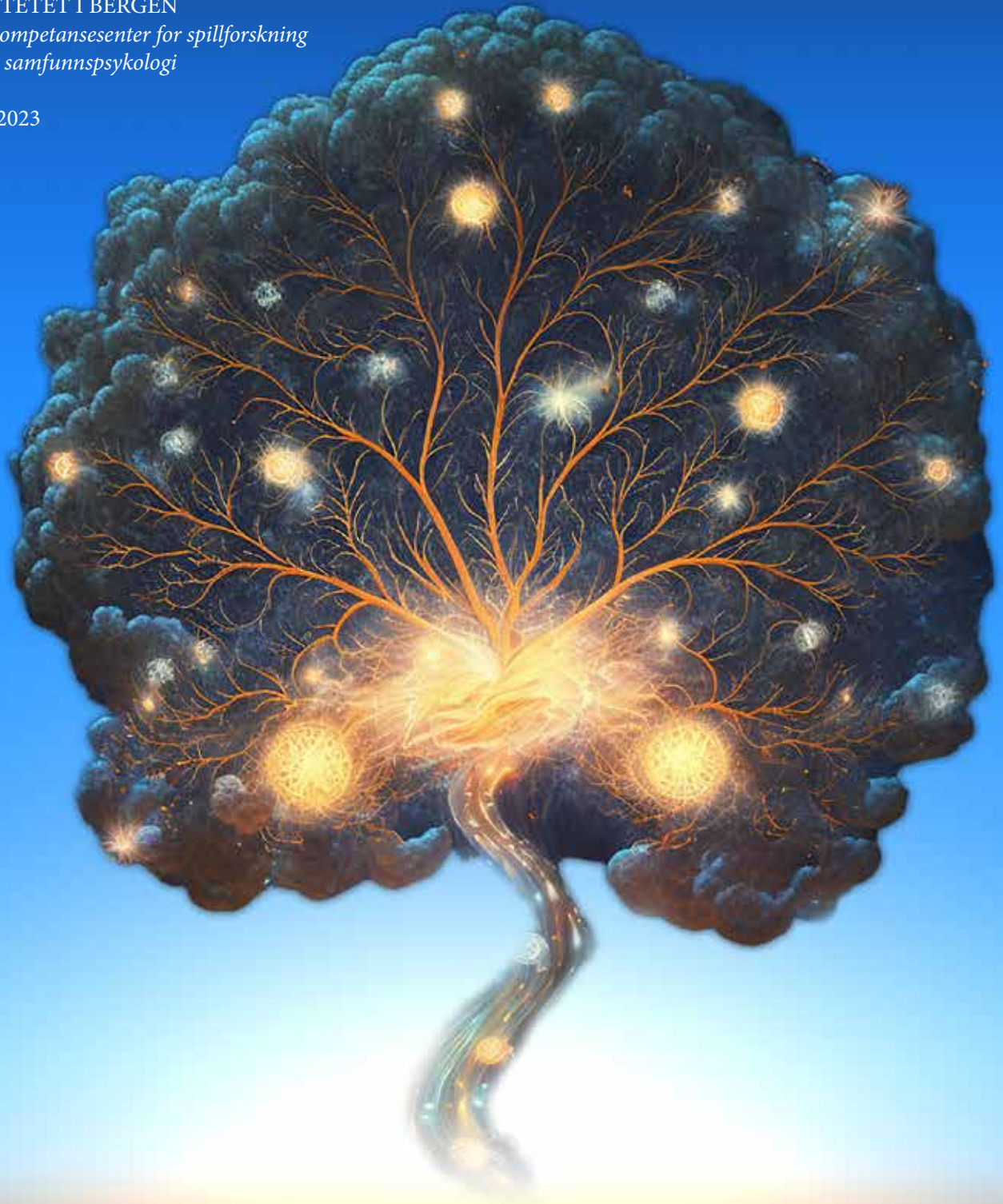


ENDRING AV PENGE- OG DATASPILLPROBLEMER I NORGE 2019-2022

Ståle Pallesen, André Syvertsen, Joakim Hellumbråten Kristensen, Rune Aune Mentzoni,
Eilin Kristine Erevik, og Arne Magnus Morken.

UNIVERSITETET I BERGEN
Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning
Institutt for samfunnspsykologi

Desember 2023



ENDRING AV PENGE- OG DATASPILLPROBLEMER I NORGE 2019-2022

Denne PDF'en har en tilnærming til universell utforming, og den vil fungere med riktige programvare for opplesning.



ISBN: 978-82-91713-75-5

Art Direction: Jannicke Kim Olsen
www.jannickeolsen.com

Forside / Grafisk design: Helge Kirkaune



Innholdsfortegnelse

| | |
|--|----|
| FORORD | 4 |
| ENGLISH ABSTRACT | 6 |
| SAMMENDRAG | 8 |
| KAPITTEL 1. GENERELL BAKGRUNN | 10 |
| KAPITTEL 2. METODE | 20 |
| KAPITTEL 3. PENGESPILLPROBLEM | 32 |
| KAPITTEL 4. ENDRING I DELTAKELSE I ULIKE TYPER SPILL | 41 |
| KAPITTEL 5. PENGESPILL PÅ INTERNETT | 45 |
| KAPITTEL 6. EKSPONERING FOR PENGESPILLREKLAME | 48 |
| KAPITTEL 7. OPPLEVD PÅVIRKNING FRA PENGESPILLREKLAME | 52 |
| KAPITTEL 8. REGULERING OG KONTROLL AV EGET PENGESPILLFORBRUK | 55 |
| KAPITTEL 9. MOTIVER FOR DELTAKELSE I PENGESPILL | 58 |
| KAPITTEL 10. LOOTBOKSER | 60 |
| KAPITTEL 11. DATASPILL OG DATASPILLAVHENGIGHET | 63 |
| KAPITTEL 12. DISKUSJON | 71 |
| REFERANSER | 75 |
| APPENDIX | 83 |



FORORD

En målsetting både i ”Handlingsplan mot spillproblemer 2019-2021” (Kulturdepartementet, 2019) og i ”Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025” (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022) er å overvåke spillmarkedet og å kartlegge omfanget av spilleproblemer i Norge. Formålet med denne rapporten har vært å undersøke stabilitet og endring knyttet til penge- og dataspill i perioden 2019 og 2022. Rapporten er basert på data fra personer som deltok i en befolkningsundersøkelse om spill gjennomført høsten 2019 (Pallesen et al., 2020) og som også deltok i en oppfølgingsundersøkelse høsten 2022. I denne undersøkelsen rapporteres endringer vedrørende deltakelse i pengespill og pengespillproblemer, spilling over internett, syn på spillansvarlighetstiltak, bruk av spillansvarlighetstiltak, motiver for å delta i pengespill, reklameeksponering, opplevd innvirkning/effekt av reklame, kjøp av og problemer knyttet til lootbokser, samt deltakelse i og problemer assosiert med dataspill.

Våren 2019 utlyste Lotteri- og stiftelsestilsynet en anbudskonkurranse vedrørende befolkningsundersøkelsen som ble gjennomført høsten 2019. Resultatet av anbudskonkurransen var at Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning, Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen, fikk oppdraget med å gjøre en oppfølgingsundersøkelse høsten 2022.

For å kartlegge omfanget av pengespillavhengighet brukte vi Canadian Problem Gambling Index (CPGI) både i 2019 og i 2022. Dataspillproblematikk har fått et økt fokus de siste årene og er også nevnt i de fire siste handlingsplanene vedrørende spilleproblematikk (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022; Kulturdepartementet, 2013, 2015, 2019). Spørsmål om dataspill og dataspillproblematikk var dermed i undersøkelsene i 2019 og 2022. Prosjektprotokollen ble utviklet ved Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen. Spørreskjemaet ble utviklet samme sted, samt basert på innspill og tilbakemeldinger fra Lotteritilsynet. Design av spørreskjema ble gjort av Monstarecon Research i 2019 og InfoShare Solutions AS i 2022. Både i 2019 og i 2022 ble spørreskjemaet trykket ved Allkopi AS. En elektronisk versjon av spørreskjemaet ble gjort i SurveyXact, som Universitetet i Bergen har en databehandleravtale med. Innsamling og skanning av skjemaene ble gjort ved Institutt for samfunnspsykologi, Universitetet i Bergen.

Bruttoutvalget i 2019 bestod i alt av 30 000 personer i alderen 16-74 år med bosted i Norge. Dette utvalget ble tilfeldig trukket fra Folkeregisteret, etter godkjenning fra rettsavdelingen i Skattedirektoratet. Uttrekket ble gjort av EVERY A/S. I alt var det 9248 personer som avgav valide svar på undersøkelsen i 2019. Av disse var 9117 registret med adresse i Folkeregisteret i 2022 og ble invitert til å delta i oppfølgingsundersøkelsen.

Norsk Senter for Forskningsdata (prosjektnummer 528056) godkjente prosjektet i 2019, samt gav tillatelse til en påfølgende oppfølgingsundersøkelse.

Vi vil rette en stor takk til Lars Petter Degnepoll og Jonny Engebø ved Lotteri- og stiftelsestilsynet for nyttig innspill i prosessen med begge undersøkelsene. Vi takker også Anne Torvund, Øystein Holmelid, Anne Christiansen og Peiries Ravindran Laxzia for godt utført praktisk arbeid med datainnsamlingen i 2019, samt Therese Fjæra Almås, Jonathan Myrseth Arnestad, Sandra Therese Birkedal, Endre Distad Bjelkarøy, Christian Olsen Bolstad, Johanne Risa



Bremer, Aurora Aasen Borthen, Henrik Yndestad Bøe, Askil Steine Faugstad, Elisabeth Haga, Malika Elise Hansen, Cathrine Harris, Mari Helle, Sine Helle, Eirik Hodneland, Didrik Gjertsen Meland, Mathilde Moldestad, Petter Oma Morken, Frida Mortensen, Mathias Olsen, Elias Bjerga Tøraasen, Mikkel Vika, Marco Leonardo Bisbal van Demen, Mikkel Vike, Henning Øianes og Anne Christiansen for godt utført praktisk arbeid med datainnsamlingen i 2019.

Bergen, desember 2023

Ståle Pallesen, André Syvertsen, Joakim Hellumbråten Kristensen, Rune Aune Mentzoni, Eilin Kristine Erevik og Arne Magnus Morken



ENGLISH ABSTRACT

In autumn 2019, a population survey regarding gambling and gaming problems was carried out under the auspices of the University of Bergen, Norwegian Competence Center for Gambling and Gaming Research. The investigation was carried out on behalf of the Norwegian Gambling Authority. The gross sample consisted of 30,000 people, of whom 9,248 provided valid answers. In the autumn of 2022, a follow-up survey was carried out in which the 9,248 who participated in 2019 were invited to participate again. After those who could not be reached in 2022 (no longer in the Population Registry, returns due to wrong address, death, etc.) were removed from the gross sample, the adjusted gross sample consisted of 8,742 people. Of these, 4,956 responded. This gives a response rate of 56.7%. A dropout analysis (based on the characteristics in 2019) showed that younger, single, those with low education and income (typical risk factors for gambling problems), students, those born outside Norway, those who did not participate in gambling, those with gambling and gaming problems, those who had gamed and those with a gaming problem were underrepresented in the follow-up survey.

Of those who participated in the follow-up survey, there was no change in the proportion who participated in gambling in 2019 compared to 2022 (65.7% vs. 65.6%). A large stability regarding participation in gambling over time was found. To measure the prevalence of gambling problems, we administered the Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Based on the total score, the respondents are divided into four groups: 1) normal gamblers/non-problem gamblers/not played (score = 0), 2) low-risk gamblers (score = 1-2), 3) moderate-risk gamblers (score = 3-7), and 4) problem players (score = 8-27).

On only one of the items of the CPGI (chasing losses), the response distribution in 2022 was less pathological than in 2019, while on the other items there were no changes. On the total score on the PGSI and when it came to the proportion in the four problem categories, there was no difference between 2019 and 2022. One explanation for this could be that the potential for change was limited, as a large proportion of those with problems in 2019 did not participate in the follow-up survey in 2022. There was large stability over time when it came to the categories "not played" and "played, but not a problem", while stability in the categories "low risk player" and "moderate risk player/problem player" in the period (2019-2022) was low. Risk factors associated with developing a gambling problem (moderate risk/problem gambler) from 2019 to 2022 were male sex, being unemployed/disabled/rehabilitation/work assessment allowance (compared to full-time employment) and being born in Europe/North America/Oceania (compared to Norway). Factors associated with getting rid of problem gambling in the same period were higher education and being born in Europe/North America/Oceania (compared to Norway).

Among those who participated in gambling in 2019 and in 2022, a decrease was found in the proportion who had played paper scratch cards, bingo in bingo premises, Multix, gambling on boat on a route between Norway and abroad, poker on the internet, online casino games (not Norsk Tipping), horse betting games, private money games and other games. There was an increase in the proportion who took part in the following games: The internet scratch card Flax, scratch card on the internet (not Norsk Tipping), KongKasino, number games and the bottle recycling lottery. When it came to online casino and sports games, the findings showed a clear tendency towards channeling from foreign gambling companies to Norsk Tipping. The most stable players (where at least 50% of those who had played had participated in both



2019 and 2022) were found for paper scratch cards, long-odds and live odds at Norsk Tipping, number games and the bottle recycling lottery.

From 2019 to 2022, the proportion who had played via desktop PC and tablet at least once in the past year was unchanged, however fewer played via laptop, while more played via mobile phones. Overall, more people played online in 2022 (65.8%) than in 2019 (58.0%).

When it came to exposure to gambling advertising, this had decreased across all media (TV, internet, newspapers, shops and direct advertising) from 2019 to 2022. The decrease in advertising exposure was greatest for foreign gambling companies compared to the Norwegian monopolists. On a total of seven out of nine items that measured the impact of gambling advertising, a decrease was reported from 2019 to 2022, while no changes were found on the remaining two items. Those who stopped having gambling problems during the period reported a decrease in perceived impact from gambling advertising, while those who developed gambling problems during the same period reported an increase in perceived impact from gambling advertising.

On all 10 items, as well as on the total score, which measured the perception of whether various gambling responsibility tools could/would help to regulate gambling behavior, there was a decrease from 2019 to 2022. This can probably be explained on the basis that the perceived need for external regulation has decreased.

The two most frequently (> 50%) reported motives for participating in gambling both in 2019 and in 2022 were "for fun" and "to win". For four motives, there was a decrease in the proportion, from 2019 to 2022, of gamblers who reported them: "Test your own skills", "improve the economy", "social" and "to win". No motive was more frequently reported in 2022 compared to 2019. Overall, the number of motives reported had decreased from 2019 to 2022.

In 2019, 7.4% had bought loot boxes, while the corresponding proportion in 2022 was 6.4%. This decrease was statistically significant. There was large stability with regard to who had bought and not bought loot boxes in 2019 and 2022. Among those who had bought loot boxes in both years, there was no change when it came to the distribution of amounts purchased for, the proportion who reported to have a problematic high consumption and the proportion who had a problematic relationship with loot boxes (50.7% vs. 43.8%). Over the years, there was large stability with regard to who did and did not have a problematic relationship with loot boxes.

From 2019 to 2022, there was a significant decrease (40.1% vs. 36.5%) in the proportion who had participated in video games. In the same period, there was a significant decrease in the proportion who were categorized as problem video gamers (4.1% vs. 3.3%) and video game addicts (0.4% vs. 0.2%). Among those who were problem video gamers in 2019, only 33.3% were in the same category in 2022. Among those who were video game addicts in 2019, only 14.3% were in the same category in 2022. Developing a video game problem (problem video gamer or video game addict) between 2019 and 2022 were related to male sex, young age and being out of work (unemployed/disabled/rehabilitation/work assessment allowance).



SAMMENDRAG

Høsten 2019 ble det i regi av Universitetet i Bergen, Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning, gjennomført en befolkningsundersøkelse om penge- og dataspillproblemer. Undersøkelsen ble utført på oppdrag fra Lotteritilsynet. Bruttoutvalget bestod av 30 000 personer, hvorav 9 248 gav valide svar. Høsten 2022 ble en oppfølgingsundersøkelse gjort der de 9 248 som deltok i 2019 ble invitert til å delta på nytt. Etter at de som ikke kunne nås i 2022 (ikke lengre i Folkeregisteret, retur på grunn av feil adresse, død, etc.) ble tatt ut av bruttoutvalget bestod justert bruttoutvalg av 8 742 personer. Av disse svarte 4 956. Dette gir en svarprosent på 56.7%. En frafallsanalyse (basert på karakteristikaene i 2019) viste at yngre, enslige, de med lav utdannelse og inntekt (typiske risikofaktorer for spilleproblemer), studenter, de født utenfor Norge, de som ikke deltok i pengespill, de med penge- og dataspillproblemer, de som hadde spilt data og de med dataspillproblem var underrepresentert i oppfølgingsundersøkelsen.

Av dem som deltok i oppfølgingsundersøkelsen var det ingen endring i andelen som deltok i pengespill i 2019 sammenliknet med 2022 (65.7% vs. 65.6%). En stor stabilitet vedrørende deltakelse i pengespill over tid ble funnet. For å måle utbredelsen av problemer med pengespill brukte vi Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Basert på totalskåren deles respondentene inn i fire grupper: 1) normalspillere/ikke-problemspillere/ikke spilt (skåre = 0), 2) lavrisikospillere (skåre = 1-2), 3) moderate risikospillere (skåre = 3-7) og 4) problemspillere (skåre = 8-27). På kun et av leddene på CPGI (chasing losses) var svarfordelingen i 2022 mindre patologisk enn i 2019, mens det på de andre leddene ikke var noen endringer. På sumskåren på PGSI og når det gjaldt andelen i de fire problemkategoriene var det ingen forskjell mellom 2019 og 2022. En forklaring på dette kan være at endringspotensiale var begrenset, da en stor andel av de med problemer i 2019 ikke deltok i oppfølgingsundersøkelsen i 2022. Det var stor stabilitet over tid når det gjaldt kategoriene «ikke spilt» og «spilt, men ikke problem», mens stabiliteten i kategoriene «lavrisikospiller» og «moderat risikospiller/problemspiller» i perioden (2019-2022) var lav. Risikofaktorer forbundet med å utvikle pengespillproblem (moderat risiko/problemspiller) fra 2019 til 2022 var mannlig kjønn, være arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger (sammenliknet med heltidsstilling) og å være født i Europa/Nord-Amerika/Oceania (sammenliknet med Norge). Faktorer assosiert med å bli kvitt pengespillproblem i samme periode var høyere utdanning og å være født i Europa/Nord-Amerika/Oceania (sammenliknet med Norge).

Blant dem som deltok i pengespill i 2019 og i 2022 ble det funnet en nedgang i andelen som hadde spilt papirskrapelodd, bingo i bingolokale, Multix, pengespill på båt i rute mellom Norge og utlandet, poker på internett, kasinospill på nett (ikke Norsk Tipping), hestespill, private pengespill og andre spill. Det var en økning i andelen som deltok i følgende spill: Internettskrapeloddet Flax, skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping), KongKasino, tallspill og pantelotteriet. Når det gjaldt kasino- og sportsspill på nett viste funnene en klar tendens til kanalisering fra utenlandske spillselskap til Norsk Tipping. De meste stabile spillerne (der minst 50% av de som hadde spilt hadde deltatt både i 2019 og i 2022) ble funnet for papirskapelodd, langodds- og liveodds hos Norsk Tipping, tallspill og pantelotteriet.

Fra 2019 til 2022 var andelen som minst en gang siste året hadde spilt via stasjonær PC og nettbrett uendret, færre spilte via bærbar PC, mens flere spilte på mobiltelefon. Samlet var det flere som spilte på nett i 2022 (65.8%) enn i 2019 (58.0%).



Når det gjaldt eksponering for pengespillreklame var denne gått ned i alle medier (TV, internett, aviser, butikker og direkte reklame) fra 2019 til 2022. Nedgangen i reklameeksponering var størst for utenlandske spill selskap sammenliknet med de norske monopolistene. På i alt syv av ni ledd som målte innvirkningen fra pengespillreklame ble det rapportert en nedgang fra 2019 til 2022, mens det på de 2 andre leddene ikke ble funnet endringer. De som sluttet å ha pengespillproblemer perioden rapporterte en nedgang i opplevd innvirkning fra pengespillreklame, mens de som i samme periode utviklet pengespillproblemer rapporterte en økning i opplevd innvirkning fra pengespillreklame.

På samtlige 10 ledd, samt totalskåren, som målte oppfatning av om ulike spillansvarlighetstiltak kunne/ville hjulpet med å regulere pengespillatferden var det en nedgang fra 2019 til 2022. Dette kan trolig forklares ut fra at opplevd behov for ytre regulering ha gått ned.

De to hyppigst (> 50%) rapporterte motivene for delta i pengespill både i 2019 og i 2022 var «for moro» og «å vinne». For fire motiv var det en nedgang fra 2019 til 2022: «Teste egne ferdigheter», «forbedre økonomien», «sosialt» og «for å vinne». Ingen motiv var hyppigere rapportert i 2022 sammenliknet med 2019. Antall oppgitte motiv hadde gått ned fra 2019 til 2022.

I 2019 hadde 7.4% kjøpt lootbokser, mens andelen i 2022 var 6.4%. Denne nedgangen var statistisk signifikant. Det var stor stabilitet med hensyn til hvem som hadde kjøpt og ikke kjøpt lootbokser i 2019 og 2022. Blant de som hadde kjøpt lootbokser begge årene var det ingen endring når det gjaldt fordeling av beløp kjøpt for, andelen som mente de hadde et problematisk høyt forbruk og andelen som hadde et problematisk forhold til lootbokser (50.7% vs. 43.8%). Det var på tvers av årene stor stabilitet med hensyn til hvem som hadde og ikke hadde problematisk forhold til lootbokser.

Fra 2019 til 2022 var det en signifikant nedgang (40.1% vs. 36.5%) i andelen som hadde deltatt i dataspill. I samme periode var det en signifikant nedgang i andelen som ble kategorisert som problemdataspiller (4.1% vs. 3.3%) og dataspillavhengig (0.4% vs. 0.2%). Blant de som var problemdataspillere i 2019 var det bare 33.3% som var i samme kategori i 2022. Blant de som var dataspillavhengige i 2019 var det bare 14.3% som var i samme kategori i 2022. Å utvikle dataspillproblem (problemdataspiller eller dataspillavhengig) mellom 2019 og 2022 var relatert til mannlig kjønn, lav alder og å være utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger).



KAPITTEL 1. GENERELL BAKGRUNN

1.1. Pengespill

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

hatt formell status som en egen psykiatrisk diagnose. Tabell 1.1 viser de diagnostiske kriteriene for pengespill basert på femte og siste utgave av Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders (American Psychiatric Association, 2013). Flere endringer har funnet sted siden forrige utgave av diagnosemanualen (American Psychiatric Association, 1994). Lidelsen har skiftet navn fra patologisk pengespillavhengighet

Tabell 1.1 Diagnostiske kriterier for pengespill-lidelse i henhold til 5. utgave av *Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders*.

| | |
|---|---|
| Et persistent og gjentakende mønster av problematisk pengespillatferd som fører til klinisk signifikant svekkelse eller ubehag, vist ved at individet oppfyller fire (eller flere) av følgende i løpet av en 12-måneders periode: | |
| 1. | Har behov for å spille for økende beløp for å oppnå ønsket grad av spenning. |
| 2. | Er urolig og irritabel dersom han/hun prøver å redusere eller å stoppe spilling. |
| 3. | Har flere ganger, uten å lykkes, prøvd å kontrollere, redusere eller stoppe å spille. |
| 4. | Tenker ofte på pengespill (f.eks. tanker om å gjenoppleve tidligere spillsesjoner, forutser utfall eller planlegger neste spillsesjon, tenker på måter å skaffe penger til spilling). |
| 5. | Spiller ofte når føler seg ute av lage (f.eks. ved følelser av hjelpeløshet, skyld, angst, nedstemthet). |
| 6. | Etter å ha tapt penger returnerer spilleren ofte en annen dag for å ta igjen det tapte («jager tapene»). |
| 7. | Lyver for å skjule graden av involvering i pengespill. |
| 8. | Har satt i fare eller mistet en viktig relasjon, jobb, utdanning eller karrieremulighet på grunn av pengespill. |
| 9. | Må ty til andre for å skaffe penger eller løse vanskelige økonomiske situasjoner forårsaket av pengespill. |
| Pengespillatferden er ikke bedre forklart av en manisk episode. | |

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

til pengespill-lidelse. Tidligere var lidelsen gruppert under «impulskontrollforstyrrelser», men er nå flyttet til gruppen «substansrelaterte og avhengighetslidelser». Kriteriet om å ha begått kriminalitet (forfalskning, svindel, tyveri etc.) for å finansiere pengespill er tatt bort i den siste utgaven. Tidligere ble diagnosen satt ved oppfyllelse av 5 av 10 kriterier, dette er nå endret til 4 av 9 (Petry et al., 2014). Pengespill-lidelse er også omtalt i siste og 11. utgave av diagnosesystemet "International Classification of Disorders" (ICD-11) utgitt av Verdens Helseorganisasjon. Se tabell 1.2.



Tabell 1.2 Diagnostiske kriterier for pengespill-lidelse i henhold til 11. utgave av *International Classification of Disorders*.Disorders.

| | |
|--|---|
| Pengespill-lidelse er kjennetegnet av et mønster av persistent eller gjentatt pengespillingsatferd, som kan være online (over internett) eller offline, manifestert ved: | |
| 1. | Svekket kontroll over pengespilling (f.eks. initiering, frekvens, intensitet, varighet, terminering, kontekst); |
| 2. | Økende prioritet er gitt til pengespilling i en slik grad at det overtar for andre livsinteresser og daglige aktiviteter; og |
| 3. | Fortsettelse eller eskalering av pengespillatferd til tross for negative konsekvenser. Atferdsmønsteret er av tilstrekkelig alvorlighetsgrad til å resultere i signifikant svekkelse i personlig, familie, sosial, yrkesmessig, utdanning eller andre viktige funksjonsområder. |
| Mønsteret av pengespillatferd kan være kontinuerlig, episodisk eller gjentakende. Pengespillatferden og andre kjennetegn viser seg normalt over en periode på 12 måneder for at diagnosen kan settes. Likevel kan varigheten være kortere dersom alle diagnostiske krav er til stede og symptomene er alvorlige. | |

Betegnelsen problemspilling viser som regel til pengespillproblemer som ikke er alvorlige nok til at de ovennevnte diagnostiske kriterier oppfylles, men der noen symptomer eller pengespillrelatert skade er tilstede (Potenza et al., 2019). En meta-analyse viste av utbredelsen av pengespillproblemer blant ungdom er mellom 0.2 og 12.3 % (Calado, Alexandre, & Griffiths, 2016), mens tilsvarende utbredelse blant voksne var mellom 0.12 og 5.8 % (Calado & Griffiths, 2016). En nylig meta-analyse viste at 0.50% søker hjelp for pengespillproblem i løpet av livet, mens 0.14% er hjelpesøkende i løpet av siste år (Bijker, Booth, Merkouris, Dowling, & Rodda, 2022). Det ser dermed ut til at kun et mindretall av de med pengespillproblemer søker hjelp for sine vansker.

1.2 Måling av pengespillproblemer

Pengespillproblem måles ofte i spørreundersøkelser med **Canadian Problem Gambling Index (CPGI)**. Instrumentet består i alt av ni ledd som alle skåres på en skala fra 0 (aldri) til 3 (alltid). Basert på totalskåren grupperes respondentene i fire grupper: 1) ikke pengespillproblemer/ikke problemspiller (totalskåre = 0), 2) lavrisikospiller (totalskåre = 1-2), 3) moderat risikospiller (totalskåre = 3-7), og 4) problemspiller (totalskåre = 8-27) (Ferris & Wynne, 2001). Instrumentet ser

internasjonalt ut til å være brukt i økende grad i prevalensstudier (Williams, Volberg, & Stevens, 2012). Dette instrumentet ble valgt som mål på pengespillproblemer i befolkningsundersøkelsen i 2013 fordi det er relativt kort, deler spillere inn i flere kategorier, har færre "utdaterte" spørsmål enn andre instrumenter, har mer enn to svaralternativer per ledd (øker variansen og nyansering i svar) og fordi det også har vært benyttet i flere tidligere norske befolkningsundersøkelser (Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Pran & Ukkelberg, 2010). Det var også CPGI som var inkludert i forrige befolkningsundersøkelse (Pallesen et al., 2020), som vi i denne rapporten sammenlikner resultatene direkte med.

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



de som skårer 3 eller 4 kategoriseres som problemspillere, mens de som skårer 5 eller høyere antas å lide av patologisk pengespillavhengighet. Tre tidligere norske befolkningsstudier av pengespillproblem har benyttet NODS (Bakken & Weggerberg, 2008; Lund & Nordlund, 2003; Øren & Bakken, 2007). En tilpasning av NODS til den femte utgaven av Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders (American Psychiatric Association, 2013) har vært utviklet (Brazeau & Hodgins, 2022).

South Oaks Gambling Screen (SOGS) har også vært benyttet i befolkningsundersøkelser. Det består av 20 spørsmål som besvares ja eller nei. En skåre på 5 eller mer (svart ja på minst 5 spørsmål) indikerer at personen sannsynlig er en patologisk spiller, mens poengsummer på 3 eller 4 gir betegnelsen problemspiller (Lesieur & Blume, 1987). SOGS er basert på tredje og reviderte utgave av "Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders" (DSM-II-R) (American Psychiatric Association, 1987). Skalaen har vært kritisert fordi den i for sterk grad vektlegger økonomiske problemer knyttet til deltakelse i pengespill og fordi den gir for mange falske positive (Dickerson, 2003; Vollberg & Boles, 1995). I utgangspunktet måler SOGS kun livstidsprevalens. En revidert versjon, SOGS-R, muliggjør imidlertid estimering av nåværende (siste 12 måneder) status (Abbott & Vollberg, 1996). En tidligere norsk befolkningsstudie av pengespillproblem var basert på SOGS-R (Lund & Nordlund, 2003). En egen variant av SOGS (South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents), SOGS-RA, er utviklet for ungdom (Winters, Stinchfield, & Fulkerson, 1993). I en del intervju- og spørreskjemasbaserte undersøkelser er det også stilt spørsmål direkte basert på kriteriene (i alt 10) for pengespillavhengighet i **DSM-IV** (American Psychiatric Association, 1994).

Lie/Bet Questionnaire (Lie/Bet) har vært brukt i noen undersøkelser knyttet til utbredelsen av pengespillproblemer. Det består imidlertid bare av 2 spørsmål: 1) har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger (ja/nei) og 2) har du noen gang løyet til mennesker som er viktige for deg, om hvor mye du spiller (ja/nei). Normalt karakteriseres et positivt svar på et av spørsmålene som en indikasjon på problemer (Johnson, Hamer, Nora, Eisenstein, & Engelhart, 1997). Siden skalaen bare har to ledd dekker den få av de diagnostiske kriteriene for pengespill-lidelse.

Kliniske intervju basert på offisielle diagnose-systemer regnes som gullstandarden for klassifisering og diagnostisering av pengespillproblemer. Spørreskjemaer er i større eller mindre grad basert på disse, og vil således representere en tilnærming, men ikke en perfekt erstatning for standardiserte kliniske intervju (Problem Gambling Research and Treatment Centre (PGRTC), 2011). Dette bør tas i betraktning når data fra spørreskjema analyseres og fortolkes. De siste årene har det vært reist kritikk mot de standardiserte instrumentene for å måle pengespillproblemer fordi de i liten grad dekker alle former for relevant skade (Langham et al., 2016). Nyere instrumenter som måler skade i bredere forstand har derfor vært utviklet (Boyle, Browne, Rockloff, & Thorne, 2022; Browne, Goodwin, & Rockloff, 2018; Latvala, Browne, Rockloff, & Salonen, 2021; Syvertsen, Kristensen, Browne, Li, & Pallesen, 2023)

1.3. Norsk lovgivning relevant for pengespill

Det var tre lover som frem til 2023 regulerte pengespill og lotteri i Norge: 1) Lov om lotterier av 24.02.95 nr. 11 omfattet de såkalte private lotteriene i forskjellige former. Spill på bingo og lykkehjul ble kalt lykkespill. Loven ble sist endret i 2015, noe som blant annet omhandlet tillatelse til gjennomføring av NM



i poker og legalisering av private pokerlag. 2) Lov om pengespill av 28.02.92 nr. 103 regulerte spillene som Norsk Tipping i dag opererer. Lov om pengespill ble sist endret i 2015. 3) Lov om veddemål ved totalisator av 07.01.27 nr. 3 regulerte totalisatorspillene som Norsk Rikstoto opererer. Loven ble sist endret i 2010. De tre ovennevnte lovene ble slått sammen til en ny lov, Lov om pengespill av 18.03.22, som trådte i kraft fra 1. januar 2023. Loven rangerer ulike formål (der forebygging av spillproblemer rangeres høyest), ansvaret samles i ett departement (Kultur- og likestillingsdepartementet), enerettsmodellen styrkes, Lotteritilsynets rolle som kontroll- og sanksjonsorgan styrkes og det legges strengere føringer på markedsføring av pengespill. I tillegg blir pengespill i Norge regulert av forskrift om pengespill (pengespillforskriften) av 17.11.22. Den 20. mai 2020 ble det vedtatt endringer i Kringkastingloven (Lov om kringkasting og audiovisuelle bestillingstjenester av 04.12.92) som skal kunne hindre eller vanskeliggjøre tilgang til markedsføring av pengespill i fjernsyn eller audiovisuelle bestillingstjenester som er i strid med pengespilloven i Norge. I henhold til forskrift om forbud mot betalingsformidling for pengespill som ikke har norsk tillatelse er banker og andre aktuelle foretak pålagt forbud mot å formidle betaling av innsats og gevinst i pengespill som ikke har tillatelse i Norge (betalingsformidlingsforbud).

1.4 Strukturelle endringer av pengespill i Norge

I Norge har det funnet sted betydelige endringer i pengespillreguleringen de siste 15 årene. I 2006 ble seddelinntaket på gevinstautomater forbudt, og i 2007 ble de eksisterende automatene (bortsett fra bingoautomater) forbudt (Hansen, 2012). I 2007 fikk Norsk Tipping monopol på å drive spillterminaler (Multix) i Norge.

Ut plasseringen av disse, startet i hovedsak i 2009. I siste kvartal i 2022 var det utplassert 1 408 Multix-terminaler i Norge. I 2010 ble bingoautomatene fjernet og ble fra 2011 erstattet med Belago-terminaler operert av Norsk Tipping. I siste kvartal i 2022 var det utplassert 1 275 Belago-terminaler. Både Multix og Belago har maksimalbeløpsgrenser (per dag og per måned) for tap. I tillegg må alle spillere logge på sin unike spillerkonto og alle gevinster går direkte inn på konto. En annen endring i det norske spillmarkedet er at Norsk Tipping lanserte nye spill på internett i januar 2014. Dette omfatter blant annet kasinospill og bingo. Her er det i likhet med Multix satt maksimalgrenser for tap per dag og per måned. Også andre ansvarlighetstiltak som muligheter for frivillige initierte spillepauser og selveksklusjon fra spill, samt selvtest for spillproblemer er innført. I 2015 ble det gitt tillatelse til gjennomføring av NM i poker og legalisering av private pokerlag. For sistnevnte er det fra 2023 satt en maksimal innskuddsgrense på kr 1000 (tapsgrense per spillekveld) per deltaker og maksimalt antall deltakere er satt til 20. I oktober 2016 innførte Norsk Tipping en total(global) tapsgrense på tvers av alle spill på kr 20 000 per måned. I juli 2019 innførte Norsk Tipping muligheten til å satse penger på spillobjekter innen e-sport. På nettkasinospill hos Norsk Tipping var øvre tapsgrense opprinnelig 10 000 kr per måned, men ble endret til 7500 kr fra 1. desember 2020 og til 5000 kr fra 1. september 2021. I 2018 innførte Norsk Rikstoto registrert spill. Det ble samtidig innført obligatorisk bruk av tapsgrenser per dag og måned der kundene selv setter sine personlige tapsgrenser. Fra 1. januar 2021 ble det innført en øvre tapsgrense på 20 000 kr per måned, rullerende over en 90 dagers periode. Spillerne hos Norsk Rikstoto har tilgang til eget spillregnskap og kan også utestenge seg fra spill. I desember 2022 fikk



Norsk Rikstoto fornyet sin konsesjon for 10 år.

1.5 Brutto omsetting for pengespill i Norge 2005-2022

Etter at automatforbudet ble innført i 2007 sank bruttomsetningen for pengespill i Norge drastisk. De siste årene, fra 2009 til 2022, har omsetningen steget årlig (dog ikke justert for endring i kroneverdien). Bruttoomsetningen for ulike pengespill i Norge i perioden 2009 til 2022 er vist i tabell 1.3 (det understrekes at tallene i tabell 1.3 ikke viser spill hos utenlandske spillaktører/selskap). Det understrekes at tallene representerer satset beløp. Siden tilbakebetalingsprosenten varierer en del mellom spill, kan tallene ikke anvendes til å si noe om penger tapt per spill.

1.6 Dataspill

Dataspill er for de fleste, i likhet med pengespill, en rekreasjonsaktivitet. Dataspill kan forstås som ulike typer elektroniske spill (der pengegevinster eller andre materielle gevinster normalt ikke inngår) som spilles på PC/MAC, nettbrett eller mobiltelefon eller på ulike spillkonsoller som PlayStation, Xbox, PlayStation Vita, Wii, Nintendo 3DS og liknende. Deltakelse i dataspill er utbredt og en undersøkelse gjort av Medietilsynet i 2022 viste at 76% av 9-18-åringene i Norge (92% av guttene og 59% av jentene) spiller spill på pc, Playstation, mobil, nettbrett eller lignende. I alt 17 prosent av de som gamer i alderen 9–18-år har svart at de bruker «for mye» tid på gaming (Medietilsynet, 2022).

Tabell 1.3 Bruttoomsætning (satset beløp før fratrukk for gevinster) for pengespill i Norge for perioden 2005 til 2022 (tall i millioner kroner)¹

| Spill | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 |
|--|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Norsk tipping (unntatt, Multix, Belago og kasinospill på nett) | 9 204 | 9 619 | 10 388 | 10 567 | 10 910 | 11 220 | 11 361 | 12 257 | 12 271 | 12 564 | 13 505 | 14 435 | 14 402 | 15 198 | 15 412 | 15 890 | 16 956 | 17 545 |
| Norsk Tipping - Multix | | | | 11 | 1 664 | 3 530 | 4 774 | 5 945 | 7 105 | 7 180 | 7 130 | 6 658 | 6 204 | 5 398 | 3 671 | 2 131 | 2 235 | 1 878 |
| Norsk Tipping – Instaspill (kasino-, skrape og bingospill på nett) | | | | | | | | | | 4 514 | 6 333 | 7 842 | 10 899 | 13 895 | 18 030 | 22 644 | 22 810 | 25 025 |
| Gevinstautomater ² | 27 745 | 23 202 | 10 439 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entreprenørbingo | 1 732 | 1 891 | 2 629 | 3 955 | 5 129 | 5 152 | 5 812 | 4 538 | 4 502 | 4 332 | 4 078 | 3 836 | 3 737 | 3 648 | 4 638 | 3 707 | 3 637 | 5 016 |
| Norsk Tipping – Belago i bingohaller | | | | | | | 84 | 1 044 | 2 266 | 2 653 | 2 774 | 3 094 | 3 411 | 3 631 | 3 153 | 1 929 | 1 740 | 2 255 |
| Norsk Rikstoto | 2 781 | 2 780 | 3 163 | 3 710 | 3 625 | 3 667 | 3 818 | 3 879 | 3 775 | 3 649 | 3 728 | 3 881 | 3 894 | 3 611 | 3 398 | 3 589 | 3 228 | 3 263 |
| Bingo uten entreprenør | 250 | 230 | 240 | 230 | 220 | 210 | 160 | 145 | 140 | 115 | 116 | 116 | 118 | 113 | 127 | 116 | 111 | 111 |
| Landslotteri | 508 | 424 | 422 | 396 | 378 | 383 | 291 | 292 | 288 | 272 | 269 | 283 | 292 | 146 | 122 | 100 | 89 | 85 |
| Fem lotteri med lisens ³ | | | | | | | | | | | | | | 163 | 302 | 459 | 568 | 628 |
| Poker NM (turnering) | | | | | | | | | | | 16 | 19 | 17 | 21 | 22 | | 24 | 26 |
| Lokale/regionale lotteri | 120 | 100 | 90 | 110 | 120 | 120 | 130 | 130 | 110 | 120 | 130 | 150 | 140 | 160 | 160 | 150 | 145 | 160 |
| Spill på skip | | | | | 468 | 469 | 413 | 431 | 459 | 453 | 412 | 395 | 557 | 566 | 556 | 302 | 335 | 671 |
| Tivoli.no/SMS jackpot | 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total bruttoomsætning | 42 362 | 38 246 | 27 372 | 18 980 | 22 514 | 24 751 | 26 833 | 28 661 | 30 915 | 35 852 | 38 490 | 40 709 | 43 671 | 46 548 | 49 592 | 51 015 | 51 878 | 56 662 |

¹Basert på rapporter utgitt av Lotteri- og stiftelsestilsynet; for 2022 er tall for entreprenørbingo, bingo, landslotteri, lokale/regionale lotterier og spill på skip foreløpige. ²Gevinstautomater som ble forbudt i 2007.

³En stor del av omsetningen gjelder Pantelotteriet. Tidligere inngikk tall fra disse lotteriene sammen med landslotteri.



En mindre andel kan utvikle en ukontrollert trang til å spille. Disse kan betraktes som dataspillavhengige. En definisjon på dataspillavhengighet er: "Overdreven og tvangsmessig bruk av dataspill som resulterer i sosiale og/eller emosjonelle problemer: Til tross for disse problemene er personen ute av stand til å kontrollere sin overdrevne bruk" (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Sammenliknet med pengespillproblem har det tradisjonelt vært forholdsvis lite fokus på problemer som følge av overdrevet dataspilling, men i de senere årene har dette temaet fått større oppmerksomhet. I den femte og siste utgaven av diagnosemanualen til den amerikanske psykiaterforeningen ble kriterier for "Internet Gaming Disorder" (dataspillidelse) presentert (American Psychiatric Association, 2013). Disse er vist i tabell 1.4.

I de fire siste handlingsplanene omtales dataspillproblematikk, samt tiltak mot dette (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022; Kulturdepartementet, 2013, 2015, 2019). Hjelplinjen for spilleavhengige har over flere år tatt imot henvendelser og gitt råd i forbindelse med dataspillproblemer. En nylig meta-analyse viste en global utbredelse av dataspillidelse på 2.96 % (Nguyen, 2021; Stevens, Dorstyn, Delfabbro, & King, 2021). Utbredelsen er høyere blant tenåringer, der prevalensen var 4.6%. Utbredelsen var høyere blant gutter (6.8%) enn jenter (1.3%) (Fam, 2018). En annen metaanalyse basert på 84 uavhengige utvalg fra 20 land viste at dataspillidelse er moderat til sterkt positivt assosiert med psykologiske og interpersonlige problemer, samt negativt relatert til psykologisk velfølelse og interpersonlig velfølelse (Cheng, Cheung, & Wang, 2018).

Tabell 1.4. Foreslåtte kriterier for "Internet Gaming Disorder" (American Psychiatric Association, 2013)

| | |
|--|---|
| Vedvarende og tilbakevendende bruk av internett for å spille dataspill, ofte med andre spillere, som leder til klinisk signifikant funksjonsnedsettelse eller ubehag, indikert ved tilstedeværelse av fem (eller flere) av følgende innenfor en 12-måneders periode. | |
| 1. | Opptatthet av internettbaserte spill (personen tenker på tidligere spillaktivitet, og ser frem til neste spill; internettbaserte spill blir den dominante aktiviteten i hverdagslivet). NB! Lidelsen må skilles fra pengespill på nett, som er inkludert under pengespill-lidelse |
| 2. | Abstinenssymptomer når internettbaserte spill fjernes (disse symptomene er typisk beskrevet som irritabilitet, angst, eller nedstemthet, men ingen fysiske tegn til farmakologisk abstinens) |
| 3. | Toleranse – behov for å bruke mer tid på internettbaserte spill |
| 4. | Mislykkede forsøk på å kontrollere eller redusere internettbaserte spilling |
| 5. | Tap av interesse for tidligere hobbyer og underholdning som et resultat av, og med unntak av, internettbaserte spill |
| 6. | Fortsettelse av overdreven bruk av internettbaserte spill tross erkjennelse av psykososiale problemer |
| 7. | Lyving til familiemedlemmer, terapeuter og andre vedrørende omfanget av internettbasert dataspilling |
| 8. | Bruk av internettbaserte spill som en flukt fra eller lette for negative sinnstilstander (som følelse av hjelpeløshet, skyld og angst) |
| 9. | Risikerer å miste eller har mistet et viktig forhold, jobb, utdannings- eller karrieremulighet på grunn av deltakelse i internettbaserte spill |



Longitudinelle studier er imidlertid påkrevd for å kunne si noe om den temporale (tidsmessige) sammenhengen. I en longitudinell studie ble det for eksempel funnet at økning i dataspillavhengighet over tid var forbundet med symptomer på depresjon, angst og sosial fobi, og negativt assosiert med skoleprestasjoner (Gentile et al., 2011). Lemmens et al. (2011) fant at dataspillavhengighet kunne predikere en økning i ensomhet og Romer et al. (2013) fant at depresjonssymptomer over tid ble forverret som følge av overdreven bruk av dataspill og internett. I en norsk studie ble det vist at økning i dataspillproblemer, men ikke tid brukt på dataspilling, var forbundet med økning i en rekke psykososiale problemer (Brunborg, Mentzoni, & Frøyland, 2014). Krossbakken et al. (2018) viste i en norsk studie av tenåringer basert på tre måletidspunkt med et år imellom at ensomhet og fysisk aggresjon var en forløper for, mens angst, depresjon og ensomhet var konsekvenser av dataspillproblem. En oversiktsartikkel som inkluderte 57 longitudinelle studier indikerte at vansker med å regulere følelser og lav selvfølelse typisk var risikofaktorer for fremtidig dataspillavhengighet, mens konsekvenser av sistnevnte typisk var angst, dårlige relasjoner med foreldre, svekket livstilfredshet og svekkede akademiske prestasjoner (Richard, Temcheff, & Derevensky, 2020).

At dataspillproblemer er nevnt i de fire siste handlingsplanene samt at flere studier, også longitudinelle, indikerer at dataspillproblemer over tid trolig kan utløse og/eller forsterke andre vansker, tilsier at man i et befolknings og samfunnshelseperspektiv bør ha fokus på dataspillproblematikk. I de siste årene har grenseoppgangen mellom pengespill og dataspill blitt mer tvetydig. Et fenomen som har bidratt til dette er de såkalte lootboksene i dataspill. Lootbokser kan defineres som

et innhold med tilfeldige belønninger (for ulike ressurser som kan brukes i spillene) og som kjøpes av spillerne. Innholdet i lootboksene er normalt ikke kjent for spillerne i det boksene kjøpes. Flere har derfor påpekt likheten mellom loot-boks fenomenet og pengespill i det fenomenet innebærer at man kjøper en vare hvis utfallet (her innholdet) er helt eller delvis bestemt av tilfeldigheter (Drummond & Sauer, 2018; Griffiths, 2018). Dette er derfor et tema som det bør forskes mer på. En longitudinell studie viste at kjøp av lootbokser kunne predikere fremtidig oppstart av deltakelse i pengespill (Brooks & Clark, 2023).

1.7 Tidligere norske longitudinelle befolkningsundersøkelser

Noen tidligere norske longitudinelle (med minst 2 runder) befolkningsstudier på pengespillproblem har vært gjennomført. Disse er vist i tabell 1.3. Den første studien omhandlet spesifikt pengespillautomatspillere, der datainnsamlingen ble gjennomført før og etter automatforbudet. Det ble funnet en nedgang i andelen problemspillere, noe som ble tilskrevet reformen (Lund, 2009). I den andre studien ble personer som hadde deltatt i to tverrsnittstudier gjennomført i 2007 og 2008 fulgt opp henholdsvis 1 og 2 år senere. Andelen risiko og problemspillere var da redusert (Øren & Leistad, 2010). Den tredje studien var en oppfølgingsstudie av en skolebasert undersøkelse gjort blant ungdommer (12-17 år) i 2010. Oppfølgingsundersøkelsen ble gjort i 2012 og det ble konkludert med at andelen problem / risikospillere ikke var signifikant endret (Brunborg et al., 2013). Den fjerde og siste longitudinelle undersøkelsen var basert på data fra en representative befolkningsundersøkelse gjennomført i 2013, men oppfølging i 2015. Her viste resultatene at det ikke var endring i andel som hadde



Tabell 1.3 Oversikt over tidligere norske longitudinelle befolkningsstudier på pengespillproblem

| Forfatter | Utva | Svarprosent | Instrumenter | Endring prevalens |
|---|--|---|--|--|
| (Lund, 2009) | 1 293 personer som i en undersøkelse 6,5 mnd (n=1 702) tidligere rapporterte at de spilte på spilleautomater deltok. Runde 1 ble gjort 2,5 mnd før automatforbudet, runde 2 ble gjort 4 mnd senere. Innsamlingen ble gjort i 2007. | 76% av dem som deltok i første runden av undersøkelsen | Lie-Bet Questionnaire + et spørsmål om jaging av tap | Andelen problemspillere sank signifikant fra 1.0% til 0.4%, mens andelen risikospillere endret seg fra 4.9% til 3.7% (ikke signifikant). |
| (Øren & Leistad, 2010) | 2 559 personer som basert på undersøkelser i 2007 eller 2008 (16-74 år) sa at de kunne bli kontaktet igjen for en oppfølgingsundersøkelse. Innsamling gjort i 2009. | 67% av de som hadde sagt ja til å delta i oppfølgingsundersøkelsen. | NODS | Det var en signifikant nedgang i NODS-skåren fra 2007 til 2009 og fra 2008 til 2009. Andelen risiko- og problemspillere i 2007/2008 var 2.48%, dette var signifikant redusert til 1.75% i 2009. |
| (Brunborg, Hansen, & Frøyland, 2013) | 2450 ungdommer som i en skolebasert undersøkelse (12-17 år) i 2010 samtykket til å bli kontaktet igjen. Innsamling gjort i 2012. | 54% av de som hadde sagt ja til å delta i oppfølgingsundersøkelsen. | SOGS-RA | I alt 4.1% var problem- eller risikospillere i 2010, i 2012 var det 3.6% i denne kategorien. Endringen var ikke statistisk signifikant. |
| (Pallesen, Molde, Mentzoni, Hanss, & Morken, 2016a) | 5809 personer (16-74 år) som deltok i en spørreundersøkelse i 2013 deltok i en oppfølgingsundersøkelse i 2015. | 60% av de som deltok i 2013 deltok også i 2015-undersøkelsen. | PGSI | I alt 7.1%, 1.5% og 0.3% var henholdsvis lavrisikospiller, moderat risikospiller og problemspiller i 2013. Tilsvarende andeler var i 2015 6.9%, 1.4% og 0.2%. Endringen var ikke statistisk signifikant. |

problemer med pengespill over 2-års perioden (Pallesen et al., 2016a).

Samlet indikerer studiene en viss nedgang i eller stabilitet i problemomfanget fra første undersøkelse til oppfølgingsundersøkelsen. Ingen av studiene har inkludert mer enn to

runder. Både i studien til Øren og Leistad (2010) og Brunborg et al. (2013) ble kun de som i første runde sa seg villige til å inngå i en oppfølgingsundersøkelse forespurt om å delta i denne. I praksis betyr dette at en ganske lav andel av dem som deltok i undersøkelsenes første runde deltok i



oppfølgingsundersøkelsene. Alle de fire norske longitudinelle undersøkelsene har benyttet ulike instrumenter. Siden kun fire tidligere longitudinelle studier vedrørende problemer med pengespill er gjort i Norge er behovet for flere slike studier åpenbart. Det trengs ideelt også studier med mer enn 2 runder. Lengste oppfølgingstid er 2 år og studier med lengre oppfølgingstid er også ønskelig for å si noe om langtidsendringer.



KAPITTEL 2. METODE

2.1 Bakgrunn for prosjektet

Våren 2019 annonserte Lotteri- og stiftelsestilsynet en anbudskonkurranse knyttet til gjennomføring av en undersøkelse om spilleatferd og spilleproblem i Norge 2019. Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning ved Institutt for samfunnspsykologi fikk anbudet og datainnsamlingen ble gjennomført høsten 2019. Rapporten fra denne undersøkelsen ble publisert i 2020 (Pallesen et al., 2020). For å undersøke endringer i befolkningens spillatferd over tid ønsket Lotteri- og stiftelsestilsynet at det skulle gjennomføres en oppfølgingsundersøkelse høsten 2022 der alle som besvarte undersøkelsen i 2019 (N = 9248) skulle bli invitert til å delta.

2.2 Prosedyre

Vi søkte Norsk Senter for Forschungsdata (NSD) om tillatelse til å gjennomføre prosjektet. Godkjenning ble gitt våren 2019. I søknaden lå det inne en opsjon om å spørre de som deltok i 2019 om også å delta i eventuell senere oppfølgingsundersøkelse. Videre søkte vi Rettsavdelingen i Skattedirektoratet om å få gjøre et uttrekk fra Folkeregisteret. EVERY A/S gjorde uttrekket i juli 2019. Det ble i juli 2022 gjennomførte en adressevask av dem som deltok i 2019, slik at vi skulle ha oppdaterte adresse når forespørslene vedrørende oppfølgingsundersøkelsen ble sendt. Av de 9248 personene registrert med navn og adresse som deltok i 2019 var det 9117 som var registrert med adresse i Norge i juli 2022.

Et omfattende problem vedrørende spørreundersøkelser de siste tiårene er at svarprosenten er sterkt nedadgående (Morton, Bandara, Robinson, & Carr, 2012). På basis av en litteraturgjennomgang la vi derfor, både for undersøkelsen gjennomført i 2019 (Pallesen et al., 2020) og for undersøkelsen

gjennomført i 2022, forholdene best mulig til rette for å oppnå så høy svarprosent som mulig. En metaanalyse (oppsummering av mange enkeltundersøkelser) viste at bruk av unike løpenumre/koder på spørreskjemaene, bruk av belønning, utsendelse av varselsbrev og påminnelser med spørreskjema, universitetstilknytning til undersøkelsen, understreking av konfidensialitet og kort skjema er faktorer som er assosiert med økt svarprosent (Edwards et al., 2009). Vi utstyrte derfor hvert skjema tydelig med et unikt løpenummer, annonserte trekning av 300 gavekort hvert pålydende kr 500 blant dem som svarte i 2019, samt trekning av 2 Iphone mobiltelefoner. Med tanke på oppfølgingsundersøkelsen i 2022 annonserte vi trekning av 100 gavekort hvert pålydende kr 500 og en Iphone blant de som svarte. Inntil to påminnelser ble sendt til dem som ikke svarte, alle disse inkluderte et nytt spørreskjema. Universitetstilknytning ble vist via logo på brev og skjema, samt i informasjonsskrivet (se appendix). I sistnevnte beskrev vi tydelig hvordan konfidensialiteten ville bli ivaretatt og hvordan opplysningene ville bli oppbevart. Vi bestrebet oss på å lage spørreskjemaet så kort som mulig, og endte totalt opp med en lengde på 6 sider både i 2019 og i 2022. En nylig meta-analyse av randomiserte kontrollerte forsøk viste at bruk av insentiver (penger, lotteri eller gavekort) øker svarprosenten i spørreundersøkelser (Abdelazeem et al., 2023). Bruken av belønning som gavekort har i tidligere norske studier vist seg å øke deltakelsen fra grupper som tradisjonelt har vært underrepresentert i spørreundersøkelser (Olsen, Abelsen, & Olsen, 2012). Spørreskjema trykket i andre farger enn sort har vist seg å resultere i høyere svarprosent enn skjema trykket i sort (Edwards et al., 2002) og vi valgte i tråd med dette å trykke skjemaet med mørk grønn skrift.



I 2019 ble første utsendelse (bare med invitasjon til å svare på nett) sendt ut den 12. august 2019. Første påminnelse ble sendt 16. september 2019. Andre påminnelse ble sendt 21. oktober 2019. Det ble satt strek for registrering av svar den 31. desember 2019. I 2022 ble første utsendelse sendt med post den 23. august 2022. Første påminnelse ble sendt 26. september 2022. Siste og andre påminnelse ble sendt 7. november 2022. Registrering av svar ble avsluttet den 1. april 2023.

Når det gjøres datainnsamlinger basert på uttrekk fra Folkeregisteret er det ikke mulig å invitere deltakere via epost, da epostadresser ikke systematisk er registrert i Folkeregisteret. En annen mulighet er å invitere deltakere via sms – og i befolkningsundersøkelsen gjennomført i 2022 ble datainnsamlingen supplert med denne metoden – men ikke flere enn 66% av utvalget var registrert med mobilnummer i Folkeregisteret og kunne nås med denne metoden (Pallesen et al., 2023). For oppfølgingsundersøkelsen i 2022 valgte vi ikke å supplere med sms-melding. Et alternativ til innsamling via spørreskjema sendt via brev er telefonintervju. Våre erfaringer er imidlertid at telefonintervju gir lavere svarprosent enn spørreskjema utsendelser, særlig fordi forholdsvis få besvarer telefonen. En annen ulempe med telefonintervju er at denne metoden gir mer sosiale ønskverdige svar enn spørreskjema (Bowling, 2005), noe som er særlig aktuelt når temaet handler om problematferd (som pengespill- og dataspillproblemer). På dette grunnlag vurderte vi telefonintervju som en uaktuell datainnsamlingsmetode i disse undersøkelsene. En undersøkelse fra Storbritannia viste at pengespillproblemestimatene ble vesentlig høyere når undersøkelsen ble gjort via

internett sammenliknet med ansikt-til-ansikt intervjuer (Sturgis & Kuha, 2022).

2.3 Svar og svarprosent i 2022

Hvert skjema var merket med et unikt løpenummer for hver runde (hovedutsending og påminnelsene). Antall valide svar for hver runde ble i tråd med dette registrert i forhold til løpenummeret. Valide svar var definert som svar som inneholdt informasjon om respondentene hadde deltatt eller ikke i pengespill i løpet av de siste 12 månedene. I 2019 mottok vi i alt 5 522 valide svar etter hovedutsendingen, 2 842 valide svar etter første påminnelse og 884 valide svar etter andre og siste påminnelse. Samlet antall valide svar i den første undersøkelsen (2019) var således 9248. Av bruttoutvalget på 9248 (som hadde avgitt valide svar i 2019) var det ikke mulig å gjenfinne 131 adresser i Folkeregisteret i 2022 (død, flyttet til utlandet etc.) og vi mottok 372 brev i retur pga. feil adresse og 3 kunne ikke svare (syk, i utlandet, død). Justert bruttoutvalg (9248 – 131 – 375) var således 8742. I alt mottok vi valide svar fra 4956 personer i oppfølgingsundersøkelsen. Ut fra dette ble svarprosenten 56.7% (av dem som hadde deltatt i befolkningsundersøkelsen i 2019).

2.4 Manglende respons på spørsmål

Selv om det var 4 956 valide svar var det noe manglende respons på visse spørsmål. For dem som deltok i pengespill i 2019 (n = 3256) hadde 3 237 komplette svar på alle de ni leddene på Canadian Problem Gambling Index, 12 hadde svar på minst ett ledd, men ikke alle, mens 7 ikke hadde svart på noen ledd. For dem som deltok i pengespill i 2022 (n = 3252) hadde 3 226 komplette svar på alle de ni leddene på Canadian Problem Gambling Index, 13 hadde svar på minst ett ledd, men ikke alle, mens 13 ikke hadde svart på noen ledd. Som en konservativ



tilnærming ble manglende svar erstattet med verdien «0» (laveste mulige verdi) der det var svart på minst ett ledd. Problematiske dataspillavhengighet ble målt med Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). I alt svarte 4 845 respondenter i 2019 på om de hadde spilt dataspill, hvorav i alt 1 940 svarte bekreftende på at de hadde spilt dataspill. Av disse hadde 1 933 svart på alle de syv leddene i GASA, 5 hadde svart på minst ett ledd men ikke alle, og to hadde ikke svart på noen av leddene. I 2022 svarte 4 898 respondenter på om de hadde spilt dataspill, hvorav i alt 1 781 svarte bekreftende på at de hadde spilt dataspill. Av disse hadde 1 777 svart på alle de syv leddene i GASA, 3 hadde svart på minst ett ledd men ikke alle, og en hadde ikke svart på noen av leddene. Som en konservativ tilnærming ble manglende svar erstattet med verdien «1» (laveste mulige verdi) der det var svart på minst ett ledd.

2.5 Instrumenter/spørsmål

Bakgrunn. Spørsmål om bakgrunn omfattet kjønn, alder, sivilstatus (samboer/gift vs. enslig/separert/skilt/enke/enkemann), antall hjemmeboende barn en har omsorgsansvar for (0-5 eller flere), personlig inntekt før skatt siste år i trinn på 100 000 (fra 0-99 999 til 1 000 000 eller mer), høyeste fullførte utdanning (fra ikke avsluttet grunnskole til PhD), yrkesstatus (heltidsansatt, deltidsansatt, arbeidsledig, student, hjemmeværende, uføretrygdet/attføring, på avklaringspenger, pensjonist), samt fødested (Norge, land i Norden utenfor Norge, land i Europa utenfor Norden, Afrika, Asia, Nord-Amerika, Sør- eller Mellom-Amerika og Oceania). Disse spørsmålene var identiske i 2019 og i 2022.

Deltakelse i pengespill. Dette spørsmålet inneholdt en definisjon av pengespill og spørsmål om man hadde deltatt i pengespill

de siste 12 måneder (ja vs. nei). Dette var likt i 2019- og i 2022-undersøkelsen.

The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ).

EGAQ (Derevensky, Gupta, & Messerlian, 2007) består av fire subskaler, hvorav en ble inkludert i spørsmålsbatteriet. Denne tapper informasjon om i hvilken grad en opplever at ens atferd og holdninger til pengespill blir påvirket av reklame. Subskalaen har totalt fem ledd. Hvert ledd skåres på en skala fra 1 (veldig uenig) til 4 (veldig enig). Vi oversatte skalaen til norsk. I henhold til den representasjonelle måletradisjonen kan slike svaralternativer forstås som en intervallskala (Nunnally & Bernstein, 1994) og vi har følgelig brukt parametriske statistikk i analysene av disse. To av leddene skal snus. Vi la også til fire ledd konstruert spesifikt for denne undersøkelsen. En totalskåre lages ved å summere skåren fra hvert ledd. Jo høyere skåre jo mer positiv holdning til pengespill og mer intens spilleatferd angis reklamen å ha forårsaket (Derevensky et al., 2007). Et eksempel på et ledd er "Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (bruker mer penger)". Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare spørsmålene om innvirkning fra pengespillreklame. Cronbachs alfa var .81 ($n = 3\,200$) i 2019 og .76 i 2022 ($n = 3\,176$). Cronbachs alfa regnes som et mål på indre konsistens. Desto mer konsistent (de som svarer lavt på ett ledd tenderer til å svare relativt lavt på de andre leddene; de som svarer relativt høyt på ett ledd tenderer å svare relativt høyt på de andre leddene) leddene i en skala er besvart desto høyere blir Cronbachs alfa. Som en tommelfingerregel regnes alfa mellom 0.70 og 0.95 (Tavakol & Dennick, 2011) som høy/akseptabel, men dette avhenger også antall ledd (skalaer med få ledd vil normalt ha noe lavere alfa-verdier enn skalaer med mange ledd). Spørsmålene



vedrørende reklamepåvirkning var identiske i 2019- og 2022-undersøkelsen.

Canadian Problem Gambling Index (CPGI).

CPGI, som ble brukt for å kartlegge omfanget av problemer knyttet til pengespill, består i alt av ni ledd. Fem av disse måler problematisk pengespillatferd (f.eks.: "Har du satset mer enn du egentlig hadde råd til å tape?") mens fire ledd måler negative konsekvenser av pengespilldeltakelse (f.eks.: "Har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer for deg selv og din husstand?"). Hvert ledd skåres på en skala fra 0 (aldri) til 3 (alltid). Totalskåren varierer således mellom 0 og 27.

Cronbach's alfa for CPGI var .92 ($n = 3\ 249$) i 2019-undersøkelsen og .91 ($n = 3\ 239$) i 2022-undersøkelsen. Basert på totalskåren deles spillerne inn i fire grupper: 1) ikke pengespillproblemer (totalskåre = 0), 2) lavrisikospiller (totalskåre = 1-2), 3) moderat risikospiller (totalskåre = 3-7) og 4) problemspiller (totalskåre = 8-27) (Ferris & Wynne, 2001). Kun dem som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare denne skalaen. Spørsmålene var identiske i 2019- og 2022-undersøkelsene. Som en konservativ tilnærming ble manglende data for de 12 som hadde svart på minst ett ledd i 2019 og derfor de 13 som hadde svart på minst ett ledd i 2022 erstattet med verdien "0" (laveste skåre). I alt kunne en sumskåre for Canadian Problem Gambling Index således kalkuleres for 3 249 i personer i 2019-undersøkelsen. Totalt ble manglende svar erstattet med verdien "0" for i alt 0.37% av dem som fikk beregnet en totalskåre på Canadian Problem Gambling Index i 2019. For undersøkelsen i 2022 kunne en sumskåre for Canadian Problem Gambling Index kalkuleres for 3 239 i personer. Totalt ble manglende svar erstattet med verdien "0" for i alt 0.40% av dem som fikk beregnet en

totalskåre på Canadian Problem Gambling Index i 2022.

Pengespillplattformer. Pengespill spilles i økende grad på internett (Gainsbury, Wood, Russell, Hing, & Blaszczynski, 2012; Pallesen et al., 2021). Siden internettilgangen i Norge er svært god (ca 99 % har tilgang til internett i 2022), Norge er rangert blant de fire landene i verden med høyest tilgang ifølge Statista (2023) og fordi spillingselskap i økende grad tilbyr satsing over nett eller tilbyr internettbaserte spill spurte vi hvor ofte respondentene hadde spilt pengespill på internett via: a. stasjonær datamaskin, b. bærbar datamaskin, c. nettbrett og d. mobiltelefon. Svaralternativene var: "Aldri", "sjeldnere enn en gang per måned", "omtrent månedlig", "omtrent ukentlig" og "omtrent daglig". Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Spørsmålene om dette var de samme i 2019 som i 2022.

Deltakelse i ulike typer pengespill.

Undersøkelsen som ble gjennomført høsten 2019 (Pallesen et al., 2020) inneholdt en oversikt over ulike typer pengespill tilgjengelig i Norge, validert og justert av Lotteri- og stiftelsestilsynet. De av respondentene som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om, for hvert spill, å angi hvor mye de hadde spilt for de siste 12 månedene ved å krysse for ett av seks svaralternativer (ingen/ikke spilt, 1 – 1 000 kr, 1 001 – 5 000 kr, 5 001 – 10 000 kr, 10 001 – 25 000 kr og mer enn 25 000 kr). Listen over pengespill i 2019 var som følger: a. Skrapelodd på papir (ikke på internett), b. Internettskrapeloddet Flax (fra Norsk Tipping), c. Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping), d. Bingo i et bingolokale, e. Databingo i bingolokale, f. Belago i et bingolokale (på Norsk Tipping sine terminaler), g. Bingoria (bingospill på internett



fra Norsk Tipping), h. Bingo på internett (ikke Norsk Tipping), i. Spilleautomater i en kiosk eller annet lokale (Multix), j. Pengespill på båt/ferge i rute mellom Norge og utlandet, k. Poker på internett, l. KongKasino (kasinospill på nett fra Norsk Tipping), m. Spilleautomater eller annet kasinospill på internett (ikke Norsk Tipping), n. Spill på hester, o. Langodds og liveodds hos Norsk Tipping, p. Odds- og liveodds hos andre enn Norsk Tipping, q. Tipping, r. Tallspill, s. Private pokerlag eller andre private spill (f.eks. spilleklubber/pokerlag), t. Pantelotteriet (Panto) og u. Andre spill; hvilke?). For undersøkelsen i 2022 ble denne listen revidert. Følgende tre spill ble lagt til: u. Fantasy hos Norsk Tipping, w. Fantasy hos andre spillskap enn Norsk Tipping og x. E-sport betting hos Norsk Tipping.

Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene.

Strukturelle reguleringsmekanismer. Med strukturelle mekanismer i pengespill menes blant annet egenskaper ved selve spillet/spillemaskinen (f.eks. tid fra en satser penger til utfallet er klart, eller automatisk utestengelse etter en viss tid) som kan påvirke spilleatferden (Mentzoni, 2013). For å kartlegge holdninger til aktuelle og potensielle strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill ble det tatt utgangspunkt i eksisterende strukturelle reguleringsmekanismer (f.eks. "At gevinster går direkte inn på min konto og ikke er direkte tilgjengelige for spill") (Mentzoni, 2013) og en spørreundersøkelse om holdninger til potensielle reguleringsmekanismer ("At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode") (Gainsbury, Parke, & Suhonen, 2013). Respondentene ble bedt om å vurdere i hvilken grad 10 ulike reguleringsmekanismer hjelper eller ville hjelpet med å regulere pengespillforbruket. Hvert ledd ble besvart med en skala fra

1 (helt uenig) til 5 (helt enig). I henhold til den representasjonelle måletradisjonen kan slike svaralternativer forstås som en intervallskala (Nunnally & Bernstein, 1994) og vi har følgelig brukt parametriske statistikk i analysene av disse. Totalskåren ble kalkulert ved å summere alle leddene, for så å dele summen på 10. Totalskåren varierte dermed mellom 1 og 5. Høyere skåre innebærer mer positive holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill. Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Cronbach's alfa for skalaen (10 ledd med i både 2019- og 2022-undersøkelsen) var .96 ($n = 3\,217$) i 2019 og .96 ($n = 3\,076$) i 2022. De 10 spørsmålene var identiske i 2019 og 2022.

Årsak til deltakelse i pengespill. For å kartlegge hvorfor respondentene deltok i pengespill ble en rekke mulige motiver, blant annet målt i tidligere norske studier (Bakken & Weggerberg, 2008; Pallesen et al., 2020; Pallesen, Molde, Mentzoni, Hanss, & Morken, 2016b), listet opp. Respondentene ble instruert i å krysse av for de motivene som var relevante for dem. Det var mulig å krysse av for flere motiv. De ulike motivene var: "For spenning", "for å teste egne ferdigheter", "for å glemme problemer", "gir en rusfølelse", "for moro", "for å forbedre økonomien", "for å støtte en god sak", "sosialt", "for å vinne", "for å ta igjen tidligere tap", "tidsfordriv", "vet ikke" og "annet" (her kunne spillerne nærmere spesifisere hva). Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Spørsmålene var de samme i 2019- og i 2022-undersøkelsen.

Eksponering for pengespillreklame. For å kartlegge eksponering for og kilder til reklame for pengespill ble respondentene bedt om å ta stilling til hvor ofte de i løpet av de siste 12



månedene hadde sett reklame for pengespill på/i: a. TV, b. internett, c. aviser, d. butikker og mottatt direkte reklame (sms, epost, telefon). Svaralternativene var: "Aldri", "sjeldnere enn en dag i måneden", "1-3 dager per måned", "1-2 dager per uke" og "3 dager per uke eller oftere".

For videre å undersøke eksponering for og kilder til reklame for ulike pengespilltilbydere ble respondentene bedt om å ta stilling til hvor ofte de i løpet av siste uken (fra 0 til 7 dager) hadde sett reklame for henholdsvis a. Norsk Tipping eller Norsk Rikstoto og b. utenlandske spillleselskap (som Unibet, Betsson, Comeon, Betsafe, Mr. Green, Norgesautomaten o.l.). Alle ble bedt om å besvare disse spørsmålene. De samme spørsmålene og svaralternativene vedrørende dette ble brukt i 2019 og 2022.

Bruk av spillregulatoriske verktøy. Flere spillselskap tilbyr ulike typer regulatoriske verktøy som spilleren kan bruke for å regulere egen spilling. Det ble spurt om bruk av seks slike verktøy: a. Satt mine egne beløpsgrenser i spillet som er lave nok til at jeg ikke bruker mer penger enn jeg har råd til, b. Satt meg på tidsbegrenset pause fra ett eller flere spill, c. Uttestengt meg permanent fra ett eller flere spill, d. Testet meg hos et pengespillselskap (f.eks. på nettsiden) for å se om jeg kan ha et spillproblem, e. Bedt om eller lastet ned mitt spilleregnskap fra et pengespillselskap (som viser økonomisk oversikt over spillingen), f. Satt en tidsgrense i spillet for hvor lenge jeg kan spille for å hindre meg selv i å spille lenger enn jeg hadde tenkt. I tillegg ble det spurt om: g. Kontaktet hjelpelinjen for spilleavhengige eller andre (selvhjelpsgrupper og/eller behandlere) pga. pengespillproblemer og h. Overlatt styringen av min økonomi til andre (som partner eller foreldre) pga. mine pengespillproblemer (Engebø, Torsheim, & Pallesen, 2022). Svaralternativene var "Nei", "Ja, i løpet av siste år", og "Ja, men for lengre

tid siden". Spørsmålene og svaralternativene knyttet til dette var identisk for 2019- og 2022-undersøkelsen.

Lootbokser. Lootbokser ble definert som "samlebetegnelse på innhold i dataspill som kan kjøpes, men hvor innholdet ikke er kjent på forhånd". Eksempler på dette er kister i Overwatch eller Apex Legends (kosmetiske gjenstander), eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team. Det ble så stilt spørsmål om respondenten hadde kjøpt lootbokser til seg selv eller andre det siste halvåret (ja/nei). De som svarte ja ble bedt om å angi hvor mye penger de hadde brukt på lootbokser til henholdsvis seg selv og andre, siste halvår. Svaralternativene var «Ingen/0 kr», «1-500 kr», «501-1000 kr», «1001-2000 kr», «2001-5000 kr» og «Mer enn 5000 kr». Respondentene ble så bedt om å ta stilling til hvorvidt de opplevde forbruket på lootbokser til å være så stort at det representerte et problem. Svaralternativene var «Helt uenig», «Uenig», «Verken enig eller uenig», «Enig» og «Helt enig». Endelig ble respondentene bedt om å besvare om de hadde løyet til andre som var viktige for dem, om hvor mye penger de hadde brukt på lootbokser (ja/nei) og om de hadde brukt mer penger på lootbokser enn de egentlig hadde tenkt (ja/nei). De to sistnevnte spørsmålene var tilpasset fra Lie/Bet Questionnaire (som omhandler pengespillproblemer). For pengespill karakteriseres et positivt svar på et av spørsmålene som en indikasjon på problemer (Johnson et al., 1997) og tilsvarende fortolkning er lagt til grunn her. Spørsmålene vedrørende lootbokser var de samme i 2019 og i 2022.

Deltakelse i dataspill. I 2019-undersøkelsen ble dataspill definert ("NB! Pengespill regnes ikke som dataspill i denne sammenhengen. Med dataspill regnes her ulike typer



elektroniske spill som spilles på PC/MAC, nettbrett eller mobiltelefon eller på ulike typer spillkonsoller som Playstation, Xbox, PS Vita, Nintendo 3DS og liknende”) før respondentene ble spurt om de hadde spilt dataspill det siste halvåret (ja vs. nei). En likelydende definisjon ble brukt i 2022.

Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). GASA består av syv påstander om dataspill, der respondenten på en skala fra 1 (aldri) til 5 (veldig ofte) skal ta stilling til påstander som gjelder problematisk dataspilling, jo høyere skåre desto høyere grad av problemer. Totalskåren varierer mellom 7 og 35. For å kategorisere personer som problemspillere er det foreslått en ”cut-off” på minst 3 (”av og til”) på minst fire av de syv leddene, mens dataspillavhengighet som regel blir definert som å skåre minst 3 på alle de syv leddene (Lemmens et al., 2009).

Cronbach’s alfa for GASA i 2019 var .85 (n = 1 938) og .85 (n = 1 980) i 2022. Kun de som hadde spilt dataspill siste seks måneder ble bedt om å besvare denne skalaen i 2019 og 2022. Selv om skalaen opprinnelig ble konstruert for bruk hos ungdommer, har den vært administrert i flere voksenutvalg, der skalaen har vist gode psykomriske egenskaper (Andreassen et al., 2016; Festl, Scharow, & Quandt, 2013; Khazaal et al., 2016). Som en konservativ tilnærming fikk alle fem som hadde svar på noen men ikke alle ledd på GASA i 2019 de manglende svarene erstattet med verdien ”1”, som er laveste skåre. Totalt ble manglende svar erstattet med verdien ”1” for i alt 0.26% av dem som fikk beregnet en totalskåre på GASA i 2019. For undersøkelsen i 2022 var det tre som hadde svar på noen men ikke alle ledd på GASA. Også deres manglende svar ble erstattet med verdien ”1” (som er laveste skåre). Totalt ble manglende svar således erstattet med verdien

”1” for i alt 0.15% av dem som fikk beregnet en totalskåre på GASA i 2022.

For de resterende spørsmål/skalaer ble ingen erstatning gjort ved manglende svar. I appendix vises hvor mange valide svar som ble registrert for hver variabel i datasettet.

2.6 Frafallsanalyse

Av de 8742 som deltok (hadde valide svar) i 2019 og som ble forespurt (de ikke lengre registrert i Folkeregisteret i 2022 og de der brev ikke kom frem ble ikke innregnet her) om å delta var det i alt 4 956 som også deltok (hadde valide svar) i 2022. I alt var det dermed 3 786 som deltok i 2019 men som ikke svarte på undersøkelsen i 2022. For å undersøke forskjeller mellom disse to gruppene ble det gjennomført en frafallsanalyse. Denne var basert på det personene hadde svart på ulike spørsmål i 2019. Resultatene fra frafallsanalysen er vist i tabell 2.1

Det var ingen kjønnsforskjeller med tanke på deltakelse i oppfølgingsundersøkelsen. De som deltok i oppfølgingsundersøkelsen var i gjennomsnitt eldre enn dem som ikke deltok. Relativt flere som deltok i oppfølgingsundersøkelsen var gift, samboer eller partner i 2019 sammenliknet med dem som ikke deltok. Det var en svak, dog signifikant tendens til at de som deltok i oppfølgingsundersøkelsen i større grad ikke hadde omsorgsansvar for hjemmeboende barn i 2019 sammenliknet med de som ikke deltok i oppfølgingsundersøkelsen. Vedrørende utdanning viste analysene at de som deltok i oppfølgingsundersøkelsen som gruppe hadde signifikant høyere utdanning enn de som ikke deltok. De som deltok i oppfølgingsundersøkelsen hadde også i gjennomsnitt høyere inntekt enn de som ikke deltok. Blant dem som deltok i oppfølgingsundersøkelsen var det særlig



relativt flere som var pensjonister eller heltidsansatt og færre som var studenter i 2019. Relativt flere født i Norge deltok i oppfølgingsundersøkelsen sammenliknet med dem født utenfor Norge. Andelen som deltok i oppfølgingsundersøkelsen og som hadde deltatt i pengespill i henhold til 2019-undersøkelsen var høyere enn andelen som ikke deltok i pengespill i 2019-undersøkelsen. Med tanke på pengespillproblemer var de som hadde problemer i 2019 underrepresentert i oppfølgingsundersøkelsen i 2022. Færre som hadde deltatt i dataspill i 2019-undersøkelsen deltok i oppfølgingsundersøkelsen sammen-

liknet med dem som rapporterte at de ikke hadde spilt dataspill i 2019-undersøkelsen. Som for pengespillproblemer, var de med dataspillproblemer i 2019-undersøkelsen underrepresentert i oppfølgingsundersøkelsen. Resultatene peker særlig på at yngre, personer med lav inntekt og lav utdanning, født utenfor Norge, og med pengespill og dataspillproblemer i større grad falt fra oppfølgingsundersøkelsen. Funnene er i tråd med internasjonale studier som viser samme tendens med tanke på frafall (de Graaf, Bijl, Smit, Ravelli, & Vollebergh, 2000; Wohl & Sztainert, 2011).



Tabell 2.1. Frafallsanalyse som viser forskjeller (uvektet) mellom dem som kun deltok i 2019 og dem som deltok både i 2019 og i 2022 basert på variabler/verdier målt i 2019.

| Variabel | Deltok kun i 2019 | Deltok både i 2019 og i 2022 | | Signifikanstesting | |
|--------------------------|----------------------------------|------------------------------|----------------------------------|--------------------|---|
| Kjønn | Kvinne | 49.9% | Kvinne | 49.9% | $\chi^2=0.00$, $df=1$, $p>.05$, continuity corr. |
| | Mann | 50.1% | Mann | 50.1% | |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | | 40.60 (16.89) | | 48.30 (16.45) | $t=21.33$, $df=8034$, $p<.01$ |
| Sivil status | Gift/samboer | 61.5% | Gift/samboer | 70.4% | $\chi^2=76.69$, $df=1$, $p<.01$, continuity corr |
| | Enslig/ugift/skilt | 38.5% | Enslig/ugift/skilt | 29.5% | |
| Barn (hjemmeboende) | Har barn | 33.5% | Har barn | 31.0% | $\chi^2=5.91$, $df=1$, $p<.05$, continuity corr. |
| | Har ikke barn | 66.5% | Har ikke barn | 69.0% | |
| Utdanning (høyeste) | Ikke grunnskole | 0.7% | Ikke grunnskole | 0.2% | $\chi^2=252.74$, $df=6$, $p<.01$ |
| | Grunnskole | 11.3% | Grunnskole | 6.4% | |
| | Videregående | 28.8% | Videregående | 20.2% | |
| | Faglig yrkesutd. | 16.9% | Faglig yrkesutd. | 15.8% | |
| | Bachelor | 26.5% | Bachelor | 32.4% | |
| | Master | 14.9% | Master | 22.7% | |
| | PhD | 1.0% | PhD | 2.3% | |
| Fødested | Norge | 84.2% | Norge | 88.4% | $\chi^2=51.00$, $df=2$, $p<.01$ |
| | Europa/Nord-Amerika/Oceania | 9.7% | Europa/Nord-Amerika | 8.5% | |
| | Afrika, Asia, Sør/Mellom-Amerika | 6.1% | Afrika, Asia, Sør/Mellom-Amerika | 3.1% | |
| Deltatt i pengespill | Ja | 60.2% | Ja | 65.7% | $\chi^2=27.88$, $df=1$, $p<.01$, continuity corr. |
| | Nei | 39.8% | Nei | 34.3% | |
| Pengespillproblem | Ikke-problemspiller | 85.3% | Ikke-problemspiller | 89.8% | $\chi^2=50.17$, $df=3$, $p<.01$ |
| | Lavrisikospiller | 9.6% | Lavrisikospiller | 7.5% | |
| | Moderat risikospiller | 3.4% | Moderat risikospiller | 2.1% | |
| | Problemspiller | 1.7% | Problemspiller | 0.7% | |
| Spilt dataspill | Ja | 47.7% | Ja | 40.1% | $\chi^2=47.97$, $df=1$, $p<.01$, continuity corr. |
| | Nei | 52.3% | Nei | 59.9% | |
| Dataspillproblem | Ikke spilt/problem | 92.3% | Ikke spilt/problem | 95.3% | $\chi^2=36.47$, $df=2$, $p<.01$ |
| | Problemspiller | 6.7% | Problemspiller | 4.2% | |
| | Dataspillavhengig | 1.0% | Dataspillavhengig | 0.5% | |

2.7 Beskrivelse av nettoutvalget

Tabell 2.2 viser en (uvektet) oversikt over de demografiske variablene i nettoutvalget på i alt 5 809 personer. I tabellen finnes også en oversikt over andelen som i løpet av de siste

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



Tabell 2.2 Beskrivelse/oversikt over de demografiske variablene samt deltagelse i penge- og dataspill i nettoutvalget (N= 4956) basert på svarene/verdiene (uvektet) avgitt/målt i 2022

| Variabel | Antall (n) og % eller gjennomsnitt og standardavvik (uvektet) |
|--|---|
| Kjønn | |
| Kvinne | n = 2 471 – 49.9% |
| Mann | n = 2 484 – 50.1% |
| Alder | 51.3 år (SD = 16.5) |
| Sivil status | |
| Samboer/gift | n = 3 536 – 71.6% |
| Enslig/separert/skilt/enke/enkemann | n = 1 403 – 28.4% |
| Antall hjemmeboende barn en har omsorgsansvar for | |
| Ingen | n = 3 498 – 70.8% |
| 1 barn | n = 559 – 11.3% |
| 2 barn | n = 641 – 13.0% |
| 3 barn | n = 215 – 4.3% |
| 4 barn | n = 25 – 0.5% |
| 5 barn eller flere | n = 6 – 0.1% |
| Personlig inntekt før skatt siste år | |
| 0 – 99 999 | n = 286 – 5.8% |
| 100 000 – 199 999 | n = 188 – 3.8% |
| 200 000 – 299 999 | n = 389 – 7.9% |
| 300 000 – 399 999 | n = 575 – 11.6% |
| 400 000 – 499 999 | n = 680 – 13.8% |
| 500 000 – 599 999 | n = 761 – 15.4% |
| 600 000 – 699 999 | n = 617 – 12.5% |
| 700 000 – 799 999 | n = 386 – 5.4% |
| 800 000 – 899 999 | n = 269 – 5.4% |
| 900 000 – 999 999 | n = 191 – 3.9% |
| 1 000 000 eller mer | n = 486 – 9.8% |
| Vil ikke svare | n = 112 – 2.3% |
| Høyeste fullførte utdanning | |
| Ikke avsluttet grunnskole | n = 6 – 0.1% |
| Grunnskole | n = 224 – 4.5% |
| Videregående skole (gymnas/yrkesskole) | n = 994 – 19.1% |
| Faglig yrkesutdanning | n = 774 – 15.6% |
| Universitet/høgskole (lavere grad; opptil 4 år) | n = 1 696 – 34.2% |
| Universitet/høgskole (høyere grad; opptil 5-6 år) | n = 1 185 – 23.9% |
| PhD/doktorgrad | n = 124 – 2.5% |
| Yrkesstatus (flere kryss var her mulig) | |
| Heltidsansatt | n = 2 737 – 55.4% |
| Deltidsansatt | n = 389 – 8.1% |
| Arbeidsledig | n = 54 – 1.1% |
| Student | n = 292 – 5.9% |



| Variabel | Antall (n) og % eller gjennomsnitt og standardavvik (uvektet) |
|--|---|
| Hjemmeværende | n = 28 – 0.6% |
| Uføretrygdet/attføring | n = 256 – 5.2% |
| På avklaringspenger | n = 61 – 1.2% |
| Pensjonist | n = 1 117 – 22.6% |
| Fødested | |
| Norge | n = 4 380 – 88.4% |
| Land i Norden utenfor Norge | n = 157 – 3.2% |
| Land i Europa utenfor Norden | n = 231 – 4.7% |
| Afrika | n = 28 – 0.6% |
| Asia | n = 93 – 1.9% |
| Nord-Amerika | n = 36 – 0.7% |
| Sør- eller Mellom-Amerika | n = 29 – 0.6% |
| Oceania | n = 0 – 0.0% |
| Deltatt pengespill siste året | |
| Ja | n = 3 252 – 65.6% |
| Nei | n = 1 704 – 34.4% |
| Deltatt dataspill siste 6 måneder | |
| Ja | n = 1 781 – 36.4% |
| Nei | n = 3 117 – 63.6% |

2.8 Statistiske analyser

Statistiske analyser ble gjort med IBM SPSS Statistics, versjon 28.0. Det ble ikke brukt vektorer i analysene med tanke på avvik mellom utvalget og populasjonssammensetningen fordi denne rapporten primært har til hensikt å undersøke endringer i atferd og oppfatninger hos de som deltok både i 2019- og i 2022-undersøkelsen. Deskriptive analyser representerer beregning av aritmetisk gjennomsnitt og standardavvik eller frekvenser (angitt i prosent). I noen tilfeller er 95% konfidensintervall også beregnet. For å undersøke endringer over tid der den avhengige variabelen er målt på nominelt nivå er det benyttet McNemar test. Der den avhengige variabelen har vært målt på ordinalt nivå har vi benyttet Wilcoxon (2 grupper). Når den avhengige variabelen har vært målt på intervall- eller rationivå har vi benyttet t-test for parete / avhengige utvalg. I noen tilfeller der vi har sammenliknet grupper med ulik utvikling over tid har vi benyttet

Kjikkvadratanalyser, t-test for uavhengige utvalg eller variansanalyser. Kjikkvadratanalysene ble vurdert som valide dersom ikke mer enn 20% av cellene hadde færre enn 5 forventete observasjoner (Yates, Moore, & McCabe, 1999). I de tilfeller der 20% eller flere av cellene hadde færre enn 5 forventete observasjoner ble Likelihood ratio test benyttet (McHugh, 2013). Vi har også benyttet multivariate analyser som logistisk regresjonsanalyse. Korrelasjonsanalyser (Pearson produktmoment korrelasjonskoeffisient) har vært benyttet der vi ønsket å beregne bivariate sammenhenger mellom variabler målt på intervall og/eller rationivå.



Oppsummering

I alt 4956 personer (56.7%) som deltok i befolkningsundersøkelsen i 2019 deltok i oppfølgingsundersøkelsen i 2022. Frafallsanalyser viste at yngre, enslige, de med lav inntekt og lav utdanning, studenter og personer utenfor arbeidslivet, de født utenfor Norge, de som ikke hadde deltatt i pengespill, de med problemer med pengespill, de som hadde spilt data og de som hadde dataspillproblemer i 2019 hadde større frafall fra oppfølgingsundersøkelsen sammenliknet med korresponderende kontrastgrupper.

KAPITTEL 3. PENGESPILLPROBLEM

I 2019 hadde 65.7% deltatt i pengespill siste 12 måneder. I 2022 var andelen 65.6%. Denne marginale endringen var ikke statistisk signifikant (McNemar, $p > .05$). Tabell 3.1 viser endring og stabilitet vedrørende deltakelse i pengespill siste 12 måneder.

For å måle problemer med pengespill ble Canadian Problem Gambling Index (CPGI) administrert både i 2019 og i 2022. Tabell 3.4 viser spørsmålene i CPGI og fordeling av svarene til dem som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022 og som hadde komplette

Tabell 3.1. Endring og stabilitet vedrørende deltakelse i pengespill i 2013 og 2015.

| | Deltatt pengespill 2022 | Ikke deltatt pengespill 2022 | Total |
|------------------------------|-------------------------|------------------------------|------------------|
| Deltatt pengespill 2019 | n = 2 778 (85.3%) | n = 478 (14.7%) | n = 3 256 (100%) |
| Ikke deltatt pengespill 2019 | n = 474 (27.9%) | n = 1 226 (72.1%) | n = 1 700 (100%) |

Som det fremgår av tabellen er det forholdsvis stor stabilitet vedrørende deltakelse i pengespill i løpet av den aktuelle 3-års perioden. Av de som deltok i pengespill i 2019 er det bare 14.7% som ikke deltar i 2022, mens av de som ikke deltok i pengespill i 2019 er det 27.9% som deltar i pengespill i 2022. Tabell 3.2 viser kjennetegnene til personene i de 4 ovenstående pengespillgruppene. Som det fremgår av funnene deltar menn generelt mer stabilt i pengespill, mens kvinner mer

svar på CPGI. Som det fremgår av tabell 3.3 var fordelingen av svarene på 8 av 9 ledd ikke statistisk forskjellig når dataene fra 2019 ble sammenliknet med dataene fra 2022. På ledd 3 («gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt») var det imidlertid en endring i fordelingen ved at det var færre patologiske svar i 2022 sammenliknet med 2019. Samlet indikerer dette en marginal endring i problemomfanget av pengespill blant de som deltok i pengespill i begge

Tabell 3.2 Kjennetegn ved grupper som er stabile eller som endres vedrørende deltakelse i pengespill

| Variabel | Spilt i 2019 og 2022 (gr 1) | Begynte å spille i 2022 (gr 2) | Sluttet å spille i 2022 (gr 3) | Ikke spilt i 2019 eller 2022 (gr 4) | Sign. |
|--------------------------|------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| Kjønn | | | | | |
| Mann | 58.7% | 8.8% | 9.2% | 23.6% | $\chi^2=15.16, df=3, p<.01$ |
| Kvinne | 53.4% | 10.6% | 10.1% | 25.9% | |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 53.0 (15.5) ^{2,3,4} | 43.8 (16.8) ^{1,3,4} | 49.5 (17.0) ^{1,2} | 51.0 (17.4) ^{1,2} | $F_{3,4951}=45.64, p<.01$ |

Tallene i forhøyet skrift viser hvilke grupper som er statistisk forskjellig fra hverandre (Bonferroni-korreksjon)

hyppig enn menn endrer sin spiledeltakelse (starter og slutter å spille). De som er stabile spillere er eldre enn alle de andre gruppene. De som begynner å spille er yngre enn alle de andre gruppene. Sistnevnte kan forklares ved at det ikke er tillatt å delta i pengespill før fylte 18 år.

rundene. For ytterligere å undersøke eventuelle endringer i omfanget av pengespillproblemer fra 2019 til 2022 ble gjennomsnittskåren på CPGI i 2019 og 2022 blant dem som deltok i pengespill på begge tidspunkt sammenliknet. Gjennomsnittskåren var 0.44 (SD = 1.87) 2019 og 0.40 (SD = 1.77) i 2022. Denne forskjellen



Tabell 3.3 Spørsmålene i Canadian Problem Gambling Index og fordelingen av svar i 2019 og i 2022 (N=2 805).

| | Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene..... | År | Aldri | Noen ganger | For det meste | Alltid | Sign |
|----|--|--------------|----------------|--------------|---------------|--------------|----------------------------------|
| a. | ...har du satset mer enn du egentlig hadde råd til å tape? | 2019 2022 | 96.5% 97.0% | 2.7% 2.2% | 0.5% 0.3% | 0.2% 0.5% | Z=-0.90, p >.05 (Wilcoxon) |
| b. | ...har du følt behov for å spille for mer og mer penger for å oppnå ønsket spenningsnivå? | 2019 2022 | 89.3% 90.4% | 9.4% 8.7% | 1.0% 0.4% | 0.2% 0.4% | Z=-1.95, p >.05 (Wilcoxon) |
| c. | ...har du gått tilbake en annen dag for å vinne tilbake pengene du har tapt? | 2019 2022 | 94.8% 96.0% | 4.3% 3.2% | 0.5% 0.5% | 0.4% 0.3% | Z=-2.32, p <.05 (Wilcoxon) |
| d. | ...har du lånt penger eller solgt gjenstander for å skaffe penger til spill? | 2019 2022 | 99.1% 99.4% | 0.5% 0.2% | 0.2% 0.2% | 0.2% 0.1% | Z=-0.88, p >.05 (Wilcoxon) |
| e. | ...har du følt at du kanskje har et problem med pengespill? | 2019 2022 | 96.8% 96.8% | 2.6% 2.7% | 0.3% 0.2% | 0.3% 0.3% | Z=-0.26, p >.05 (Wilcoxon) |
| f. | ...har pengespill forårsaket helseproblemer for deg, inkludert stress og angst? | 2019 2022 | 98.3% 98.5% | 1.1% 1.0% | 0.1% 0.2% | 0.4% 0.2% | Z=-0.85, p >.05 (Wilcoxon) |
| g. | ...har andre rundt deg kritisert spillingen din og fortalt deg at du har et spilleproblem, uavhengig av om du har opplevd dette som sant eller ei? | 2019 2022 | 98.0% 98.0% | 1.6% 1.4% | 0.1% 0.3% | 0.3% 0.3% | Z=-0.28, p >.05 (Wilcoxon) |
| h. | ...har ditt pengespill forårsaket økonomiske problemer or deg selv eller din husholdning? | 2019 2022 | 98.6% 98.9% | 0.9% 0.7% | 0.2% 0.2% | 0.4% 0.2% | Z=-1.42, p >.05 (Wilcoxon) |
| i. | ...har du hatt dårlig samvittighet i forbindelse med hvordan du spiller og hva som skjer når du spiller | 2019 2022 | 93.7% 93.6% | 5.2% 5.4% | 0.6% 0.6% | 0.5% 0.4% | Z=-0.34, p >.05 (Wilcoxon) |

var ikke statistisk signifikant (t=1.34, df= 2804, p >.05).

Endelig ble det undersøkt om andelen personer med problemer med pengespill var endret fra 2019 til 2022. De som ikke hadde deltatt i

pengespill ble automatisk kategorisert som ikke problemspiller / ikke spilt. Resultatene er vist i tabell 3.4. Det var en nesten signifikant endring i fordelingen i 2019 sammenliknet med fordelingen i 2022 (Z = -1.88, p = .061, Wilcoxon) i retning av mindre omfang av

Tabell 3.4 Prevalens og 95% konfidensintervall for ulike pengespillkategorier i 2019 og 2022

| n | Prevalens (95% konfidensintervall) | | | |
|----------------------------------|------------------------------------|-------|---------------------|---------------------|
| Kategori | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Ikke problemspiller/ikke spiller | 4 431 | 4 473 | 89.8% (88.9 – 90.6) | 90.6% (89.8 – 91.4) |
| Lavrisikospiller | 367 | 336 | 7.4% (6.7 – 8.2) | 6.8% (6.1 – 7.5) |
| Moderat risikospiller | 104 | 98 | 2.1% (1.7 – 2.5) | 2.0% (1.6 – 2.4) |
| Problemspiller | 33 | 28 | 0.7% (0.4 – 0.9) | 0.6% (0.4 – 0.8) |

Z = -1.66, p =.061, Wilcoxon

pengespillproblemer. I hovedtrekk indikerer funnene at omfanget av pengespillproblemer er stabilt blant de som deltok i studien. Det bør bemerkes at frafallsanalysen viste at de med problemer i mindre grad deltok i oppfølgingsundersøkelsen sammenliknet med de som ikke hadde problem. Dette kan gjøre at endringspotensialet for de som deltar blir

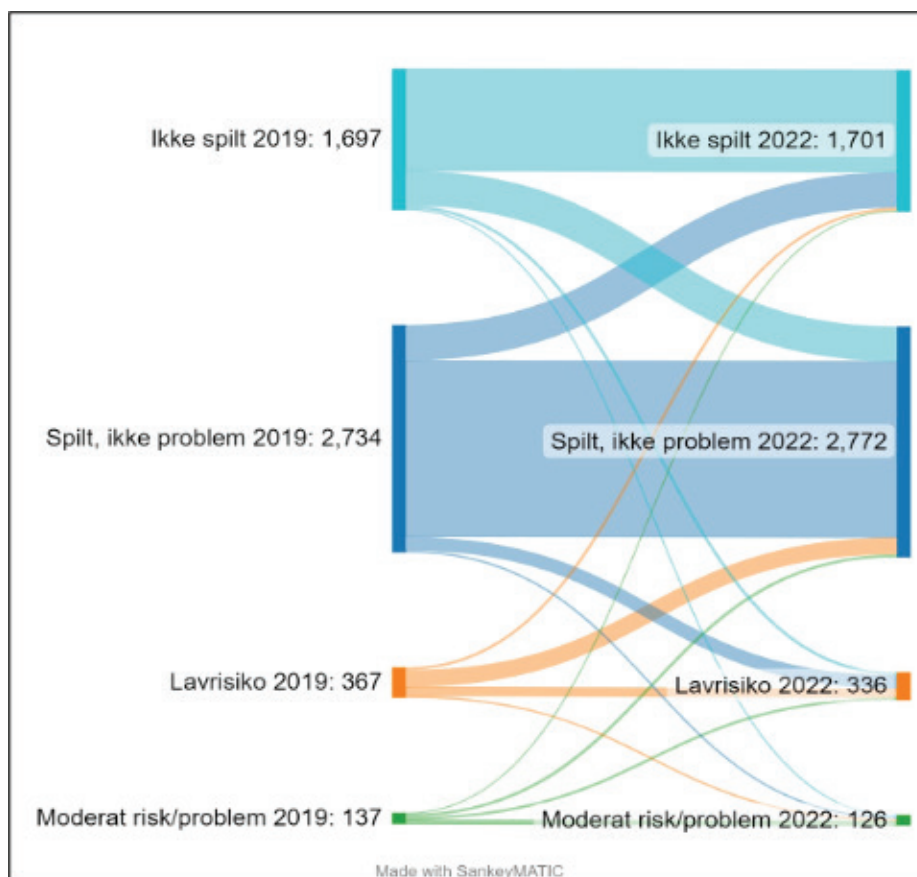
mindre. Denne antakelsen støttes av at prevalensen av problemer i 2019 for de som deltok er ganske lik problemomfanget vist i den nye befolkningsundersøkelsen gjennomført i 2022 (Pallesen et al., 2023).

For å undersøke stabiliteten med tanke på pengespillproblemer ble det laget en

Tabell 3.5. Endring og stabilitet vedrørende pengespillproblemer 2019-2022

| Pengespillgruppe i 2022 | | | | |
|--|------------------|-------------------------------------|------------------------|--|
| Pengespillgruppe i 2019 | Ikke spilt n (%) | Deltatt i spill, ikke problem n (%) | Lavrisikospiller n (%) | Moderat risikospiller / problemspiller n (%) |
| Ikke spilt | 1 225 (72.2%) | 417 (24.6%) | 35 (2.1%) | 20 (1.2%) |
| Deltatt i spill, ikke problem | 428 (15.7%) | 2 116 (77.4%) | 164 (6.0%) | 26 (1.0%) |
| Lavrisikospiller | 33 (9.0%) | 203 (55.3%) | 104 (28.3%) | 27 (7.4%) |
| Moderat risikospiller / problemspiller | 15 (10.9%) | 36 (20.2%) | 33 (21.2%) | 53 (38.7%) |

Figur 3.1 Sankey-plot som viser endringer i spillkategori fra 2019 til 2022.



krysstabell mellom 2019 og 2022 basert på fire grupper (de som ikke deltok i pengespill, de som spilte men ikke hadde problem, lavrisikospillere og moderat risikospillere/problemspillere). Resultatene er vist i tabell 3.5.

Figur 3.1 Viser også et Sankey plot (laget i SankeyMatic) over endringene i kategorier mellom 2019 og 2022. Med tanke på stabilitet sees at blant dem som ikke spilte i 2019 så spilte fremdeles 72.2% ikke i 2022. Av dem som deltok i pengespill uten å ha problemer i 2019 så havnet 77.4% i samme kategori i 2022. I alt 4.5% av de i disse to kategoriene (n=199) i 2019 var blitt lavrisikospillere i 2022, mens 1.0% av de i disse to kategoriene (n= 46) i 2019 var blitt moderate risikospillere/problemspillere i 2022. Blant lavrisikospillerne i 2019 var 64.3% havnet i en «mildere» kategori, 28.3% var fremdeles lavrisikospillere, mens 7.4% hadde forverret sin tilstand (blitt moderate risikospillere/problemspillere) i 2022. Av de moderate risikospillerne / problemspillerne i 2019 hadde 61.3% havnet i en mildere kategori i 2022, mens 38.7% fremdeles var moderate risikospillerne / problemspillerne i 2022. I all hovedsak indikerer disse funnene at insidensen (nye tilfeller av personer med spilleproblemer) er forholdvis lav, samt at stabiliteten blant dem som ikke har problem er høy, mens stabiliteten over tid blant de som har problemer er relativt lav, med andre ord fremstår relativt få med et kronisk / vedvarende spilleproblem. Disse funnene stemmer bra overens med flere internasjonale studier på feltet (Abbott, Williams, & Volberg, 2004; Edgerton, Melnyk, & Roberts, 2015; Fröberg et al., 2015; LaPlante, Nelson, LaBrie, & Shaffer, 2008; Slecicka & Romild, 2021) og den forrige longitudinelle studien i et norsk representativt populasjonsutvalg (Pallesen et al., 2016a). En systematisk litteraturgjennomgang basert på longitudinelle studier viste at stabiliteten av

pengespill-lidelse varierte mellom 20% og 84% (Richard et al., 2020).

I videre analyser ble respondentene delt inn i grupper basert på fravær (ikke spilt, spilt uten problem og lavrisikospillere) og tilstedeværelse av problemer (moderate risikospillere / problemspillere). Når disse to gruppene ble brutt ned på år (2019 vs. 2022) ble i alt 4 kategorier etablert: 1) De som ikke hadde pengespillproblem på noen tidspunkt (ikke spilt, spilt uten problem og lavrisikospillere), 2) de som hadde problemer i 2019 men ikke i 2022, 3) de som ikke hadde problemer i 2019, men som hadde det i 2022 og 4) de som hadde pengespillproblem på begge tidspunkt (moderate risikospillere / problemspillere i 2019 og 2022). Resultatene er vist i tabell 3.6. Som det fremgår av tabell 3.6 er mannlig kjønn assosiert med pengespillproblemer, både å ha det kronisk eller på et av måletidspunktene. Lav alder var forbundet med endringer (slutte å ha eller å få problem) og å ha kroniske problem, mens høy alder var assosiert med stabilt ikke å ha problemer. Å ha partner var en beskyttende faktor mot pengespillproblem generelt, mens å ha barn var urelatert til dette. Høy utdanning var en beskyttende faktor mot pengespillproblem. Å være student eller arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger var en risikofaktor for pengespillproblem, mens å være i jobb eller hjemmeværende/pensjonist var en beskyttende faktor. Lav inntekt var assosiert med endring av problemkategori og å ha pengespillproblem kronisk. Fødested var assosiert med problemer, særlig å være født i Afrika/Asia/Sør- og Mellom-Amerika var assosiert med endring av pengespillproblemkategori (slutte å ha eller å utvikle) og delvis også relatert til kroniske problem. Analysene i tabell 3.6 er bivariate, som betyr at det er ikke justert for de ulike faktorenes samlede innvirkning.

Tabell 3.6. Kjennetegn ved grupper (basert på demografiske data fra 2019) med ulik utvikling vedrørende pengespillproblem (moderat risiko/problemspiller) i perioden 2019-2022

| Variabel | Ikke pengespillproblem i 2019 eller 2022 (Gruppe 1) | Pengespillproblem i 2019, men ikke i 2022 (Gruppe 2) | Ikke pengespillproblem i 2019, men i 2022 (Gruppe 3) | Pengespillproblem både i 2019 og i 2022 (Gruppe 4) | Sign. |
|---------------------------------|---|--|--|--|---|
| Kjønn | | | | | |
| Mann | 93.3% | 2.5% | 2.1% | 1.5% | $\chi^2=41.63$, df=3, p<.01 |
| Kvinne | 97.6% | 0.9% | 0.9% | 0.6% | |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 48.7 (16.4) ^{2,3} | 39.4 (15.8) ¹ | 39.2 (16.2) ¹ | 43.1 (16.5) | $F_{3,4931}=18.44$, p<.01 |
| Sivilstatus | | | | | |
| Gift/samboer | 96.9% | 1.3% | 1.1% | 0.7% | $\chi^2=41.21$, df=3, p<.01 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 92.9% | 2.7% | 2.3% | 2.4% | |
| Barn | | | | | |
| Hadde ikke barn i 2019 | 95.4% | 1.7% | 1.7% | 1.2% | $\chi^2=4.78$, df=3, p>.05 |
| Hadde barn i 2019 | 96.4% | 1.8% | 1.0% | 0.8% | |
| Utdanning | | | | | |
| Opptil grunnskole | 92.6% | 3.7% | 2.2% | 1.5% | $\chi^2=50.61$, df=9, p<.01 |
| Videregående/fagskole | 94.0% | 2.1% | 2.1% | 1.8% | |
| Bachelor | 96.6% | 1.1% | 1.4% | 0.9% | |
| Master/PhD | 98.0% | 1.5% | 0.5% | 0.1% | |
| Yrkesstatus | | | | | |
| Jobber | 96.4% | 1.6% | 1.2% | 0.9% | $\chi^2=92.75$, df=9, p<.01 |
| Student | 92.5% | 2.6% | 4.1% | 0.9% | |
| Arbl.edig/ufør/attfør/avklaring | 88.7% | 3.7% | 3.7% | 3.9% | |
| Hjemme/pensjonist | 98.2% | 0.8% | 0.4% | 0.6% | |
| Inntekt (1-11) | 5.60 (2.76) ^{1,2,3} | 4.75 (2.64) ¹ | 4.32 (2.80) ¹ | 4.11 (2.21) ¹ | $F_{3,4916}=12.47$, p<.01. |
| Fødested | | | | | |
| Norge | 96.3% | 1.4% | 1.3% | 1.1% | $\chi^2=33.74$, df=6, p<.01 (Likelihood ratio) |
| Europa/Nord-Am./Oceania | 93.0% | 3.6% | 2.7% | 0.7% | |
| Afrika/Asia/Sør&M-Amerika | 87.5% | 6.6% | 3.9% | 2.0% | |

Tallene i forhøyet skrift viser hvilke grupper som er statistisk forskjellig fra hverandre (Bonferroni-korreksjon)



For å ta høyde for dette og for å skille mellom faktorer relatert til insidens (nye tilfeller) og forbedring (fra å ha til ikke å ha problemer) ble to logistiske regresjonsanalyser gjennomført. I den første analysen, vist i tabell 3.7, var referansekategorien de som ikke hadde pengespillproblemer (ikke spilt, normalspiller eller lavrisikospiller) verken i 2019 eller 2022, mens den andre kategorien var de som utviklet pengespillproblemer (moderat risikospiller

3.7. I de tilfeller der 95% konfidensintervall ikke inkluderer 1.00 er resultatet å anse som statistisk signifikant. Når odds ratio (OR) er større enn 1 innebærer dette at prediktoren øker sannsynligheten for å tilhøre kategorien som predikeres i analysene. Når OR er mindre enn 1 innebærer dette at prediktoren reduserer sannsynligheten for å tilhøre kategorien som predikeres i analysene. I tabell 3.7 er det å utvikle pengespillproblem

Tabell 3.7. Prediktorer fra 2019 relatert til utvikling av pengespillproblem fra 2019 til 2022 (N=4332).

| Variabel | Ikke pengespill-problem i 2019, men i 2022 |
|--|--|
| Odds ratio (95% KI) | |
| Kjønn | |
| Kvinne | 1.00 |
| Mann | 2.43 (1.28 – 4.62) |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 0.99 (0.97 – 1.03) |
| Sivilstatus | |
| Gift/samboer | 1.00 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 1.71 (0.84 – 3.46) |
| Utdanning | |
| Opptil grunnskole | 1.00 |
| Videregående/fagskole | 0.92 (0.36 – 2.38) |
| Bachelor | 0.90 (0.31 – 2.65) |
| Master/PhD | 0.48 (0.12 – 1.85) |
| Yrkesstatus | |
| Jobber | 1.00 |
| Student | 2.32 (0.77 – 7.01) |
| Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger | 3.36 (1.32 – 8.59) |
| Hjemme/pensjonist | 0.33 (0.06 – 1.72) |
| Inntekt (1-11) | 0.95 (0.79 – 1.14) |
| Fødested | |
| Norge | 1.00 |
| Europa/Nord-Amerika/Oceania | 2.92 (1.30 – 6.55) |
| Afrika/Asia/Sør og Mellom-Amerika | 2.32 (0.67 – 8.00) |

¹Ikke pengespillproblemer i 2019 og i 2022 utgjør referansekategorien, 95% KI = 95% konfidensintervall. Referansekategoriene blant prediktorene har odds ratio satt til 1.00. Modellen er signifikant ($\chi^2=52.37$, $df=12$, $p<.01$, Nagelkerke $R^2 = 0.11$).

eller problemspiller) i perioden 2019 til 2022. De variablene som var signifikante i den bivariate analysen (Tabell 3.6) ble inkludert som prediktorer. Resultatene er vist i tabell

i oppfølgingsperioden det som predikeres. Modellen vist i tabell 3.7 var overordnet statistisk signifikant ($\chi^2=52.37$, $df=12$, $p<.01$) og prediktorene forklarer samlet mellom

1.3% (Cox & Snell) og 11.1% (Nagelkerke) av variansen vedrørende utvikling (insidens) av pengespillproblemer.

Som vist i tabell 3.7 har menn sammenliknet med kvinner signifikant større sannsynlighet for å utvikle problemer med pengespill i oppfølgingsperioden. Dette stemmer overens med en tidligere litteraturgjennomgang som viser at mannlig kjønn er en risikofaktor for pengespillproblem (Johansson, Grant, Kim, Odlaug, & Götestam, 2009) og med alle tidligere norske rapporter på feltet (Bakken & Weggerberg, 2008; Götestam & Johansson, 2003; Kavli, 2007; Kavli & Berntsen, 2005; Kavli & Torvik, 2008; Lund & Nordlund, 2003; Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016b; Pran & Ukkelberg, 2010; Øren & Bakken, 2007). Funnene er også i tråd med internasjonale longitudinelle studier som viser at menn over tid utvikler mer problemer med pengespill enn kvinner (Fröberg et al., 2015; Scholes-Balog, Hemphill, Dowling, & Toumbourou, 2014) samt den forrige norske longitudinelle studien basert på befolkningsdata (Pallesen et al., 2016a). I analysene var alder ikke relatert til pengespillproblemgruppe når det ble kontrollert for de andre variablene. De som var enslige hadde større sannsynlighet enn dem med partnere for å utvikle et pengespillproblem i oppfølgingstiden. Dette er i tråd med tverrsnittstudier på feltet (Black, Shaw, McCormick, & Allen, 2012). Dette ble også vist i befolkningsundersøkelsene fra 2013, 2015, 2019 og 2022 som var basert på tverrsnittdesign (Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016b) samt en meta-analyse over risikofaktorer (Allami et al., 2021). Det kan tenkes at å være enslig er assosiert med lav sosial støtte. Sosial støtte har i studier vist seg å være en beskyttende faktor med tanke på å utvikle pengespillproblemer

(Thomas, Allen, Phillips, & Karantzas, 2011). I analysene viste utdanning seg å være urelatert til pengespillproblemgruppe når en kontrollerte for andre variabler. Gruppen utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger) hadde større risiko for å utvikle pengespillproblem enn kontrastgruppen (ansatte). I en tverrsnittstudie ble det vist en sammenheng mellom pengespillproblem og det å stå utenfor arbeidslivet (Latvala, Lintonen, Browne, Rockloff, & Salonen, 2021). Fødested i Europa/Nord-Amerika/Oceania var forbundet med økt risiko for å utvikle pengespillproblemer i løpet av oppfølgingsperioden. Dette funnet er generelt i tråd med andre studier som viser at etniske minoriteter har høyere nivå av pengespillproblem enn den etniske majoriteten (Abbott, Romild, & Volberg, 2014; Alegria et al., 2009; Clarke et al., 2006). Dette funnet ble også rapportert i de fire forrige befolkningsundersøkelsene (Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016b).

I den andre analysen vist i tabell 3.8. var referanse-kategorien de som hadde pengespillproblemer både i 2019 og i 2022, mens den andre kategorien utgjorde de som ble bedre (kvitt sitt pengespillproblem) i perioden 2019 til 2022. De variablene som var signifikante i den bivariate analysen (Tabell 3.6) ble inkludert som prediktorer.

I de tilfeller der 95% konfidensintervall ikke inkluderer 1.00 er resultatet å anse som statistisk signifikant. Modellen var statistisk signifikant ($\chi^2=32.06$, $df=12$, $p<.01$) og prediktorene forklarer samlet mellom 21.0% (Cox & Snell) og 28.5% (Nagelkerke) av variansen vedrørende bedring av pengespillproblemer i oppfølgingsperioden. Siden det var relativt få personer med i begge kategoriene (vedvarende pengespillproblemer og det å bli kvitt problemene) bør funnene vedrørende den enkelte prediktor fortolkes



Tabell 3.8. Prediktorer fra 2019 relatert til å bli kvitt pengespillproblem i perioden 2019 til 2022 (N=136).

| Variabel | Pengespill-problem i 2019, men ikke i 2022 ¹ |
|--|---|
| Odds ratio (95% KI) | |
| Kjønn | |
| Kvinne | 1.00 |
| Mann | 0.92 (0.37 – 2.23) |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 0.98 (0.94 – 1.02) |
| Sivilstatus | |
| Gift/samboer | 1.00 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 0.58 (0.24 – 1.40) |
| Utdanning | |
| Opptil grunnskole | 1.00 |
| Videregående/fagskole | 0.27 (0.07 – 0.99) |
| Bachelor | 0.15 (0.03 – 0.75) |
| Master/PhD | 2.61 (0.21 – 32.71) |
| Yrkesstatus | |
| Jobber | 1.00 |
| Student | 3.91 (0.87 – 17.52) |
| Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger | 0.52 (0.14 – 1.94) |
| Hjemme/pensjonist | 2.22 (0.31 – 15.81) |
| Inntekt (1-11) | 1.18 (0.89 – 1.55) |
| Fødested | |
| Norge | 1.00 |
| Europa/Nord-Amerika/Oceania | 6.62 (1.44 – 30.48) |
| Afrika/Asia/Sør og Mellom-Amerika | 2.95 (0.62 – 13.85) |

¹Pengespillproblemer både i 2019 og i 2022 utgjør referanse-kategorien, 95% KI = 95% konfidensintervall. Referanse-kategoriene blant prediktorene har odds ratio satt til 1.00.

med varsomhet. På grunn av det relativt lave antallet observasjoner er mange av konfidensintervallene ganske vide.

Som vist i tabell 3.8 hadde personer med videregående/fagskole og bachelor lavere sannsynlighet for å bli kvitt sine problemer enn kontrastgruppen som hadde utdanning opptil grunnskole. En mulig forklaring på dette er at de med lav utdanning fortere og i større grad opplever de negative konsekvensene av pengespillproblem og at de derfor i større grad tar grep for å håndtere problemene. Det samme kan gjelde for personer født i Europa/Nord-Amerika/Oceania. En annen forklaring

på at de født i Europa/Nord-Amerika/Oceania hadde større sannsynlighet for å bli kvitt sine pengespillproblem over tid er at jo lengre tid man har oppholdet seg i Norge desto større sannsynlighet er det for at man blir fanget opp av helsevesenet om man har pengespillproblemer (Aarestad et al., 2023).



Oppsummering

Menn og eldre hadde over tid en mer stabil pengespillatferd (deltakelse eller ikke) enn kvinner og yngre. På kun et av leddene på CPGI var det en nedgang fra 2019 til 2022. Det var ingen endring over tid når det gjaldt omfanget av pengespillproblem. Sistnevnte kan forklares ut fra at det var stort frafall til oppfølgingsundersøkelsen av dem med problemer, noe som reduserer endringspotensialet. Stabiliteten i pengespillkategori fra 2019 til 2022 var størst blant de som ikke hadde spilt og blant de som hadde spilt men som ikke hadde problem, og lavest blant lavrisiko- og moderat risiko/problemspillere. Menn, personer utenfor arbeidslivet og personer først i Europa/Nord-Amerika/Oceania hadde større sannsynlighet for å utvikle pengespillproblem fra 2019 til 2022 sammenliknet med kvinner, personer født i Norge og personer med et ansettelsesforhold. Blant de med pengespillproblem i 2019 hadde de med videregående/fagskole og bachelor lavere sannsynlighet og de født i Europa/Nord-Amerika/Oceania høyere sannsynlighet for å bli kvitt sitt pengespillproblem de neste tre år sammenliknet henholdsvis med de med utdanning opptil og med grunnskole og med de født i Norge.



KAPITTEL 4. ENDRING I DELTAKELSE I ULIKE TYPER SPILL

I undersøkelsen både i 2019 og i 2022 ble respondentene som det siste året hadde deltatt i pengespill bedt om å angi hvilke spill de hadde deltatt i. I alt 2 778 hadde deltatt i pengespill både i 2019 og i 2022 og analysene er i det følgende basert på disse.

Iskjemaet som ble administrert i 2019 og i 2022 var det spørsmål om deltakelse i følgende spill ved begge tidspunkt: a. Skrapelodd på papir (ikke på internett), b. Internettskrapeloddet Flax (fra Norsk Tipping), c. Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping), d. Bingo i et bingolokale, e. Databingo i bingolokale, f. Belago i et bingolokale (på Norsk Tipping sine terminaler), g. Bingoria (bingospill på internett fra Norsk Tipping), h. Bingo på internett (ikke Norsk Tipping), i. Spilleautomater i en kiosk

eller annet lokale (Multix), j. Pengespill på båt/ferge i rute mellom Norge og utlandet, k. Poker på internett, l. KongKasino (kasinospill på nett fra Norsk Tipping), m. Spilleautomater eller annet kasinospill på internett (ikke Norsk Tipping), n. Spill på hester, o. Langodds og liveodds hos Norsk Tipping, p. Odds- og liveodds hos andre enn Norsk Tipping, q. Tipping, r. Tallspill, s. Private pokerlag eller andre private spill (f.eks. spilleklubber/pokerlag), t. Pantelotteriet og u. Andre spill; hvilke?).

I tabell 4.1 vises hvor stor andel av deltakerne i pengespill som har deltatt i de ulike spillene i henholdsvis 2019 og 2022 og om det er endringer i andel (vist i fet skrift) som spiller de respektive spillene fra 2019 til 2022.

Tabell 4.1. Deltakelse i og endring av deltakelse i ulike typer pengespill blant dem som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022.

| Spill | Andel spilt i 2019 | Andel spilt i 2022 | Endring | Sign |
|---|--------------------|--------------------|---------|---------------------|
| Skrapelodd på papir (ikke internett) | 53.3% | 48.6% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| Internettskrapeloddet Flax | 17.8% | 23.2% | ↑ | p<.01, McNemar test |
| Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping) | 1.2% | 2.6% | ↑ | p<.01, McNemar test |
| Bingo i bingolokale | 2.7% | 1.7% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| Databingo i bingolokale | 0.5% | 0.4% | ↔ | i.s |
| Belago (Norsk Tipping) | 0.7% | 0.4% | ↔ | i.s |
| Bingoria (bingospill på internett, Norsk Tipping) | 1.6% | 1.7% | ↔ | i.s |
| Bingo på internett (ikke Norsk Tipping) | 0.7% | 0.6% | ↔ | i.s |
| Multix (Norsk Tipping) | 2.9% | 1.7% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| Pengespill båt i rute Norge-utlandet | 6.3% | 3.2% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| Poker på internett | 4.1% | 2.7% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| KongKasino | 3.7% | 4.7% | ↑ | p<.01, McNemar test |
| Kasinospill på internett (ikke Norsk Tipping) | 3.2% | 2.2% | ↓ | p<.05, McNemar test |
| Hestespill | 12.7% | 11.2% | ↓ | p<.05, McNemar test |
| Langodds og liveodds hos Norsk Tipping | 13.4% | 13.3% | ↔ | i.s |
| Odds og liveodds ikke Norsk Tipping | 6.1% | 5.2% | ↔ | i.s |
| Tipping | 14.6% | 13.5% | ↔ | i.s |
| Tallspill | 80.9% | 82.5% | ↑ | p<.05, McNemar test |
| Private pokerlag/andre private pengespill | 5.8% | 4.4% | ↓ | p<.01, McNemar test |
| Pantelotteriet | 37.2% | 40.7% | ↑ | p<.01, McNemar test |
| Andre spill | 3.4% | 1.5% | ↓ | p<.01, McNemar test |

i.s = ikke signifikant, ↓ = nedgang fra 2019 til 2022, ↔ = ingen endring fra 2019 til 2022, ↑ = økning fra 2019 til 2022

Som det fremgår av tabell 4.1 er det en del endring i spilldeltakelse i spesifikke spill blant dem som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022. For følgende spill har andelen gått ned: Skrapelodd (ikke på internett), bingo i bingolokale, Multix, pengespill på båt i rute mellom Norge og utlandet, poker på internett, kasinospill på nett (ikke Norsk Tipping), hestespill, private pokerlag/andre private pengespill og andre spill. På følgende spill var det økning i deltakelse blant dem deltok i pengespill både i 2019 og i 2022: Internettskrapeloddet Flax, Skrapelodd på nett (ikke Norsk Tipping), KongKasino, tallspill, og pantelotteriet. Det var ingen endring for følgende spill: Databingo i bingolokale, Belago, Bingoria, bingo på internett ikke Norsk Tipping, langodds og liveodds hos Norsk Tipping, Odds- og liveodds ikke Norsk Tipping og tipping. Endringer i spilldeltakelse kan for eksempel skyldes intensivering av betalingsformidlingstilbudet, endringer

på nett (ikke Norsk Tipping) som tilbys av utenlandske spillsselskap. Når det gjelder internettskapeloddet Flax kan det ikke sees bort fra at en del deltakere i undersøkelsen forvekslet dette med papirskrapeloddet Flax (til tross for at det i skjemaet var spesifisert at det ble spurt om deltakelse i det internettbaserte spillet Flax).

For nærmere å undersøke kanalisering av kasinospill på nett og sportspill ble det gjort en analyse av de som spilte og ikke spilte slike spill i 2019 (enten hos Norsk Tipping eller utenlandske tilbydere) og hvor mange som spilte slike spill i 2022 (enten hos Norsk Tipping eller utenlandske tilbydere) eller ikke spilte slike spill. Funnene er vist i tabell 4.2 som viser forflytningen av spillere over kategoriene fra 2019 til 2022. Funnene er også illustrert ved et Sankyplot (vist i Figur 4.1) som viser forflytning over kategorier blant dem som spilte slike spill minst ett av årene.

Tabell 4.2. Kanalisering av personer knyttet til kasinospill og sportspill på nett fra 2019 til 2022.

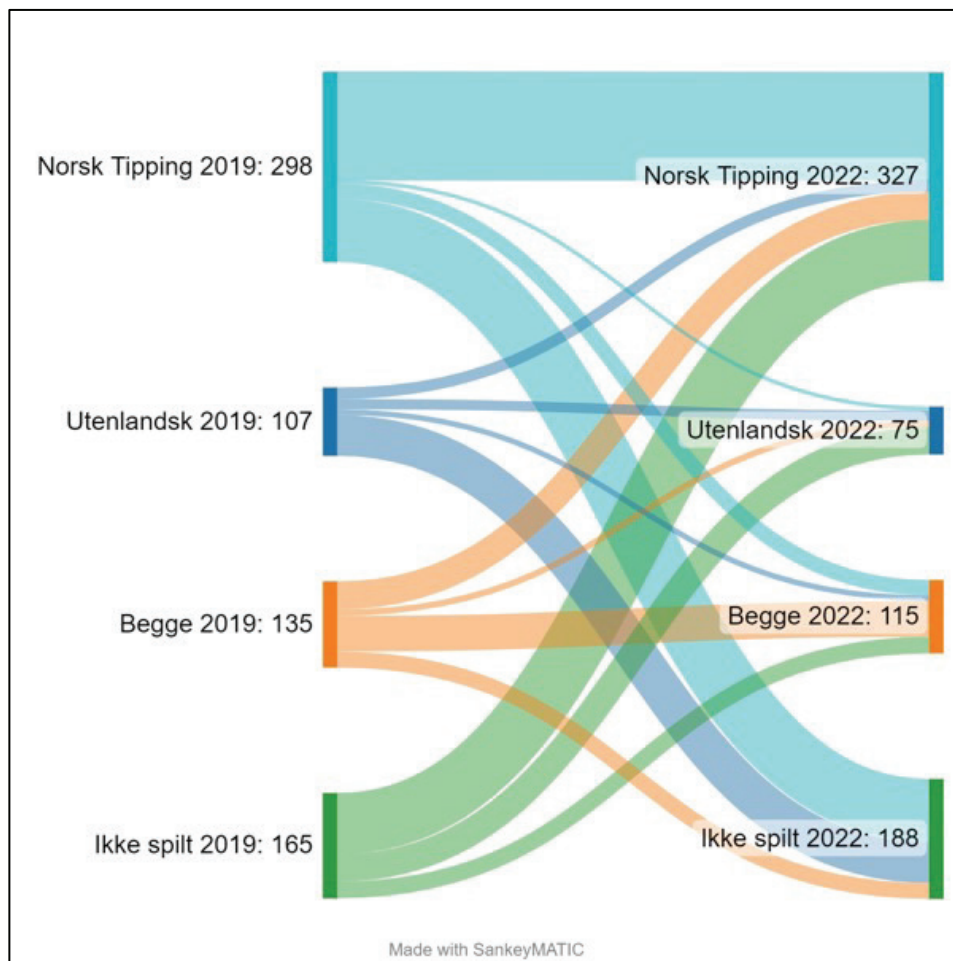
| | Ikke spilt noen 2022 | Kun Norsk Tipping 2022 | Kun utenlandsk 2022 | Begge 2022 | Total |
|--------------------------------|----------------------|------------------------|---------------------|------------|-------|
| Ikke spilt noen 2019 (n=4 312) | 4147 (96.2%) | 96 (2.2%) | 43 (1.0%) | 26 (0.6%) | 100% |
| Kun Norsk Tipping 2019 (n=298) | 99 (33.2%) | 169 (56.7%) | 6 (2.0%) | 24 (8.1%) | 100% |
| Kun utenlandsk 2019 (n=107) | 64 (59.8%) | 18 (16.8%) | 16 (15.0%) | 9 (8.4%) | 100% |
| Begge 2019 (n=135) | 25 (18.5%) | 44 (32.6%) | 10 (7.4%) | 56 (41.5%) | 100% |
| | n=4 335 | n=327 | n=75 | n=115 | |

i eksponering for pengespillreklame og endringer i spillemønster grunnet Covid-pandemien. Økningen i spilldeltakelse når det gjelder skrapelodd på nett (ikke Norsk Tipping) kan reflektere økning i slike skrapelodd på Spond, der norske idrettslag og andre organisasjoner tilbyr gavekort som premier. Fremtidige undersøkelser bør derfor skille mellom lovlige skrapelodd på nett (ikke Norsk Tipping) som f.eks. tilbys av idrettslag i Norge og ulovlige skrapelodd

Som det fremgår av tabell 4.2 og figur 4.1 er det bare 2.0% av dem som kun spilte kasino- eller sportspill hos Norsk Tipping i 2019 som i 2022 kun spiller hos utenlandske tilbydere. Blant de som kun spilte hos utenlandske tilbydere i 2019 spilte i 2022 16.8% kun hos Norsk Tipping.

Blant de som kun spilte hos utenlandske tilbydere i 2019 (n=107) har 59.8% slutte å spille slike spill i 2022, mens dette bare gjelder

Figur 4.1 Forflytning og stabilitet av spillere over kategorier blant de som spilte kasinospill på nett eller sportspill minst ett av årene 2019 og 2022.



33.2% hos de som kun spilte slike spill hos Norsk Tipping i 2019 (n=298).

Når det gjelder nyrekrutterte (n=165) er det 58.2% som i 2022 spilte kun hos Norsk Tipping, mens 26.1% kun spilte hos utenlandske tilbydere. Blant de som spilte både hos Norsk Tipping og utenlandske tilbydere i 2019 (n=135) spilte 32.6% kun hos Norsk Tipping i 2022, mens 7.4% spilte kun hos utenlandske tilbydere i 2022. Samlet indikerer data at Norsk Tipping har styrket sin monopolstilling fra 2019 til 2022 blant de aktuelle spillerne.

For samlet å undersøke stabilitet og endring vedrørende ulike pengespill lagde vi en oversikt basert på de som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022. Denne viser hvor mange som ikke deltok (verken i 2019 eller i 2022), som sluttet å spille, begynte å spille og

som spilte de respektive spillene både i 2019 og 2022. Resultatene er vist i tabell 4.3

For å lage et estimat på hvor stabile spillerne i de ulike spillene er beregnet vi en stabilitetsindeks ved å dele andelen som spilte stabilt på andelen som hadde spilt minst en gang i enten 2019 eller 2022. Indeksen indikerer således hvor stor andel som har spilt spillet minst en gang i 2019 og 2022 som har stabile spillere. En indeks på 1.00 betyr at alle som har spilt er stabile spillere, mens en indeks på 0.00 betyr at det ikke er noen stabile spillere. De mest stabile (lojale) spillerne (der mer enn 50% av spillerne som hadde spilt spillet hadde deltatt både i 2019 og i 2022) deltok typisk i spill som spilt av mange, som skrapelodd på papir, langodds- og liveodds hos Norsk Tipping, tallspill og Pantelotteriet.



Tabell 4.3. Endring og stabilitet vedr deltakelse i ulike spill i 2019 og 2022 blant dem som deltok i pengespill både i 2019 og 2022 (prosent), rangert etter stabilitetsindeks

| Spill | Spiller ikke i 2019 eller 2022 (stabil ikke spilt) | Spilte bare i 2019 (sluttet) | Spilte bare i 2022 (begynt) | Spilte både i 2019 og 2022 (spilt stabil) | Stabilitetsindeks | Totalt N |
|---|--|------------------------------|-----------------------------|---|-------------------|----------|
| Tallspill | 13.0% | 4.4% | 6.0% | 76.6% | 0.88 | 2 752 |
| Skrapelodd på papir (ikke internett) | 36.6% | 14.8% | 10.1% | 38.5% | 0.61 | 2 732 |
| Pantelotteriet | 49.7% | 9.6% | 13.0% | 27.8% | 0.55 | 2 725 |
| Langodds og liveodds hos Norsk Tipping | 82.7% | 4.1% | 3.9% | 9.3% | 0.54 | 2 718 |
| KongKasino | 94.3% | 1.1% | 2.0% | 2.7% | 0.47 | 2 726 |
| Hestespill | 83.2% | 5.5% | 4.2% | 7.1% | 0.42 | 2 721 |
| Private pokerlag/andre private pengespill | 92.7% | 3.0% | 1.5% | 2.9% | 0.40 | 2 733 |
| Internettskrapeloddet Flax | 70.4% | 6.3% | 11.9% | 11.4% | 0.39 | 2 723 |
| Tipping | 79.5% | 7.1% | 6.0% | 7.5% | 0.37 | 2 722 |
| Poker på internett | 95.1% | 2.3% | 0.8% | 1.8% | 0.37 | 2 725 |
| Odds og liveodds ikke Norsk Tipping | 91.3% | 3.5% | 2.5% | 2.7% | 0.31 | 2 709 |
| Bingoria (bingospill på internett, Norsk Tipping) | 97.4% | 0.9% | 1.0% | 0.7% | 0.27 | 2 726 |
| Kasinospill på internett (ikke Norsk Tipping) | 95.7% | 2.1% | 1.1% | 1.1% | 0.26 | 2 719 |
| Belago (Norsk Tipping) | 99.2% | 0.4% | 0.2% | 0.2% | 0.25 | 2 728 |
| Multix (Norsk Tipping) | 96.2% | 2.0% | 0.9% | 0.8% | 0.22 | 2 729 |
| Pengespill båt i rute Norge-utlandet | 92.1% | 4.7% | 1.6% | 1.6% | 0.20 | 2 728 |
| Bingo i bingolokale | 96.4% | 2.0% | 0.9% | 0.7% | 0.19 | 2 729 |
| Databingo i bingolokale | 99.2% | 0.3% | 0.3% | 0.1% | 0.14 | 2 728 |
| Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping) | 96.4% | 1.0% | 2.4% | 0.2% | 0.06 | 2 720 |
| Andre spill | 95.2% | 3.3% | 1.3% | 0.1% | 0.02 | 2 622 |
| Bingo på internett (ikke Norsk Tipping) | 98.2% | 0.7% | 0.6% | 0.0% | 0.00 | 2 727 |

Oppsummering

Blant de som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022 var det en nedgang i andelen som hadde spilt skrapelodd (ikke på internett), bingo i bingolokale, Multix, pengespill på båt i rute mellom Norge og utlandet, poker på internett, kasinospill på nett (ikke Norsk Tipping), hestespill, private pokerlag/andre private pengespill og andre spill, mens det var en økning i deltakelse vedrørende internettskrapeloddet Flax, Skrapelodd på nett (ikke Norsk Tipping), KongKasino, tallspill, og pantelotteriet. Når det gjaldt kasinospill på nett og sportspill (odds) tydet dataene på en kanaliseringseffekt til Norsk Tipping i det 2.0% av dem som kun spilte kasino- eller sportspill hos Norsk Tipping i 2019 kun spilte hos utenlandske tilbydere i 2022, mens det blant de som kun spilte hos utenlandske tilbydere i 2019 var det 16.8% kun spilte hos Norsk Tipping i 2022. Blant de som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022 var det høyest stabilitet (minst 50% av de som spilte minst ett av årene hadde spilt begge årene) for skrapelodd på papir, langodds- og liveodds hos Norsk Tipping, tallspill og Pantelotteriet.

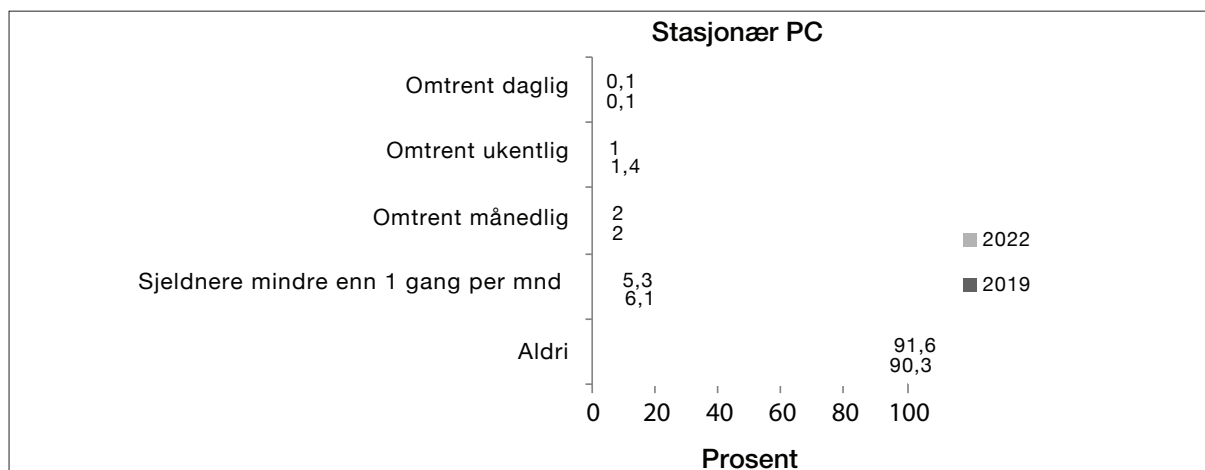
KAPITTEL 5. PENGESPILL PÅ INTERNETT

De siste årene har flere og flere spillaktører tilbudt pengespill over internett. Parallelt med dette har befolkningens generelle tilgang til internett økt. Tradisjonelt har folks tilgang til internett vært basert på stasjonære PC-er, men flere og flere har i dag tilgang til internett via bærbar datamaskin, nettbrett og ikke minst smarttelefon. Dette betyr samlet at muligheter for deltakelse i pengespill for mange har økt betraktelig de siste årene (Gainsbury et al., 2012). I tråd med dette viser trendstudier fra Norge at andelen som spiller over nett har økt det siste tiåret, særlig båret av spilling på mobil (Pallesen et al., 2021). Norge er det landet i verden med nest høyest andel (kun slått av Sør-Korea) av husstandene (i alt 99.0%) der beboerne sier de har tilgang til internett (OECD, 2023). Spilling over nett er også vektlagt av de norske enerettstilbyderne og så langt tilbake som 2014 ble det i en rapport fra Norsk Tipping påpekt at pengespill er en vare som egner seg særlig bra for elektronisk distribusjon (Norsk Tipping, 2014). I dag utgjør (tabell 1.4) kasinospill på nett (inklusive skrapespill og bingospill på nett) nesten 50% av bruttoomsetningen når det gjelder lovlig pengespill i Norge. I tillegg er det stadig flere som leverer sine innsatser knyttet til sportspill og andre spill (f.eks. tallspill) over nettet.

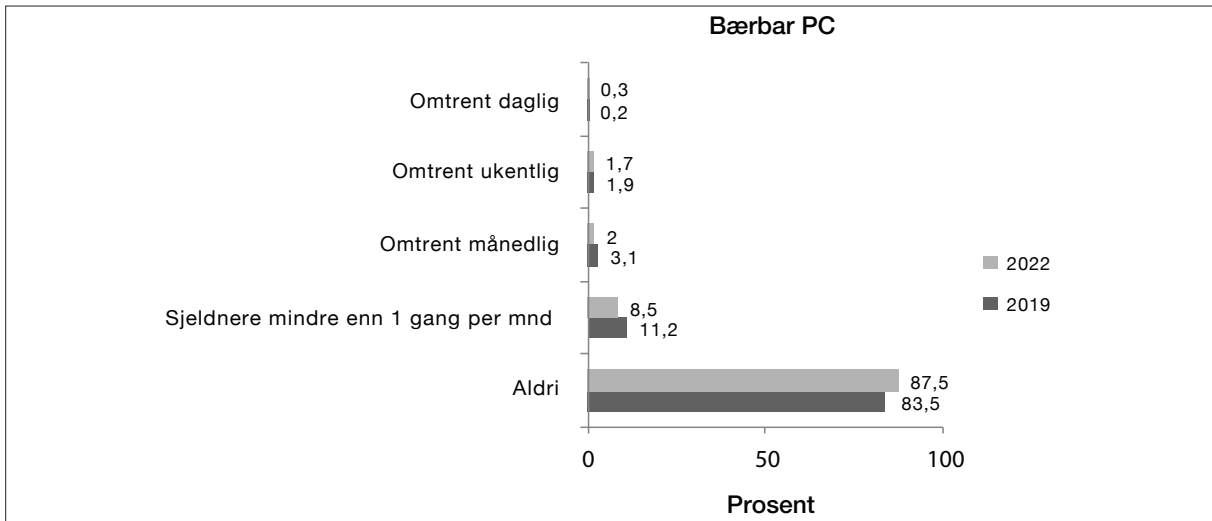
Både i 2019- og i 2022-undersøkelsen ble respondentene bedt om å angi hvor ofte de spilte pengespill via stasjonær datamaskin, bærbar datamaskin, nettbrett og mobiltelefon. Svaralternativene var "aldri", "sjeldnere enn en gang per måned", "omtrent månedlig", "omtrent ukentlig" og "omtrent daglig". Figur 5.1 viser hvor stor andel av dem som deltok i pengespill som i 2019 og i 2022 hadde spilt over stasjonær PC. Total andel av spillerne som spilte over stasjonær PC var 8.6% i 2019 mot 8.4% i 2022.

Som vist i figur 5.1 ser andelen som har spilt over stasjonær PC ut til å være relativt stabil fra 2019 til 2022 og endringen fra 2019 til 2022 var bare nesten signifikant ($Z = -1.96, p > .05$, Wilcoxon). I figur 5.2 vises endringer i pengespill over bærbar PC fra 2019 til 2022. Total andel av spillerne som spilte over bærbar datamaskin var 16.5% i 2019 mot 12.5% i 2022. Denne nedgangen var statistisk signifikant ($Z = -5.13, p < .01$, Wilcoxon). I figur 5.3 vises endringene for spill via nettbrett fra 2019 til 2022. Totalt hadde 10.9% spilt over nettbrett i 2019 mot 9.2% i 2022. Endringen i fordelingen av skårer vedrørende hyppighet av spill via nettbrett i 2019 til 2022 var ikke signifikant ($Z = -1.91, p > .05$, Wilcoxon).

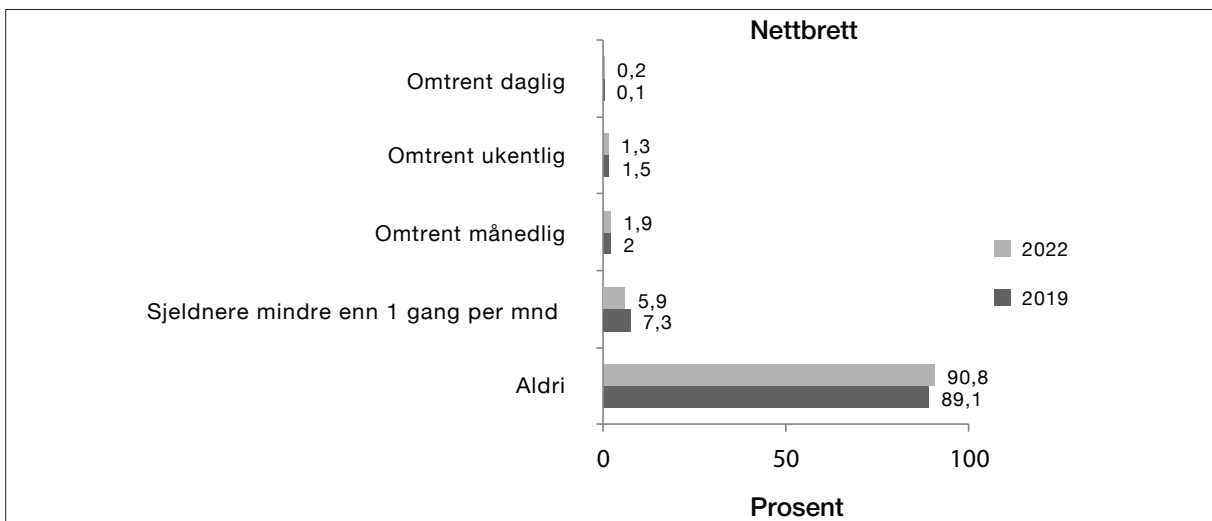
Figur 5.1 Prosentandel respondenter som har deltatt i pengespill i 2019 og 2022 som har spilt pengespill over stasjonær PC (N=2651).



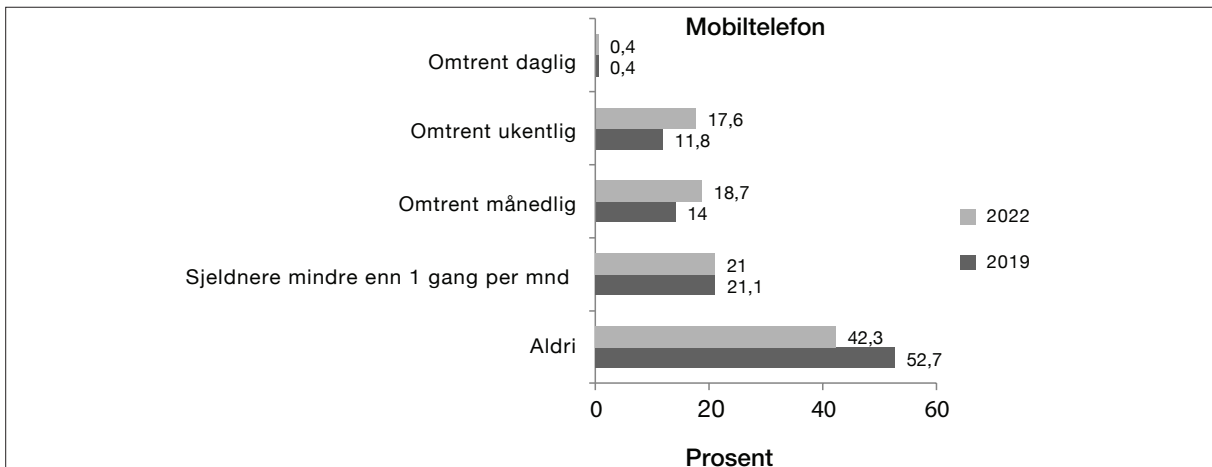
Figur 5.2 Prosentandel respondenter som har deltatt i pengespill i 2019 og 2022 som har spilt pengespill over bærbar PC (N=2649).



Figur 5.3 Prosentandel respondenter som har deltatt i pengespill i 2019 og 2022 som har spilt pengespill over nettbrett (N=2651).



Figur 5.4 Prosentandel respondenter som har deltatt i pengespill i 2019 og 2022 som har spilt pengespill over mobiltelefon (N=2724).





Det ble så gjort en analyse for deltakelse i pengespill over mobil fra 2019 til 2022. Resultatene er vist i Figur 5.4. I alt var det 47.3% som hadde brukt mobilen til pengespill i 2019. Dette tallet var steget til 57.7% i 2022. Endringene var signifikante ($Z = -13.62$, $p < .01$, Wilcoxon).

Mobiltelefon framstår utvilsomt som det mediet som hyppigst brukes til pengespill over internett og det eneste mediet der det var en økning i bruk til pengespill fra 2019 til 2022. Dette reflekterer trolig økningen av applikasjoner (både det å satse penger ulike pengespill og deltakelse i spill, som kasinospill på nett, som skjer online).

Når en gjorde en analyse av alle som hadde deltatt i pengespill i 2019 og 2022 viste resultatene at i alt 58.0% av disse hadde spilt over internett minst 1 gang i 2019. I 2022 var dette tallet steget til 65.8%. Denne økningen var statistisk signifikant ($p < .01$, McNemar).

Overordnet peker funnene på at pengespill over internett har økt signifikant fra 2019 til 2022. Økningen er særlig knyttet til nettbrett og mobiltelefon. Med tanke på at tilgjengelighet er en risikofaktor for avhengighetsproblematikk generelt (Mann, 2005) kan en slik utvikling være uheldig. For eksempel er mobiltelefonen noe de fleste bærer med seg over alt, og for dem som er registrert som brukere av ulike typer internettbaserte pengespill innebærer dette således at man nærmest har konstant tilgang til slike spill.

Oppsummering

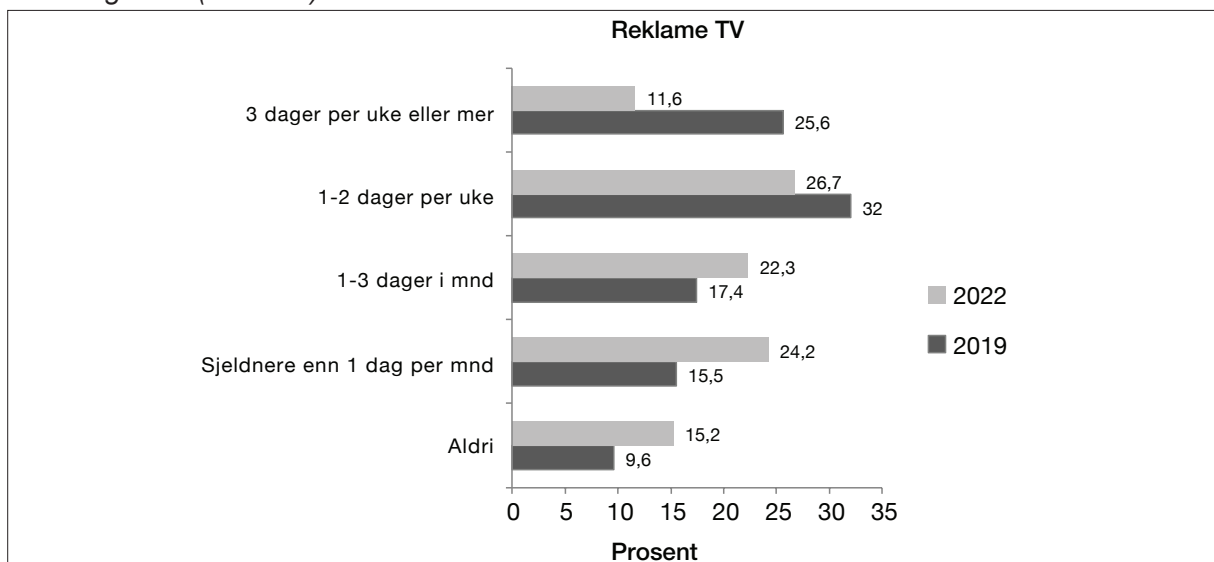
Det var ingen endring fra 2019 til 2022 med tanke på deltakelse i pengespill via stasjonær PC og nettbrett. Spill via bærbar PC var gått signifikant ned, mens spill via mobil var gått sterkt og signifikant opp i denne tidsperioden. På tvers av alle medier var det flere (65.8%) som spilte på nett i 2022 sammenliknet med 2019 (58.0%). Økningen kan mest sannsynlighet tilbakeføres til økt bruk av mobil til pengespillformål. Det kan ikke utelukkes at koronarestriksjonene i 2020 og 2021 gjorde at flere begynte å spille på nett. Siden mobil er det mest tilgjengelige av de fire mediene innebærer funnene at tilgjengeligheten til pengespill har økt.

KAPITTEL 6. EKSPONERING FOR PENGESPILLREKLAME

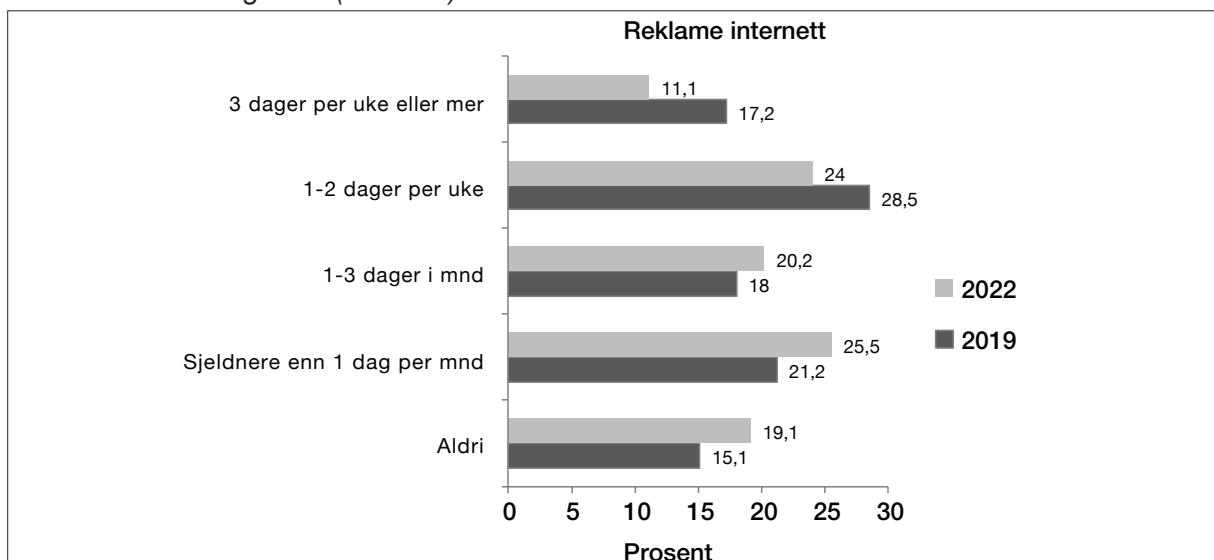
For å undersøke grad av eksponering til reklame for pengespill ble alle respondentene bedt om å angi hvor ofte de ble eksponert for pengespillreklame henholdsvis på TV, på internett, i aviser og i butikker i løpet av de siste 12 månedene. Svaralternativene var aldri, sjeldnere enn en dag i måneden, omtrent månedlig, omtrent ukentlig og omtrent daglig. Tabell 6.1 viser fordelingen av svarene som gjelder eksponering for pengespillreklame på TV.

Eksponering for reklame for pengespill i TV ble mer sjeldent rapportert i 2022 sammenliknet med 2019 ($Z = -27.86$, $p < .01$, Wilcoxon). Særlig å bli eksponert for reklame på TV omtrent daglig hadde gått ned, fra 13.3% i 2019 til 7.7% i 2022. En nedgang i eksponering for pengespillreklame ble også vist fra den nest siste til den siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2023). I figur 6.2 vises hvor hyppig respondentene hadde vært

Figur 6.1 Prosentandeler som har vært eksponert for pengespillreklame på TV de siste 12 månedene i 2019 og 2022 (N=4 956).



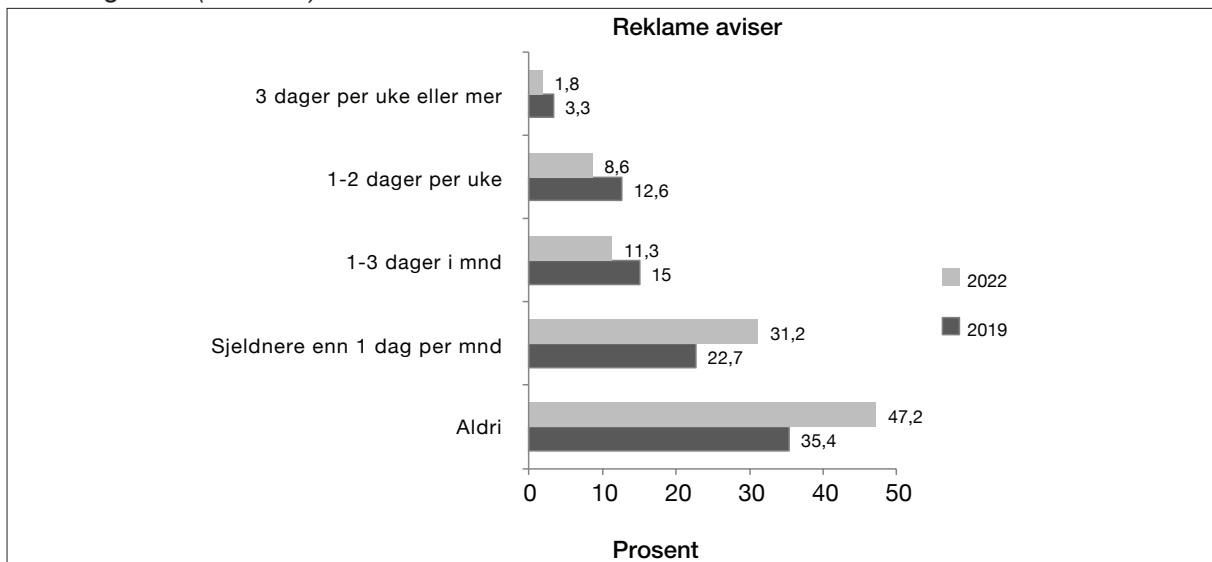
Figur 6.2 Prosentandeler som har vært eksponert for pengespillreklame på internett de siste 12 månedene i 2019 og 2022 (N=4 709).



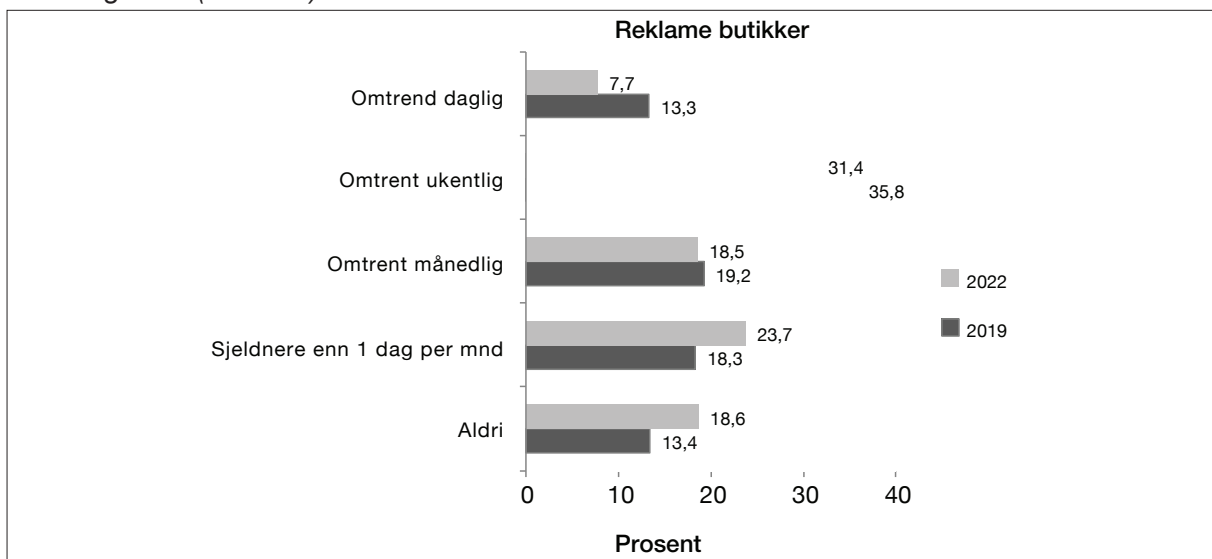
eksponert for pengespillreklame på internett i 2019 og i 2022. Også for selvrapportert reklameeksponering for pengespill på internett er det en nedgang fra 2019 til 2022 ($Z = -15.10$, $p < .01$, Wilcoxon). Dette funnet stemmer også overens med endringene fra nest siste til den siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2023). Det ble så gjort en analyse for å undersøke om respondentene hadde blitt utsatt for pengespillreklame i ulik grad i aviser i 2019 og i 2022. Resultatene er vist i

Figur 6.3. Også her var det en klar nedgang i eksponeringsgraden fra 2019 til 2022 ($Z = -15.12$, $p < .01$, Wilcoxon) og igjen var dette i tråd med endringer rapportert fra den nest siste- til siste tverrsnittsbaserte befolkningsstudien (Pallesen et al., 2023). En analyse ble så gjennomført vedrørende reklameeksponering for pengespill i butikker. Resultatene er vist i Figur 6.4. Igjen ble det funnet en klar nedgang i eksponering ($Z = -14.91$, $p < .01$, Wilcoxon) som også var i tråd med endringene fra nest siste til den siste

Figur 6.3 Prosentandeler som har vært eksponert for pengespillreklame i aviser de siste 12 månedene i 2019 og 2022 (N=4 685).



Figur 6.4 Prosentandeler som har vært eksponert for direkte pengespillreklame de siste 12 månedene i 2019 og 2022 (N=4 710).

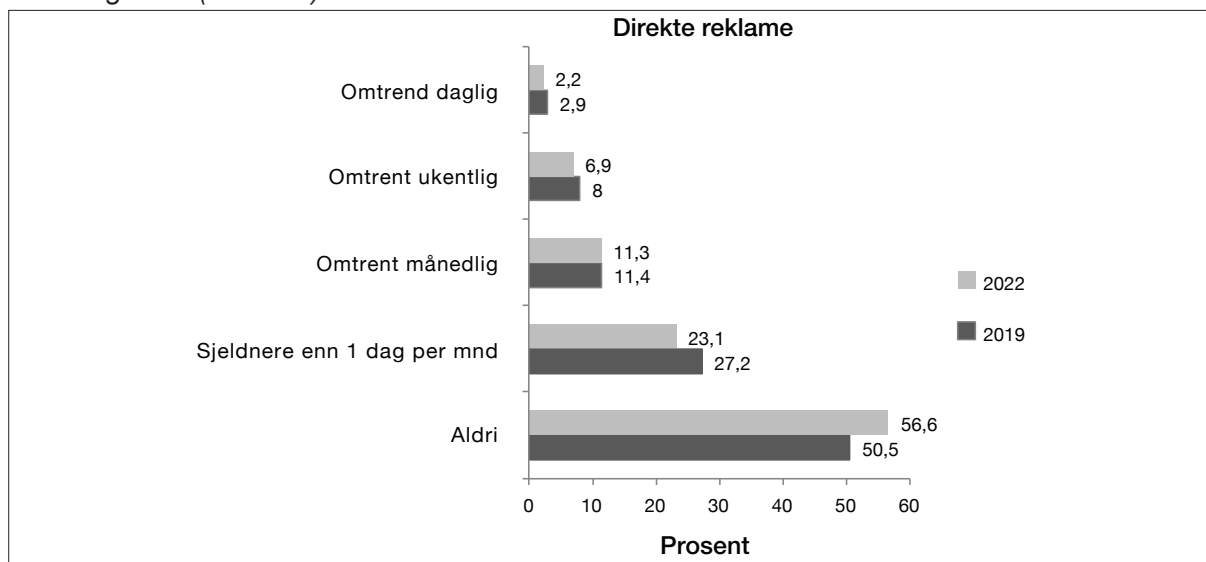


tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2023).

Til slutt ble det gjort en analyse for å undersøke om det fra 2019 til 2022 var en endring i eksponering for direkte reklame (f.eks. sms, epost, telefon). Resultatene er vist i figur 6.5. Også for direkte reklame ble det funnet en klar nedgang i eksponering ($Z = -5.71$, $p < .01$, Wilcoxon) som var i tråd med endringene fra nest siste- til den siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2023).

er trolig at utenlandske spilloperatører har sluttet å sende TV-reklame samt at de også delvis har trukket seg ut fra det norske markedet og dermed generelt reklamert mindre. De norske aktørene har også trolig redusert omfanget av reklame. For spesifikt å undersøke endringer i selvrapportert eksponering reklame fra utenlandske spilloperatører og de norske lovlige aktørene (Norsk Tipping og Norsk Rikstoto) ble det både i 2019 og i 2022 stilt spørsmål om hvor mange dager siste uke (fra 0 til 7) en hadde sett reklame for henholdsvis utenlandske

Figur 6.5 Prosentandeler som har vært eksponert for pengespillreklame i butikker de siste 12 månedene i 2019 og 2022 (N=4 696).

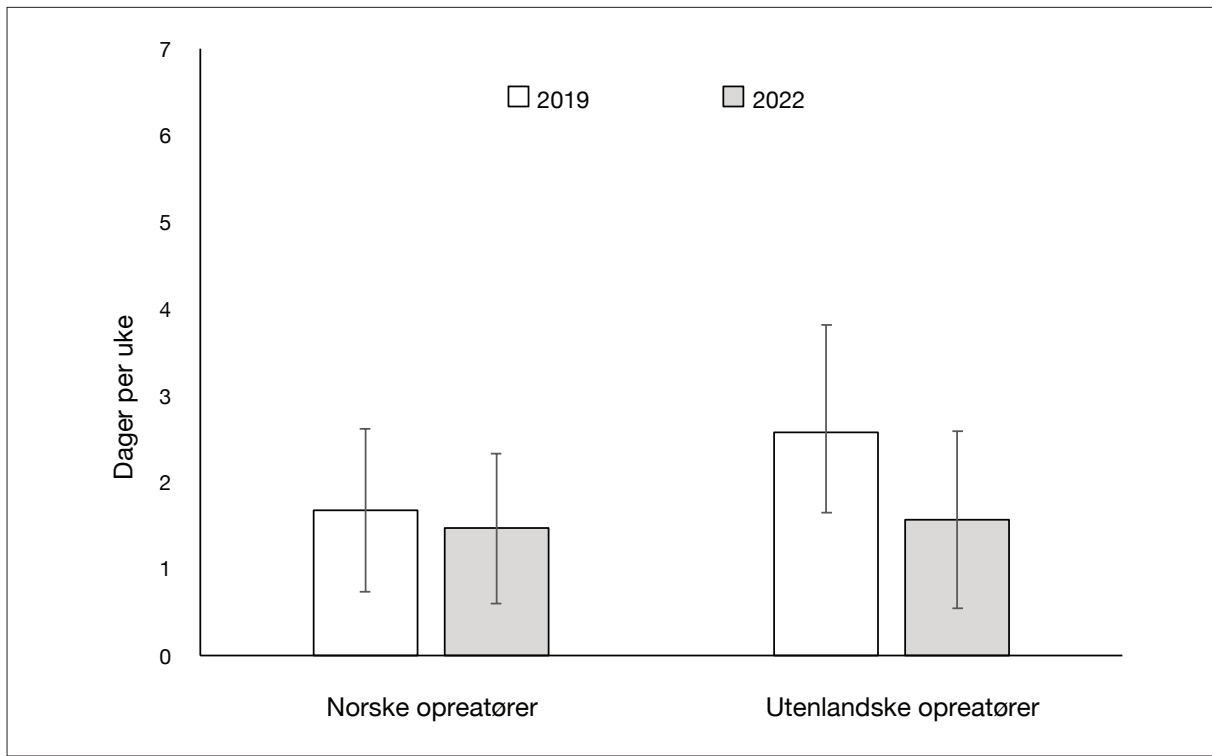


Det konkluderes med at selvrapportert eksponering for pengespillreklame har blitt redusert fra 2019 til 2022 i alle medier.

Generelt er TV det mediet der eksponeringen for pengespillreklame er størst både i 2019 og i 2022. Funnene vedrørende nedgang i eksponering for reklame for pengespill i alle medier er helt i tråd med funnene som gjelder endringer fra den nest siste- til den siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen (Pallesen et al., 2023). Dette gjør konklusjonen om redusert eksponering for pengespillreklame temmelig sikker. Årsaken til nedgangen

spilloperatører og de norske lovlige aktørene. Funnene er vist i figur 6.6. Funnene viste en generell nedgang i eksponering fra 2019 til 2022 ($F_{1,4702} = 421.8$, $p < .01$). Overordnet (på tvers av årene) var det større rapportert pengereklameeksponering for utenlandske operatører sammenliknet med norske ($F_{1,4702} = 537.4$, $p < .01$). Det ble ellers funnet en signifikant tid x selskap interaksjon ($F_{1,4702} = 485.1$, $p < .01$), som reflekterte at nedgangen i eksponering for pengespillreklame var størst for de utenlandske operatørene.

Figur 6.6 Antall dager siste en uke respondentene var eksponert for pengespillreklame fra norske og utenlandske operatører i 2019 og 2022 (N=4 703). «Error bars» viser et standardavvik.



Se også kapittel 7 vedrørende opplevd påvirkning fra pengespillreklame.

Oppsummering

Det var en nedgang i selvrapportert eksponering for pengespillreklame fra 2019 til 2022 på alle arenaer (TV, internett, aviser, butikker og direkte reklame). Dette er i tråd med endringer dokumentert gjennom de to siste tverrsnittsbaserte norske befolkningsundersøkelsene. Nedgangen i reklameeksponering fra 2019 til 2022 var større for utenlandske operatører sammenliknet med de norske operatørene.

KAPITTEL 7. OPPLEVD PÅVIRKNING FRA PENGESPILLREKLAME

For å undersøke i hvilken grad ens holdninger til- og atferd rundt pengespill ble påvirket av reklame ble det administrert en subskala med fem ledd fra Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EGAQ), supplert med fire selvkonstruerte ledd (Hanss, Mentzoni, Griffiths, & Pallesen, 2015). Det kan også beregnes en gjennomsnittskåre for hele skalaen ved å summere skåren på alle ledd og dele på antall ledd (9 ledd).

Kun de som deltok i pengespill ble bedt om å besvare spørsmålene om reklame. Fordeling av svarene for dem som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022 er vist i tabell 7.1.

Som det framgår av tabellen er fordelingen av skårer og således også verdien i 2019 og 2022 ulikt for de fleste ledd. På i alt

7 (ledd a, b, c, d, f, g, h) av 9 ledd var det en nedgang i opplevd reklamepåvirkning, mens det på 2 ledd (ledd e og i) var det ingen endring. Særlig endring var dert på ledd f («Reklame har gjort at jeg kjenner til flere former for pengespill») og g («Reklame har gjort at jeg kjenner til flere selskap som tilbyr pengespill»). Dette reflektere trolig at reklametrykket fra utenlandske aktører har blitt redusert i treårsperioden (2019 til 2022).

Gjennomsnittskåren for 2019 var 1.97 (SD = 0.56), noe som var signifikant høyere fra gjennomsnittskåren for 2022 (1.90, SD = 0.55). Følgelig var det overordnet en nedgang fra 2019 til 2022 med tanke på hvordan respondentene opplevde at reklame påvirket dem ($t = 6.98$, $df = 2667$, $p < .01$).

Tabell 7.1. Fordeling av svar (prosent) på reklamesubskalaen fra The Effect of Gambling Advertising Questionnaire) for hvert ledd i 2019 og 2022 (N=2 668)

| | Leddene i reklameskalaen | År | Veldig uenig | Litt uenig | Litt enig | Veldig enig | Sign. |
|-----------------|--|-----------|---------------------|-------------------|------------------|--------------------|---|
| a. | Det er større sjanse for at jeg deltar i pengespill etter at jeg har sett reklame for pengespill | 2019 | 45.2% | 22.9% | 27.3% | 4.6% | t = 2.23, df = 2667, p < .05 |
| | | 2022 | 49.4% | 19.2% | 26.5% | 4.9% | |
| b. ¹ | Reklame for pengespill påvirker ikke hvor ofte jeg spiller | 2019 | 9.6% | 20.0% | 19.5% | 51.0% | t = 5.60, df = 2667, p < .01 |
| | | 2022 | 15.8% | 19.0% | 17.0% | 48.2% | |
| c. | Reklame for pengespill gjør meg mer interessert i pengespill | 2019 | 50.8% | 23.0% | 22.8% | 3.4% | t = 4.39, df = 2667, p < .01 |
| | | 2022 | 56.1% | 19.9% | 21.1% | 2.9% | |
| d. | Reklame for pengespill gjør at jeg vurderer å spille i fremtiden | 2019 | 51.6% | 22.2% | 23.0% | 3.2% | t = 3.12, df = 2667, p < .01 |
| | | 2022 | 55.2% | 20.7% | 21.0% | 3.1% | |
| e. ¹ | Jeg følger ikke med på reklame for pengespill | 2019 | 7.4% | 17.0% | 27.5% | 27.5% | t = -0.10, df = 2667, p > .05 |
| | | 2022 | 12.4% | 13.4% | 20.0% | 20.0% | |
| f. | Reklame har gjort at jeg kjenner til flere former for pengespill | 2019 | 12.8% | 12.4% | 50.6% | 24.3% | t = 12.55, df = 2667, p < .01 |
| | | 2022 | 21.2% | 15.1% | 46.4% | 17.3% | |
| g. | Reklame har gjort at jeg kjenner til flere selskap som tilbyr pengespill | 2019 | 12.0% | 10.6% | 46.7% | 30.7% | t = 15.05, df = 2667, p < .01 |
| | | 2022 | 20.4% | 14.6% | 43.8% | 21.2% | |
| h. | Reklame for pengespill gjør at jeg spiller med høyere risiko (bruker mer penger) | 2019 | 79.9% | 14.1% | 4.7% | 1.3% | t = 2.48, df = 2667, p < .05 |
| | | 2022 | 82.6% | 11.5% | 4.8% | 1.0% | |
| i. | Reklame for pengespill gjør meg mer positivt innstilt til pengespill | 2019 | 64.6% | 25.1% | 9.1% | 1.2% | t = 0.02, df = 2667, p > .05 |
| | | 2022 | 65.9% | 22.5% | 10.5% | 1.2% | |

¹Ved utregning av gjennomsnittskårene for ledd b. og e. er skalaen snudd, slik at høyere skåre for alle ledd indikerer sterkere innvirkning fra reklame. * Signifikant forskjeller mellom 2019 og 2022 er vist i fet skrift

For å undersøke om innvirkning fra reklame var påvirket av tilstedeværelse av pengespillproblemer ble respondentene delt inn i 4 kategorier: 1) De som ikke hadde pengespillproblemer (ingen problem eller lavrisikospillere) verken i 2019 eller 2022, 2) de som hadde problemer (moderate risikospillere eller problemspillere) i 2019 men ikke i 2022, 3) de som ikke hadde problemer i 2019 men som fikk det i 2022 og 4) de som hadde vedvarende problemer (både i 2019 og i 2022). For både 2019 og 2022 ble de tre sistnevnte gruppene sammenliknet med gruppen som ikke hadde problemer verken i 2019 eller i 2022 på gjennomsnittskåren på reklamepåvirkningsskalaen. Resultatene er vist i tabell 7.2.

(sluttet å ha vs. fått pengespillproblemer). Resultatene er vist i figur 7.1. Interaksjonen var statistisk signifikant ($F_{1,117} = 9.68, p < .01$). De som fikk problemer i oppfølgingsperioden rapporterte en økende innvirkning fra reklame, mens de som sluttet å ha problemer i oppfølgingsperioden rapporterte en nedgang i innvirkning fra reklame. Hva som er årsak eller virkning er vanskelig å avgjøre med det undersøkelsesdesignet som er benyttet her. En mulig forklaring på funnene er at de som har problemer med pengespill automatisk får dratt oppmerksomheten (oppmerksomhetsskjevhet) mot pengespillrelaterte stimuli (Hønsi, Mentzoni, Molde, & Pallesen, 2013; Molde et al., 2010; Takahashi, Kim, Coelho, & Tavares, 2023).

Tabell 7.2. Gjennomsnittsskårer på reklamesubskalaen fra *The Effect of Gambling Advertising Questionnaire* i 2019 og 2022 (N=2 668) brutt ned på pengespillproblemkategorier

| Variabel | Ikke pengespillproblem i 2019 eller 2022 (n=2492) | Pengespillproblem i 2019 ikke i 2022 (n=68) | Ikke pengespillproblem i 2019, men i 2022 (n=51) | Pengespillproblem både i 2019 og i 2022 (n=52) | Sign. |
|--------------------------|---|---|--|--|----------------------------|
| Reklamepåvirkning | | | | | $F_{3,2662}=59.20, p<.01.$ |
| 2019 | 1.94 (0.54) | 2.52 (0.66) ¹ | 2.17 (0.56) ¹ | 2.67 (0.63) ¹ | |
| Reklamepåvirkning | | | | | $F_{3,2662}=40.57, p<.01$ |
| 2022 | 1.87 (0.54) | 2.29 (0.59) ¹ | 2.32 (0.61) ¹ | 2.42 (0.61) ¹ | |

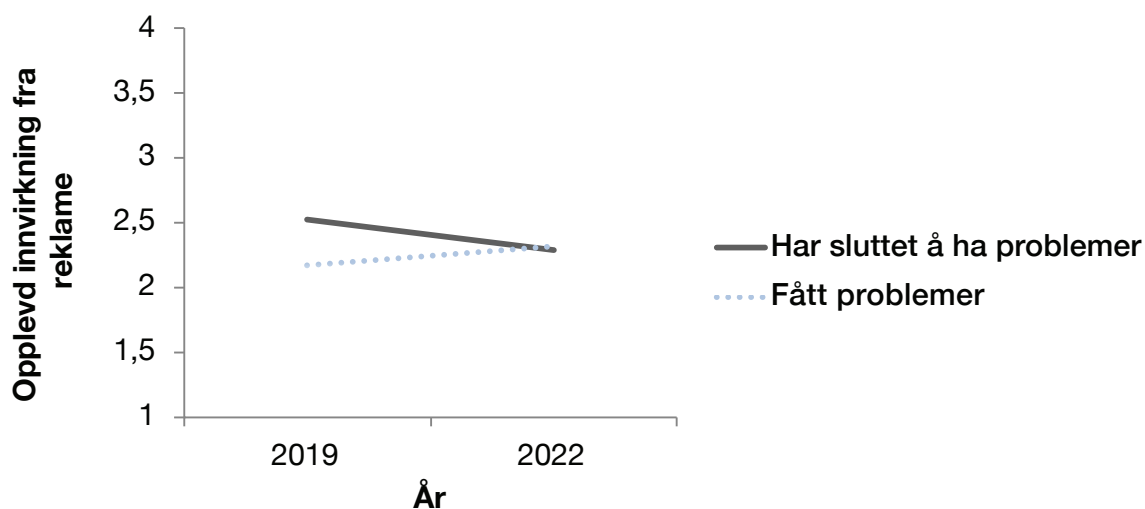
¹Gjennomsnittet er høyere enn for gruppen uten pengespillproblemer i 2019 og 2022 (Bonferroni-korreksjon)

Som det framgår av tabell 7.2 skåret alle de tre pengespillproblemgruppene, høyere på skalaen for reklamepåvirkning enn de som ikke hadde hatt problemer verken i 2019 eller i 2022. Dette indikerer at reklamepåvirkningen er størst hos dem som har eller har hatt problemer.

For å undersøke om det å slutte å ha eller å få problemer var relatert til endring i opplevd påvirkning fra reklame ble en 2 x 2 ANOVA-analyse gjort med en repetert målingsfaktor (2019 vs. 2022) og en uavhengig gruppefaktor

Alternativt kan det tenkes at reklame kan utløse og opprettholde problemer med pengespill, særlig hos sårbare individer (Binde, 2007; Syvertsen, Erevik, Hanss, Mentzoni, & Pallesen, 2022). Mest sannsynlig er det en gjensidig innvirkning mellom opplevdpåvirkning fra pengespillreklame og problemer med pengespill.

Figur 7.1. Endring i opplevd influens (2019 vs. 2022) fra pengespillreklame hos dem som sluttet å ha (n=68) og hos dem som fikk problemer (n=51) i oppfølgingsperioden



Oppsummering

Det var en nedgang i opplevd innvirkning fra reklame på 7 av 9 ledd i reklamepåvirkningsskalaen fra 2019 til 2022. Gjennomsnittskåren på skalaen gikk også ned i den gjeldende tidsperioden. De som ble kvitt, utviklet eller kronisk hadde problemer med pengespill i perioden 2019 til 2022 rapporterte større innvirkning fra pengespillreklame både i 2019 og i 2022 sammenliknet med de som i samme periode stabilt ikke hadde problemer. De som ble kvitt pengespillproblem hadde fra 2019 til 2022 opplevde nedgang i reklamepåvirkning, mens motsatt tendens ble funnet hos de som i den aktuelle perioden utviklet pengespillproblem.

KAPITTEL 8. REGULERING OG KONTROLL AV EGET PENGESPILLFORBRUK

Strukturelle reguleringsmekanismer er innretninger ved pengespill som er ment å begrense spillenes skadelige og avhengighetskapende potensiale. For å kartlegge holdninger til aktuelle og mulige strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill ble det stilt spørsmål om i hvilken grad respondenten var enig i utsagn knyttet til 10 potensielle reguleringsmekanismer (om de hjelper eller ville hjulpet med å regulere pengespillforbruket). De 10 mekanismene var basert på en litteraturgjennomgang (Mentzoni, 2013) samt en publisert spørreundersøkelse om holdninger til potensielle reguleringsmekanismer

(Gainsbury et al., 2013). Hver påstand skulle besvares langs en skala fra 1 (helt uenig) til 5 (helt enig). En gjennomsnittsskåre for hele skalaen ble kalkulert ved å summere alle leddene og dele på 10, således varierte denne mellom 1 og 5. Høyere skåre reflekterer mer positive holdninger til strukturelle reguleringsmekanismer for pengespill. Kun de som deltok i pengespill ble bedt om å besvare disse spørsmålene. Tabell 8.1 viser fordelingen av skårer samt gjennomsnittsskåre og standardavvik for hvert ledd i 2019 og i 2022. Kun data fra de som deltok i pengespill på begge tidspunkt inngikk i analysene.

Tabell 8.1. Fordeling av svar (antall) på skalaen om spillregulering og gjennomsnittsskåre og standardavvik (SD) for hvert ledd i 2019 og 2022 (N = 2 605)

| | Leddene i spilleregulerings skalaen | År | Helt uenig | Uenig | Verken uenig eller enig | Enig | Helt enig | Gj.snitt (SD) | Sign (df=2604) |
|----|---|------|------------|-------|-------------------------|-------|-----------|---------------|----------------------------|
| a. | At gevinster går inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill | 2019 | 13.5% | 7.9% | 37.8% | 25.8% | 14.9% | 3.21 (1.20) | t = 7.09, p<.01 |
| | | 2022 | 18.3% | 6.9% | 43.7% | 18.2% | 12.9% | 3.00 (1.22) | |
| b. | Øvre grense for innsats | 2019 | 14.4% | 7.2% | 29.6% | 29.1% | 19.7% | 3.33 (1.27) | t = 7.29, p<.01 |
| | | 2022 | 17.5% | 5.5% | 38.8% | 24.0% | 14.2% | 3.12 (1.25) | |
| c. | Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt | 2019 | 11.8% | 6.3% | 30.4% | 30.6% | 21.0% | 3.43 (1.22) | t = 9.40, p<.01 |
| | | 2022 | 16.0% | 5.0% | 38.2% | 26.6% | 14.3% | 3.18 (1.22) | |
| d. | Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt | 2019 | 13.6% | 7.9% | 37.2% | 24.6% | 16.7% | 3.23 (1.22) | t = 9.40, p<.01 |
| | | 2022 | 18.4% | 6.3% | 45.3% | 19.5% | 10.4% | 2.97 (1.19) | |
| e. | Øvre grense for hvor mye en kan vinne | 2019 | 19.6% | 12.1% | 35.7% | 20.2% | 12.4% | 2.94 (1.27) | t = 6.10, p<.01 |
| | | 2022 | 23.2% | 9.6% | 43.6% | 14.6% | 9.1% | 2.77 (1.22) | |
| f. | At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape | 2019 | 12.7% | 6.1% | 32.7% | 28.8% | 19.7% | 3.37 (1.23) | t = 9.09, p<.01 |
| | | 2022 | 17.1% | 5.5% | 40.2% | 22.8% | 14.4% | 3.12 (1.24) | |
| g. | | 2019 | 11.9% | 5.1% | 29.4% | 31.2% | 22.4% | 3.47 (1.23) | t = 8.86, p<.01 |
| | | 2022 | 15.6% | 4.4% | 36.9% | 27.5% | 15.5% | 3.23 (1.23) | |
| h. | At jeg på forhånd kan stille inn spillet på en grense for hvor lenge jeg kan spille | 2019 | 13.3% | 7.2% | 35.0% | 26.4% | 18.0% | 3.29 (1.23) | t = 9.58, p<.01 |
| | | 2022 | 17.2% | 6.7% | 43.6% | 21.4% | 11.2% | 3.03 (1.19) | |
| i. | At jeg kan gi beskjed til spillet om å stenge meg ute for en bestemt periode | 2019 | 13.1% | 6.6% | 33.9% | 25.5% | 20.9% | 3.34 (1.25) | t = 10.82, p<.01 |
| | | 2022 | 18.2% | 5.7% | 41.9% | 21.1% | 13.1% | 3.05 (1.23) | |
| j. | At jeg via spillet kan teste meg og få tilbakemelding på om jeg har spilleproblemer | 2019 | 13.5% | 6.2% | 35.4% | 25.4% | 19.5% | 3.31 (1.24) | t = 10.58, p<.01 |
| | | 2022 | 17.9% | 6.0% | 43.7% | 20.8% | 11.6% | 3.02 (1.20) | |

Som vist i tabellen er gjennomsnittsskåren for alle leddene i 2019 og 2022 ikke veldig avvikelnde fra 3, hvilket tilsvarer en forholdsvis nøytral holdning til reguleringsforslagene. Det er likevel betydelig spredning av svar for hvert ledd. For å undersøke om det var endringer fra 2019 til 2022 ble en parett t-test for hvert ledd utført. På samtlige 10 ledd var gjennomsnittsskåren i 2022 lavere enn gjennomsnittsskåren for 2019. Det ble også undersøkt om totalskåren i 2019 ($m=3.29$, $SD=1.04$) var forskjellig fra totalskåren i 2022 ($m=3.05$, $SD=1.02$), noe den klart var ($t=11.08$, $df=2604$, $p<.01$). Funnene viser altså at på de samtlige ledd og på totalskåren var det en klar nedgang i utvalgets syn på om disse ville hjelpet respondentene med å regulere deres pengespillatferd. En mulig forklaring på nedgangen er at det er en tendens til nedgang i problemomfang fra 2019 til 2022. Sterkere regulatoriske mekanismer (vanskeligere å spille hos utenlandske spillskap, redusert reklametrykk, innskjerping av betalingsformidlingsforbudet, reduserte tapsgrenser på Norsk Tippings kasinospill, og etablering av gjeldsregister for usikret gjeld)

har trolig svekket respondentenes behov for eksterne reguleringsmekanismer, i tråd med «bindings-begrepet» introdusert av Jon Elster (2009). Funnene er i hovedsak i tråd med en sammenlikning av funn fra de to siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsene (Pallesen et al., 2023).

Som for reklamepåvirkning ønsket vi å undersøke om syn på reguleringstiltak var påvirket av tilstedeværelse av pengespillproblemer. Også her ble respondentene delt inn i 4 kategorier: De som ikke hadde pengespillproblemer (ingen problem eller lavrisikospillere) verken i 2019 eller 2022, de som hadde problemer (moderate risikospillere eller problemspillere) i 2019 men ikke i 2022, de som ikke hadde problemer i 2019 men som fikk det i 2022 og de som hadde vedvarende problemer (både i 2019 og i 2022). For både 2019 og 2022 ble de tre sistnevnte gruppene sammenliknet med gruppen som ikke hadde problemer verken i 2019 eller i 2022 på gjennomsnittsskåren på reguleringstiltaksleddene. Resultatene er vist i tabell 8.2

Tabell 8.2. Gjennomsnittsskårer og standardavvik på reguleringstiltaksskalaen, i 2019 og 2022 (N=2605) brutt ned på pengespillproblemkategorier

| Variabel | Ikke pengespillproblem i 2019 eller 2022 (n=2438) | Pengespillproblem i 2019, ikke i 2022 (n=67) | Ikke pengespillproblem i 2019, men i 2022 (n=50) | Pengespillproblem både i 2019 og i 2022 (n=48) | Sign. |
|--------------------------------|---|--|--|--|-----------------------------|
| Syn på regulerings-tiltak 2019 | 3.37 (1.05) | 3.55 (0.94) | 3.28 (0.96) | 3.56 (0.74) | $F_{3,2602}=2.53$, $p>.05$ |
| Syn på regulerings-tiltak 2022 | 3.03 (1.03) | 3.25 (0.90) | 3.23 (0.88) | 3.40 (0.82) | $F_{3,2602}=3.47$, $p<.05$ |

¹Gjennomsnittet er høyere enn for gruppen uten pengespillproblemer i 2019 og 2022 (Bonferroni-korreksjon)



Ingen forskjell mellom gruppene ble funnet for verken 2019 eller 2022, til tross for at variansanalysen for 2022 var signifikant. Gruppegjennomsnittene kan således ikke ansees å være forskjellige. For å undersøke om det å slutte å ha eller å få problemer var relatert til syn i holdninger til strukturelle reguleringstiltak ble, i likhet med reklamepåvirkning, en 2 x 2 variansanalyse gjort. Her var det en repetert målingsfaktor (2019 vs. 2022) og en uavhengig gruppefaktor (sluttet å ha vs. fått pengespillproblemer). Interaksjonen var ikke statistisk signifikant ($F_{1,115} = 1.55, p > .05$).

Det konkluderes med at det ikke over tid var en nedgang i synet på at strukturelle reguleringstiltak ville hjelpet med å regulere pengespillatferden.

Oppsummering

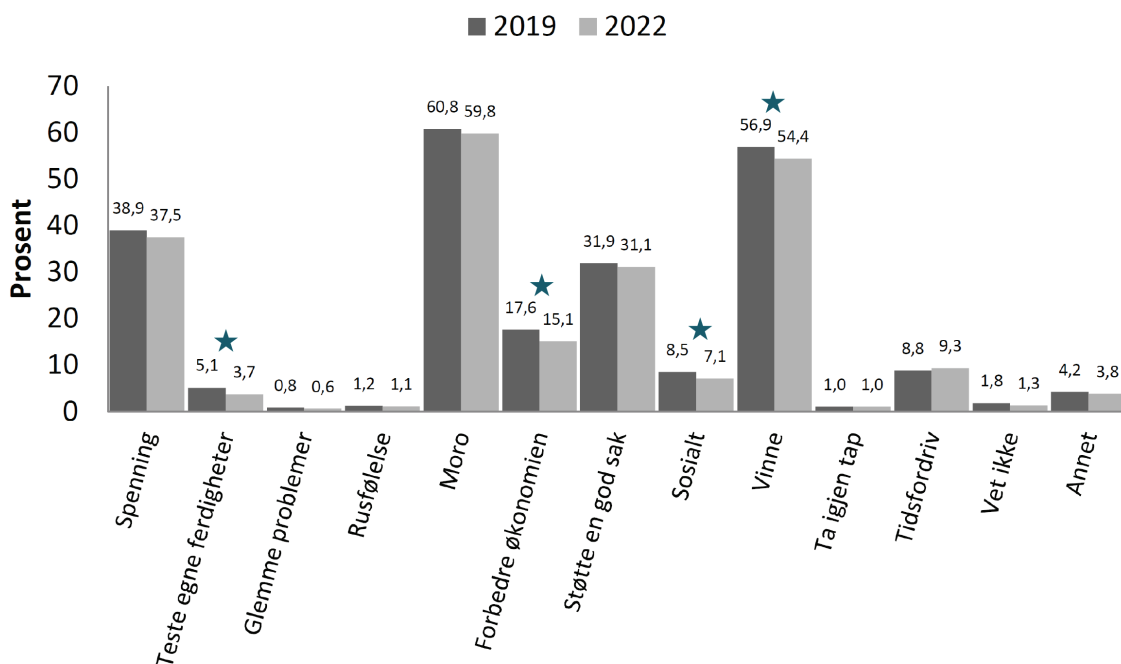
På alle ti ledd og på gjennomsnittskåren som målte om en mente at ulike regulatoriske tiltak ville hjelpet med å regulere pengespillatferden var det en nedgang fra 2019 til 2022. Nedgangen fortolkes som et uttrykk (bla. pga. vanskeligere å spille hos utenlandske spillsselskap, redusert reklamestrykk, innskjerping av betalingsformidlingsforbudet, reduserte tapsgrenser på Norsk Tippings kasinospill og etablering av gjeldsregister for usikret gjeld) for at behovet for slike reguleringstiltak har gått ned.

KAPITTEL 9. MOTIVER FOR DELTAKELSE I PENGESPILL

For å kartlegge årsaker til deltakelse i pengespill ble det utarbeidet en liste over mulige motiv for pengespilldeltakelse. Denne listen var blant annet basert på tidligere rapporter (Bakken & Weggerberg, 2008; Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2020). Respondentene ble bedt om å angi om hvert av motivene i listen (ja/nei) var en årsak/motiv for de at deltok i pengespill. I alt 13 ulike motiver ble angitt: "For spenning", "for å teste egne ferdigheter", "for å glemme problemer", "gir en rusfølelse", "for moro", "for å forbedre økonomien", "for å støtte en god sak", "sosialt", "for å vinne", "for å ta igjen tidligere tap", "tidsfordriv", "vet ikke", og "annet" (her kunne de spesifisere nærmere). Kun de som hadde deltatt i pengespill siste 12 måneder ble bedt om å besvare dette spørsmålet. Figur 9.1 viser andelen som angir de ulike motivene/årsakene til deltakelse i pengespill av dem som deltok i pengespill både i 2019 og i 2022. Som det fremgår av figur 9.1 er de to klart hyppigst oppgitte motiv både i 2019 og i 2022

"for moro" og "for å vinne" som henholdsvis omtrent 60% og 54% av respondentene oppgir som motiv i de to årene. Ellers er "spenning" (ca. 38% oppgir dette i 2019 og i 2022), "støtte en god sak" (omlag 32% oppgir dette henholdsvis i 2019 og i 2022) og "forbedre økonomien" (oppgitt av 18% og 15% henholdsvis i 2019 og i 2022) forholdsvis hyppige angitte motiv. Hvert av de øvrige motiv angis av under 10% av spillerne både i 2019 og i 2022. For å undersøke om det var endringer i hvor hyppig motivene ble angitt i 2019 sammenliknet med 2022 ble det gjort en McNemar test. Det ble ikke funnet noen endringer med tanke hvor hyppig respondentene oppgav at de spilte for spenning, glemme problemer, på grunn av rusfølelse, for moro, for å støtte en god sak, for å ta igjen tidligere tap, tidsfordriv, vet ikke og annet (alle $p > .05$, McNemar). ærre i 2022 sammenliknet med 2019 oppgav at de spilte for å teste egne ferdigheter ($p < .01$, McNemar), forbedre økonomien ($p < .01$, McNemar), sosialt ($p < .05$, McNemar) og for

Figur 9.1. Prosent som angir de spesifikke årsakene til /motivene for deltakelse i pengespill (n = 2778; stjerne indikerer signifikante endringer fra 2019 til 2022)





å vinne ($p < .05$, McNemar). Ingen motiv ble statistisk signifikant hyppigere angitt i 2022 enn i 2019.

For å undersøke om det gjennomsnittlige antall spillmotiv var endret fra 2019 til 2022 ble antall motiv (der det var svart «ja») summert, bortsett fra motivet vet ikke. Totalskåren varierer således mellom 0 og 12. Gjennomsnittet og standardavviket for 2019 var 2.36 (SD=1.33), mens gjennomsnittet og standardavviket for 2022 var 2.25 (SD=1.33). Denne nedgangen var statistisk signifikant ($t=4.15$, $df=2777$, $p<.01$).

Det konkluderes med at det er en viss nedgang fra 2019 til 2022 i andelen som oppgir at de spiller for å teste egne ferdigheter, forbedre økonomien, fordi det er sosialt, og for å vinne samt en liten nedgang i antall spillemotiver som i gjennomsnitt ble oppgitt av dem som deltok pengespill både i 2019 og i 2022. Vedrørende oppgitte spillemotiver i 2019 til 2022 konkluderes det likevel med at det i det store og hele er stor stabilitet.

Oppsummering

I alt 13 motiver for deltakelse i pengespill ble undersøkt. Det var ingen endring i andelen som svarte at de spilte for spenning, for å glemme problemer, på grunn av rusfølelse, for moro, for å støtte en god sak, for å ta igjen tidligere tap, tidsfordriv, vet ikke og annet. Det var en nedgang i andelen som oppga at de spilte for å teste egne ferdigheter, forbedre økonomien, sosialt og for å vinne. Ingen motiv ble hyppigere oppgitt i 2022 sammenliknet med 2019. Gjennomsnittlig antall rapporterte spillmotiv gikk noe ned fra 2019 til 2022.

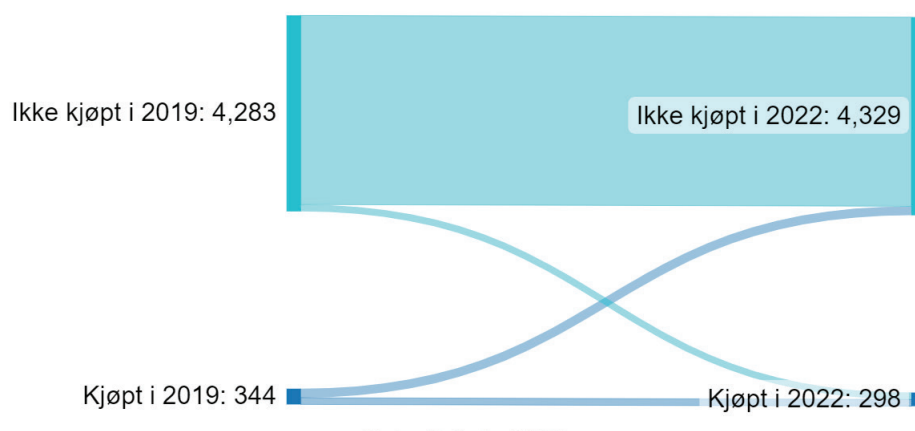
KAPITTEL 10. LOOTBOKSER

Lootbokser i dataspill kan defineres som en digital beholder for tilfeldige belønninger (for ulike ressurser som kan brukes i spillene) og som n kjøpes av spillerne for ekte penger, enten direkte eller ved først å ha kjøpt virtuell valuta til formålet. Flere har påpekt likheten mellom lootbokser og pengespill ved at fenomenet innebærer at man kjøper en vare hvor utfallet (her innholdet) helt eller delvis er bestemt av tilfeldigheter (Coelho et al., in press; Drummond & Sauer, 2018; Griffiths, 2018). For å undersøke kjøp av lootbokser (til seg selv eller andre) ble lootbokser først definert for deltakerne før de ble spurt om de hadde kjøpt dette i løpet av de siste halvåret. I alt 4627 svarte på dette spørsmålet i 2019 og 2022. I 2019 hadde 7.4% kjøpt lootbokser,

Norge (Pallesen et al., 2023). Figur 10.1 viser andelen i kategoriene kjøpt og ikke-kjøpt lootbokser i 2019 og 2022.

Som det framgår av figur 10.1 er det stor stabilitet i kategoriene mellom 2019 og 2022 når det gjelder ikke å ha kjøpt lootbokser, mens om lag halvparten av dem som kjøpte lootbokser i 2019 ikke kjøpte i 2022. Vi undersøkte så om det var eventuelle endringer i fordelingen av penger brukt til lootbokskjøp for de som hadde kjøpt dette både i 2019 og i 2022. Som det fremgår av tabell 10.1 er det liten endring i fordelingen av kjøp av lootbokser mellom 2019 og 2022 og forskjellen er ikke signifikant ($Z = -0.77$, $p > .05$, Wilcoxon). Fordelingen når det gjaldt kjøp til andre var heller ikke forskjellig mellom 2019

Figur 10.1 Forflytning og stabilitet knyttet til kjøp av lootbokser mellom årene 2019 og 2022 (N=4623).



mens prosentandelen i 2022 var sunket til 6.4% ($p < .05$, McNemar). Nedgang i kjøp av lootbokser ble også vist i analysen av de to siste tverrsnittbaserte befolkningsundersøkelsene i

og 2022 ($Z = -1.31$, $p > .05$, Wilcoxon). For å undersøke om lootboks-kjøperne opplevde å ha et problematisk økonomisk forhold til lootbokser ble de spurt om forbruket på

Tabell 10.1 Fordeling av kategorier kjøp av lootbokser blant de som kjøpte dette i 2019 og i 2022 (N=147)

| | Ingen /0 kr | 1- 500 kr | 501- 1000 kr | 1001- 2000 kr | 2001- 5000 kr | Mer enn 5000 kr |
|------------------------------------|-------------|-----------|--------------|---------------|---------------|-----------------|
| Kjøpt lootbokser til deg selv 2019 | 15.6% | 44.9% | 17.7% | 12.2% | 6.8% | 2.7% |
| Kjøpt lootbokser til deg selv 2022 | 16.6% | 40.8% | 20.4% | 11.6% | 6.8% | 4.1% |
| Kjøpt lootbokser til andre 2019 | 66.0% | 26.5% | 3.4% | 1.4% | 0.7% | 2.0% |
| Kjøpt lootbokser til andre 2022 | 63.9% | 22.4% | 7.5% | 3.4% | 0.0% | 2.7% |

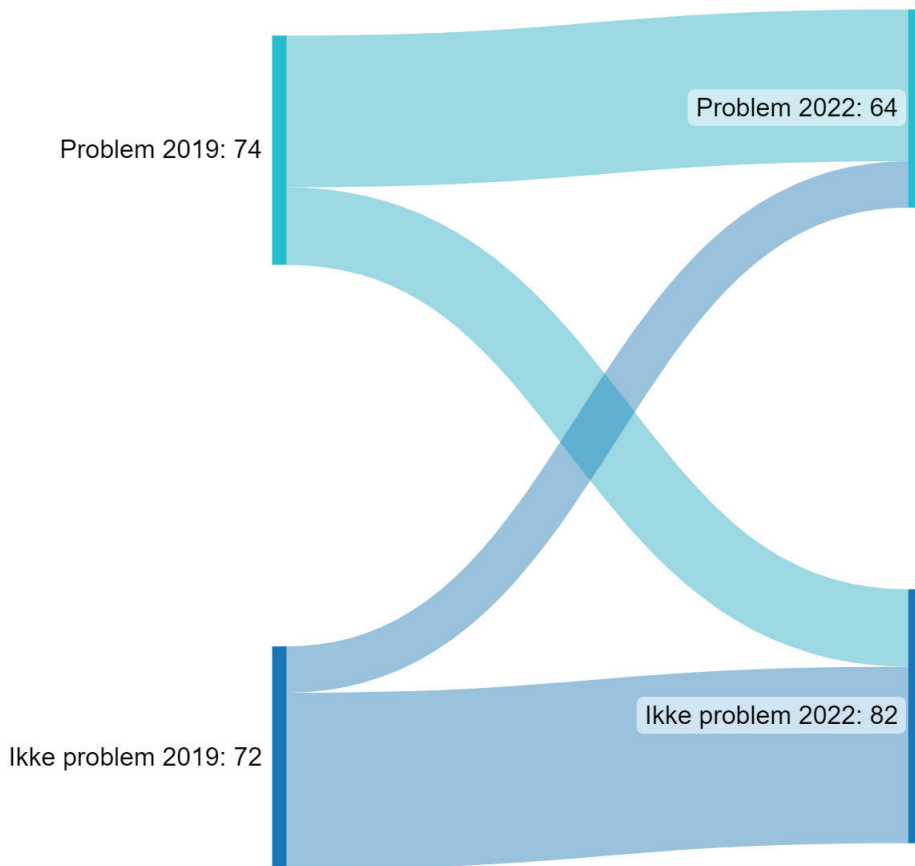
Tabell 10.2 Fordeling av svar på leddet om problematisk høyt forbruk på lootbokser blant de som kjøpte dette i 2019 og i 2022 (N=147)

| År | Helt uenig | Uenig | Verken enig eller uenig | Enig | Helt enig |
|------|------------|-------|-------------------------|------|-----------|
| 2019 | 59.9% | 23.1% | 8.2% | 7.5% | 1.4% |
| 2022 | 71.4% | 15.0% | 6.8% | 4.8% | 2.0% |

lootbokser til meg selv/andre var så høyt at det var et problem for dem. Svarene ble gitt på en 5-punkts Likert-skala fra «helt uenig» til «helt enig». Funnene for 2019 og 2022 er vist i Tabell 10.2. Kun de som hadde kjøpt lootbokser både i 2019 og i 2022 inngikk i analysene. Fordelingen av svar i 2019 var ikke signifikant annerledes enn fordelingen av svar i 2022 ($Z = -1.86, p > .05$, Wilcoxon).

Endelig ble problematiske forhold knyttet til lootbokser undersøkt med ledd tilpasset fra Lie/bet spørreskjemaet (Johnson et al., 1997). En ble her spurt om en hadde løyet til mennesker som var viktige for en om hvor mye penger en hadde brukt på lootbokser (ja/nei) og om en hadde brukt mer penger på lootbokser enn egentlig tenkt (ja/nei). De som svarte ja på et av de to leddene ble definert som å ha et problematisk forhold

Figur 10.2 Forflytning og stabilitet knyttet til det å ha et problematisk forhold til lootbokser mellom årene 2019 og 2022 (N=146).



Made with SankeyMATIC



til lootbokser. I 2019 var det 50.7% som via denne definisjonen ble kategorisert som å ha et problem med lootbokser, mens denne andelen var sunket til 43.8% i 2022, dog var denne endringen ikke signifikant ($p > .05$, McNemar). Figur 10.2 viser forflytning over kategorier vedrørende problemer med lootbokser i 2019 og 2022. Som det fremgår av figuren er det stor stabilitet på tvers av årene, der relativt få skifter kategori fra 2019 til 2022

Oppsummering

Det var fra 2019 til 2022 en nedgang i andelen som hadde kjøpt lootbokser (7.4% vs. 6.4%). For de som hadde kjøpt lootbokser begge årene var det ingen endring når det gjaldt fordeling av beløp kjøpt for, andelen som mente de hadde et problematisk høyt forbruk og andelen som hadde et problematisk forhold til lootbokser (50.7% vs. 43.8%). Det var på tvers av årene stor stabilitet med hensyn til hvem som hadde og ikke hadde problematisk forhold til lootbokser.

KAPITTEL 11. DATASPILL OG DATASPILLAVHENGIGHET

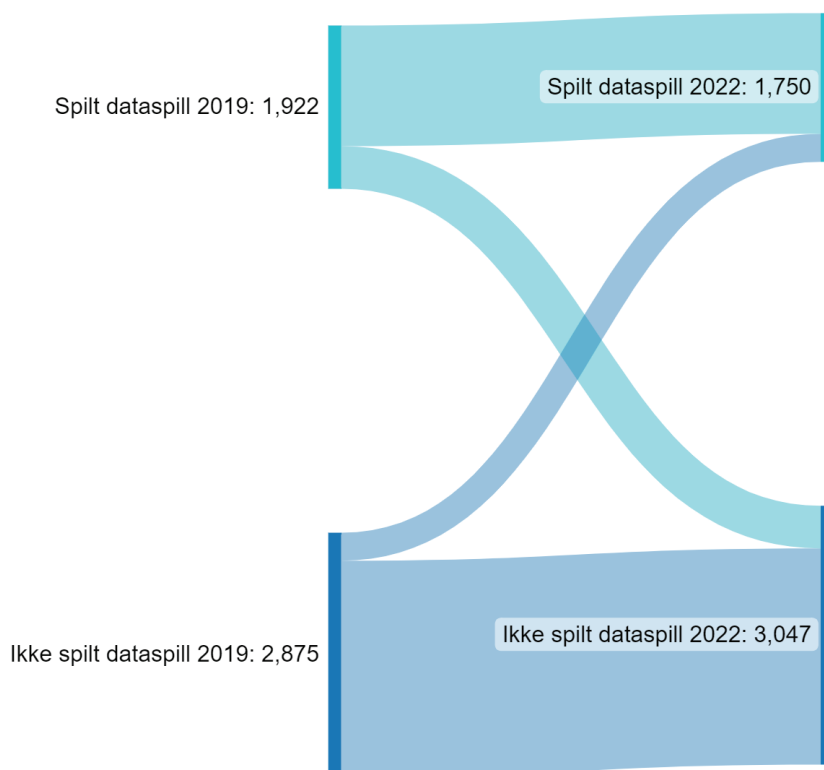
For å kartlegge deltakelse i dataspill ble alle respondentene bedt om å angi om de i løpet av de siste 6 månedene hadde deltatt i dataspill. Dataspill er elektroniske spill, som foreligger i mange ulike genre, og som spilles på en rekke forskjellige plattformer som PC/MAC, nettbrett eller mobil eller på ulike spillkonsoller (som Playstation og Xbox, Nintendo Switch og liknende). I dataspill vises hendelser i spillet typisk på en skjerm. Spilleren interagerer med spillet og gir responser via ulike kontrollere som tastatur, mus, joystick eller ved berøring av skjermen. I motsetning til pengespill, satses det normalt ikke penger på utfallet av dataspillet. Gevinst/seier i et dataspill gir normalt heller ikke materielle/økonomiske goder.

Av de 4 797 som hadde besvart dette spørsmålet begge årene bekreftet 40.1% i 2019 at de hadde spilt dataspill i løpet av

de siste 6 månedene. I 2022 hadde denne andelen sunket til 36.5%. Denne endringen var statistisk signifikant ($p < .05$, McNemar). Figur 11.1 viser endring og stabilitet vedrørende deltakelse i dataspill fra 2019 til 2022.

Som det framgår av figur 11.1 er det stor stabilitet med hensyn til deltakelse i løpet av den aktuelle 3-års perioden. Av de som deltok i dataspill i 2019 er det 26.1% som ikke deltok i 2022, mens av dem som ikke deltok i dataspill i 2019 er det bare 11.6% som deltok i dataspill i 2022. Tabell 11.1 viser kjennetegnene til personene i de 4 ovenstående dataspillgruppene (deltok både i 2019 og i 2022, deltok ikke i 2019 men deltok i 2022, deltok i 2019 men ikke i 2022 og deltok ikke verken i 2019 eller i 2022) vedrørende kjønn og alder.

Figur 11.1. Endring og stabilitet vedrørende deltakelse i dataspill i 2019 og 2022



Made with SankeyMATIC



Tabell 11.1 Kjennetegn ved grupper som er stabile eller som endres vedrørende deltakelse i dataspill.

| Variabel | Spilt i 2019 og 2022 (gr 1) (n=1420=) | Begynte å spille i 2022 (gr 2) (n=330) | Sluttet å spille i 2022 (gr 3) (n=502) | Ikke spilt i 2019 eller 2022 (gr 4) (n=2545) | Sign. |
|---------------------------------|---------------------------------------|--|--|--|------------------------------------|
| Kjønn | | | | | |
| Mann | 36.4% | 6.1% | 8.6% | 48.9% | $\chi^2=112.34$, $df=3$, $p<.01$ |
| Kvinne | 22.7% | 7.6% | 12.4% | 57.3% | |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 35.4 (14.1) ^{2,3,4} | 46.6 (15.0) ^{1,3,4} | 42.6 (14.8) ^{1,2,4} | 56.6 (12.6) ^{1,2,3} | $F_{3,4793}=787.51$, $p<.01$. |

Som det framgår av tabell 11.1 er menn overrepresentert blant dem som er stabile dataspillere, mens kvinner er overrepresentert blant dem som stabilt ikke deltar i dataspill. Dette er i overenstemmelse med tverrsnittsdata vedrørende deltakelse i dataspill (Mentzoni et al., 2011).

Både blant de som begynner og blant de som slutter å spille er andelen vinner høyere enn andelen menn i oppfølgingsperioden, noe som indikerer at menn har en mer stabil dataspillatferd enn kvinner. I forhold til alder viste funnene at stabile dataspillere er yngre enn de tre andre gruppene, mens de som stabilt ikke spiller dataspill er eldre enn de tre andre gruppene. De som endrer kategori mellom 2019 og 2022 (henholdsvis starter med og slutter å spille data) ligger aldersmessig mellom de to førstnevnte gruppene. At deltakelse i dataspill viser en slik aldersgradient stemmer overens med andre studier på den allmenne populasjonen (Rehbein, Staudt, Hanslmaier, & Kliem, 2016).

For å kartlegge symptomer på dataspillavhengighet ble Game Addiction Scale

for Adolescents (GASA) administrert (her måles symptomer som å spille for å slippe å tenke på andre ting og å havne i krangel med andre fordi en spilte for mye). Hvert ledd på GASA skåres fra 1 (aldri) til 5 (veldig ofte). For å undersøke om omfanget av dataspillproblematikk hadde endret seg fra 2019 til 2022 ble det tatt utgangspunkt i forslåtte grenseverdier for kategorisering på GASA. Der respondenten skårer 3 eller mer (det vil si at symptomet har vært til stede «av og til» eller oftere) på inntil 3 ledd betraktes denne som en normaldataspiller. Skåre 3 eller mer på 4-6 ledd definerer problemdataspiller, mens en skåre på 3 eller mer på alle de 7 leddene definerer dataspillavhengighet (Lemmens et al., 2009; Mentzoni et al., 2011). De som ikke hadde spilt dataspill siste 6 måneder ble kategorisert i sa

mme gruppe som normaldataspillerne. På dette grunnlag estimerte vi utbredelsen av problemdataspilling og dataspillavhengighet blant dem som hadde valide svar på de relevante spørsmålene/variablene både i 2019

Tabell 11.2 Prevalens og 95% konfidensintervall for ulike kategorier dataspilling i 2019 og 2022 (N=4850)

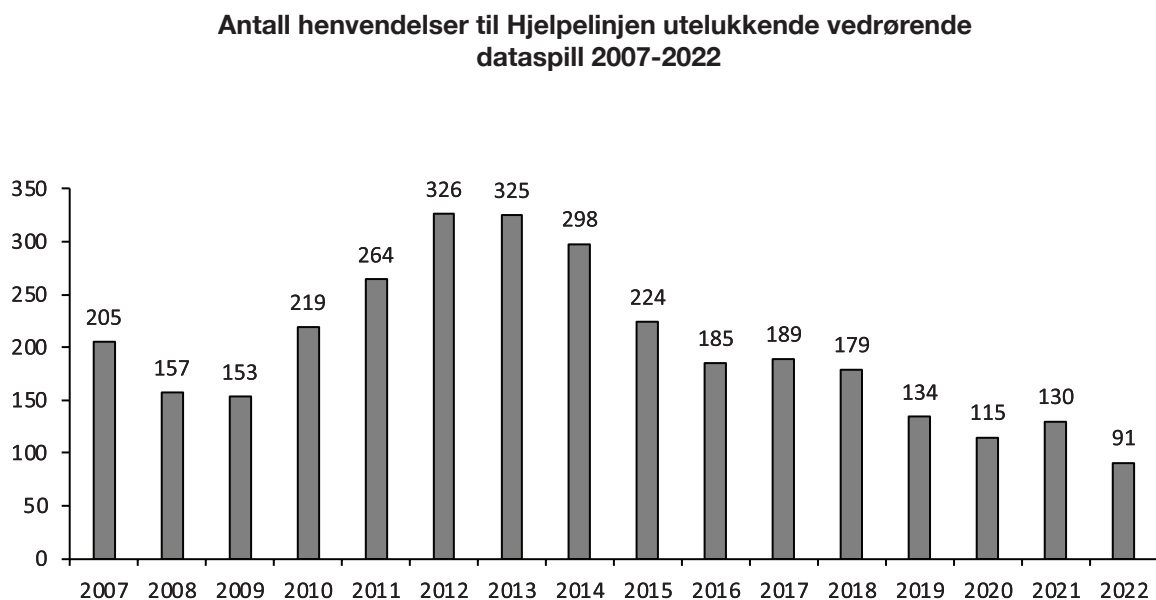
| Kategori | Prevalens (95% konfidensintervall) | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|-------|-----------------------|-----------------------|
| | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Normaldataspiller/ikke spilt data | 4 628 | 4 679 | 95.4% (94.8% - 96.0%) | 96.5% (96.0% - 97.0%) |
| Problemdataspiller | 201 | 159 | 4.1% (3.6% - 4.7%) | 3.3% (2.8% - 3.8%) |
| Dataspillavhengig | 21 | 12 | 0.4% (0.2% - 0.6%) | 0.2% (0.1% - 0.4%) |

og i 2022. Fordelingen er vist i tabell 11.2. Det var en signifikant endring i fordelingen i 2019 sammenliknet med 2022 ($Z = -3.67$, $p < .01$, Wilcoxon). Samlet indikerer resultatene at det i utvalget har vært en nedgang i omfanget av dataspillproblemer fra 2019 og 2022. Dette er ikke i tråd med funnene basert på de to siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsene som viste uendrete problemprevalenser fra 2019 og 2022 (Pallesen et al., 2023). En forklaring på denne diskrepansen er at i motsetning til de tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsene så er respondentene i denne longitudinelle undersøkelsen 3 år eldre i 2022 sammenliknet med 2019, og alder er kjent for å være inverst relatert til utbredelsen av dataspillproblematikk (Kim et al., 2022). Funnene er supplert med data vist i figur 11.2

vedrørende dataspillproblemer de siste 3 årene. Det synes rimelig å konkludere, både ut fra hjelpelinjedata, tverrsnittsdata (Pallesen et al., 2023) og longitudinelle data presentert i denne rapporten at det i alle fall ikke har vært en økning i omfanget av dataspillproblemer i Norge de siste 3 årene, snarere enn viss nedgang.

For å undersøke stabiliteten med tanke på dataspillproblemer ble det laget et plot som viser forflytninger mellom de tre kategoriene (ikke problemspiller, problemspiller og dataspillavhengig) i perioden 2019 til 2022. Resultatene er vist i figur 11.3. Det var klart størst stabilitet fordi de som ikke hadde problem (her inngikk også de som ikke hadde spilt) og 98.2% av de som var normalspillere/ ikke spilt i 2019 havnet i samme kategori også

Figur 11.2 Antall henvendelser til Hjelpelinjen for spilleavhengige i perioden 2007-2022 utelukkende vedrørende dataspillproblem

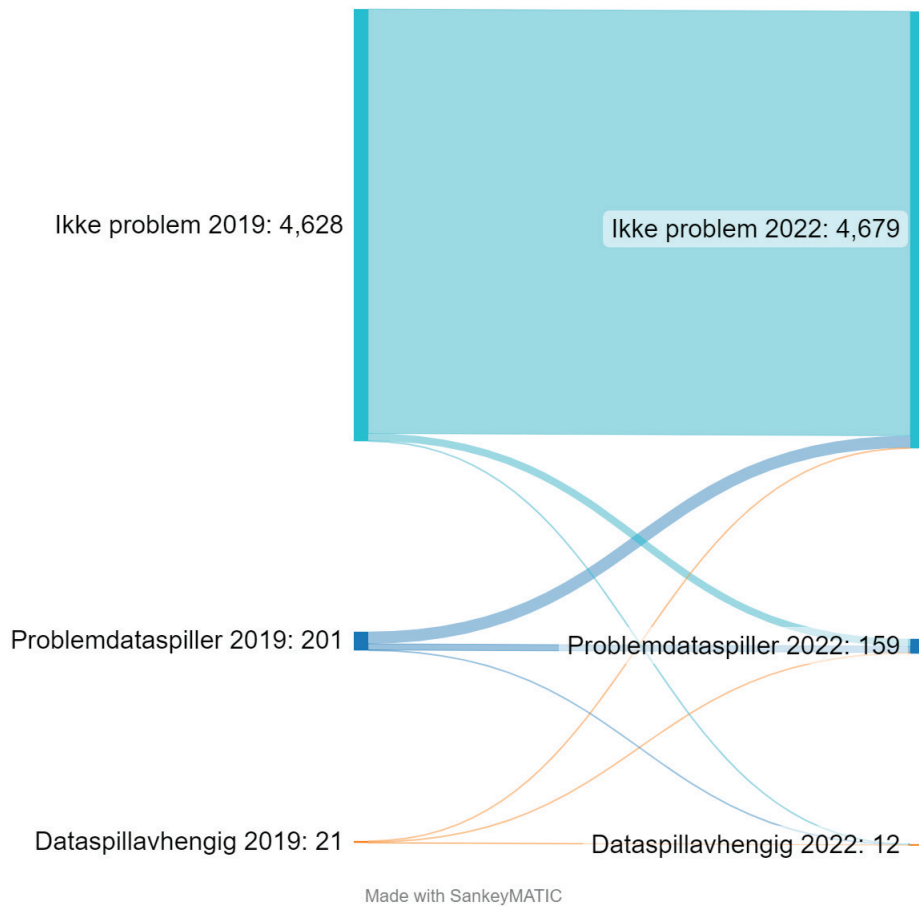


som viser antall henvendelser til Hjelpelinjen for spilleavhengige i perioden 2007-2022 utelukkende vedrørende dataspillproblem. Ut fra figuren ser en at det har vært en viss nedgang når det gjelder henvendelser

i 2022.

Blant de som var problemdataspillere i 2019 var det bare 33.3% som var i samme kategori i 2022, mens blant de dataspillavhengige i 2019

Figur 11.3 Endring i dataspillkategori fra 2019 til 2022



var det bare 14.3% som var i samme kategori i 2022. Blant dem som endret kategori var det flere som endret til lavere grad av problemer enn til høyere grad av problemer

På basis av analysene ble 4 grupper identifisert (problemdataspiller og dataspillavhengig ble slått sammen til en kategori), de som ikke hadde dataspillproblem på noen av tidspunktene, de som hadde det i 2019 men ikke i 2022, de som ikke hadde dataspillproblem i 2019 men som hadde det i 2022 og endelig de som hadde dataspillproblem både i 2019 og i 2022. For å undersøke hva som kjennetegner disse gruppene ble disse sammenliknet på basis av variabler som ble målt i 2019. Resultatene er vist i tabell 11.3.



Tabell 11.3. Kjennetegn ved grupper (basert på data fra 2019) med ulik utvikling vedrørende dataspillproblem i perioden 2019-2022

| Variabel | Ikke dataspillproblem i 2019 eller 2022 (Gr.1) | Dataspillproblem i 2019, ikke i 2022 (Gr.2) | Ikke dataspillproblem i 2019, men i 2022 (Gr.3) | Dataspillproblem både i 2019 og i 2022 (Gr.4) | Sign. |
|---------------------------------|--|---|---|---|---|
| Totalt | n=4544 (93.7%) | n=135 (2.8%) | n=84 (1.7%) | n=87 (1.8%) | |
| Kjønn | | | | | |
| Mann | 91.1% | 4.0% | 2.3% | 2.6% | $\chi^2=53.80$, df=3, p<.01 |
| Kvinne | 96.2% | 1.6% | 1.2% | 1.0% | |
| Alder (gjennomsnitt, SD) | 49.4 (16.0) ^{2,3,4} | 31.4 (12.9) ¹ | 35.2 (13.2) ^{1,4} | 28.6 (11.6) ^{1,3} | $F_{3,4846}=122.08$, p<.01. |
| Sivilstatus | | | | | |
| Gift/samboer | 95.6% | 1.9% | 1.4% | 1.1% | $\chi^2=75.09$, df=3, p<.01 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 89.2% | 4.9% | 2.4% | 3.5% | |
| Barn | | | | | |
| Hadde ikke barn i 2019 | 93.1% | 3.1% | 1.8% | 2.0% | $\chi^2=6.20$, df=3, p>.05 |
| Hadde barn i 2019 | 94.9% | 2.2% | 1.6% | 1.3% | |
| Utdanning | | | | | |
| Opptil grunnskole | 87.7% | 5.7% | 2.5% | 4.1% | $\chi^2=57.43$, df=9, p<.01) |
| Videregående/fagskole | 91.6% | 3.7% | 1.9% | 2.6% | |
| Bachelor | 95.7% | 1.7% | 1.3% | 1.3% | |
| Master/PhD | 95.3% | 2.2% | 1.9% | 0.6% | |
| Yrkesstatus | | | | | |
| Jobber | 94.6% | 2.3% | 1.7% | 1.3% | $\chi^2=57.43$, df=9, p<.01) |
| Student | 80.5% | 9.3% | 3.9% | 6.3% | |
| Arbledig/ufør/attfør/avklar | 89.8% | 3.5% | 3.5% | 3.2% | |
| Hjemme/pensjonist | 98.8% | 0.6% | 0.0% | 0.5% | |
| Inntekt (1-11) | 4.66 (2.72) ^{2,3,4} | 3.98 (2.95) ¹ | 4.50 (3.08) ^{1,4} | 3.18 (2.66) ^{1,3} | $F_{3,4733}=43.43$, p<.01 |
| Fødested | | | | | |
| Norge | 94.2% | 2.5% | 1.6% | 1.7% | $\chi^2=32.80$, df=6, p<.01 (Likelihood ratio) |
| Europa/Nord-Amerika | 93.1% | 3.5% | 2.0% | 1.5% | |
| Afrika/Asia/Sør&M.Amerika | 80.4% | 9.5% | 4.1% | 6.1% | |

Tallene i forhøyet skrift viser hvilke grupper som er statistisk forskjellig fra hverandre (Bonferroni-korreksjon)

Blant de som var problemdataspillere i 2019 var det bare 33.3% som var i samme kategori i 2022, mens blant de dataspillavhengige i 2019

var det bare 14.3% som var i samme kategori i 2022. Blant dem som endret kategori var det



flere som endret til lavere grad av problemer enn til høyere grad av problemer

På basis av analysene ble 4 grupper identifisert (problemdataspiller og dataspillavhengig ble slått sammen til en kategori), de som ikke hadde dataspillproblem på noen av tidspunktene, de som hadde det i 2019 men ikke i 2022, de som ikke hadde dataspillproblem i 2019 men som hadde det i 2022 og endelig de som hadde dataspillproblem både i 2019 og i 2022. For å undersøke hva som kjennetegner disse gruppene ble disse sammenliknet på basis av variabler som ble målt i 2019. Resultatene er vist i tabell 11.3.

Som vist i tabellen er mannlig kjønn assosiert med det å ha hatt dataspillproblem, å utvikle det og å ha det vedvarende. De som ikke hadde dataspillproblemer verken i 2019 eller i 2022 var eldre enn de i de tre andre kategoriene. De som endret problemstatus i oppfølgingsperioden lå mellom de to andre gruppene i alder. De som var single var overrepresentert i alle de tre dataspillproblemgruppene sammenliknet med de som var samboer / gift. Å ha barn var urelatert til dataspillproblemgruppe. De med lav utdanning var overrepresentert blant dem med dataspillproblemer. Det samme gjaldt studenter og personer utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger). De konsistent uten dataspillproblemer hadde høyere inntekt enn dem med vedvarende problem, mens de to gruppene som endret status hadde en gjennomsnittsinntekt mellom disse gruppene. Fødested var relatert til dataspillproblemgruppe i den forstand at de født i Afrika/Asia/Sør- og Mellom-Amerika var overrepresentert i de tre problemspillgruppene (sluttet å ha, utviklet, kronisk).

Analysene i tabell 11.3 er bivarierte, som betyr at det ikke er justert for de ulike faktorenes samlede innvirkning. For å ta høyde for dette ble det først gjort en logistisk regresjonsanalyse der kontrastkategorien var ikke å ha dataspillproblemer i 2019 og i 2022. I analysene predikeres det å utvikle dataspillproblemer fra 2019 til 2022. De variablene som var signifikante i den bivarierte analysen (Tabell 11.3) ble inkludert som prediktorer. Fordi det var ingen i gruppen hjemmeværende/pensjonist som hadde dataspillproblemer i 2019 og 2022 ble denne gruppen tatt ut av analysene.

Resultatene er vist i tabell 11.4. I de tilfeller der 95% konfidensintervall ikke inkluderer 1.00 er resultatet å anse som statistisk signifikant. Modellen er overordnet statistisk signifikant ($\chi^2=64.03$, $df=11$, $p<.01$) og prediktorene forklarer samlet mellom 1.7% (Cox & Snell) og 8.9% (Nagelkerke) av variansen. Funnene vist i tabell 11.4 viser at menn, sammenliknet med kvinner, har signifikant høyere sannsynlighet for å utvikle dataspillproblemer over tid. Dette i tråd med tidligere norske tvær-snittsundersøkelser (Mentzoni et al., 2011; Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016b). Lav alder var også en risikofaktor for å utvikle dataspillproblemer over tid. At alder er inverst relatert til å ha dataspillproblemer er også vist i tidligere studier (Kim et al., 2022; Mentzoni et al., 2011; Pallesen et al., 2014; Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020; Pallesen et al., 2016b)



Tabell 11.4. Resultatene fra logistisk regresjonsanalyse som viser hvordan prediktorer fra 2019 henger sammen med utvikling av dataspillproblem fra 2019 til 2022

| Variabel | Utvikler dataspillproblem fra 2019 til 2022 ¹ |
|--|--|
| | Odds ratio (95% KI) |
| Kjønn | |
| Kvinne | 1.00 |
| Mann | 2.55 (1.58 – 4.12) |
| Alder | 0.96 (0.94 – 0.98) |
| Sivilstatus | |
| Gift/samboer | 1.00 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 0.82 (0.47 – 1.41) |
| Utdanning | |
| Opptil grunnskole | 1.00 |
| Videregående/fagskole | 1.94 (0.46 – 2.36) |
| Bachelor | 1.05 (0.42 – 2.61) |
| Master/PhD | 1.79 (0.68 – 4.68) |
| Yrkesstatus | |
| Jobber | 1.00 |
| Student | 0.94 (0.44 – 2.02) |
| Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger | 2.10 (1.00 – 4.40) |
| Inntekt (1-11) | 0.91 (0.80 – 1.03) |
| Fødested 2019 | |
| Norge | 1.00 |
| Europa/Nord-Amerika | 1.01 (0.47 – 2.16) |
| Afrika/Asia/Sør- og mellom-Amerika | 1.80 (0.74 – 4.40) |

¹Ikke dataspillproblemer i 2019 og i 2022 utgjør referanse-kategorien, 95% KI = 95% konfidensintervall, Referanse-kategoriene blant prediktorene har odds ratio satt til 1.00.

I den multivariate analysen vist i tabell 11.4 var sivil status urelatert til å utvikle dataspillproblemer fra 2019 til 2022. Det samme gjaldt for utdanning. Yrkesstatus slo ut som en signifikant prediktor i det status som arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger var assosiert med høyere sannsynlighet for å utvikle dataspillproblemer sammenliknet med det å være i jobb. Dette er i tråd med studier som viser at lav sosioøkonomisk status er assosiert med dataspillproblem (Schneider, King, & Delfabbro, 2017).

Vi gjorde også en logistisk regresjonsanalyse for å undersøke hva som predikerte det å bli kvitt dataspillproblemer i løpet av

oppfølgingsperioden (2019 til 2022). De variablene som var signifikante i den bivariate analysen (Tabell 11.3) ble inkludert som prediktorer.

Kontrastkategorien var å ha dataspillproblemer både i 2019 og i 2022. Fordi det var ingen i gruppen hjemmeværende/pensjonist som hadde dataspillproblemer i 2019 og 2022 ble denne gruppen tatt ut av analysene. Resultatene er vist i tabell 11.5. I de tilfeller der 95% konfidensintervall ikke inkluderer 1.00 er resultatet å anse som statistisk signifikant.

Modellen er overordnet ikke statistisk signifikant ($\chi^2=9.84$, $df=11$, $p>.05$) og prediktorene forklarer samlet mellom 4.5%



(Cox & Snell) og 6.1% (Nagelkerke) av variansen. I tråd med at modellen overordnet ikke var signifikant viste det seg naturlig nok at

ingen av prediktorene slo ut som signifikante. Dette kan delvis skyldes at de to gruppene som inngikk i analysene var ganske små.

Tabell 11.5. Resultatene fra logistisk regresjonsanalyse som viser hvordan prediktorer fra 2019 henger sammen med å bli kvitt dataspillproblem fra 2019 til 2022

| Variabel | Blir kvitt dataspillproblem fra 2019 til 2022 ¹ |
|--|--|
| | Odds ratio (95% KI) |
| Kjønn | |
| Kvinne | 1.00 |
| Mann | 1.09 (0.55 – 2.17) |
| Alder | 1.01 (0.97 – 1.05) |
| Sivilstatus | |
| Gift/samboer | 1.00 |
| Enslig/skilt/separert/enke | 1.11 (0.57 – 2.22) |
| Utdanning | |
| Opptil grunnskole | 1.00 |
| Videregående/fagskole | 0.80 (0.33 – 1.96) |
| Bachelor | 0.62 (0.20 – 1.91) |
| Master/PhD | 1.82 (0.47 – 6.99) |
| Yrkesstatus | |
| Jobber | 1.00 |
| Student | 1.36 (0.58 – 3.18) |
| Arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger | 0.77 (0.26 – 2.12) |
| Inntekt (1-11) | 1.08 (0.89 – 1.32) |
| Fødested 2019 | |
| Norge | 1.00 |
| Europa/Nord-Amerika | 1.14 (0.40 – 3.28) |
| Afrika/Asia/Sør- og mellom-Amerika | 0.62 (0.23 – 1.67) |

¹Dataspillproblemer både i 2013 og i 2015 utgjør referansekategoriene, 95% KI = 95% konfidensintervall, Referansekategoriene blant prediktorene har odds ratio satt til 1.00.

Oppsummering

Det var fra 2019 til 2022 en nedgang (40.1% vs. 36.5%) i andelen som hadde deltatt i dataspill. I samme periode var det en nedgang i andelen som ble kategorisert som problemdataspiller (4.1% vs. 3.3%) og dataspillavhengig (0.4% vs. 0.2%). Stabiliteten i de to gruppene (problemdataspiller og dataspillavhengig) var over tid lav. Å utvikle dataspillproblem (problemdataspiller eller dataspillavhengig) i perioden var relatert til mannlig kjønn, lav alder og å være utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/attføring/avklaringspenger)



KAPITTEL 12. DISKUSJON

Det var ingen overordnet endring i deltakelse i spill fra 2019 til 2022. Flesteparten (85.3%) av de som deltok i spill i 2019 deltok også i 2022, og flesteparten (72.1%) av de som ikke deltok i 2019 deltok heller ikke i pengespill i 2022.

Når det gjaldt resultatene vedrørende pengespillproblem viste disse en stabil situasjon, i den forstand at det kun på et ledd på CPGI («chasing losses») ble funnet en nedgang, mens det på de øvrige åtte ledd, totalskåren og andelen i ulike problemspillingskategorier ikke ble funnet endringer fra 2019 til 2022. Dette står i ganske sterk kontrast til endringen som ble vist fra den tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen i 2019 til den tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen fra 2022, der en signifikant nedgang i spilleproblemer ble funnet. En hovedforklaring vedrørende denne diskrepansen er at utvalget i denne studien bestod av personer med relativt lave andeler med problemer i 2019, således er endringspotensialet lavt.

Resultatene fra frafallsanalysen viste også i tråd med dette at de med pengespillproblemer i langt større grad hadde frafall (deltok ikke i oppfølgingsundersøkelsen), sammenliknet med de som deltok både i 2019 og i 2022. Dette er i tråd med internasjonale studier som viser at de med dårlig helse i større grad faller fra longitudinelle studier enn de med god helse (Young, Powers, & Bell, 2006). Når det gjaldt stabilitet knyttet til pengespillproblemkategorier var denne størst for de som ikke hadde deltatt i spill og for de som ikke hadde problem. For lavrisikospillere og moderat risiko/problemspillere i 2019 var stabiliteten lav i det henholdsvis kun 28.3% og 38.7% var i samme kategori tre år senere. Dette er i tråd med studier som viser stor ustabilitet med tanke på pengespillproblem over tid (Kruse, White, Walton, & Tu, 2016). Dette betyr at det til enhver tid kan være langt flere som sliter med negative langtidseffekter

av pengespillproblem (f.eks. pengespillgjeld) i en befolkning enn andelen som til enhver tid blir kategorisert som problemspillere (Langham et al., 2016).

De som utviklet pengespillproblem fra 2019 til 2022 var typisk menn, personer utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/på attføring/avklaringspenger og personer født utenfor Norge. Dette tilsier at forebyggingstiltak rettet mot disse gruppene særskilt bør vurderes.

For flere spill var det en nedgang i andelen som overordnet hadde deltatt i pengespill både i 2019 og i 2022. Dette gjaldt papirskrapelodd, bingo i bingolokale, Multix, pengespill på båt mellom Norge og utlandet, poker på internett, kasinospill på nett levert av utenlandske tilbydere, hestespill, private spill og andre spill. Felles for flere av disse spillene er at de enten tilbys av utenlandske spillaktører, som trolig pga. norsk pengespillpolitikk har fått redusert sine markedsandeler eller var spill som ble begrenset under covid-19 restriksjonene. Sistnevnte kan muligens ha flørt til langvarige endringer i spillvaner hos noen. En målsetting med norsk pengespillpolitikk en kanalisering av spillere fra utenlandske til norske lovlige aktører. Av de som utelukkende spilte kasino- eller sportspill på nett hos utenlandske aktører i 2019 var det om lag 15% som kun spilte hos disse i 2022, mens den tilsvarende andelen for Norsk Tipping for samme type spill var om lag 57%. Samlet peker data i retning av en kanaliseringseffekt i tråd med norsk pengespillpolitikk. Fjerning av reklame fra utenlandske TV-stasjoner rettet mot norske kunder (jf. endring i kringkastingsloven) og sterkere håndheving av betalingsformidlingsforbudet er plausible forklaringen knyttet til denne utviklingen.

Analysene knyttet til pengespill over internett vise en nedgang i spilling via stasjonær PC/MAC, laptop og nettbrett, men en økning i

andelen som hadde spilt over mobil (der 47.3% hadde spilt i 2019 mot 57.7% hadde spilt i 2022) ble vist. Når en slå sammen alle tilgangene til spilling over nett viste dette en økning – fra 58.0% i 2019 til 65.8% i 2022. Denne tendensen er i tråd med det som er vist i de siste befolkningsundersøkelsene i Norge (Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020). En potensiell bekymring knyttet til dette er at tilgjengeligheten til pengespill er økt. Denne bekymringen gjelder særlig mobilspilling som i særdeleshet øker tilgangen. Spill over nett muliggjør imidlertid flere spillansvarlighetstiltak, som kan kompensere for dette (Engebø et al., 2022).

Funnene knyttet til pengespillreklame ble besvart, uavhengig av egen deltakelse i pengespill. Funnene pekte ganske entydig på eksponering for reklame i alle kanaler (TV, internett, aviser, butikker og direkte reklame) var gått ned fra 2019 til 2022. Nedgangen var større for pengespillreklame for utenlandske sammenliknet med norske lovlige aktører. Dette aktualiserer debatten om hvor stort reklametrykk Norsk Tipping og Rikstoto bør opprettholde, for å kunne kanalisere fra utenlandske til de lovlige norske aktørene. Dette debatten må sees i kontekst av forskning som indikerer at reklame trolig kan resultere i tilbakefall hos personer som tidligere har hatt pengespillproblem (Binde, 2014) og som viser at de med pengespillproblem rapporterer å bli mer påvirket av reklame enn de uten problemer (Pallesen et al., 2023). Analysene viste videre at det overordnet var redusert opplevd innvirkning fra pengespillreklame fra 2019 til 2022. Dette kan bety at det er en sammenhengen mellom eksponeringsgrad og opplevd innvirkning. En annen forklaring på redusert opplevd innvirkning fra reklame er at personene i utvalget er blitt eldre, og der før vist at opplevd innvirkning fra reklame er negativt relatert til alder (Pallesen et al., 2023;

Pallesen et al., 2020). Dette kan reflektere at yngre eksponeres for mer reklame, at reklamen retter seg mer mot yngre enn eldre, og at yngre er kognitivt mindre kritisk til reklame enn eldre (Friend & Ladd, 2009; McMullan & Miller, 2009; Pitt, Thomas, Bestman, Randle, & Daube, 2018; Slater, Tiggemann, Hawkins, & Werchon, 2012). I tråd med det som er nevnt over viste analysene også at de som hadde pengespillproblem, enten kronisk eller et av årene 2019 eller 2022, rapporterte mer innvirkning fra pengespillreklame enn de som stabilt var uten pengespillproblem i begge årene. Det er kjent at personer med avhengighetsproblemer, inklusive pengespill, i større grad enn personer uten problemer, har en automatisk oppmerksomhetsskjevheter rettet mot avhengighetsrelaterte stimuli (Hønsi et al., 2013). Dette kan forklare hvorfor de blir mer påvirket av reklame. Flere studier bør gjøres for å undersøke om noen aspekter ved reklamen (selskap, innhold, medium, virkemidler etc.) virker sterkere enn andre, særlig i forhold til sårbare grupper.

Syn på 10 ulike typer strukturelle reguleringstiltak viste stor spredning. De fire der deltakerne hadde et mest positivt syn i 2022 var i rangert rekkefølge «at jeg kan sette en grense for hvor mye jeg kan tape», «fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt», «at spillet har en øvre grense for tap» og «øvre grense for innsats». Overordnet var synet på strukturelle reguleringstiltak forholdsvis nøytralt («verken enig eller uenig»). På samtlige 10 tiltak var det mindre positive syn i 2022 enn i 2019. En forklaring er at reklametrykket og problemomfanget i befolkningen generelt er gått ned – og at opplevd behov for strukturelle reguleringstiltak i tråd med dette har gått ned. En annen forklaring er at utvalget har blitt eldre, og mulighets i tråd med dette, føler mindre behov for strukturelle reguleringstiltak,



noe som vil være å tråd med Jon Elsters (2009) begrep binding.

De fire hyppigst rapporterte motiv for å delta i pengespill både i 2019 og i 2022 var «for moro», «for å vinne», «for spenning» og «for å støtte en god sak». Fire motiv («teste egne ferdigheter», «forbedre økonomien», «sosialt» og «vinne») ble rapportert av færre i 2022 sammenliknet med 2019. Ingen motiv ble hyppigere oppgitt i 2022 enn i 2019. Når en slo sammen antall motiv, viste sumskåren en nedgang fra 2019 til 2022. En mulig forklaring på nedgangen er at utvalget har blitt eldre, i det tidligere befolkningsstudier har vist at yngre typisk rapporterer flere motiv for å delta i pengespill enn eldre (Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020).

Spørsmål om lootbokser var med i undersøkelsene både i 2019 og i 2022. Det var færre som hadde kjøpt lootbokser i 2022 (6.4%), sammenliknet med 2019 (7.4%). Dette kan skyldes et mer kritisk søkelys på lootbokser, bla. i mediene, de siste årene (Macey, Cantell, Tossavainen, Karjala, & Castren, 2022). Blant de som hadde kjøpt lootbokser både i 2019 og i 2022 var det ingen endring når det gjaldt fordelingen av forbruk på dette. Det var heller ikke blant disse en endring i svarfordelingen i spørsmålet om en synes en hadde et for stort forbruk på lootbokser og heller ingen endring når vedrørende andelen som opplevde problemer mer generelt med lootbokser. Samlet tyder funnene på at noe færre nå enn før kjøper lootbokser. Dette er i tråd med endringen rapportert fra nest siste til den siste tverrsnittsbaserte befolkningsundersøkelsen på pengespillproblemer (Pallesen et al., 2023; Pallesen et al., 2020), men at det blant de som kjøper ikke ser ut til å være vesentlige endringer når det gjelder kjøpssummer og problemopplevelse.

Vedrørende dataspill var det en nedgang i antall som hadde spilt dette fra 2019 (40.1%) til 2022 (36.5%). En forklaring er at dataspill typisk er et «ungdomsfenomen» og siden spilldeltakelse faller med alder (Mentzoni et al., 2011) er det naturlig å forvente en nedgang når utvalget eldes. Imidlertid viser også studier blant unge en viss nedgang i dataspilldeltakelse, som muligens kan reflektere en kohorteffekt knyttet til dette fenomenet. (Medietilsynet, 2022). Funnene i denne undersøkelsen vise stor stabilitet blant de som spilte og ikke spilte fra 2019 til 2022, der menn viste mer stabilitet over tid enn kvinner. Funnene viste ellers en nedgang i andelen med dataspillproblemer fra 2019 til 2022. Dette kan muligens også forklares ut fra økt alder i utvalget, da meta-studier viser større problemomfang blant yngre enn eldre utvalg (Kim et al., 2022). Funnene viste, i tråd med det som er vist vedrørende pengespill, at det over tid er liten stabilitet når det gjelder problemer knyttet til dataspill (Krossbakken et al., 2018). Risikoen for å utvikle dataspillproblem fra 2019 til 2022 var høyere hos menn enn kvinner, høyere hos yngre enn eldre og høyere blant de utenfor arbeidslivet (arbeidsledig/ufør/på attføring/avklaringspenger). Planlegging av forebyggingstiltak bør således ta hensyn til dette.

En del styrker og svakheter ved denne studien bør nevnes. Canadian Problem Gambling Index, som ble brukt for å måle omfanget av pengespillproblemer, er ikke basert på de nyeste kriteriene for pengespill-lidelse (American Psychiatric Association, 2013). Skalaen har blitt kritisert for at den legger for stor vekt på de negative økonomiske konsekvensene av pengespill og for lite på andre (som relasjonelle) konsekvenser (Svetieva & Walker, 2008). På den annen side har målet en større spennvidde av



responskategorier sammenliknet med andre skaler noe som gjør den velegnet i en allmenn befolkning.

I alt 56.7% av de som mottok invitasjonen til å delta i denne studien deltok. Dette er en god responsrate, og bare litt lavere enn den forrige longitudinelle studien, der en svarprosent på 59.6% ble oppnådd (Pallese et al., 2016a). Det må imidlertid bemerkes at de som ble invitert var de 32.7% som besvarte befolkningsundersøkelsen i 2019. Utvalget som har deltatt her kan dermed ikke sies å være representativ for befolkningen i den aktuelle aldersgruppen (16-74 år i 2013). Dette understrekes av frafallsanalysene som viste at yngre, enslige, personer med lav utdanning og inntekt, studenter, personer født utenfor Norge, de som ikke deltok i pengespill, de med penge- og dataspillproblemer de som hadde deltatt i dataspill var underrepresentert i oppfølgingsundersøkelsen. Om disse over tid ville utviklet seg vesentlig annerledes enn dem som deltok, så kunne det endret en del på konklusjonene som er trukket i denne rapporten. Likevel er slike undersøkelser som denne med flere runder viktige fordi de kan si noe om mulige endringer over tid i befolkningen samt at de kan identifisere kjennetegn ved grupper som endrer seg på bestemte måter over tid (for eksempel forbedrer eller forverrer seg) over tid, så vel som sammenhenger mellom fenomener over tid. Alle data er basert på selvrapport. Det betyr at respondentene kan ha fortolket og forstått spørsmålene ulikt. Siden vi spurte om spilleatferd siste året (pengespill) og halvåret (dataspill) kan responsene vedrørende dette ha blitt påvirket av hukommelseskjevheter (som selektiv hukommelse etc.).

Oppsummering

Ingen endring i pengespillproblemer ble funnet, men dette kan bero på at problemomfanget i 2019 var lavt blant dem som deltok i begge rundene. Endring i deltakelse i spesifikke spill tydet på en kanaliseringseffekt fra utenlandske til lovlige norske aktører. Flere spilte via mobil enn før. Det var en nedgang både i pengespillreklameeksponering og opplevd innvirkning fra reklame fra 2019 til 2022. Behovet for strukturelle reguleringsmekanismer ble opplevd som mindre i 2022 enn i 2019. Det var en nedgang i antall spillmotiver som ble rapportert. Færre i 2022 enn i 2019 kjøpe lootbokser. Fra 2019 til 2022 var det en nedgang i andelen som deltok i og som hadde problemer med dataspill.



REFERANSER

- Abbott, M. W., Romild, U., & Volberg, R. A. (2014). Gambling and problem gambling in Sweden: changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*, 30, 985-999.
- Abbott, M. W., & Vollberg, R. A. (1996). The New Zealand National Survey of Problem and Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 143-160.
- Abbott, M. W., Williams, M. M., & Volberg, R. A. (2004). A prospective study of problem and regular nonproblem gamblers living in the community. *Substance Use & Misuse*, 39, 855-884.
- Abdelazeem, B., Hamdallah, A., Rizk, M. A., Abbas, K. S., El-Shahat, N. A., Manasrah, N., et al. (2023). Does usage of monetary incentive impact the involvement in surveys? A systematic review and meta-analysis of 46 randomized controlled trials. *PLoS One*, 18(1), e0279128.
- Alegria, A. A., Petry, N. M., Hasin, D. S., Liu, S. M., Grant, B. F., & Blanco, C. (2009). Disordered gambling among racial and ethnic groups in the US: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Cns Spectrums*, 14, 132-142.
- Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., et al. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*, 116(11), 2968-2977.
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-III*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (1987). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-III-R*. Washington, DC American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed. ed.)*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed. ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., et al. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30, 252-262.
- Bakken, I. J., & Weggerberg, H. (2008). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge 2008*. Trondheim: Sintef Helse.
- Bijker, R., Booth, N., Merkouris, S. S., Dowling, N. A., & Rodda, S. N. (2022). Global prevalence of help-seeking for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Addiction*, 117(12), 2972-2985.
- Binde, P. (2007). *Spelreklam och spelberonende - en intervjustudie*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- Binde, P. (2014). *Gambling advertising: A critical research review*. London: The Responsible Gambling Trust.
- Black, D. W., Shaw, M. C., McCormick, B. A., & Allen, J. (2012). Marital status, childhood maltreatment, and family dysfunction: a controlled study of pathological gambling. *Journal of Clinical Psychiatry*, 73, 1293-1297.
- Bolen, D. W., & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the problem gambler: A review and preliminary findings. *Archives of General Psychiatry*, 18, 617-629.



- Bowling, A. (2005). Mode of questionnaire administration can have serious effects on data quality. *Journal of Public Health*, 27, 281-291.
- Boyle, C. M., Browne, M., Rockloff, M. J., & Thorne, H. B. (2022). Validating the short gambling harm screen against external benchmarks. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(4), 994-1001.
- Brazeau, B. W., & Hodgins, D. C. (2022). Psychometric evaluation of the NORC diagnostic screen for gambling problems (NODS) for the assessment of DSM-5 gambling disorder. *Addictive Behaviors*, 130, arikkel nr 107310.
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2023). The gamblers of the future? Migration from loot boxes to gambling in a longitudinal study of young adults. *Computers in Human Behavior*, 141, article no. 107605.
- Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A Tool for Assessment of Harms from Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 499-512.
- Brunborg, G. S., Hansen, M. B., & Frøyland, L. R. (2013). Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge. NOVA Rapport 2/2013. Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 27-32.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2016). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33, 397-424.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *J Behav Addict*, 5(4), 592-613.
- Cheng, C., Cheung, M. W. L., & Wang, H. Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153-167.
- Clarke, D., Abbott, M., Tse, S., Townsend, S., Kingi, P., & Manaia, W. (2006). Gender, age, ethnic and occupational associations with pathological gambling in a New Zealand urban sample. *New Zealand Journal of Psychology*, 35, 84-91.
- Coelho, S. G., Keough, M. T., Hodgins, D. C., Shead, N. W., Parmar, P. K., & Kim, H. S. (in press). Loot box purchasing is associated with gambling and problem gambling when controlling for known psychological risk factors of gambling. *Addiction Research & Theory*.
- de Graaf, R., Bijl, R. V., Smit, F., Ravelli, A., & Vollebergh, W. A. M. (2000). Psychiatric and sociodemographic predictors of attrition in a longitudinal study - The Netherlands Mental Health Survey and Incidence Study (NEMESIS). *American Journal of Epidemiology*, 152, 1039-1047.
- Derevensky, J., Gupta, R., & Messerlian, C. (2007). *The Effects of Gambling Advertising Questionnaire (EQAQ)*. Montreal: McGill University.
- Dickerson, M. (2003). Pathological gambling: what's in a name? Or, how the United States got it wrong. In G. Reith (Ed.),



- Gambling: Who wins? Who loses? (pp. 191-208). New York: Prometheus Books.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530-532.
- Edgerton, J. D., Melnyk, T. S., & Roberts, L. W. (2015). Problem gambling and the youth-to-adulthood transition: assessing problem gambling severity trajectories in a sample of young adults. *Journal of Gambling Studies*, 31, 1463-1485.
- Edwards, P., Roberts, I., Clarke, M., DiGuseppi, C., Pratap, S., Wentz, R., et al. (2002). Increasing response rates to postal questionnaires: systematic review. *British Medical Journal*, 324, 1183-1185.
- Edwards, P., Roberts, I., Clarke, M. J., DiGuseppi, C., Wentz, R., Kwan, I., et al. (2009). Methods to increase response to postal and electronic questionnaires. *Cochrane Database of Systematic Reviews*(3), Art. No.: MR 000008
- Elster, J. (2009). *Ulysses unbound. Studies in rationality, precommitment and constraints*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Engebø, J., Torsheim, T., & Pallesen, S. (2022). Gamblers' use of measures to prevent gambling problems and reduce harm. *Frontiers in Psychiatry*, 13, Article no. 857280.
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59(5), 524-531.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index. Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108, 592-599.
- Friend, K. B., & Ladd, G. T. (2009). Youth gambling advertising: a review of the lessons learned from tobacco control. *Drugs-Education Prevention and Policy*, 16, 283-297.
- Fröberg, F., Rosendahl, I. K., Abbott, M., Romild, U., Tengstrom, A., & Hallqvist, J. (2015). The incidence of problem gambling in a representative cohort of Swedish female and male 16-24 year-olds by socio-demographic characteristics, in comparison with 25-44 year-olds. *Journal of Gambling Studies*, 31, 621-641.
- Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes toward Internet gambling: perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulations of online gambling sites. *Computers in Human Behavior*, 29, 235-245.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28, 1388-1398.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D. D., Fung, D., et al. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, E319-E329.
- Gerstein, D., Hoffmann, J., Larison, C., Engleman, L., Murphy, A., Palmer, A., et al. (1999). *Gambling impact and behavior study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Chicago:



- National Opinion Research Center at the University of Chicago.
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 22(1), 52-54.
- Götestam, K. G., & Johansson, A. (2003). Characteristics of gambling and problematic gambling in the Norwegian context: a DSM-IV-based telephone interview study. *Addictive Behaviors*, 28, 189-197.
- Hansen, M. (2012). Spilleforbud gir alle gevinst. *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*, 49, 82-84.
- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Griffiths, M. D., & Pallesen, S. (2015). The impact of gambling advertising: Problem gamblers report stronger impacts on involvement, knowledge, and awareness than recreational gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29, 483-491.
- Hønsi, A., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Pallesen, S. (2013). Attentional bias in problem gambling: a systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 29, 359-375.
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Götestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: a critical literature review. *Journal of Gambling Studies*, 25, 67-92.
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83-88.
- Jonsson, J., Hodgins, D. C., Munck, I., & Carlbring, P. (2019). Reaching out to big losers: A randomized controlled trial of brief motivational contact providing gambling expenditure feedback. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(3), 179-189.
- Kavli, H. (2007). Spillevaner og spilleproblemer i den norske befolkningen. Oslo: Synovate MMI.
- Kavli, H., & Berntsen, W. (2005). Undersøkelse om pengespill. Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen. Oslo: Markeds og mediainstituttet.
- Kavli, H., & Torvik, F. A. (2008). Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen Oslo: Synovate.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., et al. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among french and German speaking adults. *Bmc Psychiatry*, 16, Article no. 132.
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., et al. (2022). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126.
- Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., Finseras, T. R., et al. (2018). A cross-lagged study of developmental trajectories of video game engagement, addiction, and mental health. *Frontiers in Psychology*, 9.
- Kruse, K., White, J., Walton, D. K., & Tu, D. (2016). Changes in risky gambling prevalence among a New Zealand population cohort. *International Gambling Studies*, 16(2), 328-346.
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2022). Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025. Oslo: Kultur- og likestillingsdepartementet.
- Kulturdepartementet. (2013). Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015. Oslo: Kulturdepartementet.



- Kulturdepartementet. (2015). Handlingsplan mot spilleproblemer 2016-2018. Oslo: Kulturdepartementet.
- Kulturdepartementet. (2019). Handlingsplan mot spilleproblemer 2019-2021. Oslo: Kulturdepartementet.
- Langham, E., Thorne, H., Borwne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rocloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework and taxonomy of harms. *BMC Public Health*, 16, article no. 80.
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Stability and progression of disordered gambling: Lessons from longitudinal studies. *Canadian Journal of Psychiatry-Revue Canadienne De Psychiatrie*, 53(1), 52-60.
- Latvala, T., Browne, M., Rockloff, M., & Salonen, A. H. (2021). 18-Item version of the Short Gambling Harm Screen (SGHS-18): Validation of screen for assessing gambling-related harm among Finnish population. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21), artikkel nr. 11552.
- Latvala, T., Lintonen, T. P., Browne, M., Rockloff, M., & Salonen, A. H. (2021). Social disadvantage and gambling severity: a population-based study with register-linkage. *European Journal of Public Health*, 31(6), 1217-1223.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144-152.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.
- Lund, I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned. A natural experiment. *Journal of Gambling Studies*, 25, 215-225.
- Lund, I., & Nordlund, S. (2003). Pengespill og pengespillproblemer i Norge [Gambling and gambling related problems in Norway]. Oslo: SIRUS.
- Macey, J., Cantell, M., Tossavainen, T., Karjala, A., & Castren, S. (2022). How can the potential harms of loot boxes be minimised?: Proposals for understanding and addressing issues at a national level. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 256-266.
- Mann, R. E. (2005). Availability as a law of addiction. *Addiction*, 100, 924-925.
- McHugh, M. L. (2013). The Chi-square test of independence. *Biochemia Medica (Zagreb)*, 23(2), 143-149.
- McMullan, J. L., & Miller, D. (2009). Wins, winning and winners: the commercial advertising of lottery gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25, 273-295.
- Medietilsynet. (2022). Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Slik gamer barn og unge. Fredrikstad: Medietilssynet.
- Mentzoni, R. A. (2013). Structural characteristics in gambling. University of Bergen, Bergen.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J. M., Hetland, J., et al. (2011). Problematic



- video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14, 591-596.
- Molde, H., Ingjaldsson, J., Kvale, G., Pallesen, S., Støylene, I. J., Prescott, P., et al. (2004). Spilleavhengighet – kartlegging, utbredelse, etiologi og behandling. *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*, 41, 713-722.
- Molde, H., Pallesen, S., Sætrevik, B., Hammerborg, D. K., Laberg, J. C., & Johnsen, B. H. (2010). Attentional biases among pathological gamblers *International Gambling Studies*, 10, 45-59
- Morton, S. M. B., Bandara, D. K., Robinson, E. M., & Carr, P. E. A. (2012). In the 21st Century, what is an acceptable response rate? *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 36, 106-108.
- Nguyen, P. M. V. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis (vol 55, pg 553, 2021). *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568.
- Norsk Tipping. (2014). Års- og samfunnsrapport 2014. Hamar: Norsk Tipping.
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill Book Company.
- OECD. (2023). Internet access (indicator). Lastet ned fra: <https://data.oecd.org/ict/internet-access.htm>.
- Olsen, F., Abelsen, B., & Olsen, J. A. (2012). Improving response rate and quality of survey data with a scratch lottery ticket incentive. *Bmc Medical Research Methodology*, 12, article no. 52.
- Pallesen, S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Morken, A. M. (2014). Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2013. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Morken, A. M., Engebo, J., Kaur, P., & Erevik, E. K. (2021). Changes over time and predictors of online gambling in three Norwegian population studies 2013-2019. *Frontiers in Psychiatry*, 12, artikkel nr. 597615.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Syvertsen, A., Kristensen, J. H., Erevik, E. K., & Morken, A. M. (2023). Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2022. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E. K., Molde, H., & Morken, A. M. (2020). Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Molde, H., Mentzoni, R. A., Hanss, D., & Morken, A. M. (2016a). Endring i penge- og dataspillproblemer i Norge 2013-2015. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Pallesen, S., Molde, H., Mentzoni, R. A., Hanss, D., & Morken, A. M. (2016b). Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2015. Bergen: Universitetet i Bergen.
- Petry, N. M., Blanco, C., Auriacombe, M., Borges, G., Bucholz, K., Crowley, T. J., et al. (2014). An overview of and rationale for changes proposed for pathological gambling in DSM-5. *Journal of Gambling Studies*, 30, 493-502.
- Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Randle, M., & Daube, M. (2018). Do betting advertisements contain attention strategies that may appeal to children? An interpretative content analysis. *Health Promotion Journal of Australia*, 29(3), 265-273.



- Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A., et al. (2019). Gambling disorder. *Nature Reviews Disease Primers*, 5, article no. 51.
- Pran, K. R., & Ukkelberg, Å. (2010). *Spillevaner og spilleproblemer i befolkningen*. Oslo: Synovate.
- Problem Gambling Research and Treatment Centre (PGRTC). (2011). *Guideline for screening, assessment and treatment in problem gambling* Clayton: Monash University.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Richard, J., Temcheff, C. E., & Derevensky, J. L. (2020). Gaming disorder across the lifespan: A scoping review of longitudinal studies. *Current Addiction Reports*, 7(4), 561-587.
- Romer, D., Bagdasarov, Z., & More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being of United States youth: results from a national longitudinal panel *Journal of Adolescent Health*, 52, 613-619.
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321-333.
- Scholes-Balog, K. E., Hemphill, S. A., Dowling, N. A., & Toumbourou, J. W. (2014). A prospective study of adolescent risk and protective factors for problem gambling among young adults. *Journal of Adolescence*, 37, 215-224.
- Schwartz, D. G. (2013). *Role the bones: The history of gambling (Casino ed.)*. Las Vegas, NE: Winchester Books.
- Slater, A., Tiggemann, M., Hawkins, K., & Werchon, D. (2012). Just one click: a content analysis of advertisements on teen web sites. *Journal of Adolescent Health*, 50, 339-345.
- Slecicka, P., & Romild, U. (2021). On the stability and the progression of gambling problems: longitudinal relations between different problems related to gambling. *Addiction*, 116(1), 116-125.
- Statista. (2023). Countries with the highest internet penetration rates as of January 2023. Lasted ned fra: <https://www.statista.com/statistics/227082/countries-with-the-highest-internet-penetration-rate/>. Retrieved 24. februar, 2023
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568.
- Sturgis, P., & Kuha, J. (2022). How survey mode affects estimates of the prevalence of gambling harm: a multisurvey study. *Public Health*, 204, 63-69.
- Svetieva, E., & Walker, M. (2008). Inconsistency between concept and measurement: the Canadian Problem Gambling Index (CPGI). *Journal of Gambling Issues*(22), 157-173.
- Syvertsen, A., Erevik, E. K., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2022). Relationships between exposure to different gambling advertising types, advertising impact and problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 465-482.



- Syvertsen, A., Kristensen, J. H., Browne, M., Li, E., & Pallesen, S. (2023). Validation of the 7-Item Domain-General Gambling Harm Scale (DGHS-7). *Addictive Behavior Reports*, 17, artikkel nr. 100499.
- Takahashi, R. E. S., Kim, H. S., Coelho, S. G., & Tavares, H. (2023). A systematic review of eye-tracking studies of gambling-related attentional biases. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 813-828.
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53-55.
- Thomas, A. C., Allen, F. L., Phillips, J., & Karantzas, G. (2011). Gaming machine addiction: the role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors*, 25, 738-744.
- Vollberg, R. A., & Boles, J. (1995). Gambling and problem gambling in Georgia. Report to Georgia Department of Human Resources. Roaring Spring, PA: Gemini Research.
- Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends. Alberta: Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.
- Wohl, M. J. A., & Sztainert, T. (2011). Where Did All the Pathological Gamblers Go? Gambling Symptomatology and Stage of Change Predict Attrition in Longitudinal Research. *Journal of Gambling Studies*, 27(1), 155-169.
- Yates, D., Moore, D., & McCabe, G. (1999). *The practice of statistics*. New York, NY: Freeman.
- Young, A. F., Powers, J. R., & Bell, S. L. (2006). Attrition in longitudinal studies: who do you lose? *Aust N Z J Public Health*, 30(4), 353-361.
- Øren, A., & Bakken, I. J. (2007). Pengespill og pengespillproblem i Norge. SINTEF-rapport A3961. Trondheim: SINTEF.
- Øren, A., & Leistad, L. (2010). Endringer i den norske befolkningens pengespillvaner og påvirkning av automatforbudet. Trondheim: Sintef.
- Aarestad, S. H., Erevik, E. K., Smith, O. R. F., Griffiths, M. D., Leino, T. M., Mentzoni, R. A., et al. (2023). Ethnicity as a risk factor for gambling disorder: a large-scale study linking data from the Norwegian patient registry with the Norwegian social insurance database. *BMC Psychology*, 11(1), artikkel nr. 355.



APPENDIX



FORESPØRSEL OM DELTAKELSE I FORSKNINGSPROSJEKTET SPILL 2019

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

HVA INNEBÆRER PROSJEKTET?

Deltakelse innebærer at du fyller ut vedlagte spørreskjema og postlegger dette i den ferdig frankerte (porto er allerede betalt) svarkonvolutten. Om du heller foretrekker det kan du svare på internett (www.spill2019.no). Husk da å legge inn riktig ID-nummer (femsifret tallkode som står trykket øverst til høyre på papirspørreskjemaet. Skjemaet inneholder spørsmål om deg som person (utdanning, sivil status, yrkesstatus, inntekt, og etnisk bakgrunn), holdninger til og deltagelse i og problemer med pengespill og dataspill.

MULIGE FORDELER OG ULEMPER

Mulige fordeler: Noen kan synes det er lærerikt og interessant å delta. Ved å delta får man også bidratt til forskning. Alle som deltar er med i en trekning av 200 gavekort pålydende kr 500 kr. Ut fra forventet svarprosent vil dette innebære ca. 2% sannsynlighet for å vinne. Det trekkes også ut to personer blant dem som har svart som vinner hver sin Iphone Xs 256 GB til en verdi av ca. 15 000 kr.

Mulige ulemper: En mulig ulempe med deltagelse kan være at noen kan få utløst noen negative følelser dersom de har et problematisk forhold til de temaene vi spør om. Det går også med noe tid, ca. 15 minutter, til utfylling.

FRIVILLIG DELTAKELSE OG MULIGHET FOR Å TREKKE SITT SAMTYKKE

Det er frivillig å delta. Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til: Innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, å få rettet personopplysninger om deg, få slettet personopplysninger om deg, få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger. I slike tilfeller kan du henvende deg til prosjektleder Ståle Pallesen (+47 55 58 88 42, Staaale.Pallesen@uib.no). Hvis du ikke vil delta ser du bare bort fra denne henvendelsen og eventuelle påminnelser du får i posten. Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

HVA SKJER MED INFORMASJONEN OM DEG?

I dette prosjektet er det to typer informasjon som vi holder adskilt: 1) På en liste har vi et unikt nummer (ID-nummer), samt navn og adresse. Denne navnelisten består av alle dem som tilfeldig er trukket av folkeregisteret (etter tillatelse gitt av Skattedirektoratet). Denne listen oppbevares nedlåst i skap godkjent for oppbevaring av denne type opplysninger. Når svar kommer inn krysser vi av for hvem som har svart. 2) Den andre informasjonen består av selve svarene som er gitt. Disse lastes inn i et stort dataark. Her står ikke ditt navn eller andre direkte personidentifiserbare opplysninger, kun ditt unike ID-nummer er koplet til svarene dine. Dataene i dataarket brukes til statistiske analyser av svarene som er gitt. Den er kun forskerne i prosjektet som har tilgang til dataene.

Vi kommer kanskje til å forespørre dem som deltar i denne undersøkelsen om å delta i en ny undersøkelse om pengespill/dataspill om noen år for å finne ut om folk endrer seg over tid når det gjelder dette. Den unike tallkoden brukes for å kople det du eventuelt svarer nå i 2019, med det du eventuelt svarer i en senere undersøkelse. Om du deltar nå forplikter du deg ikke til å delta i en eventuell oppfølgingsundersøkelse. Alle forskerne som er med i prosjektet har lovpålagt taushetsplikt. Når en eventuell senere oppfølgingsundersøkelse er ferdig slettes navnelisten med det unike ID-nummeret til alle personene for godt, og dataene (svarene du har gitt) blir da oppbevart videre i avidentifisert form. Alle personidentifiserbare opplysninger slettes senest 30. juni 2023.

GODKJENNING

Prosjektet er godkjent av Norsk Senter for forskningsdata (prosjektnummer 528056). Etter ny personopplysningslov har Universitetet i Bergen og prosjektleder Ståle Pallesen et selvstendig ansvar for å sikre at behandlingen av dine opplysninger har et lovlig grunnlag. Dette prosjektet har rettslig grunnlag i EUs personvernforordning artikkel 6 og 9.

Du har rett til å klage på behandlingen av dine opplysninger til Datatilsynet.

GAVEKORT OG MOBILTELEFONPREMIE

Alle som deltar i undersøkelsen (enten via internett eller spørreskjema) er med i trekningen av 200 universalgavekort pålydende kr 500. Dette kan brukes i en rekke butikker over hele landet. De som deltar er også med i trekningen av 2 stk Iphone Xs (256 GB).

KONTAKTOPPLYSNINGER

Dersom du har spørsmål til prosjektet kan du ta kontakt med Ståle Pallesen (telefon: 55 58 88 42; e-post: staale.pallesen@uib.no). Du kan også henvende deg til ham om du på grunn av deltakelse i prosjektet skulle oppleve vanskelig følelser som du har behov for snakke om.

Du kan ta kontakt med institusjonens personvernombud dersom du har spørsmål om behandlingen av dine personopplysninger i prosjektet (Janecke Helene Veim, tlf: 55 58 20 29, epost: Janecke.Veim@uib.no).



FORESPØRSEL OM DELTAKELSE I FORSKNINGSPROSJEKTET SPILLING 2022

Takk for at du deltok i undersøkelsen om penge- og dataspill i 2019. Vi gjennomfører nå en oppfølgingsundersøkelse der vi kartlegger hvordan dere som deltok i 2019 forholder dere til penge- og dataspilling nå etter 3 år. Du forespørres derfor om å delta i en oppfølgingsundersøkelse der vi ønsker å kartlegge deltakelse i og eventuelle problemer med penge- og/eller dataspill. Undersøkelsen gjennomføres av forskere ved Universitetet i Bergen (som er behandlingsansvarlig) i samarbeid med Lotteritilsynet. Uansett om du deltar eller ikke i pengespill og/eller dataspill ønsker vi dine svar.

HVA INNEBÆRER PROSJEKTET?

Deltagelse i undersøkelsen innebærer at du besvarer spørreskjemaet på nett ved å gå inn på nettsiden www.spilling2022.no (du må da skrive [spilling2022.no](http://www.spilling2022.no) i adressefeltet i nettleseren). Du blir der bedt om å oppgi det 6-sifrete tallet som står trykket midt på brevet som følger med denne forespørselen. Skjemaet inneholder ellers spørsmål om deg som person (utdanning, økonomi, etnisk bakgrunn), deltakelse i og problemer med pengespill og dataspill. Om du ikke kan svare på nett vil du senere få tilsendt et papirspørreskjema og ferdigfrankert svarkonvolutt.

MULIGE FORDELER OG ULEMPER

Mulige fordeler: Noen kan synes det er lærerikt og interessant å delta. Ved å delta får man også bidratt til forskning. Alle som deltar er med i en trekning av 100 gavekort pålydende kr 500 kr og 1 Iphone 13 Pro Max, 1TB.

Mulige ulemper: En mulig ulempe med deltakelse kan være at noen kan få utløst noen negative følelser dersom de har et problematisk forhold til de temaene vi spør om. Det går også med noe tid, ca. 15 minutter, til utfylling.

FRIVILLIG DELTAKELSE OG MULIGHET FOR Å TREKKE SITT SAMTYKKE

Det er frivillig å delta. Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til: Innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg, å få rettet personopplysninger om deg, få slettet personopplysninger om deg, få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger. I slike tilfeller kan du henvende deg til prosjektleder Ståle Pallesen (+47 55 58 88 42, Staale.Pallesen@uib.no). Hvis du ikke vil delta ser du bare bort fra denne henvendelsen og eventuelle påminnelser du får i posten. Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

HVA SKJER MED INFORMASJONEN OM DEG?

I dette prosjektet er det to typer informasjon som vi holder adskilt: 1) På en liste har vi et unikt nummer (ID-nummer), samt navn og adresse. Denne navnelisten består av alle dem som tilfeldig var trukket av Folkeregisteret (etter tillatelse gitt av Skattedirektoratet) og som deltok i 2019. Denne listen oppbevares på sikker server ved UiB. Når svar kommer inn krysser vi av for hvem som har svart. 2) Den andre informasjonen består av selve svarene som er gitt. Disse lastes inn i et stort dataark. Her står ikke ditt navn eller andre direkte personidentifiserbare opplysninger, kun ditt unike ID-nummer er koplet til svarene dine. Dataene i dataarket brukes til statistiske analyser av svarene som er gitt. Den er kun forskerne i prosjektet som har tilgang til dataene. Alle personidentifiserbare opplysninger slettes senest 30. juni 2023.

GODKJENNING

Prosjektet er godkjent av Norsk Senter for Forskningsdata (prosjektnummer 528056). Etter ny personopplysningslov har Universitetet i Bergen og prosjektleder Ståle Pallesen et selvstendig ansvar for å sikre at behandlingen av dine opplysninger har et lovlig grunnlag. Dette prosjektet har rettslig grunnlag i EUs personvernforordning artikkel 6 og 9.

Du har rett til å klage på behandlingen av dine opplysninger til Datatilsynet.

GAVEKORT OG MOBILTELEFONPREMIE

Alle som deltar i undersøkelsen (enten via internett eller spørreskjema) er med i trekningen av 100 universalgavekort pålydende kr 500 og 1 Iphone 13 Pro Max, 1 TB.

KONTAKTOPPLYSNINGER

Dersom du har spørsmål til prosjektet kan du ta kontakt med personene under.

Du kan ta kontakt med institusjonens personvernombud dersom du har spørsmål om behandlingen av dine personopplysninger i prosjektet (Janecke Helene Veim, tlf: 55 58 20 29, epost:

Janecke.Veim@uib.no).

Ståle Pallesen
Professor
Universitetet i Bergen
Tlf: 55 58 88 42
Mobil 926 32 099
Staale.Pallesen@uib.no

Eilin Kristine Erevik
Førsteamanuensis
Universitetet i Bergen
Tlf: 55 58 86 82
Mobil 466 25 638
Eilin.Erevik@uib.no

Rune Mentzoni
Førsteamanuensis
Universitetet i Bergen
Tlf: 55 58 86 79
Mobil 936 12 705
Rune.Mentzoni@uib.no



SPILL 2019



Bakgrunn

1. Jeg samtykker til å delta i denne undersøkelsen:

Ja (vennligst besvar resten av spørsmålene)

2. Nåværende sivilstatus (sett bare ett kryss)

Samboer/gift

Enslig/separert/skilt/enke/enkemann

3. Antall hjemmeboende barn som du har omsorgsansvar for

ingen

3

1

4

2

5 eller flere

4. Personlig inntekt før skatt siste år

0 - 99 999

100 000 - 199 999

200 000 - 299 999

300 000 - 399 999

400 000 - 499 999

500 000 - 599 999

600 000 - 699 999

700 000 - 799 999

800 000 - 899 999

900 000 - 999 999

1 000 000 eller mer

5. Høyeste fullførte utdanning

Ikke avsluttet grunnskole

Grunnskole

Videregående skole (gymnas/yrkesskole)

Faglig yrkesutdanning

Universitet/høyskole (lavere grad; opptil 4 år)

Universitet/høyskole (høyere grad; 5-6 år)

PhD/doktorgrad

6. Yrkesstatus (sett ett kryss)

Heltidsansatt (100% stilling)

Deltidsansatt, hvis ja jobber du 50% eller mer: Ja Nei

Arbeidsledig

Student

Hjemmeværende

Uføretrygdet/attføring

På avklaringspenger

Pensjonist

7. Hvor er du født?

Norge

Land i Norden utenfor Norge

Land i Europa utenfor Norden

Afrika

Asia

Nord-Amerika

Sør- eller Mellom-Amerika

Oceania

Holdninger til pengespill

Med pengespill menes et spill der det satses penger på et bestemt resultat av en hendelse eller trekning og hvor en kan vinne pengepremie

8. Ta stilling til hver påstand ved å krysse for det svaralternativet som best stemmer med din mening

| | Helt uenig | Uenig | Verken enig eller uenig | Enig | Helt enig |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. Folk burde ha rett til å spille når som helst om de selv ønsker det..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Det er for mange muligheter til å delta i pengespill nå til dags..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Pengespill skulle vært frarådet..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Folk flest bruker fornuft når de spiller..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Pengespill er farlig for familielivet | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. Samlet sett er pengespill bra for samfunnet | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. Pengespill gir livet et løft..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. Det ville være bedre om pengespill var totalforbudt | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Pengespill

Med pengespill menes et spill der det satses penger på et bestemt resultat av en hendelse eller trekning og hvor en kan vinne pengepremier (f.eks. skrapelodd, hestespill, lotto, tipping, kasinospill, pantelotteriet, bingo, spilleautomater, pokerlag o.l.). Om du er usikker, sjekk listen på neste side.

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

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

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

Nedenfor følger noen spørsmål om ditt forhold til pengespill. Tenk nøye gjennom hvert spørsmål før du svarer. Du skal bare sette ett kryss for hvert spørsmål.

11. Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene....

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

| | Aldri | Sjeldnere enn en gang per måned | Omtrent månedlig | Omtrent ukentlig | Omtrent daglig |
|--|--------------------------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 12. Hvor ofte spiller du pengespill på internett via ... | | | | | |
| a. ... stasjonær datamaskin?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... bærbar datamaskin?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. ... nettbrett?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. ... mobiltelefon?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

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

| | Ingen / ikke spilt | 1 - 1 000 kr. | 1 001 - 5 000 kr. | 5 001 - 10 000 kr. | 10 001 - 25 000 kr. | Mer enn 25 000 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. Skrapelodd på papir (ikke internett)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Internett-skrapelodd Flax (fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Bingo i et bingolokale | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Databingo i et bingolokale | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. Belago i et bingolokale (på Norsk Tipping sine terminaler) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. Bingoria (bingospill på nett fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. Bingo på internett (ikke Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i. Spilleautomater i en kiosk eller annet lokale (Multix)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j. Pengespill på båt/ferge i rute mellom Norge og utlandet..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k. Poker på internett..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l. KongKasino (kasinospill på nett fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| m. Spilleautomater eller annet kasinospill på internett (ikke Norsk tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| n. Spill på hester (f.eks. V75, V5, dagens dobbel eller Vinner hos Norsk Rikstoto)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| o. Langodds og liveodds hos Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| p. Odds- og liveodds hos andre enn Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| q. Tipping (Midtuke, Lørdags- eller Søndagskupong, pausetipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| r. Tallspill (f.eks. Lotto, Viking Lotto, Nabolaget, EuroJackpot, Keno, Joker, Extra, Postkodelotteriet)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| s. Private pokerspill eller andre private spill (f.eks. spillklubber, pokerlag)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| t. Pantelotteriet (Panto)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| u. Andre spill; hvilke: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

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

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



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

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

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

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

| | Aldri | Sjeldnere enn en dag i måneden | Omtrent månedlig | Omtrent ukentlig | Omtrent daglig |
|--|--------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ... sett reklame for pengespill på TV?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... sett reklame for pengespill på internett?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. ... sett reklame for pengespill i aviser?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. ... sett reklame for pengespill i butikker?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. ... mottatt direkte reklame (sms, epost, telefon)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

17. Hvor mange dager siste uke har du

| | 0 dager | 1 dag | 2 dager | 3 dager | 4 dager | 5 dager | 6 dager | 7 dager |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ... sett reklame fra Norsk Tipping eller Norsk Rikstoto? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... sett reklame fra utenlandske spillselskap (som Unibet, Betsson, Comeon, Betsafe, Mr. Green, Norgesautomaten o.l.)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

18. Hvor troverdig opplever du reklamen fra ... (på en skala fra 1 = ikke troverdig til 6 = troverdig)

| | 1 Ikke troverdig | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 Troverdig |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ... Norsk Tipping eller Norsk Rikstoto..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... utenlandske spillselskap (som Unibet, Betsson, Comeon, Betsafe, Mr. Green, Norgesautomaten o.l.)... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

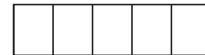
Pengespillselskapene tilbyr ofte verktøy eller funksjoner der du som spiller selv kan regulere din egen spilling.

19. Gjennom hjelpemidler som tilbys av pengespillselskap, har du noen gang aktivt gjort følgende:

| | Nei | Ja, i løpet av siste år | Ja, men for lengre tid siden |
|---|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| a. Satt mine egne beløpsgrenser i spillet som er lave nok til at jeg ikke bruker mer penger enn jeg har råd til?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Satt meg på tidsbegrenset pause fra ett eller flere spill?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Utestengt meg permanent fra ett eller flere spill?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Testet meg hos et pengespillselskap (f.eks. på nettsiden) for å se om jeg kan ha et spilleproblem?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Bedt om eller lastet ned mitt spilleregnskap fra et pengespillselskap (som viser økonomisk oversikt over spillingen)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. Satt en tidsgrense i spillet for hvor lenge jeg kan spille for å hindre meg selv i å spille lenger enn jeg hadde tenkt?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Har du noen gang gjort følgende?

| | Nei | Ja, i løpet av siste år | Ja, men for lengre tid siden |
|---|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| g. Kontaktet hjelpelinjen for spilleavhengige eller andre (selvhjelpsgrupper og/eller behandlere) pga. mine pengespillproblemer?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. Overlatt styringen av min økonomi til andre (som partner eller foreldre) pga. mine pengespillproblemer?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



Dataspill

Lootbokser er en samlebetegnelse på innhold i dataspill som kan kjøpes, men hvor innholdet ikke er kjent på forhånd. Eksempler på dette er kister i Overwatch eller Apex Legends (kosmetiske gjenstander), eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team.

20. Har du kjøpt lootbokser til deg selv eller andre det siste halvåret: Ja Nei, gå til spørsmål 25

| | Ingen/ 0 kr | 1- 500 kr | 501- 1000 kr | 1001- 2000 kr | 2001- 5000 kr | Mer enn 5000 kr |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 21a. Hvor mye penger har du brukt på lootbokser til deg selv siste halvår?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21b. Hvor mye penger har du brukt på lootbokser til andre siste halvår?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Helt uenig | Uenig | Verken enig eller uenig | Enig | Helt enig | |
| 22. Forbruket mitt på lootbokser (til meg selv/andre) er så stort at det er et problem for meg | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

23. Har du løyet for mennesker som er viktige for deg, om hvor mye penger du har brukt på lootbokser?

Ja Nei

24. Har du brukt mer penger på lootbokser enn det du egentlig hadde tenkt?

Ja Nei

Instruksjon:

De følgende spørsmålene handler om dine erfaringer med dataspill i løpet av det siste halvåret (NB! Pengespill regnes ikke som dataspill i denne sammenhengen). Med dataspill menes her ulike typer elektroniske spill som spilles på PC/Mac, nettbrett eller mobil eller på ulike spillkonsoller som Playstation, Xbox, PS Vita, Nintendo 3DS og liknende.

25. Har du spilt dataspill det siste halvåret: Ja Nei, gå til spørsmål 27.

26. Hvor ofte i løpet av siste halvår

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



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Helse

27. Hvor ofte drikker du alkohol?

- Aldri --> Gå til spørsmål 30
- Månedlig eller sjeldnere
- To til fire ganger i måneden
- To til tre ganger i uken
- Fire ganger i uken eller mer

28. Hvor mange alkoholenheter (en alkoholenhet er en drink, et glass vin eller en liten flaske øl) tar du på en vanlig "drikkedag"?

- 1-2
- 3-4
- 5-6
- 7-9
- 10 eller flere

29. Hvor ofte drikker du seks alkoholenheter eller mer på en gang?

- Aldri
- Sjeldnere enn månedlig
- Noen ganger i måneden
- Noen ganger i uken
- Daglig eller nesten daglig

30. Røyker du nå daglig, sjeldnere enn daglig eller ikke i det hele tatt?

- Ikke i det hele tatt
- Sjeldnere enn daglig
- Daglig

31. Bruker du snus nå daglig, sjeldnere enn daglig eller ikke i det hele tatt?

- Ikke i det hele tatt
- Sjeldnere enn daglig
- Daglig



SPILL 2022

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Bakgrunn

1. Nåværende sivilstatus (sett bare ett kryss)

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

2. Antall hjemmeboende barn som du har omsorgsansvar for (sett bare ett kryss)

- ingen 3
 1 4
 2 5 eller flere

3. Personlig inntekt før skatt siste år (sett bare ett kryss)

- 0 - 99 999
 100 000 - 199 999
 200 000 - 299 999
 300 000 - 399 999
 400 000 - 499 999
 500 000 - 599 999
 600 000 - 699 999
 700 000 - 799 999
 800 000 - 899 999
 900 000 - 999 999
 1 000 000 eller mer

4. Høyeste fullførte utdanning (sett bare ett kryss)

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

5. Yrkesstatus (sett bare ett kryss)

- Heltidsansatt (100% stilling)
 Deltidsansatt, hvis ja jobber du 50% eller mer: Ja Nei
 Arbeidsledig
 Student
 Hjemmeværende
 Uføretrygdet/attføring
 På avklaringspenger
 Pensjonist

6. Hvor er du født? (sett bare ett kryss)

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

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Pengespill

Med pengespill menes et spill der det satses penger på et bestemt resultat av en hendelse eller trekning og hvor en kan vinne pengepremier (f.eks. skrapelodd, hestespill, lotto, tipping, kasinospill, pantelotteriet, bingo, spilleautomater, pokerlag o.l.). Om du er usikker, sjekk listen på neste side.

7. Har du i løpet av de siste 12 månedene deltatt i pengespill? Ja Nei, gå til spørsmål 15

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

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

Nedenfor følger noen spørsmål om ditt forhold til pengespill. Tenk nøye gjennom hvert spørsmål før du svarer. Du skal bare sette ett kryss for hvert spørsmål.

9. Hvor ofte i løpet av de siste 12 månedene....

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

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

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

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

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

| | Ingen / ikke spilt | 1 - 1 000 kr. | 1 001 - 5 000 kr. | 5 001 - 10 000 kr. | 10 001 - 25 000 kr. | Mer enn 25 000 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. Skrapelodd på papir (ikke internett)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Internett-skrapelodd Flax (fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Bingo i et bingolokale | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Databingo i et bingolokale | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. Belago i et bingolokale (på Norsk Tipping sine terminaler) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. Bingoria (bingospill på nett fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. Bingo på internett (ikke Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i. Spilleautomater i en kiosk eller annet lokale (Multix)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j. Pengespill på båt/ferge i rute mellom Norge og utlandet.... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k. Poker på internett..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l. KongKasino (kasinospill på nett fra Norsk Tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| m. Spilleautomater eller annet kasinospill på internett (ikke Norsk tipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| n. Spill på hester (f.eks. V75, V5, dagens dobbel eller Vinner hos Norsk Rikstoto)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| o. Langodds og liveodds hos Norsk Tipping unntatt e-sportbetting | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| p. Odds- og liveodds hos andre enn Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| q. Tipping (Midtuke, Lørdags- eller Søndagskupong, pausetipping)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| r. Tallspill (f.eks. Lotto, Viking Lotto, Nabolaget, EuroJackpot, Keno, Joker, Extra, Postkodelotteriet)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| s. Private pokerspill eller andre private spill (f.eks. spillklubber, pokerlag)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| t. Pantelotteriet (Panto)..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| u. Fantasy hos Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| w. Fantasy hos andre spillsekskap enn Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| x. E-sport betting hos Norsk Tipping..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| y. Andre spill; hvilke: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

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

| | Helt uenig | Uenig | Verken enig eller uenig | Enig | Helt enig |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. At gevinster går direkte inn på min bankkonto og ikke er direkte tilgjengelig for spill..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Øvre grense for innsats..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor mye jeg har tapt..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Fortløpende tilbakemeldinger fra spillet på hvor lenge jeg har spilt..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Øvre grense for hvor mye en kan vinne..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. At spillet har en forhåndsbestemt grense for hvor mye jeg kan tape..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

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

| | Aldri | Sjeldnere enn en dag i måneden | Omtrent månedlig | Omtrent ukentlig | Omtrent daglig |
|--|--------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ... sett reklame for pengespill på TV?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... sett reklame for pengespill på internett?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. ... sett reklame for pengespill i aviser?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. ... sett reklame for pengespill i butikker?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. ... mottatt direkte reklame (sms, epost, telefon)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

16. Hvor mange dager siste uke har du

| | 0 dager | 1 dag | 2 dager | 3 dager | 4 dager | 5 dager | 6 dager | 7 dager |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a. ... sett reklame fra Norsk Tipping eller Norsk Rikstoto?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. ... sett reklame fra utenlandske spillselskap (som Unibet, Betsson, Comeon, Betsafe, Mr. Green, Norgesautomaten o.l.)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Pengespillselskapene tilbyr ofte verktøy eller funksjoner der du som spiller selv kan regulere din egen spilling.

17. Gjennom hjelpemidler som tilbys av pengespillselskap, har du noen gang aktivt gjort følgende:

| | Nei | Ja, i løpet av siste år | Ja, men for lengre tid siden |
|---|--------------------------|--------------------------|------------------------------|
| a. Satt mine egne beløpsgrenser i spillet som er lave nok til at jeg ikke bruker mer penger enn jeg har råd til?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Satt meg på tidsbegrenset pause fra ett eller flere spill?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Utestengt meg permanent fra ett eller flere spill?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Testet meg hos et pengespillselskap (f.eks. på nettsiden) for å se om jeg kan ha et spilleproblem?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Bedt om eller lastet ned mitt spilleregnskap fra et pengespillselskap (som viser økonomisk oversikt over spillingen)?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f. Satt en tidsgrense i spillet for hvor lenge jeg kan spille for å hindre meg selv i å spille lenger enn jeg hadde tenkt?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. Kontaktet hjelpelinjen for spilleavhengige eller andre (selvhjelpsgrupper og/eller behandlere) pga. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. Overlatt styringen av min økonomi til andre (som partner eller foreldre) pga. mine pengespillproblemer?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

18. Kryptovaluta

Har du i løpet av det siste året kjøpt kryptovaluta som en ren investering? Hvis ja, angi omtrent hvor mye du har kjøpt for i norske kroner.

| | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Nei | 1-1000 kr | 1001-5000 kr | 5001-10000 kr | 10001-25000 kr | 25001-50000 kr | Mer enn 50000 kr |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Har du i løpet av det siste året kjøpt kryptovaluta til andre formål enn investering? For eksempel til betaling eller pengeoverføring (ikke til pengespill). Hvis ja, angi omtrent hvor mye du har kjøpt for i norske kroner.

| | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Nei | 1-1000 kr | 1001-5000 kr | 5001-10000 kr | 10001-25000 kr | 25001-50000 kr | Mer enn 50000 kr |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Har du i løpet av det siste året kjøpt kryptovaluta i forbindelse med pengespill hos utenlandske spillerselskap. Hvis ja, angi omtrent hvor mye du har kjøpt for i norske kroner.

| | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Nei | 1-1000 kr | 1001-5000 kr | 5001-10000 kr | 10001-25000 kr | 25001-50000 kr | Mer enn 50000 kr |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Dataspill

Lootbokser er en samlebetegnelse på innhold i dataspill som kan kjøpes, men hvor innholdet ikke er kjent på forhånd. Eksempler på dette er kister i Overwatch eller Apex Legends (kosmetiske gjenstander), eller kortpakker i Hearthstone eller FIFA Ultimate Team.

19. Har du kjøpt lootbokser til deg selv eller andre det siste halvåret: Ja Nei, gå til spørsmål 24

| | Ingen/ 0 kr | 1- 500 kr | 501- 1000 kr | 1001- 2000 kr | 2001- 5000 kr | Mer enn 5000 kr |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 20a. Hvor mye penger har du brukt på lootbokser til deg selv siste halvår?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20b. Hvor mye penger har du brukt på lootbokser til andre siste halvår?..... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Helt uenig | Uenig | Verken enig eller uenig | Enig | Helt enig | |
| 21. Forbruket mitt på lootbokser (til meg selv/andre) er så stort at det er et problem for meg | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

22. Har du løyet for mennesker som er viktige for deg, om hvor mye penger du har brukt på lootbokser?

Ja Nei

23. Har du brukt mer penger på lootbokser enn det du egentlig hadde tenkt?

Ja Nei

Instruksjon:

De følgende spørsmålene handler om dine erfaringer med dataspill i løpet av det siste halvåret **(NB! Pengespill regnes ikke som dataspill i denne sammenhengen)**. Med dataspill menes her ulike typer elektroniske spill som spilles på PC/Mac, nettbrett eller mobil eller på ulike spillkonsoller som Playstation, Xbox, PS Vita, Nintendo 3DS og liknende.

24. Har du spilt dataspill det siste halvåret: Ja Nei, du trenger ikke svare på spørsmål 25

25. Hvor ofte i løpet av siste halvår

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



Appendixtabell 1. Antall (av totalt 4 956) som svarte på spørsmålet om deltakelse i pengespill som også svarte på andre spørsmål (uvektet). Kun svar på relevante variabler er vist.

| Variabel | Antall respondenter som har besvart | | Prosentandel besvart | |
|--------------------------|-------------------------------------|------|----------------------|--------|
| | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Kjønn | 4956 | 4956 | 100.0% | 100.0% |
| Alder | 4956 | 4956 | 100.0% | 100.0% |
| Sivil status | 4945 | 4939 | 99.8% | 99.7% |
| Antall hjemmeboende barn | 4929 | 4944 | 99.4% | 99.8% |
| Utdanning | 4951 | 4953 | 99.9% | 99.9% |
| Inntekt | 4940 | 4940 | 99.7% | 98.7% |
| Yrkesstatus | 4916 | 4944 | 99.2% | 99.8% |
| Fødested | 4909 | 4954 | 99.1% | 97.0% |
| Deltakelse i pengespill | 4956 | 4956 | 100.0% | 100.0% |
| EGAQ 1 † | 3239 | 3215 | 99.5% | 98.9% |
| EGAQ 2 † | 3241 | 3221 | 99.5% | 99.0% |
| EGAQ 3 † | 3235 | 3211 | 99.4% | 98.7% |
| EGAQ 4 † | 3238 | 3207 | 99.4% | 98.6% |
| EGAQ 5 † | 3242 | 3220 | 99.6% | 99.0% |
| EGAQ 6 † | 3235 | 3208 | 99.4% | 98.6% |
| EGAQ 7 † | 3231 | 3198 | 99.2% | 98.3% |
| EGAQ 8 † | 3241 | 3208 | 99.5% | 98.6% |
| EGAQ 9 † | 3239 | 3209 | 99.5% | 98.7% |
| CPGI 1 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 2 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 3 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 4 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 5 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 6 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 7 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 8 † | 3249 | 3240 | 99.8% | 99.6% |
| CPGI 9 † | 3249 | 3239 | 99.8% | 99.6% |



| Variabel | Antall respondenter som har besvart | | Prosentandel besvart | |
|---|-------------------------------------|------|----------------------|-------|
| | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Pengespill internett via stasjonær datamaskin † | 3210 | 3150 | 98.6% | 96.9% |
| Pengespill internett via bærbar datamaskin † | 3208 | 3148 | 98.5% | 96.8% |
| Pengespill internett via nettbrett † | 3208 | 3151 | 98.5% | 96.9% |
| Pengespill internett via mobiltelefon † | 3232 | 3212 | 99.3% | 98.8% |
| Spilt skrapelodd (ikke internett) † | 3220 | 3219 | 98.9% | 99.0% |
| Internettskrapeloddet Flax† | 3227 | 3212 | 99.1% | 98.8% |
| Skrapelodd på internett (ikke Norsk Tipping) † | 3229 | 3205 | 99.2% | 98.6% |
| Bingo i bingolokalet † | 3234 | 3211 | 99.3% | 98.7% |
| Databingo i et bingolokale † | 3234 | 3209 | 99.3% | 98.7% |
| Belago † | 3234 | 3210 | 99.3% | 98.7% |
| Bingoria på internett (fra Norsk Tipping) † | 3230 | 3210 | 99.2% | 98.7% |
| Bingo på internett (ikke Norsk Tipping) † | 3232 | 3210 | 99.3% | 98.7% |
| Multix (Norsk Tipping) † | 3234 | 3211 | 99.3% | 98.7% |
| Pengespill båt i rute Norge-utlandet † | 3233 | 3210 | 99.3% | 98.7% |
| Poker på internett † | 3231 | 3211 | 99.2% | 98.7% |
| KongKasino (Norsk Tipping) † | 3229 | 3208 | 99.2% | 98.6% |
| Kasinospill på internett (ikke Norsk Tipping) † | 3229 | 3203 | 99.2% | 98.5% |
| Hestespill † | 3232 | 3205 | 99.3% | 98.6% |
| Langodds og liveodds hos Norsk Tipping † | 3226 | 3207 | 99.1% | 98.6% |
| Odds eller liveodds (ikke Norsk Tipping) † | 3221 | 3197 | 98.9% | 98.3% |
| Tipping † | 3228 | 3207 | 99.1% | 98.6% |
| Tallspill † | 3244 | 3228 | 99.6% | 99.3% |
| Private pokerlag/andre private pengespill † | 3231 | 3205 | 99.2% | 98.6% |
| Pantelotteriet † | 3230 | 3210 | 99.2% | 98.7% |
| Andre spill † | 3189 | 3123 | 97.9% | 96.0% |
| Strukturell regulering a † | 3235 | 3214 | 99.4% | 98.8% |
| Strukturell regulering b † | 3229 | 3216 | 99.2% | 98.9% |
| Strukturell regulering c † | 3231 | 3207 | 99.2% | 98.6% |



| Variabel | Antall respondenter som har besvart | | Prosentandel besvart | |
|---|-------------------------------------|------|----------------------|--------|
| | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Strukturell regulering d † | 3230 | 3210 | 99.2% | 98.7% |
| Strukturell regulering e † | 3231 | 3210 | 99.2% | 98.7% |
| Strukturell regulering f † | 3231 | 3212 | 99.2% | 98.8% |
| Strukturell regulering g † | 3229 | 3100 | 99.2% | 95.3% |
| Strukturell regulering h † | 3226 | 3097 | 99.1% | 95.2% |
| Strukturell regulering i † | 3231 | 3096 | 99.2% | 95.2% |
| Strukturell regulering j † | 3230 | 3097 | 99.2% | 95.2% |
| Årsak spille; for spenning † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å teste egne ferdigheter † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å glemme problemer † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; gir rusfølelse † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for moro † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å forbedre økonomien † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å støtte en god sak † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; sosialt † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å vinne † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; for å ta igjen tidligere tap † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; tidsfordriv † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; vet ikke † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Årsak spille; annet † | 3256 | 3252 | 100.0% | 100.0% |
| Sett reklame pengespill; TV | 4899 | 4798 | 98.8% | 96.8% |
| Sett reklame pengespill; internett | 4889 | 4768 | 98.6% | 96.2% |
| Sett reklame pengespill; aviser | 4878 | 4754 | 98.4% | 95.9% |
| Sett reklame pengespill; butikker | 4890 | 4771 | 98.7% | 96.3% |
| Mottatt direkte reklame | 4883 | 4763 | 98.5% | 96.1% |
| Sett reklame fra Norsk Tipping / Norsk Rikstoto | 4895 | 4792 | 98.8% | 96.7% |
| Sett reklame fra utenlandske spillerselskap | 4891 | 4775 | 98.7% | 96.3% |
| Kjøpt lookbokser siste 6 mnd | 4737 | 4826 | 95.6% | 97.4% |



| Variabel | Antall respondenter som har besvart | | Prosentandel besvart | |
|--|-------------------------------------|------|----------------------|-------|
| | 2019 | 2022 | 2019 | 2022 |
| Penger brukt lootbokser til deg selv † | 347 | 308 | 99.7% | 99.7% |
| Penger brukt lootbokser til andre † | 347 | 305 | 99.7% | 98.7% |
| Problematisk høyt forbruk lootbokser † | 347 | 305 | 99.7% | 98.7% |
| Løyet til andre om forbruk på lootbokser † | 347 | 305 | 99.7% | 98.7% |
| Brukt mer på lootbokser enn egentlig tenkt † | 347 | 305 | 99.7% | 98.7% |
| Spilt dataspill siste 6 måneder | 4853 | 4898 | 97.9% | 98.8% |
| GASA 1 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 2 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 3 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 4 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 5 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 6 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |
| GASA 7 ‡ | 1938 | 1780 | 99.9% | 99.9% |

† Kun de som hadde deltatt i pengespill (N=3 256 i 2019; 3252 i 2022) ble bedt om å besvare disse spørsmålene; † Kun de som hadde kjøpt lootbokser (N=348 i 2019; 309 i 2022) ble bedt om å besvare disse spørsmålene; ‡ Kun de som hadde deltatt i dataspill (N=1 940 i 2019; 1781 i 2022) ble bedt om å besvare disse spørsmålene





ISBN: 978-82-91713-75-5

