatert til å være moderat risikospiller/problemsspiller. Status som enslig/separert/skilt/enke/enkemann gav omtrent 1.8 ganger større sannsynlighet for å være moderat risikospiller/problemsspiller sammenliknet med status som samboer/gift. Dette er i tråd med studier som viser at å leve i parforhold generelt er assosiert med bedre helse enn å leve utenfor et parforhold (Simon, 2002). Omsorgsansvar for barn var urelatert til status som moderat risikospiller/problemsspiller. Utdanning, derimot, var klart relatert til status som moderat risikospiller/problemsspiller. Sammenliknet med kontrastgruppen, universitets/høgskoleutdanning høyere grad/PhD, hadde alle andre utdanningsgrupper mellom 2.3 og 3.6 ganger høyere risiko for å være moderat risikospiller/problemsspiller. Inntekt så ut til å spille en mindre rolle, idet denne variabelen ikke var relatert til status som moderat risikospiller/problemsspiller. Når det gjaldt yrkesstatus viste analysene at det kun var en gruppe, arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger, som hadde signifikant høyere sannsynlighet (nesten dobbel) for å være moderat risikospiller/problemsspiller sammenliknet med kontrastgruppen, heltidsansatte.

Fødested var en signifikant risikofaktor for å være moderat risikospiller/problemsspiller. Sammenliknet med kontrastgruppen (født i Norge) hadde personer som var født andre steder i Europa enn Norge, eller i Nord-Amerika eller Oceania omtrent 1.8 ganger høyere sannsynlighet for å være moderat risikospiller/problemsspiller. Den tilsvarende sannsynligheten for dem som var født i Afrika, Asia eller Sør- og Mellom-Amerika var omtrent 3.3. Dette er i tråd med en befolkningsundersøkelse fra Sverige (Statens folkhälsoinstitut, 2010). Deltakelse i dataspill siste 6 måneder var i de justerte analysene urelatert til sannsynligheten for å være moderat risikospiller/problemsspiller. Samlet viser analysene at det er tradisjonelt svake grupper i samfunnet (enslige, lavt utdannede, personer utenfor arbeidslivet og/eller med fødested utenfor Norge) som utgjør risikogrupper med tanke på pengespillvansker. Disse funnene er i utgangspunktet ikke overraskende, dog peker de på to sentrale momenter i debatten om pengespill; om det er riktig at svake grupper i samfunnet skal finansiere kultur- og idrettsliv (som mye av pengespilloverskuddet brukes til) og hva som kan/bør gjøres for å forebygge og behandle pengespillproblemer i de ovennevnte sårbare gruppene.

3.6 Pengespillproblemer i Norge sammenliknet med studier fra andre land

En nylig publisert metaanalyse estimerte prevalenser for pengespillproblemer i en rekke ulike land. En utfordring som forfatterne av metaanalysen stod overfor var å sammenlikne estimater fra studier som hadde brukt ulike måleinstrumenter og med ulike metoder. For studier basert på CPGI (med grenseverdi CPGI skåre 3 eller mer) ble prevalensen multiplisert med 0.58 (omregningsfaktor til standardisert problemspillingsprevalens). For studier basert på selvutfylte skjema var det ingen justeringsfaktor. Studier basert på telefonintervju gir typisk underestimat. For disse ble en korrigeringsfaktor på 1.59 brukt. For studier der det ble brukt prosedyrer



for å korrigere for lav deltagelse av høyriskogrupper og der responsraten var under 45% ble estimert standardisert problemspillingsprevalens beregnet ved å multiplisere prevalenstillene med 0.53. For denne undersøkelsen vil således den standardiserte problemspillingsprevalensen bli vektet prevalens av utvalget som skårer 3 eller høyere på CPGI x

0.58 (justeringsfaktor for måleinstrumentet) x 0.53 (justeringsfaktor for utvalgskarakteristika) (Williams et al., 2012).

Tabell 3.9 viser standardisert problemspillingsprevalenser for ulike land.

Tabell 3.9 Standardisert problemspillingsprevalens på tvers av ulike land

	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	Gj.snitt
Australia									3.9													3.9
Belgia																2.8						2.8
Canada										2.2	1.2						2.0					1.8
Danmark															0.5							0.5
Estland													1.6		2.1							1.9
Finland													2.1				2.4				1.5	2.0
Frankrike																				1.1		1.1
Tyskland																0.6	0.6		0.8	0.8	0.9	0.7
Storbritannia									0.8								0.7			1.3		0.9
Hong Kong											7.6				4.8						4.4	5.6
Ungarn																	1.0					1.0
Island										0.7					1.2		1.0					1.0
Italia																		2.3				2.3
Macau													6.0									6.0
Nederland														0.5								0.5
New Zealand	2.6									1.0							1.0					1.5
Nord-Irland																				3.3		3.3
Norge							0.8					0.7			1.7	0.9	0.9			1.4		1.1
Singapore															4.9		3.5			3.1		3.8
Sør-Afrika																		6.4				6.4
Sør-Korea																	0.9				0.8	0.9
Sverige									1.4										1.5			1.5
Sveits								2.4							1.0							1.7
USA								1.7		4.6												3.2
GJ.SNITT	2.6						0.8	1.8	1.9	2.5	7.6	1.0	4.1	1.1	2.4	1.8	1.2	3.3	1.2	1.5	2.1	2.3

Basert på Williams et al. (2012)



For land med flere studier er en overordnet prevalens estimert. Som det fremgår av tabellen er det stor variasjon i prevalensen på tvers av land. For Norge sin del varierer den standardiserte problemspillingsprevalensen mellom 0.8% (basert på Götestam og Johansson, 2003) og 1.7% (basert på Kavli & Berntsen, 2005). Den justerte problemspillingsprevalensen for vår (denne) undersøkelse blir $(2.359\% + 0.643\%) \times 0.58 \times 0.53 = 0.92\%$. Dette tilsier at prevalensen i gjeldende undersøkelse er noe lavere enn gjennomsnittet basert på alle tidligere norske studier. Kun den norske undersøkelsen gjennomført i 1997 (Götestam & Johansson, 2003) og den norske undersøkelsen gjort i 2002 (Lund & Nordlund, 2003) viser lavere prevalens enn denne undersøkelsen. Det kan synes som om justeringsfaktorene for instrumentene (NODS, SOGS og CPGI), metoden (telefon vs. papir eller webskjema) og utvalget gir visse skjevheter i estimeringen og således i sammenlikningen mellom de norske studiene. Det synes likevel som om prevalensen av pengespillproblemer viser en svak nedadgående tendens i Norge de siste årene. Sammenliknes funn fra denne undersøkelsen med gjennomsnittet fra de nordiske landene ligger prevalensen høyere enn Danmark, men lavere enn Finland, Island og Sverige. Når det gjelder Danmark bør det bemerkes at estimatet kun er basert på en undersøkelse.

Norge ser således ikke ut til å ha påfallende større problemer med pengespillproblem enn våre nordiske naboland. Den justerte problemspillingsprevalensen i denne undersøkelsen er også betydelige lavere enn gjennomsnittet fra alle de nasjonale undersøkelsene som inngikk i metaanalysen til Williams et al. (2012). Likefullt tyder undersøkelsen på at omtrent 90 000 nordmenn er moderate risikospillere og 22 000 er problemspillere. Det er også bekymringsfylt at svakerestilte grupper i samfunnet er overrepresentert blant disse. Det bør også legges til at i en av de største befolkningsundersøkelsene på pengespillproblem gjennomført i Sverige (2008/2009), ble det funnet at 92.4% var ikke-problemspillere, 5.4% var lavrisikospillere, 1.9% var moderate risikospillere, mens 0.3% ble kategorisert som problemspillere (Statens folkhälsoinstitut, 2010). Sammenliknet med de korresponderende funnene fra vår undersøkelse (89.2%, 7.8%, 2.4% og 0.6%) ser prevalensen av pengespillproblemer i Norge i 2013 ut til å være høyere enn de var i Sverige i 2008/2009. Imidlertid er det metodiske forskjeller mellom de to studiene som i henhold til metaanalysen av Williams et al. (2012) tilsier at en sammenlikning uten justering for metodefaktorer er uhensiktsmessig.



3.7. Spilleproblem, svarrunde og svarformat

For å undersøke om grad av pengespillproblem var relatert til hvilken runde (hovedutsendelsen, første og andre purring) respondenten svarte/deltok ble det via kjiqvadratanalyser undersøkt om det var forskjeller i utbredelsen av moderat risikospilling/problemspilling mellom rundene. Prosentandelen som var kategorisert som moderat risikospiller/problemspiller var 2.7% i hovedutsendelsen, 3.8% blant dem som svarte etter første purring og 4.9% hos dem som svarte etter 2. purring. Dette er vist i tabell 3.10.

Økningen i prevalens over rundene var signifikant. Dersom vi ekstrapolerer disse funnene til dem i bruttoutvalget som ikke svarte, er det grunn til å tro at de gjeldende estimater av utbredelsen av pengespillproblemer således representerer et underestimat av den reelle prevalensen. Vi undersøkte også om det var forskjeller i utbredelsen av moderat risikospilling/problemspilling blant dem som svarte på internett og dem som svarte på papir. Her ble det ikke funnet signifikante forskjeller ($\chi^2 = 0.1$, $df = 1$, $p > .05$, continuity correction).

Tabell 3.10 Prosentandelen moderat risikospiller/problemspiller i de ulike rundene av undersøkelsen.

Runde	n	Prevalens ¹	95% konfidensintervall
Hovedutsendelse	7 877	2.7%	2.3% - 3.0%
1. purring	1 457	3.8%	2.8% - 4.7%
2. purring	747	4.9%	3.4% - 6.5%

¹Økningen i prevalens er signifikant ($\chi^2 = 16.2$, $df = 2$, $p < .01$).

Se for øvrig kapittel 4 om deltakelse i spesifikke typer pengespill og kapittel 10 som omhandler sammenhengen mellom pengespill og helse.



KAPITTEL 4. DELTAKELSE I, OG PENGEFORBRUK PÅ ULIKE TYPER SPILL

I undersøkelsen ble de respondentene som det siste året hadde deltatt i pengespill bedt om å angi hvilke spill de hadde deltatt i og omtrent hvor mye penger de eventuelt hadde spilt for på de ulike spillene (ikke spilt/ingen, 1-1 000 kr, 1 001 – 5 000 kr, 5 001 – 10 000kr,

10 001 – 25 000 kr og mer enn 25 000 kr). I tabell 4.1 vises en oversikt over deltakelsen i ulike typer pengespill blant dem (n = 6 034) som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder.

Tabell 4.1 Deltakelse i ulike typer pengespill siste 12 måneder brutt ned på antall personer (n) og procenter

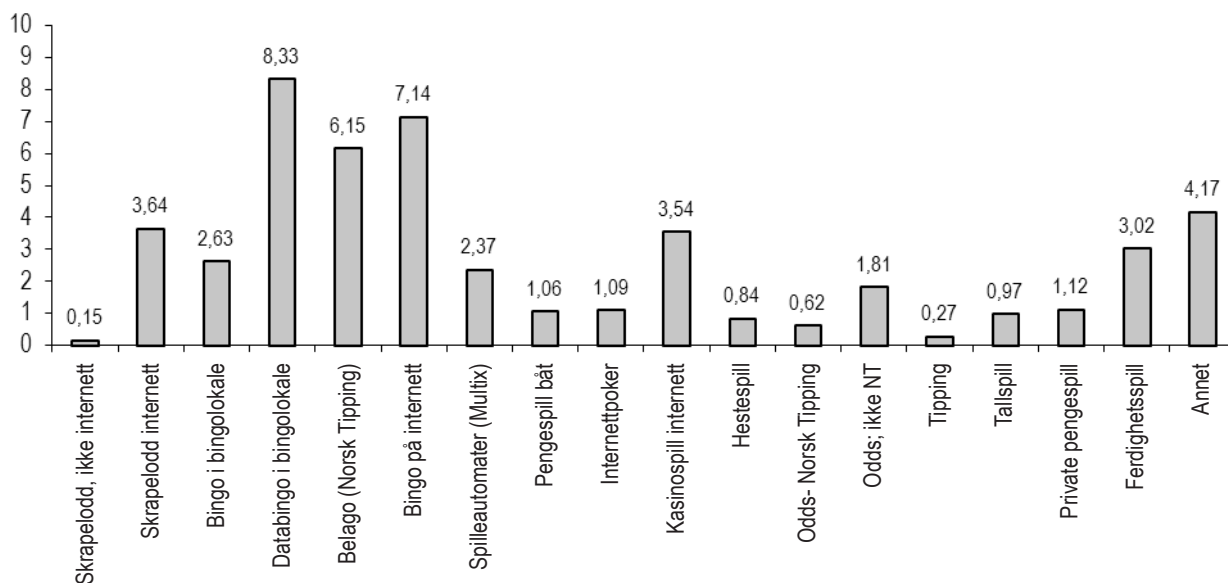
		Ikke spilt	1 – 1 000 kr	1 001 – 5 000 kr	5 000 – 10 000 kr	10 001 – 25 000 kr	Mer enn 25 000
Skrapelodd (ikke på internett) n %	5 824	2 413 41.4	3 321 57.0	78 1.3	6 0.1	3 0.1	3 0.0
Skrapelodd (internett) n %	5 786	5 731 99.0	53 0.9	1 0.0	0 0.0	0 0.0	1 0.0
Bingo i bingolokale n %	5 789	5 561 96.1	179 3.0	35 0.6	8 0.1	3 0.0	4 0.1
Databingo i bingolokale n %	5 797	5 737 99.0	36 0.6	12 0.2	6 0.1	3 0.0	4 0.1
Belago (Norsk Tipping sine terminaler) n %	5 797	5 732 98.9	48 0.8	9 0.1	4 0.1	0 0.0	3 0.0
Bingo på internett n %	5 799	5 757 99.3	34 0.6	5 0.1	3 0.0	0 0.0	1 0.0
Spilleautomater i lokale (Multix) n %	5 804	5 424 93.5	320 5.5	28 0.5	15 0.3	7 0.1	9 0.2
Pengespill båt Norge-utland n %	5 802	5 211 89.8	541 9.3	37 0.6	8 0.1	3 0.0	2 0.0
Poker på internett n %	5 801	5 527 95.3	202 3.5	44 0.8	8 0.1	7 0.1	12 0.2
Spilleautomater/kasinospill internett n %	5 798	5 544 95.6	192 3.3	38 0.7	10 0.2	7 0.1	7 0.1
Spill på hester n %	5 807	4 611 79.9	947 16.3	150 2.6	34 0.6	20 0.3	16 0.3
Odds- og liveodds hos Norsk Tipping n %	5 792	4 990 86.2	590 10.2	159 2.7	32 0.5	11 0.2	11 0.2
Odds- og liveodds ikke hos Norsk Tipping n %	5 766	5 434 94.2	239 4.1	54 0.9	11 0.2	19 0.3	9 0.3
Tipping n %	5 773	4 644 80.4	886 15.3	199 3.4	30 0.5	11 0.2	3 0.1
Tallspill (Lotto, Keno, Joker, Extra, etc.) n %	5 881	1 098 18.7	2 494 42.4	1 823 31.0	367 6.2	89 1.5	9 0.2
Private pengespill n %	5 787	5 351 92.5	343 5.9	66 1.1	7 0.1	8 0.1	12 0.2
Ferdighetsspill med pengeinnsats n %	5 797	5 565 96.0	218 3.8	12 0.2	0 0.0	1 0.0	1 0.0
Andre spill n %	4 896	4 728 96.6	132 2.7	26 0.5	4 0.1	2 0.0	4 0.1

Generelt sees en venstredreining i fordelingen, i det de fleste ikke har deltatt i de aktuelle spillene eller bruker relativt små summer på deltakelse. Tallspill og skrapelodd (ikke på internett) peker seg ut med hensyn til deltakelse, hvor majoriteten av dem som har deltatt i pengespill siste 12 måneder har deltatt. Tallspill peker seg også ut med hensyn til antall som har brukt mellom 1 001 og 5000 kr, 5 001 – 10 000 kr og mellom 10 001 og 25 000 kr siste året. Det sees også noen høyere forbruk når det gjelder tipping, spill på hester og odds- og liveodds på Norsk Tipping, sammenliknet med andre spill. Av spill der 10 eller flere enkeltpillere bruker mer enn 25 000 kr siste 12 måneder finner vi spill på hester (n = 16), poker på internett (n = 12), private pengespill (n = 12) og odds- og liveodds hos Norsk Tipping (n = 11).

Av dem som spesifikt hadde navngitt andre spill (annet) hadde 17 nevnt ”Panto” (pantelotterispill til Røde Kors), 5 hadde nevnt ”radiobingo” og 6 hadde nevnt ”live casino”. Ellers var følgende nevnt: ”Lokalt loddsalg” (n = 3), ”lykkehjul” (n = 1), ”terningspill” (n = 1), ”redningsselskapet” (n = 1), ”rulett” (n = 1), ”stein, saks, papir” (n = 1), ”thai poker” (n = 1), og ”veddemål” (n = 1). Av de 4 som hadde angitt mer en 25 000 i bruk på andre spill oppgav 3 at dette spesifikt gjaldt casino i utlandet.

Respondentene ble også bedt om å angi om de hadde problemer med å kontrollere eller begrense spillingen for de spesifikke spillene. Resultatene er vist i figur 4.1.

Figur 4.1 Prosent av spillere som deltar i spesifikke pengespill som angir problemer med å kontrollere eller begrense spillingen





Ulike typer bingospill (databingo i bingolokale, bingo på internett) og Belago peker seg ut, da mer enn 6% av dem som deltar i disse spillene angir problemer med disse. En mulig forklaring er at en del spillere med problemer gikk over til å spille disse spillene da gevinstautomatforbudet kom i 2007. Denne hypotesen er imidlertid ikke i tråd med tidligere norske undersøkelser på feltet (Lund, 2009). Alternativt kan det tenkes at spillene har strukturelle egenskaper som genererer vansker (Mentzoni, 2013). En annen forklaring kan være at de som tiltrekkes til disse spillene har mer reguleringsvansker enn de som deltar i andre spill (Myrseth et al., 2009). Det var i alt 50 spillere som oppgav at de hadde problemer med

å kontrollere eller begrense spillingen på spesifikke spill. Av de 50 oppgav 31 kun ett spesifikt spill, 6 oppgav 2 spill, 3 oppgav 3 spill, 6 oppgav 4 spill, mens 5, 6, 8 og 10 spill ble oppgitt av 1 person hver. Det bør presiseres at disse funnene ikke er basert på skåren på CPGI, men på angivelser i spørreskjemaet der respondentene for hvert enkelt spill kunne krysse av for om de hadde problemer med regulering eller med å begrense spillingen.

For å undersøke deltakelsen i ulike spill fordelt på kjønn og alder ble det gjort frekvensanalyser både av alle og av dem som hadde deltatt i pengespill. Resultatene er vist i tabell 4.2 til 4.4.



Tabell 4.2 Deltakelse i skrapelodd, bingospill og Belago brutt ned på kjønn og alder

	Skrapelodd (ikke internett)	Skrapelodd (internett)	Bingo i bingolokale	Databingo i bingolokalet	Belago	Bingo på internett
Menn 16-25 år						
Alle (N=10 072)	31.9%	1.0%	2.8%	0.2%	1.0%	0.3%
Spillere (n=5 953)	69.3%	2.2%	6.1%	0.4%	2.3%	0.7%
Menn 26-35 år						
Alle (N=10 072)	44.6%	1.9%	2.6%	1.3%	1.1%	1.4%
Spillere (n=5 953)	66.6%	2.9%	4.0%	2.0%	1.6%	2.1%
Menn 36-45 år						
Alle (N=10 072)	36.2%	0.5%	1.9%	0.9%	0.5%	0.7%
Spillere (n=5 953)	53.2%	0.7%	2.8%	1.2%	0.8%	1.1%
Menn 46-55 år						
Alle (N=10 072)	32.0%	0.3%	2.0%	0.5%	0.9%	0.2%
Spillere (n=5 953)	47.7%	0.4%	2.9%	0.7 %	1.4%	0.3%
Menn 56-65 år						
Alle (N=10 072)	29.4%	0.3%	1.3%	0.7%	0.6%	0.2%
Spillere (n=5 953)	44.9%	0.5%	2.2%	1.0%	0.9%	0.3%
Menn 66-74 år						
Alle (N=10 072)	23.5 %	0.1%	2.0%	0.3%	0.4%	0.0%
Spillere (n=5 953)	38.1%	0.2%	3.2%	0.5%	0.7%	0.0%
Kvinner 16-25 år						
Alle (N=10 072)	27.4%	1.0%	2.4%	0.8%	0.7%	0.7%
Spillere (n=5 953)	86.1%	3.3%	7.7%	2.5%	2.3%	2.2%
Kvinner 26-35 år						
Alle (N=10 072)	40.0%	0.3%	2.3%	0.6%	0.6%	0.5%
Spillere (n=5 953)	72.7%	0.5%	4.2%	1.2%	1.2%	0.9%
Kvinner 36-45 år						
Alle (N=10 072)	37.9%	0.3%	2.3%	0.6 %	0.3%	0.3%
Spillere (n=5 953)	66.6%	0.6%	4.1%	1.0%	0.5%	0.6%
Kvinner 46-55 år						
Alle (N=10 072)	34.5 %	0.3%	2.0%	0.2%	0.3%	0.2%
Spillere (n=5 953)	56.1%	0.4%	3.2%	0.3%	0.4%	0.3%
Kvinner 56-65 år						
Alle (N=10 072)	34.4%	0.0%	2.6%	0.7 %	0.5%	0.0%
Spillere (n=5 953)	50.8%	0.0%	3.9%	1.0%	0.7%	0.0%
Kvinner 66-74 år						
Alle (N=10 072)	25.2%	0.2%	3.0%	0.3%	0.2%	0.0%
Spillere (n=5 953)	39.5%	0.2%	4.6%	0.5%	0.3%	0.0%
Kjønnseffekt alle ¹	$\chi^2=0.0$, df=1, p>.05	$\chi^2=5.8$, df=1, p<.05	$\chi^2=0.6$, df=1, p>.05	$\chi^2=0.4$, df=1, p>.05	$\chi^2=4.5$, df=1, p<.05 M	$\chi^2=2.5$, df=1, p>.05
Alderseffekt alle	$\chi^2=126.3$, df=5, p<.01	$\chi^2=28.1$, df=5, p<.01	$\chi^2=3.1$, df=5, p>.05	$\chi^2=9.5$, df=5, p>.05	$\chi^2=7.6$, df=5, p>.05	$\chi^2=23.6$, df=5, p<.01

¹Continuity correction



Tabell 4.3 Deltakelse i Multix, pengespill på båt, poker på internett, spilleautomat/ kasinospill på internett, hestespill og odd og liveodds hos Norsk tipping brutt ned på kjønn og alder

	Multix fra Norsk Tipping	Pengespill på båt	Poker på internett	Spilleautomat på internett	Spill på hester	Odd og liveodds hos Norsk Tipping
Menn 16-25 år						
Alle (N=10 072)	7.7%	8.3%	8.9%	8.7%	6.4%	12.6%
Spillere (n=5 953)	16.6%	18.0%	19.3%	18.9%	13.9%	27.3%
Menn 26-35 år						
Alle (N=10 072)	9.1%	10.7%	9.8%	8.3%	12.3%	19.9%
Spillere (n=5 953)	13.7%	16.2%	14.8%	12.6%	18.6%	30.1%
Menn 36-45 år						
Alle (N=10 072)	4.9%	8.0%	4.8%	3.1%	17.3%	17.5%
Spillere (n=5 953)	7.2%	11.8%	7.1%	4.5%	25.4%	25.7%
Menn 46-55 år						
Alle (N=10 072)	3.8%	5.8%	1.7%	1.3%	16.9%	12.2%
Spillere (n=5 953)	5.7%	8.7%	2.5%	2.0%	25.3%	18.3%
Menn 56-65 år						
Alle (N=10 072)	2.4%	5.4%	0.5%	0.7%	21.6%	7.6%
Spillere (n=5 953)	3.7%	8.2%	0.7%	1.0%	32.8%	11.5%
Menn 66-74 år						
Alle (N=10 072)	2.8%	5.7%	0.3%	0.1%	19.0%	3.9%
Spillere (n=5 953)	4.5%	9.2%	0.4%	0.2%	30.7%	6.3%
Kvinner 16-25 år						
Alle (N=10 072)	3.7%	5.6%	0.9%	1.5%	4.3%	3.3%
Spillere (n=5 953)	11.7%	17.5%	2.8%	4.6%	13.4%	10.3%
Kvinner 26-35 år						
Alle (N=10 072)	2.9%	5.8%	1.5%	2.1%	5.7%	3.5%
Spillere (n=5 953)	5.2%	10.6%	2.8%	3.8%	10.5%	6.4%
Kvinner 36-45 år						
Alle (N=10 072)	1.3%	3.9%	0.5%	1.0%	8.0%	2.7%
Spillere (n=5 953)	2.3%	6.9%	0.9%	1.7%	14.1%	4.7%
Kvinner 46-55 år						
Alle (N=10 072)	1.8%	3.5%	0.2%	0.4%	10.6%	2.4%
Spillere (n=5 953)	3.0%	5.7%	0.4%	0.6%	17.2%	3.9%
Kvinner 56-65 år						
Alle (N=10 072)	1.4%	3.3%	0.1%	0.3%	10.4%	1.3%
Spillere (n=5 953)	2.0%	4.8%	0.2%	0.5%	15.4%	1.9%
Kvinner 66-74 år						
Alle (N=10 072)	1.4%	2.0%	0.0%	0.0%	8.0%	1.6%
Spillere (n=5 953)	2.2%	3.2%	0.0%	0.0%	12.5%	2.5%
Kjønnseffekt alle ¹	$\chi^2=71.1$, df=1, p<.01	$\chi^2=49.5$, df=1, p<.01)	$\chi^2=162.3$, df=1, p<.01	$\chi^2=97.1$, df=1, p<.01	$\chi^2=134.7$, df=1, p<.01	$\chi^2=387.0$, df=1, p<.01
Alderseffekt alle	$\chi^2=76.2$, df=5, p<.01	$\chi^2=43.5$, df=5, p<.01	$\chi^2=183.2$, df=5, p<.01	$\chi^2=180.8$, df=5, p<.01	$\chi^2=125.5$, df=5, p<.01	$\chi^2=120.0$, df=5, p<.01

¹Continuity correction



Tabell 4.4 Deltakelse i odds og livespill hos andre enn Norsk Tipping, tipping, tallspill, private pengespill, ferdighetsspill med pengeinnsats og andre spill brutt ned på kjønn og alder

	Odd og liveodds andre enn Norsk Tipping	Tipping	Tallspill	Private pengespill	Ferdighetsspill med pengeinnsats	Andre spill
Menn 16-25 år						
Alle (N=10 072)	10.1%	11.2%	21.2%	14.9%	4.7%	3.9%
Spillere (n=5 953)	21.8%	24.3%	45.9%	32.3%	10.1%	8.5%
Menn 26-35 år						
Alle (N=10 072)	11.3%	17.1%	50.3%	14.6%	3.8%	3.8%
Spillere (n=5 953)	17.0%	25.8%	75.9%	22.1%	5.7%	5.7%
Menn 36-45 år						
Alle (N=10 072)	5.6%	17.5%	57.9%	7.1%	2.1%	2.0%
Spillere (n=5 953)	8.3%	25.7%	85.0%	10.4%	3.1%	3.0%
Menn 46-55 år						
Alle (N=10 072)	2.6%	19.9%	60.2%	2.6%	0.9%	1.6%
Spillere (n=5 953)	3.9%	29.7%	89.8%	3.9%	1.4%	2.4%
Menn 56-65 år						
Alle (N=10 072)	1.7%	16.2%	59.1%	0.7%	0.2%	0.8%
Spillere (n=5 953)	2.6%	24.5%	89.8%	1.0%	0.3%	1.2%
Menn 66-74 år						
Alle (N=10 072)	0.8%	11.8%	56.4%	0.7%	0.0%	0.4%
Spillere (n=5 953)	1.3%	19.1%	91.3%	1.1%	0.0%	0.7%
Kvinner 16-25 år						
Alle (N=10 072)	1.3%	4.2%	14.8%	2.8%	3.8%	1.4%
Spillere (n=5 953)	4.2%	13.1%	46.6%	8.9%	12.0%	4.5%
Kvinner 26-35 år						
Alle (N=10 072)	0.9%	7.6%	38.6%	1.4%	3.9%	2.2%
Spillere (n=5 953)	1.6%	13.8%	70.1%	2.5%	7.1%	3.9%
Kvinner 36-45 år						
Alle (N=10 072)	0.7%	6.1%	47.5%	1.1%	3.4%	1.2%
Spillere (n=5 953)	1.2%	10.7%	83.4%	1.9%	5.9%	2.1%
Kvinner 46-55 år						
Alle (N=10 072)	0.3%	6.1%	53.2%	0.7%	1.5%	0.6%
Spillere (n=5 953)	0.4%	10.0%	86.4%	1.1%	2.4%	1.0%
Kvinner 56-65 år						
Alle	0.3%	7.6%	61.6%	0.2%	0.8%	0.2%
Spillere	0.5%	11.2%	90.9%	0.3%	1.1%	0.3%
Kvinner 66-74 år						
Alle (N=10 072)	0.5%	6.3%	58.0%	0.2%	0.3%	0.3%
Spillere (N=5 953)	0.8%	9.8%	90.7%	0.2%	0.5%	0.5%
Kjønnseffekt alle ¹	$\chi^2=207.8$ df=1, p<.01	$\chi^2=235.8$ df=1, p<.01	$\chi^2=34.9$ df=1, p<.01	$\chi^2=237.9$ df=1, p<.01	$\chi^2=1.0$ df=1, p>.05	$\chi^2=21.7$ df=1, p<.01
Alderseffekt alle	$\chi^2=152.1$, df=5, p<.01	$\chi^2=38.3$, df=5, p<.01	$\chi^2=862.7$, df=5, p<.01	$\chi^2=289.6$, df=5, p<.01	$\chi^2=105.3$, df=5, p<.01	$\chi^2=58.0$, df=5, p<.01

¹Continuity correction

Menn hadde høyere deltakelse i alle spill bortsett fra skrapelodd (ikke internett), bingo og databingo i bingolokale, bingo på internett og ferdighetsspill med pengeinnsats. For de fleste spill var det en fallende tendens til deltakelse med alder, bortsett fra spill på hester og tipping, der det var høyest deltakelse blant de midtre aldersgrupper. For tallspill var det en tendens til økende deltakelse med alder. For bingo i bingolokale, databingo i bingolokale og for Belago var deltakelse urelatert til aldersgruppe. Samlet ser det ut til å være en viss tendens til at nyere spill relativt sett mer hyppig spilles av yngre, sammenliknet med spill som har vært på markedet lenge (som tipping, tallspill, hester og bingospill).

For å undersøke forskjellen i penger brukt på spesifikke spill mellom respondenter med ingen/små problem med pengespill (normalspillere) (CPGI skåre 0-2) og dem med større problem med pengespill (CPGI skåre 3-27) ble det gjort en analyse av dem som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder. Mann-Whitney U test ble brukt for å undersøke om grad av pengeforbruk var forskjellig mellom normalspillere og moderate risikospillere/ problemspillere. Siden det var en sterk venstredreining i fordelingen av penger brukt på de ulike spillene ble kategoriene ”1 – 1 000 kr” og ”1 001 – 5 000 kr” slått sammen til en kategori; ”1 – 5000 kr”. Kategoriene ”5 001 – 10 000 kr”, ”10 001 – 25 000 kr” og ”mer enn 25 000 kr” ble slått sammen til en kategori; ”mer enn 5 000 kr”. Resultatene er vist i tabell 4.5.

Tabell 4.5 Prosent av normalspillere og moderate risikospillere/problemspillere i forhold til deltakelse og pengeforbruk på ulike typer spill

	n	Sign	Ikke spilt	1 – 5000 kr	Mer enn 5000 kr
Skrapelodd (ikke på internett)					
Normalspillere	5 524	Mann-Whitney U test, p<.01)	41.8%	58.1%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	294		33.0%	63.9%	3.1%
Skrapelodd (internett)					
Normalspillere	5 494	Mann-Whitney U test, p<.01)	99.5%	0.5%	0.0%
Moderate risiko/problemspillere	288		91.3%	8.3%	0.3%
Bingo i bingolokale					
Normalspillere	5 496	Mann-Whitney U test, p<.01)	96.6%	3.3%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	289		86.2%	10.4%	3.5%
Databingo i bingolokale					
Normalspillere	5 505	Mann-Whitney U test, p<.01)	99.5%	0.5%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	289		88.6%	8.0%	3.5%
Belago (Norsk Tipping sine terminaler)					
Normalspillere	5 501	Mann-Whitney U test, p<.01)	99.4%	0.6%	0.0%
Moderate risiko/problemspillere	290		90.3%	8.3%	1.4%
Bingo på internett					
Normalspillere	5 506	Mann-Whitney U test, p<.01)	99.7%	0.3%	0.0%
Moderate risiko/problemspillere	289		91.0%	7.6%	1.4%
Spilleautomater i lokale (Multix)					
Normalspillere	5 508	Mann-Whitney U test, p<.01)	94.7%	5.2%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	291		69.8%	21.6%	8.6%



Pengespill båt Norge-utland					
Normalspillere	5 507	Mann-Whitney U test, p<.01)	90.7%	9.2%	0.0%
Moderate risiko/problemspillere	292		71.9%	23.6%	4.5%
Poker på internett					
Normalspillere	5 506	Mann-Whitney U test, p<.01)	96.6%	3.2%	0.2%
Moderate risiko/problemspillere	290		70.0%	24.4%	5.5%
Spilleautomater/kasinospill internett					
Normalspillere	5 504	Mann-Whitney U test, p<.01)	96.9%	3.0%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	291		70.8%	22.0%	7.2%
Spill på hester					
Normalspillere	5 511	Mann-Whitney U test, p<.01)	80.9%	18.4%	0.7%
Moderate risiko/problemspillere	292		61.6%	27.1%	11.3%
Odds- og liveodds hos Norsk Tipping					
Normalspillere	5 495	Mann-Whitney U test, p<.01)	87.6%	11.9%	0.5%
Moderate risiko/problemspillere	291		58.8%	32.0%	9.3%
Odds- og liveodds ikke Norsk Tipping					
Normalspillere	5 475	Mann-Whitney U test, p<.01)	95.4%	4.3%	0.2%
Moderate risiko/problemspillere	286		72.0%	18.9%	9.1%
Tipping					
Normalspillere	5 476	Mann-Whitney U test, p<.01)	81.8%	17.6%	0.6%
Moderate risiko/problemspillere	291		54.3%	41.2%	4.5%
Tallspill (Lotto, Keno, Joker, Extra, etc.)					
Normalspillere	5 581	Mann-Whitney U test, p<.01)	18.6%	74.1%	7.3%
Moderate risiko/problemspillere	293		19.8%	61.4%	18.8%
Private pengespill					
Normalspillere	5 497	Mann-Whitney U test, p<.01)	93.4%	6.4%	0.2%
Moderate risiko/problemspillere	287		74.9%	19.5%	5.6%
Ferdighetsspill med pengeinnsats					
Normalspillere	5 503	Mann-Whitney U test, p<.01)	96.5%	3.5%	0.0%
Moderate risiko/problemspillere	290		87.2%	12.1%	0.7%
Annet					
Normalspillere	4 669	Mann-Whitney U test, p<.01)	97.0%	3.0%	0.1%
Moderate risiko/problemspillere	223		88.8%	8.1%	3.1%



For samtlige spill sees et signifikant større forbruk hos moderate risikospillere/problemspillere sammenliknet med normalspillere. Således ser ingen spill ut til å peke seg særskilt ut.

For å undersøke hvor stor andel av dem som deltok i ulike spill som tilhørte ulike problemspillkategorier ble en separat analyse gjort for dette. Resultatene er vist i tabell 4.6.

Tabell 4.6. Andelen av dem som deltok i ulike typer spill som er ikke-problemspillere/lavrisikospillere og moderate risikospillere/ problemspillere

Spill	n	Ikke-problemspillere og lavrisikospillere	Moderate risikospillere og problemspillere	Total	Forholdstall ¹
Skrapelodd (ikke på internett)	3 411	94.2%	5.8%	100.0%	0.06
Skrapelodd (internett)	55	54.5%	45.5%	100.0%	0.83
Bingo i bingolokale	228	82.5%	17.5%	100.0%	0.21
Databingo i bingolokale	61	45.9%	54.1%	100.0%	1.18
Belago (Norsk tipping sine terminaler)	62	54.8%	45.2%	100.0%	0.82
Bingo på internett	42	38.1%	61.9%	100.0%	1.62
Spilleautomater i lokale (Multix)	380	76.8%	23.2%	100.0%	0.30
Pengespill båt Norge-utland	593	86.2%	13.8%	100.0%	0.16
Poker på internett	274	67.9%	32.1%	100.0%	0.47
Spilleautomater/kasinospill på internett	255	66.7%	33.3%	100.0%	0.50
Spill på hester	1 166	90.3%	9.7%	100.0%	0.11
Odds- og liveodds hos Norsk Tipping	801	85.0%	15.0%	100.0%	0.18
Odds- og liveodds ikke Norsk Tipping	331	75.8%	24.2%	100.0%	0.32
Tipping	1 131	88.1%	11.9%	100.0%	0.14
Tallspill (Lotto, Keno, Joker, Extra, etc.)	4 778	95.1%	4.9%	100%	0.05
Private pengespill	443	83.2%	16.8%	100%	0.20
Ferdighetsspill med pengeinnsats	230	83.9%	16.1%	100%	0.19
Annet	168	84.5%	15.5%	100%	0.18

¹Forholdtallet viser andel moderate risikospillere/problemspillere som deltar i forhold til ikke-problemspillere og lavrisikospillere



Med tanke på at moderate risikospillere/problemspillere utgjør 5.0% av dem som har deltatt i pengespill fremgår det av tabellen at disse er overrepresentert med hensyn til deltakelse i alle typer spill, bortsett fra tallspill. De moderate risikospillere/problemspillere er særlig overrepresentert i spill som spilles av relativt få (særlig bingo på internett, databingo i bingolokale, skrapelodd på internett og Belago). Det kan bety at disse spillene har særskilte egenskaper som er avhengighetsskapende. En annen fortolkning er at moderate risikospillere/problemspillere i større grad enn andre prøver ut nyere og flere ulike typer spill.

I volum er det tallspill som dominerer deltakelse og høy innsats, med tipping, hestespill, odds- og liveodds hos Norsk Tipping på plassene bak.

Når det gjelder spill som spillerne selv rapporterer problemer med er det ulike typer bingospill og Belago som er de hyppigst nevnte. Spillene der moderate risikospillere/problemspillere er særlig overrepresentert med hensyn til deltakelse er bingo på internett, databingo i bingolokale, skrapelodd på internett og Belago.

Se kapittel 5 med særskilt fokus på pengespill på internett.



KAPITTEL 5. PENGESPILL PÅ INTERNETT

De siste årene har en sett en stor økning i pengespill tilgjengelig på internett. Parallelt med dette har en også sett en stor økning i tilgangen til internett. Tradisjonelt har folks tilgang til internett vært basert på stasjonære PC-er, men i dag får mange tilgang til internett via bærbar datamaskin, nettbrett og mobiltelefon. Dette tilsier at tilgangen til muligheter for deltakelse i pengespill for mange har økt betraktelig de siste årene (Gainsbury, Wood, Russell, Hing, & Blaszczynski,

2012). For å undersøke frekvensen av pengespill på internett ble respondentene bedt om å angi hvor ofte de spilte pengespill via stasjonær datamaskin, bærbar datamaskin, nettbrett og mobiltelefon. Svaralternativene var ”aldri”, ”sjeldnere enn en gang per måned”, ”omtrent månedlig”, ”omtrent ukentlig” og ”omtrent daglig”. Tabell 5.1 viser fordelingen av andel respondenter innen hver svarkategori.

Tabell 5.1 Andel respondenter som har spilt pengespill på internett via ulike typer tilgang

		n	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Omtrent ukentlig	Omtrent daglig
a.	Stasjonær datamaskin	5 837	90.9%	5.3%	1.9%	1.7%	0.2%
b.	Bærbar datamaskin	5 848	84.6%	9.0%	3.5%	2.6%	0.4%
c.	Nettbrett	5 818	93.3%	3.8%	1.6%	1.1%	0.2%
d.	Mobiltelefon	5 831	87.6%	5.7%	3.5%	2.8%	0.4%

Kun de som hadde deltatt i pengespill de siste 12 månedene ble bedt om å svare på spørsmålene om pengespill på internett. Som vist i tabell 5.1 skjer størst bruk via bærbar datamaskin og mobiltelefon. Det er likevel helt åpenbart at det er en sterk venstredreining i fordelingen (de fleste har aldri spilt på internett). For å undersøke om spilling på internett var relatert til kjønn, aldergrupper og pengespillproblemer ble frekvenskategoriene ”omtrent ukentlig” og ”omtrent

daglig” slått sammen, da det var relativt få som hadde angitt disse svaralternativene, særlig det siste. I analysene ble pengespillproblemkategoriene ”ikke-pengespillproblemer” og ”lavrisikospiller” slått sammen til en kategori (normalspillere), mens ”moderat risikospiller” og ”problemspiller” utgjorde den andre kategorien. I tabell 5.2. vises frekvens av pengespill på internett brutt ned på kjønn.



Tabell 5.2 Andel respondenter som har spilt pengespill på internett via ulike typer tilgang brutt ned på kjønn

		n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Ukentlig eller oftere
a.	Stasjonær datamaskin		$(\chi^2=147.6, df=3, p<.01)$				
	Menn	3 146					
	Kvinner	2 691		95.8%	2.5%	0.8%	0.9%
b.	Bærbar datamaskin		$(\chi^2=231.6, df=3, p<.01)$				
	Menn	3 150					
	Kvinner	2 700		92.3%	4.6%	1.6%	1.5%
c.	Nettbrett		$(\chi^2=78.8, df=3, p<.01)$				
	Menn	3 134					
	Kvinner	2 684		96.4%	2.1%	0.7%	0.8%
d.	Mobiltelefon		$(\chi^2=123.5, df=3, p<.01)$				
	Menn	3 145					
	Kvinner	2 687		92.6%	4.1%	1.6%	1.7%

Som vist spiller menn langt mer hyppig pengespill på internett enn kvinner, uavhengig av type tilgang.

Tabell 5.3 viser deltakelse i pengespill på internett via ulike typer tilganger brutt ned på aldersgrupper.

Tabell 5.3 Andel respondenter som har spilt pengespill på internett via ulike typer tilgang brutt ned på aldersgrupper

		n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Ukentlig eller oftere
a.	Stasjonær datamaskin		$(\chi^2=64.5.6, df=15, p<.01)$				
	16-25 år	696		88.9%	7.9%	1.4%	1.7%
	26-35 år	1 079		89.4%	6.6%	2.5%	1.5%
	36-45 år	1 230		88.4%	7.7%	2.1%	1.8%
	46-55 år	1 155		92.5%	3.5%	2.1%	1.9%
	56-65 år	1 046		92.4%	3.4%	1.5%	2.7%
	66-74 år	632		94.6%	1.9%	1.7%	1.7%
b.	Bærbar datamaskin		$(\chi^2=280.4, df=15, p<.01)$				
	16-25 år	698		71.3%	19.1%	6.3%	3.3%
	26-35 år	1 087		77.0%	13.9%	4.3%	4.8%
	36-45 år	1 232		84.1%	9.9%	3.4%	2.6%
	46-55 år	1 158		87.8%	6.0%	3.3%	2.9%
	56-65 år	1 048		91.6%	3.6%	2.3%	2.5%
	66-74 år	626		95.7%	1.9%	1.1%	1.3%
c.	Nettbrett		$(\chi^2=112.5, df=15, p<.01)$				
	16-25 år	698		88.7%	6.7%	2.7%	1.9%
	26-35 år	1 078		90.9%	5.9%	1.9%	1.2%
	36-45 år	1 229		91.0%	5.0%	2.1%	2.0%
	46-55 år	1 155		94.5%	2.7%	1.6%	1.2%
	56-65 år	1 036		97.1%	1.5%	0.6%	0.8%
	66-74 år	621		99.0%	0.3%	0.2%	0.5%
d.	Mobiltelefon		$(\chi^2=292.9, df=15, p<.01)$				
	16-25 år	696		78.6%	11.4%	5.7%	4.3%
	26-35 år	1 085		80.3%	8.7%	6.1%	5.0%
	36-45 år	1 235		83.1%	7.0%	4.8%	5.1%
	46-55 år	1 157		90.7%	4.6%	2.2%	2.6%
	56-65 år	1 037		96.5%	1.7%	1.1%	0.7%
	66-74 år	623		98.4%	0.5%	0.5%	0.6%

Som det fremgår av tabellen er det en negativ sammenheng mellom alder og pengespill på internett for alle typer internetttilgang (mindre spill på internett med stigende alder). Særlig i de tre høyeste aldersgruppene (46-55 år, 56-65 år og 66-74 år) er det langt mindre frekvent spilling på internett sammenliknet med de yngre aldersgruppene. Dette reflekterer trolig

at yngre er mer fortrolig med å bruke internett og er storforbrukere av internett sammenliknet med eldre. Det er også mulig at pengespillene som spilles på internett appellerer mer til yngre enn eldre. Vi undersøkte så om problemspillingskategori var relatert til spillefrekvens på internett. Resultatene er vist i tabell 5.4.

Tabell 5.4 Andel respondenter som har spilt pengespill på internett via ulike typer tilgang brutt ned på spillerkategori

		n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Ukentlig eller oftere
a.	Stasjonær datamaskin						
	Normalspillere	5 540	$(\chi^2=189.9, df=3, p<.01)$	92.0%	4.7%	1.7%	1.5%
	Moderate risiko/problemspillere	289		69.2%	15.9%	6.2%	8.7%
b.	Bærbar datamaskin						
	Normalspillere	5 547	$(\chi^2=393.8, df=3, p<.01)$	86.4%	8.5%	3.0%	2.2%
	Moderate risiko/problemspillere	294		51.0%	17.7%	12.9%	18.4%
c.	Nettbrett						
	Normalspillere	5 525	$(\chi^2=76.4, df=3, p<.01)$	94.0%	3.5%	1.4%	1.1%
	Moderate risiko/problemspillere	284		81.3%	8.8%	4.9%	4.9%
d.	Mobiltelefon						
	Normalspillere	5 534	$(\chi^2=157.0, df=3, p<.01)$	88.7%	5.4%	3.1%	2.7%
	Moderate risiko/problemspillere	289		66.1%	10.7%	10.4%	12.8%

Tabellen viser at langt større andel av moderate risikospillere/problemspillere spiller på nett enn normalspillere. Dette gjelder for alle typer tilganger, men er særlig utpreget for spill via bærbar datamaskin. Det konkluderes med at pengespill på internett er mer hyppig blant menn, yngre og personer med moderat

risiko/pengespillproblemer. Endelig slo vi sammen de ulike nettilgangene for å undersøke samlet omfanget av og korrelatene til spill på nett ved å la den kategorien respondenten hadde høyest frekvensskåre på bli gjeldene. Resultatene er vist i tabell 5.5.

Tabell 5.5 Spill samlet over internett for alle som har deltatt i pengespill siste 12 mnd også brutt ned på kjønn, alder og spillerkategori

	n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Omtrent ukentlig	Omtrent daglig
Alle	5 916		73.3%	12.8%	6.7%	6.4%	0.9%
Kjønn		$(\chi^2=345.6, df=4, p<.01)$					
Menn	3 195		63.6%	16.5%	9.6%	9.2%	1.1%
Kvinner	2 721		84.6%	8.5%	3.2%	3.1%	0.7%
Aldersgrupper		$(\chi^2=393.9, df=20, p<.01)$					
16-25 år	701		59.8%	23.0%	9.8%	4.7%	2.7%
26-35 år	1 093		61.4%	19.5%	9.4%	8.7%	1.0%
36-45 år	1 244		68.4%	15.2%	7.3%	8.1%	1.0%
46-55 år	1 173		78.3%	9.1%	6.0%	6.1%	0.5%
56-65 år	1 064		84.4%	6.3%	3.9%	5.0%	0.5%
66-74 år	643		89.9%	3.4%	3.1%	3.4%	0.2%
Spillerkategori		$(\chi^2=457.0, df=4, p<.01)$					
Normalspillere	5 611		75.3%	12.6%	6.1%	5.5%	0.5%
Moderate risiko/problemspillere	297		35.0%	16.8%	17.2%	22.2%	8.8%



Her er fordelingen også brutt ned på kjønn, aldersgrupper og spillerkategori. Resultatene viser at 73.3% av de som deltar i pengespill aldri spiller over internett. Menn spiller hyppigere pengespill på internett enn kvinner. Det samme gjelder generelt

ynge aldersgrupper sammenliknet med de eldre. Ikke overraskende var spilling på internett langt mer hyppig hos moderate risikospiller/problemspillere sammenliknet med normalspillere.



KAPITTEL 6. EKSPONERING FOR PENGESPILLREKLAME

For å undersøke grad av eksponering til reklame for pengespill ble alle respondentene bedt om å angi hvor ofte (aldri, sjeldnere enn en dag i måneden, 1-3 dager per måned, 1-2 dager per uke og 3 dager per

uke eller mer) de ble eksponert for pengespillreklame henholdsvis på TV, på internett, i aviser og i butikker.

Tabell 6.1 viser fordelingen av svarene.

Tabell 6.1 Andeler som har vært eksponert for reklame i ulike kanaler i løpet av de siste 12 månedene brutt ned på ulike frekvenser av eksponering.

Medier	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller mer
Reklame på TV	9 939	10.3%	17.3%	23.1%	23.2%	26.1%
Reklame på internett	9 807	21.7%	17.2%	19.4%	20.1%	21.6%
Reklame i aviser	9 808	31.9%	33.8%	20.0%	9.9%	4.4%
Reklame i butikker	9 849	13.4%	18.5%	22.0%	26.4%	19.6%

Som det fremgår av tabell 6.1 er det stor spredning i hvor hyppig respondentene i utvalget rapporterer å bli eksponert for pengespillreklame. TV er det mediet hvor den største delen av eksponeringen finner sted, mens aviser er det mediet der respondentene rapporterer minst

eksponering for pengespillreklame. For å undersøke om reklameeksponering i ulike medier er relatert til alder ble frekvens av eksponering for pengespillreklame via ulike medier brutt ned på aldersgrupper. Resultatene er vist i tabell 6.2.

Tabell 6.2 Andel som har vært eksponert for reklame i ulike kanaler i løpet av de siste 12 månedene brutt ned på ulike frekvenser av eksponering og alder.

Medier	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller mer
Reklame på TV	$(\chi^2=1063.9,$ df=20, p<.01)					
16-25 år (n=1 782)		5.7%	8.6%	17.7%	25.9%	42.2%
26-35 år (n=1 791)		6.6%	14.2%	19.7%	26.2%	33.2%
36-45 år (n=1 971)		8.1%	15.1%	24.3%	26.1%	26.4%
46-55 år (n=1 811)		8.9%	19.3%	25.5%	23.8%	22.5%
56-65 år (n=1 573)		15.1%	25.5%	28.9%	18.0%	12.6%
66-74 år (n=1 000)		25.0%	25.8%	23.6%	13.9%	11.7%
Reklame på internett	$(\chi^2=2615.4,$ df=20, p<.01)					
16-25 år (n=1 781)		3.5%	7.6%	17.9%	29.9%	41.0%
26-35 år (n=1 783)		8.2%	13.7%	22.5%	24.9%	30.7%
36-45 år (n=1 966)		14.2%	20.3%	22.6%	22.4%	20.4%
46-55 år (n=1 795)		23.9%	22.6%	20.1%	18.4%	15.0%
56-65 år (n=1 540)		41.1%	22.6%	17.7%	10.5%	8.1%
66-74 år (n= 941)		61.6%	16.7%	10.8%	6.2%	4.7%
Reklame i aviser	$(\chi^2=273.1,$ df=20, p<.01)					
16-25 år (n=1 777)		42.7%	34.0%	16.5%	4.8%	2.0%
26-35 år (n=1 780)		33.9%	36.3%	18.4%	7.9%	3.5%
36-45 år (n=1 961)		26.4%	36.1%	20.4%	11.7%	5.4%
46-55 år (n=1 793)		26.0%	34.2%	22.6%	12.2%	5.0%
56-65 år (n=1 541)		28.9%	30.8%	21.9%	12.6%	4.8%
66-74 år (n= 957)		35.4%	28.5%	20.4%	10.8%	4.9%
Reklame i butikker	$(\chi^2=326.7,$ df=20, p<.01)					
16-25 år (n=1 779)		15.0%	20.2%	22.1%	22.1%	20.6%
26-35 år (n=1 780)		10.5%	16.3%	20.8%	29.3%	23.0%
36-45 år (n=1 966)		9.7%	15.2%	21.2%	21.6%	22.2%
46-55 år (n=1 800)		10.3%	17.2%	23.3%	29.3%	19.9%
56-65 år (n=1 552)		16.7%	21.8%	32.1%	22.6%	15.9%
66-74 år (n= 971)		13.4%	23.6%	21.8%	18.8%	11.5%

Når det gjelder reklame for pengespill på TV blir yngre langt mer hyppig eksponert for dette enn eldre. En tilsvarende tendens, dog noe sterkere, gjør seg gjeldene når det gjelder eksponering for reklame over internett. Mens bare 3.5% av respondentene mellom 16 og 25 år rapporterer aldri å ha sett slik reklame på internett i løpet av det siste året, er den korresponderende andelen 61.6% hos respondentene 66-74 år. Tilsvarende viser resultatene at mens 41.0% i aldersgruppen 16-25 år eksponeres for pengespillreklame over internett 3 dager per uke eller oftere er det bare 4.7% av respondentene i aldersgruppen 66-74 år som

rapporterer det samme. Funnene vedrørende TV er ikke i overensstemmelse med tidsbruksstudier, som faktisk viser at yngre ser mindre på TV enn eldre (Statistisk sentralbyrå, 2012). Funnene våre kan imidlertid forklares med at yngre gjerne ser mer på kanaler med reklame for pengespill, sammenliknet med de eldre, eventuelt at yngre er mer oppmerksom på reklame som vises. Funnene er for øvrig i tråd med studier som viser at yngre bruker internett mer enn eldre (Helsper, 2010). Når det gjelder eksponering for pengespillreklame fra aviser viser resultatene et noe annet bilde. Det er primært de middelaldrende

og de eldste aldersgruppene som eksponeres mest for reklame for pengespill via dette mediet, og i mindre grad de yngre. Resultatene viser at pengespillreklame eksponert for i butikker rapporteres mest av dem i aldersgruppene 26-35 år og 36-45 år. Generelt viser analysene at den klareste alderseffekten gjelder eksponering for pengespillreklame via TV og internett

der de yngre rapporterer mer hyppig eksponering enn de eldre. Det ble videre undersøkt om eksponering for pengespillreklame var forskjellig for respondenter uten pengespillproblemer/lavrisikospillere og moderate risikospillere/problemspillere. Resultatene fra disse analysene er vist i tabell 6.3.

Tabell 6.3 Andel som har vært eksponert for reklame i ulike kanaler i løpet av de siste 12 månedene brutt ned på ulike frekvenser av eksponering og grad av pengespillproblemer

Medier	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller mer
Reklame på TV Ikke pengespillproblem / lavrisiko (n=9 618) Moderat risikospiller/problemspiller (n=300)	($\chi^2=14.1$, df=4, p<.01)	10.4% 8.3%	17.3% 15.0%	23.3% 19.7%	23.2% 21.7%	25.8% 35.3%
Reklame på internett Ikke pengespillproblem / lavrisiko (n=9 500) Moderat risikospiller/problemspiller (n=296)	($\chi^2=55.1$, df=4, p<.01)	22.0% 13.5%	17.4% 12.5%	19.6% 13.9%	20.0% 22.6%	21.1% 37.5%
Reklame i aviser Ikke pengespillproblem / lavrisiko (n=9 502) Moderat risikospiller/problemspiller (n=298)	($\chi^2=5.7$, df=4, p>.05)	32.0% 30.9%	33.9% 30.2%	19.9% 21.8%	9.9% 10.4%	3.4% 6.7%
Reklame i butikker Ikke pengespillproblem / lavrisiko (n=9 540) Moderat risikospiller/problemspiller (n=298)	($\chi^2=34.1$ df=4, p<.01)	13.6% 7.0%	18.5% 20.1%	22.2% 16.4%	26.4% 25.5%	19.3% 30.9%

Som vist i tabellen rapporterer de moderate risikospillere/problemspillerne større grad av eksponering for pengespillreklame enn respondentene uten pengespillproblem/lavrisikospillere på alle medier, bortsett fra aviser. En mulig årsak til at personer med pengespillproblemer rapporterer mer eksponering for pengespillreklame enn dem uten pengespillproblemer kan være at førstnevnte gruppe i større grad får oppmerksomheten automatisk dratt mot stimuli som er assosiert med deres avhengighet. Dette er

i tråd med en tidligere norsk studie (Molde et al., 2010) og en nylig publisert internasjonal oversiktsartikkel (Hønsi, Mentzoni, Molde, & Pallesen, 2013). I en svensk intervjustudie opplevde spilleavhengige at spillereklame opprettholdt deres problem, og til og med kunne forårsake tilbakefall (Binde, 2007). Se for øvrig kapittel 7 med tanke på opplevd påvirkning fra pengespillreklame.



KAPITTEL 7. OPPLEVD PÅVIRKNING FRA PENGESPILLREKLAME

For å undersøke i hvilken grad ens holdninger til og atferd i forbindelse med pengespill ble påvirket av reklame ble en subskala med fem ledd fra the Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ), supplert med fire selvkonstruerte ledd, administrert.

En totalskåre kan kalkuleres ved å summere skåren fra alle leddene. Kun de som deltok i pengespill ble bedt om å besvare spørsmålene om reklame. Fordeling av svarene på de ni leddene er vist i tabell 7.1.

7.1 Fordeling av svar (prosent) på reklamesubskalaen fra *The Effect of Gambling Advertising Questionnaire*, sumskåre og standardavvik (SD) for hvert ledd

	Leddene i reklameskalaen	n	Veldig uenig	Litt uenig	Litt enig	Veldig enig	Gjennomsnitt (SD)
a.	Det er større sjanse for at jeg deltar i pengespill etter at jeg har sett reklame for pengespill	5 875	51.2%	18.7%	26.1%	4.0%	1.83 (0.95)
b.	Reklame for pengespill påvirker ikke hvor ofte jeg spiller	5 875	17.6%	16.0%	15.7%	50.8%	2.00 (1.17)
c.	Reklame for pengespill gjør meg mer interessert i pengespill	5 863	58.9%	18.3%	19.0%	3.7%	1.68 (0.91)
d.	Reklame for pengespill gjør at jeg vurderer å spille i fremtiden	5 852	57.1%	19.2%	19.8%	3.9%	1.70 (0.92)
e.	Jeg følger ikke med på reklame for pengespill	5 867	14.6%	15.5%	20.1%	49.8%	1.95 (1.11)
f.	Reklame har gjort at jeg kjenner til flere former for pengespill	5 845	21.3%	11.1%	44.3%	23.2%	2.69 (1.05)
g.	Reklame har gjort at jeg kjenner til flere selskaper som tilbyr pengespill	5 836	23.2%	11.1%	39.0%	26.7%	2.69 (1.10)
h.	Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (bruker mer penger)	5 861	83.7%	10.5%	4.2%	1.6%	1.24 (0.60)
i.	Reklame for pengespill gjør meg mer positivt innstilt til pengespill	5 869	65.6%	21.3%	11.2%	1.9%	1.49 (0.77)

Det ble også kalkulert en gjennomsnittsskåre for hvert ledd. Desto høyere skåre desto høyere influens fra reklamen. En sumskåre ble laget ved å addere skårene (veldig uenig = 1 til veldig enig = 4) fra alle ledd og så dele summen på 9 (antall ledd). Ledd b og e ble reversert før skårene fra disse ble inkludert i sumskåren. Ut fra svarfordelingen i tabellen virker det som en hovedtendens at reklame har en betydelig effekt med hensyn til å informere forbrukerne om ulike former for pengespill og ulike selskaper som tilbyr pengespill (følger med på reklame, kjenner til flere former for pengespill, kjenner til flere selskaper

som tilbyr pengespill). Reklamen ser ut til å påvirke både spilleatferden (frekvens, sjanse for å delta), og spilleintensjoner (vurderer å spille i fremtiden) litt. Holdninger til pengespill ser også ut til å kunne bli mer positiv etter eksponering for pengespillreklame (gjør meg mer interessert, gjør meg positivt innstilt). Reklame for pengespill ser imidlertid ikke ut til å ha veldig stor subjektiv innvirkning på risikoen respondentene rapporterer de er villige til å ta under spilling. Samlet sett synes reklame for pengespill å ha en relativt stor influens på spillerne.



For å undersøke om reklamens innvirkning var relatert til alder, kjønn og problemspillkategori ble sumskåre for reklameskalaen lagt inn som avhengig variabel i en enveis-ANOVA (en for aldersgrupper og en for problemspillkategori). T-test for uavhengige utvalg ble brukt for å undersøke eventuelle kjønnsforskjeller.

Enveis-ANOVA for aldersgrupper var signifikant ($F_{5,5849} = 81.3, p < .01$). Bonferonni ble brukt som oppfølgingstest. Tabell 7.2 viser sumskåren og standardavviket for de ulike aldersgruppene og angir mellom hvilke grupper det er signifikante forskjeller i influens fra reklame.

Tabell 7.2 Influens fra reklame på pengespillatferd og holdninger brutt ned på aldersgrupper

Gruppe nr.	Aldersgruppe	n	Sumskåre	Standardavvik	Sign forskjell ¹
1	16-25 år	702	2.07	0.56	4, 5, 6
2	26-35 år	1 087	2.06	0.56	4, 5, 6
3	36-45 år	1 234	2.02	0.59	4, 5, 6
4	46-55 år	1 170	1.88	0.56	1, 2, 3, 5 6
5	56-64 år	1 048	1.74	0.54	1, 2, 3, 4
6	66-74 år	614	1.67	0.45	1, 2, 3, 4

¹Tallene viser hvilke aldersgrupper den spesifikke aldergruppen skårer signifikant forskjellig fra (Bonferonni-korrigert)

Som det fremgår av tabellen er det nærmest en lineær funksjon av alder (desto høyere skåre desto mer influert fra reklame). Funnene viser at med lavere alder desto mer influert av reklame for pengespill oppgir

respondentene å være. Tabell 7.3 viser forskjellene mellom menn og kvinner når det gjelder influens fra reklame for pengespill.

Tabell 7.3. Influens fra reklame på pengespillatferd og holdninger brutt ned på kjønn

Kjønn	Sumskåre ¹	Standardavvik
Menn	1.99	0.55
Kvinner	1.83	0.57

¹Forskjellen er statistisk signifikant ($p < .01$)

Menn skårte høyere (mer influert av reklame) enn kvinner og forskjellen var statistisk signifikant ($t = 11.0$, $df = 5853$, $p < .01$). Til slutt ble gjort en enveis-ANOVA for å undersøke om personer i ulike

problemspillkategorier skårte forskjellig vedrørende påvirkning fra pengespillrelatert reklame. Resultatene er vist i tabell 7.4

Tabell 7.4 *Influens fra reklame på pengespillatferd og holdninger brutt ned på pengespillproblemkategorier*

Gruppe nr	Problemspillkategori	n	Sumskåre	Standardavvik	Sign forskjell ¹
1	Ikke pengespillproblemer	4 191	1.85	0.53	2, 3, 4
2	Lavrisikospiller	757	2.18	0.58	1, 3, 4
3	Moderat risikospiller	229	2.35	0.61	1, 2, 4
4	Problemspiller	60	2.58	0.79	1, 2, 3

¹Tallene viser hvilke pengespillproblemkategori den spesifikke kategorien/gruppen skårer signifikant forskjellig fra (Bonferonni-korrigert)

Analysene viste at gruppene skårte forskjellig på opplevd innvirkning fra reklame ($F_{3,5833} = 146.7$, $p < .01$). Som vist i tabellen oppgir personer med større problem å bli mer påvirket av reklame enn de med mindre problem. Dette er i tråd med en svensk intervjustudie (Binde, 2007). Med tanke på funnene er disse videre i tråd med påstander om at yngre blir mer influert av reklame enn eldre, da yngre ofte ikke har samme grad av kritisk vurderingsevne som eldre personer (Friend & Ladd, 2009). Funnene er også i tråd med studier som indikerer at reklame for pengespill ofte retter seg spesifikt mot yngre (McMullan & Miller,

2009; Slater, Tiggemann, Hawkins, & Werchon, 2012). Videre undersøkte vi forskjellen mellom respondenter uten pengespillproblem/lavrisikospillere og moderate risikospillere/problemspillere på hvert av de 9 leddene som målte innvirkning fra pengespillreklame. Vi supplerte t-testene for uavhengige utvalg med effektstørrelser (Cohens d) for å presentere et tolkbart uttrykk for gruppeforskjellene. Som en tommelfingerregel er 0.2 en liten effekt, 0.5 er middels mens verdier fra 0.8 og over regnes som store effekter (Cohen, 1988). Resultatene er vist i tabell 7.5.

7.5 Gjennomsnittskåre (og standardavvik) for ikke-problemspillere/lavrisikospillere ($n = 5\ 527-5\ 565$) og moderate risikospillere / problemspillere ($n = 289-293$) på leddene som måler innvirkning fra pengespillreklame

Leddene i reklameskalaen		Ikke problemspillere / lavrisikospillere	Moderate risikospillere / problemspillere	t	Cohens d^1
a.	Det er større sjanse for at jeg deltar i pengespill etter at jeg har sett reklame for pengespill	1.80 (0.94)	2.38 (1.02)	9.4**	0.61
b.	Reklame for pengespill påvirker ikke hvor ofte jeg spiller	1.99 (1.17)	2.32 (1.05)	5.1**	0.27
c.	Reklame for pengespill gjør meg mer interessert i pengespill	1.64 (0.89)	2.29 (1.04)	10.4**	0.72
d.	Reklame for pengespill gjør at jeg vurderer å spille i fremtiden	1.68 (0.90)	2.28 (1.07)	9.4**	0.66
e.	Jeg følger ikke med på reklame for pengespill	1.93 (1.11)	2.29 (1.02)	5.3**	0.33
f.	Reklame har gjort at jeg kjenner til flere former for pengespill	2.68 (1.05)	2.96 (1.03)	4.5**	0.27
g.	Reklame har gjort at jeg kjenner til flere selskap som tilbyr pengespill	2.67 (1.10)	3.17 (0.97)	8.7**	0.46
h.	Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (braker mer penger)	1.20 (0.54)	1.93 (1.06)	11.6**	1.27
i.	Reklame for pengespill gjør meg mer positivt innstilt til pengespill	1.47 (0.75)	2.04 (0.95)	10.1**	0.75

** $p < .01$, $t = t$ -verdi; '0.2=liten effekt, 0.5=middels effekt, 0.8=stor effekt

Som det fremkommer av tabellen, varierer effektstørrelsene i stor grad. En effektstørrelse peker seg særlig ut som stor, denne er relatert til leddet om at reklame får meg til å spille med høyere risiko/brake mer penger. Selv om det har vært hevdet at rapportert effekt av reklame for pengespill og andre produkter ofte er basert på "tredjepersonseffekten" (at en tror andre blir mer påvirket av reklame enn en selv) (Youn, Faber, & Shah, 2000) viser våre resultat at det selvrapposteres om relativ stor innvirkning. Det er videre åpenbart at innvirkningen subjektivt ser ut til å være sterkere for antatt svake grupper (yngre og personer med pengespillproblem) enn for andre. Det er i denne sammenhengen verd å merke seg at det leddet

på reklameskalaen som skilte best mellom respondenter uten pengespillproblem/lavrisikospillere og moderate risikospillere/problemspillere omhandlet å spille med høyere risiko (brake mer penger) på grunn av reklame for pengespill. I denne sammenhengen kan det være på sin plass å minne om rapporter som indikerer at pengespillreklame ser ut til å kunne utløse tilbakefall hos enkelte som sliter med pengespillproblem (Binde, 2007).

Samlet tilsier resultatene at en diskusjon om reklameforbud/begrensinger når det gjelder pengespillreklame er betimelig.



KAPITTEL 8. REGULERING OG KONTROLL AV EGET PENGESPILLFORBRUK

Strukturelle reguleringsmekanismer er innretninger ved spillene som er ment å begrense spillenes skadelige og avhengighetsskapende potensiale. For å kartlegge holdninger til aktuelle og potensielle strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill ble det stilt spørsmål om hvor enig respondenten var i utsagn knyttet til 10 potensielle reguleringsmekanismer. De 10 mekanismene var basert på en litteraturgjennomgang (Mentzoni, 2013) samt en nylig publisert survey om holdninger til potensielle reguleringsmekanismer

(Gainsbury et al., 2013). Hver påstand skulle besvares langs en skala fra 1 (helt uenig) til 5 (helt enig). En totalskåre ble kalkulert ved å summere alle leddene og dele på 10, således varierte denne mellom 1 og 5. Høyere skåre reflekterer mer positive holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill. Kun de som deltok i pengespill ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Tabell 8.1 viser fordelingen av skårer samt gjennomsnittskåre og standardavvik for hvert ledd.

8.1 Fordeling av svar (antall) på skalaen om spilleregulering og gjennomsnittskåre og standardavvik (SD) for hvert ledd

	Leddene i spillereguleringsskalaen	n	Helt uenig	Uenig	Verken uenig eller enig	Enig	Helt enig	Gjennomsnitt (SD)
a.	At gevinster går inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill	5 787	21.3%	5.7%	38.4%	19.1%	15.5%	3.02 (1.31)
b.	Øvre grense for innsats	5 768	22.5%	7.0%	36.3%	17.7%	15.5%	2.98 (1.33)
c.	Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt	5 733	21.1%	5.9%	35.0%	21.7%	16.3%	3.06 (1.33)
d.	Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt	5 744	22.4%	7.3%	42.0%	16.5%	11.7%	2.88 (1.26)
e.	Øvre grense for hvor mye en kan vinne	5 745	25.5%	9.3%	38.2%	15.2%	11.7%	2.78 (1.30)
f.	At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape	5 734	20.7%	5.9%	36.6%	20.6%	16.2%	3.06 (1.32)
g.	At jeg på forhånd kan sette en grense på spillet for hvor mye jeg kan tape	5 760	19.6%	5.3%	34.8%	23.0%	17.2%	3.13 (1.32)
h.	At jeg på forhånd kan stille inn spillet på en grense for hvor lenge jeg kan spille	5 753	21.3%	7.1%	41.4%	17.6%	12.6%	2.93 (1.26)
i.	At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode	5 758	22.0%	6.6%	39.1%	17.8%	14.5%	2.96 (1.31)
j.	At jeg via spillet kan teste meg og få tilbakemelding på om jeg har spilleproblemer	5 752	21.9%	6.4%	41.5%	16.3%	13.9%	2.94 (1.29)

Som vist i tabellen er gjennomsnittskåren for alle leddene rundt 3, hvilket tilsvarer en forholdsvis nøytral holdning til reguleringsforslagene. Det bør bemerkes at det imidlertid er rimelig stor spredning av svar for hvert ledd. Reguleringsforslaget som respondentene i gjennomsnitt er minst positive til er ”en øvre grense for hvor mye en kan vinne”. Respondentene

er i gjennomsnitt mest positiv til forslaget om at personen selv på forhånd kan stille inn spillet på hvor mye en kan tape. For å undersøke om det generelt var kjønnsforskjeller i holdninger til regulering ble totalskåren for menn og kvinner sammenliknet. Resultatene er vist i tabell 8.2.

Tabell 8.2. Holdninger til strukturell pengespillregulering brutt ned på kjønn

Kjønn	Totalskåre ¹	Standardavvik
Menn (n = 3 149)	2.91	1.10
Kvinner (n = 2 607)	3.05	1.14

¹Forskjellen er statistisk signifikant ($p < .01$)

Kvinner var generelt mer positive til strukturelle reguleringsmekanismer ($t = 4.8$, $df = 5\ 757$, $p < .01$) enn menn. For å undersøke om holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer var relatert til

alder ble en enveis-ANOVA utført, der totalskåren ble sammenliknet på tvers av ulike aldersgrupper. Resultatene er presentert i tabell 8.3.

Tabell 8.3 Holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer brutt ned på aldersgrupper

Gruppe nr.	Aldersgruppe	n	Totalskåre	Standardavvik	Sign forskjell ¹
1	16-25 år	692	3.30	0.92	3, 4, 5, 6
2	26-35 år	1 087	3.18	0.95	3, 4, 5, 6
3	36-45 år	1 225	3.00	1.03	1, 2, 5, 6
4	46-55 år	1 153	2.93	1.18	1, 2, 5, 6
5	56-64 år	1 029	2.71	1.26	1, 2, 3, 4
6	66-74 år	578	2.71	1.27	1, 2, 3, 4

¹Tallene viser hvilke aldersgrupper den spesifikke aldergruppen skårer signifikant forskjellig fra (Bonferonni post hoc test)

Det ble funnet en signifikant hovedeffekt av aldersgruppe ($F_{5,5750} = 38.6$, $p < .01$). Noe overraskende viste resultatene at med stigende alder ble en mindre positiv til strukturelle reguleringsmekanismer.

Respondentene i de to laveste aldergruppene, 16-25 år og 26-35 år, var således de mest positive til strukturelle reguleringsmekanismer. Endelig undersøkte vi om respondentene uten pengespillproblemer/lavrisikospillere skåret forskjellig fra risikospillere/problemspillere på hvert av de 10 leddene som

målte holdninger til strukturell pengespillregulering. Resultatene er vist i tabell 8.4. Analysene ble supplert med effektstørrelser (Cohens d) for å lette fortolkningen av eventuelle gruppeforskjeller.

8.4 Gjennomsnittskåre (og standardavvik) for ikke-problemspillere/lavrisikospillere (n = 5 438 - 5 489) og moderate risikospillere/problemspillere (n = 286-293) på holdninger til strukturell regulering av pengespill

	Leddene som måler holdninger til strukturell Regulering av pengespill	Ikke problemspillere / moderate risikospillere	Moderate risikospillere / problemspillere	t	d
a.	At gevinster går inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill	3.00 (1.31)	3.29 (1.26)	3.7**	0.22
b.	Øvre grense for innsats	2.97 (1.34)	3.13 (1.30)	2.0*	0.12
c.	Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt	3.04 (1.33)	3.35 (1.27)	3.9**	0.23
d.	Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt	2.87 (1.26)	3.00 (1.25)	1.7	0.10
e.	Øvre grense for hvor mye en kan vinne	2.77 (1.30)	2.95 (1.37)	2.2*	0.14
f.	At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape	3.04 (1.32)	3.36 (1.22)	4.0**	0.24
g.	At jeg på forhånd kan sette en grense på spillet for hvor mye jeg kan tape	3.11 (1.32)	3.41 (1.25)	3.8**	0.23
h.	At jeg på forhånd kan stille inn spillet på en grense for hvor lenge jeg kan spille	2.92 (1.27)	3.07 (1.23)	1.9	0.12
i.	At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode	2.95 (1.30)	3.16 (1.35)	2.6*	0.16
j.	At jeg via spillet kan teste meg og få tilbakemelding på om jeg har spilleproblemer	2.93 (1.29)	3.13 (1.31)	2.5*	0.15

* $p < .05$, ** $p < .01$, $t = t$ -verdi, $d =$ Cohens d (0.2=liten effekt, 0.5=middels effekt, 0.8=stor effekt)

Som det fremgår av tabellen har risikospillere/problemspillere mer positive holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer enn respondentene uten pengespillproblem/lavrisikospillere på 8 av 10 ledd, mens det på 2 av leddene ikke var forskjeller. Forskjellene, selv de signifikante, var imidlertid alle små, sett ut fra effektstørrelsene. De største forskjellene ble funnet på de to leddene som omfatter tapsbegrensninger (enten satt av spillet eller spilleren selv), leddet om fortløpende tilbakemeldinger fra spillet,

samt leddet om at gevinster går direkte inn på konto. Det er i denne sammenheng verdt å merke seg at dette også var de leddene der utvalget generelt hadde mest positive holdninger. Resultatene er noe avvike fra en tidligere studie vedrørende dette temaet (Gainsbury et al., 2013), der spillere var mest positive til de minst begrensende reguleringsmekanismer (som kun ren tilbakemelding), mens resultatene fra denne undersøkelsen ikke viste et slikt mønster. Resultatene fra denne undersøkelsen er imidlertid i tråd med funnene fra Gainsbury et al. (2013)

som viste at kvinner, yngre og spillere med problemer var mer positive til strukturelle reguleringstiltak enn menn, eldre og normalspillere. Siden det kan være store kulturelle og verdibaserte forskjeller i holdninger

til samfunnsmessige reguleringstiltak (Gelfand et al., 2011) undersøkte vi om det var forskjeller i holdninger til strukturelle reguleringstiltak relatert til fødested. Resultatene er vist i tabell 8.5.

8.5 Gjennomsnittskåre (og standardavvik) for personer født i Norge, utenfor Norge (Nord-Amerika, Europa, Oceania) eller utenfor Norge (Sør-Amerika, Afrika, Asia) på holdninger til strukturell regulering av pengespill

	1 Født i Norge (n= 5 161 - 5 203)	2 Født utenfor Norge (Nord-Amerika, Europa, Oceania (n=304-311)	3 Født utenfor Norge (Sør-Amerika, Afrika, Asia) (n=128-132)	F	Sign
a. At gevinster går inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill	3.01 (1.31)	3.13 (1.26)	3.03 (1.32)	$F_{2,55642} = 1.1,$ $p > .05$	1=2=3
b. Øvre grense for innsats	2.98 (1.34)	3.06 (1.25)	3.02 (1.35)	$F_{2,55625} = 0.7,$ $p > .05$	1=2=3
c. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt	3.05 (1.33)	3.22 (1.30)	3.26 (1.27)	$F_{2,55590} = 3.6,$ $p < .05$	1=2=3
d. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt	2.87 (1.26)	2.99 (1.23)	3.05 (1.23)	$F_{2,55601} = 2.3,$ $p > .05$	1=2=3
e. Øvre grense for hvor mye en kan vinne	2.78 (1.30)	2.85 (1.25)	3.08 (1.28)	$F_{2,55603} = 4.0,$ $p < .05$	1=2, 2=3 1<3
f. At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape	3.05 (1.32)	3.21 (1.25)	3.12 (1.30)	$F_{2,55591} = 2.3,$ $p > .05$	1=2=3
g. At jeg på forhånd kan sette en grense på spillet for hvor mye jeg kan tape	3.12 (1.32)	3.34 (1.28)	3.27 (1.25)	$F_{2,55616} = 4.8,$ $p < .05$	1<2, 1=3, 2=3
h. At jeg på forhånd kan stille inn spillet på en grense for hvor lenge jeg kan spille	2.92 (1.26)	3.15 (1.21)	3.24 (1.25)	$F_{2,55609} = 8.8,$ $p < .05$	1<2, 1<3, 2=3
i. At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode	2.95 (1.31)	3.24 (1.26)	3.03 (1.29)	$F_{2,55614} = 7.1,$ $p < .05$	1<2, 1=3, 2=3
j. At jeg via spillet kan teste meg og få tilbakemelding på om jeg har spilleproblemer	2.94 (1.28)	3.02 (1.25)	3.08 (1.41)	$F_{2,55608} = 1.3,$ $p > .05$	1=2=3

Personer født i Norge er noe mindre positive til enkelte av de strukturelle reguleringstiltakene, sammenliknet med de som er født utenfor Norge. Forskjellene kommer primært til uttrykk på ledd som måler holdninger til relativt sterke reguleringsmekanismer sammenliknet med ledd som måler holdninger til mildere reguleringsmekanismer. Samlet tyder data på at å innføre strukturelle reguleringstiltak knyttet til tapsbegrensinger og

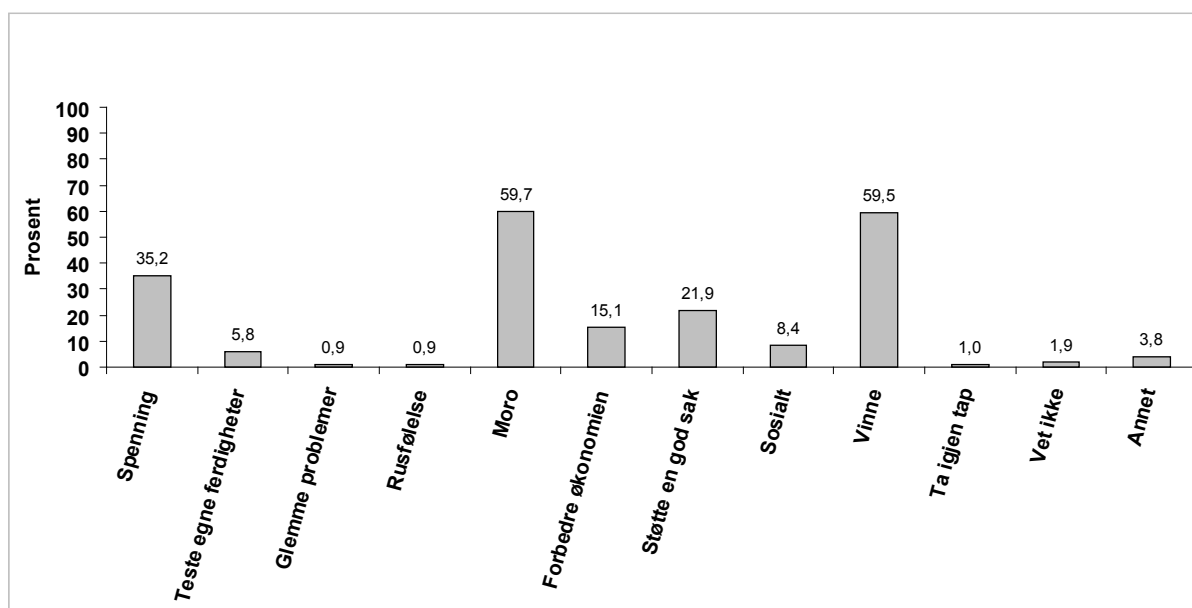
fortløpende tilbakemeldinger om tap fremstår som de den spillende befolkning er mest positive til. Det er også de tiltakene de som sliter med pengespillproblemer er mest positive til i forhold til de som ikke har pengespillproblemer eller som er lavrisikospillere. Unge, kvinner og personer født utenfor Norge er mer positive til strukturelle reguleringsmekanismer enn eldre, menn og personer født i Norge.

KAPITTEL 9. MOTIVER FOR DELTAKELSE I PENGESPILL

For å kartlegge motiver for deltakelse i pengespill ble respondentene presentert for en liste med mulige motiv, blant annet basert på tidligere rapporter (Bakken & Weggerberg, 2008). Respondentene kunne krysse for flere svaralternativer. Alternativene var: ”for spenning”, ”for å teste egne ferdigheter”, ”for å glemme problemer”, ”gir en rusfølelse”, ”for moro”,

”for å forbedre økonomien”, ”for å støtte en god sak”, ”sosialt”, ”for å vinne”, ”for å ta igjen tidligere tap”, ”vet ikke”, og ”annet” (her kunne de spesifisere nærmere). Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare dette spørsmålet. Figur 9.1 viser andelen som angir de ulike motivene/årsakene til deltakelse i pengespill.

Figur 9.1 Prosent som angir de spesifikke årsakene til/motivene for deltakelse i pengespill (n = 5580 – 5813).



Som det fremgår av figur 9.1 er de to klart hyppigst angitte motiv ”for moro” og ”for å vinne” som begge like i underkant av 60% av respondentene oppgir. Ellers er ”spenning” (35.2%), ”støtte en god sak” (21.9%) og ”forbedre økonomien” (15.1%) også relativt hyppig angitt. Hver av de øvrige motiv angis av under 10% av utvalget. De som svarte kategorien ”annet” kunne angitte dette nærmere. Av begrunnelser som fremkom her og som ikke falt inn under de kategoriene som allerede var spesifisert nærmere kan nevnes ”håpet/drømmen om storgevinst” (n=23), ”fått skrapelodd i gave” (n=21),

”vane” (n=5), ”at det blir gøyere å se på/følge med på sportsarrangement” (n=3), ”konkurrere med andre” (n=3), ”være med” (n=3), ”bli oppdatert” (n=3) og ”tidsfordriv” (n=3). For å undersøke om motivene for å spille var ulike for respondentene som ble klassifisert som ikke-problemspillere/lavrisikospillere sammenliknet med respondentene klassifiserte som moderate risikospillere/problemspillere ble det gjort en kjkvadratanalyse for hvert motiv. Resultatene er fremstilt i tabell 9.1.



Tabell 9.1 Motiver for å spille hos respondenter uten pengespillproblem/lavrisikospillere vs. moderate risikospillere / problemspillere

Motiv	n	Sign ¹	Angitt som motiv
For spenning		($\chi^2=120.5$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 408		33.7%
Moderate risikospillere / problemspillere	292		65.4%
For å teste egne ferdigheter		($\chi^2=142.9$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 314		4.9%
Moderate risikospillere / problemspillere	284		22.2%
For å glemme problemer		($\chi^2=403.1$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 274		0.3%
Moderate risikospillere / problemspillere	280		12.5%
Gir en rusfølelse		($\chi^2=212.2$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 273		0.5%
Moderate risikospillere / problemspillere	280		9.3%
For moro		($\chi^2=0.3$, $df=1$, $p>.05$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 493		61.3%
Moderate risikospillere / problemspillere	289		64.7%
For å forbedre økonomien		($\chi^2=65.9$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 326		15.1%
Moderate risikospillere / problemspillere	285		33.3%
For å støtte en god sak		($\chi^2=9.4$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 370		23.4%
Moderate risikospillere / problemspillere	281		15.3%
Sosialt		($\chi^2=55.2$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 306		8.3%
Moderate risikospillere / problemspillere	279		21.5%
For å vinne		($\chi^2=42.9$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 494		58.7%
Moderate risikospillere / problemspillere	293		78.2%
For å ta igjen tidligere tap		($\chi^2=565.2$, $df=1$, $p<.01$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 273		0.2%
Moderate risikospillere / problemspillere	282		14.5%
Vet ikke		($\chi^2=4.9$, $df=1$, $p<.05$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 278		1.9%
Moderate risikospillere / problemspillere	280		3.9%
Annet		($\chi^2=1.4$, $df=1$, $p>.05$)	
Ikke pengespillproblemer / lavrisikospillere	5 288		3.7%
Moderate risikospillere / problemspillere	282		5.3%

¹ "Continuity correction" benyttet

Som vist i tabellen rapporterer moderate risikospillere/problemspillere hyppigere de fleste motiver, mens det ikke ble funnet forskjeller for motivene "for moro" og "annet". Motivet "for å støtte en god sak" var det eneste som var mer hyppig oppgitt av ikke-problemspillere/lavrisikospillere sammenliknet med

moderate risikospillere/problemspillere.

Samlet er resultatene i tråd med internasjonale studier som viser at personer med pengespillproblem skårer høyere enn spillere uten pengespillproblem på hovedgrupper av motiv, som positive opplevelser, sosiale motiv, mestring (Stewart & Zack, 2008),

regulering av humør, skaffe penger, glede/moro (Lloyd et al., 2010), unngå andre problem/ubehag, redusere kjedsomhet og sosiale grunner (Thomas, Allen, & Phillips, 2009). Samlet indikerer resultatene fra denne undersøkelsen og andre studier at personer med pengespillproblem tenderer til å skåre høyere på enkeltledd/enkeltdimensjoner som måler motiv for å

spille, samtidig som de rapporterer flere motiv enn de som ikke har pengespillproblem.

For å undersøke om det var kjønnsforskjeller i de ulike motivene ble dette undersøkt i en egen analyse. Resultatene er vist i tabell 9.2

Tabell 9.2 Motiver for å spille hos menn og kvinner

Motiv	n	Sign ¹	Angitt som motiv
For spenning		($\chi^2=122.1$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 670		27.7%
Menn	3 058		41.7%
For å teste egne ferdigheter		($\chi^2=156.3$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 649		1.7%
Menn	2 975		9.5%
For å glemme problemer		($\chi^2=5.7$, df=1, p<.05)	
Kvinner	2 647		0.6%
Menn	2 935		1.3%
Gir en rusfølelse		($\chi^2=13.5$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 636		0.4%
Menn	2 933		1.4%
For moro		($\chi^2=7.2$, df=1, p>.05)	
Kvinner	2 702		59.3%
Menn	3 108		62.8%
For å forbedre økonomien		($\chi^2=9.9$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 659		14,3%
Menn	2 977		17.4%
For å støtte en god sak		($\chi^2=0.7$, df=1, p>.05)	
Kvinner	2 672		22.4%
Menn	3 005		23.4%
Sosialt		($\chi^2=91.7$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 651		5.1%
Menn	2 962		12.4%
For å vinne		($\chi^2=40.6$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 692		55.1%
Menn	3 121		63.3%
For å ta igjen tidligere tap		($\chi^2=12.9$, df=1, p<.01)	
Kvinner	2 647		0.5%
Menn	2 935		1.4%
Vet ikke		($\chi^2=1.7$, df=1, p>.05)	
Kvinner	2 651		2.2%
Menn	2 934		1.7%
Annet		($\chi^2=0.1$, df=1, p>.05)	
Kvinner	2 650		3.9%
Menn	2 948		3.7%

¹"Continuity correction" benyttet



Som vist rapporterer menn alle motiver (bortsett fra "for moro", "støtte en god sak", "vet ikke" og "annet") hyppigere enn kvinner. Dette kan forklare hvorfor menn er mer involvert i pengespill enn kvinner og hvorfor menn har mer spilleproblem enn

kvinner. For å undersøke om spillemotiv varierte med alder ble egne analyser av motiv også gjort for ulike aldersgrupper. Resultatene er vist i tabell 9.3.



Tabell 9.3 Motiver for å spille brutt ned på aldersgrupper

Motiv	n	Sign	Angitt som motiv
For spenning		$(\chi^2=84.5, df=5, p<.01)$	
16-25 år	672		49.6%
26-35 år	1 054		38.0%
36-45 år	1 184		32.2%
46-55 år	1 133		33.8%
56-65 år	1 043		30.1%
66-74år	643		31.7%
For å teste egne ferdigheter		$(\chi^2=175.4, df=5, p<.01)$	
16-25 år	658		15.8%
26-35 år	1 019		7.5%
36-45 år	1 163		6.1%
46-55 år	1 116		3.8%
56-65 år	1 029		2.1%
66-74år	640		2.0%
For å glemme problemer		$(\chi^2=12.0, df=5, p<.05)$	
16-25 år	641		1.9%
26-35 år	1 001		1.3%
36-45 år	1 155		1.0%
46-55 år	1 116		0.9%
56-65 år	1 029		0.4%
66-74år	640		0.5%
Gir en rusfølelse		$(\chi^2=30.0, df=5, p<.01)$	
16-25 år	641		2.2%
26-35 år	1 001		1.8%
36-45 år	1 154		1.0%
46-55 år	1 116		0.6%
56-65 år	1 029		0.1%
66-74år	641		0.3%
For moro		$(\chi^2=117.5, df=5, p<.01)$	
16-25 år	681		75.3%
26-35 år	1 069		68.6%
36-45 år	1 203		58.7%
46-55 år	1 156		55.7%
56-65 år	1 053		55.5%
66-74år	648		57.7%
For å forbedre økonomien		$(\chi^2=57.8, df=5, p<.01)$	
16-25 år	651		17.8%
26-35 år	1 017		20.6%
36-45 år	1 173		18.6%
46-55 år	1 122		15.3%
56-65 år	1 033		10.1%
66-74år	641		12.2%
For å støtte en god sak		$(\chi^2=18.8, df=5, p<.01)$	
16-25 år	648		18.7%
26-35 år	1 029		21.9%
36-45 år	1 182		21.6%
46-55 år	1 135		26.6%
56-65 år	1 040		22.9%
66-74år	644		25.0%



Sosialt		$(\chi^2=187.7, df=5, p<.01)$	
16-25 år	655		21.1%
26-35 år	1 012		12.9%
36-45 år	1 157		7.0%
46-55 år	1 116		6.0%
56-65 år	1 031		5.4%
66-74år	641		4.4%
For å vinne		$(\chi^2=9.2, df=, p>.05)$	
16-25 år	683		59.4%
26-35 år	1 057		58.7%
36-45 år	1 217		57.8%
46-55 år	1 153		63,1%
56-65 år	1 053		59.5%
66-74år	649		57.5%
For å ta igjen tidligere tap		$(\chi^2=25.8, df=1, p<.01)$	
16-25 år	640		2.5%
26-35 år	1 001		1.4%
36-45 år	1 156		0.9%
46-55 år	1 116		0.8%
56-65 år	1 029		0.3%
66-74år	641		0.3%
Vet ikke		$(\chi^2=16.6, df=5, p<.01)$	
16-25 år	639		3.3%
26-35 år	1 004		1.9%
36-45 år	1 156		1.8%
46-55 år	1 116		1.0%
56-65 år	1 029		1.7%
66-74år	641		3.1%
Annet		$(\chi^2=38.8, df=, p<.01)$	
16-25 år	646		7.4%
26-35 år	1 005		3.7%
36-45 år	1 15		4.8%
46-55 år	1 120		2.9%
56-65 år	1 030		2.4%
66-74år	640		2.2%

Som vist i tabell 9.3 oppgir yngre stort sett hyppigere enn eldre de fleste spillemotiv som årsak til deltakelse i pengespill. Et unntak var å spille for å støtte en god sak, der dette mer hyppig ble oppgitt av eldre. Det var ingen sammenheng med alder når det gjaldt andelen som oppga at de spilte for å vinne. Funnene kan sees i lys av data som generelt viser at yngre er overrepresentert blant personer med pengespillproblem.

Endelig ble det gjort en analyse der en undersøkte hvor mange motiv (unntatt ”vet ikke”) som ble rapportert. For hele utvalget ble i gjennomsnitt 2.07 motiv oppgitt (SD = 1.2). Antall oppgitte motiv for deltakelse i pengespillspill brutt ned på problemspillkategori, kjønn og alder er vist i tabell 9.4. Der mer enn to kategorier er sammenliknet er det brukt Bonferroni-korreksjon.



Tabell 9.4 Antall oppgitte motiv for å spille brutt ned på problemspillkategori, kjønn og aldersgrupper

Kategori/gruppe		n	Gjennomsnitt	Standardavvik	Sign	Gruppeforskjeller ¹
Problemspillingskategori					$F_{3,5547} = 213.6, p < .01$	
1	Ikke-problemspiller	4 561	1.91	1.05		2,3,4
2	Lavrisikospiller	710	2.64	1.27		1,3,4
3	Moderat risikospiller	220	3.27	1.40		1,2,4
4	Problemspiller	59	3.59	2.14		1,2,3
Kjønn					$t = 12.1, df = 5576, p < .01$	
	Kvinne	2 647	1.87	1.08		Mann
	Mann	2 931	2.25	1.24		Kvinne
Aldersgrupper					$F_{5,5572} = 36.8, p < .01$	
1	16-25 år	639	2.56	1.42		2,3,4,5,6
2	26-35 år	1 001	2.21	1.21		1,3,4,5,6
3	36-45 år	1 154	1.99	1.17		1,2,
4	46-55 år	1 116	2.04	1.14		1,2,5
5	56-65 år	1 029	1.84	1.00		1,2,4
6	66-74år	640	1.92	1.08		1,2

¹Viser hvilke grupper den angitte gruppen skårer signifikant forskjellig fra (Bonferroni-korreksjon)

Resultatene viser at økende grad av pengespillproblem er assosiert med økende antall motiver som er rapportert for å delta i pengespill. Menn rapporterer flere motiv enn kvinner. I forhold til aldersgrupper er

det særlig de to yngste gruppene (16-25 år og 26-35 år) som rapporterer flest motiv. Funnene kan forklare hvorfor noen grupper er mer involvert i pengespill og utvikler mer problemer enn andre.

KAPITTEL 10. PENGESPILL OG HELSE

For å kartlegge helse ble det konstruert en skala med 8 ledd som tappet informasjon om relativt vanlige psykosomatiske symptomer. Respondentene ble bedt om å angi hvor ofte de hadde opplevd symptomene i løpet av de siste 2 månedene. Det var i alt fem svaralternativer (aldri, sjeldnere enn en dag i måneden, 1-3 dager per måned, 1-2 dager per uke og 3 dager per uke eller oftere). Siden skalaen er på ordinalt nivå ble ikke-parametrisk statistikk benyttet i analysene.

For å undersøke om symptomene var relatert til pengespillproblem ble pengespillproblemkategori [ikke-pengespillproblem (inklusive de som ikke har deltatt i pengespill), lavrisikospiller, moderat risikospiller og problemspiller] brukt som uavhengig (forklarings) variabel mens symptomet utgjorde den avhengige variabelen. Resultatene for hodepine er vist i tabell 10.1.

Tabell 10.1 Hodepinesymptomer brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell
1	Ikke-problemspiller	8 662	28.5%	37.6%	24.5%	6.1%	3.3%	-
2	Lavrisikospiller	755	28.3%	38.4%	24.6%	5.2%	3.4%	-
3	Moderat risikospiller	225	25.8%	36.4%	27.1%	4.9%	5.8%	-
4	Problemspiller	59	22.0%	40.7%	10.2%	15.3%	11.9%	-

Det ble ikke funnet forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av hodepine (Krusal-Wallis, $p > .05$). Oppfølgingstester ble derfor ikke gjort. Resultatene for smerter i nakke/rygg er vist i tabell 10.2.

Tabell 10.2 Smerter nakke/rygg brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 674	25.8%	27.3%	24.2%	10.5%	12.1%	4
2	Lavrisikospiller	755	23.3%	26.5%	24.4%	13.3%	12.6%	4
3	Moderat risikospiller	22	23.9%	26.5%	21.7%	15.9%	11.9%	4
4	Problemspiller	61	9.8%	24.6%	21.3%	18.0%	26.2%	1, 2,3

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordeling av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom penge-spillproblemkategorier i fordelingen av smerter i nakke/rygg (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferonni-korreksjon) viste at problemspillerne hyppigere enn

alle andre grupper rapporterte smerter i nakke/rygg. Mellom de andre tre gruppene var det ikke forskjeller. Tabell 10.3 viser fordeling av svar i de ulike kategoriene for mage-tarm plager.

Tabell 10.3 Mange-tarm plager brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 602	51.6%	26.7%	13.2%	4.8%	3.7%	3,4
2	Lavrisikospiller	752	48.1%	26.9%	14.1%	6.9%	4.0%	
3	Moderat risikospiller	226	41.6%	25.7%	18.1%	8.4%	6.2%	1
4	Problemspiller	60	45.0%	16.7%	18.3%	8.3%	11.7%	1

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordeling av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av mage-tarm plager (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste at ikke-problemspillere

sjeldnere rapporterte mage-tarm plager enn moderate risikospillere og problemspillere. Tabell 10.4 viser fordeling av søvnvansker i de fire pengespillproblemkategoriene.

Tabell 10.4 Søvnvansker brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 642	45.8%	24.5%	16.8%	7.2%	5.7%	2,3,4
2	Lavrisikospiller	753	37.8%	25.2%	19.8%	9.3%	7.8%	1,4
3	Moderat risikospiller	227	34.8%	18.1%	20.3%	13.2%	13.7%	1,4
4	Problemspiller	62	25.8%	11.3%	11.3%	21.0%	30.6%	1,2,3

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordeling av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av søvnvansker (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste at ikke-problemspillere rapporterte lavere frekvens av søvnvansker enn alle de andre

pengespillproblemkategoriene. Lavrisikospillere og moderate risikospillere rapporterte sjeldnere søvnvansker enn problemspillerne. I tabell 10.5 er fordelingen av å føle seg nedfor (trist) på tvers av de ulike pengespillproblemkategorier vist.

Tabell 10.5 Nedfor (trist) brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 615	43.3%	32.3%	16.5%	5.2%	2.7%	2,3,4
2	Lavrisikospiller	748	38.5%	31.7%	19.3%	7.6%	2.9%	1,3,4
3	Moderat risikospiller	229	26.6%	27.9%	27.1%	7.4%	10.9%	1,2
4	Problemspiller	62	22.6%	22.6%	8.1%	25.8%	21.0%	1,2

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordeling av symptomet (Bonferonni-korrigert)



Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av å rapportere en følelse av å være nedfor (trist) (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste at ikke-problemspillerne rapporterte lavere frekvens av å være

nedfor enn alle de andre pengespillproblemkategoriene. Lavrisikospillerne rapporterte lavere frekvens enn moderate risikospillere og problemspillerne. Tabell 10.6 viser fordelingen av nervøsit/uro brutt ned på de fire pengespillproblemkategoriene.

Tabell 10.6 Nervøsit/uro brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 624	54.0%	26.9%	12.5%	4.2%	2.3%	2,3,4
2	Lavrisikospiller	748	48.3%	29.8%	14.4%	4.8%	2.7%	1,3,4
3	Moderat risikospiller	228	34.6%	25.4%	23.2%	9.2%	7.5%	1,2,4
4	Problemspiller	61	18.0%	27.9%	14.8%	18.0%	21.3%	1,2,3

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordelingen av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av nervøsit/uro (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste signifikante forskjeller i fordelingen av nervøsit/uro

mellom alle pengespillproblemkategoriene. Det var en økende tendens til å rapportere nervøsit/uro med økende grad av pengespillproblem. I tabell 10.7 vises fordelingen av å rapportere tretthet/søvnighet på dagtid brutt ned på de fire pengespillproblemkategoriene.

Tabell 10.7 Tretthet/søvnighet på dagtid brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 661	22.6%	23.9%	27.4%	15.9%	10.2%	3,4
2	Lavrisikospiller	749	20.6%	22.4%	28.4%	17.9%	10.7%	4
3	Moderat risikospiller	227	16.7%	17.2%	30.0%	22.5%	13.7%	1
4	Problemspiller	62	9.7%	14.5%	25.8%	19.4%	30.6%	1,2

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordelingen av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av å være trett/søvnig på dagtid (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste at ikke-problemspillere sjeldnere rapporterte trette/søvnighet på dagtid sammenliknet

med moderate risikospillere og problemspillere. Lavrisikospillere hadde lavere frekvens av trette/søvnighet på dagtid sammenliknet med problemspillere. Tabell 10.8 visere frekvensfordelingen av hjertebank brutt ned på pengespillproblemkategori.

Tabell 10.8 Hjertebank brutt ned på pengespillproblemkategori

Gruppe nr.	Kategori	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell ¹
1	Ikke-problemspiller	8 622	71.9%	17.6%	6.4%	2.4%	1.6%	2,3,4
2	Lavrisikospiller	753	65.5%	22.3%	7.3%	2.9%	2.0%	1,3,4
3	Moderat risikospiller	227	55.9%	22.0%	13.7%	5.3%	3.1%	1,2
4	Problemspiller	61	44.3%	26.2%	8.2%	9.8%	11.5%	1,2

¹Tallene viser hvilke pengespillkategori den spesifikke kategorien skiller seg fra vedrørende fordeling av symptomet (Bonferonni-korrigert)

Det ble funnet signifikante forskjeller mellom pengespillproblemkategorier i fordelingen av rapportering av hjertebank (Krusal-Wallis, $p < .01$). Oppfølgingstester (Mann-Whitney U med Bonferroni-korreksjon) viste at ikke-problemspillere hadde lavere frekvens av hjertebank enn alle de andre pengespillproblemkategoriene. Lavrisikospillerne rapporterte hjertebank sjeldnere enn moderate risikospillere og problemspillere.

studier antyder imidlertid at pengespillproblemet kan forårsake andre vansker, men også at andre vansker kan øke pengespillproblemet (Dussault, Brendgen, Vitaro, Wanner, & Tremblay, 2011). Hovedpoenget fra dette kapittelet er imidlertid at de som sliter med pengespillproblemet, i alle fall på gruppenivå, også har andre vansker de sliter med. Dette representerer utfordringer både i forhold til forebygging og behandling.

Samlet viser resultatene at personer som sliter med pengespillproblemet også har en rekke andre plager, både somatiske og mer mentale. Dette er i tråd med tidligere studier på feltet (Lorenz & Yaffee, 1986). På grunn av studiedesignet (tverrsnittsstudie) blir det vanskelig å si noe om mulige årsakssammenhenger mellom pengespillproblemer og helse. Longitudinelle

KAPITTEL 11. DATASPILL OG DATASPILLAVHENGIGHET

For å kartlegge deltakelse i dataspill ble alle respondentene bedt om å angi om de i løpet av de siste 6 måneder hadde deltatt i dataspill. Dataspill er et elektronisk spill der mennesker interagerer med en maskin. Mennesket responderer på hendelser i spillet via et brukergrensesnitt og får tilbakemeldinger på responsen via ulike typer skjermer. Dataspill spilles

på en rekke plattformer som PC/MAC, spesifikke spillkonsoller (som Playstation og Xbox), nettbrett og smarttelefoner. Av de 9 770 som hadde besvart dette spørsmålet bekreftet 3 615 (37.0%) at de hadde spilt dataspill i løpet av de siste 6 månedene. Tabell 11.1 viser andelen menn og kvinner som bekrefter å ha spilt dataspill siste året.

Tabell 11.1 Andel menn og kvinner i utvalget som har deltatt i dataspill siste 6 måneder

Kjønn	n	Sign	Andel som har deltatt i dataspill
Menn	4 974	($\chi^2=317.7$, $df=1$, $p<.01$)	45.6%
Kvinner	4 797		28.1%

¹"Continuity correction" benyttet

Som vist er det flere menn enn kvinner som har deltatt i dataspill. Tabell 11.2 viser deltakelse i dataspill brutt ned på aldersgrupper.

Tabell 11.2 Deltagelse i dataspill siste 6 måneder brutt ned på alder

Aldersgrupper	n	Sign	Andel som har deltatt i dataspill
16-25 år	1 769	($\chi^2=2398.8$, $df=5$, $p<.01$)	75.2%
26-35 år	1 756		51.8%
36-45 år	1 939		41.4%
46-55 år	1 785		20.4%
56-65 år	1 534		9.8%
66-74 år	987		5.7%

Resultatene viser en klar fallende tendens med alder. Funnene, både når det gjelder kjønn og alder, er i overensstemmelse med tidligere norske studier på feltet (Mentzoni et al., 2011; Wenzel, Bakken, Johansson, Göttestam, & Øren, 2009). For å kartlegge symptomer på dataspillavhengighet ble GASA administrert. Der respondenten skårer 3 eller mer på opptil 3 ledd betraktes denne som en normaldataspiller. Skåre 3 eller

mer på 4-6 ledd definerer problemdataspiller, mens en skåre på 3 eller mer på alle de 7 leddene definerer dataspillavhengighet (Lemmens et al., 2009; Mentzoni et al., 2011). I denne undersøkelsen ble respondentene som ikke hadde spilt dataspill siste 6 måneder kategorisert som normaldataspillere. På dette grunnlag estimerte vi utbredelsen av problemdataspilling og dataspillavhengighet. Resultatene er vist i tabell 11.3.

Tabell 11.3 Prevalens og 95% konfidensintervall for ulike kategorier dataspilling i befolkningen

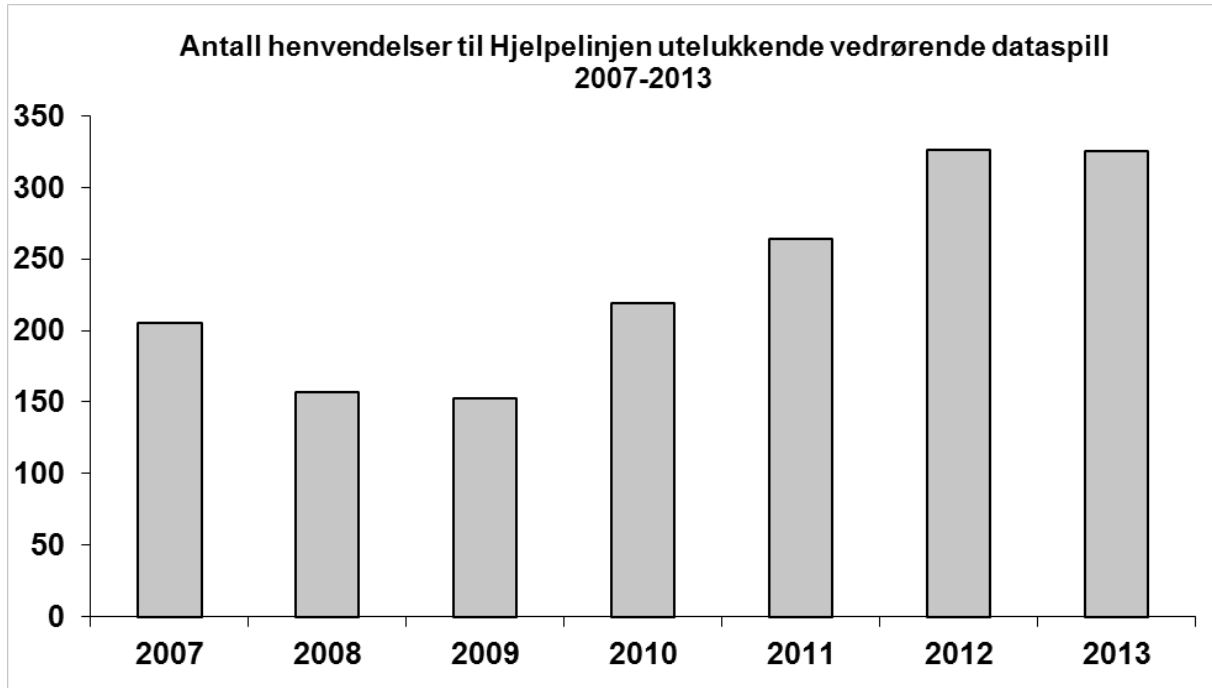
Kategori	n	Prevalens (95% konfidensintervall)
Normaldataspiller/ikke spilt data	9 531	96.7% (96.3% - 97.0%)
Problemdataspiller	296	3.0% (2.7% - 3.3%)
Dataspillavhengig	32	0.3% (0.2% - 0.4%)



I alt ble 3.0% og 0.3% kategorisert som henholdsvis problemdataspiller og dataspillavhengig. Data fra Hjelpelinjen for spilleavhengige tyder på at problemer med dataspill har økt de siste årene.

Figur 11.1 viser antall henvendelser Hjelpelinjen for spilleavhengige mottok i perioden 2007-2013 vedrørende dataspillproblem.

Figur 11.1 Antall henvendelser til Hjelpelinjen for spilleavhengige i perioden 2007-2013 vedrørende dataspillproblem



For å undersøke sammenhengen mellom vansker knyttet til dataspill og ulike demografiske variabler ble problemdataspilling- og dataspillavhengigkategorien

slått sammen til en kategori. Tabell 11.4. viser sammenhengen mellom demografiske variabler og status som problemdataspiller/dataspillavhengig.



Tabell 11.4 Sammenhengen mellom problemdataspiller/avhengig av dataspill og demografiske variabler

Variabel	n	Signifikans	Problemdataspiller / dataspillavhengig
Kjønn		$(\chi^2=103.4, df=1, p<.01)^1$	
Kvinne	4 840		1.4%
Menn	5 019		5.1%
Alder		$(\chi^2=494.9, df=5, p<.01)$	
16-25 år	1 781		11.4%
26-35 år	1 770		4.1%
36-45 år	1 955		2.0%
46-55 år	1 800		0.5%
56-65 år	1 558		0.3%
66-74 år	996		0.1%
Sivil status		$(\chi^2=132.7, df=1, p<.01)^1$	
Samboer/gift	6 592		1.9%
Enslig/separert/skilt/enke/enkemann	3 123		6.3%
Hjemmeboende barn omsorgsansvar for		$(\chi^2=33.5, df=2, p<.01)$	
Ingen	6 045		4.1%
1-2	3 035		1.8%
3 eller flere	700		2.7%
Utdanning		$(\chi^2=134.8, df=4, p<.01)$	
Opptil grunnskole	1 142		7.7%
Videregående skole	2 253		5.1%
Faglig yrkesutdanning	1 996		2.5%
Universitet/høgskole lavere grad	2 780		1.5%
Universitet/høgskole høyere grad; PhD	1 656		1.8%
Bruttoinntekt siste år		$(\chi^2=148.6, df=3, p<.01)$	
0 – 299 999	3 438		6.3%
300 000 – 599 999	4 640		1.8%
600 000 – 899 999	1 141		1.6%
900 000 eller mer	424		0.5%
Yrkesstatus		$(\chi^2=266.4, df=4, p<.01)$	
Heltidsansatt	5 345		2.0%
Deltidsansatt	929		2.6%
Student	1 258		10.3%
Hjemmeværende/pensjonist	1 097		0.4%
Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger	1 021		5.6%
Fødested		$(\chi^2=14.3, df=2, p<.01)$	
Norge	8 488		3.2%
Europa, Nord-Amerika, Oceania	719		2.5%
Afrika, Asia, Sør- og Mellom-Amerika	360		6.7%



Som det fremgår av tabellen er problemdataspilling/dataspillavhengighet mer hyppig hos menn enn kvinner og synker i takt med stigende alder. Det er mer utbredt blant de som ikke bor med en partner sammenliknet med dem som bor med en partner. Resultatene viser ellers at problemdataspilling/dataspillavhengighet er mest utbredt blant de uten omsorgsansvar for hjemmeboende barn, og minst utbredt blant dem som har 1-2 hjemmeboende barn som de har hovedomsorgsansvar for. I forhold til utdanning er problemdataspilling/dataspillavhengighet mest utbredt blant dem med lav utdanning; høyest blant dem med opptil grunnskole og nest høyest hos dem med videregående skole. Resultatene viser videre at utbredelsen av problemdataspilling/dataspillavhengighet synker med stigende bruttoinntekt. Med tanke på yrkesstatus er

problemdataspilling /dataspillavhengighet mest utbredt blant studenter, dernest blant kategorien arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger. I forhold til fødested var problemdataspilling/dataspillavhengighet mest utbredt hos dem som var født i land utenfor Europa, Nord-Amerika og Oceania. Sammenhengene vist i tabell 11.4 er imidlertid alle bivarierte, således er det ikke kontrollert/justert for overlappet mellom de ulike demografiske variablene. Vi gjennomførte derfor en logistisk regresjonsanalyse der alle de demografiske variablene ble inkludert samtidig i analysen. Dataspillproblemkategori var avhengig variabel (ikke dataspillproblemer var kodet "0" og problemdataspilling/dataspillavhengighet var kodet "1"). Tabell 11.5 viser de justerte resultatene, der alle forklaringsvariablene (uavhengige variabler) er justert for hverandre.



Tabell 11.5 Resultater fra justert logistisk regresjonsanalyse som viser oddsen for problemdataspilling/dataspillavhengighet ut fra ulike forklaringsvariabler (N = 9 045)

Forklaringsvariabel	Odds ratio	95% konfidensintervall for odds ratio
Kjønn		
Kvinne ¹	1.00	
Menn	4.34	3.20 – 5.89
Alder	0.91	0.90 – 0.93
Sivil status		
Samboer/gift ¹	1.00	
Enslig/separert/skilt/enke/enkemann	1.00	0.71 – 1.42
Hjemmeboende barn omsorgsansvar for		
Ingen ¹	1.00	
1-2	1.16	0.79 – 1.73
3 eller flere	1.85	1.05 – 3.23
Utdanning		
Opptil grunnskole	0.90	0.53 – 1.54
Videregående skole	1.07	0.66 – 1.74
Faglig yrkesutdanning	1.03	0.63 – 1.70
Universitet/høgskole lavere grad	0.68	0.41 – 1.12
Universitet/høgskole høyere grad; PhD ¹	1.00	
Bruttoinntekt siste år		
0 – 299 999 ¹	1.00	
300 000 – 599 999	0.94	0.61 – 1.45
600 000 – 899 999	0.96	0.50 – 1.84
900 000 eller mer	0.32	0.07 – 1.33
Yrkesstatus		
Heltidsansatt ¹	1.00	
Deltidsansatt	1.91	1.12 – 3.27
Student	1.56	1.01 – 2.24
Hjemmeværende/pensjonist	1.20	0.37 – 3.32
Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger	3.09	1.94 – 4.94
Fødested		
Norge ¹	1.00	
Europa, Nord-Amerika, Oceania	0.81	0.47 – 1.39
Afrika, Asia, Sør- og Mellom-Amerika	1.48	0.88 – 2.27

¹Er referansegruppen/kategorien



Alder ble lagt inn som en kontinuerlig variabel i denne analysen. I tabellen peker fire variabler seg ut som signifikante. Dette er kjønn, alder, hjemmeboende barn, samt yrkesstatus. Sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig var i de justerte analysene langt høyere hos menn enn hos kvinner. Det har vært hevdet at dette er et resultat av at de fleste dataspill er laget av menn og for menn (Griffiths, 1993). Alder var negativt assosiert med sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig. Sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig synker dermed med alder. Disse funnene er i tråd med tidligere norske studier (Mentzoni et al., 2011; Wenzel et al., 2009). Funnene kan forklares med høyere grad av impulsivitet og større grad av avhengighetsrelatert atferd hos unge sammenliknet med eldre (Griffiths, 1996; Kandel & Maloff, 1983). Sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig var høyere hos de som hadde 3 eller flere barn sammenliknet med

de som ikke hadde noen hjemmeboende barn som de hadde omsorgsansvar for når en kontrollerte for de andre forklaringsvariablene i analysen. En mulig forklaring på dette er at voksne via barna får tilgang til og blir eksponert for dataspill i større grad enn de som selv ikke har barn. Vi fant videre at sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig også var relatert til yrkesstatus. Sannsynligheten for å være problemdataspiller/dataspillavhengig var høyere hos deltidsansatte, studenter og blant de som tilhørte kategorien arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger sammenliknet med referansegruppen heltidsansatte. Dette funnet kan indikere at fravær av et 100% stillingsforhold muliggjør dataspill og dataspillproblemer i større grad enn for heltidsansatte. Dette er i overensstemmelse med en tidligere tverrsnittstudie (Vandelanotte, Sugiyama, Gardiner, & Owen, 2009). Se for øvrig kapittel 12 der sammenhengen mellom dataspillproblemer og helse er beskrevet.

KAPITTEL 12. DATASPILLAVHENGIGHET OG HELSE

For å undersøke sammenhengen mellom dataspillavhengighet og helse ble problemdataspilling og dataspillavhengighet slått sammen til en kategori. Helse ble målt med en skala som tappet informasjon om relativt vanlige psykosomatiske symptomer (hodepine, nakke/ryggsmerter, mage-tarmplager, søvnvansker, nedstemthet, nervøsitet/uro, tretthet/søvnighet, hjertebank). Respondentene ble bedt om å angi hvor ofte de hadde opplevd symptomene i løpet av de siste 2 månedene. Det var i alt fem svaralternativer (aldri,

sjeldnere enn en dag i måneden, 1-3 dager per måned, 1-2 dager per uke og 3 dager per uke eller oftere). Siden svaralternativene reflekterer en ordinalskala ble ikke-parametrisk statistikk (Mann-Whitney U test) benyttet i analysene. I analysene sammenliknet vi respondenter uten problemdataspilling/dataspillavhengighet, inklusive dem som ikke spiller dataspill (normaldataspillere), med dem som hadde problemdataspilling/dataspillavhengighet. Resultatene er vist i tabell 12.1.

Tabell 12.1 Frekvensfordeling av ulike psykosomatiske symptomer brutt ned på dataspillproblemkategori

	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i mnd	1-3 dager per mnd	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere	Sign forskjell
Hodepine							
Ikke dataspillproblemer	9 366	28.7%	37.7%	24.4%	5.9%	3.3%	
Dataspillproblemer/avhengighet	326	20.6%	38.0%	27.9%	8.0%	5.5%	**
Smerter nakke/rygg							
Ikke dataspillproblemer	9 377	25.8%	27.3%	24.1%	10.7%	12.1%	
Dataspillproblemer/avhengighet	327	16.2%	24.8%	26.3%	17.7%	15.0%	**
Mage-tarm plager							
Ikke dataspillproblemer	9 307	51.4%	26.7%	13.3%	4.8%	3.8%	
Dataspillproblemer/avhengighet	325	40.3%	27.4%	17.2%	11.7%	3.4%	**
Søvnvansker							
Ikke dataspillproblemer	9 349	45.3%	24.6%	17.0%	7.4%	5.8%	
Dataspillproblemer/avhengighet	327	31.2%	17.7%	18.7%	14.1%	18.3%	**
Vært nedfor/trist							
Ikke dataspillproblemer	9 321	43.1%	32.4%	16.7%	5.1%	2.7%	
Dataspillproblemer/avhengighet	328	22.0%	25.3%	23.2%	19.8%	9.8%	**
Nervøs/uroelig							
Ikke dataspillproblemer	9 328	53.6%	27.2%	12.6%	4.1%	2.4%	
Dataspillproblemer/avhengighet	326	31.6%	23.6%	22.1%	14.1%	8.6%	**
Trett/søvnig på dagtid							
Ikke dataspillproblemer	9 365	22.6%	24.0%	27.9%	15.6%	9.9%	
Dataspillproblemer/avhengighet	328	10.4%	11.3%	18.6%	33.8%	25.9%	**
Hjertebank							
Ikke dataspillproblemer	9 326	71.4%	18.0%	6.5%	2.4%	1.6%	
Dataspillproblemer/avhengighet	329	53.5%	22.8%	10.6%	7.9%	5.2%	**

** $p < .01$ (Mann-Whitney U)



Som vist i tabellen rapporterte de med dataspillproblem/dataspillavhengighet hyppigere alle de 8 psykosomatiske symptomene sammenliknet med de uten dataspillproblem. Dette er i tråd med andre norske studier (Brunborg et al., 2013; Mentzoni et al., 2011; Wenzel et al., 2009) og med en internasjonal

metaanalyse (Ferguson, Coulson, & Barnett, 2011). Resultatene indikerer at de som sliter med problemdataspilling/dataspillavhengighet også har en overhyppighet av andre symptomer, både somatiske og psykologiske.

KAPITTEL 13. ANDRE SPILL

For å kartlegge hvor ofte respondentene deltok i spill via sosial medier, som Facebook, ble det vist til eksempler på slike spill (Candy Crush Saga, Farmville, Texas HoldEm og Criminal Case). Respondentene ble videre bedt om å angi frekvensen av deltakelse i spill via sosiale medier ved hjelp av en fempunktsskala (aldri, sjeldnere enn en dag i måneden, 1-3 dager per måned, 1-2 dager per uke, 3 dager per uke eller oftere). Tabell 13.1 viser fordelingen av skårer for hele utvalget, samt skårene brutt ned på kjønn og aldersgrupper.

skala (aldri, sjeldnere enn en dag i måneden, 1-3 dager per måned, 1-2 dager per uke, 3 dager per uke eller oftere). Tabell 13.1 viser fordelingen av skårer for hele utvalget, samt skårene brutt ned på kjønn og aldersgrupper.

Tabell 13.1 Fordeling av skårer for hyppighet av spill via sosiale medier for hele utvalget, samt brutt ned på kjønn og alder

	n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere
Hele utvalget	9 864		77.4%	5.3%	3.5%	3.4%	8.3%
Kjønn		($\chi^2=125.6$, df=4, p<.01)					
Menn	5 023		82.5%	5.6%	3.3%	3.0%	5.6%
Kvinner	4 841		75.5%	5.2%	3.9%	4.0%	11.4%
Aldersgrupper		($\chi^2=1604.6$, df=20, p<.01)					
16-25 år	1 778		49.3%	13.7%	10.3%	8.9%	17.8%
26-35 år	1 772		73.9%	6.8%	4.3%	4.1%	10.8%
36-45 år	1 957		78.8%	5.7%	3.0%	3.3%	9.2%
46-55 år	1 801		89.2%	2.3%	1.3%	1.7%	5.6%
56-65 år	1 557		95.3%	0.8%	0.5%	1.1%	2.3%
66-74 år	997		98.3%	0.5%	0.3%	0.2%	0.7%

Omtrent tre fjerdedeler av utvalget spilte aldri spill via sosiale medier. Brutt ned på kjønn viste resultatene en noe overraskende tendens, da kvinner hyppigere enn menn spilte spill via sosiale medier. Dette går i mot andre funn i denne rapporten og andre studier som viser at en større andel menn enn kvinner deltar i både penge- og dataspill (Götestam & Johansson, 2003; Hanss et al., i trykk; Mentzoni et al., 2011). Imidlertid er resultatene i tråd med tidligere studier fra vår forskningsgruppe som viser at kvinner er mer involvert i bruk av sosiale medier enn menn (Andreassen, Torsheim, Brunborg, & Pallesen, 2012). Dette innebærer også at en fremtidig massiv promotering av penge- og dataspill via sosiale medier trolig kan øke problemer knyttet til slike spill, særlig blant kvinner. Ikke overraskende fant vi at

spilling via sosiale medier viste en klar fallende tendens med alder. Dette er helt i tråd med studier som viser at unge bruker sosiale medier (Chou, Hunt, Beckjord, Moser, & Hesse, 2009; Kuss & Griffiths, 2011) og internett mer enn eldre (Bernier & Laflamme, 2005). Dette betyr at unge, i tillegg til kvinner, trolig vil være mer sårbar enn andre for utvikling av avhengigheter til ulike typer spill som vil bli tilbudt/promotert på internett. Vi spurte videre hvor ofte respondentene hadde kjøpt Facebook-kreditter eller andre virtuelle penger de kunne bruke i spill. Svaralternativene var ”aldri”, ”sjeldnere enn en dag i måneden”, ”1-3 dager per måned”, ”1-2 dager per uke” og ”3 dager per uke eller oftere”. Resultatene er vist i tabell 13.2.

Tabell 13.2 Fordeling av skårer for hyppighet av kjøp av Facebook-kreditter eller virtuelle penger for bruk i spill

	n	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere
Hele utvalget	9 859	90.2%	6.1%	1.3%	0.1%	0.2%
De som har spilt via sosiale media	2 054	71.3%	22.4%	5.0%	0.7%	0.7%



Som vist i tabellen er det en sterk venstredreining i fordelingen av svarene. For å gjøre meningsfulle analyser vedrørende sammenhenger med kjøp av slike kreditter/virtuelle penger ble de 3 siste kategoriene

(1-3 dager per måned, 1-2 dager er uke og 3 dager per uke eller oftere) slått sammen til en kategori. Det ble så undersøkt om kjøp av slike kreditter var relatert til kjønn og alder. Resultatene er vist i tabell 13.3.

Tabell 13.3 Fordeling av skårer for hyppighet kjøp av Facebook-kreditter eller virtuelle penger for bruk i spill brutt ned på kjønn og alder

	n	Sign	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1 dag i måneden eller oftere
Kjønn					
Menn	5 015	$(\chi^2=4.7, df=2, p>.05)$	91.5%	6.7%	1.7%
Kvinner	4 844		92.7%	5.8%	1.5%
Aldersgrupper					
16-25 år	1 778	$(\chi^2=555.8, df=10, p<.01)$	81.4%	15.0%	3.7%
26-35 år	1 772		87.7%	9.8%	2.5%
36-45 år	1 957		92.5%	6.1%	1.4%
46-55 år	1 801		96.6%	2.3%	1.1%
56-65 år	1 557		98.8%	0.9%	0.3%
66-74 år	997		99.6%	0.4%	0.0%

Det var ingen kjønnsforskjeller når det gjaldt kjøp av Facebook-kreditter eller andre virtuelle penger for bruk i spill. Dette viser igjen at kvinner er relativt mer involvert i spill på sosiale medier enn i pengespill og dataspill generelt (Dean & Laidler, 2014). Resultatene fra tabell 13.3 viser videre at det er langt mer vanlig for yngre enn eldre å ha kjøpt Facebook-kreditter eller

virtuelle penger for bruk i spill. Dette er i tråd med at unge bruker sosiale nettverkssider (Chou et al., 2009; Kuss & Griffiths, 2011) og internett mer enn eldre (Bernier & Laflamme, 2005). Endelig spurte vi om på hvilken måte en hadde brukt virtuelle penger eller kreditter (credits) i spill, dersom en hadde vunnet slike. Resultatene og svaralternativene er vist i tabell 13.4.

Tabell 13.4 Bruk av virtuelle kreditter (credits) vunnet i spill

Bruksområde for vunnete virtuelle kreditter	n	Prosent
Til å spille for	8 492	7.9%
Til å kjøpe noe i spill	8 492	7.6%
Gi bort til venner	8 492	0.9%
Selge til andre for virkelige penger	8 492	0.5%
Annet	8 492	1.3%
Har ikke vunnet virtuelle kreditter	8 492	84.6%

Total prosent er noe mer enn 100% da respondentene kunne krysse for flere alternativer

I alt 84.6 % av utvalget rapporterer at de ikke har vunnet slike kreditter. Av de som har vunnet slike kreditter rapporterer de fleste at kredittene er brukt for å spille

for eller for å kjøpe noe i spillet. Kun få (under 1%) har gitt kredittene til andre, eller har solgt dem for virkelig penger.



KAPITTEL 14. EKSPERIMENT VEDRØRENDE SVARPROSENT

En metaanalyse av undersøkelser der personer i papirbaserte spørreskjemaundersøkelser fikk anledning i en betingelse til også å svare på nett (web) viste at dette gav lavere svarprosent enn dersom potensielle respondenter kun kunne svare på papir (Medway & Fulton, 2012). Dette ble forklart ut fra at en må bryte handlingskjeden som er igangsatt når en åpner brev med spørreskjema dersom en skal svare på nett, at det kan være vanskelig å velge, samt at det kan svekke svarvilligheten om den tekniske webløsningen fungerer dårlig. Et argument for likevel å tilby webløsning i tillegg til papir i denne undersøkelsen er at mange av studiene i metaanalysen var gamle, der webtilgang og trolig også weboppsettet fungerte dårligere enn i dag. Norge er i dag et av landene i verden med best internettdekning på husstands nivå (95% av husstandene i 2012 hadde tilgang til internet). På dette grunnlag gjennomførte vi et eksperiment der 4 000 i

bruttoutvalget ble randomisert til kun å kunne svare på papir, mens de resterende 20 000 i bruttoutvalget ble randomisert til også å kunne svare på nett. Da vi trakk vekk returer på grunn av feil adresse, døde, syke, personer som var i utlandet og personer som ikke forstod norsk var det henholdsvis 3 860 og 19 264 reelle forsøkspersoner med i de to betingelsene. Antall svar i betingelsene var henholdsvis 1 688 (43.7%) og 8 393 (43.6%). Denne forskjellen var neglisjerbar og ikke statistisk signifikant ($\chi^2 = 0.03$, $df = 1$, $p > .05$, continuity correction). Det konkluderes med man verken taper eller vinner noe i forhold til svarprosent ved å tilby webløsning i tillegg til papirskjema. I tilsvarende undersøkelser hvor det å tilby webløsninger krever ekstra arbeid og ressurser tyder resultatene fra dette eksperimentet på at det kan lønne seg utelukkende å benytte papirskjema.



KAPITTEL 15 DISKUSJON

Vi oppnådde en svarprosent på 43.6, til tross for at vi tok en rekke grep for å maksimalisere deltakelse. Problemer med fallende svarprosent og redusert villighet til å delta i generelle befolkningsundersøkelser er økende, både nasjonalt og internasjonalt. Dette representerer grunn til bekymring med tanke på fremtidige undersøkelser der beregning av forekomster og sammenhenger mellom fenomen i ulike populasjoner er formålet. Som vanlig var yngre og menn underrepresentert også i denne undersøkelsen. Dette ble søkt korrigert ved vektning (etterstratifisering).

Når det gjaldt resultatene vedrørende pengespillproblem viste disse en nedgang i forhold til tidligere norske undersøkelser der samme måleinstrument har vært brukt. Da denne undersøkelsen hadde høyere svarprosent enn alle tidligere befolkningsundersøkelser med samme instrument og siden en vet at manglende svar/deltakelse normalt er forbundet med patologi (Torvik, Rognum, & Tambs, 2012) styrker det denne konklusjonen. Blant de som besvarte undersøkelsen trakk vi ut noen som vant gavekort. Tidligere studier har vist at slike tiltak øker deltakelsen, særlig blant grupper med lav sosioøkonomisk status, som tradisjonelt er underrepresenterte i befolkningsstudier. Siden pengespillproblem er mer hyppig blant personer med lav sosioøkonomisk status støtter dette ytterligere antakelsen om en viss nedgang i pengespillproblem i befolkningen, i alle fall sammenliknet med tidligere norske studier basert på samme instrument. Det er i denne sammenhengen også verdt å merke seg at utbredelsen av pengespillproblem økte fra de som besvarte hovedutsendelsen til de som besvarte andre purring.

I denne undersøkelsen var pengespillproblem relatert til mannlig kjønn, å være enslig, ha lavere utdanning, være utenfor yrkeslivet, og å ha fødested utenfor Norge. Flere av disse karakteristikaene er assosiert med lav sosioøkonomisk status. De med pengespillproblem rapporterte også gjennomgående mer hyppig

vanlige psykosomatiske symptomer enn dem uten pengespillproblem. Samlet tyder altså dataene på at pengespillproblem er mer vanlig hos antatt svake grupper i samfunnet. De med pengespillproblem bruker langt mer penger på slike spill enn dem uten problem. Samtidig vet vi at overskuddet fra mange spill brukes til sport- og kulturtilbud til grupper som i gjennomsnitt er antatt mer ressurssterke enn de med pengespillproblem. Dette tilsier at en diskusjon om hvordan inntekter fra pengespill bør fordeles er betimelig.

Data vedrørende deltakelse i ulike typer spill indikerer at eldre er noe mer konservative enn yngre i det de ser ut til relativt oftere enn yngre å delta i mer veletablerte spill som hestespill, tallspill og tipping, mens yngre ser ut til relativt sett oftere enn eldre å delta i mer nye typer spill som internettbaserte spill. Dette støttes også av resultatene som viser at yngre i langt større grad enn eldre spiller pengespill over internett. De med pengespillproblem rapporterer mer deltakelse i alle typer spill enn dem uten pengespillproblem.

Majoriteten av utvalget hadde vært eksponert for pengespillreklame. Menn og personer med pengespillproblem rapporterte større påvirkning fra reklame enn kvinner og de uten pengespillproblem. Sistnevnte kan være problematisk og kan være et argument for reguleringstiltak vedrørende reklame for pengespill.

I gjennomsnitt (til tross for en del spredning) var utvalget relativt nøytral til strukturelle reguleringstiltak av pengespill. Yngre, kvinner, personer med pengespillproblem og personer født utenfor Norge var mest positiv. At de med pengespillproblem var mest positiv indikerer at slike tiltak kanskje kan ha effekt for denne gruppen. Systematisk (for eksempel eksperimentell) utprøving av slike tiltak anbefales imidlertid for best å kunne avgjøre effekten av dette.



Dataspillproblem/avhengighet var mest vanlig hos menn, yngre og blant grupper som ikke var fulltidsansatt. De med dataspillproblem/avhengighet rapporterte også mer psykosomatiske plager enn dem uten slike problem/avhengighet. Dette viser, som for pengespill, at helse generelt er ujevnt fordelt i befolkningen.

To fellestrekk ser ut til å gå igjen hos de som har problem med henholdsvis pengespill og dataspill. Dette er mannlig kjønn og yrkesstatus som arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger. Det er særlig verd å merke seg det sistnevnte fellestrekket, som viser sosial skjevfordeling av helse knyttet til penge- og dataspillproblem.

Yngre spilte oftere spill over sosiale media enn eldre. Noe overraskede viste resultatene at kvinner oftere spilte spill over sosiale media enn menn. Kvinner har mindre pengespill- og dataspillproblem enn menn – men deres spilleaktivitet over sosiale medier kan bety at de kan være mer sårbare enn menn for fremtidige pengespill- og dataspillproblem som kan vokse frem på denne arenaen.

Omtrent 10% hadde kjøpt Facebook-kreditter eller virtuelle kreditter for bruk i spill. Dette er trolig et underestimert da det å kjøpe ressurser i spill ofte skjer direkte uten å gå via virtuelle kreditter. Slik atferd vil dermed falle utenfor spørsmålsavgrænsingen.

Mye tyder på at mange i dag kjøper oppgraderinger i allerede gratis eller innkjøpte dataspill. Å betale for ressurser underveis i dataspill er et relativt nytt fenomen som brer om seg svært raskt og synes å være styrt av grunnleggende forsterkningsmekanismer, som likner svært mye på de som styrer pengespillatferd (Redish, Jensen, Johnson, & Kurth-Nelson, 2007). At dette markedet i stor grad retter seg mot barn (som er storforbrukere av dataspill) kan være problematisk og omfanget av og utviklingen på dette potensielle problemområdet anbefaler vi derfor bør holdes under nøye overvåking i årene som kommer.

Når det gjelder svakheter med denne undersøkelsen er lav svarprosent (absolutt sett) noe som kan ha influert på resultatene. Siden undersøkelsen var på norsk og basert på spørreskjema hindret dette deltakelse fra personer som ikke forstår norsk. Personer med lesevansker kan også på grunn av dette tenkes å ha avstått fra deltakelse. Undersøkelsen var basert på et tverrsnittdesign. Dette gjør at sammenhengen mellom de målte variablene kan ha blitt påvirket av felles metodeskjevheter (Podsakoff, MacKenzie, Lee, & Podsakoff, 2003). Designet innebærer at vi heller ikke kan antyde noe om årsak-virkning eller den retningen på sammenhenger over tid. Styrker med denne undersøkelsen er relativt høy svarprosent (sammenliknet med andre norske studier), utstrakt bruk av standardiserte spørreskjema og høyt antall respondenter.



REFERANSER

- Abbott, M. W., & Vollberg, R. A. (1996). The New Zealand National Survey of Problem and Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 143-160.
- Alegria, A. A., Petry, N. M., Hasin, D. S., Liu, S. M., Grant, B. F., & Blanco, C. (2009). Disordered gambling among racial and ethnic groups in the US: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Cns Spectrums*, 14, 132-142.
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-III*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (1987). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-III-R*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5. utg. ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Andreassen, C. S., Torsheim, T., Brunborg, G. S., & Pallesen, S. (2012). Development of a Facebook addiction scale. *Psychological Reports*, 110, 501-517.
- Bakken, I. J., & Weggerberg, H. (2008). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge 2008*. Trondheim: Sintef Helse.
- Bernier, C., & Laflamme, S. (2005). Uses of the internet according to genre and age: a double differentiation *Canadian Review of Sociology and Anthropology-Revue Canadienne de Sociologie et d'Anthropologie*, 42, 301-323.
- Binde, P. (2007). *Spelreklam och spelberonende - en intervjustudie*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- Black, D. W., Shaw, M. C., McCormick, B. A., & Allen, J. (2012). Marital status, childhood maltreatment, and family dysfunction: a controlled study of pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry*, 73, 1293-1297.
- Bolen, D. W., & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the problem gambler: A review and preliminary findings. *Archives of general psychiatry*, 18, 617-629.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., et al. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16, 115-128.
- Castren, S., Basnet, S., Salonen, A. H., Pankakoski, M., Ronkainen, J. E., Alho, H., et al. (2013). Factors associated with disordered gambling in Finland. *Substance Abuse Treatment Prevention and Policy*, 8, article no 24.
- Chou, W. Y. S., Hunt, Y. M., Beckjord, E. B., Moser, R. P., & Hesse, B. W. (2009). Social media use in the United States: implications for health communication *Journal of Medical Internet Research*, 11, artikkel e48.
- Clarke, D., Abbott, M., Tse, S., Townsend, S., Kingi, P., & Manaia, W. (2006). Gender, age, ethnic and occupational associations with pathological gambling in a New Zealand urban sample. *New Zealand Journal of Psychology*, 35, 84-91.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed ed.)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Cotte, J., & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35, 742-758.
- Dean, M., & Laidler, K. A. J. (2014). Leveling the playing field through Facebook: how females construct online playspaces. *Journal of Youth Studies*, 17, 113-129.

- Derevensky, J. L., Gupta, R., & Messerlian, C. (2007). *The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ)*. Montreal: McGill University.
- Dickerson, M. (2003). Pathological gambling: what's in a name? Or, how the United States got it wrong. In G. Reith (Ed.), *Gambling: Who wins? Who loses?* (pp. 191-208). New York: Prometheus Books.
- Donnellan, M. B., Oswald, F. L., Baird, B. M., & Lucas, R. E. (2006). The Mini-IPIP scales: Tiny-yet-effective measures of the big five factors of personality. *Psychological Assessment*, 18, 192-203.
- Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2011). Longitudinal links between impulsivity, gambling problems and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52(2), 130-138.
- Edwards, P., Roberts, I., Clarke, M., DiGuseppi, C., Prata, S., Wentz, R., et al. (2002). Increasing response rates to postal questionnaires: systematic review. *British Medical Journal*, 324, 1183-1185.
- Edwards, P., Roberts, I., Clarke, M. J., DiGuseppi, C., Wentz, R., Kwan, I., et al. (2009). Methods to increase response to postal and electronic questionnaires. *Cochrane Database of Systematic Reviews*(3), Art. No.: MR 000008
- Eriksen, H. R., Ihlebaek, C., & Ursin, H. (1999). A scoring system for subjective health complaints (SHC). *Scandinavian Journal of Public Health*, 27, 63-72.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45, 1573-1578.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index. Final report*. Ottawa Canadian Centre on Substance Abuse.
- Friend, K. B., & Ladd, G. T. (2009). Youth gambling advertising: a review of the lessons learned from tobacco control. *Drugs-Education Prevention and Policy*, 16, 283-297.
- Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes toward Internet gambling: perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulations of online gambling sites *Computers in Human Behavior*, 29, 235-245.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28, 1388-1398.
- Gelfand, M. J., Raver, J. L., Nishii, L., Leslie, L. M., Lun, J., Lim, B. C., et al. (2011). Differences between tight and loose cultures: a 33-nation study. *Science*, 332, 1100-1104.
- Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engleman, L., Murphy, A., Palmer, A., et al. (1999). *Gambling impact and behavior study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago: National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- Griffiths, M. D. (1993). Are computers bad for children? *Bulletin of the British Psychological Society*, 6, 401-407.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural addictions: an issue for everyone. *Journal of Workplace Learning*, 8, 19-25.
- Götestam, K. G., & Johansson, A. (2003). Characteristics of gambling and problematic gambling in the Norwegian context: a DSM-IV-based telephone interview study. *Addictive Behaviors*, 28, 189-197.
- Hagquist, C. (2008). Psychometric properties of the PsychoSomatic problems scale: a Rasch analysis on adolescent data. *Social Indicators Research*, 86, 511-523.
- Hansen, M. (2012). Spilleforbud gir alle gevinst. *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*, 49, 82-84.



- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Blaszczynski, A., Molde, H., Torsheim, T., & Pallesen, S. (i trykk). Prevalence and correlates of problem gambling in a representative sample of Norwegian 17-year-olds. *Journal of Gambling Studies*.
- Helsper, E. (2010). Gendered internet use across generations and life stages. *Communication Research*, 37, 352-374.
- Hønsi, A., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Pallesen, S. (2013). Attentional bias in problem gambling: a systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 29, 359-375.
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Gøtestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: a critical literature review. *Journal of Gambling Studies*, 25, 67-92.
- Kandel, D. B., & Maloff, D. R. (1983). Communalities in drug use: a sociological perspective In P. K. Levinson, D. R. Gerstein & D. R. Maloff (Eds.), *Communalities in substance abuse and habitual behaviour* (pp. 3-27). Lexington, MA: Lexington Books.
- Kavli, H. (2007). *Spillevaner og spilleproblemer i den norske befolkningen*. Oslo: Synovate MMI.
- Kavli, H., & Berntsen, W. (2005). *Undersøkelse om pengespill. Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen*. Oslo: Markeds og mediainstituttet.
- Kavli, H., & Torvik, F. A. (2008). *Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen Oslo*: Synovate.
- Kroenke, K., Spitzer, R. L., & Williams, J. B. W. (2002). The PHQ-15: Validity of a new measure for evaluating the severity of somatic symptoms. *Psychosomatic Medicine*, 64, 258-266.
- Kulturdepartementet. (2012). *Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015*. Oslo: Kulturdepartementet.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction: A literature review of empirical research *International Journal of Environmental and Public Health* 8, 3528–3552.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M., et al. (2010). How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: an online study of internet gamblers. *Biological Psychiatry*, 68, 733-740.
- Lorenz, V. C., & Yaffee, R. A. (1986). Pathological gambling: psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the gambler. *Journal of Gambling Studies*, 2, 40-49.
- Lund, I. (2009). *Gambling Behaviour and the Prevalence of Gambling Problems in Adult EGM Gamblers when EGMs are Banned. A Natural Experiment*. *Journal of Gambling Studies*, 25, 215-225.
- Lund, I., & Nordlund, S. (2003). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge [Gambling and gambling related problems in Norway]*. Oslo: SIRUS.
- McMullan, J. L., & Miller, D. (2009). Wins, winning and winners: the commercial advertising of lottery gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25, 273-295.
- Medway, R. L., & Fulton, J. (2012). When more gets you less: a meta-analysis of the effect of concurrent Web options on mail survey response rates. *Public Opinion Quarterly*, 76, 733-746.
- Mentzoni, R. A. (2013). *Structural characteristics in gambling*. University of Bergen, Bergen.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skoueroe, K. J. M., Hetland, J., et al. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 591-596.
- Molde, H., Ingjaldsson, J., Kvale, G., Pallesen, S., Støylen, I. J., Prescott, P., et al. (2004). *Spilleavhengighet – kartlegging, utbredelse, etiologi og behandling*. *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*, 41, 713-722.



- Molde, H., Pallesen, S., Sætrevik, B., Hammerborg, D. K., Laberg, J. C., & Johnsen, B. H. (2010). Attentional biases among pathological gamblers. *International Gambling Studies*, 10, 45-59
- Morton, S. M. B., Bandara, D. K., Robinson, E. M., & Carr, P. E. A. (2012). In the 21st Century, what is an acceptable response rate? *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 36, 106-108.
- Myrseth, H., Pallesen, S., Molde, H., Johnsen, B. H., & Lorvik, I. M. (2009). Personality factors as predictors of pathological gambling. *Personality and Individual Differences*, 47, 933-937.
- Olsen, F., Abelsen, B., & Olsen, J. A. (2012). Improving response rate and quality of survey data with a scratch lottery ticket incentive. *Bmc Medical Research Methodology*, 12, article no. 52.
- Pallesen, S., Sivertsen, B., Nordhus, I. H., & Bjorvatn, B. (2014). Ten-year trend of insomnia prevalence in the adult Norwegian population. *Sleep Medicine*, 15, 173-179.
- 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.
- Pran, K. R., & Ukkelberg, Å. (2010). *Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen*. Oslo: Synovate.
- Redish, A. D., Jensen, S., Johnson, A., & Kurth-Nelson, Z. (2007). Reconciling reinforcement learning models with behavioral extinction and renewal: implications for addiction, relapse, and problem gambling. *Psychological Review*, 114, 784-805.
- Schwartz, D. G. (2013). *Role the bones: the history of gambling* (Casino ed.). Las Vegas, NE: Winchester Books.
- Simon, R. W. (2002). Revisiting the relationships among gender, marital status, and mental health. *American Journal of Sociology*, 107, 1065-1096.
- Slater, A., Tiggemann, M., Hawkins, K., & Werchon, D. (2012). Just one click: a content analysis of advertisements on teen web sites. *Journal of Adolescent Health*, 50, 339-345.
- Statens folkehälsöinstitut. (2010). *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009*. Hovudresultat från SWELOGS befolkningsstudie. Östersund: Statens folkehälsöinstitut.
- Statistisk sentralbyrå. (2012). *Tidsbruksundersøkelsen, 2010*. Oslo: Statistisk sentralbyrå.
- Stewart, S. H., & Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional Gambling Motives Questionnaire. *Addiction*, 103, 1110-1117.
- Takata, Y., & Sakata, Y. (2004). Development of a psychosomatic complaints scale for adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58, 3-7.
- Tavares, H., Carneiro, E., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., et al. (2010). Gambling in Brazil. Lifetime prevalences and socio-demographic correlates. *Psychiatry Research*, 180, 35-41.
- Thomas, A. C., Allen, F. C., & Phillips, J. (2009). Electronic Gaming Machine Gambling: Measuring Motivation. *Journal of Gambling Studies*, 25(3), 343-355.
- Thorndike, R. L., Hagen, E., & Kemper, R. A. (1952). Normative data obtained in the house-to-house administration of a psychosomatic inventory. *Journal of Consulting Psychology*, 16, 257-260.
- Torvik, F. A., Rognmo, K., & Tambs, K. (2012). Alcohol use and mental distress as predictors of non-response in a general population health survey: the HUNT study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 47, 805-816.
- Vandelanotte, C., Sugiyama, T., Gardiner, P., & Owen, N. (2009). Associations of leisure-time internet and computer use with overweight and obesity, physical activity and sedentary behaviors: cross-sectional study. *Journal of Medical Internet Research*, 11.
- Vollberg, R. A., & Boles, J. (1995). *Gambling and problem gambling in Georgia*. Report to Georgia Department of Human Resources. Roaring Spring, PA: Gemini Research.



- Wenzel, H. G., Bakken, I. J., Johansson, A., Götestam, K. G., & Øren, A. (2009). Excessive computer game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and associations with mental health problems. *Psychological Reports*, 105, 1237-1247.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Alberta: Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Youn, S., Faber, R. J., & Shah, D. V. (2000). Restricting gambling advertising and the third-person effect. *Psychology & Marketing*, 17, 633-649.
- Øren, A., & Bakken, I. J. (2007). Pengespill og pengespillproblem i Norge. SINTEF-rapport A3961. Trondheim: SINTEF.
- Øren, A., & Leistad, L. (2010). Endringer i den norske befolkningens pengespillvaner og påvirkning av automatforbudet. Trondheim: Sintef.



APPENDIX



SPILL 2013



Lotteri- og stiftelsestilsynet

Bakgrunn

1. **Kjønn:** Kvinne Mann

2. **Alder:** Jeg er år gammel.

3. **Nåværende sivilstatus** (sett bare ett kryss)

- Samboer/gift
 Enslig/separert/skilt/enke/enkemann

4. **Antall hjemmeboende barn som du har omsorgsansvar for**

- ingen 3
 1 4
 2 5 eller flere

5. **Høyeste fullførte utdanning**

- Ikke avsluttet grunnskole
 Grunnskole
 Videregående skole (gymnas/yrkesskole)
 Faglig yrkesutdanning
 Universitet/høyskole (lavere grad; opptil 4 år)
 Universitet/høyskole (høyere grad; 5-6 år)
 PhD/doktorgrad

6. **Personlig inntekt før skatt siste år**

- 0 - 99 999
 100 000 - 199 999
 200 000 - 299 999
 300 000 - 399 999

- 400 000 - 499 999
 500 000 - 599 999
 600 000 - 699 999
 700 000 - 799 999
 800 000 - 899 999
 900 000 - 999 999
 1 000 000 eller mer

7. **Yrkesstatus** (flere kryss er mulig)

- Heltidsansatt (100% stilling) %
 Deltidsansatt, angi stillingsprosent: %
 Arbeidsledig
 Student
 Hjemmeværende
 Uføretrygdet/attføring
 På avklaringspenger
 Pensjonist

8. **Hvor er du født?**

- Norge
 Land i Norden utenfor Norge
 Land i Europa utenfor Norden
 Afrika
 Asia
 Nord-Amerika
 Sør- eller Mellom-Amerika
 Oceania

Pengespill

Med pengespill menes et spill der det satses penger på et bestemt resultat av en hendelse eller trekning og hvor en kan vinne pengepremier (f.eks. Lotto, Tipping, skrapelodd, casinospill o.l.).

9. Har du i løpet av de siste 12 månedene deltatt i pengespill? Ja Nei, gå til spørsmål 16.

10. For hver av påstandene under, kryss av for det alternativet som passer best.

	Veldig uenig	Litt uenig	Litt enig	Veldig enig
a. Det er større sjanse for at jeg deltar i pengespill etter at jeg har sett reklame for pengespill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Reklame for pengespill påvirker ikke hvor ofte jeg spiller.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Reklame for pengespill gjør meg mer interessert i pengespill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Reklame for pengespill gjør at jeg vurderer å spille i fremtiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Jeg følger ikke med på reklame for pengespill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Reklame har gjort at jeg kjenner til flere former for pengespill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Reklame har gjort at jeg kjenner til flere selskap som tilbyr pengespill....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (bruker mer penger).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Reklame for pengespill gjør meg mer positivt innstilt til pengespill.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



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

11. Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene....	Aldri	Noen ganger	For det meste	Alltid
a. ... har du satset mer enn du egentlig har hatt råd til å tape?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. ... har du følt behov for å spille for mer og mer penger for å oppnå ønsket spenningsnivå?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. ... har du gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. ... har du lånt penger eller solgt gjenstander for å skaffe penger til spill?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. ... har du følt at du kanskje har et problem med pengespill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. ... har spilling forårsaket helseproblemer for deg, inkludert stress og angst?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. ... har andre rundt deg kritisert spillingen din og fortalt deg at du har et spilleproblem, uavhengig av om du har opplevd dette som sant eller ei?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. ... har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv og din husholdning?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. ... har du hatt dårlig samvittighet i forbindelse med hvordan du spiller og hva som skjer når du spiller?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Kryss av for omtrent hvor mye penger (i norske kroner) du i løpet av de siste 12 månedene har spilt for på følgende pengespill:

	Ingen/ ikke spilt	1- 1 000 kr.	1 001- 5 000 kr.	5 001- 10 000 kr.	10 001- 25 000 kr.	Mer enn 25 000 kr.	Dersom du har problemer med å kontrollere eller begrense spillingen, sett kryss for de spill dette gjelder.
a. Skrapelodd (ikke på internett)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Skrapelodd på internett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Bingo i et bingolokale (der tall leses opp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Databingo i et bingolokale (raskt bingospill på terminal/automat).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Belagospill i et bingolokale (på Norsk Tipping sine terminaler)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Bingo på internett.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Spilleautomater i en kiosk eller annet lokale (Multix fra Norsk Tipping)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Pengespill på båt eller ferge i fast rute mellom Norge og utlandet.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Poker på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j. Spilleautomater eller annet kasinospill på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k. Spill på hester (f.eks. V75, V5, dagens dobbel eller Vinner hos Norsk Rikstoto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l. Odds- og liveodds hos Norsk Tipping....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m. Odds- og liveodds hos andre enn Norsk Tipping.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n. Tipping (Midtuke, Lørdags- eller Søndagskupong, pausetipping).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o. Tallspill (f.eks. Lotto, Viking Lotto, Eurojackpot, Keno, Joker, Extra).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
p. Private pengespill (f.eks. spillklubber, pokerlag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
q. Ferdighetsspill med pengeinnsats (f.eks. Candy Crush eller FIFA hos King.com eller GamerSaloon.com).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
r. Andre spill; hvilke _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



13. Følgende faktorer hjelper meg eller ville hjulpet meg med å regulere mitt pengespillforbruk:

	Helt uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Helt enig
a. At gevinster går direkte inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Øvre grense for innsats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Øvre grense for hvor mye en kan vinne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. At jeg på forhånd kan sette en grense på spillet for hvor mye jeg kan tape	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. At jeg på forhånd kan stille inn spillet på en grense for hvor lenge jeg kan spille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j. At jeg via spillet kan teste meg og få tilbakemelding på om jeg har spillproblemer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Hvor ofte spiller du pengespill på internett via ...

	Aldri	Sjeldnere enn en gang per måned	Omtrent månedlig	Omtrent ukentlig	Omtrent daglig
a. ... stasjonær datamaskin?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. ... bærbar datamaskin?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. ... nettbrett?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. ... mobiltelefon?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Hva er hovedårsaken(e) til at du spiller pengespill? (Du kan sette flere kryss).

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> For spenning | <input type="checkbox"/> For moro | <input type="checkbox"/> For å vinne |
| <input type="checkbox"/> For å teste egne ferdigheter | <input type="checkbox"/> For å forbedre økonomien | <input type="checkbox"/> For å ta igjen tidligere tap |
| <input type="checkbox"/> For å glemme problemer | <input type="checkbox"/> For å støtte en god sak | <input type="checkbox"/> Vet ikke |
| <input type="checkbox"/> Gir en rusfølelse | <input type="checkbox"/> Sosialt | <input type="checkbox"/> Annet: _____ |

16. Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene har du

	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere
a. ... sett reklame for pengespill på TV?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. ... sett reklame for pengespill på internett?..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. ... sett reklame for pengespill i aviser?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. ... sett reklame for pengespill i butikker?.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Andre spill

- | | Aldri | Sjeldnere enn en dag i måneden | 1-3 dager per måned | 1-2 dager per uke | 3 dager per uke eller oftere |
|---|--------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 17. Hvor ofte spiller du spill via sosiale medier, som Facebook (f.eks. Candy Crush Saga, Farmville, Texas HoldEm eller Criminal Case)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18. Hvor ofte har du kjøpt Facebook-kreditter eller andre virtuelle penger du kan bruke i spill? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
19. Dersom du har vunnet virtuelle penger eller kreditter (credits) i spill, på hvilken måte har du brukt dem?
- Til å spille for
- Til å kjøpe noe i spill
- Gi bort til venner
- Selge til andre for virkelige penger
- Annet, hva: _____
- Har ikke vunnet virtuelle penger/kreditter

Dataspill

Instruksjon:

De følgende spørsmålene handler om dine erfaringer med dataspill i løpet av det siste halvåret (**NB! Pengespill regnes ikke som dataspill i denne sammenhengen**). Med dataspill menes her ulike typer elektroniske spill som spilles på PC eller på ulike spillkonsoller som Playstation, Xbox, PSP, Nintendo, Gameboy og liknende.

20. Har du spilt dataspill det siste halvåret: Ja Nei, gå til spørsmål 22.

21. Hvor ofte i løpet av siste halvår

- | | Aldri | Nesten aldri | Av og til | Ofte | Veldig ofte |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ...tenkte du på spill hele dagen? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ...brukte du mer og mer tid på spill?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. ...begynte du å spille for å slippe å tenke på andre ting? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. ...spilte du videre, selv om andre ba deg stoppe? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. ...følte du deg dårlig når du ikke kunne spille eller ikke fikk lov til å spille?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. ...havnet du i krangel med andre (f.eks. foreldre, venner, eller viktige andre) fordi du spilte for mye? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. ...lot du være å gjøre andre aktiviteter (f.eks. skole, jobb, lekser, idrett, hobbyer) for å spille? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



Helse

22. I løpet av de siste 2 månedene, hvor ofte har du opplevd følgende?

	Aldri	Sjeldnere enn en dag i måneden	1-3 dager per måned	1-2 dager per uke	3 dager per uke eller oftere
a. Hodepine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Vondt i nakke/rygg.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Mage-tarm plager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Søvnproblemer.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Følt deg nedfor (trist)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Følt deg nervøs og urolig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Følt deg trøtt eller søvnig på dagtid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Hjerterebank	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Om deg selv

23. Kryss av for det alternativet for hver påstand som best beskriver deg slik du generelt er:

	Veldig feil	Litt feil	Verken feil eller riktig	Litt riktig	Veldig riktig
a. Liver opp i selskap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Lever meg inn i andres følelser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Får oppgaver unnagjort med en gang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Har ofte humørsvingninger.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Har en livlig fantasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Snakker ikke mye	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Er ikke interessert i andre menneskers problemer.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Glemmer ofte å sette ting tilbake på rett plass	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Er avslappet mesteparten av tiden.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j. Er ikke interessert i abstrakte ideer.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k. Snakker med mange forskjellige mennesker i selskap	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l. Har medfølelse med andre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m. Liker orden og struktur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n. Blir lett opprørt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
o. Har vansker med å forstå abstrakte ideer.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
p. Holder meg i bakgrunnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
q. Er egentlig ikke interessert i andre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
r. Roter ting til	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
s. Føler meg sjelden nedfor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
t. Har ikke god fantasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Tabell. Antall (av totalt 10 081) som svarte på spørsmålet om deltakelse i pengespill som også svarte på andre spørsmål

Variabel		Antall av respondenter (N=10 081) som har besvart
Kjønn		10 081
Alder		10 081
Sivil status		9 923
Antall hjemmeboende barn		9 990
Utdanning		10 037
Inntekt		9 872
Yrkesstatus		9 842
Fødested		9 775
Deltakelse i pengespill		10 081
EGAQ 1	†	5 943
EGAQ 2	†	5 947
EGAQ 3	†	5 930
EGAQ 4	†	5 922
EGAQ 5	†	5 940
EGAQ 6	†	5 912
EGAQ 7	†	5 900
EGAQ 8	†	5 930
EGAQ 9	†	5 938
CPGI 1	†	6 005
CPGI 2	†	5 991
CPGI 3	†	5 987
CPGI 4	†	5 993
CPGI 5	†	5 971
CPGI 6	†	5 977
CPGI 7	†	5 988
CPGI 8	†	5 986
CPGI 9	†	5 988
Spilt skrapelodd (ikke internett)	†	5 886
Spilt skrapelodd på internett	†	5 844
Spilt bingo i bingolokalet	†	5 852
Spilt databingo i et bingolokale	†	5 858
Spilt Belago	†	5 855
Spilt bingo på internett	†	5 860
Spilt spilleautomater (Multix)	†	5 865



Spilt pengespill på båt mellom Norge og utlandet	†	5 863
Spilt poker på internett	†	5 863
Spilt spilleautomater/kasinospill på internett	†	5 858
Spilt på hester	†	5 869
Spilt odds eller liveodds hos Norsk Tipping	†	5 850
Spilt odds eller liveodds hos andre enn Norsk Tipping	†	5 826
Spilt tipping	†	5 829
Spilt tallspill	†	5 857
Spilt private pengespill	†	5 846
Spilt ferdighetsspill med pengeinnsats	†	5 856
Spilt andre spill (hvilke)	†	4 966
Strukturell regulering a	†	5 851
Strukturell regulering b	†	5 824
Strukturell regulering c	†	5 788
Strukturell regulering d	†	5 801
Strukturell regulering e	†	5 804
Strukturell regulering f	†	5 793
Strukturell regulering g	†	5 819
Strukturell regulering h	†	5 810
Strukturell regulering i	†	5 814
Strukturell regulering j	†	5 809
Pengespill internett via stasjonær datamaskin	†	5 910
Pengespill internett via bærbar datamaskin	†	5 918
Pengespill internett via nettbrett	†	5 885
Pengespill internett via mobiltelefon	†	5 899
Årsak spille; for spenning	† 1	1978
Årsak spille; for å teste egne ferdigheter	† 1	272
Årsak spille; for å glemme problemer	† 1	49
Årsak spille; gir rusfølelse	† 1	42
Årsak spille; for moro	† 1	3 544
Årsak spille; for å forbedre økonomien	† 1	880
Årsak spille; for å støtte en god sak	† 1	1 371
Årsak spille; sosialt	† 1	444
Årsak spille; for å vinne	† 1	3 535



Årsak spille; for å ta igjen tidligere tap	† 1	47
Årsak spille; vet ikke	† 1	141
Årsak spille; annet	† 1	282
Sett reklame pengespill; TV		9 931
Sett reklame pengespill; internett		9 782
Sett reklame pengespill; aviser		9 791
Sett reklame pengespill; buikker		9 837
Spilt spill via sosiale medier		9 867
Kjøpt Facebook-kreditter eller virtuelle penger		9 861
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; spille for	1	602
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; kjøpe noe i spill	1	479
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; gi til venner	1	68
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; selge til andre	1	34
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; annet	1	126
Dersom vunnet virtuelle penger brukt til; har ikke vunnet	1	7 238
Spilt dataspill siste året		9 771
GASA 1	‡	3 031
GASA 2	‡	3 026
GASA 3	‡	3 024
GASA 4	‡	3 027
GASA 5	‡	3 027
GASA 6	‡	3 027
GASA 7	‡	3 026
Helse; hodepine		9 705
Helse; vondt nakke/rygg		9 719
Helse; mage-tarm plager		9 634
Helse; søvnproblemer		9 692
Helse; følt deg nedfor (trist)		9 656
Helse; følt deg nervøs og urolig		9 664
Helse; følt deg trett eller søvnig på dagtid		9 708
Helse; hjertebank		9 671

† Kun de som hadde deltatt i pengespill (N=6 034) ble bedt om å besvare disse spørsmålene

‡ Kun de som hadde deltatt i dataspill (N=3 042) ble bedt om å besvare disse spørsmålene

1 Kun de som bekreftet svaralternativet ble bedt om å svare



Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjektet ”Spill 2013”

Bakgrunn og hensikt

Dette er en forespørsel til deg om du vil delta i en spørreundersøkelse der vi ønsker å kartlegge deltakelse i pengespill og dataspill i den norske befolkningen. Undersøkelsen gjennomføres av forskere ved Universitetet i Bergen på oppdrag for Lotteri- og stiftelsestilsynet. Du forespørres om å delta fordi du er tilfeldig trukket ut av Folkeregisteret til å motta denne forespørselen. Uansett om du deltar eller ikke i pengespill og/eller dataspill ønsker vi dine svar.

Hva innebærer undersøkelsen?

Deltagelse i undersøkelsen innebærer at du besvarer spørreskjemaet du har fått tilsendt sammen med dette informasjonsskrivet. Skjemaet inneholder spørsmål om deg som person (alder, kjønn, utdanning, økonomi, etnisk bakgrunn), deltakelse i og problemer med pengespill og dataspill. Vi stiller også noen spørsmål om ulike fysiske og psykiske symptomer, samt om hvordan du er som person for å se om dette henger sammen med penge- og dataspill. Du kan besvare enten ved å fylle ut skjemaet og sende det inn i den ferdig frankerte svarkonvolutt eller ved å besvare spørsmålene på internett (www.spill2013.no). Svarer du via internett må du huske å oppgi tallkoden (løpenummeret) som står trykket øverst i høyre hjørne på spørreskjemaet.

Mulige fordeler og ulemper

Noen kan synes det er lærerikt og interessant å delta. Ved å delta får man også bidratt til forskning. Alle som deltar er med i en trekning av 400 gavekort pålydende kr 500 kr. En mulig ulempe med deltakelse kan være at noen kan få utløst noen negative følelser dersom de har et problematisk forhold til de temaene vi spør om. Det går også med noe tid, ca. 10-15 minutter, til utfylling.

Hva skjer med informasjonen fra deg?

I dette prosjektet er det to typer informasjon som vi holder adskilt: 1) På en liste har vi et unikt nummer (trykket med 5 siffer øverst på spørreskjemaet), samt navn og adresse. Denne navnelisten består av alle dem som tilfeldig er trukket fra Folkeregisteret (etter tillatelse gitt av Skattedirektoratet). Denne listen oppbevares lagret på et sikret IT-system ved Universitetet i Bergen. Vi bruker denne listen for å sende ut skjemaer og eventuelle påminnelser til dem som ikke svarer. Når svar kommer inn (enten via post eller internett) krysser vi av for hvem som har svart. 2) Den andre informasjonen består av selve svarene som er gitt. Disse lastes inn i et stort dataark. Her står ikke ditt navn eller andre direkte personidentifiserbare opplysninger, kun ditt unike nummer er koplet til svarene dine. Dataene i dataarket brukes til statistiske analyser av svarene som er gitt.

Vi kommer kanskje til å forespørre dem som deltar i denne undersøkelsen til å delta i en ny undersøkelse om pengespill om noen år. Dette gjør vi fordi vi ønsker å finne ut om folk endrer seg over tid når det gjelder pengespill. Den unike tallkoden brukes for å kople det du eventuelt svarer nå i 2013, med det du eventuelt svarer i en senere undersøkelse. Alle forskerne som er med i prosjektet har lovpålagt taushetsplikt. Når en eventuell senere oppfølgingsundersøkelse er ferdig slettes navnelisten med den unike tallkoden til alle personene for godt, og dataene (svarene du har gitt) blir da helt anonymisert. Alle personidentifiserbare opplysninger slettes senest 30. juni 2017.



Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i undersøkelsen. Om du deltar nå i 2013 forplikter du deg ikke på noen måte til å delta i en senere oppfølgingsundersøkelse. Hvis du har deltatt og så vil trekke deltakelsen tilbake kan du henvende deg til forskerne i prosjektet (se nederst i dette skrivet). Ved å oppgi ditt navn eller løpenummer kan svarene dine da slettes. Du deltar ved å besvare undersøkelsen på papir eller via internett. Hvis du ikke vil delta ser du bare bort fra denne henvendelsen og eventuelle påminnelser du får i posten.

Gavekort

Alle som deltar i undersøkelsen (enten via spørreskjema eller internett) er med i trekningen av 400 universalgavekort pålydende kr 500. Disse kan brukes i en rekke butikker over hele landet.

Kontaktinformasjon

Dersom du har spørsmål om prosjektet eller det er noe du vil formidle om det og/eller din deltakelse kan du kontakte personene under. Du kan også kontakte personene under dersom du på grunn av utfyllingen får ubehagelige reaksjoner som du føler behov for å snakke med noen om.

Ståle Pallesen	Helge Molde	Rune Mentzoni	Daniel Hanss
Professor	Førsteamanuensis	Postdoktor	Postdoktor
Universitetet i Bergen	Universitetet i Bergen	Universitetet i Bergen	Universitetet i Bergen
Tlf: 55588842	Tlf: 55588682	Tlf: 55588679	Tlf: 55588899
Mobil 92632099	Mobil 93060232	Mobil 93612705	Mobil 90269659
Staale.Pallesen@psysp.uib.no	Helge.Molde@psykp.uib.no	Rune.Mentzoni@psysp.uib.no	Daniel.Hanss@psysp.uib.no

