

www.sintef.no





**SINTEF Helse**

Postadresse:  
7465 Trondheim/  
Pb 124, Blindern, 0314 Oslo

Telefon:  
40 00 25 90 (Oslo og Trondheim)  
Telefaks:  
22 06 79 09 (Oslo)  
930 70 500 (Trondheim)

Foretaksregisteret: NO 948 007 029 MVA

# SINTEF RAPPORT

TITTEL

**Pengespill og pengespillproblemer i Norge 2007**

FORFATTER(E)

Anita Øren og Inger Johanne Bakken

OPPDRAGSGIVER(E)

Lotteri- og stiftelsestilsynet

RAPPORTNR. SINTEF A3961	GRADERING Åpen	OPPDRAGSGIVERS REF. Anniken Rygg	
GRADER. DENNE SIDE Åpen	ISBN 978-82-14-04252-8	PROSJEKTNR. 78C023	ANTALL SIDER OG BILAG 90
ELEKTRONISK ARKIVKODE 78C023 Rapport		PROSJEKTLEDER (NAVN, SIGN.) Anita Øren <i>A. Øren</i>	VERIFISERT AV (NAVN, SIGN.) Tommy Haugan <i>T. Haugan</i>
ARKIVKODE E	DATO 2007-12-04	Bjørn Buan, forskningssjef <i>B. Buan</i>	

**SAMMENDRAG**

**Bakgrunn:** De siste årene har det skjedd store endringer i det norske pengespillmarkedet. Denne rapporten beskriver funn fra en befolkningsbasert undersøkelse av pengespillvaner og pengespillproblemer utført av SINTEF på oppdrag fra Lotteri- og stiftelsestilsynet. Undersøkelsen ble gjennomført i januar-mars 2007, altså før spilleautomatene forsvant fra det norske markedet i juli 2007. Resultatene er sammenholdt med funn fra en tilsvarende norsk undersøkelse fra 2002.

**Materialer og metoder:** Et tilfeldig utvalg på 10 000 personer (16-74 år) fikk tilsendt et spørreskjema i posten. Det ble spurt om pengespillvaner, og instrumentet NODS ble benyttet for kartlegging av spilleproblemer.

**Resultater:** Svarprosenten var 36 %. Andelen som oppga å ha spilt pengespill noen gang var 88 %, mot 95 % i 2002. I alt 70 % oppga at de hadde spilt pengespill de siste 12 månedene, mot 81 % i 2002. Andelen som var nåværende problemspillere var 0,7 % (ingen forandring fra 2002). Andelen i utvalget som var livstids problemspillere var 1,7 % i 2007 og 1,4 % i 2002 (ingen statistisk signifikant forskjell). Overført til den norske voksne befolkningen hadde 25 500 personer nåværende spilleproblemer, mens 62 000 personer hadde livstids spilleproblemer. Spilleproblemer forekom oftere blant unge menn. Problemspillerne spilte oftest på spilleautomater etterfulgt av skrapelodd og Tipping. Spilleautomater var det pengespillet som opptok problemspillerne mest. I alt 2,3 % av det totale utvalget hadde et familiemedlem med spilleproblem, eller 84 000 mennesker overført til den voksne norske befolkningen. Pårørende av mennesker med spilleproblemer opplevde ofte konflikter i familien og at pengespill hadde ført til dårligere familieøkonomi. Over en fjerdedel rapporterte at pengespill i familien hadde påført dem svekket fysisk og/eller psykisk helse.

**Konklusjon:** Selv om pengespillmarkedet har vært i sterk vekst siden den forrige norske undersøkelsen ble gjennomført i 2002 har andelen mennesker med spilleproblemer vært stabilt. Unge menn spiller hyppigst og andelen med spilleproblemer er også høyest i denne gruppen.

STIKKORD	NORSK	ENGELSK
GRUPPE 1	Pengespill	Monetary gambling
GRUPPE 2	Spilleproblemer, spilleavhengighet	Problematic, pathologic gambling
EGENVALGTE	Prevalens	Prevalence
	Befolkningsstudier	Population surveys
	Pårørende til spilleavhengige	Relative, concerned significant others



## **Gambling and Gambling Problems in Norway 2007 - Summary in English**

**Background:** Over the last few years the Norwegian gambling market has changed radically. In the presents report, results from a population based survey of gambling habits and gambling problems are described. The study was conducted by SINTEF on behalf of the Norwegian Gaming and Foundation Authority. The survey was carried out during January-March 2007. Results were compared with findings from a similar Norwegian survey carried out in 2002.

**Materials and methods:** A random population sample (N = 10 000) in the age group 16-74 years received the study questionnaire. The instrument NODS was used for measurement of gambling problems.

**Results:** The response rate was 36%. In the total sample, 88% reported to have played monetary games ever, while the corresponding proportion in 2002 was 95%. Overall, 70% reported to have played monetary games during the last 12 months, compared to 81 % in 2002. The prevalence of present problem gambling was 0.7% (no change from 2002). The prevalence of lifetime problem gambling was 1.7 % in 2007 and 1.4 % in 2002 (no statistically significant difference), indicating that 25 500 people in the Norwegian adult population have present gambling problems, whereas 62 000 people have lifetime gambling problems. The prevalence of gambling problems was highest among young men. Problem gamblers most often played slot machines, followed by scratchcards. Furthermore, problem gamblers reported that the slot machine was the game that occupied them the most. In the total sample, 2.3% of respondents reported that they had a family member with gambling problems, corresponding to 84 000 people in the adult Norwegian population. Family members of people with gambling problems often experienced conflicts in the family related to gambling and that the financial situation of the family had been negatively affected by gambling. Family members also often reported that gambling in the family had affected their physical and/or mental health.

**Conclusion:** Despite a strong increase in the Norwegian gambling market, the prevalence of gambling problems has been stable since 2002. Young men are the most frequent players of monetary games, and the prevalence of gambling problems is the highest in this group.



## **Forord**

I 2002 gjennomførte Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) en undersøkelse av pengespillvaner og pengespillproblemer på oppdrag fra Lotteri- og stiftelsestilsynet. I ettertid har det skjedd store endringer i det norske pengespillmarkedet, med økt omsetning og økt tilgjengelighet til flere ulike spill.

Lotteri- og stiftelsestilsynet utlyste derfor en ny anbudskonkurranse, som resulterte i at SINTEF fikk i oppdrag å gjennomføre en befolkningsbasert undersøkelse. Undersøkelsen ble gjennomført første kvartal 2007, altså før spilleautomatforbudet trådte i kraft 1. juli 2007. Vi har benyttet samme måleinstrument (NODS) som ble benyttet i 2002-undersøkelsen for kartlegging av pengespillproblemer.

Det ble nedsatt en prosjektgruppe som kom med innspill til prosjektprotokoll, spørreskjema, analyser og resultater. Det ble gjennomført i alt tre felles møter i denne prosjektgruppen. I tillegg har det vært avholdt flere mindre møter og det har vært en omfattende korrespondanse per telefon og e-post. Prosjektgruppen besto av professor og overlege K. Gunnar Göttestam, NTNU/St. Olavs Hospital, overlege Hanne Gro Wenzel, NTNU/Orkdal DPS, seniorforsker og psykolog Rolf W. Gråwe, SINTEF Helse og psykolog Agneta Johansson, AFFU/St. Olavs Hospital.

Bruttoutvalget i denne undersøkelsen ble trukket av EDB Infobank etter godkjenning fra Sentralkontoret for folkeregistrering, Skattedirektoratet. Trykking, utsending, innsamling og skanning av spørreskjema ble utført av Sentio AS.

Vi vil takke prosjektmedarbeiderne for mange nyttige og spennende diskusjoner og verdifulle innspill både ved planlegging og gjennomføring av studien. I tillegg vil vi takke kolleger ved SINTEF Helse, Avdeling for epidemiologi for nyttige innspill og kommentarer i forbindelse med utarbeidelse av denne rapporten.

Trondheim, desember 2007

Anita Øren og Inger Johanne Bakken





## Hovedfunn

I denne undersøkelsen har vi benyttet oss av spørsmålsettet NODS. NODS måler både nåværende pengespillproblemer og pengespillproblemer noen gang i livet ("livstid problemspill").

I rapporten opererer vi hovedsakelig med tre kategorier av spillere: normalspillere (NODS 0 poeng), risikospillere (NODS 1-2 poeng) og problemspillere (NODS 3-10 poeng).

### Pengespillvaner

- Andelen personer som oppga at de spilte pengespill gikk noe ned fra 2002 til 2007. I 2007 hadde 88 % av hele utvalget en eller annen gang i løpet av livet spilt pengespill, mot 95 % i 2002. 70 % hadde spilt i løpet av de siste 12 måneder i 2007, mot 81 % i 2002.
- Personer som spilte pengespill hyppigst i 2007 var typisk menn, over 45 år og med lavere utdanning, likt med funn fra 2002.
- Det mest spilte spillet de siste 12 måneder var Lotto/Viking Lotto (både i 2002 og 2007) etterfulgt av skrapelodd, Joker og Extra.
- Kvinner i alderen 16-24 kjøpte oftest skrapelodd, mens menn i samme alder oftest spilte på spilleautomater. I aldersgruppene 25 år og eldre spilte både kvinner og menn oftest Lotto/Viking Lotto.
- Personer som oppga at de spilte ukentlig spilte som regel Odds-spill fra Norsk Tipping, hestespill, Tipping, Extra og internettpoker og andre internettspill.

### Pengespilleproblemer

- Det var ingen signifikante endringer i andelen med nåværende eller livstid problemspill fra 2002 til 2007.
  - Andelen med nåværende problemspillere var 0,7 % (25 500 voksne personer) i 2007. I 2002 ble det også funnet en andel på 0,7 %.
  - Andelen livstid problemspillere var 1,7 % (62 000 voksne personer) i 2007 mot 1,4 % i 2002. Dette var ikke en statistisk signifikant forskjell.
- Debutalder for problemspillerne (14,9 år) var lavere enn for normalspillerne (18,7 år).
- Den typiske problemspilleren var en ung mann med ungdomsskole eller videregående skole som høyeste utdanning.
- Problemspillerne spilte hyppigst på spilleautomater, skrapelodd og Tipping. De oppga at de brukte mest tid på Tipping og mest penger og tanker på spilleautomater. De oppga at spilleautomater var det spillet som de var mest opptatt av.
- Problemspillere oppga over 30 ganger oftere enn normalspillere å ha tapt mer enn 1000 kroner i løpet av en dag.
- Problemspillerne oppga stort sett ukentlig eller periodevis spill.

- Problemspillere kjøpte spill over internett i større grad enn spillere uten problem.
- Risikospillere og problemspillere hadde stort sett lik demografisk profil og spillevaner, med unntak av at risikospillerne oftest oppga at Lotto/ Viking Lotto var det spillet som opptok dem mest.

#### Pengespilleproblemer - påvirkning av egen helse og familien

- Problemspillere rapporterte oftere enn normalspillere om selvmordstanker, tvangstanker/handlinger, eller alkohol- eller stoffmisbruk. Problemspillere oppga også oftere at de hadde søvnproblemer, depresjon eller angst.
- I det totale utvalget kjente 40 % til steder hvor en kunne få hjelp angående spilleavhengighet, mot 60 % blant problemspillerne.
- Andelen problemspillere som oppga at de hadde blitt behandlet for spilleavhengighet var svært lav.
- 2,3 % av det totale utvalget (svarende til 84 000 voksne personer i Norge) oppga å ha et familiemedlem med spilleproblemer (heretter kalt pårørende).
- Omtrent to tredjedeler av de pårørende oppga at pengespill i familien hadde ført til konflikter, og nesten halvparten hadde opplevd dårligere økonomi i familien som et resultat av at et familiemedlem spilte pengespill.
- En fjerdedel av de pårørende oppga at pengespill i familien hadde påført dem svekket fysisk og/eller psykisk helse.
- En tiendedel av de pårørende oppga at pengespill i familien hadde ført til mindre kontakt med venner og bekjente.
- Under halvparten av de pårørende svarte ”ja” på spørsmålet om de ville ha søkt hjelp hvis de hadde et familiemedlem med spilleproblemer, mot tre fjerdedeler blant de som rapporterte om bare normalspillere i familien.

## Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Bakgrunn.....</b>	<b>11</b>
1.1	Pengespillforskning.....	12
1.2	Ulike metoder for kartlegging av spilleproblemer.....	13
<b>2</b>	<b>Materiale og metode.....</b>	<b>15</b>
2.1	Utarbeidelse av spørreskjema.....	15
2.2	Studiepopulasjon.....	15
2.3	Svarprosent.....	15
2.4	Gjennomføring av undersøkelsen.....	15
2.5	Kartlegging av spilleproblemer ved hjelp av NODS.....	16
2.6	Kartlegging av spilleproblemer med instrumentet Lie-Bet.....	17
2.7	Frafallsanalyse.....	18
2.8	Dataanalyse og definisjoner.....	19
2.8.1	Behandling av manglende opplysninger.....	19
2.8.2	Kategorisering av spillgrupper.....	19
2.8.3	Dataanalyse.....	19
<b>3</b>	<b>Resultater.....</b>	<b>21</b>
3.1	Spillevaner.....	21
3.1.1	Spillhyppighet.....	21
3.1.2	Forekomst av ulike spill.....	23
3.1.3	Forekomst av ulike enkeltspill etter kjønn og alder.....	26
3.1.4	Sammenheng mellom enkeltspill og spillhyppighet.....	27
3.1.5	Spillhyppighet i ulike grupper innenfor hver spillgruppe.....	28
3.2	Omfang av spilleproblemer.....	29
3.2.1	Forekomst av spilleproblemer målt ved måleinstrumentet NODS.....	29
3.2.2	Forekomst av spilleproblemer målt ved instrumentet Lie-Bet eller Lie-Bet-Chasing.....	29
3.2.3	Sammenlikning NODS og Lie-Bet.....	30
3.2.4	Emner brukt i NODS.....	30
3.3	Spilleproblemer i ulike grupper.....	32
3.3.1	Spilleproblemer, kjønn og alder.....	34
3.4	Spilleproblemer og spillevaner.....	34
3.4.1	Tap på spill.....	34
3.4.2	Hyppighet av spill.....	35
3.4.3	Spilleproblem og enkeltspill.....	36
3.4.4	Spilleproblemer og spillkjøpevaner.....	41
3.5	Holdning til spilleautomater og oppfatning av vannersjanser.....	42
3.6	Spilleproblemer og helseproblemer.....	43
3.7	Spilleproblemer og personlige karakteristika.....	44
3.8	Spilleproblemer og årsaker til å spille pengespill.....	44
3.9	Spilleproblemer i familien.....	45
3.9.1	Hjelp for spilleproblemer.....	47
<b>4</b>	<b>Diskusjon.....</b>	<b>49</b>
4.1	Gjennomføring av studien.....	49
4.2	Spillevaner.....	51
4.3	Spilleproblemer.....	54
4.4	Betydning av spilleproblemer for familien.....	59
4.5	Hjelp for spilleproblemer.....	60

<b>5</b>	<b>Konklusjon.....</b>	<b>61</b>
<b>6</b>	<b>Referanser .....</b>	<b>63</b>
	<b>Vedlegg 1: Tabeller for spillhyppighet for hver spillgruppe.....</b>	<b>67</b>
	<b>Vedlegg 2: Omtale i media.....</b>	<b>75</b>
	<b>Vedlegg 3: Spørreskjema .....</b>	<b>79</b>

## 1 Bakgrunn

Tilbudet av ulike pengespill i Norge har økt de siste ti årene, samtidig med at tilgjengeligheten av pengespill har økt, spesielt over internett. Både på den politiske arena og i media er det stort fokus på spilleavhengighet og annen problematikk knyttet til pengespill. Spesielt er spilleautomatene blitt fremhevet som problematiske.

Statistikk innhentet av Lotteri- og stiftelsestilsynet viser at omsetningen i det norske pengespillmarkedet økte fra i underkant av 5 000 kroner per innbygger i 2001 til 9 200 kroner per innbygger i 2005, alle aldersgrupper inkludert (Tabell 1.1) [1-4].

**Tabell 1.1. Brutto omsetning, pengespill i Norge 2001-2006**

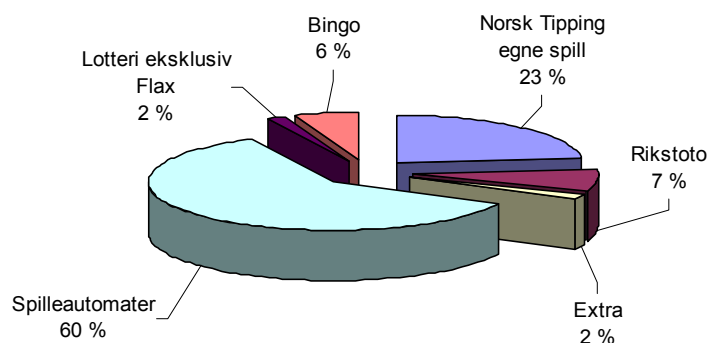
	Brutto omsetning i Millioner NOK					
	2001	2002	2003	2004	2005	2006 <sup>1</sup>
Norsk tipping (egne spill)	7 861	8 940	8 921	8 805	8 433	8 846
Rikstoto	2 626	2 479	2 414	2 623	2 781	2 779
Extra	746	794	822	812	771	773
Spilleautomater	8 598	15 426	22 789	26 034	27 754	22 900
Bingo med entreprenør	1 337	1 590	1 609	1 642	1 732	2 100 <sup>2</sup>
Tivoli.no/SMS.jackpot	-	36	13	24	14	-
Landslotteri	493	454	531	466	508	600 <sup>3</sup>
Bingo uten entreprenør	290	320	310	320	250	-
Lokale/regionale lotteri	100	110	100	100	120	-
<b>Totalt</b>	<b>22 411</b>	<b>30 149</b>	<b>37 509</b>	<b>40 827</b>	<b>42 362</b>	<b>38 000</b>
<b>Per innbygger (avrundet)</b>	<b>5 000</b>	<b>6 600</b>	<b>8 200</b>	<b>8 900</b>	<b>9 200</b>	<b>8 200</b>

<sup>1</sup>Foreløpige estimerte tall fra Lotteri- og stiftelsestilsynets årsmelding 2006.

<sup>2</sup>Bingo totalt (med og uten entreprenør).

<sup>3</sup>Lotteri totalt (eksklusiv Flax).

Omsetningen falt deretter fra 9 200 kroner per innbygger i 2005 til 8 200 kroner per innbygger i 2006. I brutto omsetning betyr dette et fall fra 42,4 milliarder kroner i 2005 til 38 milliarder kroner i 2006. Denne nedgangen skyldes mest sannsynlig seddelforbudet på spilleautomater som ble innført den 1. juli 2006. Seddelforbudet innebar at det kun kunne benyttes mynter som innsats på spilleautomatene. I tillegg ble det forbudt å ha vekslingsautomater stående i det samme lokalet. Samtidig med innføring av seddelforbudet falt antallet henvendelser til Hjelpelinjen for spilleavhengige med 35 % fra første til andre halvår i 2006 [5]. I 74 % av henvendelsene til Hjelpelinjen var spilleautomater hovedproblemet, mens problemer med poker ble nevnt av 10 % av innringerne.



**Figur 1.1. Brutto prosentvis omsetning i pengespill i 2006**

Hovedtyngden av bruttoomsetning i pengespillmarkedet i 2006 var fra spilleautomater etterfulgt av egne spill fra Norsk Tipping, Rikstoto, bingo, Extra og ulike lotterier (Figur 1.1).

Spill over internett har økt sterkt de siste årene. Opinion AS har på oppdrag fra Lotteri- og stiftelsestilsynet utført flere spørreundersøkelser omkring spill over internett. Disse undersøkelsene viste en stor økning i antall personer som spilte spill over internett, fra 152 000 nettspillere i 2004 til 230 000 nettspillere i 2006 [1]. Omsetningen på de norske nettstedene (Norsk Tipping og Rikstoto) var i 2006 omtrent 950 millioner. Lotteri- og stiftelsestilsynet anslår den totale omsetningen på utenlandske nettspill i 2006 til å være mer enn 5,3 milliarder kroner [1].

### 1.1 Pengespillforskning

Å delta i spill hvor penger er involvert er utbredt. Befolkningsbaserte undersøkelser har vist at to tredjedeler av de spurte i aldersgruppen 19 år og eldre oppga at de spilte pengespill [6], mens tilsvarende andel blant ungdom 12-19 år var omtrent 40 % [7]. Andelen spillere var noe høyere i en undersøkelse gjennomført på oppdrag fra Lotteri- og stiftelsestilsynet i 2002, med 76 % spillere blant ungdom 15-17 år og omtrent 80 % blant voksne 18 år og eldre [8]. En undersøkelse utført av Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (Nova) i 2002 viste at tre av fire ungdommer 13-19 år hadde spilt pengespill det siste året [9].

**Tabell 1.2. Pengespillforskning, oversikt over utvalgte norske studier**

Forfatter(e)	År, gjennomført	N, svarprosent	Alder	Instrument, skåre <sup>1</sup>	Problemspillere siste 12md	Problemspillere livstid
Johansson og Götestam (2003) [7]	1999	3 237, 45 %	12-18	DSM-IV, 5+ DSM-IV, 3+	1,8 % 5,2 %	
Götestam og Johansson (2003) [6]	1999	2 014, 48 %	≥ 18	DSM-IV, 3+	0,6 %	
Lund og Nordlund (2003) [8]	2002	5 232, 55 %	15-74	NODS, 3+ SOGS-R, 5+	0,7 % 0,2 %	1,40 % 0,30 %
Rossow og Hansen (2003) [9]	2002	13 000, 92 %	13-19	Lie-Bet-Chasing, 3+	3,2 %	-
Kavli og Berntsen (2005) [10]	2005	3 135	≥ 15	CPGI, 8+	1,9 %	-
Kavli (2007) [11]	Vår 2007	3 002, 22 %	≥ 15	CPGI 8+	1,7 %	-

<sup>1</sup>De ulike instrumentene er beskrevet i Kapittel 1.2

I den norske undersøkelsen fra 2002 ble det anslått at 1,4 % av nordmenn én eller annen gang hadde hatt problemer med pengespill, mens 0,7 % hadde nåværende problemer [8]. Dette tilsvarer henholdsvis 49 000 og 24 000 voksne personer i 2002. Disse funnene var i godt samsvar med tidligere norske funn hvor 0,6 % av den voksne befolkningen (18 år og eldre) hadde et spilleproblem [6]. I undersøkelsen fra 2002 beskrives den typiske problemspilleren som en ung mann med lav inntekt [8]. En oversikt over norske studier er vist i Tabell 1.2. Det siste tiåret har det vært gjennomført en rekke prevalensstudier i flere land, også de nordiske. Utvalgte studier som det er naturlig å sammenligne resultatene i denne undersøkelsen med er vist i Tabell 1.3.

**Tabell 1.3. Pengespillforskning, oversikt over utvalgte utenlandske studier**

Forfatter(e)	År, gjennomført	Land	N, svarprosent	Alder	Instrument, skåre <sup>1</sup>	Problemspillere siste 12md	Problemspillere livstid
Rönnerberg (1999) [12]	1997	Sverige	7139, 72 %	15-74	SOGS-R 5+	2,0 %	3,90 %
Bondolfi (2000) [13]	-	Sveits	2526, 59 %	≥ 18	SOGS 5+	0,8 %	
Ladouceur (2005) [14]	2002	Canada	8842, 61 %	≥ 18	SOGS 5+ CPGI 8+	0,9 % 0,7 %	
Bonke og Borregaard (2006) [15]	2005	Danmark	8153, 69 %	18-74	NODS 3+	0,4 %	0,70 %
Tammi (2007) [16]	2007	Finland	5008, 48 %	≥ 15	SOGS-R 5+	1,0 %	1,60 %
Wardle (2007) [17]	2007	Storbritannia	9003, 52 %	≥ 16	DSM-IV 3+ CPGI 8+	0,6 % 0,5 %	

<sup>1</sup>De ulike instrumentene er beskrevet i Kapittel 1.2

## 1.2 Ulike metoder for kartlegging av spilleproblemer

Innen pengespillforskning benyttes ulike instrumenter med forskjellige spørsmålssett for kartlegging av spilleproblemer. Dette gjør det ofte problematisk å sammenligne resultater fra ulike studier. Nedenfor er noen av de mest brukte instrumentene kort beskrevet.

- Instrument som ble benyttet i 2002-undersøkelsen og også i foreliggende studie er NORC DSM Screen for Gambling Problems (**NODS**). NODS kartlegger både nåværende og livstid problemspill, og ble opprinnelig utarbeidet av National Opinion Research Center (NORC) for bruk i en amerikansk befolkningsundersøkelse i 1998 [18]. NODS er basert på diagnosesystemet DSM-IV [19]. De 17 spørsmålene i NODS stilles både for de siste 12 månedene ("nåværende") og for noen gang i livet ("livstid"). Maksimalt ti poeng kan oppnås. De som skårer 1-2 poeng blir klassifisert som "risikospillere", 3-4 poeng som "problemspillere" og over 5 poeng som "patologiske spillere" [20].
- South Oaks Gambling Screen (**SOGS**) har vært benyttet siden 1987 [21] og har vært hyppig brukt til å kartlegge problematisk spilleatferd. SOGS er basert på kriteriene for patologisk spillelidenskap i diagnosesystemet DSM-III [20]. Senere ble instrumentet validert mot DSM-III-R og rundt 1990 ble SOGS-R utviklet i forbindelse med en befolkningsundersøkelse på New Zealand [22]. SOGS-R består av 16 spørsmål hvor en kan oppnå maksimalt 20 poeng. En skåre på 3-4 poeng indikerer "problemspiller", en skåre på 5 eller mer poeng indikerer "sannsynligvis spilleavhengig". SOGS-R kan benyttes både for nåværende og livstid spilleproblemer.
- Fra det amerikanske diagnosesystemet **DSM-IV** er diagnosen spilleavhengig satt hvis personer oppfyller 5 eller flere av 10 krav/spørsmål [19]. Disse 10 spørsmålene er ikke definert som et eget kartleggingsinstrument, men har blitt benyttet for kartlegging av spilleavhengighet i befolkningsstudier som for eksempel i Norge [6] og Storbritannia [17].
- **Lie-Bet** er en kortere utgave av DSM-IV og består av to spørsmål, løgn angående sitt eget spill og om en må spille for mer og mer penger [23]. Den kan bli brukt til å kartlegge både nåværende og livstid problemspillere. Lie-Bet spørsmålene har vært validert opp mot DSM-IV (problem- og patologiske spillere) hvor det ble vist at ved å sette en "cut-off" mellom 0 og 1-2 svar kunne en måle total andel problem- og patologiske spillere med et

godt samsvar til DSM-IV [24]. Et tredje spørsmål omhandlende forfølgelse av tap (Chasing) kan legges til Lie-Bet spørsmålene (Lie-Bet-Chasing). Det har vært utført en ungdomsundersøkelse i Norge hvor disse tre spørsmål ble benyttet [9].

- Canadian Problem Gambling Index (**CPGI**) er et instrument utviklet i Canada, og har vært benyttet i prevalensstudier i flere land [10, 11, 14, 17, 25]. Dette instrumentet består av ni spørsmål hvor en kan oppnå maksimalt 27 poeng. Skårer en 1-2 poeng blir en klassifisert som ”lav risiko spiller”, 3-7 poeng ”moderat risiko spiller” og 8-27 poeng ”problemspiller”. Dette instrumentet kartlegger nåværende problemspill.

Når mennesker spiller mye kan atferden bli preget av tap av kontroll og avhengighet. Dette kan medføre økonomiske og psykososiale problemer som for eksempel i forhold til partner, familie, utdanning, arbeid, og kan i enkelte tilfeller føre til økonomisk kriminalitet.

Med bakgrunn i den raske endringen i pengespillmarkedet ønsket Lotteri- og stiftelsestilsynet en ny befolkningsbasert undersøkelse av omfanget av pengespillavhengighet og problemspilling i Norge. Denne studien kartlegger pengespillvaner og omfanget av både noen gang i livet (livstid) og nåværende spilleproblem i den norske befolkningen. Resultater fra denne undersøkelsen sammenlignes med en tilsvarende undersøkelse utført av Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) høsten 2002 [8] i denne rapportens diskusjonsdel.



## **2 Materiale og metode**

Studien ble anbefalt igangsatt av Regional komité for medisinsk forskningsetikk, Midt-Norge (REK). Det ble innhentet tillatelse til å gjennomføre studien fra Datatilsynet via Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste AS. Gjennomføring av en purrerunde nummer to med telefonoppringning ble avslått i REK.

### **2.1 Utarbeidelse av spørreskjema**

Spørreskjema som er utviklet for denne undersøkelsen er basert på spørreskjemaet som ble benyttet i den norske befolkningsundersøkelsen fra 2002 [8], litteraturgjennomgang og diskusjoner i prosjektgruppen.

Spørreskjemaet var til gjennomlesning og kommentarer hos 20 menn og kvinner i varierende alder og uten forskningsbakgrunn.

### **2.2 Studiepopulasjon**

Bruttoutvalget, 10 000 personer 16-74 år, ble trukket av EDB Infobank etter godkjenning fra Sentralkontoret for folkeregistrering, Skattedirektoratet. Det ble opprinnelig søkt om inklusjon av personer i alderen 15-74 år, siden denne aldersgruppen ble inkludert i 2002-undersøkelsen [8]. Etter diskusjon med REK ble aldersgruppen endret til 16-74 år, da inklusjon av 15-åringer ville krevd tillatelse fra en foresatt for deltakelse i undersøkelsen. For 16-åringer var det ikke nødvendig å innhente slik tillatelse.

Der var et svært godt samsvar mellom sammensetningen av bruttoutvalget med hensyn på kjønn, alder og bosted (fylke) og befolkningsdata for 2006 hentet fra Statistisk sentralbyrås statistikkbank ([www.ssb.no](http://www.ssb.no)) (data ikke vist).

### **2.3 Svarprosent**

Det ble sendt ut 10 000 spørreskjemaer. I alt 362 skjemaer kom i retur merket ”ukjent adressat”, noe som reduserte bruttoutvalget fra 10 000 til 9 638. Totalt 3 483 personer besvarte spørreskjemaet. Den totale svarprosenten var dermed 36 %.

Deltakerne kunne sende inn spørreskjemaet blankt hvis de ikke ville svare og ønsket å reservere seg mot en purring (aktivt nei). Totalt var det 705 personer som svarte aktivt nei på denne måten. Blant disse var andelen menn, andelen eldre (66-74 år) og andelen bosatt i Oslo høyere enn i bruttoutvalget (data ikke vist).

### **2.4 Gjennomføring av undersøkelsen**

Trykking og utsending av spørreskjema ble utført av Sentio AS, Trondheim. Spørreskjema ble utsendt i uke 4, 2007. Det ble sendt ut en purrerunde i uke 10.

I forkant av den første utsendelsen ble det sendt ut en felles pressemelding fra SINTEF og Lotteri- og stiftelsestilsynet som ble gjengitt i mange av landets aviser. Pressemeldingen fikk også stor oppmerksomhet i radio og fjernsyn, med bl.a. et større innslag i Dagsrevyen i NRK1 (5. februar 2007). En oversikt over mediedekningen er vist i Vedlegg 2.

Deltakerne kunne velge om de ville returnere spørreskjemaet i den vedlagte ferdigfrankerte svarkonvolutten, eller om de ville logge seg på en oppgitt internettadresse for besvarelse av undersøkelsen. Det var 3 186 personer som valgte å svare per post og 297 svarte via internett, noe som totalt ga 3 483 komplette svar.

Skjemaene ble skannet hos Sentio AS. Det ble kontrollert for duplikater ved å undersøke om noen svarte på både første utsendelse av spørreskjemaet og purreundersøkelsen. Hvis deltakeren svarte både på post og web ble det postale svar gjeldende mens webutgaven ble slettet.

## **2.5 Kartlegging av spilleproblemer ved hjelp av NODS**

For kartlegging av spilleproblemer ble NODS benyttet. NODS består av 17 spørsmål som dekker hele livet (livstid) og 17 spørsmål som dekker det siste året (nåværende). De 17 spørsmålene som er benyttet i NODS er gjengitt i Tabell 2.1, se under.

Vi har valgt å gruppere problemspillere og patologiske spillere i en gruppe, *problemspillere*, i de fleste analysene. En slik gruppering ble også benyttet i rapporten fra 2002-undersøkelsen [8]. De som ikke skårer noen poeng på NODS kaller vi normalspillere. Vi bruker dermed ikke begrepet spilleavhengig, men problemspiller.

**Tabell 2.1 Spørsmål brukt i NODS**

Emne	Nr. i spørreskjema		Spørsmålsformulering
	Livstid	Siste 12 mnd	
Opptatthet	31a	31b	Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid til å tenke på spilleerfaringer eller planlagt fremtidig pengespill eller veddemål? ELLER
	32a	32b	Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid på å tenke på hvordan du skulle skaffe penger til å spille med?
Toleranse	33a	33b	Har du noen gang hatt perioder hvor du har måttet spille for mer og mer for å oppnå den samme spenningen?
Abstinens	34a	34b	Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen? OG
	35a	35b	Ble du rastløs eller irritabel én eller flere av de gangene du forsøkte å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din?
Tap av kontroll	36a	37a	Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det? OG
	36b	37b	Har dette hendt tre eller flere ganger?
Flukt	38a	38b	Har du noen gang spilt om penger for å glemme personlige problemer? ELLER
	39a	39b	Har du noen gang spilt om penger for å redusere følelser av skyld, angst, hjelpeløshet eller depresjon?
Forfølge tap	40a	40b	Har du noen gang hatt perioder da du, etter å ha tapt penger på spill én dag, har vendt tilbake samme dag/en annen dag for å vinne dem tilbake?
Løgn	41a	42a	Har du noen gang løyet for din familie, venner, eller andre om hvor mye du spiller, eller hvor mye penger du har tapt på spill? OG
	41b	42b	Har dette hendt tre eller flere ganger?
Illegale handlinger	43a	43b	Har du noen gang skrevet ut en sjekk eller brukt bankkort uten dekning, skaffet flere kredittkort til veie eller stjålet noe fra din familie eller andre for å kunne betale for spilling?
Risikert forhold	44a	44b	Har ditt pengespill noen gang ført til alvorlige eller gjentatte problemer i ditt forhold til noen i din familie, eller til noen av dine venner? ELLER
	47a	47b	Har du noen gang hatt problemer på skolen, for eksempel gått glipp av timer eller dager, eller fått lavere karakterer, på grunn av pengespill? ELLER
	45a	45b	Har ditt pengespill noen gang ført til at du har mistet en jobb, hatt problemer i jobben, eller gått glipp av viktige jobb- eller karrieremulighet?
Kausjonering	46a	46b	Har du noen gang måttet spørre familiemedlemmer eller andre om å låne deg penger eller på annen måte å hjelpe deg ut av en pengekrise som hovedsakelig skyldtes ditt pengespill?

## 2.6 Kartlegging av spilleproblemer med instrumentet Lie-Bet

Lie-Bet spørsmålene er et kort instrument utviklet for å kartlegge spilleavhengighet. Det er basert på de 10 DSM-IV kriteriene i det amerikanske diagnosesystemet [23].

Det inkluderer to spørsmål:

- Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?
- Har du noen gang løyet for mennesker som er viktige for deg, om hvor mye du spiller?

I tillegg kan vi inkludere et tredje spørsmål – ”Chasing” eller forfølgelse av tap:

- Har du noen gang hatt perioder da du, etter å ha tapt penger på spill én dag, har vendt tilbake samme dag/en annen dag for å vinne dem tilbake?

## 2.7 Frafallsanalyse

Utvalgsskjevheten mellom bruttoutvalget og populasjonen (utvalgsvariansen) var som tidligere nevnt svært liten.

Frafall kan føre til utvalgsskjevhet dersom de som svarer på undersøkelsen (nettoutvalget) skiller seg ut i forhold til bruttoutvalget. Skjevheter i variable som kan måles (kjønn, alder og bosted) kan justeres for statistisk.

Kvinner var noe overrepresentert i vår undersøkelse, mens menn var underrepresentert (Tabell 2.2). Videre fant vi at deltakerne i de yngste aldersgruppene var noe underrepresentert, mens eldre var noe overrepresentert, og at befolkningen i Sør-Trøndelag var noe overrepresentert mens Oslos befolkning var noe underrepresentert.

**Tabell 2.2. Demografiske variabler og deltakelse i undersøkelsen (%)**

		Nettoutvalg n=3 483	Bruttoutvalg n=9 638
<i>Kjønn</i>			
	Kvinner	53,1	48,9
	Menn	46,9	51,1
<i>Alder</i>			
	16-20	4,9	9,4
	21-25	4,7	8,3
	26-45	39,4	39,3
	46-55	22,8	18,5
	56-65	20,0	16,0
	66-74	8,1	8,4
<i>Fylke</i>			
	Østfold	5,5	5,6
	Akershus	10,3	10,6
	Oslo	10,4	11,8
	Hedemark	4,3	3,9
	Oppland	4,0	3,8
	Buskerud	5,7	5,3
	Vestfold	5,1	4,9
	Telemark	3,1	3,6
	Aust-Agder	2,4	2,2
	Vest-Agder	3,3	3,4
	Rogaland	8,6	8,5
	Hordaland	9,4	9,8
	Sogn og Fjordane	2,3	2,2
	Møre og Romsdal	5,3	5,1
	Sør-Trøndelag	7,2	6,3
	Nord-Trøndelag	3,0	2,7
	Nordland	5,4	5,0
	Troms	3,5	3,5
	Finnmark	1,2	1,5

Vi har i denne rapporten valgt å justere alle analyser for alder, kjønn og fylke.

## 2.8 Dataanalyse og definisjoner

### 2.8.1 Behandling av manglende opplysninger

Deltakere (n=69) som ikke hadde svart på spørsmålet om de noen gang hadde spilt pengespill, ble satt til kategorien ”vet ikke” hvis de hadde svart ”nei” på alle NODS spørsmålene (n=60). Videre ble de som ikke hadde svart om de hadde spilt pengespill satt til kategorien ”nei” hvis de hadde unnlatt å svare på alle NODS spørsmålene (n=9).

### 2.8.2 Kategorisering av spillgrupper

I den innledende analysen av forekomst av ulike spill har vi gruppert de ulike spillene på samme måte som i den tidligere rapporten om pengespill i Norge [8]. Gruppering av ulike spill er vist i Tabell 2.3.

**Tabell 2.3 Enkeltspill som inngår i spillgruppene**

	Enkeltspill
Lotterispill	Joker Lotto og Viking Lotto Skrapelodd med pengegevinst
Fotball	Tipping
Odds	Odds-spill fra Norsk Tipping, Annet internettspill med pengegevinst hos f.eks Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin
Hest	Hestespill, for eksempel V75 eller V65 fra Rikstoto
Bingoautomat	Bingoautomat
Bingovarianter	Bingo eller databingo, Extra
Spilleautomat	Spilleautomater der man kan vinne penger, utenom bingoautomat
Kortspill	Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart (ikke via internet/ automater)
Internett	Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst, internettpoker med pengegevinst, internettkasino med pengegevinst internettingo med pengegevinst Rollespill på internett med pengegevinst

### 2.8.3 Dataanalyse

Dataene ble analysert ved hjelp av khikvadrattester og khikvadrattest for trend. Variabler med p-verdi  $< 0,10$  i khikvadrattest ble undersøkt videre i multivariabel logistisk regresjon. For utvelgelse av variabler til endelig modell benyttet vi trinnvis inklusjonsprosedyre (”forward-stepwise selection method” [26]. I alle analyser ble p-verdier  $< 0,05$  regnet som signifikante.

Wilson's metode ble benyttet til å beregne 95 % konfidensintervall (KI) for proporsjoner [27].



### 3 Resultater

Vi beskriver pengespillevaner, forekomst av pengespilleproblemer og problemer knyttet til pengespill i familien.

I de fleste analysene er resultatene presentert i forholdet til totalantallet deltakere (N = 3 482) eller i forhold til antallet deltakere som oppga at de hadde spilt pengespill siste 12 måneder (N = 2 366). Antallet som inngår i analysene vil være redusert ved manglende svar, noe som vil fremgå av tabeller og beskrivelse av resultater.

#### 3.1 Spillevaner

I hele utvalget oppga 88 % (n=3 058) at de hadde spilt pengespill minst én gang i livet, 11 % svarte at de aldri hadde spilt pengespill, mens de resterende svarte ”vet ikke”.

Blant de som hadde svart at de hadde spilt pengespill noen gang i livet, unnlot 92 personer å besvare spørsmålet om de hadde spilt pengespill siste 12 måneder. Svar fra i alt 3 390 personer inngår dermed i analysen. Blant disse oppga 70 % at de hadde spilt pengespill minst én gang de siste 12 månedene, mens de resterende svarte at de ikke hadde spilt siste 12 måneder.

Gjennomsnittlig debutalder for spill på pengespill var 18,4 år (standardavvik 9,0 år) (N=2 902).

##### 3.1.1 Spillhyppighet

I hele utvalget unnlot 33 deltakere å besvare spørsmålet om spillhyppighet.

Blant de som svarte (N=3 449), oppga 9 % at de spilte periodevis/når de hadde råd, 56 % spilte sjelden enn månedlig/aldri, 12 % oppga at de spilte månedlig, og 24 % oppga at de spilte ukentlig.

Av de 2 366 som oppga at de hadde spilt pengespill de siste 12 månedene besvarte nesten alle (N=2 343) spørsmålet om spillhyppighet. Blant spillere siste 12 måneder oppga 13 % å ha spilt periodevis/når de hadde råd, 35 % spilte sjeldnere enn månedlig, 18 % spilte månedlig og 35 % spilte ukentlig.

I dette utvalget fant vi en større andel ukentlige spillere blant menn enn blant kvinner (Tabell 3.1). Videre fant vi økende andel ukentlige spillere med økende alder og med lavere utdanningsnivå. Det var lavere andel ukentlige spillere i den laveste og høyeste inntektsgruppen (henholdsvis lavere enn 200 000 og høyere enn 800 000 kroner per år) enn i inntektsgruppene fra 200 000 og inntil 800 000 årlig.

**Tabell 3.1 Spillhyppighet etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3 449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			p-verdi	
		Periodevis	Sjeldnere enn			
	Antall	%	månedlig/aldri	Månedlig	Ukentlig	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1 698	9,2	62,1	10,9	17,8	
mann	1 752	8,1	49,4	13,1	29,4	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	8,7	71,0	9,8	10,5	
25-44	1 339	8,4	57,3	12,7	21,6	
45-64	1 247	9,5	48,0	11,7	30,8	
65-74	329	6,4	53,0	14,0	26,6	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	5,6	53,5	18,1	22,8	
gift/samboende	2 344	8,5	53,2	12,5	25,8	
ugift/aldri vært gift	764	7,3	66,0	9,9	16,9	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	14,3	47,9	11,3	26,5	
enke/enkemann	67	9,4	53,1	18,4	19,1	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	12,3	68,4	9,9	9,4	
Ungdomsskole	745	11,0	45,6	11,6	31,8	
Videregående skole	1 247	10,1	52,7	11,9	25,4	
Høyskole/Universitetsnivå	1 424	6,0	63,2	12,4	18,3	<0,0005
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	7,9	75,7	7,6	8,8	
Inntil kr.200 000	250	13,5	58,2	10,2	18,1	
kr.200 000-399 000	721	11,3	51,3	11,3	26,0	
kr.400 000-599 000	876	9,9	49,8	13,4	26,9	
kr.600 000-799 000	725	6,6	53,8	11,5	28,2	
kr.800 000 eller mer	575	4,2	60,8	14,5	20,6	<0,0005
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	47	2,3	81,5	4,0	12,2	
Norge	3 204	8,8	54,1	12,3	24,7	
Annet vestlig land	145	5,8	74,3	10,0	9,9	
Ikke-vestlig land	86	9,6	66,6	6,8	17,1	<0,0005
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	7,3	60,9	8,8	22,9	
I en by	1 734	7,7	58,4	12,5	21,4	
På et tettsted	871	9,8	53,3	11,3	25,6	
På landet	778	9,7	51,6	12,0	26,7	0,005
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	7,2	63,9	12,5	16,4	
Østlandet utenom Oslo	1 305	9,1	54,2	12,2	24,5	
Vestlandet	186	7,8	57,6	9,9	24,7	
Sørlandet	895	8,3	56,0	11,0	24,6	
Midt-Norge	311	8,1	54,4	14,6	22,9	
Nord-Norge	342	10,5	50,2	12,1	27,2	0,035

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen



Mens bare 4 % av kvinner i aldersgruppen 16-24 oppga at de spilte minst én gang ukentlig, oppga nesten én av fem menn i samme aldersgruppe at de spilte ukentlig eller hyppigere (Tabell 3.2). For både kvinner og menn var det flest ukentlige spillere i aldersgruppen 45-64 år (henholdsvis 27 % og 35 %).

**Tabell 3.2 Spillhyppighet etter kjønn og alder, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			
		Periodevis	Sjeldnere enn månedlig/aldri		Ukentlig
	Antall	%	%	%	%
<b>Kvinner</b>					
16-24	282	7,8	83,3	5,3	3,6
25-44	704	9,8	62,4	11,4	16,7
45-64	576	9,7	50,9	12,8	27,2
64-74	135	6,7	64,4	11,9	17,7
Totalt	1 697	9,2	62,1	10,9	18,1
<b>Menn</b>					
16-24	253	9,9	57,3	14,6	18,2
25-44	635	6,8	51,7	14,2	28,0
45-64	671	9,4	45,6	10,6	35,3
65-74	193	6,2	45,1	15,5	34,4
Totalt	1 752	8,2	49,4	13,0	30,0

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillhyppighet er holdt utenfor analysene

### 3.1.2 Forekomst av ulike spill

Forekomst av de ulike grupper av spill (se Tabell 2.3 for gruppering av spill) blant alle spurte og blant spillere siste 12 måneder er vist i Tabell 3.3.

Hele 62 % av alle spurte hadde spilt lotterispill siste 12 måneder. Deretter fulgte ulike bingovarianter (spillgruppen inkluderer spillet Extra) med 21 %, og fotballspill og spilleautomater, begge med 12 %.

Blant spillere siste 12 måneder oppga 89 % at de hadde spilt lotterispill siste 12 måneder, mens andelen som oppga at de hadde spilt på spilleautomat var 17 %.

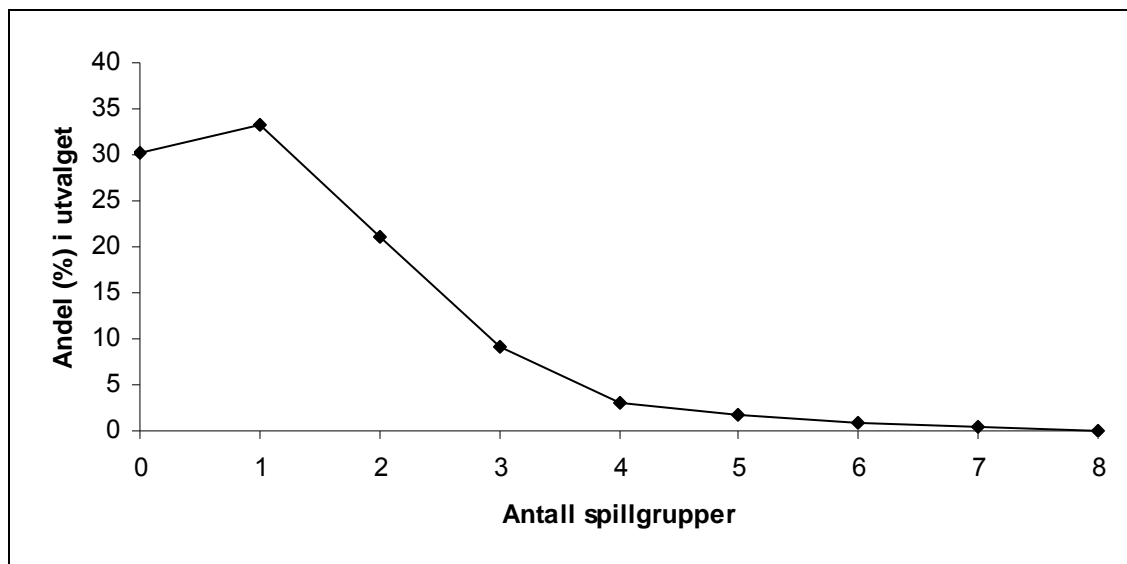
**Tabell 3.3 Deltakelse i ulike pengespillgrupper siste 12 måneder**

	Antall (n)	Andel (%) i utvalget (N = 3 390) <sup>1</sup>	Andel (%) blant spillere siste 12 måneder (N = 2 366)
Lotterispill	2 112	62,3	89,3
Fotball	396	11,7	16,7
Odds	223	6,6	9,4
Hest	313	9,2	13,2
Bingoautomat	9	0,3	0,4
Bingovarianter	703	20,7	29,7
Spilleautomat	393	11,6	16,6
Kortspill	159	4,7	6,7
Internett	111	3,3	4,7
Minst et pengespill	2 366	69,8	100,0

<sup>1</sup>Data fra 92 personer som ikke besvarte spørsmål om spill siste 12 måneder er utelatt

I dette utvalget var det flest som oppga at de ikke hadde spilt spill siste 12 måneder (30 %) eller at de kun hadde spilt på én spillgruppe (33 %) (Figur 3.1). Andelen som oppga at de hadde spilt på fire eller flere spillgrupper var litt over 6 %.

I snitt oppga de som hadde spilt pengespill siste 12 måneder at de hadde spilt 2,6 ulike spill.



Figur 3.1. Antall spillgrupper, hele utvalget

Tabell 3.4 viser andel i hele utvalget, blant livstidsspillerne og blant spillerne i spillgruppen som oppga at de spilte de ulike enkeltspillene siste 12 måneder. Det klart vanligste spillet var Lotto/Viking Lotto, som var oppgitt av 77 % av spillere siste år. Nærmere ni av ti spillerne av lotterispill hadde spilt Lotto/Viking Lotto.

Deretter fulgte skrapelodd, Joker og Extra. Omtrent like mange hadde spilt på spilleautomater som på Tipping. Extra-spillerne utgjorde hovedtyngden av spillerne i gruppen ”bingovarianter” (96 %).

**Tabell 3.4 Deltakelse i ulike typer enkeltspill siste 12 måneder, hele utvalget og grupper av utvalget.**

	Antall (n)	Andel (%) i utvalget	Andel av livstids- spillerne	Andel (%) blant spillerne siste 12 måneder	Andel av spillerne i spillgruppen	Spillgruppe (N)
		N=3390	N=3058	N=2366		
Spilleautomater	393	11,6	12,9	16,6	100,0	Spilleautomat (393)
Bingoautomat	9	0,3	0,3	0,4	100,0	Bingoautomat (9)
Bingo eller databingo	48	1,4	1,6	2,0	6,8	Bingovarianter (703)
Hestespill	313	9,2	10,2	13,2	100,0	Hest (313)
Tipping	396	11,7	12,9	16,7	100,0	Fotball(396)
Odds-spill fra Norsk Tipping	192	5,7	6,3	8,1	86,1	Odds (223)
Extra	678	20,0	22,2	28,7	96,4	Bingovarianter (703)
Joker	807	23,8	26,4	34,1	38,2	Lotterispill (2112)
Lotto, Viking Lotto	1823	53,8	59,6	77,0	86,3	Lotterispill (2112)
Skrapelodd	1046	30,9	34,2	44,2	49,5	Lotterispill (2112)
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	28	0,8	0,9	1,2	25,2	Internett (111)
Internettpoker	79	2,3	2,6	3,3	71,2	Internett (111)
Internettkasino	22	0,6	0,7	0,9	19,8	Internett (111)
Internettbingo	4	0,1	0,1	0,2	3,6	Internett (111)
Annet internettspill	65	1,9	2,1	2,7	29,1	Odds (223)
Rollespill på internett med pengepremier	2	0,1	0,1	0,1	1,8	Internett (111)
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	159	4,7	5,2	6,7	100,0	Kortspill (159)
<b>Minst ett spill</b>	<b>2366</b>	<b>69,8</b>	<b>87,8</b>	<b>100</b>		

### 3.1.3 Forekomst av ulike enkeltspill etter kjønn og alder

For kvinner i aldersgruppen 16-24 år som oppga å ha spilt siste 12 måneder var skrapelodd det vanligst forekommende spillet med 81 %, etterfulgt av Lotto (56 %) og spilleautomater (34 %) (Tabell 3.5). For menn i samme aldersgruppe var spilleautomater det klart hyppigst forekommende spillet (63 %), etterfulgt av skrapelodd (56 %) og Lotto (46 %).

Forekomst av spill på spilleautomater avtok sterkt med alder for både kvinner og menn. Spill på skrapelodd viste samme tendens, mens forekomst av spill på Extra, Lotto og Joker var økende med økende alder.

**Tabell 3.5 Deltakelse i ulike typer enkeltspill etter alder og kjønn, nåværende spillere (N=2 366)**

	Alder				Total
	16-24 n=137	25-44 n=478	45-64 n=397	65-74 n=76	
<b>Kvinner</b>					n=1 088
Spilleautomater utenom bingoautomat	34,2	10,1	4,1	2,4	10,4
Bingoautomat	1,3	0,9	0,3	-	0,7
Bingo eller databingo	2,5	3,2	2,5	1,6	2,7
Hestespill	6,0	9,6	7,3	3,4	7,9
Tipping	11,9	8,5	8,4	5,8	8,7
Odds-spill fra Norsk Tipping	6,0	1,9	1,5	-	2,2
Extra	26,4	31,7	41,3	40,3	35,2
Joker	20,6	36,4	37,3	28,7	34,2
Lotto, Viking Lotto	55,7	79,8	82,8	69,9	77,2
Skrapelodd	80,8	57,4	32,6	28,6	49,3
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	3,9	1,9	0,8	-	1,6
Internett poker	1,1	2,0	0,2	-	1,1
Internettkasino	-	0,3	-	-	0,2
Internettbingo	-	-	0,2	-	0,1
Annet internettspill	1,2	0,9	0,2	-	0,6
Rollespill på internett med pengepremier	-	-	-	-	-
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	6,0	2,4	0,6	-	2,0
<b>Menn</b>					n=1278
Spilleautomater	62,7	21,4	11,4	5,3	21,9
Bingoautomat	-	-	0,2	-	0,1
Bingo eller databingo	4,5	1,6	0,4	0,8	1,4
Hestespill	7,9	18,8	21,5	14,6	17,8
Tipping	26,7	24,2	22,3	21,5	23,6
Odds-spill fra Norsk Tipping	21,2	15,3	11,2	2,2	13,2
Extra	16,6	20,9	27,2	25,3	23,1
Joker	19,2	35,4	39,9	29,0	34,1
Lotto, Viking Lotto	46,2	79,6	83,6	85,3	76,9
Skrapelodd	56,0	45,1	31,3	30,1	39,9
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	3,4	0,7	0,2	-	0,8
Internett poker	19,5	5,9	0,6	-	5,2
Internettkasino	4,6	2,2	0,4	-	1,6
Internettbingo	1,1	-	0,2	-	0,2
Annet internettspill	7,8	7,4	1,8	-	4,6
Rollespill på internett med pengepremier	-	0,2	0,2	-	0,2
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	28,7	15,5	1,6	1,8	10,7

### 3.1.4 Sammenheng mellom enkeltspill og spillhyppighet

Tabell 3.6 viser spillehyppighet etter hvilke spill som er blitt spilt siste 12 måneder.

Blant spillerne av spillet som forekom hyppigst i utvalget (Lotto/Viking Lotto) oppga 39 % at de spilte ukentlig. Vi fant også høye andeler ukentlige spillere i de ulike gruppene av internettspill, men blant disse var det svært få som oppga at de spilte disse spillene. Internettpoker utgjorde det største internettbaserte spillet. Blant de som spilte internettpoker oppga 63 % at de spilte ukentlig.

I gruppen som oppga at de spilte på spilleautomater oppga 36 % at de spilte ukentlig.

**Tabell 3.6 Deltakelse i ulike typer enkeltspill og hyppighet av spill, nåværende spillere (N=2 366)**

	N	Periodevis	Sjeldnere enn		
			månedlig/aldri	Månedlig	Ukentlig
Spilleautomater utenom bingoautomat	392	14,9	31,8	17,7	35,5
Bingoautomat	9	0,0	19,7	10,4	64,9
Bingo eller databingo	48	34,6	22,5	7,7	36,1
Hestespill	311	13,0	20,9	10,5	55,8
Tipping	390	14,5	17,8	13,7	53,9
Odds-spill fra Norsk Tipping	191	14,5	14,5	11,1	60,0
Extra	674	17,0	18,0	15,1	50,0
Joker	804	17,6	18,8	16,4	47,2
Lotto, Viking Lotto	1 803	13,7	28,5	18,8	38,9
Skrapelodd	1 039	12,5	41,4	15,2	30,8
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	28	23,8	46,9	2,5	26,9
Internettpoker	79	13,1	13,4	9,5	63,4
Internettkasino	21	9,4	17,3	4,8	70,2
Internettbingo	4	49,2	0,0	0,0	44,2
Annet internettspill	64	6,5	11,9	13,0	68,5
Rollespill på internett med pengepremier	2	0,0	55,9	0,0	45,6
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	158	9,9	41,5	13,1	35,2

### 3.1.5 Spillhyppighet i ulike grupper innenfor hver spillgruppe

I Vedlegg 1 finnes tabeller om spillehyppighet relatert til demografiske variable for hver av spillgruppene, svarende til Tabell 3.1 for spillhyppighet generelt. Tabellhenvisningene i dette avsnittet gjelder tabellene i vedlegget. Vi har ikke spurt spesifikt om spillhyppighet for hvert enkelt spill. Dette betyr at en person som spiller eksempelvis i gruppen Lotterispill og er ”ukentlig spiller”, kan spille Lotto en gang i måneden og Extra ukentlig.

Bare ni personer oppga at de spilte spill i spillgruppen Bingoautomater, og vi har derfor ikke laget noen separat tabell for denne spillgruppen.

I det følgende er typiske karakteristika for de ukentlige spillerne i de ulike gruppene oppsummert. Da denne oppsummeringen er univariable analyser, kan det være at noen karakteristika heller gjenspeiler andre karakteristika enn at de i seg selv er typisk for gruppen. Hvis for eksempel en typisk ukentlig spiller er ung, vil han også oftest være ugift. Da er det mest sannsynlig at det er ”ung alder” som er typisk for denne spillgruppen, og ikke ”ugift”.

Tabellene viser store demografiske forskjeller mellom spillerne i de ulike gruppene.

Den typiske ukentlige spilleren i gruppen Lotterispill er mann, 45 år og eldre, gift/samboende eller tidligere gift, født i Norge, og noe sjeldnere bosatt i Oslo enn ellers i landet (Tabell 1).

Blant ukentlige spillere i gruppen Fotballspill finner vi typisk en mann, med utdanning ungdomsskole eller videregående skole. Ukentlige spillere i denne gruppen er noenlunde jevnt fordelt over aldersgruppene (Tabell 2).

I gruppen Oddsspill er det svært sterke kjønnsforskjeller (0,6 % ukentlige spillere blant kvinner, 6,9 % blant menn). Et annet typisk trekk for den ukentlige spilleren i denne gruppen er alder under 65 år (Tabell 3).

Den typiske ukentlige spilleren i gruppen Hestespill er en mann, eldre enn 25 år, bosatt på et tettsted eller i en by (Tabell 4).

Omtrent like stor andel kvinner som menn er ukentlige spillere i gruppen bingovarianter (henholdsvis 9,5 % og 10,4 %). Den typiske ukentlige spilleren er oftest gift/samboende eller tidligere gift, har husholdningsinntekt i mellomsjiktet, er født i Norge, og er bosatt utenfor Oslo (Tabell 5).

Blant ukentlige spillere i gruppen Spilleautomat finner vi typisk en yngre ugift mann, med utdanning lavere enn universitet/høyskole, og noe sjeldnere bosatt i Midt- og Nord-Norge enn ellers i landet (Tabell 6).

Også blant spillerne i gruppen Kortspill (omfatter også terningspill, dart og andre spill med pengepremier, ikke på internett) finner vi svært sterke kjønnsforskjeller (0,2 % ukentlige spillere blant kvinner mot 3,0 % blant menn). Videre er den typiske ukentlige spilleren i denne gruppen ung, ugift, har utdanning under universitet/høyskolenivå, og har lav husholdningsinntekt (Tabell 7).

Blant de ukentlige spillerne i gruppen internett, finner vi typisk en ung og ugift mann som er bosatt på et tettsted ((Tabell 8).

### 3.2 Omfang av spilleproblemer

I denne undersøkelsen har vi hovedsakelig benyttet oss av måleinstrumentet NODS for måling av spilleproblemer.

#### 3.2.1 Forekomst av spilleproblemer målt ved måleinstrumentet NODS

Andelen i utvalget som skårer på spørsmålene i NODS er vist i Tabell 3.7

**Tabell 3.7 Antall og andel i hele utvalget som skårer på spørsmålene i NODS (N=3482)**

	Spillere uten problemer/ikke-spillere 0 poeng	Risikospillere 1-2 poeng	Problemspillere 3-4 poeng	Patologiske spillere 5 + poeng	Total
<b>Livstid</b>					
Antall	3 264	159	37	23	3 482
Andel (%) (95 % KI)	93,7 (92,9-94,5)	4,6 (3,9-5,3)	1,1 (0,8-1,4)	0,6 (0,4-1,1)	100,0
<b>Nåværende</b>					
Antall	3 358	98	15	11	3482
Andel (%) (95 % KI)	96,5 (95,8-97,0)	2,8 (2,3-3,4)	0,4 (0,3-0,7)	0,3 (0,2-0,5)	100,0

Vi fant en total forekomst av problemspill (patologisk spill inngår) på 1,7 % livstid (95 % KI: 1,3-2,2) og 0,7 % nåværende (95 % KI: 0,5-1,1).

Undersøkelsen fra 2002 tok utgangspunkt i en voksen befolkningen på 3 500 000 personer. Den voksne befolkningen har fra 2002 til 2007 økt med om lag 4,5 % slik at vi tar utgangspunkt i en voksen befolkning på 3 650 000 personer i 2007.

Dette gir oss en andel på omtrent 25 500 personer som per 2007 er nåværende problemspillere og 62 000 personer er livstid problemspillere.

#### 3.2.2 Forekomst av spilleproblemer målt ved instrumentet Lie-Bet eller Lie-Bet-Chasing

Andelen deltakere som skårer på Lie-Bet (-Chasing) er vist i Tabell 3.8. Med Lie-Bet og Lie-Bet-Chasing fant vi en forekomst av patologisk spill på henholdsvis 1,6 % og 1,3 %. Spørsmålene var rettet mot livstid spill. Dette er høyere enn hva vi fant for patologisk spill ved hjelp av verktøyet NODS (0,7 %), men nokså likt omfanget av problemspill inkludert patologisk spill målt i NODS livstid (1,7 %).

**Tabell 3.8 Andel (%) som skårer på spørsmålene i Lie-Bet og Lie-Bet-Chasing, hele utvalget (N=3482)**

	0 poeng	1 poeng	2 poeng	3 poeng	Total
<b>Lie-Bet</b>					
Antall	3289	137	56		3 482
Andel (%) (95 % KI)	94,5 (93,7-95,2)	3,9 (3,3-4,6)	1,6 (1,2-2,1)	-	100,0
<b>Lie-Bet-Chasing</b>					
Antall	3 254	142	40	46	3 482
Andel (%) (95 % KI)	93,4 (92,6-94,2)	4,1 (3,5-4,8)	1,1 (0,8-1,6)	1,3 (1,0-1,8)	100,0

### 3.2.3 Sammenlikning NODS og Lie-Bet

Blant de som skåret som problemspiller i NODS (3+ poeng), skåret henholdsvis 68 % og 63 % også på Lie-Bet og Lie-Bet-Chasing (Tabell 3.9).

Alle patologiske spillere (NODS 5+) testet positivt også i Lie-Bet, mens 87 % var positive i Lie-Bet-Chasing. Blant de som testet positivt i Lie-Bet og Lie-Bet-Chasing var under halvparten definert som patologiske spillere i NODS (henholdsvis 41 % og 44 %).

**Tabell 3.9 Sammenlikning NODS og Lie-Bet/Lie-Bet-Chasing, hele utvalget (N=3 482)**

	Lie-Bet	Lie-Bet-Chasing
Sammenlikning med NODS 3+		
Andel problemspillere som tester positivt	67,8	62,7
Andel ikke-problemspillere som tester negativt	99,5	99,7
Andel problemspillere blant de som tester positivt	71,4	80,4
Sammenlikning med NODS 5+		
Andel patologiske spillere som tester positivt	100,0	87,0
Andel ikke-patologiske spillere som tester negativt	99,0	99,2
Andel patologiske spillere blant de som tester positivt	41,1	43,5

### 3.2.4 Emner brukt i NODS

For alle emnene i NODS var det klart skille mellom individer med og uten problemer med pengespill (Tabell 3.10).

Emnene som oftest ble angitt av problemspillerne var forfølgelse av tap med 93 % og sterk opptatthet av spill (71 %). Illegale handlinger på grunn av pengespill var angitt av 35 % av problemspillerne.

**Tabell 3.10 Andel (%) svar på de ulike emnene i NODS (livstid), hele utvalget (N=3 482)**

Emne	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0-2 poeng) N=3423	Livstid problemspillere (3-4 poeng) N=37	Livstid patologiske spillere (5 + poeng) N=23
Opptatthet	1,8	71,1	79,6
Toleranse	0,4	35,6	92,9
Abstinens	0,1	5,5	70,8
Tap av kontroll	0,1	8,2	79,6
Flukt	0,7	21,9	53,1
Forfølge tap	1,7	93,0	88,5
Løgn	0,6	38,3	97,3
Illegale handlinger	0,0	13,7	35,4
Risikert forhold	0,3	16,4	53,1
Kausjonering	0,1	16,4	79,6
Gjennomsnitts NODS-skåre	0,06	3,17	7,21

**Gult:** De emnene som livstid patologiske spillere oftest skårer på

**Grønt:** De emnene som sterkest skiller livstid problemspillere fra livstid patologiske spillere



Tilsvarende analyser for nåværende problemspill (siste 12 måneder) viste at tap av kontroll og løgn var de emnene som oftest ble angitt av patologiske spillere (Tabell 3.11).

**Tabell 3.11 Andel (%) svar på de ulike emnene i NODS (siste 12 måneder), hele utvalget (N=3 482)**

Emne	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0-2 poeng) n=3456	Nåværende problemspillere (3-4 poeng) n=15	Nåværende patologiske spillere (5 + poeng) n=11
Opptatthet	1,1	65,7	75,8
Toleranse	0,3	39,4	75,8
Abstinens	0,1	19,7	75,8
Tap av kontroll	0,1	19,7	100,0
Flukt	0,5	19,7	56,9
Forfølge tap	0,9	85,4	75,8
Løgn	0,2	46,0	100,0
Illegale handlinger	0,0	13,1	37,9
Risikert forhold	0,1	26,3	56,9
Kausjonering	0,1	26,3	66,3
Gjennomsnitts NODS-skåre	0,03	3,55	7,1

Gult: De emnene som nåværende patologiske spillere oftest skårer på

### 3.3 Spilleproblemer i ulike grupper

Vi fant store demografiske forskjeller i forekomst av risikospill og problemspill (Tabell 3.12).

**Tabell 3.12 Spilleproblemer i ulike grupper, hele utvalget (N=3 482)**

	Total	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng) N=3198	Livstid risikospillere (1-2 poeng) N=159	Livstid problemspillere (3+ poeng) N=59	p-verdi
	Antall	%	%	%	
<i>Kjønn</i>					
kvinne	1716	97,0	2,2	0,7	
mann	1 766	90,5	6,8	2,6	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>					
16-24	538	86,0	8,5	5,5	
25-44	1346	93,4	5,2	1,4	
45-64	1258	96,2	2,9	0,8	
65-74	340	98,2	1,8	0,0	<0,0005
<i>Sivilstand</i>					
Ikke besvart <sup>1</sup>	22	95,4	4,6	0,0	
gift/samboende	2361	96,1	3,1	0,9	
ugift/aldri vært gift	770	87,5	8,5	4,0	
tidligere gift/separert/fraskilt	259	90,4	6,3	3,3	
enke/enkemann	71	94,6	5,4	0,0	<0,0005
<i>Utdanning</i>					
Ikke besvart <sup>1</sup>	38	94,0	3,3	2,7	
Ungdomsskole	759	93,8	4,3	1,9	
Videregående skole	1254	91,0	6,0	3,0	
Høyskole/Universitetsnivå	1431	96,1	3,5	0,4	<0,0005
<i>Husholdningens inntekt</i>					
Ikke besvart <sup>1</sup>	312	91,8	5,1	3,1	
Inntil kr.200 000	252	87,6	10,1	2,3	
kr.200 000-399 000	730	92,9	5,3	1,8	
kr.400 000-599 000	883	94,2	4,4	1,4	
kr.600 000-799 000	726	95,5	3,1	1,3	
kr.800 000 eller mer	579	95,5	3,1	1,4	<0,0005
<i>Fødeland</i>					
Ikke besvart <sup>1</sup>	47	94,4	5,6	0,0	
Norge	3204	94,2	4,1	1,6	
Annet vestlig land	145	90,4	7,0	2,5	
Ikke-vestlig land	86	79,8	15,6	4,6	<0,0005
<i>Bosted</i>					
Ikke besvart <sup>1</sup>	68	92,0	5,1	2,8	
I en by	1747	93,7	4,6	1,7	
På et tettsted	879	92,8	4,9	2,3	
På landet	787	95,0	4,2	0,9	-
<i>Landsdel</i>					
Oslo	417	92,0	6,0	2,0	
Østlandet utenom Oslo	1316	93,4	5,2	1,3	
Vestlandet	189	94,3	4,7	1,0	
Sørlandet	902	93,8	3,7	2,5	
Midt-Norge	314	96,2	3,5	0,3	
Nord-Norge	344	94,1	3,5	2,4	-

<sup>1</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

I hele utvalget var forekomsten av ikke-spill/normalspill 93,7 %, risikospill 4,6 % og problemspill 1,7 % basert på NODS livstid.

Tabell 3.12 viser høyere forekomst av risiko- og problemspill blant menn enn blant kvinner og høyere i yngre enn i eldre aldersgrupper. Forekomsten av både risiko- og problemspill var lavest blant gifte/samboende. Videre fant vi høyest forekomst av risikospill og problemspill i gruppen uten høyere utdanning, i den laveste inntektsgruppen, og blant personer født i ikke-vestlig land. Det var også betydelige geografiske variasjoner i forekomst av risiko- og problemspill.

Med utgangspunkt i resultatene i Tabell 3.12 gjorde vi multivariable analyser (logistisk regresjon) av problemspill versus ikke problemspill. I multivariabel analyse var variablene kjønn, alder og utdanningsnivå de eneste signifikante variablene (Tabell 3.13). Analysen viser at menn har omtrent fire ganger så stor risiko for å være problemspiller i forhold til kvinner, de yngste har omtrent åtte ganger så stor risiko som de eldste, og de som ikke har utdanning på høyskole/universitetsnivå har omtrent fem ganger så stor risiko som de som har det.

**Tabell 3.13 Multivariabel logistisk regresjon, risikofaktorer for livstid problemspill, hele utvalget (N=3482)<sup>1</sup>**

	Total	Problemspillere (3+ poeng)	Justert odds ratio (95 % konfidensintervall)
	Antall	%	
<i>Kjønn</i>			
kvinne	1 715	0,7	1
mann	1 767	2,7	3,8 (2,0-7,1)
<i>Aldersgrupper</i>			
16-24	538	5,6	8,3 (3,8-17,9)
25-44	1 346	1,4	3,2 (1,4-7,2)
45-74	1 598	0,7	1
<i>Utdanning</i>			
Ungdomsskole	760	2,0	5,0 (1,8-13,8)
Videregående skole	1 254	3,0	4,9 (1,9-12,2)
Høyskole/Universitetsnivå	1 431	0,4	1

<sup>1</sup>Alle signifikante variable fra univariabel logistisk regresjon ble testet i modellen. Sivilstand, inntekt og bosted var ikke signifikante i multivariabel modell.

### 3.3.1 Spilleproblemer, kjønn og alder

De store kjønns- og aldersforskjellene i spilleproblemer ble undersøkt nærmere ved å analysere forekomst av risiko- og problemspill i de ulike gruppene av kjønn og alder (Tabell 3.14). Nærmere 10 % av menn i aldersgruppen 16-24 år ble kategorisert som livstids problemspillere, mens dette var tilfellet for 1,8 % av kvinnene i samme aldersgruppe. Blant mennesker i aldersgruppen 64-74 år forekom ikke problemspill.

**Tabell 3.14 Spilleproblemer etter kjønn og alder, hele utvalget (N=3 482)**

	Total	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
	Antall	%	%	%
<b>Kvinner</b>				
16-24	279	96,1	2,1	1,8
25-44	698	96,6	2,8	0,6
45-64	570	97,6	1,9	0,5
64-74	136	99,3	0,7	0,0
<i>Totalt</i>	1 683	97,1	2,2	0,7
<b>Menn</b>				
16-24	255	74,9	15,3	9,8
25-44	627	90,0	7,8	2,2
45-64	658	95,1	3,9	1,0
65-74	191	97,5	2,5	0,0
<i>Totalt</i>	1 731	90,6	6,8	2,6

### 3.4 Spilleproblemer og spillevaner

Gjennomsnittlig debutalder for spill på pengespill var 18,7 år for spillere uten problemer, 15,6 år for livstids risikospillere og 14,9 år for livstids problemspillere.

#### 3.4.1 Tap på spill

Tabell 3.15 viser de store forskjellene i tap på pengespill mellom de ulike gruppene ( $p < 0,0005$  i khikvadrattest). Blant de som hadde spilt siste år og ikke skåret på NODS, var det bare 1,5 % som oppga at de noen gang hadde tapt 1 000 kroner eller mer på en dag. Tilsvarende andel for livstid risikospillere og livstid problemspillere var henholdsvis 21 % og 47 %.

**Tabell 3.15 Største tap på spill, nåværende spillere (N=2 366)<sup>1</sup>**

	Total	Spillere uten problemer (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
	Antall	%	%	%
Ikke besvart/husker ikke	117	5,2	1,4	2,0
Under 200 kroner	1 848	82,2	39,3	11,8
200-999 kroner	316	11,1	38,6	39,2
1000 kroner eller mer	85	1,5	20,7	47,1
<i>Totalt</i>	2 366	100,0	100,0	100,0

<sup>1</sup>Spørsmålet som ble stilt var: "Omtrent hvor stort beløp er det meste du har *tapt* (gevinst minus innsats) i pengespill i løpet av en dag?"

### 3.4.2 Hyppighet av spill

Livstid risikospillere og livstid problemspillere oppga langt oftere ( $p < 0,0005$  i khikvadrattest) enn normalspillerne at de var periodevise eller ukentlige spillere (Tabell 3.16).

**Tabell 3.16 Livstid spilleproblem og hyppighet av spill, hele utvalget (N=3 448)<sup>1</sup>**

	Total	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
	Antall	%	%	%
Periodevis	298	8,0	18,5	17,5
Sjeldnere enn månedlig/aldri	1 919	57,5	31,8	19,3
Månedlig	414	12,1	12,1	8,8
Ukentlig	817	22,5	37,6	54,4
<b>Totalt</b>	<b>3 448</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmålet om spillehyppighet er holdt utenfor

Det var også store forskjeller i hyppighet av spill ved gruppering på nåværende problemspill (p<0,0005 i khikvadrattest). Blant problemspillere siste 12 måneder oppga 74 % at de spilte ukentlig (Tabell 3.17).

**Tabell 3.17 Nåværende spilleproblem og hyppighet av spill, hele utvalget (N=3 448)<sup>1</sup>**

	Total	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng)	Nåværende risikospillere (1-2 poeng)	Nåværende problemspillere (3+ poeng)
	Antall	%	%	%
Periodevis	298	8,2	20,6	14,8
Sjeldnere enn månedlig/aldri	1 920	57,1	21,6	3,7
Månedlig	414	12,0	13,4	7,4
Ukentlig	818	22,7	44,3	74,1

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmålet om spillehyppighet er holdt utenfor

I alt oppga 29 personer at de spilte pengespill daglig. Av disse ble 15 (52 %) karakterisert som livstids problemspillere i NODS, hvorav 10 også skåret positivt på Lie-Bet (Tabell 3.18). I alt 12 daglige spillere skåret på Lie-Bet måleinstrumentet (41 %), hvorav 10 også skåret som livstids problemspillere i NODS. I alt 12 daglige spillere skåret verken som problemspiller i NODS eller i Lie-Bet.

**Tabell 3.18 Livstid problemspill i NODS (3+ poeng) og i Lie-bet blant daglige spillere (N=29)**

	Antall	Andel (%)
Kun NODS livstid	5	17,0
Kun Lie-Bet	2	5,6
Både NODS livstid og Lie-Bet	10	34,7
Verken NODS livstid eller Lie-Bet	12	41,4
<b>Totalt</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>

I alt 12 daglige spillere (41 %) ble karakterisert som nåværende problemspillere med måleinstrumentet NODS siste 12 måneder.

### 3.4.3 Spilleproblem og enkeltspill

Tabell 3.19 viser spill siste 12 måneder blant spillere. Spilleautomater, Oddsspill og Tipping er de spillene hvor det er størst forskjell mellom de ulike spillertypene (markert med gult i tabellen). Disse spillene er betydelig oftere spilt blant risiko- og problemspillerne enn blant spillere uten problemer. Lotto/Viking Lotto har lavere forekomst blant problemspillerne sammenlignet med spillere uten problemer og risikospillere.

**Tabell 3.19 Deltakelse i ulike typer pengespill siste 12 måneder, nåværende spillere (N=2 366)<sup>1</sup>**

	Spillere uten problemer (0 poeng) n=2 175	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=140	Livstid problemspillerne (3+ poeng) n=51	Totalt (hele utvalget) n=2 366
Spilleautomater utenom bingoautomat	14,1	38,1	65,3	16,6
Bingoautomat	0,3	0,0	4,7	0,4
Bingo eller databingo	1,4	8,1	13,8	2,0
Hestespill	12,2	25,4	22,9	13,2
Tipping	14,8	33,6	54,1	16,7
Odds-spill fra Norsk Tipping	6,3	25,8	39,1	8,1
Extra	28,7	24,4	37,8	28,7
Joker	34,0	33,7	41,1	34,1
Lotto, Viking Lotto	78,8	60,0	49,1	77,0
Skrapelodd	43,5	49,5	59,3	44,2
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	1,0	2,5	6,3	1,2
Internett poker	1,9	17,6	24,1	3,3
Internett kasino	0,5	6,8	6,0	0,9
Internett bingo	0,0	2,0	0,0	0,2
Annet internettspill <sup>2</sup>	1,7	15,8	13,3	2,7
Rollespill på internett med pengepremier	0,1	0,0	0,0	0,1
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	4,9	30,8	16,3	6,7
Ikke besvart	3,5	2,1	7,7	3,5

<sup>1</sup>Deltakerne kunne krysse av flere spill (multirespons)

<sup>2</sup>"Annet internettspill med pengegevinst hos for eksempel Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin"

I snitt oppga normalspillerne at de hadde spilt 2,5 ulike spill det siste året (standardavvik (SD) var 1,5), risikospillerne oppga 3,8 spill (SD 2,3), mens problemspillerne oppga 4,8 (SD 2,7) ulike spill.

For å kartlegge subjektive meninger om tids- og pengeforbruk ble det spurt følgende spørsmål: ”Opplever du selv at du *noen gang* har brukt mye tid, penger eller at du ofte har tenkt på noen av disse spillene?”. Det ble deretter spurt om hvilke spill dette gjaldt.

Tabell 3.20 viser opplevelse av å ha brukt mye tid på ulike enkeltspill. I gruppen livstid problemspillere er det Tipping og spilleautomater som skiller seg klart ut.

**Tabell 3.20 Egen opplevelse av noen gang å ha brukt mye *tid* på ulike enkeltspill, hele utvalget (N=3 482)<sup>1</sup>**

	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng) n=3 264	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=159	Livstid problemspillere (3+ poeng) n=59
Spilleautomater utenom bingoautomat	0,3	3,8	24,2
Bingoautomat	0,1	0,0	2,7
Bingo eller databingo	0,1	1,1	4,1
Hestespill	0,3	4,0	10,1
Tipping	0,5	5,2	25,4
Odds-spill fra Norsk Tipping	0,2	3,0	10,6
Extra	0,4	1,5	10,3
Joker	0,4	1,0	2,6
Lotto, Viking Lotto	1,0	1,9	7,0
Skrapelodd	0,4	0,5	4,4
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	0,0	0,5	0,0
Internettpoker	0,3	9,3	15,1
Internettkasino	0,0	0,6	1,9
Internettbingo	0,1	0,5	0,0
Annet internettspill <sup>2</sup>	0,1	3,5	9,7
Rollespill på internett med pengepremier	0,1	0,0	0,0
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	0,1	8,2	1,6
Annet	0,1	0,0	1,6
Ikke besvart	97,5	69,0	35,3

<sup>1</sup>Deltakerne kunne krysse av flere spill (multirespons)

<sup>2</sup>”Annet internettspill med pengegevinst hos for eksempel Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin”

I gruppen av spillere uten problemer/ikke-spillere anga 2 % at de hadde opplevd å bruke mye penger på Lotto/Viking Lotto (Tabell 3.21).

I gruppen livstid problemspillere oppga 11 % at de hadde opplevd å bruke mye penger på Lotto/Viking Lotto, mens 8 % av risikospillerne hadde brukt mye penger på Lotto/Viking Lotto.

Videre fant vi at en stor andel livstid problemspillere, nesten 40 %, rapporterte at de hadde opplevd å bruke mye penger på spilleautomater. Høyt forbruk av penger på tipping ble også ofte rapportert av problemspillerne.

**Tabell 3.21 Egen opplevelse av noen gang å ha brukt mye penger på ulike enkeltspill, hele utvalget (N=3 482)<sup>1</sup>**

	Spillere uten problemer/ikke- spillere (0 poeng) n=3 264	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=159	Livstid problemspillere (3+ poeng) n=59
Spilleautomater utenom bingoautomat	0,5	10,4	39,8
Bingoautomat	0,1	0,0	1,2
Bingo eller databingo	0,1	1,1	6,8
Hestespill	0,5	5,3	8,2
Tipping	0,5	5,0	23,6
Odds-spill fra Norsk Tipping	0,4	3,1	15,4
Extra	0,7	3,9	13,5
Joker	0,7	2,5	9,1
Lotto, Viking Lotto	1,8	8,3	10,7
Skrapelodd	0,9	3,0	19,2
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	0,1	0,5	1,5
Internett poker	0,1	4,7	11,7
Internett kasino	0,1	0,0	1,9
Internett bingo	0,0	0,0	0,0
Annet internettspill <sup>2</sup>	0,1	3,5	10,6
Rollespill på internett med pengepremier	0,0	0,0	0,0
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	0,1	2,6	0,0
Annet	0,2	0,0	1,6
Ikke besvart	97,1	73,1	27,1

<sup>1</sup>Deltakerne kunne krysse av flere spill (multirespons)

<sup>2</sup>"Annet internettspill med pengegevinst hos for eksempel Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin"



Vi ba også deltakerne om å svare på hvilke(t) spill som opptok dem mest i form av at de opplevde å tenke mye på spillet (Tabell 3.22). Vi observerte store forskjeller mellom de tre gruppene av respondenter. Bare en liten andel av spillere uten problemer/ikke-spillere besvarte spørsmålet. I gruppen av livstid risikospillere anga nesten en tiendedel at de hadde opplevd å tenke mye på internettpoker. Omtrent én av fire livstid problemspillere rapporterte å tenke mye på tipping og omtrent like stor andel i denne gruppen rapporterte at de tenkte mye på spill på automater.

**Tabell 3.22 Egen opplevelse av ofte å ha tenkt på ulike enkeltspill, hele utvalget (N=3 482)<sup>1</sup>**

	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng) n=3 264	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=159	Livstid problemspillere (3+ poeng) n=59
Spilleautomater utenom bingoautomat	0,3	3,8	25,9
Bingoautomat	0,0	0,0	3,0
Bingo eller databingo	0,0	1,8	3,0
Hestespill	0,4	4,7	8,1
Tipping	0,5	5,7	16,5
Odds-spill fra Norsk Tipping	0,3	3,9	7,3
Extra	0,5	2,1	7,3
Joker	0,6	2,6	4,4
Lotto, Viking Lotto	1,9	5,7	7,0
Skrapelodd	0,6	0,5	4,7
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	0,0	0,5	3,4
Internettpoker	0,2	6,6	10,2
Internettkasino	0,0	0,6	1,9
Internettbingo	0,0	0,0	0,0
Annet internettspill <sup>2</sup>	0,2	4,2	8,8
Rollespill på internett med pengepremier	0,0	0,0	0,0
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	0,2	5,5	1,9
Annet	0,1	0,5	1,6
Ikke besvart	96,4	71,1	46,3

<sup>1</sup>Deltakerne kunne krysse av flere spill (multirespons)

<sup>2</sup>"Annet internettspill med pengegevinst hos for eksempel Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin"

Vi ba deretter deltakerne om å peke på *det spillet* (kun et svar) som opptok dem aller mest (Tabell 3.23).

I den store gruppen av spillere uten problemer/ikke-spillere var det 45 % som pekte på Lotto/Viking Lotto. Ikke mer enn 1 % pekte på internettrelaterte spill.

Blant livstid risikospillere (NODS 1-2 poeng) var det fortsatt Lotto/Viking Lotto som var det viktigste spillet for de fleste (26 %), men i denne gruppen var det ganske stor spredning i hva som ble oppfattet som viktigste spill. Litt over 10 % oppga Tipping og andelen som oppga internettpoker var også 10 %. Total andel på internettspill var omtrent 15 %.

En tredjedel av livstid problemspillerne oppga spilleautomater som sitt viktigste spill, etterfulgt av internettpoker og annet internettspill (total andel som anga internettrelatert spill var dermed 20 %).

**Tabell 3.23. Spill regnet som viktigst, andel (%) i hele utvalget (N=3 482)<sup>1</sup>**

	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng) n=3 264	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=159	Livstid problemspillerne (3+ poeng) n=59
Spilleautomater utenom bingoautomat	3,0	7,5	35,5
Bingoautomat	0,1	0,0	0,0
Bingo eller databingo	0,4	1,3	5,1
Hestespill	2,1	5,7	3,4
Tipping	4,9	10,1	3,4
Odds-spill fra Norsk Tipping	1,7	3,8	5,1
Extra	6,3	1,9	0,0
Joker	1,3	0,0	0,0
Lotto, Viking Lotto	44,9	26,4	5,1
Skrapelodd	9,5	7,5	8,4
Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst	0,0	0,6	0,0
Internettpoker	0,6	9,4	10,1
Internettkasino	0,0	1,3	0,0
Internettbingo	0,0	0,0	0,0
Annet internettspill <sup>2</sup>	0,4	3,8	10,1
Rollespill på internett med pengepremier	0,1	0,0	0,0
Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart	1,8	14,5	0,0
Annet	0,7	0,0	6,8
Ikke besvart	22,2	6,3	7,1
<b>Totalt</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

<sup>1</sup>Deltakerne fikk følgende spørsmål; "Hvis du måtte peke på ett pengespill som mesteparten av din innsats går/gikk til, eller som du som regel spiller/spilte eller som du bare må/måtte spille, hvilket spill ville du valgt da?"

<sup>2</sup>"Annet internettspill med pengegevinst hos for eksempel Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin"

### 3.4.4 Spilleproblemer og spillkjøpevaner

Problemspillere oppga flere ulike steder for kjøp av spill enn normal- og risikospillerne. Både risikospillere og problemspillere skilte seg sterkt fra normalspillere når det gjaldt kjøp av spill over internett og på hotell/restaurant/pub samt i bingolokaler (Tabell 3.24).

**Tabell 3.24. Kjøpssteder for spill (multirespons), nåværende spillere (N=2 366)**

	Spillere uten problemer (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
Kiosk/bensinstasjon	40,0	43,0	73,7
Dagligvarebutikk/varehus	56,8	51,5	60,0
Via telefon/mobiltelefon	0,7	2,3	1,9
Hotell/restaurant/pub	0,8	2,4	9,3
Bingolokale	0,8	5,6	8,3
Internett	5,7	27,7	27,6
Ferger/utlandet	2,9	8,0	7,0
Travbane/veddeløpsbane	1,2	5,0	5,0
Andre steder	2,4	10,4	4,8

I alt 393 spillere oppga at de spilte/hadde spilt over internett. Blant spillere siste 12 måneder hadde i alt 15 % spilt over internett (N=354).

Tabell 3.25 viser at kjøp av spill over internett forekom betydelig hyppigere blant risiko- og problemspillere enn blant spillere uten problemer. Spesielt utenlandske nettsted var benyttet hyppig blant problemspillere (35 % totalt).

**Tabell 3.25. Kjøp av spill over internett, nåværende spillere (N=2 366)**

	Spillere uten problemer (0 poeng)	Risikospillere (1-2 poeng)	Problemspillere (3+ poeng)
Ikke benyttet internett	87,2	64,0	50,0
Kun norske (Norsk Tipping/Norsk Rikstoto)	9,1	9,4	5,8
Kun utenlandske (Unibet, Ladbrokes, Betandwin etc)	3,1	18,7	34,6
Både norske og utenlandske	0,6	7,9	9,6

### 3.5 Holdning til spilleautomater og oppfatning av vannersjanser

I alt 59,9 % av deltakerne i totalutvalget svarte at de trodde det ville bli mindre spilling i samfunnet hvis spilleautomatene forsvant. Det var et noe høyere antall risikospillere (70 %) og problemspillere (67 %) enn normalspillere (59 %) som var av denne oppfatningen.

For å studere virkelighetsoppfatning når det gjelder å spille på spilleautomater ble deltakerne spurt om å rangere fire spørsmål på en skala fra 1 (ingen betydning) til 5 (stor betydning): ”Hvor viktig tror du at det er når man skal vinne på spilleautomater; -Å ha flaks, -Å ha erfaring med spillet, -Å vite når det er størst sjanse for å få gevinst, -Å spille på den rette måten.”

I alle tre spillegruppene mente den største andelen av respondentene at det å ha flaks var av stor betydning for vannersjansene på spilleautomater (Tabell 3.26). Problemspillerne hadde i større grad tiltro til at erfaring med spillet ( $p=0,015$ ), det å spille til rett tid ( $p=0,01$ ), og det å spille på rett måte ( $p<0,0005$ ) hadde betydning for vannersjansene på spilleautomater enn spillere uten problemer/ikke-spillere.

**Tabell 3.26. Oppfatning<sup>1</sup> av vannersjanser på spilleautomater, hele utvalget<sup>2</sup>**

	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng)	Risikospillere (1-2 poeng)	Problemspillere (3+ poeng)
Flaks (N=2933)			
Ingen/liten betydning	15,8	16,9	15,8
Noe betydning	5,0	2,5	5,0
Betydning/stor betydning	79,2	80,5	79,2
Erfaring (N=2615)			
Ingen/liten betydning	59,1	52,4	50,6
Noe betydning	20,6	21,7	12,4
Betydning/stor betydning	20,2	25,9	37,0
Å spille til rett tid (N=2600)			
Ingen/liten betydning	55,9	45,6	35,7
Noe betydning	19,7	25,9	18,8
Betydning/stor betydning	24,4	28,5	45,6
Å spille på rett måte (N=2598)			
Ingen/liten betydning	66,9	60,7	53,8
Noe betydning	17,4	22,4	8,1
Betydning/stor betydning	15,7	16,9	38,1

<sup>1</sup>Rangert på en skala fra 1 (ingen betydning) til 5 (stor betydning)

<sup>2</sup>Graden av kompletthet varierte. Antallet som har besvart de ulike utsagnene er gjengitt i tabellen

### 3.6 Spilleproblemer og helseproblemer

Deltakerne ble bedt om å vurdere sin egen helse fra meget god, god, tilfredsstillende, dårlig til veldig dårlig. I analysene valgte vi å slå sammen kategoriene meget bra og bra, samt dårlig og meget dårlig.

Risikospillere og problemspillere rapporterte noe oftere enn spillere uten problemer og ikke-spillere at de opplevde sin egen helse som dårlig,  $p < 0,0005$  (Tabell 3.27).

**Tabell 3.27. Vurdering av egen helse, hele utvalget (N=3 459)<sup>1</sup>**

	Total	Spillere uten problemer/ikke-spillere (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
	Antall	%	%	%
Bra	2 563	75,0	59,7	65,5
Verken/eller	722	20,3	31,4	25,9
Dårlig	174	4,8	8,8	8,6

<sup>1</sup>I alt 23 personer unnlot å besvare spørsmålet.

Problemspillere oppga oftere at de i de siste 12 månedene hadde opplevd søvnproblemer, depresjon/nedstemthet, selvmordstanker, angst, tvangstanker eller alkohol/stoffmisbruk enn normalspillere (Tabell 3.28).

**Tabell 3.28. Rapporterte helseproblemer (multirespons) i hele utvalget (N=3 482)**

	Spillere uten problemer og ikke-spillere (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
Søvnproblemer	26,3	37,2	53,1
Depresjon/nedstemthet	16,1	31,9	40,0
Selvmordstanker	0,9	6,9	9,1
Angst	5,8	17,8	21,1
Tvangstanker/handlinger	1,6	4,7	16,9
Alkohol/stoffmisbruk	1,3	9,5	18,9
Ingen av delene	63,8	43,0	23,5

### 3.7 Spilleproblemer og personlige karakteristika

Deltakerne ble spurt om å karakterisere seg selv ut i fra de egenskapene som er beskrevet i Tabell 3.29. Livstid problemspillere karakteriserte oftere seg selv som impulsive, nervøse, rastløse/ukonsentrerte, nedstemte/triste, utålmodige/stressede eller risikotakere enn normalspillerne. Normalspillerne karakteriserte oftere seg selv som konservative eller rolige/tålmodige.

**Tabell 3.29 Personlige karakteristika (multirespons), hele utvalget (N=3 482)**

	Spillere uten problemer og ikke-spillere (0 poeng)	Livstid risikospillere (1-2 poeng)	Livstid problemspillere (3+ poeng)
Impulsiv	24,6	29,9	50,3
Optimistisk	55,4	49,1	51,3
Forsiktig/engstelig	13,3	16,1	11,0
Nervøs	2,2	10,5	14,3
Rastløs/ukonsentrert	7,3	15,8	38,4
Nedstemt/trist	4,0	13,6	25,0
Konservativ	19,3	18,9	12,2
Eventyrlysten	21,1	35,7	26,2
Risikotaker	4,5	18,3	25,9
Utålmodig/stresset	17,0	18,5	46,2
Rolig/tålmodig	56,4	66,1	20,6
Energisk/livlig	26,8	37,5	27,1

### 3.8 Spilleproblemer og årsaker til å spille pengespill

Deltakerne ble bedt om å oppgi årsaker til at de spilte pengespill. Både risiko- og problemspillere oppga oftere enn normalspillere at de spilte for spenning, for å teste egne ferdigheter, for å forbedre økonomien eller fordi det er sosialt (Tabell 3.30). Spesielt for problemspillere var det at de hyppig anga at de spilte for å ta igjen tidligere tap (24 %), for å glemme problemer (9 %) og fordi spilling ga dem en rusfølelse (31 %).

**Tabell 3.30. Hovedårsak til å spille pengespill (multirespons), nåværende spillere (N=2 366)**

	Spillere uten problemer (0 poeng) n=2 175	Livstid risikospillere (1-2 poeng) n=140	Livstid problemspillere (3+ poeng) n=51
For spenning	36,4	54,3	73,5
For moro	55,9	52,7	55,7
For å vinne	54,7	76,5	64,9
For å teste egne ferdigheter	2,6	14,5	19,2
For å forbedre økonomien	9,1	23,6	24,0
For å ta igjen tidligere tap	0,2	2,3	23,5
For å glemme problemer	0,0	3,7	8,7
For å støtte en god sak	18,2	19,1	13,2
Sosialt	5,1	17,1	26,8
Gir en rusfølelse	0,1	1,8	31,2
Vet ikke	1,4	0,6	1,9

Gult: Årsaker til å spille som sterkest skilte problemspillere fra risikospillere

### 3.9 Spilleproblemer i familien

I alt 3 027 personer besvarte spørsmålet ”Spiller noen i din nærmeste familie pengespill?”. Av disse svarte 55 % (n=1 651) at pengespill forekom i familien, 40 % svarte at pengespill ikke forekom i den nærmeste familien, mens de resterende svarte at de ikke visste.

Andelen som oppga at pengespill forekom i den nærmeste familien er lavere enn tallet for den totale andelen som oppga at de hadde spilt pengespill siste 12 måneder. Denne forskjellen kan skyldes at en andel mennesker faktisk ikke vet at personer i nærmeste familie spiller pengespill, men også at enslige har besvart dette spørsmålet negativt.

I alt 4,3 % av personer som oppga at noen i nærmeste familie spilte pengespill, eller 2,3 % av totalpopulasjonen (84 000 personer), hadde opplevd både at et familiemedlem brukte mer og mer penger, og løgn fra et familiemedlem i forbindelse med pengespill (Tabell 3.31). I resten av dette avsnittet betyr ”løgn” ”løgn fra et familiemedlem i forbindelse med pengespill”.

**Tabell 3.31. Spilleproblemer i familien**

	Familiemedlemmer spiller N = 1 651	Totalt N = 3 027
Har du merket at noen i nærmeste bruker mer og mer penger på pengespill?	118 (7,1 %)	118 (3,9 %)
Har du opplevd at et familiemedlem har løyet/holdt skjult for deg hvor mye han/hun spiller?	100 (6,1 %)	100 (3,3 %)
Begge spørsmål besvart positivt	70 (4,3 %)	70 (2,3 %)

Basert på spørsmålene gjengitt i Tabell 3.31 laget vi en skåre for spilleproblemer i familien (0: ingen positive svar; 1: ett positivt svar og 2: begge spørsmål besvart positivt). Denne skåren brukte vi til å analysere betydningen av spilleproblemer i familien (Tabell 3.32).

**Tabell 3.32. Betydning av spilleproblemer i familien blant personer som oppga at familiemedlemmer spilte (N=1 651)**

	Totalt N=1 651	Verken løgn eller økning i pengespill <sup>1</sup> n=1 503	Løgn eller økning i pengespill <sup>1</sup> n=77	Løgn og økning i pengespill <sup>1</sup> n=70	p-verdi for trend
Bedre økonomi i familien	3,0	2,8	7,3	1,4	-
Dårligere økonomi i familien	4,1	1,3	19,1	46,3	p<0,0005
Mer kontakt med venner og bekjente	1,4	1,1	7,9	0,0	-
Mindre kontakt med venner og bekjente	0,8	0,4	1,1	8,7	p<0,0005
Konflikter innad i familien	5,2	1,9	14,4	64,9	p<0,0005
Svekket psykisk helse (angst, depresjon m.m.)	1,4	0,7	2,0	17,1	p<0,0005
Svekket fysisk helse (anspent, muskelspenninger, hodepine, magetrøbbel, hjertebank o.a.)	1,3	0,5	2,1	18,6	p<0,0005
Ingen betydning	89,4	94,1	64,0	17,1	p<0,0005

<sup>1</sup>Løgn: ”Har du opplevd at et familiemedlem har løyet/holdt skjult for deg hvor mye han/hun spiller?”, Økning i pengespill: ” Har du merket at et familiemedlem bruker mer og mer penger på pengespill?”

Blant personer som oppnådde en skåre på 1 eller 2, var det en langt større andel som rapporterte at pengespill hadde ført til dårligere økonomi i familien, konflikter innad i familien og svekket psykisk eller fysisk helse, enn blant de som verken skåret på spørsmål om løgn eller om økning i pengespill.

I alt 12 personer blant de som hadde opplevd både løgn og økning i pengespill oppga at de hadde fått svekket sin psykiske helse (17 %), mens 13 hadde opplevd svekket fysisk helse (19 %). Fem personer rapporterte om både svekket fysisk og psykisk helse. Den totale andelen i denne gruppen som hadde opplevd svekket fysisk og/eller psykisk helse som følge av pengespill i familien var dermed 29 % (20 av 70).

Vi har tidligere beskrevet at vi fant en total forekomst av risikospill på 4,6 % og av problemspill på 1,7 % i dette utvalget. Vi fant en overhyppighet av egne spilleproblemer blant personer som rapporterte om spilleproblemer hos familiemedlemmer (Tabell 3.33). Blant personer som rapporterte å ha opplevd både løgn og økning i pengespill hos et familiemedlem, ble 11,6 % klassifisert som risikospiller og 4,3 % som problemspiller.

**Tabell 3.33. Sammenheng mellom spilleproblemer i familien og egne spilleproblemer (N=3 482)**

	Ingen i familien som spiller eller ikke besvart n=1 832	Verken løgn eller økning i pengespill n=1 503	Løgn eller økning i pengespill n=77	Løgn og økning i pengespill n=70
Normalspiller (%)	94,8	93,6	78,2	84,1
Risikospiller (%)	3,9	4,9	9,0	11,6
Problemspiller (%)	1,3	1,5	12,8	4,3
Totalt	100,0	100,0	100,0	100,0

Blant personer som rapporterte om både løgn og økning i pengespill for familiemedlem, svarte 13 % at de opplevde sin egen helse som dårlig, mot 5 % blant de som ikke hadde opplevd dette (data ikke vist).

Tilsvarende svarte 17 % av de som rapporterte om både løgn og økning i pengespill at de opplevde sin egen økonomi som dårlig, mot 7 % av de som ikke hadde opplevd dette (data ikke vist).



Sammenlignet med personer som ikke rapporterte om løgn og/eller økning i pengespill hos et familiemedlem, var det noen flere som rapporterte om løgn og økning i pengespill som også rapporterte om søvnproblemer, depresjon/nedstemthet, og alkohol/stoffmisbruk (Tabell 3.34).

**Tabell 3.34. Sammenheng mellom spilleproblemer i familien og rapporterte helseproblemer (multirespons) (N=3 482)**

	Ingen i familien som spiller eller ikke besvart n=1 832	Verken løgn eller økning i pengespill n=1 503	Løgn eller økning i pengespill n=77	Løgn og økning i pengespill n=70
Søvnproblemer	26,7	26,9	38,8	38,8
Depresjon/Nedstemthet	16,1	16,6	39,6	35,0
Selvmordstanker	1,4	1,3	2,3	0,0
Angst	5,9	6,9	15,2	7,5
Tvangstanker/Handlinger	1,9	1,5	9,6	5,0
Alkohol/Stoffmisbruk	1,7	2,0	1,2	9,3
Ingen av delene	58,5	61,8	35,6	38,6

I alt 2 925 av de 3 027 som besvarte spørsmålet om pengespill i familien, besvarte også spørsmålet om de ville ha søkt hjelp hvis et familiemedlem hadde problemer. Av disse svarte de fleste (74 %) at de ville ha søkt hjelp, 6 % svarte at de ikke ville ha søkt hjelp, mens de resterende svarte at de ikke visste.

Tabell 3.35 viser at personer som hadde opplevd at et familiemedlem hadde løyet/holdt skjult hvor mye han/hun spiller og/eller at et familiemedlem har brukt mer og mer penger på pengespill, oftere oppga at de ikke ville søkt ha hjelp enn de som ikke hadde opplevd slike problemer i familien.

**Tabell 3.35. Svar på "Hvis et familiemedlem hadde spilleproblemer, ville du da søkt hjelp" (N=3 482)**

	Ingen i familien som spiller eller ikke besvart n =1 832	Verken løgn eller økning i pengespill n=1 503	Løgn eller økning i pengespill n=77	Løgn og økning i pengespill n=70
Ja	52,5	75,3	46,2	47,1
Nei	5,4	4,3	14,1	11,4
Ikke besvart/vet ikke	42,1	20,4	39,7	41,4
Totalt	100,0	100,0	100,0	100,0

### 3.9.1 Hjelp for spilleproblemer

Nesten 40 % av det totale utvalget og 60 % av de med spilleproblemer visste om steder en kan få hjelp angående spilleavhengighet.

I alt åtte personer oppga at de noen gang hadde søkt hjelp for pengespillproblemer, hvorav fire oppga at de hadde fått behandling for slike problemer. I tillegg svarte én person som oppga å ha blitt behandlet "vet ikke" på spørsmålet om søk om hjelp, slik at totalantallet som hadde søkt hjelp og/eller blitt behandlet var ni, eller 0,3 % av utvalget.

I alt seks av disse ble karakterisert som livstid patologiske spillere (NODS 5+ poeng), mens de resterende tre ikke skåret noen poeng i NODS. En av de fem personene som oppga å ha blitt behandlet for spilleproblemer skåret ingen poeng på NODS.

Syv av de åtte som oppga at de hadde søkt hjelp og/eller vært i behandling svarte på spørsmålet om hvor de hadde søkt hjelp. Tre svarte "Hjelpelinjen for spilleavhengige" mens de fire siste svarte "Andre".

I alt fem personer oppga å ha blitt behandlet for spilleproblemer (0,15 % av de 3482 spurte). En av disse oppga å ha sluttet å spille, én spilte mindre enn før, mens én spilte like mye som før og to spilte mer enn før. Fire av de fem som oppga å ha blitt behandlet skåret fire på NODS (én skåret 3-4 poeng, mens tre skåret 5+ poeng).

## 4 Diskusjon

Hensikten med denne studien var å undersøke pengespill og pengespillproblemer i den norske befolkningen i 2007. Resultatene skulle sammenholdes med resultatene fra en tidligere norsk befolkningsundersøkelse gjennomført av Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) i 2002 [8].

Spørreundersøkelsen som denne rapporten er basert på ble gjennomført i perioden januar-mars 2007, altså før spilleautomatene forsvant fra det norske markedet i juli 2007.

Undersøkelsens hovedstyrke er at den er befolkningsbasert. Undersøkelsen er relativt stor, også i internasjonal sammenheng, med nærmere 4 000 deltagere. Undersøkelsens hovedsvakheter er at responsraten er nokså lav (36 %). Høyt frafall, spesielt blant unge menn, er ofte et problem i befolkningsundersøkelser. Vi har justert alle analysene for å korrigere for at frafallet var ujevnt i de ulike kategoriene av kjønn, alder og geografisk område.

### 4.1 Gjennomføring av studien

Spørreskjemaet som er benyttet i vår undersøkelse er utviklet i en prosjektgruppe bestående av forskere, psykologer og psykiatere med erfaringer fra befolkningsstudier generelt, pengespillforskning og klinisk behandling av pasienter med spilleproblemer. Noen av spørsmålene er utviklet spesielt med tanke på en direkte sammenligning med funn fra 2002-undersøkelsen [8]. Andre spørsmål ble utviklet for å kunne studere andre problemstillinger som vi i prosjektgruppen mente var relevante. Lotteri- og stiftelsestilsynet kom med innspill til utviklingen av spørreskjemaet.

For å kunne sammenligne funn i denne studien med funnene i den norske undersøkelsen fra 2002 har vi benyttet oss av samme måleinstrument for pengespillproblemer som SIRUS. Dette måleinstrumentet, NODS, måler både nåværende spilleproblemer og livstids spilleproblemer, og er også mye brukt i internasjonale studier. Vi har i tillegg inkludert to spørsmål som til sammen utgjør et annet måleinstrument som er mye brukt internasjonalt ("Lie-Bet-spørsmålene"). Lie-Bet utvides ofte med et tredje spørsmål, "Chasing", som vi også har inkludert i vårt spørreskjema.

I tillegg til NODS ble SOGS-R benyttet for å definere spilleproblemer i den tidligere norske studien [8]. Dette ble gjort for å kunne sammenligne resultatene direkte med en svensk befolkningsbasert undersøkelse fra 1997 [12].

Vi benyttet oss ikke av SOGS-R i vår undersøkelse, fordi mens NODS er bygget på det nye diagnosesystemet DSM-IV [19], er SOGS basert på det eldre systemet DSM-III [21]. I prosjektgruppen var det derfor enighet om å inkludere kun NODS og Lie-Bet i spørreskjemaet.

I motsetning til 2002-undersøkelsen som var delvis basert på postale svar og delvis på telefonintervju, ble foreliggende studie gjennomført som en ren postal undersøkelse. Sammen med spørreskjemaet som ble sendt i posten ble det oppgitt en internettsadresse og en individuell kode som åpnet for muligheten til å besvare undersøkelsen over internett.

Vi valgte å ikke benytte oss av telefonintervju da vi regnet det som mer sannsynlig at respondentene ville svare ærlig på spørsmål som kunne regnes som sensitive når de fikk muligheten til å besvare et anonymt spørreskjema. Telefonintervju kan være problematisk både hvis respondenten modifierer svarene sine av hensyn til intervjueren eller hvis han/hun ikke er alene i rommet når intervjuet gjennomføres. Et annet problem med telefonintervju er at stadig

flere har valgt å si opp sitt fasttelefonabonnement. Mange har bare mobiltelefon, enten privat eller gjennom sitt arbeidssted, noe som vanskeliggjør bruken av telefonintervju i befolkningsbaserte undersøkelser.

Vi oppnådde en svarrespons på 36 % som er noe lavere enn i den postale delen av 2002-undersøkelsen (42 %) [8].

I forbindelse med utsending av spørreskjemaene fikk studien stor medieoppmerksomhet. Det ble laget en felles pressemelding fra SINTEF og Lotteri- og stiftelsestilsynet som førte til oppslag i 54 aviser/magasiner og et større innslag i Dagsrevyen (NRK1). I pressemeldingen ble det lagt vekt på at det var viktig at flest mulig svarte, uavhengig av spillevaner. Dette ble gjentatt i de fleste av medieoppslagene. Vi regner med at den gode mediedekningen har ført til økt oppslutning om studien.

Erfaringen til markedsanalysefirmaet Sentio AS som sto for trykking, utsending og skanning av spørreskjema i denne undersøkelsen, er at den generelle svarresponsen i spørreundersøkelser har gått sterkt tilbake de siste årene (personlig kommunikasjon). Den samme tendensen sees tydelig i de store befolkningsundersøkelsene. Eksempelvis falt deltagelsesprosenten i Helseundersøkelsen i Nord-Trøndelag (HUNT) fra nærmere 90 % i HUNT 1 (1984-86) [28] til 70 % i HUNT 2 (1995-97) [29]. Befolkningsbaserte undersøkelser er ikke direkte sammenlignbare med undersøkelser som inkluderer for eksempel utvalgte populasjoner slik som HUNT eller skoleklasser. For eksempel hadde en undersøkelse gjennomført av Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (Nova) i 2003, som inkluderte videregående skoler, en svarprosent på 92 % [9]. Synovates undersøkelser om pengespill og pengespillavhengighet fra 2005 og 2007 hadde begge en svarprosent på omtrent 22 % [11].

Spørreskjemaet som ble benyttet i denne undersøkelsen besto av relativt mange spørsmål og gikk over åtte sider. Det er mulig at vi ville ha oppnådd en høyere responsrate med et kortere spørreskjema.

Over 90 % av de som deltok i vår undersøkelse svarte ved å returnere utfylt spørreskjema gjennom posten. Det var stor spredning i alder blant de som svarte over internett, men gjennomsnittsalderen var ti år lavere enn blant de som svarte postalt. Vi vil anta at muligheten til å besvare undersøkelsen over internett har bidratt til en noe høyere svarprosent i den yngste aldersgruppene enn hva vi ville ha oppnådd uten denne muligheten.

På bakgrunn av den gode mediedekningen som vår undersøkelse fikk, svarprosent i tidligere norske undersøkelser og muligheten til å besvare undersøkelsen over internett mener vi at en svarprosent på 36 % er tilfredsstillende.

## 4.2 Spillevaner

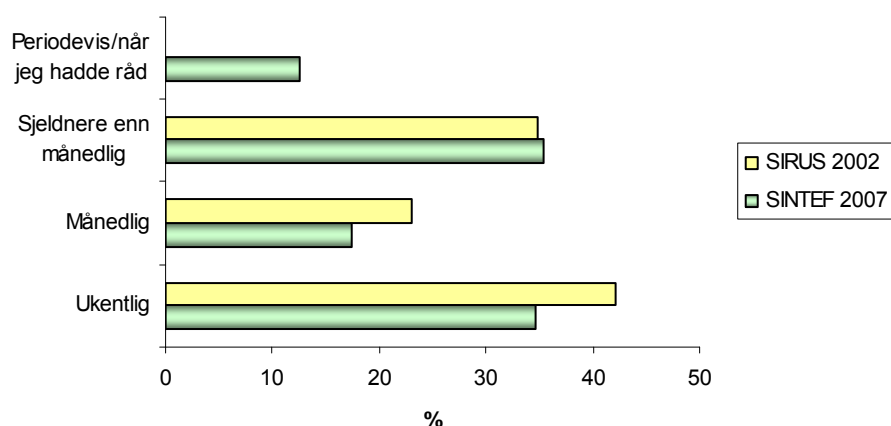
I denne undersøkelsen oppga omtrent 88 % av respondentene at de noen gang hadde spilt pengespill. Til sammenligning oppga 95 % av deltagerne i undersøkelsen i 2002 at de noen gang hadde deltatt i pengespill [8]. I alt 70 % av respondentene i vår studie oppga at de hadde spilt pengespill de siste 12 månedene, som er lavere enn i 2002 hvor 81 % oppga at de hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder.

Høy deltagelse i pengespill har også vært rapportert fra andre nordiske land. En svensk studie fra 1997 som omhandlet personer i alderen 15-74 år viste at neste alle (95 %) hadde spilt pengespill minst én gang i livet [12]. I Danmark (2005) var det omtrent like mange (91 %) som rapporterte at de noen gang hadde spilt pengespill, mens 77 % hadde spilt i løpet av det sist året [15]. I en finsk undersøkelse fra 2007 var 87 % av respondentene livstidsspillere og 73 % nåværende spillere [16]. Data fra Storbritannia har vist en andel nåværende spillere på 72 % i 1999 [30] og 68 % i 2007 [17].

I vår undersøkelse oppga 24 % av det totale utvalget og 35 % av de som hadde spilt de siste 12 måneder at de spilte ukentlig eller hyppigere. Spillhyppighet var sterkt avhengig av kjønn og alder, med flest ukentlige spillere blant menn i aldersgruppen 45-64 år.

Vi har operert med andre kategorier for spillhyppighet enn i undersøkelsen fra 2002. Resultatene er dermed ikke direkte sammenlignbare. Vi inkluderte kategorien ”periodevis/når jeg har råd” for å fange opp de som ikke spiller regelmessig, men kun når de har penger for hånden (fått lønning eller lignende). Slike spillere kan spille intensivt flere dager på rad, men også unnlate å spille over flere uker.

Resultatene i de to undersøkelsene er sammenholdt i Figur 4.1. Figuren viser liten forskjell i andelen respondenter som har svart sjeldnere enn månedlig, og nedgang i kategoriene ”månedlig” og ”ukentlig”. Nedgangen i ukentlig og månedlig spill kan forklares med bruken av kategorien ”periodevis”.



**Figur 4.1. Pengespill, spillhyppighet siste 12 måneder i 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og i 2007**

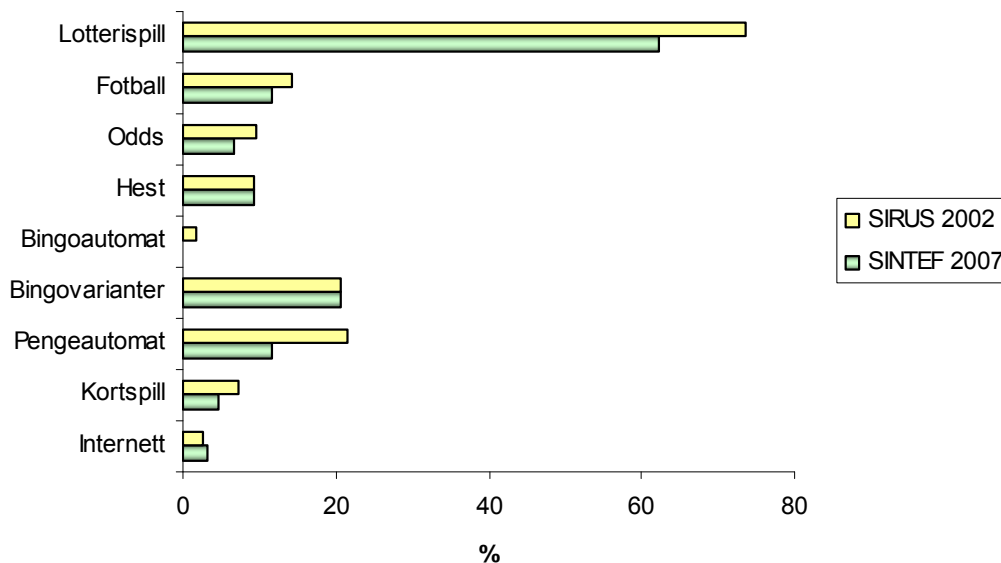
I 2002-undersøkelsen rapporterte 1,3 % av utvalget om daglig spill, mens vi fant at 0,8 % av befolkningen rapporterte om daglig spill (ingen signifikant forskjell).

Lund og Nordlund (2003) [8] definerte ”frekvente spillere” som spillere som spilte daglig og/eller rapporterte at de spilte minst to ulike spillgrupper én til flere ganger i uken. Disse er mest sammenlignbare med våre ”ukentlige spillere”.

Vi fant høyest andel ukentlige spillere blant menn, i de eldste aldersgruppene, blant personer med lav utdanning og blant personer med fødeland Norge. Funnene fra 2002 for frekvente spillere var i god overensstemmelse med dette [8]. Til forskjell fra 2002-undersøkelsen hvor det ble funnet høyest forekomst av frekvent spill blant de som hadde lavest husholdningsinntekt, fant vi høyest andel ukentlige spillere i de midtre kategoriene av husholdningsinntekt. Dette kan ha sammenheng med at kategoriinndelingen av husholdningsinntekt var noe forskjellig mellom de to undersøkelsene. Mens vi hadde ”Inntil 200 000” som laveste kategori, opererte SIRUS med ”0-299 000 kr” som laveste kategori.

I samsvar med tidligere norske [8, 11] og utenlandske [12, 14-16, 31] funn, var lotterispill den vanligste spillgruppen i vår undersøkelse. Over 60 % av befolkningen, eller nærmere 90 % av de som hadde spilt pengespill siste 12 måneder, hadde spilt lotterispill det siste året da de ble spurt i 2007. Deretter fulgte ulike bingo varianter (20 %), fotball og spilleautomat (begge i overkant av 11 %), hestespill (9 %) og oddsspill (6 %).

Våre funn når det gjelder befolkningens spill siste 12 måneder på ulike spillgrupper er sammenlignet med funn fra undersøkelsen i 2002 i Figur 4.2. Både når det gjaldt spill på lotteri og på spilleautomat fant vi at andelen av totalutvalget som hadde deltatt i disse spillene var lavere i 2007 enn i 2002 (lotteri, 2002: 74 %, 2007: 61 %; spilleautomater, 2002: 21 % og 2007: 12 %).



**Figur 4.2. Sammenligning av deltakelse i ulike pengespillgrupper siste 12 måneder, 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og 2007**

I 2002 ble det innført nye spilleautomater som utbetalte premier på inntil 2 000 kroner, mens tidligere toppgevinst var 200 kroner. Det ble observert en økning på nesten 40 % i brutto omsetning for spilleautomater fra 2001 til 2002. Interessen for spilleautomater så derfor ut til å være ekstra høy i 2002.

Fra 2005 til 2006 gikk brutto omsetning på spilleautomater ned med nesten en femtedel, noe som er blitt sett i sammenheng med seddelforbudet for spilleautomater som ble innført i juli 2006.

Første januar 2007 ble spilleautomatene nattestengt, og dette kan ha ført til en videre nedgang i omsetningen på spilleautomater.

Synovate-undersøkelsene viste en nedgang i spill på spilleautomater fra 2005 til 2007 [11]. Mens 8 % oppga at de spilte på spilleautomater månedlig eller oftere i 2005, var denne andelen sunket til 5 % i 2007. Andelen som rapporterte at de aldri spilte på spilleautomater var 66 % i 2005 og 71 % i 2007.

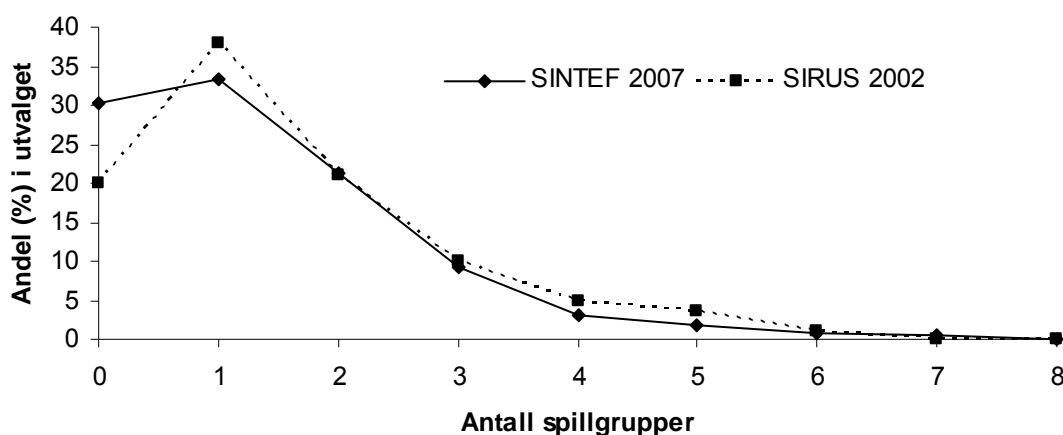
Ved Hjelpelinjen for spilleavhengige ble det registrert en nedgang i henvendelser om spilleautomater etter innføring av seddelforbudet [5].

I de halvårlige omnibusundersøkelsene utført på oppdrag av Lotteri- og stiftelsestilsynet i 2005 og 2006 oppga omtrent 20 % av de spurte ( $\geq 15$  år) å ha spilt på spilleautomater det siste året [1, 32]. Samme type undersøkelse fra juni 2007 viste at 18 % spilte på spilleautomater (personlig kommunikasjon med Lotteri- og stiftelsestilsynet). Dette er noe høyere enn i foreliggende undersøkelse, hvor 12 % oppga at de hadde spilt på spilleautomater siste år. Siden omnibusundersøkelser er basert på telefonintervju og aktive spørsmål, må resultatene fra disse ulike typene undersøkelsene sammenlignes med forsiktighet.

Det er derfor mulig at den registrerte nedgangen i personer som rapporterer at de har spilt på spilleautomater vi registrerer i forhold til undersøkelsen i 2002 skyldes seddelforbudet.

For de andre spillgruppene var det mindre forskjeller mellom vår undersøkelse og 2002-undersøkelsen. Også i Synovate-undersøkelsene ble det funnet at deltakelse i pengespill utenom spilleautomater var relativt stabil [11].

I utvalget i 2007-undersøkelsen hadde fire av fem deltatt i to eller færre spillgrupper siste år, i god overensstemmelse med funnene fra 2002-undersøkelsen (Figur 4.3).



Figur 4.3. Antall spillgrupper siste 12 måneder for hele utvalget, 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og 2007

I 2007 var Lotto/Viking Lotto det største enkeltspillet. Lotto var også det største enkeltspillet i 2002. Høy deltakelse i tilsvarende spill er rapportert fra andre land [12, 14-16, 31].

Over halvparten av befolkningen, eller mer enn tre fjerdedeler av de som hadde spilt siste 12 måneder, hadde satset penger på Lotto/Viking Lotto. I en dansk undersøkelse fra 2005 hadde 40-65 % av utvalget, avhengig av kjønn og alder, spilt lotto det siste året [15]. Spill som skrapelodd, Joker og Extra ble også hyppig rapportert i vår undersøkelse. Også i den danske undersøkelsen hadde en stor andel kjøpt skrapelodd det siste året (20-50 %) [15]. Extra utgjorde den største andelen av spillgruppen ”bingo varianter” i vår undersøkelse, mens tradisjonell bingo eller databingo utgjorde en ubetydelig andel av denne spillgruppen.

Vi fant store alders- og kjønnsforskjeller i deltagelse i pengespill. For eksempel hadde nesten fire av fem unge kvinner kjøpt skrapelodd det siste året, mens totalandelen i hele utvalget var 44 %. Tilsvarende ble funnet i den danske studien [15]. To tredjedeler av de yngste mennene i vår undersøkelse hadde spilt på spilleautomater siste år. Selv om flere unge menn enn unge kvinner spilte på spilleautomater i den danske undersøkelsen, var lotto det vanligste spillet også for unge menn i Danmark [15].

### 4.3 Spilleproblemer

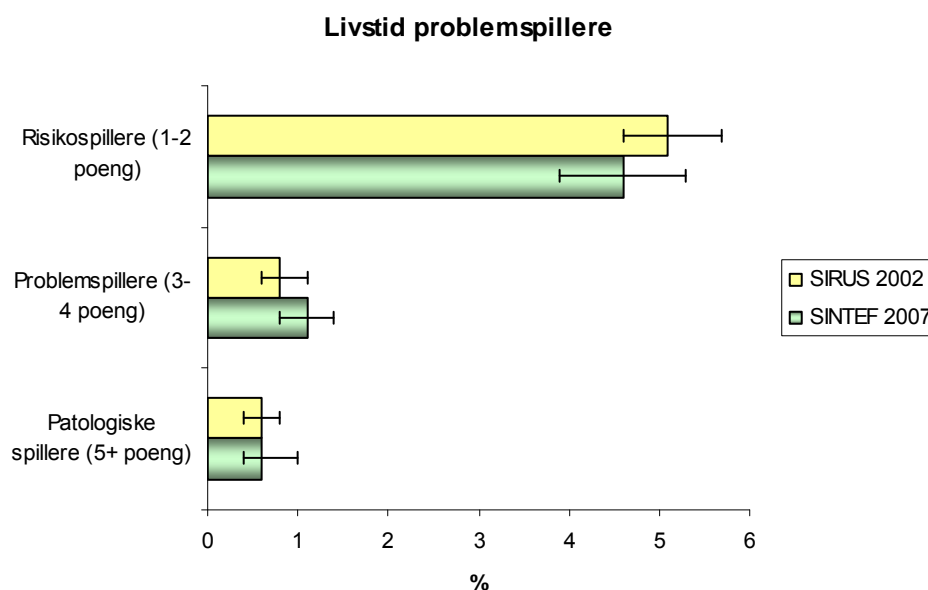
I denne undersøkelsen fant vi en forekomst av livstid problemspill på 1,1 % og patologisk spill på 0,6 %. Forekomst av nåværende problemspill var 0,4 % og nåværende patologisk spill 0,3 %. Summen av problem- og patologisk spill var dermed 1,7 % livstid og 0,7 % nåværende.

Disse resultatene er sammenstilt med resultatene fra 2002-undersøkelsen i Figur 4.1 (livstid) og Figur 4.5 (nåværende). Som figurene viser er det bare små, ikke-signifikante forskjeller mellom de to undersøkelsene.

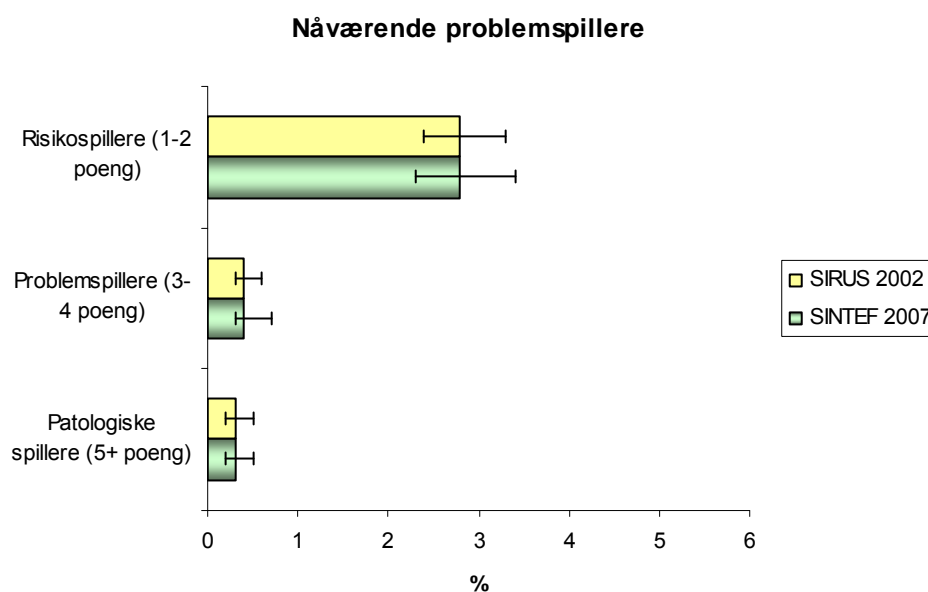
Den totale andelen livstid problem- og patologiske spillere var 1,4 % (95 % KI: 1,1-1,7) i 2002 og 1,7 % (95 % KI: 1,3-2,2) i 2007. Som konfidensintervallene viser var denne forskjellen ikke statistisk signifikant.

Med bakgrunn i de store endringene i spillmarkedet, med økt omsetning og økt tilgjengelighet av ulike spill, kunne det kanskje blitt forventet en økning i spilleproblemer fra 2002 til 2007. Den observerte stabiliteten i antallet personer med spilleproblemer kan tyde på at regulering av spillemarkedet de siste årene har virket etter sin hensikt. Viktige virkemidler i denne sammenhengen er seddelforbudet og nattestengning av spilleautomater som var gjeldende i 2007, men ikke i 2002. Lotteri- og stiftelsestilsynet har også gjennomført kampanjer spesielt rettet mot ungdom og innvandrer miljø. Det har dessuten vært mye fokus på spilleavhengighet i media, noe som også kan ha hatt en forebyggende effekt.





**Figur 4.4.** Andel av utvalget som er livstids risikospillere, problemspillere og patologiske spillere i undersøkelsene fra 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og 2007 med konfidensintervall (alle konfidensintervall er våre beregninger)



**Figur 4.5.** Andel av utvalget som er nåværende risikospillere, problemspillere og patologiske spillere i undersøkelsene fra 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og 2007 med konfidensintervall (alle konfidensintervall er våre beregninger).

Mens personer i alderen 16-74 år inngikk i vår undersøkelse, ble aldersgruppen 15-74 år inkludert i 2002-undersøkelsen. Både vår undersøkelse og tidligere undersøkelser har vist at unge mennesker er mer utsatt for spilleproblemer. Våre resultater viste en forekomst av livstids problemspill på 5,5 % i aldersgruppen 16-24 år, mot 1,7 % i hele utvalget. Tilsvarende viste 2002-undersøkelsen en forekomst på 3,5 % i alderen 15-17 år, mot 1,4 % i hele utvalget. Johansson og Göttestam [7] rapporterte om en forekomst av problemspill målt med DSM-IV på 5,2 % blant

ungdom 12-18 år og 0,6 % blant voksne (18 år og eldre) [6]. Blant ungdom i aldersgruppen 13-20 år er det anslått at mellom tre og seks prosent har spilleproblemer [9].

Vi regner det allikevel som lite trolig at inklusjon av 15-åringer til 2007-undersøkelsen ville ført til en betydelig høyere forekomst av spilleproblemer. Sekstenåringen i studien utgjør ikke mer enn 1 % av hele utvalget. Hvis vi antar at femtenåringene også hadde utgjort 1 %, ville disse ikke bidratt vesentlig til det justerte gjennomsnittet.

Vi fant et godt samsvar mellom forekomst av livstids problemspill målt i Lie-Bet (2 poeng) og i NODS (3+ poeng) (henholdsvis 1,6 % og 1,7 %). Videre fant vi at alle patologiske spillere (NODS 5 + poeng) ble fanget opp med Lie-Bet-spørsmålene. I 2002-undersøkelsen var det ikke samsvar mellom forekomst av problemspill målt i Lie-Bet (0,5 %) og i NODS (1,4 %) [8].

Som tidligere beskrevet benyttes en rekke ulike måleinstrumenter (spørsmålssett) for kartlegging av spilleproblemer, i tillegg til Lie-Bet og NODS. Dette gjør det ofte vanskelig å sammenligne resultater fra ulike studier. I sammenligninger av resultater er det også nødvendig å ta hensyn til hvilke grupper som er inkludert til studien, og metoden som er blitt benyttet for innsamling av data.

Den danske befolkningsstudien fra 2005 var basert på NODS og inkluderte 8 153 personer i aldersgruppen 18-74 år [15]. I denne studien var andelen nåværende problemspillere 0,4 % og andelen livstids problemspillere 0,7 %. Andelen problemspillere i den danske studien er altså under halvparten av hva som ble funnet i de norske studiene hvor også NODS er benyttet (vår undersøkelse og 2002-undersøkelsen).

Selv om de norske studiene fra 2002 og 2007 inkluderte en noe yngre aldersgruppe enn i den danske undersøkelsen regner vi det som lite sannsynlig at forskjeller i alderssammensetningen kan forklare den store forskjellen i forekomst av spilleproblemer, da de to-tre yngste årsklassene utgjør en liten del av utvalget.

De norske studiene ble gjennomført som en kombinasjon av telefonintervju og spørreskjemaundersøkelse (2002) eller som en ren spørreskjemabasert undersøkelse (2007), mens den danske kun var basert på telefonintervju. Bruk av telefonintervju kan ha ført til at flere med spilleproblemer har vegret seg for å delta, eller at deltakerne har modifisert svarene sine av hensyn til intervjueren eller andre personer som var tilstede da intervjuet foregikk. Forskjellen mellom de norske studiene og den danske er imidlertid så store at det er grunn til å anta at det er reelle forskjeller mellom Danmark og Norge når det gjelder spilleproblemer, til tross for forskjeller i utvalg og metodikk.

Fra Finland (2007) er det med måleinstrumentet SOGS-R (5+ poeng) funnet en forekomst av spilleproblemer på 1 % siste år og 1,6 % livstid. Den norske undersøkelsen fra 2002 benyttet SOGS-R i tillegg til instrumentet NODS. De fant en andel med nåværende spillere (SOGS-R 5+ poeng) på 0,2 % [8]. Samtidig fant de en andel nåværende problemspillere på 0,7 % ved NODS (3+ poeng), tilsvarende vår andel nåværende problemspillere i 2007. Dette kan tyde på at spilleproblemer er mindre utbredt i Norge enn i Finland.

I Synovate-undersøkelsene fra 2005 og 2007 ble CPGI (8+ poeng) benyttet for kartlegging av spilleproblemer [10, 11]. De fant en andel med nåværende problemspillere på 1,7 % i 2007, mot vår andel på 0,7 % målt med NODS (3+ poeng). Selv om Synovate og vår undersøkelse ble utført på omtrent samme tid (våren 2007) og med et tilnærmet likt utvalg, kan de ikke sammenlignes på grunn av forskjellige kartleggingsinstrumenter.

Derimot kan Synovates undersøkelse sammenlignes med den britiske undersøkelsen fra 2007 hvor både DSM-IV og CPGI ble benyttet. Britene fant en andel nåværende problemspillere på 0,5 % målt med CPGI (8+ poeng), som er omtrent en tredjedel av hva Synovate AS fant i Norge. Det kan altså se ut til at spilleproblemer er mer utbredt i Norge enn i Danmark og Storbritannia, men lavere enn i Finland.

Våre data viste store demografiske forskjeller i forekomst av spilleproblemer.

Vi fant en forekomst av livstids problemspill på 2,6 % for menn og 0,7 % for kvinner, i godt samsvar med 2002-undersøkelsen som viste 2,2 % for menn og 0,6 % for kvinner [8]. Videre ble det funnet økt forekomst av livstids problemspill blant de yngste, blant ugifte, blant mennesker med lavere utdanningsnivå og lavere inntektsnivå, og blant mennesker med ikke-vestlig bakgrunn i begge undersøkelsene. De mest avgjørende risikofaktorene for spilleproblemer er kjønn og alder, i samsvar med tidligere undersøkelser [8, 12, 15-17].

I vår undersøkelse hadde risikospillere (NODS 1-2 poeng) flere trekk til felles med problemspillerne (NODS 3+ poeng) enn med normalspillerne. Den typiske risikospilleren var en ung og ugift mann, med lav inntekt, utdanningsnivå videregående skole og født i ikke-vestlig land.

Denne studien viste store forskjeller i spillevaner og valg av spilltyper mellom normalspillere, risikospillere og problemspillere.

Vi fant en klar sammenheng mellom spilleproblemer og tidlig debutalder på pengespill, i samsvar med tidligere studier [33-35]. Store uventede premier ved førstegangsspill (nybegynnerflaks) er vist å øke risikoen for problematisk spill umiddelbart [34, 36].

Våre data viste videre at mennesker med spilleproblemer ofte hadde tapt store beløp på pengespill. Tilsvarende funn ble rapportert fra 2002-undersøkelsen [8]. Mens spillere uten problemer svært sjeldent hadde tapt mer enn 1 000 kroner i løpet av en dag, var dette vanlig blant livstid risikospillere og problemspillere (henholdsvis 20 % og 45 %).

I gruppene av livstid og nåværende problemspillere ble det mye oftere rapportert om ukentlig og periodevis pengespill enn blant normalspillerne. Også for risikospillerne observerte vi oftere periodevis eller ukentlig spill sammenlignet med normalspillerne.

Bare en liten andel av utvalget i denne undersøkelsen oppga at de spilte daglig (0,8 %), hvorav litt over halvparten skåret på NODS og/eller Lie-Bet. Daglig spill behøver ikke ha direkte sammenheng med spilleavhengighet. I DSM-IV beskrives spilleavhengighet som en atferd hvor pengespill fører til en omfattende skade på personenes sosiale, yrkesmessige, økonomiske og familieliv [19]. Det er også mulig at personer med et spilleproblem fornekte dette for seg selv.

Spilleautomater er det spillet livstid problemspillere hadde spilt hyppigst det siste året, mens normalspillerne oftest hadde spilt Lotto eller Viking Lotto. Skrapelodd og tipping fulgte etter spilleautomater for problemspillerne. Deltakelsen i Lotto/Viking Lotto var høy i alle grupper av spillere. At problemspillerne spiller hyppigst på spilleautomater ble også funnet i 2002-undersøkelsen fra SIRUS [8] og i Synovates undersøkelser fra 2005 og 2007 [11].

I tillegg til å undersøke spillhyppighet, spurte vi om hva som ble regnet som det viktigste spillet. Blant livstids problemspillere oppga en tredjedel at spilleautomater var den formen for pengespill som opptok dem mest, mens en femtedel rapporterte at internettpoker eller andre internettspill var

det viktigste spillet for dem. Livstid problemspillere rapporterte at de brukte mest tid på tipping, mens det gikk mest penger og tanker på spilleautomater.

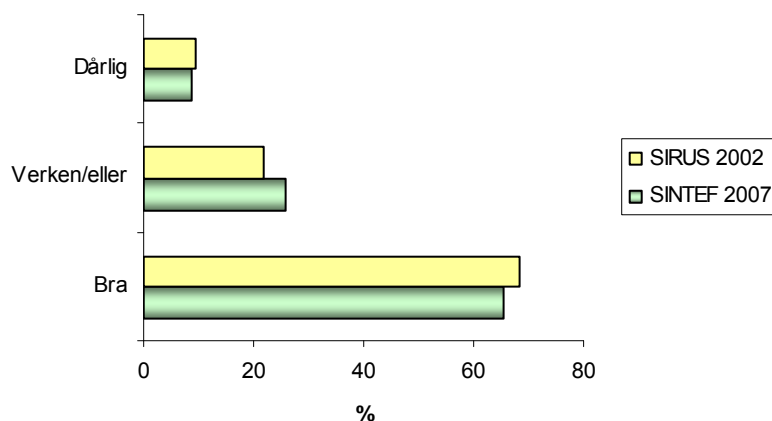
Risikospillerne spilte oftest på Lotto/Viking Lotto. De brukte mest tid og tanker på internett poker, og mest penger på spilleautomater. Det spillet som opptok dem mest var Lotto/Viking Lotto.

Problemspillere i vår undersøkelse benyttet seg av flere kjøpssteder for spill enn normal- og risikospillere. Kjøp av spill over internett forekom hyppig både for risiko- og problemspillerne. Bruk av internett gir økt tilgjengelighet til pengespill. Tilgjengelighet har vært satt i sammenheng med avhengighet tidligere, både innen rusmiddelforskning generelt og pengespillforskning spesielt.

Spilleautomatene hadde stor utbredelse og var plassert overalt hvor folk ferdes. Mennesker med problemer knyttet til spill på automater kunne oppleve store begrensninger i hverdagen hvis de måtte unngå steder hvor spilleautomater var plassert. Vi fant at en tredjedel av problemspillerne spilte fordi det ga dem en rusfølelse, i motsetning til normal- og risikospillere som i liten grad oppga dette som årsak for å spille. Problemspillere oppga også oftere enn normalspillerne at de spilte for å glemme problemer, for at det var sosialt, og for å ta igjen tidligere tap.

At mennesker med spilleproblemer ofte har andre oppfatninger/forventninger til mulighet for gevinst enn andre har vært beskrevet tidligere [37]. Fra 2002-undersøkelsen ble det rapportert at over 40 % av problemspillerne mente at de kunne påvirke resultatet ved ting de tenkte eller gjorde mens de spilte pengespill [8], mens vi fant at nesten halvparten av problemspillerne mente at det å spille til rett tid, eller det å spille til rett tid/på den rette måten, hadde betydning for vinner sjansene på spilleautomater.

Når vi sammenligner selvrapporterte helse til livstid problemspillere fra vår undersøkelse med undersøkelsen fra 2002, ser vi ingen endringer (Figur 4.6). I denne undersøkelsen rapporterte 9 % av problemspillerne at de opplevde sin egen helse som dårlig, mot 5 % av normalspillere/ikke-spillere. Disse resultatene samsvarer godt med resultatene fra 2002-undersøkelsen, der 10 % av problemspillerne og 4 % av hele utvalget opplevde helsen sin som dårlig [8].



**Figur 4.6. Sammenligning av rapportert selvopplevd dårlig helse blant livstids problemspillere 2002 (Lund og Nordlund, 2003) og i 2007**

Forekomsten av egenrapporterte søvnproblemer, depresjon/nedstemthet, selvmordstanker, angst, tvangstanker/tvangshandlinger og alkohol/stoffmisbruk var betydelig høyere blant problemspillerne enn i utvalget som helhet i vår undersøkelse. Tall fra Hjelpelinjen for

spillavhengige her i Norge og den tilsvarende tjenesten i Storbritannia, viser også at problemspill kan påvirke den psykiske og fysiske helsen negativt [5, 38]. Blant problemspillerne i foreliggende undersøkelse rapporterte 9 % av problemspillerne at de hadde hatt selvmordstanker, i godt samsvar med statistikken fra Hjelpelinjen 2006 som også viste til 9 % [5]. Om lag 70 % av de som henvendte seg til Hjelpelinjen oppga at de hadde psykiske helseplager som de forbandt med spill.

Andre studier viser også til sammenhenger mellom spilleproblemer og alkoholmisbruk [13] eller selvmordsforsøk [39], men tverrsnittstudier generelt kan i liten grad brukes til å undersøke hva som er årsak og virkning.

#### **4.4 Betydning av spilleproblemer for familien**

I en oversiktsartikkel av Shaw og medarbeidere beskrives hvordan en persons spilleproblemer kan påvirke hele familien [40]. Familieproblemer målt som en høy skilsmisserate er dokumentert i flere av studiene som inngår i oversiktsartikkelen, men de fleste studiene inkluderer små, selekterte utvalg, som for eksempel medlemmer av foreninger for pårørende av spilleavhengige.

Med utgangspunkt i Lie-Bet ble det for denne undersøkelsen konstruert to spørsmål om spilleproblemer i familien ("Har du merket at et familiemedlem bruker mer og mer tid på pengespill?" og "Har du opplevd at et familiemedlem har løyet/holdt skjult for deg hvor mye han/hun spiller?").

I det totale utvalget svarte 2,3 % "ja" på begge disse spørsmålene. Da disse spørsmålene ble konstruert spesielt for denne undersøkelsen og det er lite forskning på området, kan vi ikke sammenholde våre funn med funn fra andre studier.

Blant de som oppga at de hadde opplevd økning i forbruk på pengespill og løgn i forbindelse med pengespill, rapporterte en stor andel om at familiemedlemmers pengespill hadde ført til konflikter innad i familien, dårlig økonomi i familien, og/eller redusert fysisk/psykisk helse.

Undersøkelser fra andre land har også vist at familiemedlemmer og nære venner av personer med spilleproblemer kan oppleve dette som en belastning psykisk, fysisk og sosialt [41-43]. I vår undersøkelse rapportert langt flere med spilleproblemer i familien at de hadde dårlig helse eller økonomi, eller om eget alkohol/stoffmisbruk, sammenlignet med utvalget totalt.

Forekomsten av risiko- og problemspill var betydelig høyere blant de som hadde spilleproblemer i familien enn blant de som ikke hadde det (9,0 % og 12,8 % sammenlignet med 4,6 % og 1,7 %), i samsvar med tidligere studier hvor et er blitt antydnet familiær opphopning av problemspilling [8, 44, 45].

I denne studien fant vi videre at andelen som rapporterte at de ville ha søkt hjelp hvis et familiemedlem hadde spilleproblemer var lavere blant de som faktisk hadde opplevd dette enn i utvalget totalt, kanskje fordi pårørende er redde for større konflikter hvis de forsøker å få hjelp.

#### **4.5 Hjelp for spilleproblemer**

Andelen som svarte at de kjente til steder hvor man kan få hjelp angående spilleavhengighet var 40 % i det totale utvalget og 60 % blant problemspillerne, noe som tyder på at informasjonen på dette området kanskje kunne vært bedre.

Antallet respondenter som hadde søkt hjelp for spilleproblemer i denne undersøkelsen var svært lavt, og det er derfor ikke mulig å trekke noen sikre konklusjoner. Bare fem personer oppga at var blitt behandlet for spilleproblemer, hvorav fire skåret som problemspiller i NODS, og tre spilte like mye eller mer sammenlignet med før behandling. Det kan være en rekke ulike grunner til at så få har søkt hjelp for sitt spilleproblem, men vi har i vår undersøkelse ikke spurt om årsaker til at hjelp ikke er blitt søkt.

## 5 Konklusjon

I tråd med tidligere norske undersøkelser fant vi at pengespill er svært utbredt i alle deler av befolkningen. Vi fant store forskjeller mellom kvinner og menns spillevaner. Menn hadde hyppigere enn kvinner vært involvert i pengespill siste år, og oppga betydelig oftere enn kvinner at de spilte ukentlig. Det mest hyppige spilte spillet i befolkningen var Lotto/Viking Lotto.

I 2007 var andelen summen av nåværende problem- og patologiske spillere 0,7 % (25 500 personer) og livstid problem- og patologiske spillere 1,7 % (62 000 personer). Andelen problemspillere og patologiske spillere var ikke signifikant endret fra 2002 til 2007.

Den typiske problemspilleren var en ung mann. Spilleautomater var det spillet som opptar problemspillerne mest. Vi så en nedgang i bruk av spilleautomater siden 2002, dette kan skyldes regulatoriske tiltak de siste par årene. Siden spilleautomater var det største problemet for problemspillerne kunne det vært svært interessant og gjennomført en tilsvarende studie innen kort tid etter spilleautomatene ble fjernet 1. juli 2007.

Av det totale utvalget hadde 2,3 % (84 000 personer) opplevd spilleproblemer i familien. De fleste pårørende blir negativt påvirket i en eller annen form av at et familiemedlem har et spilleproblem. Konsekvensen for familiemedlemmene var økt konflikter innad og dårligere økonomi i familien, samt svekket psykisk og/eller fysisk helse.

Svært få personer hadde blitt behandlet for pengespillproblemer.





## 6 Referanser

- [1] Lotteri- og stiftelsestilsynet. Årsmelding 2006. <http://www.lottstift.no/dav/01c8632cf2.pdf>
- [2] Lotteritilsynet. Norske pengespel 2003. Statistikk over statlege spel, private spel og lotteri. 2003. <http://www.lottstift.no/dav/215D34AF07304F1B86B5C82AB2CE81EF.pdf>
- [3] Lotteri- og stiftelsestilsynet. Norske pengespel 2004. Statistikk over norske pengespel og lotteri. <http://www.lottstift.no/dav/746067c079.pdf>
- [4] Lotteri- og stiftelsestilsynet. Norske pengespel 2005. Statistikk over norske pengespel og lotteri. <http://www.lottstift.no/dav/0e11d3c4b0.pdf>
- [5] Lotteri- og stiftelsestilsynet. Hjelpelinjen for spilleavhengige. Samtalestatistikk 2006. <http://www.lottstift.no/dav/b73d46516c.pdf>
- [6] Götestam KG, Johansson A. Characteristics of gambling and problematic gambling in the Norwegian context: a DSM-IV-based telephone interview study. *Addict Behav* 2003; 28: 189-97.
- [7] Johansson A, Götestam KG. Gambling and problematic gambling with money among Norwegian youth (12-18 years). *Nord J Psychiatry* 2003;57:317-21.
- [8] Lund I, Nordlund S. Pengespill og pengespillproblemer i Norge. SIRUS rapport nr. 2/2003.
- [9] Rossow I, Hansen M. Underholdning med bismak. Ungdom og pengespill. NOVA rapport nr 1/03.
- [10] Kavli H, Berntsen W. Undersøkelse om pengespill. Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen. Synovate MMI, 2005.
- [11] Kavli H. Spillevaner og spilleproblemer i den norske befolkningen. Analyserapport 2007. Synovate MMI, 2007.
- [12] Rönnerberg S, Volberg RA, Abbott MW, et al. Gambling and problem gambling in Sweden: report No. 2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling, 1999.
- [13] Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatr Scand* 2000;101: 473-5.
- [14] Ladouceur R, Jacques C, Chevalier S, Sevigny S, Hamel D. Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002. *Can J Psychiatry* 2005; 50: 451-6.
- [15] Bonke J, Borregaard K. Ludomani i Danmark. Socialforskningsinstituttet, København; 2006.
- [16] Tammi T. Gambling problems in Finland. The Finnish gambling survey 2007. STAKES, 2007.
- [17] Wardle H, Sproston K, Orford J, et al. British Gambling Prevalence Survey 2007.
- [18] Gerstein D, Hoffmann J, Larison C. Gambling impact and behavior study. Chicago, USA: Report to the National gambling impact study commission, National Opinion Research Center at the University of Chicago; 2007.
- [19] American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 4th edn, Washington (DC): American Psychiatric Association; 1994.
- [20] Gyllstrøm F, Hansen M, Skaug T, Wenzel HG. Spilleavhengighet. Et utvalg kartleggingsinstrumenter til klinisk og forskningsmessig bruk. Østnorsk kompetansesenter; 2004.

- [21] Lesieur HR, Blume SB. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiatry* 1987; 144: 1184-8.
- [22] Abbott MW, Volberg RA. Frequent Gamblers and Problem Gamblers in New Zealand: Report on the Phase Two of the National Survey. 1992.
- [23] Johnson EE, Hamer R, Nora RM, Tan B, Eisenstein N, Engelhart C. The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep* 1997; 80: 83-8.
- [24] Göttestam KG, Johansson A, Wenzel HG, Simonsen IE. Validation of the lie/bet screen for pathological gambling on two normal population data sets. *Psychol Rep* 2004; 95: 1009-13.
- [25] Olason DT, Barudottir SK, Gretarsson SJ. Prevalence of gambling participation and pathological gambling among adults in Iceland: Results from a national survey. Reykjavik: Department of Psychology, Faculty of Social Science, University of Iceland; 2005.
- [26] Hosmer DW, Lemeshow S. Applied logistic regression, 2 edn, New York: John Wiley & Sons, 2000.
- [27] Altman DG, Machin D, Bryant TN, Gardner MJ. Statistics with confidence, 2 edn, UK: BMJ Books, 2000.
- [28] Schou MB, Krokstad S, Westin S. Hva betyr selvopplevd helse for dødeligheten? *Tidsskr Nor Lægeforen* 2006; 126: 2644-7.
- [29] Bjørø T, Holmen J, Kruger Ø, et al. Prevalens av hypotyreose og hypertyreose i Nord-Trøndelag. *Tidsskr Nor Lægeforen* 2002; 122: 1022-8.
- [30] Orford J, Sproston K, Erens R, White C, Mitchell L. Gambling and problem gambling in Britain. London: Brunner-Routledge; 2003.
- [31] Abbott MW, Volberg RA, Ronnberg S. Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problem gambling. *J Gambl Stud* 2004; 20: 237-58.
- [32] Lotteri- og stiftelsestilsynet. Årsmelding 2005.
- [33] Turchi RM, Derevensky JL. Youth gambling: not a safe bet. *Curr Opin Pediatr* 2006 Aug;18(4):454-8.
- [34] Griffiths M. Pathological gambling: a review of the literature. *J Psychiatr Ment Health Nurs* 1996 Dec;3(6):347-53.
- [35] Gupta R, Derevensky JL. An examination of the differential coping styles of adolescents with gambling problems. Report to the Ministry of Health and Long-Term Care, Ontario, Canada. International Centre of Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors, McGill University. Montreal, Canada; 2001.
- [36] Fekjær HO. Behandling av spilleavhengighet. *Tidsskr Nor Lægeforen* 2006;126:1312.
- [37] Fekjær HO. "Spillegalskap" - vår nye landeplage., Oslo: Gyldendal Norsk Forlag, 2002.
- [38] Griffiths M, Scarfe A, Bellringer P. The UK National Telephone Gambling Helpline-Results on the First Year of Operation. *J Gambl Stud* 1999;15(1):83-90.
- [39] Newman SC, Thompson AH. The association between pathological gambling and attempted suicide: findings from a national survey in Canada. *Can J Psychiatry* 2007 Sep;52(9):605-12.
- [40] Shaw MC, Forbush KT, Schlinder J, Rosenman E, Black DW. The effect of pathological gambling on families, marriages, and children. *CNS Spectr* 2007 Aug;12(8):615-22.
- [41] Hodgins DC, Shead NW, Makarchuk K. Relationship satisfaction and psychological distress among concerned significant others of pathological gamblers. *J Nerv Ment Dis* 2007 Jan;195(1):65-71.

- [42] Makarchuk K, Hodgins DC, Peden N. Development of a Brief Intervention for Concerned Significant Others of Problem Gamblers. *Addict Disord Their Treatment* 2002;1:126-34.
- [43] Petry NM. *Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity and Treatment.*, Washington (DC): American Psychological Association, 2005.
- [44] Walters GD. Behavior genetic research on gambling and problem gambling: a preliminary metaanalysis of available data. *J Gambl Stud* 2001;17:225-7.
- [45] Black DW, Monahan PO, Temkit M, Shaw M. A family study of pathological gambling. *Psychiatry Res* 2006 Mar 30;141(3):295-303.



## Vedlegg 1: Tabeller for spillhyppighet for hver spillgruppe

**Tabell 1. Spillhyppighet, spillgruppe Lotterispill, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total Antall	Spillhyppighet				p-verdi
		Periodevis %	Sjeldnere enn månedlig/aldri %	Månedlig %	Ukentlig %	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	8,5	65,6	9,8	16,1	
mann	1752	7,2	55,3	11,4	26,1	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	7,9	76,7	7,6	7,8	
25-44	1339	7,7	60,4	11,8	20,0	
45-64	1247	8,5	53,6	10,3	27,5	
65-74	329	5,7	59,0	11,7	23,6	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	5,6	58,6	13,0	22,8	
gift/samboende	2344	7,8	57,4	11,5	23,3	
ugift/aldri vært gift	764	6,4	72,1	7,8	13,7	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	13,0	51,6	10,4	24,9	
enke/enkemann	67	9,4	64,9	9,5	16,2	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	12,3	71,2	7,1	9,4	
Ungdomsskole	745	9,8	52,2	9,6	28,4	
Videregående skole	1247	9,1	58,1	10,3	22,5	
Høyskole/Universitetsnivå	1424	5,6	66,3	11,5	16,5	<0,0005
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	7,6	79,0	5,9	7,5	
Inntil kr.200 000	250	12,4	64,2	8,5	14,9	
kr.200 000-399 000	721	10,0	57,5	9,1	23,3	
kr.400 000-599 000	876	9,0	54,3	12,0	24,7	
kr.600 000-799 000	725	5,8	58,3	10,8	25,1	
kr.800 000 eller mer	575	4,0	64,4	13,6	18,0	<0,0005
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	2,3	86,8	2,3	8,5	
Norge	3176	8,0	58,9	11,0	22,1	
Annet vestlig land	145	5,8	79,1	6,5	8,6	
Ikke-vestlig land	85	9,6	69,0	6,8	14,6	<0,0005
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	7,3	66,5	4,4	21,8	
I en by	1734	6,8	63,0	11,2	19,0	
På et tettsted	871	9,4	57,9	10,1	22,6	
På landet	778	8,5	56,7	10,4	24,4	0,003
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	6,0	67,4	11,9	14,7	
Østlandet utenom Oslo	1305	8,3	59,3	10,4	22,0	
Vestlandet	186	6,9	61,2	9,1	22,8	
Sørlandet	895	7,8	60,6	10,1	21,6	
Midt-Norge	311	7,0	59,8	12,2	21,0	
Nord-Norge	342	10,0	55,5	10,6	24,0	0,108

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 2. Spillhyppighet, spillgruppe Fotball, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			p-verdi	
		Periodevis	Sjeldnere enn månedlig/aldri	Månedlig		Ukentlig
	Antall	%	%	%	%	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	1,3	95,6	0,8	2,3	
mann	1752	1,9	86,0	2,3	9,8	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	2,8	90,7	1,9	4,5	
25-44	1339	1,9	90,9	1,6	5,6	
45-64	1247	1,1	90,4	1,2	7,3	
65-74	329	0,9	91,0	2,1	5,9	0,077
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	5,6	76,5	3,6	14,2	
gift/samboende	2344	1,2	90,9	1,6	6,3	
ugift/aldri vært gift	764	2,9	89,8	1,7	5,6	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	0,9	92,2	1,1	5,8	
enke/enkemann	67	2,9	94,4	0,0	2,7	0,098
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	3,5	91,5	2,1	3,0	
Ungdomsskole	745	1,5	90,3	1,4	6,8	
Videregående skole	1247	2,3	89,0	1,2	7,5	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	1,0	92,4	1,9	4,6	0,004
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	1,6	95,5	1,0	1,9	
Inntil kr.200 000	250	3,1	90,4	1,6	4,9	
kr.200 000-399 000	721	1,4	91,4	1,8	5,3	
kr.400 000-599 000	876	2,3	89,7	1,0	6,9	
kr.600 000-799 000	725	0,7	89,4	2,1	7,9	
kr.800 000 eller mer	575	1,3	90,7	1,6	6,4	0,077
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	93,2	2,3	4,4	
Norge	3176	1,7	90,5	1,6	6,3	
Annet vestlig land	145	2,7	93,7	1,4	2,2	
Ikke-vestlig land	85	0,0	94,2	1,1	4,7	0,301
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	90,1	0,0	9,9	
I en by	1734	1,7	90,9	1,6	5,8	
På et tettsted	871	1,5	89,7	1,8	7,0	
På landet	778	1,8	91,5	1,2	5,4	0,816
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	2,0	91,0	1,3	5,6	
Østlandet utenom Oslo	1305	1,2	91,2	2,1	5,4	
Vestlandet	186	1,5	89,4	1,0	8,1	
Sørlandet	895	1,5	90,7	0,8	6,9	
Midt-Norge	311	1,8	90,6	0,8	6,7	
Nord-Norge	342	2,8	89,3	2,5	5,5	0,346

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 3 Spillhyppighet, spillgruppe Odds, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			p-verdi	
		Periodevis	Sjeldnere enn månedlig/aldri	Månedlig		Ukentlig
	Antall	%	%	%	%	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	0,6	98,6	0,2	0,6	
mann	1752	1,2	90,6	1,3	6,9	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	2,2	92,1	1,5	4,3	
25-44	1339	1,0	93,8	1,0	4,2	
45-64	1247	0,4	95,2	0,4	4,1	
65-74	329	0,0	99,4	0,0	0,6	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	5,6	94,4	0,0	0,0	
gift/samboende	2344	0,5	95,3	0,7	3,6	
ugift/aldri vært gift	764	2,1	91,6	1,3	5,0	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	0,9	95,3	0,0	3,8	
enke/enkemann	67	0,0	100,0	0,0	0,0	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	0,0	100,0	0,0	0,0	
Ungdomsskole	745	0,5	96,3	0,5	2,7	
Videregående skole	1247	1,4	92,7	0,8	5,1	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	0,6	95,1	0,9	3,4	0,016
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	1,6	95,8	0,7	1,9	
Inntil kr.200 000	250	1,2	94,0	0,0	4,8	
kr.200 000-399 000	721	0,6	96,5	0,7	2,2	
kr.400 000-599 000	876	1,0	93,9	1,1	4,0	
kr.600 000-799 000	725	0,7	93,0	0,8	5,6	
kr.800 000 eller mer	575	0,7	94,7	0,7	4,0	0,197
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	2,3	95,5	0,0	2,2	
Norge	3176	0,8	94,5	0,8	3,9	
Annet vestlig land	145	2,7	96,0	0,7	0,6	
Ikke-vestlig land	85	0,0	94,1	0,0	5,9	0,051
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	95,5	3,0	1,6	
I en by	1734	0,7	95,0	0,9	3,4	
På et tettsted	871	1,0	92,8	1,0	5,3	
På landet	778	1,1	95,6	0,1	3,2	0,06
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	0,9	96,3	0,3	2,5	
Østlandet utenom Oslo	1305	0,7	93,7	1,1	4,5	
Vestlandet	186	0,6	95,2	0,5	3,7	
Sørlandet	895	0,9	95,4	0,1	3,6	
Midt-Norge	311	1,1	93,5	0,9	4,5	
Nord-Norge	342	1,5	94,3	1,8	2,5	0,12

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 4 Spillhyppighet, spillgruppe Hest, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			p-verdi	
		Periodevis	Sjeldnere enn månedlig/aldri	Månedlig		Ukentlig
	Antall	%	%	%	%	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	1,2	96,4	0,4	2,1	
mann	1752	1,2	89,4	1,5	7,9	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	1,1	96,4	0,7	1,8	
25-44	1339	1,2	92,4	1,4	5,0	
45-64	1247	1,5	91,3	0,6	6,7	
65-74	329	0,0	94,8	1,2	4,0	0,001
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	5,6	84,8	5,1	4,5	
gift/samboende	2344	1,2	92,2	1,0	5,5	
ugift/aldri vært gift	764	0,9	94,9	0,9	3,4	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	1,5	91,5	0,4	6,6	
enke/enkemann	67	0,0	100,0	0,0	0,0	0,119
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	0,0	93,6	0,0	6,4	
Ungdomsskole	745	1,8	91,0	1,1	6,1	
Videregående skole	1247	1,5	92,2	0,6	5,7	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	0,6	94,3	1,2	3,8	0,008
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	1,0	97,7	0,0	1,2	
Inntil kr.200 000	250	0,9	93,6	0,6	4,9	
kr.200 000-399 000	721	0,5	93,3	1,2	4,9	
kr.400 000-599 000	876	1,8	91,0	1,0	6,2	
kr.600 000-799 000	725	1,5	91,1	0,8	6,5	
kr.800 000 eller mer	575	0,7	94,5	1,3	3,5	0,171
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	93,3	2,3	4,3	
Norge	3176	1,2	92,6	1,0	5,2	
Annet vestlig land	145	0,8	96,7	0,0	2,5	
Ikke-vestlig land	85	1,2	96,4	0,0	2,3	0,44
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	89,9	3,0	7,1	
I en by	1734	0,8	94,2	0,7	4,3	
På et tettsted	871	1,4	90,9	1,7	6,0	
På landet	778	1,7	92,3	0,5	5,5	0,013
<i>Bosted</i>						
Oslo	410	0,5	94,5	1,5	3,6	
Østlandet utenom Oslo	1305	1,2	92,0	1,1	5,6	
Vestlandet	186	0,0	95,9	0,0	4,1	
Sørlandet	895	1,4	92,6	0,7	5,2	
Midt-Norge	311	1,8	92,3	1,1	4,8	
Nord-Norge	342	1,1	93,5	0,6	4,8	0,542

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen



**Tabell 5 Spillhyppighet, spillgruppe Bingovarianter, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Spillhyppighet					p-verdi
	Total	Sjeldnere enn				
	Antall	Periodevis %	månedlig/aldri %	Månedlig %	Ukentlig %	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	4,8	82,4	3,4	9,4	
mann	1752	2,3	84,5	2,6	10,5	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	4,2	90,9	1,0	4,0	
25-44	1339	3,3	84,6	3,3	8,7	
45-64	1247	3,8	79,5	3,2	13,6	
65-74	329	2,1	82,2	4,6	11,0	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	0,0	92,4	0,0	7,6	
gift/samboende	2344	3,3	82,4	3,3	11,0	
ugift/aldri vært gift	764	3,4	87,7	2,1	6,8	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	5,8	81,1	2,1	10,9	
enke/enkemann	67	5,4	80,4	6,7	7,5	0,004
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	2,7	95,1	2,2	0,0	
Ungdomsskole	745	5,4	74,6	4,4	15,7	
Videregående skole	1247	4,0	82,1	2,9	11,0	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	2,1	89,1	2,4	6,3	<0,0005
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	3,8	90,5	1,7	4,0	
Inntil kr.200 000	250	8,5	80,7	3,6	7,3	
kr.200 000-399 000	721	4,0	80,2	2,5	13,3	
kr.400 000-599 000	876	4,6	80,4	3,9	11,1	
kr.600 000-799 000	725	1,9	83,4	2,8	11,9	
kr.800 000 eller mer	575	1,0	90,1	3,0	5,9	<0,0005
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	95,5	2,3	2,2	
Norge	3176	3,7	82,6	3,1	10,5	
Annet vestlig land	145	1,2	93,4	2,1	3,3	
Ikke-vestlig land	85	1,1	93,3	0,0	5,6	0,007
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	88,4	1,2	10,5	
I en by	1734	2,8	86,8	2,7	7,7	
På et tettsted	871	4,0	81,6	3,0	11,3	
På landet	778	4,8	78,0	3,8	13,4	<0,0005
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	2,1	92,7	2,0	3,3	
Østlandet utenom Oslo	1305	3,3	83,4	2,5	10,8	
Vestlandet	186	1,1	84,9	2,1	12,0	
Sørlandet	895	3,9	82,2	3,5	10,4	
Midt-Norge	311	3,0	83,8	3,7	9,5	
Nord-Norge	342	6,6	75,6	4,7	13,1	<0,0005

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 6 Spillhyppighet, spillgruppe Spilleautomater, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Total	Spillhyppighet			p-verdi	
		Periodevis	Sjeldnere enn månedlig/aldri	Månedlig		Ukentlig
	Antall	%	%	%	%	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	1,4	96,0	1,0	1,6	
mann	1752	2,0	88,6	3,0	6,4	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	5,3	81,9	5,7	7,1	
25-44	1339	1,5	91,8	2,1	4,5	
45-64	1247	0,8	95,6	0,7	2,9	
65-74	329	0,0	98,1	0,4	1,5	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	0,0	100,0	0,0	0,0	
gift/samboende	2344	1,0	94,5	1,4	3,1	
ugift/aldri vært gift	764	3,8	85,6	3,8	6,7	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	2,2	90,3	1,7	5,7	
enke/enkemann	67	0,0	95,0	5,0	0,0	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	3,8	96,2	0,0	0,0	
Ungdomsskole	745	1,4	92,8	1,5	4,2	
Videregående skole	1247	3,0	88,7	2,5	5,7	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	0,6	95,0	1,9	2,5	<0,0005
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	3,1	92,1	2,5	2,3	
Inntil kr.200 000	250	3,8	88,5	2,1	5,6	
kr.200 000-399 000	721	2,2	91,7	2,2	3,9	
kr.400 000-599 000	876	1,6	92,7	2,0	3,6	
kr.600 000-799 000	725	0,9	93,3	1,4	4,4	
kr.800 000 eller mer	575	0,6	92,7	2,2	4,6	0,092
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	97,8	0,0	2,2	
Norge	3176	1,7	92,0	2,1	4,2	
Annet vestlig land	145	1,2	94,5	2,9	1,4	
Ikke-vestlig land	85	1,5	93,6	0,0	4,9	0,519
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	1,9	88,8	5,8	3,4	
I en by	1734	1,3	92,7	1,8	4,1	
På et tettsted	871	1,9	90,5	2,5	5,0	
På landet	778	2,3	93,5	1,5	2,7	0,066
<i>Bosted</i>						
Oslo	410	0,7	92,9	2,7	3,6	
Østlandet utenom Oslo	1305	2,9	89,6	2,7	4,7	
Vestlandet	186	0,0	96,3	0,6	3,1	
Sørlandet	895	1,6	92,6	1,4	4,4	
Midt-Norge	311	0,5	94,2	2,7	2,6	
Nord-Norge	342	0,3	96,7	0,3	2,7	<0,0005

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 7 Spillhyppighet, spillgruppe Kortspill, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Spillhyppighet					p-verdi
	Total	Sjeldnere enn				
	Antall	Periodevis %	månedlig/aldri %	Månedlig %	Ukentlig %	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	0,3	99,4	0,1	0,2	
mann	1752	0,6	95,4	1,0	3,0	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	1,8	92,8	1,5	4,0	
25-44	1339	0,4	96,6	0,7	2,3	
45-64	1247	0,1	99,4	0,3	0,2	
65-74	329	0,0	99,6	0,0	0,4	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	0,0	100,0	0,0	0,0	
gift/samboende	2344	0,1	98,4	0,4	1,1	
ugift/aldri vært gift	764	1,5	93,8	1,3	3,3	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	0,4	97,3	0,8	1,5	
enke/enkemann	67	0,0	100,0	0,0	0,0	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	0,0	100,0	0,0	0,0	
Ungdomsskole	745	0,3	97,9	0,4	1,5	
Videregående skole	1247	0,9	96,2	0,5	2,4	
Høyskole/Universitetsnivå	1424	0,1	98,0	0,9	1,0	0,002
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	1,1	95,7	0,9	2,2	
Inntil kr.200 000	250	0,0	95,3	1,2	3,5	
kr.200 000-399 000	721	0,1	98,7	0,4	0,7	
kr.400 000-599 000	876	0,7	97,8	0,4	1,1	
kr.600 000-799 000	725	0,4	97,4	0,4	1,8	
kr.800 000 eller mer	575	0,4	96,6	0,9	2,1	0,06
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	100,0	0,0	0,0	
Norge	3176	0,5	97,3	0,6	1,6	
Annet vestlig land	145	0,0	98,4	0,7	0,9	
Ikke-vestlig land	85	0,0	96,1	0,0	3,9	0,614
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	98,8	1,2	0,0	
I en by	1734	0,4	97,0	0,8	1,9	
På et tettsted	871	0,6	97,2	0,4	1,8	
På landet	778	0,4	98,1	0,4	1,0	0,613
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	0,5	95,4	2,0	2,1	
Østlandet utenom Oslo	1305	0,7	97,2	0,5	1,6	
Vestlandet	186	0,0	99,0	0,0	1,0	
Sørlandet	895	0,5	97,4	0,3	1,7	
Midt-Norge	311	0,0	99,1	0,0	0,9	
Nord-Norge	342	0,0	97,6	0,8	1,7	0,052

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Tabell 8 Spillhyppighet, spillgruppe internett, etter ulike demografiske variable, hele utvalget (N=3449)<sup>1</sup>**

	Spillhyppighet					p-verdi
	Total	Sjeldnere enn				
	Antall	Periodevis %	månedlig/aldri %	Månedlig %	Ukentlig %	
<i>Kjønn</i>						
kvinne	1698	0,5	98,9	0,0	0,6	
mann	1752	0,5	96,3	0,5	2,7	<0,0005
<i>Aldersgrupper</i>						
16-24	534	2,3	92,6	0,8	4,3	
25-44	1339	0,4	97,1	0,3	2,3	
45-64	1247	0,0	99,5	0,1	0,3	
65-74	329	0,0	100,0	0,0	0,0	<0,0005
<i>Sivilstand</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	19	0,0	100,0	0,0	0,0	
gift/samboende	2344	0,4	98,2	0,3	1,2	
ugift/aldri vært gift	764	1,0	95,0	0,4	3,6	
tidligere gift/separert/fraskilt	255	0,0	98,9	0,0	1,1	
enke/enkemann	67	0,0	100,0	0,0	0,0	<0,0005
<i>Utdanning</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	33	0,0	100,0	0,0	0,0	
Ungdomsskole	745	0,3	98,7	0,2	0,9	
Videregående skole	1247	0,7	96,5	0,4	2,3	
Høgskole/Universitetsnivå	1424	0,4	97,8	0,2	1,6	0,082
<i>Husholdningens inntekt</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	303	1,2	98,1	0,0	0,6	
Inntil kr.200 000	250	1,0	95,7	0,0	3,3	
kr.200 000-399 000	721	0,0	99,2	0,1	0,7	
kr.400 000-599 000	876	0,5	97,3	0,5	1,7	
kr.600 000-799 000	725	0,5	97,8	0,1	1,5	
kr.800 000 eller mer	575	0,5	96,1	0,5	2,8	0,066
<i>Fødeland</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	45	0,0	100,0	0,0	0,0	
Norge	3176	0,5	97,5	0,3	1,7	
Annet vestlig land	145	0,0	99,3	0,7	0,0	
Ikke-vestlig land	85	0,0	96,1	0,0	3,9	0,343
<i>Bosted</i>						
Ikke besvart <sup>2</sup>	66	0,0	100,0	0,0	0,0	
I en by	1734	0,2	97,8	0,4	1,6	
På et tettsted	871	0,6	96,6	0,2	2,6	
På landet	778	1,1	97,9	0,0	1,0	0,002
<i>Landsdel</i>						
Oslo	410	0,5	98,6	0,3	0,6	
Østlandet utenom Oslo	1305	0,7	97,0	0,3	2,0	
Vestlandet	186	0,0	97,9	0,0	2,1	
Sørlandet	895	0,3	97,5	0,4	1,8	
Midt-Norge	311	0,0	99,1	0,0	0,9	
Nord-Norge	342	0,7	97,2	0,2	1,9	0,643

<sup>1</sup>Data fra 33 personer som ikke besvarte spørsmål om spillehyppighet er holdt utenfor analysene

<sup>2</sup>Kategorien "ikke besvart" er holdt utenfor khikvadrat-analysen

**Vedlegg 2: Omtale i media****SINTEF internt:**

[http://www.sintef.no/content/page1\\_13465.aspx](http://www.sintef.no/content/page1_13465.aspx)

**TV**

**NRK Midtnytt** 5/2-07

<http://www1.nrk.no/nett-tv/klipp/226245> Spol ut til 7:30

**NRK Dagsrevyen** 5/2-07

<http://www1.nrk.no/nett-tv/indeks/86312>

**TV Trøndelag (Tv adressa)** 6/2-07 14:11

<http://www.adressa.no/streaming/nyheter/article799700.ece>

**Radio**

**P4** 6/2-07 Journalist var Johan Wilskow

<http://www.p4.no/story.aspx?id=220318&section=1> Her er jeg feilsitert!

**NRK Østafjells** (Telemark, Buskerud, Østfold) 6/2-07

Tania Ripoll het journalisten.

<http://www1.nrk.no/nett-tv/klipp/226667> kl 13.03

**NRK Østfold**

[http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk\\_ostfold/](http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk_ostfold/)

<http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/ostfold/1.1777184>

**NRK Trøndelag, radio**

[http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk\\_trondelag/1.1771210](http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk_trondelag/1.1771210)

**Aviser (nettutgaver):**

**Adressa** 6/2-07

<http://www.adressa.no/nyheter/innenriks/article799398.ece>

**Arbeidets rett** 6/2-07

<http://www.rekken.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Aura avis** 6/2-07

<http://www.auraavis.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Aust Agder Blad** 6/2-07

<http://www.austagderblad.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Avisa Nordland** 6/2-07

<http://www.an.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Avisenes nyhetsbyrå**

**Bergensavisen** 6/2-07

<http://www.ba.no/nyheter/irix/article2569082.ece>

**Bladet Tromsø** 6/2-07

<http://www.bladet-tromso.no/nyheter/article73975.ece>

**Bygdeposten** 6/2-07

<http://www.bygdeposten.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Dagsavisen** 6/2-07

<http://www.dagsavisen.no/innenriks/article2569082.ece>

**Demokraten** 6/2-07

<http://www.demokraten.no/lokalnytt/article2569172.ece>

**Fedrelandsvennen** 6/2-07

<http://www.fvn.no/nyheter/article440605.ece>

**Fedrelandsvennen** 10/2-07

<http://www.fedrelandsvennen.no/nyheter/article442147.ece>

**Finnmark Dagblad** 6/2-07

<http://www.finnmarkdagblad.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Finnmarken** 6/2-07

<http://www.finnmarken.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Firda** 6/2-07

<http://www.firda.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Firdaposten** 6/2-07

<http://www.firdaposten.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Folkebladet** 6/2-07

<http://www.folkebladet.no/nyheter/article73975.ece>

**Framtidinord** 6/2-07

<http://www.framtidinord.no/nyheter/article73975.ece>

**Fremover** 6/2-07

<http://www.fremover.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Glåmdalen** 6/2-07

<http://www.glomdalen.no/innenriks/article2569082.ece>

**Hardanger Folkeblad** 6/2-07

<http://www.hardanger-folkeblad.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Hadeland** 6/2-07

<http://www.hadeland.net/Innenriks/article2569082.ece>

**Halden Arbeiderblad**

<http://www.ha-halden.no/nyheter.asp?ArtID=Kartlegger%20nordmenns%20spillegalskap>

**Halden Dagblad** 6/2-07

<http://www.haldendagblad.no/innenriks/article2569082.ece>

**Handelsbladet FK** 8/2-07

<http://www.handelsbladetfk.no/artikel.asp?artikelId=110244&strukturId=3&visa=1>

**Harstad Tidene** 6/2-07

<http://www.ht.no/incoming/article73975.ece>

**Helgeland Arbeiderblad** 6/2-07

<http://www.helgeland-arbeiderblad.no/riksnyheter/article2569082.ece>

**Indre Akershus blad** 6/2-07

<http://www.indre.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Jarlsbergavis** 6/2-07

<http://www.jarlsbergavis.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Lofotposten** 6/2-07

<http://www.lofotposten.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Malvikbladet** 6/2-07

<http://www.mb.no/innenriks/article2569082.ece>

**Moss-dagblad** 6/2-07

<http://www.moss-dagblad.no/lokalsport/article2569091.ece>

**Namdalsavisa** 6/2-07

<http://www.namdalsavisa.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Nordhordland** 6/2-07

<http://www.nordhordland.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Nordlys** 6/2-07

<http://www.nordlys.no/nyheter/Innenriks/article2569082.ece>

**Oppdalingen** 6/2-07

<http://www.opdalingen.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Oppland Arbeiderblad** 6/2-07

<http://www.oa.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Porsgrunns Dagblad** 6/2-07

<http://www.pd.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Rana Blad** 6/2-07

<http://www.ranablad.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Ringerikets blad** 6/2-07

<http://www.ringblad.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Rogalands avis** 6/2-07

<http://www.rogalandsavis.no/nyheter/innenriks/article2569082.ece>

**Romerikes blad** 6/2-07

[http://www.rb.no/lokale\\_nyheter/article2569113.ece](http://www.rb.no/lokale_nyheter/article2569113.ece)

**SA** 6/2-07

<http://www.sa.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Sarpsborgavisa** 7/2-07

<http://www.sarpsborgavisa.no/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070207/AKTUELT/70207004/1002>

**Siste** 6/3-07

<http://www.siste.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Smaalenene** 6/2-07

<http://www.smaalenene.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Sogn avis** 6/2-07

<http://www.sognavis.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Stjørdalens blad** 6/2-07

<http://www.bladet.no/article2569082.ece>

**TA (Telemarkavisa)** 6/2-07

<http://www.ta.no/Innenriks/article2569082.ece>

**TA (Telemark avis)** 7/2-07

<http://www.ta.no/nyheter/article2570761.ece>

**Tidens krav** 6/2-07

<http://www.tk.no/nyheter/article2569489.ece>

**Tvedestrandsposten** 6/2-07

<http://www.tvedestrandsposten.no/Innenriks/article2569082.ece>

**Vi Menn** 7/2-07

<http://www.vimenn.no/poker/article45297.ece>

**VG** 7/2-07

<http://www.vg.no/pub/vgart.hbs?artid=168185>

**Vårt land** 2/2-07

<http://www.vl.no/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070202/ARTIKLER/70202001/1003>

**Østlandsposten** 6/2-07

<http://www.op.no/nyheter/article2569108.ece>

**Østlendingen** 6/2-07

<http://www.ostlendingen.no/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070206/NYHETER/70206001/-1/RNYHETER>

**Øyene** 6/2-07

<http://www.oyene.no/innenriks/article2569082.ece>





### **Vedlegg 3: Spørreskjema**

På de neste 8 påfølgende sider er spørreskjemaet som ble benyttet i denne befolkningsundersøkelsen vedlagt.

## Spørreskjema om bruk av og holdninger til pengespill, dataspill og internettbruk

Hvis du har noen kommentarer/tilleggsopplysninger til noen av spørsmålene ser vi gjerne at du skriver disse i det blanke feltet på side 8 sammen med spørsmålsnummeret. Du kan også skrive generelle kommentarer der.

### BAKGRUNNSSPØRSMÅL:

1. Hvilket år ble du født?

1 9

2. Kjønn  Kvinne  Mann

3. Er du nå:

- Gift/Samboende  
 Ugift/Aldri vært gift  
 Tidligere gift/Separert/ Fraskilt  
 Enke/Enkemann

4. Hvilken landsdel bor du i?

- Oslo  
 Østlandet (ikke Oslo)  
 Vestlandet  
 Sørlandet  
 Midt-Norge  
 Nord-Norge

5. Bor du:

- I en by  
 På et tettsted  
 På landet

6. Fødeland

	Norge	Annet vestlig land (Europa, Nord-Amerika, Australia, New Zealand)	Annet ikke-vestlig land
I hvilket land er du selv født? .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I hvilket land er din mor født? .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I hvilket land er din far født? .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Hva var anslagsvis husstandens samlede brutto inntekt i 2006? Altså samlet inntekt før skatt og fradrag.

- Inntil kr. 200 000  
 Kr. 200 000-399 000  
 Kr. 400 000-599 000  
 Kr. 600 000-799 000  
 Kr. 800 000-999 000  
 Kr. 1 000 000 eller mer  
 Ønsker ikke å svare  
 Vet ikke

8. Hvordan vurderer du din egen økonomiske situasjon

- Meget bra  
 Bra  
 Verken bra eller dårlig  
 Dårlig  
 Meget dårlig

9. Hva er din høyeste avsluttede allmennutdannelse?

- Folkeskolenivå (Inntil 8 års skolegang)  
 Ungdomsskole/Realskolenivå (9-10 års skolegang)  
 Videregående skole/Gymnasnivå (11-13 års skolegang)  
 Høgskole/Universitetsnivå (Mer enn 12 års skolegang + studier)

10. Hva er din nåværende situasjon? (Flere kryss mulig):

- Heltidsansatt  
 Deltidsansatt  
 Selvstendig næringsdrivende  
 Arbeidsledig  
 Elev/student  
 Lærling  
 Alderspensionist  
 Uføretrygdet/på attføring/rehabilitering  
 Sosialstønad  
 Hjemmeværende uten egen inntekt  
 Annet

11. Hvordan vurderer du din egen helse

- Meget god  
 God  
 Tilfredsstillende  
 Dårlig  
 Meget dårlig

12. Hvor mange personer bor det i din husstand?

- En person  
 To personer  
 Tre personer  
 Fire personer  
 Fem eller flere personer

13. Hvor mange av disse er eldre en 15 år?

Noter antall

stk

14. Hvordan vil du karakterisere deg selv?

(Du kan sette flere kryss)

- Impulsiv  
 Optimistisk  
 Forsiktig/engstelig  
 Nervøs  
 Rastløs/ukonsentrert  
 Nedstemt/trist  
 Konservativ  
 Eventyrlysten  
 Risikotaker  
 Utålmodig/stresset  
 Rolig/tålmodig  
 Energisk/livlig  
 Annet: Skriv inn:

**15. Har du opplevd noe av følgende i de siste 12 månedene? (Du kan sette flere kryss)**

- Søvnproblemer       Depresjon/Nedstemthet       Selvmordstanker  
 Angst       Tvangstanker/Handlinger       Alkohol/Stoffmisbruk       Ingen av delene

**Spørsmål om ulike pengespill**

Med pengespill mener vi alle former for spill hvor man kan *vinne pengepremie* og som krever at en *satser penger* (som f. eks Tipping, Lotto, hester, bingo, spilleautomater, skrapelodd, varianter av Internettpoker).

**16. Har du noen gang spilt pengespill?**

- Ja  
 Nei (gå til spørsmål 50)  
 Vet ikke

**17. Omtrent hvor gammel var du da du selv spilte pengespill for første gang?**

Noter alder, ca:

|  år

**18. Hvor ofte spiller du pengespill (evt. hvor ofte spilte du hvis du ikke lenger spiller) alle typer inkludert?**

(Bare ett kryss)

- Flere ganger daglig  
 Daglig  
 En til flere ganger i uken  
 Periodevis, når jeg har/hadde råd  
 Månedlig  
 Sjeldnere enn månedlig  
 Aldri/spiller ikke

**19. Hva er hovedårsaken(e) til at du spiller/spilte pengespill? (Du kan sette flere kryss)**

- For spenning  
 For moro  
 For å vinne  
 For å teste egne ferdigheter  
 For å forbedre økonomien  
 For å ta igjen tidligere tap  
 For å glemme problemer  
 For å støtte en god sak  
 Sosialt  
 Gir en rusfølelse  
 Vet ikke  
 Annet:

**20. Omtrent hvor stort beløp er det meste du har *tapt* (gevinst minus innsats) i pengespill på én dag?**

- Mindre enn kr. 50  
 Kr. 50-199 kroner  
 Kr. 200-999 kroner  
 Kr. 1000-9999  
 Over kr. 10 000  
 Husker ikke

**21. Hvor viktig tror du at det er når man skal vinne på *spilleautomater*, gradér fra 0-ingen betydning til 4-stor betydning:**

	Ingen betydning	1	2	3	Stor betydning
Å ha flaks .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Å ha erfaring med spillet .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Å vite når det er størst sjanse for å få gevinst .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Å spille på den rette måten .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**22. Har du satset penger på pengespill de siste 12 månedene?**

- Nei (gå til spm. 23)  
 Ja (kryss av under)  
 ↓ (Flere kryss mulig)

<input type="checkbox"/> Spilleautomater der man kan vinne penger, utenom bingoautomat.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bingoautomat.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bingo eller databingo.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Hestespill, f.eks. V75 eller V65 fra Risktoto.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tipping, dvs. Midtuke-, Lørdags-, Søndagskupong, samt pausetipping.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Odds-spill fra Norsk Tipping.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> EXTRA.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Joker.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lotto, VikingLotto.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Skrapelodd som Flax, inklusive Grise-, Bokstav-, Bingo-, Super-Flax.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bruk av mobiltelefon for å spille om pengegevinst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Internett poker med pengegevinst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Internettcasino med pengegevinst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Internettbingo med pengegevinst.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Annet Internettspill med pengegevinst hos f.eks. Betsson, Unibet, Ladbrokes, Betandwin.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Rollespill på Internett med pengepremier.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kortspill, terningspill, rulett, biljard, dart (ikke via Internett/ automater).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Andre:.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**23. Opplever du selv at du noen gang har brukt mye tid, penger eller at du ofte har tenkt på noen av disse spillene? (Flere kryss mulig)**

- Nei (gå til spm. 24)  
 Ja (kryss av under)

Tid ↓                      Penger ↓                      Tanker ↓

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**24. Hvis du måtte peke på ett pengespill som mesteparten av din innsats går/gikk til, eller som du som regel spiller/spilte eller som du bare må/måtte spille, hvilket spill ville du da valgt? (KUN ETT kryss)**

↓

**25. Hvor kjøper/spiller (evt. kjøpte/spilte) du vanligvis pengespill? (Flere kryss mulig)**

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Kiosk/bensinstasjon      | <input type="checkbox"/> Hotell/restaurant/pub | <input type="checkbox"/> Ferges/utlandet        |
| <input type="checkbox"/> Dagligvarebutikk/varehus | <input type="checkbox"/> Bingolokale           | <input type="checkbox"/> Travbane/veddeløpsbane |
| <input type="checkbox"/> Via telefon/mobiltelefon | <input type="checkbox"/> Internett             | <input type="checkbox"/> Andre plasser          |

**26. Hvilke nettsteder bruker/bukte du ved spilling av pengespill på Internett? (Flere kryss mulig):**

- Spiller ikke på Internett                       Norsk Tipping/Norsk Rikstoto                       Andre (Unibet, Ladbrokes, Betandwin etc.)

**27. Tror du at det vil bli mindre spilling i samfunnet hvis spilleautomatene forsvinner?**

- Ja                       Nei                       Vet ikke

**28. Vet du om noen steder en kan få hjelp angående spilleavhengighet?**

- Ja                       Nei

**29a. Har du noen gang søkt hjelp for problemer med pengespill?**

- Ja >>  
 Nei (gå til spm. 30)  
 Vet ikke/Vil ikke svare (gå til spm. 30)

**30. Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?**

- Ja       Nei

**29b. Hvor har du søkt hjelp:**

- Hjelpelinjen for spilleavhengige     Anonyme Gamblere     Andre

**29c. Hvor mange ganger:**

- En gang     Noen ganger     Flere ganger

**29d. Hvor gammel var du da du først søkte hjelp for/informasjon om problemer med pengespill?**
 år
**29e. Hvor lenge har du hatt/hadde du problemer med pengespill?**

Noter antall måneder, ca:  mnd

**29f. Har du fått behandling for problemer med pengespill?**

- Ja       Nei (gå til spm. 30)       Vet ikke/vil ikke svare (gå til spm. 30)

**29g. Hvordan er ditt forhold til spilling etter behandling?**

- Har sluttet å spille  
 Spiller mindre enn før  
 Spiller like mye som før  
 Spiller mer enn før

**31a. Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid til å tenke på spilleerfaringer eller planlagt fremtidig pengespill eller veddemål?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**31b. Har du hatt slike perioder i løpet av siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**32a. Har du noen gang hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid på å tenke på hvordan du skulle skaffe penger til å spille med?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**32b. Har du hatt slike perioder i løpet av siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**33a. Har du noen gang hatt perioder hvor du har måttet spille for mer og mer for å oppnå den samme spenningen?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**33b. Har du hatt slike perioder i løpet av siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**34a. Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen?**

- Ja >>  
 Nei, (gå til spm. 36a)  
 Vet ikke/Husker ikke, (gå til spm. 36a)

**34b. Har du prøvd det i løpet av siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**35a. Ble du rastløs eller irritabel én eller flere av de gangene du forsøkte å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**35b. Har du hatt slike problemer i løpet av siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**36a. Har du noen gang prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det?**

- Ja >>  
 Nei, (gå til spm. 38a)  
 Vet ikke/Husker ikke, (gå til spm. 38a)

**37a. Har du prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det, i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**38a. Har du noen gang spilt om penger for å glemme personlige problemer?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**39a. Har du noen gang spilt om penger for å redusere følelser av skyld, angst, hjelpeløshet eller depresjon?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**40a. Har du noen gang hatt perioder da du, etter å ha tapt penger på spill én dag, har vendt tilbake samme dag/en annen dag for å vinne dem tilbake?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**41a. Har du noen gang løyet for din familie, venner, eller andre om hvor mye du spiller, eller hvor mye penger du har tapt på spill?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**42a. Har du løyet for din familie, venner, eller andre om hvor mye du spiller, eller hvor mye penger du har tapt på spill, i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**43a. Har du noen gang skrevet ut en sjekk eller brukt bankkort uten dekning, skaffet flere kredittkort til veie eller stjålet noe fra din familie eller andre for å kunne betale for spilling?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**36b. Har dette hendt tre eller flere ganger?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**37b. Har dette hendt tre eller flere ganger i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**38b. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**39b. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**40b. Har dette hendt i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**41b. Har dette hendt tre eller flere ganger?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**42b. Har dette hendt tre eller flere ganger, i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**43b. Har du gjort dette i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**44a. Har ditt pengespill noen gang ført til alvorlige eller gjentatte problemer i ditt forhold til noen i din familie, eller til noen av dine venner?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**45a. Har ditt pengespill noen gang ført til at du har mistet en jobb, hatt problemer i jobben, eller gått glipp av viktige jobb- eller karrieremulighet?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**46a. Har du noen gang måttet spørre familiemedlemmer eller andre om å låne deg penger eller på annen måte å hjelpe deg ut av en pengekrise som hovedsakelig skyldtes ditt pengespill?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**44b. Har ditt pengespill ført til slike problemer i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**45b. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**46b. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

### Spørsmål 47 besvares kun dersom du fortsatt går på skole

**47a. Har du noen gang hatt problemer på skolen, for eksempel gått glipp av timer eller dager, eller fått lavere karakterer, på grunn av pengespill?**

- Ja >>  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

**47b. Har dette skjedd i løpet av de siste 12 måneder?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Husker ikke

### Spørsmål om spill i familien

**48a. Spiller noen i din nærmeste familie pengespill?**

- Ja >>  
 Nei (gå til spm. 49)  
 Vet ikke/Vil ikke svare (gå til spm. 49)

**49. Hvis et familiemedlem hadde spilleproblemer, ville du da søkt hjelp?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Vil ikke svare

**48b. Har du merket at et familiemedlem bruker mer og mer penger på pengespill?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Vil ikke svare

**48c. Har du opplevd at et familiemedlem har løyet/holdt skjult for deg om hvor mye han/hun spiller?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke/Vil ikke svare

**48d. Hva har det betydd for deg at noen i din familie spiller/har spilt pengespill? (flere kryss mulig)**

- Ingen betydning  
 Bedre økonomi i familien  
 Dårligere økonomi i familien  
 Mer kontakt med venner og bekjente  
 Mindre kontakt med venner og bekjente  
 Konflikter innad i familien  
 Svekket psykisk helse (angst, depresjon m.m.)  
 Svekket fysisk helse (anspent, muskelspenninger, hodepine, magetrøbbel, hjertebank o.a.)

## Generelle spørsmål om dataspill uten pengegevinst (med mindre direkte spesifisert)

**50. Har du noen gang spilt dataspill som f. eks. Nintendo, X-box, Gameboy, eller spill på datamaskin (alt fra kabal til rollespill)?**

- Ja  Nei (gå til spm. 59)

**51. Spiller du som regel dataspill:**

- Offline (ikke via Internett/nettverk)  
 Online (via Internett/nettverk)

**52. Hvilken type dataspill bruker du mest tid på? (Du kan sette ett til to kryss)**

- Kunnskapsspill/Ferdighetsspill (f.eks kabal, sudoku, quiz, tetris, brettspill)  
 Bilspill (f.eks Grand Theft Auto, Need for Speed)  
 Skytespill (f.eks Doom, Duke Nukem 3D, Unreal, Quake, Half-Life, Counter-Strike, Killzone, Halo I-II)  
 Strategispill (f.eks Dune II, Warcraft I-III, Battle Realms, Command and Conquer, StarCraft, Dark Reign, Age of Mythology, Halo Wars)  
 Kombinasjon strategi- og skytespill (feks BattleZone, Hostile Waters, Uprising)  
 Rollespill (f.eks Dungeons & Dragons, World of Warcraft (WoW), EverQuest, Final Fantasy XI, Guild Wars, Star Wars Galaxies, Ultima Online, Underlight)  
 Simulasjonsspill som (f.eks The Sims, SimCity, Civilization, MS Flight Simulator)  
 Dataspill med pengegevinst (f.eks Second Life, Project Entropia)

**53. Spiller du mest (Sett ett kryss):**

- Alene (Singleplayer)  
 Sammen med andre (Multiplayer) i samme lokale, offline  
 Sammen med andre (Multiplayer) i samme lokale, online  
 Mot andre (Multiplayer) via Internett

**54. Hvor lang tid brukte du gjennomsnittlig per dag på dataspill siste måned?**

- Spiller sjeldnere enn månedlig  
 Spiller bare av og til  
 Mindre enn 1 time  
 1-2 timer  
 2-4 timer  
 Mer enn 4 timer

**55. Synes du selv at du bruker mye tid på dataspill?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke

**56. Har noen reagert på at du bruker mye tid på dataspill? (Flere kryss mulig)**

- Partner  Forelder  
 Arbeidsgiver/lærer  Kollega/medelev  
 Venner  Ingen har reagert

**57. Har det noen gang gått ut over skole/utdanning/jobba at du spiller dataspill?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke

**58. Har det gått ut over forholdet til din partner, barn, annen familie eller venner at du spiller dataspill?**

- Ja  
 Nei  
 Vet ikke

## Bruk av Internett

**59. Bruker du Internett?**

- Ja, via datamaskin  
 Ja, via mobiltelefon  
 Ja, via datamaskin og mobiltelefon  
 Nei (gå til spørsmål 93)

**60. Hvor mye tid i gjennomsnitt bruker du privat på Internett per dag?**

- Bruker Internett bare av og til  
 Mindre enn 1 time  
 1-2 timer  
 2-4 timer  
 Mer enn 4 timer

**61. Hva bruker du hovedsakelig Internett til privat? (Flere kryss mulig)**

- Informasjon/ nyheter  
 Surfing  
 Underholdning  
 Blogg  
 Kommunikasjon (e-post, chatting, diskusjonsgrupper)  
 Bank/billetter/shopping/bibliotek og lignende  
 Spill

**62. Synes du selv at du bruker mye tid på Internett?**

- Ja  Nei  Vet ikke



**63. Har noen reagert på at du bruker mye tid på Internett?**

(Flere kryss mulig)

- Partner  
 Forelder  
 Arbeidsgiver/lærer  
 Kollega/medelev  
 Venner  
 Ingen har reagert

**64. Hvor ofte er du online/på Internett med mobiltelefon?**

- Daglig  
 En til flere ganger i uken  
 Månedlig  
 Sjeldnere  
 Periodevis  
 Aldri

- |  | Ja                       | Nei                      | Vet ikke                 |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 65. Hender det ofte at du er sterkt opptatt av Internett, f. eks at du tenker på tidligere internettbesøk eller planlegger kommende internettbesøk?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 66. Føler du at du stadig bruker mer tid på Internett?.....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 67. Har du flere ganger forsøkt å kontrollere, redusere eller kutte ut internett-bruk, uten å lykkes? .....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 68. Blir du noen gang urolig, i dårlig humør, deprimert eller irritabel når du prøver å redusere eller kutte ut din internettbruk?.....                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 69. Holder du vanligvis på med Internett lenger enn du opprinnelig planla/ tenkte? .....   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 70. Har du noen gang risikert å miste en venn, skoleplass eller arbeid på grunn av ditt bruk av Internett?.....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 71. Har du noen gang løyet for familiemedlemmer eller andre for å skjule omfanget av din bruk av Internett? .....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 72. Har du noen gang brukt Internett for å flykte fra problemer eller for å komme i bedre humør?.....  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**73. Kan vi kontakte deg igjen ved en senere undersøkelse?**

- Ja, jeg kan bli kontaktet senere  
 Nei, jeg ønsker ikke å bli kontaktet senere

**Takk for innsatsen!**

Vennligst legg det utfylte skjemaet i vedlagte svarconvolutt og send den inn til Sentio as helst innen en uke.

Her kan du skrive kommentarer til spørsmålene eller temaene i denne undersøkelsen:

