

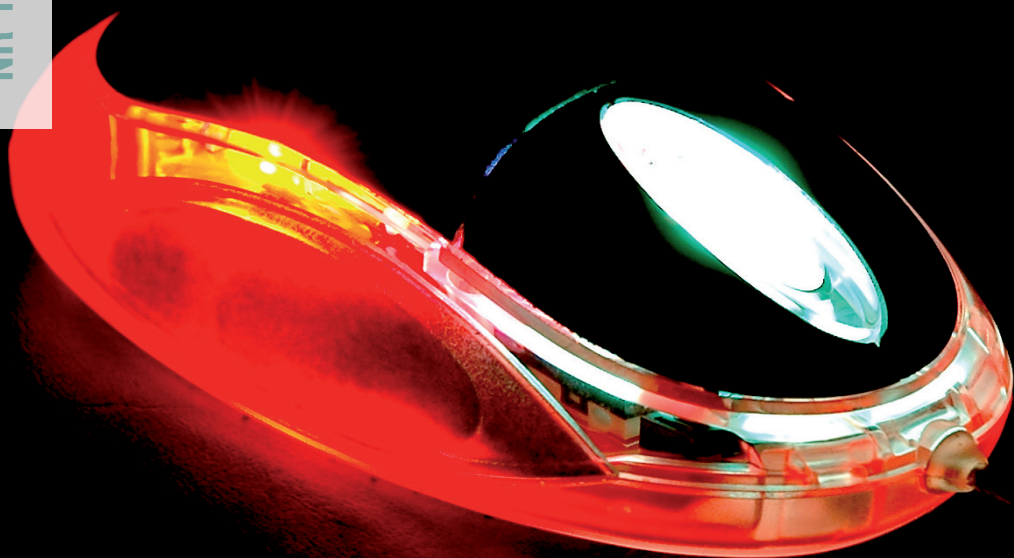
Uskyldig moro?

Pengespill og dataspill blant norske ungdommer

*Lars Roar Frøyland, Marianne Hansen,
Mira Aaboen Sletten, Leila Torgersen & Tilmann von Soest*

RAPPORT

NR 18/10



Uskyldig moro?

Pengespill og dataspill blant norske ungdommer

LARS ROAR FRØYLAND
MARIANNE HANSEN
MIRA AABOEN SLETTEN
LEILA TORGENSEN
TILMANN VON SOEST

Norsk institutt for forskning om
oppvekst, velferd og aldring
NOVA Rapport 18/2010

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) ble opprettet i 1996 og er et statlig forvaltningsorgan med særskilte fullmakter. Instituttet er administrativt underlagt Kunnskapsdepartementet (KD).

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferds-samfunnets tiltak og tjenester.

Instituttet har et særlig ansvar for å

- utføre forskning om sosiale problemer, offentlige tjenester og overføringsordninger
- ivareta og videreutvikle forskning om familie, barn og unge og deres oppvekstvilkår
- ivareta og videreutvikle forskning, forsøks- og utviklingsarbeid med særlig vekt på utsatte grupper og barnevernets temaer, målgrupper og organisering
- ivareta og videreutvikle gerontologisk forskning og forsøksvirksomhet, herunder også gerontologien som tverrfaglig vitenskap

Instituttet skal sammenholde innsikt fra ulike fagområder for å belyse problemene i et helhetlig og tverrfaglig perspektiv.

© Norsk institutt for forskning om oppvekst,
velferd og aldring (NOVA) 2010
NOVA – Norwegian Social Research
ISBN 978-82-7894-358-8
ISSN 0808-5013

Illustrasjonsfoto:	© stock.xchng
Desktop:	Torhild Sager
Trykk:	Allkopi

Henvendelser vedrørende publikasjoner kan rettes til:

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring
Munthesgt. 29 · Postboks 3223 Elisenberg · 0208 Oslo

Telefon: 22 54 12 00
Telefaks: 22 54 12 01
Nettadresse: <http://www.nova.no>

Forord

I denne rapporten presenterer vi funn og fortolkninger fra en landsdekkende skolebasert ungdomsundersøkelse om pengespill og dataspill. Oppdragsgiver for prosjektet er Lotteri- og stiftelsestilsynet, og datainnsamlingen i prosjektet ble gjennomført våren 2010. Prosjektet har blitt gjennomført av NOVA i samarbeid med Marianne Hansen fra SIRUS.

Først og fremst ønsker vi å takke lærerne og elevene ved de 89 skolene som har deltatt i datainnsamlingen til prosjektet. Ved alle skolene har en kontaktlærer vært ansvarlig for gjennomføringen av undersøkelsen ved skolen, og uten kontaktlærernes arbeid og engasjement, hadde det ikke vært mulig å gjennomføre denne undersøkelsen. Videre ønsker vi å takke alle lærerne som har bidratt med å gjennomføre undersøkelsen i klassene. Over 8.000 elever har deltatt i undersøkelsen ved å fylle ut et spørreskjema. Deres deltakelse har gitt oss grunnlaget for denne rapporten – tusen takk for at dere har stilt opp! Vi ønsker også å rette en spesiell takk til ungdommene som har vært med på å teste ut selve spørreskjemaet, og som har hjulpet oss med å lage skjemaet på best mulig måte.

En spesiell takk går til Astri Vannebo, som har stått for mye av den praktiske organiseringen og kontakten med de deltakende skolene. Hennes organisatoriske ferdigheter og stå-på-vilje har vært helt uvurderlig for dette prosjektet. Til tider har arbeidet med rapportskrivningen også vært hektisk. Vi ønsker å rette en stor takk til Hedda Haakestad, som i disse travle periodene har hjulpet oss med å holde hodet over vannet gjennom å lese korrektur og bidra til rapportens struktur. Vi ønsker også å takke forskerne fra ungdomsgruppen ved NOVA, og spesielt forsker II Anders Bakken, for innspill til datainnsamlingen og utformingen av spørreskjemaet. En takk går også til Nina Hagesæther i SSB, som har vært svært hjelpsom med å trekke reserve-skoler til undersøkelsen. Vi takker videre ViaScan, som har vært firmaet som har skannet inn spørreskjemaene for oss. Vi ønsker også å takke seniorrådgiver Jonny Engebø og rådgiver Linda Vøllestad Westbye i Lotteritilsynet for mange gode innspill underveis.

For å kvalitetssikre rapporten ble den vurdert av to fagfeller, professor Daníel Þór Ólason ved Islands universitet og professor Espen Aarseth ved IT-universitetet i København. Begge har bidratt med mange konstruktive kommentarer til rapportutkastet som har blitt tatt hensyn til i den endelige rapporten.

Rapporten har vært et samarbeidsprosjekt mellom flere forskere. Marianne Hansen fra SIRUS har hatt et særlig ansvar for delen som omhandler pengespill i prosjektet, mens Leila Torgersen har hatt et særlig ansvar for dataspilldelen. Både Hansen og Torgersen har vært medvirkende i alle faser av prosjektet. Lars Roar Frøyland har bidratt til alle deler av prosjektet, men har hatt et hovedansvar for å gjennomføre analyser av datamaterialet som presenteres i rapporten. Mira Aaboen Sletten har vært særlig involvert i rapportskrivningen og i organiseringen av arbeidet med rapporten. Tilmann von Soest har vært leder for prosjektet og har utover prosjektorganiseringen deltatt i alle faser av prosjektet. Alle forfatterne har bidratt til rapporten i omtrent like stort omfang, og forfatterne av rapporten er listet opp alfabetisk. Rekkefølgen gjenspeiler derfor ikke hvor mye den enkelte har bidratt til prosjektet.

September 2010, Oslo

Lars Roar Frøyland
Marianne Hansen
Mira Aaboen Sletten
Leila Torgersen
Tilmann von Soest

Innhold:

Sammendrag	7
1 Innledning	15
Pengespill blant ungdom	16
Dataspill blant ungdom	22
Forskjeller og likheter mellom pengespill og dataspill	26
Gangen i rapporten	27
2 Datagrunnlag og metoder	29
Utvalget	29
Gjennomføring av undersøkelsen	31
Spørreskjemaet	32
Deltakelse og frafall	32
Utvalgets representativitet	33
Statistiske analyser	34
Inkluderte variabler i rapporten	35
3 Pengespill	49
Omfang og hyppighet av pengespill blant ungdom	49
Omfang av pengespillproblemer blant ungdom	67
Pengespill og sosialt nettverk	77
Reklame for pengespill	81
Spill med dummy penger	84
Oppsummering	86
4 Pengespill, hverdagsliv og risiko	89
Foreldrebakgrunn og familieliv	89
Skole og utdanning	93
Fritid	98
Sosialt liv med jevnaldrende	103
Rusmiddelbruk	108
Normbrudd og kriminalitet	111
Impulsivitet	114
Psykisk helse	116
Oppsummering	118

5 Dataspill	122
Omfang og hyppighet av dataspill blant ungdom	122
Ulike typer dataspill	128
Storspillere av dataspill blant ungdom	135
Problematisk spilling av dataspill blant ungdom	138
Tilgang på spillutstyr	144
Oppsummering	147
6 Dataspill, hverdagsliv og risiko	149
Foreldrebakgrunn og familieliv	150
Skole og utdanning	154
Fritid	158
Sosialt liv og nettvennskap	162
Rusmiddelbruk	168
Normbrudd og kriminalitet	170
Impulsivitet	172
Psykisk helse	174
Oppsummering	176
7 Sammenhengen mellom pengespill og dataspill	180
Pengespillfrekvens og dataspilling	180
Pengespillproblemer og dataspilling	182
Korrelater til pengespill og dataspill	184
8 Oppsummering og diskusjon	188
Pengespill	188
Dataspill	198
Summary	209
Referanseliste	217
Tabell- og figurlister	229
Vedlegg 1: Spørreskjema som ble brukt i videregående skole	233

Sammendrag

Bakgrunn for rapporten

I denne rapporten presenterer vi resultater fra en landsdekkende skolebasert ungdomsundersøkelse om pengespill og dataspill, gjennomført våren 2010. Oppdragsgiver for prosjektet er Lotteri- og stiftelsestilsynet.

I dag blir unge eksponert for pengespill og dataspill på en helt annen måte enn for bare ti til femten år siden. Rask utvikling av medie- og kommunikasjonsteknologi har ført til store endringer i hvordan ungdom bruker ulike typer spill i hverdagen, og særlig når det gjelder dataspill har det skjedd en stor endring i kvaliteten på spillene som tilbys. Videre har statlige reguleringer på pengespillmarkedet de siste årene begrenset tilgangen til flere typer pengespill, mens tilgangen til internettbaserte pengespill er økende. Det er dessuten en tendens til at grenseoppgangen mellom pengespill og andre spill som tilbys over internett er mindre klar enn tidligere. På grunn av disse endringene i hvilke typer pengespill og dataspill som finnes, og hvordan de blir brukt av norsk ungdom, er ny kunnskap nødvendig. I rapporten presenterer vi oppdatert kunnskap om utbredelsen av pengespill og dataspill blant ungdom, og om omfanget av avhengighet og andre mulige problemer knyttet til slik spilling. Vi undersøker videre om visse grupper ungdom spiller mer enn andre, og mulige sammenhenger mellom spilling og andre aspekter i ungdommenes liv.

Datagrunnlag og metode

Analysene i rapporten er basert på data fra en landsdekkende spørreskjemaundersøkelse gjennomført på 89 skoler over hele landet (Ung i Norge 2010). For å dekke aldersspennet fra 12 til 17 år ble elever fra siste trinnet i barneskolen, fra alle trinn i ungdomsskolen og fra de to første trinnene på videregående skole rekruttert til å delta i undersøkelsen. De deltakende skolene ble valgt ut på en måte som skulle sikre at utvalget var representativt for den norske ungdomsbefolkningen. Elevene ved de deltakende skolene ble

forespurt om å besvare et spørreskjema i en skoletime. Spørreskjemaet inneholdt spørsmål om pengespill, dataspill og om en rekke andre forhold ved ungdommenes liv. Til sammen besvarte 8 356 elever undersøkelsen, noe som ga en svarprosent på 72,7. I overkant av 100 elever ble ekskludert fra analysene fordi de var eldre enn 18 år gamle. Analyser av utvalgets representativitet viser at utvalget i relativt liten grad avviker fra den totale ungdomspopulasjonen i Norge når det gjelder sosiodemografiske faktorer. Det er derfor lite sannsynlig at slike avvik påvirker resultatene i nevneverdig grad.

Omfang av pengespill

Resultatene fra undersøkelsen viser at 64,3 prosent av ungdom i alderen 13 til 17 år har deltatt i en eller annen form for pengespill det siste året. Mest vanlig er skrapelodd, fulgt av bordpoker, spilleautomater i utlandet og spill som Lotto, Keno, Extra, Joker og odds/tippespill. Totalt sett er det en relativt liten gruppe som spiller pengespill via internett. Blant nettspillene er det poker via internett som spilles mest. Bortsett fra når det gjelder skrapelodd og bingo/bingoautomater, er gutter sterkt overrepresentert blant spillerne. For flere av spillene øker andelen som spiller med alderen, mens andelen som har spilt pengespill totalt er relativt stabil fra 13- til 17-årsalderen. Dette kan tyde på at de ungdommene som spiller pengespill, deltar i litt flere typer spill etter hvert som de blir eldre. Sammenlignet med tall fra 2002 er andelen som har spilt pengespill i løpet av det siste året, redusert fra 78,5 prosent i 2002 til 64,3 prosent i 2010. Når det gjelder enkeltspill, er særlig omfanget av spilling på spilleautomater redusert. Det er rimelig å anta at nedgangen hovedsakelig skyldes reguleringen av spilleautomatmarkedet de siste årene.

En kartlegging av symptomer på pengespillavhengighet viser videre at 1,0 prosent av ungdommene mellom 12 og 17 år kan kategoriseres som spilleavhengige, noe som tilsvarer 3.800 ungdommer i Norge. Ytterligere 3,5 prosent er i risikozonen for å utvikle spilleproblemer. Andelen unge med pengespillproblemer er betydelig lavere enn i 2002-undersøkelsen. Analysene viser videre at høy spillefrekvens øker risikoen for spilleproblemer, og at det er en liten gruppe unge som står for mesteparten av spillingen. Spill via internett er også mer vanlig blant ungdom som viser tegn til spilleproblemer,

enn blant ungdom flest. Venners og foreldres bruk av pengespill er dessuten tydelig knyttet til ungdommenes egne spillevaner.

Et flertall av ungdommene har lagt merke til reklame for pengespill den siste måneden, og ungdom som viser tegn på spillavhengighet, har oftere sett slik reklame (daglig eller nesten daglig) enn andre ungdommer. Undersøkelsen viser videre at en drøy fjerdedel har spilt poker med dummy penger («lekepenger») minst én gang i løpet av det siste året. Det å ha spilt med dummy penger henger klart sammen med det å spille med virkelige penger.

Pengespill, hverdagsliv og risiko

Vi har videre undersøkt hvordan pengespill og problematisk pengespillatferd er relatert til en rekke andre faktorer i de unges liv. Når vi ser på familiebakgrunn, har ungdom som spiller mye pengespill eller som har pengespillproblemer, oftere foreldre som har liten oversikt over hva de unge gjør i fritiden. Ungdom som spiller mye eller viser tegn til spilleavhengighet, krangler også oftere med foreldrene enn andre ungdommer. I tillegg har ungdom med et problematisk forhold til pengespill noe oftere innvandrerbakgrunn, og oppgir noe oftere at familien har dårlig råd.

I forhold til skole og utdanning viser resultatene at særlig konsentrasjonsvansker i skolen og skoleskulk er mer utbredt blant ungdom som spiller mye pengespill eller viser tegn på problematisk spilling, enn blant resten av ungdommene. Vi finner derimot ingen eller svake sammenhenger mellom pengespill og skolekarakterer. Likeledes er det kun en svak sammenheng med hvor ofte ungdommene ikke gjør lekser. Videre driver storspillende ungdom i stor grad med de samme fritidsaktivitetene som ungdom flest. Ett unntak er at de som spiller mye, noe oftere deltar i aktiviteter som å være på fritidsklubb, shopping eller det å henge rundt, samt at gutter i videregående skole noe oftere er aktive i idrettslag enn gutter som spiller mindre.

Det er relativt små forskjeller mellom ungdom som spiller mye pengespill og annen ungdom i forhold til venner, bortsett fra når det gjelder mobbing: Storspillere rapporterer oftere at de blir mobbet. Tilsvarende resultater finner vi for ungdom som viser tegn på spilleproblemer. Analysen av ungdoms sosiale liv på nettet viser videre at de som spiller mye pengespill,

kommuniserer noe mer med jevnaldrende via internett enn andre, mens denne tendensen er mindre tydelig blant ungdom med spilleproblemer.

Ungdom som spiller mye pengespill og ungdom som har relativt mange symptomer på spilleproblemer, har flere erfaringer med tobakk, alkohol og hasj/marihuana enn ungdom flest. Videre er disse ungdommene noe oftere involvert i normbrytende eller kriminelle handlinger, og de viser også tegn på lavere impuls kontroll. Når det gjelder mental helse, er symptomer for depresjon relativt sterkt knyttet både til pengespillfrekvens og det å ha problemer med pengespill. For lav selvfølelse og følelse av ensomhet er sammenhengene til pengespill mer sammensatte.

Til slutt har vi gjennomført analyser hvor alle variabler var inkludert samtidig (såkalte multiple regresjonsanalyser). Disse analysene viser at det å spille mye pengespill særlig er knyttet til konsentrasjonsvansker i skolen, det å drikke mye alkohol, depressive symptomer og det å være oftere ute blant venner om kvelden. I tillegg er sannsynligheten for å være storspiller av pengespill betydelig høyere blant gutter enn jenter. I forhold til problematisk pengespilling er lav grad av foreldre kontroll, det å sjelden eller aldri gjøre lekser, konsentrasjonsvansker i skolen, røyking, symptomer på depresjon og det å være gutt viktige faktorer i de samlede analysene.

Omfang av dataspill

Over halvparten av ungdommene i utvalget har TV-spill (som PlayStation, Xbox eller lignende) på rommet, mens 81 prosent har PC på rommet. 79 prosent oppgir at de spiller dataspill (PC- eller TV-spill) minst én gang i måneden. Selv om det å spille minst månedlig er mest vanlig for gutter (96 prosent), er det også en vanlig aktivitet for jenter (63 prosent). Gutter er imidlertid klart overrepresentert blant de som spiller daglig. Dette gjelder 41 prosent av guttene, mot kun seks prosent av jentene. 15-årige gutter er gruppen i utvalget som spiller aller mest. Når vi sammenligner data om dataspillfrekvens fra 2002 med vår studie fra 2010, finner vi kun små forandringer i andelen som spiller dataspill. Populariteten av TV-spill har økt litt i denne perioden, mens PC-spill blir brukt noe mindre. 5,2 prosent av utvalget utgjør en storspillergruppe som daglig eller nesten daglig spiller fire

timer eller mer på en vanlig ukedag etter skolen. Storspillerne er nesten utelukkende gutter.

De mest populære spillene blant gutter er førsteperson skytespill, sportsspill, action- eller slåsspill og småspill via internett. For jentene derimot er de mest populære spillene småspill via internett og småspill på Facebook. Rollespill via internett med mange deltakere (såkalte MMORPG) og førsteperson skytespill er de mest populære spillene blant storspillerne.

Totalt oppfyller 0,9 prosent av ungdommene sju av sju kriterier for dataspillavhengighet, noe som tilsvarer 3.450 ungdommer i alderen 12 til 17 år på landsbasis. Igjen finner vi en tydelig kjønnsforskjell, og 1,5 prosent av guttene og 0,3 prosent av jentene har full symptombelastning. Vi ser videre at tiden ungdom bruker på dataspill er sterkt korrelert med antall symptomer på avhengighet. Når man ser på sammenhengen mellom spilltyper og avhengighet, viser det seg at to spilltyper spilles mest blant de med mange avhengighetssymptomer, dette gjelder førsteperson skytespill og rollespill via internett med mange deltakere. Det å spille småspill på internett og Facebook er minst korrelert med dataspillavhengighet.

Dataspill, hverdagsliv og risiko

Vi har undersøkt hvordan dataspill og symptomer på dataspillavhengighet henger sammen med en rekke andre faktorer i de unges liv. Disse analysene inkluderer kun guttene i utvalget, siden både storspilling av dataspill og det å vise mange symptomer på dataspillavhengighet er sjeldent blant jentene. Analysene av familieforhold viser at både storspilling av dataspill og symptomer på dataspillavhengighet er relatert til lite innsyn fra foreldrene i ungdommens liv, mye kranling med foreldrene og dårlig råd i familien. Foreldrenes utdanning har mindre å si for både høyfrekvent spilling og symptomer på avhengighet.

Sammenlignet med gutter flest gjør storspillende gutter og gutter som viser symptomer på dataspillavhengighet sjeldnere lekser, de skulker oftere skolen og har oftere konsentrasjonsvansker i skolen. Det er derimot små forskjeller mellom gruppene i skolekarakterer. Videre følger flere storspillere yrkesfaglige studieprogrammer, og de har i mindre grad planer om å ta høyere utdanning. Analyser av ungdommens fritid tyder på at det å spille

mye dataspill i noen grad går på bekostning av fysisk aktivitet: Storspillende gutter trener mindre i idrettslag og trimmer mindre på egen hånd enn resten av guttene. De er også oftere overvektige, noe vi også finner blant gutter med symptomer på dataspillavhengighet. Storspillerne og gutter med symptomer på dataspillavhengighet rapporterer noe oftere at de blir mobbet enn gutter flest. For øvrig viser analysene ingen klar kobling mellom høyfrekvent/problematisk spilling og sosial isolasjon i forhold til jevnaldrende. Både gutter med symptomer på avhengighet og de som spiller mye, kommuniserer dessuten noe mer med jevnaldrende via internett enn andre gutter.

Resultatene viser videre at svært høyfrekvent dataspilling er relatert til rusmiddelbruk og normbrudd. Både storspillere og de med mange symptomer på dataspillavhengighet røyker oftere, har oftere vært tydelig beruset, og har oftere brukt hasj siste år. Videre utfører gruppen med høyest spillefrekvens noe oftere normbrytende eller kriminell atferd. Sammenhengen med normbrytende atferd er enda sterkere når det gjelder symptomer for dataspillavhengighet. Vi ser også tegn til lav impuls kontroll både blant gutter som spiller svært mye dataspill, og gutter med symptomer på avhengighet. Psykiske vansker er også mer utbredt blant guttene som spiller mye dataspill og de som viser tegn på avhengighet sammenlignet med gutter flest: Både symptomer på depresjon og lav selvfølelse er mer utbredt i disse gruppene. Videre er det en sammenheng mellom ensomhet og mange symptomer på dataspillavhengighet.

Til slutt har vi gjennomført analyser hvor alle variabler blir inkludert samtidig (såkalte multiple regresjonsanalyser). Slike analyser viser at det å spille mye dataspill er særlig relatert til det å ikke planlegge å ta høyere utdanning, det å sjelden gjøre lekser, det å skulke skolen, konsentrasjonsvansker i skolen, et forhøyet nivå av depressive symptomer og det å være mindre ute med venner enn gutter flest. Når det gjelder symptomer på dataspillavhengighet, er lav grad av foreldre kontroll, det å skulke skolen, konsentrasjonsvansker i skolen, det å bli mobbet, forhøyet nivå av depressive symptomer, lav selvfølelse og det å være mindre ute sammen med venner relatert til dette i de samlede analysene. I tillegg preges de yngste i utvalget av flere symptomer på dataspillavhengighet. Samlet sett er høyfrekvent eller problematisk dataspilling særlig sterkt relatert til utdannings- og skolevariabler.

Pengespill og dataspill

En sammenligning av ungdoms spilleatferd når det gjelder pengespill og dataspill viser at ungdom som spiller relativt mye pengespill også spiller mer dataspill enn andre ungdommer. Det er videre en klar sammenheng mellom tegn på avhengighet av pengespill og symptomer på problematisk spilling av dataspill. Det kan dermed se ut som spillene har noen fellestrekk som gjør at det til dels er de samme ungdommene som spiller mye, og som utvikler et problematisk forhold til begge typer spill.

Vi ser videre at gruppen av ungdom som oppgir høyfrekvent/ problematisk pengespilling, på flere områder ligner på ungdom som oppgir høyfrekvent/problematiske dataspilling: Begge grupper bor oftere i familier med dårlig råd, foreldrene har lav grad av kontroll over barna sine, og det er mye kranling mellom foreldre og barn. Videre er skulking og konsentrasjonsvansker i skolen mer utbredt i begge gruppene. Når det gjelder fritidsaktiviteter, viser undersøkelsen imidlertid en viss forskjell i forhold til de to spilltypene. Ungdom som spiller mye dataspill utmerker seg ved at de trener mindre enn andre, mens mye bruk av pengespill for de eldste ungdommene i utvalget er relatert til medlemskap i idrettslag.

Endelig er høyfrekvent/problematiske spilling – både når det gjelder pengespill og dataspill – relatert til risikoatferd (rusmiddelbruk og normbrytende atferd) og til depressive symptomer. Vi ser imidlertid en tendens til at høyfrekvent/problematiske pengespilling er noe tettere knyttet til rusmiddelbruk, mens høyfrekvent/problematiske dataspilling er sterkere relatert til psykiske problemsymptomer.

Konklusjon

Resultatene fra undersøkelsen er stort sett i overensstemmelse med internasjonal forskning på området, og gir ny og oppdatert kunnskap om pengespill og dataspill blant ungdom i Norge. Studien gir for første gang informasjon om pengespill blant ungdom etter at flere reguleringer i pengespillmarkedet har blitt innført de siste årene. Studien er også en av få studier internasjonalt som har undersøkt omfanget av dataspill og problematiske dataspillatferd i et representativt utvalg av ungdomsbefolkningen. Resultatene

peker på at storbruk, og særlig problematisk bruk av pengespill og dataspill, har sammenheng med en rekke negative faktorer i ungdommenes liv. Det er derimot fortsatt uklart hvorvidt slike faktorer er årsak eller virkning av spilling. Framtidige longitudinelle studier hvor de samme ungdommene blir spurt ved flere anledninger vil kunne gi svar på dette.

1 Innledning

I dag eksponeres barn og unge for pengespill og dataspill på en helt annen måte enn for bare ti til femten år siden. Rask utvikling av medie- og kommunikasjonsteknologi har ført til store endringer i hvordan ungdom bruker ulike typer spill i sin hverdag. Barn og unge er ofte innovatører i forhold til ny teknologi – og dette gjelder også på spillfronten, enten det dreier seg om spill for penger eller dataspill.

Når det gjelder pengespill har spilleautomater inntil nylig vært lett tilgjengelig for barn og unge. Statlige reguleringer har endret tilgangen til slike pengespill, mens internettbaserte pengespill fortsatt er relativt lett tilgjengelige. For dataspill har det skjedd en teknologisk revolusjon, og særlig kvaliteten av spillene som tilbys i dag er sterkt forbedret. Dette skaper nye utfordringer som vi enda ikke vet konsekvensene av. Vi ser dessuten en tendens til at grenseoppgangene mellom pengespill og andre spill som tilbys via internett, er mindre klar enn tidligere. For det første finnes det en del dataspill som involverer bruk av penger (ved kjøp av utstyr eller andre elementer). For det andre finnes det spill på nettet som ligner på de tradisjonelle pengespillene, der man kan spille med liksom penger (såkalte «dummpenger») som innsats. Disse endringene i spillmarkedet innebærer at vi kontinuerlig må redefinere hva vi legger i begrepene pengespill, dataspill, spilleatferd, problematisk spilling og spilleavhengighet.

På grunn av raske forandringer i hvilke typer pengespill og dataspill som finnes og hvordan de blir brukt av ungdom, er ny og oppdatert kunnskap nødvendig. Vi trenger kunnskap om hvor utbredt både pengespill og dataspill er, hvor omfattende mulige problemer knyttet til slik spilling er, om det er visse grupper ungdom som spiller mer enn andre, og om mulige negative sammenhenger mellom spilling og andre aspekter i ungdommenes liv.

I denne rapporten presenterer vi slik informasjon. En spørreskjemaundersøkelse gjennomført våren 2010 blant et representativt utvalg av norske ungdommer (12 til 17 år), utgjør datagrunnlaget. I dette innledende kapittelet gis en kort oversikt over relevant forskning på området, samt at vi

redegjør for aktuelle problemstillinger knyttet til feltet. Mot slutten av kapittelet gis en oversikt over rapportens videre struktur.

Pengespill blant ungdom

Pengespill kan defineres som spill der innsatsen betales i verdier (vanligvis penger), og hvor denne innsatsen ikke kan tas tilbake når spillet er i gang. Utfallet av spillet er helt eller delvis basert på tilfeldigheter. Enkelte pengespill inkluderer elementer av ferdighet, som for eksempel poker og oddsspill, men tilfeldighetselementet er også i disse spillene helt sentralt. De vanligste formene for pengespill er spilleautomater, sports- og tippespill, hestespill, poker, bingo, lotto og skrapelodd, og man kan spille på spillterminaler i kiosker, i bingolokaler, via kommisjonær, via internett, via andre medier eller i private sammenhenger. Det har de siste årene vært en økende bekymring for barn og unges deltakelse i pengespill, og de negative konsekvensene pengespill kan ha. Norske myndigheter har gjennomført flere reguleringer i pengespillmarkedet for å dempe omfanget av, og problemer knyttet til, slik spilling.

Markedet for pengespill i Norge har endret seg svært mye i løpet av de siste 25 årene. Det startet med en liberalisering fra midten av 1980-tallet, som bidro til et sterkt økende pengespillmarked. Omsetningen mangedoblet seg i løpet av få år, og i 2005 ble det omsatt for i overkant av 42 milliarder kroner. Av dette kom nesten 30 milliarder fra spilleautomater. I 2006 ble det innført et forbud mot seddelinntak på spilleautomater, og i 2007 ble de tradisjonelle spilleautomatene fjernet fra markedet. Norsk Tipping fikk på dette tidspunktet monopol på å drifte spilleautomatmarkedet, og nye spilleterminaler (Multix) har blitt innført fra 2009. Disse automatene har begrensninger i forhold til hvor mye penger som kan satses. Videre overføres både innsats og gevinst via et elektronisk spillekort, ikke gjennom kontanter. En av hensiktene har vært å hindre unge i å spille, siden det er 18-årsgrense for å spille på Multix-automatene, samt å stoppe spillere i å spille opp mer enn et gitt beløp per måned (maksimum 2200 kroner). I tillegg har også Norsk Tipping innført 18-årsgrense på Oddsene. Det er også 18-årsgrense for alle spill Norsk Tipping tilbyr via internett og fra mobiltelefon. Rikstoto har siden 2007 også hatt 18-årsgrense for alle sine spill, og det samme ble innført

for alle bingospill i 2005. Alle typer skrapelodd er fortsatt unndratt aldersgrenser. Omsetningen på pengespill har sunket vesentlig siden disse reguleringene ble iverksatt (Lotteritilsynet, 2008), og blant voksne har det vært en vesentlig nedgang i omfanget av automatspill (Øren & Leistad, 2010). Vi har foreløpig ikke hatt kunnskap om hvordan dette har påvirket barn og unges spillevaner.

Omfang av pengespill blant ungdom

Til tross for at de fleste pengespill er ulovlige for barn og unge, deltar mindreårige i slike spill. Delvis kan dette ha sammenheng med at arenaene for pengespill i større grad har flyttet seg fra det offentlige rom (kommisjonærer og spilleautomater) til private sfærer via internett og PC. Når plattformen for pengespill er den samme som de fleste barn og unge bruker til skolearbeid, til å holde kontakt med venner og til underholdning, blir skillet mellom pengespill og andre aktiviteter ungdom driver med i fritiden mindre klart enn tidligere. At pengespill i større grad foregår via internett betyr videre at disse spillene er tilgjengelige 24 timer i døgnet, sju dager i uken.

Amerikanske undersøkelser har vist at andelen unge som deltar i pengespill i løpet av et år ligger mellom 45 og 68 prosent (Huang & Boyer, 2007; Jacobs, 2004; Welte m.fl., 2001). En norsk undersøkelse viste i 2002 en tilsvarende høy deltakelse, der 78,5 prosent av barn og unge hadde deltatt i en eller annen form for pengespill (Rossow & Hansen, 2003). Relativt høy spilleaktivitet blant unge kan tyde på at pengespill oppfattes som en uskyldig aktivitet (Monaghan & Derevensky, 2008). Det er godt dokumentert at mange unge spiller sammen med foreldrene, og at foreldre bidrar til å skaffe mindreårige tilgang til denne typen spill (Felsler m.fl., 2003; Gupta & Derevensky, 1997). I tillegg til foreldre har venner innflytelse på ungdoms spilleaktivitet (Hardoon & Derevensky, 2001). For eksempel er poker, som har økt i popularitet de siste årene, et spill som ofte spilles sammen med venner (Shead m.fl., 2008).

Selv om mange har deltatt i pengespill i løpet av et år, er det imidlertid verdt å merke seg at spilleaktiviteten er skjevfordelt. En liten, høyfrekvent spillegruppe står for mesteparten av spillingen og forbruket i slike spill (Hansen & Rossow, 2008; Rossow & Hansen, 2003). Internasjonal

forskning har vist lignende funn (Hardoon & Derevensky, 2001; Ladouceur m.fl., 1999; Williams & Wood, 2004).

Pengespillproblemer

Det finnes ingen tydelig og klar grense for når pengespill går over til å bli problematisk spilling. Overgangen er flytende og avhengig av i hvilken sammenheng problemene oppstår og defineres i. Definisjonen av pengespillproblemer eller spillavhengighet er omdiskutert i internasjonal forskning. Når det gjelder pengespillproblemer skilles det ofte mellom tre nivåer: *patologiske spillere*, *problemspillere* og *risikospillere*. Disse begrepene gjenspeiler i hovedsak hvor mange symptomer på spilleproblemer og spilleavhengighet en person har. I det internasjonale diagnosesystemet ICD-10 defineres patologisk spilleatferd som «hyppige og gjentakende episoder av pengespill som dominerer personens liv på bekostning av sosiale, arbeidsmessige og familiermessige forpliktelser» (World Health Organization, 1993).

Diagnostisk er *spilleavhengighet* definert som en impulskontrollforstyrrelse, til tross for at de fleste diagnosekriteriene er knyttet til avhengighetsatferd. I hovedsak har man i forskningen benyttet seg av kartleggingsinstrumenter basert på det amerikanske diagnosesystemet DSM-IV (American Psychiatric Association, 2000).

Flere studier har vist at barn og unge er i særlig risiko for å utvikle spilleproblemer (Gupta & Derevensky, 1998; Hansen & Rossow, 2010; Messerlian m.fl., 2005). Barn og unge er kognitivt og nevrologisk umodne. Det er for eksempel først tidlig i 20-årene at nevrologiske og kognitive strukturer som påvirker selvregulering er ferdig utviklet (Chambers m.fl., 2003). Enkelte debuterer med pengespill så tidlig som 10- til 12-årsalderen (Derevensky & Gupta, 2004b; Hansen & Rossow, 2010), og i Storbritannia – hvor lavinnsats spilleautomater er tillatt for barn – rapporteres det om spilling hos barn helt ned i 8-års alder (Griffiths, 1990). Forskning har videre vist at risikoen for å utvikle spilleproblemer øker desto tidligere spilldebuten finner sted (Delfabbro & Trupp, 2003; Griffiths, 1990; Gupta & Derevensky, 2001). Overhyppigheten av unge blant risikospillerne kan også muligens tilskrives at det benyttes ulike tellemetoder på antall symptomer hos henholdsvis unge og voksne ved kartlegging av spilleproblemer. Ungdomsversjonen og

voksenversjonen av kartleggingsinstrumentet South Oaks Gambling Screen (SOGS-RA og SOGS) (Lesieur & Blume, 1987), har henholdsvis fire og fem symptomer som grense for å definere spilleavhengighet. Tidligere oversiktsartikler har vist at forekomsten av spilleproblemer blant ungdom har vært to til fire ganger høyere enn hos voksne (Derevensky & Gupta, 2000; Jacobs, 2000; Shaffer & Hall, 2001; Shaffer m.fl., 1999; Volberg, 1994). En gjennomgang av tilgjengelig internasjonal forskning om ungdom og pengespillatferd de siste årene viser imidlertid at dette bildet er nyansert, og at unges spillevaner endres i takt med endringer i de sosiale og kulturelle betingelsene knyttet til pengespill (Volberg m.fl., 2010).

Flere norske undersøkelser fra før innføringen av automatforbudet har vist at pengespilleproblemer blant unge har vært relativt utbredt – med en forekomst fra 2,4 til 6,1 prosent (Hansen & Rossow, 2008, 2010; Molde m.fl., 2009; Rossow & Hansen, 2003; Rossow & Molde, 2006). Derimot finnes ingen studier som viser utbredelse av pengespillproblemer blant ungdom etter at automatene ble fjernet. Det er imidlertid grunn til å tro at automatforbudet har påvirket omfanget av spilleproblemer blant barn og unge. Det som særlig kjennetegner avhengighetsskapende spill er at spillet er lett tilgjengelig (Welte m.fl., 2004), og at det er kort tid mellom innsats og tap eller gevinst (Griffiths, 1995). Dette er typiske kjennetegn ved de gamle spilleautomatene. Disse aspektene øker muligheten for tap av kontroll underveis i spillet (Orford, 2005).

Flere studier har vist en tydelig sammenheng mellom spillefrekvens og utvikling av spilleproblemer (Hansen & Rossow, 2008; Lund, 2008). De som spiller mest har størst risiko for å utvikle avhengighet. Generelt står gutter for den mest høyfrekvente spillingen, og symptomer på spilleavhengighet er vanligere blant gutter enn jenter (Ellenbogen m.fl., 2007; Hansen & Rossow, 2008, 2010). Unge med etnisk minoritetsbakgrunn er også overrepresentert blant unge problemspillere (Griffiths, 1995; Hardoon & Derevensky, 2001; Raylu & Oei, 2002; Rossow & Hansen, 2003), mens sammenhengen mellom familiens sosioøkonomiske status og ungdoms spilleatferd er noe uklar. Én studie viste at unge med lav sosioøkonomisk status spilte mer (Schissel, 2001), mens en annen studie har vist det motsatte (Welte m.fl., 2008). Videre har det blitt vist at pengespill er relatert til en

rekke problemer hos unge mennesker. Unge med spilleproblemer rapporterer hyppigere lærevansker, har svakere familietilknytning og opplever at de har lite sosial støtte (Hardoon & Derevensky, 2002). Dessuten har spilleproblemer blant ungdom sammenheng med problemer som angst, depresjon, rus, ensomhet, mobbing og kriminalitet (Ellenbogen m.fl., 2007), impulsivitet (Vitaro m.fl., 1999) og ADHD (Derevensky m.fl., 2007). Spilleproblemer kan også i seg selv skape nye problemer, som for eksempel ved at spillingen gjør det vanskelig å følge opp skole og arbeid og å holde kontakt med venner, eller at spillingen fører til økonomiske problemer (Hardoon & Derevensky, 2001; Vitaro m.fl., 1998).

Regulering av pengespill og konsekvenser for ungdom

Siden 2006 har det skjedd vesentlige endringer i det norske spilleautomatmarkedet, med forbud mot seddelinntak på spilleautomater i 2006, forbud og fjerning av alle spilleautomater i 2007 og introduksjon av nye automater (Multix) fra Norsk Tipping i 2009. Hvordan disse reguleringene har virket inn på ungdoms spillevaner er foreløpig kun undersøkt i forhold til seddelforbudet. Norske ungdommers pengespillatferd ble kartlagt i 2004, 2005 og 2006 med det allerede nevnte South Oaks Gambling Screen (Lesieur & Blume, 1987). Andelen unge som oppfylte kriteriene til spilleavhengighet var henholdsvis 2,4 prosent i 2004, 2,9 prosent i 2005 og 2,3 prosent i 2006. Liknende resultater ble også oppnådd med et annet instrument i den samme studien. Det ble med andre ord observert en nedgang i omfanget av spilleproblemer fra 2005 til 2006, etter at det ble forbudt å bruke sedler på spilleautomatene (Hansen & Rossow, 2010).

Sett i sammenheng med omfanget av spilleproblemer blant voksne har antall henvendelser, både til Hjelpelinjen for spilleavhengige og til poliklinisk behandling for spilleavhengighet, gått kraftig ned etter at automatene ble fjernet i 2007. Mens hoveddelen av de som tok kontakt med Hjelpelinjen for spilleavhengige fram til 2007 oppga spilleautomater som hovedproblem, oppgir flertallet i dag spilling via internett og bingoautomater som årsak til problemene (Lotteritilsynet, 2010).

Situasjonen i Norge er spesiell. Det finnes ingen tilsvarende regulering av pengespillmarkedet i andre land. Følgelig belyser heller ikke internasjonale

studier hva som skjer med unges spillevaner ved denne typen regulering. Forskning viser imidlertid at deltakelse i pengespill blant ungdom er knyttet til tilgjengelighet, og at spillpreferanse forandres i takt med hvilke spill som til enhver tid er tilgjengelige (Delfabbro m.fl., 2005; Delfabbro & Trupp, 2003). Spilleautomater har for eksempel vært det mest populære spillet i Norge og på Island. I Canada, USA og Australia, der disse spillene er begrenset til kasinoer og lignende, spiller ungdom derimot langt mindre på slike spill (Olason m.fl., 2006).

Fram til 2007 foregikk mesteparten av pengespillaktivitet blant norske ungdom på spilleautomater (Rossow & Hansen, 2003). Spilleautomater har dessuten vært regnet som et av de mest avhengighetsskapende spillene (Dowling m.fl., 2005). Det er derfor av stor interesse å kartlegge hvorvidt og i hvilken grad norske ungdommers spilleatferd og omfanget av avhengighets-symptomer har endret seg etter reguleringene i spilleautomatmarkedet i 2007.

Teknologi og pengespill – overgangen til online spilling

I tillegg til at det mangler studier om utviklingen i spillmarkedet etter de nye reguleringene trådte i kraft, finnes det lite kunnskap om hvordan ungdoms spillevaner har utviklet seg etter at nettbaserte pengespill har blitt mer utbredt. Internett endrer både spillingens situasjonelle betingelser (ved at man for eksempel kan spille i hjemmet uten forstyrrelser utenfra) og spillets strukturelle trekk (ved at mulighetene for å spille interaktivt øker). Det er også mulig at pengespill på nettet, som poker og andre nettbaserte spill, oppleves som mer attraktive for ungdom enn bingo og spilleautomater (Trygvesson, 2010). Studier har vist at forekomsten av spilleproblemer er høyere blant unge som spiller pengespill via internett sammenlignet med unge som spiller mer tradisjonelle spill (Derevensky & Gupta, 2007; Griffiths & Barnes, 2008; Wood & Williams, 2007). Pengespill via internett kan også gi nye utfordringer ved at det er lettere for mindreårige å spille, ved at man kan spille i påvirket tilstand, ved at spillet alltid er tilgjengelig, og ved at betaling foregår med elektroniske penger (Griffiths & Wood, 2000).

Dataspill blant ungdom

Med dataspill mener vi her alle typer spill som ungdommer spiller på PC/Mac eller TV-spill via konsoller som PlayStation, Nintendo Wii og Xbox. Mange spiller i dag dataspill på mobiltelefoner og håndholdte konsoller (Nintendo DS, PlayStation Portable og lignende), men slike former for spilling er ikke inkludert i denne rapporten. Dataspill omfatter både spill som spilles alene og spill hvor flere spiller sammen, på samme datamaskin eller via internett. En spillkategori i spesielt rask utvikling er internettbaserte rollespill, og da særlig de såkalte Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), hvor mange tusen spillere kan samhandle i en virtuell verden. MMORPG er oppgavebaserte dataspill hvor man konkurrerer mot andre spillere, samtidig som det er sosiale verdener hvor man kan møtes og snakke sammen. World of Warcraft er det mest utbredte spillet i denne kategorien.

En annen kategori er nettbaserte skyte- og krigsspill, hvor man spiller enten sammen med eller mot andre deltakere via internett (førsteperson skytespill). Mens MMORPG kjennetegnes ved mytiske rollefigurer og magiske krefter, karakteriseres den siste kategorien av svært naturtro personer der hensikten er å skyte for å drepe i krigslignende omgivelser. Spillene har fått mye kritikk for de virkelighetsnære skuddskadene, og de fleste av disse spillene har 18-års aldersgrense. Felles for begge spillkategoriene er imidlertid at utfordringene øker kontinuerlig med erfaring og kunnskap, og at de flinkeste spiller på egne lag satt sammen av de beste spillerne over hele verden. Det spesielle med slike dataspill er at man ikke kun spiller for å «runde spillet»¹, og at sosiale relasjoner mellom spillerne utgjør en viktig del av aktiviteten (Gjesvik m.fl., 2009). Det er ingen naturlig avslutning i spillene, noe som potensielt gjør dem svært tidskonsumerende.

Ungdoms bruk av PC og dataspill har økt kraftig det siste tiåret. Barn og unge bruker gjennomsnittlig 1,5 timer på dataspill i løpet av en hverdag (Medietilsynet, 2010), og de aller fleste barn og unge har tilgang til nød-

¹ Med å «runde spillet» menes å fullføre spillet, ut fra en fastsatt historie og hendelsesrekkefølge. På denne måten er det en naturlig avslutning på spillet når man har fullført siste nivå.

vendig spilleutstyr (Kultur- og kirkedepartementet, 2008). Fra 2003 til 2010 har andelen barn og unge mellom 9 og 16 som sier de har egen PC, økt fra 38 til 58 prosent, mens 96 prosent oppgir at de har tilgang til internett hjemme, derav 55 prosent via egen PC (Medietilsynet, 2010). Dataspillindustrien er også i vekst med en stadig økende omsetning.

I tillegg til at flere har egen PC eller annet spillutstyr, kan en annen mulig forklaring på dataspillenes økende popularitet være at innholdet og kvaliteten på spillene har blitt bedre. Spillene ligner i dag mer på interaktive tegnefilmer, hvor grafikken er så god at det nærmest oppleves som en virkelig film. Den største endringen gjelder likevel det sosiale elementet, gjennom utbredelsen av nettbaserte spill hvor man spiller mot andre virkelige personer som er koblet sammen fra PC-er over hele verden.

Definisjon av problematisk dataspilling

Barne- og ungdomspsykiatriske poliklinikker og ruspoliklinikker rapporterer om en økt pågang av fortvilte foreldre som er bekymret for at barna deres er blitt avhengige av dataspill. De fleste kliniske historiene om spilleavhengighet er knyttet til nettbaserte dataspill, og da spesielt til MMORPG. Utvikling av behandlingstilbud til denne gruppen er i startfasen flere steder i landet (Gjesvik m.fl., 2009).

Mens pengespillavhengighet har vært en diagnose i det amerikanske diagnosesystemet DSM siden tidlig på 1980-tallet, er det nå foreslått at spilleavhengighet til dataspill skal inngå som en ny diagnose i den nyeste revisjonen av DSM (DSM-V, forventet å ferdigstilles i 2012) (Block, 2008). Det forgår derfor en omfattende diskusjon om hvorvidt dataspillproblemer kan diagnostiseres som avhengighet. Forutsetningen for at dataspillavhengighet skal inngå som en egen diagnose i DSM-V er at det gjennomføres studier av grenseoppgangene mellom det å være avhengig, og høyfrekvent spilling på grunn av interesser og et sterkt engasjement. Når er dataspilling et problem? Og hvem er det et problem for? Når får aktiviteten en slik karakter at man kan snakke om avhengighet? Og til slutt: hva kjenner de unge som utvikler dataspillproblemer?

Det er videre stor uenighet blant forskere når det gjelder begrepsbruken. Betegnelser som «game addiction», «videogame dependence», «pathological

gaming», eller «problematic game playing», finnes i litteraturen. Selv om begrepene er forskjellige er de fleste forskerne imidlertid enige om at spilling kan føre til en form for avhengighet. Dette blir da definert som at spillingen går sterkt utover andre aktiviteter, og i tillegg inneholder et element av manglende kontroll ved at spillerne spiller mye mer enn de hadde intensjon om. I likhet med Lemmens med flere (2009: 78) definerer vi i denne studien spilleavhengighet som «excessive and compulsive use of computer or video-games that results in social and/or emotional problems; despite these problems, the gamer is unable to control this excessive use».

Det er et viktig skille mellom avhengighet og engasjement i forhold til unges dataspillvaner (Lemmens m.fl., 2009; Rehbein m.fl., 2010). Flere har argumentert for at tid brukt på spilling er utilstrekkelig for å definere avhengighet, og at tilstedeværelsen av negative konsekvenser er nødvendig for å skille avhengighet og engasjement (for eksempel LaRose m.fl., 2003). Lemmens med flere (2009) fant for eksempel at selv om det var klare sammenhenger mellom avhengighet og en rekke psykologiske mål, var det ingen statistisk sammenheng med tidsbruk. Rehbein med flere (2010) fant også at storbrukere, definert som det å spille mer enn 2,5 timer hver dag, ikke viste de samme psykologiske og sosiale problemene som de avhengige. Fra storspillernes ståsted kan den omfattende tidsbruken dessuten oppfattes som noe positivt, da de underholdes og glemmer andre problemer (Chou & Ting, 2003; Wood m.fl., 2007).

Det at ungdom selv velger å bruke mye av sin fritid på dataspill kan altså ikke likestilles med avhengighet. Det er derfor viktig å skille de psykologiske konsekvensene av spilleavhengighet fra konsekvensene av det å bruke mye av sin fritid på å spille. Rent faktisk kan intensivt spill likevel føre til problemer for den enkelte, blant annet fordi spillingen fortrenger andre aktiviteter som mange vil mene er viktige både for velvære i ungdomstiden og for framtidig utvikling (f.eks. lekser, sosial omgang utenom internett eller fysisk aktivitet). Vi vil derfor i vår studie inkludere både et frekvensmål for tid brukt på dataspill og et avhengighetsmål for å kunne sammenligne våre funn med hva som er gjort i andre studier. Vi vil komme tilbake til diskusjonen rundt avhengighet i avslutningskapittelet.

Omfang og korrelater til problematisk dataspilling blant ungdom

Forskningen på omfanget av problematisk dataspilling blant ungdom er fortsatt begrenset. En nederlandsk studie viste en forekomst av dataspillavhengighet på to prosent dersom sju av sju diagnosekriterier var oppfylt, og ni prosent ved fire av sju oppfylte kriterier (Lemmens m.fl., 2009). En tilsvarende studie fra Tyskland rapporterer om en forekomst av dataspillavhengighet på 1,7 prosent, henholdsvis 3,0 prosent blant gutter og 0,3 prosent blant jenter (Rehbein m.fl., 2010). Begge disse studiene målte imidlertid utbredelse *blant de som spiller*, og ikke utbredelsen i ungdomsbefolkningen som helhet. I en norsk studie fra begynnelsen av 2000-tallet ble 2,7 prosent av det totale utvalget av ungdommer i studien kategorisert som patologiske spillere (positivt utslag på fem eller flere av åtte spørsmål om dataspillavhengighet i en modifisert versjon av Young's Diagnostic Questionnaire for Internet Addiction) (Johansson & Götestam, 2004), mens blant de som oppga å spille ukentlig var forekomsten 4,2 prosent. Senere norske studier av dataspillavhengighet blant ungdom finnes ikke.

I tidligere forskning beskrives dataspillavhengighet ofte som dysfunksjonell mestring, og knyttes til lite foreldrestøtte, skolerelaterte atferdsproblemer og det å være gutt (Griffiths m.fl., 2004; Kultur- og kirkedepartementet, 2008). Det meste av denne forskningen er imidlertid kjennetegnet ved at den enten baserer seg på små kvalitative studier, eller på internettbaserte studier blant storspillere. Det finnes få representative studier om problematisk dataspilling blant ungdom. Videre er det behov for studier som undersøker psykologiske faktorer i tilknytning til dataspill, og spesielt nettbaserte dataspill (Hussain & Griffiths, 2009). Det finnes imidlertid to unntak. En skolebasert studie av 15.168 niendeklassinger i Tyskland fant at dataspillavhengighet var assosiert med en rekke psykologiske og sosiale problemer, som dårlig skolemestring, skulking, søvnproblemer, liten deltakelse i fritidsaktiviteter og selvmordstanker (Rehbein m.fl., 2010). Studien viste også at forekomsten av avhengighetsymptomer var knyttet til ulike personlighetsfaktorer, som for eksempel impulsivitet. Foreldrenes utdannelsesbakgrunn hadde derimot ingen sammenheng med barnas spillevaner. En tilsvarende nederlandsk skolestudie av ungdom mellom 12 og 18 år, viste at ungdom som ble identifisert som avhengige av dataspill var mindre fornøyd med livet,

mer ensomme, hadde lavere sosial kompetanse og var mer aggressive enn de øvrige ungdommene i studien (Lemmens m.fl., 2009). Disse studiene tyder på at individuelle risikofaktorer kan bidra til at enkelte ungdommer er mer utsatt enn andre for å utvikle problemer med dataspill. Samtidig er forskningen på dette området foreløpig mangelfull. Betydningen av både individuelle faktorer, strukturelle faktorer som spillenes utforming og faktorer som miljø, tilgjengelighet til spill og foreldrekontroll, er i liten grad undersøkt. Det mangler videre studier som kan si noe om årsakssammenhengen mellom dataspillproblemer og korrelatene (Lemmens m.fl., 2009). Hva er konsekvenser av og hva er forløpere for spilleproblemer? Eventuelle sammenhenger mellom spilleproblemer og andre kjennetegn ved ungdom kan dessuten også skyldes andre og mer bakenforliggende trekk.

Forskjeller og likheter mellom pengespill og dataspill

Pengespill og dataspill er to kvalitativt forskjellige aktiviteter, og det er derfor ikke uproblematisk å overføre kriterier på avhengighet fra pengespill til dataspill. Pengespill involverer investering av penger, og ofte et ønske om å spille mer for å vinne tilbake det tapte. Dette kan skape en ond sirkel og føre til stress, der det å spille paradoksalt nok blir en måte å redusere stresset på (Wood & Griffiths, 2007). For dataspill, og særlig nettbaserte dataspill, er det derimot den sosiale posisjonen man har opparbeidet seg i spillet som kan gjøre det vanskelig å la være å spille. For enkelte blir spillet den viktigste sosiale arena i livet, og en reduksjon av spillaktiviteten kan lede til problemer med å delta i et vanlig sosialt liv og en opplevelse av sosial isolasjon. Videre er tap av penger en sentral konsekvens ved pengespill, mens for de som spiller mye dataspill er det særlig tap av tid og fortrenkning av andre aktiviteter som kan skape problemer (Wood, 2008).

I tillegg til de klare forskjellene er det også påpekt flere fellestrekk mellom pengespill og dataspill (Griffiths, 2008a):

1. Det kreves konsentrasjon, og i mange tilfeller koordinasjon mellom hånd og øye.
2. Positive tilbakemeldinger er delvis avhengig av spillernes ferdigheter (selv om det ikke er tilfelle ved alle pengespill).
3. Det gis positive tilbakemeldinger gjennom bilde og lyd.
4. Det gis positive tilbakemeldinger ved gevinst (penger eller antall poeng).
5. Det å lykkes med spillingen gir mulighet for å få oppmerksomhet og status fra andre.

I forskningslitteraturen er det også spekulert i hvorvidt disse fellestrekkene mellom dataspill og pengespill danner et felles grunnlag for avhengighet (Griffiths, 2008a).

I enkelte tilfeller er det dessuten vanskelig å skille dataspill fra pengespill. Et eksempel er spill rettet mot yngre barn, som Habbo Hotel, hvor spillerne kan innrede egne virtuelle rom ved kjøp av virtuelle møbler og pynteting. Utfallet av dette spillet er imidlertid ikke et resultat av tilfeldigheter, og det kan derfor ikke defineres som pengespill. En annen spillvariant som befinner seg i en gråsoner, er nettspill der ekte penger er erstattet av liksom-penger («dummpenger»), for eksempel poker og oddsspill med dummpenger. Disse er tilgjengelige for barn og ungdom, og kan fungere som rekrutteringskanal for senere spilling med virkelige penger.

Gangen i rapporten

Vi har lite vitenskapelig dokumentasjon om norske ungdommers bruk av pengespill etter reguleringene av spillemarkedet i 2007 og 2009. I tillegg har utvikling av medie- og kommunikasjonsteknologier ført til endringer i dataspillmarkedet, og da særlig når det gjelder nettbaserte dataspill. Dette har skapt et økende behov for oppdatert kunnskap om dataspilling blant ungdom.

En hovedmålsetting med rapporten er å gi en oversikt over hvor utbredt pengespill og dataspill er blant norsk ungdom i alderen 12 til 17 år. Kapittel 3 viser omfanget av pengespill og hvilke spill ungdom benytter. Videre kartlegges problematisk pengespillatferd, ungdoms bevissthet om reklame for

pengespill, spilling med liksom penger, og hvem ungdommene spiller sammen med når penger er involvert. Vi gjør også enkelte analyser der omfanget av pengespill i 2002 og 2010 sammenlignes for å si noe om endringer i denne tidsperioden. Kapittel 4 presenterer videre forskjellige aspekter av ungdoms hverdag og belastninger, og undersøker om de henger sammen med bruk av pengespill. Vi undersøker ungdoms relasjon til foreldrene, familiebakgrunn, skolehverdagen, deltakelse i fritidsaktiviteter og omgang med venner. Vi ser også nærmere på svak impulskontroll, rusmiddelbruk, normbrytende atferd og psykiske vansker.

Kapittel 5 viser omfanget av dataspilling (TV- og PC-spilling). Også her undersøkes mulige endringer over tid, fra 2002 til 2010. Videre ser vi på hvilke typer spill ungdom vanligvis bruker, og omfanget av symptomer på problematisk spilling. Til slutt i kapittelet presenteres ungdoms tilgang på spillutstyr. Kapittel 6 omhandler sammenhengen mellom dataspilling og variabler som beskriver familiebakgrunn, forholdet til skolen, deltakelse i fritidsaktiviteter og sosial omgang med jevnaldrende. Videre presenteres analyser om tegn på svak impulskontroll, rusmiddelbruk, normbrytende atferd og psykiske vansker.

Kapittel 7 omhandler sammenhengen mellom dataspill og pengespill, og da særlig sammenhengen mellom de ulike frekvens- og problemmålene. Kapittelet vil også sammenfatte de ulike korrelatene til pengespill og dataspill, og hvorvidt disse viser likheter eller forskjeller. I det åttende og siste kapittelet gis det en oppsummering og fortolkning av hovedfunnene i rapporten.

2 Datagrunnlag og metoder

Analysene i denne rapporten er basert på en landsdekkende spørreskjemaundersøkelse blant norske barn og unge i alderen 12 til 17 år (Ung i Norge 2010). I dette kapittelet vil vi beskrive datagrunnlaget. I tillegg presenteres analyser av utvalgets representativitet, og det blir redegjort for analyseformene som brukes. Kapittelet avsluttes med en gjennomgang av alle variablene som brukes i de videre analysene.

Utvalget

Ung i Norge 2010 ble gjennomført ved et utvalg norske skoler. Utgangspunktet for valg av skoler og klasser var at vi ønsket å få et representativt utvalg elever i alderen 12 til 17 år. Elever fra 7. trinn på barneskolen, alle trinn på ungdomsskolen og de to første årene på videregående skole (VG1 og VG2), ble invitert til å delta. Utvalget av skoler var videre basert på ungdomsskoler og videregående skoler som hadde deltatt i en tilsvarende landsrepresentativ undersøkelse åtte år tidligere (Ung i Norge 2002).

I undersøkelsen i 2002 utgjorde det totale utvalget 73 skoler, bestående av 47 ungdomsskoler og 26 videregående skoler (Rossow & Bø, 2003). Dette utvalget ble trukket av Statistisk sentralbyrå (SSB). Alle skolene ble i forkant stratifisert² etter regional tilhørighet. I tillegg ble ungdomsskolene stratifisert på bakgrunn av størrelse, mens de videregående skolene ble stratifisert på bakgrunn av skoletype (allmennfaglig eller yrkesfaglig). Skolene ble videre trukket ut på en måte som ga skoler med høyere elevtall større sannsynlighet for å trekkes ut enn mindre skoler. Formålet var å sørge for at alle elever i Norge hadde like stor sannsynlighet for å delta. For mer informasjon om undersøkelsen og utvalget, se Rossow & Bø (2003).

For 2010-undersøkelsen, som denne rapporten er basert på, ble de samme 73 skolene invitert til å delta. Totalt 42 ungdomsskoler og 12

² Stratifisering betyr inndeling i grupper etter gitte kjennetegn, her regional tilhørighet.

videregående skoler samtykket til å delta, mens sju ungdomsskoler og 14 videregående skoler takket nei. Det store frafallet blant videregående skoler ble i hovedsak begrunnet med stort tidspres, eller at de allerede deltok i mange slike undersøkelser. SSB trakk reserveskoler for skolene fra 2002 som ikke ønsket å delta i den nye undersøkelsen. Reserveskolene ble trukket i samme region som den opprinnelige skolen. Blant disse ble det plukket ut skoler som lignet mest mulig på skolen fra det opprinnelige utvalget i forhold til størrelse (for ungdomsskolene) og skoletype (for de videregående skolene). For at elevtallet i noen av strataene ikke skulle bli større enn ønsket, ble bare et utvalg av klassene ved enkelte videregående skoler inkludert i undersøkelsen.

I to av de definerte trekningsstrataene hadde det vært sammenslåinger av deltakende skoler eller store endringer i elevtallene siden 2002. Dette gjorde at elevtallet ved skolene i disse strataene var såpass høyt at det ikke var nødvendig å erstatte alle skoler som takket nei til å delta i undersøkelsen. I hver av de to strataene ble det derfor rekruttert én reserveskole mindre enn først planlagt. Ved én mindre barneskole hvor undersøkelsen ble gjennomført kom spørreskjemaene bort på vei til skanningen. Disse har ikke blitt funnet igjen. Videre var det tre skoler som ikke klarte å gjennomføre undersøkelsen innenfor de gitte tidsrammene. Data fra disse tre skolene eksisterer, men er ikke inkludert i analysene i denne rapporten.

Undersøkelsen i 2002 inkluderte ikke barneskoler. Skoler som skulle delta med 7. trinn fra barneskolen i 2010-undersøkelsen, ble derfor rekruttert på bakgrunn av de 47 ungdomsskolene som deltok i 2002. 25 av disse ungdomsskolene var kombinerte barne- og ungdomsskoler. Ved disse skolene ble 7. trinn inkludert, i tillegg til de tre ungdomstrinnene. For de resterende ungdomsskolene, som var rene ungdomsskoler, ble den barneskolen i nærområdet hvor flest barn sognet til den aktuelle ungdomsskolen rekruttert. Totalt ble det derfor brukt data fra 89 skoler i denne rapporten, hvorav 18 var barneskoler, 25 kombinerte barne- og ungdomsskoler, 20 rene ungdomsskoler og 26 var videregående skoler (se tabell 2.1 for en oversikt over deltakende skoler).

Tabell 2.1: Antall skoler som deltok i undersøkelsen.

	Rene barneskoler	Kombinerte barne- og ungdomsskoler	Rene ungdomsskoler	Videregående skoler
7. trinn	18	25	-	-
8.-10. trinn	-	25	20	-
VG1 og VG2	-	-	-	26

Gjennomføring av undersøkelsen

Som i 2002 ble spørreskjemaet i 2010 utfylt i skoletiden. Undersøkelsen ble gjennomført i uke 4 til 12, men flesteparten av skolene gjennomførte i uke 4 til 8³. I forkant mottok de foresatte et informasjonsskriv hvor undersøkelsen ble beskrevet. To ulike former for samtykke ble benyttet. For elever på barne- og ungdomsskolen ble det innhentet aktivt skriftlig samtykke fra foreldrene. Skolene organiserte innhenting av samtykkeerklæringer fra foreldrene. Foreldre til elever i videregående skole ble informert om undersøkelsen, og kunne reservere barna fra å delta hvis de ønsket det (informert passivt samtykke). Undersøkelsen er planlagt som første del av en longitudinell studie, og det ble derfor også innhentet samtykke fra foreldrene til å følge opp elever i barneskolen og ungdomsskolen på nytt om omtrent to år. I spørreskjemaet ble elevene selv også bedt om å samtykke til deltakelse i en slik oppfølgingsundersøkelse.

For hver skole ble det oppnevnt en kontaktperson med det organisatoriske hovedansvaret for arbeidet med undersøkelsen. Hver av disse kontaktpersonene fikk et honorar på 2000 kroner. Selve gjennomføringen av undersøkelsen ble administrert av klasselærerne i de enkelte klassene. Elevene besvarte et papirspørreskjema på 16 til 20 sider i løpet av én skoletime. Deltakelse i undersøkelsen var frivillig, og elevene kunne trekke seg uten å oppgi grunn. Blant elevene som deltok ble det utloddet seks reisegavekort pålydende kroner 15.000,-, ett for hvert klassetrinn. Et tilsvarende gavekort ble også trukket ut til en av kontaktpersonene ved skolene.

³ Skolene som gjennomførte etter uke 8 var i hovedsak reserveskoler for skoler som hadde meldt avbud, samt noen få skoler som ikke hadde funnet tid til å gjennomføre undersøkelsen tidligere.

Spørreskjemaet

Spørreskjemaet ble utviklet av NOVA i samarbeid med Marianne Hansen (SIRUS), med innspill fra Lotteri- og stiftelsestilsynet. Hovedfokus i spørreskjemaet var pengespill og dataspill, men en rekke andre variabler ble også kartlagt. Variablene som er aktuelle for denne studien presenteres senere i kapittelet. For å kunne se på utvikling over tid ble også en del spørsmål gjentatt fra Ung i Norge 2002.

Tre ulike spørreskjema ble utviklet: Ett for elever på siste året i barneskolen, ett for elever i ungdomsskolen og ett for elever i videregående skole. Tematisk var de tre skjemaene like, men det var noe forskjell i lengde og innhold. Barneskoleskjemaet hadde også noe forenklete svaralternativer for noen av spørsmålene. Alle spørreskjemaene ble laget på både bokmål og nynorsk.

Det ble det gjennomført fem pilotundersøkelser med elever i ulik alder. Elevene som deltok i pilotene var bekjente av medlemmer i forskergruppen. Hovedmålsetningen var å undersøke om spørsmålene var utformet på en god måte, samt å se hvorvidt spørreskjemaet kunne besvares i løpet av én skoletime. De utfylte papirskjemaene ble skannet inn av et firma spesialisert på datafangst.

Deltakelse og frafall

11.487 elever ble invitert til å delta i undersøkelsen. Av disse svarte 8.356, noe som gir en svarprosent på 72,7. Svarprosenten for henholdsvis barneskole, ungdomsskole og videregående skole var 74,4, 66,0 og 83,8. Ungdomsskolen har altså en betydelig lavere andel deltakende elever enn de to andre skolenivåene. Dette kan skyldes flere faktorer, hvor en av dem kan være problemer med å innhente aktivt samtykke fra foreldrene. For elevene ved videregående skole var det som tidligere nevnt tilstrekkelig med passivt samtykke fra foreldrene, mens deltakelse for elevene i barneskolen og ungdomsskolen forutsatte aktivt samtykke.

Blant deltakerne oppga 103 personer at de var 19 år eller eldre. I de videre undersøkelsene har vi valgt å ekskludere denne gruppen. Grunnen til dette er at de ikke følger normal studieprogresjon, og dette kan innebære at

de også på andre områder ikke er sammenlignbare med resten av respondentene. I og med at undersøkelsen ble gjennomført etter nyttår er det en viss andel av de 18 år gamle elever i VG2 som allerede har hatt bursdag, og dermed følger normal studieprogresjon. 18-åringene er derfor inkludert i de videre analysene. Disse elevene er allikevel ekskludert i analyser som fokuserer på aldersforskjeller, da gruppen ikke er fullstendig representativ for 18-åringer ellers i populasjonen. Videre oppgir tre elever å være 11 år gamle. Disse er omkodet til 12 år.

Utvalgets representativitet

For å gi et bilde av utvalgets representativitet har vi sammenlignet sentrale variabler i undersøkelsen med fordelingen i den totale ungdomspopulasjonen slik den framgår i Statistisk sentralbyrås oversikter.

Kjønn: Vårt utvalg består av 49,1 prosent gutter og 50,9 prosent jenter. Tall fra SSB viser 51,5 prosent gutter og 48,5 prosent jenter i den totale ungdomsbefolkningen. Vi har altså en svak overrepresentasjon av jenter i forhold til gutter. Om disse tallene brytes videre ned kan vi se at det særlig er i aldersgruppen 13–15 år at vi har noe overrepresentasjon av jenter, mens den er mindre markant i de andre aldersgruppene.

Bosted: Når det gjelder bostedsregion forholder vi oss til de strataene SSB har benyttet i trekningen av skoler. Sammenligningen viser en svak overrepresentasjon av elever fra Oslo i vårt materiale, med 9,5 prosent Osloelever i vårt utvalg mot 8,5 prosent hos SSB. Også regionen som inneholder fylkene fra Trøndelag og nordover, og regionen bestående av Hedmark, Oppland, Buskerud, Telemark og Agderfylkene, er svakt overrepresentert. Resten av landet er dermed noe underrepresentert. Forskjellene er likevel ikke så store at de utgjør et problem for vårt utvalg.

Klassetrinn og studieprogram: Sammenligner vi med tall fra SSB på skolenivå har vår studie en viss underrepresentasjon av barneskoleelever, mens elever ved videregående skole er noe overrepresentert. Innad i ungdomsskolen er 8. klasse noe overrepresentert. I videregående skole er det også noe overrepresentasjon av elever i VG1 i forhold til VG2. Andelen respondenter i studiespesialiserende fag er 10,2 prosentpoeng høyere i undersøkelsen enn i den totale ungdomspopulasjonen. Dette er et gjennomgående trekk i denne

typen skoleundersøkelser. Generelt er frafallet fra yrkesfaglige studieprogrammer betydelig høyere enn frafallet i studiespesialiserende fag (Utdanningsdirektoratet, 2009). At elevtall som regel er basert på klasselister generert ved starten av skoleåret, kan dermed medføre en viss skjevhet i utvalget.

Innvandrerbakgrunn: SSB rapporterer andel utenlandsfødte og norskfødte i ungdomsbefolkningen i alderen 13 til 15 år (Dzamarija, 2008), mens rapporteringer fra SSB fra yngre og eldre aldersgrupper inkluderer alderstrinn som faller utenfor vår studie. En sammenligning blant 13- til 15-åringene viser at ungdom med innvandrerbakgrunn er underrepresentert i vår studie, med 6,6 prosent i utvalget mot 9,5 prosent i SSB sine tall. Underrepresentasjonen er noe sterkere for gutter enn for jenter. Forskjellen kan skyldes flere forhold, for eksempel norskferdigheter hos eleven eller hos foreldrene. Samtykkeerklæringer ble kun gitt på norsk.

Familieform: Ut fra tilgjengelige tall hos SSB er det kun mulig å kontrollere andelen som bor med både mor og far opp mot vårt utvalg. Andelen som bor med begge foreldrene i vår undersøkelse er omtrent tilsvarende andelen i populasjonen.

Samlet sett viser analysene at det er noen avvik mellom utvalget og ungdomspopulasjonen i forhold til de kjennetegnene som er undersøkt. Avvikene er imidlertid stort sett små, og det er derfor usannsynlig at de vil påvirke resultatene i nevneverdig grad. Selv om svarprosenten i vår undersøkelse er betydelig lavere enn svarprosenten i Ung i Norge 2002 (92,3 prosent), er det derfor grunn til å tro at undersøkelsen er representativ for norske elever i de valgte aldersgruppene.

Statistiske analyser

Beskrivelsen av dataene er i hovedsak presentert i tabeller og figurer som viser prosentandeler. I mange tilfeller tester vi om forskjeller og sammenhenger er statistisk signifikante. Signifikansnivået viser sannsynligheten for at de forskjellene vi finner er et resultat av tilfeldig variasjon. I tabellene markeres resultater der sannsynligheten for at et resultat skyldes tilfeldigheter er mindre enn 5 prosent (*), mindre enn 1 prosent (**), og mindre enn 0,1 prosent (***). I tilfeller hvor resultatene ikke er signifikante er dette markert med «ns». Siden

antallet respondenter i undersøkelsen er stort, vil selv relativt svake sammenhenger bli signifikante. Derfor bør tolkningene basere seg på forskjeller og sammenhenger av substansiell betydning snarere enn statistisk signifikans.

Der det er naturlig presenterer vi tall fra Ung i Norge 2002, og vi har også gjennomført nye analyser hvor vi sammenligner data om pengespilling og dataspilling fra 2002 og 2010. I noen oppsummerende analyser brukes dessuten multiple regresjonsanalyser. Slike analyser gjør det mulig å kontrollere statistisk for faktorer som samvarierer systematisk med de forholdene man analyserer, for eksempel at gutter oftere spiller dataspill enn jenter. Vi kan slik få kunnskap om hvordan to fenomener henger sammen (for eksempel skoleprestasjoner og tid brukt på dataspill) gitt at andre kjennetegn ved ungdommene (for eksempel alder) holdes konstant.

Til slutt er det verd å merke seg at sammenhenger som vises i en tverrsnittsundersøkelse, for eksempel mellom det å ha sett reklame for pengepill og pengespillfrekvens, ikke nødvendigvis indikerer årsakssammenhenger. For å beskrive årsakssammenhenger bør man i tillegg ha data fra longitudinelle (data fra flere tidspunkter) eller eksperimentelle studier.

Inkluderte variabler i rapporten

Ved spørsmål og spørsmålsbatterier som brukes i spørreskjemaundersøkelser blir det generelt lagt vekt på to egenskaper for å vurdere spørsmålenes kvalitet: reliabilitet og begrepsvaliditet (se for eksempel Pedhazur & Schmelkin, 1991; Shadish m.fl., 2002). Reliabilitet gir informasjon om spørsmålenes konsistens, enten ved å se hvorvidt avgitte svar i et spørsmålsbatteri er konsistente i forhold til hverandre (noe man kaller for «indre konsistens»), eller hvorvidt respondentenes svar på spørsmål som stilles ved ulike tidspunkt er stabile (noe man kaller for «test-retest-reliabilitet»). Begrepsvaliditet er et uttrykk for hvorvidt et spørsmål eller et spørsmålsbatteri måler fenomenet det er tenkt til å måle. For å undersøke begrepsvaliditet ser man på hvorvidt respondenter oppfatter spørsmål på den måten forskeren ønsker at det skal oppfattes, og hvorvidt svar på spørsmål har sammenheng med variabler som er tenkt til å være beslektet med fenomenet man ønsker å måle. Vi vil videre i kapittelet gi en kort presentasjon av variabler som brukes i analysene, og vi vil der det er passende gi informasjon om variablenes reliabilitet og begrepsvaliditet.

Pengespillvariabler

Pengespillfrekvens: Ungdommene ble i undersøkelsen spurt om sin pengespillfrekvens for en rekke ulike spill. Inspirert av rapporten om pengespill basert på data fra Ung i Norge 2002, «*Underholdning med bismak*», ble det laget et semikontinuerlig mål for hvor mange ganger ungdom spiller i løpet av et år (Rossow & Hansen, 2003). Den semikontinuerlige variabelen ble kodet på følgende måte: Ungdom som hadde krysset av for ...

- «daglig eller nesten daglig» fikk verdien 365 (ganger)
- «flere ganger i uka» fikk verdien 130 (ganger)
- «1 gang uka» fikk verdien 52 (ganger)
- «flere ganger i måneden» fikk verdien 24 (ganger)
- «sjeldnere enn 1 gang per måned» fikk verdien 8 (ganger)
- «har ikke spilt siste år» fikk verdien 0 (ganger).

Siden bare spørreskjemaene i ungdomsskolen og videregående-skolen hadde spørsmål om spillefrekvens, ble denne variabelen ikke laget for elever i barneskolen. Svarene til ungdommene i de ulike pengespillkategoriene ble slått sammen til et felles samlemål, og for bruk i senere analyser ble det semikontinuerlige målet delt inn i fem kategorier:

- Spiller ikke.
- Spiller lite (verdien 8⁴).
- Spiller noe (verdien 16–24⁵).
- Spiller en del (verdien 32–75⁶).
- Spiller mye (storspillere) (verdien 76 og oppover⁷).

⁴ Dvs. at de spiller ett spill sjeldnere enn én gang per måned.

⁵ Dvs. at de f.eks. spiller ett spill flere ganger i måneden, eller to til tre spill sjeldnere enn én gang i måneden.

⁶ Dvs. at de spiller ett spill ukentlig og et annet sjeldnere enn én gang i måneden, eventuelt over fire spill sjeldnere enn én gang i måneden.

⁷ Dvs. at de spiller f.eks. minst to av spillene ukentlig, eller eventuelt fire spill flere ganger i måneden.

Problematisk pengespillatferd: For å belyse risikoatferd knyttet til pengespill og pengespillproblemer, ble det i denne undersøkelsen benyttet to ulike instrumenter. The Lie/Bet Questionnaire (Johnson m.fl., 1997; Johnson m.fl., 1988) og The South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters m.fl., 1993). The Lie/Bet Questionnaire består av to spørsmål, og har høy sensitivitet (.99) og spesifisitet (.91) (Johnson m.fl., 1997; Johnson m.fl., 1988). Instrumentet er også egnet til bruk på ungdom (Götestam m.fl., 2004; Rossow & Molde, 2006). Skåren på Lie/Bet går fra 0 til 2, og både en skåre på 1 og 2 kan brukes til å kategorisere risikospillere. Sammen med The Lie/Bet Questionnaire brukes også ett spørsmål fra SOGS-RA, som omhandler det å forsøke å vinne tilbake penger man har tapt på pengespill. Her er svaralternativene «aldri», «noen ganger», «de fleste gangene jeg har tapt» og «hver gang jeg har tapt». For å få positivt utslag på dette spørsmålet må respondenten ha svart en av de to siste alternativene. Dette spørsmålet vil videre i rapporten omtales som chasing. Dette målet inkluderes for å kunne sammenligne resultatene fra 2010 med resultatene fra Ung i Norge 2002, hvor det ble brukt et instrument bestående av dette spørsmålet og de to Lie/Bet-spørsmålene (Rossow & Hansen, 2003).

SOGS-RA består av tolv spørsmål tilpasset ungdom som er hentet fra voksenutgaven av SOGS-R (Lesieur & Blume, 1987). SOGS-RA har høy reliabilitet (Winters m.fl., 1993), og spillefrekvens og pengeforbruk siste år er assosiert med økende skårer på SOGS-RA (Poulin, 2000, 2002). SOGS-RA skåres fra 0 til 12, og en skåre på 4 eller mer brukes til å kategorisere problemspillere. Tilsvarende er skåren for risikospillere 2–3, mens en skåre på 0 og 1 regnes som å ikke ha problemer med pengespill (Winters m.fl., 1995). Disse kategoriene er også benyttet i denne undersøkelsen.

Øvrige spørsmål som er stilt angående pengespill beskrives der de benyttes senere i rapporten.

Dataspillvariabler

Dataspillfrekvens: For å lage et mål på hvor mye ungdommene spiller dataspill ble det spurt om hvor ofte de spiller TV- eller PC-spill, samt hvor mye tid de vanligvis bruker på en hverdag utenom skolen de gangene de spiller. Avgrensningen til utenom skolen er gjort siden det er store variasjoner skoler

imellom når det gjelder tilgang til PC i skoletiden, og dette kan også ha innvirkning på muligheten ungdommene har til å spille i løpet av skoledagen. Ut fra disse to målene ble det konstruert en storspillergruppe, definert som de som daglig eller nesten daglig spiller enten TV- eller PC-spill over fire timer på en hverdag utenom skolen.

Problematisk dataspillatferd: Vi har valgt å bruke Lemmens og kolleger (2009) sin «Game addiction scale for adolescents» for å måle avhengighet av dataspill, da dette er det eneste instrumentet hvor de skalaens egenskaper er grundig studert og funnet tilfredsstillende (Lemmens m.fl., 2009). Instrumentet følger kriteriene for avhengighet beskrevet i det internasjonale diagnosesystemet DSM-IV (American Psychiatric Association, 2000), og inkluderer 21 spørsmål som skal fange opp hver av de sju kriteriene for avhengighet:

- Omfang: Bruker mer og mer tid på spillingen.
- Toleranse: Økende toleranse for hva de oppfatter som mye spilling.
- Tilbakefall: Prøver å trappe ned, men klarer ikke.
- Endret sinnstemning: Spiller for å unngå negative følelser eller for å føle seg bedre.
- Frustrasjon/sinne: Oppstår når de ikke får spille.
- Konflikt: Kommer opp i konflikter med omgivelsene på grunn av tid brukt på spilling.
- Tilleggsproblemer: For lite søvn, neglisjering av skolearbeid, venner med mer.

Hvert spørsmål refererer til de siste seks månedene, og har svaralternativene «aldri», «sjelden», «noen ganger», «oftere» og «svært ofte». For at ungdom skal karakteriseres som avhengige av dataspill må de ha svart «noen ganger», «oftere» eller «svært ofte» på alle sju kriteriene. Vi har i vår studie valgt å bruke en forkortet versjon av instrumentet, hvor Lemmens og kolleger (2009) har valgt ut det enkeltspørsmålet som best identifiserer hver av de sju kriteriene for avhengighet.

Øvrige spørsmål som er stilt angående dataspill beskrives der de benyttes senere i rapporten.

Korrelater

Underveis i rapporten undersøkes ungdoms bruk av pengespill og dataspill i forhold til en rekke risikofaktorer og andre kjennetegn ved ungdommene. Her gis en kort presentasjon av andre variabler som ikke beskrives nærmere ellers i rapporten. For flere av disse variablene har vi valgt å kontrastere de ti prosentene som skårer dårligst på målet med resten av utvalget (eller resten av guttene for analysene som omhandler dataspill). Dette gjøres for å isolere en problemgruppe. Ikke alle disse målene er kontinuerlige nok til at de to gruppene blir akkurat 10 prosent og 90 prosent. Den nøyaktige prosentfordelingen vil oppgis her i denne gjennomgangen av variablene, mens vi videre i rapporten vil bruke begrepet desentil om de omtrent 10 prosent med mest problemer.

Foreldrenes utdanningsnivå: Elevene ble spurt om mor og fars utdanningsnivå. Svaralternativene på dette spørsmålet var «universitet eller høyskole», «yrkesskole eller yrkesfaglig utdanning på videregående skole», «gymnas eller allmennfaglig utdanning på videregående skole» og «ungdomsskole». Ut fra disse opplysningene ble det laget et samlemål, hvor den av foreldrene som har høyest utdanning ble lagt til grunn. Senere i rapporten sammenlignes ungdom der ingen av foreldrene har utdanning ut over videregående skole (45,3 prosent) med de resterende. Spørsmålene er ikke stilt til elever i barneskolen.

Familieøkonomi: Ungdommene ble bedt om å gi en subjektiv vurdering av familiens økonomiske situasjon de siste to årene. Svaralternativene var: «vi har hatt god råd hele tiden», «vi har stort sett hatt god råd», «vi har verken hatt god eller dårlig råd», «vi har stort sett hatt dårlig råd» og «vi har hatt dårlig råd hele tiden». Totalt oppgir fem prosent at familien har hatt dårlig råd (stort sett eller hele tiden) de siste to årene. I de senere analysene omtales denne gruppen som «ungdom i fattige familier» og sammenlignes med ungdom for øvrig. Det er verdt å merke seg at andelen som opplever at familien har dårlig råd ligner på andelen norske barn (0–17 år) som tidligere er definert som fattige basert på inntektsstatistikken fra SSB. I 2006 bodde åtte prosent av norske barn i relativt inntektsfattige familier (inntekt under 60 prosent av medianinntekten), mens seks prosent bodde i familier med vedvarende lavinntekt (lavinntekt fra 2005 til 2007) (Nadim & Nielsen, 2009).

Innvandrerbakgrunn/landbakgrunn: I tillegg til utdanning og familieøkonomi fikk ungdommene spørsmål om foreldrenes fødeland. Totalt har 92,1 prosent (7 559 personer) minst en forelder født i Norge, mens 0,9 prosent (77 personer) har foreldre født i et vestlig land, 1,5 prosent (125 personer) har bakgrunn fra land i Øst-Europa og 4,1 prosent av ungdommene (333 personer) har ikke-vestlig bakgrunn (for alle disse gruppene er fars landbakgrunn lagt til grunn). For 1,4 prosent av ungdommene (128 personer) som har oppgitt å ha to utenlandskfødte foreldre, mangler vi opplysninger om begge foreldrenes opprinnelsesland. I de videre analysene sammenlignes ungdom som har to foreldre født utenfor Norge med ungdom som har minst én norskfødt forelder.

Foreldrekontroll: Spørreskjemaet inneholdt to utsagn om foreldrenes kontroll over barnas fritid; «foreldrene mine pleier å vite hvor jeg er og hva jeg gjør i fritida» og «foreldrene mine vet ganske godt hvem jeg er sammen med i fritida». Svaralternativene var «stemmer helt», «stemmer ganske godt», «stemmer omtrent», «stemmer ganske dårlig» og «stemmer ikke i det hele tatt». Det er videre laget et gjennomsnittsmål (0–4). En skåre i nærheten av 0 på dette samlemålet indikerer at foreldrene har god oversikt, mens verdien 4 indikerer det motsatte. Hele 31,5 prosent har verdien 0 på dette samlemålet, mens 0,7 prosent skårer 4. I analysene som omhandler pengespill sammenlignes de 12,8 prosentene med lavest grad av foreldrekontroll med resten av utvalget, mens for dataspill gjelder det samme for 6,0 prosent av guttene.

Konflikter med foreldre: For å måle konfliktnivå mellom ungdom og foreldre har vi inkludert spørsmålet «hvor ofte krangler du med foreldrene dine?». Følgende svaralternativer var oppgitt; «hver dag», «flere dager i uken», «en til fire ganger i måneden», «sjeldnere» og «aldri». I de videre analysene sammenlignes ungdom som krangler med foreldrene flere ganger i uken eller oftere med de som krangler sjeldnere enn dette eller aldri krangler med foreldrene. Totalt oppgir 19,8 prosent at de krangler med foreldrene minst flere ganger i uken.

Framtidige utdanningsplaner: For å få informasjon om framtidige utdanningsplaner inkluderte vi i spørreskjemaet et spørsmål om hvor lang utdanning ungdommene tror de vil ta. Svaralternativene var «utdanning på universitet eller høyskole», «allmenfaglig utdanning på videregående skole», «yrkesfaglig utdanning på videregående skole», «annet» og «vet ikke». I de

videre analyser ble elvene som tror de vil ta høyere utdanning (på universitet eller høyskole) sammenlignet med de øvrige. Spørsmålet er ikke stilt til elever på barneskolen.

Studieprogram: Elevene på videregående skole ble bedt om å oppgi hvilket studieprogram de følger. I de videre analysene har vi slått sammen elever som følger studieprogrammer som gir generell studiekompetanse (det vil si studiespesialisering, idrettsfag og musikk, dans og drama), og sammenligner disse med elever i yrkesforberedende studieprogrammer.

Skoleprestasjoner: Ungdommene ble bedt om å oppgi karakterene de fikk i norsk skriftlig (hovedmål), matematikk og engelsk ved siste karakteroppgjør. Både for ungdomsskolen og for videregående er karakterskalaen 1 til 6. For de videre analysene er det konstruert et gjennomsnittsmål av de tre karakterene. I analysene som omhandler pengespill sammenlignes de 11,9 prosentene i utvalget med den svakeste gjennomsnittskarakteren med resten, mens det for dataspill gjelder 7,8 prosent av guttene.

Lekser: I spørreskjemaet har vi spurt hvor mange timer den enkelte gjennomsnittlig bruker på lekser per dag. Svaralternativene var «gjør aldri eller nesten aldri lekser», «mindre enn ½ time», «½ time–1 time», «1–2 timer», «2–3 timer», «3–4 timer», «mer enn 4 timer». En andel på 10,5 prosent oppgir at de aldri eller nesten aldri gjør lekser, og i de videre analysene sammenlignes denne gruppen med de øvrige respondentene.

Skulking: Ugyldig fravær fra undervisningen omtales som regel som skulking. Dette ble dekket i spørreskjemaet av følgende spørsmål: «Hvor mange ganger har du skulket skolen en hel dag i løpet av det siste året (siste 12 måneder)?». Svaralternativene var «ingen ganger», «1 gang», «2–4 ganger», «5–10 ganger», «11–20 ganger» og «mer enn 20 ganger». Totalt oppgir et klart flertall på 67,4 prosent at de ikke har skulket skolen siste år, 14,5 prosent har skulket en gang, mens 18 prosent har skulket to ganger eller mer siste år. Ungdom som har skulket to ganger eller mer sammenlignes med resten av utvalget når vi ser skulking i sammenheng med bruk av pengespill og dataspill.

Konsentrasjonsvansker i skolen: Spørreskjemaet inkluderte fem spørsmål om konsentrasjonsvansker i skolen. De fem spørsmålene gikk på om eleven i løpet av skoleåret hadde drømt seg bort og tenkt på andre ting i timene, ikke gjort lekser, hatt så store problemer med å konsentrere seg at de ikke klarte å

følge undervisningen, sovet i timen, eller kommet for sent på skolen. Svaralternativene var «hver dag eller nesten hver dag», «noen ganger i uka», «en gang i uka», «sjeldnere» og «aldri». Samlet har 2,1 ikke hatt noen av de fem tegnene på konsentrasjonsvansker i løpet av det siste året, mens 0,2 prosent har hatt alle fem hver dag eller nesten hver dag. For analysene omhandlende pengespill sammenligner vi de 8,1 prosent med det høyeste nivået av konsentrasjonsvansker med resten av ungdommene, mens det tilsvarende tallet blant guttene i analysene om dataspill er 8,8 prosent. Analyser vi har gjennomført viser at spørsmålsbatteriet har god indre konsistens (som mål for indre konsistens beregnet vi Cronbachs alpha, som var 0,75, noe som anses som en tilstrekkelig høy verdi).

Ukentlige fritidsaktiviteter: I tillegg til skolen er ungdommenes fritid en viktig arena for personlig utvikling. Vi har derfor inkludert spørsmål om ulike fritidsaktiviteter i spørreskjemaet. Ungdommene ble bedt om å tenke tilbake på den siste uken (siste sju dager) og angi hvor mange ganger de hadde utført følgende 14 fritidsaktiviteter:

- Trent i idrettslag
- Besøkt helsestudio, treningscenter, squashesenter, drevet med aerobic eller lignende
- Trent på kampsport eller selvforsvar (boksing, karate, kick-boksing, eller lignende)
- Trimmet på egenhånd
- Vært i fritidsklubb
- Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater
- Hjulpet til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv)
- Vært sammen med venner hjemme hos seg, eller hos dem
- Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden
- Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)
- Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, på bensinstasjon eller lignende
- Drevet med dans, hip hop, breakdance, ballett, eller lignende
- Lest avis
- Lest i en bok (ikke skolebok)

I de videre analysene sammenlignes ungdom som har gjort de ulike aktivitetene minst to ganger i uken med resten. Spørsmålet er ikke stilt til elever på barneskolen.

Medlemskap i idrettslag: Ungdommene oppga i spørreskjemaet om de er, har vært, eller aldri har vært medlem, i et idrettslag. 49,9 prosent oppgir å være medlem, 40,2 prosent oppgir å ha vært medlem, mens bare 9,8 prosent oppgir å aldri ha vært medlem av et idrettslag.

Fysisk aktivitet: For å dekke ungdommens treningsvaner var det inkludert et spørsmål om hvor mange timer i uka de trener så mye at de blir andpustne eller svette. Her varierte de sju svaralternativene fra «ingen timer» til «mer enn 15 timer». En andel på 7,4 prosent oppga ingen ukentlige treningstimer, og denne gruppen sammenlignes i de senere analysene med resten av utvalget.

Kroppsmasseindeks (BMI): Ungdommene ble videre bedt om å oppgi hvor høye de var og hvor mye de veide. Disse opplysningene er brukt til å regne ut BMI (Vekt/høyde²). Vi sammenligner ungdom med en BMI som tilsier overvekt eller fedme (over 25), med de øvrige i utvalget som har en lavere BMI. Ungdom som har oppgitt høyde og vekt som resulterer i BMI under 15 eller over 60, er ekskludert fra analysene. Studier har vist at ungdoms selvrapporterte høyde og vekt overensstemmer svært godt med objektive mål på vekt og høyde. BMI basert på selvrapportert vekt og høyde ansees derfor som et pålitelig mål (Goodman m.fl., 2000).

Sosialt liv med jevnaldrende: Ungdommene ble bedt om å svare på hvem de vanligvis var sammen med når de var sammen med venner/kamerater. Svaralternativene var «en eller to faste», «en eller to faste som ofte er med i en gjeng av ungdommer», «en gjeng som holder sammen», «nokså tilfeldig hvem jeg treffer på», «er ikke så ofte sammen med jevnaldrende» og «annet». I de følgende analysene er ungdom som har krysset av for at det er nokså tilfeldig hvem de treffer, at de ikke så ofte er sammen med jevnaldrende eller annet samlet i en gruppe. Ungdom i denne gruppen sammenlignes med ungdom som oppgir faste vennskskapsrelasjoner (en til to faste eller en gjeng) til jevnaldrende.

Mobbing: Spørreskjemaet måler mobbing ved følgende formulering: «Har du i løpet av dette året blitt frosset ut, plaget eller ertet av medelever på

skolen eller på skoleveien?». Svaralternativene er «hver dag eller nesten hver dag», «noen ganger i uka», «en gang i uka», «sjeldnere» og «aldri». En andel på 5,6 prosent oppgir at de mobbes minst ukentlig, og i analysene kontrasteres denne gruppen med resten av utvalget.

Sosialt liv på nettet: Ungdommene ble spurt om hvor ofte de bruker PC til å ...

- ...skrive eller lese e-post
- ...chatte med andre via internett (MSN og lignende)
- ...snakke med andre via internett (Skype og lignende)
- ...være inne på sosiale medier (Facebook, Twitter, Nettby eller lignende).

Svaralternativene er «aldri eller nesten aldri», «1–3 dager per måned», «en dag i uken», «flere dager i uken» og «daglig eller nesten daglig». Underveis sammenlignes ungdom som utfører slike aktiviteter daglig eller nesten daglig med resten av utvalget.

Kontakt med jevnaldrende gjennom internett: En viktig problemstilling er hvorvidt dataspill kan skape nye vennerelasjoner gjennom internett. Et lite batteri av spørsmål forsøker å belyse dette temaet. Ungdommene ble spurt om personer de har kontakt med via internett var venner de treffer jevnlig utenom internett, venner/bekjente de kun treffer over internett, og om det er ukjente de har kommet i kontakt med via internett. Svaralternativene er «aldri», «noen ganger», «ofte» og «alltid». Ungdom som svarer «ofte» eller «alltid» på disse spørsmålene er sammenlignet med resten. Spørsmålene er ikke stilt i barneskolen.

Rusmiddelbruk: Ungdommene ble spurt om de i løpet av det siste året hadde «drukket så mye at du har følt deg tydelig beruset», og om de hadde «brukt hasj eller marihuana». Det ble gitt seks svaralternativer: «0 ganger», «1 gang», «2–5 ganger», «6–10 ganger», «10–50 ganger» eller «over 50 ganger». I analysene blir de som har utført disse handlingene kontrastert mot de som ikke har utført handlingene.

I tillegg er det i undersøkelsen også inkludert et spørsmål om årlig drikkefrekvens, hvor ungdom som oppgir å drikke ukentlig eller oftere sammenlignes med resten av utvalget. Tilsvarende sammenlignes også

ungdom som oppgir at de røyker med resten. I analysene som omhandler rusmiddelbruk ble analysene gjennomført separat for ungdomsskole og videregående skole, da det er grunn til å anta at bruken av rusmidler henger sterkt sammen med alder. Barneskoleelevene er ikke med i analysene.

Normbrudd og kriminalitet: I spørreskjemaet var det inkludert flere spørsmål om normbrytende handlinger. Tilsvarende spørsmål er brukt i flere tidligere ungdomsundersøkelser ved NOVA (se Storvoll, 2004). Spørsmålene ble konstruert til å ligge tett opp til kriteriene for atferdsvansker fra det amerikanske diagnosesystemet DSM (American Psychiatric Association, 1987, 2000). Fra batteriet om normbrytende atferd har vi sett spesielt på de som har utført følgende handlinger minst én gang det siste året:

- Tatt saker til en verdi av mindre enn 500 kroner fra butikk eller kiosk uten å betale
- Med vilje ødelagt eller knust vindusruter, busseter, telefonkiosker, postkasser og lignende
- Lurt deg fra å betale på kino, buss, tog eller lignende
- Vært borte en hel natt uten at foreldrene dine visste hvor du var, eller hvor du sa at du var et annet sted enn du var i virkeligheten
- Stjålet noe til en verdi av mer enn tusen kroner
- Gjort hærverk eller skade for mer enn tusen kroner
- Brutt deg inn for å stjele noe
- Slått eller truet med å slå noen.

Det er videre laget et samlemål for deltakelse i denne typen normbrudd, hvor deltakelse i hver av aktivitetene øker verdien på målet med 1. Samlemålet varierer derfor mellom 0 og 8. Totalt får 39 ungdommer (0,5 prosent) høyeste skåre, mens over halvparten (52,1 prosent) ikke har utført noen av handlingene. I analysene omhandlende pengespill kontrasteres de 10,9 prosentene med flest tegn på atferdsvansker med resten av utvalget, mens det i analysene av dataspill er de 8,2 prosentene av gutter med mest atferdsvansker som sammenlignes med resten.

Impulsivitet: En skala for å måle impulsivitet utviklet av Colder og Stice (1998), er inkludert i spørreskjemaet. Målet består av følgende sju utsagn:

- Jeg tenker alltid nøye gjennom ting før jeg bestemmer meg.
- Jeg prøver alltid å være godt forberedt før jeg begynner å jobbe med noe.
- Når jeg har det morsomt er jeg ikke bekymret for konsekvensene.
- Jeg er en forsiktig person.
- Jeg gjør nesten aldri noe uforsvarlig.
- Jeg liker å ta sjanser på ting som ikke er sikkert, sånn som pengespill.

Ungdommene ble bedt om å krysse av på hvorvidt de oppfatter utsagnene som «helt riktig», «stort sett riktig», «stort sett feil» eller «helt feil». Ett av utsagnene omhandlet pengespill. Siden dette utsagnet kan være knyttet til frekvens av pengespill, ble spørsmålet ekskludert fra skalaen. De andre seks utsagnene ble brukt til å lage en gjennomsnittsskåre med verdier fra 0 til 3, hvor lav skåre indikerer lav grad av impulsivitet. I analysene av pengespill er ungdom som befinner seg blant de 10,8 prosentene som har den høyest skåren på dette samlemålet definert som å kjennetegnes av høy grad av impulsivitet, og disse kontrasteres mot resten av utvalget. I analysene av dataspill gjelder dette 12,4 prosent av guttene. En amerikansk studie har vist at skalaen har tilfredsstillende intern konsistens og test-retest-reliabilitet. Videre viste studien at skalaen korrelerte høyt med andre mål på impulsivitet (Colder & Stice, 1998). Spørsmålene ble ikke stilt til elever i barneskolen.

Depressivt stemningsleie: Vi har målt symptomer på depressivitet ved hjelp av en forkortet versjon av instrumentet «Hopkins Symptom Checklist» (SCL), utviklet av Kandel og Davies (1982). Elevene oppga i hvilken grad de var plaget av følgende sinnstilstander sist uke:

- Følt at alt er et slit.
- Har hatt søvnproblemer.
- Følt seg ulykkelig, trist eller deprimert.
- Følt håpløshet med tanke på framtida.
- Følt seg stiv og anspent.
- Bekymret seg for mye om ting.

På bakgrunn av ungdommenes svar er det laget et gjennomsnittsmål for depressivt stemningsleie som varierer mellom 0 (ingen symptomer på depresjon) til 3. Tidligere forskning har vist at spørsmålsbatteriet har god intern konsistens (Wichstrøm, 1999). Videre har studier av lignende kortversjoner av skalaer som kartlegger symptomer på angst og depresjon, vist at de måler slike symptomer nesten like godt som lengre spørreskjemabatterier (Strand m.fl., 2003; Tambs & Moum, 1993). I de følgende analysene i tilknytning til pengespill er ungdom som befinner seg blant de 10,6 prosentene som har den høyeste skåren på dette samlemålet sammenlignet med de øvrige, mens det i analysene om dataspilling gjelder 9,5 prosent av guttene.

Ensomhet: I spørreskjemaet inkluderte vi en forkortet versjon av «UCLA loneliness scale» (Russel m.fl., 1980). Skalaen består av fem spørsmål som måler følelsesmessige aspekter i forholdet mellom oppnådd sosial kontakt og ønsket sosial kontakt (Shaver & Brennan, 1991):

- Jeg føler meg på bølgelengde med folk rundt meg.
- Jeg kan finne noen å være sammen med hvis jeg ønsker det.
- Jeg har følelsen av at ingen kjenner meg særlig godt.
- Jeg synes at folk er rundt meg, men ikke sammen med meg.
- Jeg føler meg ensom.

Svaralternativene er «aldri», «sjelden», «av og til» og «ofte». På bakgrunn av ungdommenes svar er det laget et gjennomsnittsmål som går fra 0 til 3, der en høy skåre uttrykker en sterk følelse av å være ensom. Studier har vist at ensomhetsskalaen har god reliabilitet og validitet, og at den forkortede versjonen som blir brukt i vår undersøkelse korrelerer sterkt med den lengre versjonen (Franzoi & Davis, 1985; Russel m.fl., 1980). I de videre analysene omhandlende pengespill, sammenlignes ungdom som befinner seg blant de 11,5 prosentene som har den høyeste skåren på dette samlemålet med de øvrige. I analysene av dataspill gjelder det samme 10,6 prosent av guttene. Spørsmålene om ensomhet er stilt utelukkende til ungdom på videregående skole.

Selvfølelse: For å måle generell selvfølelse ble delskalaen Global Self-Worth fra Harter's Self-Perception Profile for Adolescents inkludert i

spørreskjemaet (Harter, 1988; Wichstrøm, 1995). Skalaen består av fem utsagn som måler ungdommenes generelle selvtillit og selvfølelse:

- Jeg er ofte skuffet over meg selv.
- Jeg liker ikke den måten jeg lever livet mitt på.
- Jeg er stort sett fornøyd med meg selv.
- Jeg liker meg selv slik jeg er.
- Jeg er svært fornøyd med hvordan jeg er.

Svarkategoriene er «stemmer svært godt», «stemmer nokså godt», «stemmer nokså dårlig» og «stemmer svært dårlig». Vi lagde et gjennomsnittsmål av de fem spørsmålene hvor en høy skåre uttrykker lav selvfølelse. Studier av både den engelske og den norske versjonen av skalaen har vist at den har god reliabilitet og god begrepsvaliditet når den anvendes blant ungdom (Harter, 1988; Wichstrøm, 1995). I de videre analysene av pengespill sammenlignes ungdom som befinner seg blant de 8,5 prosentene med lavest selvfølelse med de øvrige, mens den tilsvarende andelen for gutter i dataspillanalysene er 8,2 prosent.

3 Pengespill

Til tross for at de fleste typer pengespill har 18-årsgrense, er det godt dokumentert at mindreårige likevel spiller om penger (Hansen & Rossow, 2010; Molde m.fl., 2009; Rossow & Hansen, 2003). I løpet av de siste seks årene har Regjeringen utarbeidet to handlingsplaner mot spilleavhengighet, og en av målsetningene i begge handlingsplanene har vært å forebygge og redusere spilleproblemer blant barn og unge (Kultur- og Kirkedepartementet, 2005, 2009). Forbudet mot seddelinntak på alle spilleautomater i 2006, og fjerningen av alle spilleautomater i 2007, har vært de viktigste tiltakene for å oppnå handlingsplanenes målsetninger. Det norske spillemarkedet har med andre ord gjennomgått flere strukturelle endringer siden den forrige nasjonale kartleggingen av pengespillatferd blant barn og unge i 2002.

I dette kapittelet ser vi nærmere på omfanget av pengespill blant norske ungdommer. Spørreskjemaet som ble benyttet i denne undersøkelsen inkluderte en rekke spørsmål utarbeidet for å kartlegge bruk av pengespill. I tillegg til å se på bruksfrekvens når det kommer til pengespill vil vi også se nærmere på problematisk bruk av slike spill, da gjennom bruk av to ulike instrumenter for måling av spilleavhengighet. Sammenhengen mellom symptomer på spilleavhengighet, spillefrekvens og hvilken type spill det spilles på, vil også bli gjort rede for. I tillegg vil vi se nærmere på sammenhengen mellom pengespillatferd og sosiale nettverk, ungdoms bevissthet om reklame for ulike typer pengespill og bruk av spill som inkluderer dummypenger (falske penger uten egentlig verdi).

Der det er mulig sammenligner vi resultatene fra denne undersøkelsen med en undersøkelse om ungdoms spillvaner fra 2002 (Rossow & Hansen, 2003).

Omfang og hyppighet av pengespill blant ungdom

Under dette punktet ser vi nærmere på hvilke spill ungdom bruker når de spiller om penger, og hvor ofte de eventuelt spiller. I spørreskjemaet er det listet opp 13 ulike typer pengespill. I tillegg er det også inkludert en åpen kategori som dekker andre pengespill som ikke spesifikt er nevnt.

Tabell 3.1 presenterer andelen som har spilt de ulike spillene flere ganger i uka, én gang i uka, flere ganger i måneden, mindre enn én gang per måned og andelen som ikke har spilt det aktuelle spillet siste år. Vi viser også totaltall for alle typer spill som ikke spilles på nett (da kun for de som ikke har spilt nettspill) og andel som har spilt nettspill totalt (dette inkluderer også de som både har spilt nettspill og andre spill).

Tabell 3.1: Andel som har spilt ulike pengespill siste år. Prosent.

	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	< 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
Skrapelodd (N=7133)	0,8	1,7	4,8	49,5	43,2
Poker (bordpoker med penger) (N=7097)	0,6	0,9	2,0	8,6	87,9
Spilleautomater i utlandet (N=7093)	0,5	0,2	0,5	9,5	89,3
Lotto, Keno, Extra, Joker (N=7098)	0,5	1,0	0,8	6,5	91,3
Odds/tippespill via kommisjonær (N=7093)	0,7	1,2	1,5	4,7	91,9
Bingo/bingoautomater (N=7088)	0,3	0,3	0,5	4,8	94,1
Spilleautomater i kiosker o.l. (Multix) (N=7085)	0,3	0,3	0,4	4,7	94,3
Hesteveddeløp (N=7080)	0,3	0,2	0,3	1,6	97,6
Andre pengespill (N=6982)	0,8	0,3	0,7	3,9	94,3
<i>Spilt pengespill, men ikke via nett (N=7161)</i>	<i>2,5</i>	<i>3,5</i>	<i>7,5</i>	<i>50,3</i>	<i>36,1</i>
Poker via Internett (N=7095)	1,0	0,5	0,9	2,7	94,9
Oddsspill via Internett (N=7094)	0,4	0,3	0,4	1,3	97,5
Kasinospill via Internett (N=7086)	0,4	0,2	0,1	1,4	97,9
Spilleautomater via Internett (N=7091)	0,3	0,2	0,2	0,9	98,4
Bingo via Internett (N=7090)	0,3	0,2	0,1	0,9	98,5
<i>Nettspill totalt (N=7114)</i>	<i>1,4</i>	<i>0,7</i>	<i>1,1</i>	<i>3,9</i>	<i>92,9</i>
<i>Pengespill totalt (N=7223)</i>	<i>3,0</i>	<i>3,5</i>	<i>7,8</i>	<i>50,0</i>	<i>35,7</i>

Blant elever i ungdomsskolen og i videregående skole har 64,3 prosent deltatt i en eller annen form for pengespill det siste året. Dette til tross: Pengespill er i liten grad en hyppig forekommende aktivitet blant norsk ungdom. Det

mest vanlige er å spille ulike varianter av skrapelodd, 56,8 prosent oppgir å ha spilt slike minst én gang siste år. Kun 2,5 prosent oppgir imidlertid at de spiller skrapelodd ukentlig eller oftere. De nest vanligste spillkategoriene er bordpoker og spilleautomater i utlandet. Totalt har 12,1 prosent spilt bordpoker siste år, mens 10,7 prosent har spilt på spilleautomater utenfor Norge. Videre har ni prosent spilt tradisjonelle spill av typen Lotto, Keno, Extra eller Joker, mens 8,1 prosent har deltatt i odds og tippespill via kommisjonær. Omtrent seks prosent oppgir å ha spilt på spilleautomater og bingo/bingoautomater. De fleste har imidlertid gjort det sjeldnere enn månedlig. Minst vanlig blant pengespill som ikke foregår over nett er hesteveddeløp (2,4 prosent).

Per i dag har Oddsen, bingo/bingoautomater, spilleautomater i kiosker og hesteveddeløp, 18-års aldersgrense. Tilsvarende krever også de ulike nettspillene at spilleren er over 18 år. Det er mulig at denne aldersgrensen til en viss grad har betydning for spillefrekvensen på de ulike spillene. Spill med 18-årsgrense er også mer lavprevalente, selv om det å spille Oddsen hos kommisjonær skiller seg noe ut. Skrapelodd har ingen aldersgrense, og er også det spillet flest unge har spilt. Det er en mulighet for at noe av spilleaktiviteten blant de mindreårige foregår sammen med foresatte. Samtidig er det rimelig å anta at ungdommene finner måter å omgå 18-årsgrensen på, som for eksempel ved å få eldre venner til å hjelpe seg, ved å låne betalingskort eller spillekort, eller ta i bruk alternative betalingsmidler tilgjengelige for mindreårige, som for eksempel PayPal.

Samlet er pengespill over nett langt mindre vanlig enn spillene som ikke er nettbasert. Dette skyldes den høye forekomsten av spill på skrapelodd som trekker opp gjennomsnittet. Ser vi bort fra dette, er nettbaserte spill mer vanlig enn tradisjonelle spill. Totalt har 5,1 prosent krysset av for at de minst en gang har spilt nettpoker siste år, mens 2,5 og 2,1 prosent har spilt henholdsvis odds- og kasinospill over nett. Minst vanlig er spilleautomater og bingo over nett. Kun 1,5 prosent i utvalget har gjort dette siste år.

Relativt mange (5,7 prosent) oppgir å ha spilt «andre pengespill». En mulighet for å forklare dette er at kategorien oppfattes som å inkludere såkalte gråsonespill. Dette dreier seg om spill som i utgangspunktet ikke er typiske pengespill, men som likevel involverer betaling. Eksempler på dette

kan være Habbo Hotel eller goSupermodel. En annen mulighet er at den relativt høye prosentandelen skyldes doble avkryssninger, hvor ungdom har rapportert både det spesifikke spillet de har spilt og bruk av samme type spill under «andre pengespill».

Samlet gjenspeiler resultatet i tabell 3.1 det faktum at mindreårige har begrenset adgang til de fleste typer pengespill i Norge. Skrapelodd er derimot lett tilgjengelig og selges i alle dagligvareforretninger, kiosker og bensinstasjoner. Bordpoker blant venner og spilleautomater i utlandet er andre spilleformer som ikke påvirkes av reguleringer i det norske spillmarkedet forøvrig. Som vist er det også disse spillene flest ungdom har erfaring med. Dette er i tråd med annen forskning som viser en klar sammenheng mellom tilgjengelighet og bruk (Delfabbro m.fl., 2005; Delfabbro & Trupp, 2003).

Endring fra 2002 til 2010

Enkelte av spillene vi har samlet inn data om ble også kartlagt i Ung i Norge 2002, før endringene i spilleautomatmarkedet var implementert (Rossow & Hansen, 2003). Utvalget i de to undersøkelsene er imidlertid ikke helt like. Ung i Norge 2002 ble gjennomført blant elever på 8. til 10. trinn på ungdomsskolen, samt 1. til 3. trinn på videregående skole. Vår undersøkelse har ikke med 3. trinn i videregående skole. Datasettet fra 2002 er derfor analysert uten dette trinnet. Vi har videre ekskludert barneskoleelevene fra analysene av dataene fra 2010. Tabell 3.2 viser resultatene fra analysen.

Den mest iøynefallende endringen fra 2002 og 2010 gjelder automatspill. I 2002 hadde godt over halvparten av all norsk ungdom spilt på spilleautomater siste år, og 13,9 prosent hadde gjort det ukentlig eller oftere (Rossow & Hansen, 2003). Til sammenligning er det totalt kun 13,4 prosent som har spilt på automater i 2010. Andelen som har spilt skrapelodd er ganske lik i 2002 og 2010. Vel 2,5 prosent på begge tidspunkt oppgir at de spiller ukentlig eller oftere. Andelen som *ikke* har spilt slike spill er riktignok ti prosentpoeng lavere i 2010 (43,3 prosent) enn i 2002. For hesteveddeløp ser vi en tydelig nedgang. Mens 7,8 prosent av ungdommene hadde spilt på veddeløp i 2002 er den tilsvarende andelen 2,6 prosent i 2010. Dette kan muligens ha sammenheng med at det ble innført 18-årsgrense på Norsk Rikstoto sine spill i 2007.

Tabell 3.2: Andel som har spilt ulike pengespill i 2010 sammenlignet med 2002. Prosent.

	År	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	< 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
<i>Skrapelodd (N=9555)</i>	2002	1,0	1,6	3,7	40,4	53,3
Skrapelodd (for eksempel Flaxlodd) (N=7124)	2010	0,9	1,7	4,8	49,3	43,3
<i>Veddeløp (N=9470)</i>	2002	0,8	0,8	1,0	5,2	92,2
Hesteveddeløp (for eksempel V75, V65, Lyntoto fra Norsk Rikstoto) (N=7071)	2010	0,3	0,3	0,3	1,7	97,5
<i>Spilleautomat (med pengepremie) (N=9674)</i>	2002	7,1	6,8	8,0	35,4	42,7
Spilleautomater i kiosker og lignende (Multix fra Norsk Tipping) (N=7076)	2010	0,3	0,3	0,4	4,7	94,3
Spilleautomater i utlandet (for eksempel danskebåten) (N=7084)	2010	0,5	0,2	0,5	9,5	89,2
Spilleautomater via Internett (N=7082)	2010	0,3	0,2	0,2	1,0	98,3
Totalt spilleautomater (N=7079)	2010	0,6	0,3	0,8	11,7	86,6

Oppsummert tyder sammenligningen av ungdoms spillaktivitet i 2002 og 2010 på en nedgang i bruk av pengespill blant ungdom. Mens 64,3 prosent i vår undersøkelse har spilt om penger siste år, oppga hele 78,5 prosent at de hadde deltatt i pengespill i 2002 (Rossow & Hansen, 2003). Nedgangen kan sannsynligvis tilskrives reguleringen av spilleautomatmarkedet som ble gjennomført i perioden fra 2006 til 2007. Da datainnsamlingen til Ung i Norge 2002 ble gjennomført var det 15.000 spilleautomater lett tilgjengelig i matbutikker, kjøpesentere og i kiosker. Våren 2010 hadde alle disse vært borte i nærmere tre år. Analysene viser i tråd med dette at nedgangen i ungdoms bruk av pengespill særlig gjelder spilleautomater. Det er lite som tyder på at spillaktiviteten har forskjøvet seg til andre spill etter at spilleautomatene ble fjernet fra markedet. Samtidig er det verdt å merke seg at sammensetningen av spilltilbud også er endret i denne perioden. Det er ikke færre spill tilgjengelig i dag, sammenlignet med for åtte år siden. Utviklingen av internettbaserte spill gjør at tilbudet snarere er bredere nå enn i 2002.

De viktigste endringene fra 2002 til dagens spillemarked er for det første at en del av pengespillene ikke lenger er tillatt for mindreårige, for det andre at spillene i større grad er fjernet fra det offentlige rom (og inn i ungdommenes hjem via nettet), og for det tredje at tilbudet av internettbaserte spill har økt kraftig og blitt lettere tilgjengelig. Det ser likevel ut til at norske barn og unge spiller mindre med dagens spilltilbud enn det de gjorde i 2002, da spilleautomater var lett tilgjengelige.

Pokerspill – bordpoker og nettpoker

Poker er ikke tillatt som pengespill i Norge i noen form. Likevel har det vært økende interesse for pokerspill blant ungdom. Poker er lett tilgjengelig, både via internett og som kortspill blant venner. Vi antar at det er flere grunner til at pokerspill er gjenstand for interesse. Det ene er at antall nettsteder der man kan spille poker har økt, markedsføringen av disse spillene er utbredt på TV-kanaler som sender fra utlandet, og fremtredende unge idrettsutøvere har frontet pokerspill som en spennende og attraktiv aktivitet. I vår undersøkelse skiller vi mellom bordpoker – det vil si pokerspill som foregår ansikt til ansikt – og nettpoker. Totalt oppgir 12,1 prosent av elever i ungdomsskolen og videregående skole at de har spilt bordpoker, mens 5,1 prosent har spilt poker via internett. En analyse av sammenhengen mellom bordpoker og nettpoker viser at dette er overlappende spill på den måten at unge som spiller bordpoker også spiller nettpoker og vice versa. Hele 66,4 prosent av de som har spilt nettpoker har også spilt bordpoker, mens bare 9,2 prosent av de som ikke har spilt nettpoker har spilt bordpoker. Vi kan med våre data ikke slå fast hvorvidt bordpokerspill er en rekrutteringsarena for senere nettspill, men vi kan konstantere at det er en overlapp mellom disse spillene. Overlappen er særlig betydelig når vi ser på andelen nettpokerspillere som også spiller bordpoker.

Pengespillatferd i forhold til kjønn og alder

Både norske og internasjonale studier av ungdoms pengespillvaner har vist at gutter spiller mer og oftere enn jenter (Griffiths m.fl., 2004; Rossow & Hansen, 2003). Tabell 3.3 viser andelen unge som har spilt ulike pengespill minst én gang siste år etter kjønn.

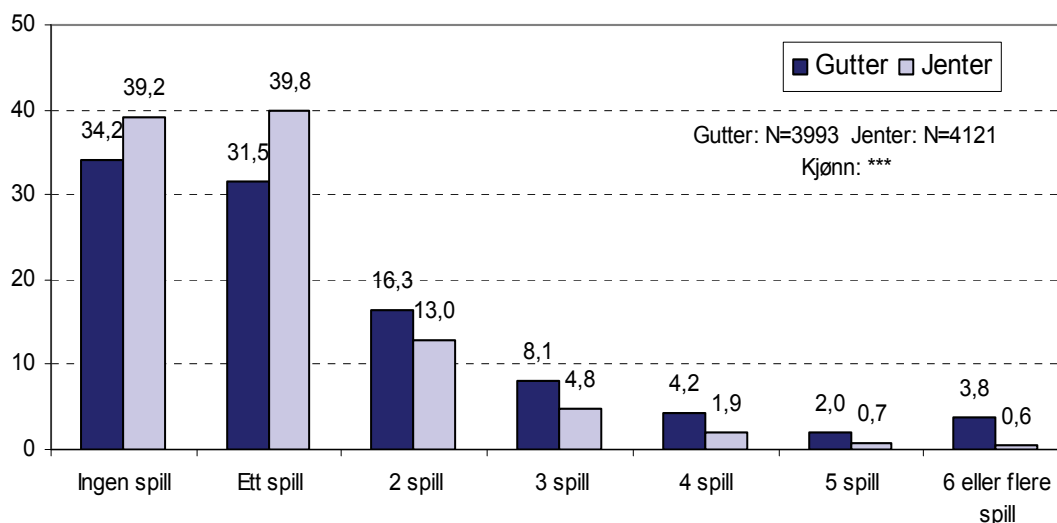
Tabell 3.3: Andel som har spilt ulike pengespill minst én gang det siste året etter kjønn.

	Gutter	N	Jenter	N	Sig.
Skrapelodd	57,3	3479	56,2	3614	ns
Poker (bordpoker med penger)	19,6	3442	5,0	3611	***
Spilleautomater i utlandet	12,9	3444	8,6	3600	***
Lotto, Keno, Extra, Joker	11,2	3388	6,9	3555	***
Odds/ tippespill via kommisjonær	13,9	3435	2,4	3605	***
Bingo/bingoautomater	4,8	3444	7,0	3606	***
Spilleautomater i kiosker o.l. (Multix)	7,2	3442	4,3	3603	***
Hesteveddeløp	3,5	3453	1,5	3605	***
Andre pengespill	7,9	3446	3,5	3603	***
<i>Spilt pengespill, men ikke på nett</i>	<i>66,5</i>	<i>3491</i>	<i>61,3</i>	<i>3628</i>	<i>***</i>
Poker via Internett	8,9	3448	1,8	3608	***
Oddsspill via Internett	4,4	3448	0,8	3604	***
Kasinospill via Internett	3,5	3448	1,0	3606	***
Spilleautomater via Internett	2,8	3445	0,7	3608	***
Bingo via Internett	2,0	3445	1,2	3603	*
<i>Nettspill totalt</i>	<i>11,2</i>	<i>3458</i>	<i>3,2</i>	<i>3615</i>	<i>***</i>
<i>Pengespill totalt</i>	<i>67,1</i>	<i>3491</i>	<i>61,6</i>	<i>3628</i>	<i>***</i>

Det er ingen signifikant kjønnsforskjell i andelen som har spilt skrapelodd. I alt har 57,3 prosent av guttene og 56,2 prosent av jentene spilt skrapelodd minst én gang. Videre skiller bingo/bingoautomater seg fra resten av spillkategoriene ved at andelen som har spilt er høyere blant jenter enn gutter, mens i alle de øvrige spillkategoriene spiller gutter mer enn jenter. Eksempelvis har 19,6 prosent av guttene spilt bordpoker siste år, mot bare 5,0 prosent av jentene. Guttene er også nesten alene om å spille på odds eller tippespill via kommisjonær, hesteveddeløp, oddsspill via internett, og internettbaserte spilleautomater. Det er også klart flere gutter som spiller poker og ulike kasinospill via internett.

En annen måte å undersøke kjønnsforskjeller på, er å se nærmere på hvorvidt gutter spiller flere typer spill enn jenter. Figur 3.1 viser andelen som har spilt ulike antall spill i løpet av det siste året.

Figur 3.1: Andel som har spilt 0, 1, 2, 3, 4, 5 og 6 eller flere typer pengespill etter kjønn. Prosent.



Vi ser her at 39,2 prosent av jentene og 34,2 prosent av guttene ikke har brukt penger på pengespill siste år. Figuren viser videre at over halvparten av jentene som har spilt, kun har spilt én type spill, og for de fleste gjelder dette skrapelodd. Flertallet av guttene som har spilt pengespill har derimot spilt flere typer spill. En av de største kjønnsforskjellene finner vi i andelen som har spilt seks ulike spill eller mer i løpet av det siste året. Dette gjelder 3,8 prosent av guttene mot bare 0,6 prosent av jentene. Dette resultatet er i tråd med tidligere norsk forskning (Hansen & Rossow, 2008; Molde m.fl., 2009; Rossow & Hansen, 2003) og internasjonale funn (Ellenbogen m.fl., 2007).

Både norsk og internasjonal forskning har tidligere vist at mindreårige spiller til tross for aldersrestriksjoner (Griffiths, 1995; Hansen & Rossow, 2008; Olason m.fl., 2010; Olason m.fl., 2006; Volberg m.fl., 2010). Tabell 3.4 nedenfor viser andelen som har spilt ulike typer pengespill etter alder.

Tabell 3.4: Andel som har spilt ulike pengespill det siste året etter alder. Prosent.

	13 år N=1270	14 år N=1277	15 år N=1279	16 år N=1457	17 år N=1484	Sig.
Skrapelodd	56,8	57,9	59,3	55,3	55,5	ns
Poker (bordpoker med penger)	7,0	7,8	11,7	13,5	17,3	***
Spilleautomater i utlandet	8,9	11,7	13,6	11,4	8,7	***
Lotto, Keno, Extra, Joker	8,0	7,6	7,8	8,6	9,9	***
Odds/ tippespill via kommisjonær	6,7	6,3	5,6	9,6	10,3	***
Bingo/bingoautomater	6,5	5,7	4,6	6,1	5,7	ns
Spilleautomater i kiosker o.l. (Multix)	5,7	5,0	6,5	6,1	5,1	ns
Hesteveddeløp	2,2	1,8	1,9	2,6	2,8	*
Andre pengespill	7,9	4,5	6,5	4,5	5,3	***
Poker via Internett	3,9	3,5	3,9	5,4	7,6	***
Oddsspill via Internett	1,8	1,3	1,4	3,4	3,5	***
Kasinospill via Internett	1,8	1,4	2,0	2,5	2,6	ns
Spilleautomater via Internett	1,4	0,9	1,4	2,2	2,0	ns
Bingo via Internett	1,7	0,7	1,5	1,4	1,9	ns

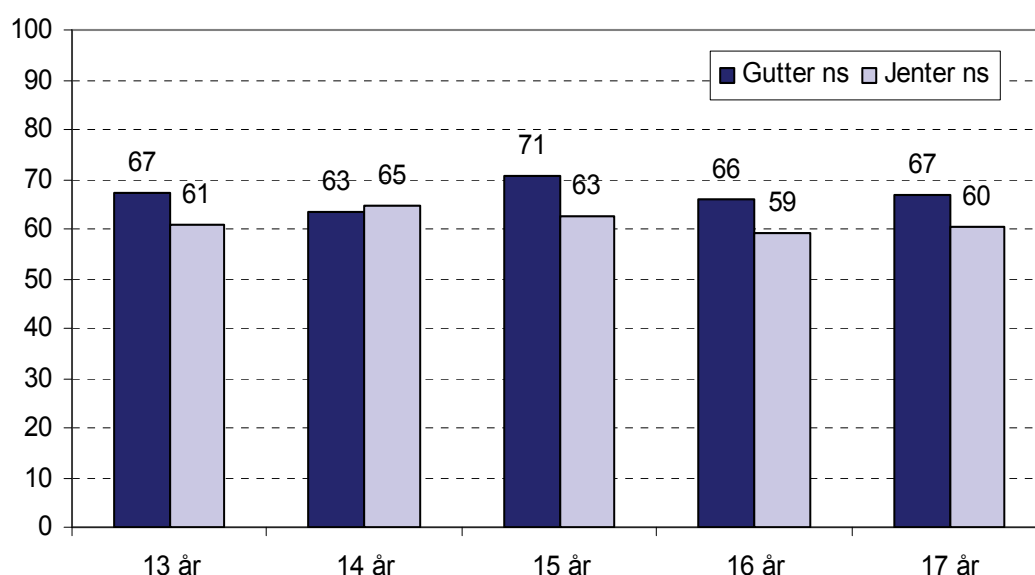
For flere av spillene stiger andelen som har spilt med alder. Dette gjelder særlig bordpoker og pokerspill på nett. Også når det gjelder odds/tippespill (hos kommisjonær og på nett), hesteveddeløp og spill av typen Lotto, Keno, Extra og Joker, er andelen som har spilt høyest blant de eldste. For skrapelodd, bingo/bingoautomater og spilleautomater viser tabellen ingen tilsvarende tendens.

I kategorien andre spill, er det flest blant 13-åringene som har krysset av. Respondentene ble også bedt om spesifisere hvilke spill det her var snakk om. En gjennomgang av disse svarene viser at elevene i stor grad også har inkludert de nevnte gråsonespillene som Habbo Hotel og goSupermodel, der penger ikke er direkte involvert. Dette kan tyde på at en del av de yngste respondentene ikke har skilt mellom rene pengespill og andre spill når de svarte på dette spørsmålet.

Figur 3.2 viser at den samlede andelen ungdom som har brukt penger på pengespill det siste året varierer lite med alder og kjønn. Selv om andelen som har spilt pengespill i flere av spillkategoriene er høyest blant de eldste, betyr det ikke nødvendigvis at et større antall ungdom spiller i de eldste aldersgruppene. Det er også mulig at andelen som spiller er relativt stabil, men at de som spiller gjerne spiller flere typer spill. For jenter varierer

andelen som har spilt pengespill sist år mellom 59 og 65 prosent, mens spennet går fra 63 til 71 prosent blant guttene. Verken for gutter eller jenter er det flest spillere blant de eldste. Om vi ekskluderer skrapelodd fra denne oversikten synker forekomsten av pengespill betraktelig. Andelen som har spilt minst ett pengespill synker til i underkant av 30 prosent blant 13-åringene, mens 36 prosent av 17-åringene har spilt minst ett pengespill som ikke er skrapelodd. Forholdet mellom andelen som spiller i de ulike aldersgruppene er imidlertid omtrent likt.

Figur 3.2: Andel som har spilt minst ett pengespill siste år etter alder og kjønn. Prosent.

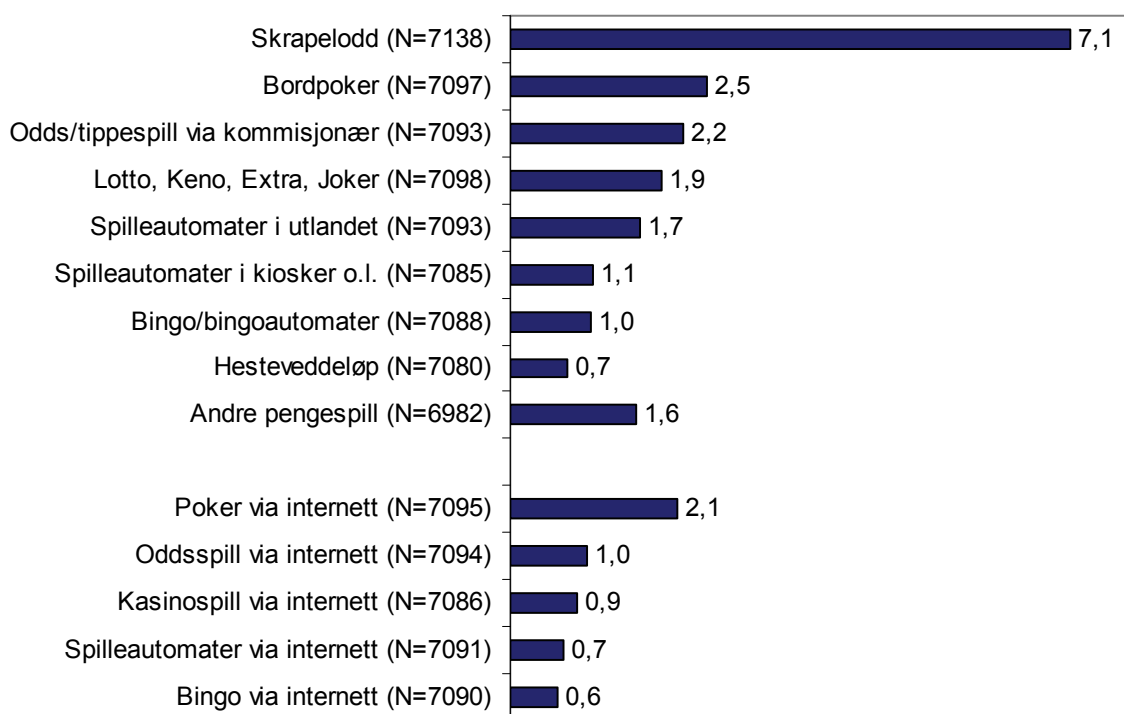


N: Gutter: 13 år: 608, 14 år: 618, 15 år: 577, 16 år: 738, 17 år: 755.
 N: Jenter: 13 år: 662, 14 år: 656, 15 år: 698, 16 år: 721, 17 år: 723.

Pengespillfrekvens – kontinuerlig mål

En annen måte å beskrive omfanget av pengespill på er å beregne spillhyppigheten i løpet av et år. I rapporten om pengespill basert på data fra Ung i Norge 2002 ble det laget et semikontinuerlig mål for hvor mange ganger ungdom spiller i løpet av et år (Rossow & Hansen, 2003). En beskrivelse av dette målet finnes på i metodekapittelet. Figur 3.3 viser gjennomsnittlig antall ganger ungdom har spilt ulike pengespill sist år.

Figur 3.3: Beregnet antall ganger ungdom har spilt ulike pengespill siste år. Gjennomsnitt.



Ikke uventet viser også denne beregningsmåten at det er vanligst å spille skrapelodd. I snitt spiller de unge skrapelodd 7,1 ganger per år. Tradisjonell bordpoker spilles i snitt 2,5 ganger per år, mens poker via internett spilles 2,1 ganger. Minst vanlig er det å spille på ulike typer spilleautomater, bingo/bingoautomater, hesteveddeløp og andre nettspill enn poker.

Vi har videre slått sammen målene for hver spillkategori til et samlemaal på hvor ofte ungdom spiller. Samlemålet viser at unge i gjennomsnitt spiller 20 ganger per år på ulike former for pengespill. Det er i prinsippet mulig at ungdom spiller flere ganger i løpet av en dag. For å hindre at de som spiller mange spill relativt ofte trekker gjennomsnittstallet for mye opp, har alle respondenter som samlet spiller mer enn 365 ganger fått verdien 365 (dette gjelder 68 ungdommer)⁸. Dette er et betydelig lavere gjennomsnittstall enn anslaget fra 2002-undersøkelsen, som konkluderte med at norsk ungdom gjennomsnittlig spilte 48 ganger per år (Rossow & Hansen, 2003). Det er

⁸ Når vi lar ungdom som har spilt mer enn 365 ganger stå med sin opprinnelige verdi, blir gjennomsnittstallet 25.

imidlertid verdt å merke seg at spørsmålsbatteriene som er brukt er litt ulike i de to undersøkelsene.

I den påfølgende tabellen er den kategoriserte varianten av det semi-kontinuerlige målet benyttet, hvor vi deler ungdommene opp i fem grupper (se metodedelen for beskrivelse av målet).

Tabell 3.5: Spillmengde basert på samlemålet for antall ganger ungdommene har spilt siste år etter kjønn. Prosent.

	Gutter	Jenter	Alle
Spiller ikke	32,9	38,4	35,7
Spiller lite	27,4	37,3	32,4
Spiller noe	18,1	16,3	17,2
Spiller en del	12,8	6,2	9,4
Spiller mye (storspillere)	8,9	1,8	5,3
Totalt	100,0	100,0	100,0
N	3491	3628	7119

Tabell 3.5 viser andelen blant gutter og jenter fordelt på de fem kategoriene. Særlig når det gjelder andelen som spiller mye skiller guttene seg fra jentene. Hele 8,9 prosent av guttene defineres som storspillere, mot 1,8 prosent av jentene. Andelen som spiller «en del» er dessuten dobbelt så stor blant guttene sammenlignet med jentene. Flertallet av jentene spiller altså lite, mens flertallet av guttene som spiller sorterer under de to øverste spillkategoriene.

Tabell 3.6 viser andelene som har spilt ulike spill blant storspillerne sammenlignet med resten av utvalget. Mens mange blant storspillerne har spilt nettspill, har ungdom i det øvrige utvalget nesten utelukkende spilt ulike spill som ikke er nettbasert. I overkant av 60 prosent av storspillerne har spilt både nettspill og ikke nettbaserte spill, mens dette kun gjelder 4,1 prosent av de øvrige. Videre er skrapelodd det vanligste spillet både blant storspillerne og de øvrige, og poker er det nettspillet flest har brukt i begge grupper.

Tabell 3.6: Andel som har spilt ulike spill blant storspillerne og resten av utvalget. Prosent.

	Resten av utvalget	N	Stor-spillere	N	Sig.
Skrapelodd	55,1	6755	86,5	378	***
Poker (bordpoker med penger)	9,6	6725	57,0	372	***
Spilleautomater i utlandet	9,0	6719	41,7	374	***
Lotto, Keno, Extra, Joker	6,4	6722	51,1	376	***
Odds/ tippespill via kommisjonær	5,6	6721	52,2	372	***
Bingo/bingoautomater	4,6	6714	27,8	374	***
Spilleautomater i kiosker o.l. (Multix)	4,2	6712	33,2	373	***
Hesteveddeløp	1,1	6709	25,3	371	***
Andre pengespill	4,0	6620	37,3	362	***
<i>Spilt pengespill, men ikke via nett</i>	<i>58,2</i>	<i>6779</i>	<i>39,5</i>	<i>382</i>	<i>***</i>
Poker via Internett	2,7	6719	47,6	376	***
Oddsspill via Internett	0,8	6723	32,9	371	***
Kasinospill via Internett	0,5	6712	31,6	374	***
Spilleautomater via Internett	0,4	6716	25,3	375	***
Bingo via Internett	0,5	6715	19,7	375	***
<i>Spilt nettspill totalt</i>	<i>4,1</i>	<i>6779</i>	<i>60,5</i>	<i>382</i>	<i>***</i>

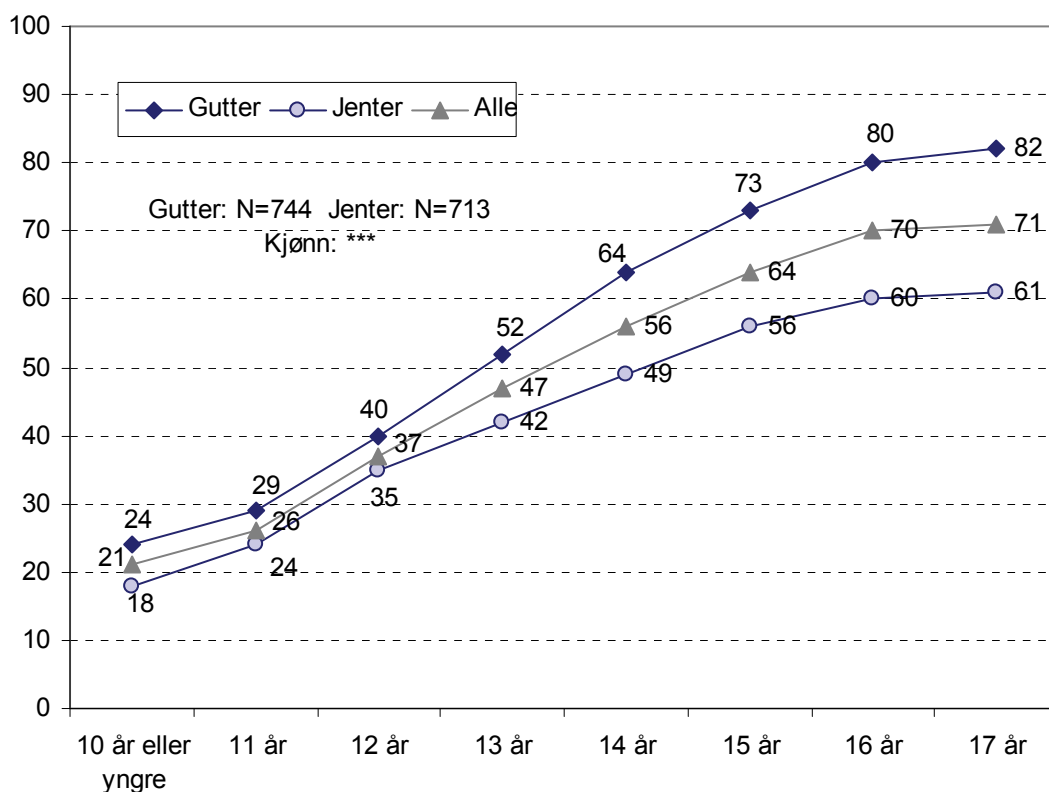
Debutalder

Det er ingen entydig sammenheng mellom debutalder med pengespill og senere spilleatferd i forskningslitteraturen på området. Flere studier har riktignok vist at unge med spilleproblemer ofte har hatt erfaringer med pengespill i ung alder (Griffiths, 1995; Gupta & Derevensky, 1997; Wynne m.fl., 1996). På den andre siden har en australsk studie vist at selv om det er en positiv sammenheng mellom spilleatferd i ung alder og senere spilleatferd, er de individuelle variasjonene så store fra år til år at det ikke er mulig å konkludere med at tidlig debut predikerer senere spilleatferd (Delfabbro m.fl., 2009).

Også i denne studien har vi forsøkt på å kartlegge debutalder. Respondentene ble spurt om hvor gamle de var første gang de satset penger på en eller annen form for spill med pengepremie. Svarkategoriene gikk fra «10 år eller yngre» og opp til «18 år eller eldre». De som ikke har erfaring med pengespill kunne krysse av for «jeg har aldri spilt». I og med at aldersspennet blant respondentene i undersøkelsen gikk fra 12 til 18 år gir det liten mening å presentere detaljert svaratferd på dette spørsmålet for alle deltakerne sett under ett. I figur 3.4 presenteres derfor først opplysninger om 17-åringenes

debutalder separat. Deretter ser vi på andelen som hadde debutert da de var 12 år eller yngre i hele utvalget.

Figur 3.4: Andel som har debutert med pengespill ved ulike alderstrinn blant 17-åringene etter kjønn. Prosent.

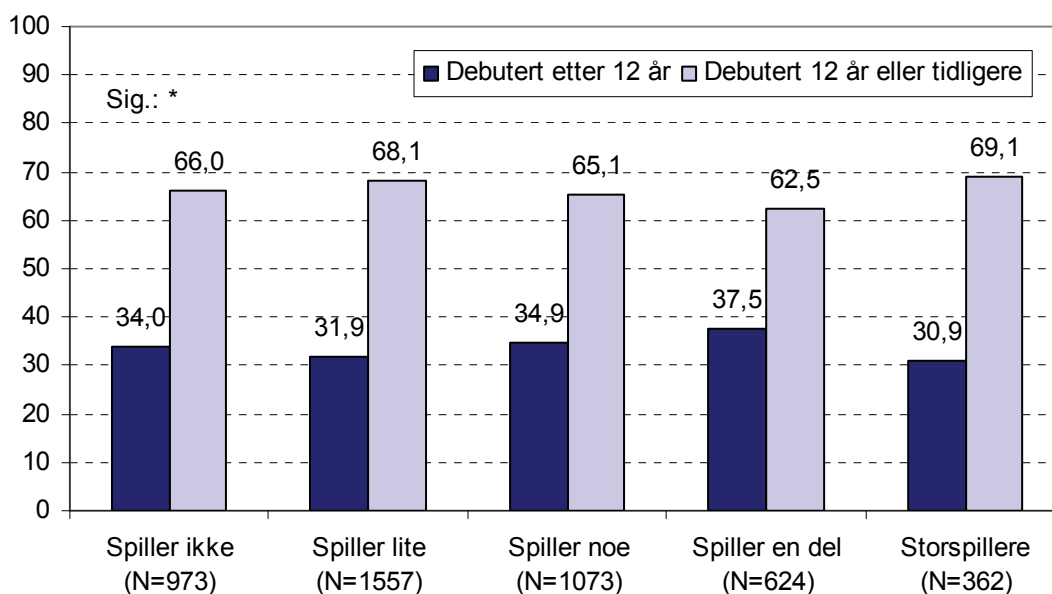


Figur 3.4 viser at 21 prosent av 17-åringene debuterte med pengespill når de var 10 år eller yngre, og kjønnsfordelingen er relativt jevn. Ved 13-årsalderen hadde om lag halvparten debutert, mens 64 prosent hadde spilt pengespill da de var 15 år. Jevnt over er andelen blant guttene som har debutert med pengespill litt høyere enn andelen blant jentene. Ved 17-årsalderen hadde 82 prosent av guttene debutert, og 61 prosent av jentene hadde gjort det samme. Vi ser også at forskjellen mellom gutter og jenter er stigende med alder, noe som gjenspeiler at gutter i større grad enn jenter spiller pengespill.

Figur 3.5 viser videre andelen som hadde debutert med pengespill da de var 12 år blant ungdom i de fem spillefrekvensgruppene. Når vi ekskluderer ungdom som aldri har spilt, svarer 66 prosent at de spilte første gang da de var 12 år eller yngre. Inkludert de som ikke har debutert med pengespill, var 42,2 prosent 12 år eller yngre første gang de spilte. Figur 3.5 viser videre ingen klar sammenheng mellom det å debutere tidlig med pengespill og senere penge-

spillfrekvens. Dette er i tråd med Delfabbro et al. (2009), som fant at det er store individuelle forskjeller i spilleatferd, og at det er vanskelig å identifisere en tydelig sammenheng mellom debutalder og senere spilleatferd.

Figur 3.5: Andel som hadde debutert med pengespill da de var 12 år eller yngre etter spillefrekvens. Prosent.



Utgifter til pengespill

I spørreskjemaet ble ungdommene bedt om å oppgi den største summen de noen gang hadde satset på pengespill på én dag. Følgende svarkategorier var tilgjengelige: «Mer enn 1000 kroner», «500–1000 kroner», «100–500 kroner», «20–100 kroner», «mindre enn 20 kroner» og «har aldri satset penger». Tabell 3.7 viser svarene fordelt på kjønn.

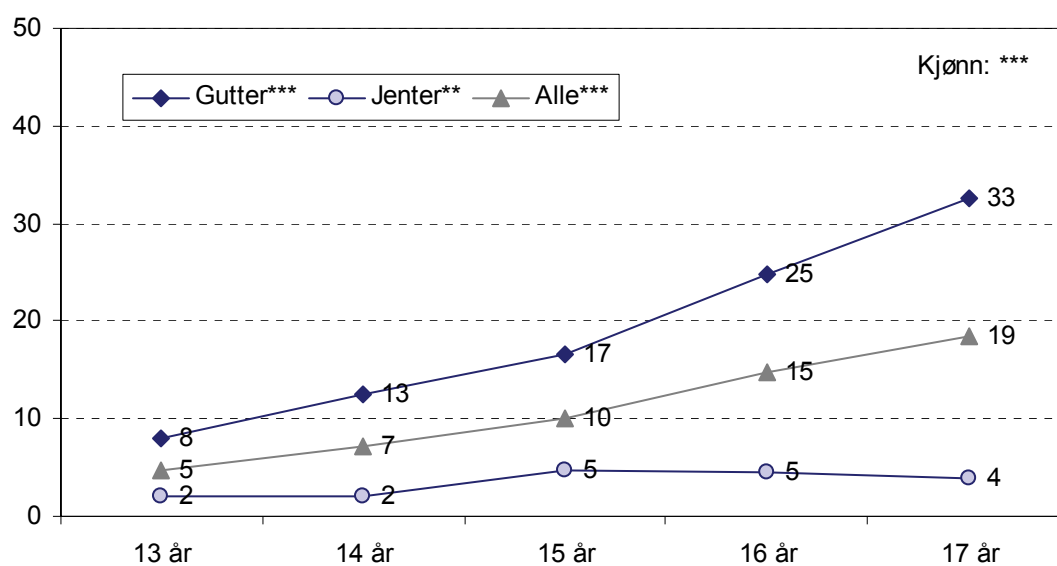
Tabell 3.7: Det høyeste beløpet ungdom har satset på en dag etter kjønn. Prosent.

Kjønn: ***	Gutter	Jenter	Alle
Mer enn 1000 kroner	2,3	0,3	1,2
500–1000 kroner	3,1	0,4	1,7
100–500 kroner	15,4	3,1	9,2
20–100 kroner	32,1	26,0	29,0
Mindre enn 20 kroner	13,5	16,0	14,9
Ikke satset penger	33,6	54,2	44,0
Total	100,0	100,0	100,0
N	3478	3614	7092

Totalt oppgir 43,9 prosent av hele utvalget å ha satset opp til 100 kroner, 9,2 prosent har satset mellom 100 og 500 kroner, mens bare 2,9 prosent har brukt 500 kroner eller mer. De øvrige 44 prosentene har krysset av for «har aldri satset penger». Klart flere gutter (66,4 prosent) enn jenter (45,8 prosent) har krysset av for at de har satset penger på pengespill. Videre er kjønnsforskjellene relativt store blant de som har satset mye penger. 5,4 prosent av guttene, mot 0,7 prosent av jentene, oppgir at det høyeste beløpet de har satset er 500 kroner eller mer i løpet av én enkelt dag.

Vi har også sett på hvordan mengden penger ungdom har satset varierer med alder. Figur 3.6 viser andelen som har brukt 100 kroner eller mer i løpet av én dag blant gutter og jenter på ulike alderstrinn.

Figur 3.6: Andel som har spilt for 100 kroner eller mer på én dag etter kjønn og alder. Prosent.



N: Gutter: 13 år: 606, 14 år: 619, 15 år: 577, 16 år: 732, 17 år: 749.

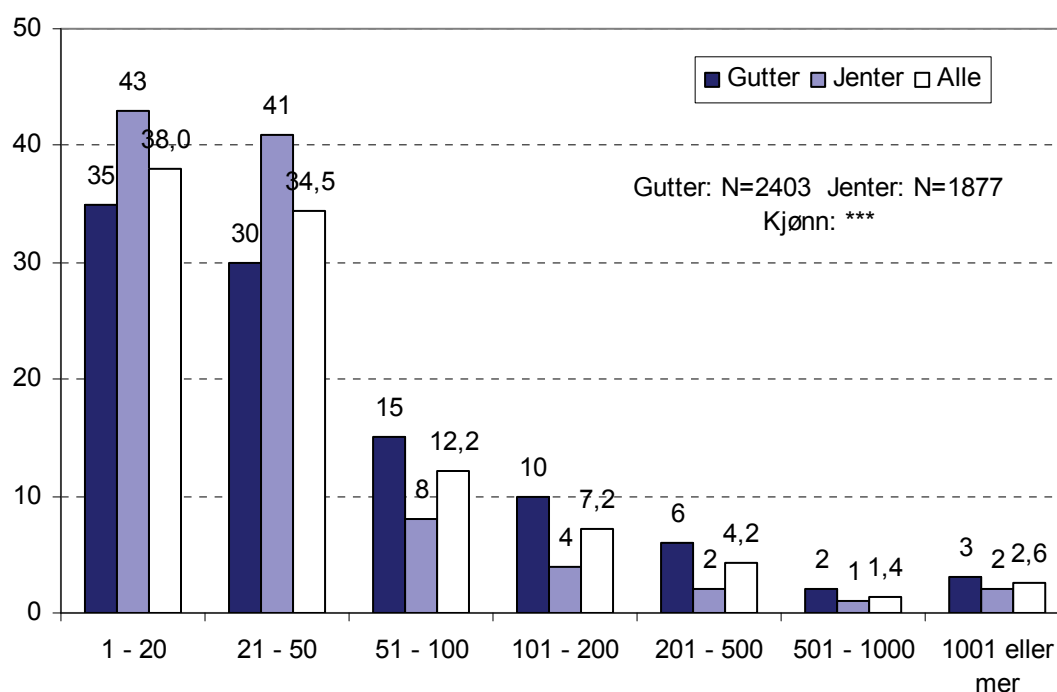
N: Jenter: 13 år: 666, 14 år: 650, 15 år: 693, 16 år: 718, 17 år: 722.

Når vi ser alle ungdommene under ett stiger andelen som har satset 100 kroner eller mer med alder, fra fem prosent blant de yngste til 19 prosent blant de eldste. Det er imidlertid guttene som står for økningen. Blant jentene er andelen som har satset 100 kroner eller mer stabilt lav, og varierer fra to prosent blant de yngste til fire prosent blant 17-åringene. For guttene viser figuren derimot en jevn økning i innsats med økende alder, og 17-

åringene bruker fire ganger så mye som 13-åringene. Guttene spiller altså oftere enn jentene, og flere gutter bruker også relativt høye pengesummer når de satser penger på spill.

Ungdommene fikk også et åpent spørsmål om hvor mye penger de satset sist gang de spilte pengespill. Svarene er gruppert og gjengitt i figur 3.7⁹.

Figur 3.7: Andel som har spilt for ulike beløp sist gang de spilte pengespill etter kjønn. Prosent.

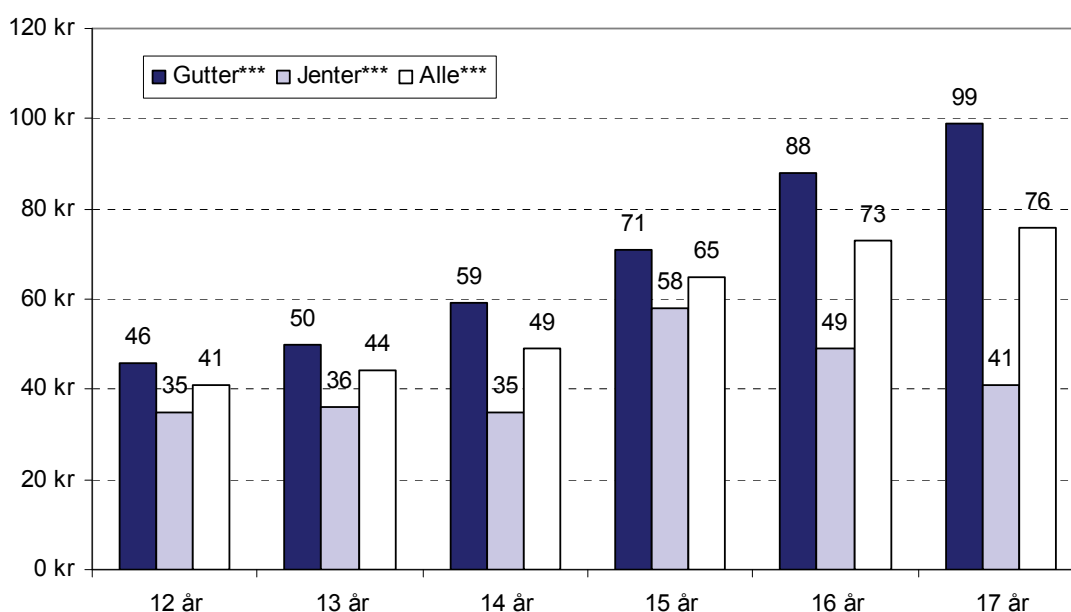


Blant guttene oppgir tre prosent at de har spilt for mer enn 1000 kroner sist gang de spilte, mens to prosent av jentene har registrert det samme. Dette står ikke helt i overensstemmelse med resultatene fra tabell 3.7. Her oppga kun 2,3 prosent av guttene og 0,3 prosent av jentene «mer enn 1000 kroner» som det høyeste beløpet de noen gang har satset på en dag. Samtidig stemmer de lavere kategoriene relativt godt med tallene fra tabell 3.7. Her oppga de aller fleste som hadde spilt (3 av 4) at de brukte under 50 kroner sist gang de spilte.

⁹ Pengebeløpene vi ser her er gjennomsnittlig høyere enn innsatsbeløpene vi har presentert i tabell 3.7. Dette til tross for at vi i forkant har ekskludert fem elever som oppga å ha spilt for 10 000 kroner sist gang de spilte.

De som oppgir de høyeste summene trekker likevel gjennomsnittstallene opp. Forutsatt at de 5 som oppgir å ha spilt for 10.000 kroner eller mer sist gang holdes utenfor, er gjennomsnittlig brukt beløp 152 kroner (N=3237). Fordelt på kjønn gir det 184 kroner for gutter og 104 kroner for jenter. Utelukkes derimot alle som oppgir at de har spilt for mer enn 1.000 kroner fra utvalget blir gjennomsnittet for alle 73 kroner, eller 85 kroner for gutter og 53 kroner for jenter. Ser vi på medianen for det totale utvalget blir denne 20 kroner, mens om vi utelukker de som har svart 0 kroner på dette spørsmålet blir medianen 26 kroner. For gutter og jenter blir medianen henholdsvis 50 kroner og 25 kroner. Gjennomsnittet trekkes altså betydelig opp av de som har oppgitt å spille for svært store beløp.

Figur 3.8: Gjennomsnittsbetrag brukt på pengespill sist gang etter alder og kjønn.



N: Gutter: 12 år: 148, 13 år: 275, 14 år: 257, 15 år: 273, 16 år: 389, 17 år: 424.

N: Jenter: 12 år: 129, 13 år: 193, 14 år: 177, 15 år: 206, 16 år: 243, 17 år: 275.

N: Alle: 12 år: 277, 13 år: 470, 14 år: 435, 15 år: 484, 16 år: 636, 17 år: 703.

Figur 3.8 viser gjennomsnittlig beløp brukt på pengespill etter alder og kjønn når de som har svart at de bruker mer enn 1000 kroner er ekskludert fra analysen. Også de som har svart null kroner er ekskludert fra analysen. Igjen ser vi at gutters pengeforbruk øker jevnt med alderen, mens jenters innsats er mindre systematisk relatert til alder. Gjennomsnittlig innsats blant jentene varierer fra 35 kroner for de med lavest snitt (12-åringene) til 58 kroner for

de med høyest snitt (15-åringene). Blant guttene doubles gjennomsnittlig innsats fra 12-åringene (46 kroner) til 17-åringene (99 kroner). Undersøkelsen fra 2002 viste lignende kjønnsforskjeller i innsatsmønster etter alder (Rossow & Hansen, 2003).

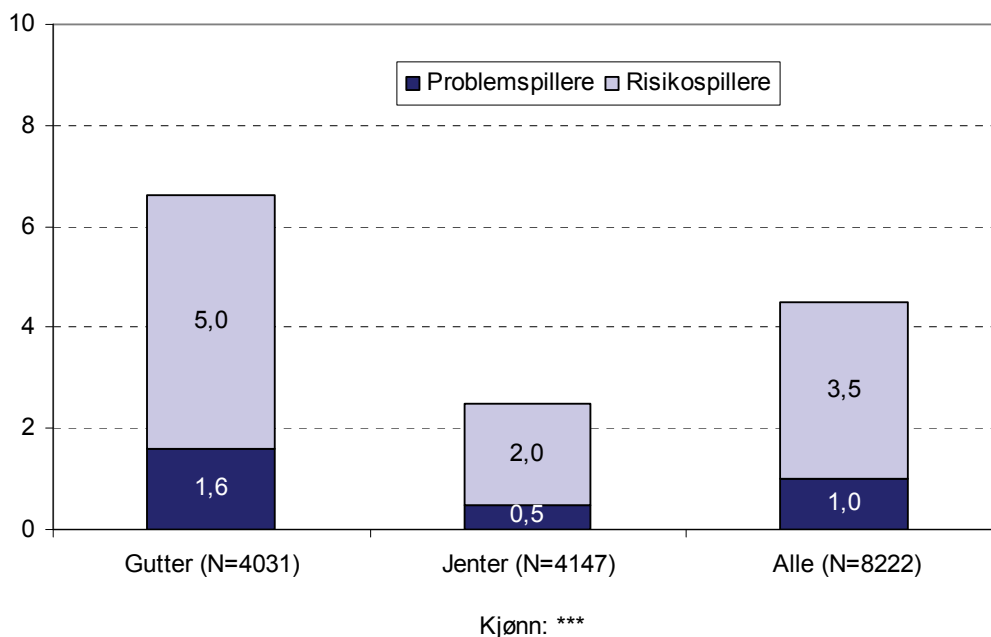
Omfang av pengespillproblemer blant ungdom

Vi skal se nærmere på omfanget av pengespillproblemer blant norske barn og ungdom. Som nevnt i kapittel 2 har vi brukt to ulike kartleggingsinstrumenter for å måle omfanget av spilleproblemer: The South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Winters m.fl., 1993) og The Lie/Bet Questionnaire (Johnson m.fl., 1997). Begge disse instrumentene er tidligere benyttet i norske ungdomsundersøkelser, og dette gir dermed mulighet til å sammenligne omfanget av spilleproblemer i 2010 med tidligere målinger.

Kartlegging av risikospill og spilleavhengighet

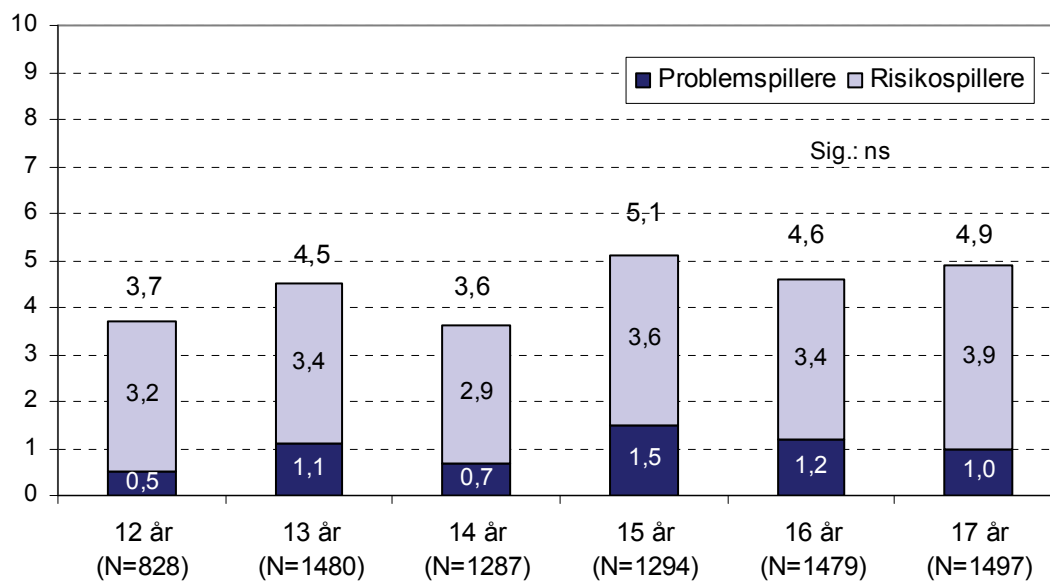
SOGS-RA inneholder 12 spørsmål basert på det amerikanske diagnose-systemet DSM-IV, der en verdi på fire eller mer er ment å angi spilleavhengighet, mens verdi to og tre angir om spilleren er i risikozonen for å utvikle avhengighet. Verdi null og én regnes ikke som problemspill (Winters m.fl., 1995). Kun de som har oppgitt å ha satset penger på pengespill siste år har svart på de 12 SOGS-RA spørsmålene. Dette tilsvarer 3306 ungdommer. I figuren nedenfor er også de som ikke har svart på spørsmålene fra SOGS-RA inkludert, for å vise prevalensen av pengespillproblemer i utvalget. Disse er da plassert i gruppen for de uten spilleproblemer.

Figur 3.9: Andel risikospillere (2-3) og problemspillere (4+) (SOGS-RA) etter kjønn. Prosent.



I henhold til SOGS-RA kan 1,0 prosent av ungdom mellom 12 og 18 år karakteriseres som problemspillere, noe som tilsvarer 3.800 ungdommer i alderen 12 til 17 år i Norge. Som vi har vært inne på tidligere er det vanskelig å bestemme eksakt hvor grensen går for når man kan sies å være spilleavhengig. Det er derfor vel så interessant å se på omfanget av risikospillere. Andelen spillere i risikozonen er med 3,5 prosent mer enn tre ganger så høy som andelen problemspillere. Dette prosenttallet tilsvarer at 13.400 ungdommer i alderen 12 til 17 år i Norge er i risikozonen for å utvikle spilleproblemer, i tillegg til de 3.800 ungdommer som kan karakteriseres som problemspillere. Vi har tidligere sett at gutter spiller oftere og for mer penger enn jenter. Figuren viser i tråd med dette at forekomsten av spilleproblemer også er høyest blant guttene. Andelen avhengige og risikospillere er nesten tre ganger så høy blant guttene sammenlignet med andelen blant jentene, med henholdsvis 6,6 og 2,5 prosent.

Figur 3.10: Andel risikospillere (2-3) og problemspillere (4+) (SOGS-RA) etter alder. Prosent.



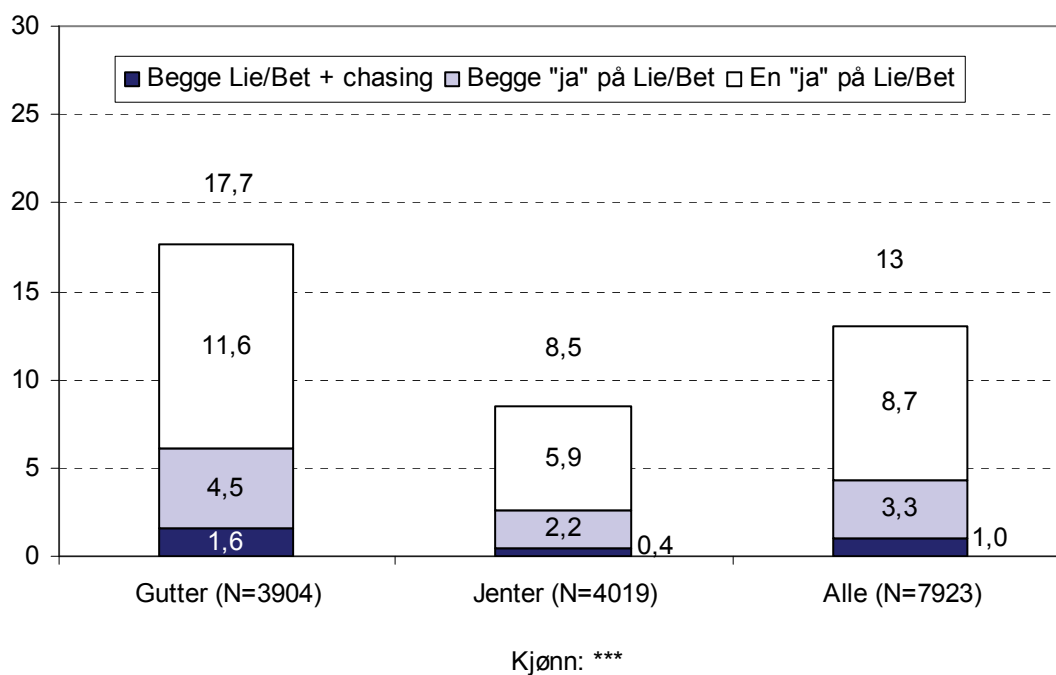
Figur 3.10 viser videre andelen risikospillere (SOGS-RA 2-3) og problemspillere (SOGS-RA 4+) i det totale utvalget fordelt etter alder. Andelen spilleavhengige øker ikke systematisk med alder. Den høyeste andelen finner vi blant 15-åringene. I denne aldergruppen oppgir 1,5 prosent minst fire symptomer, mens kun 0,5 prosent av 12-åringene og 1,0 prosent av 17-åringene gjør det samme. Vi ser en økning i andelen risikospillere og problemspillere ved 15-årsalder, og nivået holder seg relativt stabilt ved 16- og 17-årsalder. Det er mulig at overgangen fra ungdomsskolen til videregående skole innebærer et skifte også i forhold til risikoatferd. En islandsk studie viste det samme mønsteret ved 15-årsalder i forhold til spilleproblemer blant internettspillende ungdommer (Olason m.fl., 2010).

Vi skal også se på problemspilling med utgangspunkt i The Lie/Bet Questionnaire. Vi har inkludert dette instrumentet for å kunne sammenligne forekomsten av spilleproblemer med undersøkelsen av ungdommers spilleatferd i 2002, der The Lie/Bet Questionnaire ble benyttet (Rossow & Hansen, 2003). Dette screeninginstrumentet består av to enkle spørsmål fra diagnosesystemet DSM-IV; «har du noen gang løyet til familie eller venner om hvor mye penger du har brukt på pengespill?» og «har du noen gang følt at du måtte spille for mer og mer penger?».

Tidligere forskning har vist at disse spørsmålene er velegnet som screeninginstrument for problematisk pengespilling blant barn og unge (Götestam m.fl., 2004; Johnson m.fl., 1997; Rossow & Molde, 2006). Disse spørsmålene ansees ikke å være et diagnostisk mål på spilleavhengighet, men som en indikator på risiko for å utvikle problemspilling.

I 2002 ble et ekstra spørsmål lagt til The Lie/Bet Questionnaire for å styrke dette målet på spilleproblemer. Dette spørsmålet ble hentet fra SOGS-RA: «Omtrent hvor ofte prøver du å vinne tilbake penger du har tapt på pengespill?». Å «jakte på tapet» (chasing) er relatert til tap av kontroll i pengespill (O'Connor & Dickerson, 2003), og et av kjernekriteriene i spilleavhengighetsdiagnosen (Lesieur & Blume, 1987).

Figur 3.11: Andel med spilleproblemer målt med The Lie/Bet Questionnaire og chasing etter kjønn. Prosent.



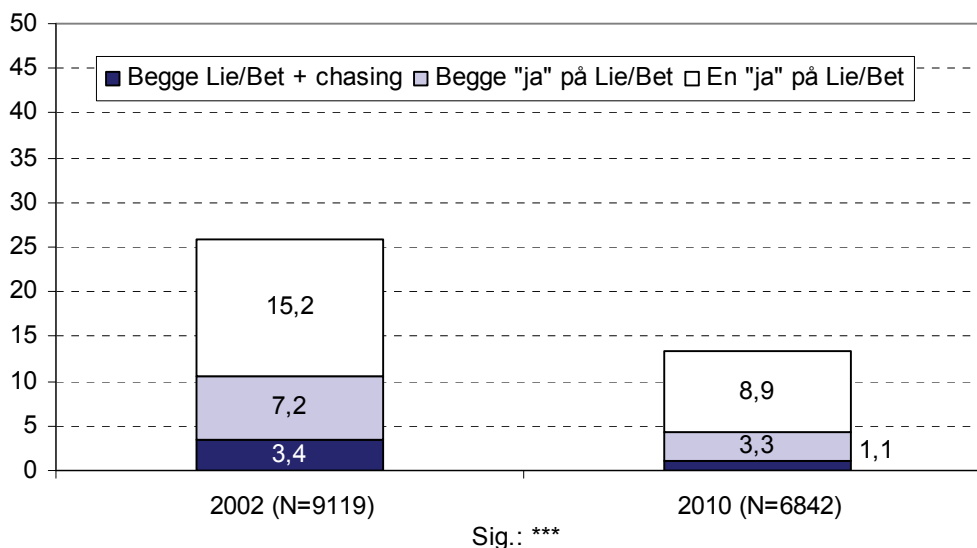
Figur 3.11 viser andelen som svarer positivt på ett eller begge av Lie/Bet-spørsmålene, samt andelen som i tillegg til disse svarer «hver gang» eller «de fleste gangene» på spørsmålet om chasing. Som figuren viser er det kun 1,0 prosent som svarer ja på alle tre spørsmålene, mens henholdsvis 8,7 og 3,3 prosent svarer ja på ett eller begge av Lie/Bet-spørsmålene. Kjønnforskjellene er omtrent som når vi målte med SOGS-RA. Andelen gutter som havner i

gruppen som viser flest tegn på spilleproblemer er om lag fire ganger så stor som andelen blant jentene.

Figurene ovenfor (fig. 3.9 og 3.11) viser at omfanget av risikospilling og problemspilling blant ungdom avhenger av hvor vi setter grensen for hva som kan regnes som avhengighet. Som vi har argumentert for tidligere må spilleatferd og spilleproblemer forstås langs et kontinuum, der det ikke nødvendigvis er noen skarp skillelinje mellom de spilleavhengige og de øvrige spillerne.

Figur 3.12 viser videre omfanget av spilleproblemer (basert på Lie/Bet + chasing instrumentet for problemspilling) blant norsk ungdom i 2010 sammenlignet med resultatet fra 2002-undersøkelsen. I denne sammenligningen er 12-åringene tatt ut av 2010-utvalget, siden det ikke var med 12-åringer ved undersøkelsen i 2002. Tilsvarende er det også gjort nye beregninger av datamaterialet fra 2002, hvor elevene som er eldre enn 17 år er utelatt fra analysene.

Figur 3.12: Sammenligning av omfanget av spilleproblemer i 2002 og 2010 (The Lie/Bet Questionnaire + chasing) (13- til 17-åringer). Prosent.



I 2002 ble omfanget av spilleproblemer blant elever ved norske ungdomsskoler og videregående skoler beregnet til 3,2 prosent når de strengeste kriteriene ble lagt til grunn, for utvalget mellom 13 og 17 år gjelder dette 3,4 prosent (Rossow & Hansen, 2003). Tilsvarende er andelen som både har

svart ja på begge Lie/Bet-spørsmålene og har krysset av for «hver gang» eller «de fleste ganger» på chasing-spørsmålet, 1,1 prosent i 2010. Andelen som svarte ja på begge Lie/Bet-spørsmålene var også betydelig høyere i 2002 enn den er i 2010. Mens 7,2 prosent av 13- til 17-åringer havnet i denne kategorien i 2002, gjelder det samme kun 3,3 prosent i 2010. Sammenligningen antyder dermed at omfanget av spilleproblemer knyttet til pengespill er betraktelig lavere i 2010 enn det var i 2002.

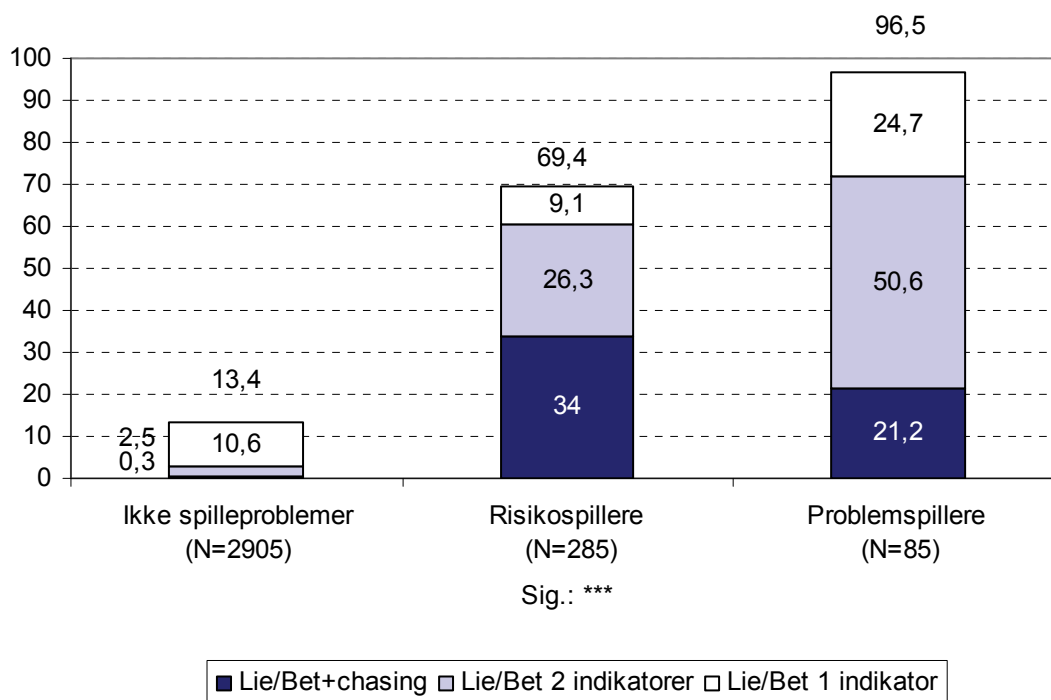
Det er nærliggende å anta at denne nedgangen kan tilskrives reguleringen av spilleautomatmarkedet i 2006 og 2007. En nyere norsk undersøkelse har vist at omfanget av spilleavhengighet gikk vesentlig ned etter at det ble forbudt å bruke sedler på de norske spilleautomatene i 2006 (Hansen & Rossow, 2010). Den forholdsvis kraftige nedgangen vi har observert i spilleproblemer fra 2002 til 2010, kan bety at også begrensningen i tilgang på spilleautomatene har redusert omfanget av spilleproblemer blant barn og unge. Denne nedgangen er også dokumentert i forhold til spilleatferd og spilleproblemer blant voksne etter reguleringen av spilleautomatmarkedet (Øren & Leistad, 2010).

Forholdet mellom SOGS-RA og The Lie/Bet Questionnaire

I hvor stor grad samvarierer de to målene som her er brukt på pengespill-avhengighet med hverandre? Stor overensstemmelse indikerer at det er det samme fenomenet som måles, og at de samme individene fanges inn enten vi bruker det ene eller det andre instrumentet.

Figur 3.13 viser andelene som svarer ja på ett eller begge Lie/Bet-spørsmålene og spørsmålet om chasing blant ungdom som ikke har problemer med pengespill (SOGS-RA 0-1), risikospillere (SOGS-RA 2-3) og problemspillere (SOGS-RA 4+). Uansett hvilket instrument man legger til grunn her vil vi aldri kunne få 100 prosent overlapp. Vi måler ulike ting med ulike spørsmål. SOGS-RA og Lie/Bet-spørsmålene måler de samme fenomenene, men SOGS-RA inkluderer flere aspekter ved spilleavhengighet.

Figur 3.13: Andel med spilleproblemer målt med The Lie/Bet Questionnaire og chasing blant de uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



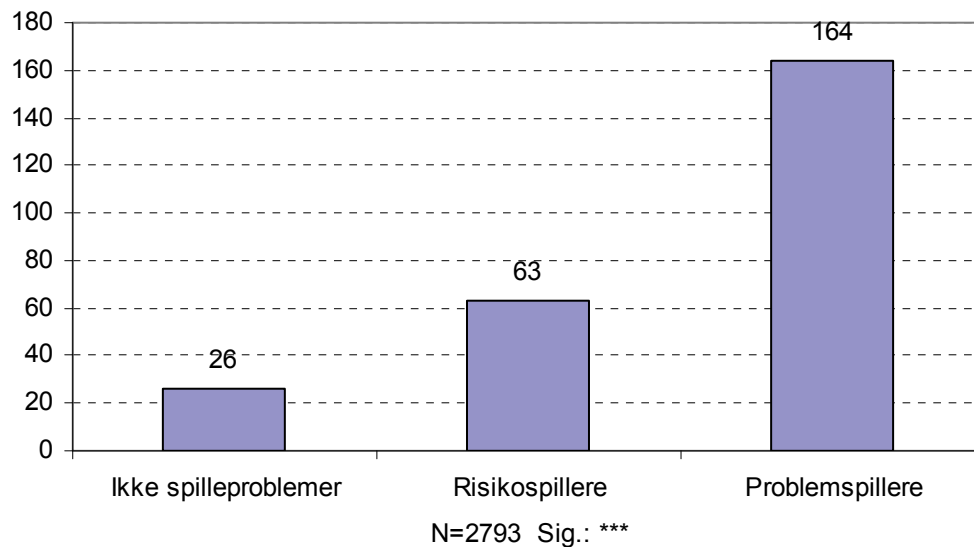
Det er en tydelig sammenheng mellom å svare positivt på Lie/Bet-spørsmålene og chasing og det å ha 2–3 (risikospillere) og fire eller flere symptomer (problemspillere) på SOGS-RA. Blant problemspillerne har 96,5 prosent svart positivt på ett av Lie/Bet-spørsmålene, begge disse spørsmålene eller begge Lie/Bet og spørsmålet om chasing. Det samme gjelder 69,4 prosent blant ungdom i risikozonen. Vi finner med andre ord en tydelig overlapping i klassifiseringen av spilleproblemer når vi benytter disse to instrumentene. Om vi bare ser på Lie/Bet er det 50,6 prosent av problemspillerne som svarer positivt på begge spørsmålene, mens andelen blant risikospillerne er 26,3 prosent. Disse resultatene er i tråd med Rossow & Molde (2006), som fant en tilsvarende moderat overlapp mellom SOGS-RA og Lie/Bet.

Spilleproblemer og spillefrekvens

Sammenhengen mellom omfanget av pengespill og omfanget av spilleproblemer er kartlagt i tidligere norske studier (Hansen & Rossow, 2008; Lund, 2008). Her kommer det frem at de ungdommene som spiller mest, også har flest problemer knyttet til spillingen. Er dette forholdet like tydelig etter

reguleringen av spillemarkedet? For å svare på dette spørsmålet bruker vi det semikontinuerlige målet for hvor mange ganger ungdom har spilt pengespill i løpet av det siste året. Som tidligere nevnt varierer målet mellom 0 og 365 ganger i året, og i gjennomsnitt spiller ungdommene i utvalget 20 ganger per år.

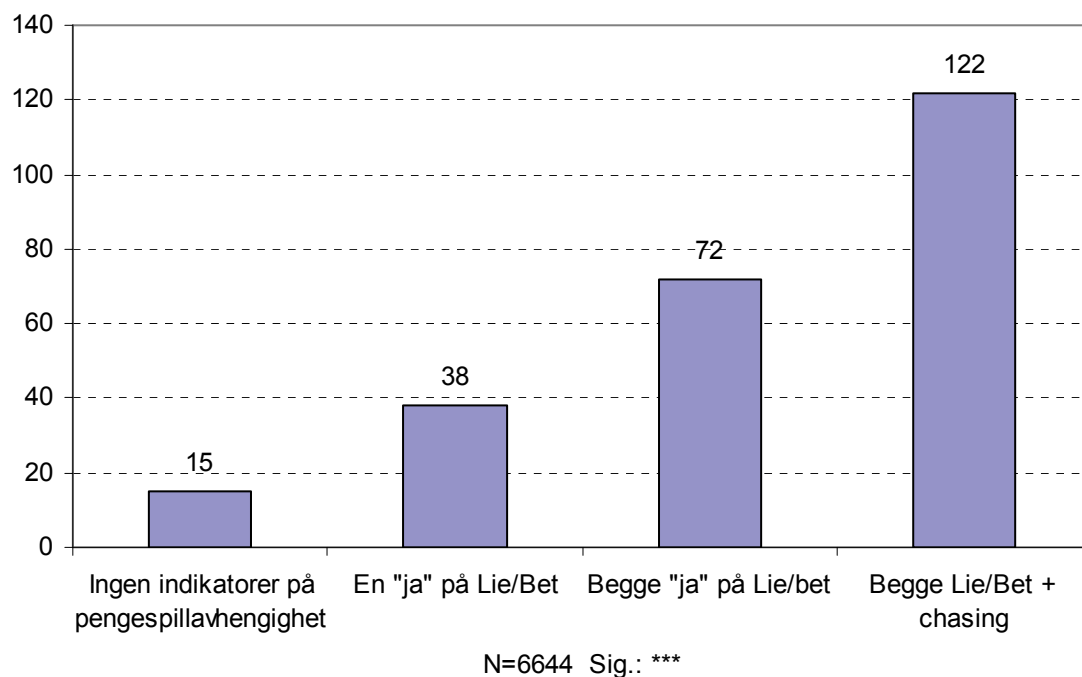
Figur 3.14: Spillefrekvens for de uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Gjennomsnittstall (skala 0-365).



Figur 3.14 presenterer gjennomsnittlig skåre på det semikontinuerlige målet for de uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter SOGS-RA. De som faller inn under SOGS-RAs definisjon på spilleavhengige skiller seg tydelig fra både gruppen uten spilleproblemer og risikospillerne. Mens ungdom uten spilleproblemer gjennomsnittlig har spilt 26 ganger siste år, har ungdom i risikogruppen spilt gjennomsnittlig litt over 60 ganger, og problemspillerne i overkant av 160 ganger. Det er verdt å merke seg at gjennomsnittstallet for gruppen av ungdom uten spilleproblemer i denne figuren er høyere enn gjennomsnittstallet i hele utvalget. Det skyldes at kun ungdom som har spilt pengespill siste år har svart på SOGS-RA spørsmålene.

Vi skal nå se på spillefrekvens i forhold til omfanget av spilleproblemer målt med Lie/Bet og chasing-batteriet. Figur 3.15 nedenfor viser gjennomsnittlig antall ganger ungdom har spilt pengespill siste år i forhold til hvor mange av kriteriene fra Lie/Bet og chasing-batteriet de oppfyller.

Figur 3.15: Spillefrekvens siste år i forhold til The Lie/Bet Questionnaire og «chasing». Gjennomsnittstall (skala 0-365).



Ungdom som svarer positivt på begge Lie/Bet-spørsmålene og chasing-spørsmålet, viser klart høyest spillefrekvens. I følge vårt estimat har ungdom i denne gruppen gjennomsnittlig spilt 122 ganger siste år. Det vil si at de spiller en type pengespill omtrent hver tredje dag. Ungdom som svarer positivt på begge Lie/Bet-spørsmålene har gjennomsnittlig spilt 72 ganger siste år, mens gjennomsnittstallet for ungdom som har svart positivt på ett av disse spørsmålene er 38. I forhold til de to siste figurene (fig. 3.14 og fig. 3.15) er det viktig å huske på at vi ikke har direkte opplysninger om hvor mange ganger ungdom har spilt. Frekvensmålet som brukes er kun et estimat. Den viktigste informasjonene i figuren er dermed forholdet mellom gruppene, og ikke det absolutte antallet ganger ungdom har spilt i løpet av det siste året. En undersøkelse av ungdoms spilleatferd gjennomført før endringene i spillemarkedet, viste tilsvarende omfang blant gruppen med positivt svar på både Lie/Bet og chasing, mens spillefrekvensen blant de som svarte «ja» på en eller begge av Lie/Bet spørsmålene, er omtrent halvert sammenlignet med undersøkelsen i 2002 (Hansen & Rossow, 2008). Dette tydeliggjør hvor skjevfordelt pengespilling er blant unge – en liten gruppe

står for en vesentlig andel av spillingen, og antall symptomer øker i takt med hyppighet av pengespill.

Ulike typer spill og spilleproblemer

Er noen pengespill mer avhengighetsskapende enn andre? Tidligere forskning har vist at risikoen for å utvikle avhengighet er større når et spill har høyt tempo, når det er lett å satse penger, når spillet er lett tilgjengelig, og når gevinster utbetales umiddelbart etter at man har vunnet (Griffiths, 1995; Orford, 2005; Welte m.fl., 2004).

Tabell 3.8: Andel som har spilt ulike pengespill siste år blant problemspillerne sammenlignet med resten av utvalget. Prosent.

	Resten av utvalget	N	Problemspillere	N	Sig.
Skrapelodd	69,5	2852	80,5	77	*
Poker (bordpoker med penger)	20,8	2840	55,1	78	***
Spilleautomater i utlandet	15,8	2837	49,4	77	***
Lotto, Keno, Extra, Joker	13,3	2837	43,0	79	***
Odds/ tippespill via kommisjonær	14,3	2837	37,7	77	***
Bingo/bingoautomater	7,3	2838	37,7	77	***
Spilleautomater i kiosker o.l. (Multix)	8,3	2836	40,8	76	***
Hesteveddeløp	3,4	2831	29,5	78	***
Andre pengespill	8,1	2784	43,4	76	***
<i>Spilt pengespill, men ikke på nett</i>	<i>67,5</i>	<i>2868</i>	<i>42,5</i>	<i>80</i>	<i>***</i>
Poker via Internett	7,9	2839	41,6	77	***
Oddsspill via Internett	3,8	2835	32,1	78	***
Kasinospill via Internett	2,8	2838	34,2	76	***
Spilleautomater via Internett	1,9	2838	32,5	77	***
Bingo via Internett	1,7	2840	30,8	78	***
<i>Har spilt nettspill</i>	<i>11,1</i>	<i>2868</i>	<i>52,5</i>	<i>80</i>	<i>***</i>

Tabell 3.8 viser ulike spilltyper fordelt på problemspillere (avhengige i følge SOGS-RA) og resten av utvalget. Det er de samme spillene som spilles mest både blant de som havner i kategorien for spilleproblemer (SOGS-RA 4+) og blant ungdommene forøvrig. De som viser tegn på spilleproblemer har imidlertid spilt alle spilltyper oftere enn resten av ungdommene. Den relative forskjellen er størst når det gjelder spill som er generelt lite utbredt (alle nettspillene, bingo/bingoautomater, spilleautomater og hesteveddeløp).

Alt i alt viser tabellen at nettspill er relativt vanlig blant problem-spillerne (ca. halvparten har spilt slike spill), mens betydelig færre (11,1 prosent) av ungdom som ikke havner i gruppen av problemspillere har brukt slike spill. Flere utenlandske studier kan vise til lignende funn, der pengespill via internett forekommer oftere blant de som har problemer med pengespill sammenlignet med de som ikke spiller internettbaserte spill (Griffiths & Barnes, 2008; Olason m.fl., 2010; Wood & Williams, 2007).

Pengespill og sosialt nettverk

I spørreskjemaet ble ungdommene spurt hvor ofte de trodde foreldrene, søsken, andre slektninger og venner, spilte pengespill.

Tabell 3.9: Spillefrekvens blant familie/venner. Prosent.

	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år	N
En eller begge foreldre	5,2	16,5	12,2	26	40,2	7083
Søsken	1,7	3,2	5,6	20,6	68,9	6963
Annen familie	6,6	14,8	19,5	30	28,9	6877
Venner/kamerater	4,2	4,3	11,0	35,2	45,3	6932

Tabell 3.9 viser at de aller fleste av ungdommene har familie eller venner som spiller pengespill, men at frekvensen vanligvis ikke er spesielt høy. Andelen som oppgir at en eller begge foreldre spiller pengespill ukentlig eller oftere, er 20,7 prosent, mens andelen som oppgir at de ikke har spilt siste år er 40,2 prosent. Andelen som oppgir at annen familie spiller pengespill er enda høyere, hvor bare 28,9 prosent oppgir at de ikke kjenner til at andre familie-medlemmer har spilt siste år. Dette kan antagelig forklares av at annen familie omfatter en større gruppe enn bare mor og far. Ellers er andelen som oppgir at venner og kamerater spiller pengespill relativt lik som for familien, men også her ser vi at frekvensen er lav. 35,2 prosent oppgir at venner og kamerater spiller sjeldnere enn én gang per måned. Søsken er den kategorien færrest oppgir at spiller pengespill, hvor 68,9 prosent ikke har spilt siste år. I de videre analysene har vi valgt å se på spillefrekvens og symptomer på avhengighet blant de av ungdommene som oppgir at de ulike gruppene spiller ukentlig eller oftere, og sammenligner disse med resten av utvalget.

Tabell 3.10: Andel som har familie/venner som har spilt minst ukentlig etter egen pengespillfrekvens. Prosent.

	Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
En eller begge foreldre	14,8	21,3	23,7	33,6	41,1	***
N	2511	2296	1216	666	377	
Søsken	3,3	2,9	4,9	9,0	21,6	***
N	2474	2255	1201	655	366	
Andre slektninger	14,9	21	23,8	32,1	42,3	***
N	2433	2221	1194	647	369	
Venner	5,4	4,5	6,8	18,2	41,6	***
N	2448	2244	1203	654	370	

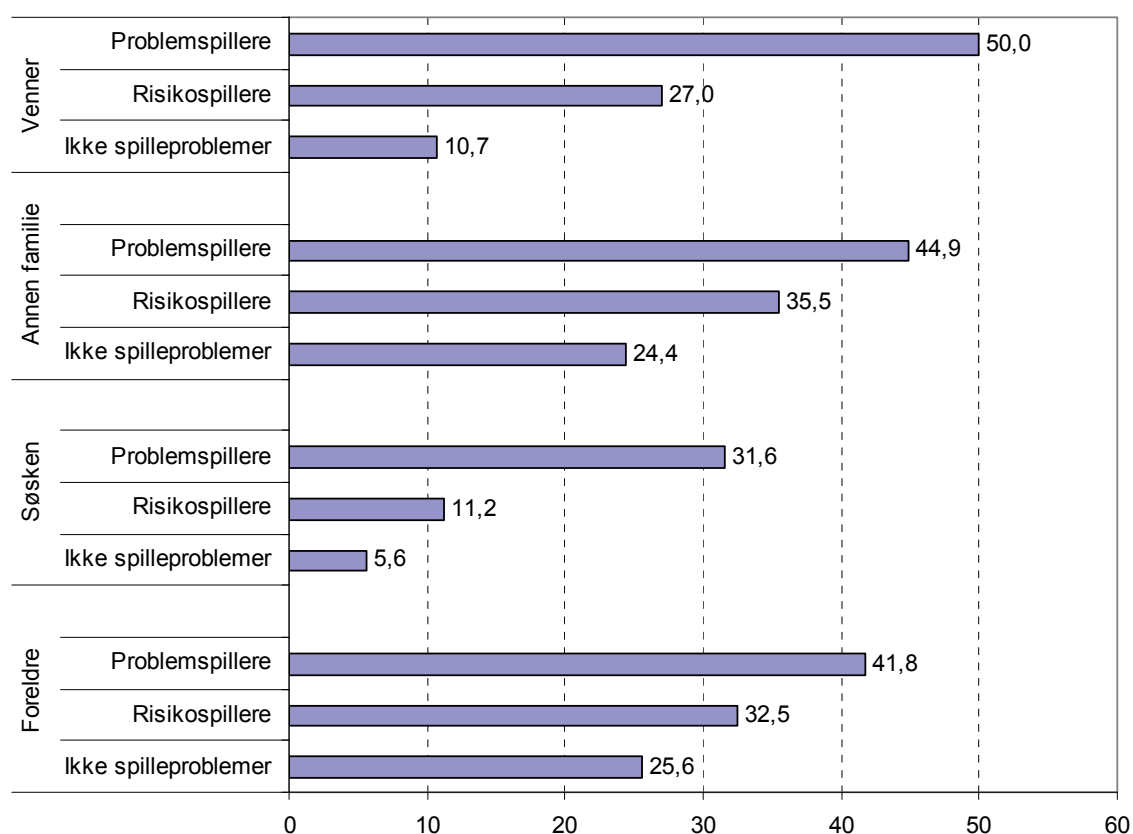
Tabell 3.10 viser at ukentlig pengespillfrekvens hos både venner, foreldre, søsken og annen familie henger sammen med hvor mye de unge selv spiller. Blant storspillerne er andelen hvor en eller begge foreldre spiller pengespill ukentlig eller oftere så høy som 41,1 prosent, mens den tilsvarende andelen blant de som ikke spiller er 14,8 prosent. Tilsvarende resultater gir også det å ha andre slektninger som ukentlig spiller pengespill. Også det å ha søsken som ukentlig spiller pengespill ser ut til å ha en sammenheng med egen pengespillfrekvens, selv om utslaget her er svakere. Avslutningsvis virker det som at det å ha venner som spiller mye pengespill er det som har sterkest sammenheng med egen pengespillfrekvens. Mens bare 5,4 prosent av de som selv ikke spiller pengespill oppgir at venner spiller ukentlig eller oftere, er det tilsvarende tallet blant storspillerne 41,6 prosent. Hvorvidt sammenhengen skyldes påvirkning fra venner, eller at unge med interesse for spill finner sammen, er ikke gitt av dataene vi har brukt her. Antagelig handler det om begge deler.

Resultatene er i tråd med tidligere forskning som har vist at foreldres spillevaner er korrelert med barnas, og at høyfrekvent spilling hos foreldre er assosiert med spilleproblemer hos barna (Felsher m.fl., 2003; Magoon & Ingersoll, 2006; Wickwire m.fl., 2007). Det ser altså ut til at det å være i omgivelser med pengespill påvirker spilleatferden hos ungdommene.

Vi ser videre på sammenhengen mellom spilling i sosialt nettverk og symptomer på spilleavhengighet. Figur 3.16 viser andelene med foreldre, søsken, annen familie og venner som spiller ukentlig, fordelt etter de tre spillgruppene laget på bakgrunn av SOGS-RA. Andelene som er i et sosialt

nettverk der pengespill er en utbredt aktivitet, er klart høyere for ungdom blant risikospillerne og problemspillerne sammenlignet med ungdom uten spilleproblemer. Denne sammenhengen er tydeligst når det gjelder venners og søskens spillevaner. Mens kun 5,6 prosent av de uten spilleproblemer har søsken som ukentlig spiller pengespill, gjelder det samme 31,6 prosent blant ungdom med tegn på spilleavhengighet. Videre oppgir hele 50,0 prosent av problemspillerne at de har venner som spiller pengespill minst ukentlig, mot kun 10,7 prosent i gruppen uten spilleproblemer.

Figur 3.16: Andel med foreldre, søsken, annen familie og venner som spiller pengespill minst ukentlig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.

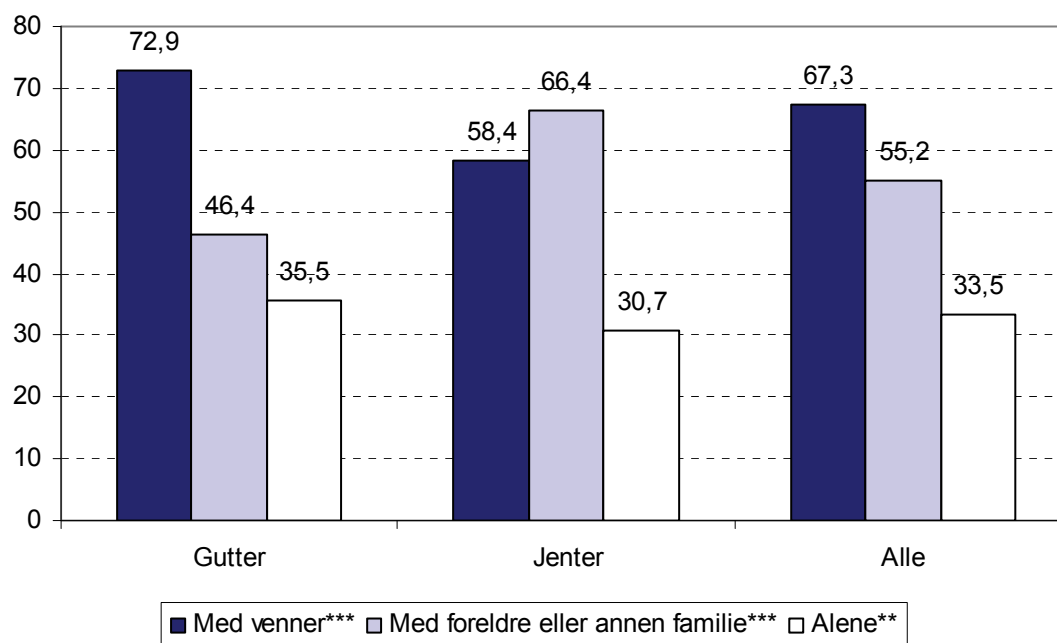


Problemspillere: N=79, risikospillere: N=252, ikke spilleproblemer: N=2576.

I spørreskjemaet var det videre tre spørsmål om den sosiale settingen pengespill kan forekomme i. Respondentene ble bedt om å oppgi om de spilte sammen med venner, alene eller sammen med foreldre eller annen familie. Spørsmålene var ikke gjensidig utelukkende, og det var derfor mulig å krysse

av for flere av kategoriene. Figur 3.17 viser ungdommenes svar på disse spørsmålene i forhold til kjønn.

Figur 3.17: Andel som spiller pengespill med venner, alene eller sammen med foreldre/annen familie etter kjønn. Prosent.



Gutter: Med venner: N=1969, med foreldre: N=1940, alene: N=1672.

Jenter: Med venner: N=1256, med foreldre: N=1373, alene: N=1198.

Alle: Med venner: N=3239, med foreldre: N=3130, alene: N=2883.

Minst vanlig er det å spille alene, uavhengig av kjønn. Rundt en tredjedel har krysset av for dette. Videre oppgir gutter oftest at de har spilt sammen med venner. 72,9 prosent av guttene har krysset av for dette, mens 46,4 prosent oppgir at de spiller med andre i familien. Sannsynligvis er spilling med penger for gutter en måte å være sammen med jevnaldrende på. Jentene spiller derimot oftest sammen med foreldre eller annen familie (66,4 prosent). 58,4 prosent av jentene har også krysset av for at de spiller med venner. Disse forskjellene i hvem ungdom spiller sammen med kan også skyldes at gutter og jenter til dels spiller ulike spill. Som kjent spiller flertallet av de jentene som spiller kun én type spill, og som regel er dette skrapelodd. Videre er jentene i flertall når det gjelder bingospill. Det er nærliggende å anta at bingospilling i større grad enn for eksempel poker, er en aktivitet ungdom gjør sammen med foreldre eller annen familie.

Reklame for pengespill

Reklame for ulike pengespill er lett synlig både på TV, internett og i butikker. Legger ungdommene merke til denne reklamen, og har den eventuelt noen betydning for deres pengespillatferd? I spørreskjemaet ble ungdommene spurt hvor ofte de hadde lagt merke til reklame for ulike typer pengespill den siste måneden. Svarene er gjengitt i tabell 3.11 nedenfor.

Tabell 3.11: Andel som har sett reklame for ulike spill den siste måneden (de siste 30 dager). Prosent.

	Aldri siste måneden	En eller flere ganger i måneden	Flere ganger i uken	Hver dag eller nesten hver dag	N
Lotto, tipping	15	23	44	18	7025
Skrapelodd (f.eks. Flaxlodd)	21	32	36	11	7016
Spilleautomater via Internett (f.eks. Norgesautomaten)	27	25	30	19	7103
Poker	27	25	28	20	7051
Hesteveddeler (f.eks. V75, V65, Lyntoto fra Norsk Rikstoto)	27	33	30	10	7005
Kasinospill (f.eks. blackjack, roulette)	42	26	20	12	7000
Oddsspill (der man f.eks. satser penger på kamper)	45	32	18	5	6770

Tabellen viser at de fleste har lagt merke til reklame for pengespill. Flest oppgir å ha sett reklame for lotto og tipping. Deretter kommer skrapelodd, spilleautomater på internett, poker og hesteveddeler. Mellom 72 og 85 prosent oppgir at de har sett reklame for slike spill den siste måneden, mens omtrent halvparten har sett reklame for oddsspill og kasinospill. Poker, automatspill og kasinospill på nett er alle knyttet til utenlandske aktører, mens det både står norske og utenlandske aktører bak oddsspill. Det ser med andre ord ut til at ungdommene får med seg både reklame fra norske og utenlandske aktører via TV og internett.

Hensikten med reklame for spill er å få folk til å spille mer. De fleste av spillene det reklameres for er i all hovedsak beregnet på voksne. Likevel vet vi at en del ungdom under 18 år spiller slike spill. I hvilken grad henger det å legge merke til reklame sammen med spilleatferd?

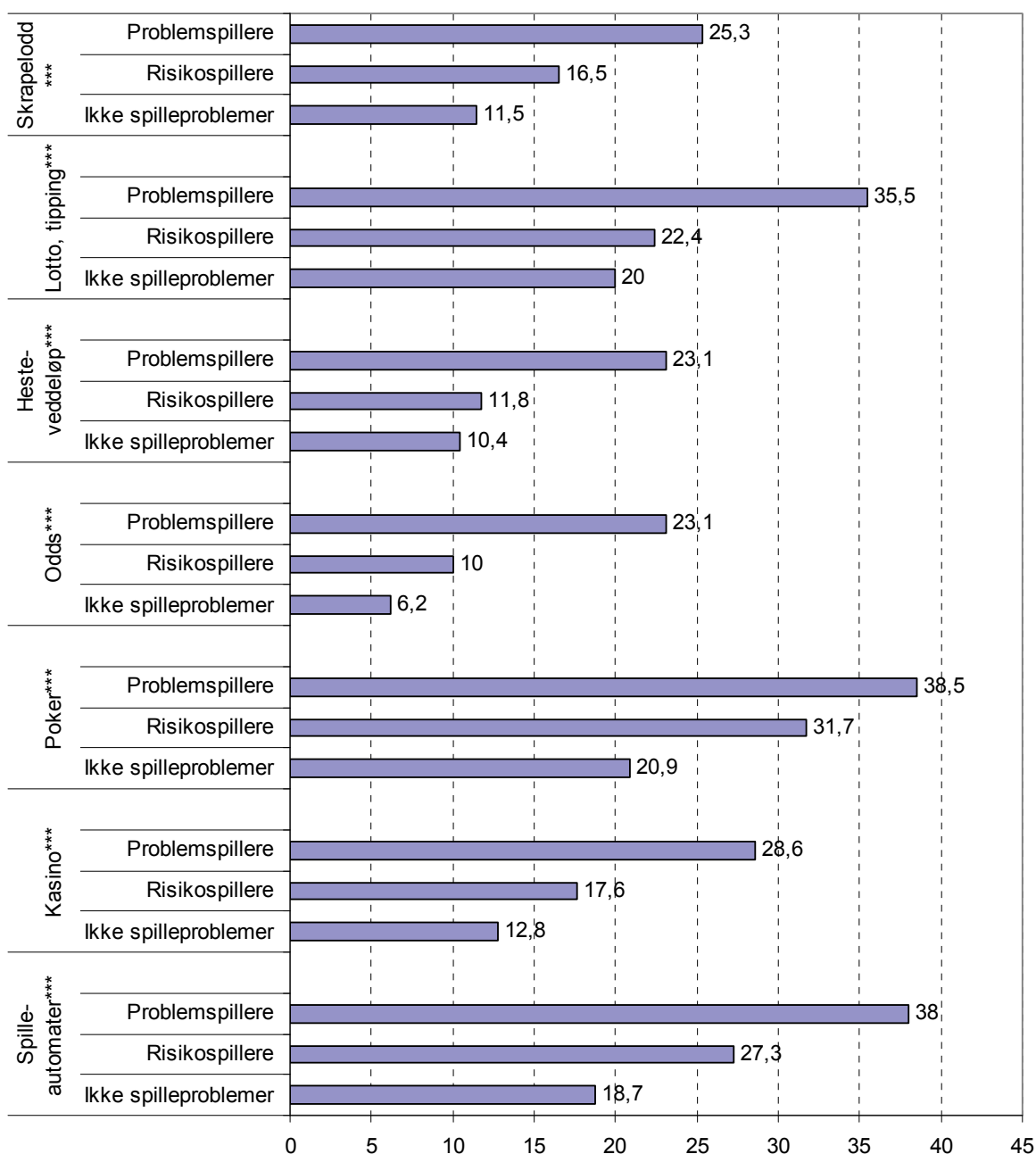
Tabell 3.12: Andel som har sett reklame for pengespill daglig eller nesten daglig etter pengespillfrekvens. Prosent.

	Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Storspillerne
Skrapelodd***	9,2	10,2	11,5	13,7	23,7
N	2476	2269	1206	658	371
Lotto, tipping***	14,2	17,7	18,1	25,6	32,9
N	2484	2271	1202	660	371
Hesteveddeløp***	7,1	9,5	10,6	12,1	17,7
N	2479	2264	1203	655	368
Odds***	3,9	3,1	4,5	10,2	16,1
N	2459	2261	1191	654	372
Poker***	17,9	17,5	20,2	28,0	29,8
N	2498	2280	1209	658	373
Kasino***	11,6	10,6	11,2	15,8	22,1
N	2475	2262	1202	659	371
Spilleautomater***	15,7	17,6	20,5	23,5	29,6
N	2504	2297	1219	668	378

Tabell 3.12 viser at det er en tydelig sammenheng mellom det å ha sett reklame for pengespill og egen spillefrekvens. For eksempel oppgir 17,9 prosent av de som ikke spiller pengespill at de har sett reklame for poker, mens den tilsvarende andelen blant storspillerne er 29,8 prosent. For oddsspill er andelene 3,9 prosent mot 16,1 prosent i de tilsvarende gruppene, noe som også kan indikere at kjennskap til spillet øker med spillefrekvens. For alle de andre spilltypene ser vi samme tendenser. Vedvarer disse funnene når vi går videre til å se på spillerne ved symptomer på pengespillavhengighet?

Figur 3.18 viser andelen som har sett reklame for ulike pengespill daglig eller nesten daglig etter problemsymptomer i følge SOGS-RA. Uansett spilltype viser figuren en tendens til at de som har flest symptomer på problematisk spilling, også er de som oftest har sett reklame for pengespill. Det gjelder i særlig grad reklame for oddsspill, der seks prosent blant de uten spilleproblemer mot 23 prosent blant problemspillerne, har sett slik reklame daglig eller nesten daglig.

Figur 3.18: Andel som har sett reklame for ulike pengespill daglig eller nesten daglig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



Ikke spilleproblemer: N=2572, risikospillere: N=253, problemspillere: N=79.

De to foregående analysene forteller imidlertid ikke *hvorfor* eller *hvordan* denne sammenhengen oppstår. Selv om motivasjonen for å reklamere for spill er å få folk til å spille mer, vil det nok også være slik at de ungdommene som spiller mye er mer oppmerksomme på denne type markedsføring. I en svensk intervjustudie av spilleavhengige og tidligere spilleavhengige oppga kun 25 prosent at reklame for pengespill påvirket dem til å spille mer og at

det hadde stor effekt, mens de øvrige ikke opplevde reklame som en vesentlig påvirkning. Blant de som mente reklamen hadde effekt var det særlig som en trigger til å spille når man hadde bestemt seg for det motsatte (Binde, 2009). Med andre ord kunne reklame for spill gjøre det vanskeligere å holde på en beslutning om å la være å spille.

Spill med dummpenger

Flere av de internettbaserte pengespillene med 18-årsgrense tilbyr også spill med virtuelle penger eller dummpenger. Dummpenger betyr at man kan delta i spillet gratis, men at man satser virtuelle penger hvor tap eller gevinst også oppgis som pengesummer. Det er med andre ord ikke mulig å sette seg i gjeld eller ta ut gevinst i reelle verdier. De fleste av disse spillene har ingen aldersgrense. Spilling med dummpenger henger ikke nødvendigvis sammen med å spille for virkelige penger. Ikke desto mindre kan slik spinning tolkes som en fasinasjon for å la seg underholde av denne typen aktiviteter.

Ungdommene ble spurt om hvor ofte i løpet av det siste året de hadde deltatt i typiske pengespill som poker, spilleautomater og kasinospill via internett der man kunne spille for dummpenger.

Tabell 3.13: Spilling med dummpenger siste 12 måneder. Prosent.

	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år	N
Poker via Internett med lekepenger	5,9	3,1	4,4	14,1	72,5	7127
Spilleautomater via Internett med lekepenger	1,1	0,8	1,2	5,3	91,6	7092
Kasinospill via Internett med lekepenger	1,2	1,0	1,5	5,3	91,0	7096

Som tabell 3.13 viser er dette relativt lite utbredt blant norske ungdommer, med unntak av pokerspill via internett. Under ti prosent har det siste året spilt på spilleautomater eller kasinospill via internett med dummpenger. Poker er derimot litt mer utbredt. 27,5 prosent har spilt poker på denne måten siste år, mens 5,9 prosent spiller poker med dummpenger flere ganger i uken eller oftere.

Vi vet foreløpig lite om sammenhengen mellom denne type spilling og virkelige pengespill. En kanadisk studie viste at tilbakebetalingen i disse spillene ofte var overdrevet, og at flere nettsteder også konsekvent forsterket misoppfatninger om flaks og tilfeldigheter i spill (Sévigny m.fl., 2005). Det kan tenkes at dette er en type spill som rekrutterer unge spillere inn i pengespill. Vi skal derfor se nærmere på om hvorvidt det er noen sammenheng mellom spill for dummy penger og spill for virkelige penger.

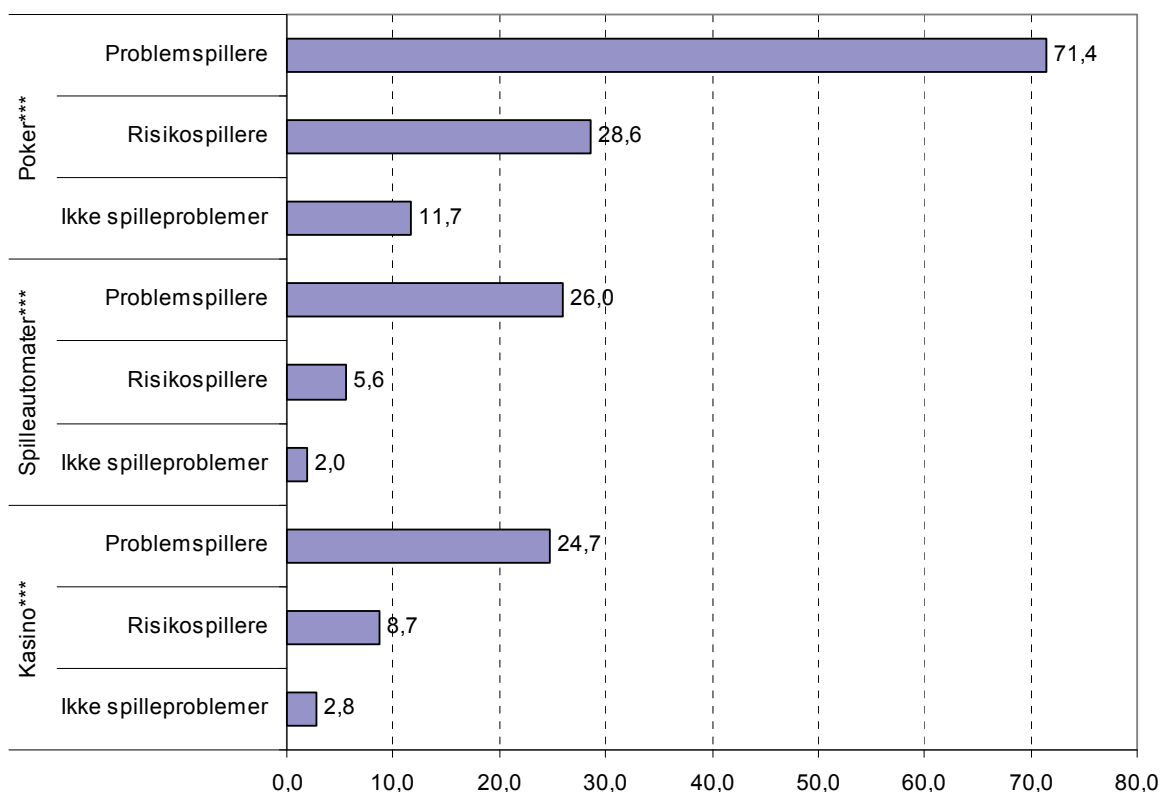
Tabell 3.14: Andel i de ulike pengespillfrekvensgruppene som også har spilt med dummy penger ukentlig eller oftere. Prosent.

	Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Storspillerne
Poker***	4,0	5,3	9,9	18,4	44,9
N	2524	2310	1220	673	376
Spilleautomater***	0,7	0,8	1,2	3,1	16,4
N	2514	2299	1216	671	373
Kasino***	0,7	1,0	1,6	4,3	18,7
N	2514	2300	1216	672	375

Tabell 3.14 viser at det er en klar sammenheng mellom det å spille for dummy penger og det å spille for virkelige penger. Mens prosentandelen som ukentlig eller oftere spiller poker med dummy penger blant de som ikke har spilt pengespill siste år er 4,0 prosent, er den tilsvarende andelen i storspillergruppen 44,9 prosent. Utslagene gjør seg også gjeldende for spill med dummy penger på spilleautomater og kasinospill, hvor andelene er henholdsvis 0,7 prosent mot 16,4 prosent for spilleautomater og 0,7 prosent mot 18,7 prosent for kasinospill. Det er også tydelig at særlig storspillerne skiller seg ut, selv om også de i gruppen som spiller en del pengespill tenderer til å spille noe mer pengespill med dummy penger enn resten av utvalget.

Figur 3.19 viser at det også blant problemspillerne er tydelig at det er poker som skiller seg ut. Andelen i denne gruppen som minst ukentlig har spilt poker med dummy penger, er så høy som 71,4 prosent, mens den tilsvarende andelen i blant de uten spilleproblemer er 11,7 prosent. Også spilleautomater og kasinospill med dummy penger spilles mer av problemspillerne, men utslagene er betydelig svakere enn for poker.

Figur 3.19: Andel som spiller poker, spilleautomater eller kasinospill med dummy-penger minst ukentlig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



Ikke spilleproblemer: N=2590, risikospillere: N=271, problemspillere: N=60.

Både funnene angående pengespillfrekvens og problematisk spilling indikerer at portaler som tilbyr både reelle og virtuelle pengespill kan fungere som en rekrutteringsbase, hvor folk dras over fra de mer uskyldige spillene med dummypenger til de reelle pengespillene.

Oppsummering

Totalt har 64,3 prosent av ungdom i alderen 13 til 17 år deltatt i en eller annen form for pengespill det siste året. Mest vanlig er skrapelodd, deretter kommer bordpoker, spilleautomater i utlandet og spill som Lotto, Keno, Extra, Joker og odds/tippespill. Pengespilling på nett er et relativt marginalt fenomen blant norsk ungdom som helhet. Bortsett fra bruk av skrapelodd og bingo/bingoautomater, er gutter sterkt overrepresentert blant spillerne. Andelen som oppgir at de har erfaring med mange ulike typer pengespill er også klart størst blant guttene. For de typiske kommisjonærspillene øker

andelen som har spilt med alderen. Det samme er tilfelle for bordpoker og pokerspill på nett, samt for spilleautomater i utlandet.

Sammenliknet med tall fra 2002 er omfanget av pengespill blant ungdom noe lavere nå enn i 2002. I 2002 oppga hele 78,5 prosent at de hadde spilt ulike pengespill, mot 64,3 prosent i 2010. Når det gjelder enkeltspill er særlig omfanget av spilling på spilleautomater redusert. Mens 57,3 prosent av alle ungdommer hadde spilt på spilleautomater i 2002, var det kun 13,4 prosent som oppga å ha spilt på slike spill i vår undersøkelse. Det er rimelig å anta at nedgangen i hovedsak kan tilskrives reguleringene av spilleautomatmarkedet de siste årene.

I denne undersøkelsen har vi brukt to ulike kartleggingsinstrumenter til å identifisere pengespilleproblemer. Begge instrumentene avdekket at andelen unge med spilleproblemer er relativt lav. Både ved bruk av SOGS-RA og The Lie/Bet Questionnaire samt chasing-kriteriet, var det kun 1,0 prosent av ungdommene som kunne kategoriseres som spilleavhengige. Der- som vi også inkluderer gruppen som er i risiko for å utvikle spilleproblemer, øker andelen til 4,5 prosent (SOGS-RA 2–3 og 4+). Sammenlignet med undersøkelsen i 2002, er andelen unge med spilleproblemer redusert med to tredjedeler. I 2002 ble antallet unge med spilleproblemer estimert til rundt 13.400 ungdommer. Legger vi samme estimeringsmetode til grunn, dreier dette seg nå om rundt 3.800 ungdommer. Flere gutter enn jenter viste tegn på spilleproblemer, og omfanget av spilleproblemer var noe høyere blant unge over 15 år. Andelen unge med spilleproblemer er betydelig lavere i denne undersøkelsen sammenlignet med tidligere norske ungdomsundersøkelser (Hansen & Rossow, 2010; Rossow & Hansen, 2003).

Analysene viser videre at høy spillefrekvens øker risikoen for spilleproblemer, og at pengespill fortsatt er svært skjevfordelt – det vil si at det er en svært liten gruppe unge som står for mesteparten av spillingen. Venners og foreldres bruk av pengespill er dessuten tydelig knyttet til ungdommenes egne spillevaner.

Spill via internett er mer vanlig blant ungdom som viser tegn til spilleproblemer enn blant ungdom flest. På dette punktet skiller våre resultater seg fra tidligere norske undersøkelser som er gjennomført før spilleautomatforbudet. Disse undersøkelsene konkluderer med at spilleproblemer

særlig er forbundet med automatspill (Hansen & Rossow, 2008; Rossow & Hansen, 2003). Tilsvarende sammenheng mellom internettspill og spilleproblemer er imidlertid også funnet i nyere internasjonal forskning (Derevensky & Gupta, 2007; Griffiths & Barnes, 2008; Olason m.fl., 2010). Det er allikevel ingenting som tyder på at spill via internett har overtatt for automatspill. Det er mer nærliggende å anta at dette er del av en større internasjonal trend, der pengespill via internett er lettere tilgjengelig, at tilbudet av spill er økende, at det er lett å spille og mulighetene for anonymitet i spillet er stor. Samtidig er reklame for pengespill lett synlig for ungdommer, og et flertall av ungdommene i denne undersøkelsen rapporterer å ha lagt merke til reklame for pengespill. De som har registrert reklamen spiller også vesentlig oftere slike spill enn de som ikke har det.

Endelig viser undersøkelsen av spill for dummy penger er relativt utbredt blant ungdom. En drøy fjerdedel har spilt poker med dummy penger via internett minst én gang i løpet av det siste året. Det er også en klar sammenheng mellom det å ha spilt poker med dummy penger og det å ha satset virkelige penger på slike spill.

I dette kapittelet har vi vekslet mellom å bruke kombinasjonen av Lie/Bet og DSM-IV-indikatoren for «chasing», og SOGS-RA-symptomene som mål på problematisk spilling. I de videre analysene har vi valgt å bruke SOGS-RA. Grunnen er at vi anser dette instrumentet med sine tolv spørsmål å tilby en mer presis kartlegging enn de andre tre spørsmålene.

4 Pengespill, hverdagsliv og risiko

I dette kapittelet undersøkes omfanget av pengespill og tegn på spilleproblemer i forhold til viktige arenaer i ungdoms liv som hjemmet, skolen og fritiden. Videre skal vi se på hvordan pengespill er relatert til risikoatferd og belastninger hos ungdom.

De fleste barn i Norge vokser opp innenfor rammen av familien. Det er derfor rimelig å tenke seg at barn og unges familiebakgrunn og relasjonen til foreldrene også påvirker pengespillatferd. Ved siden av hjemmet er skolen en sentral arena. Her tilbringer norsk ungdom mye av sin våkne tid i hverdagen. Noen finner seg også bedre til rette i skolesituasjonen enn andre. Har ungdom som spiller mye pengespill og/eller viser tegn til spilleproblemer en annen relasjon til skole og utdanning enn ungdom flest?

Mens skoledagen er relativt lik for de fleste norske ungdommer, har de større mulighet til å velge selv hva de ønsker å gjøre i fritiden. Vi har sett at pengespill er en fritidssyssel for noen ungdommer. Hvordan samvarierer pengespill med andre fritidsaktiviteter? Er det slik at ungdom som spiller mye eller viser tegn på spilleproblemer har et annet fritidsmønster enn annen ungdom? Vi ser videre på spilling og ungdommens sosiale liv med jevnaldrende.

I forhold til risikoatferd og belastninger ser vi nærmere på hvorvidt ungdommer som spiller eller viser problematisk spilleatferd er forskjellig fra ungdom flest i forhold til rusmiddelbruk og annen problematferd. Vi undersøker avslutningsvis sammenhengen mellom bruk av pengespill og psykisk helse.

Foreldrebakgrunn og familieliv

I de følgende analysene ser vi nærmere på foreldrenes utdanningsnivå, familiens økonomiske situasjon, samt innvandrerbakgrunn. I tillegg undersøkes relasjonen til foreldrene, nærmere bestemt graden av foreldrekontroll og omfanget av krangling i familien.

Spillefrekvens

Tabell 4.1 viser spillefrekvens i forhold til andelen som opplever at familien har dårlig råd, som har foreldre uten høyere utdanning og som har to foreldre født utenfor Norge. Tabellen viser også andelen ungdommer som oppgir at foreldrene har liten kontroll på hva de driver med i fritiden og at de kranbler med foreldrene minst flere ganger i uken. Kategoriene for pengespillfrekvens er basert på det semikontinuerlige som ble presentert i kapittel 2.

Tabell 4.1: Foreldres utdanning, familieøkonomi, lav grad av foreldrekontroll og kranbling i familien etter spillefrekvens. Prosent.

	Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Foreldre u/høyere utdanning	46	45	44	47	49	ns
Dårlig råd i familien	6	5	4	6	8	ns
Innvandrerbakgrunn	10	4	4	4	10	***
Lav grad av foreldrekontroll	13	13	15	17	22	***
Kranbler flere ganger i uken	17	21	22	23	25	***
N (totalt i spillgruppene)	2524	2309	1213	666	377	

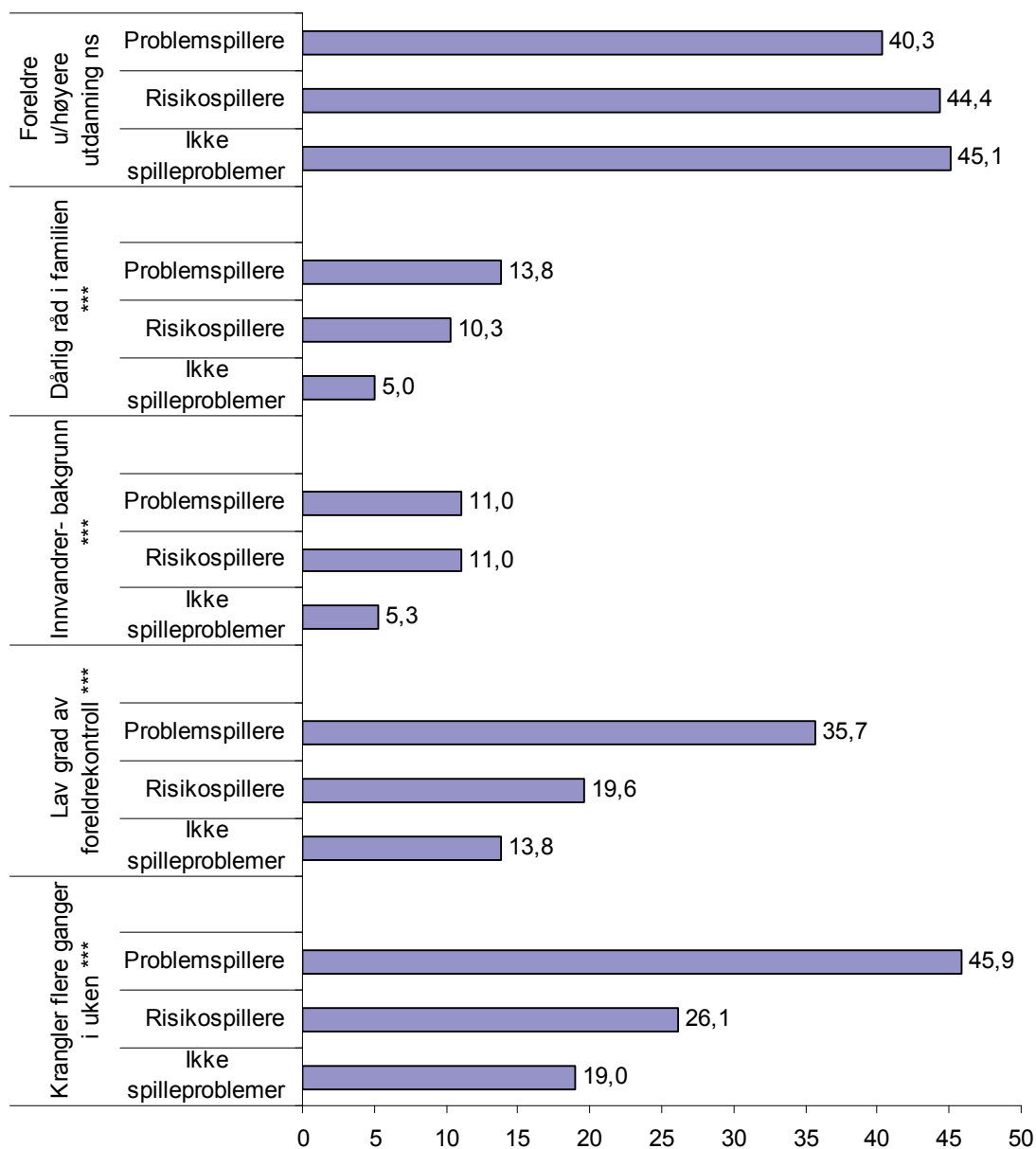
Tabellen viser ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanningsnivå og spillefrekvens. Andelen med foreldre som ikke har utdanning ut over videregående skole ligger i underkant av 50 prosent for alle fem frekvensgrupper. Heller ikke når det gjelder svak familieøkonomi skiller ungdom som spiller mye pengespill seg vesentlig fra de øvrige. Derimot er andelen med innvandrerbakgrunn dobbelt så stor i begge ender av skalaen, sammenlignet med de andre frekvensgruppene. Det betyr at ungdom med innvandrerbakgrunn er overrepresentert både blant de som ikke spiller pengespill, og blant de som spiller svært mye.

Samlet har bakgrunnsvariablene vi presenterer her liten betydning for hvor ofte ungdom spiller. Tabell 4.1 viser imidlertid at relasjonen mellom foreldre og barn er tettere knyttet til spillefrekvens. Mens 13 prosent av de som ikke spiller oppgir at foreldre i liten grad har oppsyn med det de gjør, gjelder det samme 22 prosent av storspillerne. Andelen med høyt konfliktnivå i familien er også størst blant storspillerne. Mens 25 prosent i denne gruppen kranbler med foreldrene flere ganger i uken, gjelder det samme 17 prosent blant ungdom som ikke spiller.

Problemspilling

Vi går nå over til å se på kjennetegn ved familien og relasjonen mellom foreldre og unge i forhold til spilleproblemer målt med SOGS-RA.

Figur 4.1: Foreldres utdanning, familieøkonomi, lav grad av foreldrekontroll og kringling i familien blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



Problemspillere: N=85, risikospillere: N=286, ikke spilleproblemer: N=2915.

I figur 4.1 presenterer vi andelen som har foreldre uten høyere utdanning, som opplever at familien har dårlig råd, har to foreldre født utenfor Norge, oppgir lav grad av foreldrekontroll og som krangler med foreldrene sine flere

ganger i uken for ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Også her ser foreldrenes utdanningsnivå ut til å bety lite for om ungdom utvikler spilleproblemer. Derimot er det en tydelig forskjell mellom ungdom uten spilleproblemer og risiko- og problemspillere i forhold til familieøkonomi. I den første gruppen oppgir 5,0 prosent at familien har hatt dårlig råd de siste to årene, mens det samme gjelder henholdsvis 10,3 og 13,8 prosent blant risiko- og problemspillerne. Blant risiko- og problemspillerne er andelen med to utenlandskfødte foreldre over dobbelt så stor som i gruppen med ungdom uten spilleproblemer.

Videre viser figur 4.1 en klar sammenheng mellom lav grad av foreldrekontroll og symptomer på spilleproblemer. Andelen som opplever at foreldrene har lite innsyn i hva de gjør øker gradvis fra de som ikke har spilleproblemer (13,8 prosent), til risikospillerne (19,6 prosent) og til problemspillerne (35,7 prosent). Ungdom med fire eller flere symptomer på spilleproblemer krangler også betydelig mer med foreldrene sine enn annen ungdom. Hele 45,9 prosent blant de med spilleproblemer (SOGS-RA 4+) oppgir at de krangler flere ganger i uken, mot 19,0 prosent blant ungdommer uten spilleproblemer.

Oppsummering

Alle analysene i dette kapittelet er også kjørt separat for jenter og gutter (vises ikke her). I all hovedsak er mønsteret for de ulike variablene likt for gutter og jenter.

Flere studier har tidligere funnet ulikheter i spillefrekvens og problemomfang blant ulike etniske grupper (Ellenbogen m.fl., 2007; Stinchfield, 2000). Det fant vi også i denne undersøkelsen, ved at unge som har to utenlandskfødte foreldre var overrepresentert både blant de som spilte svært mye og de som ikke spiller i det hele tatt. Det er imidlertid viktig å merke seg at vi på bakgrunn av disse funnene ikke kan trekke konklusjoner om etnisitet og pengespill fordi kategorien «to utenlandskfødte foreldre» inkluderer alle som ikke er født i Norge, uavhengig av etnisk bakgrunn. Vi har heller ikke sett det i sammenheng med andre risikofaktorer for storspilling og spilleproblemer.

Internasjonale studier har videre vist at foreldres innsyn i hva ungdommer gjør og hvem de er sammen med («parental monitoring») er en sterk prediktor for antisosial atferd og rusmiddelbruk (Catalano & Hawkins, 1996; Dishion m.fl., 1995). Ungdommer som opplever at foreldrene har liten oversikt over hva de gjør i fritiden har flere muligheter til å delta i potensielt uheldige aktiviteter, som for eksempel pengespill. Vi kunne bare finne én internasjonal studie som viser at manglende foreldreoppsyn er forbundet med problematisk pengespilling (Vachon m.fl., 2004). Vi ser at særlig ungdommene som har fire eller flere symptomer på pengespillavhengighet skiller seg fra gruppene med færre symptomer i henhold til foreldrekontroll. Våre resultater er derfor i overensstemmelse med Vachon og kollegaers studie.

Skole og utdanning

Våre analyser indikerer at pengespill blant unge ikke er relatert til foreldrenes utdanningsnivå. Hva med ungdommenes eget forhold til skole og utdanning? Finner vi en forbindelse mellom studievalg og utdanningsplaner på den ene siden og omfang av pengespilling og pengespillproblemer på den andre? Dette er spørsmål vi skal behandle i de kommende analysene.

Spillefrekvens

Er hyppig pengespillatferd like vanlig blant elever på ulike studieprogrammer? Og hvordan er pengespill relatert til planer om høyere utdanning? Både framtidige utdanningsplaner og det å velge yrkesfaglige studieprogram er ulikt fordelt mellom kjønnene. Mens jenter oftere planlegger høyere utdanning, følger gutter i større grad yrkesfaglige studieprogrammer. I tabell 4.2 presenterer vi andelen unge med planer om utdanning ut over videregående skole, samt andelen i yrkesfaglige studieprogram etter spillefrekvens og kjønn.

Tabell 4.2: Andel uten planer om høyere utdanning og andel i yrkesfaglige studieprogram etter spillefrekvens og kjønn. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillerne	Sig.
<i>Planlegger ikke utdanning etter videregående</i>	Gutter	49	51	46	45	49	ns
	N	760	701	442	328	223	
	Jenter	28	28	28	44	35	***
	N	969	963	428	167	48	
<i>Andel i yrkesfaglige studieprogram</i>	Gutter	51	54	49	46	58	ns
	N	505	383	284	231	151	
	Jenter	36	37	30	55	56	***
	N	601	532	251	85	27	

Sammenhengen mellom spilleatferd og planer om høyere utdanning er ulik for gutter og jenter. For guttene er andelen som ikke planlegger høyere utdanning om lag 50 prosent uavhengig av spillefrekvens. Blant jentene er andelen som ikke planlegger høyere utdanning derimot klart størst blant de som spiller en del pengespill. I denne gruppen oppgir 44 prosent at de ikke planlegger utdanning etter videregående skole, mens 35 prosent av storspillende jenter oppgir det samme. Til sammenligning planlegger 28 prosent av jentene som spiller noe, lite eller ingenting, å avslutte utdanningen etter videregående skole. Som for utdanningsplaner er det heller ingen klar sammenheng mellom spillefrekvens og andelen som følger yrkesfaglige studieprogrammer blant guttene. Tabellen viser imidlertid en tydelig tendens til at jenter som spiller oftere enn andre følger yrkesfaglige studieprogrammer.

Tabell 4.3 viser ungdoms prestasjoner og atferd i skolen i forhold til spillefrekvens. Andelene med svake prestasjoner (desentilen med lavest karakterer) er størst blant de som spiller mest pengespill. Det gjelder både for storspillende gutter (20 prosent) og storspillende jenter (18 prosent). Resultatene tyder imidlertid ikke på en systematisk sammenheng mellom dårlige karakterer og spillomfang. Blant guttene er det eksempelvis relativt mange med svake skoleprestasjoner (17 prosent) også blant ungdom som ikke spiller pengespill. Det er ingen sammenheng verken for gutter eller jenter mellom å sjelden eller aldri gjøre lekser og spillefrekvens. Skulking (minst to ganger siste år) er derimot mest utbredt i de to gruppene som spiller mest pengespill. Videre er det å oppgi et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker vanligst

blant de som spiller mye. Mens henholdsvis 13 og 21 prosent blant gutter som spiller en del og gutter som er storspillere oppgir et høyt nivå av konsentrasjonsvansker, gjelder det samme mellom sju og åtte prosent blant de øvrige guttene. For jentene er andelene henholdsvis 16 og 13 prosent i gruppene som spiller mest pengespill, mot under ti prosent for resten av jentene.

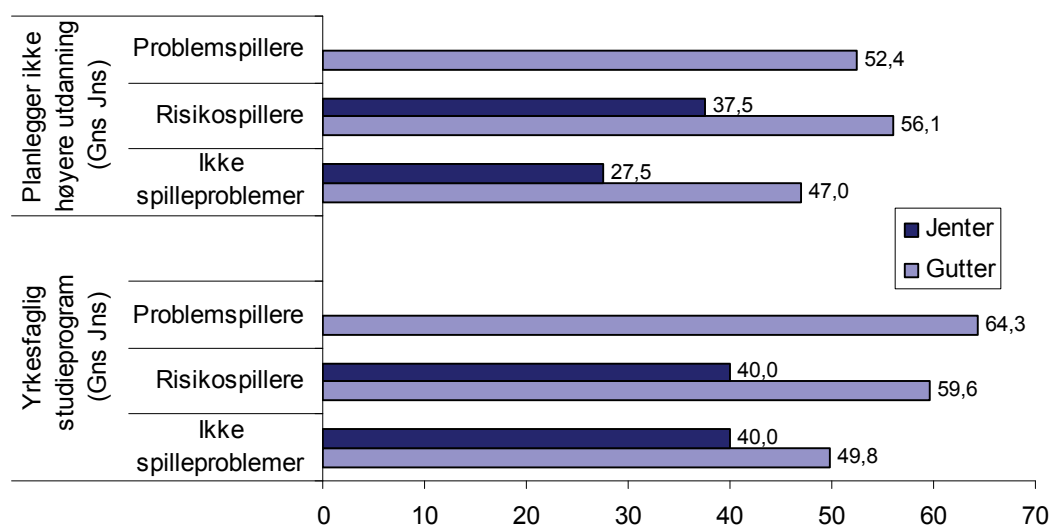
Tabell 4.3: Skoleprestasjoner, lekser, skulking og konsentrasjonsvansker etter spillefrekvens og kjønn. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Storspillerne	Sig.
<i>Gruppen med dårligst karakterer</i>	Gutter	17	13	9	13	20	***
	N	1090	933	610	431	303	
	Jenter	10	10	8	12	18	*
	N	1357	1318	584	223	66	
<i>Gjør sjelden/ aldri lekser</i>	Gutter	17	14	17	16	20	ns
	N	1133	940	621	440	306	
	Jenter	7	8	8	8	12	ns
	N	1382	1342	584	221	67	
<i>Skulket minst to ganger siste år</i>	Gutter	20	19	23	26	35	***
	N	1095	921	603	434	295	
	Jenter	20	21	26	41	32	***
	N	1367	1333	586	220	66	
<i>Høyt nivå av konsentrasjonsvansker</i>	Gutter	8	7	8	13	21	***
	N	1138	948	627	440	308	
	Jenter	7	7	10	16	13	***
	N	1391	1346	589	224	67	

Problemspilling

Tidligere studier har vist at pengespillproblemer er relatert til dårligere skoletilpasning og skoleprestasjoner (Dickson m.fl., 2002; Rossow & Hansen, 2003). Vi skal her først undersøke om omfanget av symptomer på problematisk spilling er relatert til utdanningsplaner og valg av studieprogram. Deretter ser vi nærmere på skoleprestasjoner, innsats i skolen (hjemmearbeid og skulking) og konsentrasjonsevne. Fordi antallet jenter som er kategorisert som problemspillere er svært lavt, har vi slått sammen risikospillerne og problemspillerne i de påfølgende analysene for jenter, slik at vi sammenligner jenter uten spilleproblemer med jenter som er enten risikospillere eller problemspillere. For guttene beholder vi en inndeling i tre grupper.

Figur 4.2: Andel uten planer om høyere utdanning og andel i yrkesfaglige studieprogram blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.

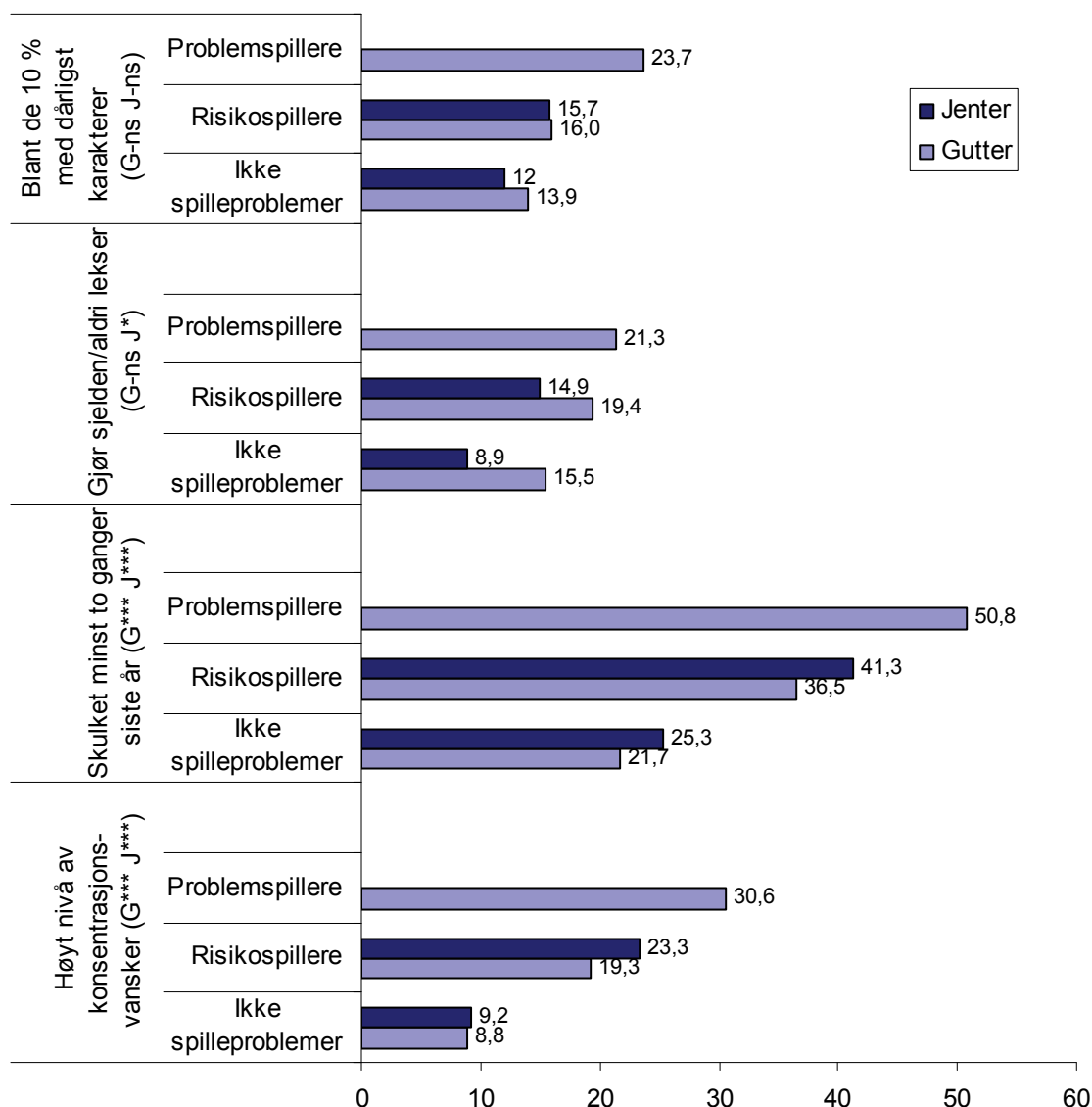


Framtidsplaner gutter: Problemspillere: N=42, risikospillere: N=132, ikke spilleproblemer: N=1085.
 Framtidsplaner jenter: Problemspillere og risikospillere: N=64, ikke spilleproblemer: N=807.
 Studieprogram gutter: Problemspillere: N=28, risikospillere: N=89, ikke spilleproblemer: N=715.
 Studieprogram jenter: Problemspillere og risikospillere: N=25, ikke spilleproblemer: N=540.

Figur 4.2 viser andelen som ikke planlegger høyere utdanning og andelen som følger et yrkesfaglig studieprogram blant unge uten spilleproblemer, de som er i risikosonen, og de med tegn på spilleproblemer. Analysene viser ingen signifikante sammenhenger mellom utdanningsplaner eller studieprogram og problematisk spilling, verken for gutter eller jenter.

I figur 4.3 er tilsvarende analyser gjennomført for å undersøke sammenhengen mellom symptomer på spilleavhengighet, lave skoleprestasjoner, det å gjøre lite lekser, skulking og konsentrasjonsvansker i skolen.

Figur 4.3: Skoleprestasjoner, lekser, skulking og konsentrasjonsvansker blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



Gutter: Problemspillere: N=1643, risikospillere: 202, ikke spilleproblemer: N=1643.
 Jenter: Problemspillere og risikospillere: N=104, ikke spilleproblemer: N=1260

Som for storspillerne er det særlig når det gjelder skulking og konsentrasjonsvansker at ungdom i problem- og risikogruppen skiller seg fra ungdom uten spilleproblemer. Mens 22 prosent av guttene og 25 prosent av jentene uten spilleproblemer har skulket minst to ganger siste år, gjelder det samme henholdsvis 39,8 og 41,3 prosent av gutter og jenter blant risikospillerne. Blant gutter som havner i problemgruppen har 50,8 prosent skulket minst to ganger siste år. Om lag ni prosent av ungdommer uten spilleproblemer viser et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker, mot rundt 20 prosent i

risikogrupperne for begge kjønn og 30,6 prosent av guttene i gruppen for problemspillere. Blant jenter er det også en tendens til at risikospillerne gjør noe mindre lekser enn de uten spilleproblemer, mens den tilsvarende tendensen ikke er signifikant blant gutter. Når det gjelder andelen med svake karakterer er det ingen signifikante forskjeller i forhold til de tre spillgruppene, verken for jenter eller gutter.

Oppsummering

Vi har sett at omfattende pengespilling er tettere knyttet til å ikke ha planer om å ta høyere utdanning og det å velge yrkesfaglige studieprogrammer for jenter enn for gutter. Delvis kan dette henge sammen med at gutter generelt spiller mer pengespill, og at storspillende jenter i så måte er en mer marginalisert gruppe. Samlet sett viser analysene imidlertid ingen klar tendens til at det å spille om penger i ungdomstiden eller å vise symptomer på spilleproblemer, er mer utbredt blant elever på yrkesfaglige studieprogrammer eller blant ungdom uten planer om å ta høyere utdanning. Det er heller ingen tydelig sammenheng mellom hvor mye ungdom spiller og deres prestasjonsnivå og innsats med lekser i skolen.

Derimot er skulking klart mest utbredt blant storspillende ungdom og unge med spilleproblemer. Fra og med 8. klasse føres alt fravær på vitnemålet og kan i seg selv påvirke framtidige jobbmuligheter. For mange er et stort ugyldig fravær i tillegg forbundet med dårlig sosial tilpasning eller faglige vansker i skolen. Forskning viser at de som har mye fravær i skolen oftere er de som ikke fullfører videregående skole (Markussen m.fl., 2008). Endelig er det slik at storspillerne og problemspillerne oftere oppgir et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker i skolen. Våre data gir imidlertid ikke grunnlag for å si at det å spille mye pengespill eller det å utvikle problemer i forhold til spillingen medfører konsentrasjonsvansker i skolen.

Fritid

Mye av den sosiale læringen, meningsdannelsen og utprøvingen som preger ungdomsfasen, foregår i fritiden. Under dette punktet undersøker vi om ungdom som spiller mye pengespill eller viser tegn på spilleproblemer har et annet fritidsmønster enn annen ungdom. Tabell 4.4 viser andelen som

oppgir å ha deltatt i ulike fritidsaktiviteter minst to ganger siste uke spesifisert for ungdoms- og videregående skole.

Tabell 4.4: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant elever i ungdomsskolen og elever i videregående skole. Prosent.

	Ungdoms- skolen	Videre- gående	Alle	Sig.
Trent i et idrettslag	50	26	37	***
Besøkt helsestudio, treningssenter, squashsenter, drevet med aerobic e.l.	8	32	20	***
Trent på kampsport eller selvforsvar (boksing, karate, kick-boksing e.l.)	8	5	7	<i>ns</i>
Trimmet på egenhånd	34	33	35	<i>ns</i>
Vært i fritidsklubb	11	4	7	***
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	47	60	55	***
Hjulpet til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv)	65	59	63	***
Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem	63	65	65	<i>ns</i>
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden	66	61	63	***
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)	28	30	29	**
Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, på bensinstasjon eller lignende	8	6	7	*
Drevet med dans, hip hop, breakdance, ballett e.l.	9	7	8	***
Lest avis	41	60	51	***
Lest i en bok (ikke skolebok)	41	23	30	***
<i>N (totalt)</i>	3842	2920	6751	

Elever på videregående skole skiller seg særlig fra ungdomsskoleelevene når det gjelder treningsmønster. Mens 50 prosent av ungdomsskoleelevene har trent i idrettslag minst to ganger siste uke, er andelen halvert i videregående skole (26 prosent). Elever i videregående trener derimot oftere i privat regi. I denne aldergruppen har 30 prosent trent i helsestudio, treningssenter, squashsenter, drevet med aerobic eller lignende, mot åtte prosent av ungdomsskoleelevene. Videre har ungdom i den eldste aldersgruppen oftere brukt størstedelen av kvelden ute med venner og flere har lest avis minst to ganger siste uke, mens flere av ungdomsskoleelevene har vært i fritidsklubb, lest en bok eller vært hjemme med familien hele kvelden.

Spillfrekvens

Noen ungdommer bruker relativt mye av sin fritid til å spille om penger. Hvordan samvarierer det å spille mye pengespill med andre aktiviteter? Tabell 4.5 viser deltakelse i ulike fritidsaktiviteter blant storspillerne sammenlignet med ungdom i resten av utvalget. Fordi elever i ungdomsskolen og i videregående skole til dels har ulike fritidsmønstre, presenteres analysene separat for elever i ungdomsskolen og videregående skole. Vi ser kun på guttene i utvalget, fordi antallet storspillende jenter er for lite til at det er hensiktsmessig å dele dem inn etter skolenivå.

Tabell 4.5: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant storspillere sammenlignet med resten utvalget (kun gutter) etter skolenivå. Prosent.

	Ungdomsskole			Videregående skole		
	Resten av utvalget	Stor-spillere	Sig.	Resten av utvalget	Stor-spillere	Sig.
Trent i et idrettslag	49	45	ns	28	43	***
Besøkt helsestudio, trenings-, squashsenter, aerobic e.l.	13	21	**	33	44	*
Trent på kampsport/selvforvar (boksing, karate, kick-boksing, e.l.)	9	14	*	8	11	ns
Trimmet på egenhånd	35	47	**	35	35	ns
Vært i fritidsklubb	9	21	***	5	14	***
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	47	45	ns	60	67	ns
Hjulpet til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv)	61	59	ns	57	55	ns
Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem	65	66	ns	66	74	ns
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far, søsken hele kvelden	61	58	ns	57	51	ns
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)	21	36	***	23	36	*
Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, bensinstasjon e.l.	8	21	***	7	14	**
Drevet med dans, hip hop, breakdance, ballett, e.l.	3	10	***	5	3	ns
Lest avis	49	51	ns	59	63	ns
Lest i en bok (ikke skolebok)	30	20	*	18	14	ns
N (kun gutter)	1616	142		1312	144	

Når det gjelder det å trene i idrettslag skiller storspillerne på ungdomsskolen seg lite fra ungdomsskolelever flest. Blant elever på videregående skole har de som spiller mye pengespill både trent mer i idrettslag og på egenhånd. Det siste gjelder også for elever på ungdomsskolen. Videre har ungdom som spiller mye pengespill oftere vært i fritidsklubb, shoppet og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, bensinstasjon eller lignende minst to dager siste uke, uavhengig av skoletrinn. Dette er typiske fritidsaktiviteter som foregår utenfor hjemmet, og hvor foreldre har mindre kontroll over hva de unge driver med. Som vi allerede har sett, har foreldre til ungdommer som spiller mye, mindre oppsyn og kontroll over hva ungdommene driver med i fritiden, noe som igjen kan ha sammenheng med dette fritidsmønsteret.

Forøvrig er det små eller ingen forskjeller mellom storspillerne og resten av utvalget når det gjelder andelene som har vært ute eller hjemme sammen med venner, som har vært sammen med familien en hel kveld eller som har hjulpet til hjemme.

Vi har sett at elever i videregående skole som spiller mye pengespill oftere oppgir at de har trent i et idrettslag minst to ganger siste uke. Er pengespilling noe som oftere foregår i miljøer knyttet til lagidrett? Tabell 4.6 viser andelene av medlemmer i idrettslag etter pengespillfrekvens. Analysene presenteres separat for elever i ungdomsskolen og i videregående skole.

Tabell 4.6: Medlemskap i idrettslag etter pengespillfrekvens og skolenivå. Prosent.

	Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Storspillere	Sig.
Ungdomsskolen						***
Er medlem	51,2	55,9	57,1	62,0	52,1	
Har vært medlem	35,8	35,7	35,2	34,0	35,1	
Har aldri vært medlem	13,0	8,4	7,8	4,0	12,8	
N	1378	1351	657	347	188	
Videregående skole						***
Er medlem	33,8	36,6	37,2	46,9	54,3	
Har vært medlem	52,5	54,3	55,8	46,3	40,7	
Har aldri vært medlem	13,8	9,1	7,0	6,8	4,9	
N	1037	877	514	294	162	

Sammenhengen mellom medlemskap i idrettslag og pengespillfrekvens er sterkest for elever i videregående skole. Her øker andelen medlemmer systematisk med spillefrekvens. Mens 34 prosent oppgir at de er medlem i et idrettslag

blant de som ikke spiller, gjelder det samme over halvparten av storspillerne i videregående skole. Tilleggsanalyser (presenteres ikke her) viser at det kun er blant guttene medlemskap i idrettslag øker systematisk med spillefrekvens.

Problemspilling

Vi har også sett på medlemskap i idrettslag etter antall symptomer på pengespillavhengighet. Tabell 4.7 viser andelen som er, har vært eller aldri har vært medlem i et idrettslag blant ungdom uten pengespillproblemer, og blant ungdom i risiko- og problemgruppen.

Tabell 4.7: Medlemskap i idrettslag blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå. Prosent.

	Ikke spilleproblemer	Risikospillere	Problemspillere	Sig.
Ungdomsskolen				**
Er medlem	58,0	50,7	34,0	
Har vært medlem	33,5	44,1	46,8	
Har aldri vært medlem	8,5	5,1	19,1	
N	1289	136	47	
Videregående				ns
Er medlem	40,4	45,9	52,0	
Har vært medlem	51,9	44,0	40,0	
Har aldri vært medlem	7,7	10,1	8,0	
N	1189	109	25	

Vi ser av tabell 4.7 at antallet ungdom blant problemspillerne er svært lavt når vi ser elever i ungdomsskolen og videregående skole hver for seg. Bare 25 elever i videregående skole havner i denne gruppen. Vi må av denne grunn være forsiktig med å tolke resultatene, særlig blant de eldste ungdommene. Blant ungdomsskoleelevene ser vi at andelen medlemmer i idrettslag er klart størst blant ungdom som ikke viser tegn til problematisk spilling. I videregående skole er det ingen signifikant sammenheng.

Oppsummering

I dette avsnittet har vi sett at gutter som spiller mye pengespill oftere er aktive i idrettslag enn ungdom som spiller mindre. Denne sammenhengen er imidlertid ikke like tydelig blant ungdomsskoleelevene, og det kreves videre forskning før det kan trekkes en konklusjon angående sammenhengen

mellom pengespillatferd og ungdoms deltakelse i idrettslag. Storspillende gutter går også oftere i fritidsklubb, driver med shopping eller henger rundt ute blant venner. Forøvrig har ungdom som spiller mye pengespill en fritidsprofil som ligner på fritidsprofilen til ungdom flest.

Sosialt liv med jevnaldrende

For de fleste barn og unge er venner en kilde til lek, trygghet og emosjonell støtte. Når unge faller utenfor miljøet av jevnaldrende kan dette få konsekvenser for selvfølelse og tilpasningsevne senere i livet. Under dette avsnittet ser vi nærmere på spilleatferd og spilleproblemer i forhold til unges sosiale forankring blant jevnaldrende, både når det gjelder kontakt med jevnaldrende og mobbing. En del pengespill foregår også via internett – er det slik at ungdom som spiller mye oftere enn andre har mer sosial omgang med jevnaldrende via nettet?

Spillefrekvens

Vi har tidligere vist at spill om penger til en viss grad er en sosial aktivitet. Særlig guttene spiller oftere sammen med venner. Jentene spiller derimot noe oftere sammen med foreldre eller annen familie. Er sammenhengen mellom spillefrekvens og sosial isolasjon ulik for gutter og jenter? Tabell 4.8 viser andelen som mangler faste vennsksrelasjoner til jevnaldrende og andelen som mobbes minst ukentlig etter kjønn og pengespillfrekvens.

Tabell 4.8: Vennsksrelasjoner og mobbing etter kjønn og spillefrekvens. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Mangler faste vennsksrelasjoner til jevnaldrende	Gutter	16	16	16	14	15	ns
	N	1126	945	622	441	311	
	Jenter	11	12	8	10	15	ns
	N	1375	1343	584	223	67	
Mobbes ukentlig eller oftere	Gutter	6	5	5	5	11	**
	N	1125	940	626	438	306	
	Jenter	5	4	4	9	10	**
	N	1383	1342	585	223	67	

Det er liten eller ingen signifikant forskjell mellom de ulike spillefrekvensgruppene når det gjelder å mangle faste venner, verken for jenter eller gutter.

Når det gjelder mobbing viser tabellen derimot en tendens til at de som spiller mye pengespill oftere blir mobbet, uavhengig av kjønn. Omlag dobbelt så mange av guttene i storspillergruppen blir mobbet ukentlig eller oftere sammenlignet med ungdom som spiller sjeldnere. Blant jentene er det noen flere som jevnlig opplever mobbing både blant de som spiller en del og storspillerne, sammenlignet med de øvrige jentene.

Vi skal nå se nærmere på omfang av pengespill i forhold til ungdommens sosiale liv på nettet. Generelt er det en tydelig sammenheng mellom ulike sosiale media og spillteknologi (de Freitas & Griffiths, 2008). I enkelte tilfeller er det vanskelig å skille dataspill på nett fra pengespill. Populære nettsamfunn som Facebook tilbyr eksempelvis et bredt spekter av pengespill. Spill som Habbo Hotel og goSupermodel er også både en arena for sosial samhandling og et sted man kan bruke penger.

Tabell 4.9 viser deltakelse i ulike nettaktiviteter etter ungdoms pengespillfrekvens. For alle typer sosiale aktiviteter på nett er andelen størst blant ungdommene som spiller mest pengespill. Forskjellen mellom storspillerne og de som ikke spiller er størst når det gjelder det å snakke med andre via Skype eller lignende medier. Dette gjelder både for gutter og jenter.

Tabell 4.9: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via internett etter spillefrekvens. Prosent.

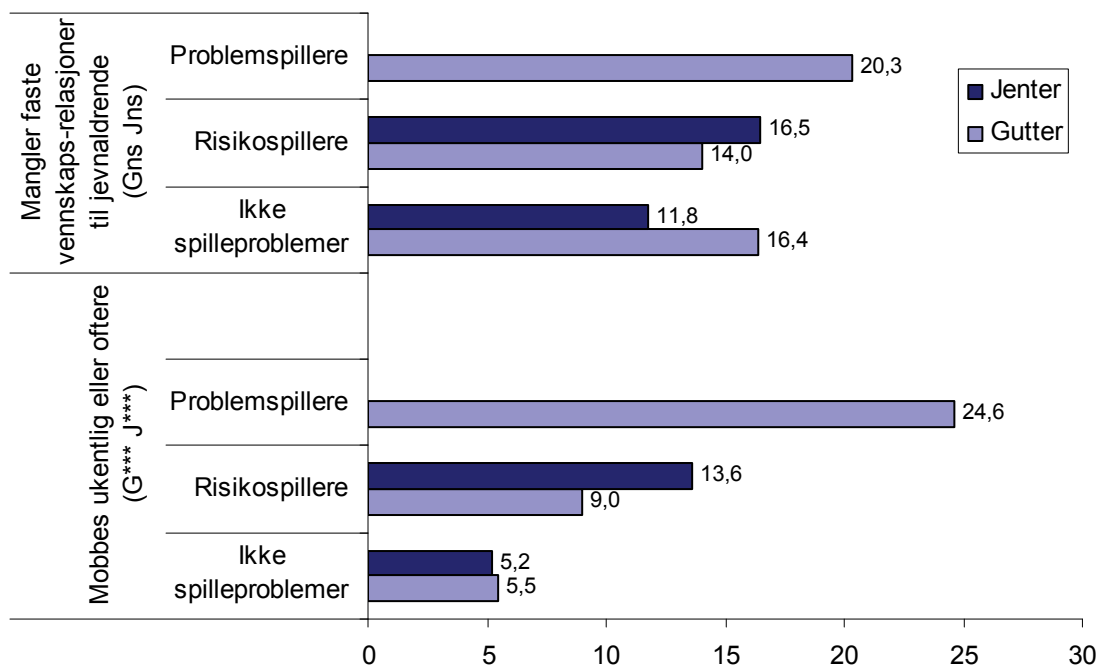
		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Storspillere	Sig.
Skriver eller leser e-post	Gutter	18	15	19	19	23	*
	N	1115	934	619	433	305	
	Jenter	16	14	19	17	28	*
	N	1374	1336	582	221	65	
Chatter med andre via Internett	Gutter	47	49	60	63	62	***
	N	1130	936	619	440	307	
	Jenter	55	62	65	71	74	***
	N	1374	1336	582	221	65	
Snakker med andre via Internett (Skype e.l.)	Gutter	25	23	30	32	38	***
	N	1120	935	618	435	305	
	Jenter	22	22	25	36	52	***
	N	1377	1330	582	224	66	
Er inne på sosiale medier	Gutter	51	56	68	72	71	***
	N	1132	943	625	440	307	
	Jenter	64	73	79	83	80	***
	N	1386	1340	585	225	67	

En mulig forklaring på at sosial aktivitet på nett øker med pengespillfrekvens kan være at slike medier er en integrert del av det å spille om penger på nett. Det er for eksempel vanlig at pokernettsteder også tilbyr chatting. Videre er grupper for pengespill et utstrakt fenomen på Facebook og liknende sosiale medier. Eksempelvis har Facebook-gruppen for pokerspillet Texas Holdem rundt 20 millioner medlemmer.

Problemspilling

Som vi har vist tidligere har ungdom med spilleproblemer oftere enn andre personer i sitt sosiale nettverk som også jevnlig spiller pengespill. Vi har dessuten sett at ungdom med spilleproblemer særlig skiller seg fra unge uten spilleproblemer når det gjelder andelen som har venner som spiller. Dette kan tyde på at spillingen i seg selv kan utgjøre en sosial arena hvor ungdommen omgås andre ungdommer. Samtidig har tidligere studier vist at mobbing er assosiert med pengespill og spilleproblemer (Rossow & Hansen, 2003).

Figur 4.4: Vennsksrelasjoner og mobbing blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.

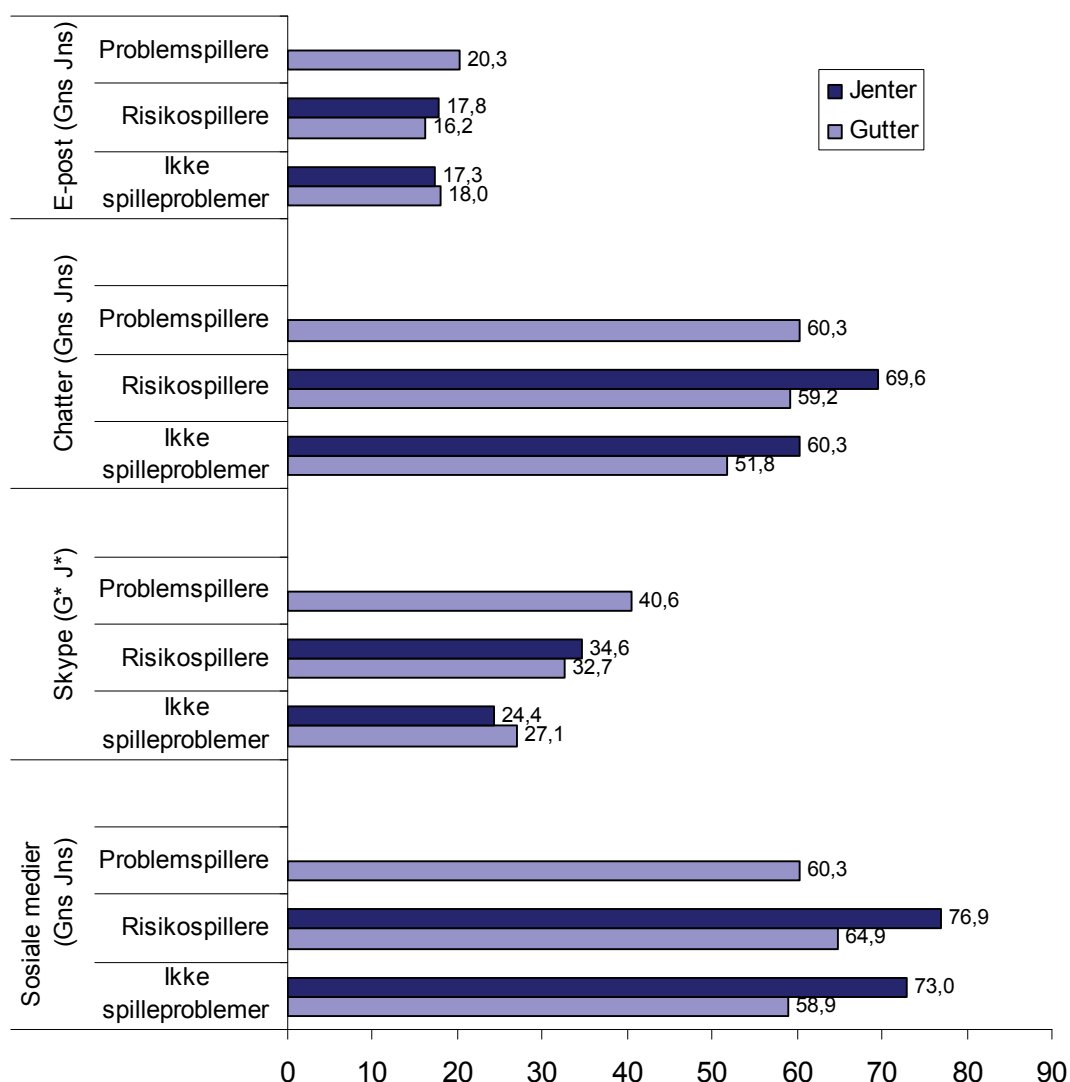


Gutter: Problemspillere: N=64, risikospillere: N=201, ikke spilleproblemer: N=1636.
 Jenter: Problemspillere og risikospillere: N=103, ikke spilleproblemer: N=1253.

Figur 4.4 viser andelen som mangler faste venns­kaps­relas­joner til jevn­aldrende og andelen som blir mobbet ukentlig eller oftere blant ungdom uten spille­problemer, risikospillerne og problemspillerne. Som for spille­frekvens er det ingen klar sammenheng mellom symptomer på problematisk spilling og det å mangle faste venns­kaps­relas­joner. Derimot er andelen som jevnl­ig opplever å bli mobbet betydelig høyere blant gutter i problemgruppen (24,6 prosent) sammen­lignet med de uten spille­problemer (5,5 prosent) og risikospillerne (9,0). Tilsvarende er andelen som opplever mobbing høyere for jenter i risikogruppen enn for jenter uten spille­problemer. Liknende resultater ble også funnet i en tidligere norsk rapport (Rossow & Hansen, 2003). Tre av fire problemspillere blant guttene oppgir imidlertid at de sjeldent eller aldri blir mobbet. Det er altså på ingen måte noen nødvendig sammenheng mellom et problematisk forhold til pengespill og mobbing, selv om denne gruppen er overrepresentert blant mobbeofrene i utvalget.

Vi skal videre se på hvordan spille­problemer henger sammen med sosiale aktiviteter på internett. Figur 4.5 viser andelene som daglig eller nesten daglig bruker e-post, chatter, snakker med andre via nettet (Skype eller lignende) og benytter ulike sosiale medier. I motsetning til analysen av spill­frekvens viser figuren liten eller ingen sammenheng mellom sosial omgang på internett og antall symptomer på problematisk pengespilling. Bare når det gjelder å snakke med andre via internett (Skype eller lignende) varierer andelen signifikant mellom de ulike symptom­gruppene. Mens 40,6 prosent av gutter blant problemspillerne daglig eller nesten daglig snakker med andre på nett, gjelder det henholdsvis 34,6 prosent blant risikospillerne og 24,4 prosent blant gutter uten spille­problemer. Tilsvarende er andelen som har snakket med andre på nett 27,1 prosent for jenter uten spille­problemer og 32,7 prosent for jenter blant risikospillerne.

Figur 4.5: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via internett blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Prosent.



Gutter: Problemspillere: N=64, risikospillere: N=202, ikke spilleproblemer: N=1635.

Jenter: Problemspillere og risikospillere: 83, ikke spilleproblemer: N=1255.

Oppsummering

Vi har sett at det å spille om penger er en viktig del av noen ungdommers fritid. Ungdom som spiller pengespill gjør det gjerne sammen med venner. Storspillerne deltar i tillegg noe oftere enn andre i ulike sosiale aktiviteter via internett. Våre analyser gir derimot ikke støtte til noen antakelse om at ungdom som spiller eller viser symptomer på problemspilling i større grad er sosialt isolert fra jevnaldrende enn andre ungdom. Derimot er storspillerne og problemspillerne noe oftere utsatt for mobbing. Vi finner med andre ord en lignende kobling mellom mobbing og spilleproblemer som ble vist i 2002

(Rossow & Hansen, 2003). Selv om norsk ungdom spiller andre spill i dag sammenlignet med for åtte år siden, er mobbing fortsatt knyttet til spilleproblemer for en liten gruppe ungdommer. Å spille kan være en måte å flykte fra virkeligheten og vanskelige følelser. Griffiths (1995) kaller dette 'escape gambling'. En mulig forklaring på assosiasjon mellom storspillerne og økt mobbing kan være at spillingen fungerer som et fristed fra det som er vanskelig å håndtere. Fra klinisk praksis finnes det flere eksempler på unge som beskriver pengespillaktivitetene både som flukt og et sted der man opplever mestring.

Rusmiddelbruk

Det finnes en rekke studier som viser at det å spille mye pengespill og pengespillproblemer er relatert til bruk av alkohol og andre rusmidler blant voksne (Barnes m.fl., 2002; Duhig m.fl., 2007; Huang m.fl., 2007; Lynch m.fl., 2004; Skokauskas & Satkeviciute, 2007). I dette avsnittet skal vi undersøke om ungdom som spiller mye pengespill og som viser tegn på avhengighet, har andre erfaringer med røyk, alkohol og hasj/marihuana enn ungdom flest.

Spillefrekvens

Tabell 4.10 viser andelene som røyker, har drukket seg tydelig beruset siste år, har drukket minst ukentlig eller oftere, og andelen som har brukt hasj/marihuana siste år i forhold til hvor hyppig de spiller pengespill. Tabellen viser separate analyser for elever i ungdomsskolen og videregående skole. Spørsmålet om pengespill er ikke stilt i barneskolen, og barneskoleelevene er derfor ekskludert fra tabellen.

I ungdomsskolen er andelen røykere klart høyest blant storspillerne. 15,1 prosent i denne gruppen røyker, mens mellom 4,3 og 7,4 prosent blant de øvrige gjør det samme. Også i videregående skole røyker de som ikke spiller pengespill sjeldnere enn de som spiller. Skillet mellom storspillerne og de som spiller mindre, er imidlertid ikke like tydelig.

Tabell 4.10: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg tydelig beruset siste år, drikker alkohol ukentlig eller oftere eller har brukt hasj/marihuana etter skolenivå og spillefrekvens. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Røyker	US	4,3	5,6	5,9	7,4	15,1	***
	N	1394	1364	657	350	192	
	VGS	13,5	15,5	20	17,1	21,5	**
	N	1079	906	534	304	172	
Drukket seg tydelig beruset	US	14,4	18,7	23,1	28,4	31,9	***
	N	1399	1363	661	349	188	
	VGS	53,3	62,2	71,8	73,4	70,2	***
	N	1399	1363	661	349	188	
Drikker ukentlig	US	2	2,1	2,9	4,6	9,5	***
	N	1383	1352	657	349	189	
	VGS	12,7	14,3	18,4	23	33,3	***
	N	1064	901	533	304	174	
Hasj/ marihuana	US	1,9	1,9	2,4	3,7	11,1	***
	N	1383	1352	657	349	189	
	VGS	5,3	7	11,8	11,8	17,4	***
	N	1075	903	536	305	172	

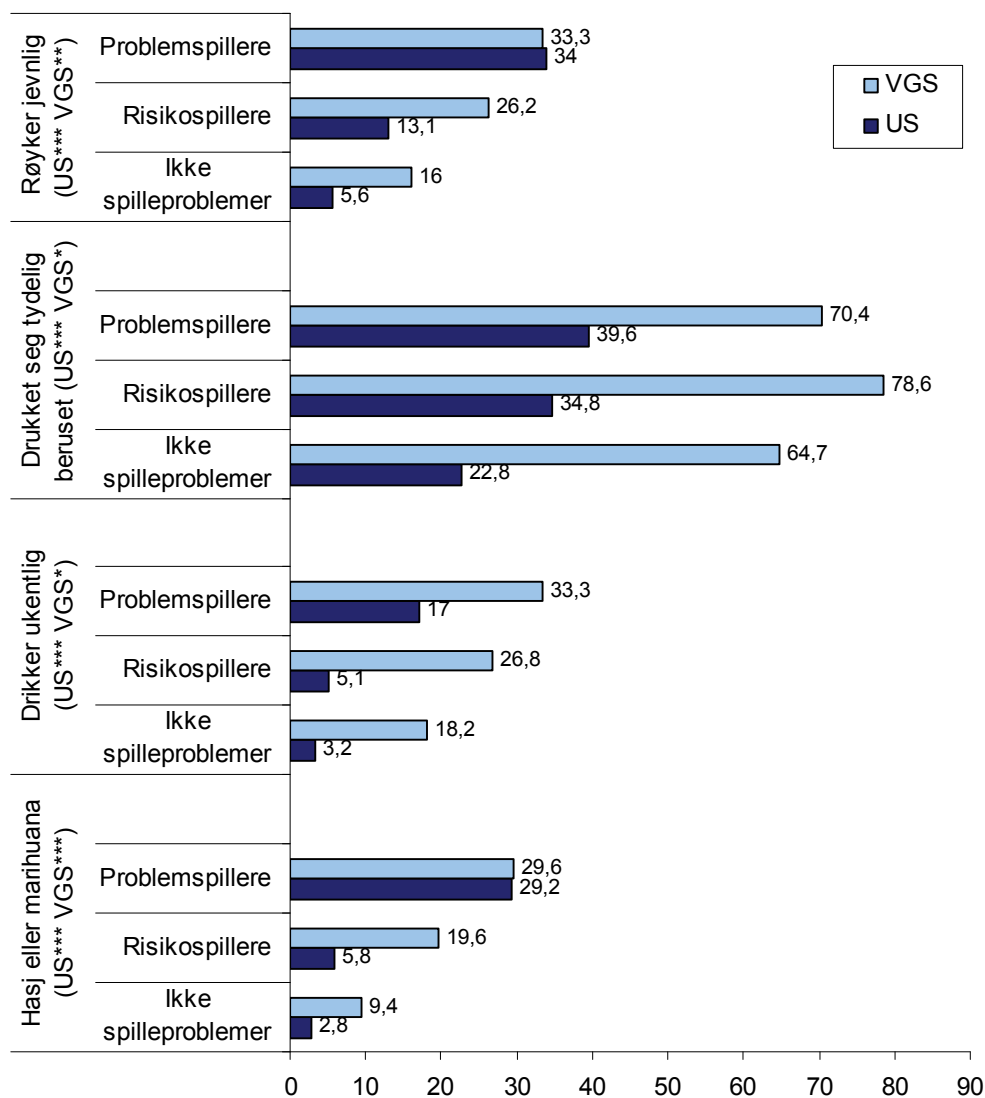
Videre viser tabellen en tydelig og relativt jevn økning i andelen som har vært beruset og drikker ukentlig når spillefrekvens øker. Både blant elever i ungdomsskolen og i videregående skole har de som spiller mye pengespill flere erfaringer med alkohol sammenlignet med ungdom som ikke spiller eller spiller lite. Vi ser et tilsvarende mønster for hasj og marihuana: Mens 1,9 prosent av elevene som ikke har spilt pengespill har brukt hasj/marihuana siste år, er andelen 11,1 prosent blant storspillerne i ungdomsskolen. De tilsvarende tallene for elever i videregående skole er 5,3 prosent blant de som ikke har spilt og 17,4 prosent blant storspillerne.

At ungdom som spiller mye pengespill også har et høyere forbruk av rusmidler enn andre, er i tråd med tidligere forskning (Hardoon m.fl., 2004; Ste-Marie m.fl., 2006), og antagelig et uttrykk for at unge som spiller svært mye pengespill i tillegg er i risikozonen for en rekke andre problemer.

Problemspilling

Vi skal nå se nærmere på sammenhengen mellom ungdoms rusmiddelbruk og symptomer på problematisk pengespillatferd. Figur 4.6 viser andelen som røyker, har drukket seg tydelig beruset siste år, har drukket minst ukentlig eller oftere, og andelen som har brukt hasj/marihuana siste år blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.

Figur 4.6: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg tydelig beruset siste år, drikker alkohol ukentlig eller oftere eller har brukt hasj/marihuana blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå. Prosent.



Ungdomsskolen: Problemspillere: N=48, risikospillere: N=138, ikke spilleproblemer: N=1302.
 Videregående skole: Problemspillere: N=27, risikospillere: N=112, ikke spilleproblemer: N=1243.

Som for spillefrekvens er symptomer på spilleproblemer blant ungdom klart relatert til rusmiddelbruk. Både i ungdomsskolen og i videregående skole

øker andelen som røyker med symptomer på spilleproblemer. Klart størst er forskjellen mellom unge uten spilleproblemer (5,6 prosent oppgir at de røyker) og problemspillerne (34 prosent røyker) i ungdomsskolen.

Når det gjelder sammenhengen mellom å ha drukket seg beruset siste år og symptomer på spilleavhengighet, er denne sterkere i ungdomsskolen enn i videregående skole. Dette skyldes sannsynligvis at det å ha drukket seg tydelig beruset minst én gang siste år er et relativt vanlig fenomen blant elever i videregående skole sammenlignet med i ungdomsskolen. Derimot er det å drikke minst ukentlig eller oftere tydeligere relatert til det å ha spilleproblemer også på videregående skole.

Endelig viser figur 4.6 en klar sammenheng mellom andelen som har brukt hasj siste år og spilleproblemer. Mens opp imot 30 prosent blant problemspillerne både i ungdomsskolen og i videregående skole har krysset av for dette, gjelder det samme henholdsvis 2,8 og 9,4 blant de uten spilleproblemer i ungdomsskolen og i videregående skole.

Oppsummert er det slik at ungdom som spiller mye og med relativt mange symptomer på spilleproblemer, bruker mer rusmidler enn andre ungdommer. Selv om spillemarkedet har endret seg betydelig de siste årene ser høyfrekvent spilling blant ungdom altså fortsatt ut til å være koblet til bruk av rusmidler. Resultatene er i overensstemmelse med internasjonale studier som viser at det å ha rusproblemer er en risikofaktor for spilleproblemer (Griffiths & Sutherland, 1998; Haroon m.fl., 2004).

Normbrudd og kriminalitet

Vi har sett at ungdom som spiller mye pengespill også har flere erfaringer med illegale rusmidler som hasj. Deltar ungdom som spiller mye pengespill også oftere i annen normbrytende atferd? Tidligere forskning har vist en sammenheng mellom kriminell atferd og omfattende spilling av pengespill blant ungdom (Rossow & Hansen, 2003). Samtidig er dette et område som fortsatt er lite dekket i forskningen.

I spørreskjemaet ble ungdommene bedt om å oppgi om de hadde deltatt i en rekke mindre normbrudd og kriminelle handlinger siste år. Tabell 4.11 viser andelen som har deltatt i ulike handlinger minst en gang siste år etter kjønn.

Tabell 4.11: Andel som har deltatt i ulike normbrytende/kriminelle handlinger siste år etter kjønn. Prosent.

	Gutter	N	Jenter	N	Alle	Sig.
Tatt saker til en verdi av mindre enn 500 kroner fra butikk eller kiosk uten å betale	9,3	3867	5,1	4086	7,2	**
Med vilje ødelagt eller knust vindusruter, busseter, telefonkiosker, postkasser eller lignende	13,4	3873	3,9	4088	8,5	**
Lurt deg fra å betale på kino, buss, tog eller lignende	30,2	3871	26,3	4083	28,2	**
Vært borte en hel natt uten at foreldrene dine visste hvor du var, eller hvor du sa at du var et annet sted enn du var i virkeligheten	18,3	3864	17,5	4084	17,9	ns
Stjålet noe til en verdi av mer enn tusen kroner	3,2	3863	0,8	4084	2,0	**
Gjort hæverk eller skade for mer enn tusen kroner	8,6	3871	1,6	4087	5,0	**
Brutt deg inn for å stjele noe	2,8	3858	0,7	4082	1,7	**
Slått eller truet med å slå noen	29,6	3854	16,0	4077	22,6	**

Med unntak av én type handling utføres alt i tabell 4.11 signifikant oftere av gutter enn av jenter. Dette er i overensstemmelse med funn fra annen forskning (se for eksempel Storvoll, 2004). De følgende analysene utføres derfor separat for gutter og jenter. Vi har, som beskrevet i metodekapittelet, laget et samlemål (0–8) angående normbrytende atferd.

Spillefrekvens

Hvor utbredt er normbrudd og kriminelle handlinger blant ungdom som spiller mye pengespill, sammenlignet med ungdom som spiller lite eller ingenting? Tabell 4.12 viser andelen i de ulike gruppene som sorterer under desentilen med høyest verdi på samlemålet for deltakelse i ulike normbrytende handlinger siste år etter skolenivå og kjønn.

Tabell 4.12: Andel i desentilen med høyest nivå av normbrudd/kriminelle handlinger etter pengespillfrekvens, skolenivå og kjønn. Prosent.

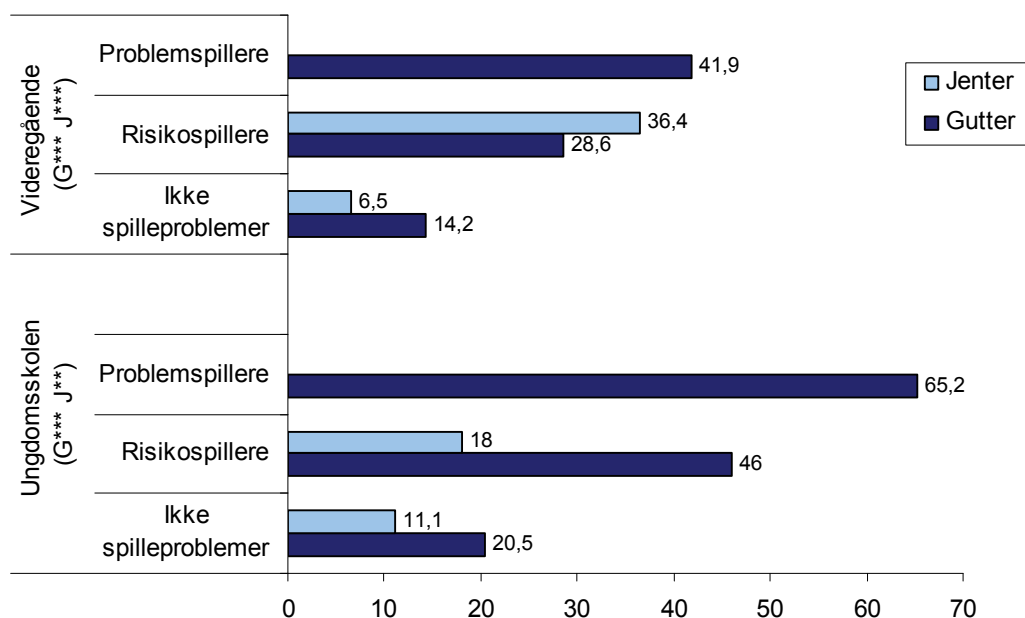
		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Gutter	US	9	12	13	19	29	***
	N	600	539	317	202	144	
	VGS	14	15	23	31	37	***
	N	472	372	280	220	142	
Jenter	US	4	7	10	20	21	***
	N	769	804	335	136	39	
	VGS	5	7	11	18	26	***
	N	583	519	247	80	27	

Som for bruk av rusmidler er det en tydelig sammenheng mellom ungdoms spillefrekvens og deltakelse i normbrytende handlinger. For gutter som ikke spiller pengespill ender bare ni prosent i ungdomsskolen og 14 prosent i videregående skole blant desentilen som begår flest normbrytende og kriminelle handlinger. Det samme gjelder for henholdsvis 29 og 37 prosent blant storspillende gutter i ungdomsskolen og videregående skole. Blant jentene øker andelen som oppgir et høyt nivå av normbrytende atferd fra mellom fire og fem prosent blant de som ikke spiller til 21 prosent blant storspillende jenter i ungdomsskolen og 26 prosent blant storspillende jenter i videregående skole. Ikke overraskende ligger nivået av normbrytende atferd imidlertid noe lavere for jentene enn for guttene i de fleste av spillefrekvensgruppene.

Problemspilling

Figuren nedenfor viser sammenhengen mellom pengespillavhengighet og normbrytende atferd. Som i foregående tabell vises separate analyser for jenter og gutter i ungdomsskolen og i videregående skole.

Figur 4.7: Andel i desentilen med høyest nivå av normbrudd/kriminelle handlinger blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå og kjønn. Prosent.



Videregående gutter: Problemspillere: N=23, risikospillere: N=87, ikke spilleproblemer: N=696.

Videregående jenter: Problemspillere og risikospillere: N=22, ikke spilleproblemer: N=525.

Ungdomsskolen gutter: Problemspillere: N=31, risikospillere: N=84, ikke spilleproblemer: N=725.

Ungdomsskolen jenter: Problemspillere og risikospillere: N=50, ikke spilleproblemer: N=550.

Figur 4.7 viser en tydelig sammenheng, både for gutter og jenter, mellom symptomer på spilleproblemer og normbrytende handlinger. Av guttene oppgir 65,2 prosent av problemspillerne i ungdomsskolen et høyt nivå av normbrytende handlinger, mot 20,5 prosent blant de uten spilleproblemer. De tilsvarende tallene for gutter i videregående er 41,9 og 14,2 prosent. For jentene er forskjellen mellom de uten spilleproblemer og risikospillerne i ungdomsskolen noe mindre, mens sammenhengen mellom symptomer på pengespillproblemer og annen normbrytende atferd er tydeligere blant jentene i videregående skole.

At vi finner sammenhenger mellom normbrytende atferd og pengespill betyr ikke nødvendigvis at vi har med årsakssammenhenger å gjøre. Koblingen kan snarere være et uttrykk for at normbrytende/kriminelle handlinger i sammenheng med høyfrekvent bruk av pengespill, inngår som del av allmenne atferdproblemene man ofte ser hos spilleavhengige ungdommer. Forskningslitteraturen på dette feltet er ikke entydig, og peker på at både pengespillavhengighet og kriminalitet kan være fasetter av et sammensatt atferdsproblem (Magoon m.fl., 2005; Vitaro m.fl., 1996).

Impulsivitet

Impulsivitet og mangel på impuls kontroll har ofte blitt sett i sammenheng med forskjellige former for avhengighet, inkludert pengespillavhengighet. En rekke vitenskapelige arbeider peker på at ungdom som lider av spilleproblemer eller spilleavhengighet har relativt lav grad av impuls kontroll (Chiu & Storm, 2010; Zimmerman m.fl., 1985) og oftere oppsøker risikofylte situasjoner (Powell m.fl., 1999; Zuckerman, 2005) sammenlignet med ungdom uten spilleproblemer.

Vi skal nå se på sammenhengen mellom impulsivitet og omfanget av pengespill blant ungdom. Tabell 4.13 viser andelen med lav grad av impuls kontroll (dvs. blant desentilen av de mest impulsive i utvalget) etter spillefrekvens og kjønn.

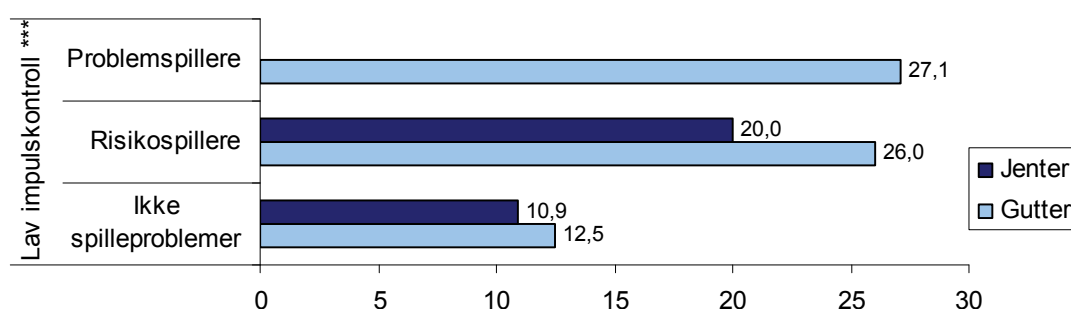
Tabell 4.13: Andel i desentilen av de mest impulsive etter pengespillfrekvens og kjønn. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Lav impuls kontroll	Gutter	11	11	12	15	20	***
	N	1094	932	609	434	299	
	Jenter	8	8	13	15	14	***
	N	1376	1336	584	223	66	

Analysen viser at andelen med relativt lav impuls kontroll øker gradvis med spillefrekvens. Sammenhengen mellom lav impuls kontroll og å spille mye pengespill, er imidlertid noe tydeligere for gutter enn for jenter. Mens elleve prosent av guttene og åtte prosent av jentene som ikke spiller er svært impulsive, gjelder det samme henholdsvis 20 og 14 prosent blant stor-spillende gutter og jenter.

Det er videre nærliggende å anta at relasjonen mellom lav impuls kontroll og symptomer på spilleproblemer, er sterkere enn sammenhengen mellom lav impuls kontroll og pengespillfrekvens. Manglende impuls kontroll kan for eksempel bidra til at det å slutte med eller kontrollere spillingen blir vanskeligere. Flere studier både blant unge og voksne har vist at impulsivitet er en viktig risikofaktor for spilleavhengighet (Derevensky m.fl., 2007; Vitaro m.fl., 1999).

Figur 4.8: Andel i desentilen av de mest impulsive blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere (SOGS-RA). Prosent.



Gutter: Problemspillere: N=59, risikospillere: N=173, ikke spilleproblemer: N=1451.
 Jenter: Problemspillere og risikospillere: N=90, problemspillere: N=1095.

Som det framgår av figur 4.8 er forskjellen særlig stor mellom de uten spilleproblemer på den ene siden og risiko- og problemspillerne på den andre. 12,5 prosent av guttene blant de uten spilleproblemer, mot henholdsvis 26,0

og 27,1 prosent i de sistnevnte gruppene, befinner seg i desentilen med minst impuls kontroll. Tilsvarende for jentene preges 10,9 prosent blant de uten spilleproblemer og 20,0 blant risikospillerne av relativt lav impuls kontroll.

Psykisk helse

Flere studier har vist at depresjon og pengespill er relaterte til hverandre (Cunningham-Williams m.fl., 1998). Studier har vist at unge med spilleproblemer har flere symptomer på depresjon sammenlignet med unge uten slike problemer (Gupta & Derevensky, 1998). Hvorvidt depressive symptomer er en følge av, eller årsaken til, spilleproblemene, er derimot uavklart. Det er også funnet tegn på at unge med spilleproblemer også har dårlig selvtillit og lav selvfølelse sammenliknet med andre (Derevensky & Gupta, 2004a; Gupta & Derevensky, 1998).

Spillfrekvens

Vi har her først sett på sammenhengen mellom spillefrekvens og symptomer på dårlig psykisk helse. Tabell 4.14 viser hvordan andelen som er blant gruppen i hele utvalget med høyest nivå av depressive symptomer, fordeler seg i de ulike spillefrekvensgruppene. At jenter i snitt viser flere symptomer på depresjon enn gutter er et velkjent fenomen (Wichstrøm, 1999). Resultatene presenteres derfor separat for jenter og gutter.

Tabell 4.14: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse etter spillefrekvens og kjønn. Prosent.

		Spiller ikke	Spiller lite	Spiller noe	Spiller en del	Stor-spillere	Sig.
Høyt nivå av depressive symptomer	Gutter	6	4	4	6	12	***
	N	1110	939	612	434	302	
	Jenter	12	12	15	18	25	**
	N	1378	1338	585	223	65	
Høyt nivå av ensomhet	Gutter	14	9	9	9	10	ns
	N	480	377	285	225	145	
	Jenter	16	9	12	13	8	**
	N	596	527	248	85	26	
Lav selvfølelse	Gutter	4	4	4	5	7	ns
	N	1126	944	624	437	307	
	Jenter	12	13	15	17	26	**
	N	1386	1345	588	225	66	

Tabell 4.14 viser at symptomer på depresjon er den eneste av de tre variablene hvor vi ser signifikant samvariasjon med spillefrekvens for begge kjønn. Andelen som har et relativt høyt nivå av depressive symptomer bortimot doubles fra de som ikke spiller til storspillerne. Mens seks prosent av guttene som ikke spiller sorterer under denne gruppen, gjelder det samme 12 prosent av storspillerne. Tilsvarende har 12 prosent av de ikke-spillende jentene et relativt høyt nivå av depressive symptomer, mot 25 prosent av de storspillende jentene.

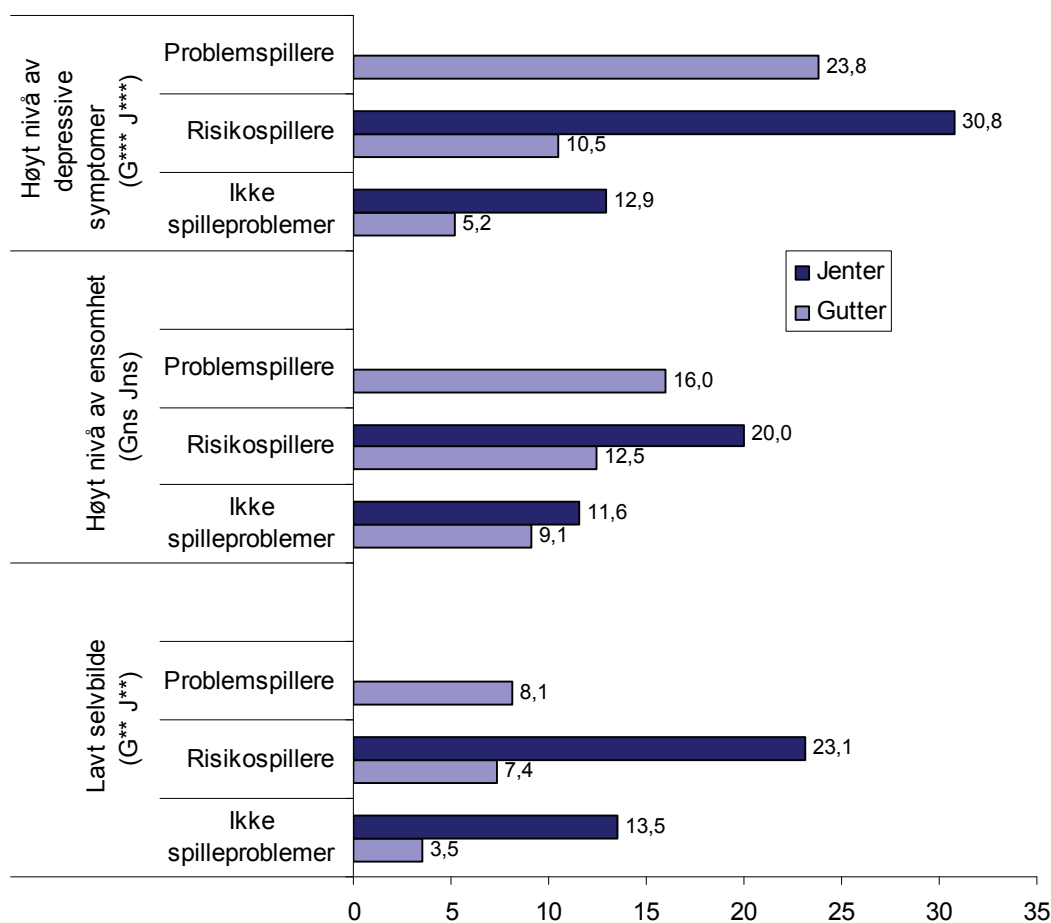
For gutter viser tabellen verken signifikant sammenheng mellom et høyt nivå av opplevd ensomhet og spillefrekvens, eller mellom det å ha relativt lav selvfølelse og spillefrekvens. Blant jentene øker sannsynligheten for å gi uttrykk for lav selvfølelse derimot jevnt med spillefrekvens. Til slutt er det verdt å merke seg at andelen som oppgir et relativt høyt nivå av ensomhet er størst blant ungdom som ikke spiller pengespill, selv om tendensen bare er signifikant for jenter. Dette illustrerer i likhet med tidligere analyser at pengespilling i liten grad kan knyttes til sosial isolasjon.

Problemspilling

Vi vil nå se på omfanget av depressive symptomer, ensomhet og tegn på lav selvfølelse i forhold til symptomer på pengespillavhengighet. Igjen er det nærliggende å anta at sammenhengen mellom tegn på svak psykisk helse og avhengighet er sterkere enn sammenhengen mellom ungdommenes psykiske helse og spillefrekvens, blant annet fordi vi her opererer med subjektive mål på både helse og avhengighet.

Figur 4.9 viser andelen som oppgir et relativt høyt nivå av depressive symptomer blant de tre spillefrekvens-gruppene. Generelt ser det ut til at omfanget av depressive symptomer øker med antall problemsymptomer. For begge kjønn doubles andelen som har et høyt nivå av depressive symptomer både når vi går fra de uten spilleproblemer til risikospillerne, og for gutter gjelder dette også når vi går videre fra risikospillerne til problemspillerne.

Figur 4.9: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter kjønn. Prosent.



Depresjon/selvfølelse gutter: Problemspillere: N=63, risikospillere: N=202, ikke spilleproblemer: N=1634.
 Ensomhet gutter: Problemspillere: N=25, risikospillere: N=88, ikke spilleproblemer: N=704.
 Depresjon/selvfølelse jenter: Problemspillere og risikospillere: N=104, ikke spilleproblemer: N=1260.
 Ensomhet jenter: Problemspillere og risikospillere: N=25, ikke spilleproblemer: N=536.

Videre ser vi at antallet problemsymptomer er relatert til lav selvfølelse for begge kjønn, men i sterkere grad for gutter enn jenter. Det er ikke signifikante forskjeller i ensomhetsfølelse mellom gruppene.

Oppsummering

I dette kapittelet har vi sett på hva som kjennetegner ungdom som spiller mye pengespill. Foreldrene har mindre innsyn i hva de gjør på fritiden, og de krangler oftere med foreldrene sine. Ungdom med innvandrerbakgrunn spiller mer pengespill, men de er også overrepresentert i gruppen som ikke

spiller pengespill. Dårlig råd i familien og planer om å ta høyere utdanning er derimot ikke systematisk relatert til hvor hyppig ungdommen deltar i pengespill. Et noe annet mønster viser seg imidlertid i forhold til problematisk spilleatferd. Ungdom med spilleproblemer skiller seg fra ungdom uten spilleproblemer ved at de i høyere grad oppgir lav grad av foreldrekontroll og høyt konfliktnivå i familien, i tillegg til at de har dårligere familieøkonomi og oftere har innvandrerbakgrunn.

Jenter som spiller mye pengespill følger oftere yrkesfaglige studieprogrammer og planlegger i mindre grad å ta høyere utdanning sammenlignet med jenter som spiller lite pengespill. Vi finner ingen slik sammenheng blant guttene. For problematisk pengespillatferd er det ikke signifikante sammenhenger for noen av disse faktorene, verken for gutter eller jenter. Både ungdom som både hyppig spiller pengespill og som viser tegn på spilleproblemer, har et høyere nivå av konsentrasjonsvansker og skulker skolen oftere sammenlignet med annen ungdom. For jenter er det også en svak tendens til at risikospillerne gjør noe mindre lekser enn de uten spilleproblemer. Det er derimot lite eller ingen forskjell mellom gruppene i forhold til skolekarakterer, og for gutter er det heller ingen forskjell når det gjelder hvor ofte de oppgir at de gjør lekser.

Storspillende gutter i videregående skole er noe mer aktive i idrettslag enn gutter som spiller mindre. Forøvrig har ungdom som hyppig spiller pengespill oftere vært i fritidsklubb, shoppet og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, bensinstasjon eller lignende. Det er relativt små forskjeller mellom ungdom som spiller mye pengespill og annen ungdom i forhold til venner, bortsett fra når det gjelder mobbing; storspillerne rapporterer å bli mobbet oftere. De samme resultatene finner vi hos de som viser tegn på spilleproblemer. De som spiller mye pengespill kommuniserer noe mer med jevnaldrende gjennom internett enn annen ungdom, mens det blant unge med spilleproblemer ikke er noe tilsvarende mønster.

Analysene viser at pengespill er relatert til mer sammensatt problematferd. Gruppen av ungdom som spiller mye og som har mange symptomer på spilleproblemer, bruker også mer rusmidler enn ungdom flest, både hva angår alkohol, tobakk og marihuana. Vi ser videre at de ungdommene som spiller mest og har spilleproblemer oftere utfører normbrytende eller

kriminelle handlinger. Likeledes viser resultatene at det er større mangel på impuls kontroll blant de som spiller mye og de som viser flest symptomer på pengespillavhengighet sammenlignet med andre ungdommer.

Når vi ser på mental helse er økte symptomer for depresjon relativt sterkt knyttet til både det å spille mye og å ha spilleproblemer. Resultatene er mindre entydige når det gjelder lav selvfølelse. Vi finner kun en sammenheng mellom lav selvfølelse, hyppig pengespill og spilleproblemer hos jentene. Det er videre kun svake sammenhenger mellom ensomhetsfølelse og pengespill, og blant jenter er det de som ikke spiller som er mest ensomme.

Avslutningsvis presenterer vi to multiple regresjonsanalyser for pengespill. Multiple regresjonsanalyser gir informasjon om hvordan ulike variabler påvirker pengespill når vi tar hensyn til effekten av andre variabler. Vi får med dette vite noe om den unike effekten en variabel har. I tabell 4.15 presenterer vi en multippel logistisk regresjonsanalyse hvor vi kontrasterer ungdom som er storspillere med resten av ungdommene i utvalget. Som uavhengige variabler bruker vi alle spørsmålene som var inkludert i spørreskjemaet på både ungdomsskolen og på videregående skole, og som har blitt brukt i dette kapittelet. Analysene blir videre gjennomført med en prosedyre som gjør at alle variabler som ikke er statistisk signifikante én etter én blir fjernet fra analysene, slik at det til slutt kun står igjen variabler som har en signifikant sammenheng med det å være storspiller eller ikke (denne prosedyren kalles for «backward deletion»). Oddsratioene gir informasjon om retningen av sammenhengen: En oddsratio større enn én betyr at en høy verdi i den uavhengige variabelen (for eksempel en høy verdi i depressive symptomer) har sammenheng med det å være storspiller. Mer konkret kan oddsratioene tolkes slik at oddsen for å være storspiller øker med verdien av oddsration når individet øker sin skåre på den uavhengige variabel med én enhet.

Tabell 4.15: Logistisk regresjonsanalyse med det å være storspiller eller ikke som avhengig variabel.

Uavhengige variabler som forblir signifikante i analysen	Oddsratio	Sig
Konsentrasjonsvansker i skolen	1,30	*
Driker alkohol ukentlig	2,05	***
Depressive symptomer	1,32	*
Å være ute blant venner om kvelden	1,10	***
Kjønn	0,17	***

Tabellen viser at konsentrasjonsvansker i skolen er relatert til det å hyppig spille pengespill. Det å drikke alkohol ukentlig og et høyt nivå av depressive symptomer, viser seg videre å henge sammen med det å spille mye. Likeledes er storspillerne mer ute blant venner om kvelden enn andre ungdom. Odds-ratioen for kjønn viser at gutter i mye større grad enn jenter er i risikozonen for å være storspillere. De andre variablene som har blitt undersøkt i dette kapittelet er ikke relatert til det å være storspiller når vi kontrollerer for påvirkningen av de andre variablene.

Vi gjennomførte en tilsvarende analyse i forhold til problematisk pengespill. For dette formålet gjennomførte vi igjen en multippel logistisk regresjonsanalyse hvor vi denne gangen kontrasterte de som ble kategorisert som problemspillere (det vil si fire eller flere symptomer på SOGS-RA) med alle andre ungdommer. Igjen ble analysen gjennomført slik at alle variabler som er inkludert i dette kapittelet ble satt inn i analysene, og variablene som ikke viste seg å signifikant predikere problemspilling ble fjernet fra analysene én etter én. Resultatet er framstilt i tabell 4.16.

Tabell 4.16: Logistisk regresjonsanalyse med problemspilling som avhengig variabel.

Uavhengige variabler som forblir signifikante i analysen	Oddsratio	Sig
Lav foreldrekontroll	1,51	*
Gjør (nesten) aldri lekser	0,30	*
Konsentrasjonsvansker i skolen	2,00	**
Røyking	2,22	*
Depressive symptomer	1,94	**
Kjønn	0,27	**

Tabellen viser at mye konsentrasjonsvansker i skolen og høyt nivå av depressive symptomer har sammenheng med spilleproblemer. Dette resultatet er tilsvarende det fra analysene om pengespillfrekvens. Videre er lav grad av foreldrekontroll, det å aldri eller nesten aldri gjøre lekser og røyking knyttet til en høyere risiko for å være problemspiller. Igjen ser vi også at det er klart flere gutter enn jenter som har et problematisk forhold til pengespill. Med andre ord – unge med spilleproblemer er oftere gutter, de opplever at foreldrene har lite innsyn i hva de driver med, de gjør i mindre grad lekser, de har konsentrasjonsvansker i skolen, de røyker og de har flere symptomer på depressivitet. Det vi imidlertid ikke vet er om spilleproblemer er et av flere problemer disse ungdommene har, eller om disse problemene forsterkes på grunn av spilleproblemene.

5 Dataspill

Dagens barn og unge vokser opp med informasjons- og kommunikasjonsteknologi som en naturlig del av deres hverdag. Stadig mer av de unges fritid brukes foran PC-skjermen eller til å spille TV-spill. Mange foreldre uttrykker bekymring for denne utviklingen, samtidig som de mener at datakunnskaper er avgjørende for at barna skal lykkes på skolen og i andre sammenhenger (Endestad m.fl., 2004).

En av de største bekymringene har dreid seg om eventuelle negative effekter av unges økende bruk av dataspill. Foreldre og media har uttrykt bekymring for at omfattende spilling kan føre til økt voldsbruk som et resultat av voldelige dataspill, vektøkning som følge av inaktivitet, samt psykiske vansker som en følge av sosial isolasjon. Blant forskere dreier en av de største debattene seg i dag om i hvilken grad man kan snakke om avhengighet av dataspill, samt eventuelle konsekvenser av dette. På tross av mye engasjement fra foreldre, myndigheter og forskere, er det foreløpig få vitenskapelige studier som kan fortelle om det virkelig er grunn til bekymring. Finner vi tegn på avhengighet – at ungdommen ikke har kontroll over spillingen og dens konsekvenser – blant de som bruker mye tid på å spille? Eller er det å spille mye først og fremst tegn på sterkt engasjement, hvor spillingen kun er et problem for engstelige foreldre?

Vi vil i dette kapitlet se nærmere på ungdommenes bruk av dataspill. I neste kapittel vil vi gå nærmere inn på hva som kjennetegner de ungdommene som bruker mesteparten av sin fritid på å spille dataspill.

Omfang og hyppighet av dataspill blant ungdom

Spillfrekvens

Hvor utbredt er ulike former for dataspill? To spørsmål i undersøkelsen brukes for å kartlegge hvor ofte ungdom spiller dataspill utenom skoletiden. Ett handler om bruk av TV-spill (PlayStation, Xbox eller lignende) og et annet om PC-spill. Det er i dag stadig vanligere også å spille dataspill på mobilen eller andre håndholdte maskiner. Vi har imidlertid valgt å ikke

inkludere denne aktiviteten i undersøkelsen. Tabell 5.1 viser andelen som spiller «aldri eller nesten aldri», «1–3 dager per måned», «én dag i uken», «flere dager i uken» og «daglig eller nesten daglig» blant gutter og jenter. I tabellen presenteres både andelene som spiller totalt, og separate andeler for TV-spill og PC-spill.

Tabell 5.1: Andel som spiller TV- og PC-spill etter kjønn. Prosent.

	Enten TV- eller PC-spill			TV-spill			PC-spill		
	Gutter	Jenter	Alle	Gutter	Jenter	Alle	Gutter	Jenter	Alle
Aldri eller nesten aldri	4	37	21	14	56	35	18	49	34
1–3 dager per måned	9	30	19	18	29	24	16	24	20
En dag i uken	12	16	14	18	10	13	15	13	14
Flere dager i uken	33	12	22	27	4	15	23	10	16
Daglig eller nesten daglig	41	6	23	23	2	12	29	5	17
Totalt	100	100	100	100	100	100	100	100	100
N	3907	4058	7965	3907	4058	7965	3921	4068	7989
Sig. kjønn:		***			***			***	

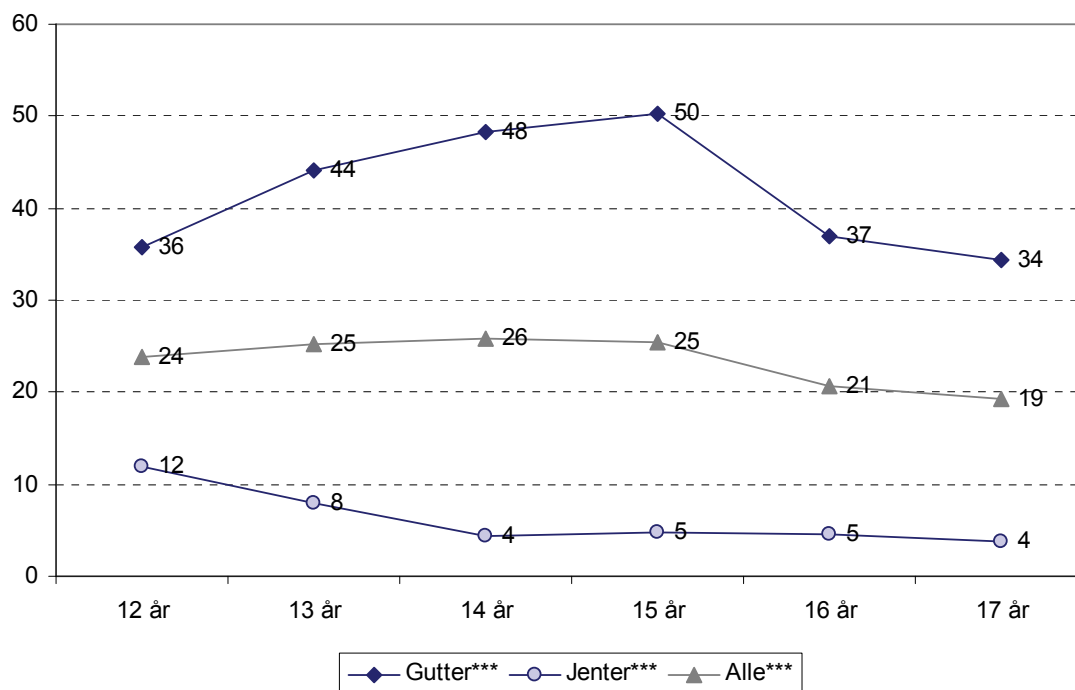
Totalt spiller 23 prosent enten TV- eller PC-spill daglig eller nesten daglig, 59 prosent spiller minst ukentlig, mens 21 prosent spiller aldri eller nesten aldri. Når andelen som spiller TV- og PC-spill presenteres hver for seg ser spillefrekvensen ganske lik ut for de to spilltypene. 12 prosent spiller TV-spill daglig, mens den tilsvarende andelen for PC-spill er 17 prosent. Videre spiller 40 prosent TV-spill minst ukentlig, mens 47 prosent spiller PC-spill like ofte.

Tabell 5.1 viser videre store forskjeller mellom gutter og jenter. Blant guttene spiller 41 prosent daglig eller nesten daglig, mens 86 prosent spiller minst ukentlig. Tilsvarende andeler for jentene er seks og 34 prosent. Det vanligste for jenter er altså å spille sjeldnere enn ukentlig, mens et stort flertall av guttene spiller minst ukentlig. Bare fire prosent av guttene spiller aldri eller nesten aldri, mens det samme gjelder 37 prosent av jentene. Både gutter og jenter spiller noe oftere PC-spill enn TV-spill. Kjønnforskjellene er imidlertid størst når det gjelder TV-spill: Andelen jenter som aldri spiller

TV-spill er fire ganger høyere enn andelen gutter som aldri spiller. Forskjellen mellom jenter og gutter som aldri spiller PC-spill er noe mindre.

Figur 5.1 presenterer videre andelen blant jenter og gutter som spiller dataspill (TV- eller PC-spill) daglig eller nesten daglig etter alder. Totalt spiller 24 prosent blant 12-åringene daglig eller nesten daglig, mens det samme gjelder 19 prosent av 17-åringene. Andelen som spiller så ofte er altså relativt stabil fra de yngste til de eldste i utvalget. Blant guttene ser vi imidlertid tydelig at spillingen topper seg rundt 14- og 15-årsalderen. Om lag halvparten av guttene i disse aldersgruppene spiller daglig eller nesten daglig, mot en tredjedel av 12- og 17-åringene. Dette topp-punktet er mer moderat i totaltallene fordi andelen jenter som spiller daglig eller nesten daglig synker noe fra 12- til 15-årsalderen. Nedgangen i dagligspillere blant guttene faller sammen med overgangen fra ungdomsskole til videregående skole. Det er tydelig at skolebyttet endrer ungdommens preferanser og prioriteringer for fritiden.

Figur 5.1: Andel som spiller dataspill daglig eller nesten daglig etter kjønn og alder. Prosent.



N: Gutter: 12 år: 409, 13 år: 683, 14 år: 612, 15 år: 567, 16 år: 265, 17 år: 736.

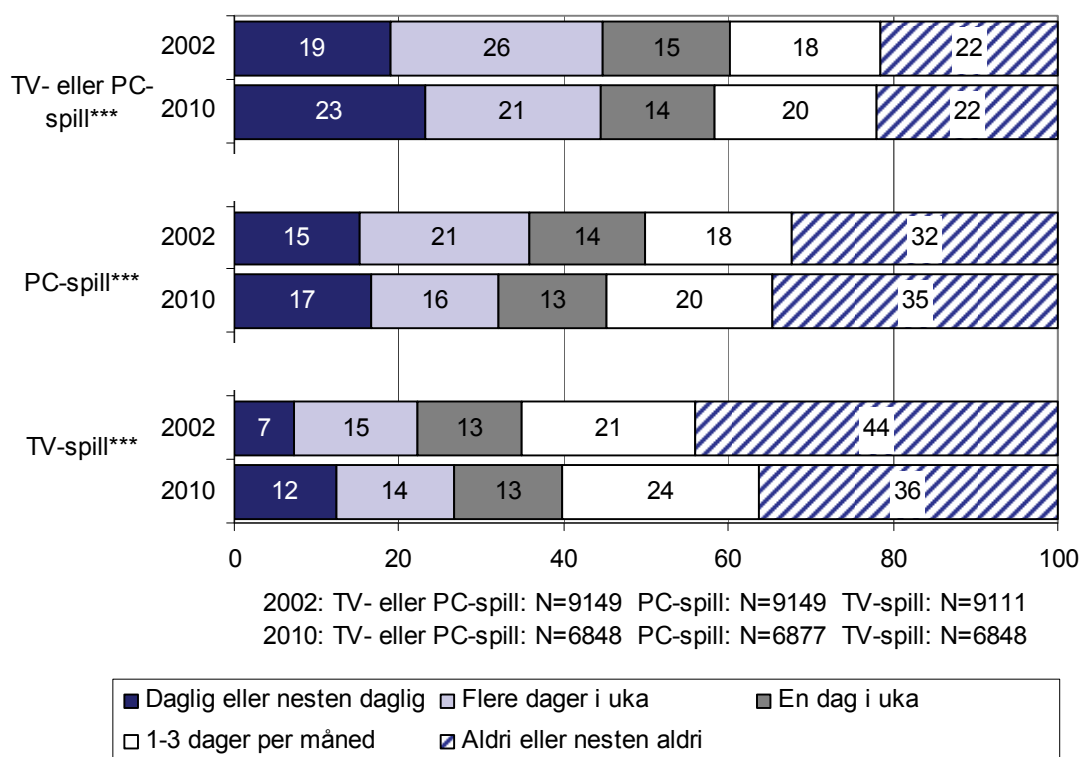
N: Jenter: 12 år: 401, 13 år: 750, 14 år: 638, 15 år: 685, 16 år: 716, 17 år: 712.

N: Alle: 12 år: 812, 13 år: 1440, 14 år: 1254, 15 år: 1262, 16 år: 1437, 17 år: 1455.

Endring fra 2002 til 2010

Er andelen ungdommer som spiller dataspill økende? Vi har sammenlignet ungdoms spilleatferd i 2010 med tall fra 2002. Ung i Norge 2002 hadde tilsvarende spørsmål, men inkluderte ikke 12-åringer i utvalget. For å få sammenliknbare utvalg er 12-åringer og de som er 18 år eller eldre fjernet fra 2010-dataene. Tilsvarende er de som er 18 år eller eldre fjernet fra 2002-dataene.

Figur 5.2: Dataspillfrekvens i 2010 sammenliknet med tall fra 2002 (13 til 17 år). Prosent.



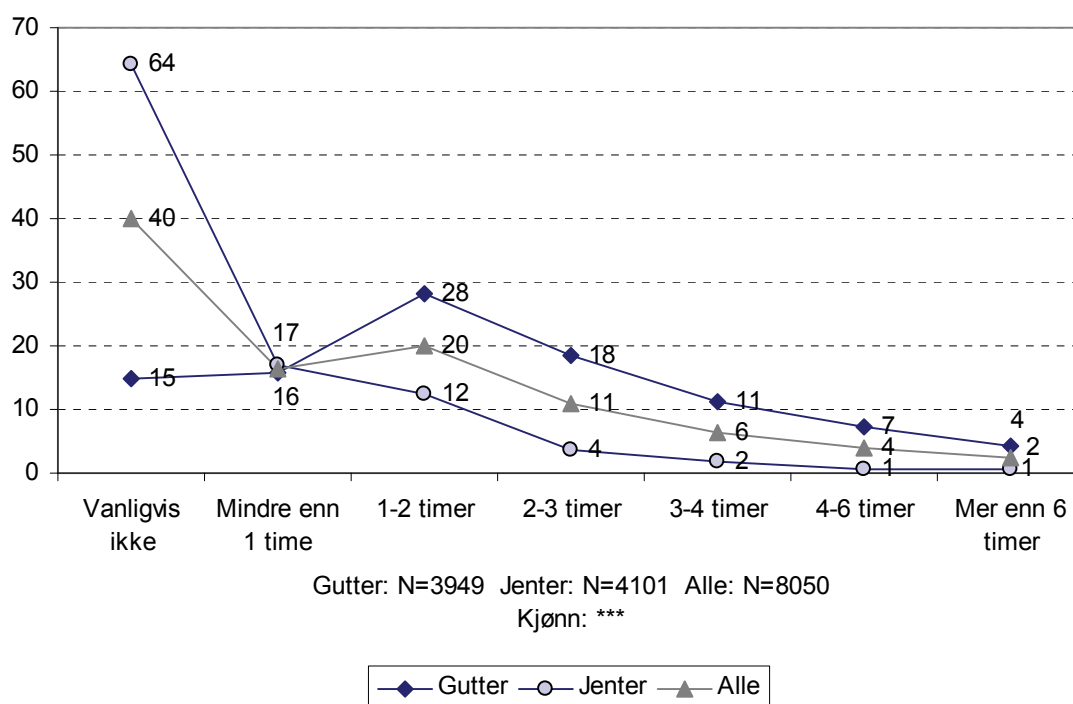
Figur 5.2 viser spillefrekvens i 2010 sammenliknet med 2002. Vi ser her at andelen som oppgir at de aldri eller nesten aldri spiller dataspill er relativt uforandret fra 2002 til 2010, mens andelen dagligspillere økte fra 19 til 23 prosent. Separate analyser for TV- og PC-spill tyder videre på at det er TV-spilling som har økt i omfang. Omfanget av TV-spill har gått opp fra 2002 til 2010, både når vi ser på andelen som spiller totalt og på de som spiller daglig. Det er imidlertid fremdeles flere som spiller PC-spill daglig sammenliknet med TV-spill, selv om forskjellene er langt mindre enn i 2002. En av forklaringene kan være at tilbudet av PC-spill har gått ned de siste åtte årene,

mens tilbudet av TV-spill har gått tilsvarende opp. Tidligere ble de samme spillene som regel utgitt både som PC- og TV-spill. Det er lettere å piratkopiere PC-spill enn TV-spill, og produsentene prioriterer derfor i dag utvikling av TV-spill fremfor PC-spill.

Tidsbruk

Når vi skal kartlegge omfanget av dataspilling blant ungdom må vi se både på hyppighet og lengden på spilleøktene. Figur 5.3 viser andelen som vanligvis spiller mindre enn 1 time, 1–2 timer, 2–3 timer, 3–4 timer, 4–6 timer og mer enn 6 timer når de spiller på en vanlig hverdag utenom skolen. Figuren inkluderer også andelen som vanligvis ikke spiller.

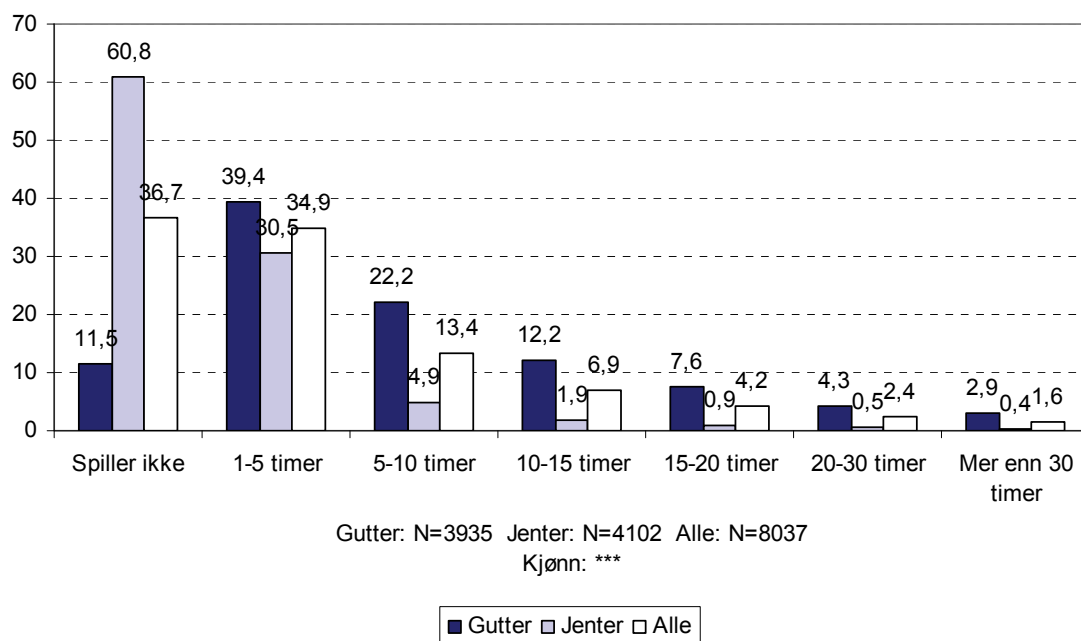
Figur 5.3: Timer vanligvis brukt på dataspill når det spilles en hverdag utenom skolen etter kjønn. Prosent.



Totalt spiller 23 prosent av utvalget dataspill 2–3 timer eller mer når de vanligvis spiller, mens seks prosent vanligvis spiller 4–6 timer eller mer. Kjønnforskjellene er imidlertid store. 68 prosent blant guttene spiller vanligvis én time eller mer, sammenlignet med 19 prosent av jentene. Tilsvarende oppgir kun to prosent av jentene at de vanligvis spiller 4–6 timer eller mer, mot elleve prosent av guttene.

Skolefri legger forholdene til rette for å spille mye mer enn man rekker i løpet av en hverdag. Figur 5.4 viser omfanget av ungdommenes spillaktivitet i helgene. Denne viser at 36,7 prosent oppgir at de vanligvis ikke spiller i helgene, 34,9 prosent spiller mellom 1 og 5 timer, mens i underkant av 30 prosent spiller 5–10 timer eller mer. Det er videre betydelig flere gutter (88,5 prosent) enn jenter (39,2 prosent) som spiller i helgene. Flertallet av jentene som spiller begrenser dessuten spillingen til 1–5 timer eller mindre i løpet av helgen. Kun 8,7 prosent av jentene spiller mer enn dette. Blant guttene er det derimot vanligst å spille 5–10 timer eller mer i løpet av en vanlig helg. Totalt spiller 39,4 prosent av guttene fra 1– 5 timer, mens 49,1 prosent spiller 5–10 timer eller mer. Guttene er dermed i overtall både blant de som spiller og blant de som spiller mange timer i strekk i helgene.

Figur 5.4: Tidsbruk på dataspill (TV- eller PC-spill) i løpet av helgen etter kjønn. Prosent.



Tilleggsanalyser (presenteres ikke her) viser at 15-årige gutter er de som oftest spiller 5–10 timer eller mer i løpet av en helg. Blant jentene er det ingen tilsvarende topp for helgespilling ved 15-årsalderen.

Ulike typer dataspill

Vi har sett at dataspilling er svært utbredt blant både gutter og jenter, selv om guttene spiller langt mer enn jentene. Men hvilke typer spill er mest populære? Og endrer preferansene seg med kjønn og alder? I spørreskjemaet var det listet opp tolv ulike spillkategorier. Kategoriene er laget i samarbeid med spillbutikker og spillimportører i Norge. Listen klassifiserer de aller fleste spillene som var til salgs på det tidspunktet da ungdommene besvarte undersøkelsen¹⁰. Kategoriene er som følger:

1. Spill på Facebook (for eksempel FarmVille, Mafia Wars)
2. Småspill via Internett (for eksempel 123spill.no)
3. Sosiale spill (for eksempel Second Life, Habbo Hotel, goSupermodel)
4. The Sim's spill
5. Musikkspill (for eksempel Guitar Hero, Buzz, Singstar)
6. Rollespill (RPG) (for eksempel Final Fantasy, Zelda, Dragon Age, Fabel, Harry Potter)
7. Rollespill via Internett med mange deltakere (MMORPG) (for eksempel World of Warcraft, Lord of the Rings Online, Age of Conan)
8. Strategispill (for eksempel Age of Empires, Command and Conquer)
9. Plattformspill (for eksempel Super Mario, Crash Bandicoot, Ratchet & Clank)
10. Actionspill eller slåss-spill (for eksempel Assassin's Creed, GTA, Batman, Tekken)
11. Førsteperson skytespill (for eksempel Battlefield, Call of Duty, Half Life)
12. Sportspill eller bilspill (for eksempel FIFA, NHL, Tony Hawk, Need for Speed, Burnout)

Listen omfatter både spill man spiller alene og spill hvor flere spiller sammen, på samme konsoll eller via internett. Vi vil ikke gå i detalj på å beskrive hver

¹⁰ Listen inkluderer de *fleste* spill, men er ikke fullstendig når det gjelder alle spill på markedet per i dag. I tillegg er det vanskelig å lage spillkategorier som utelukker hverandre, da det finnes flere sjangeroverskridende spill.

av de ulike kategoriene. To typer spill fortjener imidlertid mer omtale, da de spesielt er blitt knyttet opp mot storspillere og ungdom som er blitt kategorisert som avhengige av dataspill. Dette gjelder to spill som spilles over internett, førsteperson skytespill og rollespill via internett med mange deltakere (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, MMORPG).

Førsteperson skytespill har vært mye i fokus på grunn av sitt svært voldelige innhold. Spillene har fått mye kritikk for de naturtro skuddskadene, og de aller fleste av disse spillene har 18-års aldersgrense. Her går spilleren inn i krigslignende scenarier, og ser spillet gjennom øynene til en skytter (derav navnet førsteperson skytespill). Hensikten er i hovedsak å skyte ned sine motstandere. Man spiller ofte på lag med andre spillere, mot et annet lag. Man kan også spille mot venner uten å være koblet mot internett.

MMORPG-spillene har vært mest knyttet til diskusjonene om spillavhengighet. MMORPG er oppgavebaserte dataspill hvor man konkurrerer mot andre spillere, samtidig som det er sosiale arenaer hvor man kan møtes og snakke sammen. World of Warcraft er det mest utbredte spillet i denne kategorien, hvor mange tusen spillere samhandler i en virtuell verden. MMORPG-spillene karakteriseres gjerne ved mytiske rollefigurer og magiske krefter.

Felles for begge spillkategoriene er at utfordringene øker kontinuerlig med erfaring og kunnskap, og de flinkeste spiller på egne lag satt sammen av de beste spillerne i verden. Det spesielle med slike dataspill er at man ikke kun spiller seg igjennom for å «runde spillet», og at sosiale relasjoner mellom spillerne utgjør en viktig del av aktiviteten, spesielt ved MMORPG (Gjesvik m.fl., 2009). Det er ingen naturlig avslutning i spillene, noe som kan forklare hvorfor noen bruke mesteparten av sin fritid på slike spill. Fellestrekket ved spillene er også at de tillater direkte kontakt med medspillerne mens man spiller via ulike meldingssystemer for tekst eller Skype.

Tabell 5.2 viser utvalgets frekvensfordeling for de ulike spilltypene. Ungdom som svarer at de ikke kjenner til et spill er slått sammen med de som ikke har spilt spillet den siste måneden (0 dager). Småspill via internett er kategorien flest har spilt minst én dag siste måned (55,5 prosent). Relativt mange har også spilt sportspill/bilspill, førsteperson skytespill, spill på Facebook, musikkspill, actionspill/slåss-spill og plattformspill (mellom 34 og 43 prosent). Noen færre har spilt The Sim's spill, strategispill og ulike typer

rollespill, i underkant av 20 prosent har spilt slike spill. Sosiale spill er minst utbredt av de tolv kategoriene.

Tabell 5.2: Spillefrekvens for ulike typer spill i løpet av siste måned. Prosent.

	0 dager	1–5 dager	6–10 dager	11–20 dager	Mer enn 20 dager
Småspill via Internett (N=8031)	44,5	40,4	8,1	4,3	2,6
Sportspill eller bilspill (N=8043)	56,8	25,7	8,8	5,1	3,7
Førsteperson skytespill (N=8032)	59,3	14,8	7,7	8,2	10,0
Spill på Facebook (N=8057)	59,5	20,7	6,0	5,2	8,5
Musikkspill (N=8044)	61,0	30,7	5,2	1,9	1,2
Actionspill eller slåss-spill (N=8022)	64,5	18,8	7,9	5,1	3,8
Plattformspill (N=8012)	65,6	25,5	5,2	2,5	1,1
The Sim's spill (N=8023)	80,4	13,7	3,3	1,4	1,2
Strategispill (N=8035)	81,8	11,2	3,9	1,4	1,7
Rollespill (RPG) (N=8025)	83,0	9,7	3,7	1,8	1,8
Rollespill via Internett (MMORPG) (N=8044)	83,8	5,8	2,8	2,6	5,0
Sosiale spill (N=7987)	89,4	6,4	1,6	0,9	1,7

MMORPG og førsteperson skytespill har en særlig dedikert spillerskare. Mens bare 16,2 prosent oppgir at de har spilt MMORPG totalt, er det hele 5,0 prosent som oppgir å ha spilt mer enn 20 dager siste måned. Til sammenligning har nesten 60 prosent spilt småspill på internett minst én dag, mens bare 2,6 prosent har spilt mer enn 20 dager siste måned. Småspill på nettet spilles altså sjeldent av mange, mens nettbaserte rollespill (MMORPG) spilles ofte av noen få.

Spilltyper etter kjønn og alder

Hvilke forskjeller er det mellom gutter og jenter i hvilke type dataspill de spiller? Tabell 5.3 viser andelen blant gutter og jenter som har spilt de tolv ulike spilltypene minst én gang siste måned.

Tabell 5.3: Spilltype spilt siste måned etter kjønn. Prosent og differanse.

	Gutter	N	Jenter	N	diff.	Sig.
The Sim's spill	9,6	3900	29,1	4082	-19,5	***
Spill på Facebook	36,0	3922	44,7	4095	-8,7	***
Musikkspill	36,2	3909	41,5	4094	-5,3	***
Sosiale spill	9,3	3887	11,8	4061	-2,5	***
Plattformspill	35,4	3889	33,3	4083	2,1	ns
Småspill via Internett	60,6	3904	50,6	4086	10,0	***
Rollespill (RPG)	27,5	3901	7,0	4084	20,5	***
Rollespill via Internett (MMORPG)	28,8	3921	4,0	4084	24,8	***
Strategispill	33,1	3919	3,8	4076	29,3	***
Sportspill eller bilspill	65,2	3918	22,0	4085	43,2	***
Actionspill eller slåss-spill	61,9	3904	10,3	4078	51,6	***
Førsteperson skytespill	73,9	3914	8,5	4078	65,4	***

Den eneste kategorien som utpeker seg som typisk for jenter er The Sim's. Om lag tre ganger så mange jenter (29,1 prosent) som gutter (9,6 prosent) har spilt dette spillet siste måned. Videre brukes også spill på Facebook noe oftere av jenter (44,7 prosent) enn gutter (36,0 prosent), mens utbredelsen av ulike musikkspill, sosiale spill og plattformspill i mindre grad er relatert til kjønn. Småspill via internett er også relativt utbredt uavhengig av kjønn. Spillkategoriene sportspill/bilspill, første-person skytespill, action/slåss-spill og ulike typer rollespill, omfatter derimot typiske guttespill. Mellom tre og ni ganger flere gutter enn jenter har spilt slike typer spill. Med unntak av plattformspill er det signifikante kjønnsforskjeller for alle spillkategoriene.

Hvordan endres ungdoms spillpreferanse med alderen? Tabell 5.4 viser andelen som har spilt ulike typer spill etter alder.

Tabell 5.4: Spilltype spilt siste måned etter alder. Prosent.

	12 år	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Sig.
Småspill via Internett	64	58	52	49	57	54	***
Sportspill eller bilspill	48	48	46	43	41	37	***
Plattformspill	45	41	37	31	31	27	***
Musikkspill	44	46	45	43	31	31	***
Spill på Facebook	37	41	41	41	41	41	ns
Førsteperson skytespill	37	40	43	40	44	39	*
Actionspill eller slåss-spill	34	36	37	36	38	33	ns
The Sim's spill	27	27	22	21	13	13	***
Sosiale spill	23	18	11	8	6	4	***
Rollespill (RPG)	18	17	18	15	18	16	ns
Strategispill	16	14	18	18	20	20	***
Rollespill via Internett (MMORPG)	15	17	17	16	16	15	ns
N	814	1449	1264	1283	1445	1462	

For en del av spillkategoriene er det små eller ikke signifikante endringer med alder. Det gjelder spill på Facebook, første-person skytespill, action eller slåss-spill, samt ulike typer av rollespill. Med unntak av strategispill går de resterende spillkategoriene ned i popularitet med økende alder. Selv om også andelen som spiller småspill synker, er det for alle aldersgrupper denne kategorien flest har vært innom i løpet av en måned. Den største nedgangen ser vi for sosiale spill. Mens 23 prosent blant tolvåringene spiller slike spill, er det kun fire prosent av 17-åringene som har svart det samme. En del av disse spillene er også spill som er laget spesielt for barn, som Habbo Hotel og goSupermodel. Kategorien strategispill, som domineres av mannlige spillere, øker derimot noe. Blant 12-åringene har 16 prosent spilt slike spill, mot 20 prosent av 17-åringene.

Litt forenklet kan vi si at problemløsningsorienterte strategispill blir noe mer populære jo eldre ungdommene blir, på bekostning av de rene underholdningsspillene. Ofte har sistnevnte spill 12-års aldersgrense eller lavere, mens de spillene som avtar mindre i popularitet karakteriseres av høyere aldersgrenser (mellom 16 og 18 år). Det er også en trend at de beste spillene (basert på høyest rangering hos anmeldere) nesten utelukkende har 18-årsgrenser. Disse spillene inneholder mer vold, men har også mer komplekse spillhistorier. Det er imidlertid verdt å merke seg at 37 prosent av 12-

åringene har spilt førstepersons skytespill siste måned. Slike spill har nesten utelukkende 18-års aldersgrense.

Utgifter til utstyr

I en del av de nettbaserte dataspillene er det også mulig å kjøpe seg ulike former for rekvisitter eller ekstrautstyr. I Habbo Hotel skal spilleren eksempelvis bygge hus med tilhørende inventar, og slikt utstyr kan koste penger. Det har vært flere mediedebatter om dette spillet fordi barn har pådratt seg selv eller foreldrene høye mobilregninger som følge av utstyrskjøp via mobilabonnementet. Det er også mulig å kjøpe seg utstyr eller ferdigtrente krigere (såkalte avatarer) i World of Warcraft og lignende nettspill, men dette er mot spillets regler og man blir ekskludert fra spillet om det blir oppdaget. Hvor vanlig det er at ungdom bruker penger til slikt, vises i tabell 5.5 nedenfor.

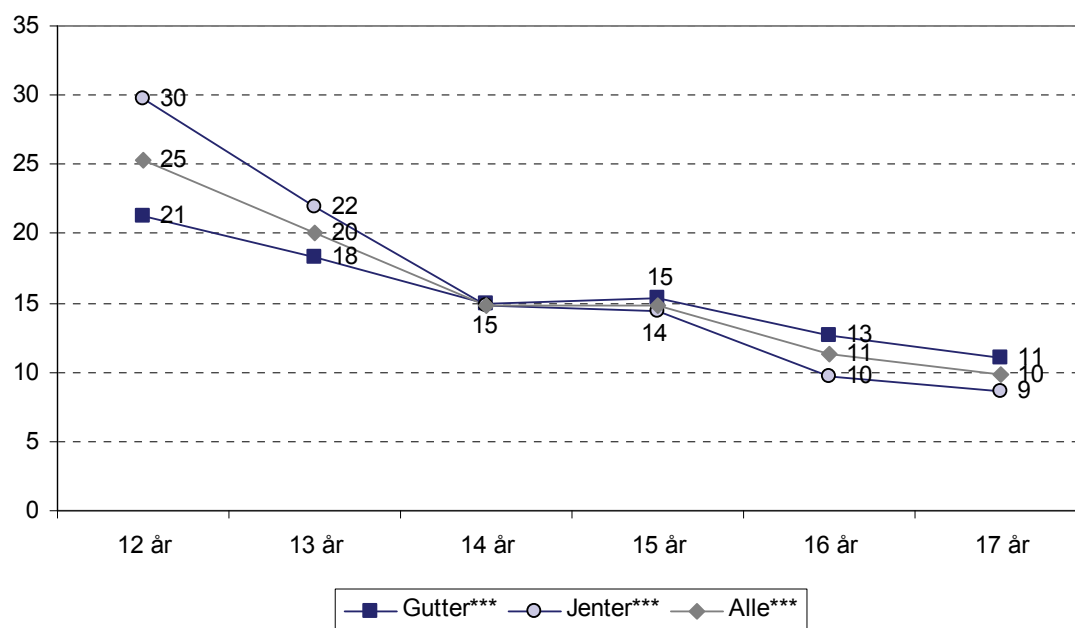
Tabell 5.5: Bruk av penger siste år på utstyr til dataspill. Prosent.

	Aldri	1-10	11-20	21-40	> 40
Klær, møbler o.l. (Habbo Hotel, goSupermodel, FarmVille) (N=8028)	84,6	11,4	2,2	1,0	0,8
Våpen, avatarer o.l. i World of Warcraft (N=7953)	95,0	3,7	0,6	0,3	0,4

Bruk av penger på ting som dette har relativt lav utbredelse i utvalget. Totalt har 15,4 prosent kjøpt klær, møbler eller lignende i løpet av det siste året. Bare 4,0 prosent har imidlertid handlet denne type produkter mer enn ti ganger siste år. Videre har 5,0 prosent brukt penger på våpen, avatarer og lignende utstyr i World of Warcraft, og 1,3 prosent har kjøpt slike produkter mer enn ti ganger siste år.

Figur 5.5 viser andelen som har kjøpt klær, møbler og lignende i dataspill etter alder. Andelen som har kjøpt slikt utstyr er omtrent lik for jenter og gutter, og avtar betraktelig med alderen. Mens 25 prosent oppgir at de har brukt penger på dette blant 12-åringene, gjelder det samme bare ti prosent blant 17-åringene. Det samsvarer med at slike spill er mest utbredt blant de yngste (jf. tabell 5.4).

Figur 5.5: Bruk av penger siste år på klær, møbler o.l til dataspill etter kjønn og alder. Prosent.



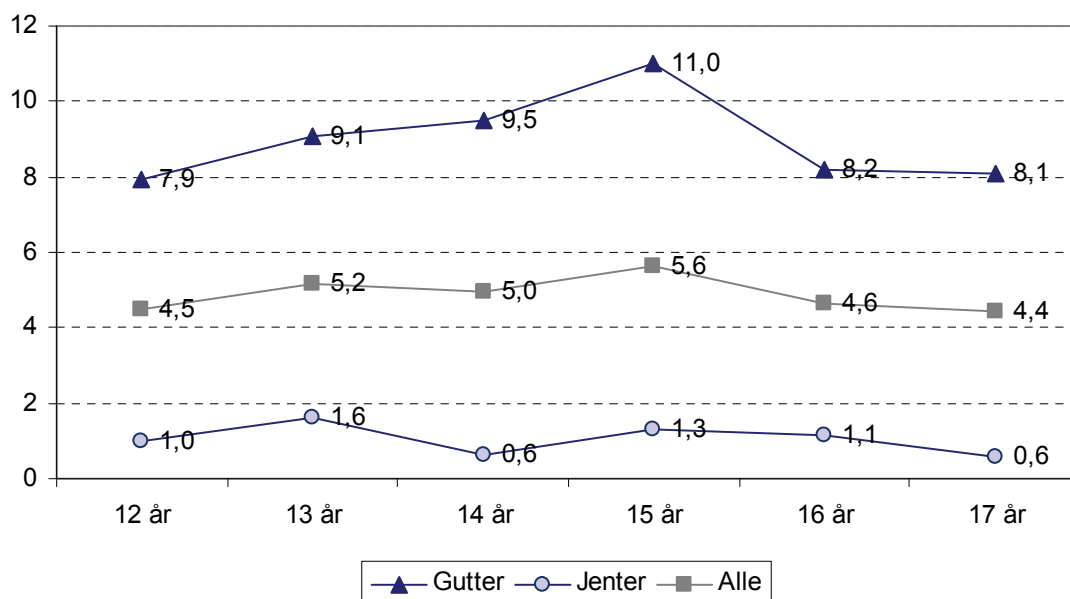
N: Gutter: 12 år: 410, 13 år: 687, 14 år: 608, 15 år: 571, 16 år: 716, 17 år: 737.

N: Jenter: 12 år: 400, 13 år: 745, 14 år: 649, 15 år: 698, 16 år: 710, 17 år: 711.

N: Alle: 12 år: 812, 13 år: 1439, 14 år: 1261, 15 år: 1278, 16 år: 1432, 17 år: 1456.

Figur 5.6 viser at våpen, avatarer og lignende nesten utelukkende kjøpes av gutter. Mens ni prosent av guttene har brukt penger på slike rekvisitter, gjelder det bare én prosent av jentene totalt. Andelen blant guttene som har

Figur 5.6: Bruk av penger på våpen, avatarer o.l. til dataspill etter kjønn og alder. Prosent.



N: Gutter: 12 år: 403, 13 år: 683, 14 år: 600, 15 år: 564, 16 år: 709, 17 år: 731.

N: Jenter: 12 år: 399, 13 år: 741, 14 år: 643, 15 år: 687, 16 år: 708, 17 år: 706.

N: Alle: 12 år: 804, 13 år: 1431, 14 år: 1247, 15 år: 1260, 16 år: 1422, 17 år: 1445.

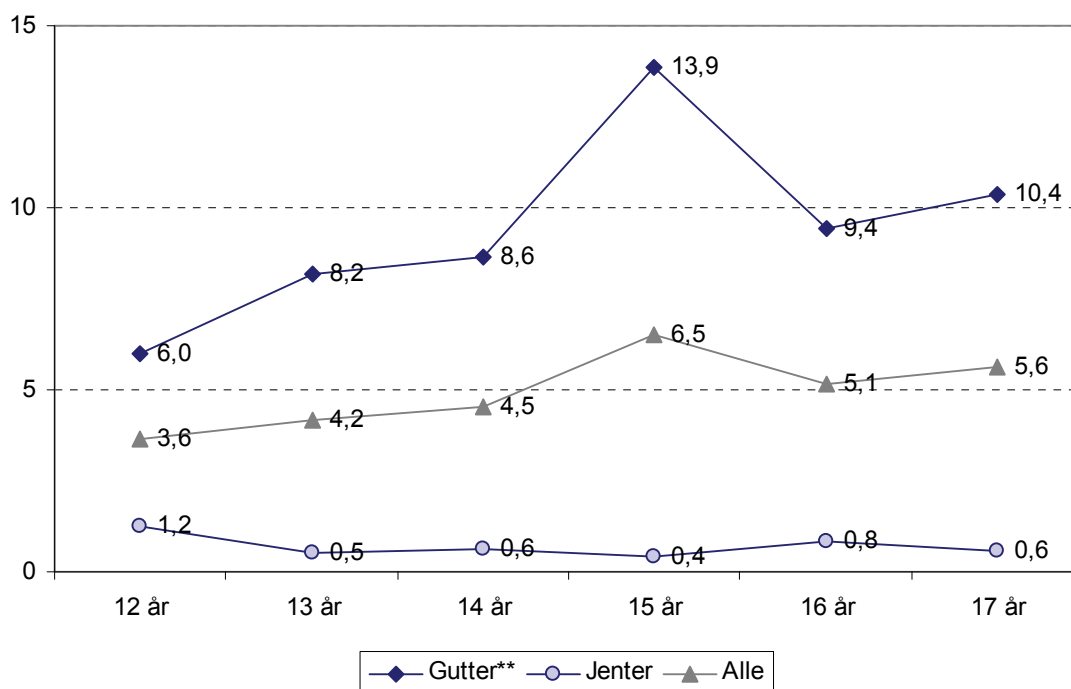
kjøpt våpen, avaterer og lignende, øker fram til 15-årsalderen. Blant 15-åringene har 11,0 prosent kjøpt slikt utstyr, mot 7,9 prosent av 12-åringene og 8,1 prosent av 17-åringene. Som vist i tabell 5.6 endres andelen som spiller rollespill over nett (som f.eks. World of Warcraft) lite med alderen.

Storspillere av dataspill blant ungdom

En rekke internasjonale studier rapporterer at selv om mange spiller dataspill, er det en liten gruppe på ca. fem prosent som spiller så mye at det går sterkt utover andre aktiviteter. Disse antas også å utgjøre en høyrisikogruppe for å utvikle avhengighet (Subramanyman m.fl., 2000). For å kunne identifisere en tilsvarende gruppe av storspillere i Norge har vi konstruert en variabel som skiller ut ungdom som både sier at de spiller daglig eller nesten daglig på en hverdag utenom skolen, og rapporterer at vanlig spilletid er fire timer eller mer. Denne gruppen utgjør totalt 5,2 prosent (N=425) av utvalget.

Figur 5.7 viser andelen storspillere etter alder og kjønn. Guttene dominerer gruppen av storspillere, totalt 9,8 prosent av alle guttene i utvalget sorterer under denne gruppen. Kun 0,7 prosent, eller 28 jenter, havner her. I 12-årsalderen utgjør storspillerne kun 6,0 prosent av guttene. Andelen øker ikke uventet fram til 15-årsalderen, hvor 13,9 prosent av guttene er definert som storspillere, mens andelen er 10,4 prosent for de eldste guttene. Det at hele 13,9 prosent av 15-åringene bruker fire timer eller mer på dataspill daglig eller nesten daglig, samt at 7,2 prosent av guttene spiller 20 timer eller mer i helgene, viser at det å bruke mesteparten av sin fritid på dataspill ikke lenger er et marginalt fenomen.

Figur 5.7: Andel som daglig eller nesten daglig spiller TV- eller PC-spill mer enn 4 timer etter alder og kjønn. Prosent.



N: Gutter: 12 år: 417, 13 år: 708, 14 år: 625, 15 år: 584, 16 år: 744, 17 år: 761.

N: Jenter: 12 år: 406, 13 år: 765, 14 år: 658, 15 år: 699, 16 år: 728, 17 år: 727.

N: Alle: 12 år: 825, 13 år: 1480, 14 år: 1287, 15 år: 1294, 16 år: 1479, 17 år: 1497.

Analysene av storspillergruppen vil heretter kun inkludere gutter. Vi har hittil vist at å bruke mesteparten av fritiden på dataspill i hovedsak er et guttefenomen, selv om også jenter spiller dataspill. I gruppen av 425 storspillere er det kun 28 jenter, fordelt på seks alderstrinn. Størrelsen på gruppen er for liten til at det blir meningsfullt å sammenligne disse jentene med resten av utvalget. Et alternativ ville være å kun fokusere på storspillere, uavhengig av kjønn. Dette ville ikke endret konklusjonene, da jentene er for få til å påvirke resultatene i stort omfang. Problemet ville imidlertid være at resultatene hovedsakelig ville vært basert på gutter, og at det ville være usikkert om resultatene kan overføres til storspillende jenter. I tillegg ville også forskjellene mellom de to gruppene kunne bli misvisende, da jentene kun ville ha påvirket resultatene for gruppen av de som ikke spiller mye, og ikke gruppen av storspillere.

Spilltyper blant storspillerne

Tabell 5.6 viser andelen blant storspillere og andelen i resten av utvalget som har spilt ulike spilltyper 20 dager eller mer siste måned.

Tabell 5.6: Spilltype spilt 20 dager eller mer siste måned blant storspillere og resten av utvalget (analysene inkluderer kun gutter). Prosent.

	Storspillere	N	Resten av utvalget	N	Diff.	Sig.
Førsteperson skytespill	44,9	388	8,1	3526	36,8	***
Rollespill via Internett (MMORPG)	38,7	391	3,2	3530	35,5	***
Actionspill eller slåss-spill	19,4	387	2,9	3517	16,5	***
Spill på Facebook	12,8	390	8,3	3532	4,5	***
Sportspill eller bilspill	11,4	391	3,2	3527	8,2	***
Strategispill	10,5	389	1,2	3530	9,3	***
Rollespill (RPG)	10,2	389	1,3	3512	8,9	***
Småspill via Internett	7,8	391	2,3	3513	5,5	***
Sosiale spill	5,1	378	1,5	3509	3,6	***
Musikkspill	5,0	386	1,0	3523	4,0	***
Plattformspill	4,8	386	0,9	3503	3,9	***
The Sim's spill	3,3	388	1,1	3517	2,2	***

Spill av typen første-person skytespill og rollespill via internett er klart vanligst blant storspillerne. Deretter kommer actionspill/slåsspill, spill på Facebook, sportspill/bilspill, strategispill og rollespill av typen RPG, mens småspill via internett, sosiale spill, musikkspill, plattformspill og The Sim's spill er spilltyper som spilles relativt lite av storspillerne. Alle typer spill spilles oftere av storspillerne enn av det øvrige utvalget av gutter. Rangeringen av hvilke spill som flest har spilt 20 ganger eller mer er imidlertid litt ulik for de to gruppene. Det er særlig spill på Facebook og småspill via internett som har en relativt høyere rangering blant gutter flest sammenlignet med storspillerne. Derimot har rollespill via internett, actionspill/slåsspill og strategispill en relativt høyere plassering i gruppen av storspillere. Dette samsvarer med hva som er rapportert i en rekke tidligere studier. Storspillerne foretrekker internett-spill, og da spesielt MMORPG-spill (Rehbein m.fl., 2010).

Problematisk spilling av dataspill blant ungdom

Mange foreldre, lærere og helsearbeidere uttrykker bekymring rundt at unge bruker svært mye av sin fritid på dataspill. Gjennom aviser og TV har vi hørt historier om unge som kutter ut både skole og venner for å spille dataspill. Rusinstitusjoner i Norge og i andre land har utviklet egne behandlingsopplegg for dataspillavhengige (Gjesvik m.fl., 2009).

Som vi nevnte i kapittel 1 eksisterer det likevel ingen internasjonal konsensus om hvordan dataspillrelaterte problemer skal defineres. De fleste unge gutter spiller i dag dataspill. Første steg er derfor å skille ut de ungdommene som kan sies å ha et problematisk forhold til spillingen. I hovedsak finnes det to ulike tilnærminger til problemspilling: Tidsbruk og avhengighet. I virkeligheten er det en sterk sammenheng mellom fenomenene (Lemmens m.fl., 2009).

Enkelte argumenterer for at tidstap i seg selv er et sentralt problem ved dataspilling (Wood, 2008). Forskere med dette utgangspunktet måler gjerne spilleproblemer med kvantitative mål, gjennom antall timer brukt på dataspill per uke. Det er imidlertid ingen konsensus på hva som regnes som for mye spilling. Det er likevel vesentlig at man også må undersøke om spilling går utover andre viktige aktiviteter, eller fører til relasjonelle eller mentale problemer. Det er ikke spillingen i seg selv som er problematisk, men det at den fortrenger andre aktiviteter, noe som igjen kan lede til negative konsekvenser for spilleren. Eksempler på slike negative konsekvenser kan være sosial isolasjon, lite fysisk aktivitet og neglisjering av skolearbeid.

Andre vektlegger egenskaper ved spilleren selv – hvilket forhold vedkommende har til spillingen, deres evne til å kontrollere spillmengde og prioritere andre oppgaver (for eksempel LaRose m.fl., 2003). I den sistnevnte tilnærmingen tar man utgangspunkt i kunnskap om rusavhengighet og anvender tilsvarende kriterier på dataspillavhengighet. Mange er imidlertid skeptiske til å snakke om avhengighet når det gjelder dataspill. Det er et vanskelig skille mellom høyfrekvent spilling som skyldes et sterkt engasjement der de unge har kontroll over spillingen, og spilling som skyldes avhengighet.

En ulempe med en kvantitativ definisjon av problematisk spilling er at det settes en felles kritisk grense for et fenomen som sannsynligvis har store individuelle variasjoner. En annen svakhet er at antall timer brukt på spilling ikke skiller mellom storforbrukere som forøvrig takler hverdagen, og de som ikke gjør det. Forskning har blant annet vist at storforbrukere av dataspill

ikke nødvendigvis har de samme psykologiske og sosiale problemene som de som kalles avhengige (Lemmens m.fl., 2009; Rehbein m.fl., 2010). Videre i rapporten vil vi derfor vektlegge perspektivet som definerer problematisk dataspill som at spillingen har klare negative konsekvenser for den enkelte. Med andre ord blir problematisk spilling forstått som situasjoner der spillingen har en patologisk, tvangsmessig eller destruktiv karakter.

Ut fra en gjennomgang og evaluering av 30 studier om dataspillproblemer, konkluderte Lemmens og kolleger (2009) at de beste instrumentene for å måle problematisk spilling var kriteriene for avhengighet beskrevet i det internasjonale diagnosesystemet DSM-IV (American Psychiatric Association, 2000). På bakgrunn av denne gjennomgangen konstruerte Lemmens og kolleger (2009) et mål som skal kartlegge i hvilken grad personen oppfyller sju kriterier for avhengighet. Vi har i vår studie valgt å bruke dette instrumentet. En nærmere begrunnelse for valg av instrument kan sees i metodekapittelet. Alle sju kriteriene må ifølge Lemmens være oppfylt for at vi skal kunne konkludere med at personen er avhengig av dataspill.

Utbredelse av problemsymptomer

Skalaen til Lemmens inkluderer sju spørsmål som representerer hver av de ulike kriteriene for avhengighet. Tabell 5.7 nedenfor viser andelen som svarer aldri, sjelden, noen ganger, oftere og svært ofte på spørsmålene.

Tabell 5.7: Omfang av symptomer på dataspillavhengighet (Lemmens) de siste 6 månedene. Prosent.

Hvor ofte i løpet av de siste 6 månedene...	Aldri	Sjelden	Noen ganger	Ofte	Svært ofte	N
Brukte du mer og mer tid på dataspill?	55,2	23,8	15,0	4,3	1,6	8083
Gikk du rundt hele dagen og tenkte på å spille et dataspill?	61,4	24,8	9,2	3,0	1,6	8042
Har andre prøvd å få deg til å redusere tiden du bruker på spill uten å lykkes?	73,2	14,0	8,3	2,9	1,7	8014
Kranglet du med noen (familie, venner eller lignende) om tiden du har brukt på å spille dataspill?	74,2	15,5	7,3	1,9	1,1	8004
Har du følt deg opprørt/lei deg når du ikke har kunnet spille?	76,1	15,8	5,7	1,5	0,9	8053
Spilte du dataspill for å glemme det virkelige livet?	81,2	10,4	5,5	1,8	1,1	8048
Har du forsømt andre viktige aktiviteter (for eksempel skole, jobb, sportsaktiviteter) for å spille dataspill?	81,2	11,3	4,9	1,5	1,2	8030

Det er mest utbredt å oppleve at man bruker «mer og mer tid på dataspill». Totalt har 44,8 prosent opplevd dette i løpet av de siste seks månedene, mens 38,6 prosent har opplevd å gå rundt hele dagen og tenkte på å spille et dataspill. De andre fem symptomene er noe mindre utbredt, mellom 19 og 27 prosent har krysset av for at de har opplevd slike symptomer det siste halvåret.

Definisjonen på spilleavhengighet ut fra Lemmens og kolleger sin skala krever at den enkelte har svart noen ganger, ofte, eller svært ofte på alle sju spørsmålene. Spørsmålene er tidfestet til siste seks måneder (Lemmens m.fl., 2009). I fortsettelsen viser vi derfor andelen som rapporterer at de noen ganger eller oftere har opplevd de ulike symptomene på spilleavhengighet i løpet av de siste seks månedene. Tabell 5.8 viser fordelingen etter kjønn.

Tabell 5.8: Andel med symptomer på dataspillavhengighet etter kjønn. Prosent.

	Gutter	N	Jenter	N	diff.	Sig.
Brukte du mer og mer tid på dataspill?	33,1	3911	9,5	4091	23,6	***
Gikk du rundt hele dagen og tenkte på å spille dataspill?	22,8	3941	5,2	4102	17,6	***
Har andre prøvd å få deg til å redusere tiden du bruker på spill uten å lykkes?	21,2	3908	4,8	4056	16,4	***
Kranglet du med noen (familie, venner eller lignende) om tiden du har brukt på å spille dataspill?	16,5	3917	4,3	4091	12,2	***
Har du forsømt andre viktige aktiviteter (for eksempel skole, jobb, sportsaktiviteter) for å spille dataspill?	11,8	3919	3,5	4094	8,3	***
Har du følt deg opprørt eller lei deg når du ikke har kunnet spille?	11,7	3909	3,5	4081	8,2	***
Spilte du dataspill for å glemme det virkelige livet?	11,2	3895	5,7	4078	5,7	***

For alle sju symptomer er det en klar overvekt av gutter som rapporterer at de har opplevd dette minst noen ganger i løpet av siste halvår. Rangeringen av hvilke symptomer som er mest og minst utbredt er omtrent lik for begge kjønn. Både for gutter (33,1 prosent) og jenter (9,5 prosent) er det klart vanligst å oppleve å bruke mer og mer tid på dataspill. Blant jentene er det imidlertid minst vanlig å føle seg opprørt eller lei seg når de ikke har kunnet spille (3,5 prosent), og å føle at man har forsømt viktige aktiviteter for å spille dataspill (3,5 prosent). Blant guttene er det minst vanlig å oppgi at man har spilt dataspill for å glemme det virkelige livet (11,2 prosent).

Tabell 5.9 viser fordelingen av antall symptomer i utvalget. Flertallet (65,2 prosent) har ingen symptomer, 14,4 prosent oppgir kun ett symptom, 7,2 prosent fire eller flere og 0,9 prosent alle sju. Ikke uventet er det klart flest gutter blant de som oppgir mange symptomer på dataspillavhengighet. 81,2 prosent blant jentene har ingen symptomer, mot 48,5 prosent blant guttene. Vi ser her at selv om mange kan kjenne seg igjen i enkelte av symptomene, er det svært få som har opplevd alle sju. Ut fra vår definisjonen av avhengighet (tilfredsstillende alle sju kriteriene) kan 0,9 prosent av vårt utvalg karakteriseres som avhengige av dataspill (71 av 7809 ungdommer) og tilsvarer 3.450 ungdommer i alderen 12 til 17 år i Norge. Bare en svært liten andel jenter viser dataspillavhengighet ut fra vår definisjon (0,3 prosent, n=12), mens fem ganger så mange gutter kan karakteriseres som avhengige (1,5 prosent, n=59).

Tabell 5.9: Symptomer på dataspillavhengighet etter kjønn. Prosent.

	Gutter	N	Jenter	N	Alle	N
0 symptomer	48,5	1915	81,2	3339	65,2	5254
1 symptom	18,6	735	10,3	423	14,4	1158
2 symptomer	12,6	498	4,0	165	8,2	663
3 symptomer	7,9	312	2,2	91	5,0	403
4 symptomer	5,7	277	1,0	40	3,3	267
5 symptomer	3,4	134	0,6	26	2,0	160
6 symptomer	1,7	68	0,4	16	1,0	84
7 symptomer	1,5	59	0,3	12	0,9	71
	100,0	3998	100,0	4112	100,0	8060

Kjønn: ***

Hvordan stemmer dette med Lemmens og kolleger sin (2009) opprinnelige studie? Denne studien er gjennomført i Nederland blant 1.217 ungdommer mellom 12 og 18 år. Av de omtrent 50 prosent av ungdommene i utvalget som hadde spilt dataspill den siste måneden, var det rundt to prosent som tilfredsstilte alle kriteriene for dataspillavhengighet. Her var problemstillingen hvor mange av de som spiller som kan karakteriseres som spilleavhengige. Vi er heller interessert i hvor mange i totalbefolkningen som kan karakteriseres som spilleavhengige. Hvis vi antar at de i Lemmens og kolleger sin studie som ikke spilte dataspill siste måned heller ikke kunne karakteriseres som avhengige, vil andelen avhengige komme ned på 1,2 prosent, noe

som nærmer seg hva vi har funnet i vår studie. En tilsvarende studie blant 15.168 15-åringene i Tyskland konkluderer med at 1,7 prosent av utvalget kan karakteriseres som avhengige av dataspill (Rehbein m.fl., 2010). I studien ble det brukt et annet instrument, men det bygger på noen av de samme kriteriene som instrumentet vi bruker i vår studie. Resultatet er ikke veldig forskjellig fra prevalensen på 1,2 prosent vi finner blant 15-åringene i vår studie.

Utover dette er det vanskelig å sammenligne med andre studier, siden de fleste bruker svært ulike instrumenter. Det er etter hva vi har erfart kun vår studie og Rehbein og kolleger sin studie (2010) fra Tyskland som har studert utbredelsen av dataspillavhengighet i totalbefolkningen. Andre studier har enten svært små utvalg, eller har kun studert utvalg av nettspillere rekruttert via internettspill.

Tidsbruk og problemsymptomer

Som nevnt er en type problem mål orientert mot å definere ungdom som bruker uforholdsmessig mye tid på spillingen, mens en annen type er mer opptatt av å karakterisere andelen som tilfredsstillende en avhengighetsdiagnose. Det er imidlertid grunn til å tro at det er en sammenheng mellom de to målene, og at ungdom som spiller mye også oftere viser symptomer på avhengighet. Det er imidlertid ikke en nødvendig sammenheng. Avhengighetsmålet går seks måneder tilbake i tid. Dette betyr at man kan ha tilfredsstillt alle kriteriene for avhengighet for fire måneder siden, og kanskje nettopp av den grunn har trappet ned spillingen. Dessuten er det sannsynligvis også en gruppe ungdom som bruker svært mye tid på dataspill uten å vise tegn til avhengighet.

Vi vil nå undersøke sammenhengen mellom tidsbruk og symptomer på avhengighet. Tabell 5.10 presenterer andelen storspillere etter antall symptomer på dataspillavhengighet.

Tabell 5.10: Andel storspillere som har 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 og 7 symptomer på data-spillavhengighet blant gutter, jenter og i totalutvalget. Prosent.

	Gutter	N	Jenter	N	Alle	N
0 symptomer	1,9	37	0,1	2	0,7	39
1 symptom	8,2	60	1,2	5	5,6	65
2 symptomer	15,1	75	2,4	4	11,9	79
3 symptomer	19,2	60	3,3	3	15,8	64
4 symptomer	24,7	56	5,0	2	21,6	58
5 symptomer	31,3	42	15,4	4	28,8	46
6 symptomer	48,5	33	31,3	5	45,9	39
7 symptomer	45,8	27	25,0	3	42,3	30
Sig./N	***	390	***	28	***	420

Jevnt over øker andelen storspillere med antall symptomer på spillavhengighet. Det er imidlertid liten forskjell på ungdom som har seks og sju symptomer på avhengighet. Det er videre verdt å merke seg at en del av de som viser stor symptombelastning ikke befinner seg i storspillergruppa. Dette kan virke kontraintuitivt, men er ikke nødvendigvis så merkelig. Det er mulig å tenke på å spille eller å være lei seg når man ikke har kunnet spille, uten at man spiller dataspill fire timer eller mer daglig. En annen viktig forklaring kan være at når det gjelder avhengighet så spør vi om siste seks måneder. Når det gjelder bruk av dataspill er dette mer knyttet til nåtiden. Man kan derfor ha vært avhengig av dataspill på et tidligere tidspunkt, men redusert spillingen i løpet av de siste månedene.

Spilltype og problemsymptomer

Er noen spilltyper tettere forbundet med symptomer på avhengighet enn andre? Flere internasjonale studier har vist at spillerne som spiller MMORPG er særlig utsatt for dataspillproblemer (Griffiths m.fl., 2004). Tabell 5.11 viser andelen som har spilt ulike typer spill mer enn 20 dager siste måned blant ungdom som tilfredsstill alle sju kriteriene på spillavhengighet (N=71), sammenlignet med andelene blant ungdom med ingen eller opp til seks symptomer. Som kjent er antallet jenter med sju symptomer på avhengighet svært lite, og vi har også sett at gutter og jenter har et svært ulikt spillmønster. Tabellen inkluderer derfor kun guttene.

Tabell 5.11: Andel gutter som spiller ulike spill etter symptomer på dataspill-avhengighet. Prosent.

	7 symptomer	N	0–6 symptomer	N	Sig.
Førsteperson skytespill	42	59	20	3682	***
Rollespill via Internett (MMORPG)	39	58	9	3689	***
Actionspill eller slåss-spill	27	59	7	3674	***
Sportspill eller bilspill	17	58	7	3684	***
Strategispill	15	59	3	3690	***
Spill på Facebook	12	59	7	3686	***
Plattformspill	12	59	1	3664	***
Musikkspill	12	59	1	3681	***
Rollespill (RPG)	10	58	3	3668	***
Småspill via Internett	9	59	3	3669	***
Sosiale spill	9	59	1	3668	***
The Sim's spill	7	59	1	3668	***

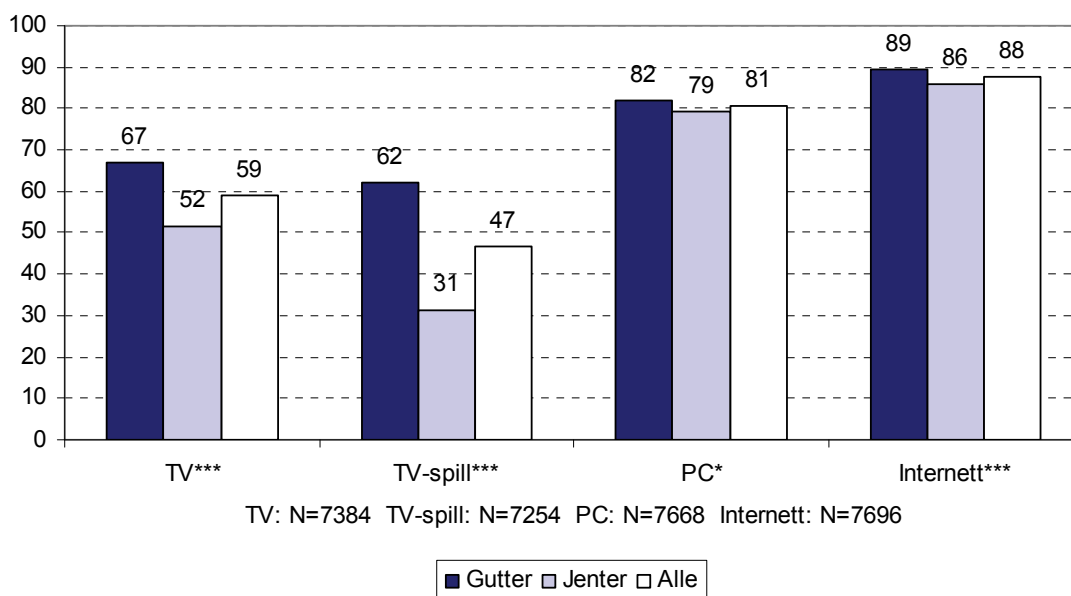
Førsteperson skytespill og rollespill via internett er de kategoriene som spilles oftest blant gutter med syv symptomer på avhengighet. Rundt 40 prosent har oppgitt at de har spilt slike spill 20 ganger eller mer i løpet av sist måned. Deretter sorterer actionspill/slåss-spill, som 27 prosent har spilt. I den andre enden av skalaen finnes spill av typen The Sims, sosiale spill og småspill via internett, som sjelden spilles av gutter med sju symptomer på dataspillavhengighet.

Tilgang på spillutstyr

En viktig forutsetning for at ungdommer kan spille dataspill er at de har tilgang på spillutstyr. Slikt utstyr inkluderer TV, TV-spill (PlayStation, Xbox eller lignende), PC og internett. I spørreskjemaet ble ungdommene bedt om å oppgi om de hadde TV, TV-spill, PC eller internett på sitt eget rom. Det er naturlig å tenke seg at de som har utstyr til å spille på eget rom har større forutsetninger for å spille mye.

Figur 5.8 viser at de fleste ungdom i dag har tilgang til dataspill på rommet sitt via PC, TV, eller internett. Det er svært utbredt å ha PC og internett på rommet. Totalt har over 80 prosent PC på rommet, mens 88 prosent har tilgang på internett. At flere har tilgang til internett enn PC, kan skyldes at mange familier har trådløst nettverk som dekker hele huset. Videre kan også en del TV-spill knyttes direkte opp mot internett.

Figur 5.8: Andel som ulike medium på rommet etter kjønn. Prosent.



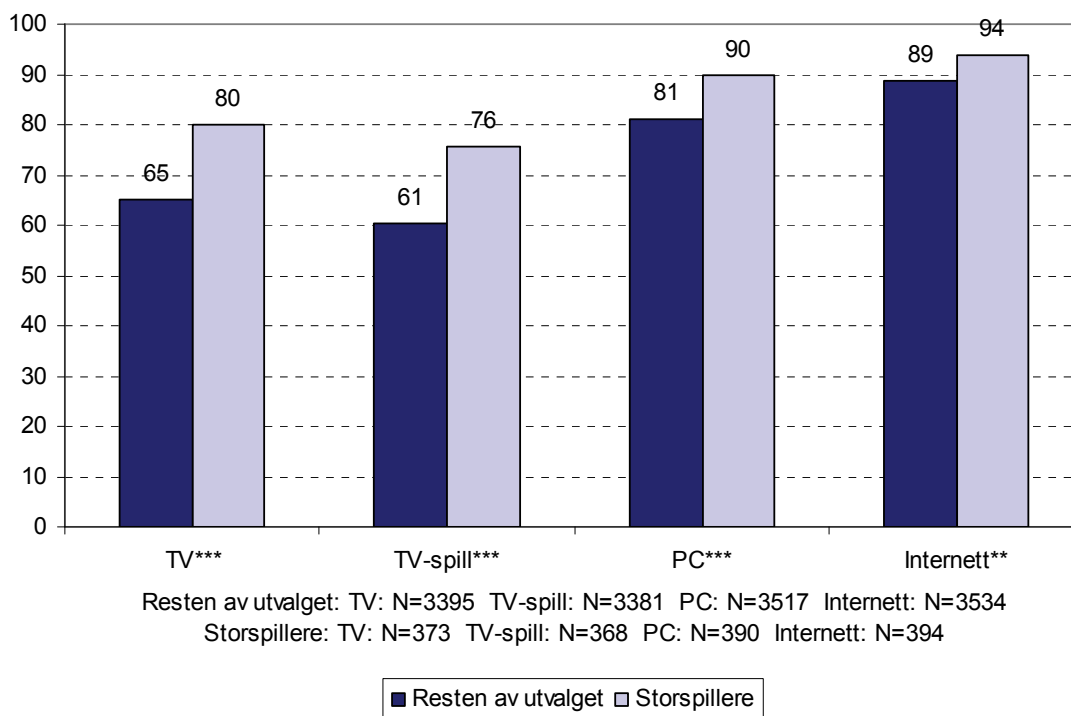
PC- og nett-tilgang er omtrent likt fordelt blant gutter og jenter. Dobbel så mange gutter (62 prosent) som jentene (31 prosent) har tilgang til TV-spill på rommet. Vi vet ikke om alle ungdommene har eget rom, eller om de har tilgang på spillutstyr andre steder i huset. Andelen som har tilgang til spillutstyr i hjemmet totalt er derfor sannsynligvis høyere enn det som framgår av våre tall. Andre norske undersøkelser tyder også på at de aller fleste ungdommer har god tilgang til kommunikasjons- og medieteknologi (Medietilsynet, 2010).

Det er nærliggende å anta at det å spille mye dataspill henger sammen med tilgang på spillutstyr. I figur 5.9 sammenlignes andelene som har spillutstyr på rommet blant storspillerne med andelene i resten av utvalget.

Det er en klar sammenheng mellom å spille mye og å ha god tilgang til spillutstyr på rommet. Hele 76 prosent blant de som daglig spiller fire timer eller mer har TV-spillutstyr på rommet sitt, mens 80 prosent har egen TV. De tilsvarende andelene for resten av utvalget er 76 prosent og 65 prosent. De fleste storspillere har også tilgang til PC og internett på rommet. Forholdet mellom tilgang og bruk er imidlertid mindre tydelig for disse mediene. Dette gjenspeiler sannsynligvis at bruk av PC og internett ikke er begrenset til dataspilling. En TV brukes selvfølgelig også til mer enn spilling, men de fleste foreldre vil sannsynligvis oppfatte tilgang til egen PC som mer

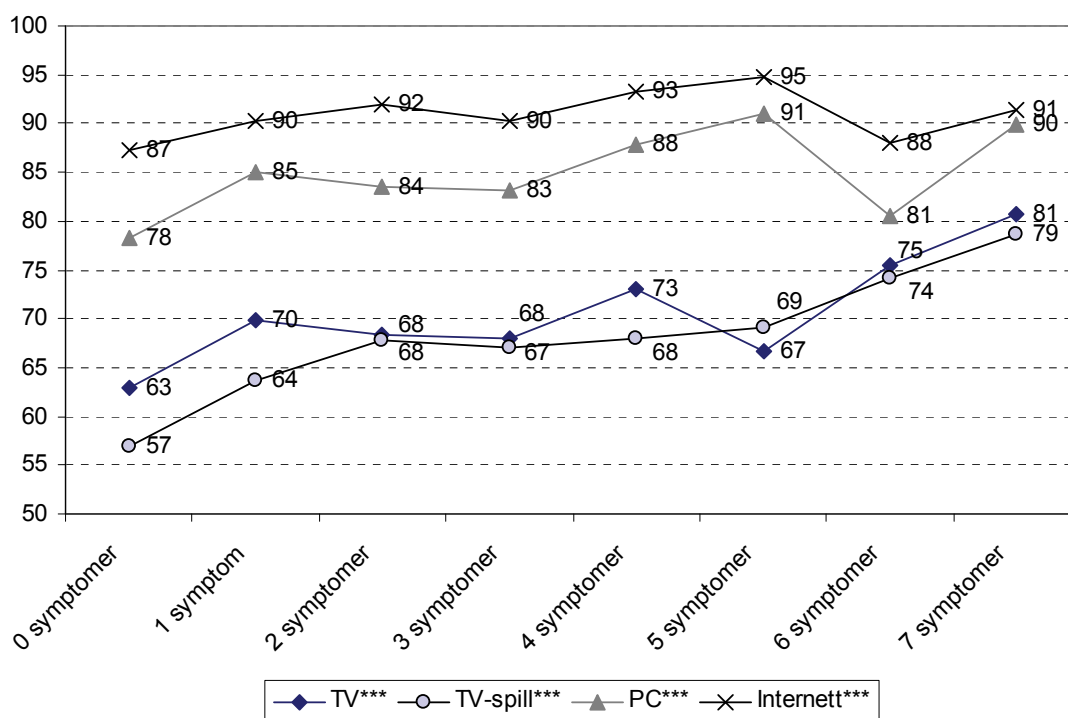
nyttig enn det å ha egen TV på rommet. Både PC og internett er noe de fleste unge bruker i forbindelse med skolearbeidet.

Figur 5.9: Andel som har ulike medium på rommet blant storspillere sammenlignet med resten av utvalget. Prosent.



Vi undersøker videre om det å ha spillutstyr på rommet er forbundet med symptomer på dataspillavhengighet. I figur 5.10 vises andelen som har henholdsvis TV, TV-spillutstyr, PC og internett på rommet etter antall symptomer. I likhet med storspillerne skiller ungdom med seks og sju symptomer på avhengighet seg mest fra ungdom flest når det gjelder andelen som har TV og TV-spillutstyr på rommet. Andelen som har PC og internett på rommet endres ikke tilsvarende ut fra symptomer på dataspillavhengighet.

Figur 5.10: Andel som har ulike medium på rommet ut fra symptomer på dataspill-avhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer: 5190, 1 symptom: 1144, 2 symptomer: 658, 3 symptomer: 399, 4 symptomer: 264, 5 symptomer: 160, 6 symptomer: 84, 7 symptomer: 71.

Oppsummering

79 prosent av ungdommene oppgir at de spiller dataspill (PC- eller TV-spill) én gang i måneden eller oftere. Selv om dette er mer vanlig for guttene (96 prosent), er dette også blitt en vanlig aktivitet for jentene (63 prosent). Gutter er imidlertid klart overrepresentert i gruppen av de som spiller daglig eller nesten daglig (41 prosent av guttene mot kun 6 prosent av jentene). 15-årige gutter spiller mest. Andelen som spiller dataspill har endret seg noe fra 2002 til 2010, med en forskyvning fra det å spille flere dager i uken til å spille daglig eller nesten daglig. I tillegg har populariteten til TV-spill gått noe opp på bekostning av PC-spill. De mest populære spillene blant gutter er førsteperson skytespill, sportspill, action eller slåss-spill og småspill via internett. For jentene derimot er de mest populære spillene småspill via internett og Facebook. 47 prosent av utvalget har TV-spill og 81 prosent har PC på rommet sitt. Tilgang til spillutstyr er også større blant de som spiller mye og de med mange symptomer på dataspillavhengighet.

En diskusjon på feltet er hvordan man skal måle problematisk spilling, og hvorvidt dette kan kalles avhengighet. Det finnes to måter å måle dette på, enten ved frekvens eller ved symptomer på problemer tilknyttet spillingen. I denne undersøkelsen har vi valgt å angripe dette på to måter. Vi har isolert en storspillergruppe, som spiller dataspill fire timer eller mer daglig eller nesten daglig. Denne gruppen utgjør 5,2 prosent av utvalget, og de aller fleste av disse er gutter. Det å kalle høyfrekvent bruk av dataspill for avhengighet er omstridt, men vi har allikevel valgt å inkludere en skala (Lemmens m.fl., 2009) for å måle symptomer på dette i undersøkelsen. Totalt oppfyller 0,9 prosent av utvalget sju av sju kriterier for dataspillavhengighet i henhold til denne skalaen, noe som tilsvarer 3.450 ungdommer i alderen 12 til 17 år i Norge. Også her finner vi en tydelig kjønnsforskjell, og 1,5 prosent av guttene og 0,3 prosent jentene kan karakteriseres som avhengige av dataspill ut fra denne skalaen. Vi ser videre at tiden ungdommer bruker til dataspill er korrelert med antall symptomer på avhengighet, selv om bare 45,8 prosent av guttene som karakteriseres som avhengige også er storspillere. Når man ser på sammenhengen mellom spilltyper og avhengighet, viser det seg at rollespill via internett med mange deltakere (MMORPG) blir mye spilt både blant storspillerne og blant de som viser avhengighetssymptomer. Førsteperson skytespill er også populært både blant storspillerne og de som viser tegn til dataspillavhengighet.

6 Dataspill, hverdagsliv og risiko

Vi har nå identifisert en gruppe ungdommer som bruker over fire timer daglig eller nesten daglig på dataspill. Vi har også identifisert en liten gruppe ungdommer som kan karakteriseres som avhengige av dataspill. I hvilken grad går spillingen ut over andre fritidsaktiviteter? Viser ungdommene tegn på tilpasningsvansker og problemer? Eller er det kanskje en gruppe ungdommer som kun har det til felles at de har et sterkt engasjement knyttet til dataspill, mens de ellers ikke viser tegn på tilpasningsvansker?

En måte å nærme seg spørsmålet om problematisk dataspilling på, er å se på hva som ellers kjennetegner hverdagen til storspillere sammenlignet med resten av ungdomsbefolkningen. Om de skiller seg negativt ut fra andre ungdommer kan det være grunn til bekymring. Et annet viktig spørsmål er om ungdom som kan karakteriseres som avhengige av dataspill skiller seg ut mer negativt enn resten av gruppen storspillere. Man vil ikke ved hjelp av denne studien kunne si noe om eventuelle problemer kommer som en konsekvens av spillingen. Til det trenger man longitudinelle datasett som følger ungdommene over tid. Men man kan likevel si noe om i hvilken grad dette er ungdommer som kan være i risiko for å utvikle problemer i forhold til venner, skole, familie, eller psykiske vansker. Resultatene kan også brukes til å identifisere hvem som vil kunne være i risikogruppen for å utvikle dataspillavhengighet.

Temaene vi behandler i dette kapittelet berører sentrale områder i ungdommenes liv. Vi skal se på familiebakgrunn, forhold til venner og foreldre, fritidsaktiviteter og trening, kriminalitet og rus, psykiske vansker, selvfølelse og impuls kontroll. Når det gjelder hva som kjennetegner storspillerne finnes det mange myter, men lite konkret kunnskap. Noen få studier er imidlertid gjennomført på feltet, og disse vil bli presentert etter hvert som de ulike temaene blir berørt.

Vi har valgt å kun inkludere gutter i de videre analysene, både når det gjelder storspillerne og de med symptomer på avhengighet (se kapittel 5 for en nærmere redegjørelse for dette valget). Hovedargumentet er at jentene

utgjør så få personer at det ikke vil være statistisk meningsfullt å gjennomføre egne analyser for denne gruppen.

Foreldrebakgrunn og familieliv

Familien er den primære sosialiseringarenaen for barn og unge. Som rollemodeller og grensesettende oppdragere fyller foreldre flere funksjoner ovenfor egne barn. Familiens utdanningsnivå henger ofte sammen med ungdommenes egne utdanningsplaner, og foreldrenes økonomiske ressurser kan også sette grenser for hva ungdommene har tilgang på av datautstyr. Dette virker dog noe usannsynlig, da analysene i forrige kapittel viste at de aller fleste av ungdommene har tilgang på både PC, TV, TV-spill og internett på rommet sitt. Introduksjonen av dataspill har utsatt foreldre for nye utfordringer når det gjelder grensesetting og oppdragelse. De fleste som er foreldre i dag har opplevd konflikter med barna rundt hvor ofte og hvor mye de skal få lov til å sitte foran PCen eller spille dataspill. Organisasjonen Barnevakten holder foredrag på skoler rundt om i hele landet for å hjelpe foreldre til å sette fornuftige grenser for ungdommens spilling. Hvilke spill er det OK at ungdom spiller? Hvor ofte? Hvor mye? Hva er farlig? Samtidig får familien stadig mindre innflytelse over ungdommenes liv jo eldre de blir. Det at de fleste ungdommer i dag har både TV-spill og PC på rommet sitt setter grenser for foreldrenes mulighet til å kontrollere ungdommenes spillevaner. Vi vet ikke i hvilken grad større kontroll over de unges spilling ville ha hindret dem i å utvikle dataspillavhengighet. Men det er likevel grunn til å anta at man vil finne mindre foreldrekontroll og mer konflikter i familier der ungdommene spiller mye.

Storspillerne

Under dette punktet sammenligner vi storspillernes familiebakgrunn med resten av guttene i utvalget. Nærmere bestemt ser vi på andelen som har foreldre uten høyere utdanning, samt andelen som bor i familier med dårlig råd. Endelig undersøkes også andelen som opplever lav grad av kontroll fra foreldrene og andelen som krangler med foreldrene flere ganger i uken i de to gruppene. Vi har også undersøkt i hvilken grad ungdommene i de to gruppene skiller seg fra hverandre når det gjelder foreldrenes landbakgrunn, men fant ingen signifikante forskjeller. Resultatene av analysene er presentert i tabell 6.1.

Tabell 6.1: Foreldrebakgrunn, lav grad av foreldrekontroll og høyt konfliktnivå i familien blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere gutter	N	Sig.
Foreldre uten høyere utdanning	45,2	2801	51,1	305	*
Foreldre med dårlig råd	4,3	3471	10,5	372	**
Lav grad av foreldrekontroll	14,2	3580	23,9	385	***
Krangler flere ganger i uken	14,1	3566	25,3	379	***

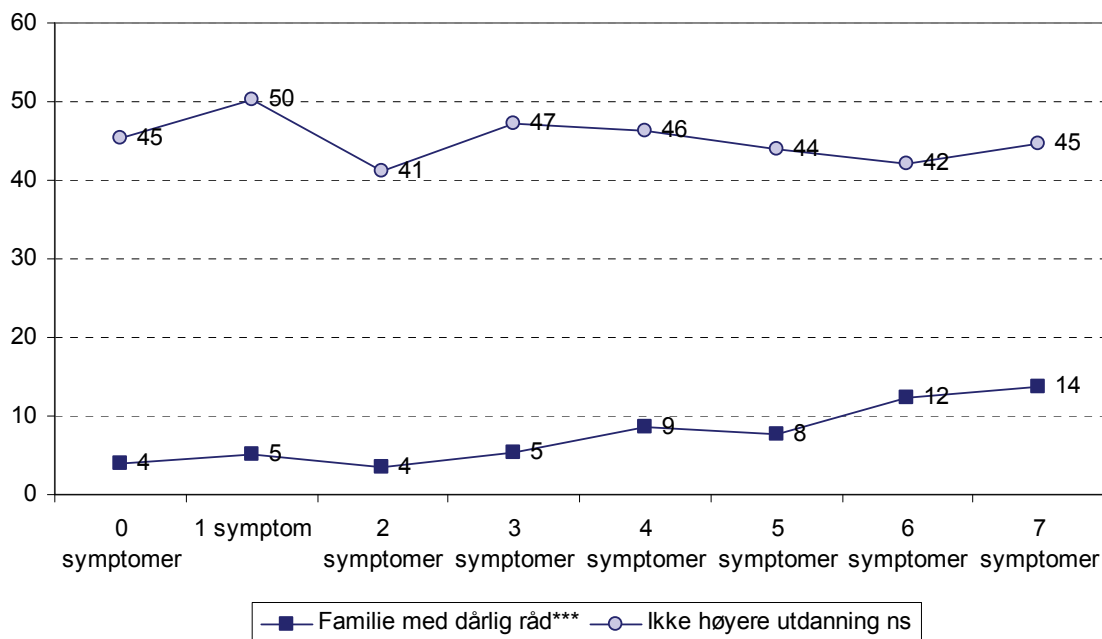
Når det gjelder foreldrenes utdanningsnivå er det relativt liten forskjell mellom storspillerne og resten av guttene. Om lag halvparten har foreldre med utdanning på høyere nivå, uavhengig av spillefrekvens. Tilleggsanalyser tyder imidlertid på at andelen der verken mor eller far har utdanning ut over grunnskolen, er høyere blant storspillende gutter sammenlignet med resten. Antall ungdommer i noen av kategoriene i disse analysene er imidlertid svært lavt, resultatet er derfor usikkert og analysene presenteres ikke her. Storspillerne skiller seg derimot fra resten av utvalget når det gjelder det å ha foreldre med dårlig råd. Andelen som opplever at familien har dårlig råd er mer enn dobbelt så høy blant storspillerne (10,5 prosent), sammenlignet med resten av utvalget (4,3 prosent).

Flere storspillere oppgir lav grad av foreldrekontroll sammenlignet med resten av utvalget. Hele 23,9 prosent blant storspillerne befinner seg i gruppen som oppgir lavest grad av kontroll fra foreldrene, mot 14,2 prosent blant resten av guttene. Den relative forskjellen mellom storspillerne og øvrig ungdom består også kontrollert for alder (analysene vises ikke her). Også andelen som oppgir å krangle mye med foreldrene er høyere blant storspillerne enn det som er vanlig for resten av guttene i utvalget. Forholdstallene mellom de to gruppene er omtrent som for lav grad av foreldrekontroll: 25,3 prosent oppgir at de krangler med foreldrene flere ganger i uken, mot 14,1 prosent for øvrig. Storspillerne kommer altså noe oftere enn andre gutter fra et hjem med høyt konfliktnivå og der foreldre har mindre grad av kontroll over deres fritid.

Spillavhengige

Vi vil nå undersøke mulige sammenhenger mellom familieforhold og symptomer på problemspilling. Figur 6.1 viser andelen som bor i familier med dårlig råd og andelen som har lavt utdannede foreldre etter antall problemsymptomer på Lemmens og kolleger sin skala.

Figur 6.1: Foreldres utdanning og familieøkonomi etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.

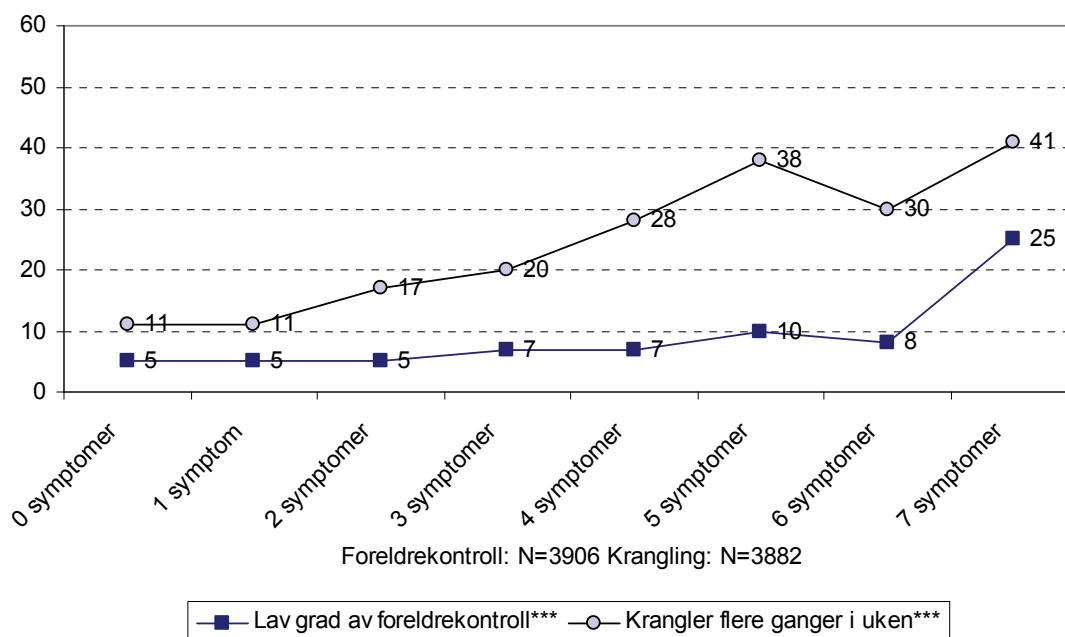


N: 0 symptomer: 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Antall symptomer på problemspilling er ikke signifikant relatert til foreldrenes utdanningsnivå. Andelen med foreldre med lav utdanning er omtrent lik blant de som ikke har noen symptomer sammenlignet med ungdom som oppgir å ha alle sju symptomene på skalaen fra Lemmens og kolleger. Tidligere studier har også vist at foreldrenes utdanningsnivå ikke påvirker sannsynligheten for at ungdommer defineres som avhengige av dataspill (Rehbein m.fl., 2010). Derimot øker andelen med dårlig råd i familien relativt jevnt med antall symptomer på problematisk spilling. Mens 14 prosent blant de med sju symptomer på dataspillavhengighet rapporterte at familien har hatt dårlig råd stort sett eller hele tiden de siste to årene, gjelder det samme kun fire prosent blant de som ikke har noen symptomer.

Vi går nå over til å se på sammenhengen mellom symptomer på spilleavhengighet, foreldrekontroll og krangling. Figur 6.2 viser andelene som henholdsvis oppgir at foreldrene har liten kontroll over deres fritid og de som oppgir at de krangler med foreldrene flere ganger i uken etter antall symptomer på dataspillavhengighet.

Figur 6.2: Lav grad av foreldrekontroll og høyt konfliktnivå i familien etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer: 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Andelen som opplever lav grad av foreldrekontroll øker tydelig med antall symptomer på avhengighet. Blant ungdom uten noen symptomer oppgir fem prosent lav grad av foreldrekontroll, mens den tilsvarende andelen for de med sju symptomer er 25 prosent. Ungdom som har mange symptomer på avhengighet oppgir også oftere at de krangler med foreldrene flere ganger i uken. Mens hele 41 prosent blant dem med sju symptomer har svart at de krangler flere ganger i uken, gjelder det samme kun 11 prosent blant ungdom uten symptomer på problemspilling. Det siste resultatet er ikke uventet, i og med at et av spørsmålene som ligger til grunn for Lemmens og kolleger sin avhengighetsdiagnose handler om hvorvidt respondentene krangler med foreldrene om hvor mye tid man har brukt på å spille dataspill.

Samlet viser analysene at familielivet til gutter med mange avhengighetssymptomer ligner på storspillernes familieliv, både når det gjelder graden av foreldrekontroll og nivået av konflikter med foreldrene. Videre er både det å ha mange symptomer på avhengighet og det å spille ofte, tettere knyttet til dårlig råd i familien enn til foreldrenes utdanningsnivå.

Skole og utdanning

I denne delen skal vi undersøke hvordan det å bruke store deler av sin fritid på dataspill henger sammen med atferd og prestasjoner i skolen. Flere studier har vist at omfanget av dataspilling er knyttet til skoleproblemer som konsentrasjonsvansker og dårlige karakterer (se for eksempel Chiu m.fl., 2004; Gentile m.fl., 2004; Jaruratanasirikul m.fl., 2009; Lemmens m.fl., 2009; Skoric m.fl., 2009). Det er også relevant å spørre om spillingen går ut over tid brukt på lekser, som igjen kan senke prestasjonene i skolen. Vi vil videre også undersøke i hvilken grad storspillere og de som viser mange symptomer på avhengighet skulker mer, og er mindre motiverte for skolegang utover videregående skole sammenlignet med annen ungdom.

Storspillerne

Under dette punktet undersøkes storspillernes karakternivå i skolen sammenlignet med skoleprestasjoner blant gutter for øvrig i utvalget. I tillegg ser vi på valg av studieprogram og utdanningsambisjoner. Velger gutter som spiller mye dataspill andre studieprogrammer enn resten av utvalget, og hvilke ambisjoner har de for videre utdanning? Tabell 6.2 presenterer andelen som ikke har ambisjoner om høyere utdanning, andelen som går på yrkesfaglige studieprogrammer og andelen med svake karakterer blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene i utvalget.

Tabell 6.2: Utdanningsambisjoner, valg av studieprogram og svake karakterer blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Planer om å avslutte skolegang etter videregående skole	47,4	2224	58,6	249	**
Andel i yrkesfaglig studieprogram	49,5	1403	65,0	163	***
Blant desentilen med de dårligste gjennomsnittskarakterene	7,6	3039	10,2	354	ns

Flere av storspillerne har planer om å avslutte skolegangen etter videregående skole sammenlignet med resten av guttene. Videre befinner storspillerne seg også noe oftere på yrkesfaglige studieprogrammer. 65,0 prosent blant storspillerne har svart dette, mot 49,5 prosent i resten av utvalget. Planene om å avslutte skolegangen etter videregående skole henger sammen med

nettopp det at flere i storspillergruppen har valgt studieprogrammer som gir yrkeskompetanse. Dette kan kanskje ha sammenheng med at gutter som er svært opptatt av dataspill også er mer opptatt av datakunnskaper generelt, noe som gjør at de i større grad enn andre velger yrkesfaglige studieprogrammer som media og kommunikasjon, hvor det også fokuseres på data-teknisk kunnskap. Til slutt kan vi se at storspillende gutter har en tendens til å noe oftere ha svake karakterer enn andre gutter i utvalget. Forskjellene er imidlertid ikke store, 10,2 prosent mot 7,6 prosent, og de er heller ikke signifikante.

Vi går nå over til å se på innsats og tilpasning i skolen blant storspillerne sammenlignet med gutter i resten av utvalget. Tabell 6.3 viser andelen som sjelden eller aldri gjør lekser, andelen som har skulket minst to ganger det siste året og andelen med et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker.

Tabell 6.3: Lekser, skulking og konsentrasjonsvansker blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Gjør sjelden eller aldri lekser	13,1	3580	26,2	390	***
Skulket minst to ganger siste år	18,5	3487	36,2	373	***
Høyt nivå av konsentrasjonsvansker	7,8	3597	18,4	392	***

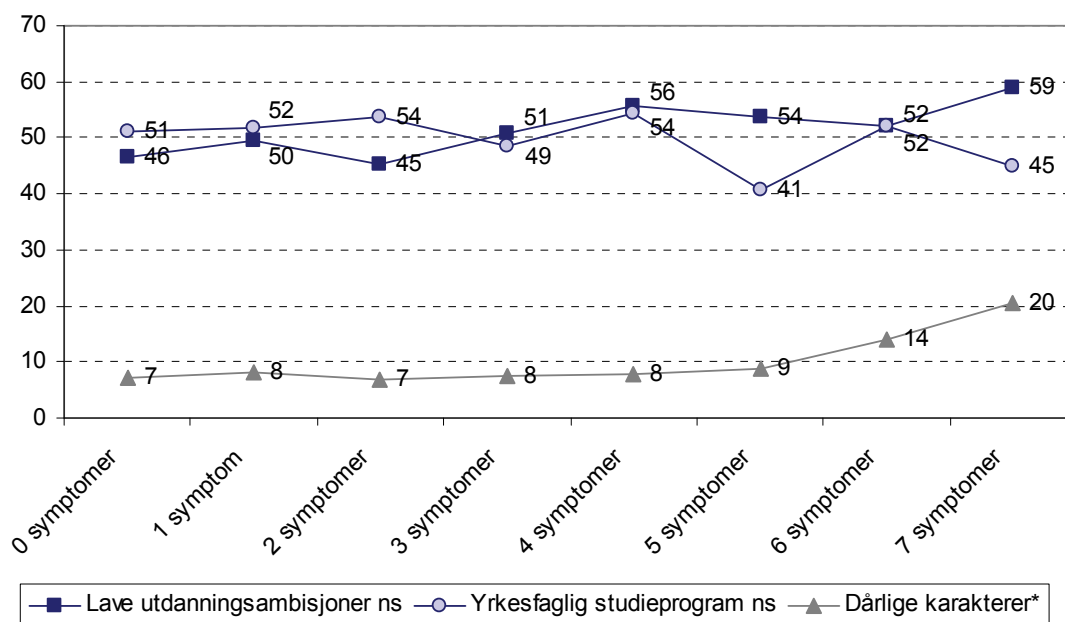
Gutter som spiller mye dataspill gjør mindre lekser og skulker oftere enn gutter i resten av utvalget. Andelen som sjelden eller aldri gjør lekser er om lag dobbelt så høy for storspillerne sammenlignet med gutter for øvrig. Det samme gjelder andelen som har skulket minst to ganger siste år. Blant storspillerne har 36,2 prosent svart dette, mot 18,5 prosent i resten av utvalget. Videre oppgir gutter som spiller mye dataspill oftere tegn på konsentrasjonsvansker enn gutter i resten av utvalget. Blant storspillerne befinner hele 18,4 prosent seg blant desentilen som oppgir mest konsentrasjonsproblemer på skolen, mot 7,8 prosent blant resten av guttene.

En nærliggende tolkning kan være at det å bruke så mye tid på dataspill nødvendigvis går ut over hvor mye tid ungdom bruker på leksene. Sene kvelder med mye spilling kan også gå ut over konsentrasjonen og evnen til å komme seg opp på skolen dagen etter. Det er imidlertid verdt å merke seg at storspillerne ikke skiller seg noe vesentlig ut når det gjelder skolekarakterer.

Spillavhengige

Vi går nå over til å se på de skole- og utdanningsrelaterte variablene i forhold til antall symptomer på dataspillavhengighet. Figur 6.3 viser andelene som ikke har planer om å ta høyere utdanning, som følger yrkesfaglige studieprogrammer og som har relativt svake karakterer etter antall avhengighets-symptomer.

Figur 6.3: Utdanningsambisjoner, valg av studieprogram og svake karakterer etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.

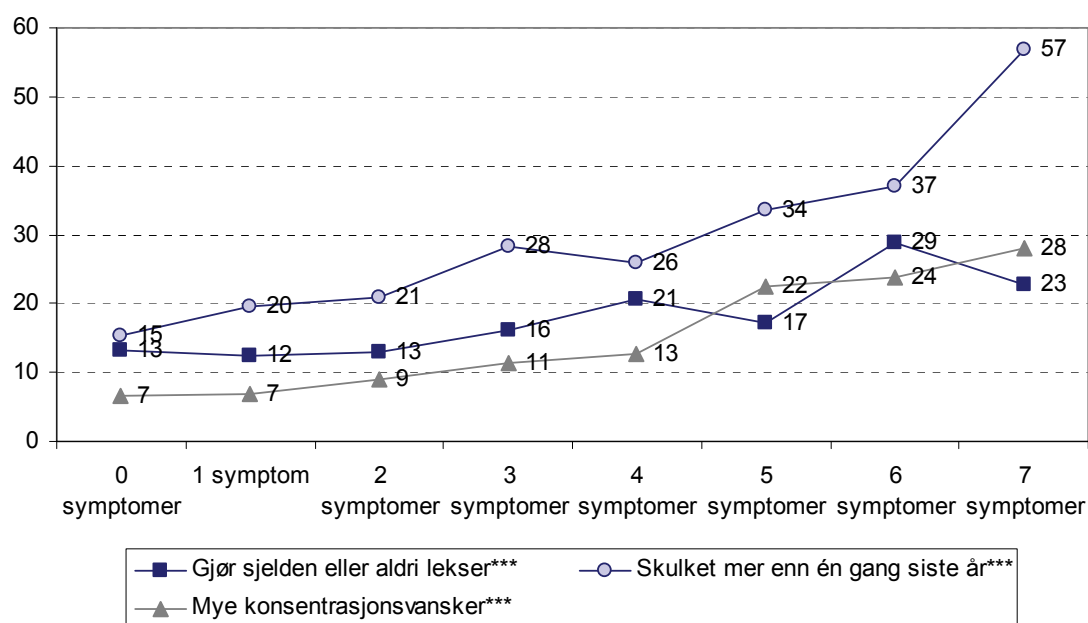


N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Når det gjelder utdanningsplaner viser figuren en viss tendens til at andelen som ikke har planer om å ta høyere utdanning øker med antall problemsymptomer, mens symptomer på avhengighet ikke har noen sammenheng med valg av studieprogram. Verken for studieprogram eller utdanningsplaner er det imidlertid signifikante sammenhenger med antall problemsymptomer. Andelen med svake karakterer gjør et tydelig hopp ved sju symptomer på avhengighet. Derimot er det liten eller ingen forskjell på gutter som har null til fem symptomer. Vi ser her en tydeligere sammenheng mellom dataspillavhengighet og karakterer enn vi så for de storspillende guttene. Funnet er i overensstemmelse med en annen studie, som fant svakere karakterer blant de som skåret høyt på avhengighet, mens det var ingen sammenheng med tidsbruk på dataspill og karakterer (Skoric m.fl., 2009).

Figur 6.4 viser videre andelene som sjelden eller aldri gjør lekser, som har skulket minst to ganger det siste året, og andelen med et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker etter antall problemsymptomer. Både det å gjøre lite lekser, det å skulke og det å preges av et høyt nivå av konsentrasjonsvansker er forbundet med symptomer på dataspillavhengighet. Andelen som har skulket minst to ganger siste år øker jevnt med antall avhengighets-symptomer. Særlig gjelder dette for gruppen med sju symptomer, hvor hele 57 prosent oppgir å ha skulket skolen mer enn to ganger det siste året. Også andelen som oppgir at de aldri eller nesten aldri gjør lekser og andelen med et relativt høyt nivå av konsentrasjonsvansker øker med antall symptomer, men ikke like markant som for skulking.

Figur 6.4: Andel som gjør lite lekser, har mye konsentrasjonsvansker og skulker etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59.

Oppsummert ser det dermed ut til å være en viss sammenheng mellom symptomer på dataspillavhengighet og gutters prestasjoner, innsats og tilpassning i skolen. Derimot viser analysene ingen klar sammenheng mellom antall symptomer og det å ikke ha planer om å ta høyere utdanning eller valgt studieprogram på videregående skole. Alle funnene går også i samme retning for storspillerne og de som har mange symptomer på avhengighet.

Fritid

Flertallet av norske barn og unge spiller data på fritiden. Det er imidlertid stor variasjon i hvor mye tid de bruker på denne aktiviteten. En bekymring knyttet til omfattende dataspilling er at dette fortrenger den tid barn og unge bruker på andre aktiviteter. Det er særlig to forhold som er omtalt i denne sammenheng: Fysisk aktivitet og tid brukt med familie og venner.

Man ser også en økning av overvekt i hele den vestlige verden. Dette er satt i sammenheng med at både unge og voksne lever stadig mer stillesittende liv. Det at unge stadig bruker mer tid foran PC og TV har derfor blitt brukt som en av mange forklaringer for hvorfor vekten blant barn og unge øker. Men er det faktisk slik at de som spiller mye dataspill er mindre fysisk aktive og er mer overvektige enn annen ungdom?

Storspillene

Under dette punktet skal vi undersøke om storspillernes fritidsmønster skiller seg fra fritidsaktiviteter blant andre ungdom. Deretter ser vi på fysisk aktivitet og PC-bruk spesielt. Tabell 6.4 viser andelen som har deltatt i forskjellig fritidsaktiviteter minst to ganger sist uke blant stor spillerne, sammenlignet med resten av utvalget. Fordi prioriteringer for fritiden kan endres mye med alder, er analysene gjort separat for elever i ungdomskolen og elever i videregående skole.

Storspillende gutter har på mange områder et relativt likt fritidsmønster som jevnaldrende. Stort sett er det de samme aktivitetene som er mest vanlige i løpet av en uke. I begge grupper er det mange som minst to ganger siste uke har vært sammen med venner hjemme og ute, gjort husarbeid eller vært hjemme alene eller sammen med familien hele kvelden. Gutter som spiller mye dataspill skiller seg imidlertid noe fra gutter for øvrig når det gjelder deltakelse i idrettslag og egentrening. Blant ungdomskoleelevene har 33 prosent av stor spillerne vært i idrettslag minst to ganger siste uke, mot hele 50 prosent av de øvrige guttene. Andelen storspillende gutter som har trent på egenhånd er også noe lavere. Riktignok har litt flere blant stor spillerne vært på helsestudio, treningssenter, squashsenter, aerobic eller lignende, men denne forskjellen er ikke signifikant. Også blant elevene i videregående skole er det særlig i henhold til fysisk aktivitet at vi finner

forskjeller mellom storspillerne og de øvrige. I denne aldersgruppen er forskjellene imidlertid størst når det gjelder trening på treningssenter og trimming på egenhånd. Blant storspillerne oppgir 20 prosent å ha vært på treningssenter og 22 prosent har trimmet på egenhånd minst to dager siste uke, mot nesten dobbelt så mange i resten av utvalget (36 og 37 prosent). Vi kan også se at det er en tendens til at gutter i videregående skole som spiller mye dataspill i noe mindre grad er ute sammen med venner om kvelden, mens den tilsvarende tendensen ikke finnes blant ungdomsskoleelevene. For øvrig viser tabellen at færre storspillende gutter, både i ungdomsskolen og i videregående skole, har lest avis minst to dager siste uke.

Tabell 6.4: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant storspillerne og resten av utvalget. Prosent.

	Ungdomskole			Videregående skole		
	Øvrige (N=1590)	Storspillere (N=186)	Sig.	Øvrige (N=1304)	Storspillere (N=152)	Sig.
Trent i idrettslag	50	33	***	30	22	*
Helsestudio, treningssenter, squashsenter, aerobic eller lignende	13	16	ns	36	20	***
Trent på kampsport eller selvforsvar (boksing, karate, kick-boksing e.l.)	9	12	ns	8	9	ns
Trimmet på egenhånd	37	30	*	37	22	***
Vært i fritidsklubb	10	9	ns	6	3	ns
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	48	44	ns	62	47	**
Hjulpet til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv)	61	56	ns	58	51	ns
Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem	65	59	ns	67	60	ns
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken	61	53	*	57	52	ns
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)	22	25	ns	25	23	ns
Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, på bensinstasjon e.l.	8	10	ns	8	9	ns
Drevet med dans, hip hop, breakdance, ballett, e.l.	4	3	ns	5	4	ns
Lest avis	51	38	**	61	49	**
Lest i en bok (ikke skolebok)	29	27	ns	18	14	ns

At daglig, intensiv dataspilling går på bekostning av andre fritidsaktiviteter er innlysende, og har også blitt påvist i annen forskning (Cummings & Vandewater, 2007). En tidligere studie har vist at ungdom som viser tegn på internettavhengighet er mindre fysisk aktive enn annen ungdom (Lam m.fl., 2009). Men hovedinntrykket er allikevel, med tanke på at ungdommene bruker mer enn fire timer daglig eller nesten daglig på dataspill, at det er små forskjeller mellom gruppene. Og kanskje mer overraskende er det nesten ingen forskjeller mellom gruppene når det gjelder tid brukt på venner. En av forklaringene kan være at mange av dataspillene i dag spilles sammen med andre, og ikke alene på eget rom.

Vi har sett at storspillernes fritidsaktiviteter særlig skiller seg fra fritiden til andre gutter når det gjelder deltakelse i idrettslag og fysisk aktivitet mer generelt. Det er derfor nærliggende å undersøke om dette også henger sammen med overvekt hos storspillere. Tabell 6.5 presenterer andelen som ikke trener, og andelen som oppgir en BMI som tilsvarer overvekt blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene i utvalget.

Tabell 6.5: Andel som ikke trener og andelen overvektige blant storspillerne og resten av utvalget. Prosent.

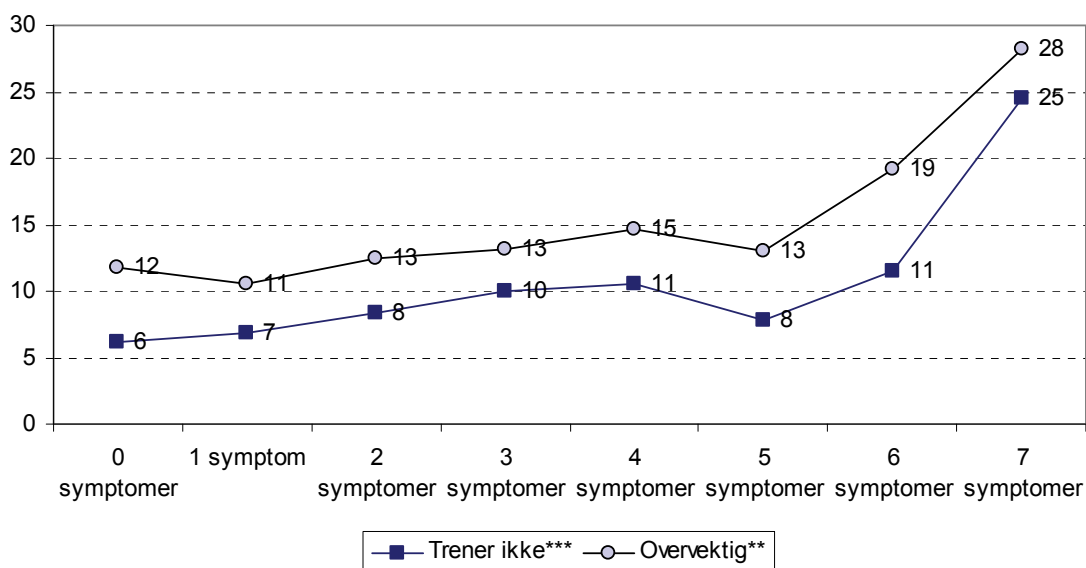
	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Andel som ikke trener	6,8	3452	14,7	368	***
Andel som er overvektig	11,6	2988	18,2	313	**

I tråd med det vi fant om storspillernes fritid siste måned, viser også spørsmålet om treningsvaner at storspillerne trener mindre enn gutter flest i utvalget. 14,7 prosent blant de som spiller mye dataspill oppgir at de aldri trener, mot 6,8 prosent av guttene forøvrig. Likevel er det hele 85,3 prosent av storspillerne som også finner tid til å trene. Det kan videre se ut som mindre fysisk aktivitet blant storspillerne har helsemessige konsekvenser. Mens 18,2 prosent blant storspillerne har en BMI som klassifiseres som overvektig, gjelder det samme 11,6 prosent blant de øvrige guttene. Forskjellene er likevel ikke veldig store, og mest bekymringsverdig er kanskje den totale andelen av guttene i utvalget som klassifiseres som overvektige.

Spillavhengige

Til slutt skal vi se på inaktivitet og overvekt i forhold til antall symptomer på dataspillavhengighet. Figur 6.5 viser andelen som aldri trener og andelen overvektige etter antall avhengighetssymptomer.

Figur 6.5: Andel som ikke trener og andel overvektige etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer: 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Andelen som oppgir at de ikke trener øker relativt jevnt fra seks prosent blant de som ikke har noen symptomer på dataspillavhengighet til 11 prosent blant de med seks symptomer, hvorpå kurven gjør et hopp til 25 prosent inaktive blant gutter som oppfyller alle kriteriene for dataspillavhengighet. Når det gjelder andelen overvektige er den relativt stabil (mellom 12 og 15 prosent) blant ungdom med ingen til fem symptomer. Igjen skiller gutter med sju symptomer seg særlig ut fra de øvrige. I denne gruppen oppgir 28 prosent en BMI tilsvarende overvekt, mens også andelen overvektige blant de med seks symptomer er relativt høy (19 prosent). Vi ser her at sammenhengen mellom trening/overvekt og spilling er sterkere hos de som tilfredsstill kriteriene for dataspillavhengighet sammenlignet med storspillerne. Hele 28 prosent av de som tilfredsstill alle sju kriteriene for avhengighet defineres som overvektige, mot 18 prosent blant storspillerne.

Sosialt liv og nettvennskap

Vi skal nå gå nærmere inn på forholdet mellom dataspilling og vennskap. Mange foreldre har vært bekymret for at tid brukt til dataspilling fortrenger samvær med jevnaldrende utenfor spillverdenen. En like aktuell problemstilling er i hvilken grad det er ungdommer uten venner som velger å bruke mesteparten av sin fritid på dataspill, av mangel på andre alternativer. Studier har vist at unge som skårer høyt på dataspillavhengighet og internettavhengighet oppgir å ha lavere sosial kompetanse enn andre ungdommer (Chiu m.fl., 2004; Kim m.fl., 2008; Lemmens m.fl., 2009). Vi har imidlertid ikke funnet studier som undersøker om unge storspillere faktisk har færre venner enn andre. Bildet blir også mer komplisert siden mange av de som spiller mye dataspill er sammen med venner mange timer hver ettermiddag, men kontakten er via internett som en del av spillingen. Vi vil undersøke hva som skiller vennerelasjonene til storspillerne fra resten av guttene i ungdomsgruppen.

Storspillerne

I tabell 6.6 sammenlignes storspillere som mangler faste vennsksrelasjoner med jevnaldrende med guttene i resten av utvalget. Tabellen viser også andelen som oppgir at de mobbes ukentlig eller oftere i begge grupper.

Tabell 6.6: Andel som mangler faste vennsksrelasjoner og andel som mobbes ukentlig blant storspillerne og resten av utvalget. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Mangler faste vennsksrelasjoner til jevnaldrende	16	3591	17	385	ns
Mobbes ukentlig eller oftere	6	3569	11	388	**

Resultatene i tabell 6.6 viser ingen tegn til at storspillerne har mindre sosial kontakt med jevnaldrende enn andre gutter. Det er ingen signifikant forskjell mellom storspillerne (17 prosent) og resten av utvalget (16 prosent) i andelen som mangler faste vennsksrelasjoner til jevnaldrende. Derimot oppgir storspillerne nesten dobbelt så ofte at de mobbes ukentlig eller oftere. Det er usikkert hvilke prosesser som ligger bak.

I planleggingen av denne studien gjennomførte vi en rekke intervjuer med ungdom som spiller mye dataspill. De var alle svært opptatt av at man ikke måtte glemme de sosiale aspektene med spillingen. De spilte alle flere timer hver dag, men hadde samtidig kontinuerlig kontakt med medspillerne via chat eller Skype. Analysen av ulike dataspilltyper i kapittel 5 viste blant annet at storspillerne er involvert i rollespill over internett oftere enn andre gutter. Er det slik at denne gruppas sosiale liv oftere forgår over nettet sammenliknet med andre ungdommer?

Vi skal først undersøke hvor aktive storspillerne er når det gjelder kommunikasjon via internett. Tabell 6.7 viser andeler som daglig eller nesten daglig bruker internett til e-post, chatter, snakker med andre via internett (Skype eller lignende), eller er inne på sosiale medier. Gutter som spiller mye dataspill skiller seg fra andre gutter når det gjelder det å skrive/lese e-post, chatte og snakke via internett. Andelene som har gjort dette daglig eller nesten daglig er signifikant høyere blant storspillerne sammenliknet med andre gutter for alle disse aktivitetene, særlig når det gjelder å snakke med andre via nettet. Hele 55 prosent av storspillerne gjør dette daglig eller nesten daglig, mot bare 22 prosent blant de øvrige guttene. En nærliggende forklaring er at bruk av Skype er en del av spillene som spilles, spesielt blant de som spiller førsteperson skytespill eller rollespill i et lag via internett. Derimot er det omtrent ingen forskjell mellom storspillerne og andre gutter i andelen som daglig bruker sosiale medier som Facebook, Twitter, Nettby eller lignende. Sannsynligvis gjenspeiler dette resultatet at sosiale medier er en svært viktig del av hverdagen for ungdom generelt. Interesse for dataspill påvirker derfor ikke bruk av slike medier.

Tabell 6.7: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via Internett blant storspillerne og de øvrige guttene. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Skriver eller leser e-post	16	3531	26	392	***
Chatter med andre via Internett	48	3561	67	391	***
Snakker med andre via Internett (Skype e.l.)	22	3544	55	390	***
Er inne på sosiale medier	55	3575	60	394	ns

Vi har sett at gutter som spiller mye data samhandler noe mer med jevnaldrende via nettet enn andre gutter. Er det også slik at de som spiller mye dataspill oftere får nye venner gjennom nettet? Vi ser på denne problemstillingen i tabell 6.8, som viser andelen av storspillerne sammenlignet med resten av guttene som oppgir at de treffer personer på nettet som de også møter utenom internett, personer som de kun treffer via internett og ukjente personer de kommer i kontakt med via internett.

Tabell 6.8: Andel blant storspillere som oppgir at folk de treffer over nettet ofte eller alltid er venner de fysisk treffer jevnlig, bekjente de kun treffer over nettet eller ukjente de har kommet i kontakt med via nettet sammenlignet med resten av guttene i utvalget. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Venner du treffer jevnlig utenom Internett?	85	3053	80	360	**
Venner/bekjente du kun treffer over Internett?	22	2991	38	355	***
Ukjente du kommer i kontakt med over Internett?	9	2976	27	354	***

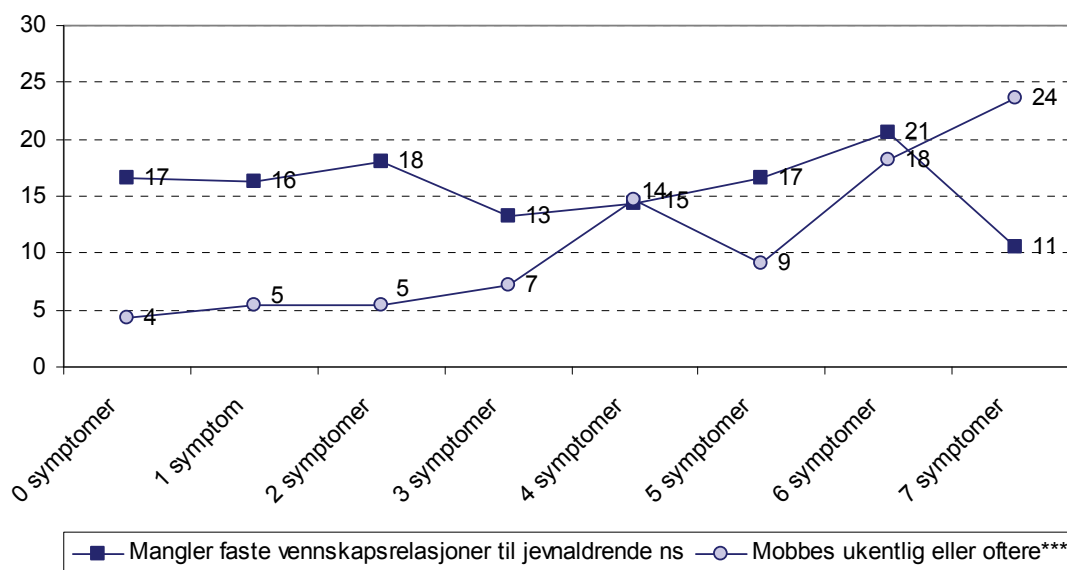
Tabellen viser at gutter som spiller mye dataspill oftere har venner og bekjente de kun treffer via nettet. 38 prosent av storspillerne og 22 prosent av guttene for øvrig oppgir at de ofte eller alltid samhandler med venner/bekjente som de kun treffer via internett. Det er også forskjeller mellom gruppene i forhold til å treffe ukjente via nettet. Hele 27 prosent av storspillerne har krysset av for dette, mot ni prosent blant de øvrige guttene. Forklaringen på dette er trolig at storspillerne spiller på lag med andre ungdommer fra store deler av verden. De som virkelig er gode blir rekruttert til de beste lagene, ofte uavhengig av om de andre spillerne på laget kjenner dem fra før eller ikke. Resultatene viser også at for de som spiller mye er internett en arena for å etablere nye vennskap.

Samlet sett ser det dermed ut til at gutter som spiller mye dataspill er sosiale på lik linje med andre ungdommer, men at en relativt større andel av disse guttenes sosiale liv utspiller seg via nettet. Hvis mye spilling påvirker relasjoner til jevnaldrende, er det altså ikke i form av sosial isolasjon. Storspillerne utsettes imidlertid noe oftere for mobbing.

Spillavhengige

Vi skal nå undersøke om det å bli utsatt for mobbing ukentlig og det å mangle faste venns­kaps­relasjoner til jevnaldrende, er relatert til symptomer på dataspillavhengighet. Figur 6.6 presenterer andelene som ikke har faste venns­kaps­relasjoner og andelen som mobbes minst ukentlig etter antall symptomer på avhengighet.

Figur 6.6: Andel som mangler faste venns­kaps­relasjoner og andel som mobbes minst ukentlig etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.

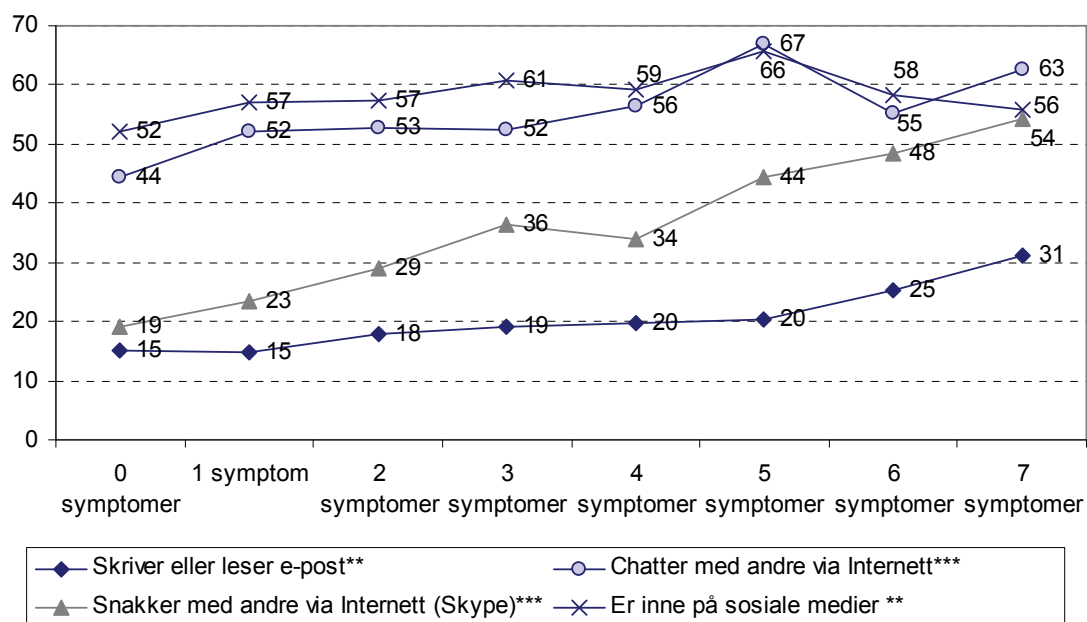


N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Figuren viser for det første ingen signifikant sammenheng mellom antall symptomer på dataspillavhengighet og det å mangle faste venns­kaps­relasjoner. I likhet med stors­pillerne er det altså ikke slik at gutter med mange symptomer på dataspillavhengighet oftere har svake eller tilfeldige relasjoner til jevnaldrende. Derimot er det en klar tendens til at andelen som mobbes minst ukentlig øker med antall symptomer. Mens bare fire prosent av gutter uten symptomer på dataspillavhengighet mobbes ukentlig, gjelder det samme 18 og 24 prosent blant de med seks og sju symptomer. Det er altså tydelig at de spillavhengige skiller seg fra de med færre symptomer.

I hvilken grad er tegn på dataspillavhengighet relatert til å være sosial på nettet? Figur 6.7 viser sammenhengen mellom ulike typer av internettbruk og symptomer på avhengighet.

Figur 6.7: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i sosiale aktiviteter via Internett etter symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.

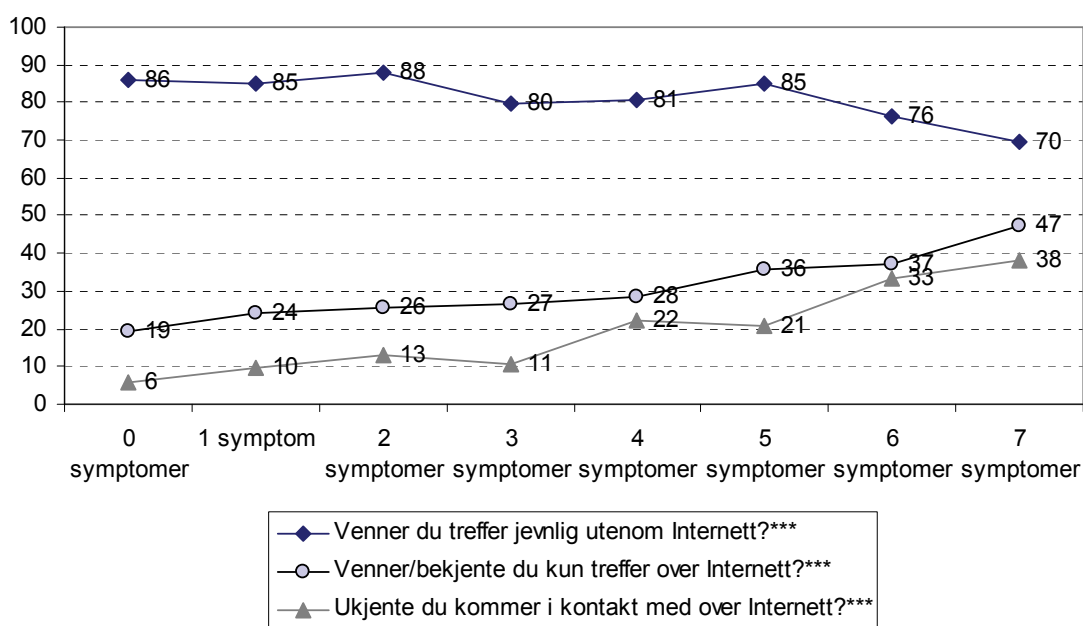


N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Resultatene peker i samme retning som resultatene for gutter med ulik spillefrekvens: Det er særlig andelen som har snakket med andre via Skype som øker med antall symptomer på avhengighet. Mens kun 19 prosent av de som ikke oppgir noen symptomer har gjort dette, gjelder det hele 54 prosent av de som oppgir sju symptomer på dataspillavhengighet. Også når det gjelder andelen som har brukt e-post eller chattet på nettet øker denne med antall symptomer. Sammenhengen er mindre tydelig for bruk av sosiale medier. Blant gutter uten symptomer på avhengighet har 52 prosent har vært på sosiale medier som Facebook, Twitter, Nettby og lignende, mot 55 og 56 prosent blant de med henholdsvis seks og sju symptomer.

Vi har sett at storspillerne noe oftere har venner og bekjente de bare treffer over nettet, og at de oftere danner nye vennskap her. Finner vi samme mønster når vi ser på grader av avhengighet? Figur 6.8 gir en oversikt over dette.

Figur 6.8: Andel som oppgir at folk de treffer over nettet ofte eller alltid er venner de fysisk treffer jevnlig, bekjente de kun treffer over nettet eller ukjente de har kommet i kontakt med via nettet etter symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Andelen som ofte/alltid snakker med ukjente øker betydelig med antall symptomer på avhengighet: Fra seks prosent blant gutter uten symptomer, til 33 og 38 prosent blant de med seks og sju symptomer. Tilsvarende øker andelen av de som alltid/ofte treffer bekjente som de kun snakker med på nettet fra 19 prosent blant gutter uten noen symptomer til 47 prosent blant gutter med full symptombelastning.

Her ser vi at andelen som oppgir at de alltid/ofte treffer venner som de også er sammen med utenfor nettet synker noe med antall symptomer. Mellom 85 og 88 prosent har krysset av for dette blant de med ingen til to symptomer, mot 76 og 70 prosent blant gutter med seks og sju symptomer på problematisk spilling. Resultatene er antagelig en nødvendig konsekvens av spillingen: Jo mer tid som brukes på dataspill, jo flere nye venner får ungdommene via nettet.

Rusmiddelbruk

Et viktig spørsmål er i hvilken grad ungdom som spiller mye dataspill bruker mer eller mindre rusmidler enn annen ungdom. I utgangspunktet kunne man tenke seg at unge som bruker mye tid på dataspill ikke ville få tid til å gå ut og drikke alkohol sammen med venner i like stor grad som annen ungdom. Men vi har tidligere vist at storspillere er omtrent like mye ute blant venner som annen ungdom. Kan vi allikevel spore et annet forbruksmønster av alkohol og andre rusmidler blant ungdom som spiller mye? Et sentralt element i teoriene rundt dataspillavhengighet er at spillingen motiveres ut fra et ønske om å flykte vekk fra hverdagen. Salguero & Moran (2002) fant i en studie at ungdom som skårer høyt på dataspillavhengighet også skåret høyt på rusmiddelavhengighet. Tilsvarende fant Lam et al. (2009) at internettavhengige drakk mer alkohol enn annen ungdom. Flere studier har også vist at ungdom som skårer høyt på dataspillavhengighet (Chiu m.fl., 2004) eller som kan karakteriseres som storspillere (Wood m.fl., 2004), er mer risikosøkende enn annen ungdom, noe som igjen kan kobles til rusbruk.

Storspillerne

I hvilken grad samvarierer bruk av ulike rusmidler med hvor mye respondentene spiller dataspill? Tabell 6.9 viser andelen som oppgir at de røyker jevnlig, som har drukket seg beruset minst én gang siste år, som drikker minst ukentlig og som har brukt hasj eller marihuana minst én gang siste år.

Tabell 6.9: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg beruset, drikker minst ukentlig, prøvd hasj/marihuana siste år blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Røyker jevnlig	9,8	3030	16,5	346	**
Drukke deg tydelig beruset	32,1	3479	39,9	371	**
Drikker ukentlig eller oftere	7,7	3484	9,6	365	ns
Hasj og marihuana	6,0	3026	11,3	344	**

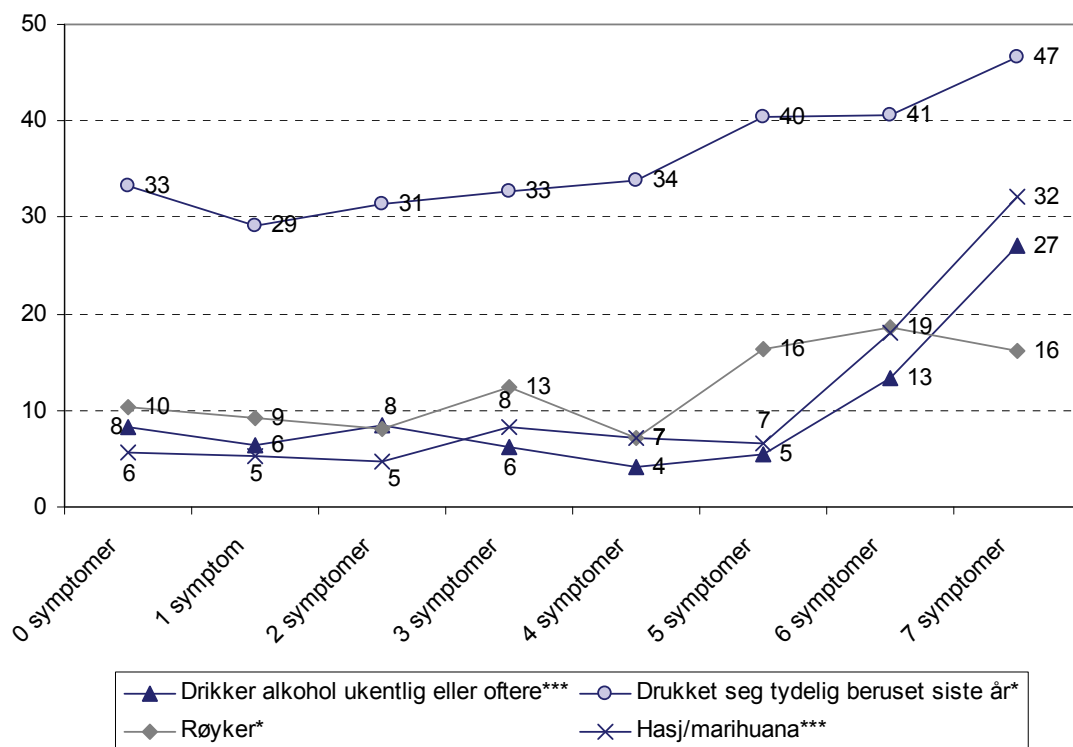
Storspillerne er overrepresentert blant de som røyker jevnlig. I denne gruppen røyker 16,5 prosent, mot 9,8 prosent i resten av utvalget. Videre har 39,9 prosent blant storspillerne drukket seg beruset siste år, mot 32,1 prosent

blant resten av guttene. Også når det gjelder det å drikke minst ukentlig er andelen størst blant storspillerne, men her er forskjellen mellom de to gruppene ikke signifikant. Den relative avstanden er større for bruk av hasj, hvor nesten dobbelt så mange av storspillerne har brukt dette siste år sammenlignet med gutter som spiller mindre dataspill. Innledende analyser vi ikke viser her viste dessuten at også de som aldri eller nesten aldri spiller dataspill oftere enn andre har vært beruset. Dette samsvarer med tidligere funn, som viser at når nesten all ungdom spiller dataspill skiller både de som ikke spiller og de som spiller mye seg ut (Torgersen, 2004).

Spillavhengige

Hvordan korrelerer rusmiddelbruk med symptomer på dataspillavhengighet? Figur 6.9 viser prosentandelen som oppgir at de røyker jevnlig, som drikker alkohol ukentlig eller oftere, som har drukket seg beruset minst én gang siste år og som har brukt hasj eller marihuana minst én gang siste år.

Figur 6.9: Andel som røyker jevnlig, drikker alkohol minst ukentlig, har drukket seg tydelig beruset og har røyket hasj/marihuana siste år etter symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Figuren viser at ungdom som har mange symptomer på avhengighet oftere har erfaring med røyk og alkohol. Forskjellen mellom de med flest og færrest symptomer er relativt moderat når det gjelder røyking. Blant de med fem til sju symptomer er det mellom 16 og 19 prosent som oppgir at de røyker jevnlig. Det samme gjelder mellom 10 og 13 prosent av de øvrige. Henholdsvis 13 og 27 prosent av ungdom med seks og sju symptomer på spillavhengighet drikker ukentlig, mens mellom fire og åtte prosent av resten av guttene gjør det samme. For andelen som har drukket seg beruset minst én gang siste år, viser figuren en andel fra 29 til 34 prosent blant gutter med ingen til sju symptomer, til henholdsvis 40, 41 og 47 prosent blant gutter med fem, seks og sju symptomer på avhengighet. Flere av resultatene her kan være med på å begrunne at det går et viktig skille mellom seks og sju symptomer, hvor de med full symptombelastning i større grad preges av flere problemer enn resten av utvalget.

Figuren presenterer videre andelen som har prøvd hasj det siste året etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Figuren viser også her tydelige forskjeller mellom ungdom som oppgir seks til sju symptomer og resten. Mellom fem og sju prosent blant ungdom med ingen til fem symptomer har oppgitt at de har prøvd hasj, mot henholdsvis 18 og 32 prosent i de to øverste kategoriene. Igjen tyder resultatene på at de som oppfyller kriteriene for dataspillavhengighet skiller seg kvalitativt ut fra annen ungdom.

Samlet tyder analysene på at ungdom som tilfredsstiller kriteriene for dataspillavhengighet (sju kriterier) har et mye mer problematisk forhold til rusmidler enn ungdom flest, inkludert storspillergruppen. Dette samsvarer med teorier om at ungdom som viser avhengighet på ett område også er mer utsatt for andre former for avhengighet (Salguero & Moran, 2002). Det er allikevel viktig å huske på at dette er en liten gruppe ungdom.

Normbrudd og kriminalitet

Om det å spille voldelige dataspill fører til at ungdom selv utøver mer vold, er en debatt som har pågått lenge, og uenigheten blant de som arbeider på feltet er stor (Bjerkan m.fl., 2010). Også når det gjelder andre former for normbrytende eller kriminell aktivitet er det usikkert hva man kan forvente seg. Som vi tidligere nevnte, har flere studier vist at ungdom som skårer høyt

på skalaer for å måle dataspillavhengighet (Chiu m.fl., 2004), eller som kan karakteriseres som storspillere (Wood m.fl., 2004), er mer risikosøkende enn annen ungdom, noe som også kan henge sammen med annen normbrytende atferd.

Storspillerne

I tabell 6.10 ser vi på andelen av storspillende gutter som ender blant desentilen av guttene i utvalget med mest atferdsproblemer, sammenlignet med resten av guttene.

Tabell 6.10: Andel som oppgir høy deltakelse i normbrytende/kriminelle handlinger siste år blant storspillerne sammenlignet med de øvrige guttene. Prosent.

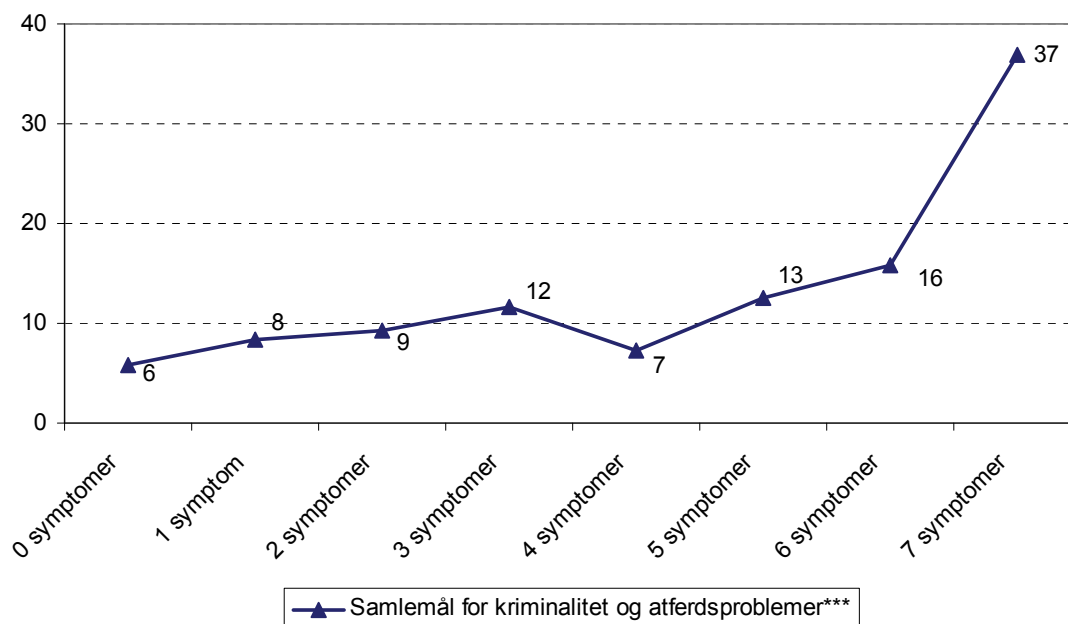
	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Samlemål for kriminalitet og atferdsproblemer	7,7	3433	13,0	362	**

Andelen ungdommer med deltakelse i normbrytende atferd er høyere blant de som spiller mye dataspill: Mens 7,7 prosent av guttene i det resterende utvalget ender blant desentilen med mest atferdsproblemer, er det tilsvarende tallet for storspillerne 13,0 prosent. Forskjellen er allikevel ikke særlig stor, og hoveddelen av både restutvalget (40,0 prosent) og storspillerne (38,2 prosent), har ikke utført noen av handlingene som inkluderes i målet. Omtrent 80 prosent av begge gruppene har utført to eller færre av handlingene.

Spillavhengige

Hvordan korresponderer målet for omfang av normbrytende atferd og kriminalitet med symptomer på dataspillavhengighet? Vi undersøker denne problemstillingen i figur 6.10, hvor andelen av gutter med relativt høy deltakelse i normbrytende handlinger er framstilt i forhold til antall symptomer på dataspillavhengighet.

Figur 6.10: Andel som oppgir relativt høy deltakelse i normbrytende/kriminelle handlinger siste år etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Figuren viser at sammenhengen mellom normbrytende handlinger og antall symptomer er positivt lineær: Desto flere symptomer på dataspillavhengighet, desto større er andelen av guttene som plasserer seg blant de med høyest skåre på målet for kriminalitet og atferdsproblemer. I gruppen med alle sju symptomene er andelen som ender i denne gruppen så høy som 37 prosent.

Oppsummert kan vi si at ungdom som bruker mesteparten av sin fritid på å spille dataspill oppgir noe oftere enn andre at de har begått normbrytende eller ulovlige handlinger i løpet av det siste året. Ungdom som tilfredsstill alle kriteriene for dataspillavhengighet skårer imidlertid langt høyere på kriminalitet og normbrytende atferd sammenlignet med resten av ungdommene, inkludert storspillerne.

Impulsivitet

Tidligere forskning viser at ungdom som preges av symptomer på dataspillavhengighet skårer høyere på impulsivitetsmål sammenlignet med ungdom uten spilleproblemer (Rehbein m.fl., 2010). Det er også en velkjent sammenheng mellom ulike former for avhengighet og impulsivitet (Chiu & Storm, 2010; Zimmerman m.fl., 1985). Under dette punktet ser vi nærmere på forholdet mellom utstrakt bruk av dataspill og grad av impulsivitet hos ungdommene.

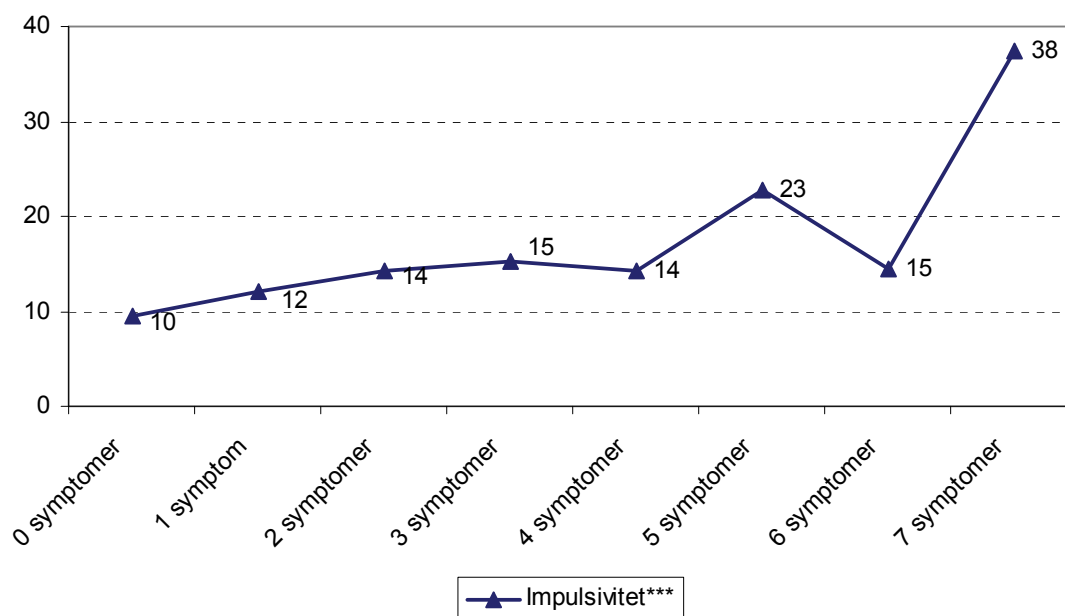
Tabell 6.11 viser at andelen blant storspillerne som sorterer i desentilen med lavest grad av impuls kontroll, er dobbelt så stor som andelen blant resten av guttene. Mens 22 prosent har relativt lav impuls kontroll blant storspillerne, gjelder det samme 11 prosent blant de øvrige guttene.

Tabell 6.11: Andel gutter med lav impuls kontroll blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Lav impuls kontroll	11	3040	22	352	***

Tilsvarende har vi undersøkt hvordan andelen med lav impuls kontroll varierer i forhold til symptomer på dataspillavhengighet. Som det framgår av figur 6.11 øker andelen med lav impuls kontroll relativt lite fra ingen til fire symptomer. Blant gutter med fem symptomer sorterer 23 prosent i denne gruppen, mens andelen faller til 15 prosent igjen for gutter med seks symptomer på problematisk spilling. Ungdom med sju symptomer skiller seg imidlertid tydelig fra de resterende, hvor hele 38 prosent befinner seg blant desentilen som skårer høyest på impulsivitet målet. Vi kan konkludere med at lav impuls kontroll ser ut til å være relatert til dataspillfrekvens, men enda sterkere til dataspillavhengighet.

Figur 6.11: Andel gutter blant desentilen av de mest impulsive etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer: 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59

Psykisk helse

Flere studier har vist at unge som bruker mye tid på dataspilling har flere psykiske vansker og dårligere selvfølelse enn annen ungdom (Ko m.fl., 2005; Lemmens m.fl., 2009; Matthews m.fl., 2009). I likhet med vår studie baserer disse undersøkelsene seg på analyser av tverrsnittsundersøkelser, og det er følgelig vanskelig å si om depressive symptomer er en følge av, eller årsak til, mye spilling. Uansett er det interessant og se om omfattende spilling er koblet til svak psykisk helse i vårt materiale.

Storspillere

Igjen har vi sett på andelen av guttene som havner blant desentilen i utvalget med mest problemer. Tabell 6.12 presenterer resultatene for depressivitet, ensomhet, og lav selvfølelse.

Tabell 6.12: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet, og lav selvfølelse blant stor spillerne sammenlignet med resten av guttene. Prosent.

	Resten av guttene	N	Storspillere	N	Sig.
Høyt nivå av depressive symptomer	8,1	3534	16,4	384	***
Høyt nivå av ensomhet	10,2	1356	13,9	158	ns
Lav selvfølelse	9,9	3576	19,8	389	***

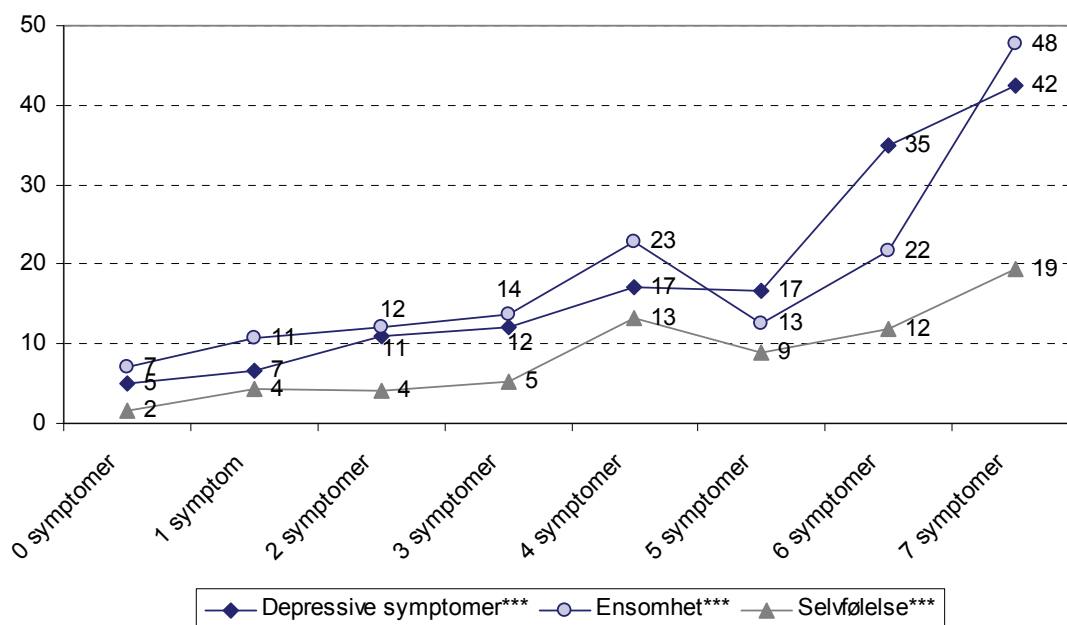
Vi ser at storspillere i dobbelt så stor grad som andre viser tegn til å preges av depressive symptomer, og det samme gjelder for selvfølelse. Forekomsten av ensomhet er imidlertid ikke signifikant forskjellig i de to gruppene. Funnene er til dels i overensstemmelse med hva man har funnet i tidligere studier om internett og internettavhengighet, hvor høyfrekvente brukere og avhengige rapporterte lavere mental helse og livskvalitet (Huang, 2010; Lam m.fl., 2009). Vi vet likevel ikke hva som er årsak og virkning: Flykter ungdom med denne typen problemer inn i spillingen, eller er svakere mental helse en konsekvens av mye spilling?

Spillavhengige

Hvordan korresponderer depressivt stemningsleie, ensomhet og lav selvfølelse, med symptomer på avhengighet? Figur 6.12 viser andelene som

skårer relativt høyt på målet for depressivitet, ensomhet, og lav selvfølelse etter antall symptomer på avhengighet.

Figur 6.12: Andel med høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse etter antall symptomer på dataspillavhengighet. Prosent.



N: 0 symptomer: 1915, 1 symptom: 735, 2 symptomer: 498, 3 symptomer: 312, 4 symptomer: 227, 5 symptomer: 134, 6 symptomer: 68, 7 symptomer: 59.

Gutter med seks og sju symptomer på avhengighet skiller seg fra de øvrige i utvalget når det gjelder å oppgi et relativt høyt nivå av depressive symptomer. Henholdsvis 35 og 42 prosent er blant de som skårer høyest på skalaen for depressivt stemningsleie, mot fem til 17 prosent blant gutter med fem symptomer eller mindre. Når det gjelder målet for ensomhet er det særlig gutter med sju symptomer som skiller seg ut. Nesten halvparten havner i gruppen for ensomme, mot sju til 22 prosent blant de øvrige. Her er det imidlertid verdt å merke seg at det kun er elever i videregående skole som har svart på spørsmålene om ensomhet, det er altså relativt få gutter i hver av symptomgruppene. Også andelen med relativt lav selvfølelse øker med antall symptomer. Økningen er imidlertid mer moderat, fra to prosent blant gutter uten noen symptomer til 19 prosent blant gutter med full symptombelastning. Resultatene er i overensstemmelse med andre studier som viser at ungdom som kan karakteriseres som dataspillavhengige, har langt flere

symptomer på depressivitet (Ko m.fl., 2005; Lemmens m.fl., 2009), ensomhet (Lemmens m.fl., 2009) og lav selvfølelse (Ko m.fl., 2005).

Oppsummert viser resultatene at de med flest symptomer på dataspillavhengighet også viser flere tegn på svak mental helse. Det samme gjelder også blant storspillerne, men når det gjelder ensomhet er det kun de med mange symptomer på avhengighet som preges av dette.

Oppsummering

I dette kapittelet har vi kun tatt utgangspunkt i guttene i utvalget. Valget er gjort fordi andelen jenter blant storspillerne og gruppen med mange symptomer på dataspillavhengighet, er for liten til at det gir statistisk mening å kjøre analyser for jentene. Resultatene viser at dataspilling er relatert til mange forskjellige aspekter ved ungdommenes liv. I forhold til familieforhold er både foreldres mangel på innsyn i hva ungdommene gjør og mye krangling med foreldrene, korrelert til både dataspillfrekvens og dataspillavhengighet. Videre har dårlig familieøkonomi sammenheng med både økt dataspillavhengighet og økt spillefrekvens. Foreldrenes utdanning og etnisitet gir derimot ikke utslag for omfang av dataspilling.

Klart flere storspillere og gutter med symptomer på dataspillavhengighet gjør lite eller ingen lekser, skulker oftere og preges av relativt store konsentrasjonsvansker i skolen. Det er derimot små forskjeller i skolekarakterer mellom gruppene. Videre følger flere storspillere yrkesfaglige studieprogrammer, og de har i mindre grad planer om å ta høyere utdanning. Vi finner ingen slike sammenhenger for dataspillavhengighet.

Resultatene tyder på at det å spille mye dataspill i noen grad går på bekostning av fysisk aktivitet: Gutter trener mindre i idrettslag og trimmer mindre på egenhånd når de spiller mye. De er også oftere overvektige, en egenskap vi også finner blant guttene som har symptomer på dataspillavhengighet. Det er mindre forskjeller mellom storspillerne og andre gutter i forhold til andre fritidsaktiviteter, bortsett fra at storspillerne leser mindre avis enn resten av ungdommene. På ungdomsskolen er det ingen forskjell mellom gutter som spiller mye dataspill og gutter flest hva angår omgang med venner, mens storspillere på videregående skole noe sjeldnere oppgir å være ute hele kvelden med venner. Ellers rapporterer storspillerne noe oftere

å bli mobbet. De samme resultatene finner vi blant de som viser tegn på dataspillavhengighet. Både gutter med mange symptomer for avhengighet og gutter som spiller mye, kommuniserer noe mer med jevnaldrende gjennom internett enn andre gutter.

Analysene viser også at omfattende dataspilling er relatert til høyere omfang av problematisk atferd enn for resten av utvalget. Både storspillerne og de med mange symptomer på dataspillavhengighet røyker oftere, drikker oftere alkohol og har oftere brukt hasj. Videre utfører gruppen med høyest spillfrekvens oftere normbrytende eller kriminelle handlinger. Denne tendensen er enda sterkere blant de med flest symptomer på dataspillavhengighet. Vi ser også tegn til større mangel på impuls kontroll, både hos de som spiller mye og de som viser flest symptomer på avhengighet.

Også psykiske vansker er i større grad utbredt blant gutter som spiller mye dataspill og de som har avhengighetsproblemer sammenlignet med andre gutter: Både symptomer på depresjon og lav selvfølelse er mer utbredt i disse gruppene. Det er videre en sammenheng mellom ensomhet og mange symptomer på dataspillavhengighet, men vi finner ikke en slik sammenheng når vi sammenligner storspillerne med resten av utvalget.

Avslutningsvis presenterer vi to multiple regresjonsanalyser for dataspilling. Som vi har beskrevet i kapittel 2 gir denne analyseformen informasjon om hvordan ulike variabler henger sammen med dataspilling når vi tar hensyn til effekten av andre variabler som inkluderes i analysene. Vi får med dette informasjon om en variabel får utslag for dataspilling når vi antar at ungdommene ellers ikke er forskjellige fra hverandre. I tabell 6.13 presenterer vi en multipl logistisk regresjonsanalyse hvor storspillerne sammenlignes med resten av utvalget. Vi har inkludert alle variablene fra spørreskjemaet for elever i ungdomsskolen og videregående skole som vi har brukt i dette kapittelet. Som i kapittel 4 blir variabler som ikke er statistisk signifikante fjernet fra analysene én etter én, slik at det til slutt kun er igjen variabler vi vet har signifikant sammenheng med dataspilling («backward deletion»). Oddsratioene gir informasjon om retningen av sammenhengen. En oddsratio større enn én, betyr at én enhets økning i den uavhengige variabelen (for eksempel ett poengs økning i målet på depressive symptomer) øker sannsynligheten for at ungdommen er storspiller av dataspill. Mer konkret

kan oddsratioene tolkes slik at oddsen for å være storspiller øker med verdien av oddsratioen når individet øker sin verdi på den uavhengige variabelen med én enhet.

Tabell 6.13: Logistisk regresjonsanalyse med det å være storspiller eller ikke som avhengig variabel.

Uavhengige variabler som forblir signifikante i analysen	Oddsratio	Sig
Har ikke planer om høyere utdanning	1,75	***
Gjør (nesten) aldri lekser	1,57	*
Skulker skole	1,80	**
Konsentrasjonsvansker i skolen	1,51	***
Depressive symptomer	1,34	*
Å være ute blant venner om kvelden	0,87	***

Tabellen viser at særlig utdannings- og skolevariabler er relatert til det å spille mye dataspill. Vi ser av analysen at det å ikke ha planer om å ta høyere utdanning, å aldri eller nesten aldri gjøre lekser, skulking og konsentrasjonsvansker i skolen, henger sammen med storspilling. Videre viser også depressive symptomer sammenheng med storspilling, og storspillerne er sjeldnere ute med venner om kvelden enn andre gutter. De andre variablene som har blitt undersøkt i dette kapitlet, viser seg til å ikke være relatert til det å være storspiller når vi kontrollerer for påvirkningen av de andre variablene.

Vi gjennomførte en tilsvarende analyse hvor antall symptomer for dataspillavhengighet ble brukt som avhengig variabel. Antall symptomer blir her brukt som en kontinuerlig variabel, og vi gjennomfører derfor en lineær regresjonsanalyse i stedet for en logistisk regresjonsanalyse. Resultatene av denne multiple lineære regresjonsanalysen er presentert i tabell 6.14. De ustandardiserte regresjonskoeffisientene gir informasjon om hvor mye det estimerte antall symptomer for dataspillavhengighet øker når den uavhengige variabelen øker med én enhet (og alt annet holdes likt). Videre gir den standardiserte regresjonskoeffisienten den samme type informasjon, bare at det her tas utgangspunkt i standardiserte skårer for de uavhengige og avhengige variabler. Med andre ord kan man sammenligne verdiene på de standardiserte regresjonskoeffisienter for å få informasjon om hvor stor innflytelse de enkelte uavhengige variablene har på dataspillavhengighet. Jo

større verdien er, jo større er variablenes påvirkning på dataspillavhengighet sammenlignet med de andre uavhengige variablene.

Tabell 6.14: Lineær regresjonsanalyse med antall symptomer for dataspillavhengighet som avhengig variabel.

Uavhengige variabler som forblir signifikante i analysen	Ustandardiserte regresjonskoeffisienter (B)	Standardiserte regresjonskoeffisienter (Beta)	Sig
Har ikke planer om høyere utdanning	0,15	0,04	*
Skulker skole	0,33	0,08	***
Konsentrasjonsvansker	0,45	0,20	***
Røyker	-0,40	-0,07	**
Å bli mobbet	0,35	0,04	*
Depressive symptomer	0,75	0,23	***
Lav selvfølelse	0,15	0,05	*
Å være ute blant venner om kvelden	-0,06	-0,07	**
Alder	-0,18	-0,16	***

Tabellen viser at utdannings- og skolevariablene også for dataspillavhengighet spiller en stor rolle. Det å ikke ha planer om høyere utdanning, skulking og konsentrasjonsvansker i skolen, er forbundet med økt risiko for høyt antall symptomer for dataspillavhengighet. Likeledes ser vi at resultatene for dataspillavhengighet ligner mønsteret for dataspillfrekvens hva angår depressive symptomer og det å være ute med venner om kvelden. Depressive symptomer er relatert til et økende antall symptomer på dataspillavhengighet, mens det å være ute med venner forekommer hyppigere blant gutter med få symptomer. I tillegg har det å bli mobbet og det å ha lav selvfølelse sammenheng med økende grad av symptomer på avhengighet. I den multiple regresjonsanalysen viser det seg videre at røyking henger sammen med et lavere antall avhengighetssymptomer for dataspill, når alle andre variablene holdes konstante. Dette funnet står noe i motsetning til funn tidligere i kapittelet, der vi fant en svak sammenheng i motsatt retning. At regresjonskoeffisienten for alder er negativ, betyr at yngre gutter har en større sannsynlighet for å ha mange symptomer på dataspillavhengighet enn eldre gutter.

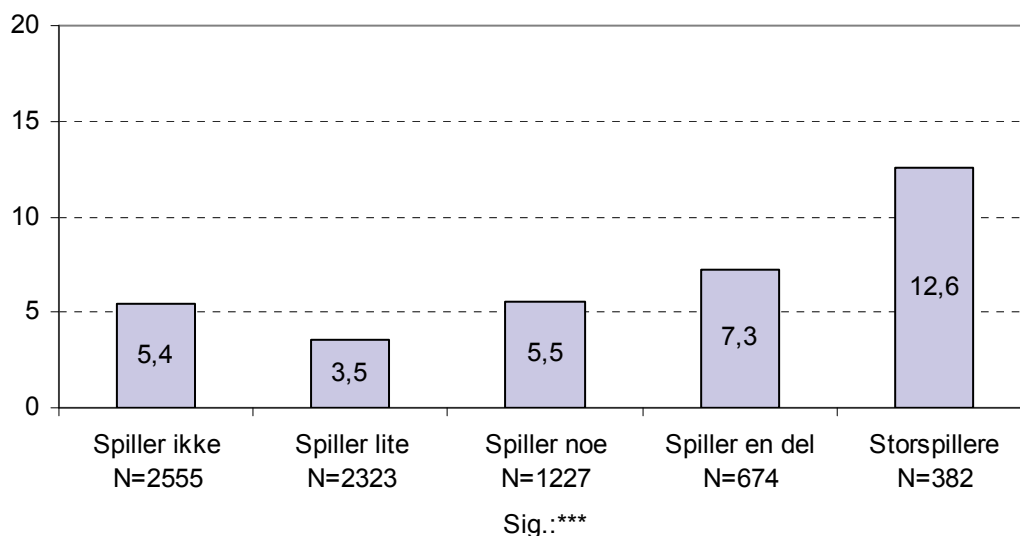
7 Sammenhengen mellom pengespill og dataspill

I dette kapittelet sammenlignes pengespillfrekvens og symptomer på problematisk pengespillatferd med dataspillfrekvens og symptomer på dataspillavhengighet. Er det slik at ungdom som spiller relativt mye pengespill også har en fritid preget av mye dataspilling? Har ungdom med symptomer på pengespillavhengighet også symptomer på dataspillavhengighet, eller er dette atskilte sosiale fenomener?

Pengespillfrekvens og dataspilling

Vi skal først undersøke om ungdom som spiller mye pengespill også er de som spiller mest dataspill i løpet av en hverdag. Figur 7.1 viser andelen storspillere av dataspill (dvs. ungdom som daglig eller nesten daglig spiller fire timer eller mer) blant ungdom som ikke spiller pengespill, som spiller lite, spiller noe, spiller en del og spiller mye pengespill (de fem gruppene for pengespillfrekvens basert på det semikontinuerlige målet som er brukt underveis i rapporten. Målet er beskrevet nærmere i kapittel 2).

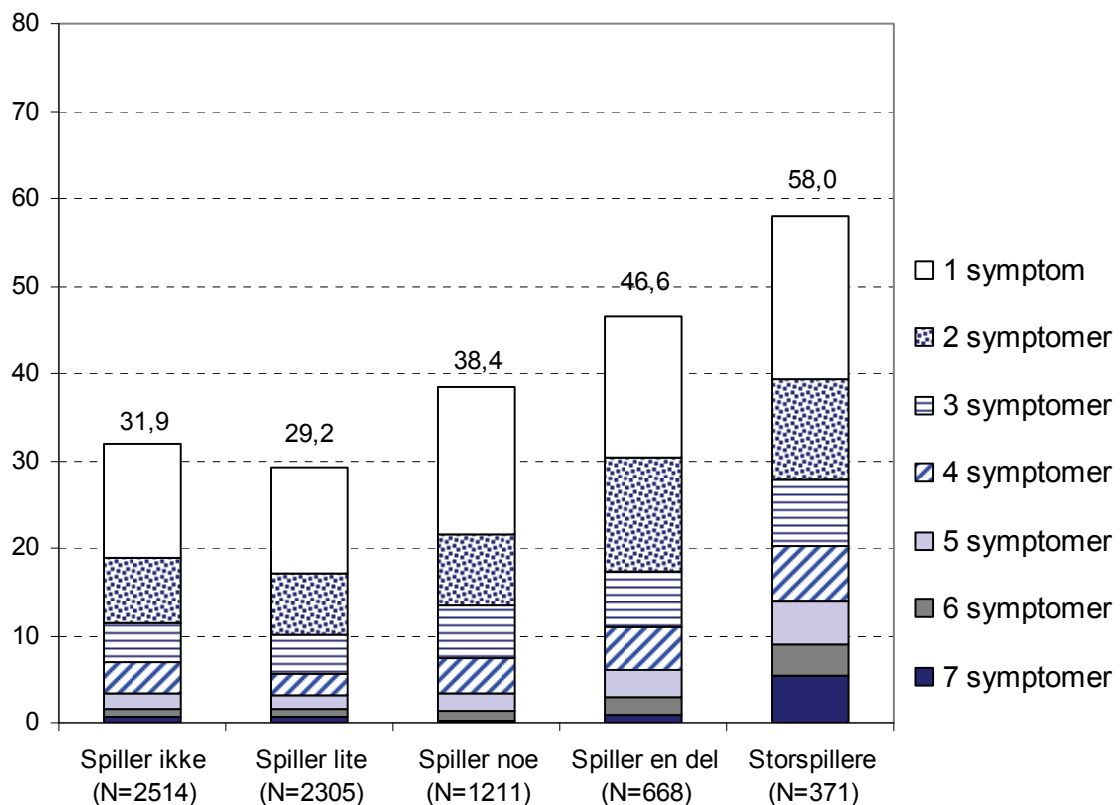
Figur 7.1: Andelen storspillere av dataspill etter pengespillfrekvens. Prosent.



Figuren viser at andelen som spiller mye dataspill øker relativt jevnt med pengespillfrekvens. Blant de ungdommene som spiller mest pengespill (storspillerne av pengespill) er andelen storspillere av dataspill mer enn fordoblet sammenlignet med de som ikke spiller eller de som har en lav pengespillfrekvens. Figuren viser samtidig at ungdom som ikke spiller pengespill noe oftere er storspillere av dataspill enn de som spiller lite pengespill. Det generelle bildet er likevel at ungdom som spiller mye pengespill også spiller mer dataspill enn andre ungdommer.

Er det også slik at ungdom som spiller mye pengespill oftere har symptomer på dataspillavhengighet? Figur 7.2 viser andelen som oppgir symptomer på dataspillavhengighet fra Lemmens og kolleger sin skala etter hvor ofte de spiller pengespill.

Figur 7.2: Omfang av symptomer fra Lemmens' skala for dataspillavhengighet etter pengespillfrekvens. Prosent.



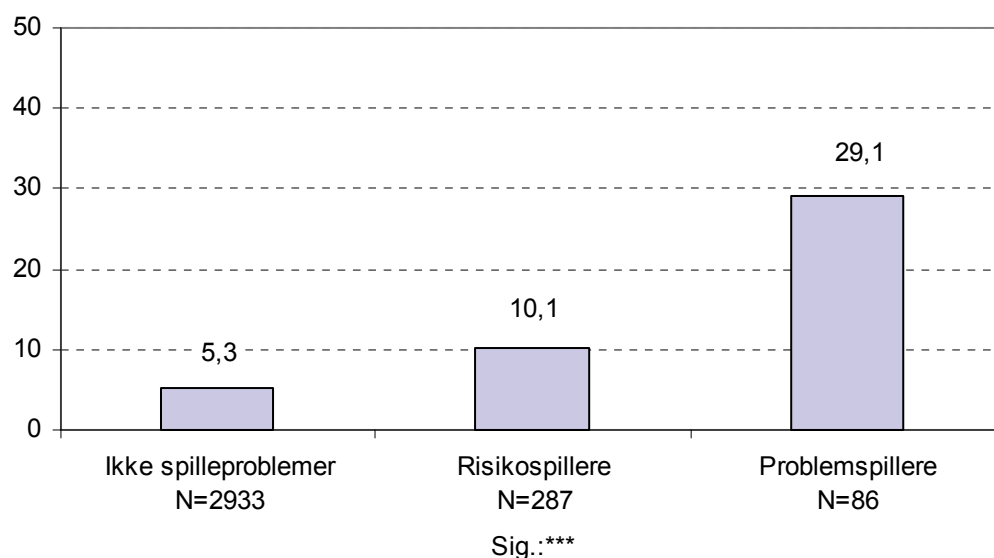
I likhet med at andelen storspillere av dataspill øker med pengespillfrekvens, øker også andelen med mange symptomer på dataspillavhengighet i takt med

hvor mye ungdommene spiller pengespill. Mens 58,0 prosent blant storspillerne av pengespill oppgir minst ett symptom på problematisk spilling av dataspill, gjelder det samme 31,9 prosent blant ungdom som ikke spiller pengespill og 29,2 prosent blant ungdom som spiller lite pengespill. Tilsvarende er andelen med sju symptomer på dataspillavhengighet 5,4 prosent blant storspillere av pengespill, mot 0,7 prosent blant ungdom som spiller sjeldnere i løpet av et år.

Pengespillproblemer og dataspilling

Vi går nå over til å se på ungdoms erfaringer med dataspilling i forhold til problematisk pengespilling. Har ungdom med problematisk pengespillatferd et annet spillemønster når det gjelder dataspill enn ungdom flest? I figur 7.3 sammenlignes andelen storspillere av dataspill blant ungdom som ikke viser tegn til pengespillproblemer med ungdom i risikogruppen og i problemgruppen når det gjelder pengespillproblemer (disse gruppene er basert på målet for pengespillavhengighet, SOGS-RA, som er beskrevet i kapittel 2).

Figur 7.3: Andel av respondentene som er storspillere av dataspill ut fra symptomer på pengespillavhengighet (SOGS-RA).

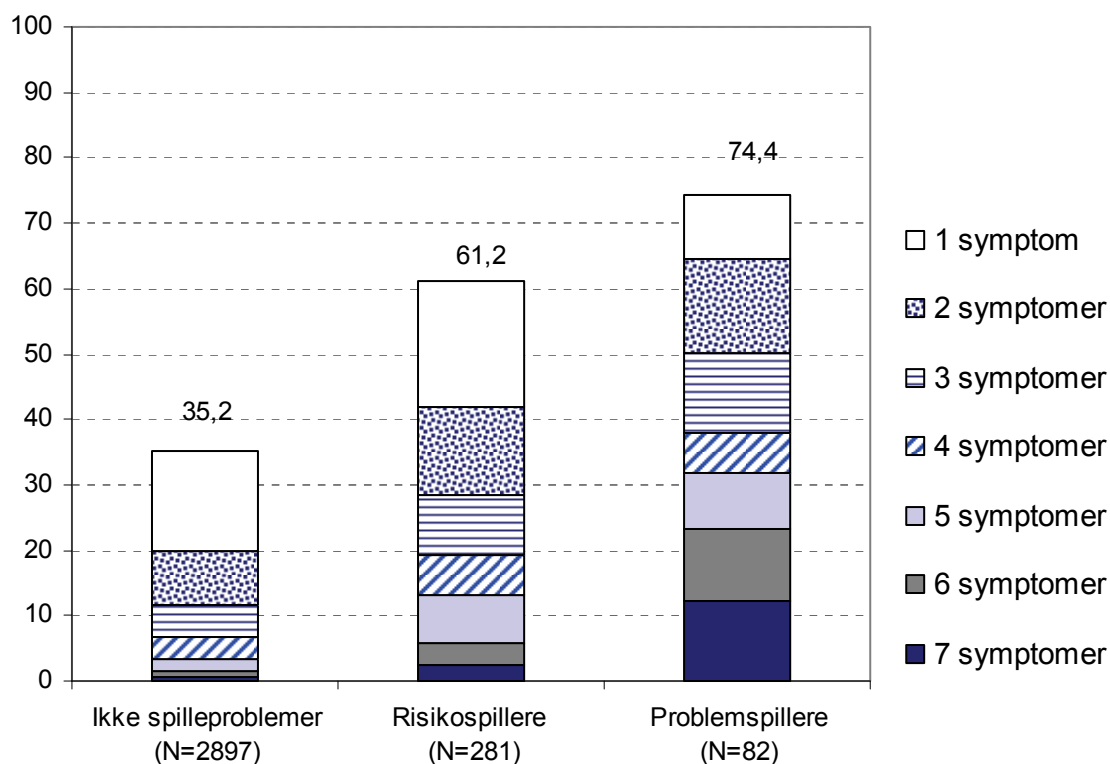


Figuren viser en klar sammenheng mellom symptomer på pengespillavhengighet og dataspillfrekvens. Blant ungdom i gruppen av problemspillere når det gjelder pengespill, oppgir 29,1 prosent at de daglig eller nesten daglig

spiller dataspill mer enn fire timer. Det samme gjelder 10,1 prosent blant ungdom i risikozonen for pengespillavhengighet og 5,3 prosent blant ungdom som ikke viser tegn på avhengighet av pengespill.

Endelig undersøker vi antall symptomer på dataspillavhengighet etter symptomer på problematisk pengespilling. Figur 7.4 viser antall symptomer på Lemmens og kolleger sin skala for dataspillavhengighet blant ungdom som ikke viser tegn til pengespillproblemer, blant ungdom i risikozonen og blant ungdom i problemgruppen.

Figur 7.4: Andel med symptomer på dataspillavhengighet (Lemmens) ut fra symptomer på pengespillavhengighet (SOGS-RA).



Vi ser en sterk sammenheng mellom de symptombaserte målene. For de uten symptomer på pengespillavhengighet har 35,2 prosent oppgitt minst ett symptom på dataspillavhengighet, mot hele 61,2 prosent av risikospillerne og 74,4 prosent blant problemspillerne. Videre har kun 0,8 prosent blant ungdom uten tegn på pengespillavhengighet alle sju symptomer på dataspillavhengighet. Derimot har 2,5 prosent blant ungdom i risikozonen og 12,2

prosent i problemgruppen for pengespillavhengighet, alle sju symptomer i Lemmens og kolleger sin skala.

Resultatene viser en klar sammenheng mellom avhengighetsmål for pengespill og dataspill. Dette kan tyde på at begge typer spilling har felles egenskaper som gjør at en del av de samme ungdommene får problemer både med pengespill og dataspill. En slik hypotese er også framsatt tidligere i forskning fra andre land (Griffiths, 2008a). Alternativt kan slik problematferd skyldes bakenforliggende risikofaktorer som øker sannsynligheten for å utvikle symptomer på avhengighet for både pengespill og dataspill. Det er imidlertid viktig å påpeke at en stor del av de som har sterke avhengighets-symptomer for pengespill, har relativt få symptomer på dataspillproblemer. Ungdom som har sju symptomer på dataspillavhengighet er i mindretall også blant ungdom som befinner seg i problemgruppen når det gjelder spilling av pengespill. Våre resultater viser videre at sjansen for å være storspiller av dataspill er større når en ungdom også har et problematisk forhold til pengespill. Likevel er det kun et mindretall (litt under en tredjedel) blant ungdom i problemgruppen for pengespill som er storspillere av dataspill.

Korrelater til pengespill og dataspill

Underveis i rapporten har vi satt pengespill og dataspill opp mot en rekke andre kjennetegn ved ungdommene og deres liv. Vi har sett at begge typer spill spilles noe oftere av gutter enn jenter, og at flere gutter er storbrukere både av pengespill og dataspill. Vi ser her nærmere på hvorvidt det er de samme faktorene som henger sammen med pengespilling og dataspilling, eller hvorvidt gruppen av ungdommer som spiller mye pengespill og har pengespillproblemer, har andre kjennetegn enn ungdommer som spiller mye dataspill og viser tegn til dataspillavhengighet.

Før vi gir en ytterligere beskrivelse av korrelater til pengespill og dataspill er det verdt å merke seg at kategorien «storspillere av dataspill» beskriver en mer altoppslukende spilleatferd enn kategorien «storspillere av pengespill». Storspillere av dataspill spiller som kjent daglig eller nesten daglig og som regel fire timer eller mer når de spiller, mens storspillere av pengespill i denne rapporten er ungdom som har spilt pengespill minst 76 ganger siste år. Det er altså ikke nødvendigvis slik at storspillere av pengespill

bruker mesteparten av fritiden sin på å spille pengespill. Kategorien «storspiller av pengespill» gjenspeiler derimot at disse ungdommene spiller betydelig mer pengespill enn andre på deres egen alder.

Familiebakgrunn: Ungdom som viser symptomer på problematisk pengespilling kommer noe oftere fra familier med dårlig råd. På lignende måte er symptomer på dataspillavhengighet relatert til dårlig råd i familien. For dataspilling oppgir også storspillerne noe oftere at familien har dårlig råd. Samlet kan det se ut som ungdom som vokser opp i familier med knappe økonomiske ressurser er noe mer utsatt for å utvikle et problematisk forhold til spilling – både når det gjelder pengespill og dataspill. Verken for pengespill eller dataspill holder disse sammenhengene seg når vi kontrollerer for andre variabler.

Relasjonen mellom foreldre og ungdommer: For begge spilltyper er det videre en klar sammenheng mellom det å spille mye og det å ha lite kontrollerende foreldre. Samtidig er konfliktnivået relativt høyt i familier det ungdom spiller mye – enten det gjelder pengespill eller dataspill. Tilsvarende sammenhenger finner vi mellom symptomer på problematisk spilling for begge spilltyper. Felles for de to spilltypene er at lite kontrollerende foreldre gir ungdom mulighet til å spille mye, enten det gjelder å bruke store deler av fritiden på dataspilling eller det å jevnlig satse penger på pengespill. Videre kan det å bruke mye tid eller penger på spilling tenkes å være et konflikttema i en del av familiene der ungdom spiller mye. Det er imidlertid kun sammenhengen mellom problematisk spilling av pengespill og lav grad av kontroll fra foreldrene som holder seg når vi kontrollerer for andre variabler i de multiple analysene. De multiple analysene viser at lav grad av foreldrekontroll øker sannsynligheten for å utvikle pengespillavhengighet, også kontrollert for en rekke andre kjennetegn ved ungdommene.

Skole og utdanning: Verken for pengespill eller dataspill er det en tydelig sammenheng mellom høyfrekvent spilling/symptomer på avhengighet og skolekarakterer. Derimot er det å spille mye dataspill eller vise tegn på dataspillavhengighet tydelig relatert til mindre lekselesning, mer skulking og et forhøyet nivå av konsentrasjonsvansker i skolen. Storspillere av dataspill har dessuten noe sjeldnere enn ungdom som spiller mindre planer om høyere utdanning. Også ungdom som spiller mye pengespill eller viser tegn på

avhengighet, skulker mer og viser oftere tegn på konsentrasjonsvansker enn ungdom flest. Samlet kan det likevel se ut som det å spille svært mye eller ha problematisk forhold til dataspill er noe tettere knyttet til lav innsats og tilpasningsproblemer i skolen enn høyfrekvent bruk av pengespill. Dette viser seg blant annet ved at flere av skolevariablene forblir signifikante i de multiple analysene for dataspilling sammenlignet med pengespill. Interessant er det likevel at dette ikke ser ut til å virke inn i særlig grad på karakternivået til gutter som spiller mye dataspill.

Fritid: Ungdom som spiller mye pengespill ligner mindre på ungdom som spiller mye dataspill når det gjelder fritidsprofil. Mens storspillere av dataspill merker seg ut ved at noen færre har trent både på egenhånd og i idrettslag, ser vi en tendens til at storspillere av pengespill på videregående skole både trener noe mer og oftere er medlem i et idrettslag enn andre ungdommer. Storspillere av dataspill spiller som kjent mange timer daglig eller nesten daglig, og det kan derfor tenkes at det blir mindre tid igjen til fysisk aktivitet. Derimot kan man godt være storspiller av pengespill (slik de er definert her) uten å bruke mye tid på spillingen. Vi vet også at det å spille pengespill for mange er en sosial aktivitet. Uten at vi kan si noe sikkert, antyder resultatene at pengespilling for noen, og særlig blant de eldste ungdommene, er knyttet til idrettsmiljøer.

Sosialt liv med jevnaldrende: Generelt viser analysene i denne rapporten at verken høyfrekvent spilling av dataspill eller pengespill er relatert til sosial isolasjon i forhold til jevnaldrende. Mange unge som spiller pengespill gjør det sammen med jevnaldrende. Ungdom som spiller mye, enten det gjelder pengespill eller dataspill, deltar dessuten noe oftere i sosiale aktiviteter på internett. Dette kan sannsynligvis forklares med at en del pengespill og dataspill foregår via nettet. Vi ser også en tendens – både for pengespill og dataspill – til at ungdom som spiller mye eller har et problematisk forhold til spillingen oftere opplever mobbing. Samtidig har de faste venner og omgås jevnaldrende på linje med ungdom som spiller mindre. Det er imidlertid verdt å merke seg at det kun er sammenhengen mellom problematisk data-spilling og mobbing som holder seg når vi kontrollerer for andre variabler i de multiple analysene.

Impulsivitet, rusmiddelbruk og problematferd: Både pengespilling og dataspilling er relatert til relativt lav grad av impuls kontroll. Det er videre slik at ungdom som spiller mye – enten det gjelder pengespill eller dataspill – noe oftere er involvert i rusmiddelbruk, samt i normbrytende eller kriminelle handlinger. Resultatet peker dermed mot at det å skille seg ut med hensyn til spilling henger sammen med et bredere mønster av risikoatferd. Sammenhengene ser imidlertid ut til å være noe mer robuste for høyfrekvent/problematiske pengespilling, enn for høyfrekvent spilling av dataspill eller tegn på problemer knyttet til dataspillingen. Det er for eksempel kun når det gjelder pengespill at sammenhengen til noen av variablene for rusmiddelbruk eller problematferd fremdeles gir signifikant utslag i de multiple analysene.

Psykisk helse: Mens problematferd knyttet til rusmiddelbruk og andre normbrytende handlinger er noe tettere knyttet til høyfrekvent/problematiske spilling av pengespill enn dataspill, er det motsatte tilfellet når det gjelder tegn på svak psykisk helse. Både storspillere og problemspillere av dataspill har noe oftere depressive symptomer enn ungdom flest. I tillegg oppgir ungdom som viser tegn på dataspillavhengighet oftere at de er ensomme og har oftere lav selvfølelse. Sammenhengen til depressive symptomer og selvfølelse holder seg også kontrollert for andre variabler. Depressive symptomer er i tillegg relatert til det å spille mye pengespill og symptomer på pengespillavhengighet. For pengespilling er det imidlertid kun for symptomer på avhengighet at sammenhengen med depressive symptomer hos ungdommene holder seg i de multiple analysene.

8 Oppsummering og diskusjon

I denne rapporten har vi drøftet norske ungdommers pengespill- og dataspillatferd langs en rekke ulike linjer. Datagrnnlaget er en spørreskjemaundersøkelse som ble gjennomført våren 2010 blant i overkant av 8.000 skoleelever fra siste trinn i barneskolen, hele ungdomsskolen og de første to trinnene i videregående skole. De 89 skolene som deltok ble trukket på en måte slik at utvalget skulle være mest mulig representativt for norske ungdommer i alderen 12 til 17 år. Vi oppnådde en svarprosent på 72,4 prosent, noe som kan sies å være rimelig bra.

Vi vil i dette avsluttende kapitlet diskutere og sammenfatte funnene fra undersøkelsen. Resultatene fra pengespill- og dataspillatferd vil bli oppsummert i separate bolker.

Pengespill

Oppsummering av resultatene

Godt over halvparten av ungdom i alderen 12 til 17 år har deltatt i en eller annen form for pengespill i løpet av det siste året. Mye av pengespillbruken blant ungdommene er knyttet til bruk av skrapelodd, og over halvparten av alle ungdommer har spilt skrapelodd minst én gang i løpet av det siste året. Det er således også bruken av skrapelodd som bidrar til den relativt høye deltakelsen i pengespill. Pengespill via internett er mer begrenset blant ungdommene. Mens sju prosent har deltatt i nettpengespill i en eller annen form siste år, har tre prosent gjort dette flere ganger i måneden eller oftere. Samtidig viser analysene at skrapelodd er det spillet som i minst grad samvarierer med problematisk spilling, mens det å spille pengespill via internett er mer belastende. Det er videre en sammenheng mellom høyfrekvent spill og spilleproblemer – ungdom som spiller mye har økt risiko for spilleproblemer.

Vi antar at spillevaner blant unge reflekterer voksnes spillevaner: Våre funn korresponderer med rapporter om at det har vært en kraftig nedgang i

antall henvendelser til Hjelpelinjen og til poliklinisk behandling for spilleavhengighet blant voksne etter at spilleautomatene ble fjernet i 2007 (Lotteritilsynet, 2010). Tilsvarende har to nyere norske undersøkelser blant voksne vist at omfanget av automatspill er redusert, og at særlig de som spilte mye på spilleautomater har redusert spillingen eller sluttet å spille (Lund, 2009; Øren & Leistad, 2010).

Reguleringene av pengespillmarkedet de siste årene har vært en omstridt reform, og det har vært knyttet bekymring til om reguleringene ville føre til en overgang til andre typer spill, som for eksempel pengespill via internett. I tråd med funn fra internasjonal forskning (Derevensky & Gupta, 2007; Olason m.fl., 2010; Wood & Griffiths, 2007) har vi sett en økning i deltagelsen av internettbaserte pengespill sammenlignet med den norske ungdomsundersøkelsen som ble gjennomført i 2002 (Rossow & Hansen, 2003). Samtidig ser det ut til at denne økningen har skjedd gradvis over de siste årene, og ikke nødvendigvis som en følge av automatreformen (Hansen & Rossow, 2010). Pengespill via internett er fortsatt et relativt marginalt fenomen blant norske ungdommer om vi sammenligner med det som var tilfelle med spilleautomater få år tilbake. Det betyr imidlertid ikke at det ikke er knyttet bekymring til nettspillaktiviteten blant norske ungdommer. Samtidig som det er kun en liten andel (7 prosent) av ungdommene som har spilt nettspill totalt sett siste året, er likevel nettspill i større grad forbundet med spilleproblemer. Unge som viser tegn til spilleproblemer har spilt hyppigere på alle typer spill sammenlignet med resten av utvalget, men nettspill er enda mer vanlig blant problemspillerne. Dette funnet finner støtte i internasjonal forskning som har vist at internettbaserte pengespill i større grad enn andre pengespill er knyttet til avhengighet og problemer (Griffiths & Barnes, 2008; Griffiths m.fl., 2009; Olason m.fl., 2010; Wood & Williams, 2007). Dette kan bety at pengespill via internett er potensielt mer risikofylt nå på grunn av lett tilgjengelighet og stort tilbud av spill – og at unges spillevaner for fremtiden kommer til å dreie over til mer nettbasert spilleaktivitet. En slik tendens vil være i samsvar med forskning som viser at unge menneskers forbruk i pengespill i stor grad betinges av hvilke spill som til enhver tid er tilgjengelig (Delfabbro m.fl., 2005; Delfabbro & Trupp, 2003).

Én prosent av ungdommene i denne undersøkelsen ble kategorisert som spilleavhengige, mens ytterligere 3,5 prosent er i risikozonen for spilleavhengighet. Ut fra disse tallene kan 3.800 norske ungdommer i alderen 12 til 17 år være spilleavhengige, mens ytterligere 13.400 ungdommer er i risikozonen for å utvikle spilleproblemer. Selv om omfanget er langt lavere enn for noen år tilbake, gjelder dette mange enkeltpersoner som er i en fase av livet der grunnlaget for voksenlivet langt på vei legges.

Flere internasjonale studier har vist at en relativ stor andel ungdommer deltar i pengespill – ofte over 60 prosent. Andelen norske ungdommer som deltar i pengespill ligger nå på tilsvarende nivå. Forekomsten av spilleproblemer er imidlertid lavere blant norske ungdommer sammenlignet med omfanget av spilleproblemer blant unge i andre land. Dette har antagelig sammenheng med reguleringene av spillemarkedet, samtidig må det også legges til at det er store metodologiske ulikeheter i hvordan dette er målt (Moodie & Finnigan, 2006; Huang & Boyer, 2007; Welte m.fl., 2008; Splevins m.fl., 2010; Olason m.fl., 2010).

Hva kjennetegner storspillerne og problemspillerne?

I kapittel 4 har vi sett på ulike aspekter av ungdommenes hverdag, negative atferdstrekk og personlige belastninger. I tabell 8.1 har vi laget en oppsummering av hva som kjennetegner ungdommer som spiller pengespill og viser tegn til pengespillavhengighet.

Gutter spiller to til fem ganger mer enn jenter på alle typer spill, med unntak av skrapelodd og bingo/bingoautomater. Klart flere gutter enn jenter er også risikospillere eller problemspillere. Pengesforbruket på spill øker med økende alder, og det gjør også bruken av visse typer pengespill som bordpoker og nettpoker, oddsspill (både via internett og via kommisjonær) og spill på spilleautomater i utlandet. Omfanget av spilleproblemer er således også noe høyere blant ungdom over 15 år, sammenlignet med yngre ungdommer. Tilsvarende økning i spilleproblemer ved 15-års alder ble også funnet i en islandsk undersøkelse, men der ble det også observert en nedgang i problemer blant de eldste ungdommene (17- til 18-åringer) (Olason m.fl., 2010). Den store kjønnsforskjellen i spilleatferd blant gutter og jenter som vi finner her, er godt dokumentert i både norsk (Hansen & Rossow, 2008;

Johansson & Götestam, 2004; Molde m.fl., 2009) og internasjonal forskning (Beaver m.fl., 2010; Ellenbogen m.fl., 2007; Volberg m.fl., 2010).

Vi skiller mellom storspillende ungdom og ungdom med spilleproblemer. Tabell 8.1 viser at de to fenomenene henger sammen for flere av variablene. Vi fant ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanning og omfanget av pengespill eller spilleproblemer blant ungdom. Derimot lever unge med spilleproblemer oftere i familier med dårlig økonomi, mens dette ikke var tilfellet for storspillende unge. En kanadisk studie av voksne fant at spilleavhengighet var assosiert med lav inntekt hos kvinner (Afifi m.fl., 2010), mens en australsk studie fant en lignende sammenheng blant unge spillere (Schissel, 2001).

Flere tidligere studier har sett på sammenhengen mellom etnisitet og spilleatferd (Griffiths, 1995; Haroon & Derevensky, 2001; Raylu & Oei, 2002). Våre funn bekrefter langt på vei tidligere forskning som viser at omfanget av spilleproblemer er høyere blant unge som har etnisk minoritetsbakgrunn. Vi fant at unge med minoritetsbakgrunn ikke bare er overrepresentert blant storspillerne, men også blant de som ikke spiller i det hele tatt.

Foreldres innsyn i ungdommenes aktiviteter er en viktig faktor i forhold til hvor mye det spilles og spilleproblemer. I denne undersøkelsen var dette tilfellet både for storspillere og unge med spilleproblemer. Dette er i tråd med funn fra ungdomsundersøkelsen fra 2002 (Rossow & Hansen, 2003). Tilsvarende fant vi at både storspillerne og problemspillerne har et høyt konfliktnivå i forholdet til sine foreldre. En amerikansk studie viste en lignende sammenheng mellom konflikt i familien og spilleatferd (Wickwire m.fl., 2010). Venner og foreldres bruk av pengespill er tydelig knyttet til ungdommenes egne spillevaner. Ungdom spiller oftere pengespill sammen med venner og foreldre/familie, mens de i mindre grad spiller alene. Også den internasjonale litteraturen påviser at foreldrenes holdninger til spilling og deres spillevaner er relatert til barnas pengespillvaner (Felsner m.fl., 2003).

Tabell 8.1: Kjennetegn ved ungdommer som spiller mye pengespill, og som har symptomer på pengespillavhengighet.

Egenskap	De som ofte satser penger på pengespill kjennetegnes av:	De som viser problematisk forhold til pengespill kjennetegnes av:
Kjønn	Klart flere gutter enn jenter spiller mye pengespill	Klart flere gutter enn jenter er i risikozonen for spilleavhengighet eller er problemspillere
Alder	Med økende alder spilles det for høyere beløp. Bruk av noen typer pengespill øker med alder	Andel av ungdom med symptomer på pengespillavhengighet er noe høyere blant 15- til 17-åringene sammenlignet med ungdom som er 12 til 14 år gamle
<i>Foreldrebakgrunn og familieliv</i>		
Foreldres utdanning	Ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanning og omfang av pengespill	Ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanning og problemspilling
Familie-økonomi	Ingen sammenheng mellom familiens økonomi og pengespillfrekvens	Ungdommer som har pengespillproblemer lever oftere i familier med dårlig økonomi
Etnisk bakgrunn	Andel ungdommer med innvandrerbakgrunn er noe overrepresentert, både blant de som ikke spiller pengespill og de som spiller svært mye	Ungdom med pengespillproblemer kommer oftere fra familier med innvandrerbakgrunn
Foreldrekontroll	Ungdom som spiller mye pengespill har foreldre som har mindre oversikt over hva ungdommene gjør i fritiden	Foreldrene har klart mindre oversikt over sine barn når ungdommene viser symptomer for pengespillavhengighet
Familiekonflikter	Ungdom som spiller mye pengespill krangler oftere med sine foreldre	Ungdom som viser tegn til avhengighet krangler oftere med sine foreldre
<i>Utdanning og skole</i>		
Utdanningsplaner	Jenter som spiller mye pengespill planlegger sjeldnere å ta høyere utdanning. Det er ingen tilsvarende sammenheng for gutter	Ingen sammenheng mellom pengespillproblemer og planer om høyere utdanning
Studieprogrammer	Jenter som spiller mye pengespill går oftere på yrkesfaglige studieprogrammer. Det er ingen tilsvarende sammenheng for gutter	Ingen sammenhenger mellom pengespillproblemer og studieprogrammer på videregående skole
Karakterer	Svake sammenhenger mellom omfang av pengespill og skolekarakterer	Ingen sammenheng mellom pengespillproblemer og karakterer
Lekser	Ingen sammenheng mellom hvor ofte ungdommer gjør lekser og omfang av pengespill	Ingen sammenheng mellom hvor ofte ungdommer gjør lekser og pengespillproblemer
Skoleskulk	Ungdommer som spiller mye pengespill skulker skolen klart oftere	Ungdommer som har symptomer på pengespillavhengighet skulker skolen klart oftere
Konsentrasjonsvansker i skolen	Ungdommer som ofte spiller pengespill har klart flere konsentrasjonsvansker på skolen	Unge som har symptomer på pengespillavhengighet opplever klart oftere konsentrasjonsvansker på skolen

tabell 8.1. fortsetter neste side:

tabell 8.1 forts.:

Egenskap	De som ofte satser penger på pengespill kjennetegnes av:	De som viser problematisk forhold til pengespill kjennetegnes av:
<i>Fritidsaktiviteter</i>		
Idrett og trening	Gutter som spiller mye pengespill driver oftere med trening generelt. Storspillende gutter på videregående skole trener mer i idrettslag, mens storspillende gutter på ungdomsskolen trimmer mer på egen hånd.	Ikke analysert
Fritidsklubb	Flere gutter som spiller mye pengespill går i fritidsklubb	Ikke analysert
Shopping	Gutter som spiller mye pengespill shopper oftere	Ikke analysert
Å være ute	Gutter som spiller mye pengespill henger oftere på et gatehjørne utenfor en kiosk eller lignende.	Ikke analysert
<i>Sosialt liv med jevnaldrende</i>		
Vennsksapsrelasjoner	Ingen sammenheng mellom det å ikke ha faste vennsksapsrelasjoner til jevnaldrende og omfang av pengespill	Ingen sammenheng mellom det å ha ikke faste vennsksapsrelasjon til jevnaldrende og pengespillproblemer
Å bli mobbet	Ungdommer som spiller mye pengespill blir oftere mobbet	Ungdom som har pengespillproblemer blir oftere mobbet
Sosialt liv på nettet	Andelen som bruker sosiale medier øker med pengespillefrekvens	Små eller ingen sammenhenger mellom bruk av sosiale medier og pengespillproblemer
<i>Rusmiddelbruk</i>		
Røyking	Ungdommer som spiller mye pengespill røyker klart oftere	Ungdommer som har pengespillproblemer røyker klart oftere
Alkoholbruk	Ungdom som spiller mye pengespill drikker klart hyppigere alkohol og er klart oftere beruset	Ungdom som har pengespillproblemer drikker klart hyppigere alkohol og er oftere beruset
Bruk av hasj	Ungdommer som spiller mye pengespill bruker oftere hasj	Ungdommer som har pengespillproblemer bruker oftere hasj
<i>Problematferd og impuls kontroll</i>		
Problem- atferd	Ungdommer som spiller mye pengespill opptrer mer normbrytende eller kriminelt	Ungdommer som viser tegn til pengespillproblemer opptrer mer normbrytende eller kriminelt
Impulsivitet	Unge som spiller mye pengespill har lavere impuls kontroll	Unge som viser tegn til pengespillproblemer har lavere impuls kontroll
<i>Psykiske vansker</i>		
Depressive symptomer	Ungdommer som ofte setter penger på ulike pengespill har flere symptomer på depresjon	Ungdom med spilleproblemer har også flere symptomer på depresjon
Ensomhet	Ingen klare sammenhenger mellom følelse av ensomhet og frekvens av pengespill	Ingen sammenheng mellom ensomhet og problematisk pengespill
Selvfølelse	Jenter som spiller mye pengespill har lavere selvfølelse. Det er ingen tilsvarende sammenheng for gutter	Ungdommer med spilleproblemer har lavere selvfølelse

Vi undersøkte utdanningsplaner, valg av studieretning, karakterer, hvorvidt man gjorde lekser, skulking og konsentrasjonsvansker. I forhold til ungdommenes spilleatferd pekte skulking og konsentrasjonsvansker seg særlig ut for både storspillerne og problemspillerne. Derevensky et al. (2007) har funnet sammenheng mellom AD/HD og spilleproblemer. Vår studie gir ikke grunnlag for å kunne si noe om en slik sammenheng, men konsentrasjonsvansker er et av flere sentrale elementer i forhold til en slik tilstand. Spilleproblemer kan også i seg selv skape nye problemer, som for eksempel ved at spillingen gjør det vanskelig å følge opp skole og arbeid og å holde kontakt med venner, eller på grunn av økonomiske problemer (Hardoon & Derevensky, 2001; Vitaro m.fl., 1998). Sammenhengen mellom skoletilpassning, utdanningsvalg og spilleatferd er relevant av flere grunner. Det er rimelig å anta at høyfrekvent spilling, og særlig spilleproblemer, kan påvirke hvorvidt man er i stand til å gjennomføre utdanning, og på den annen siden kan vi anta at mistriivsel og faglige problemer på skolen kan øke risikoen for storspilling og spilleproblemer.

Reklame for pengespill er lett synlig for ungdommer, og et flertall av ungdommene rapporterer å ha lagt merke til reklame for forskjellige typer pengespill. Ungdommer som har lagt merke til reklame for pengespill spiller også vesentlig oftere enn andre ungdommer. Denne studien kan ikke tilby en uttømmende forklaring på hvordan reklame påvirker bruk av pengespill og pengespillproblemer. En mulighet er at reklameeksponering i seg selv fører til økt pengespill, men det er også mulig at ungdommer som spiller pengespill er mer oppmerksom på slik reklame. I en svensk studie av tidligere spilleavhengige ble det funnet at reklame for mange fungerte som en trigger som utløste tilbakefall (Binde, 2009). For ungdommene i denne undersøkelsen kan det være at reklame for pengespill øker lysten til å spille, eller bidrar til å normalisere pengespill som fritidsaktivitet.

En drøy fjerdedel av utvalget har spilt poker på internett minst én gang i løpet av det siste året med lekepenger/dummpenger. Bruk av andre typer spill hvor det ikke satses virkelige penger er mer lavprevalent. Det er en klar sammenheng mellom å ha spilt pokerspill via internett med dummpenger og det å ha satset virkelige penger på spill. Også i internasjonal litteratur er det vist at denne type spill er populære blant ungdom fordi de ofte har en

overdrevet tilbakebetaling, noe som blant annet forsterker misoppfatninger om flaks og tilfeldigheter i spill (Sévigny m.fl., 2005; Volberg m.fl., 2010). Det kan være en viss risiko for at denne typen spill fungerer som en lavterskels rekrutteringsarena som drar unge spillere inn i virkelige pengespill.

Samlet sett kan vi si at ungdom som spiller mye pengespill og som viser tegn til pengespillavhengighet, viser flere tegn på problematferd og er mer utsatt for personlige belastninger enn resten av ungdommene. Det å spille mye og ha spilleproblemer er oftere assosiert med psykiske helseproblemer, med røyking, bruk av rusmidler som alkohol og cannabis og normbrytende og kriminell atferd. Dette er funn som i stor grad reflekterer funn fra internasjonal forskning på ungdom og pengespillatferd (Barnes m.fl., 2002; Feigelman m.fl., 2006; Petry & Tawfik, 2001; Volberg m.fl., 2010). De fleste variablene som er presentert i tabellen ovenfor, er relatert til hverandre. For eksempel har deprimerte ungdommer både en større sannsynlighet for å drikke alkohol, og for å vise tegn på spilleavhengighet. Vi vet derfor ikke om pengespillavhengighet i seg selv henger sammen med alkoholbruk, eller om det kun er slik at storspillerne drikker mer fordi de er mer depressive enn annen ungdom. Det var derfor nødvendig å gjennomføre analyser hvor vi ser alle variabler i forhold til hverandre. Dette har vi gjort gjennom multiple regresjonsanalyser i kapittel 4. Disse analysene, hvor alle variabler ble inkludert, viste at konsentrasjonsvansker i skolen, det å drikke mye alkohol, depressive symptomer og det å være oftere ute blant venner om kvelden, var relatert til det å spille mye pengespill. I tillegg er gutter sterkt overrepresenterte blant storspillerne. I forhold til problematisk pengespilling fant vi at lav grad av foreldrekontroll, det å sjelden gjøre lekser, å ha konsentrasjonsvansker i skolen, røyking, depressive symptomer og å være gutt var viktige faktorer i de samlede analysene. De multiple analysene viser med dette at faktorer fra en rekke områder av ungdommers liv, som familieforhold, skoleforhold, fritidsaktiviteter, rusmiddelbruk og psykisk helse, spiller en rolle når vi skal beskrive storspillende ungdom og unge med spilleproblemer.

Konklusjoner – implikasjoner for forebygging og videre forskning

Det har ikke tidligere vært gjennomført tilsvarende reguleringer hvor myndighetene systematisk har fjernet alle eksemplarer av en type spill fra én dag til en annen – som tilfellet er i Norge nå. Undersøkelser som evaluerer og

beskriver hva som skjer med unges spilleatferd i et nedregulert spillemarked har vært etterlyst internasjonalt (Derevensky, 2009). Dette er den første studien som beskriver ungdoms spillevaner etter at alle spilleautomater ble forbudt og fjernet i 2007. Et viktig funn fra denne undersøkelsen er at vi kan se en klar nedgang i både omfanget av pengespill og symptomer på pengespillavhengighet fra 2002 til 2010. Mens 78,5 prosent av alle ungdommer hadde spilt en eller annen form for pengespill det siste året i 2002, ble dette tallet redusert til 64,3 prosent i 2010. Andelen unge med spilleproblemer i alderen 13 til 17 år har gått ned fra 3,2 prosent i 2002 til 1,1 prosent i 2010. Nedgangen i spillefrekvens er spesielt sterk for automatspill – denne type spill er svært lite utbredt blant norske ungdommer i 2010.

Resultatene i denne undersøkelsen gir klare indikasjoner på at reguleringen av det norske pengespillmarkedet har gitt resultater. Forbudet mot seddelinntak på spilleautomater i 2006 og forbud og fjerning av alle spilleautomater i 2007, har hatt en dempende effekt på norske ungdommers spillevaner. Resultatene fra denne undersøkelsen har flere implikasjoner for videre forebygging og forskning:

- Regulering av pengespillmarkedet har effekt: Vi har her sett at strukturelle endringer har påvirket omfanget av pengespill og spilleproblemer i hele ungdomspopulasjonen.
- Det er fortsatt et udekket behov for behandling av unge med spilleproblemer. Mens tilbudet til voksne spilleavhengige har blitt relativt godt utviklet de siste ti årene, er dette ikke tilfellet for den yngste delen av befolkningen. Det er behov for mer kunnskap om hvor og hvordan behandling til unge kan organiseres.
- Pengespillfeltet er et relativt ungt forskningsfelt. Hoveddelen av forskningen er gjennomført de siste 20 årene, og mesteparten av det som er gjort er av beskrivende art med fokus på studier av forekomst av bruk og problemer.
- Vi vet lite om stabilitet og endring i spillevaner og problemutvikling gjennom ungdomsalderen. Det er behov for longitudinelle studier som følger ungdommers spillemønster over tid.
- Vi trenger mer kunnskap om gråsonespill og hvordan dette påvirker unges spillevaner. Antagelig vil vi i framtiden se at ungdom ikke skiller

like klart mellom tradisjonelle pengespill og andre spill. Dette vil medføre både reguleringsmessige og forskningsmessige utfordringer.

- Unges spilleatferd må sees i kontekst med hvor den oppstår og utvikles. Vi vet lite om hvordan kontekstuelle faktorer som normklima og sosial kontroll påvirker unges spilleatferd.
- Tilgjengeligheten til spilleautomater er nå svært begrenset, mens andre spill har blitt mer tilgjengelige. Det er behov for repeterte målinger for å følge med på hvordan pengespill generelt, og internettspill i særdeleshet, utvikler seg over tid blant unge.
- Selv om det er utviklet gode måleinstrumenter for å måle spilleproblemer blant voksne, er det ikke gitt at disse egner seg til unge. De instrumentene som er vanlige i dag er basert på diagnosekriterier tilpasset voksne og er basert på voksnes livsbetingelser og erfaringsverden. Unge har ikke samme erfaringsbakgrunn som voksne og lever også i en annen kontekst. Vi må videreutvikle valideringen av kartleggingsinstrumenter og de diagnostiske kriteriene som benyttes til å kartlegge spilleproblemer blant unge.
- Vi har identifisert en rekke risikofaktorer knyttet til spilleproblemer blant unge. Hva som er beskyttende faktorer, vet vi imidlertid mindre om.

Vi har sett på unges spillevaner både når det gjelder omfang av spill og spilleproblemer, og hvordan unges spilleatferd henger sammen med individuelle, sosiale og strukturelle faktorer. Vi har observert at omfanget av spilleproblemer er langt lavere i dag enn for få år siden. Likevel, når vi estimerer antallet unge som har spilleproblemer eller er i risiko for å utvikle slike problemer, dreier det seg om flere tusen enkeltpersoner. Dersom målet er å forebygge spilleproblemer blant unge er innsats på ulike nivåer nødvendig. En ansvarlig kontrollpolitikk som begrenser omfanget av pengespill er nødvendig for å begrense spilleproblemene i befolkningen. Når spilleproblemene likevel oppstår er det både viktig og mulig å gjøre noe med det og få til endring (Hansen & Skjerve, 2006). En videreutvikling av et adekvat behandlingstilbud som kan favne og følge opp spilleproblemer hos unge i den mangfoldige og sammensatte kontekst de ofte oppstår, er av betydning. Og sist, men ikke minst – foreldres interesse, dialog, kunnskap og innsyn i forhold til ungdommenes fritidsvaner kan ikke vektlegges sterkt nok.

Dataspill

Oppsummering

Hovedinntrykket fra vår studie er at dataspill er blitt en svært viktig del av ungdommenes hverdag. De fleste ungdommene har nå tilgang til dataspill på rommet sitt: Omtrent halvparten av ungdommene har TV-spill, mens hele 81 prosent har egen PC på rommet. Vår undersøkelse viser videre at 79 prosent av ungdommene mellom 12 og 17 år spiller dataspill minst én gang i måneden. Omtrent 60 prosent spiller ukentlig, mens ca. fem prosent spiller mer enn fire timer hver dag. Andelen spillere øker jevnt gjennom ungdomsskolen for å vise en rask nedgang etter at ungdommene begynner på videregående skole. Det er imidlertid viktig å merke seg at selv om man i avisene fremstiller det som om at stadig flere ungdom spiller dataspill, er det små endringer i løpet av de siste åtte årene: Like mange spiller dataspill i dag som i 2002, men andelen dagligbrukere har økt noe, fra 19 til 23 prosent.

Det er vanskelig å svare på hvorvidt ungdom i Norge spiller mer eller mindre enn i andre land, siden studier i ulike land har brukt ulike mål for spilling. En studie fra Tyskland viser at ca. 70 prosent av 12- til 19-åringene har egen PC, og 45 prosent har TV-spill (Rehbein m.fl., 2010). Dette er litt under det vi ser i vår studie. En spansk studie fra 2002 viste at 57 prosent av ungdommer i omtrent samme aldersgruppe spilte ukentlig, mot 60 prosent i vår studie (Salguero & Moran, 2002). Dette tyder på at man i Norge ligger på omtrent samme nivå som i andre land det er naturlig å sammenligne seg med. En rekke studier viser imidlertid at ungdom i Thailand og nærliggende asiatiske land spiller noe mer enn ungdom i Europa (Jaruratanasirikul m.fl., 2009).

Ikke overraskende er det klart flere gutter blant storspillerne. 41 prosent av guttene mot seks prosent av jentene spiller daglig. Ti prosent av guttene spiller mer enn fire timer hver dag. Det er også klare kjønnsforskjeller i spillpreferansene. De mest populære spillene blant gutter er førsteperson skytespill, sportspill og action-spill. For jentene derimot er de mest populære spillene småspill som finnes på Facebook og andre steder på internett. Det at gutter bruker mer tid på dataspill enn jenter er i samsvar med de fleste andre studier (Griffiths, 1991; Rehbein m.fl., 2010). Dette er blitt forklart ved at spillene appellerer mer til gutter enn til jenter på grunn av spillenes innhold

(spillene er ofte produsert av menn for menn, med fokus på kamp og konkurranse), kjønns sosialisering (jenter er mer ukomfortabel med å vise åpen aggressiv atferd), og kjønnsforskjeller i ferdigheter (gutter har bedre romfølelse og øye-hånd koordinering og kan derfor ha en fordel ved data-spilling) (Griffiths, 2008a).

Rollespill via nettet med mange deltakere (MMORPG) og førsteperson skytespill er de mest populære spillene blant storspillerne. Vi ser også at MMORPG blir relativt mye spilt av de som viser flest symptomer på dataspillavhengighet. Dette er i samsvar med tidligere studier. Enkelte hevder at disse spillene har en spesielt avhengighetsskapende effekt på grunn av spilllets innhold og oppbygning, samt det faktum at spillene ikke er avsluttende, men muliggjør uendelig mange timer spilling (se Gjesvik m.fl., 2009).

Ut fra vår definisjonen av dataspillavhengighet (tilfredsstillende alle 7 kriteriene) kan 0,9 prosent av vårt utvalg karakteriseres som avhengige av dataspill. Dette tilsvarer totalt 71 av 7809 ungdommer. Dette gjelder videre en svært liten andel jenter (0,3 prosent, n=12), mens fem ganger så mange gutter (1,5 prosent, n=59) defineres som avhengige. Ut fra disse tallene vil omtrent 3.450 ungdommer i Norge i alderen 12 til 17 år være dataspillavhengige. I motsetning til forskning på pengespill blant ungdom, fins det svært få studier internasjonalt som har sett på utbredelsen av dataspillavhengighet blant ungdom i totalbefolkningen. De fleste studier har hatt svært små utvalg eller har kun studert utvalg av nettspillere rekruttert via internettspill. Unntakene er en nederlandsk studie blant omtrent 1.200 ungdommer mellom 12 og 18 år (Lemmens m.fl., 2009) og en tysk studie blant omtrent 15.000 15-åringere (Rehbein m.fl., 2010). Den nederlandske studien rapporterer at to prosent av ungdommene som har spilt dataspill den siste måneden kan defineres som avhengige (Lemmens m.fl., 2009). Hvis vi antar at ungdommene i studien som ikke spilte dataspill siste måned heller ikke kunne karakteriseres som avhengige, vil andelen avhengige for hele ungdomspopulasjonen være 1,2 prosent, noe som ligner på andelen med tegn på avhengighet i vår studie. Den tyske studien konkluderer med at 1,7 prosent av utvalget kan karakteriseres som avhengige av dataspill (Rehbein m.fl., 2010). I denne studien brukte man et annet instrument for å måle dataspillavhengighet, men også dette målet var basert på de samme kriteriene

som instrumentet vi brukte i vår studie. Som kjent fant vi at 1,2 prosent av 15-åringene tilfredstilte kriteriene for dataspillavhengighet, noe som er relativt likt prevalensen i den tyske studien.

Kjennetegn ved storspillerne og ungdom med symptomer på dataspillavhengighet

I kapittel 6 presenterte vi resultater for hva som kjennetegner dataspillende gutter og gutter som viser tegn til dataspillavhengighet. Som vi har forklart tidligere var vi nødt til å avgrense analysene til guttene da det var for få jenter blant storspillerne og blant de med flest symptomer på avhengighet. I tabell 8.2 oppsummeres disse funnene.

Som for pengespill fant vi at en del problematiske atferdstrekk og negative belastninger er mer utbredt blant gutter som spiller mye dataspill og gutter som viser tegn til dataspillavhengighet. Resultatene viser hva som skiller disse guttene fra resten av utvalget. Resultatene sier imidlertid ikke i hvilken grad problemene er et resultat av spillingen eller i hvilken grad disse kjennetegnene allerede var til stede før spillingen eskalerte, og dermed kan sees på som risikofaktorer for hvem som kommer til å utvikle spilleproblemer. Får å få svar på disse spørsmålene trenger man å følge ungdommene over tid, fra før de begynner å spille. Slike studier finnes det per i dag svært få av, og de vil være et viktig fokus i framtidig forskning.

På samme måte som ved pengespill gjennomførte vi multiple regresjonsanalyser (se kapittel 6) for å få informasjon om hvilke variabler som hadde sammenheng med dataspill når man samtidig tar hensyn til korrelasjonene med andre variabler. Siden mange av korrelatene som er presentert i tabell 8.2 er relatert til hverandre, vet vi ikke om dataspillbruken i seg selv henger sammen med de ulike korrelatene, eller om det er andre forhold som ligger bak som både er relatert til dataspill og korrelatene. Resultatene av de multiple analysene viste at bare noen av variablene hadde statistisk signifikant effekt på sannsynligheten for å havne i storspillergruppen eller på antall symptomer på dataspillavhengighet.

Tabell 8.2: Oversikt over kjennetegn ved gutter som spiller mye dataspill, og som har symptomer på dataspillavhengighet.

Egenskap	Ungdom som spiller mye dataspill:	Ungdom med mange symptomer på dataspillavhengighet:
Kjønn	Klart flest gutter spiller mye dataspill	Klart flest gutter viser mange symptomer for dataspillavhengighet
Alder	Blant guttene spiller 14- og 15-åringene mest mens omfanget av dataspilling er mer stabilt i forhold til alder hos jentene	Ikke analysert
<i>Foreldrebakgrunn og familieliv</i>		
Foreldrenes utdanning	Storspillende gutter har noe oftere foreldre uten høyere utdanning	Ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanning og symptomer på dataspillavhengighet
Familie-økonomi	Gutter som spiller mye dataspill bor oftere i familier med dårlig råd	Gutter som viser tegn på dataspillavhengighet bor oftere i familier med dårlig råd
Foreldre-kontroll	Gutter som spiller mye dataspill oppgir oftere at foreldrene har liten kontroll over hva de gjør i fritiden	Gutter som viser symptomer på dataspillavhengighet oppgir oftere at foreldrene har liten kontroll over hva de gjør i fritiden
Familie-konflikter	Gutter som spiller mye dataspill krangler mer med sine foreldre	Gutter som viser tegn til dataspillavhengighet krangler klart oftere med sine foreldre
<i>Utdanning og skole</i>		
Utdanningsplaner	Gutter som spiller mye dataspill planlegger sjeldnere å ta høyere utdanning	Ingen sammenheng mellom symptomer på dataspillavhengighet og planer om høyere utdanning
Studie-spesialisering	Gutter som spiller mye dataspill går oftere på yrkesfaglige studieprogrammer på videregående skole	Ingen sammenheng mellom symptomer på dataspillavhengighet og studieprogrammer på videregående skole
Karakterer	Ingen sammenheng mellom storspilling av dataspill og skolekarakterer	Ingen sammenheng mellom symptomer på dataspillavhengighet og skolekarakterer
Lekser	Storspillere av data gjør noe sjeldnere lekser	Gutter som viser tegn til dataspillavhengighet gjør noe sjeldnere lekser
Skoleskulk	Gutter som spiller mye dataspill skulker skolen oftere	Gutter som har symptomer på dataspillavhengighet skulker skolen oftere
Konsentrasjonsvansker i skolen	Gutter som spiller mye dataspill oppgir oftere konsentrasjonsvansker på skolen	Gutter som viser symptomer på dataspillavhengighet oppgir klart oftere konsentrasjonsvansker på skolen
<i>Fritidsaktiviteter</i>		
Idrett og trening	Gutter som spiller mye dataspill trener mindre både på egenhånd og i idrettslag. Storspillerne er også oftere overvektige enn gutter flest.	Gutter som har symptomer på dataspillavhengighet trener mindre både på egenhånd og i idrettslag. Storspillerne er også oftere overvektige enn gutter flest.
Å lese	Gutter som spiller mye dataspill leser mindre avis, mens det ikke er noe forskjell i forhold til å lese bøker	Ikke analysert
Å være ute med venner	Gutter på videregående skole som spiller mye dataspill er sjeldnere ute med venner om kvelden, mens det ikke er noen forskjell på ungdomsskolen	Ikke analysert

tabell 8.2. forts. neste side:

tabell 8.2. forts.:

Egenskap	Ungdom som spiller mye dataspill:	Ungdom med mange symptomer på dataspillavhengighet:
<i>Sosialt liv med jevnaldrende</i>		
Vennsks- relasjoner til jevnaldrende	Ingen sammenheng mellom det å ha faste vennsksrelasjoner og omfang av dataspill	Ingen sammenheng mellom det å ha faste vennsksrelasjon og pengespillproblemer
Å bli mobbet	Gutter som spiller mye dataspill blir noe oftere mobbet	Gutter som har mange symptomer på dataspillavhengighet blir noe oftere mobbet
Sosialt liv på nettet	Gutter som spiller mye dataspill bruker de fleste sosiale medier på nettet oftere og har mer kontakt med personer via internett som de kun treffer på nettet	Gutter med mange symptomer på dataspillavhengighet bruker sosiale medier på nettet oftere og har mer kontakt med personer via internett som de kun treffer på nettet
<i>Rusmiddelbruk</i>		
Røyking	Gutter som spiller mye dataspill røyker oftere	Gutter som har mange symptomer for dataspillavhengighet røyker oftere
Alkoholbruk	Flere gutter som spiller mye dataspill har vært beruset, men det er ikke flere som drikker ukentlig eller oftere	Gutter som har mange symptomer for dataspillavhengighet drikker hyppigere alkohol og litt flere har vært beruset enn blant de øvrige guttene
Bruk av hasj	Andelen som har brukt hasj er høyere blant gutter som spiller mye dataspill enn blant de øvrige guttene.	Andelen som har brukt hasj er høyere blant gutter med mange symptomer for dataspillavhengighet enn blant de øvrige guttene.
<i>Problematferd og impuls kontroll</i>		
Problem- atferd	Gutter som spiller mye dataspill er mer involvert i normbrudd/kriminalitet enn gutter flest	Gutter som viser mange symptomer for dataspillavhengighet er mer involvert i normbrudd/kriminalitet enn gutter flest
Impulsivitet	Unge som spiller mye dataspill oppgir tegn på lavere impuls kontroll	Gutter med mange symptomer for dataspillavhengighet oppgir tegn på lavere impuls kontroll
<i>Psykiske vansker</i>		
Depressive symptomer	Gutter som spiller mye dataspill har flere symptomer på depresjon	Gutter med mange symptomer på dataspillavhengighet har flere symptomer på depresjon
Ensomhet	Ingen sammenheng mellom følelse av ensomhet og omfang av dataspilling	Flere gutter med mange symptomer på dataspillavhengighet føler seg ensomme
Selvfølelse	Ingen sammenheng mellom lav selvfølelse og omfang av dataspilling	Gutter med mange symptomer på dataspillavhengighet har lavere selvfølelse

I den multiple logistiske regresjonen var følgende kjennetegn signifikant relatert til det å spille mye dataspill: Planer om å slutte utdanningen etter videregående, å ha skulket minst to ganger siste år, å gjøre lite lekser, konsentrasjonsvansker i skolen, å gi uttrykk for et depressivt stemningsleie, samt å være mindre utendørs sammen med venner om kvelden enn ungdom flest. Når gutter har slike kjennetegn øker altså sannsynligheten for at de også

er storspillere av dataspill. Sagt på en annen måte tyder resultatene på at unge gutter som oppgir å bruke svært mye tid på dataspill, har større sannsynlighet for å ha skolerelaterte problemer og å slite med depressive tanker. De treffer også i mindre grad venner utendørs. Det er imidlertid viktig å påpeke at de ikke er mer ensomme eller sosialt isolerte enn annen ungdom, og de viser heller ikke mer normbrytende atferd enn andre når vi kontrollerer for andre kjennetegn. Tidligere studier av sammenhengen mellom dataspilling og fritidsaktiviteter har også funnet at ungdom som spiller dataspill ikke var mindre sammen med familie og venner i fritiden. De gjør derimot sjeldnere lekser og bruker mindre tid på en del organiserte aktiviteter (Cummings & Vandewater, 2007; Egli & Meyers, 1984; Selnow, 1987).

En viktig diskusjon har vært i hvilken grad det å spille mye dataspill kan karakteriseres som et sterkt engasjement som noen ganger går utover andre aktiviteter, eller om man må være mer bekymret og oppfatte storspilling som et tegn på avhengighet (Skoric m.fl., 2009). Vår storspillergruppe passer bedre inn i en beskrivelse av engasjerte unggutter som bruker så mye tid og tanker på dataspill at det går utover andre aktiviteter, inkludert skole og kvelder ute med venner. Det å nedprioritere skolen fordi man heller vil spille kan være bekymringsfullt, og kan få alvorlige konsekvenser for framtidens muligheter på arbeidsmarkedet. Samtidig viser resultatene at storspillerne ikke har lavere karakterer enn andre.

For å forstå hvorfor unge spiller dataspill og hvor grensene går for når det kan bli problematisk, er det viktig også å forstå de positive sidene ved spillingen. Griffiths og hans kolleger har gjennomført en rekke kvalitative studier av storspillere. De finner at det er mange ungdommer som spiller svært mye uten at dette har noen tydelig negativ innvirkning (Grusser m.fl., 2007). Studiene viser at de fleste storspillerne vil si at spillingen tilfører livet deres noe svært positivt. Spillingen kan få dem til å føle seg bedre, lykkeligere, og hjelpe til med å øke selvtilliten. Flukten inn i spillene kan også ha en terapeutisk effekt ved at det kan hjelpe dem med å hankses med stress og uro i hverdagen. Mange av storspillerne trekker også frem tidstap som en av de store fordelene med spillingen: Det får mange timer til å gå på en svært morsom måte (Wood & Griffiths, 2007; Wood m.fl., 2007). Rollespillene lar også personer få prøve ut nye roller og lar svært sky og sjenerte personer få prøve ut kommunikative

ferdigheter de ellers ikke hadde turt (Griffiths, 2009). Rundt en tredjedel av personene som ble undersøkt i en studie oppga at de fikk gode venner gjennom spillet (Cole & Griffiths, 2007). Andre studier viser også til at en av hovedårsakene til at mange spiller er det sosiale elementet i spillene (Griffiths m.fl., 2003). Vår studie viser også at mange av storspillerne sier de kommuniserer mye med venner som de kun har kontakt med via internett.

Bortsett fra det å gjøre lite lekser var de samme variablene som var signifikant relatert til storspilling også signifikant relatert til antall symptomer på avhengighet i den multiple analysen: Planer om å slutte utdanningen etter videregående, å ha skulket minst to ganger siste år, konsentrasjonsvansker i skolen, å gi uttrykk for et depressivt stemningsleie, samt å være mindre ute sammen med venner om kvelden enn ungdom flest. I tillegg var det å oppleve mobbing og det å ha lav selvfølelse relatert til symptomer på dataspillavhengighet. Ikke overraskende er symptomer på avhengighet noe tettere knyttet til ulike mål på psykiske vansker sammenlignet med høyfrekvent spilling. Beskrivelsen av guttene i vår studie sammenfaller også med de kliniske beskrivelsene av personer som søker hjelp for dataspillavhengighet: De følger i mindre grad opp forpliktelser i forhold til jobb eller skole, har vanskelig for å konsentrere seg om det de holder på med, samt viser tegn på store sosiale og psykiske vansker (Gjesvik m.fl., 2009).

De få internasjonale studiene som har sammenlignet kjennetegn ved ungdom med symptomer på dataspillavhengighet med ungdom flest, har funnet resultater som i stor grad samsvarer med funn i vår studie: Ungdom som tilfredstiller kriteriene på dataspillavhengighet viser tegn på ensomhet og sosial tilbaketrukkethet, de har mer psykiske vansker og/eller er mindre fornøyde med livet sitt (Lemmens m.fl., 2009; Rehbein m.fl., 2010). Det er også enkelte studier som har funnet at dataspillavhengige eller storbrukere av dataspill har lavere selvkontroll (Kim m.fl., 2008), tegn på rusavhengighet (Salguero & Moran, 2002) og deltar oftere i risikosøkende aktiviteter (Wood m.fl., 2004). Impulsivitet og rusbruk var signifikant knyttet til avhengighet i våre analyser før vi kontrollerte for de andre variablene i studien. Studiene ovenfor har imidlertid i mindre omfang enn vår studie inkludert en rekke forskjellige variabler i analysene. Dette gjør det vanskelig å sammenligne deres resultater med våre. Resultatene i vår rapport kan imidlertid tyde på at det er vanskelig å konkludere med at rusbruk eller impulsivitet i seg selv er

viktige risikofaktor, så lenge man ikke har undersøkt om det er andre forhold som kan bidra til å forklare sammenhengen, slik det er i vår studie.

Det neste viktige spørsmålet her er i hvilken grad disse ungdommene faktisk kan karakteriseres som avhengige av dataspill. Vi har på lik linje med andre lignende studier funnet at symptomer på spillavhengighet henger tydeligere sammen med psykiske vansker / sosiale problemer sammenlignet med når man kun har sett på omfanget av spilling (Lemmens m.fl., 2009; Rehbein m.fl., 2010). Vi har også, i likhet med andre studier og kliniske observasjoner, funnet at de som kan karakteriseres som spillavhengige kun utgjør en svært liten gruppe (Gjesvik m.fl., 2009; Griffiths, 2008a; Lemmens m.fl., 2009; Rehbein m.fl., 2010). Det er i dag derfor enighet om at det fins en gruppe dataspillere som har store problemer. Uenigheten går imidlertid på om dette kan karakteriseres som avhengighet eller ikke.

Richard Wood (2008) konkluderer etter en gjennomgang av litteraturen på feltet med at det ikke er riktig å snakke om avhengighet på samme måte som man gjør i forhold til rusavhengighet. Det kan se ut som om mange av ungdommene som skårer høyt på avhengighetsskalaene sliter med sosiale og psykiske vansker. Men Wood argumenter med at atferden til de som skårer høyt på avhengighetsskalaene enten er et resultat av at de ikke klarer å styre tiden sin og sette grenser for spillingen, eller at den intensive spillingen må sees som et symptom på underliggende problemer som de rømmer fra via spilling. Det vil si at dette er ungdom som i utgangspunktet har psykiske vansker og problemer med å tilpasse seg til det sosiale fellesskapet med jevnaldrende, enten på grunn av svake sosiale ferdigheter eller usikkerhet og svakt selvbilde. Ut fra denne tankegangen er dataspillavhengighet et uttrykk for dårlige mestringsstrategier for å håndtere traumatiske hendelser eller for å mestre dagliglivets stress (Gupta & Derevensky, 2001; Wood & Griffiths, 2007).

Griffith (2008b) argumenterer i sitt tilsvaret til Wood (2008) at det ikke er antall timer brukt på dataspilling, men i hvilken grad spillingen går utover andre viktige områder i personens liv og har negative konsekvenser for den som spiller, som definerer avhengighet. Det er derimot vanskelig å vite hva som kan defineres som negative konsekvenser av dataspill. Gjesvik og hans kolleger (2009) konkluderer i sin bok om nettbaserte rollespill at det er bedre

å unngå avhengighetsbegrepet og heller snakke om problemspilling. Uansett er det felles enighet om at enkelte ungdommer kommer i en situasjon hvor de spiller så mye at de isoleres helt fra venner og nedprioriterer skole og utdanning. De ønsker selv og slutte, men klarer det ikke, og oppsøker derfor hjelpeapparatet. Det er derfor ingen tvil om at det finnes problemer som er assosiert med dataspill. I hvilken grad dette skal kalles avhengighet eller ikke er imidlertid ikke avklart. Det som imidlertid er helt klart er at det å være foreldre eller pårørende til disse unge guttene er en svært stor belastning. Utfordringene er imidlertid å vite når det er grunn til bekymring.

Mark Griffiths, som trolig er den enkeltforskeren som har skrevet mest om dataspillingens positive og negative konsekvenser, foreslår at man må stille følgende spørsmål for få innblikk i hvorvidt spillingen har blitt et problem for ungdommer: (1) Spiller ungdommen hver dag? (2) Spiller ungdommen 3–4 timer eller mer hver gang? (3) Blir ungdommen rastløs, irritabel eller ukomfortable om han/hun ikke får spille? (4) Kutter ungdommen ofte ut viktige aktiviteter fordi han/hun ikke klarer å slutte å spille? (5) Isolerer ungdommen seg stadig mer og mer fra samvær med andre ungdommer? (6) Prøver ungdommen selv å kutte ned på spilletiden, men klarer det ikke? Om denne beskrivelsen passer er ungdommen i faresonen. Griffiths (2009) gir videre råd for foreldre om hvordan de skal forholde seg til barnas spilling. For en videre redegjørelse rundt denne problematikken, se Griffiths (2009).

Konklusjoner

- Dataspill er blitt en viktig del av ungdommenes hverdag: 79 prosent spiller dataspill minst én gang i måneden og denne andelen har vært stabil siden 2002. 41 prosent av guttene spiller hver dag, og ti prosent mer enn fire timer hver dag.
- En liten andel av guttene (0,9 prosent) tilfredsstillers kriteriene for dataspillavhengighet
- Storspillerne som gruppe er mindre motivert for skolen, men har ikke dårligere karakterer. De er mindre ute sammen med venner, men like mye hjemme sammen med venner. De har noe mer depressive tanker.

- Guttene som tilfredsstillter kriteriene for dataspillavhengighet er som gruppe i tillegg mer utsatt for mobbing og sliter mer med dårlig selvtillit og har tydeligere mer depressive tanker.
- Det eksisterer per i dag få studier av dataspillavhengighet blant gutter. Det er derfor svært usikkert i hvilken grad denne atferden kan karakteriseres som avhengighet. De eksisterende instrumentene er basert på diagnosekriterier for pengespill blant voksne, og det er høyst usikkert i hvilken grad de kan overføres til unges bruk av dataspill.
- Resultatene i vår studie viser hva som skiller guttene som spiller mye dataspill og guttene med symptomer på dataspillavhengighet fra resten av guttene. Resultatene sier imidlertid ikke i hvilken grad problemene er et resultat av spillingen, eller i hvilken grad disse kjennetegnene heller var til stede før spillingen eskalerte og dermed kan sees på som risikofaktorer for hvem som kommer til å utvikle spilleproblemer. Får å få svar på disse spørsmålene trenger man å følge ungdommene over tid, fra før de begynte å spille. Slike studier finner det per i dag svært få av, og er helt nødvendige før man kan konkludere om eventuelle negative effekter av dataspill.

Summary

Background for the report

This report presents the results of a nationwide Norwegian school-based survey on gambling and gaming among adolescents, conducted in spring 2010. The project was commissioned by the Norwegian Gaming and Foundation Authority.

Today, young people are exposed to gambling and video games in an entirely different way than only ten to fifteen years ago. The rapid development of media and communication technology has led to major changes in how adolescents use different types of games in everyday life, and, in particular, the quality of video games on offer has greatly improved. Moreover, while government regulations in the gambling market have limited access to several forms of gambling in Norway, access to online gambling is increasing. There is also a tendency that the distinction between gambling and video games offered over the Internet has become blurred. Because of these changes in gambling and video games, and how they are used by Norwegian adolescents, new knowledge is needed.

In this report we present updated knowledge about the prevalence of gambling and gaming among Norwegian adolescents. We also examine the prevalence of addiction and other problems that may be associated with such gambling and gaming. Furthermore, we investigate whether certain groups of adolescents gamble and play video games more than others, as well as looking at possible connections between gambling and gaming and other aspects of adolescents' lives.

Data and methodology

The analyses in this report are based on data from a nationwide survey conducted in 89 schools in Norway (the 'Young in Norway 2010 Study'). To cover the age range from 12 to 17 years, students from the last year in elementary school, from all years of secondary school and the first two years in high school were recruited for the study. The participating schools were

chosen in a way that would ensure that the sample was representative of the Norwegian adolescent population. Students at the participating schools were asked to complete a questionnaire during a school lesson. The questionnaire included questions about gambling, gaming and several other aspects of adolescent life. A total of 8,356 students responded to the survey, giving a response rate of 72.7 per cent. A little more than 100 students were excluded from the analyses because they were over the age of 18. Analyses showed that the sample only deviated slightly from the total adolescent population in Norway with regard to socio-demographic factors, thereby indicating that it was a fairly representative sample.

Gambling behavior among adolescents

The survey results showed that 64.3 per cent of adolescents aged 13 to 17 had participated in some form of gambling over the past year. Most common were scratch cards, followed by brick and mortar poker, slot machines played in countries other than Norway, lotteries, and sports betting. Gambling on the Internet was a relatively marginal phenomenon among Norwegian adolescents. Except for scratch cards and bingo/bingo machines, boys were strongly overrepresented among those who had gambled. The proportion of gamblers increased with age for several forms of gambling, whereas the total proportion of gamblers remained relatively stable from age 13 to 17.

These figures indicated that adolescent gamblers participate in a wider variety of gambling types as they get older. Compared with figures from 2002, the proportion of those who had gambled at least once during the past year had declined from 78.5 per cent in 2002 to 64.3 per cent in 2010. In particular, the prevalence of gambling on slot machines had declined. It is reasonable to conclude that this decline was mainly due to the regulation of the Norwegian gambling market in 2007.

When examining symptoms of gambling addiction, the results showed that 1.0 percent of adolescents was categorized as problem gamblers, whereas another 3.5 percent were at risk for developing gambling problems. The proportion of adolescents with gambling problems was significantly lower now than in the study from 2002. The analyses also showed that high-frequency gambling was related to an increased risk of gambling problems

and that a rather small group of adolescents was responsible for a large proportion of the total gambling. Gambling via the Internet was also more common among adolescents who showed signs of gambling problems than young people in general. Furthermore, the gambling behavior of friends and parents was clearly related to adolescents' own gambling habits.

A majority of adolescents reported having seen advertising for gambling in the past month. Moreover, symptoms of gambling addiction were more frequently visible among those who had often seen such advertising (daily or almost daily) than among other adolescents. The results showed that just over a quarter of all adolescents had played poker with dummy money at least once during the past year, and that playing with dummy money was clearly related to gambling with real money.

Gambling, everyday life and risk

We examined how gambling and problematic gambling behavior was related to a number of other factors in adolescents' lives. Concerning family factors, the results showed that high-frequency gambling and gambling problems were related to having parents who to a lesser degree monitor what their children do in their spare time. Likewise, adolescents who gamble frequently or show symptoms of problem gambling argue more frequently with their parents than other adolescents do. In addition, adolescents who reported problematic gambling behavior are more likely to be from an immigrant background and are also more likely to report that their family is in a difficult financial situation.

An examination of school and education factors showed in particular that concentration problems in school and school absenteeism were more common among high-frequency gamblers and those with symptoms of problem gambling. Nevertheless, only a weak correlation was found between gambling, school grades and how often the respondents did not do homework. High-frequency gamblers did not differ substantially from other adolescents with regard to how they spent their spare time, with one exception: boys in high school who frequently gambled were more often active in organized sports than other boys.

In relation to friends, there was little difference found between high-frequency gamblers and other adolescents, with the exception of bullying: both those who gambled frequently and those with symptoms of problem gambling more often reported being bullied. Furthermore, analyses of the adolescents' social life showed that high-frequency gamblers communicated more often with their peers via the Internet than others, while this tendency was less evident among adolescents with gambling problems.

High-frequency and problem gamblers reported more experience with tobacco, alcohol and marijuana than other young people. Furthermore, these respondents were more frequently involved in norm-breaking or criminal behavior, and they also showed signs of reduced impulse control. Depressive symptoms were relatively strongly associated with both gambling frequency and gambling problems. The correlation between low self-esteem and feelings of loneliness and gambling was less clear-cut.

Finally, we conducted analyses in which all variables were included simultaneously (so-called multiple regression analyses). These analyses showed that high-frequent gambling was particularly linked to concentration difficulties in school, alcohol consumption, depressive symptoms and being out more often with friends in the evening. Not least, a significantly high proportion of frequent gamblers were boys. The multiple analyses also showed that problem gambling behavior was related to a low degree of parental monitoring, rarely or never doing homework, concentration problems in school, smoking, and symptoms of depression. Once again, a significantly high proportion of those with problematic gambling behavior were boys.

Gaming behavior among adolescents

More than half of the adolescents in the sample reported having access to video game consoles (such as PlayStation, Xbox or similar) in their own bedroom, while 81 percent had a personal computer in their bedroom. 79 percent reported playing video games (PC games or console games) at least once a month. Even though playing video games at least once a month was most common among boys (96 percent), it was also often done by girls (63 percent). However, boys were clearly over-represented among those who

played video games daily: 41 percent of boys played video games at least once a day, compared to only 6 percent of girls. 15-year-old boys were the group in the sample that played most excessively. When comparing data on video game frequency from 2002 with data from our study from 2010, only minor changes in the proportion of adolescents playing video games were found: the popularity of console games had increased slightly during this period, whereas PC games were being used somewhat less. 5.2 percent of the sample played video games on a daily or almost daily basis for four hours or more on a usual weekday. Such excessive playing was almost exclusively prevalent among boys.

The most popular video games among boys were first-person shooter games, sports games, action or fighting games and minigames on the Internet. For girls, however, the most popular games were minigames on the Internet and on Facebook. Multi-participant role-playing games via the Internet, also called Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), and first-person shooter games were the most popular games among excessive video game players.

A total of 0.9 per cent of the adolescents in the sample met all of the 7 criteria for video game addiction. Moreover, we found a clear gender difference in video game addiction: while 1.5 percent of boys report full symptom burden, only 0.3 per cent of girls report the same number of symptoms. The results further show that time spent on video games strongly correlated with the number of symptoms of addiction. When examining the relationship between different types of video games and addiction, two types of games in particular were played among those with most symptoms of addiction: first-person shooter games and MMORPG. Minigames on the Internet and on Facebook had the lowest correlation with video game addiction.

Video games, everyday life and risk

We examined how video gaming frequency and symptoms of video game addiction were related to a number of other factors in adolescents' lives. Only boys were included in these analyses, since excessive video gaming and video game addiction was relatively rare among girls. When examining

family factors, the results show that both excessive gaming and symptoms of video game addiction were related to low parental monitoring, a higher frequency of conflicts between parents and their adolescents, and difficult financial situations in the gamers' families. Parental education was to a lesser degree related to both excessive gaming and symptoms of gaming addiction.

Boys defined as excessive video game players and boys who showed symptoms of video game addiction reported doing less homework than other boys. Moreover, they reported being more often absent from school and having greater concentration problems in school. However, we found only small differences between the groups in school grades. We also found that excessive video game players more commonly attended vocational programs in high school and were less likely to plan to pursue higher education.

Analyses of boys' spare time suggest that to some extent gaming was related to reduced physical activity: excessive gamers were less frequently involved in organized sports and exercised less on their own than other boys. Likewise, they suffered more frequently from obesity; a result we also found among boys with symptoms of video game addiction. Excessive gamers and boys with symptoms of video game addiction also reported being bullied more often than other boys. However, the analyses showed no clear link between excessive gaming/problem gaming and social peer group isolation. Both those boys with symptoms of addiction and those who played excessively reported communicating somewhat more often with their peers via the Internet than other boys did.

The results also show that video gaming was related to substance use and norm-breaking behaviors. Both excessive gamers and those with high game addiction symptom load were more likely to smoke, had more often been clearly drunk and had more frequently used marijuana in the previous year. Furthermore, excessive gamers reported being more often involved in norm-breaking or criminal behavior. The relationship with norm-breaking behavior was even stronger in those with symptoms of video game addiction. The results also showed that low impulse control was related to gaming frequency and symptoms of gaming addiction. Mental health problems were more prevalent among excessive gamers and those who showed symptoms of addiction compared to other boys, with both depressive symptoms and low

self-esteem being more prevalent in these groups. Moreover, we found a correlation between loneliness and the number of symptoms of video game addiction.

Finally, we conducted analyses where all variables were included simultaneously (so-called multiple regression analyses). These analyses showed that excessive gaming was particularly related to not having plans to pursue higher education, rarely doing homework, school absenteeism, concentration problems in school, increased levels of depressive symptoms and being out less with friends than other boys. Furthermore, the overall analysis showed that symptoms of video game addiction were related to a lower degree of parental monitoring, school absenteeism, concentration problems in school, being bullied, elevated levels of depressive symptoms, low self-esteem and being out less with friends. Moreover, young age was related to an increased risk of having symptoms of video game addiction. Overall, excessive gaming and problematic video gaming seems to be particularly strongly related to educational and school variables.

Gambling and gaming

When examining potential relationships between adolescents' gambling and gaming behavior, the analyses showed that adolescents who frequently gamble also more frequently play video games. Additionally, we found a clear correlation between symptoms of gambling addiction and symptoms of problematic gaming. These correlations may be explained by the notion that gambling and gaming share some common characteristics.

Furthermore, we see that adolescents who report high frequencies of gambling or problematic gambling in many areas are similar to adolescents who report excessive gaming or problem gaming: both groups live more frequently in families with a difficult financial situation, their parents monitor the actions of their children to a lesser degree and we see higher levels of conflict between parents and their adolescent children. Moreover, school absenteeism and concentration problems in school are more prevalent in both groups. With regard to spare time activities, however, the study shows certain differences between gambling and gaming. Excessive video

game players reported exercising less than others, whereas gambling in older adolescents was related to increased participation in organized sport.

Finally, both excessive/problematic gambling and gaming was related to several types of risk behaviors (substance use and norm-breaking behavior) and depressive symptoms. However, we see a tendency that gambling is somewhat more closely related to substance use, whereas video gaming is to a great extent related to mental health problems.

Conclusion

The results from this study are largely consistent with international research and provide updated knowledge on gambling and gaming among adolescents in Norway. This is the first study to provide information on gambling among adolescents in Norway after several regulations in the gambling market have been introduced in recent years. Moreover, the study is one of the few international studies that have examined the extent of video gaming and problematic behaviors related to gaming in a representative sample of adolescents. The results show that excessive use and particularly problematic gambling and gaming are related to a number of negative factors in adolescents' lives. However, it is still unclear whether such factors are the cause or effect of gambling and gaming. Future longitudinal studies following adolescents over several time points would provide more comprehensive data on this issue.

Referanseliste

- Afifi, T. O., Cox, B. J., Martens, P. J., Sareen, J., & Enns, M. W. (2010). Demographic and social variables associated with problem gambling among men and women in Canada. *Psychiatry Research, 178*, 395–400.
- American Psychiatric Association. (1987). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders III-R*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical manual of mental disorders (DSM-IV-TR)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (2002). Effects of alcohol misuse on gambling patterns in youth. *Journal of Studies on Alcohol, 63*, 767–775.
- Beaver, K. M., Hoffman, T., Shields, R. T., Vaughn, M. G., DeLisi, M., & Wright, J. P. (2010). Gender differences in genetic and environmental influences on gambling: Results from a sample of twins from the National Longitudinal Study of Adolescent Health. *Addiction, 105*, 536–542.
- Binde, P. (2009). Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction, 7*, 541–554.
- Bjerkkan, K. Y., Frøyland, L. R., Winsvold, A., & Mossige, S. (2010). "Medievold avler vold" – reell frykt eller moralsk panikk? NOVA-rapport 08/10.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry, 165*, 306–307.
- Catalano, R. F., & Hawkins, J. D. (1996). The social development model: A theory of antisocial behavior. I J. D. Hawkins (Ed.), *Delinquency and crime: Current theories* (pp. 149–197). New York: Cambridge University Press.
- Chambers, R. A., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: A critical period of addiction vulnerability. *American Journal of Psychiatry, 160*, 1041–1052.
- Chiu, J., & Storm, L. (2010). Personality, perceived luck and gambling attitudes as predictors of gambling involvement. *Journal of Gambling Studies, 26*, 205–227.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Videogame addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 7*, 571–581.

- Chou, T.-J., & Ting, C.-C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behaviour*, *6*, 663–675.
- Colder, C. R., & Stice, E. (1998). A longitudinal study of the interactive effects of impulsivity and anger on adolescent problem behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, *27*, 255–274.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*, 575–583.
- Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, *161*, 684–689.
- Cunningham-Williams, R. M., Cottler, L. B., Compton, W. M., & Spitznagel, E. L. (1998). Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders – Results from the St Louis epidemiologic catchment area study. *American Journal of Public Health*, *88*, 1093–1096.
- de Freitas, S., & Griffiths, M. D. (2008). The convergence of gaming practices with other media forms: what potential for learning? A review of the literature. *Learning, Media and Technology*, *33*, 11–20.
- Delfabbro, P., King, D., Lambos, C., & Puglies, S. (2009). Is Video Game playing a risk factor for pathological gambling in Australian Adolescents? *Journal of Gambling Studies*, *25*, 391–405.
- Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2005). Further evidence concerning the prevalence of adolescent gambling in Australia: A study of the ACT. *International Gambling Studies*, *5*, 209–228.
- Delfabbro, P., & Trupp, L. (2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents *Journal of Adolescence*, *26*, 313–330.
- Derevensky, J. (2009). Foreword. I G. Meyer, T. Hayer & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe– Challenges, Prevention, and Intervention* New York: Springer.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling. A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J. *Journal of Gambling Studies*, *16*, 227–251.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004a). Adolescents with gambling problems: A synopsis of current knowledge. *eGambling: The Electronic Journal of Gambling Issues*, *10*. <http://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2004.10.3>.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004b). *Gambling problems in youth: Developmental and applied perspectives*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publisher.

- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addictions*, *5*, 93–101.
- Derevensky, J. L., Pratt, L. M., Hardoon, K. K., & Gupta, R. (2007). Gambling problems and features of attention deficit hyperactivity disorder among children and adolescents. *Journal of Addiction Medicine*, *1*, 165–172.
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The prevention of youth gambling problems. A conceptual model. *Journal of Gambling Studies*, *18*, 97–159.
- Dishion, T. J., French, D. C., & Patterson, G. R. (1995). The development and ecology of antisocial behavior. I D. Cicchetti & D. J. Cohen (Eds.), *Developmental psychopathology* (pp. 421–471). New York: Wiley.
- Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: are they the 'crack-cocaine' of gambling? *Addiction*, *100*, 33–45.
- Duhig, A. M., Maciejewski, P. K., Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2007). Characteristics of adolescent past-year gamblers and non-gamblers in relation to alcohol drinking. *Addictive Behaviors*, *32*, 80–89.
- Dzamarija, M. T. (2008). Hva skal «innvandrerene» hete? Definisjoner og betegnelser i innvandrersstatistikken. *Samfunnsspeilet*, *22* (4), 62–65.
- Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of videogame playing in adolescent life: is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society*, *22*, 309–312.
- Ellenbogen, S., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Gender differences among adolescents with gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies*, *23*, 133–143.
- Endestad, T., Brandtzæg, P. B., Heim, J., Torgersen, L., & Kaare, B. H. (2004). *En digital barndom? En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi*. NOVA-rapport 1/04.
- Feigelman, W., Gorman, B. S., & Lesieur, H. (2006). Examining the relationship between at-risk gambling and suicidality in a national representative sample of young adults. *Suicide and Life Threatening Behavior*, *36*, 396–408.
- Felsher, J., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2003). Parental influence and social modeling of youth lottery participation *Journal of Community and Applied Social Psychology*, *12*, 1–17.
- Franzoi, S. L., & Davis, M. H. (1985). Adolescent self-disclosure and loneliness: Private self-consciousness and parental influences. *Journal of Personality and Social Psychology*, *48*, 768–780.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, *27*, 5–22.

- Gjesvik, K., Fellmann, H., & Fredriksen, A. (2009). *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdner*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Goodman, E., Hinden, B. R., & Khandelwal, S. (2000). Accuracy of teen and parental reports of obesity and body mass index. *Pediatrics*, *106*, 52–58.
- Griffiths, M. (1990). The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, *6*, 193–204.
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling* London: Routledge
- Griffiths, M., & Barnes, G. M. (2008). Internet gambling: An online empirical study among student gamblers *International Journal of Mental Health Addiction*, *6*, 133–143.
- Griffiths, M., & Sutherland, I. (1998). Adolescent gambling and drug use. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, *8*, 423–427.
- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *Cyberpsychology & Behavior*, *12*, 199–202.
- Griffiths, M., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies*, *16*.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, *14*, 53–73.
- Griffiths, M. D. (2008a). Videogame addiction: Fact or fiction? I T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 85–103). Oxford: Blackwell.
- Griffiths, M. D. (2008b). Videogame addiction: Further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *6*, 182–185.
- Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: advice for parents and teachers. *Education and Health*, *27*, 3–6.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming *CyberPsychology and Behaviour*, *7*, 479–489.
- Griffiths, M. D., Davies, M. V. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, *6*, 81–91.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, *10*, 290–292.

- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, *13*, 179–192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (2001). *An examination of the different coping styles of adolescents with gambling problems*. Ministry of Health and Long Term Care.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent gambling behaviour: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling *Journal of Gambling Studies* *14*, 319–343.
- Götestam, K. G., Johansson, A., Wenzel, H. G., & Simonsen, I. E. (2004). Validation of the Lie/Bet screen for pathological gambling on two normal population data sets. *Psychological Reports*, *95*, 1009–1013.
- Hansen, M., & Rossow, I. (2008). Adolescent gambling and problem gambling: Does the total consumption model apply? *Journal of Gambling Studies*, *24*, 135–149.
- Hansen, M., & Rossow, I. (2010). Limited cash flow on slot machines: Effects of prohibition of note acceptors on adolescent gambling behavior. *International Journal of Mental Health Addiction*, *8*, 70–81.
- Hansen, M., & Skjerve, R. (2006). *Game Over – Selvhjelpsbok for spilleavhengige*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. (2001). Social influence involved in children's gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, *17*, 191–215.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. (2002). Child and adolescent gambling behaviour: Current knowledge. *Clinical Child and Psychology and Psychiatry*, *7*, 263–281.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, *18*, 170–179.
- Harter, S. (1988). *Manual for the Self-Perception Profile for Adolescents*. Denver: University of Denver.
- Huang, C. (2010). Internet use and psychological well-being: A meta-Analysis. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, *13*, 241–249.
- Huang, J.-H., & Boyer, R. (2007). Epidemiology of youth gambling problems in Canada: A national prevalence study. *Canadian Journal of Psychiatry*, *52*, 657–665.
- Huang, J. H., Jacobs, D. F., Derevensky, J. L., Gupta, R., & Paskus, T. S. (2007). Gambling and health risk behaviors among US college student-athletes: Findings from a national study. *Journal of Adolescent Health*, *40*, 390–397.

- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563–571.
- Jacobs, D. F. (2000). Juvenile gambling in North-America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119–152.
- Jacobs, D. F. (2004). Youth gambling in North-America: Long term trends and future prospects. I J. D. Derevensky & R. Gupta (Eds.), *Gambling problem in youths: Theoretical and applied perspectives*. New York: Kluwer Academics/Plenum Publishers.
- Jaruratanasirikul, S., Wongwaitawewong, K., & Sangsupawanich, P. (2009). Electronic game play and school performance of adolescents in southern Thailand. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 509–512.
- Johansson, A., & Götestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*, 95, 641–650.
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83–88.
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Englehart, C. (1988). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83–88.
- Kandel, D. B., & Davies, M. (1982). Epidemiology of depressed mood in adolescents: An empirical study. *Archives of General Psychiatry*, 39, 1205–1212.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212–218.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273–277.
- Kultur- og Kirkedepartementet (2005). *Regjeringens handlingsplan mot pengespillproblemer*. Kultur- og Kirkedepartementet.
- Kultur- og Kirkedepartementet (2008). *St. meld. 14: Dataspill*. Kultur- og Kirkedepartementet.
- Kultur- og Kirkedepartementet (2009). *Handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011)*. Kultur- og Kirkedepartementet.

- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., & Vitaro, F. (1999). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 8, 55–68.
- Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 551–555.
- LaRose, R., Lin, C. A., & Eastin, M. S. (2003). Unregulated Internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation? *Media Psychology*, 5, 225–253.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184–1188.
- Lotteritilsynet (2008). *Norske Pengespel 2008*. Nedlastbar på <http://www.lottstift.no/dav/a07356d3ec.pdf>.
- Lotteritilsynet (2010). *Hjelpelinjen for spilleavhengige – Samlestatistikk 2009*. Nedlastbar på <http://www.hjelpelinjen.no/filer/tekstbilder/Hjelpelinje-statistikk%202009%20-%20mars%202010.pdf>.
- Lund, I. (2008). The population mean and the proportion of frequent gamblers: Is the theory of total consumption valid for gambling? *Journal of Gambling Studies*, 24, 247–256.
- Lund, I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned: A natural experiment. *Journal of Gambling Studies*, 25, 215–225.
- Lynch, W. J., Maciejewski, P. K., & Potenza, M. N. (2004). Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Archives of General Psychiatry*, 61, 1116–1122.
- Magoon, M. E., Gupta, R., & Derevensky, J. (2005). Juvenile delinquency and adolescent gambling: Implications for the juvenile justice system. *Criminal Justice and Behavior*, 32, 690–713.
- Magoon, M. E., & Ingersoll, M. I. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22, 1–22.
- Markussen, E., Sandberg, N., Lødding, B., & Frøseth, M. W. (2008). *Bortvalg og kompetanse: gjennomføring, bortvalg og kompetanseoppnåelse i videregående opplæring blant 9749 ungdommer som gikk ut av grunnskolen på Østlandet våren 2002 : hovedfunn, konklusjoner og implikasjoner fem år etter* (Vol. 13/2008). Oslo: NIFU STEP.

- Matthews, N., Farnsworth, B., & Griffiths, M. D. (2009). A pilot study of problem gambling among student online gamblers: Mood states as predictors of problematic behavior. *Cyberpsychology & Behavior, 12*, 741–745.
- Medietilsynet (2010). *Barn og digitale medier 2010. Fakta om barn og unges bruk og opplevelse av digitale medier*. Medietilsynet Trygg Bruk.
- Messerlian, C., Derevensky, J., & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International, 20*, 69–79.
- Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scandinavian Journal of Psychology, 50*, 55–64.
- Monaghan, S. M., & Derevensky, J. (2008). An appraisal of the impact of the depiction of gambling in society on youth. *International Journal of Mental Health Addiction, 6*, 537–550.
- Nadim, M., & Nielsen, R. A. (2009). *Barnefattigdom i Norge: sammendrag* (Vol. 2009:45). Oslo: Forskningsstiftelsen FAFO.
- O'Connor, J., & Dickerson, M. (2003). Definition and measurement of chasing in off-course betting and gaming machine play. *Journal of Gambling Studies, 19*, 359–386.
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., & Derevensky, J. L. (2010). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <http://www.springerlink.com/content/u46347182405k187/>.
- Olason, D. T., Skarphedinsson, G. A., Jonsdottir, J. E., Mikaelsson, M., & Gretarsson, S. J. (2006). Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13–15 year old adolescents in Reykjavik: An examination of correlates of problem gambling and different accesability to electronic gambling machines in Iceland. *Journal of Gambling Issues, 18*, 35–55.
- Orford, J. (2005). Disabling the public interest: gambling strategies and policies for Britain. *Addiction, 100*, 1219–1225.
- Pedhazur, E. J., & Schmelkin, L. P. (1991). *Measurement, design, and analysis. An integrated approach*. London: Lawrence Erlbaum.
- Petry, N. M., & Tawfik, Z. (2001). Comparison of problem gambling and non-problem gambling youths seeking treatment for marihuana abuse. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psyciatry, 40*, 1324–1331.
- Poulin, C. (2000). Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada. *Journal of Gambling Studies, 16*, 53–78.

- Poulin, C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, 18, 67–93.
- Powell, J., Hardoon, K., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (1999). Gambling and risk-taking behavior among university students. *Substance Use & Misuse*, 34, 1167–1184.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling – A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009–1061.
- Rehbein, F., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mossle, T. (2010). Prevalence of risk factors of video game dependence in adolescence: Results of a German nationwide survey *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking* 13, 269–277.
- Rossow, I., & Bø, A. K. (2003). *Metoderapport for datainnsamling til Ung i Norge 2002*. NOVA.
- Rossow, I., & Hansen, M. (2003). *Underholdning med bismak – ungdom, og pengespill*. NOVA-rapport 1/03.
- Rossow, I., & Molde, H. (2006). Chasing the criteria: Comparing SOGS-RA and the Lie/Bet screen to assess prevalence of problem gambling and "at-risk" gambling among adolescents. *Journal of Gambling Issues* 18, 57–71.
- Russel, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and Discriminant Validity Evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 472–480.
- Salguero, R. A., & Moran, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601–1606.
- Schissel, B. (2001). Betting against youth. The effects of socioeconomic marginality on gambling among young people. *Youth & Society*, 32, 473–491.
- Selnow, G. (1987). Playing videogames: the electronic friend. *Journal of Communication*, 34, 148–156.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: Misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153–158.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Houghton Mifflin.
- Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Canadian Journal of Public Health-Revue Canadienne De Sante Publique*, 92, 168–172.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369–1376.

- Shaver, P. R., & Brennan, K. A. (1991). Measures of depression and loneliness. I J. P. Robinson, P. R. Shaver & L. S. Wrightsman (Eds.), *Measures of Personality and Social Psychological Attitudes*. San Diego: Academic Press.
- Shead, N. W., Hodgins, D. C., & Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8, 167–178.
- Skokauskas, N., & Satkeviciute, R. (2007). Adolescent pathological gambling in Kaunas, Lithuania. *Nordic Journal of Psychiatry*, 61, 86–91.
- Skoric, M., Lay Ching Teo, L., & Lijie Neo, L. (2009). Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 567–572.
- Splevins, K., Mireskandari, S., Clayton, K., & Blaszczyński, A. (2010). Prevalence of Adolescent Problem Gambling, Related Harms and Help-Seeking Behaviours Among an Australian Population. *Journal of Gambling Studies*, 26(2); 189–204
- Ste-Marie, C., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance use. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 15, 55–74.
- Stinchfield, R. (2000). Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students. *Journal of Gambling Studies*, 16, 153–173.
- Storvoll, E. E. (2004). *Antisocial atferd i ungdomstiden. En studie av kjønnsforskjeller i faktorstruktur, risikofaktorer, tilleggsproblemer og utvikling over alder*. NOVA-rapport 5/04.
- Strand, B. H., Dalgard, O. S., Tambs, K., & Rognerud, M. (2003). Measuring the mental health status of the Norwegian population: A comparison of the instruments SCL-25, SCL-10, SCL-5 and MHI-5 (SF-36). *Nordic Journal of Psychiatry*, 57, 113–118.
- Subramanyan, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *Children and Computer Technology*, 10, 123–144.
- Tambs, K., & Moum, T. (1993). How well can a few questionnaire items indicate anxiety and depression? *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 87, 364–367.
- Torgersen, L. (2004). *Ungdoms digitale hverdag. Bruk av PC, internett, tv-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole*. NOVA-rapport 8/04.
- Trygvesson, K. (2010). Internet poker – prevalence and problems in Sweden 2006. *Nordic Studies in Alcohol and Drugs*, 26, 503–519.
- Utdanningsdirektoratet (2009). *Tall og analyse av grunnsopplæringen i Norge*. Utdanningsdirektoratet.

- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: Relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors, 18*, 398–401.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction, 94*, 565–575.
- Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C., & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors, 12*, 185–194.
- Vitaro, F., Ladouceur, R., & Bujold, A. (1996). Predictive and concurrent correlates of gambling in early adolescent boys. *Journal of Early Adolescence, 16*, 211–228.
- Volberg, R. A. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers – Implications for public health. *American Journal of Public Health, 84*, 237–241.
- Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Olason, D. T., & Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medicine and Health, 22*, 3–38.
- Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell, & Parker. (2001). Alcohol and gambling pathology among U.S. adults: prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol, 62*, 706–712.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. C. O., & Hoffman, J. H. (2008). The prevalence of problem gambling among US Adolescents and young adults: Results from a national survey. *Journal of Gambling Studies, 24*, 119–133.
- Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., Tidwell, M. C., & Hoffman, J. H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies, 20*, 405–423.
- Wichstrøm, L. (1995). Harter's Self-Perception Profile for Adolescents: Reliability, validity, and evaluation of the question format. *Journal of Personality Assessment, 65*, 100–116.
- Wichstrøm, L. (1999). The emergence of gender difference in depressed mood during adolescence: The role of intensified gender socialization. *Developmental Psychology, 35*, 232–245.
- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., & Meyers, A. W. (2010). Outcome expectancies and gambling behavior among urban adolescents. *Psychology of Addictive Behaviors, 24*, 75–88.
- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Murray, D. M. (2007). Environmental correlates of gambling behavior in urban adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology, 35*, 179–190.

- Williams, R. J., & Wood, R. T. (2004). The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers: Examining the issue in a Canadian context. *Analysis Social Issues and Public Policy* 4, 33–45.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63–84.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of Gambling Studies*, 11, 165–183.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Problem gambling on the internet: implications for internet gambling policy in North America. *New Media & Society*, 9, 520–542.
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples. *International Journal of Mental Health Addiction* 6, 169–178.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy-Theory Research and Practice*, 80, 107-125.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 38–44.
- Wood, R. T. A., Gupta, R., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14, 77–100.
- World Health Organization. (1993). *The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders*. Geneva: World Health Organization.
- Wynne, H. J., Smith, G. J., & Jacobs, D. F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta: final report*. Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (AADAC).
<https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/41351/1/ahl.pdf>
- Zimmerman, M. A., Meeland, T., & Krug, S. E. (1985). Measurement and structure of pathological gambling behavior. *Journal of Personality Assessment*, 49, 76–81.
- Zuckerman, M. (2005). Faites vos jeux anouveau: Still another look at sensation seeking and pathological gambling. *Personality and Individual Differences*, 39, 361–365.
- Øren, A., & Leistad, L. (2010). *Endringer i den norske befolkningens pengespillvaner og påvirkning av spilleautomatforbudet*. SINTEF Rapport nr. A 16020.

Tabell- og figurlister

Tabeller:

Tabell 2.1: Antall skoler som deltok i undersøkelsen.....	31
Tabell 3.1: Andel som har spilt ulike pengespill siste år.	50
Tabell 3.2: Andel som har spilt ulike pengespill i 2010 sammenlignet med 2002.....	53
Tabell 3.3: Andel som har spilt ulike pengespill minst én gang det siste året etter kjønn.....	55
Tabell 3.4: Andel som har spilt ulike pengespill det siste året etter alder.....	57
Tabell 3.5: Spillmengde basert på samlemålet for antall ganger ungdommene har spilt siste år etter kjønn.	60
Tabell 3.6: Andel som har spilt ulike spill blant storspillerne og resten av utvalget.	61
Tabell 3.7: Det høyeste beløpet ungdom har satset på en dag etter kjønn.	63
Tabell 3.8: Andel som har spilt ulike pengespill siste år blant problemspillerne sammenlignet med resten av utvalget.....	76
Tabell 3.9: Spillefrekvens blant familie/venner.	77
Tabell 3.10: Andel som har familie/venner som har spilt minst ukentlig etter egen pengespillfrekvens.	78
Tabell 3.11: Andel som har sett reklame for ulike spill den siste måneden (de siste 30 dager).....	81
Tabell 3.12: Andel som har sett reklame for pengespill daglig eller nesten daglig etter pengespillfrekvens.	82
Tabell 3.13: Spilling med dummypenger siste 12 måneder.	84
Tabell 3.14: Andel i de ulike pengespillfrekvensgruppene som også har spilt med dummypenger ukentlig eller oftere.....	85
Tabell 4.1: Foreldres utdanning, familieøkonomi, lav grad av foreldrekontroll og krangling i familien etter spillefrekvens.	90
Tabell 4.2: Andel uten planer om høyere utdanning og andel i yrkesfaglige studieprogram etter spillefrekvens og kjønn.	94
Tabell 4.3: Skoleprestasjoner, lekser, skulking og konsentrasjonsvansker etter spillefrekvens og kjønn.....	95
Tabell 4.4: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant elever i ungdomsskolen og elever i videregående skole.....	99
Tabell 4.5: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant storspillere sammenlignet med resten utvalget (kun gutter) etter skolenivå.	100
Tabell 4.6: Medlemskap i idrettslag etter pengespillfrekvens og skolenivå.....	101
Tabell 4.7: Medlemskap i idrettslag blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå.	102
Tabell 4.8: Vennsapsrelasjoner og mobbing etter kjønn og spillefrekvens.	103
Tabell 4.9: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via internett etter spillefrekvens.	104
Tabell 4.10: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg tydelig beruset siste år, drikker alkohol ukentlig eller oftere eller har brukt hasj/marihuana etter skolenivå og spillefrekvens.	109
Tabell 4.11: Andel som har deltatt i ulike normbrytende/kriminelle handlinger siste år etter kjønn.....	112
Tabell 4.12: Andel i desentilen med høyest nivå av normbrudd/kriminelle handlinger etter pengespillfrekvens, skolenivå og kjønn.....	112
Tabell 4.13: Andel i desentilen av de mest impulsive etter pengespillfrekvens og kjønn.....	115

Tabell 4.14: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse etter spillefrekvens og kjønn.	116
Tabell 4.15: Logistisk regresjonsanalyse med det å være storspiller eller ikke som avhengig variabel.120	
Tabell 4.16: Logistisk regresjonsanalyse med problemspilling som avhengig variabel.....	121
Tabell 5.1: Andel som spiller TV- og PC-spill etter kjønn.	123
Tabell 5.2: Spillefrekvens for ulike typer spill i løpet av siste måned.....	130
Tabell 5.3: Spilltype spilt siste måned etter kjønn. og differanse.....	131
Tabell 5.4: Spilltype spilt siste måned etter alder.....	132
Tabell 5.5: Bruk av penger siste år på utstyr til dataspill.....	133
Tabell 5.6: Spilltype spilt 20 dager eller mer siste måned blant storspillere og resten av utvalget (analysene inkluderer kun gutter).	137
Tabell 5.7: Omfang av symptomer på dataspillavhengighet (Lemmens) de siste 6 månedene.....	139
Tabell 5.8: Andel med symptomer på dataspillavhengighet etter kjønn.....	140
Tabell 5.9: Symptomer på dataspillavhengighet etter kjønn.....	141
Tabell 5.10: Andel storspillere som har 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 og 7 symptomer på dataspillavhengighet blant gutter, jenter og i totalutvalget.	143
Tabell 5.11: Andel gutter som spiller ulike spill etter symptomer på dataspillavhengighet.	144
Tabell 6.1: Foreldrebakgrunn, lav grad av foreldrekontroll og høyt konfliktnivå i familien blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget.	151
Tabell 6.2: Utdanningsambisjoner, valg av studieprogram og svake karakterer blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget.	154
Tabell 6.3: Lekser, skulking og konsentrasjonsvansker blant storspillende gutter sammenlignet med resten av guttene i utvalget.	155
Tabell 6.4: Fritidsaktiviteter siste uke (minst to ganger) blant storspillerne og resten av utvalget.....	159
Tabell 6.5: Andel som ikke trener og andelen overvektige blant storspillerne og resten av utvalget.	160
Tabell 6.6: Andel som mangler faste vennsrelasjoner og andel som mobbes ukentlig blant storspillerne og resten av utvalget.....	162
Tabell 6.7: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via Internett blant storspillerne og de øvrige guttene.	163
Tabell 6.8: Andel blant storspillere som oppgir at folk de treffer over nettet ofte eller alltid er venner de fysisk treffer jevnlig, bekjente de kun treffer over nettet eller ukjente de har kommet i kontakt med via nettet sammenlignet med resten av guttene i utvalget.	164
Tabell 6.9: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg beruset, drikker minst ukentlig, prøvd hasj/marihuana siste år blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene.	168
Tabell 6.10: Andel som oppgir høy deltakelse i normbrytende/kriminelle handlinger siste år blant storspillerne sammenlignet med de øvrige guttene.	171
Tabell 6.11: Andel gutter med lav impuls kontroll blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene.	173
Tabell 6.12: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet, og lav selvfølelse blant storspillerne sammenlignet med resten av guttene.	174
Tabell 6.13: Logistisk regresjonsanalyse med det å være storspiller eller ikke som avhengig variabel.178	
Tabell 6.14: Lineær regresjonsanalyse med antall symptomer for dataspillavhengighet som avhengig variabel.....	179
Tabell 8.1: Kjennetegn ved ungdommer som spiller mye pengespill, og som har symptomer på pengespillavhengighet.	192
Tabell 8.2: Oversikt over kjennetegn ved gutter som spiller mye dataspill, og som har symptomer på dataspillavhengighet.	201

Figurer:

Figur 3.1: Andel som har spilt 0, 1, 2, 3, 4, 5 og 6 eller flere typer pengespill etter kjønn.....	56
Figur 3.2: Andel som har spilt minst ett pengespill siste år etter alder og kjønn.....	58
Figur 3.3: Beregnet antall ganger ungdom har spilt ulike pengespill siste år. Gjennomsnitt.....	59
Figur 3.4: Andel som har debutert med pengespill ved ulike alderstrinn blant 17-åringene etter kjønn.....	62
Figur 3.5: Andel som hadde debutert med pengespill da de var 12 år eller yngre etter spillefrekvens...	63
Figur 3.6: Andel som har spilt for 100 kroner eller mer på én dag etter kjønn og alder.....	64
Figur 3.7: Andel som har spilt for ulike beløp sist gang de spilte pengespill etter kjønn.....	65
Figur 3.8: Gjennomsnittsbetøp brukt på pengespill sist gang etter alder og kjønn.....	66
Figur 3.9: Andel risikospillere (2-3) og problemspillere (4+) (SOGS-RA) etter kjønn.....	68
Figur 3.10: Andel risikospillere (2-3) og problemspillere (4+) (SOGS-RA) etter alder.....	69
Figur 3.11: Andel med spilleproblemer målt med The Lie/Bet Questionnaire og chasing etter kjønn. ..	70
Figur 3.12: Sammenligning av omfanget av spilleproblemer i 2002 og 2010 (The Lie/Bet Questionnaire + chasing) (13- til 17-åringene).....	71
Figur 3.13: Andel med spilleproblemer målt med The Lie/Bet Questionnaire og chasing blant de uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	73
Figur 3.14: Spillefrekvens for de uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere. Gjennomsnittstall (skala 0-365).....	74
Figur 3.15: Spillefrekvens siste år i forhold til The Lie/Bet Questionnaire og «chasing». Gjennomsnittstall (skala 0-365).....	75
Figur 3.16: Andel med foreldre, søsken, annen familie og venner som spiller pengespill minst ukentlig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	79
Figur 3.17: Andel som spiller pengespill med venner, alene eller sammen med foreldre/annen familie etter kjønn.....	80
Figur 3.18: Andel som har sett reklame for ulike pengespill daglig eller nesten daglig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	83
Figur 3.19: Andel som spiller poker, spilleautomater eller kasinospill med dummypenger minst ukentlig blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	86
Figur 4.1: Foreldres utdanning, familieøkonomi, lav grad av foreldrekontroll og krangling i familien blant ungdom uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	91
Figur 4.2: Andel uten planer om høyere utdanning og andel i yrkesfaglige studieprogram blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	96
Figur 4.3: Skoleprestasjoner, lekser, skulking og konsentrasjonsvansker blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	97
Figur 4.4: Vennskspsrelasjoner og mobbing blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	105
Figur 4.5: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i ulike sosiale aktiviteter via internett blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.....	107
Figur 4.6: Andel som røyker jevnlig, har drukket seg tydelig beruset siste år, drikker alkohol ukentlig eller oftere eller har brukt hasj/marihuana blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå.....	110
Figur 4.7: Andel i desentilen med høyest nivå av normbrudd/kriminelle handlinger blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter skolenivå og kjønn.....	113
Figur 4.8: Andel i desentilen av de mest impulsive blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere (SOGS-RA).....	115
Figur 4.9: Andel med et relativt høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse blant unge uten spilleproblemer, risikospillere og problemspillere etter kjønn.....	118

Figur 5.1: Andel som spiller dataspill daglig eller nesten daglig etter kjønn og alder.	124
Figur 5.2: Dataspillfrekvens i 2010 sammenliknet med tall fra 2002 (13 til 17 år).	125
Figur 5.3: Timer vanligvis brukt på dataspill når det spilles en hverdag utenom skolen etter kjønn	126
Figur 5.4: Tidsbruk på dataspill (TV- eller PC-spill) i løpet av helgen etter kjønn.	127
Figur 5.5: Bruk av penger siste år på klær, møbler o.l til dataspill etter kjønn og alder.	134
Figur 5.6: Bruk av penger på våpen, avatarer o.l. til dataspill etter kjønn og alder.	134
Figur 5.7: Andel som daglig eller nesten daglig spiller TV- eller PC-spill mer enn 4 timer etter alder og kjønn.	136
Figur 5.8: Andel som ulike medium på rommet etter kjønn.	145
Figur 5.9: Andel som har ulike medium på rommet blant storspillere sammenlignet med resten av utvalget.	146
Figur 5.10: Andel som har ulike medium på rommet ut fra symptomer på dataspillavhengighet.....	147
Figur 6.1: Foreldres utdanning og familieøkonomi etter antall symptomer på dataspillavhengighet	152
Figur 6.2: Lav grad av foreldrekontroll og høyt konfliktnivå i familien etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	153
Figur 6.3: Utdanningsambisjoner, valg av studieprogram og svake karakterer etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	156
Figur 6.4: Andel som gjør lite lekser, har mye konsentrasjonsvansker og skulker etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	157
Figur 6.5: Andel som ikke trener og andel overvektige etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	161
Figur 6.6: Andel som mangler faste vennskapsrelasjoner og andel som mobbes minst ukentlig etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	165
Figur 6.7: Andel som daglig eller nesten daglig deltar i sosiale aktiviteter via Internett etter symptomer på dataspillavhengighet.	166
Figur 6.8: Andel som oppgir at folk de treffer over nettet ofte eller alltid er venner de fysisk treffer jevnlig, bekjente de kun treffer over nettet eller ukjente de har kommet i kontakt med via nettet etter symptomer på dataspillavhengighet.	167
Figur 6.9: Andel som røyker jevnlig, drikker alkohol minst ukentlig, har drukket seg tydelig beruset og har røyket hasj/marihuana siste år etter symptomer på dataspillavhengighet.	169
Figur 6.10: Andel som oppgir relativt høy deltakelse i normbrytende/kriminelle handlinger siste år etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	172
Figur 6.11: Andel gutter blant desentilen av de mest impulsive etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	173
Figur 6.12: Andel med høyt nivå av depressive symptomer, ensomhet og lav selvfølelse etter antall symptomer på dataspillavhengighet.	175
Figur 7.1: Andelen storspillere av dataspill etter pengespillfrekvens.	180
Figur 7.2: Omfang av symptomer fra Lemmens' skala for dataspillavhengighet etter pengespillfrekvens.	181
Figur 6.3: Andel av respondentene som er storspillere av dataspill ut fra symptomer på pengespillavhengighet (SOGS-RA).....	182
Figur 7.4: Andel med symptomer på dataspillavhengighet (Lemmens) ut fra symptomer på pengespillavhengighet (SOGS-RA).....	183

Vedlegg 1:
Spørreskjema som ble brukt i videregående skole



Ung i Norge 2010 – Databruk, pengespill og ungdoms hverdag

Videregående skole

Skole- og klassekode:

Spørsmål om du vil være med å svare på et nytt spørreskjema om to år

Vi ønsker å finne ut mer om hvordan ungdom bruker pengespill og dataspill og hva som kan være konsekvensene av slik spilling. Vi ønsker derfor å kontakte deg igjen om omtrent to år for å spørre deg om du kan fylle ut et nytt spørreskjema, som ligner på skjemaet som vi ber deg om å fylle ut nå.

Sett ett kryss

Gir du din tillatelse til at
forskningsinstituttet NOVA kan ta kontakt
med deg om to år for å be deg om å fylle
ut et nytt spørreskjema?

JA

Jeg gir dere tillatelse til å
kontakte meg igjen

NEI

Jeg gir dere ikke tillatelse til å
kontakte meg igjen

Noen spørsmål om deg selv

Er du gutt eller jente?

Gutt

Jente

Hvor gammel er du?

15 år

16 år

17 år

18 år

19 år

20 år

21 år eller eldre

Hvilket klassetrinn går du på?

Videregående trinn 1 (VG 1)

Videregående trinn 2 (VG 2)

Hvilket utdanningsprogram går du på?

- Studiespesialisering (allmennfag)
- Idrettsfag
- Musikk, dans og drama
- Bygg- og anleggsteknikk
- Design og håndverk
- Elektrofag
- Helse- og sosialfag
- Medier og kommunikasjon
- Naturbruk
- Restaurant- og matfag
- Service og samferdsel
- Teknikk og industriell produksjon

Er du født i Norge?

- Ja
- Nei, jeg flyttet til Norge **før** jeg var 7 år
- Nei, jeg flyttet til Norge **etter** at jeg var blitt 7 år

Er din mor født i Norge?

- Ja
- Nei, annet land, nemlig

Er din far født i Norge?

- Ja
- Nei, annet land, nemlig

Hvem bor du sammen med nå?

Sett ett kryss

- Mor og far
- Bare mor
- Bare far
- Mor og hennes samboer eller ektefelle
- Far og hans samboer eller ektefelle
- Omtrent like mye hos mor og far
- Fosterforeldre
- Ingen (bor alene, for eksempel på hybel)
- Sammen med samboeren min
- Bofellesskap
- På internat
- Annet

Hvor mange ganger har familien din flyttet så langt at du måtte bytte skole?

- Ingen ganger
- 1 gang
- 2 ganger
- 3 ganger
- 4 ganger eller mer

Når du er sammen med venner/kamerater, er du da som oftest sammen med:

Sett **ett** kryss

- En eller to faste
 En eller to faste som ofte er med i en gjeng av ungdommer
 En gjeng som holder sammen
 Nokså tilfeldig hvem jeg treffer på
 Er ikke så ofte sammen med jevnaldrende
 Annet

Her kommer det noen spørsmål om reklame for pengespill

Har du i den **siste måneden** (de siste 30 dager) **sett reklame** for følgende pengespill?

	Hver dag eller nesten hver dag	Flere ganger i uken	En eller flere ganger i måneden	Aldri siste måneden
Skrapelodd (for eksempel Flaxlodd)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lotto, tipping	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hesteveddeløp (for eksempel V75, V65, Lyntoto fra Norsk Rikstoto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oddsspill (der man for eksempel satser penger på kamper)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kasinospill (for eksempel blackjack, roulette)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilleautomater på Internett (for eksempel Norgesautomaten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her kommer det noen spørsmål om Internettspill hvor man kan spille pengespill med lekepenger/dummypenger

Tenk tilbake på det **siste året** (siste 12 månedene) – omtrent hvor **mange ganger** har du spilt følgende Internettspill med lekepenger/dummypenger?

	Daglig eller nesten daglig	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
Poker via Internett med lekepenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilleautomater via Internett med lekepenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kasinospill via Internett med lekepenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her kommer det noen spørsmål om pengespill hvor man kan satse ordentlige penger

Omtrent hvor **mange ganger** har du spilt (satset penger på) følgende pengespill det **siste året** (siste 12 måneder)?

	Daglig eller nesten daglig	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
Skrapelodd (for eksempel Flaxlodd)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lotto, Keno, Extra, Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hesteveddeløp (for eksempel V75, V65, Lyntoto fra Norsk Rikstoto)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odds eller tippespill via kommisjonær/i butikk (Norsk Tipping)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oddsspill via Internett (for eksempel Ladbrokes, Betsson, Unibet)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poker (bordpoker med penger, ikke via Internett)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poker via Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kasinospill via Internett (for eksempel blackjack, roulette)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilleautomater i kiosker og lignende (Multix fra Norsk Tipping)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilleautomater i utlandet (for eksempel danskebåten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilleautomater via Internett (for eksempel Norgesautomaten)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo/bingoautomater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bingo via Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre pengespill...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvilke: _____

Hvor ofte tror du at følgende personer har spilt pengespill det siste året (siste 12 månedene)?

	Daglig eller nesten daglig	Flere ganger i uken	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
En eller begge foreldre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søsken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre slektninger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Venner / kamerater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Omtrent hvor mye penger er **det meste** du har satset i pengespill på **en dag**?

- Mer enn 1000 kroner
 500 - 1000 kroner
 100 - 500 kroner
 20 - 100 kroner
 Mindre enn 20 kroner
 Har aldri satset penger

Hvis du har spilt noen form for pengespill, hvor **mye penger** brukte du **sist** gang du spilte?

kroner

Hvor gammel var du **første gang** du spilte (satset penger på) en eller annen form for pengespill (med pengepremie)?

Sett **ett** kryss

- 10 år eller yngre
 11 år
 12 år
 13 år
 14 år
 15 år
 16 år
 17 år
 18 år eller eldre
 Jeg har aldri spilt

Om du spiller om penger på ulike former for spill, gjør du dette...

Sett **ett** kryss for hver linje

	Ja	Nei	Har ikke spilt
... sammen med venner?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... alene?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... sammen med foreldre eller annen familie?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

- Ja
 Nei

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

- Ja
 Nei

Omtrent hvor ofte prøver du å vinne tilbake penger du har tapt på pengespill?

- Hver gang jeg har tapt
 De fleste gangene jeg har tapt
 Noen ganger
 Aldri

Sett **ett** kryss

Om du ikke har spilt pengespill det siste året, hopp til neste side

Har du i løpet av **det siste året** (siste 12 måneder)...

Sett **ett** kryss for hver linje

Ja Nei

Sagt at du har vunnet penger når du i virkeligheten har tapt?

Opplevd at spillingen har medført krangel hjemme eller problemer på skolen?

Spilt mer enn du hadde tenkt?

Blitt kritisert for spillingen din eller fått høre at du har et spilleproblem?

Hatt dårlige følelser i forhold til hvor mye penger du har brukt eller hva som skjer når du spiller?

Ønsket at du kunne slutte å spille, men tenkt at du ikke ville klare det?

Gjemt spillekuponger, penger eller tegn på at du spiller for familie og venner?

Lånt penger til spill som du ikke har klart å betale tilbake?

Skulket skolen på grunn av spilling?

Lånt penger eller stjålet noe for å dekke spillegjeld?

Kranglet med familien om penger til spill?

Her er noen spørsmål om hva ungdom tenker om foreldrene sine. Hvis foreldrene dine er veldig forskjellige eller du ser den ene mye mer enn den andre, tenk på den av foreldrene dine som du er mest sammen med.

Nedenfor er det beskrevet ulike måter ungdommer kan ha opplevd foreldrene sine på i oppveksten. Kryss av for hva som stemmer for deg

	Stemmer svært godt	Stemmer ganske godt	Stemmer ganske dårlig	Stemmer svært dårlig
De har likt at jeg har tatt mine egne beslutninger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De har forsøkt å kontrollere alt jeg har gjort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De har vært overbeskyttende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De har ikke snakket noe særlig med meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De har forstått mine problemer og bekymringer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De har ikke hjulpet meg så mye som jeg har trengt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg?	Stemmer helt	Stemmer ganske godt	Stemmer omtrent	Stemmer ganske dårlig	Stemmer ikke i det hele tatt
Foreldrene mine pleier å vite hvor jeg er og hva jeg gjør i fritida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Foreldrene mine vet ganske godt hvem jeg er sammen med i fritida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det er ofte krangling mellom de voksne i min familie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte krangler du med foreldrene dine?

- Hver dag
- Flere ganger i uken
- En til fire ganger i måneden
- Sjeldnere
- Aldri

Her kommer det noen spørsmål om skole og utdanning

Hvor mange timer bruker du gjennomsnittlig **per dag** på lekser?

- Gjør aldri eller nesten aldri lekser
- Mindre enn ½ time
- ½ – 1 time
- 1 – 2 timer
- 2 – 3 timer
- 3 – 4 timer
- Mer enn 4 timer

Har du i løpet av dette skoleåret ...	Hver dag eller nesten hver dag	Noen ganger i uka	En gang i uka	Sjeldnere	Aldri
Drømt deg bort og tenkt på andre ting i timene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ikke gjort leksene dine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatt så store problemer med å konsentrere deg at du ikke klarte å følge med på undervisningen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sovnet i timen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blitt frosset ut, plaget eller ertet av medelever på skolen eller på skoleveien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kommet for sent på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nedenfor er det noen påstander om hvordan det er å gå på skolen, og hvordan skolen burde være.

Sett ett kryss på hver linje på det som passer best for deg.

	Helt enig	Litt enig	Litt uenig	Helt uenig
Det er kjedelig på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Å få gode karakterer er viktig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lærerne burde være strengere mot elever som bråker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det er for mye teori og for lite praktisk opplæring i skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg trives på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skolen kommer godt med uansett hva jeg skal drive med senere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vi lærer mye spennende på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg gruer meg ofte til å gå på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lærerne våre er flinke til å undervise	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elevene har ingen innflytelse på viktige avgjørelser i skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Det er alt for mye bråk og uro i timene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg tror jeg kommer til å få store problemer med å skaffe meg arbeid selv om jeg tar utdanning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Omtrent hvor mange ganger har du skulket skolen en hel dag i løpet av det **siste året** (siste 12 måneder)?

- Ingen ganger
- 1 gang
- 2-4 ganger
- 5-10 ganger
- 11-20 ganger
- Mer enn 20 ganger

Hvilke karakterer fikk du i følgende fag ved siste karakteroppgjør?

	0	1	2	3	4	5	6
Norsk skriftlig (hovedmål)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matematikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engelsk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor **lang** utdanning tror du at du kommer til å ta?

Sett **ett** kryss

- Utdanning på universitet eller høyskole
- Allmennfaglig utdanning på videregående skole
- Yrkesfaglig utdanning på videregående skole
- Annet
- Vet ikke

Hvis du hadde fått deg en jobb nå, ville du heller jobbe enn å gå på skolen?

- Ja
- Nei

Nedenfor er noen spørsmål om hvordan du synes du selv er. Kryss av for det som passer best på deg.

	Stemmer svært godt	Stemmer nokså godt	Stemmer nokså dårlig	Stemmer svært dårlig
Jeg synes det er ganske vanskelig å få venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er ikke fornøyd med utseendet mitt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er ofte skuffet over meg selv	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg har mange venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg ønsker at kroppen min var annerledes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg liker <u>ikke</u> den måten jeg lever livet mitt på	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre ungdommer har vanskelig for å like meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg ønsker at jeg så annerledes ut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er stort sett fornøyd med meg selv	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er populær blant jevnaldrende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg synes jeg ser bra ut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg liker meg selv slik jeg er	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg føler at jevnaldrende godtar meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg liker utseendet mitt veldig godt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er svært fornøyd med hvordan jeg er	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her er noen spørsmål om bruk av PC, dataspill, og mobiltelefon

Har du noe av dette **på rommet ditt?**

	Ja	Nei
TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV-spill (PlayStation, Xbox eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilgang til Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor mange tekstmeldinger sendte du i går?	Har ikke mobiltelefon	Ingen	1-5 meldinger	6-10 meldinger	11-20 meldinger	21-30 meldinger	Mer enn 30
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte bruker du PC utenom skolen?	Aldri eller nesten aldri	1 – 3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Nesten daglig	Hver dag
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor lang tid bruker du vanligvis på PC'en i løpet av en hverdag (ikke lørdag/søndag) utenom skolen?	Vanligvis ikke	Mindre enn 1 time	1 - 2 timer	2 - 3 timer	3 - 4 timer	4 - 6 timer	Mer enn 6 timer
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte gjør du **vanligvis** noe av dette **utenom skolen?**

	Aldri eller nesten aldri	1-3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Daglig eller nesten daglig
Ser på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser filmer/serier på PC/DVD eller lignende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill (PlayStation, Xbox eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver eller leser e-post	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre via Internett (MSN eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Snakker med andre via Internett (Skype eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er inne på sosiale medier (Facebook, Twitter, Nettby eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor lang tid bruker du vanligvis når du gjør følgende i løpet av **en hverdag** (ikke lørdag/søndag) **utenom skolen?**

	Vanligvis ikke	Mindre enn 1 time	1 - 2 timer	2 - 3 timer	3 - 4 timer	4 - 6 timer	Mer enn 6 timer
Spiller dataspill (PC- eller TV-spill)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre via Internett (MSN eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er inne på Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er inne på andre sosiale medier (Twitter, Nettby eller lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Spiller ikke	1 – 5 timer	5 – 10 timer	10 – 15 timer	15 – 20 timer	20 – 30 timer	Mer enn 30 timer
Hvor lenge spiller du vanligvis dataspill (TV- eller PC-spill) i løpet av hele helgen (fredag til søndag)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Ingen personer	1-5 personer	6-10 personer	11-20 personer	21-30 personer	Mer enn 30
Omtrent hvor mange ulike personer har du vanligvis kontakt med på en hverdag via chatting eller e-post ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Personene du har kontakt med via Internett, er dette ...

Sett **ett** kryss for hver linje

	Aldri	Noen ganger	Ofte	Alltid
... venner du treffer jevnlig utenom Internett?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... venner/bekjente du kun treffer over Internett?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... ukjente du kommer i kontakt med via Internett?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har du noen gang møtt folk i virkeligheten som du først fikk kontakt med over Internett?

Nei Ja, antall ganger

Omtrent hvor mange dager har du spilt følgende typer PC- eller TV-spill i løpet av **siste måned** - siste 30 dager?

	0 dager	1-5 dager	6-10 dager	11-20 dager	Mer enn 20 dager	Kjenner ikke til
Spill på Facebook (for eksempel FarmVille, Mafia Wars)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Småspill via Internett (for eksempel 123spill)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sosiale spill (for eksempel Second Life, Habbo Hotel, goSupermodel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Sim's spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musikkspill (for eksempel Guitar Hero, Buzz, Singstar)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollespill (RPG) (for eksempel Final Fantasy, Zelda, Dragon Age, Fabel, Harry Potter)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollespill via Internett med mange deltagere (MMORPG) (for eksempel World of Warcraft, Lord of the Rings Online, Age of Conan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategispill (for eksempel Age of Empires, Command and Conquer)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plattformspill (for eksempel Super Mario, Crash Bandicoot, Ratchet & Clank)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actionspill eller slåss-spill (for eksempel Assassin's Creed, GTA, Batman, Tekken)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Førsteperson skytespill (for eksempel Battlefield, Call of Duty, Half Life)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspill eller bilspill (for eksempel FIFA, NHL, Tony Hawk, Need for Speed, Burnout)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hva er navnet på dataspillet/TV-spillet du spiller mest nå for tiden?

I løpet av **siste år** (siste 12 måneder), omtrent hvor mange ganger har du brukt **virkelige penger** for å kjøpe...

	Aldri siste år	1 til 10 ganger	11 - 20 ganger	21 - 40 ganger	Mer enn 40 ganger
... klær, møbler eller lignende i et dataspill (som i Habbo Hotel, goSupermodel, FarmVille)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... våpen, avatarer eller lignende i World of Warcraft?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvis du har brukt **virkelige penger** til å kjøpe klær, møbler, våpen, avatarer eller lignende i et dataspill, omtrent hvor mye penger har du brukt i løpet av **det siste året** (siste 12 måneder)?

- 1 – 100 kroner
 101 – 500 kroner
 501 – 1000 kroner
 Mer enn 1000 kroner

Hvor ofte i løpet av de siste 6 månedene....

	Aldri	Sjelden	Noen ganger	Ofte	Svært ofte
Gikk du rundt hele dagen og tenkte på å spille et dataspill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brukte du mer og mer tid på dataspill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spilte du dataspill for å glemme det virkelige livet?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Har andre prøvd å få deg til å redusere tiden du bruker på spill uten å lykkes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Har du følt deg opprørt eller lei deg når du ikke har kunnet spille?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kranglet du med noen (familie, venner eller lignende) om tiden du har brukt på å spille dataspill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Har du forsømt andre viktige aktiviteter (for eksempel skole, jobb, sportsaktiviteter) for å spille dataspill?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her er noen spørsmål om hvordan du opplever deg selv og hvordan du har det

Her er noen beskrivelser av følelser folk kan ha. Kryss av for hvordan du selv føler deg.

	Aldri	Sjelden	Av og til	Ofte
Jeg føler meg på bølgelengde med folk rundt meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg kan finne noen å være sammen med hvis jeg ønsker det	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg har følelsen av at ingen kjenner meg særlig godt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg synes at folk er rundt meg, men ikke sammen med meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg føler meg ensom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Les påstandene under og kryss av for det som passer best for deg.

Sett ett kryss for hver linje

	Helt riktig	Stort sett riktig	Stort sett feil	Helt feil
Før jeg tar en avgjørelse prøver jeg vanligvis å overveie alle sider ved en sak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg tenker alltid nøye gjennom ting før jeg bestemmer meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg prøver alltid å være godt forberedt før jeg begynner å jobbe med noe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Når jeg har det morsomt er jeg ikke bekymret for konsekvensene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er en forsiktig person	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg gjør nesten aldri noe uforsvarlig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg liker å ta sjanser på ting som ikke er sikkert, sånn som pengespill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nå følger ei liste over forskjellige plager og problemer som man av og til kan ha. Har du **i løpet av den siste uka** ikke vært plaget i det hele tatt, litt plaget, ganske mye plaget eller veldig mye plaget av noe av dette?

	Ikke plaget i det hele tatt	Litt plaget	Ganske mye plaget	Veldig mye plaget
Følt at alt er et slit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hatt søvnproblemer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Følt deg ulykkelig, trist eller deprimert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Følt håpløshet med tanke på framtida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Følt deg stiv eller anspent	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bekymret deg for mye om ting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenkt på å gjøre slutt på livet ditt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har du noen gang forsøkt å ta livet ditt?

- Ja
 Nei

Nå kommer det noen spørsmål om familien din

Er **far** i arbeid nå? (Sett eventuelt **flere** kryss)

- Ja, heltid
 Ja, deltid
 Arbeidsledig
 Trygdet
 Hjemmeværende
 Går på skole, kurs eller lignende
 Død

Er **mor** i arbeid nå? (Sett eventuelt **flere** kryss)

- Ja, heltid
 Ja, deltid
 Arbeidsledig
 Trygdet
 Hjemmeværende
 Går på skole, kurs eller lignende
 Død

Hvilket yrke har dine foreldre? Skriv tittelen på yrket og kort hva de gjør på jobben.

Yrket til **far**:

Yrket til **mor**:

Skriv kort hva han gjør på jobben:

Skriv kort hva hun gjør på jobben:

.....

.....

Hvor lang utdanning tror du faren og moren din har?

Kryss av for det **høyeste utdanningsnivået, ett kryss for mor og ett kryss for far.**

	Fars utdanning	Mors utdanning
Universitet eller høyskole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yrkeskole eller yrkesfaglig utdanning på videregående skole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gymnas eller allmennfaglig utdanning på videregående skole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ungdomsskole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har familien din hatt god eller dårlig råd **de siste 2 årene?**

Sett **ett kryss**

- Vi har hatt god råd hele tiden
 Vi har stort sett hatt god råd
 Vi har verken hatt god eller dårlig råd
 Vi har stort sett hatt dårlig råd
 Vi har hatt dårlig råd hele tiden

Hvor mange bøker tror du det er hjemme hos dere?

(NB: 50 bøker er ca. 1 meter i bokhyllen)

- Ingen
 Mindre enn 20
 20 – 50
 50 – 100
 100 – 500
 500 – 1000
 Mer enn 1000

Nå kommer noen spørsmål om forelskelse og seksualitet

Har du fast kjæreste?

- Ja, jeg har en kjæreste nå
 Nei, men jeg har hatt kjæreste tidligere
 Nei, jeg har aldri hatt fast kjæreste

Har du noen gang hatt samleie (ligget sammen)?

- Nei
 Ja

Hvis du svarte JA på siste spørsmål:

Hvor gammel var du da du hadde samleie første gang?

Jeg var år

Hvor mange har du hatt samleie med til sammen?

(antall partnere)

Her er det beskrevet en del handlinger som har å gjøre med brudd på regler i skole og samfunn. Andre spørsmål gjelder ting som er ulovlige eller på grensen til det ulovlige, men som mange allikevel gjør.

Har du vært med på eller gjort noe av dette det siste året – **de siste 12 månedene?**

<i>Sett ett kryss for hver linje</i>	0 ganger	1 gang	2-5 ganger	6-10 ganger	10-50 ganger	Mer enn 50 ganger
Hatt en voldsom krangel med en lærer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blitt sendt ut av klasserommet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tatt saker til en verdi av mindre enn 500 kroner fra butikk eller kiosk uten å betale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bannet til en lærer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Med vilje ødelagt eller knust vindusruter, busseter, telefonkiosker, postkasser eller lignende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blitt innkalt til rektor for noe galt du har gjort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lurt deg fra å betale på kino, buss, tog eller lignende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skulket skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vært borte en hel natt uten at foreldrene dine visste hvor du var, eller hvor du sa at du var et annet sted enn du var i virkeligheten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stjålet noe til en verdi av mer enn tusen kroner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gjort hæververk eller skade for mer enn tusen kroner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brutt deg inn for å stjele noe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Slått eller truet med å slå noen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vært i slåsskamp hvor du har brukt våpen (for eksempel kniv)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vært i kontakt med politiet på grunn av noe ulovlig du har gjort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drukket så mye at du har følt deg tydelig beruset	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brukt hasj eller marihuana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brukt andre narkotiske stoffer som kokain, LSD, ecstasy, amfetamin, heroin eller noe annet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

De neste spørsmålene handler om å bli utsatt for vold

Har du i løpet av **de siste 12 månedene** blitt utsatt for noe av det følgende?

Sett ett kryss for hver linje	Ingen ganger	1 gang	2-5 ganger	Mer enn 5 ganger
Trusler om vold (så du ble redd)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blitt slått uten å få synlige merker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vold som førte til merker eller skader uten at du trengte legehjelp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blitt så skadet på grunn av vold at du trengte legehjelp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her kommer noen spørsmål om tobakk og alkohol

Røyker du?

Sett **ett** kryss

- Har aldri røykt
 Har aldri røykt fast og røyker ikke i det hele tatt nå
 Har røykt fast, men har sluttet helt nå
 Røyker, men ikke daglig
 Røyker daglig, omtrent sigaretter per dag

Bruker du snus?

Sett **ett** kryss

- Har aldri brukt snus
 Har prøvd snus, men bruker det ikke nå
 Har brukt snus daglig, men har sluttet nå
 Bruker snus, men ikke daglig
 Bruker snus fast, omtrent bokser i uka

Hvor mange ganger har du drukket mer enn et par slurker alkohol i løpet av **de fire siste ukene**?

- Ingen ganger (antall ganger)

Sist gang du drakk alkohol, hvor mange "drinker" drakk du da?

Som en drink regnes en ½ flaske pils (0.33 liter), 1 stort glass svakvin, 1 glass sterkvin eller 1 drink brennevin (ca. 4 cl)

Jeg drakk ca. "drinker"

Hvor mange ganger har du drukket alkohol i løpet av **det siste året** (siste 12 måneder)?

- Har aldri drukket
 Har ikke drukket siste år
 1-4 ganger
 5-10 ganger
 Omtrent 1 gang i måneden
 Omtrent 1 gang i uka
 Flere ganger i uka

Har du noen gang sett at dine foreldre har vært beruset?

- Aldri
 Noen få ganger
 Noen ganger i året
 Noen ganger i måneden
 Noen ganger i uka

Her kommer noen spørsmål om hva du gjør i fritida di.

Her er nevnt en del ting som du kan bruke fritida di til. Tenk tilbake på **siste uke, siste 7 dager**. Hvor mange ganger har du:

Antall ganger
(skriv tallet)
Skriv 0 hvis du ikke har gjort det siste uke

Trent i et idrettslag	
Besøkt helsestudio, treningssenter, squashsenter, drevet med aerobic eller lignende	
Trent på kampsport eller selvforsvar (boksing, karate, kick-boksing, eller lignende)	
Trimmet på egenhånd (løpt en tur, gått i svømmehall, etc.)	
Vært i fritidsklubb	
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)	
Hjulpel til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv.)	
Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem	
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden	
Drevet med dans, hip hop, breakdance, ballett, eller lignende	
Lest i en bok (ikke skolebok)	
Lest avis	
Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, på bensinstasjon eller lignende	

Er du, eller har du vært, medlem i et idrettslag?

- Er medlem
 Har vært medlem
 Har aldri vært medlem

Dersom du er aktiv i idrett, hvilken idrett er du mest aktiv i?

- Jeg er ikke aktiv i idrett
 Jeg er mest aktiv i:

Hvor mange timer i uka trener eller trimmer du så mye at du føler deg andpusten eller svett?

- Ingen timer
 Inntil 1 time
 1 – 2 timer
 3 – 5 timer
 6 – 9 timer
 10 – 14 timer
 Mer enn 15 timer

Her kommer noen spørsmål om kropp og utseende

Når du ser på deg selv nå, mener du at du er tidligere eller senere fysisk moden enn andre på din alder?

- Mye tidligere
 Noe tidligere
 Lite grann tidligere
 Akkurat som andre
 Lite grann senere
 Noe senere
 Mye senere

Hvor høy tror du at du er? (centimeter)

Hvor mye tror du at du veier? (kg)

Nedenfor er en del utsagn om mat og spisevaner. Kryss av for hva som passer deg.

	Alltid	Ofte	Sjelden	Aldri
Jeg er opptatt av å bli tynnere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg prøver å holde diett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg føler ubehag etter at jeg har spist søtsaker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg trimmer for å gå ned i vekt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg kaster opp etter at jeg har spist	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Når jeg først har begynt å spise, kan det være vanskelig å stoppe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg bruker for mye tid til å tenke på mat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg føler at maten kontrollerer livet mitt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her er noen spørsmål om lommepenger og deltidsarbeid

Jobber du ved siden av skolen (utenom feriene)?

- Ja
 Nei

Hvis JA: Omtrent hvor mange timer i uka arbeider du?

- 1-3 timer i uka
 4-9 timer i uka
 10-15 timer i uka
 16 timer eller mer i uka

Omtrent hvor mye penger kan du bruke som du selv vil i måneden (det vil si lommepenger og penger du har skaffet selv)?

- Mindre enn 100 kroner
 100 – 299 kroner
 300 – 499 kroner
 500 – 999 kroner
 1000 – 1999 kroner
 2000 – 3000 kroner
 Mer enn 3000 kroner

Til slutt kommer et siste spørsmål

Hvilken person ville du aller helst ligne på?

Jeg vil aller helst ligne på:

Dersom du vil snakke med en voksen om temaet i undersøkelsen, kan du ringe Røde Kors-telefonen for barn og ungdom (tlf. **800 333 21**) eller Hjelpelinjen for spilleavhengige (tlf. **800 800 40**).

Tusen takk for hjelpen!