

Underholdning med bismak

Ungdom og pengespill

Ingeborg Rossow
Marianne Hansen

Underholdning med bismak

Ungdom og pengespill

INGEBORG ROSSOW
MARIANNE HANSEN

Norsk institutt for forskning om
oppvekst, velferd og aldring
NOVA Rapport 1/2003

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 Utdannings- og forskningsdepartementet (UFD).

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) 2003
NOVA – Norwegian Social Research

ISBN 82-7894-152-1
ISSN 0808-5013

Forsidefoto: © Nicolai Prebensen/SCANPIX
Desktop: *Torhild Sager*
Trykk: GCS

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

Kunnskap om pengespill og pengespillproblemer i Norge er svært begrenset, og det har vært gjort lite systematisk forskning på dette feltet i Norge. Gjennom det siste tiåret har omfanget av pengespill i Norge økt voldsomt; i 2001 var bruttoomsetningen på pengespill mer enn 22 milliarder kroner. Med en slik utvikling av markedet har behovet for kunnskap om konsekvensene av et stort omfang av pengespill blitt enda tydeligere.

Høsten 2001 inngikk Lotteritilsynet avtale med Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) og [Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring](#) (NOVA) om å gjennomføre befolkningsundersøkelser for å kartlegge omfanget av pengespill og pengespillproblemer i Norge. NOVAs oppdrag i dette var å gjennomføre analyser av data om pengespill og pengespillproblemer blant norsk ungdom på grunnlag av en stor nasjonal spørreskjemaundersøkelse i ungdomsskoler og videregående skoler, Ung i Norge 2002. I tillegg er det gjort litteraturstudier og intervjuer med ungdom i behandling for spilleproblemer. Resultatene av dette foreligger i denne rapporten.

Datainnsamlingen til Ung i Norge 2002 er finansiert over Velferdsprogrammet i Norges forskningsråd. Lotteritilsynet har finansiert Ingeborg Rossows arbeid med analyser og rapportskrivning, og Blå Kors Senter i Oslo har velvillig frigitt arbeidstid for Marianne Hansen til å arbeide med denne rapporten.

Lotteritilsynet oppnevnte ved prosjektets oppstart en ressursgruppe bestående av representanter fra Lotteritilsynet, Redningsselskapet, Norsk Rikstotto, Landsrådet for Norges barne- og ungdomsorganisasjoner (LNU), Kultur- og kirkedepartementet, behandlingstiltak for personer med spilleproblemer, Norsk forening for pengespillproblematikk, Nasjonalforeningen, Norsk Lotteridrift, Norsk Tipping, Det svenske spelinstituttet og Anonyme Gamblere. Ressursgruppen har i møter med forskerne gjennom prosjektperioden bidratt med verdifull kunnskap og gode råd, og vi benytter anledningen her til å takke for dette. Vi vil også takke de nærmere 12 000 ungdommene som deltok i den store undersøkelsen Ung i Norge 2002 – dere har bidratt til verdifulle data for alle som trenger kunnskap om ungdom i Norge. En stor takk til kontaktpersonene våre på de 73 skolene som inngikk i undersøkelsen. Dere gjorde et flott arbeid gjennom hele datainnsamlingen! Vi vil videre få takke de fire guttene som lot oss få et «dypdykk» i deres spillehistorier og

verdifulle refleksjoner om sine pengespillproblemer. Og til slutt en takk til Morten Blekesaune, Anders Bakken, Kristinn Hegna, Guro Ødegård og Elisabeth Backe-Hansen ved NOVA for gode innspill til denne rapporten.

Oslo, februar 2003

Marianne Hansen og Ingeborg Rossow

Innhold:

Sammendrag	7
1 Innledning	9
Ungdom og pengespill	9
Tidligere studier av ungdom og pengespillproblemer	10
Risikofaktorer	11
Utvikling av spilleproblemer	13
Definisjoner og begrepsavklaringer	15
Forholdet mellom omfang av pengespill og forekomst av pengespillproblemer	16
Våre hypoteser	17
2 Datagrunnlag og metoder	19
A) Ung i Norge 2002	19
B) Unge klienter i behandling: Intervjuer	21
3 Spilleets landskap	23
Omfang av pengespill	23
Omfang av ungdom med spilleproblemer	25
Variasjon i spilleomfang etter demografiske kjennetegn	28
Samvariasjon mellom deltakelse i ulike typer av spill	33
Pengespill på internett	34
Utvikling av en spillekarriere	35
4 Pengebruk på spill, forbruksmønstre og finansiering	38
Maksimumsinnsats	38
Pengebruk på gevinstautomater	39
Finansiering av pengespill	41
Pengebruk på gevinstautomater i forhold til generelt forbruksmønster	42
5 Pengespill og andre spill	44
6 Pengespill og problematferd	47
Kriminalitet	47
Alkoholkonsum og illegal rusmiddelbruk	50
Mental helse	52
Pengespill og omfang av problemområder	53
Pengespill, problematferd og kjønnsforskjeller	55
Skoletilpasning	56

7 Pengespill i en sosial kontekst	58
Venners spill.....	60
8 Foreldrenes rolle: modeller eller kontrollører?	62
Foreldre som modeller	62
Betydningen av tilsyn og kontroll	63
9 Oppsummering og utsyn	65
Oppsummering av funn.....	65
Implikasjoner for forebygging.....	65
Kontrollpolitiske tiltak – tilgjengelighetsbegrensning	66
Implikasjoner for behandling	67
Implikasjoner for videre forskning	68
Avslutning.....	69
Summary	71
Referanseliste	75
Vedlegg: Spørsmål om pengespill i «Ung i Norge 2002»	79

Sammendrag

Denne rapporten er utarbeidet etter oppdrag fra Lotteritilsynet. Rapporten gir den første omfattende beskrivelsen av pengespill og pengespillproblemer i Norge og hva som kjennetegner dette. Studien er basert på skoleundersøkelsen [Ung i Norge 2002](#), som omfatter et representativt utvalg av nærmere 12 000 ungdommer i ungdomsskole og videregående skole fra hele landet. I tillegg er det foretatt intervjuer med unge klienter som har vært til behandling for sine spilleproblemer.

Vi har i dette arbeidet valgt å avgrense pengespill til spill hvor både innsats og gevinst er penger. Funnene viser at et stort flertall av norsk ungdom fra tid til annen satser penger på pengespill. Nærmere tre av fire tenåringer har spilt på pengespill i løpet av ett år. Flertallet av disse spiller mindre enn et par ganger i måneden. Den tiendedelen av tenåringer som spiller oftest, står for mer enn halvparten av alt pengespill blant ungdom. Spill på gevinstautomater er det pengespillet som er mest utbredt blant ungdom, og dette står for en tredjedel av det totale spilleomfanget blant ungdom. Til tross for 18-års aldersgrense på denne type spill er spill på gevinstautomater like utbredt blant ungdommer under 18 år som blant dem over 18, og nærmere en av fem ungdommer spiller ukentlig eller oftere på gevinstautomater.

Funnene viser at ungdom under 18 år som spiller på gevinstautomater, i gjennomsnitt bruker 12 kroner i uka på dette, hvilket svarer til at ungdom under 18 år legger igjen om lag 170 millioner kroner i året på gevinstautomater. Forbruk av penger på spill er svært skjevfordelt. De fleste som spiller på gevinstautomater spiller for ganske beskjedne beløp, mens den tiendedelen som spiller mest, står for tre fjerdedeler av det totale beløpet som ungdom bruker på gevinstautomater. Vi vet lite om hvordan ungdom finansierer pengespill, men det er en klar sammenheng mellom forbruk på gevinstautomater og hvor mye ungdommene jobber ved siden av skolen. Forbruket er vesentlig høyere blant de som jobber mer enn 10 timer per uke ved siden av skolen, sammenliknet med de som jobber færre timer eller ikke jobber i det hele tatt. Andelen med pengespillproblemer øker med antall timer som tenåringene jobber ved siden av skolen. Det er likevel bare snaut halvparten av ungdommene med spilleproblemer som har jobb ved siden av skolen.

For å anslå omfanget av pengespillproblemer blant ungdommer har vi brukt strenge kriterier (løgn om spill, – måtte spille for mer og mer, og – som oftest prøve å vinne tilbake det man har tapt). Det var i alt 3,2 prosent av ungdommene som oppfylte alle disse tre kriteriene, og som vi antar har klare

spilleproblemer. Dette utgjør totalt 11 000 tenåringer i Norge med klare tegn til spilleproblemer. Dette er et lavt anslag. To av tre i denne gruppen spilte ukentlig eller oftere på gevinstautomater, og de spilte i gjennomsnitt 250 ganger i året på pengespill. Ungdom med pengespillproblemer hadde i all hovedsak de samme kjennetegn som ungdom flest som spiller på pengespill. De var som oftest gutter (fem av seks), de kom oftere fra lavinntektsfamilier, og de kom noe oftere fra familier med ikke-vestlig innvandrerbakgrunn. Videre fant vi at ungdom som spiller ofte, og ungdom med pengespillproblemer oftere er involvert i kriminelle aktiviteter enn annen ungdom, de har også et høyere alkoholkonsum og mer erfaring med illegale rusmidler, de rapporterer i større grad depressivt stemningsleie, erfaring med selvmordsforsøk og hyppig utsatthet for mobbing. Tre av fire ungdommer med spilleproblemer har ett eller flere slike tilleggsproblemer. Vi kan på bakgrunn av denne studien ikke si noe om i hvilken grad slike tilleggsproblemer er en konsekvens av pengespill. Funnene understreker imidlertid betydningen av å kartlegge slik tilleggsproblematikk i behandling og behovet for å sette inn tiltak på et tidlig tidspunkt.

Ungdom som spiller ofte på pengespill, har gjerne venner som også spiller ofte. Dette kan ha flere forklaringer: at spill for mange foregår i samvær med venner som en felles underholdning, eller at tilgjengelighet av spill og sosiale normer rundt spill er felles betingelser for pengespill i vennemiljøer. Blant ungdom med pengespillproblemer er det større forekomst av ensomhet, og det er mulig at den sosiale kontekst rundt pengespill endres gjennom utviklingen av en spillekarriere.

Funn i denne studien peker også i retning av at foreldre spiller en viktig rolle i forhold til ungdoms pengespill. Ett viktig funn i så måte fra Ung i Norge-studien er betydningen av foreldrenes tilsyn med ungdommene og relasjonen mellom foreldre og ungdommer. Det er mulig at et godt emosjonelt klima innad i familien, samt det å gi ungdommene tillit og ansvar samtidig med tydelig grensesetting, kan bidra til å redusere risikoen for å utvikle spilleproblemer.

Rapporten peker avslutningsvis på noen implikasjoner av funnene for forebyggende tiltak, behandling og videre forskning. Av kontrollpolitiske tiltak vil en bedre håndheving av aldersgrenser kunne være ett viktig virkemiddel for å begrense omfanget av pengespill og pengespillproblemer blant ungdom. Det vil være behov for en betydelig styrking av kompetanse og kapasitet for behandling av unge med spilleproblemer. Dette må også sees i sammenheng med at svært mange ungdommer med spilleproblemer også har andre alvorlige problemer. Det vil i også være viktig å bedre kunnskapsgrunlaget for utvikling av forebyggende tiltak og behandling.

1 Innledning

Ungdom og pengespill

Mens spilleavhengighet er noe som vanligvis har vært betraktet som et problem som angår voksne, er det etter hvert vist i mange studier at dette i høyeste grad også angår barn og unge (Ladouceur, Dubè & Bujold, 1994; Griffiths, 1995; Shaffer & Hall, 1996; Gupta & Derevensky, 1998; Volberg & Moore, 1999). Til forskjell fra voksne, har de som er barn og unge i dag vært eksponert for spill og spillemuligheter i en periode av livet der sårbarheten er høy og det å ta risiko og sjanser er vanlig. Barn og unge som har vokst opp på 90-tallet og som vokser opp nå, er dermed utsatt for en annen påvirkning med hensyn til pengespill, enn det vi har sett før. Dette kan bety at spilleproblemer hos barn og unge arter seg på en annen måte enn hos voksne. For noen vil spillet påvirke viktige områder i livet ved at tilværelsen innsnevres i stedet for utvides. Spillingen blir gjennomgripende i en fase av livet der andre ferdigheter skal utvikles og viktige valg foretas. For noen får pengespillet en dominerende plass i tilværelsen til fortrenghet for fritidsaktiviteter og sosialt samvær.

Ungdom med spilleproblemer skiller seg fra voksne med spilleproblemer ved at de ikke nødvendigvis opplever de samme problemene som følge av spillingen. Mens en voksen med spilleproblemer kan oppleve å miste jobben, hjemmet og/eller viktige familierelasjoner, samt kriminelle handlinger for å finansiere videre spill, vil ikke barn og unges spilleproblemer nødvendigvis arte seg på samme måte. De fleste ungdommer går fortsatt på skolen, de bor hjemme hos foreldrene og har aldri hatt fulltids jobb. Konsekvensene av spillingen er dermed ikke like synlige som for voksne. Imidlertid tydeliggjøres spilleproblemer hos barn og unge ved en tendens til økt grad av lovovertrедelser og kriminalitet, relasjonelle problemer og svakere skoleprestasjoner (Ladouceur, Dubè & Bujold, 1994; Griffiths, 1995; Dickson, Derevensky & Gupta, 2002).

Funn fra retrospektive studier har vist at spilleavhengighet eller spilleproblemer blant unge som oftest starter tidlig. Kanadiske studier viser at de fleste ungdommer med spilleproblemer gjennomsnittlig starter med pengespill allerede ved 10-årsalder (Gupta & Derevensky, 2001). Samtidig ser de fleste på pengespill som en uskyldig aktivitet med få negative konsekvenser. Oppfatningen av personer som lider av spillavhengighet er ofte stereotypisk;

gambleren på travbanen eller på kasino i utlandet. En mann i begynnelsen av 20-årene beskrev det slik:

Mange har sagt til meg at jeg er spilleavhengig, men det har aldri bekymret meg i det hele tatt! Jeg så for meg spillegale på en helt annen måte – trodde de begynte å drikke og sånn.

Spilleproblemer blant ungdom har også andre konsekvenser. Det er vist at ungdom med spilleproblemer oftere begår lovbrudd, har nedsatte skoleprestasjoner og har mer problemer med illegale rusmidler og rus generelt. Det er også funn som tyder på at det er en sammenheng mellom spilleproblemer og mental helse, i betydningen depresjon, ensomhet, mobbing og selvmordstanker. Det er mye som tyder på at ungdom med spilleproblemer får forstyrret sin sosiale, relasjonelle, og økonomiske situasjon, og at mange forsinkes i utdanning eller dropper ut av jobb eller skole på grunn av spillingen (Hardoon & Derevensky, 2001; Vitaro, Ferland, Jacques & Ladouceur, 1998; Dickson et al., 2002).

Tidligere studier av ungdom og pengespillproblemer

Det er ikke publisert noen tidligere studier om ungdom og pengespill i Norge¹. Kunnskap om dette feltet er hentet fra en rekke studier i Nord-Amerika, enkelte europeiske land samt Australia og New Zealand. Funnene fra tidligere studier viser stor grad av konsistens (funnene går i samme retning) på en rekke områder. Et tema hvor man finner betydelig variasjon i funnene, er imidlertid anslag på omfanget av gruppen i befolkningen som har klare problemer med pengespill, enten man kaller det spilleavhengighet, spilleproblemer, eller problemspilling. Dette skyldes blant annet at man nettopp bruker ulike begrep og også ulike kriterier for å anslå dette omfanget. Ulike utvalgsstrategier eller utvalgsrepresentativitet og ulike metoder for informasjonsinnhenting kan også ha bidratt til ulike anslag.

Vi vet fra en rekke studier at selv om mange pengespill er forbeholdt voksne over 18 år, er en stor andel av de som spiller, mindreårige. Gjennomgående viser studier av ungdom at en svært høy andel (som oftest et flertall) spiller pengespill fra tid til annen. Generelt viser nyere studier om ungdom og spill at andelen med spilleproblemer er gjennomgående høyere enn det vi ser hos voksne (Fisher, 1992; Derevensky & Gupta 2000). En engelsk studie viste en forekomst av problematisk spill blant 12- til 15-åringer på 5,6

¹ Det er gjort en studie i 1999 som nå er under trykking (Johansson og Göttestam, in press).

prosent (Fisher, 1999). I en kanadisk undersøkelse rapporterte 63 prosent av alle mindreårige mellom 7. og 12. klasse at de hadde spilt en eller flere ganger siste halve året (Gupta & Derevensky, 2001). Samme studie fant at 2,7 prosent av ungdommene ble klassifisert som 'probable pathological gamblers', 6,6 prosent ble klassifisert som spillere i risiko for å utvikle alvorlige spilleproblemer og 54 prosent ble klassifisert som sosiale spillere. Nyere meta-analyser gir et estimat på spilleavhengighet blant ungdom som varierer fra 3,4 prosent til 4,8 prosent (Shaffer & Hall 2001 i Gupta & Derevensky, 2001). Disse analysene er basert på en gjennomgang av 119 prevalensstudier av ungdom og spill, og bekrefter at omfanget av spilleproblemer er høyere blant ungdom sammenlignet med voksne. Det er også vist at spilleproblemer blant ungdom har vist en signifikant økning de siste 20 årene (Shaffer, Hall & VanderBilt, 1999). Studier fra flere land viser altså at andelen unge med spilleproblemer er betydelig, og problemet er økende.

Risikofaktorer

Hva er kjennetegnene?

Et typisk trekk ved ungdom som spiller mye på pengespill, er at de er gutter. Pengespill er mer populært blant gutter enn blant jenter, og omfanget av pengespillproblemer er vesentlig høyere blant gutter enn blant jenter. Videre er det vist i flere studier at ungdom med spilleproblemer har lavere selvtillit og mestringsferdigheter, høyere grad av depresjon (Gupta & Derevensky, 1998) og forekomst av angst (Gupta & Derevensky, 1998; Vitaro, Ferland, Jacques & Ladouceur, 1998), og de har høy risiko for selvmordstanker og selvmordsforsøk (Gupta & Derevensky, 1998).

Det er sterke sammenhenger mellom spilleavhengighet blant ungdom og kriminelle aktiviteter (tyveri fra familie og venner, heleri), løgn, bedrageri, lovbrudd og antisosial personlighet (Griffiths, 1989; Gupta & Derevensky, 1998, 2000; Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994; Wynne et al. 1996). Ungdom med spilleproblemer har oftere også annen problematferd som røyking, høyt alkoholinntak, og narkotikabruk (Proimos et al, 1998; Gupta & Derevensky, 1998; Fisher, 1999; Ladouceur et al., 1999; Westphal et al., 2000). Disse ungdommene tar større risiko generelt og er også i risiko for å utvikle andre typer avhengighet.

Til tross for noen motstridende funn, ser det ut til å være en generell overensstemmelse om at:

- pengespill er mer populært blant gutter enn blant jenter

- prevalenstall for ungdom med spilleproblemer er 2 til 4 ganger høyere, sammenlignet med prevalenstall for voksne.
- ungdom med spilleproblemer har lavere selvrespekt
- ungdom med spilleproblemer rapporterer høyere grad av depresjon
- unge problemspillere blir mer opplukt av spillet, sammenlignet med jevngamle med få eller ingen spilleproblemer
- ungdom med spilleproblemer er i risiko for selvmordstanker og -forsøk
- ungdom med spilleproblemer er i risiko for å utvikle andre avhengigheter/multiproblemer

I tillegg til slike individuelle risikofaktorer er det også en del ytre forhold som har betydning for omfanget av pengespill og personer med pengespillproblemer i samfunnet.

En viktig risikofaktor for å utvikle pengespillproblemer er tilgjengelighet (Sullivan et al., 1997; Ladouceur et al., 1999; Room et al., 1999) og sosial aksept rundt spillet. At spillemulighetene er overalt der mennesker ferdes, og særlig der ungdom ferdes, er en viktig miljømessig risikofaktor. Dette ser vi for eksempel ved at automater finnes i kjøpesentre, i storkiosker eller i matbutikker nær skoler. Enkelte spill markedsføres mer mot ungdom, det gjelder f.eks. oddstipping og mobiltelefonspill. Det er også trolig at internettspill appellerer spesielt til unge, som også ofte har tilgang til internett hjemme.

Debutalder er en risikofaktor for senere spilleproblemer og alvorlighetsgrad av spilleproblemene. Til forskjell fra tidlig debut på alkohol og sigaretter, er man i begynnelsen ofte ikke opptatt av at spillingen skjules. Pengespill er i større grad en sosialt akseptert aktivitet. En sosial aksept ved at det spilles i hjemmet, at foreldrene spiller selv eller synes det er ok at barna spiller, eller at venner spiller og synes det er ok, vil trolig øke risikoen for utvikling av problemspilling.

Andre kjennetegn

Klinisk erfaring med ungdom med spilleproblemer tilsier at dette er en gruppe som nærmest konstant har lite penger, og de vil bruke det meste av sin tid til å tenke på spill eller hvordan de kan skaffe seg penger til spill. Irritabilitet og uro, løgn og unnvikenhet er andre kjennetegn som preger gruppen. Mange foreldre til problemspillere mistenker barnet sitt for å ha rusproblemer.

Utvikling av spilleproblemer

Det er flere veier inn i et problematisk forhold til pengespill. Fra klinisk praksis finnes det beskrivelser og forståelsesformer for hvordan spilleproblemer utviklet seg. Ungdommer forteller om hvordan de har tilbrakt helger på travbanen sammen med far, onkel eller besteforeldre. Eller at mor var på bingo hele dagen, det var der hun var å finne etter skoletid. En gutt fortalte om hvordan han som barn reddet familiens ferie da han kunne tilby gevinsten på 200 kroner fra en automat på danskebåten, da bilen hadde gått tom for bensin og de voksne ikke hadde kontanter.

Tidlig gevinst er en viktig risikofaktor. En 17 år gammel gutt beskrev følelsen han fikk da han som 8-åring vant 600 kroner på bingo som en enorm bekreftelse på at dette var noe han hadde «talent» for. Andre beskriver hvordan det å tape penger fører til en opptatthet av å vinne tilbake det tapte («chasing»). Hvorvidt det er den store gevinsten eller tapet som fører til at man opplever seg heftet på spill er vanskelig å fastslå. Det som imidlertid er klart, er at både tap og gevinst er sentrale elementer i forståelsen av hvordan spilleproblemer utvikles og manifesterer seg. Gevinster kan føre til magiske tanker om egne talenter i forhold til pengespill. Dette gjelder både tilfeldighetsspill og ferdighetsspill.

Det som oppgis som bakgrunn for at man begynte å spille, er ikke nødvendigvis det samme som årsaken til at man fortsetter. En engelsk undersøkelse beskriver hvordan de fleste begynte å spille sammen med venner (48 prosent) eller foreldre (28 prosent). Bare 8 prosent begynte å spille på egen hånd. Nitti prosent begynte å spille for moro skyld, 70 prosent for å vinne penger. Av de som fortsatte å spille oppgir 84 prosent at de fortsatt spiller for moro skyld, mens bare 48 prosent spiller for å vinne penger. Åtte av ti sier de ser på spillingen som en sosial aktivitet, mens en av ti sier de spiller fordi de ikke klarer å stoppe (Griffiths, 1995). Venner og familie kan altså ha en viktig rolle i hvorvidt pengespill er noe man begynner med. I tillegg ser man at de fleste begynner å spille og fortsetter å spille fordi det er underholdende og sosialt, men at de som fortsetter ikke lenger i samme grad spiller for å vinne penger. Erfaringer fra klinisk praksis viser også hvordan pengespillaktiviteter utvikler seg fra en relativt uskyldig aktivitet som forbindes med spenning og underholdning, til å bli et problem med store konsekvenser for den det gjelder. Hvordan spilleproblemer utvikler seg, beskrives av klienter på forskjellige måter. Det kan på tross av forskjellige utløsende og opprettholdende faktorer beskrives med utgangspunkt i en fasemodell, der man beveger seg fra vinnerfasen til tapsfasen til desperasjonsfasen (Griffiths, 1995).

- Vinnerfasen er ofte i begynnelsen av spillekarrieren. Man vinner mer enn man taper. Mange opplever storgevinster, gjerne med liten innsats. Mer og mer penger går med til spillet.
- I tapsfasen er det mange som beskriver hvordan pengeforbruket øker. Overskuddet snus til et underskudd. Man fortsetter gjerne med en overbevisning om at det går over – man venter på den store gevinsten som skal reparere alt. Penger lånes for å dekke over gjeld og situasjonen begynner å bli vanskelig
- I desperasjonsfasen begynner pengespillet å få en gjennomgripende karakter. Spilleren er opptatt av å vinne tilbake det tapte. Spillet får store konsekvenser, både økonomisk og sosialt.

Et hovedfunn i intervjuene som ble foretatt av unge spillere, er at utviklingen av spilleproblemene gikk raskt. Alle beskriver hvordan de innen en periode på seks til tolv måneder begynte å spille for mer og mer penger, begynte å lyve om spillingen for å skjule den og opplevde at de måtte vinne tilbake det tapte. De har også vunnet i begynnelsen av spillekarrieren, noe som ga «blod på tann» og inspirasjon til å fortsette for å vinne mer. I tillegg beskriver også noen hvordan det å vinne gir en følelse av mestring, av å være god til noe.

Forskning om utvikling av spilleproblemer hos ungdom kan oppsummeres til at faktorer som tilgjengelighet av spill, venner og/eller foreldre som spiller, tidlig gevinst og alkohol/stoffmisbruk, kriminalitet og mentale problemer bidrar til å øke risiko for spilleproblemer. Det er få befolkningsstudier av stabilitet i pengespillproblemer over tid. En prospektiv studie av Winters og medarbeidere (2002) viste at både hyppig pengespill og pengespillproblemer var stabile over tre måletidspunkter i et utvalg av tenåringer.

Spilletts strukturelle trekk har også betydning for opprettholdelse av spilleatferd. Dette gjelder for så vidt mange spill, men er særlig viktig i forhold til spilleautomater. Automatene er konstruert og designet for å tiltrekke seg oppmerksomhet. De er også programmert med det som formål å holde spilleren ved automaten. Utbetalingsintervall og hendelsesfrekvens (hvor ofte man får resultatet) bidrar til å øke intensiteten i spillet. Spilleautomatene som finnes på det norske markedet har 40 spill i minuttet, det vil si trekning hvert 1 ½ sekund. «Nesten-gevinster» der man nesten vinner eller er i nærheten av en gevinst, gir samme type psykobiologiske aktivering hos spilleren som om han faktisk vant. Dette gir en opplevelse av at man snart vinner eller er i ferd med nesten å vinne, selv om man faktisk taper. Ferdighetselementer er ikke tillatt på spilleautomater i Norge. Likevel er det mange spillere som er overbevist om at hvis de bare lærer seg systemet, vil de kunne vinne. Dette

har sammenheng med at automaten er programmert til å gi ulike signaler i form av lys og lyd, hvilke symboler som vises og at store gevinster kommer i serier. Dette bidrar til å gi spilleren en illusjon av kontroll, at signalene kan fortolkes og at man dermed kan «forstå» maskinen. Dette kan også gi seg utslag i opplevd «fortrolighet» til maskinen. Vinnere sjanser er også et viktig moment. At det er mulig å vinne penger og til dels også store summer øker attraktiviteten på pengespillet.

Med økende teknologisk utvikling har pengespillet også blitt forandret. Særlig gjelder det i forhold til anonymitet og bekvemmelighet. I dagens spillemarked gjelder dette først og fremst spillemulighetene over internett og mobiltelefon. Tilgjengeligheten økes og spillemulighetene privatiseres. Teknologien øker også muligheten for fordykning i spillet, ved at man mister seg selv og at spillet blir altoppslukende. Spillene blir mer attraktive, tempoet øker, og opplevelsen av å være i samhandling med spillet intensiveres. Det kan se ut som om spillet blir mer asosialt med økende teknologisk utvikling. En av ungdommene som ble intervjuet, beskrev hvordan oddsspillet på internett ble en altoppslukende aktivitet som han drev med hjemme, isolert fra omverdenen. Tidspunkt for når kampene ble spilt, styrte døgnrytmen hans.

Spilleproblemer oppstår ikke bare som følge av individets psykologiske, fysiologiske eller sosioøkonomiske status, men også spillets utforming av strukturelle og teknologiske trekk, bidrar til å fremme og opprettholde spilleproblemer.

Definisjoner og begrepsavklaringer

- *Pengespill og omfang av pengespill.* Med pengespill mener vi her alle typer spill hvor både innsats og gevinst er penger. Spill og lotterier med andre typer av gevinster inngår ikke i dette². Omfang av pengespill knytter vi her til tre typer mål:
 - hvor mange (andel i en befolkning) som spiller pengespill (innenfor en gitt periode),
 - hyppighet av pengespill (dvs. antall ganger det blir spilt pengespill i en gitt periode i befolkningen), og
 - hvor mye penger det blir spilt for (i en gitt periode).

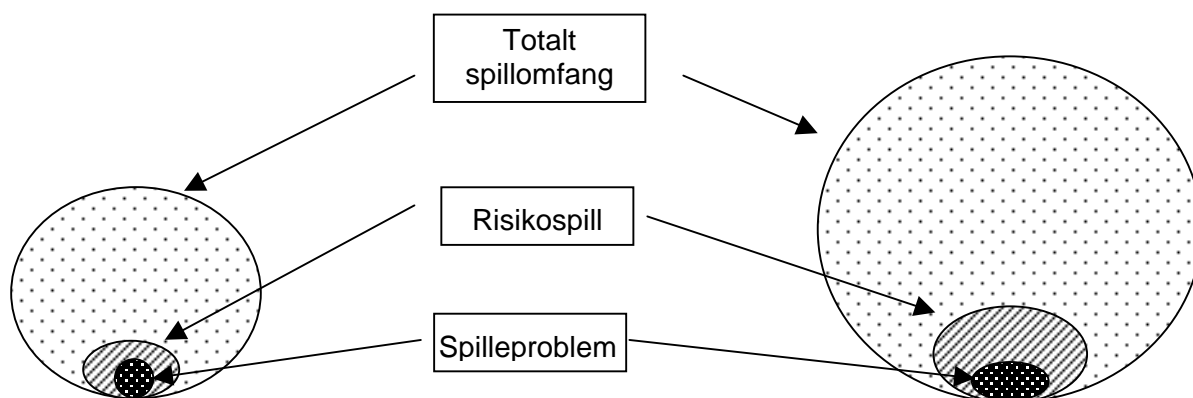
² Lotteritilsynets tall for omsetning på pengespill omfatter også lotterier med andre premier enn penger. Disse utgjør imidlertid en svært liten andel av den totale omsetningen på pengespill.

- *Pengespillproblemer.* Noen av de som spiller pengespill, spiller på en slik måte at det medfører problemer for dem selv og/eller deres omgivelser. Begrepet spilleavhengighet brukes av mange, men vi har av flere grunner valgt å ikke bruke dette begrepet her. I noen diagnose-systemer brukes også begrepene «patologisk spill» og «sannsynlig patologisk spill». Denne type diagnoser har vi heller ikke hatt mulighet for å gå inn på. Vi har i dette arbeidet begrenset oss til begrepene pengespillproblemer og problemspilling. Dette er også de begrepene som oftest brukes i forskningslitteraturen (selv om de er blitt brukt på litt ulike måter) (Volberg & Moore, 1999), og det er det vi har empirisk dekning for å beskrive her. For å kunne si noe om hvor mange som har pengespillproblemer og hva som kjennetegner disse, har vi brukt noen enkle kriterier for pengespillproblemer (gjengitt i metodekapitlet).

Forholdet mellom omfang av pengespill og forekomst av pengespillproblemer

Fra alkoholforskningen er det kjent at omfanget av alkoholmisbruk gjenspeiler omfanget av det totale alkoholkonsumet i befolkningen, og at når totalkonsumet øker, øker også omfanget av misbrukere (Skog, 1991). Tilsvarende antar vi at omfanget av pengespillproblemer i en befolkning gjenspeiler det totale omfanget av pengespill i denne befolkningen. Det vil si at desto større omfanget av pengespill i en befolkning er, desto større er omfanget av personer med pengespillproblemer. Antakelsen er i tråd med en fordelingsteori ('single distribution theory') som også støttes av empiriske observasjoner fra Storbritannia (Grun & McKeigue, 2000). Dette danner et utgangspunkt for disposisjonen i denne rapporten. Beskrivelser av det totale pengespillomfanget blant ungdom og omfanget av pengespillproblemer ses i relasjon til hverandre og knyttes parallelt til ulike kjennetegn og risikofaktorer (se figur 2.1).

Figur 2.1. Modell av antatt forhold mellom totalt pengespillomfang og omfang av pengespillproblemer. Andelen problemspillere er relativt liten i forhold til det totale spilleomfanget, og mindre enn andelen risikospillere. Når det totale omfanget av pengespill øker, er det antatt at omfanget av risikospill og pengespillproblemer også øker.



En mellomkategori til totalt spilleomfang og pengespillproblemer er de som er risikospillere, dvs. som er i faresonen for pengespillproblemer.

Våre hypoteser

Det norske pengespillmarkedet har endret seg betydelig i løpet av den siste ti-årsperioden. Omsetningstallene viser at markedet er økt betydelig i løpet av perioden, og i særlig grad har spill på gevinstautomater hatt en enorm økning i omsetningstall (Kulturdepartementet, 2001). I 2001 var brutto omsetning på pengespill i Norge på i alt 22,4 milliarder kroner³ (Lotteritilsynet, 2003). En slik utvikling i omsetningen er knyttet til en høy grad av tilgjengelighet til pengespill. Samtidig har det vært betydelig markedsføring av noen typer av pengespill, og det er mulig at dette har medført økt sosial aksept av pengespill, – i det minste når det gjelder å satse penger i begrenset omfang samt det å vinne gevinster i pengespill. Det har vært lite regulering av ungdoms deltakelse i pengespill før innføringen av 18-års aldersgrense på spill på gevinstautomater 1. januar 2001. Først året etter (vinteren 2002) ble det iverksatt kontroll av 18-års aldersgrense på gevinstautomater. Både automatenes plassering og små sanksjonsmuligheter for overtredelse av

³ Dette beløpet er det totale innsatsbeløpet og omfatter også utbetalte gevinster (verdi av gjenspill er ikke medregnet).

aldersgrensen, tilsier at håndhevelse av 18-årgrensen i liten grad kontrolleres. For enkelte nettbaserte spill som ble innført i 2002 er det 18-årgrense, og for spill på veddeløpsbane er det 16-årgrense. Ellers er det ingen aldersgrense på pengespill i Norge. Ungdom har ofte mye penger mellom hendene, og gevinstautomater er gjerne plassert i områder hvor også ungdom ofte ferdes. Høy grad av tilgjengelighet, liten kontroll med aldersgrenser og en kjøpesterk ungdomsgruppe, er alle forhold som tilsier at vi kan forvente et høyere omfang av pengespill, og dermed også av pengespillproblemer blant ungdom i Norge, enn hva vi ser i andre land. Det er imidlertid rimelig å anta at omfanget av pengespill og pengespillproblemer samvarierer med demografiske og sosiale forhold på samme måte i Norge, som det man har funnet i tidligere studier fra andre land.

2 Datagrunnlag og metoder

De empiriske analysene i denne rapporten bygger i hovedsak på data fra en stor nasjonal spørreskjemaundersøkelse blant ungdom, Ung i Norge 2002, samt et intervjumateriale fra unge klienter som har vært til behandling på Blå Kors Senter (BKS).

A) Ung i Norge 2002

Utvalget

Hoveddelen av datagrunnlaget for analysene i denne rapporten stammer fra en stor nasjonal spørreskjemaundersøkelse blant elever i ungdomsskole og videregående skole, Ung i Norge 2002. En detaljert beskrivelse av utvalg og gjennomføring av undersøkelsen finnes i «Metoderapport for Ung i Norge 2002» (Rossow og Bø, 2003). I det følgende vil vi bare kort redegjøre for noen viktige trekk ved dette datamaterialet. Utvalget omfattet elever på 8., 9. og 10. klassetrinn i grunnskolen og elever på grunnkurs og VK1 og VK2 i videregående skoler, dvs. i det alt vesentlige elever i alderen 13 til 19 år. I alt 73 skoler fra hele landet var trukket ut, og bruttoutvalget omfattet nærmere 13 000 elever. Deltakelse i undersøkelsen var frivillig, og svarene var anonyme. Elevene ble bedt om å fylle ut et spørreskjema på skolen. For de aller fleste foregikk undersøkelsen i februar 2002.

I overkant av 92 prosent av alle ungdommene i utvalget deltok i spørreskjemaundersøkelsen, hvilket betyr at utvalget er rimelig representativt for skoleelever på ungdomstrinnet og i videregående skole.

Spørsmål om pengespill: Spørsmål om pengespill omfatter blant annet hvor hyppig man har spilt ulike typer spill, maksimumsinnsats, forbruk på gevinstautomater, foreldres inntekt fra pengespill og venners spill på gevinstautomater. Spørsmålsutforming og svarkategorier er gjengitt i rapportens vedlegg.

Operasjonalisering av pengespillproblemer

For å kartlegge omfanget av pengespillproblemer (eller spilleavhengighet) i befolkningsundersøkelser, brukes gjerne et større sett av spørsmål (f.eks. SOGS, NODS). På grunnlag av svarene på disse spørsmålene, beregnes poengsummer som igjen gir grunnlag for kategorisering av pengespill-

problemer (eller 'patologisk spill', 'mulig patologisk spill'). I spørreskjemaet til Ung i Norge var det ikke mulig å inkludere så mange spørsmål om pengespill, og det ble derfor valgt en kort-form («lie/bet questionnaire») som består av to enkle spørsmål. Formålet med utviklingen av the «lie/bet questionnaire» var, ut fra kjernepunktene i DSM IV's diagnosekriterier, å finne et minimum av spørsmål som kunne differensiere mellom personer med og uten spilleproblemer. I tidligere studier har man vist at disse spørsmålene kan fange opp pengespillproblemer rimelig bra i forhold til de mer omfattende instrumentene. Det vil si at «Lie/Bet» fanger opp de aller fleste av de som har pengespillproblemer uten samtidig å få med mange som ikke har slike problemer⁴ (Johnsen et al 1997). «Lie/bet questionnaire» består av følgende to spørsmål:

1. *Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger? og*
2. *Har du noen gang måttet lyve for mennesker som er viktige for deg, om hvor mye du spiller?*

I tillegg til Lie/Bet Questionnaire har vi brukt ett av kjernespørsmålene som både inngår i DSM-IV og i South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur & Blume, 1987). Dette er knyttet til «chasing», dvs. om man vender tilbake til spillet for å vinne tilbake det tapte, og er sentralt i diagnosen av spilleavhengighet. Dette tredje spørsmålet vi legger til grunn for å plukke ut ungdom med spilleproblemer er:

3. *Omtrent hvor ofte prøver du å vinne tilbake penger du har tapt på pengespill?*

Ungdom som svarte «Ja» på begge de to første spørsmålene og som i tillegg svarte «Hver gang jeg har tapt» eller «De fleste gangene jeg har tapt», er den gruppen vi har kategorisert som ungdom med spilleproblemer. I forhold til klinisk erfaring og intervjuer av unge spilleavhengige, er dette strenge kriterier for å kategorisere ungdom med pengespillproblemer. Data fra SIRUS' voksenundersøkelse av pengespill og spilleproblemer viser at alle som fyller våre kriterier (med unntak av en person) også skårer mer enn 3 på NODS instrumentet (problemspilling), samtidig som denne gruppen utgjør mindre enn halvparten av alle som skårer mer enn 3 på NODS (altså høy spesifisitet men lav sensitivitet). Dette betyr at vi med våre strenge kriterier trolig får et noe lavt estimat på omfanget av problemspillere. På den annen side ville vi antakelig fått et for høyt estimat om vi bare hadde brukt «Lie/Bet»-målet.

⁴ spesifisitet = .91 (andel ikke-problemspillere som tester negativt)
sensitivitet = 0.99 (andel spilleavhengige som tester positivt).

Pengespillproblemer er ikke et 'enten – eller' fenomen. Det dreier seg snarere om grader av spilleproblemer. Vi har derfor i noen analyser også beskrevet ungdom i forhold til grader av spilleproblemer og skilt mellom de som oppfyller ingen, ett, to eller tre kriterier. Den første gruppen utgjør da ungdom som ikke har noen spilleproblemer, og den siste gruppen de som har klare spilleproblemer, mens de andre to blir mellomkategorier hvor det er en viss sannsynlighet for (utvikling av) spilleproblemer.

Statistiske analyser

Vi har i beskrivelsen av data fra Ung i Norge 2002 i stor grad basert oss på bivariate tabellanalyser og i noen grad korrelasjonsanalyser og regresjonsanalyser. Forskjeller og sammenhenger er beskrevet med minst mulig bruk av statistiske termer. Med et så vidt stort datasett knytter det seg liten statistisk usikkerhet selv ved svake sammenhenger eller ganske små forskjeller. Vi har derfor ikke angitt signifikanstester, men utelukkende presentert forskjeller og sammenhenger som er klart statistisk signifikante. Det er viktig at tolkningene av funn fra slike store datasett er basert på substansielt betydelige forskjeller eller sammenhenger, snarere enn de statistisk signifikante forskjellene og sammenhengene.

At man finner sammenhenger, f.eks. ved at to forhold eller fenomen har en tendens til å opptre sammen (hos samme individ), betyr ikke at det er noe årsaksforhold mellom de to. Det er likevel mulig å fortolke sammenhenger som årsaksmessige selv på basis av tverrsnittsdata som vi har i Ung i Norge. En forutsetning er at man da kontrollerer statistisk for faktorer ('confoundere') som systematisk samvarierer med de to forholdene man analyserer sammenhengen mellom, ved hjelp av multivariate analyser. Dette er også gjort for en del analyser i denne rapporten, men vi har da beskrevet funnene med ord.

B) Unge klienter i behandling: Intervjuer

For å få en nærmere beskrivelse av hvordan spilleavhengighet hos ungdom arter seg, ble fire personer som har gjennomgått gruppebehandling ved Blå Kors Senter kontaktet. Alle var gutter, sånn sett utgjør de et typisk utvalg av ungdom som har søkt behandling ved BKS; ingen jenter under 23 år har hittil søkt behandling for spilleproblemer ved BKS. Alderen var henholdsvis 17, 19, 21 og 25. Disse fire ble valgt ut fordi de hadde utviklet sine spilleproblemer i tenårene, de var tilgjengelige og hadde anledning og lyst til å stille opp. Av de fire har tre sluttet helt å spille, mens en fortsatt spiller på en

måte han selv opplever som problematisk. Alle intervjuene ble gjennomført ved Blå Kors Senter, i november og desember 2002. Intervjuene har en varighet på ca. 45 minutter. Intervjuobjektene ble på forhånd informert om bakgrunnen og hensikten ved intervjuene og har gitt sitt samtykke til at intervjumaterialet kan brukes.

På bakgrunn av det vi vet om ungdom og spilleproblemer fra utenlandsk forskning, våre analyser fra datamaterialet i Ung i Norge 2002, samt klinisk erfaring fra behandlingsgrupper, ble ungdommene vi rekrutterte på BKS intervjuet om følgende aspekter:

- hva var situasjonen da de søkte behandling, hva var bakgrunnen for å søke behandling, hvem tok initiativ til å søke behandling
- første spilleerfaring, alder ved debut og utvikling av spillekarriere, type spill de har spilt og foretrukket, hva som fenget
- «chasing», løgn om spill, og det å spille for mer og mer penger: hvordan dette artet seg, og når i spillekarrieren det oppsto
- andre problemer: rus, kriminalitet og mental helse
- finansiering: hvordan ble spillet finansiert
- sosiale relasjoner: har spillet vært en sosial aktivitet eller en ensom affære. Har dette forandret seg underveis i spillekarrieren
- bruk av andre spill/underholdningsspill
- foreldretilsyn og foreldrekontroll: når fikk foreldrene greie på at de spilte, og i hvilken grad har foreldrene fulgt med på det de har gjort på fritiden og hvem de har vært sammen med
- skoletilpasning: mestring, trivsel, flinkhet, har dette forandret seg i løpet av spillekarrieren

Dette intervjumaterialet har vært viktig for å vurdere kriteriene for å kategorisere ungdom med problemspilling i spørreskjemaundersøkelsen. Det gir også et utfyllende bilde av hvordan spilleproblemer utvikles og opprettholdes hos unge mennesker. Videre bidrar dette til å belyse aspekter ved spilleavhengighet hos unge som det ikke har vært mulig å belyse gjennom spørreskjemaene.

Det er imidlertid sannsynlig at disse fire unge spillerne er relativt ressurssterke, og at de dermed i flere henseender ikke gir et representativt bilde av ungdom med spilleproblemer.

3 Spilletts landskap

Vi vil i det følgende bruke betegnelsen 'landskap' som et bilde på beskrivelsen av omfanget av pengespill og pengespillproblemer og hva som kjenner tegner disse. Landskapet omfatter ulike typer av pengespill som blir spilt med varierende hyppighet. Spillelandskapet omfatter både de uskyldige, uproblematiske underholdningsaktivitetene og problemspilling med alvorlige konsekvenser.

Omfang av pengespill

Respondentene i Ung i Norge 2002 besvarte et sett av spørsmål om hvor ofte de hadde spilt ulike typer av pengespill det siste året. Blant alle ungdommene var det i alt 78,5 prosent som hadde spilt noen form for pengespill det siste året. Fordelingen på hvor ofte de oppga å ha spilt ulike typer pengespill er gjengitt i tabell 3.1.

Tabell 3.1. Fordeling av ungdommer etter hvor hyppig de har satset penger i ulike typer av pengespill det siste året. (Prosent).

	Flere ganger i uka	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år
Spilleautomat (med pengepremie)	6,6	6,6	7,9	35,7	43,2
Skrapelodd	0,9	1,6	3,6	40,4	53,4
Pengespill på internett	0,8	0,5	0,7	4,6	93,4
Poker, terningspill og lignende	2,0	2,1	4,3	19,0	72,6
Lotto, tipping og lignende	4,3	7,9	7,3	19,5	61,0
Veddeløp	0,8	0,8	0,9	5,1	92,5
Andre pengespill	1,8	1,9	2,6	11,6	82,1

En annen måte å beskrive hyppighet av deltakelse i pengespill er å regne om hyppighet til antall ganger per år ved å gjøre fordelingene til «semi-kontinuerlige» variable⁵.

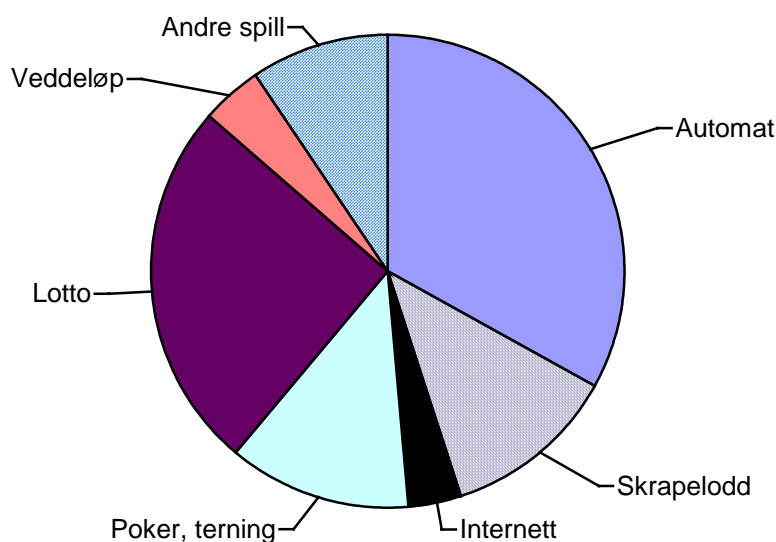
Det gjennomsnittlige antall ganger i løpet av det siste året som ungdom hadde satset penger i ulike pengespill blir da for:

⁵ Semi-kontinuerlige variable på frekvens av ulike pengespill: (flere x uka = 130 x per år, 1 x uka = 52 x per år, flere x mnd= 24 x per år, < 1 mnd= 8 x per år, ikke siste år = 0)

- gevinstautomat: 16,8 ganger
- skrapelodd: 6,2 ganger
- pengespill på internett: 1,8 ganger
- poker, terningspill: 6,3 ganger
- lotto, tipping: 13,0 ganger
- veddeløp: 2,0 ganger
- andre pengespill: 4,9 ganger

Totalt finner vi at ungdommene gjennomsnittlig satser penger på pengespill om lag 48 ganger i løpet av ett år. Det er viktig å merke seg at fordelingen her er svært skjevfordelt og de fleste har spilt langt sjeldnere. Halvparten har spilt mindre enn 16 ganger i løpet av siste år, og det er den fjerdedelen som spiller mest som spiller mer enn 48 ganger i løpet av ett år. Den tiendedelen som spiller oftest av alle ungdommene, har stått for mer enn halvparten (55 prosent) av det totale antall ganger som ungdommene hadde satset penger i pengespill i løpet av ett år. Som det framgår av ovenstående, er det å satse penger på gevinstautomater den mest utbredte spilleformen blant ungdom. Dette kan også illustreres ved å se på fordelingen mellom hvor mange ganger de har satset penger i ulike spill i løpet av det siste året (Figur 3.1).

Figur 3.1. Fordeling av spillefrekvens etter spilltype.

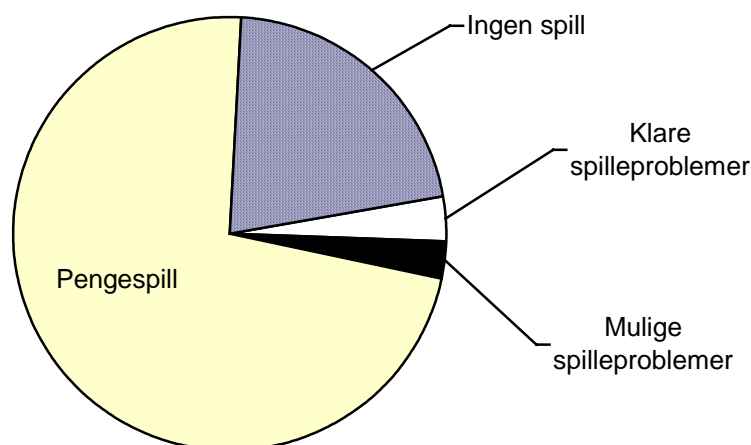


Av det beregnede totale antall ganger ungdommene oppgir å ha satset penger i pengespill det siste året, står spill på gevinstautomater for 32 prosent. Spill på tipping og Lotto står for 26 prosent av det totale spilleomfanget, skrapelodd og poker/terningspill står for 12 prosent hver, internettspill og veddeløp utgjør 4 prosent hver, og 'andre spill' står for de resterende 10 prosent.

Omfang av ungdom med spilleproblemer

Vi har her tatt utgangspunkt i tre kjernespørsmål som fanger opp aspekter ved problemspilling. Andelen ungdommer som svarer positivt på begge spørsmål i «The lie/bet questionnaire» og som i tillegg svarer «Hver gang» eller «De fleste gangene» på spørsmål fra DSM-IV om å spille for å vinne tilbake det tapte («chasing»), er 3,2 prosent. Det vil si at om lag 1 av 30 ungdommer har klare spilleproblemer. Dersom vi kun legger «Lie/Bet» til grunn, er omfanget av ungdom med spilleproblemer 6 prosent. Bruker vi de «strengeste kriteriene», er omfanget av spilleproblemer blant ungdom 3,2 prosent (som tilsvarer 11 000 ungdommer i Norge). Bruker vi kun «Lie/Bet»-målet (mindre strenge kriterier), er omfanget av spilleproblemer 6,0 prosent (som tilsvarer 20 000 ungdommer). Det er med andre ord rimelig å anta at antall ungdommer mellom 13 og 20 år med spilleproblemer i Norge, ligger et sted mellom 11 000 og 20 000 personer.

Figur 3.2. Fordeling av ungdommer etter omfang av pengespill og pengespillproblemer. Prosent.



Blant ungdommer på ungdomsskole og videregående skole har vi et beregnet omfang på 3,2 prosent med klare spilleproblemer ut fra strenge kriterier. Et slikt omfang er av samme størrelsesorden som det man har rapportert fra tidligere studier blant ungdom i andre land (Shaffer & Hall, 2001). En gjennomgang av tidligere studier blant ungdom viser at mellom 3,4 prosent og 4,8 prosent er klare eller mulige patologiske spillere. Ettersom vi har brukt svært strenge kriterier for omfang av problemspilling, er estimatet på 3,2 prosent ikke direkte sammenliknbart med tall fra tidligere studier. Det er mulig at dersom vi hadde brukt et sammenliknbart mål, ville vi kunne fått et noe større beregnet omfang. I så fall, ville dette kunne støtte antakelsen om et noe større

omfang av spilleproblemer blant norsk ungdom sammenliknet med ungdom i andre land hvor omfanget av pengespill er mindre.

Vi vil i det følgende gi en nærmere beskrivelse av de tre kriteriene for spilleproblemer, slik det har artet seg blant ungdom med spilleproblemer. I intervjumaterialet er kjerne­kriteriene oppfylt hos alle fire.

Gutt 17 år, beskriver det som følger:

Om å vinne tilbake: Det er noe jeg opplever nesten hver gang jeg spiller. Første gang jeg opplevde dette, var faktisk en av de første gangene jeg spilte på automat, da jeg var 8 år gammel. Jeg ville vinne tilbake det jeg hadde tapt for å kunne fortsette å spille.

Det var først i 10–11-årsalderen jeg begynte å tenke på dette som et problem. Da kom det nye automater på markedet og jeg merket at jeg spilte mye mer aggressivt enn andre på min alder. Jeg var den eneste som turte å doble. Jeg doblet til det ikke gikk mer, og da hadde jeg tapt alt.

Om å lyve for viktige andre: Jeg har løyet mye om spillingen min for å skjule pengebruken. Jeg har pleid å gjøre det sånn at jeg ikke har fortalt om tapene, og når jeg da har vunnet har jeg sagt at jeg bare har vunnet litt, for å ha et slingringsmonn å gå på. Jeg fikk alltid dårlig samvittighet etterpå for å lyve. Det tok tid før jeg skjønnte at det var maskina som hadde skylda for dette.

Om å spille for mer og mer penger: Vanligvis pleier jeg å tenke at jeg skal spille for maks 50 kroner, men så ender det opp med at jeg spiller for 1100–1200 kroner. Hvis jeg vinner, har jeg måttet spille for mer. En gang i sommer vant jeg først 2000 kroner, så vant jeg 2000 til. Så spilte jeg bort alle disse pengene, så fortsatte jeg å spille til jeg hadde spilt opp alle sommerjobb-pengene mine. Slik har det vært lenge. Jeg husker ikke helt når det begynte, men jeg begynte å spille for mer og mer penger ganske kort tid etter at jeg begynte å spille.

Gutt 19 år:

Om å vinne tilbake: Jeg må alltid prøve å vinne tilbake pengene jeg har tapt. Jeg trenger jo pengene til viktige ting som mat, husleie, etc. Første gangen jeg opplevde å måtte vinne tilbake penger da jeg hadde tapt, var da jeg hadde tatt av sparepengene mine til spilling. Dette var ganske tidlig etter at jeg begynte å spille og jeg opplevde dette selv som et problem da.

Om å lyve for andre: Jeg har løyet mye om hva jeg har brukt penger på. Jeg har sagt at jeg har tjent mindre penger enn hva jeg faktisk har gjort, jeg har benektet spilleproblemer for venner, og fått dårlig samvittighet

for alle løgnene. Jeg opplevde løgnene som et problem nesten umiddelbart etter at jeg begynte å lyve om spillingen. Det tok kort tid fra jeg begynte å spille som 15-åring til løgn var en del av problemet.

Om å spille for mer og mer: Da nybegynnerflaksen var slutt – dvs. 5–6 mnd. etter at jeg begynte å spille – følte jeg at jeg måtte satse mer og mer for å vinne. Jeg opplevde dette også som et problem fordi jeg merket at jeg begynte å lyve for meg selv.

En annen av intervjuobjektene beskriver «chasing», løgn og økt pengeforbruk slik:

I begynnelsen da jeg spilte hadde jeg ikke behov for å vinne tilbake det jeg hadde tapt. Men etter et halvt til ett års tid økte innsatsen, og jeg følte at jeg var nødt til å vinne tilbake det jeg hadde tapt. Jeg var 'spillegal' i den forstand at jeg faktisk trodde at jeg kunne vinne tilbake det jeg hadde tapt – at jeg var 'best når det gjelder'. Jeg begynte å lyve omtrent samtidig som jeg måtte spille for å vinne tilbake. Nå ser jeg at disse tingene henger sammen. Jeg måtte ikke spille for mer og mer penger på samme måte som en junkie som må ha mer og mer dop. Men jeg måtte spille for mer og mer penger for å holde regnskapet i balanse og fordi det var mer og mer å skjule.

Kriteriene som ligger til grunn for kategorisering av spilleproblemer, er tilstede her. Gjennomgående for disse historiene er at løgn, økt pengeforbruk til spill og «chasing» berører kjernen i spilleproblemene. Det som også er tydelig er at disse tingene er forbundet med hverandre og manifesterer seg relativt raskt. Det betyr at et jevnlig moderat spill, raskt kan skifte karakter til et alvorlig og gjennomgripende spilleproblem. Dette er ikke typisk for barn og unge, vi ser samme mønster hos voksne med spilleproblemer.

Spillefrekvens og spillprofil blant problemspillere

Ungdom med spilleproblemer hadde en gjennomsnittlig spillefrekvens det siste året på 245 ganger, hvilket var nesten ti ganger så høyt som gjennomsnittet for ungdom uten tegn til spilleproblemer (ungdom som ikke fylte noen av de tre kriteriene). For alle typer av spill, er spillefrekvensen betydelig høyere blant ungdom med spilleproblemer enn blant annen ungdom. Ser vi på fordelingen mellom antall ganger man har satset penger i ulike typer spill blant problemspillere og annen ungdom, er det noe forskjell med hensyn til pengespill på internett og spill på veddeløp. Blant ungdom med spilleproblemer utgjorde pengespill på internett og pengespill på veddeløp etc. en noe større andel av det totale spilleomfanget sammenliknet med ungdom uten spilleproblemer. Spill på gevinstautomater var også det mest

utbredte spillet blant ungdom med spilleproblemer, og utgjorde i alt vel 31 prosent av det totale spilleomfanget i denne gruppen. Blant ungdom med klare spilleproblemer var det 64 prosent som spilte ukentlig eller oftere på gevinstautomater. Tilsvarende andeler for andre typer av spill var, som vi ser av tabell 3.2, lavere blant ungdom med spilleproblemer og vesentlig lavere blant ungdom uten spilleproblemer.

Tabell 3.2. Andel av ungdom som har satset penger ukentlig eller oftere på ulike typer av pengespill etter om de har klare problemer med pengespill (fyller alle tre kriterier) eller ingen problemer med pengespill (fyller ingen av de tre kriteriene).

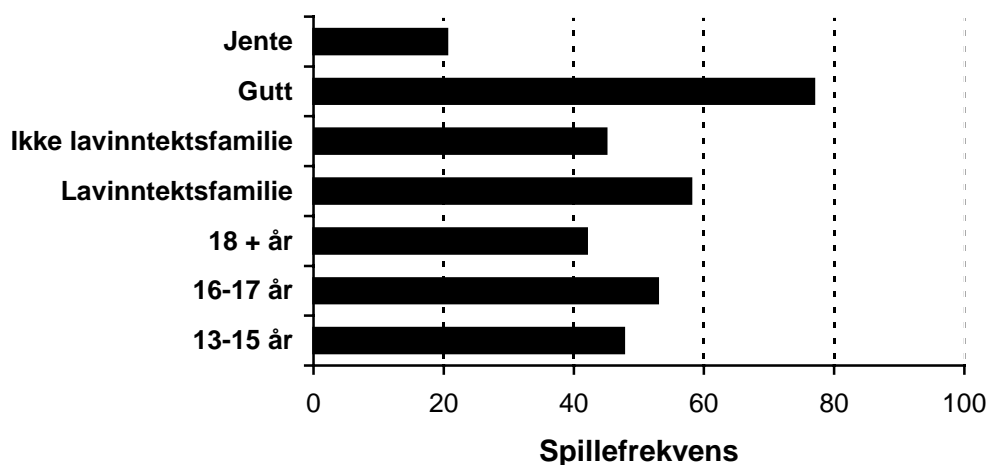
	Gevinst- automat	Skrape- lodd	Internett- spill	Poker, terning, etc	Lotto, tipping	Vedde- løp	Andre spill
Med spille- problemer	64 %	18 %	12 %	27 %	44 %	13 %	31 %
Uten spille- problemer	6,5 %	1,2 %	0,5 %	1,8 %	8,3 %	0,6 %	1,2 %

Det å satse penger i flere ulike typer spill var klart mer utbredt blant ungdom med spilleproblemer. Det er en klar sammenheng mellom hyppighet av pengespill og alvorlighetsgrad av spilleproblemer. I gruppen med klare spilleproblemer hadde halvparten av ungdommene spilt ukentlig eller oftere på to eller flere typer av spill.

Variasjon i spilleomfang etter demografiske kjennetegn

Det er kjent fra en rekke tidligere studier av ungdoms pengespill at det er en større andel av gutter enn jenter som spiller pengespill og at gutter spiller oftere enn det jenter gjør (se f.eks. Griffiths, 1995; Volberg & Moore, 1999). Dette ser vi også blant norske ungdommer. Med unntak av skrapelodd hvor jenter og gutter spiller omtrent like hyppig, er det for de andre typene av pengespill en større andel av guttene som har spilt siste år enn det er blant jentene. Tilsvarende (med unntak av skrapelodd) er det for alle typer spill også en større andel av guttene enn av jentene som spiller hyppig (dvs. en eller flere ganger i uka). Dette betyr at antall ganger satset penger i pengespill siste år er betydelig høyere blant gutter enn blant jenter, slik vi ser i figur 3.3.

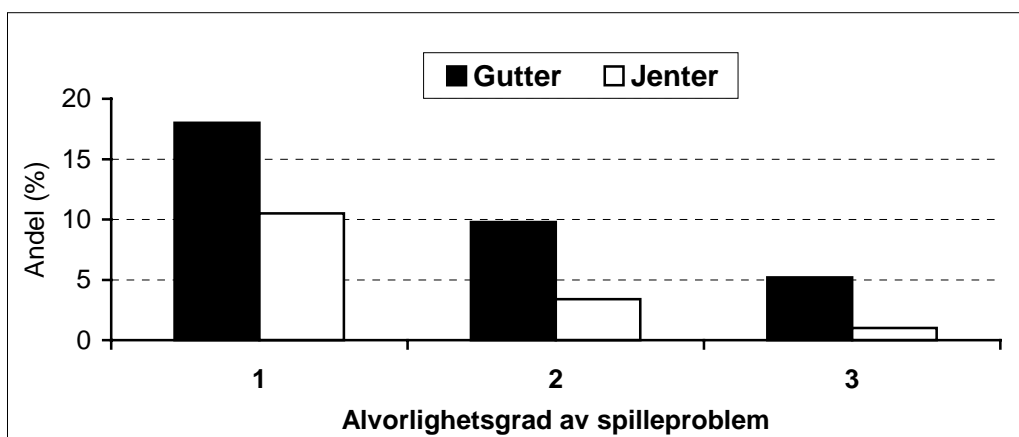
Figur 3.3. Gjennomsnittlig antall ganger spilt pengespill siste år etter kjønn, familieinntekt og aldersgrupper.



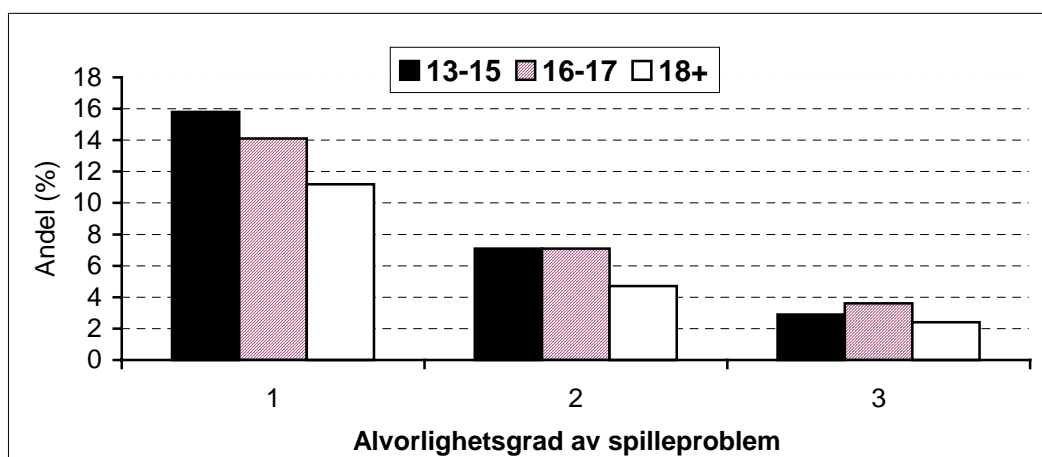
Det er små forskjeller i omfang av pengespill mellom aldersgrupper. For de enkelte spilltypene er det heller ingen *vesentlige* forskjeller i spillefrekvens mellom aldersgrupper. Det vil altså si at spillehyppigheten er omtrent like høy blant de yngre tenåringene som blant de eldre. Ser vi på fordeling i spillehyppighet i forhold til bostedsstørrelse (urbaniseringsgrad), innvanderbakgrunn og foreldres utdanningsnivå, er det heller ingen store forskjeller. Vi finner imidlertid at det er en høyere spillefrekvens blant ungdom i (antatt) lavinntektsfamilier, dvs. hvor en eller begge foreldre har inntekt fra sosialhjelp, uføretrygd eller langtidssykemelding. Et tilsvarende mønster ser vi også om vi ser på andelen av ungdom som spiller ett eller flere pengespill minst en gang i uka.

Også når det gjelder ungdom med pengespillproblemer, ser vi at forekomsten er vesentlig høyere blant gutter enn blant jenter (figur 3.4). Den relative kjønnsforskjellen øker med økende alvorlighetsgrad av spilleavhengighet. Ved positivt svar på ett av kjernespørsmålene er fordelingen mellom gutter og jenter hhv. 18 prosent og 10,5 prosent. Ved positivt svar på alle tre kjernespørsmål om spill er fordelingen slik at 5,2 prosent av guttene har klare spilleproblemer (fyller alle tre kriterier), mens den tilsvarende andel for jenter er 1 prosent. Det er med andre ord over fem ganger så mange gutter som jenter som kan sies å ha et spilleproblem. Johansson og Göttestam (in press) finner en tilsvarende kjønnsforskjell i omfang av patologisk spilling blant norske tenåringer.

Figur 3.4. Andel av ungdommer med ulike alvorlighetsgrader av spilleproblem etter kjønn. Kategorien 1 er den minst alvorlige, og 3 den mest alvorlige (dvs. 'klare spilleproblemer').



Figur 3.5. Andel av ungdommer med ulike alvorlighetsgrader av spilleproblem etter aldersgrupper. Kategorien 1 er den minst alvorlige, og 3 den mest alvorlige (dvs. 'klare spilleproblemer').



Blant norske ungdommer er andelen problemspillere like høy eller høyere blant gruppen under 18 år sammenlignet med gruppen over 18 år. Andelen med klare spilleproblemer var faktisk noe høyere blant 16 til 17 åringer enn i de andre aldersgruppene. I den svenske befolkningsstudien av pengespill fant man at forekomsten av spilleproblemer var dobbelt så høy i aldersgruppen 15–17 år (4,2 prosent) som i aldersgruppen 18–24 år (2,0 prosent) (Volberg et al., 2001). Johansson og Göttestam (in press) fant i sin studie av norske tenåringer heller ingen forskjell i forekomst av «problematiske pengespill» mellom aldersgruppene 12–15 år og 16–18 år.

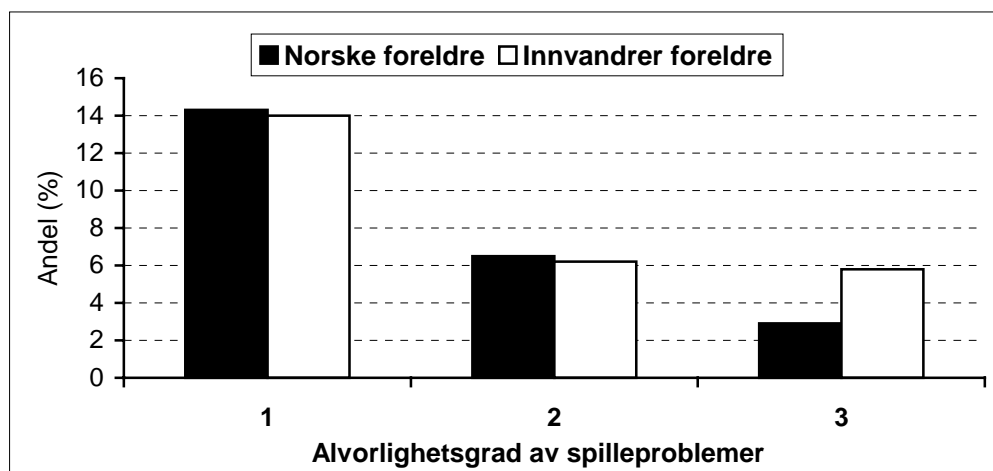
Ved vurderingen av funnene fra Ung i Norge må vi ta hensyn til at utvalget av ungdommer trolig i mindre grad er representativt for hele ungdomsbefolkningen i aldersgruppen over 18 år. Dette skyldes at svarprosenten var lavere blant elever på VK2 (siste året på videregående), og at det også er noen elever som slutter skolen i løpet av videregående. Lavere svarprosent blant de eldste elevene kan bety at andelen med spilleproblemer er blitt lavere i denne gruppen enn om vi hadde hatt en svært høy svarprosent også her. Dette innebærer at *dersom* ungdom som ikke har deltatt i undersøkelsen eller som har sluttet skolen i løpet av videregående, har et omfang av spilleproblemer som er minst seks ganger så høyt som blant ungdom ellers, kan det være en *liten* tendens til at omfang av spilleproblemer øker med alder.

Et annet forhold som kan ha betydning er at en del spørsmål kan oppfattes og tolkes ulikt i ulike aldersgrupper. Det er vanskelig å si om dette også gjelder kriteriene for pengespillproblemer.

En tredje mulig forklaring er at de yngre ungdommene har vokst opp samtidig som det har skjedd en eksplosjon i spillemarkedet, og det er mulig at en større andel av yngre ungdommer har vært eksponert for pengespill og begynt å spille i ung alder.

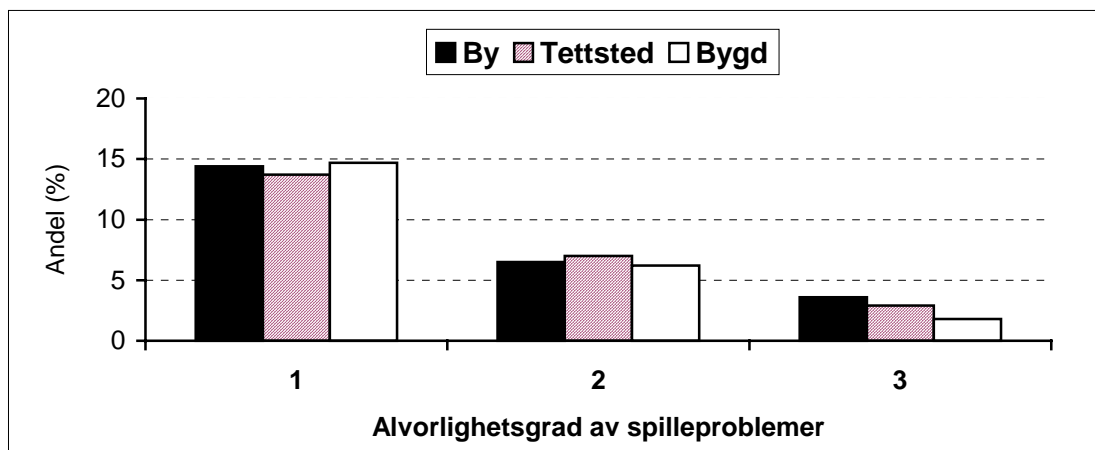
Som vi ser av figur 3.6 er det en høyere andel med klare spilleproblemer blant ungdom med foreldre som har innvandret fra et ikke-vestlig land (Øst-Europa, Asia, Afrika og Sør-Amerika) sammenliknet med ungdom med foreldre som er født i Norge.

Figur 3.6. Forekomst av ulike alvorlighetsgrader av spilleproblemer etter om foreldre har norsk bakgrunn eller innvandrerbakgrunn fra ikke-vestlig land.



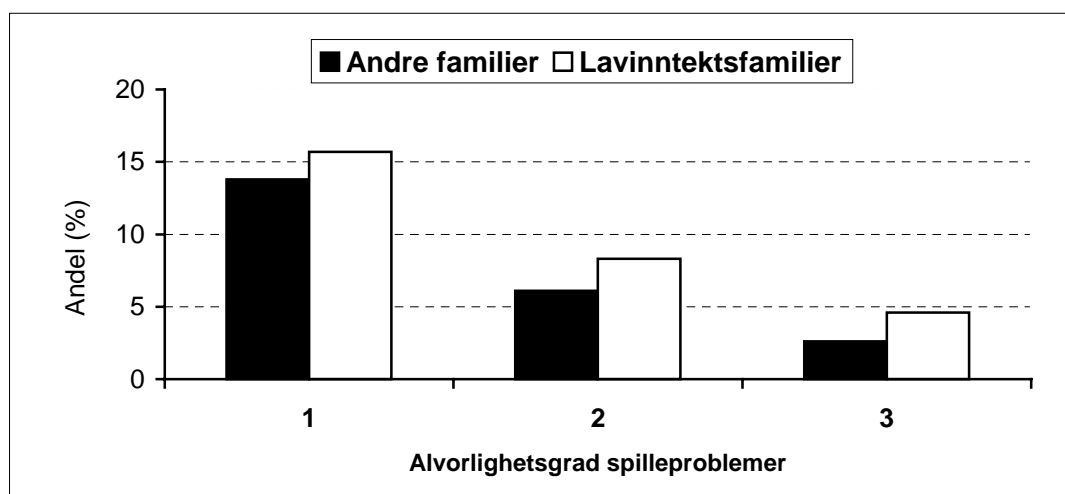
Av figur 3.7 ser vi at det er ganske små forskjeller i omfang av spilleproblemer mellom ungdom som bor i byer, på tettsteder og i bygder.

Figur 3.7. Forekomst av ulike alvorlighetsgrader av spilleproblemer etter bostedstype.



Det er rimelig å se dette funnet i sammenheng med at tilgjengeligheten av de fleste pengespill i liten grad har vært noe urbant fenomen. Kommisjonærer for tipping, Lotto og hesteveddeler finnes både i store byer og på små steder, det samme har vært tilfelle for gevinstautomater. Det er imidlertid tegn til at gevinstautomater i noe større grad nå blir plassert ut på større steder med flere folk (som gir større omsetning) (Timberlid, Lotteritilsynet, personlig kommunikasjon). Dette betyr i så fall at en tilnærmet jevn fordeling av pengespillproblemer i forhold til urbanisering som vi ser i Ung i Norge, kan endres med årene.

Figur 3.8. Forekomst av ulike alvorlighetsgrader av spilleproblemer etter familiens inntektsnivå.



Det er en dobbelt så stor andel av ungdom med spilleproblemer som kommer fra lavinntektsfamilier⁶, sammenlignet med andre familier (figur 3.8). Også for de andre gruppene med indikasjon på spilleproblemer finner vi en høyere andel blant ungdom fra lavinntektsfamilier. Tidligere studier har også vist at omfang av pengespill og pengespillproblemer er mer utbredt i økonomisk svakerestilte grupper (Brown et al., 1992; Volberg et al., 2001). Schissel (2001) betegnet pengespill som en regressiv skattlegging av sosioøkonomisk svakstilte og sårbare grupper i befolkningen.

Når vi sammenlikner fordeling i spillefrekvens og omfang spilleproblemer, ser vi at disse systematisk varierer på samme måte med hensyn til kjønn, alder, innvandrerbakgrunn, bosted og familiens inntektsnivå. Med andre ord, det som kjennetegner ungdom med spilleproblemer er i all hovedsak de samme forholdene som henger sammen med hyppig pengespill. Det vil si at andelen av ungdom med spilleproblemer i stor grad synes å gjenspeile det totale spilleomfanget innenfor ulike sosiodemografiske grupper av ungdom.

Samvariasjon mellom deltakelse i ulike typer av spill

Blant pasienter med spilleproblemer ser man gjerne at det er en viss preferanse for en type spill (oftest gevinstautomater), men at mange gjerne også spiller andre typer av pengespill i tillegg til det man har preferanse for (og gjerne problemer med). I Ung i Norge-studien ser vi at det er en betydelig samvariasjon mellom deltakelse i ulike typer av spill, dvs. at om man spiller en type spill hyppig, er det ganske sannsynlig at man også er en hyppig spiller på ett eller flere andre pengespill. I tabell 3.3 er det gjengitt korrelasjonskoeffisienter for spillefrekvens på de ulike typene av spill. Alle koeffisientene er av moderat størrelse.

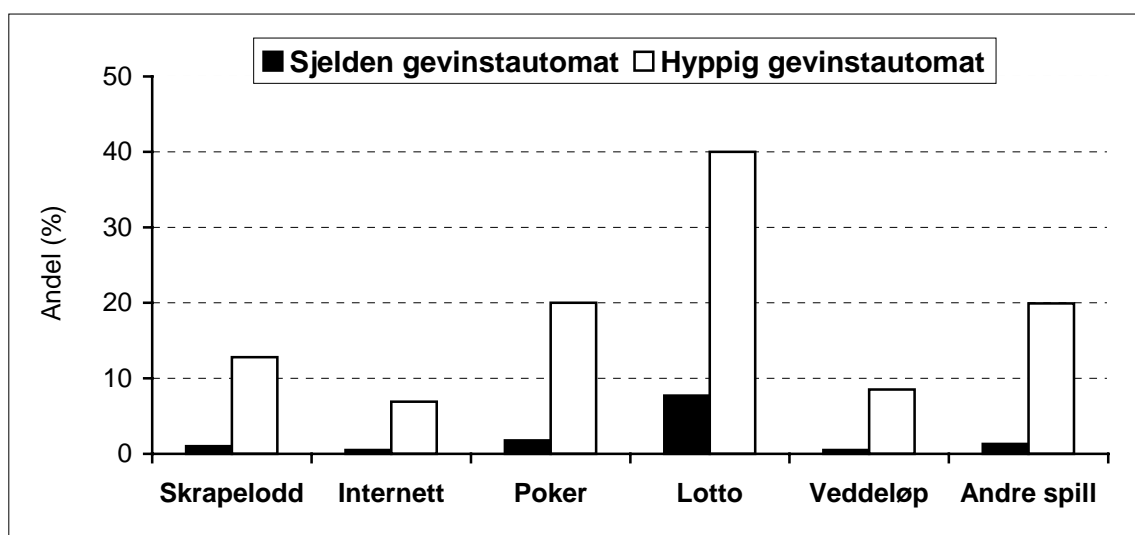
Tabell 3.3. Korrelasjonskoeffisienter for frekvens (antall ganger per år) spilt ulike typer pengespill.

	Skrapelodd	Internettspill	Poker, terning	Lotto, tipping	Veddeløp	Andre spill
Gevinstautomat	0,32	0,25	0,38	0,42	0,30	0,42
Skrapelodd		0,39	0,37	0,34	0,40	0,38
Internettspill			0,38	0,24	0,39	0,39
Poker, terning				0,32	0,37	0,50
Lotto, tipping					0,36	0,33
Veddeløp						0,44

⁶ Vi har ikke data på familiens inntektsnivå. Kategorien lavinntektsfamilie er basert på at ungdommene har oppgitt at mor og/eller far har hatt inntekt fra sosialhjelp (siste 2 år) og/eller er uføretrygdet eller langvarig sykemeldt.

Den betydelige samvariasjonen mellom spill av ulike typer er også illustrert i figur 3.9. Her er spill på gevinstautomater brukt som eksempel, og vi ser at andelen som spiller ukentlig eller oftere på ulike typer av spill, er vesentlig høyere blant de som spiller hyppig (en eller flere ganger i uka) på gevinstautomater enn blant de som ikke gjør det. Eksempelvis var det 12,8 prosent av de som hadde spilt hyppig på gevinstautomat, som hadde kjøpt skrapelodd minst en gang i uka (mot 1,0 prosent av de som hadde spilt sjelden på gevinstautomat). Tilsvarende var det 40 prosent av de hyppige automat-spillerne som hadde satset penger ukentlig eller oftere på Lotto og tipping, mot 7,7 prosent av de som spilte sjeldnere på gevinstautomat.

Figur 3.9. Andel som har spilt minst en gang i uka på ulike spilltyper etter om de har spilt hyppig (en eller flere ganger i uka) eller sjelden på gevinstautomat.



Blant de som spiller på gevinstautomater en eller flere ganger i uka, er det mer enn halvparten som også spiller ukentlig eller oftere på andre typer av pengespill. For de aller fleste ungdommene ser det altså ikke ut til at hyppig spill på en type pengespill er til foretrekk for også å satse penger på andre spill. Det er kanskje snarere tvert i mot.

Pengespill på internett

Bare en liten andel (6,7 prosent) av ungdommene hadde spilt pengespill på internett i løpet av det siste året, og 1,4 prosent hadde spilt pengespill på internett så ofte som en eller flere ganger i uka. Som forventet var det en klar sammenheng mellom tilgjengelighet og bruk av internett generelt og pengespill på internett. Hyppig pengespill på internett forekom fem ganger så ofte

blant de som hadde tilgang til internett på sitt eget rom sammenliknet med andre. Andelen som spilte hyppig med penger på internett, økte også med økende internettbruk på andre områder. Tre av fire som spiller om penger på internett minst en gang i uka, bruker også internett daglig eller flere ganger i uka til andre formål.

Utvikling av en spillekarriere

Andelen som utvikler et problematisk forhold til spill er liten i forhold til den totale andel som bruker pengespill. De aller fleste som spiller på pengespill gjør det som en form for underholdning eller spenning. Hvorvidt spillet utvikles til et problem er som tidligere nevnt avhengig av mange faktorer. Fra tidligere forskning på feltet er det vist at spilleproblemer og spillekarrierer utvikler seg i faser (se kapittel 1). Utviklingen går gjerne fra en vinnerfase der optimismen i forhold til spillet er urealistisk, til en tapsfase der man forsøker å vinne tilbake det tapte, og til en desperasjonsfase der spillet får store konsekvenser sosialt og økonomisk. En fjerde fase er også beskrevet som en håpløshetsfase, der spilleren vet at det ikke er mulig å vinne tilbake. Denne fasen er ofte forbundet med at spilleren ikke ser noen vei ut. Selvmordstanker og -forsøk forekommer her (Rosenthal, 1989). En slik karriereutvikling er antagelig ganske lik for ungdom som for voksne. Fra klinisk praksis er det særlig to typologier av ungdom med spilleproblemer som utpeker seg. Den ene kan kalles «action gambler», den andre «escape gambler». «Action-gambleren» forteller at det er spillet i seg selv som fenger. Han spiller for å teste ut sine ferdigheter og for å få belønning og spenning. «Escape-gambleren» bruker spillet som en flukt og spiller for å oppnå spillets beroligende effekt. Så lenge spillet varer, holdes vanskelige tanker og følelser borte. Ofte kan spillingen da være et symptom på et underliggende psykisk problem. Det er imidlertid sjelden hensiktsmessig å forsøke og avgjøre om en spiller tilhører den ene eller den andre typologien. Mange forteller at de begynte å spille fordi det var spennende og morsomt, men fortsatte med spillet for å flykte fra problemer som var forårsaket av spill. Det betyr at man i en spillekarriere kan begynne å spille for å oppnå noe (spenning, gevinster, spilleferdigheter), og senere fortsetter spillet for å unngå noe (ubehag, gjeld, bebreidelser fra familie).

Data fra Ung i Norge 2002 gir oss ikke grunnlag for å belyse spillekarrierer, som f.eks. når ungdommene startet med pengespill og hvordan spillingen utviklet seg til problemspilling. Intervjuer med unge klienter som er eller har vært i behandling for sine spilleproblemer, gir imidlertid noen indikasjoner på hvordan spillekarrierer hos unge spillere kan se ut.

Gjennomgående for de fire intervjuene var at utviklingen av spillekarrieren har gått raskt, alle beskriver hvordan de i løpet av 6–12 måneder har gått fra uskyldig og sporadisk spill til hyppig spill og gjennomgripende spilleproblemer. Tre av de fire debuterte på pengespill i 8–9-årsalder. Den fjerde begynte å spille som 15-åring.

Gutt 19 år, beskriver utviklingen av sin spillekarriere som følger:

Første gang jeg spilte var som 9-åring på danskebåten. Jeg satset 5 kroner og vant 200. Det var en fantastisk følelse å vinne og 200 kroner var en enorm sum penger. Gleden ble ytterligere forsterket da vi gikk tom for bensin i Sverige, foreldrene mine var blakke og jeg kunne bidra med gevinsten min. Siden spilte jeg ikke noe særlig på pengespill før i konfirmasjonsalder. Jeg hadde venner som spilte litt og hørte om enkelte som vant mye. Jeg prøvde noen ganger uten å vinne, men så vant jeg, og da begynte jeg å spille mer. Da begynte ting å gå fort. Jeg lånte penger av en med tilknytning til en gjeng. Han skulle ha renter på pengene og jeg måtte betale tilbake. Jeg brukte opp konfirmasjonspengene mine til å dekke gjelden. Innimellom vant jeg, og jeg likte å ha penger og kunne spandere på kamerater. Spillingen har gått litt opp og ned i perioder, men når jeg spiller, satser jeg alt jeg har. Det meste jeg har satset og tapt på en dag er 9000 kroner. Jeg er forbannet på meg selv og på automatene.

Gutt 21 år:

Første gang jeg spilte var jeg 15 år. Inntil da visste jeg ikke hva Odds-tipping var. Det var en gutt i klassen som fortalte meg at jeg kunne vinne penger på å tippe resultatet på fotballkamper. Siden jeg var interessert i fotball åpnet jeg en konto på 1000 kroner på et bookmaker-selskap på internett. Dette var mye penger for meg da, men pengene varte ganske lenge, jeg spilte vel i et halvt år for denne summen. Etter et halvt års tid begynte jeg å utvide repertoiret, og begynte å spille på flere typer kamper på internett. Jeg vant 12.000 på en gang. Det var da spillet tok av. Jeg begynte å tenke på at jeg kunne leve av spillingen, og satte større beløp inn på spillekontoen. Jeg brukte mye tid på å følge med på spilling og fulgte etter hvert med på alle kamper på tekst-TV også, i tillegg til internett og aviser. Da jeg var 18 fikk jeg samboer. Hun holdt på å gå amok av min interesse for spill og all den tiden jeg brukte på spill. Jeg begynte raskt å holde spillingen min skjult for henne. Det meste jeg har vunnet på en gang er 67.000 kroner. Den summen satset jeg på en kamp og tapte alt. Så 67.000 er også det største beløpet jeg har tapt på en gang. På et tidspunkt gikk jeg så langt at jeg gikk inn på hennes konto på nettbanken og spilte opp hennes studielån. Det tok litt tid før hun oppdaget det, fordi jeg manipulerte hennes kode slik at hun ikke fikk tilgang, i tillegg passet jeg på å være først i postkassen slik at

jeg kunne luke unna post fra banken til henne. Da hun oppdaget det, sprakk hemmeligheten min.

Gutt 17 år:

Jeg begynte å spille da jeg var 8 år, og jeg vant 600 kroner en av de første gangene jeg spilte. Jeg ble mobbet veldig på skolen og hadde ingen venner. Foreldrene mine tok meg med på bingo som trøst.

Disse beskrivelsene av spillekarrierer viser alle at utviklingen av pengespill fra å være en sosial og uproblematisk beskjeftigelse til å bli et alvorlig problem for ungdommene, gikk ganske raskt. Det at vi finner en relativt høy andel av problemspillere også blant de yngste tenåringene i datamaterialet fra Ung i Norge 2002 passer også godt inn i en antakelse om en rask utvikling til problemspilling blant ungdom.

4 Pengebruk på spill, forbruksmønstre og finansiering

Undersøkelsen «Ung i Norge 2002» har ikke data på det totale forbruket på pengespill, men vi har noen indikatorer som vil bli beskrevet i det følgende. Disse omfatter tre spørsmål: ett om hvor mye som er det meste de noen gang har satset på pengespill (maksimumsinnsats), ett om hvor mye penger de har brukt på gevinstautomater i løpet av de siste 30 dager, og ett spørsmål om hvor mye penger de har brukt på gevinstautomater i løpet av den siste uka (siste 7 dager). Det siste antas å være et mer presist mål på forbruk for de hyppige spillerne.

Maksimumsinnsats

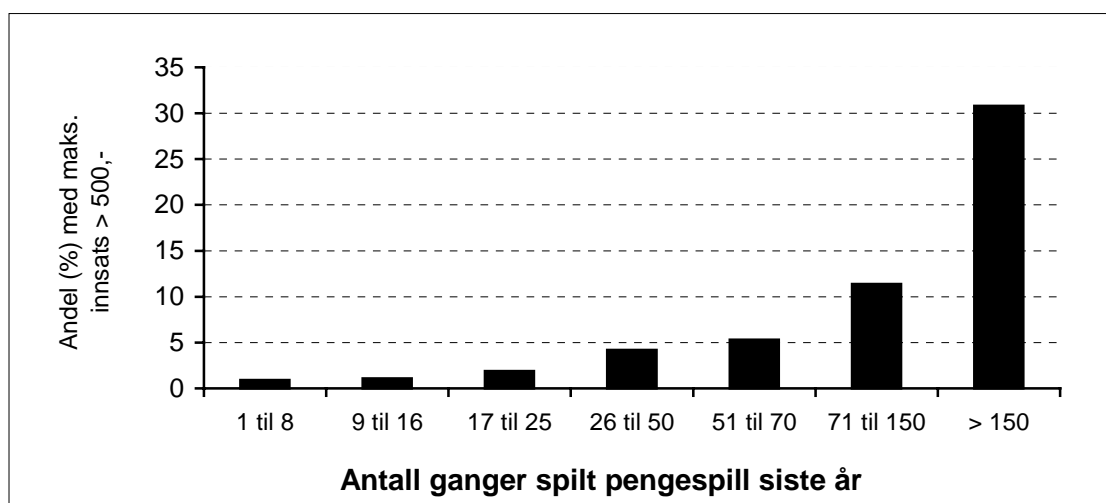
De aller fleste ungdommene (fem av seks) har minst én gang i livet satset penger på pengespill, men maksimumsinnsatsen er for de flestes vedkommende relativt lav. Om lag en tredjedel av de som har satset penger, har satset mindre enn 20 kroner som høyeste innsats. Ytterligere 45 prosent av de som har satset, har satset mellom 20 og 100 kroner på det meste. Henholdsvis 5,2 prosent og 2,1 prosent av alle ungdommene har satset mer enn 500 kroner og mer enn 1000 kroner på én dag.

Ser vi på maksimumsinnsats i forhold til demografiske variabler, finner vi at dette varierer betydelig mellom grupper av ungdommer. Andelen som noen gang har satset mer enn 500 kroner i løpet av én dag på pengespill, er vesentlig høyere blant gutter (9,8 prosent) enn blant jenter (0,8 prosent), den er høyere blant ungdom over 18 år (6,8 prosent) og ungdom mellom 15 og 17 år (også 6,8 prosent) enn blant 13–14-åringene (3,4 prosent). Andelen varierer noe med urbaniseringsgrad og er høyest blant de som bor i større byer (6,0 prosent) og lavest blant de som bor på mindre steder (3,7 prosent). Andelen som har satset mer enn 500 kroner på spill i løpet av én dag, er også høyere blant ungdom med innvandrerbakgrunn og blant ungdom fra lavinntektsfamilier (6,9 prosent i begge grupper mot 5,2 prosent i hele utvalget).

En høy maksimumsinnsats ble rapportert vesentlig oftere blant de som spiller en gang i uka eller oftere (17,5 prosent), enn blant de som spiller sjeldnere (2,2 prosent). At høy maksimumsinnsats henger sammen med hvor ofte ungdommene satser penger på pengespill, ser vi også av figur 4.1. Blant

de som har spilt relativt få ganger siste året, er det mindre enn 2 prosent som noen gang har satset mer enn 500 kroner på én dag på pengespill, mens denne andelen er 11 prosent blant de som har spilt mellom 70 og 150 ganger siste år, og 31 prosent blant de som har spilt mer enn 150 ganger siste år. Blant ungdom med klare spilleproblemer var det nærmere halvparten (45 prosent) som hadde satset mer enn 500 kroner på en gang på pengespill.

Figur 4.1. Andel som noen gang har satset mer enn 500 kroner i løpet av en dag på pengespill etter hvor mange ganger de har satset penger på pengespill siste år (prosent).



Blant klienter i behandling for spilleproblemer er det flere som forteller om svært høye maksimumsinnsatser. En gutt (19 år) har på det meste satset og tapt 9 000 kroner på gevinstautomat i løpet av én dag. En annen gutt (21 år) satset og tapte 67 000 kroner på ett enkelt spill (Oddsens på internett).

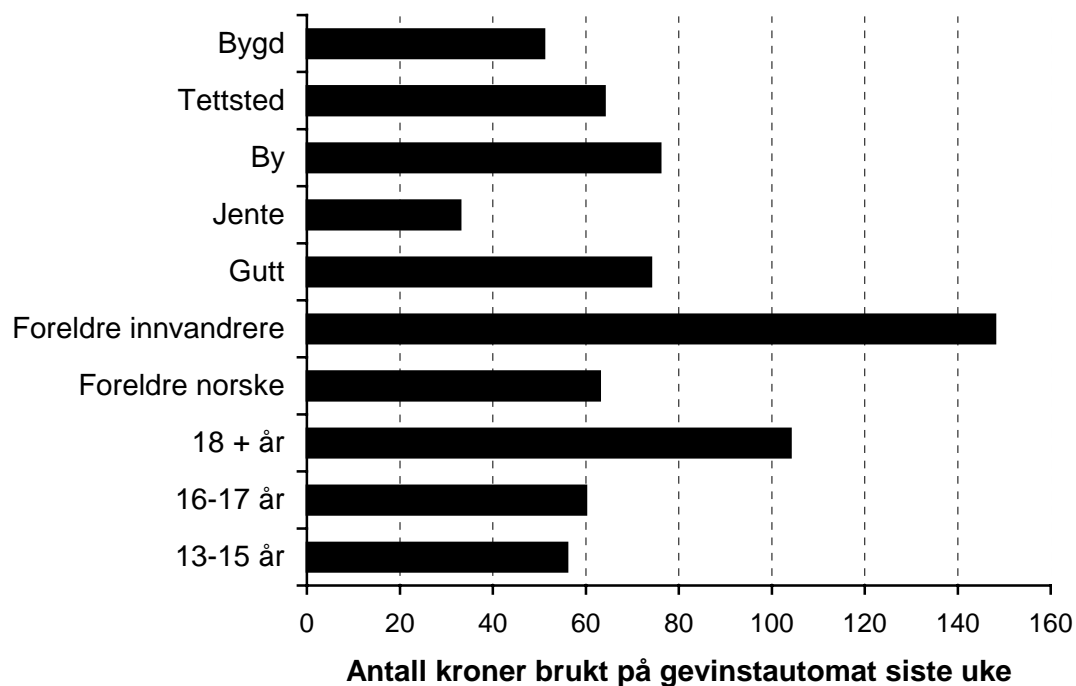
Pengebruk på gevinstautomater

Gjennomsnittlig antall kroner brukt på gevinstautomat i løpet av siste uke (før undersøkelsen) var i overkant av 13 kroner for alle ungdommene. Blant ungdom under 18 år (som er aldersgrensen for å spille på gevinstautomater), var gjennomsnittlig antall kroner brukt siste uke drøyt 12 kroner.

Dersom 'siste uke' er en gjennomsnittlig uke og utvalget er representativt for ungdom i aldersgruppen 13–17 år, betyr dette at ungdom under 18 år i Norge bruker mer enn 170 millioner kroner på gevinstautomater per år. Spørsmålene om pengebruk på gevinstautomater inngår i serier med spørsmål om forbruk på en rekke områder, og vi antar derfor at respondentene har angitt beløp de har tapt på gevinstautomater, og at tallene representerer netto omsetning.

Vi skal i det følgende se nærmere på forbruket bare i den gruppen som faktisk har spilt på gevinstautomat siste uke (17 prosent av hele utvalget). I denne gruppen var gjennomsnittsförbruket på automater siste uke på vel 66 kroner. Dette forbruket er imidlertid svært skjevfordelt, på samme måte som de aller fleste andre forbrukskategorier; dvs. noen bruker ganske lite, en del bruker et middels beløp, og noen få bruker svært mye. Halvparten av ungdommene som hadde spilt på automat siste uke, hadde brukt 20 kroner eller mindre på dette, mens den tiendedelen som hadde brukt mest, hadde spilt for over 100 kroner siste uke (i gjennomsnitt 280 kroner). Dette betyr at den tiendedelen som spiller for mest penger, står for tre fjerdedeler av det samlede forbruket på gevinstautomater.

Figur 4.2. Gjennomsnittlig antall kroner brukt på gevinstautomat siste uke blant de som har spilt siste uke.



Forbruket varierer også med demografiske kjennetegn. Gjennomsnittlig beløp brukt på gevinstautomater er vesentlig høyere blant gutter enn blant jenter, det er noe høyere blant de som bor i større byer enn blant de som bor på mindre steder, det er vesentlig høyere blant ungdom med innvandrerbakgrunn (fra ikke-vestlige land) enn blant ungdom med norsk bakgrunn, og det er en del høyere blant ungdom over 18 år enn yngre ungdom (figur 4.2).

Finansiering av pengespill

Vi har lite informasjon om hvordan ungdom finansierer sitt pengespill fra Ung i Norge-undersøkelsen. Vi ser imidlertid at det er en klar sammenheng mellom forbruk på gevinstautomat og hvor mye ungdommene jobber ved siden av skolen (figur 4.3). Forbruket er vesentlig høyere blant de som jobber mer enn 10 timer per uke ved siden av skolen sammenliknet med de som jobber færre timer eller ikke jobber i det hele tatt. Andelen med pengepillproblemer øker også med økende antall timer som tenåringene jobber ved siden av skolen. Volberg og Moore (1999) fant også at forekomst av hyppig pengespill og pengespillproblemer var vesentlig høyere blant ungdom som jobbet mye ved siden av skolen (dvs. mer enn 10 timer per uke) og som tjente mer enn 50 USD i uka sammenliknet med annen ungdom.

Det er likevel bare snaut halvparten av ungdommene med spilleproblemer som har jobb ved siden av skolen. Flere unge klienter som har vært i behandling for sine spilleproblemer, fortalte at de hadde jobbet ved siden av skolen for å (delvis) finansiere sitt pengespill. En gutt fortalte at han begynte å jobbe ved siden av skolen som 12-åring, og at han jobbet mer enn de aller fleste ungdommer. Jobbingen var for å finansiere pengespill. Vi kan ikke på grunnlag av våre data si noe om en evt. årsaksrekke mellom pengebruk på spill og jobbing ved siden av skolen. Det kan være mange grunner til at ungdom jobber ved siden av skolen, og finansiering av pengespill kan evt. være en slik grunn. På den annen side vil det å ha penger mellom hendene (fordi man jobber) også kunne være en forutsetning for å satse en del penger på pengespill.

Figur 4.3. Gjennomsnittlig antall kroner brukt på gevinstautomat siste uke blant dem som har spilt siste uke etter antall timer lønnet jobb per uke ved siden av skolen:



Det var i alt 3,7 prosent av ungdommene som svarte at de noen gang hadde lånt penger til pengespill uten å kunne betale tilbake. Denne andelen var som forventet vesentlig høyere blant gutter (6,3 prosent) enn blant jenter (1,1 prosent). Fire av ti ungdommer med klare spilleproblemer hadde lånt penger til spill uten å kunne betale tilbake.

Intervjuer med klientene ved BKS gir oss et bedre grunnlag for å beskrive hvordan ungdom finansierer sitt pengespill.

Gutt 19 år, beskriver hvordan han har finansiert sitt pengespill:

Jeg har jobbet deltid på en kafé ved siden av skolen. Jeg har ofte tatt ut forskudd på lønn for å spille eller dekke spillgjeld. Jeg tror nok jeg har jobbet mer enn andre på min alder på grunn av spillingen. Jeg har tjent rundt 4500 per måned og $\frac{3}{4}$ av dette har gått til pengespill. I tillegg har jeg spilt bort konfirmasjonspenger, studiestipend, penger som skulle gått til depositum til leilighet og husleie.

Gutt 25 år:

Jeg har hele tiden jobbet mye og tjent mye. Jobben har gått ut over studiene, men jeg har vært nødt til å jobbe for å ordne opp med spillgjeld. Jeg har også tatt opp forbrukslån fordi inntekten har gått til spilling. Jeg spilte bort hele studielånet og måtte avbryte studiene.

Gutt 17 år, om penger til mat:

Jeg bor på internatskole og får penger av foreldrene mine til mat. Jeg har fått en fast sum i begynnelsen av hver uke som skal vare til uken etter. Som regel har jeg spilt bort alle matpengene første dagen og vært uten penger til mat resten av uken.

Gutt 19 år:

Jeg bor hjemme, men var i ferd med å flytte for meg selv. Da jeg spilte bort depositumspengene og husleien, kunne jeg ikke flytte likevel.

Pengebruk på gevinstautomater i forhold til generelt forbruksmønster

Pengebruk på gevinstautomater i løpet av de siste 30 dager er også sett i forhold til samlet forbruk på 20 ulike forbruksområder (f.eks. klær, foreningsvirksomhet, sports- og fritidsutstyr). Vi har med disse spørsmålene ikke dekket det totale forbruket blant ungdommene, men har trolig dekket de viktigste forbruksområdene og størstedelen av ungdoms forbruk på områder hvor ungdom selv gjør forbruksvalgene. Blant de som hadde brukt penger på

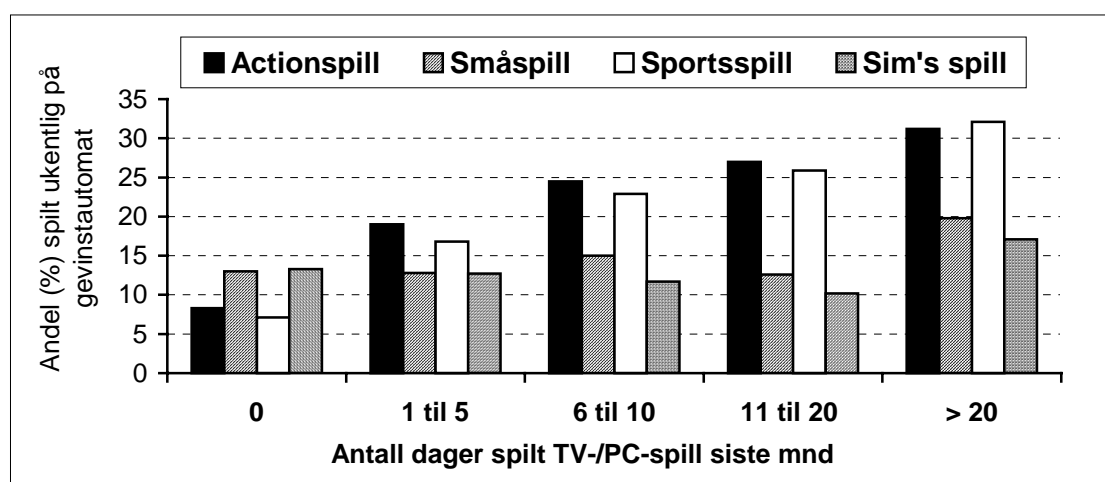
gevinstautomater i løpet av siste 30 dager, utgjorde beløpet de hadde brukt i gjennomsnitt vel 7 prosent av det samlede forbruket. Andelen av samlet forbruk som gikk til gevinstautomater henger sammen med spillefrekvens for pengespill generelt ($r = 0.28$) og for spillefrekvens på gevinstautomater spesielt ($r = 0.68$). Det vil si at jo hyppigere de hadde spilt på gevinstautomater i løpet av siste år, jo høyere andel av forbruket gikk til dette. Hvor mye penger som ble brukt på gevinstautomater var gjennomgående korrelert med forbruk på andre områder, dvs. jo mer penger brukt på automater, desto mer penger var også brukt på andre ting. Dette peker i retning av at ungdom som bruker mye penger på gevinstautomater, oftere også bruker mye penger på andre ting. Korrelasjonene⁷ var imidlertid gjennomgående av ganske beskjeden størrelse, med noe sterkere korrelasjon mellom forbruk på automater og forbruk på underholdningsaktiviteter (konserter, kino, video/dvd, diskotek, PC-spill) samt forbruk på alkohol og kafé/gatekjøkken. Med andre ord: ungdom som bruker mye penger på gevinstautomater, har ofte også har et høyt forbruk på andre underholdningsaktiviteter. Tilsvarende funn er også rapportert av Volberg & Moore (1999).

⁷ Ettersom pengespill og forbruksmønstre varierer betydelig med kjønn, ble korrelasjonene justert for kjønn.

5 Pengespill og andre spill

Et par nyere studier (May, 1994; Griffiths & Hunt, 1998) har pekt på at det kan være en viss sammenheng mellom pengespill og underholdningsspill. Det er mulig at interesse for og bruk av noen typer pengespill og TV- og dataspill gjenspeiler noen felles trekk ved disse spillene, som underholdningselementer, action og spenning, kanskje også sosiale elementer og virkelighetsflukt. Ung i Norge 2002 omfattet 10 spørsmål om hvor ofte ungdommene har spilt ulike typer av TV- og dataspill i løpet av de siste 30 dager. Analysene viste at det var en beskjeden til moderat korrelasjon mellom hyppighet av pengespill og hyppighet av TV- og PC-spill. For alle typer av pengespill fant vi at andelen som hadde spilt ukentlig eller oftere det siste året, var økende med spillefrekvens på ulike typer data- og TV-spill siste måned. Tilsvarende hadde størstedelen av de som hadde spilt pengespill ukentlig eller oftere, spilt ulike TV- og PC-spill en eller flere ganger siste måned. Antakelsen om betydning av spennings- og underholdningselementet som felles for pengespill og TV- og dataspill blir bestyrket av at de sterkeste korrelasjonene finnes mellom gevinstautomatspill og TV-/PC-spill av typen action- og slåsspill, førsteperson skytespill, sportspill og bilspill.

Figur 5.1. Andel av ungdommer som har spilt ukentlig eller oftere på gevinstautomat siste år etter antall dager siste måned de har spilt ulike typer TV- og PC-spill.



Figur 5.1. viser at andelen som har spilt ukentlig eller oftere på gevinstautomater er høyere blant de som har spilt ulike TV-/dataspill mer enn 20 dager siste måned. Men ser vi på betydningen av hvor ofte de har spilt ulike

spill, ser vi at sammenhengen er særlig sterk for gruppen actionspill, slåsspill (som Mortal Combat og Tekken) og sportsspill (fotballspill, skateboardspill, etc.), mens den er mindre tydelig for andre grupper av spill som småspill (Minesveiper og kabal) og The Sim's spill.

For alle typer av TV- og PC-spill fant vi en økende pengespillfrekvens med økende antall ganger de hadde spilt de ulike TV- og PC-spillene. Sammenhengene var igjen noe sterkere for action- og slåsspill, førsteperson skytespill og bilspill enn andre spill. Ettersom både denne typen TV- og PC-spill og pengespill i større grad er typiske gutteaktiviteter, var det mulig at sammenhengene kunne skyldes dette. Multivariate analyser viste imidlertid at det var en viss sammenheng (økende pengespillfrekvens med økende antall ganger spilt ulike TV- og PC-spill) også når vi tok hensyn til kjønn.

Vi fant tilsvarende at også omfanget av pengespillproblemer økte med antall ganger ungdommene hadde spilt ulike typer TV- og PC-spill. Mønsteret her var det samme som vi fant for hyppighet av pengespill; sammenhengene var noe sterkere for de mer action-pregete spill-typene. Også når vi tok hensyn til kjønn i analysen fant vi en viss sammenheng mellom spillefrekvens på TV- og PC-spill og pengespillproblemer.

Dette er et område hvor det foreligger svært lite empirisk forskning. Det er derfor vanskelig å tolke disse funnene i lys av tidligere studier, utover at en antakelse om en viss sammenheng mellom pengespill og andre spill (TV- og PC-spill) har fått empirisk støtte.

De fire klienthistoriene gir et varierende bilde av bruk av andre spill.

Gutt 17 år:

Særlig gjelder det Playstation og Nintendo, det har jeg spilt veldig mye. Også rollespill, det har jeg brukt over 500 timer på. Men nå er jeg drittlei, så nå spiller jeg ikke slike spill lenger ... det som har vært fengende for meg på disse spillene, er tidsfordrivet, noe å fylle tiden med.

Gutt 19 år:

Jeg har ikke brydd meg så mye om sånne spill, men har av og til spilt Playstation sammen med en kamerat. Ellers har jeg drevet litt med 'lekegambling' på internett der man vinner poeng i stedet for penger ...

Gutt 25 år:

...har spilt litt TV- og PC-spill (for eksempel Championship). Jeg tror jeg har spilt omtrent like mye som andre på min alder, og jeg har alltid spilt sammen med andre.

Gutt 21 år:

Jeg har alltid vært fascinert av dataspill. Spiller mye dataspill nå, kan godt spille mange timer en helg dersom jeg kjeder meg alene. Jeg opplever dette som ren underholdning, det er fengende med gode spill og særlig interaktive spill. Men disse spillene gir meg ikke kick slik som pengespill, det er mer som å delta i en film – en virtuell virkelighet.

Spilling på TV- og PC-spill og pengespill kan ha noen felles trekk og motiv, slik som tidsfordriv, og at det kan være underholdende og sosialt. Samtidig er det viktige forskjeller mellom disse spillene; det å vinne penger er vanligvis hovedmotivasjonen for å spille på pengespill, mens det ofte er et element av konkurranse i andre typer spill når man spiller sammen med andre (Griffiths, 1995).

6 Pengespill og problematferd

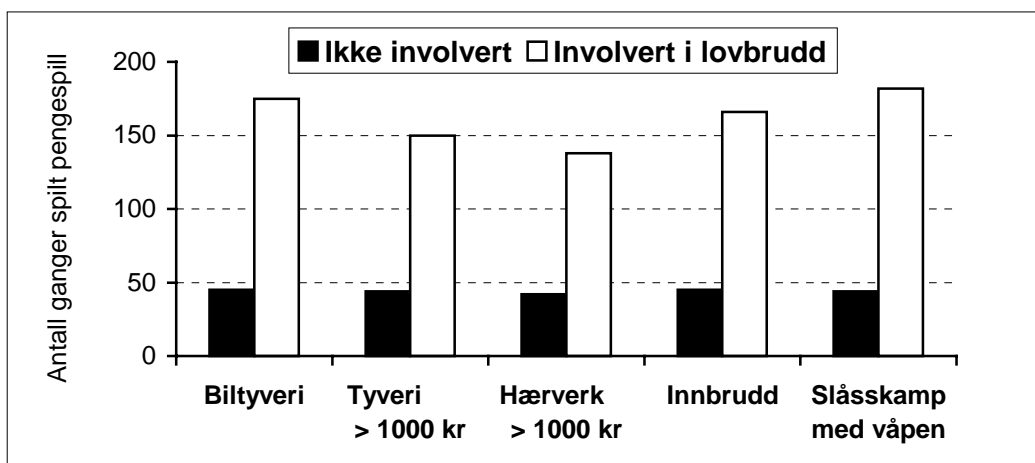
Mange tidligere studier (Proimos et al., 1998; Volberg & Moore, 1999; Ladouceur et al., 1999, Arsenault et al., 2001) har vist at det er en sammenheng mellom omfattende pengespill eller «problem gambling» og ulike typer problematferd. Det er flere måter å forklare slike sammenhenger på. For spillere som har et svært høyt forbruk på pengespill, vil vinningskriminalitet noen ganger være en måte å finansiere spillingen på. I noen tilfeller vil dette være underslag på arbeidsplassen, tyveri av kontanter fra familie og kortmisbruk av egne og andres kredittkort. Noen unge spillere har også spesialisert seg på å bryte opp og tømme gevinstautomater. Spillegjeld i grå og svarte pengemarkeder vil også kunne innebære at man involveres i kriminelle miljøer og presses til kriminell atferd som ran og smugling. I noen tilfeller vil tilgjengeligheten av spill (kasinoer, automathaller og lignende) være knyttet til skjenking av alkohol, slik at spillekonteksten ofte innebærer alkoholkonsum.

Ung i Norge 2002 har mange spørsmål om problematferd, herunder antisosial atferd (normbrudd i skole og samfunn, regelbrudd, aggressiv atferd, volds- og vinningskriminalitet og vagabondering). Det er også spørsmål om bruk av både legale og illegale rusmidler. I det følgende ser vi på hvordan pengespill henger sammen med ulike typer av kriminell atferd og med illegal rusmiddelbruk.

Kriminalitet

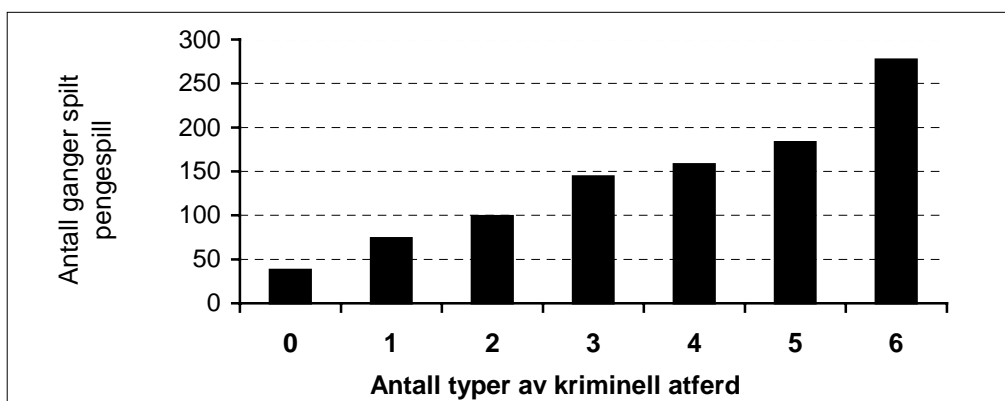
Figur 6.1 viser gjennomsnittlig antall ganger ungdommene har satset penger på pengespill siste år etter om de har vært involvert i kriminelle handlinger siste år eller ikke. Vi ser for eksempel at ungdom som ikke har begått innbrudd, har i gjennomsnitt satset 45 ganger i pengespill siste år, mens ungdom som har vært med på innbrudd, gjennomsnittlig har spilt 166 ganger. Ungdom som i løpet av siste år har begått biltyveri, som har stjålet verdier for mer enn 1000 kroner, som har begått hærverk og ødelagt for mer enn 1000 kroner, og ungdom som har deltatt i slåsskamp med våpen, har en spillefrekvens som i gjennomsnitt er mer enn tre ganger så høy som annen ungdom.

Figur 6.1 Gjennomsnittlig antall ganger satset penger i pengespill siste år etter om man har vært involvert i ulike kriminelle aktiviteter siste år eller ikke.



En studie av ungdom som går på skole fanger ikke opp den mest alvorlige kriminelle atferden blant ungdom. Andelen som rapporterer at de har vært involvert i kriminelle aktiviteter som biltyveri, innbrudd, slåsskamp med våpen og mer omfattende tyverier og hærverk, er i størrelsesorden 3 til 5 prosent av elevene. For noen vil dette dreie seg om en engangsforeteelse, for andre er det en del av et omfattende problembilde. Det kan derfor, når vi har et så stort datamateriale som vårt, være hensiktsmessig å skille mellom ungdommer med begrenset kriminell erfaring og ungdommer omfattende kriminell erfaring. Ved å summere antall områder eller typer av kriminell erfaring, får vi et bilde av omfanget og bredden av kriminelle aktiviteter og dermed også en indikasjon på alvorligheten av denne typen problematferd. Figur 6.2 illustrerer at hyppig pengespill også er knyttet til omfang og alvorlighet av kriminell atferd – jo større bredde og omfang i kriminelle aktiviteter, jo hyppigere er også engasjementet i pengespill.

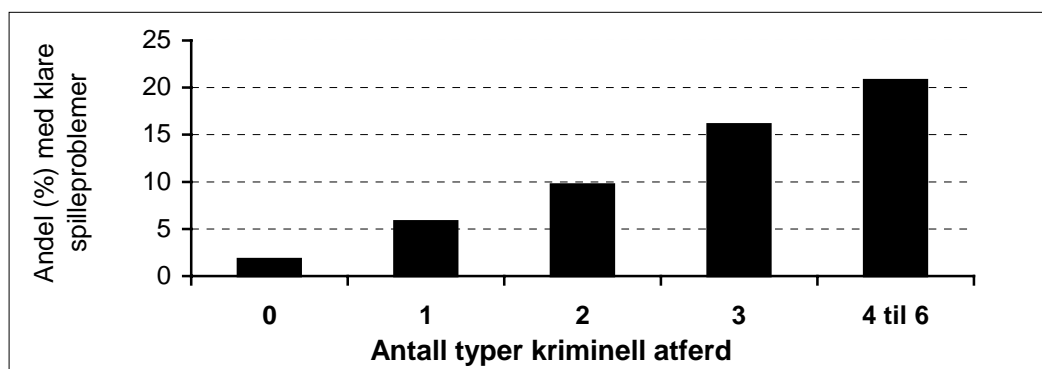
Figur 6.2. Gjennomsnittlig antall ganger satset penger i pengespill siste år etter antall typer av kriminell atferd ungdommene har vært involvert i siste år.



Tilsvarende sammenhenger finner vi også om vi ser på hyppighet av spill på ulike typer av spill. Eksempelvis øker andelen som har spilt minst ukentlig på gevinstautomater med antall kriminelle aktiviteter. Det er likevel viktig å merke seg at flertallet (61,2 prosent) av de som har spilt ukentlig eller oftere på gevinstautomater, ikke har vært involvert i noen kriminelle aktiviteter det siste året.

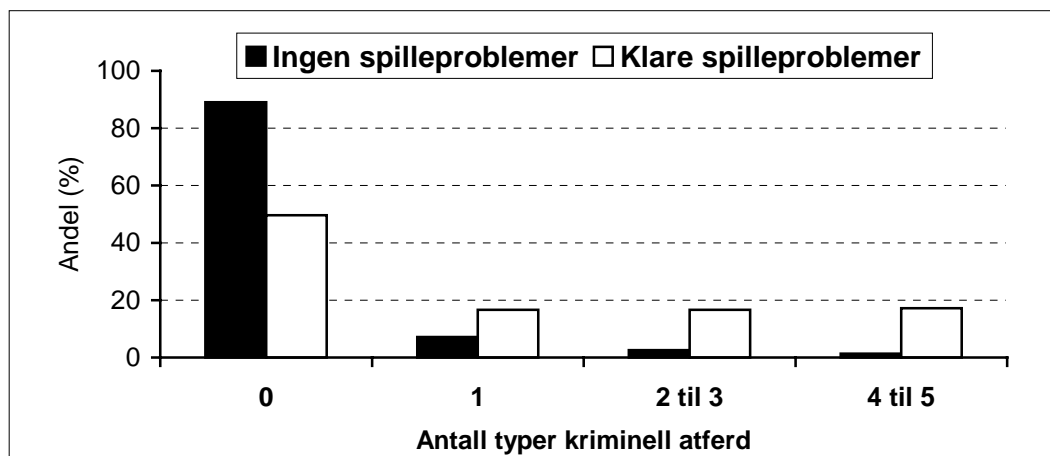
Sammenhengen mellom antall typer kriminell atferd og spilleproblemer er illustrert i figur 6.3. Andelen av ungdommer med klare spilleproblemer øker med antall typer kriminelle aktiviteter. Blant ungdom som ikke har vært involvert i kriminell atferd siste år, er andelen med klare spilleproblemer svært lav (1,8 prosent), mens den er om lag ti ganger høyere blant ungdom med omfattende kriminelle aktiviteter (21 prosent).

Figur 6.3. Andelen av ungdommer som har klare spilleproblemer etter antall områder med kriminell atferd ungdommene har vært involvert i siste år. (Prosent).



Blant ungdom med klare spilleproblemer har halvparten (50 prosent) vært involvert i en eller flere kriminelle aktiviteter siste år, mens dette bare er tilfellet blant 11 prosent av ungdom uten spilleproblemer (figur 6.4). Vi har imidlertid ingen mulighet for å si noe om de kriminelle aktivitetene har vært knyttet til pengespill eller ikke.

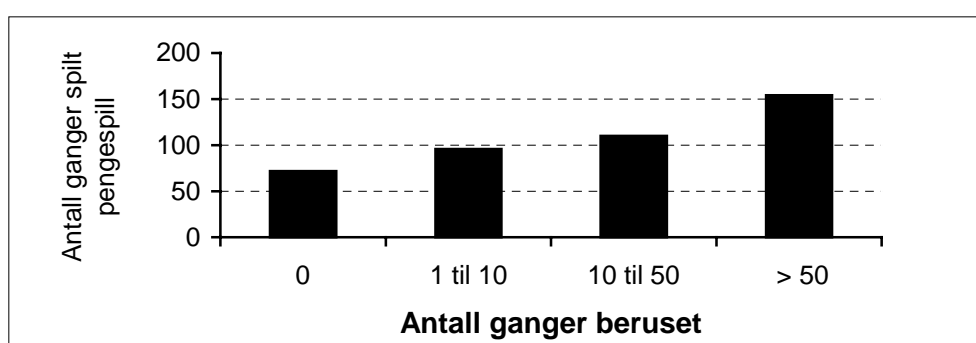
Figur 6.4. Fordeling av antall typer kriminelle aktiviteter siste år blant ungdommer som ikke har noen spilleproblemer og blant ungdommer som har klare spilleproblemer.



Alkoholkonsum og illegal rusmiddelbruk

Også bruk av alkohol og illegale rusmidler viser en sammenheng med omfang av pengespill (figur 6.5). Gjennomsnittlig pengespillfrekvens siste år øker med antall ganger ungdommene har drukket seg beruset siste år. Også når det gjelder ulovlig alkohol (hjemmebrent og smuglersprit), ser vi det samme mønsteret: med økende frekvens av illegal alkoholbruk, øker pengespillfrekvensen.

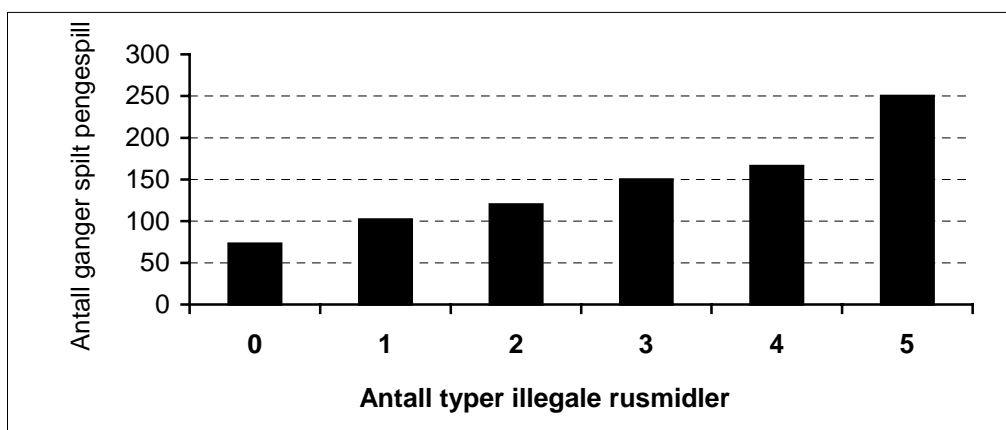
Figur 6.5. Gjennomsnittlig antall ganger satset penger i pengespill siste år etter antall ganger ungdommene har drukket seg fulle i løpet av siste år.



I det følgende ser vi mer spesifikt på omfang av illegal rusmiddelbruk, og bruker antall illegale rusmidler som ungdommene har brukt siste år, som indikator på dette. En stor andel av de som har brukt illegale rusmidler, har ikke brukt andre illegale rusmidler enn hjemmebrent og/eller smuglersprit. I overkant av 10 prosent har brukt hasj/marihuana, mens mindre enn 5 prosent har sniffet, brukt legemidler for å ruse seg eller brukt andre narkotiske

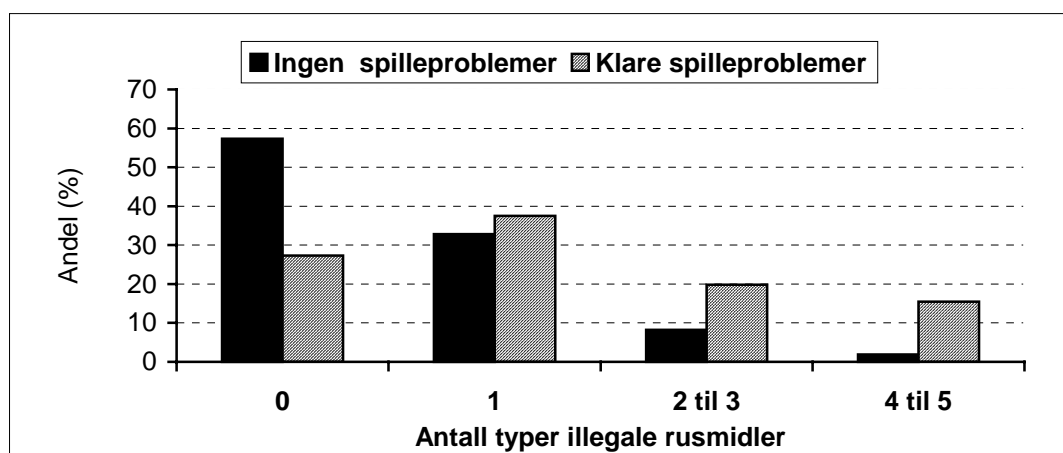
stoffer. Også for illegal rusmiddelbruk øker omfanget av pengespill med økende illegal rusmiddelbruk. Figur 6.6 viser at gjennomsnittsfrekvensen for pengespill siste år øker med antall illegale rusmidler ungdommene har brukt.

Figur 6.6. Gjennomsnittlig antall ganger satset penger i pengespill siste år etter antall typer illegale rusmidler ungdommene har brukt i løpet av siste år.



Figur 6.7 viser sammenhengen mellom illegalt rusmiddelbruk og spilleproblemer. Blant ungdom uten noen spilleproblemer er det mer enn halvparten (57 prosent) som ikke har brukt noen illegale rusmidler siste år, og om lag 10 prosent som har brukt to eller flere typer illegale rusmidler. Blant ungdom med klare spilleproblemer er det imidlertid omkring en fjerdedel (27 prosent) som ikke har brukt noen illegale rusmidler, og drøyt en tredjedel (35 prosent) som har brukt to eller flere typer illegale rusmidler.

Figur 6.7. Fordeling av andel ungdommer etter antall typer illegale rusmidler brukt siste år blant ungdommer som ikke har noen spilleproblemer og blant ungdommer som har klare spilleproblemer.



Mental helse

Flere studier har vist at depresjon, selvmordstanker og selvmordsforsøk forekommer relativt hyppig blant personer med pengespillproblemer (Becona et al., 1996; Petry & Kiluk, 2002).

Gutt 25 år, om depresjon:

Da jeg var rundt 20 år, var jeg langt nede pga. spilling. Jeg hadde selvmordstanker og ble lagt inn på psykiatrisk avdeling til observasjon. Jeg følte at jeg ikke var noe verdt, selvfølelsen var på bønn. Jeg hadde isolert meg lenge og veldig mye dreide seg om pengespill ...

Våre funn viser også en sammenheng mellom spilleomfang (spillefrekvens siste år) og indikatorer på redusert mental helse (depresjon og selvmordsforsøk). Blant ungdom som hadde et depressivt stemningsleie⁸, og ungdom som hadde forsøkt å ta sitt eget liv⁹, var det en klart høyere spillefrekvens enn blant ungdom ellers. Også blant ungdom som ble mobbet¹⁰ ukentlig eller oftere, var det en klart høyere spillefrekvens enn blant annen ungdom. Vi ser altså at ulike internaliserende problemer (depresjon, selvmordsforsøk og utsatthet for mobbing) er forbundet med høyere spillefrekvens.

Gutt 17 år, om mobbing:

Jeg har bestandig blitt mobbet på skolen, helt fra jeg gikk i andre klasse. På et tidspunkt tror jeg det var over 100 personer som mobbet meg ... jeg ble heftet på automatene da jeg var 8 år. Jeg mener det er fordi jeg ble mobbet. Å spille ble en flukt fra mobbingen, jeg ser at det var et dårlig alternativ nå. Det gav meg også en slags status, det var ingen som turte å satse så store beløp som jeg. Jeg flyttet fra hjemstedet mitt for å gå på skole, mobbingen tok slutt, men spillingen ble med meg videre ...

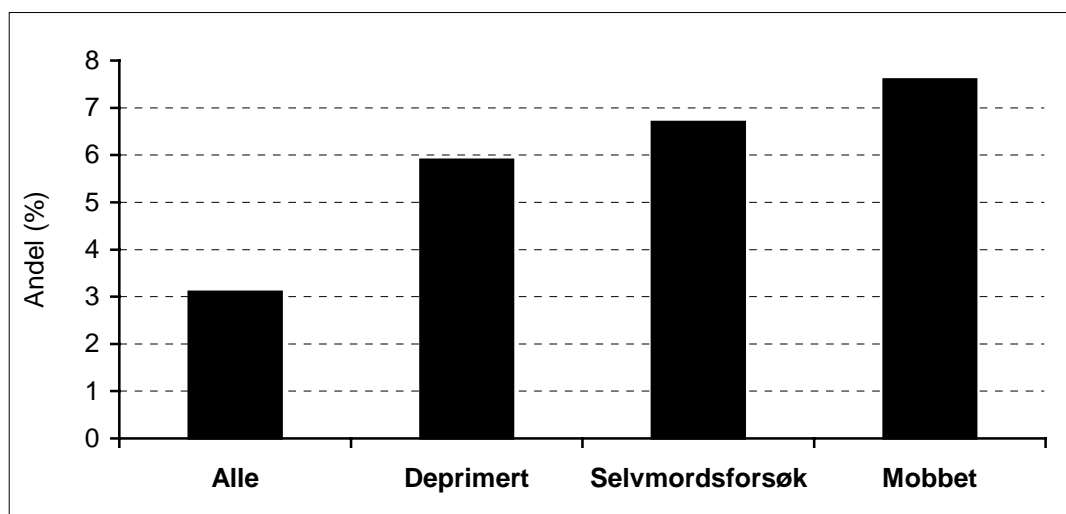
Også omfanget av spilleproblemer er klart høyere blant ungdom med senket stemningsleie, med selvmordsforsøk og hyppig utsatthet for mobbing (figur 6.8).

⁸ Det er ikke gjort noen diagnose av depresjon. På basis av seks spørsmål fra Hopkin's symptom check-list har vi kategorisert ungdommer med skåre over 2,5 (14 prosent av hele utvalget) som å ha senket stemningsleie (deprimert).

⁹ Selvmordsforsøk er basert på at de har svart Ja på spørsmålet om de noen gang har forsøkt å ta sitt eget liv.

¹⁰ Mobbing er kartlagt med spørsmålet: «Har du i løpet av dette skoleåret blitt frosset ut, plaget eller ertet av medelever på skolen eller på skoleveien?».

Figur 6.8. Andel av ungdommer med klare spilleproblemer blant alle, blant de som er deprimert, blant de som har rapportert selvmordsforsøk og blant de som er blitt mobbet ukentlig eller oftere. (Prosent).



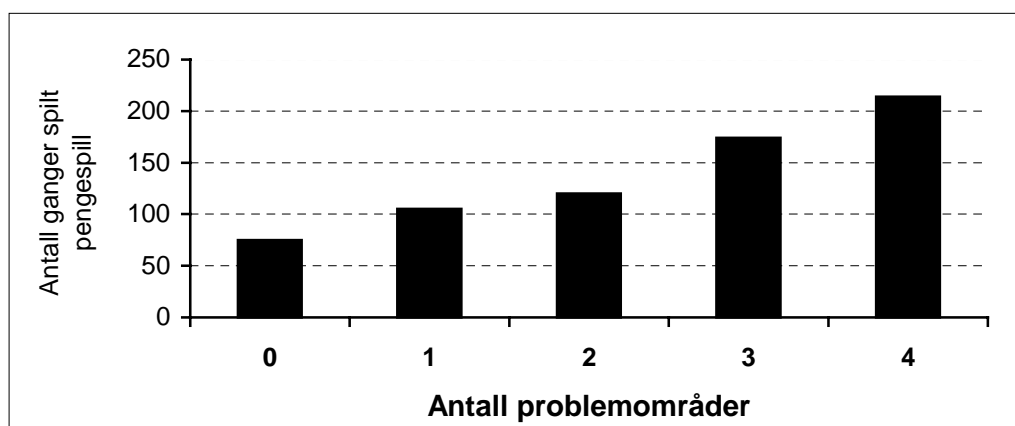
Det er også en betydelig forekomst av mentale helseproblemer blant ungdom med spilleproblemer. Blant de med klare spilleproblemer er det 26,8 prosent deprimerte, 22,3 prosent som har forsøkt å ta sitt eget liv, og 19,0 prosent som blir mobbet ukentlig eller oftere. Blant de uten spilleproblemer er 12,7 prosent deprimerte, 9,1 prosent har hatt selvmordsforsøk, og 6,5 prosent rapporterer at de blir mobbet ukentlig eller oftere.

Pengespill og omfang av problemområder

En sum-score på antall ulike områder med problematferd kan gi en indikasjon på hvor omfattende problematferd ungdom har. Vi har gitt ett poeng for hvert av følgende problemområder: kriminelle aktiviteter, illegal rusmiddelbruk, senket stemningsleie (deprimert), selvmordsforsøk og hyppig utsatthet for mobbing. Ettersom få ble registrert med alle fem problemområdene, ble denne kategorien slått sammen med kategorien '4 problemområder'.

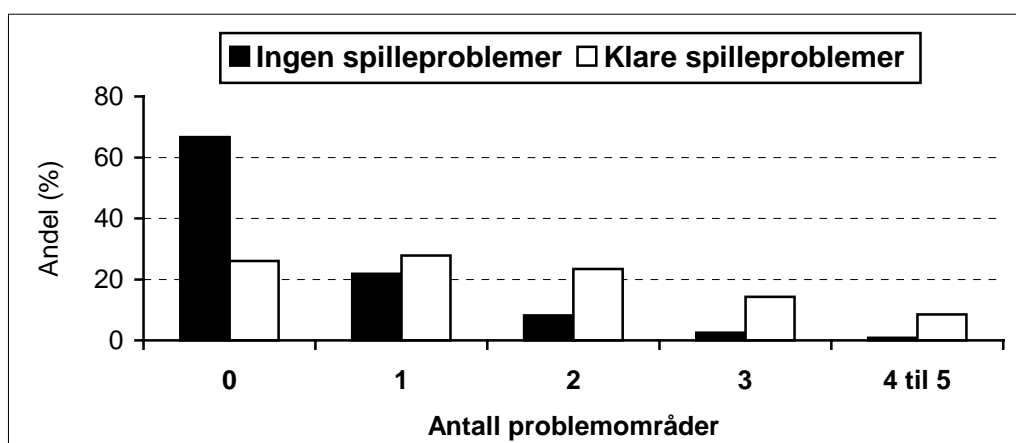
Som vi ser av figur 6.9, er spilleomfanget klart økende med antall problemområder.

Figur 6.9. Gjennomsnittlig antall ganger spilt pengespill siste år etter antall områder med problematferd.



Tilsvarende ser vi av figur 6.10 at blant ungdom uten indikasjoner på spilleproblemer har en mindre gruppe (33 prosent) ett eller flere problemområder (og svært få har tre eller flere problemområder), mens blant ungdom med klare spilleproblemer har et flertall (74 prosent) ett eller flere problemområder og nærmere en fjerdedel har tre eller flere problemområder.

Figur 6.10. Fordeling av antall områder med problematferd blant ungdom uten spilleproblemer og blant ungdom med klare spilleproblemer. Prosent.



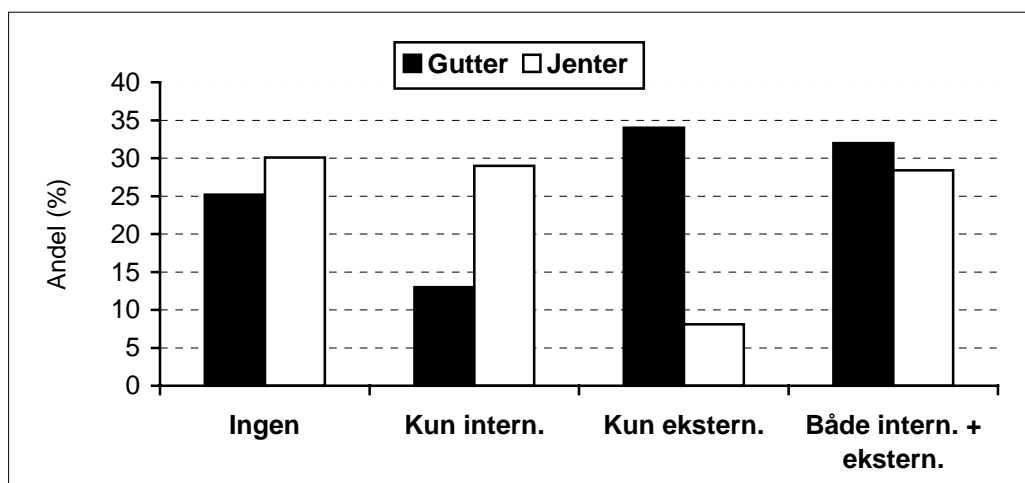
Det er usikkert hvordan disse sammenhengene kan forklares. Det er sannsynlig at noen av problemene kan være en følge av pengespill, men det er også sannsynlig at noen av problemene har kommet forut for pengespillet og/eller at begge typer problemområder har rot i andre felles forhold, som for eksempel manglende foreldretilsyn.

Pengespill, problematferd og kjønnsforskjeller

Vi har i det foregående sett at både eksternaliserende problemer som kriminell atferd og illegal rusmiddelbruk og internaliserende problemer som depresjon, selvmordsforsøk og utsatthet for mobbing henger sammen med omfang av pengespill generelt og pengespillproblemer spesielt. Ettersom pengespill og eksternaliserende problemer i større grad forekommer hos gutter, mens internaliserende problemer er vanligere hos jenter, er det grunn til å se nærmere på sammenhengene mellom problematferd og pengespill for gutter og jenter. Hyppig pengespill og pengespillproblemer er et mer marginalt fenomen blant jenter enn blant gutter, og man kunne derfor forvente at det hos jenter med spilleproblemer ville være en større forekomst av annen problematferd enn hos gutter med spilleproblemer. Vi har imidlertid ikke funnet støtte for en slik antakelse her. Blant jenter med spilleproblemer var det en like stor andel med annen problematferd som blant gutter.

Skiller vi mellom eksternaliserende problemer (kriminalitet og rus) og internaliserende problemer (depresjon, suicidalitet og mobbing), finner vi at fordelingen mellom disse problemområdene blant ungdom med spilleproblemer i stor grad gjenspeiler fordelingen blant gutter og jenter ellers. Den vesentligste forskjellen i fordeling av problemområder mellom gutter og jenter med spilleproblemer, er at det er en høyere andel av jentene som kun har internaliserende problemer, og en høyere andel av guttene som kun har eksternaliserende problemer (figur 6.11). Denne forskjellen svarer til det vi finner for hele utvalget av ungdommer.

Figur 6.11. Fordeling av typer områder med problemer etter kjønn: ingen typer problemer, kun internaliserende problemer, kun eksternaliserende problemer, både internaliserende og eksternaliserende problemer. Underutvalg bestående av ungdom med klare spilleproblemer (N=355).

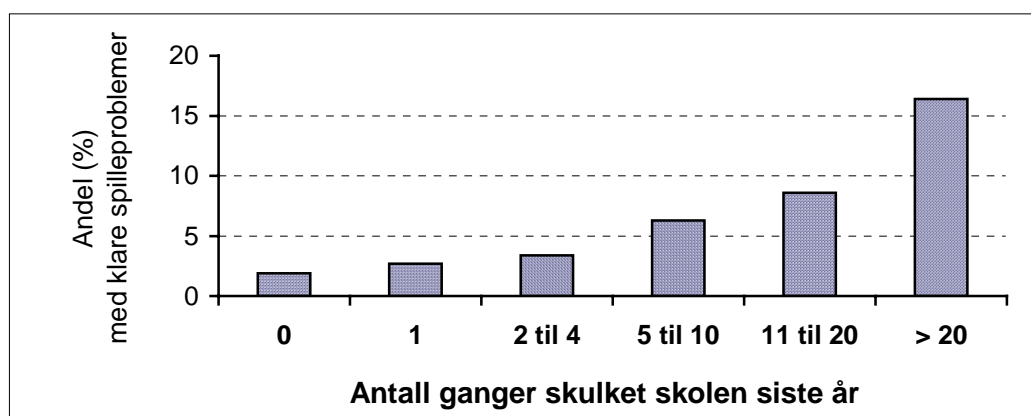


I tråd med hva en kunne forvente, hadde ungdom med pengespillproblemer et klart dårligere globalt selvbilde (de var mindre fornøyd med seg selv, oftere skuffet over seg selv og likte i mindre grad måten de lever livet sitt på) enn andre ungdommer. Særlig blant jenter var det store forskjeller i globalt selvbilde mellom problemspillere og andre. Ettersom selvbilde også henger nært sammen med andre typer problemer (internaliserende og ekster-naliserende problemer), var det rimelig å tenke seg at et dårligere selvbilde snarere var knyttet til disse problemområdene enn til pengespillproblemer. Data fra Ung i Norge 2002 kan ikke gi et direkte svar på dette, men kan indirekte støtte en slik antakelse. Sammenhengen mellom pengespillproblemer og globalt selvbilde ble liten og ubetydelig når vi tok hensyn til andre typer av problemer i analysen.

Skoletilpasning

For mange med pengespillproblemer vil spillingen få en dominerende plass i tilværelsen på bekostning av andre interesser og gjøremål. Tidligere studier har vist at ungdom med spilleproblemer har dårligere skoletilpasning og skoleprestasjoner (Dickson et al., 2002). Data fra Unge i Norge gir tilsvarende funn. Det er en klar sammenheng mellom pengespillproblemer og karakternivå, leksearbeid og skulking. Ungdom med klare pengespillproblemer rapporterer oftere enn annen ungdom at de ikke har gjort lekser, og fire av fem med klare spilleproblemer har unnlatt å gjøre lekser en eller flere ganger i uka det siste året. Ungdom som skulker skolen ofte, har også oftere klare spilleproblemer enn andre, og andelen med spilleproblemer øker med antall hele dager de har skulket skolen siste år (figur 6.12).

Figur 6.12. Andel med klare spilleproblemer etter antall ganger skulket skolen en hel dag siste år. (Prosent).



Blant ungdom med klare spilleproblemer hadde to av tre skulket skolen en eller flere hele dager i løpet av siste år, og en av tre hadde skulket skolen mer enn fem hele dager.

Vi fant også at ungdom med spilleproblemer har et lavere karakternivå enn annen ungdom. Mye av forskjellene i karakternivå kunne tilskrives skulking og manglende leksearbeid blant ungdom med pengespillproblemer, men en del av forskjellene i karakterer var også knyttet til annen problematferd, spesielt kriminalitet og mobbing.

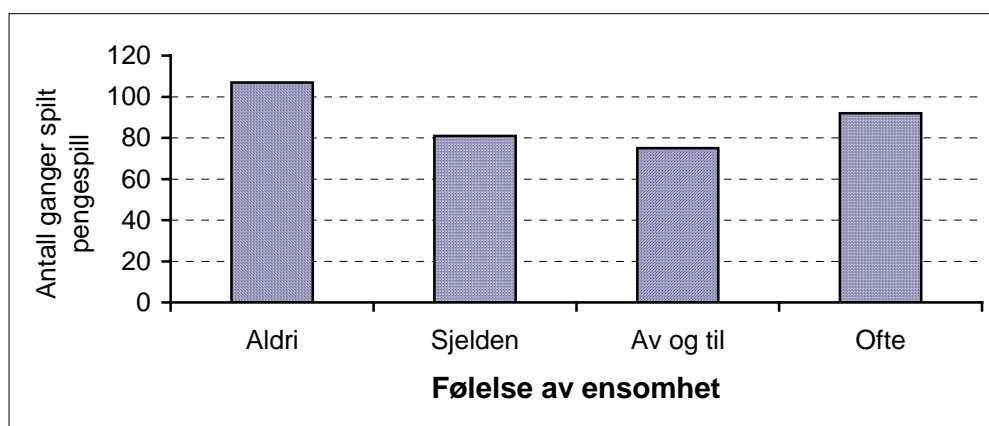
7 Pengespill i en sosial kontekst

Er pengespill blant ungdom en sosial aktivitet, noe man lærer å gjøre, og noe man liker å gjøre i samvær med venner, eller er det en ensom og asosial aktivitet? Man kan tenke seg at svaret ikke er et «enten eller», men snarere at det for noen er en sosial aktivitet og for andre en ensom ting. De følgende analysene fra Ung i Norge 2002 synes å støtte en slik intuitiv antakelse.

Ser vi først på sammenhengen mellom opplevd ensomhet blant ungdommene og spillefrekvens siste år, ser vi et såkalt U-formet mønster (figur 7.1). Det vil si at vi finner en høyere spillefrekvens blant de som aldri føler seg ensomme, og blant de som ofte føler seg ensomme, mens spillefrekvensen er lavere for gruppene midt i mellom.

Det er mulig at sosiale nettverk og ensomhet kan ha ulik betydning for pengespill. Det var ingen sammenheng mellom spillefrekvens eller pengespillproblemer og popularitet blant venner. Ungdom med pengespillproblemer skårer imidlertid noe dårligere på «Harter's Close friendship sumscore»¹¹, dvs. de har i mindre grad nære venner som de stoler på og kan dele hemmeligheter med, også når vi tar hensyn til kjønn i analysen.

Figur 7.1. Gjennomsnittlig spillefrekvens siste år etter opplevd grad av ensomhet.

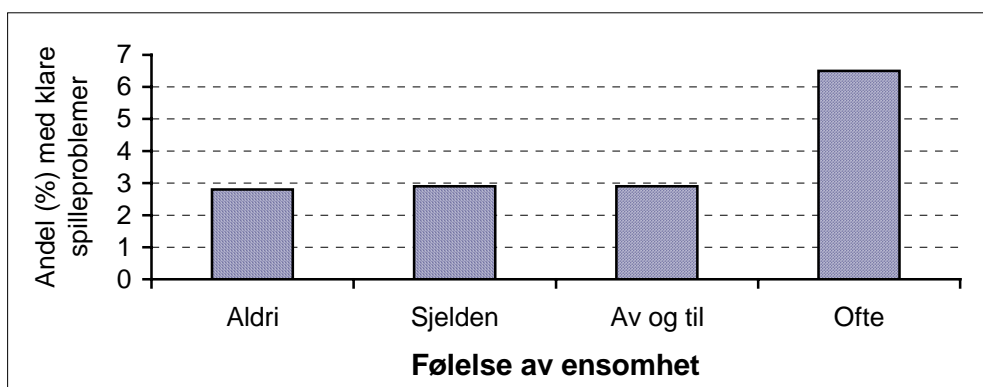


Sammenlikner vi spillefrekvens og pengespillproblemer med hensyn til betydning av ensomhet, finner vi imidlertid ulike mønstre. Det var en vesentlig høyere andel av ungdom med pengespillproblemer blant de som

¹¹ Dette instrumentet består av fem spørsmål om det å ha nære venner som man stoler på og kan dele hemmeligheter med (Wichstrøm, 1995).

ofte følte seg ensomme enn i noen andre grupper (figur 7.2). Blant ungdommer med pengespillproblemer var det 10 prosent som ofte følte seg ensomme (mot 4,6 prosent i utvalget for øvrig), og det var 42 prosent som aldri følte seg ensomme.

Figur 7.2. Andel med klare spilleproblemer etter opplevd grad av ensomhet (Prosent).



Gutt 19 år, om ensomhet:

Da jeg begynte å spille, spilte jeg sammen med kameratene mine. Ofte på vei hjem fra skolen. Vi satset gjerne 20 kroner hver. Hvis vi vant, kjøpte vi godteri som vi delte. Etter hvert begynte jeg å spille for større summer. Jeg fortsatte å spille sammen med kameratene mine, men når jeg skulle satse større summer, passet jeg alltid på å være alene. Jeg ville ikke vise dem at jeg brukte så mye penger på automatene, jeg trakk meg unna ... nå spiller jeg bare alene. Kameratene mine sluttet å spille når de oppdaget hvordan det gikk med meg ... spillingen er ikke noen sosial greie, det er noe jeg gjør alene.

Gutt 25 år, om å skjule spillet:

... automatspill er en ensom greie. Det ville vært jævlig flaut om noen jeg kjente så meg stå ved automaten. I mitt miljø er det ikke akseptabelt å spille på automater. Det har aldri vært noe sosialt møtepunkt, jeg har alltid spilt alene.

Gutt 17 år, om ensomhet:

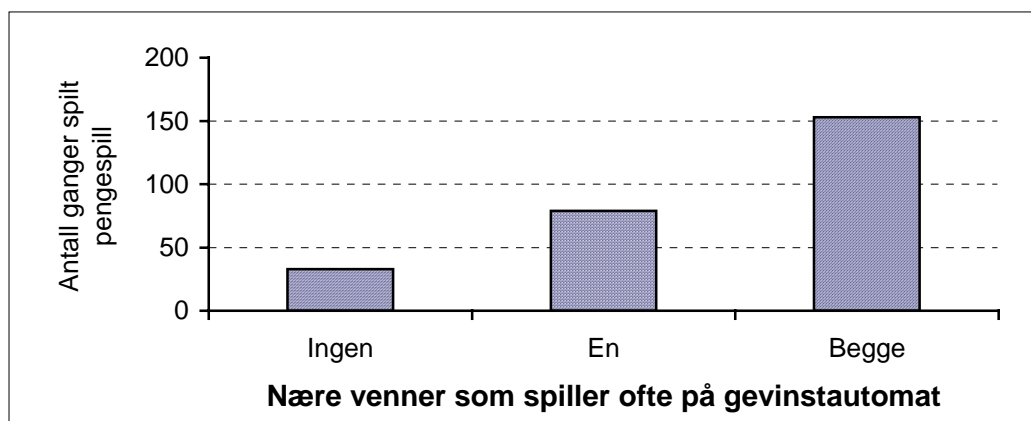
Jeg begynte å spille alene, har i grunnen aldri spilt sammen med andre. Jeg har alltid vært mye alene fordi det var ingen som turte å være sammen med meg, for da ble de også mobbet.

Ser vi funnene fra Ung i Norge og klientintervjuene i sammenheng, dannes det et bilde av at det er en diskontinuitet i sosiale relasjoner og sosialt samvær rundt spill gjennom utviklingen av spillekarrieren fra å spille uten problemer (gjerne i sosiale sammenhenger) til problemspilling (som skjules for andre).

Venners spill

Blant spørsmålene i Ung i Norge var hvorvidt de to nærmeste vennene spilte ofte på gevinstautomater. Svarene ble ordnet slik at vi fikk tre kategorier: ingen av de to nærmeste spilte ofte på gevinstautomater, en av de to spilte ofte, og begge spilte ofte på gevinstautomater. Vi fant en klar sammenheng mellom venners spill på gevinstautomater og eget pengespill. Det er en betydelig høyere spillefrekvens blant ungdom som har en eller begge av sine nærmeste venner som hyppige automatspillere (figur 7.3).

Figur 7.3. Gjennomsnittlig antall ganger spilt pengespill siste år etter antall nære venner som spiller ofte på gevinstautomater.

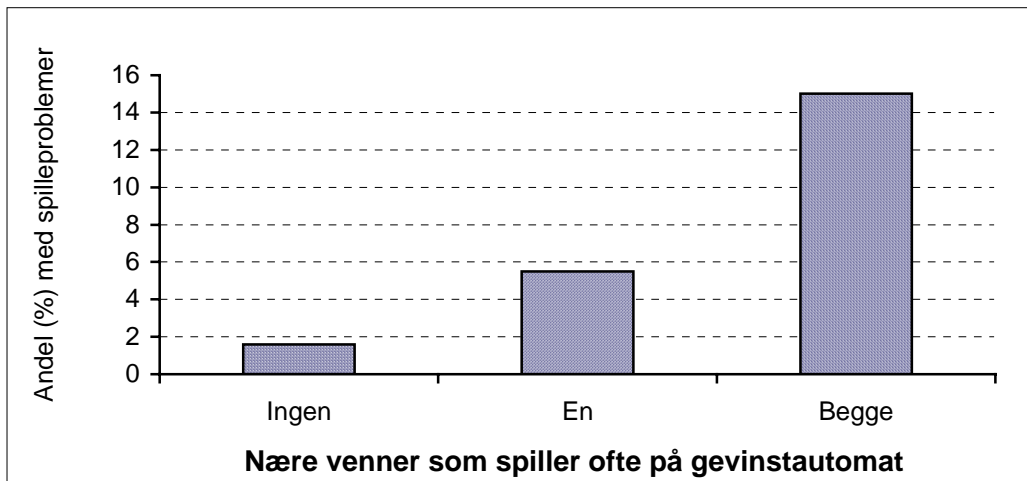


Tilsvarende fant vi også at andelen som selv spilte ukentlig på gevinstautomater, var vesentlig høyere blant dem som hadde en eller to nære venner som spilte ofte (hhv. 26 prosent og 47 prosent), enn blant dem som ikke hadde hyppige spillere blant sine nære venner (7,7 prosent). Mer enn halvparten (55 prosent) av ungdommene som spilte ukentlig eller oftere på gevinstautomat, hadde en eller to nære venner som også spilte ofte.

Innsats på gevinstautomater utgjorde også en høyere andel av den totale pengespillfrekvensen blant ungdom som hadde venner som spilte ofte på automater (hhv. 35 og 40 prosent dersom en eller begge nære venner spilte ofte, mot 23 prosent dersom ingen av dem spilte ofte).

Også andelen ungdom med pengespillproblemer var høyere dersom en eller begge av de to nærmeste vennene spilte hyppig på gevinstautomater (figur 7.4).

Figur 7.4. Andel av ungdommer med pengespillproblemer etter antall nære venner som spiller ofte på gevinstautomater.



Det er viktig å få en bedre forståelse av betydningen av den sosiale kontekst og den uformelle sosiale kontroll av pengespill. Dette vil være relevant med hensyn til å vurdere konsekvenser av at pengespill kan utvikle seg i retning av å bli mindre synlige (og dermed gjenstand for uformell sosial kontroll) og i større grad foregå i private sfærer.

8 Foreldrenes rolle: modeller eller kontrollører?

Foreldre som modeller

På en rekke atferdsområder er det vist at det er betydelig samvariasjon mellom foreldres og ungdoms atferd (Rossow & Rise, 1994). Dette kan ha flere forklaringer: foreldre kan fungere som rollemodeller for sine barn, foreldre kontrollerer, oppmuntrer og sanksjonerer atferd i tråd med egne verdier (og egen atferd), og familien har en del felles rammer og betingelser for atferd (anledning, tilgjengelighet, osv.). Det finnes enkelthistorier om ungdom med spilleproblemer som har vært med foreldre på travbanen gjennom oppveksten, og det er enkelte befolkningsstudier som viser at ungdom med spilleproblemer oftere rapporterer at foreldrene har spilleproblemer sammenliknet med annen ungdom (Lesieur et al., 1991). Det er derfor rimelig å anta at det vil være en viss sammenheng mellom foreldres pengespill og ungdommenes spill.

Analysen av data fra Ung i Norge 2002 viser at ungdom som rapporterte at foreldrene hadde hatt inntekt fra gevinst i pengespill i løpet av de siste to årene, spilte vesentlig oftere pengespill selv enn annen ungdom (gjennomsnittsfrekvens siste år var hhv. 70 og 41 ganger). Vi fant også en høyere andel av ungdom med klare spilleproblemer blant de som rapporterer at foreldre har hatt gevinstinntekt (5,0 prosent), enn de som ikke har hatt det (2,4 prosent).

Gutt 17 år, om foreldrenes spill:

Foreldrene mine har alltid spilt mye, særlig på bingo. Jeg kan huske jeg var med på bingo allerede da jeg var en 3–4 år. Jeg husker også at jeg vant en 30–40 kroner. De voksne syntes dette var hyggelig og morsomt, men jeg ble jo ikke akkurat avhengig av bingoen da. Etter hvert tror jeg de tok meg med på bingo for at jeg skulle komme litt bort fra mobbingen. Foreldrene mine spiller mye fremdeles, særlig faren min.

Betydningen av tilsyn og kontroll

Vi har i det følgende brukt Parental Bonding Index (PBI)¹² som mål på omsorgsmangel («lack of care») og overbeskyttelse («overprotection»). For andre typer av problematferd har man vist at både omsorgsmangel og overbeskyttelse har en viss betydning. En autoritær og overbeskyttende oppdragelse fremmer like dårlig emosjonelt klima innad i familien som en motsatt oppdragerstil der ungdommen ikke har tilsyn eller oppfølging i det hele tatt (Maccoby & Martin, 1983).

I Ung i Norge-studien fant vi at det var en svak korrelasjon mellom årlig spillefrekvens og omsorgsmangel og overbeskyttelse. Det vil si at ungdommer som rapporterte mindre grad av omsorg og større grad av overbeskyttelse også tenderte til å spille noe hyppigere enn annen ungdom. Sammenhengene er enda tydeligere når vi ser på grad av spilleproblemer. Både overbeskyttelse og omsorgsmangel er økende med økende grad av spilleproblemer. En slik sammenheng er også i tråd med hva som har vært rapportert i en tidligere studie (Grant & Kim, 2002).

Gutt 25 år, om foreldretilsyn:

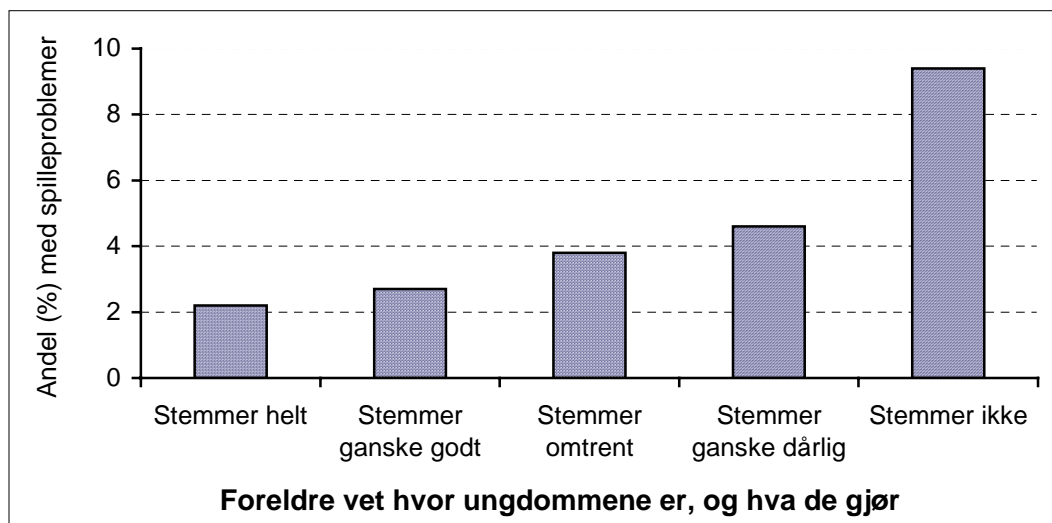
Jeg har alltid hatt et dårlig forhold til foreldrene mine. De har alltid kontrollert alt jeg har gjort, snakket med kameratene mine og lærerne for å få vite hva jeg har holdt på med. Dette har de gjort uten å snakke med meg først. De mistenkte meg for å bruke stoff, uten at jeg noen gang har gjort det, dette snakket de også med vennene mine om.

Ettersom ungdom som har spilleproblemer oftere har opplevd sine foreldre som mindre kjærlige og mer overbeskyttende i oppveksten, er det mulig at et godt emosjonelt klima innad i familien og det å gi ungdommene tillit og ansvar kan redusere en risiko for å utvikle spilleproblemer. Dette er også i tråd med hva man har funnet for andre typer problematferd blant ungdom (MacCall et al., 2001; Pedersen et al., 2001).

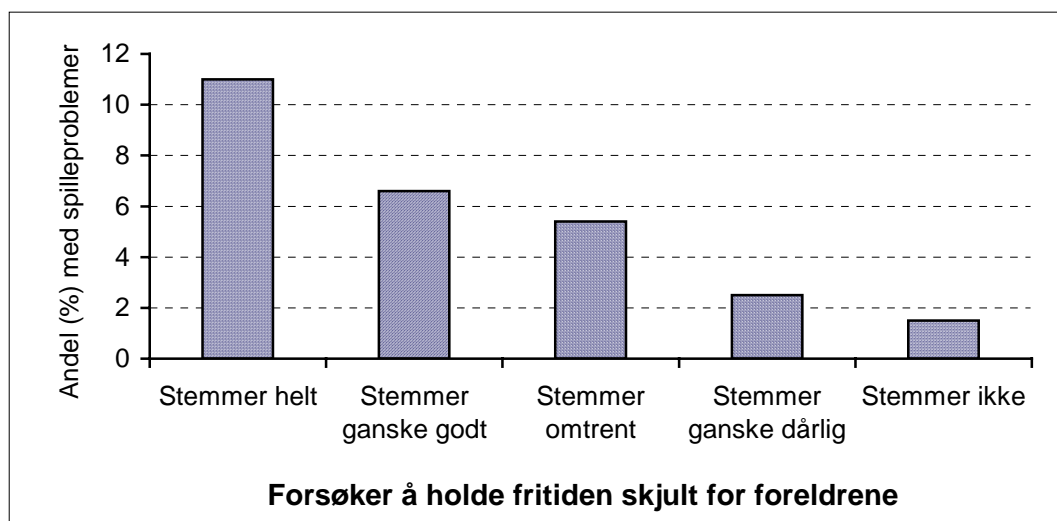
Vi ser også at ungdommenes oppfatning av om foreldrene følger med og vet hva ungdommene holder på med på fritida, henger sammen med pengespillproblemer (figurene 8.1 og 8.2). Andelen med pengespillproblemer er høyere blant ungdom som mener foreldrene ikke pleier å vite hvor de er, og hva de gjør, og den er høyere blant ungdom som forsøker å holde mest mulig av fritiden sin skjult for foreldrene.

¹² Dette instrumentet omfatter seks spørsmål om hvordan man har opplevd foreldrene i oppveksten med hensyn til det å være kjærlige, hjelpsomme og forståelsesfulle, og med hensyn til å kontrollere, overbeskytte og begrense selvstendige valg hos barna.

Figur 8.1. Andel med klare pengespillproblemer etter hvor godt ungdommene mener utsagnet «Foreldrene mine pleier å vite hvor jeg er og hva jeg gjør» stemmer for dem.



Figur 8.2. Andel med klare pengespillproblemer etter hvor godt ungdommene mener utsagnet «Jeg forsøker å holde mesteparten av fritiden min skjult for foreldrene mine» stemmer for dem.



9 Oppsummering og utsyn

Oppsummering av funn

Et flertall av ungdom i Norge spiller på pengespill. De fleste spiller lite, dvs. mindre enn et par ganger i måneden. Men noen spiller svært ofte på pengespill, og den tiendedelen som spiller mest, står for mer enn halvparten av pengespill blant ungdom. Fra 1. januar 2001 ble det innført 18 års aldersgrense på spill på gevinstautomater, og ett år etter ble kontroller av aldersgrensen igangsatt. Spill på gevinstautomater er likevel det mest utbredte pengespillet blant ungdom og utgjør en tredjedel av det totale omfanget av pengespill. Ungdom under 18 år bruker om lag 170 millioner kroner i året på gevinstautomater.

Ved å bruke strenge kriterier for pengespillproblemer, er omfanget av dette beregnet til 3,2 prosent av ungdom mellom 13 og 19 år, hvilket tilsvarer i alt 11 000 personer i Norge. Med noe mindre strenge kriterier er omfanget 6,0 prosent, svarende til 20 000 personer. Andelen ungdom med pengespillproblemer i Norge svarer til det som er funnet i tidligere studier fra andre land.

Ungdom som spiller ofte på pengespill og ungdom med klare pengespillproblemer har en rekke kjennetegn: de er som oftest gutter, de har som oftest også andre problemer som kriminalitet, rus, mobbing og suicidalproblematikk, og de er oftere fra lavinntektsfamilier og har oftere foreldre med ikke-vestlig bakgrunn sammenliknet med annen ungdom. Ungdom som spiller mye på pengespill har oftere venner som spiller hyppig, og de har oftere foreldre som har vunnet penger på pengespill.

Implikasjoner for forebygging

Denne studien har vist at omfanget av pengespill og pengespillproblemer blant ungdom er betydelig, og at det derfor er viktig å sette inn ulike forebyggende tiltak. Hva slags tiltak kan så forebygge spilleproblemer blant ungdom? Tidligere forskning på universelle forebyggende tiltak for å begrense eller forhindre annen problematferd blant ungdom som alkohol- og narkotikabruk, har vist at opplysningskampanjer og holdningsskapende kampanjer har liten effekt (Paglia & Room, 1998). Derimot har man vist at kontrollpolitiske tiltak som tilgjengelighetsbegrensning kan ha god effekt

(Paglia & Room, 1998). Når det gjelder forebygging av pengespillproblemer, er det hittil lite forskningsbasert kunnskap om dette (Dickson et al., 2002). Vi vil her diskutere noen implikasjoner for forebygging ut fra funnene i denne undersøkelsen.

Funnene fra Ung i Norge 2002 viser at en rekke faktorer henger systematisk sammen med spilleproblemer blant ungdom, slik det også er dokumentert i tidligere studier fra andre land. Vi kan på bakgrunn av denne studien ikke avgjøre om faktorer som samvarierer med problemspilling er av kausal art, dvs. om de er årsaker til pengespillproblemer. Det er likevel sannsynlig at faktorer som ligger forut i tid for pengespillet kan være medvirkende eller forsterkende med hensyn til utvikling av pengespillproblemer. Disse kan i så fall gjøres til gjenstand for forebyggende tiltak. Ett viktig funn fra Ung i Norge-studien er betydningen av foreldrenes tilsyn med ungdommene og relasjonen mellom foreldre og ungdommer. Ungdom som ikke har spilleproblemer har oftere opplevd sine foreldre som mer kjærlige og mindre overbeskyttende i oppveksten. Det er derfor mulig at et godt emosjonelt klima innad i familien samt det å gi ungdommene tillit og ansvar kan redusere en risiko for å utvikle spilleproblemer. Dette er også i tråd med funn fra studier av annen problematferd blant ungdom (MacCall et al., 2001; Pedersen et al., 2001).

Foreldre kan antakelig spille en viktig rolle for forebygging av spilleproblemer ved å både ha innsikt i hva ungdommene holder på med, og ved ha et åpent og romslig forhold til ungdommene. Samtidig vil tydelig og forutsigbar grensesetting være viktig når problemet først er oppstått. Interesse for pengespill og aksepterende holdninger til å vinne penger på spill kan ha utgangspunkt i foreldres atferd og holdninger.

Kontrollpolitiske tiltak – tilgjengelighetsbegrensning

Kontrollpolitiske tiltak kan tenkes å være viktige for å begrense omfanget av pengespill og derved også omfanget av pengespillproblemer i befolkningen generelt. Slike tiltak vil f.eks. kunne være begrensning av spill til spillehaller, begrensede åpningstider, begrensning i markedsføring av spill og å unngå pengespill i kombinasjon med skjenking av alkohol. Det er rimelig å anta at tiltak som begrenser omfang av pengespill og pengespillproblemer i befolkningen generelt, også har en effekt blant ungdom. Vi vil imidlertid her diskutere bruk av aldersgrenser spesielt som tilgjengelighetsbegrensende tiltak.

Pengespill og aldersgrenser

For spill på gevinstautomater er det en lovfestet 18 års aldersgrense (fra 1. januar 2001), og det samme gjelder for noen typer av nettbaserte spill som ble etablert i 2002, og som har et beskjedent omfang. For spill på veddeløpsbaner er det 16 års aldersgrense. Betydningen av en aldersgrense for å begrense ungdoms atferd og evt. problemer, er nært knyttet til hvilke tiltak og sanksjonsmuligheter som settes i verk for å overholde aldersgrensen. For automater har det hele tiden vært lokalinnhaverens ansvar å kontrollere at aldersgrensen ble overholdt. På automatmarkedet ble tiltak for å kontrollere at aldersgrensen på 18 år overholdes, satt i gang høsten 2001 og intensivert fra vinteren 2002. Da Ung i Norge 2002 ble gjennomført, hadde 18-årsregelen for spill på gevinstautomater vart i vel ett år, mens de aktive kontrolltiltakene bare hadde vart en kort stund. Delvis av denne grunn og delvis fordi det har vært få incentiver til å håndheve 18-årsgrensen, var det liten grunn til å vente at det ville være noen merkbar effekt av aldersgrensen og kontrolltiltakene. Det er også vanskelig å studere en slik effekt med tverrsnittsdata. Vi har likevel gjort noen enkle analyser av spillefrekvens på gevinstautomater for ungdom over og under 18 år og sammenliknet spillefrekvens i en periode etter etableringen av kontrolltiltak (dvs. en uke i februar 2002) og en periode som i hovedsak var før kontroll med aldersgrensen ble innført (februar 2001 – januar 2002). Vi fant imidlertid ingen støtte for at kontrollen av 18-årsgrensen har hatt noen umiddelbar effekt på spillefrekvensen blant ungdom under 18 år. Vi fant at spillefrekvensen på gevinstautomater i februar 2002 utgjorde en like stor andel av den totale spillefrekvensen på gevinstautomater det siste året blant ungdom under 18 år (3,0 prosent) som blant ungdom over 18 år (2,8 prosent). Fordelingen av de to aldersgruppene var også den samme for spilleomfanget det siste året som for spilleomfanget den siste uken. Blant unge i behandling for spilleproblemer har aldersgrensen ikke vært noe aktuelt tema. Ungdommene beskriver spillemulighetene som svært tilgjengelige der de ferdes; de har aldri opplevd sanksjoner for å spille på gevinstautomater. En viktig utfordring vil derfor være å sikre at aldersgrensene på pengespill i større grad overholdes.

Implikasjoner for behandling

Det er i dag et stort udekket behandlingsbehov for ungdom med spilleproblemer. I de tilfeller der ungdom har søkt behandling for spilleproblemer, er det med få unntak foreldrene som har vært pådrivere. Renåvangen

behandlingssenter i Rendalen har hatt noen få unge i behandling, men ingen under 18 år. Blå Kors Senter har også hatt noen unge til behandling, men kun unntaksvis unge under 18 år. Det behandlingstilbudet som eksisterer drives stort sett av fagfolk innen russektoren. Dette tilbudet retter seg også mot mennesker over 18 år. Barne- og ungdomspsykiatrien (BUP) bør ellers være rett adresse for ungdom med spilleproblemer. Foreløpig er dette (med få unntak) ikke noe som BUPene rundt omkring i landet opplever å ha ressurser og kompetanse til å møte. Vi mangler med andre ord både tilbud og kompetanse på dette feltet i dag.

Resultatene fra Ung i Norge 2002 antyder at det er viktig å komme inn tidlig i forhold til ungdom som har spilleproblemer. Som vi har sett, utvikler spilleproblemene seg raskt til en gjennomgripende og altoppslukende aktivitet som kan ha store sosiale og økonomiske konsekvenser. Mange av ungdommene som har spilleproblemer, har også andre problemer, som rus, kriminalitet og redusert mental helse. Det er imidlertid vanskelig å vite i hvilken grad spillingen er ett problem blant mange, eller om spillingen medfører at andre problemer eskalerer. Fra klinisk praksis ser man at kriminalitet kan følge av spilleproblemer. Blant voksne med spilleproblemer er det mange som søker behandling svært sent i forløpet. Mange kunne vært mindre sosialt og økonomisk skadelidende om behandling var blitt satt inn tidligere. Dette gjelder antagelig også ungdom. Det er likevel nødvendig å peke på at behandling også har begrensninger. Ungdom debuterer tidlig på spill, spilleproblemer utvikles raskt i en sårbar periode av livet der viktige sosiale strukturer dannes. Ungdom med spilleproblemer er i risiko for å miste utdannings- og arbeidsmuligheter. Fra behandling ser man eksempler på ungdom som siden 10-årsalder har droppet ut av skolen, vært uten oppfølging fra voksne og begått kriminalitet for å finansiere pengespill. Når disse søker behandling i 18–19-årsalderen, har de ikke fullført grunnskolen, de har ikke arbeid og har lite relasjoner med andre, utover ungdom som lever på samme måte. Det er ikke alltid mulig å reparere slike skader. Dette understreker igjen behovet for forebygging og tidlig behandling av spilleproblemer. Siden vi vet at ungdom med spilleproblemer ofte har andre typer problemer, vil det være viktig å kartlegge dette i behandling.

Implikasjoner for videre forskning

Funnene fra denne studien er viktige fordi de gir den første beskrivelsen av omfang og kjennetegn ved pengespill og pengespillproblemer blant ungdom i Norge. Både utvalgsstørrelse, høy svarprosent og rike muligheter til å analysere pengespill i forhold til annen atferd og kjennetegn gjør studien

interessant også i forhold til den internasjonale forskningslitteraturen. Studien kan likevel bare være en første byggestein i en møysommelig oppbygging av kunnskap om pengespill og pengespillproblemer i Norge samt hvordan dette kan forebygges og behandles. Vi vil her peke på noen områder som videre forskning bør belyse.

- Hvor stabile er pengespillproblemer i ungdomstiden?
- Hvordan er årsakssammenhenger mellom pengespill og annen problematferd blant ungdom?
- Hva betyr kontekstuelle faktorer som normklima og uformell sosial kontroll for utvikling av pengespillproblemer hos ungdom?
- Hvilke forebyggende tiltak kan begrense omfang av spilleproblemer blant ungdom?
- Hva betyr tilgjengelighet av gevinstautomater for omfang av spilleproblemer blant ungdom?
- Hvordan bør behandling utformes og organiseres for ungdom med spilleproblemer?

Avslutning

Vi vil oppsummere implikasjonene for forebygging og behandling av pengespillproblemer blant ungdom på følgende måte: Vi vet at foreldre har en nøkkelrolle i forhold til utvikling og opprettholdelse av problematferd blant ungdom, samt at foreldre blir viktige både for å få ungdom inn i behandling og også for å følge dem opp når de er i behandling. Når foreldrene ikke strekker til på disse områdene, er det viktig at det finnes et behandlingsapparat som kan gi et adekvat tilbud, og en kontrollpolitikk som begrenser omfanget av pengespill i befolkningen og derved også omfanget av pengespillproblemer. Vi vil derfor hevde at foreldreinnsats, et godt behandlingsapparat og en fornuftig kontrollpolitikk blir viktige supplerende elementer for å begrense omfanget av pengespillproblemer blant ungdom.

Summary

Entertaining, enticing, entrapping Youth and gambling

This report was commissioned by the Norwegian Gaming Board (Lotteri-tilsynet). It provides the first comprehensive description of the extent and characteristics of gambling and problem gambling in Norway. The empirical study is based on the school survey «Young in Norway 2002» which comprises a national representative sample of almost 12 000 students in junior and senior high school (13 to 19 years). Data from in-depth interviews with young clients in treatment for gambling problems provide supplement information.

The term gambling has been confined to games where stakes as well as profits are money. The findings show that a large majority of Norwegian youth every now and then put money on games. Almost three out four teenagers have gambled within the past year. The majority of these play less frequently than a couple of times a month. The ten per cent of teenagers who play most frequently, account for more than half of all gambling events among youth. Gambling on slot machines is more frequently reported than any other type of gambling and accounts for one third of all gambling events among youth. Despite a minimum legal age of 18 years for slot machine gambling, teenagers below 18 years report gambling on slot machines just as frequently as those above 18 years. One of five adolescents report gambling on slot machines at least once a week.

The results show that teenagers below 18 years on average spend 12 NOK per week on slot machines, which implies that 13–17 year olds spend a total of 170 million NOK per year on slot machines. Expenditures on slot machines is very skewedly distributed. The majority of gamblers spend rather modest amounts, whereas the 10 percent who play most frequently account for 75 percent of the total expenditures on slot machines among youth. There is little information on how young people finance their gambling. There is, however, a strong association between gambling and number of hours in paid work on the side. Expenditures on gambling as well as the proportion of problem gamblers are much higher among those who report at least ten hours

of paid work per week compared to those who work less or not at all. However, slightly less than half of all problem gamblers do report to have paid work on the side.

In order to assess the prevalence of problem gamblers among youth, we applied severe criteria. Those who fulfilled all three criteria, i.e. reported lying about their gambling, a need to gamble with more and more money, and always/usually attempting to win back losses, were categorised as problem gamblers. A total of 3.2 percent of the adolescents met these criteria, and are thus assumed to be problem gamblers. This implies that a total of 11 000 Norwegian adolescents are problem gamblers, which most probably is a low estimate. Two of three problem gamblers reported gambling on slot machines at least once a week. Problem gamblers reported on average 250 gambling events per year. Young problem gamblers shared the characteristics of young frequent gamblers. They were most often boys (5 out of 6), they were more often from families with low income, and more often from immigrant families. Moreover, frequent gamblers and problem gamblers were more often involved in criminal activities, reported a higher alcohol intake and more often illicit drug use experience compared to other adolescents. They also reported depressive mood more often, they more frequently reported to have attempted suicide, and they were more often victims of frequent bullying. Three out of four problem gamblers reported at least one such additional problem. Whether such additional problems are consequences of gambling cannot be inferred from these data due to the study design. Nevertheless do these findings emphasise the importance of assessing additional problems in treatment of young problem gamblers, as well as the need to implement measures of prevention and treatment at an early stage.

Young people who report frequent gambling, do also tend to have friends who gamble frequently. This may be explained in several ways: gambling may occur in social contexts as shared entertainment or availability of gambling and social norms around gambling may be shared conditions for gambling within social networks. Young problem gamblers tend to be more lonely than other teenagers, and it is possible that the social context of gambling changes throughout the development of a gambling career.

The findings of this study suggest that parents play an important role in young people's gambling. One finding of particular importance is the significance of parental monitoring, overprotection and care for their children in relation to young people's gambling behaviour. It is possible that a good emotional climate in the family as well as giving teenagers trust and

responsibility, may contribute to reduce the risk of developing problem gambling.

Finally, some implications for prevention strategies, treatment and further research are presented. Improved enforcement of age limits for gambling may be one important control policy measure to implement in order to limit the extent of gambling and gambling problems among youth. Furthermore, there is a need to strengthen the capacity and competence of personnel in treatment modalities in order to serve the treatment need among young problem gamblers. This needs to be considered in light of the large proportion of young problem gamblers who have additional and severe problems. And, finally, more research is needed to inform prevention strategies and treatment.

Referanseliste

- Becona, E., Lorenzo, MDC., Fuentes, M.J. (1996). Pathological gambling and depression. *Psychological Reports*, 78: 635–640
- Brown, DJ., Kaldenberg, DO, Browne, BA. (1992). Socioeconomic-status and playing the lotteries, *Sociology and Social Research*, 76(3):161–167
- Derevensky, JL., & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J and the G. A. 20 questions. *Journal of Gambling Studies*, 16, 227–251
- Dickson, L., Derevensky, J., & Gupta, R. (2002). The prevention of youth gambling problems: A conceptual model: *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97–159
- Fisher, S. (1992). Measuring pathological gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 9, 277–288
- Fisher, S. (1999). A prevalence study of gambling and problem gambling in British adolescents. *Addiction Research*, 7 (6): 509–538
- Griffiths, MD. (1989). Gambling in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 6, 193–204
- Grant, JE., Kim, SW. (2002). Parental bonding in pathological gambling disorder, *Psychiatric Quarterly*, 73: 239–247
- Griffiths, MD., Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82: 475–480
- Griffiths, M. (1995). *Adolescent Gambling*. Routledge, London
- Griffiths, M.D. (1989) Gambling in children and adolescents. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 66–83
- Grun, L., McKeigue, P. (2000). Prevalence of excessive gambling before and after introduction of a national lottery in the United Kingdom: another example of the single distribution theory. *Addiction*, 95: 959–966
- Gupta, R. & Derevensky, J.L., (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *Journal of gambling studies*, 14, 227–224
- Gupta, R. & Derevensky, J.L., (2001). *An examination of the differential coping styles of adolescents with gambling problems*. Report to the Ministry of Health and Long-Term Care, Ontario, Canada. International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors, McGill University, Montreal, Canada

- Hardoon, K., & Derevensky, J. (2001). Social Influences involved in childrens gambling behavior. *Journal of gambling studies*, 17(3), 192–215
- Johansson, A. & Götestam, K.G. (in press). Gambling and problematic gambling with money among Norwegian Youth (12-18 years). *Nordic Journal of Psychiatry*.
- Johnson, E.E., Hamer, R., Nora, R.M., Eisenstein, N. and Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83–88
- Kulturdepartementet (2001). *Norske pengespel i ei digital framtid*.
- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C., Vitaro, F. (1999). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 8: 55–68
- Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., Giroux, I. (1999). Prevalence of problem gambling: A replication study 7 years later. *Canadian Journal of Psychiatry*, 44: 802–804
- Ladouceur, R., Dubè, D. & Bujold, A. (1994). Prevalence of pathological gamblers and related problems among college students in the Quebec metropolitan area. *Canadian Journal of Psychiatry*, 39, 289–293
- Lotteritilsynet: www.lotteritilsynet.no
- Maccoby, E. E., & Martin, J.A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent – child interaction. I P. H. Mussen (Red.) *Handbook of child psychology*: Vol 4. Socialization, personality, and social development. New York: Wiley.
- Paglia, A.; Room, R. (1999) Preventing substance use problems among youth: A literature review and recommendations. *Journal of Primary Prevention*, 20:3–50
- Pedersen, W. Mastekaasa, A., Wickstrøm, L. (2001). Conduct problems and early cannabis initiation: a longitudinal study of gender differences. *Addiction*, 96(3):415–431
- Petry, NM., Kiluk, BD. (2002). Suicidal ideation and suicide attempts in treatment-seeking pathological gamblers. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 190: 462–469.
- Proimos, J., DuRant, RH., Pierce, JD., Goodman, E. (1998). Gambling and other risk behaviors among 8th- to 12th-grade students. *Pediatrics*, 102, e23
- Room, R, Turner, NE., Ialomiteanu, A. (1999). Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction*, 94: 1449–1466
- Rossow, I., Rise, J. (1994). Concordance of parental and adolescent health behaviors. *Social Science & Medicine*; 38: 1299–1305
- Rossow, I. & Bø, A.K. (2003). Metoderapport for datainnsamlingen til Ung i Norge 2002. Oslo: NOVA.

- Schissel, B. (2001). Betting against youth - The effects of socioeconomic marginality on gambling among young people. *Youth and Society*, 32: 473–491
- Shaffer, H.J. & Hall, M.N. (1996). Estimating prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193–214
- Shaffer, H.J., Hall, M.N. & VanderBilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89(9), 1369–1376
- 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*, 92:168–172
- Skog, O.J. (1991). Drinking and the distribution alcohol consumption. In: D.J. Pittman and H.R. White, Eds., *Society, Culture, and Drinking Patterns Reexamined: Alcohol, Culture, and Social Control Monograph Series*, New Brunswick, NJ: Rutgers Center for Alcohol Studies, 1991 (pp. 135–156)
- Sullivan, SG., McCormick, R., Sellman, JD. (1997). Increased requests for help by problem gamblers: data from a gambling crisis telephone hotline. *New Zealand Medical Journal*, 110: 380–383
- Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C. & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12, 185–194
- Volberg, RA., Abbott, MW., Ronnberg, S., Munck, IME. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavia*, 104: 250–56.
- Volberg, R.A. & Moore, W.L. (1999). *Gambling and problem gambling among adolescents in Washington State: A replication study, 1993 to 1999*. Northampton, MA: Gemini Research
- Westphal, JR., Rush, JA., Stevens, L., Johnson, LJ. (2000). Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12. *Psychiatric Services*, 51: 96–99
- Wichstrøm, L. (1995). Harters self perception profile for adolescents: reliability, validity, and evaluation of the question format. *Journal of Personality Assessment*, 65:100–116
- Winters, KC., Stinchfield, RD., Botzet, A., Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors, *Psychology of Addictive Behaviors*, 16: 3–9
- Wynne, H.J., Smith, G.J. & Jacobs, D.F. (1996). *Adolescent Gambling and Problem Gambling in Alberta*. Alberta, Canada: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission

Vedlegg:

Spørsmål om pengespill i «Ung i Norge 2002»

Nedenfor kommer noen spørsmål om pengespill, vi tenker da på alle typer spill hvor man kan vinne penger, for eksempel spilleautomater, skrapelodd, bingo, Lotto, tipping, veddeløp, internett-spill osv.

Omtrent hvor mange ganger har du spilt (satset penger i) følgende pengespill det **siste året**?

	Flere ganger i uka	1 gang i uka	Flere ganger i måneden	Sjeldnere enn 1 gang per måned	Har ikke spilt siste år	Har aldri spilt
Spilleautomat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrapelodd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pengespill på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poker, terningspill og lignende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lotto, tipping og lignende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veddeløp	<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"/>

Omtrent hvor mye penger er **det meste** du har satset i pengespill på **en dag**?

- Mer enn 1000 kr.
 Mellom 500 og 1000 kr.
 Mellom 100 og 500 kr.
 Mindre enn 100 kr.
 Mindre enn 20 kr.
 Har ikke satset penger

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

Har du noen gang lånt penger fra andre til pengespill og ikke kunnet betale tilbake?

- Ja
 Nei

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

Har **faren** din hatt noen av de følgende inntekter i løpet av **de siste 2 årene**?

	Ja	Nei	Vet ikke
Inntekt fra eget firma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arvet penger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mottatt sosialhjelp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vunnet i pengespill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har **moren** din hatt noen av de følgende inntekter i løpet av **de siste 2 årene**?

	Ja	Nei	Vet ikke
Inntekt fra eget firma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arvet penger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mottatt sosialhjelp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vunnet i pengespill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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)
Gått på kafé eller snackbar	
Trent i et idrettslag	
Besøkt helsestudio, squashsenter, drevet med aerobic e.l	
Trent på kampsport- eller selvforsvar (boksing, karate, kick-boksing, eller lignende)	
Trimmet på egenhånd (løpt en tur, gått i svømmehall, etc.)	
Vært i fritidsklubb	
Vært på møte eller øving i en gruppe, et lag eller en forening	
Gjort noe sammen med mor eller far (drevet med hobby, trening, eller lignende)	
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	
Skrudd bil, motorsykkel eller moped	
Sett på video	
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)	
Spilt fotball, basketball eller liknende ute (ikke i idrettslag)	
Hjulpet 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	
Lest i en bok (ikke skolebok)	
Lest avis	
Stått og hengt på et gatehjørne, utenfor en kiosk, på bensinstasjon eller lignende	
Spilt på spilleautomat	

Til slutt vil vi stille deg noen spørsmål om lommepenger, deltidsarbeid og hva du bruker pengene dine til

Tenk tilbake på **siste måned, siste 30 dager**. Omtrent hvor mye penger tror du at du brukte på følgende ting? Har du ikke brukt noe, så skriv null

Motorsykel/moped/bil (bensin, reparasjon, o.l)		kr
Klær, sko		kr
Ukeblader og tegneserier		kr
Aviser, tidsskrifter og bøker		kr
CD'er		kr
Skolesaker/skoleutstyr		kr
Konserter		kr
Kino		kr
Leie eller kjøpe videofilm		kr
Inngangsbillett til idrettsarrangementer		kr
Kafé, hamburgerbar, gatekjøkken		kr
Diskotek		kr
Alkohol		kr
Kontingent, trening, øvelser, møter i foreninger og lag eller klubber		kr
Sminke, hår og hudpeieartikler		kr
Fritidsutstyr eller sportsutstyr		kr
Mobiltelefon		kr
PC-spill		kr
Spilleautomat eller pengespill		kr

Tenk tilbake på **siste uka, (siste 7 dager)**. Omtrent hvor mye penger tror du at du brukte på områdene som er nevnt i spørsmålet? Har du ikke brukt noe, så skriv null

Elevkantine/skolemat		kr
Spilleautomat, pengespill		kr
Sigaretter/tobakk		kr
Sjokolade/brus/snacks og andre godterier		kr

Tenk på to av dine **beste** venner. Vi kan kalle disse venn 1 og venn 2. Kryss av dersom de:

	Venn 1			Venn 2	
	Ja	Nei		Ja	Nei
Røyker fast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drikker alkohol vanligvis så ofte som 1 gang i uka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Har prøvd hasj	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vært i kontakt med politiet på grunn av noe ulovlig de har gjort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller dataspill omtrent hver dag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Satser ofte penger på spilleautomater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er mer enn 2 år eldre enn deg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>