SFI DET NATIONALE FORSKNINGSCENTER FOR VELFÆRD

PENGESPIL BLANDT UNGE

EN RAPPORT OM 12-17-ÅRIGES SPILLEVANER

08:27

CONNIE NIELSEN
JULIE HEIDEMANN

08:27

PENGESPIL BLANDT UNGE

EN RAPPORT OM 12-17-ÅRIGES SPILLEVANER

CONNIE NIELSEN
JULIE HEIDEMANN

KØBENHAVN 2008
SFI – DET NATIONALE FORSKNINGSCENTER FOR VELFÆRD

PENGESPIL BLANDT UNGE. EN RAPPORT OM 12-17-ÅRIGES SPILLEVANER
Afdelingsleder: Lars Pico Geerdsen
Afdelingen for socialpolitik og velfærdsydelser

Undersøgelsens følgegruppe:
Centerleder Michael Bay Jørsel, Center for Ludomani, Odense
Chefkonsulent Jan Madsen, Spillemyndigheden
Udviklingsleder Steffen Røjskær, Ringgaarden
Post.doc. Ole Bjerg, Institut for Folkesundhedsvidenskab, Københavns Universitet
Professor Svend Sabroe, Aarhus Universitet
Fagchef Per Nielsen, Ringgaarden
Direktør Morten Dalsgaard, Frederiksberg Centeret

ISSN: 1396-1810
ISBN: 978-87-7487-915-2

Layout: Hedda Bank
Oplag: 600
Tryk: Schultz Grafisk A/S

© 2008 SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd
Herluf Trolles Gade 11
1052 København K
Tlf. 3348 0800
sfi@sfi.dk
www.sfi.dk

SFI's publikationer kan frit citeres med tydelig angivelse af kilden. Skrifter, der omtaler, anmelder, henviser til eller gengiver SFI's publikationer, bedes sendt til centret.

INDHOLD

FORORD 7

RESUMÉ 9
Definitionen på risikabel spilleadfærd 10
Halvdelen af alle unge har brugt penge på spil 10
Hvad spiller de unge? 11
Hvorfor spiller de unge? 12
Omkring 32.000 unge på landsplan har en risikoadfærd i forhold til spil 12
Danske unge har færre spilleproblemer end norske unge 13
De unge med en risikoadfærd i forhold til spil har også en højere sandsynlighed for andre problemer 14

1 INDLEDNING 15

2 BAGGRUND 21

Lovgivning og andre begrænsninger for de 12-17-årige 22
Spilomsætning 23
Spiltyper i spørgeskemaet 25

Viden om problemspil 27
Udvikling af en spillekarriere 32

3 UNDERSØGELSESMETODE 35

Dataindsamling 35
Bortfaldsanalyse 36
Metode 37

4 UNGES FORBRUG AF PENGE OG TID 43

De unges rådighedsbeløb 43
Forbrug af penge 46
Forbrug af tid 49
Opsummering 51

5 UDBREDELSEN AF PENGESPIL BLANDT UNGE I DANMARK 53

Hvor mange har prøvet pengespil? 53
Hvilke spil? 56
Udbredelsen af pengespil på internettet 61
Begrundelser for at spille 68
Opsummering 71

6 UNGE MED RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL 73

Udbredelsen af risikoadfærd blandt 12-17-årige 73
Hvad består risikoadfærden i? 76
Betydningen af bortfaldets skævhed for udbredelsen 78
Sammenligning med Norge 79
Opsummering 82

7 HVAD BETYDER RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL? 85
Forbrug af penge 85
Forbrug af tid 86
Pengespil 88
Spil på internettet og risikoadfærd i forhold til spil 90
Risikoadfærd i forhold til spil og andre typer af risici 94
Forskel i social baggrund? 96
Opsummering 99

APPENDIKS 101
Indledning 101
Spørgsmål i Nods 101
Udvalg AF nods-spørgsmål til de unge 12-17-årige 103

LITTERATUR 109

SFI-RAPPORTER SIDEN 2007 113

FORORD

I de senere år har der i befolkningen været en stigende opmærksomhed på spil og spilleproblemer. To tidligere rapporter (Bonke, 2007; Bonke & Borregaard, 2006) fra SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd har belyst omfanget af spilleproblemet for den voksne del af befolkningen i Danmark mellem 18 og 74 år. I forlængelse heraf gennemføres nærværende spørgeskemaundersøgelse, der belyser omfanget af spil blandt de unge 12-17-årige.

Spillemyndigheden under Skatteministeriet (Skat) har finansieret de to tidligere undersøgelser, og de har også iværksat denne undersøgelse sammen med Sygekassernes Helsefond.

Der er endvidere indgået et samarbejde med Center for Ungdomsforskning, der også stod for at gennemføre en spørgeskemaundersøgelse om spil blandt unge. Vi valgte derfor at udforme et fælles spørgeskema, som har gjort det muligt at øge antallet af interviewpersoner. Deres undersøgelse udkommer senere i dette efterår.

Denne undersøgelse, spørgeskemaet, som undersøgelsen bygger på, samt udkastet til rapporten er diskuteret i en følgegruppe med repræsentanter fra Spillemyndigheden, de to behandlingssteder; Center for Ludomani og Frederiksberg Centeret, og forskere såvel uden for som inden for spilleområdet. Rapporten er tillige blevet læst og kommenteret

af forsker Ingeborg Lund, SIRUS, Oslo. Vi vil gerne takke alle for værdifulde råd og konstruktive kommentarer.

Rapporten er udarbejdet af forsker Connie Nielsen og forskningsassistent Julie Heidemann. Daværende programleder, lic.polit. Jens Bonke, har været projektleder til og med dataindsamlingen, hvorefter projektledelsen er overgået til Connie Nielsen. Ved overdragelsen forelå et udkast til appendiks skrevet af Jens Bonke og stud.polit. Sisse Liv Brodersen. Seniorforsker på SFI Stéphanie Vincent Lyk-Jensen har bidraget med kommentarer, idet hun har læst et udkast til rapporten.

København, oktober 2008

JØRGEN SØNDERGAARD

RESUMÉ

I de senere år har der i befolkningen været en stigende opmærksomhed på spil og spilleproblemer. En medvirkende forklaring er, at spilleudbuddet er steget gradvist siden 1988, fordi Dansk Tipstjeneste (det nuværende Danske Spil) indtil da kun havde haft adgang til at udbyde tipning. Samtidig forsøger udenlandske udbydere af spil at tilbyde deres spil til danskere på internettet. Et større spilleudbud må også forventes at give en større andel af personer, der har problemer i forhold til spil. Særligt når det handler om de unge, ved vi i dag ikke meget om, hvad en øget spillepåvirkning i ungdommen kan komme til at betyde for de unge senere hen i deres liv. Formålet med denne undersøgelse er at belyse udbredelsen af pengespil blandt 12-17-årige og at skønne, hvor mange der kan risikere at få problemer med spil senere hen. Det sker på grundlag af en spørgeskemaundersøgelse, der er den første repræsentative undersøgelse blandt unge i Danmark, der undersøger spillemønster og udbredelsen af risikoadfærd i forhold til spil på baggrund af et screeningsinstrument (dvs. et sæt af spørgsmål, der er afprøvet internationalt), der gør det muligt at sammenligne resultaterne med andre undersøgelser. Til undersøgelsen har SFI-Survey interviewet 3.814 unge i alderen 12 til 17 år pr. telefon i juli/august 2007. Vi undersøger denne aldersgruppe, idet SFI tidligere har undersøgt den voksne befolkning i alderen 18-74 år. Da de unge er udtrukket tilfældigt

fra Danmarks Statistik på baggrund af cpr-numre, er det muligt at vurdere udbredelsen af pengespil og unge med en risikoadfærd i forhold til spil blandt alle unge i alderen fra 12 til 17 år i Danmark.

DEFINITIONEN PÅ RISIKABEL SPILLEADFÆRD

I rapporten karakteriserer vi de unge som havende risikoadfærd i forhold til spil, hvis de har svaret bekræftende på mindst ét af de følgende spørgsmål:

- Har du måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding?
- Har du nogensinde uden held prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst?
- Har du spillet for at glemme personlige problemer?
- Er du efter at have mistet penge på spil vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?
- Har du løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller, eller hvor mange penge du har tabt på spil?

Vi danner denne definition på risikoadfærd, da det er meget almindeligt i undersøgelser af unge at benytte et kortere uddrag af spørgsmål fra undersøgelser af voksne. I det internationale forskningsmiljø begynder der imidlertid at være interesse for at opbygge et screeningsinstrument for unge, der gør det muligt at sammenligne på tværs af lande.

Vores valg af screeningsredskab gør det muligt at sammenligne resultaterne for de 12-17-årige med resultater for de 18-24-årige fra en SFI-undersøgelse fra 2006 af Jens Bonke & Karen Borregaard, der undersøgte den voksne befolkning fra 18-74 år.

HALVDELEN AF ALLE UNGE HAR BRUGT PENGE PÅ SPIL

Vores undersøgelse viser, at der alt i alt er 51 pct. af alle unge mellem 12 og 17 år, der på et eller andet tidspunkt i deres liv har prøvet at spille pengespil. Der er flere blandt de 15-17-årige end blandt de 12-14-årige, der har prøvet at spille pengespil. Hvis vi alene ser på, om de unge har

spillet inden for den sidste måned, gælder det 11 pct. af de 15-17-årige og 4 pct. af de 12-14-årige.

Uanset om vi spørger til, om man nogensinde har spillet, eller om man har spillet inden for den sidste måned, er der flere drenge end piger, der spiller. De mest intensive spillere finder vi således blandt de 15-17-årige drenge.

HVAD SPILLER DE UNGE?

Skrabelodder, spilleautomater og odds-spil/Lotto er de mest populære spil blandt de 12-17-årige. Selv om vi opdeler alle de unge på køn og alder, som fx de 12-14-årige og de 15-17-årige, er skrabelodder stadig det mest populære spil i hver af de fire undergrupper. Men på andenpladsen sker der imidlertid noget. Her indfinder spilleautomater sig på en fælles andenplads for alle grupper på nær for de 15-17-årige drenge, der her foretrækker odds-spil. Odds-spil kommer ind på en tredjeplads for de 12-14-årige drenge, hvorimod pigerne ikke favoriserer dette spil i samme grad. For de 12-14-årige piger er det bingo, og for de 15-17-årige piger er det Lotto, der ligger på tredjepladsen. De 15-17-årige drenge har derimod spilleautomater på tredjepladsen. Da odds-spil og spilleautomater er mere risikable spil end bingo og Lotto, må vi konkludere, at drenge har tilbøjelighed til at spille mere risikable spil, hvilket også fremgår mere tydeligt i rapporten, hvor vi viser resultaterne for alle spiltyperne.

Den tidligere SFI-undersøgelse af de 18-74-årige fandt, at Lotto var det mest populære spil, skrabelodder det næstmest og lodsedler det tredje mest foretrukne spil i den voksne danske befolkning. Når vi specifikt ser på de voksne 18-24-årige fra den tidligere SFI-undersøgelse, har de næsten den samme prioritering af de enkelte spil som de unge i vores undersøgelse bortset fra, at odds-spil først ligger på en femte plads i popularitet blandt de 18-24-årige. Samtidig er Lotto det mest populære spil blandt de 18-24-årige, der har spillet inden for den sidste måned. Det kan tyde på, at der er en tendens til, at de unge 12-14-årige i første omgang overtager de voksnes spillevaner, hvorefter nogle unge (især drengene) begynder at spille mere videnbaserede spil, som fx odds-spil, der er meget populære. I 18-24-års-alderen er der tegn på, at disse unge

voksne er begyndt at tilpasse sig en spilleadfærd i retning af de ældre voksnes spillevaner.

Det viser sig i denne undersøgelse, at der blandt de 12-17-årige er unge, der spiller spil, som burde være ulovlige for dem. Det kan være vanskeligt at opgøre problemets omfang helt præcist, da nogle spiltyper fx også kan udbydes i privat regi. Men når det gælder spil som Lotto, odds-spil, tips og Keno, kan der med rimelighed argumenteres for, at de alene udbydes af Danske Spil, som har et regelsæt, der angiver, at man skal være 16 år gammel for at kunne spille de pågældende spil. Alligevel finder vi, at unge har prøvet disse spil. Ligeledes er der i undersøgelsen flere unge, der spiller pengespil på internettet, som ellers ikke er lovligt, når man er under 18 år gammel.

HVORFOR SPILLER DE UNGE?

Unge spiller først og fremmest pengespil for underholdningens og spændingens skyld. Først på en tredjeplads over motiver til at spille kommer muligheden for at vinde penge. Dernæst at spille, fordi vennerne gør det. En tilsvarende undersøgelse af voksnes spillemotiver har tidligere vist, at voksne primært spiller for at vinde penge. Det kunne tyde på, at unges forhold til spil og forbrug af spil er en del af ungdomskulturen.

OMKRING 32.000 UNGE PÅ LANDSPLAN HAR EN RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL

Vores undersøgelse viser, at omkring 8 pct. (ca. 32.000) af alle unge udviser en risikoadfærd i forhold til spil. Tallet behøver ikke nødvendigvis at få alarmknapperne til at blinke, da det er fundet på baggrund af en bred definition af unge med risikoadfærd, der også omfatter unge, der ikke har en alvorlig risikoadfærd i forhold til spil.

Ved vores definition af unge med en risikoadfærd har vi taget udgangspunkt i det internationalt validerede screeningsredskab NODS, som SFI tidligere har benyttet i undersøgelsen af voksnes spillevaner. I stedet for at sondre mellem tre alvorsgrader af spil har vi i denne undersøgelse valgt at benytte betegnelsen 'unge med risikoadfærd i

forhold til spil', der minder om den mildeste grad af spilleproblemer, ifølge NODS kaldet risikospillere. I rapporten har vi også undersøgt, hvor mange voksne vores definition fanger, sammenholdt med, hvor mange der blev fundet med den tidligere NODS-definition i SFI's undersøgelse af de voksne.

Hvis vi tager højde for skævhed i bortfaldet i stikprøven, er der ca. 34.900 danske unge, der udviser risikabel spilleadfærd. Det er dog vigtigt at pointere, at det er meget almindeligt, også i udenlandske undersøgelser, at der er ca. fire gange så mange unge som voksne, der har problemer med spil. Vi ved ikke nok om, hvorvidt det reelt afspejler, at unge spiller mere og generelt udviser en større risikoadfærd, eller om unge opfatter og besvarer forskningsspørgsmål på en anden måde end voksne. Dette dilemma diskuteres meget blandt forskere i forskellige lande.

DANSKE UNGE HAR FÆRRE SPILLEPROBLEMER END NORSKE UNGE

Når vi sammenligner med en norsk undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003), der benytter en mere snæver definition på problemer med spil, er der betydeligt færre unge i Danmark, der har spilleproblemer end i Norge. Den norske undersøgelse har to definitioner på spilleproblemer: *mulige spilleproblemer* og *klare spilleproblemer*. Mulige spilleproblemer dækker over, at den unge har måttet spille for mere og mere for at få den samme følelse af spænding, og den unge har løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget han/hun har spillet for, eller hvor mange penge han/hun har tabt på spil. At have et klart spilleproblem kræver yderligere, at den unge – efter at have mistet penge på spil – er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage. Når vi benytter de norske definitioner på vores materiale, viser det sig, at der er 0,4 pct., dvs. lidt over 1.500 unge, der har mulige spilleproblemer, og 0,1 pct., dvs. lidt over 500 unge, der har klare spilleproblemer.

Til sammenligning findes der i Norge 6 pct. (20.000 unge) med mulige spilleproblemer og 3,2 pct. (11.000 unge) med klare spilleproblemer. Det skal dog bemærkes, at de unge i Norge er interviewet i alderen 13-19 år. Men alt i alt må vi vurdere, at der er flere i Norge end i Danmark, der har problemer med spil. Samme konklusion blev også

draget mellem Danmark og Norge i forbindelse med en tilsvarende sammenligning af udbredelsen af pengespilproblemer for voksne i den tidligere omtalte SFI-undersøgelse af Jens Bonke og Karen Borregaard.

DE UNGE MED EN RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL HAR OGSÅ EN HØJERE SANDSYNLIGHED FOR ANDRE PROBLEMER

Vi har også undersøgt, om der er forskel på de unge, som vi betegner *med* risikoadfærd i forhold til spil, og dem, som vi betegner unge *uden* risikoadfærd. Vi finder, at de unge med en risikoadfærd i forhold til spil bruger flere penge og spiller oftere end de unge uden risikoadfærd, der spiller. Unge med en risikoadfærd i forhold til spil spiller også gennemsnitligt flere spil, og de spiller relativt mere poker.

Når vi sammenligner de unge med og uden risikoadfærd, vil hele gruppen af unge, der aldrig har prøvet at spille (49 pct.), også kunne indgå i gruppen af de unge uden risikoadfærd. Med denne definition af unge uden en risikoadfærd som sammenligningsgrundlag har færre med en risikoadfærd i forhold til spil faste fritidsaktiviteter hver uge, laver færre lektier og hjælper mindre til derhjemme hver dag. Til gengæld dyrker de sport nogenlunde lige så regelmæssigt som unge uden risikoadfærd. Vores undersøgelse viser også, at unge med en risikoadfærd i forhold til spil bruger mere tid på computerspil på internettet, der ikke er pengespil, hvilket i fagterminologi betegnes *gaming* (modsat pengespil, der betegnes *gambling*).

Unge med risikoadfærd i forhold til spil er endvidere mere tilbøjelige til også at indgå i anden risikabel adfærd, som fx rygning af cigaretter og hash samt indtagelse af alkohol. Det skal dog ses i lyset af, at de mest intensive spillere er at finde blandt de 15-17-årige drenge.

Der er forskel på unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil, når vi ser på skolebaggrund og sociale relationer. Hvis de unge har en risikoadfærd, er det fx mere sandsynligt, at de klarer sig dårligere i skolen, at forældre og bedsteforældre ikke er fra Danmark, og at forældrene i mindre grad følger med i de unges liv.

INDLEDNING

Formålet med denne rapport er todelt. Først belyser vi udbredelsen af pengespil blandt unge i alderen mellem 12 og 17 år i Danmark. Derefter ser vi på, hvor mange unge der kan risikere at udvikle et problematisk forhold til spil. Der er mange danskere, som spiller pengespil, og det er formentlig kun en lille andel af dem, som får problemer med deres spil. Vi skal således pointere, at det at have et spilleproblem er betydeligt mere omfattende end blot det at have prøvet at spille, hvilket vi gør meget ud af at præcisere i denne rapport. For unge mennesker med risikoadfærd i forhold til spil kan det få konsekvenser, hvis de er meget optaget af spil, fordi det risikerer at præge deres udvikling ved at gå ud over andre sociale relationer, som fx forholdet til deres nærmeste, deres skole eller fritidsaktiviteter. Vi skal imidlertid understrege, at definitionen af unge med risikoadfærd i nærværende rapport er bred, så der kommer til at indgå unge, der ikke har en alvorlig risikoadfærd. Rapporten fremlægger også resultater, der er beregnet ud fra nogle mere snævre definitioner. Disse definitioner betegnes *mulige* og *klare* spilleproblemer (jf. kapitel 6) efter en norsk undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003).

Når vi undersøger unge og spil, kan spil både forstås som gammeldags familiespil, moderne elektroniske spil og/eller pengespil. Da der i dag udbydes mange elektroniske spil, er der mange unge, som er vokset op med dem og bruger en 'hel del' tid herpå. Så længe der ikke er tale om, at de bruger penge på spil, bruger vi betegnelsen *gaming*. Det skal

understreges, at denne rapport som udgangspunkt fokuserer på pengespil, som vi modsvarende kalder *gambling*. Der vil dog også i rapporten blive set på, om de unge med risikoadfærd 'gamer' mere end andre unge. Til forældre, der kan tænkes at blive bekymrede for deres børn, fordi de spiller computerspil og playstation, vil vi henvise til Medierådet, der løbende forsker i og rådgiver om børn og unges brug af medier, og herunder spil (både *gaming* og *gambling*) på internettet. Vi begrænser pengespil i denne rapport til at indebære, at der betales et indskud for at deltage, og at der er en gevinstchance.

Historisk set har pengespil været reguleret lovgivningsmæssigt ud fra et ønske om at beskytte forbrugerne. Dette krav om forbrugerbeskyttelse i forbindelse med spil synes at have ændret karakter siden 1948, hvor lov om tipning blev vedtaget og med den etablering af Dansk Tipstjeneste. Loven mødte en del modstand i befolkningen, da man dels var bange for de skadelige virkninger af spil, dels at det skulle udvikle spillelysten i et hidtil ukendt omfang, hvilket i datidens sprogbrug blev formuleret som, at spil kunne fremme de tendenser, der får mennesker til at håbe på heldet i stedet for at stole på frugten af arbejde og flid (Skatteministeriet, 2001). Siden 1988 er der sket en del liberaliseringer på det danske spillemarked, der har bevirket, at der i dag udbydes flere spil (ibid.). Det begyndte med, at Tipstjenesten fik lov til at udbyde Lotto i 1989, drift af spillekasinoer blev tilladt ved lov i 1990, og i 1992 fik Tipstjenesten lov til at udbyde alle spil, bortset fra klasselotterier og totalisatorspil, ligesom de heller ikke kan etablere spillekasinoer eller lave gevinstopsparing.

I dag udbydes der således flere spil på det danske spillemarked, samtidig er der sket et holdningsskift, idet det at spille pengespil er blevet en mere normal del af mange danskeres hverdag, ligesom mange virksomheder benytter spil i deres markedsføring.

For mange mennesker er spil en helt naturlig kilde til spænding og underholdning. Der er således både sket et holdningsskred i befolkningen i forhold til spil, der har forøget efterspørgslen efter spil, og dertil kommer en stor stigning i udbuddet af spil (jf. afsnittet om spilomsætning i kapitel 2). Alle disse faktorer bevirker tilsammen, at der kan risikere at komme flere personer fremover, som vil få problemer med spil. Vi ved i dag ikke meget om, hvad en øget spillepåvirkning i ungdommen betyder for de unge senere hen i deres liv. Dette spørgsmål rejses også i forskningslitteraturen, bl.a. i det følgende citat:

> To understand gambling among youths, it is important to first consider the context in which youth gambling occurs. There has been unprecedented growth in legalized gambling and a concomitant shift in public sentiment toward gambling. Although opinions vary about gambling, in general a negative sentiment toward gambling has shifted to one of tolerance and acceptance. In its public image, gambling has been transformed from an illegal vice to a legal and socially acceptable leisure activity for adults. The impact that these changes are having on youth populations is currently an important research topic (Stinchfield & Winters, 2004).

Siden 1980 har ludomani været klassificeret i DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), der er en amerikansk håndbog for professionelle, der arbejder med psykiske forstyrrelser. Disse lidelser diagnosticeres i forhold til kriterier, der er besluttet af The American Psychiatric Association. DSM-kriterierne har ført til udviklingen af en række screeningsinstrumenter for forekomsten af ludomani, idet kriterierne gør det nemmere at validere de enkelte screeningsinstrumenter.

Nærværende rapport ligger i forlængelse af to tidligere SFI-rapporter, der belyser spilleomfanget i den voksne del af den danske befolkning, der er mellem 18 og 74 år (Bonke & Borregaard, 2006) og (Bonke, 2007). Den første rapport giver en systematisk kortlægning af udbredelsen af ludomani i den voksne del af befolkningen, dvs. de 18-74-årige, som vi vil referere til som *Voksenundersøgelsen*. Da nærværende rapport tilsvarende har til formål at tilvejebringe en systematisk kortlægning af forekomsten af pengespil blandt de 12-17-årige, vil der således kunne tilvejebringes et mere fuldbyrdet billede af problemspil i hele befolkningen i Danmark, idet vi stadig har adgang til både interview- og registerdata fra Voksenundersøgelsen. I Voksenundersøgelsen blev det internationalt validerede screeningsinstrument NODS anvendt til at vurdere problemomfanget af spil i den danske befolkning. Desværre er der endnu ikke på tilsvarende måde en guldstandard til at måle omfanget af spilleproblemer blandt unge, som er internationalt valideret (Derevensky & Gupta, 2006).

I denne undersøgelse belyser vi problemomfanget af spil blandt unge ved at indføre en definition af en risikoadfærd i forhold til spil. Denne definition er baseret på NODS screeningsinstrumentet fra

Voksenundersøgelsen, hvilket gør det muligt at sammenligne med resultater fra Voksenundersøgelsen. Det skal dog bemærkes, at det ikke nødvendigvis er muligt at fortolke svar fra voksne og unge ens, selv om der er stillet de samme spørgsmål, hvilket diskuteres senere i rapporten. Herudover er spørgsmålene i spørgeskemaet også stillet, så der kan sammenlignes med en norsk undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003).

Vi ved ikke meget om omfanget af problemspil blandt unge i Danmark. Vi kender kun til to tidligere undersøgelser blandt unge herhjemme. Den første blev gennemført for LO i januar 2006 som en elektronisk spørgeskemaundersøgelse blandt 1.181 repræsentativt udvalgte danskere i alderen 16-25 år (Kring, 2006). Denne undersøgelse benytter ikke et standardiseret screeningsinstrument til at finde problemspillere, men der indgår spørgsmål i spørgeskemaet, som svarer til sådanne spørgsmål. Den anden undersøgelse er en kandidatafhandling fra Psykologisk Institut på Aarhus Universitet (Due, 2007). I dette speciale indgår en empirisk undersøgelse blandt 381 tiendeklasseelever.

Denne undersøgelse er således den første repræsentative undersøgelse af spillemønster og udbredelsen af spilleproblemer blandt unge i Danmark, der gør det muligt at sammenligne med andre undersøgelser på baggrund af det internationalt validerede screeningsinstrument NODS.

Når vi belyser udbredelsen af pengespil i denne rapport, vil vi i nogle sammenhænge også tale om *prævalensen* af en risikabel adfærd. Ordet prævalens er et medicinsk udtryk, der dækker over den del af en afgrænset befolkning, der på et givet tidspunkt har en bestemt sygdom. Rapporten er inddelt, som følger.

Kapitel 2 tilvejebringer en baggrund til at forstå emnet unge og spil. Det gælder fx, hvordan lovgrundlaget er, hvor stor spilomsætningen er, og hvilke spiltyper der spørges til i spørgeskemaet. Samtidig perspektiverer vi bidraget i denne rapport i forhold til eksisterende viden om farlighed ved spil, og hvordan en spillekarriere kan udvikle sig. Kapitel 3 handler om vores undersøgelsesmetode, der omfatter dataindsamling, en bortfaldsanalyse og et afsnit om metoden, der benyttes til at definere de unge 12-17-årige, der kan have en risikoadfærd i forhold til spil. Hvis læseren er interesseret i de tekniske detaljer, der danner baggrund for valget af screeningsredskab for de 12-17-årige, er der redegjort detaljeret for dette i appendiks. I kapitel 4 præsenterer vi de første data fra undersøgelsen. Vi ser på, hvor mange penge de unge har til rådighed, og hvad

de bruger deres penge og tid til. Kapitel 5 gennemgår udbredelsen af pengespil blandt de adspurgte unge, idet det undersøges, hvilke typer af spil der spilles, hvordan internettet benyttes, og hvilke begrundelser de unge har for at spille. Kapitel 6 undersøger, hvor mange unge der kan have en risikoadfærd i forhold til spil ifølge definitionen i metodeafsnittet i kapitel 3. Da resultaterne i denne rapport bygger på en stikprøve, giver vi i kapitel 6 også en vurdering af betydningen af en eventuel skævhed i bortfaldet af respondenter fra undersøgelsen. Endvidere sammenligner vi udbredelsen af den fundne risikoadfærd i nærværende undersøgelse med udbredelsen i en norsk undersøgelse. I kapitel 7 sammenligner vi de unge, der er fundet med risikoadfærd i forhold til spil, med de andre unge i undersøgelsen. Vi redegør for forskelle i, hvad hver af de to grupper spiller, hvordan deres forbrug af penge og tid er mv. Herved kan det ridses op, om der er forhold, der er karakteristiske for de unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil.

BAGGRUND

Dette kapitel har til formål at belyse baggrunden for forekomsten af pengespil blandt unge 12-17-årige. Som det fremgår af indledningen, er fokus på gambling, dvs. spil om penge. For at tilvejebringe et grundlag til forståelse af de tal, der præsenteres i rapporten, vil dette kapitel se på de institutionelle rammer for spil i Danmark, og hvad der kan være problemet med en risikoadfærd i forhold til spil.

I forhold til voksne er der begrænsninger for unge i, hvornår det er tilladt at spille de enkelte pengespil, hvilket vi ser på i det første afsnit om lovgivningen. Selve udbuddet af spil sætter en ramme for, hvor mange der kan få problemer med spil, da det alt andet lige må forventes, at der vil være flere, jo mere omfangsrigt og varieret spilleudbuddet er. Vi belyser dette ved at se på spilomsætningen i Danmark. I forlængelse heraf er det værd at vide, hvilke typer af spil der er på spillemarkedet, hvilket vi beskriver senere i kapitlet. Dernæst introducerer vi begrebet risikable spil og diskuterer, hvad der menes med denne betegnelse. Til sidst beskriver vi, hvordan forløbet af en spillekarriere kan være for personer, der har problemer med spil.

LOVGIVNING OG ANDRE BEGRÆNSNINGER FOR DE 12-17-ÅRIGE

Spillemarkedet i Danmark er reguleret af en række love, som administreres af flere forskellige myndigheder: Skatteministeriet, Økonomi- og Erhvervsministeriet og Justitsministeriet (Finansministeriet et al., 1999). De lovlige udbydere af spil på det danske spillemarked er: Danske Spil, Det Danske Klasselotteri, Landbrugslotteriet, Varelotteriet, kasinoer, bingolotterier, humanitære lotterier samt private spilleautomatopstillere (Danske Spil, 2007). På efterspørgselssiden er de unge begrænset i deres spillemuligheder i forhold til den voksne del af befolkningen, idet det ikke er tilladt for de 12-17-årige at spille alle slags spil. Kasinoloven kræver, at personer skal være 18 år eller ældre for at få adgang til et kasino, og ligeledes er der en aldersgrænse på 18 år for at få lov til at spille på gevinstgivende spilleautomater. Ud over disse forbud har den største udbyder af spil i Danmark (Danske Spil) et regelsæt, som omhandler netop de unge. Ifølge Danske Spils regler skal man være mindst 16 år for at købe et spil hos en forhandler og mindst 18 år for at oprette sig som internetspiller på danskespil.dk. Aldersgrænsen håndhæves ved, at spillerne skal indtaste deres cpr-nummer. Siden 1948 har Danske Spil, som indtil 2006 hed Dansk Tipstjeneste, haft monopol på udbydelsen af de spil, der er omfattet af tips- og lottoloven. Det er således ikke muligt for andre spilselskaber at få en licens i Danmark. Endvidere er det ikke tilladt at reklamere for spiludbydere, der ikke har en dansk licens. Selv om loven forbyder udenlandske spilvirksomheder at reklamere for deres produkter i danske medier, er der mange eksempler på, at det alligevel sker. Disse overtrædelser anmeldes af Spillemyndigheden til politiet i det omfang, at en henstilling ikke medfører, at reklameringen stoppes. Der verserer i øjeblikket en række sager ved domstolene. Officielt kræves det på de udenlandske spiludbyderes hjemmesider, at man er mindst 18 år for at spille, men det er svært at se, hvorledes denne betingelse bliver håndhævet. Tilsyneladende har de unge under 18 år forholdsvist nemt ved at oprette sig som brugere på de udenlandsk ejede spillesider, hvoraf flere er oversat til dansk.

I stikprøven i denne rapport fremgår det fx, at der er unge, der spiller nogle spiltyper, selv om det strengt taget ikke burde være muligt qua deres alder, jf. afsnittet i kapitel 5, der omhandler udbredelsen af pengespil på internettet. Ifølge lovgivningen bør:

– 12-15-årige ikke kunne spille pengespil uden for privat regi
– 12-17-årige bør ikke kunne spille pengespil på internettet. Det gælder således også udenlandske bookmakerspil.

Ud over ovenstående begrænsninger på selve spillemarkedet adskiller gruppen af unge sig yderligere fra voksne på nogle væsentlige områder i forhold til at kunne spille i samme omfang som voksne. Personer under 18 år har fx ikke samme kreditrettigheder som personer over 18 år. I den forbindelse er det spørgsmålet, om de unge kan hæve penge selv. For de unge 12-17-årige er det muligt at oprette en konto, hvor de får deres eget hævekort. Det gør, at de selv har ret til at bestyre de penge, der er på deres konto. Nogle unge får også oprettet et Visa-elektron kort – hvilket er muligt, fra de er 14 år – hvor der kan hæves andre steder end i banken. Det er dog ikke alle forretninger, der gør dette muligt. Herudover kan der kun hæves op til det, der står på kontoen, som på et almindeligt hævekort. Det fulde ansvar får den unge først, når der kan oprettes et Visa-kort, når den unge fylder 18 år. Og det er først på dette tidspunkt, at den unge har mulighed for selv at overføre penge elektronisk på internettet til eksempelvis pengespil. Vores undersøgelse kan ikke besvare, hvordan de unge i det hele taget kan betale for deres pengespil på internettet.

SPILOMSÆTNING

Der er sket ændringer på spillemarkedet i Danmark på både udbuds- og efterspørgselssiden i de senere år. Internettet har formentlig haft en stor betydning for udviklingen på spillemarkedet i de senere år, når det gælder fx tilgængeligheden og globaliseringen af spil, sænkelse af etableringsomkostningerne for nye udbydere m.m. (Skatteministeriet, 2001). Ifølge Danske Spil er der kommet flere og flere udenlandske udbydere til, hvorfor konkurrencen om og stimuleringen af danskernes spillegunst er taget til, og samtidig udvikles der flere og flere forskellige typer af spil.

Tabel 2.1 viser en oversigt over oplyste omsætningstal på det danske spillemarked.

TABEL 2.1

Bruttoomsætningen på det danske spillemarked, 2002-2007. Løbende priser mio. kroner.

	2002	2003	2005	2006	2007
Lotto	3.647	3.661	3.751	3.997	4.075
Tips	345	317	254	239	216
Bingo/banko	1.200	1.200	1.200	1.219	1.316
Odds-spil	755	1.420	1.547	1.825	1.912
Udenlandske bookmakerspil[1]	-	-	-	-	1.811[2]
Keno	0	0	215	206	184
Skrabespil	914	990	839	803	941
Heste- og hundevæddeløb	468	469	469	538	636
Spilleautomater	7.000	9.150	11.600	12.455	13.275
Andre spil	1.247	1.342	1.582	1.623	1.575
I alt	15.576	18.549	21.457	22.905	24.130[3]
Heraf Danske Spil:					
Inkl. spilleautomater[4]	7.662	9.006	9.865	10.592	11.179
Ekskl. spilleautomater[4]	6.733	7.514	7.874	8.401	8.745
Netspil	27	368	772	1.117	1.417

1. Officielle oplysninger findes ikke – heller ikke for roulette, poker, kortspil og terningespil.
2. Tal modtaget af Danske Spil. Tallet er et skøn baseret på en markedsanalyse af spillernes egne udsagn.
3. Tallet er eksklusiv skønnet for de udenlandske bookmakere.
4. Danske Spil har et datterselskab – Dansk Automatspil – der udbyder spil på spilleautomater.

Kilde: Spillemyndigheden. Tal modtaget af spillemyndigheden til denne undersøgelse.

Omsætningen på spillemarkedet i Danmark afspejler dele af forandringen på markedet. I 2002 udgjorde bruttoomsætningen (dvs. omsætning før udbetaling af gevinster) knap 16 mia. kr., mens dette beløb steg til godt 24 mia. kr. i 2007. I faste priser, hvor der ses bort fra den generelle prisstigning fra 2002 til 2007, svarer disse beløb til en omsætningsfremgang på godt 42 pct. Det fremgår af tabellen, at det er svært at vurdere omfanget af udenlandske bookmakere. I 2007 har Danske Spil et skøn, som siger, at udenlandske bookmakere har en omsætning på ca. 1,8 mia. kr. Det er også vores indtryk fra den daglige avislæsning, at det i dag er blevet mere almindeligt at spille den type af spil.

På baggrund af de kendte omsætningstal har Danske Spil haft et lille fald i deres markedsandel fra 49,2 pct. i 2002 til 46,3 pct. i 2007, hvor den reelle markedsandel må skønnes at være mindre pga. de manglende

omsætningstal. Hvis skønnet i 2007 for udenlandske bookmakere tages med i den samlede omsætning, har Danske Spil en markedsandel på 43,1 pct. i 2007.

Spilleautomater udgør den største del af den officielle spilomsætning, jf. tabel 2.1, og den er vokset inden for de sidste par år fra 45 pct. i 2002 til 55 pct. i 2007. Det er nok særligt på internettet, at der udbydes uofficielle spil. Det er fx tilfældet for udenlandske bookmakere. Danske Spil har haft en stigning i deres omsætning på internettet fra 27 mio. kr. i 2002 til godt 1,4 mia. kr. i 2007.

SPILTYPER I SPØRGESKEMAET

De unge er blevet spurgt, om de har prøvet en række forskellige typer af pengespil. Spillene fremgår af listen nedenfor. For hvert enkelt spil er angivet, hvilken kategori spillet kan henføres til, og hvor man kan spille det. Jørsel (2003) inddeler spil i tre hovedkategorier: hasardspil, kombinationsspil og færdighedsspil. Hasardspil er spil, hvor resultatet udelukkende afgøres på held. Kombinationsspil består af spil, hvor både held og viden har en betydning. Færdighedsspil dækker spil, som kun bygger på viden, som det kan være svært at komme i tanker om, men skak kan være et eksempel. I det følgende inddeler vi forskellige spiltyper efter, om de er hasard eller kombinationsspil:

Hasardspil omfatter:

- Lotto: Et talspil, hvor der er udtrækninger to gange om ugen (onsdag og lørdag). Lottokuponer kan købes hos forhandlere eller på danskespil.dk.
- Bingo: Er ligeledes et talspil. Det kan spilles privat, i foreninger, på internettet og hos forhandlere.
- Keno: Er et talspil, som Danske Spil lancerede i 2004. Det kan spilles dagligt hos forhandlere og på danskespil.dk.
- Terningespil: Kan dække over alle former for terningespil, som fx sekser, yatzy m.m. Terningespil kan spilles både i privat regi og i offentligt regi, som fx på internettet.

- Skrabespil: Denne kategori kan dække over flere forskellige typer af skrabespil. Det kan være Danske Spils Quickskrab eller julekalendere, lotterier m.m. Generelt for skrabespil gælder, at der på loddet er et eller flere felter, som spilleren skal skrabe fri. Skrabespil kan bl.a. købes hos forhandlere eller spilles på internettet.
- Spilleautomater: Der kan være automater mange steder, som fx på kasinoer, spillehaller, færger, restauranter m.m. Derudover kan man også spille på spilleautomat på internettet.
- Roulette: Dette spil spilles formentlig mest på kasino og på internettet. I princippet kan man også spille privat, hvis man har en roulette.

Kombinationsspil omfatter:

- Tips: Det mest kendte er vel fodboldtips. Danske Spil udbyder to Tipsspil, Tips 12 og Tips 13. Tips kan spilles hos forhandlere og på internettet.
- Odds-spil: Et væddemål-spil om udfaldet af bestemte begivenheder (sportslige og andet). Odds-spil kan spilles på internettet og hos forhandlere. Oddset, der udbydes af Danske Spil, er et eksempel på et odds-spil. I Voksenundersøgelsen blev der spurgt specifikt til dette spil i stedet for den mere generelle betegnelse odds-spil.
- Poker: Et kortspil, som kan spilles flere steder, og som fx spilles privat, i foreninger, på internettet og på kasino. Kortene deles tilfældigt ud, men det er en fordel at kunne sandsynlighedsregning og at kunne bluffe andre. Det gør, at poker får et islæt af at være et videnspil, hvilket bl.a. også illustreres ved, at det er beskrevet i sportssektionen i Berlingske Tidende.
- Væddeløb: Hestevæddeløb kan være trav eller galop. Der kan spilles på hestene på selve banerne eller hos forhandlere.
- Udenlandske bookmakerspil: Dette er ligeledes væddemål-spil om udfaldet af bestemte begivenheder (sportslige eller andre). Danske spillere kan spille hos udenlandske bookmakere over internettet.
- Kortspil/Black Jack/Backgammon: Der kan også her være tale om flere forskellige steder, hvor man kan spille de pågældende spil, idet de udbydes på fx kasinoer, på internettet, i foreninger, eller man kan spille i privat regi.

I forhold til lovgivningen bør der, såfremt reglerne på spilleområdet bliver håndhævet, kun være unge på 16 år og ældre, som spiller hovedparten af de listede spil. Dog er der mange situationer, hvor de helt unge kan have deltaget i pengespil, uden at man kan tale om decideret lovbrud, fx spil der spilles i privat regi, personer under 16 år, der har fået skrabejulekalender, en lodseddel eller har spillet på en spilleautomat med sine forældre på færgen.

VIDEN OM PROBLEMSPIL

Der er særlige omstændigheder ved pengespil, der kan gøre dem risikable i forhold til at skabe afhængighed. Det er tilfældet, hvis der fx er hurtig udbetaling af præmier, kort tid mellem spillemuligheder, høj tilbagebetalingsprocent, mulighed for at få en følelse af kontrol over spillet, hvor der er mange oplevelser af næsten at vinde, nem tilgængelighed og markedsføring (Griffiths, 1993). Arne Møller, der er forskningsleder på Ludomaniprojektet ved Center for Funktionel Integrativ Neurovidenskab ved Aarhus Universitet, fremhæver især det, at man får udfaldet hurtigt efter, at man har spillet. Spændingsmomentet og derved adrenalin- og dopaminkicket udebliver, når der går lang tid, fra man placerer sin indsats, til man får resultatet (Koldbye, 2008). Søndergaard udpeger en række spil, der i forhold til de her nævnte omstændigheder er særligt risikable:

> Det bringer spil på spilleautomat, internetpoker og internetkasino op i det røde felt. De indeholder stort set alle risikomomenter. Et spil som odds-spil er en mellemvare, hvor især følelsen af kontrol kan tage overhånd. Nogle spillere tror, at de kan styre spillet, hvis bare de har viden nok. Lotto rammer kun plet på ét af de fem punkter – nemlig høj tilgængelighed – og derfor er der kun en lille risiko for at blive afhængig af det (Søndergaard, 2006, s. 82).

Det kan forsøges at lave en oversigt over alle spil for at checke, om de farlige omstændigheder er til stede ved hvert af de enkelte spil, men det viser sig hurtigt at være svært på denne måde at nå frem til en præcis rangordning af risikoen ved de enkelte spil. The International Gaming

Research Unit (IGRU) har i samarbejde med dem, der bestyrer det nationale lotteri i England, udviklet et risikovurderingsværktøj, der kaldes GAM-Gard, som er en forkortelse for *Gambling Assessment Measure – Guidance about responsible design*. Formålet med dette risikovurderingsværktøj er at hjælpe spiludbydere til at designe spil, der mindsker de skadelige virkninger for sårbare personer. GAM-Gard tildeler spillene én af trafiklysets farver, dvs. at et spil bliver grønt, hvis der er en lille risiko for sårbare spillere, gult, hvis der er en mellemrisiko for sårbare spillere, og rødt, hvis der er en høj risiko for sårbare spillere. Til udvikling af dette GAM-Gard forsøger de at identificere og forstå, hvordan spil er bygget op, hvad angår spillets design og tilhørende særpræg, så det løbende kan udredes, hvad der gør nogle spil problematiske for sårbare og modtagelige spillere på den ene side, og hvad der gør dem værd at spille, engagerende og sjove for sociale spillere på den anden side (Griffiths et al., 2008).

Det kan tænkes, at risikable omstændigheder ved spil kan påvirke mennesker forskelligt alt efter, om de fx er unge eller ældre, hvad deres motiv er for at spille, og hvordan deres baggrundsviden om spil er. Hvis voksne fx i højere grad end unge spiller for at flygte fra deres virkelighed, kan drømmen om den store gevinst være en måde at kunne ændre kurs til en bedre livsbane. De unge derimod kan tænkes i højere grad at spille for at prøve grænser af og for at stimulere deres behov for risikoadfærd.

Færdighedsspil eller kombinationsspil, hvor viden spiller en central rolle, kan give prestige som fx at kende reglerne for poker eller resultater fra fodboldkampe (Søndergaard, 2006). Nogle af pokerspillerne (ibid.) nævner, at de gennem pokerspillet opnår (eller drømmer om at få) respekt og anerkendelse fra andre, fordi de er gode til det. Der er også eksempler på, at det giver prestige at kende resultater fra fodboldkampe, så man fx også kan hjælpe andre med odds-spil.

Som teenager kan det være en kamp at opnå social anerkendelse, og det er muligt, at det at erhverve viden om disse spil for nogle unge kan være en måde at vise andre unge, at de har styr på tingene. Erving Goffman, en kendt canadisk sociolog, har introduceret begrebet 'indtryksstyring' (*impression management*) (Goffman, 1971). Der ligger i begrebet indtryksstyring, at de unge fx er nødt til at kæmpe for den måde, de gerne vil opfattes på. Den enkelte kan fx fremstille fakta, synspunkter og holdninger, der er favorable for den sociale identitet.

Herved forsøger personer at kontrollere andres fortolkninger af omverdenen. I en analyse af danske unge og alkohol tager Demant & Järvinen udgangspunkt i fokusgruppeinterview med grupper af unge, hvor de benytter begrebet indtryksstyring:

> De alkoholerfaringer og holdninger, som i det følgende bliver beskrevet i fokusgrupperne, skal derfor ikke kun ses som gengivelser af noget, der er sket i de unges liv, eller som refleksioner af de unges meninger om alkohol, men også som input i forhandlinger om, hvem der har ret til hvilken position i gruppen, og hvem der har ret til at definere gruppens 'kollektive sandhed' (Demant & Järvinen, 2006, s. 71).

Indtryksstyring kan også være relevant for unge, der spiller, hvis de fx føler, at de kan opnå prestige blandt andre unge ved at være dygtige til spil, hvor viden er en fordel.

Der findes mere grundige undersøgelser af forskellige personlighedstyper blandt voksne ludomaner, som fx Nielsen & Røjskjær (2005), der ud fra psykologiske teorier om forskellige typer af personligheder, inddeler en gruppe af ludomaner i fem forskellige personlighedstyper:

1. en normalgruppe
2. en gruppe, der føler sig som vindere
3. en gruppe, der vil have fred
4. en aggressiv gruppe, der udtrykker: "hit med pengene – nu!"
5. en gruppe, hvor følelserne er kaos og skal dulmes.

Inddelingen i personlighedstyper kan også give anledning til at undersøge, om – og i givet fald hvordan – unge adskiller sig fra voksne, hvilket ud fra en psykologisk indfaldsvinkel ligger uden for rammerne i denne rapport.

Ud over de mere personlige aspekter tales der blandt psykologer om, at en tidlig gevinst i ens barndom kan bevirke, at man får en øget risiko for at få problemer med spil senere hen (Walker, 1992).

Der kan læres en del om psykologien i en spilleafhængighed ved at studere marketingsfiduser fra spilleindustrien, selv om de ikke nødvendigvis er baseret på en dybere analyse (Griffiths, 1993). Der er fx mange spilreklamer, der appellerer til drømme. Et eksempel på det er

reklamen med billedet af en øde ø med en palme og teksten: "Tænk hvis du vandt i Lotto", som mange nok kan huske.

Selv om det kræver meget udførlige undersøgelser for at kunne inddele de enkelte spil i en præcis rangordning efter skadelige virkninger, har vi alligevel valgt i tabellerne i denne rapport at give et bud på inddelingen af de spil, der i denne undersøgelse er blevet spurgt til, på følgende måde:

TABEL 2.2

Inddeling af spil efter, hvor risikable de er i forhold til at udvikle en spillekarriere.

Højrisikospil:	Poker (især på internettet), udenlandske bookmakerspil, alle typer af kasinospil (fx roulette og Black Jack), hestevæddeløb og spilleautomater.
Mellemrisikospil:	Skrabelodder, odds-spil, tips, Keno og terningespil.
Lavrisikospil:	Lotto, bingo/banko og kortspil.

Nogle mennesker erkender, at de har fået så alvorlige problemer med spil, at de må søge behandling. De største steder for behandling i Danmark er Center for Ludomani (www.ludomani.dk), hvor de arbejder med kognitiv terapi og på Frederiksberg Centeret (www.frederiksbergcenteret.dk), hvor de arbejder ud fra Minnesota-modellens behandlingsprincipper.

Fra behandlerne af ludomani har vi fået bekræftet, at de ludomaner, der har behov for behandling, typisk har spillet de mest risikable spil. Pressen har medvirket til, at det er blevet kendt, at der er nogle, der har tjent mange penge ved at spille poker. Der har fx været en del historier om Gus (Gustav) Hansen, som har vundet flere pokerturneringer. Omtalen af poker i tv har været medvirkende til, at poker i dag er populært hos nogle unge. Vi har talt med et par behandlere, der også udtrykte bekymring for, at sportsbetting (udenlandske bookmakerspil, travcaféer og lignende) også ser ud til at være risikabelt for tiden. Denne type af spil giver nemt spilleren en oplevelse af kontrol over spillet, og at det er som om, at de selv er med i kampen. Herudover er alle typer af kasinospil meget risikable. Det vil formentlig overraske

nogle, at spilleautomater – som de fleste har prøvet – er blandt de mest risikable spil. Der er imidlertid voksne, der er blevet ludomaner ved at spille på automater (Jørsel et al., 1996; Røjskjær & Nielsen, 1999). Et feltstudie foretaget af Kåre Jansbøl giver en god beskrivelse fra en spillehal med spilleautomater:

> Flere spillere har fortalt, at man kan komme i en situation, hvor man simpelthen ikke har råd til at lade være med at spille videre, fordi man har puttet så mange penge i maskinen, at den snart må give noget af det tilbage. Der er en antagelse blandt spillerne om, at hvis en spiller forlader sådan en maskine, kan en anden spiller overtage maskinen og for relativt få penge indkassere de mange penge, som er puttet i den af den forrige spiller. En spillehalsejer fortalte mig dog, at maskinerne faktisk ikke fungerer på denne måde, idet de er indstillet til at give en bestemt procentdel tilbage over et helt år. Ifølge ham kan spillerne altså ikke lave beregninger over, hvornår en maskine vil 'ringe', altså give en stor gevinst, selv når de spiller flere dage i træk. Spillerne ser imidlertid ud til at være ret sikre på dette og handler også ud fra det (Jansbøl, 2005, s. 45).

Citatet viser også et klassisk eksempel på en fejlagtig opfattelse i spil, der benævnes *the gambler's fallacy*, hvor spilleren tror, at sandsynligheden for at vinde næste gang afhænger af de tidligere gange, der er spillet, selv om det er helt tilfældigt spil.

Lund (2007) foreslår, at der kan iværksættes en indsats med at undervise folk i viden om spil, så der ikke er så mange fejlagtige opfattelser af chancen for at vinde. Det ses fx, at folk, der er i risikozonen for problemer med spil, i højere grad tror på den store gevinst, det at vinde end det at tabe, at de kan påvirke resultatet af spillet, få bedre vinderchancer, og at uheld vil vende til held. Det understreges i diskussionen (ibid., s. 417), at det er hele befolkningen, der bør undervises, idet det vil begrænse det antal af personer, der kan risikere at få problemer med spil, og samtidig, hvis man allerede har problemer med spil, kan det forebygge, at det udvikler sig til at blive alvorlige problemer.

UDVIKLING AF EN SPILLEKARRIERE

Fortællinger fra unge med spilleproblemer (Søndergaard, 2006) viser, at der er mange forskellige veje ind i et spillemisbrug. Nogle har været med deres forældre ude at spille som små, andre blev introduceret af venner, hvorefter spilleomfanget støt og roligt voksede derfra, og for andre igen er de mere eller mindre *hooked* efter første gang, hvor de kan genkalde en meget stærk reaktion på pengespillet.

Historierne fra de unge med spilleproblemer (ibid.) viser, at deres spillelyst generelt bliver stærkere – de tænker mere og mere på spil, spiller oftere og for stadig større beløb. De trækkes således ind i en negativ spiral, som kan være meget svær at bryde ud af. De beskrivelser, der er af spillehistorier, stemmer godt overens med en beskrivelse i en norsk undersøgelse, hvor de skriver, at pengespil i starten tit er en social aktivitet og måske i dag en større del af ungdomskulturen end tidligere, men senere, hvis der opstår problemer med spil, udvikler det sig til, at man gør det mere og mere isoleret.

Ovenstående faseinddeling genfindes i lignende form i (Jørsel, 2003), der beskriver udviklingen af spilleafhængighed som en proces, der udvikler sig over tid. Man kan betragte spilleaktiviteten som et kontinuum, der strækker sig fra harmløst spil, som bruges til bl.a. dagdrømme og social hygge, over til en meget skadelig aktivitet, der kan ødelægge personens liv fuldstændigt. Hvis forløbet udvikler sig til en 'spillekarriere', kan det inddeles i tre stadier (ibid.): Det første stadium er der, hvor nysgerrigheden vækkes evt. af en tidlig gevinst, følelsen af 'det kan ske for mig' sidder i kroppen på spilleren. Det behøver ikke være et stort beløb, bare nok til at give et lille 'kick'. Det er de positive tanker som glæde, opstemthed og spænding ved spillet, der fylder. Karakteristisk for dette stadium er, at succeserne i form af gevinster fylder mentalt mere end fiaskoerne (tabene) på trods af, at sidstnævnte sandsynligvis vejer tungest i budgettet. I næste stadium er spillet taget til både med hensyn til hyppighed og økonomisk omfang. Spillets magi er forstærket, men risikoen for at blive opdaget er begyndt at melde sig, hvilket blandt andet skyldes gæld. Der er negative tanker omkring konsekvenser af spillet for familie og arbejde, idet spilleren frygter at tabe ansigt. Hvis spillet eskalerer yderligere, kan man tale om et tredje stadium, hvor det hele er løbet løbsk. Spilleforbruget er ude af kontrol, og det eneste håb er i spillerens øjne formentlig den helt store gevinst, der kan redde pågælden-

de ud af gælden. Faktum er dog, at situationen ofte bare bliver ekstra forværret. Fascinationen ved spillet er forsvundet og overtaget af mange tvangsprægede mekanismer.

Generelt har de unge i sagens natur ikke spillet i lige så lang tid som de voksne. De unge, der kan risikere at udvikle alvorlige problemer i forhold til spil, kan højst nå at blive indplaceret i det tidlige stadium af en udvikling i en spillekarriere. Det er således ikke muligt for unge under 18 år at nå at udvikle en egentlig spillekarriere, hvor de kan betegnes som ludomaner.

UNDERSØGELSESMETODE

DATAINDSAMLING

I den foreliggende undersøgelse er der interviewet 3.814 personer i alderen 12-17 år. Disse personer er udtrukket fra cpr-registret som en simpel tilfældig stikprøve på 5.096 personer fra den danske befolkning af 12-17-årige. Der er indhentet forældretilladelser for at interviewe personerne i alderen 12-14 år.

Interviewene er blevet gennemført pr. telefon, og indsamlingen blev foretaget i juli/august 2007. Der er en lille forskel i tidspunktet, idet de 12-14-årige er udtrukket pr. 1. juni 2007, og de 15-17-årige er udtrukket pr. 1. juli 2007. Den gennemsnitlige interviewtid var 15½ minut. Når de unge træffes på telefonen, som godt kan være en mobiltelefon, vil de ofte være optaget af andre gøremål, venner eller deres familie. For at undgå at skulle gennemføre et langt spørgeskema med unge mennesker, har vi valgt at skære ned i antallet af spørgsmål i forhold til det fulde sæt af NODS-spørgsmål, der blev anvendt i Voksenundersøgelsen. Forud for interviewet blev der udsendt en introduktionsbeskrivelse med oplysninger om formål og udvælgelse. SFI-Survey stod for dataindsamlingen.

Ud over surveyen for de 12-17-årige har vi også data fra den tidligere Voksenundersøgelse (Bonke & Borregaard, 2006). Det var også en repræsentativ interviewundersøgelse, hvor 8.153 18-74-årige blev

interviewet i 2005. I tabellerne i denne rapport har vi angivet, når vi også viser data fra Voksenundersøgelsen.

BORTFALDSANALYSE

Med 3.796 gennemførte interview og 18 delvist gennemførte kommer undersøgelsen op på en opnåelsesprocent på 75. Tilsvarende var der en opnåelsesprocent på 70 for Voksenundersøgelsen. De væsentligste årsager til bortfaldet var, at personer nægtede at deltage i analysen (11 pct.), eller at personer ikke kunne træffes (9 pct.).

TABEL 3.1
Bortfald. Repræsentativt for undersøgelse om pengespil blandt unge i 2007.

	12-14 år	15-17 år	Total	Procent
Interview gennemført	2.166	1.630	3.796	74
Interview delvist gennemført	4	14	18	0
Nægtede at deltage	93	488	581	11
Ikke truffet	204	245	449	9
Andet	133	119	252	5
I alt	2.600	2.496	5.096	100

Kilde: SFI-Survey.

Til grund for analysen er der i alt 3.814 interview, hvilket fremgår af tabel 3.1, idet de 18 delvist gennemførte interview er benyttet i analyserne, når det har været muligt.

I tabel 3.2 fremgår det, hvilke unge der har deltaget i forhold til deres baggrundsdata. Tabellen viser, at der er færre drenge end piger, som har deltaget i analysen. Endvidere har de 15-17-årige været mere tilbøjelige til at melde fra, nægter-andelen er på 19,6 pct., hvorimod den kun er på 3,6 pct. blandt de 12-14-årige. Med hensyn til den geografiske fordeling er der relativt flest, som har svaret på Fyn og færrest fra Østjylland.

I denne undersøgelse præsenteres resultater fra undersøgelsen baseret på data fra stikprøven, selv om der er et større bortfald blandt enkelte grupper ud fra køn, alder eller geografi.

TABEL 3.2

Fordelingen af opnåede interview på baggrundsforhold. Procent.

Baggrundsforhold	Opnåelse i procent på undergrupper
Køn[1]*:*	
Piger	76,7
Drenge	73,0
Alder[1]*:*	
12-14 år	83,5
15-17 år	65,9
Geografi[1]*:*	
Hovedstadsområdet (inkl. forstæder)	77,3
Sjælland og øerne	75,0
Fyn	82,8
Sydjylland	72,1
Vestjylland	73,6
Østjylland	69,1
Nordjylland	74,9

1. Bortfaldsskævhed er signifikant på et 0,05 niveau.

METODE

I kapitel 6 vil vi dog se på, hvad skævhederne i bortfaldet kan betyde for, hvor mange unge der screenes til at have en risikoadfærd i forhold til spil.

Dette afsnit dokumenterer den metode, som vi benytter til screeningen af unge 12-17-årige for at kunne karakterisere unge med en risikoadfærd i forhold til spil. Som beskrevet i den tidligere Voksenundersøgelse fra SFI ((Bonke & Borregaard, 2006) kan der være flere grader af problemer med spil. De inddeler alle, der 'fanges' af screeningsinstrumentet under betegnelserne risikospillere, problemspillere og ludomaner. Denne inddeling følger det internationalt validerede screeningsredskab NODS, der er udviklet af National Research Center at the University of Chicago (Gerstein et al., 1999), der er beskrevet i appendiks. I NODS sondres der mellem 'NODS nogensinde' og 'NODS seneste år', hvor det er 'NODS seneste år', der er mest relevant for de unge 12-17-årige, idet deres livserfaring ikke er så lang. I denne undersøgelse har vi derfor valgt kun at spørge de unge om deres spil vedrørende det seneste år.

Udregningen af NODS-score i Voksenundersøgelsen for 'NODS seneste år' er baseret på interviewpersonens positive svar på de

enkelte spørgsmål i NODS-instrumentet, der kan genfindes i appendiks i deres fulde ordlyd. I Voksenundersøgelsen ((Bonke & Borregaard, 2006) er der en udførlig redegørelse for, hvorfor de netop har valgt dette screeningsredskab på baggrund af, hvordan udviklingen af tidligere screeningsredskaber har været.

Da de samlede NODS-spørgsmål kan virke voldsomme på aldersgruppen i denne undersøgelse, og da nogle af spørgsmålene er mindre relevante, idet de fx forudsætter, at interviewpersonen har arbejde, er der brug for et kortfattet og målrettet screeningsredskab til denne aldersgruppe. Det ideelle ville selvfølgelig have været, hvis der var en guldstandard for at screene unge, men de fleste nuværende undersøgelser må tage udgangspunkt i spørgsmål fra voksenundersøgelser, hvor spørgsmålene tilpasses til de unge (Derevensky & Gupta, 2006). De unge kan imidlertid tænkes at tillægge spørgsmålene en anden vægt, hvor (Welte et al., 2007) angiver, at besvarelserne kan tænkes at være inflaterede i den forstand, at de unge skulle være mere tilbøjelige til at give positive svar end voksne, selv om der ikke er grund til det. Der kan således stilles spørgsmålstegn ved, om de samme spørgsmål stillet til voksne og unge giver svar, der kan forstås på samme måde, så de kan sammenlignes. Det bør fremover overvejes, om der er grund til at tro, at unge svarer anderledes, hvilket besværliggør sammenligning, selv om det er det samme screeningsinstrument, der benyttes. Det kan også overvejes, om det at være risikospiller har samme betydning for unge som for voksne. I denne undersøgelse er det bedste, som vi kan gøre for nuværende, at tage udgangspunkt i det følgende udvalg af NODS-spørgsmål, der ses i tabel 3.3.

Udvalget af NODS-spørgsmål i tabel 3.3 er fremkommet ved først at tage udgangspunkt i kriterierne om 'overbud på indsats' og 'løgn', idet disse kriterier fra NODS-score stammer fra the Lie/Bet Questionnaire, som er udviklet på baggrund af spørgsmål fra DSM-IV (Johnson et al., 1997). De to spørgsmål var udvalgt på baggrund af 12 spørgsmål, fordi de viste sig at være gode til at skelne mellem problemspillere og ikke-problemspillere blandt voksne. I den oprindelige engelske udgave er ordlyden af de to spørgsmål: "Have you ever felt the need to bet more and more money?" og "Have you ever had to lie to people important to you about how much you gambled?" Valget af disse spørgsmål har yderligere den fordel, at de også indgår i en norsk undersøgelse om unge og pengespil (Rossow & Hansen, 2003), hvilket

gør det muligt at sammenligne med resultater fra denne undersøgelse, jf. vores resultater i kapitel 6.

TABEL 3.3
De udvalgte spørgsmål fra NODS, der indgår i undersøgelsen af pengespil blandt danske unge. 2007.

Betegnelse[1]	Har der været perioder inden for det seneste år, hvor ...
Overbud på indsats	du har måttet spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?
Tab af kontrol	du nogensinde uden held har prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst? Og Er dette sket 3 gange eller flere?
Eskapisme	du har spillet for at glemme personlige problemer?
Jagt efter tabt gevinst	du efter at have mistet penge på spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?
Løgn	du har løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller, eller hvor mange penge du har tabt på spil? Og Er dette sket 3 gange eller flere?

1. De danske betegnelser er indført for at lette beskrivelsen i forhold til de enkelte NODS-spørgsmål, der alle kan ses i appendiks. I forhold til de oprindelige NODS-spørgsmål er betegnelserne: Overbud på indsats = N.3A., tab af kontrol = N.6A. og N.6A.1. eskapisme = N.7A., jagt efter tabt gevinst = N.9A, løgn = N.10A. og N.10A.1.

Kilde: (Gerstein et al., 1999).

I den norske undersøgelse indgår også et tredje kriterium fra et NODS-spørgsmål om 'jagt efter tabt gevinst'. Det er dog skærpet yderligere, ved at man i den norske undersøgelse kræver, at det skal være sket hver gang eller de fleste gange. Vi har ligeledes stillet dette spørgsmål i denne undersøgelse for at kunne sammenligne resultater.

Da det var ønskværdigt at repræsentere den fulde NODS-score så godt som muligt med et begrænset udvalg af spørgsmål, undersøgte vi nøje, hvilke andre kriterier der skulle med. Valget faldt på 'tab af kontrol' og 'eskapisme', da spørgeskemaet for de 12-17-årige skulle udarbejdes. Den fremgangsmåde, der førte til det endelige udvalg af spørgsmål i tabel 3.3, var at checke forskellige udvalg af NODS-spørgsmål for aldersgruppen af de 18-24-årige i Voksenundersøgelsen (Bonke &

Borregaard, 2006), da denne gruppe spillemæssigt set antages at ligne gruppen af 12-17-årige mest muligt qua deres alder. Denne fremgangsmåde gør det muligt at undersøge, hvor mange unge med risikoadfærd der bliver fundet med vores udvalg af NODS-spørgsmål, sammenholdt med det antal, der blev fundet – blandt de 18-24-årige – med det fulde sæt af NODS-spørgsmål. Til vurdering af, hvor godt de enkelte udvalg af spørgsmål repræsenterer det fulde sæt af NODS-spørgsmål, benytter vi de to mål: *specificitet* og *sensitivitet*. Vi antager først, at de sande mål for, hvor mange unge der er med og uden risikoadfærd, er givet ved de unge, der blev fundet med det samlede sæt af NODS-spørgsmål. Specificitet defineres nu som den andel af unge uden risikoadfærd i forhold til spil, som vi finder med vores definition, divideret med det sande mål herfor. Tilsvarende defineres sensitivitet som andelen af unge med risikoadfærd med vores definition, divideret med det sande mål herfor (Johnson et al., 1997). Da der med et udvalg af spørgsmål ikke kan findes nye personer, der testes positivt i forhold til den fulde NODS-score, er specificiteten 1. Vi viser endvidere, at det er muligt at fange alle de personer, der har alvorlige spilleproblemer, dvs. en NODS-score på 3+, med udvalget af spørgsmålene fra tabel 3.3. Det er således også muligt at få sensitiviteten til at gå mod 1.

Det er hermed muligt at give et bud på, hvordan de unge kan screenes for, om de har en risikoadfærd i forhold til spil. Ud fra de fem udvalgte NODS-kriterier i tabel 3.3, har vi i denne undersøgelse valgt at karakterisere unge med risikoadfærd i forhold til spil, som defineret i boks 1.

Hvis den unge opfylder blot ét af de enkelte kriterier i boks 1, karakteriserer vi den unge som havende en risikoadfærd i forhold til spil. Det er således en meget bred definition, hvor det langt fra er alle de unge, der er fundet med en risikoadfærd i forhold til spil, som har alarmerende problemer med spil. I kapitel 6 viser vi, hvor mange af de unge der karakteriseres som havende en risikoadfærd i forhold til spil, og vi præsenterer også to mere snævre definitioner på spilleproblemer i et afsnit, hvor vi sammenligner med Norge. Vi har valgt betegnelsen 'risikoadfærd i forhold til spil', fordi den stemmer godt overens med NODS' mildeste grad af spilleproblem kaldet 'risikospiller', som er tilfældet, hvis der er et eller to NODS-spørgsmål, der er besvaret positivt. Vi skal dog understrege, at selv om det er muligt at inddele i NODS 1+ både her og i

Voksenundersøgelsen, så kan NODS 1+ i denne undersøgelse ikke sammenlignes direkte med NODS 1+ i Voksenundersøgelsen.

BOKS 1

Risikoadfærd i forhold til spil.

Overbud på indsats **eller**
Tab af kontrol, uden at det behøver at være sket flere gange **eller**
Eskapisme **eller**
Jagt efter tabt gevinst, uden at det behøver at være sket flere gange **eller**
Løgn, uden at det behøver at være sket flere gange.

Ud over det mindre udvalg af NODS-spørgsmål til at karakterisere unge med en risikoadfærd i forhold til spil, har vi også valgt at ændre på de to kriterier: 'Tab af kontrol' og 'Løgn'. Voksenundersøgelsen kræver, at det skal være sket tre gange eller flere. Men vi finder, at dette krav kan virke restriktivt, når de unges livserfaring ikke er så lang, og vi har derfor undladt i definitionen i boks 1, at det skal være sket flere gange.

Vi sammenligner løbende de unge med risikoadfærd i denne undersøgelse med de unge 18-24-årige fra Voksenundersøgelsen. For at kunne sammenligne resultater benytter vi også definitionen af unge med risikoadfærd fra boks 1 på data fra Voksenundersøgelsen. Det bevirker, at vi på den ene side finder færre unge som følge af det begrænsede udvalg af spørgsmål og på den anden side finder flere unge, fordi det ikke længere kræves, at det skal være sket flere gange for de to kriterier 'Tab af kontrol' og 'Løgn', når vi sammenligner med de oprindelige resultater fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

UNGES FORBRUG AF PENGE OG TID

DE UNGES RÅDIGHEDSBELØB

En vigtig forudsætning for at kunne spille om penge er at have penge til rådighed. På dette punkt er der afgørende forskel mellem de unge og den voksne befolkning – og formentlig også store forskelle inden for aldersgruppen 12-17 år. Der vil i dette afsnit blive set på, hvad de unge i nærværende undersøgelse har svaret, at deres månedlige rådighedsbeløb er, hvilket er defineret som, hvor mange penge de bruger på sig selv i løbet af en måned.

Først og fremmest kan der ses på, hvor de unge har penge fra. I spørgeskemaet sondrer vi mellem et fritidsjob, der udføres efter skole, og et egentligt erhvervsarbejde, hvor den unge har forladt skolen. Der er knap 2 pct. (64 unge) i denne undersøgelse, der tjener penge ved et erhvervsarbejde, og de er alle mellem 15 og 17 år. Tabel 4.1 viser, hvordan de unge svarer, at deres rådighedsbeløb stammer fra henholdsvis deres forældre, et fritidsjob eller fra et erhvervsarbejde.

Blandt de unge, der modtager penge fra deres forældre, får de 12-14-årige i gennemsnit 357 kr. pr. måned, og de 15-17-årige i gennemsnit 611 kr. pr. måned. De unge 12-14-årige, der har et fritidsjob, tjener i gennemsnit 561 kr. om måneden, og der er ingen, der har et erhvervsarbejde endnu. De unge 15-17-årige tjener i gennemsnit 1.392 kr. på et fritidsjob, og de 64 unge, der har et erhvervsarbejde, tjener i gennemsnit

3.178 kr. om måneden. Det samlede rådighedsbeløb kan ses i tabel 4.2 for hver enkelt årgang fra 12 til 17 år i denne undersøgelse.

TABEL 4.1

Rådighedsbeløb pr. måned mht., hvor pengene kommer fra. 2007. Kroner.

	Fra forældre		Fritidsjob		Erhvervsarbejde	
Alder	12-14	15-17	12-14	15-17	12-14	15-17
Antal unge	1.606	1.125	768	1.187	0	64
Kr. pr. måned	357	611	561	1.392	0	3.178

Anm.: Hvis en interviewperson har oplyst, at beløbet er 0 kr. fra enten forældre, fritidsjob eller erhvervsarbejde, er denne person ikke inkluderet i gennemsnittet.

TABEL 4.2

Rådighedsbeløb pr. måned for hver årgang fordelt på køn. 2007. Kroner.

	12 år	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år
Drenge	267	402	634	879	1.239	1.658
Piger	310	415	622	861	1.223	1.457

Anm.: Et rådighedsbeløb på 0 kr. tæller med i det samlede gennemsnit.

Rådighedsbeløbet pr. måned stiger jævnt fra de unge på 12 år til de unge på 17 år, som det ses i tabel 4.2. De 12-årige drenge har i gennemsnit 267 kr., og de 12-årige piger har i gennemsnit 310 kr. Der er ikke den store forskel mellem drenge og piger, fra de er 13 år, til de er 16 år, idet de 13-årige har godt 400 kr., de 14-årige godt 600 kr., de 15-årige godt 850 kr. og de 16-årige godt 1.200 kr. De 17-årige drenge har imidlertid et større rådighedsbeløb end pigerne, idet de har 1.658 kr., hvor pigerne har 1.457 kr. Hovedparten af de 64 unge, der har et erhvervsarbejde, som de tjener penge ved, er 17-årige drenge. Knap 14 pct. af de 17-årige drenge har et erhvervsarbejde, mens den tilsvarende procentdel for pigerne er godt 4. For hele gruppen af de 12-17-årige samlet set er det gennemsnitlige rådighedsbeløb på 815 kr. om måneden, hvilket er det beløb, vi lægger til grund for vores sammenligninger i de følgende beregninger.

TABEL 4.3

12-17-åriges rådighedsbeløb i forhold til gennemsnitligt spilleforbrug i kroner – sidste måned. 2007.

Rådighedsbeløb pr. måned	Antal unge[1]	Gns. spilleforbrug i kr.	Maksimumindsats i kr.
Mindre end 500 kr.[2]	83	49	300
501-1.000 kr.	60	84	650
1.001-1.500 kr.	40	154	2.000
Mere end 1.500 kr.	85	252	4.000

Anm.: Der er signifikant forskel på de gennemsnitlige nettospilleudgifter, dvs. spilleudgifter fratrukket spillegevinster, alt efter hvor stort de unges rådighedsbeløb er pr. måned.

1. Da vi ser på unge, der har spillet sidste måned, er det totale antal unge betydeligt mindre end alle de unge, der har spillet.
2. Interviewpersoner, der har oplyst, at deres rådighedsbeløb har været 0 kr., tæller med i gennemsnittet.

TABEL 4.4

12-17-åriges rådighedsbeløb for ikke-pengespillere vs. pengespillere. 2007. Kroner.

	Fra forældre[1]	Fritids-arbejde[1]	Erhvervs-arbejde[1]	Rådigheds-beløb i alt[2]
1.875 har ikke spillet pengespil	402	955	2286	642
1.939 har spillet pengespil	520	1.143	3.528	976
224 har spillet pengespil på internettet	612	1.490	3.914	1.339
274 har spillet pengespil sidste måned	583	1.559	3.733	1.379

1. Hvis en interviewperson har oplyst, at beløbet er 0 kr. fra enten forældre, fritidsjob eller erhvervsarbejde, er denne person ikke inkluderet i gennemsnittet.
2. Et rådighedsbeløb på 0 kr. tæller med i det samlede gennemsnit. Rådighedsbeløbet kan bestå af penge fra forældre, fritidsarbejde eller erhvervsarbejde, men det er ikke muligt at summe kolonnerne i tabel 4.4 til beregning af rådighedsbeløbet, da beløbene i de tre første kolonner er baseret på gennemsnit.

Når vi opdeler i kategorier for, hvor stort de unges rådighedsbeløb er, fremgår det af tabel 4.3, at det gennemsnitlige beløb, der spilles for, stiger med størrelsen af rådighedsbeløbet.

Tabel 4.3 viser, at der tilsyneladende er en sammenhæng mellem det at spille pengespil og så et gennemsnitligt større rådighedsbeløb. Det er også et træk, der går igen i andre studier inden for ludomani (Welte et

al., 2007). Det vides imidlertid ikke helt præcist, hvordan denne sammenhæng er. Dels tjener de unge mere i takt med, at de bliver ældre, dels begynder de at spille for flere penge, når de bliver ældre. I hvilket omfang de unge tjener for at spille, kan der ikke siges noget præcist om (Søndergaard, 2006).

Tabel 4.4 viser de unges rådighedsbeløb opdelt på forskellige kategorier, alt efter om de har prøvet at spille og herunder, om de har prøvet at spille om penge på internettet og til sidst, hvis de har prøvet at spille inden for den sidste måned.

Som før nævnt er det gennemsnitlige rådighedsbeløb blandt alle de unge 12-17-årige på ca. 815 kr. om måneden, men hvis gruppen af de 12-17-årige deles op på, om de har spillet eller ej, er det gennemsnitlige rådighedsbeløb større (976 kr.), hvis man har spillet pengespil, og mindre (642 kr.), hvis man ikke har spillet pengespil. Blandt de unge, der har prøvet at spille om penge på internettet, har de i gennemsnit et rådighedsbeløb på 1.339 kr. Det gennemsnitlige rådighedsbeløb er højest blandt de unge, der har spillet inden for den sidste måned, hvor det beløber sig til 1.379 kr.

De 48 unge, der både spiller og har erhvervsarbejde, tjener i gennemsnit 3.528 kr. Det beløb er større end gennemsnittet for den samlede gruppe på i alt 64 unge med erhvervsarbejde, der i gennemsnit tjener 3.178 kr., jf. tabel 4.1.

FORBRUG AF PENGE

Det er klart, at et spilleproblem kan være mere alvorligt jo mere tid og jo flere penge, der bruges på at spille. Hvad pengeforbruget angår, er det selvfølgelig et større problem, jo færre penge den unge har til rådighed. Det er baggrunden for, at dette afsnit undersøger, hvor mange penge de unge bruger, og at vi senere i kapitlet undersøger, hvor meget tid spil optager hos de unge.

Det fremgår af tabel 4.5, at drenge spiller for flere penge end piger, og at spilleforbruget stiger med alderen. For drengene stiger det gennemsnitlige spilleforbrug pr. måned fra 53 kr. blandt de 12-14-årige til 195 kr. blandt de 15-17-årige og til 741 kr. for de 18-24-årige. Til sammenligning stiger pigernes gennemsnitlige spilleforbrug fra 38 kr.

blandt de 12-14-årige til 67 kr. blandt de 15-17-årige og til 150 kr. blandt de 18-24-årige.

Der er få observationer blandt de unge, som også har spillet på internettet inden for den sidste måned. Og hvad angår de 12-14-årige piger, er der kun én observation. Der er imidlertid 48 unge drenge i alderen fra 15 til 17 år, som har angivet deres forbrug af internetspil til at være 343 kr. i gennemsnit inden for den seneste måned.

TABEL 4.5

Hvor meget har du spillet for inden for den seneste måned? Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Kroner.

	12-14 år		15-17 år		18-24 år[1]	
	Dreng	Pige	Dreng	Pige	Dreng	Pige
Har spillet pengespil:						
Gns. i kr.[2]	53	38	195	67	741	150
Median	40	30	67,5	50	150	60
Maksimum	300	100	4.000	500	15.000	1.000
Antal i alt	51	17	158	42	31	11
Har spillet pengespil på internettet:						
Gns. i kr.[2]	44	30	343	129	-	-
Median	20	30	100	100	-	-
Maksimum	200	30	4.000	500	-	-
Antal i alt	7	1	48	8	-	-

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). Der er få observationer for de 18-24-årige, fordi der i Voksenundersøgelsen kun er data fra pilotundersøgelsen.
   De 18-24-årige er ikke blevet spurgt om deres spilleforbrug på internettet.
2. Forbrug på spil for personer, der har spillet for mere end 0 kr. den sidste måned.

Hvorvidt de gennemsnit, der er vist i tabel 4.5, repræsenterer niveauet for en 'almindelig' måneds forbrug, vil fremgå af næste tabel, som indeholder variationen i spilleudgiften for den sidste måned i forhold til tidligere måneders forbrug.

Godt halvdelen af de unge mener, at deres forbrug ligger på niveau med tidligere måneders forbrug, hvorimod det tilsvarende tal for de voksne 18-74-årige var på 75 pct. Det kan være en indikation på, at de unges forbrug er mere svingende end de voksnes, hvilket sandsynligvis skyldes, at deres økonomi er mindre stabil. For de 18-24-årige er der 61

pct., der har det samme forbrug som tidligere måneders forbrug, så de når ikke helt op på de 75 pct. for de voksne som helhed.

TABEL 4.6

Variation i spilleforbrug i forhold til tidligere. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Procent.

Månedens forbrug på spil i forhold til tidligere måneders forbrug	12-17-årige	18-24-årige[1]
Det samme beløb som før	53	61
Brugt færre penge	24	14
Brugt flere penge	20	25
Ved ikke	3	0
Antal unge, der har spillet den sidste måned	271	44

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

De unge er desuden blevet bedt om at angive det største tab, de har prøvet at tabe på én dag. Dette beløb kan være med til at give et billede af, hvor stor skaden kan være for den enkelte unge her og nu. Tabel 4.7 angiver det største tab, som forskellige grupper af unge i gennemsnit har haft på én dag. Tabet er defineret som det beløb, man har spillet for, fratrukket eventuelle gevinster, så det kan betragtes som et nettotab.

TABEL 4.7

Det største gennemsnitlige tab på pengespil på én dag. 2007. Kroner.

	12-14 år		15-17 år	
	Tab i kr.	Antal unge	Tab i kr.	Antal unge
Drenge	59	401	159	569
Piger	40	266	55	368

Anm.: Der er 12 pct. blandt dem, der har prøvet at spille, der oplyser, at de aldrig har prøvet at tabe, som derfor ikke er medtaget i gennemsnitsberegningerne.

Det fremgår af tabel 4.7, at drengene i gennemsnit har tabt mere end pigerne, og at de 15-17-årige i gennemsnit har tabt mere end de 12-14-årige. De 15-17-årige drenge har i gennemsnit prøvet at tabe 159 kr., hvilket er det største gennemsnitlige tab, som også passer med, at det er denne gruppe af de ældre drenge, der spiller mest.

Vi har undersøgt, om penge forbrugt på spil fortrænger forbrug af andre goder hos de unge. Det var tilfældet i Voksenundersøgelsen, hvor knap 50 pct. af dem, der spiller, angiver, at de penge, de har brugt på spil, ellers ville være brugt på andre husholdningsgoder, og det er særligt forbrugsposterne fødevarer og fritidsinteresser, der fortrænges (Bonke, 2007). I tabel 4.8 er de unges månedlige forbrug på tøj, mobil, internetspil osv. opgjort.

TABEL 4.8

12-17-åriges gennemsnitlige pengeforbrug i kroner på følgende goder pr. måned. 2007.

	Har spillet pengespil[1]	Har ikke spillet pengespil[2]
Hvad bruges pengene på?		
Tøj	481	331
Mobil	124	88
Internet	18	12
Pc-spil	94	71
Pizza	128	74
Tobak og alkohol	142	59
Biograf/koncert	69	46

1. Antallet af unge, der har spillet pengespil, varierer mellem 1.858 og 1.896 for de enkelte poster til beregning af et gennemsnitligt beløb.
2. Antallet af unge, der ikke har spillet pengespil, varierer mellem 1.726 og 1.786 for de enkelte poster til beregning af et gennemsnitligt beløb.

Det fremgår af tabel 4.8, at de unge, der har spillet, har et højere gennemsnitligt forbrug på alle forbrugsposter end den samlede gruppe af unge, som ikke har spillet pengespil. Det er således ikke muligt at vise, at spil fortrænger andre goder, som det blev gjort i Voksenundersøgelsen. Der er snarere tale om, at en gruppering af unge, der spiller, svarer til en selektering af unge med et større rådighedsbeløb end de unge ikke-spillere, som det også fremgik af tabel 4.4.

FORBRUG AF TID

Tid, som unge bruger på pengespil, fortrænger tidsforbrug på andre væsentlige aktiviteter, som har mere betydning for deres udvikling. Samtidig er der en større risiko for at udvikle spilleproblemer, hvis der

spilles mere intensivt. Tabel 4.9 viser, hvor hyppigt alle unge spiller, herunder hvor hyppigt de unge, der spiller på internettet, spiller.

TABEL 4.9

12-17-åriges spillehyppighed herunder blandt internet-spillere. 2007. Procent.

	Hvor ofte spiller du spil for at vinde penge?	Hvor ofte spiller du spil på internettet for at vinde penge?
Hver dag	0,8	4.5
Flere gange om ugen	1,4	6.7
Flere gange om måneden	6,5	14,7
Få gange om måneden	61,3	65,6
Aldrig	29,8	8,0
Ved ikke	0,2	0,5
Antal unge	1.936	224

Blandt de unge, der spiller, er der omkring 2 pct., der spiller hver dag eller flere gange om ugen for at vinde penge, og der er 6,5 pct., der spiller flere gange om måneden, som det ses i den første kolonne i tabel 4.9. Den største andel på ca. 61 pct. spiller få gange om måneden. Herudover er der en andel på ca. 30 pct., der svarer, at de aldrig spiller for at vinde penge. Det kan skyldes, at de har sagt ja til, at de har prøvet at spille et spil, hvor man kan vinde penge, men når de bliver spurgt, om de spiller for at vinde penge, vil de ikke svare bekræftende på det. Når vi udelukkende ser på de unge, der spiller på internettet, falder denne andel til 8 pct. Denne gruppe spiller også hyppigere end gruppen af unge som helhed.

De, der spiller hyppigt, kan forventes samlet set at spille for større beløb end de, der spiller sjældnere, hvilket kan ses i tabel 4.10.

TABEL 4.10

Spillehyppighed og gennemsnitligt spilleforbrug i kroner blandt 12-17-årige, der har spillet den sidste måned. 2007.

	Antal unge	Spillehyppighed i procent	Gns. i kr.	Minimum i kr.	Maksimum i kr.
Hver dag	13	0,8	547	10	2.000
Flere gange om ugen	23	1,4	544	1	4.000
Flere gange om måneden	93	6,5	100	1	1.000
Få gange	115	61.3	57	5	500
Aldrig	21	29,8	66	10	250
Ved ikke	2	0,2	50	50	50

Alt i alt er der 36 unge (13 pct.), der spiller flere gange om ugen, hvoraf 13 unge (5 pct.) spiller hver dag. De spiller i gennemsnit for ca. 545 kr. om måneden. De, der spiller flere gange om måneden, spiller i gennemsnit for 100 kr., og de, der spiller få gange, spiller i gennemsnit for 57 kr.

OPSUMMERING

Formålet med dette kapitel har været at se på, hvor mange penge de unge 12-17-årige i denne undersøgelse har til rådighed til sig selv i løbet af en måned. De unge kan få penge fra deres forældre i form af lommepenge eller tjente penge enten fra et fritidsjob efter skole eller fra et erhvervsarbejde, hvor den unge har forladt skolen. Resultaterne kan opsummeres således:

- De unge har i gennemsnit flere penge til rådighed om måneden, hvis de har et fritidsjob eller et erhvervsarbejde, end hvis de kun modtager penge af deres forældre.
- Det er kun knap 2 pct. af de unge, der har et erhvervsarbejde, og det gælder hovedsageligt de 17-årige drenge. Det bevirker, at gruppen af de 17-årige drenge har et højere gennemsnitligt rådighedsbeløb end de 17-årige piger.
- Det gennemsnitlige spilleforbrug er højere, jo højere de unges rådighedsbeløb er. Det er imidlertid ikke til at vide, i hvilket omfang

de unge tjener penge for at spille, da de unge dels tjener mere i takt med, at de bliver ældre, dels spiller for flere penge, når de bliver ældre.

- Det gennemsnitlige rådighedsbeløb for alle 12-17-årige er på ca. 815 kr. om måneden. Det gennemsnitlige rådighedsbeløb er større hos de unge, der har spillet pengespil, og særligt hos de pengespillere, der har spillet på internettet.
- I gennemsnit spiller drenge for flere penge end piger.
- Det er svært at se, om penge forbrugt på spil fortrænger forbrug af andre goder hos de unge, da de unge spillere har et større gennemsnitligt forbrug af alle forbrugsgoder i og med, at de også har et højere rådighedsbeløb.
- Knap 9 pct. af alle de unge pengespillere spiller mindst nogle gange om måneden, men hvis vi særligt ser på den gruppe af pengespillere, der også spiller på internettet, er der tale om næsten 26 pct.

UDBREDELSEN AF PENGESPIL BLANDT UNGE I DANMARK

I dette kapitel vil udbredelsen af pengespil blandt de 12-17-årige i Danmark blive belyst. Vi ser på udbredelsen af spil blandt alle unge, uden at der endnu sondres mellem, om der er en risikoadfærd i forhold til spil eller ej, hvilket først introduceres i det næste kapitel. Vi undersøger således blandt alle unge, hvor mange der spiller, hvad de spiller, hvor meget de benytter internettet, hvem der spiller, og hvorfor de spiller. Vi sammenligner igen løbende med de 18-24-årige fra Voksenundersøgelsen.

HVOR MANGE HAR PRØVET PENGESPIL?

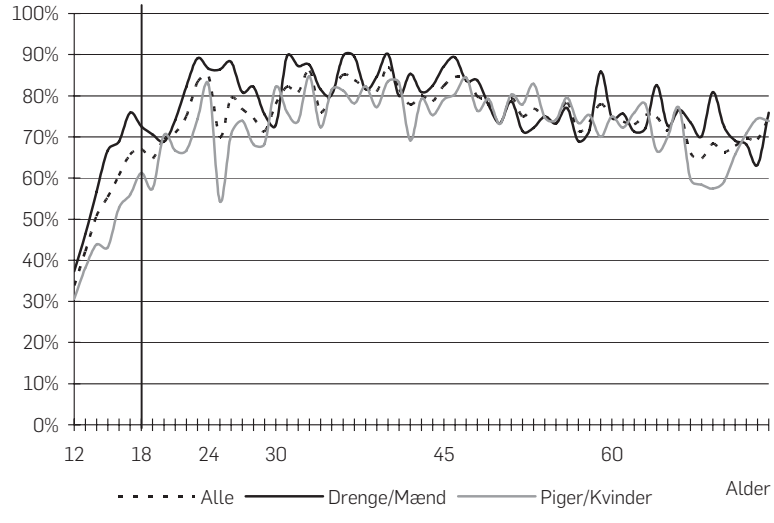
Da vi spurgte de unge, om de har spillet pengespil, var ordlyden af spørgsmålet: "Har du *nogensinde* spillet nogle af følgende spil, hvor du kunne vinde penge?" Hvis de unge har svaret 'ja' til mindst ét af de spil, vi opremsede, jf. fx tabel 5.2, skriver vi i denne rapport, at de har spillet pengespil. Ordvalget 'nogensinde' kan virke forvirrende, og det skal ikke forveksles med sondringen mellem NODS nogensinde og NODS seneste år, da spørgsmålet bliver stillet inden de egentlige NODS-spørgsmål.

Fra de unge er 12 år, til de bliver 17 år, er der flere og flere, som prøver at spille, hvilket fremgår af figur 5.1. I figuren er resultater fra

denne undersøgelse sidestillet med de enkelte årgange i Voksenundersøgelsen, hvilket giver et billede af, hvor mange der spiller i hele befolkningen. Det skal bemærkes, at vi ser på, om de unge 12-17-årige nogensinde har spillet pengespil (livsprævalens), og om de 18-74-årige har spillet pengespil inden for det seneste år (periodeprævalens).

FIGUR 5.1

Personer, der spiller pengespil, fra to undersøgelser af henholdsvis de 12-17-årige i 2007 og de 18-24-årige i 2005. Fordelt efter køn og alder. Procent.



Anm.: Den lodrette streg indikerer, at der er tale om to forskellige undersøgelser. I vores undersøgelse indgår 3.814 unge 12-17-årige, og kurven viser procentdelen, der har spillet pengespil (livsprævalens). Tallene til højre for den lodrette streg stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). I den undersøgelse indgår 8.153 18-74-årige personer, og kurven viser procentdelen, der har spillet pengespil inden for en periode på det seneste år (periodeprævalens).

I store træk viser figur 5.1, at de unge ikke når at nå helt op på niveauet for, hvad der spilles, når man bliver voksen, idet andelen, der spiller blandt de voksne, gennemsnitligt ligger på et højere niveau. Fra 18 år og derefter ser de forskellige årgange ud til at spille nogenlunde lige meget bortset fra, at der måske er en tendens til, at spillelysten er en lille smule faldende efter 50-årsalderen. Da de unges livserfaring ikke er så lang,

svarer deres livsprævalens nærmest til en periodeprævalens. Overgangen fra livsprævalens for de 12-17-årige til periodeprævalens for de 18-74-årige forklarer imidlertid det lille fald i kurverne fra de 17-årige til de 18-årige i figur 5.1.

Blandt alle 12-årige på den stiplede kurve i figur 5.1 er der 34 pct., der har prøvet at spille, hvilket stiger til 66 pct. blandt alle 17-årige, der dermed illustrerer introduktionskurven til spil blandt de unge.

Tallene fra figur 5.1 er præsenteret mere summarisk i tabel 5.1. Her har vi dog valgt at sammenligne med livsprævalensen for de 18-24-årige, så der både tages udgangspunkt i livsprævalensen for de 12-17-årige og de 18-24-årige. Herudover sammenholder tabellen tallene for, om de unge har spillet pengespil, og om de har spillet den sidste måned.

TABEL 5.1

Udbredelsen af pengespil fordelt på køn og alder. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Procent.

	Har spillet pengespil[1]			Spillet inden for sidste måned		
Alder	12-14	15-17	18-24[2]	12-14	15-17	18-24[2]
Drenge/mænd	24	35	51	3	9	27
Piger/kvinder	19	25	38	1	2	9
Procent i alt	43	60	89	4	11	36
Antal unge	2.036	1.778	692	2.036	1.778	125

1. Personer, der har prøvet at spille nogensinde, hvor det i figur 5.1 er personer, der har spillet inden for det sidste år for de 18+-årige.
2. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). Der er få observationer for de 18-24-årige, fordi dette spørgsmål kun er stillet i en pilotundersøgelse i Voksenundersøgelsen.

Blandt de 12-14-årige er der 43 pct., der har prøvet at spille, hvilket stiger til 60 pct. for de 15-17-årige. Det svarer til, at der er 51 pct. for hele gruppen af de 12-17-årige, der har prøvet at spille pengespil. Til sammenligning er der 89 pct. blandt gruppen af de 18-24-årige, der har prøvet det. En livsprævalens på 89 pct. er selvfølgelig højere end den periodeprævalens, der ses i figur 5.1, der er på 73 pct. for de 18-24-årige samlet set. De 89 pct. svarer i øvrigt stort set til niveauet i befolkningen, der er på 91 pct. (Bonke & Borregaard, 2006).

Når vi spørger, om de unge har spillet inden for den sidste måned, svarer 9 pct. af drengene og 2 pct. af pigerne i alderen 15-17 år 'ja'. Der er til sammenligning flere blandt de 18-24-årige, der har spillet

inden for den sidste måned. Det gælder 27 pct. af de unge mænd og 9 pct. af de unge kvinder.

Vi kan konkludere, at der er flest drenge/mænd, der spiller pengespil. Det fremgår ligeledes både af figur 5.1 og tabel 5.1. Det gælder inden for alle aldersgrupper, og samme resultat kommer frem, når vi kigger på dem, der har spillet inden for den sidste måned. Det er i tråd med de resultater, som vi har set fra internationale undersøgelser (Gupta & Derevensky, 1998).

HVILKE SPIL?

Dette afsnit beskriver, hvilke spiltyper de unge spiller. Vi ser på, om der er forskel på, hvad drenge og piger spiller, og hvad forskellige årgange spiller, og endelig sammenligner vi med de 18-24-årige fra Voksenundersøgelsen.

Tabel 5.2 præsenterer en oversigt over, hvilke spiltyper de unge 12-17-årige satser deres penge på sammenholdt med, hvad de 18-24-årige spiller ifølge Voksenundersøgelsen.

Når vi ser på hele gruppen af de unge i tabel 5.2, der har spillet pengespil, er det de samme typer af spil, som popularitetsmæssigt set ligger øverst for de 12-17-årige og de 18-24-årige. Der er flest, der har prøvet skrabelodder, dernæst kommer spilleautomater og Lotto som nummer tre. For de helt unge bør det bemærkes, at der er tale om en delt tredjeplads, da odds-spil har samme andel af spillere som Lotto.

Når vi ser på spillet inden for den sidste måned i tabel 5.2, er der imidlertid lidt forskel på, hvad der er de mest populære spil blandt de 12-17-årige sammenlignet med de 18-24-årige, idet det dog bør bemærkes, at der ikke er nær så mange i aldersgruppen fra 18 til 24 år. For de 12-17-årige er det odds-spil, som topper listen, efterfulgt af skrabelodder og poker, hvor det for de 18-24-årige er Lotto, der er på førstepladsen, efterfulgt af skrabelodder og odds-spil.

Mange 12-17-årige har prøvet spilleautomater og Lotto, men når vi ser på, hvad de unge har spillet inden for den sidste måned, så fremstår disse spil ikke som værende blandt de mest populære længere. Til gengæld er det de mere risikable spil, der bliver mere populære, som fx poker, odds-spil og udenlandske bookmakerspil. Det gælder også for

de 18-24-årige, at de udenlandske bookmakerspil er relativt mere populære blandt de spillere, der har spillet inden for den sidste måned.

TABEL 5.2
Spillere fordelt på spiltyper. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Procent.

	Har spillet pengespil		Inden for den sidste måned	
	12-17-årige	18-24-årige[1]	12-17-årige	18-24-årige[1]
Lavrisikospil:				
Lotto	25	59	11	44
Bingo/banko	20	39	3	11
Kortspil	10	31	5	2
Mellemrisikospil:				
Skrabelodder	76	85	30	42
Tips	19	33	10	16
Terningespil	5	11	1	0
Keno[2]	3	-	2	-
Højrisikospil:				
Spilleautomater	45	60	6	13
Odds-spil	25	34	39	29
Poker[2]	19	-	28	-
Væddeløb	6	9	4	7
Roulette	4	17	3	9
Udenlandske bookmakerspil	2	12	4	20
Antal unge, der har spillet mindst ét af pengespillene	1.939	615	274	45

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). Der er få observationer for de 18-24-årige, fordi der kun er data fra pilotundersøgelsen til Voksenundersøgelsen.
2. Der er ikke spurgt til Keno og Poker i Voksenundersøgelsen.

En fortolkning af en ændring i retning af mere risikable spil, når der tages udgangspunkt i de unge, der har spillet inden for den seneste måned, kan være, at der herved selekteres på en gruppe af mere intensive spillere blandt de unge. Hvis den unge har spillet inden for den seneste måned, har han/hun således også en højere sandsynlighed for at blive karakteriseret som havende en risikoadfærd i forhold til spil (jf. definitionen i metodeafsnittet i kapitel 3). I kapitel 7 undersøger vi forskelle mellem unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil.

Det faktum, at Lotto er det mest populære spil blandt de 18-24-årige, der har spillet inden for den sidste måned, svarer til resultatet fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006) blandt alle 18-74-årige, hvor det først og fremmest er Lotto, der bliver spillet i Danmark. Det gælder, uanset om der spørges til nogensinde, seneste år eller seneste måned. Det gælder faktisk også de to næstmest populære spil i Voksenundersøgelsen, der er skrabelodder og andet som fx lodsedler, klasse-, vare- eller landbrugslotterier. Herefter kommer spilleautomater, som 52 pct. har prøvet, hvorimod der kun er 8 pct., der har spillet på spilleautomater i løbet af det seneste år, og 3 pct., der har gjort det inden for den seneste måned. Hvis det antages, at de enkelte årgange i nærværende undersøgelse kan tolkes som alderseffekter og dermed ikke er påvirket af særlige træk ved de enkelte årgange eller eventuelle periodeeffekter, vil det således pege i retning af, at de 18-24-årige allerede er begyndt at tilpasse sig spillevanerne som den ældre del af befolkningen.

Der ser således ud til at være en mekanisme, der gør, at de unge i første omgang overtager populære spil fra de voksne som skrab, spilleautomater og Lotto. Herefter er der nogle unge, der begynder at spille mere videnbaserede spil for derefter igen at vende tilbage til at have en adfærd som de voksne. Denne mekanisme kan vi også genfinde i andre undersøgelser, og Gupta & Derevensky formulerer det fx således:

> Children thus differ from adults in terms of their rationality such that despite their awareness of the role of chance in gambling activities, they are nevertheless irrational in their belief that skill also plays a significant part. It may be that they are not yet cognitively sophisticated enough to realize that chance precludes skill and as such respond in a manner consistent with an illusion of control (Gupta & Derevensky, 1996).

Da der også kan være begrænsninger for de unges adgang til at spille nogle af de enkelte spiltyper, jf. afsnittet i kapitel 2 om lovgivningen på spilmarkedet, viser vi i tabel 5.3 en yderligere opdeling på de enkelte årgange fra 12 til 18 år.

Selv om personer under 16 år ifølge lovgivningen har begrænsede muligheder for at spille på en række af spiltyperne i tabel 5.3, fremgår det af tabellen, at pengespil blandt unge under 16 år alligevel

forekommer. Det er ikke muligt at se for alle spiltyper, om der spilles ulovligt, idet der er nogle spil, der kan spilles på flere måder, jf. oversigten over spiltyper i spørgeskemaet i kapitel 2. Der er fx nogle spil, hvor det er muligt at spille dem i privat regi, selv om man skal være fyldt 16 eller 18 år, når det samme spil udbydes på officielle steder. Når det gælder spil som Lotto, odds-spil, tips og Keno, kan der dog med rimelighed argumenteres for, at de alene udbydes af Danske Spil, som har et regelsæt, der angiver, at man skal være 16 år gammel for at kunne spille de pågældende spil. Det giver en forventning om, at tilgangen fra 15 til 16 år til disse spil vil udvise et spring. Tabel 5.3 viser også, at der er en stigning i andelen, der spiller disse spil fra 15 år til 16 år, men der er samtidig mange, der spiller dem allerede, når de er 15 år, hvilket indikerer, at reglerne kan være svære at håndhæve.

TABEL 5.3

Spiltyper spillet af de 12-18-årige. 2007 og 2005. Procent.

	12 år	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	18 år[1]
Lavrisikospil:							
Lotto	14	20	20	25	31	36	49
Bingo	16	18	21	22	20	22	29
Kortspil/Black Jack/ Backgammon	3	4	9	10	15	16	33
Mellemrisikospil:							
Skrabelodder	81	69	75	75	78	77	89
Tips	11	11	16	23	24	25	33
Terning	1	4	5	5	8	5	11
Keno[2]	0	2	2	2	5	4	-
Højrisikospil:							
Spilleautomater	37	46	42	47	49	48	56
Odds-spil	14	14	19	31	32	33	34
Poker[2]	5	9	16	21	29	30	-
Væddeløb	2	5	5	5	7	8	5
Roulette	1	2	2	3	4	8	5
Udenlandske bookmakerspil	0	0	2	2	3	3	5
Antal unge, der har prøvet ovenstående pengespil	211	341	339	347	342	386	80

1. Tallene for de 18-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).
2. Der er ikke spurgt til Keno og Poker i Voksenundersøgelsen.

TABEL 5.4

Spillere fordelt på spiltyper med hensyn til køn og alder. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Procent.

	12-14-årige		15-17-årige		18-24-årige[1]	
	Pige	Dreng	Pige	Dreng	Pige	Dreng
Lavrisikospil:						
Lotto	17	20	29	33	57	60
Bingo	20	17	27	17	47	33
Kortspil/Black Jack/ Backgammon	4	7	6	19	12	45
Mellemrisikospil:						
Skrabelodder	80	70	84	71	91	81
Odds-spil	5	25	9	49	11	50
Tips	7	18	10	34	13	48
Terningespil	3	5	4	8	4	15
Keno	1	2	2	5	-	-
Højrisikospil:						
Spilleautomater	39	45	49	47	53	64
Poker	5	15	8	40	-	-
Væddeløb	4	5	7	6	8	9
Roulette	1	3	3	7	10	22
Udenlandske bookmakerspil	0	2	1	4	1	20
Antal unge, der har spillet pengespil	382	482	451	624	261	354

Anm. De procentvise andele summer ikke til én, da det er muligt at svare, at man spiller flere slags spil.
For hvert spil er der signifikant forskel på, hvor mange drenge og piger der spiller spillet (jf. signifikanstest for procentdele (Agresti & Finlay, 2008)).

1. Tallene for de 12-18-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

I tabel 5.4 opdeler vi spiltyperne på køn og aldersgrupper for at afdække, hvorvidt der er spil, vi kan karakterisere som enten pige- eller drengespil.

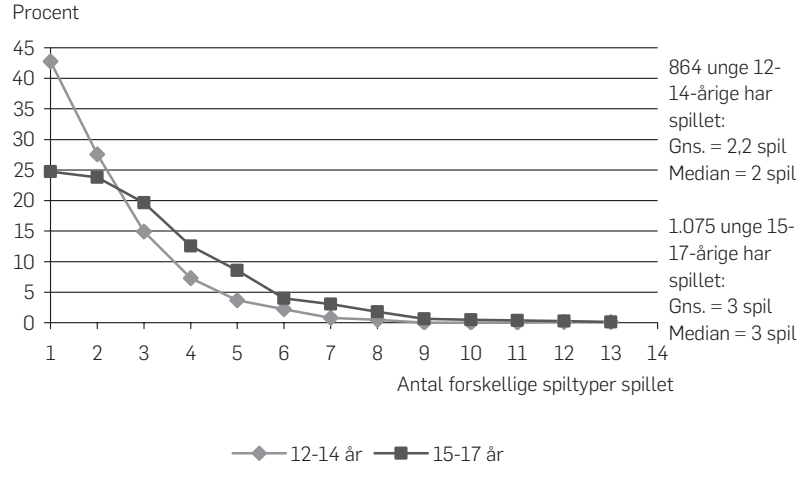
For de fleste spiltyper ses det i tabel 5.4, at andelen af drenge, der spiller, er større end andelen af piger. De eneste spil, hvor der er en overvægt af piger for alle tre aldersgrupper er skrabelodder og bingo. For spil som Tips, odds-spil, poker, roulette og udenlandske bookmakerspil er andelen af drenge, der spiller dem, mere end dobbelt så stor som andelen af piger. Der er endvidere en tendens til, at denne forskel

mellem piger og drenge øges med alderen. De nævnte 'drengespil' er alle på nær kortspil karakteriseret som værende blandt de mere risikable spil.

I figur 5.2 ser vi nærmere på, hvor mange slags spil de unge spiller.

FIGUR 5.2

Antal forskellige spiltyper (blandt de 51 pct. 12-17-årige, der har spillet pengespil). 2007. Procent.



Figur 5.2 viser, at de 15-17-årige spiller flere forskellige spil end de 12-14-årige, idet andelen, der spiller mindst tre spil, ligger på et højere niveau for de 15-17-årige end for de 12-14-årige. De helt unge har typisk spillet to forskellige spil mod de ældre unges tre spil, som det fremgår af medianerne for henholdsvis de 12-14-årige og de 15-17-årige. Det kan sammenlignes med, at de 18-24-årige typisk har spillet fire spil, hvilket ikke er vist her.

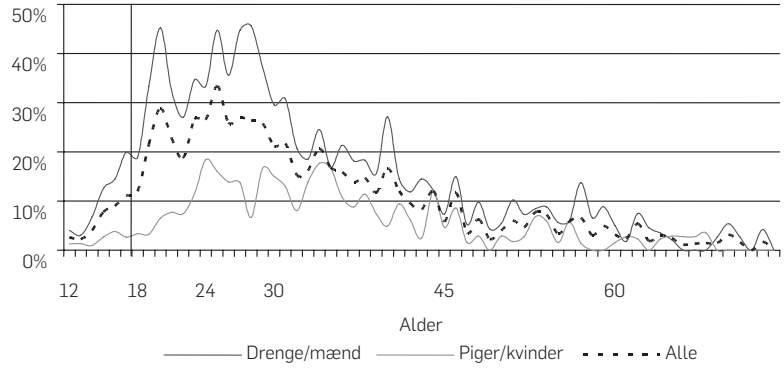
UDBREDELSEN AF PENGESPIL PÅ INTERNETTET

Internettet gør det muligt på ethvert tidspunkt at koble op og spille. Der er i løbet af de senere år sket en stor udvikling i typen af spil, der udbydes på internettet. Det gælder både nye spil fra Danske Spil på

internettet for personer på 18 år og opefter. Samtidig er udbuddet også steget, fordi der er udenlandske spiludbydere, der forsøger at trænge ind på det danske marked på trods af, at Danske Spil har monopol på spillemarkedet i Danmark, jf. lovgivningsafsnittet i kapitel 2. I figur 5.3 er andelen af hver af de enkelte årgange fra 12-74 år, der har spillet pengespil på internettet, afbildet:

FIGUR 5.3

Personer, der har spillet pengespil på internettet fra to undersøgelser af henholdsvis de 12-17-årige i 2007 og de 18-74-årige i 2005, fordelt efter køn og alder. Procent.



Anm.: Den lodrette streg indikerer, at der er tale om to forskellige undersøgelser. I vores undersøgelse indgår 3.814 unge 12-17-årige, og kurven viser procentdelen, der har spillet pengespil (livsprævalens). Tallene til højre for den lodrette streg stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). I den undersøgelse indgår 8.153 18-74-årige personer, og kurven viser procentdelen, der har spillet pengespil inden for en periode på det seneste år (periodeprævalens).

Når vi følger kurven for alle personer (den stiplede kurve) i figur 5.3, ser vi, at andelen af den enkelte årgang, der har prøvet at spille pengespil på internettet, stiger op til 25-årsalderen til et niveau på 33 pct., hvorefter andelen er faldende i takt med, at årgangene er ældre. Hvorvidt de unge årgange topper og forbliver på et højt niveau fra 25-årsalderen og fremover er ikke til at vide. Den årgang, som bruger internettet mest til pengespil, er de 25-årige, men de unge, som vokser op nu og i fremtiden, kommer formentlig til at få endnu bedre færdigheder end de nuværende i

form af at kunne beherske de muligheder, den teknologiske udvikling løbende tilvejebringer. Det er også et spørgsmål, om internettets stabile leje er indtruffet, eller om der stadig er tale om en introduktionsfase, når det gælder spil. Hvis der kommer flere og flere spændende spil, er spørgsmålet, om befolkningen bliver mere og mere mættet af spil, eller om det udvikler sig til at blive mere fristende for folk. Udbredelsen af pengespil på internettet kan med andre ord betragtes som en periodeeffekt, der evt. kan medføre en bølge af nye periodeeffekter i takt med, at udbyderne udvikler deres pengespil både i forhold til, hvor avancerede de enkelte spil er, og i forhold til, hvor gode de bliver til at tiltrække spillere. Hvordan disse periodeeffekter kommer til at påvirke de enkelte årgange i deres aldringsforløb er svært at forudsige på forhånd.

Det må derfor forventes, at figur 5.3 viser et øjebliksbillede, og at en tilsvarende figur vil se anderledes ud om en årrække. Dette er vigtigt at have i tankerne, når der kigges på forekomsten af pengespil på internettet både blandt de unge, men også i vores forestilling om, hvordan den fremtidige udbredelse af pengespil kommer til at udvikle sig i befolkningen som helhed.

Hvis vi antager, at de enkelte årgange er ens for at kunne tolke på alderseffekten i figur 5.3, er der en stor stigning i andelen, der har prøvet pengespil på internettet fra 18 til 19 år, idet andelen stiger fra 12 til 22 pct. En sådan stigning kan forventes i og med, at 18 år både er aldersgrænsen for at spille pengespil på internettet og samtidig er alderen, hvor de unge har mulighed for selv at kunne betale med Visa-kort på internettet, jf. afsnittet om lovgivningen i kapitel 2. Vi ser en anden stor stigning fra ca. 22- til 25-årsalderen, hvor andelen stiger fra ca. 19 til ca. 33 pct. En forklaring kan være, at mange unge begynder at tjene penge i denne periode, hvilket også giver dem den økonomiske mulighed for at spille. Som sagt er det nødvendigt at være varsom med tolkningen af disse alderseffekter. Det vil derfor være interessant at gennemføre en tilsvarende spørgeskemaundersøgelse om nogle år, hvilket vil øge muligheden for bedre at kunne skelne mellem alders- og årgangseffekter.

TABEL 5.5

Unge, som har spillet pengespil på internettet. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005. Procent.

	Har spillet pengespil på internettet[1]			Har spillet pengespil på internettet den sidste måned		
Alder	12-14	15-17	18-24[2]	12-14	15-17	18-24[2]
Drenge	5	13	20	1	4	24
Piger	1	3	4	0	1	2
I alt	6	16	24	1	5	26
Antal unge, der har spillet pengespil	864	1.075	615	864	1.075	45

1. Unge, der har prøvet at spille nogensinde, hvor det i figur 5.1 er personer, der har spillet inden for det sidste år for de 18+-årige.
2. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006). Der er få observationer for de 18-24-årige, fordi der kun er data fra pilotundersøgelsen til Voksenundersøgelsen.

Det, at der er en introduktionsfase til spil, hvor de 12-17-årige ikke helt har nået niveauet for de 18-24-årige, samtidig med at der er en ældre del af befolkningen, som ikke i lige så høj udstrækning benytter de muligheder, teknologien har tilvejebragt, er endvidere anskueliggjort mere summarisk i tabel 5.5.

Tabel 5.5 viser, at der samlet set er 6 pct. af de 12-14-årige, der har prøvet at spille pengespil, som svarer bekræftende på, at de også har spillet pengespil på internettet. Denne andel stiger til 16 pct. for de 15-17-årige og yderligere til 24 pct. for de 18-24-årige, hvilket også afspejler, at der er en aldersgrænse på 18 år for spil på nettet. De unge 12-17-årige har altså endnu ikke nået niveauet for de 18-24-årige i at have prøvet at spille om penge på internettet, hvilket også fremgår af figur 5.3, selv om de har prøvet at spille om penge. Samtidig er niveauet på 24 pct. for de 18-24-årige dobbelt så stort som niveauet i befolkningen som helhed, der er på 12 pct., jf. Voksenundersøgelsen.

I alt er der 224 af de unge 12-17-årige, der har spillet pengespil på internettet, hvilket de ifølge lovgivningen ikke burde kunne, jf. lovgivningsafsnittet i kapitel 2. Ud af de 224 unge er der 60 unge, der har spillet inden for den sidste måned. Senere viser vi i figur 5.5, hvilke spiltyper de 12-17-årige spiller på internettet.

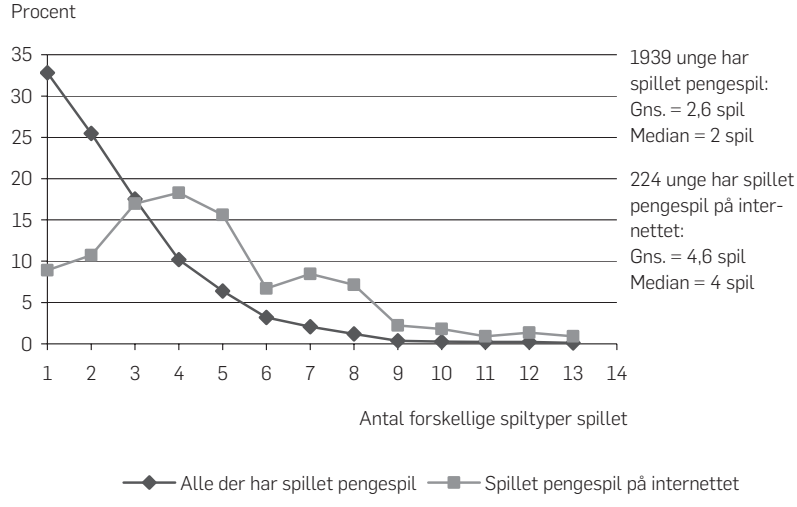
Som det både ses i figur 5.3 og tabel 5.5, er der en overvægt af drenge/mænd, der har prøvet at spille pengespil på internettet. Når vi inddeler i de tre alderskategorier som i tabel 5.5, fremgår det, at andelen af drenge/mænd, der spiller, er ca. fem gange højere end andelen af piger/kvinder, der spiller, for hvert af de tre aldersintervaller.

Hvis vi ud over spørgsmålet om pengespil på internettet også ser på, hvor mange der samtidig har spillet inden for den sidste måned, drejer det sig om 1 pct. af de 12-14-årige, 5 pct. af de 15-17-årige og 26 pct. af de 18-24-årige. Der er således flere, der har spillet inden for den sidste måned, blandt de unge, der er blevet voksne, og som lovligt set gerne må spille. Når der kigges på figur 5.3, ses det yderligere, at andelen af spillere på internettet i aldersintervallet fra 24 til 30 år også er temmelig høj.

Figur 5.4 viser, hvor mange spil der er spillet blandt alle de 12-17-årige, der har spillet, og herudover særskilt for de unge, der også har spillet på internettet.

FIGUR 5.4

Det samlede antal forskellige spiltyper for alle 12-17-årige spillere og herunder spillere, der også har spillet på internettet. 2007.

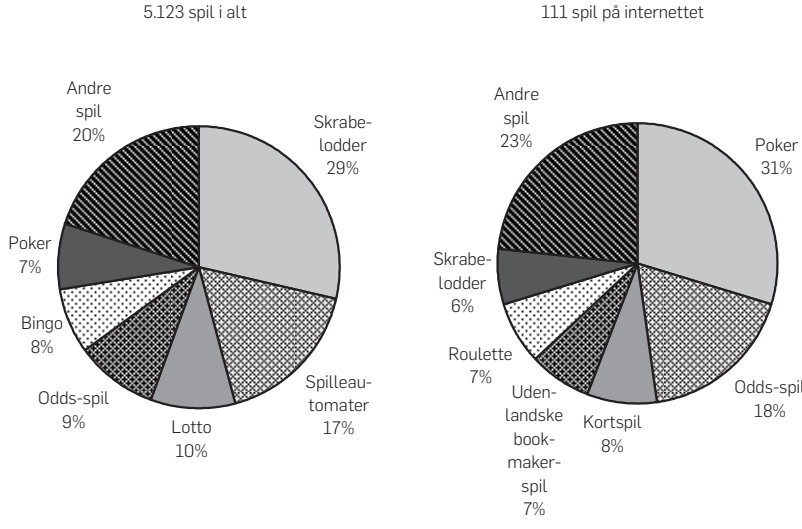


Figur 5.4 viser, at de unge, som har spillet pengespil på internettet, blandt alle unge, der har spillet, spiller væsentligt flere forskellige spil. I gennemsnit har alle spillere spillet 2,6 forskellige spil. Hvis vi derimod kun ser på de pengespillere, der også har prøvet at spille på internettet, så har de i gennemsnit spillet 4,6 forskellige spiltyper. Blandt de unge, der har spillet på internettet, er der kun 9 pct., der nøjes med ét spil, hvorimod der er 33 pct. blandt alle dem, der har spillet pengespil, der holder sig til ét spil. Tilsvarende ligger kurven for internetspillerne over kurven for alle spillere, når der spilles mindst fire spil.

I figur 5.5 sammenlignes de typer af pengespil, der er spillet for alle, der har spillet pengespil, og for dem, der har spillet inden for den sidste måned på internettet.

FIGUR 5.5

Fordelingen af spiltyper for de 12-17-årige. 2007. Procent.



Anm.: I venstre lagkagediagram omfatter andre spil: Tips, kortspil, væddeløb, terningespil, roulette, Keno og udenlandske bookmakerspil. I højre lagkagediagram omfatter andre spil: Lotto, Keno, Tips, væddeløb, spilleautomater, terningespil og Bingo.

De samlede puljer af spil i figur 5.5 er vægtet med det antal individer, der spiller de enkelte spil, således at en spilandel bliver større, hvis det er et spil, mange spiller. Det første diagram viser det totale antal spil på 5.123. Det vil sige, at de 1.939 personer, der har spillet pengespil, kan have prøvet at spille flere forskellige spil, så der i alt er tale om 5.123 forskellige spil- og individkombinationer. Tilsvarende er der i det andet diagram 111 spil- og individkombinationer for de 59 personer, der har spillet på internettet inden for den sidste måned.

Poker og odds-spil er nogle af de mest udbredte spil, når vi selekterer på spillere inden for den sidste måned på internettet. Begge spil er kombinationsspil, der ligger på grænsen mellem at være viden- og tilfældighedsspil (jf. kapitel 2).

Tabel 5.6 illustrerer, hvor meget de enkelte spiltyper koster ud af det månedlige spilleforbrug. Hver enkelt respondent, som har svaret bekræftende på, at de spiller pågældende spil, har ligeledes angivet, hvor mange penge de bruger på spillet.

De 73 unge, som har spillet poker inden for den sidste måned, har i gennemsnit haft en indsats på poker på 267 kr. Det er det højeste gennemsnit, der er brugt på en spiltype. Det næsthøjeste beløb er på 237 kr. for udenlandske bookmakerspil, men det er der kun 11 personer, der har spillet. Der er 102 personer, der har spillet odds-spil inden for den sidste måned, hvor de i gennemsnit har brugt 93 kr.

TABEL 5.6

Hvor meget de 12-17-årige spillere har spillet for i kroner på følgende spil inden for den sidste måned inklusiv pengespil på internettet. 2007.

	Antal unge, der har spillet spiltypen den sidste måned[1]	Gns. forbrug i kr.	Minimum i kr.	Maksimum i kr.	Median i kr.
Lavrisikospil:					
Lotto	26	66	10	200	50
Kortspil	10	49	1	150	37.5
Mellemrisikospil:					
Skrabelodder	77	42	10	200	30
Tips	22	54	10	160	50
Højrisikospil:					
Spilleautomater	15	64	10	300	40
Poker	73	267	10	5.000	80
Odds-spil	102	93	10	1.000	50
Væddeløb	10	73	10	200	50
Udenlandske bookmakerspil	11	237	50	1.000	100

Anm.: Bingo, udenlandske bookmakerspil, terningespil, Keno og roulette er ikke medtaget, da der er færre end 10 unge, der har spillet de pågældende spil.

1. De unge, der har spillet spiltypen inden for den sidste måned, kan ses i forhold til de 1.939 unge, der har spillet, eller alle de 3.814 unge 12-17-årige.

BEGRUNDELSER FOR AT SPILLE

Der kan være forskellige motiver til at spille pengespil, som fx underholdningsværdien, at det er spændende og muligheden for at vinde penge mv., som det ses i tabel 5.7.

De unge begrunder hovedsageligt pengespil med, at det er underholdende (80 pct.), og det tal stiger til ca. 92 pct. for de unge, som har spillet hen over den sidste måned eller har spillet på pengespil på

internettet. Vi forventer, at de sidste grupper har et mere intensivt forbrug af spil.

Den anden væsentlige forklaring er, at det giver spænding, hvilket 68 pct. svarer bekræftende på, og tallet stiger til 86 pct. for dem, der har spillet inden for den sidste måned, og til 81 pct. for dem, der har spillet på internettet. Spænding er lidt i stil med underholdning, selv om der nok ligger mere i spænding end i underholdning, at det er noget, der kan skabe afhængighed. Først på en tredjeplads kommer muligheden for at vinde penge, hvilket 59 pct. er enige i er en væsentlig begrundelse for at spille pengespil. Andelen stiger til ca. 71 pct. både for gruppen, der har spillet inden for den sidste måned, og for dem, der har spillet pengespil på internettet.

TABEL 5.7

De 12-17-åriges begrundelser for at spille om penge. 2007. Flere begrundelser pr. spiller kan forekomme. Procent.

	Har spillet pengespil	Har spillet inden for den sidste måned	Har spillet pengespil på internettet
Underholdning	80	92	92
Spænding	68	86	81
Vinde penge	59	71	71
Mine venner gør det	20	36	40
Stresser af	11	17	26
Det giver status hos venner	6	8	8
Min kæreste gør det	2	3	4
Andre ting	6	5	6
Alle unge	1.920	273	224

Til sammenligning var hovedmotivet i den voksne befolkning (18-74-årige), der havde spillet inden for den seneste måned, muligheden for at vinde penge. Til gengæld var der kun 55 pct., der her angav, at det var den væsentligste grund til at spille det spil, som de hyppigst spiller, hvilket faktisk er mindre end de 59 pct. af de unge, der begrunder deres spil hermed. Blandt unge rangerer underholdningsværdien bare endnu højere end motivet for at vinde penge. Derimod var der kun 15 pct. i Voksenundersøgelsen, som anførte, at de spillede det pågældende spil hyppigst, fordi det var underholdende. Vi kan ikke sammenligne resultaterne vedrørende spænding, idet der ikke er spurgt herom i

Voksenundersøgelsen. Trods disse forskelle peger resultaterne på, at der er forskel i hovedbegrundelsen for at spille om penge blandt de voksne og de unge. Hvor der er flest blandt de unge, der ser underholdningsværdien som det væsentligste motiv, er der flest blandt de 18-74-årige, der ser det at vinde penge som det væsentligste motiv. I økonomisk forstand står de to motiver i kontrast til hinanden, idet det at vinde penge kan ses som et investeringsmotiv, mens det, at et spil er underholdende, kan ses som forbrug.

I afsnit 2.4 fremgik det, at særligt spil som poker og odds-spil kunne give nogle unge anerkendelse og selvtillid. Hvis unge oplever det sådan, må det forventes, at de angiver begrundelsen om, at 'det giver status hos venner'. Det viser sig, at der er 6 pct. (106 personer), der gør det. Det er derfor oplagt at se på, hvilke spiltyper de spiller. Blandt dem, som anførte status som grund til at spille om penge, er der 41 pct., der spiller poker. Denne andel skal sammenlignes med de 19 pct. ud af alle spillere, der spiller poker. Derudover er der 7 pct. med statusbegrundelsen, der spiller på udenlandske bookmakerspil mod 2 pct. blandt alle pengespillere. Til gengæld er der tilsyneladende ikke en stor forskel, når det gælder odds-spil.

De unge blev også spurgt om, hvorfor de spiller på internettet. Tabel 5.8 viser, at et stort flertal på ca. 86 pct. af de unge mener, at det er sjovt og underholdende at spille på internettet. På andenpladsen kommer begrundelsen om, at man kan se, om man har vundet med det samme, hvilket knap halvdelen angiver som en væsentlig begrundelse (44 pct.). Der er knap en tredjedel af de unge, som oplyser, at det er vigtigt, at de kan spille alene, og for knap en fjerdedel er det vigtigt, at de kan være anonyme og ikke bliver set. De to sidstnævnte motiver kan tænkes at være udtryk for en adfærd, hvor man isolerer sig. Når der tænkes på udviklingen af en spillekarriere, jf. kapitel 2, kan særligt disse to motiver være tegn på, at personerne er begyndt at have problemer med spil. Omvendt er der også næsten en fjerdel af de unge, der spiller på internettet, fordi man kan møde andre, og det er et mere socialt aspekt. Det skal bemærkes, at vi kun har spurgt unge, der har prøvet at spille om *penge* på internettet, om deres motiver for at spille på internettet. Sådan som spørgsmålet er formuleret, kan det imidlertid godt være, at de unge kommer til at tænke på almindelige spil, når de afgiver deres begrundelser, så motiverne både gælder *gambling* og *gaming*.

TABEL 5.8

De 12-17-åriges begrundelser for at spille på internettet. 2007. Flere begrundelser pr. spiller kan forekomme. Procent.

Hvorfor spiller du på internettet?	Procent
Det er sjovt og underholdende	86
Man kan se, om man har vundet med det samme	44
Man kan spille alene	32
Man kan møde andre på internettet	28
Man er anonym og bliver ikke set	23
Andre grunde	27
Antal unge, der har spillet pengespil på internettet	223

OPSUMMERING

Formålet med dette kapitel har været at se på udbredelsen af pengespil blandt de 12-17-årige. Det er sket, uden at der i dette kapitel er sondret mellem unge med og uden risikoadfærd i forhold til spil. Vi har undersøgt, hvor mange der spiller, hvad de spiller, hvor meget internettet benyttes, samt hvem der spiller og hvorfor. Resultaterne kan opsummeres således:

- Der er en introduktionskurve for unge til spil, der stiger jævnt fra 34 pct. af de 12-årige til 66 pct. af de 17-årige, der har prøvet nogensinde at spille pengespil (*livsprævalens*). Procentandelen stiger yderligere til 89 pct. for de 18-24-årige, når det også gælder deres livsprævalens.
- Omkring 80 pct. af de voksne mellem 18 og 50 år har spillet inden for det seneste år (*periodeprævalens*). Procentandelen er jævnt faldende til ca. 70 pct. for de voksne årgange fra 50 til 74 år. Periodeprævalensen for de 18-24-årige er på 73 pct. i gennemsnit for de enkelte årgange.
- Drenge spiller mere end piger, og mænd spiller mere end kvinder. Der er flere og flere i grupperne af stigende aldersintervaller fra 12-14 år, til 15-17 år og op til 18-24 år, der har prøvet at spille nogensinde, hvilket vi også forventede.
- Der er 3 pct. af drengene i alderen 12-14 år, 9 pct. i alderen 15-17 år og 27 pct. af mændene i alderen 18-24 år, der har prøvet at spille inden for den sidste måned. Til sammenligning er der 1 pct. af

pigerne i alderen 12-14 år, 2 pct. i alderen 15-17 år og 9 pct. af kvinderne i alderen 18-24 år, der har prøvet at spille inden for den sidste måned.

- Skrabelodder, spilleautomater og odds-spil/Lotto er de spil, som de fleste 12-17-årige har prøvet at spille i den nævnte rækkefølge. Der er flere af de 18-24-årige, der har prøvet alle spillene, men her ligger odds-spil helt nede på en femteplads.
- For de 12-17-årige er både poker og odds-spil (der begge er højrisikospil) blandt de tre mest populære spil, når vi udvælger spillere, der har spillet inden for den sidste måned, eller de spillere, som har spillet på internettet.
- Der er tegn på, at de unge 12-14-årige i første omgang overtager de voksnes spillevaner, hvorefter nogle unge (især drengene) begynder at spille mere videnbaserede spil, som fx odds-spil, der er meget populært. I 18-24-årsalderen er der igen tegn på, at denne aldersgruppe begynder at tilpasse sig en spilleadfærd i retning af de ældre voksnes spillevaner.
- Der er unge, der spiller spil, som burde være ulovlige for dem. Selv om der er vanskeligheder med at opgøre det helt præcist, da nogle spiltyper fx også kan udbydes i privat regi, er der spil, som stort set kun udbydes af Danske Spil, som fx Lotto, odds-spil, tips og Keno. Da Danske Spil har et regelsæt, der angiver, at man skal være 16 år gammel for at kunne spille de pågældende spil, må det anses for ulovligt, når unge under 16 år spiller dem. Ligeledes er der unge, der spiller pengespil på internettet, hvilket ikke er lovligt, når man er under 18 år gammel.
- Procentandelen af de enkelte årgange, der har prøvet pengespil på internettet, topper ved 25-årsalderen, når vi ser på hele befolkningen fra 12 til 74 år. Der er flest unge, der har prøvet at spille pengespil på internettet, og det kan give overvejelser om, hvordan spillemarkedet og dermed spilleproblemer kan udvikle sig fremover.
- Når de unge spiller pengespil, er det først og fremmest for underholdningens og spændingens skyld. Først på en tredjeplads over motiver til at spille kommer muligheden for at vinde penge.

UNGE MED RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL

I dette kapitel undersøger vi nærmere, hvor mange unge der kan udvise risikoadfærd i forhold til spil, ved at kigge på, om de svarer bekræftende på nogle af de spørgsmål, der indgår i screeningsinstrumentet. På denne baggrund skønner vi, hvor mange blandt de unge 12-17-årige i befolkningen der udviser det, vi ser som tegn på risikoadfærd i forhold til spil. Herunder giver vi en vurdering af, hvor stor udbredelsen er i forhold til køn og alder. Vi går endvidere i dybden med de enkelte spørgsmål for at undersøge, hvad den grundlæggende risikoadfærd består i, så det er mere klart, hvad der gør, at vi karakteriserer de unge som havende en risikoadfærd i forhold til spil.

Hen mod slutningen af kapitlet undersøger vi, hvad skævheder i bortfaldet i stikprøven kan betyde for vurderingen af, hvor mange unge med en risikoadfærd der er i hele landet.

Vi afslutter kapitlet med at sammenligne vores resultater med den norske undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003).

UDBREDELSEN AF RISIKOADFÆRD BLANDT 12-17-ÅRIGE

Vi anvender definitionen af unge med risikoadfærd fra boks 1 i kapitel 3 til at vurdere udbredelsen af risikoadfærd i forhold til spil blandt de unge 12-17-årige. De unge, der har svaret bekræftende på mindst ét af

kriterierne om overbud på indsats, tab af kontrol, eskapisme, jagt efter tabt gevinst eller løgn, karakteriserer vi således som havende en risikoadfærd i forhold til spil. Tabel 6.1 viser en samlet oversigt over, hvor mange der udviser en sådan risikoadfærd i forhold til spil blandt de 12-17-årige, de 18-24-årige og blandt alle de 18-74-årige.

TABEL 6.1
Udbredelsen af risikoadfærd i forhold til spil. Sammenligning mellem de 12-17-årige i 2007 og de 18-24-årige eller de 18-74-årige i 2005. Procent.

	Procent med risikoadfærd
For de 12-17-årige:	
Risikoadfærd blandt alle 3.814 unge	8,0
Risikoadfærd blandt 1.939 unge pengespillere	15,7
For de 18-24-årige[1]:	
Risikoadfærd blandt 692 unge	6,1
Risikoadfærd blandt 615 unge pengespillere	6,8
For de 18-74-årige[1] i alt:	
Risikoadfærd blandt 8.153 voksne	1,7
Risikoadfærd blandt 7.412 voksne pengespillere	1,9

Anm.: Unge med risikoadfærd er defineret i boks 1 i kapitel 3.

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

Blandt de 12-17-årige er der 8 pct., som vi karakteriserer som havende en risikoadfærd i forhold til spil. Hvis vi kun tager udgangspunkt i de unge, der har prøvet pengespil, udgør de unge med risikoadfærd knap 16 pct. Der er pr. 1. januar 2007 411.913 unge i alderen 12-17 år i den danske befolkning, hvis vi overfører vores resultater til befolkningsgruppen som helhed, svarer det til, at der er ca. 32.900 unge, der kan karakteriseres som havende en risikoadfærd i forhold til spil. Dette tal fremkommer på baggrund af forekomsten i stikprøven. Hvis vi tager højde for det større bortfald blandt drengene og blandt de 15-17-årige, stiger skønnet til ca. 34.800 unge. Vi beskriver bortfaldets betydning nærmere senere i kapitlet. Blandt de 18-24-årige finder vi 6 pct. med en risikoadfærd i forhold til spil, hvilket er væsentligt højere end blandt hele den voksne gruppe af 18-74-årige (1,7 pct.).

Det viser sig hermed, at de 1,7 pct. er mindre end det tilsvarende tal i Voksenundersøgelsen, der var på 2,3 pct., når der blev anvendt det

fulde NODS-screeningsinstrument (seneste år). Det er således et simpelt check af den nye definition i boks 1, hvor der i forhold til det fulde NODS-screeningsinstrument er lidt færre spørgsmål, og hvor personen ikke skal være vendt tilbage efter en tabt gevinst flere gange eller have løjet flere gange. Udeladelsen af enkelte spørgsmål fra det fulde NODS-screeningsinstrument må derfor alt i alt veje tungere end undladelsen af kravet om, at personen skal være vendt tilbage efter en tabt gevinst flere gange eller have løjet flere gange, når der alt i alt fanges færre personer.

Det, at vi ovenfor i tabel 6.1 finder en højere prævalens af risikoadfærd i forhold til spil blandt de helt unge, når risikoadfærden er defineret på samme måde for hver af de tre aldersgrupper, er et mønster, der går igen i udenlandske undersøgelser (Derevensky & Gupta, 2006; Welte et al., 2007). Det er således almindeligt i mange lande, at prævalensen af problemer med spil synes at være højere i ungdommen end senere hen i livet. Der vides imidlertid ikke meget om, hvordan det kan forklares. Skyldes det fx identitetsdannelsen i de unge år, hvor man søger modspil fra fx forældre, eller er det mere, fordi de unge søger spænding og er mere tilbøjelige til at lade sig involvere i risikable aktiviteter? Det kan også skyldes, at de unge opfatter de enkelte spørgsmål i screeningsinstrumentet anderledes end de voksne, som tidligere omtalt i metodeafsnittet i kapitel 3.

I tabel 6.2 inddeler vi de unge med risikoadfærd i forhold til spil efter køn og alder.

TABEL 6.2

Procentfordeling af de 305 unge 12-17-årige med risikoadfærd i forhold til spil pr. årgang. 2007.

	12 år	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år
Drenge	6,2	7,9	12,8	16,4	12,8	17,1
Piger	2,6	4,6	2,6	4,6	7,9	4,6

Anm.: Der er signifikant flere drenge blandt de ældre årgange med en risikoadfærd i forhold til spil end i de yngre årgange på et 1 pct.-niveau. For pigerne gælder det samme, selv om det kun er signifikant på et 5 pct.-niveau.

Tabel 6.2 viser, at drenge i alderen 15-17 år udgør 46 pct. af alle de unge 12-17-årige med risikoadfærd i forhold til spil. Det er samtidig denne gruppe, hvor det største bortfald i spørgeskemaundersøgelsen forekom, hvilket gør, at vi har tendens til at få et lavt skøn på, hvor mange unge

med risikoadfærd der findes, som det fremgår senere i dette kapitel. Drenge på 14 år og derunder udgør tilsammen 27 pct. af alle de unge med risikoadfærd, og til sammenligning udgør pigerne samlet set også en andel på 27 pct. af alle de unge, der er karakteriseret med en risikoadfærd i forhold til spil. Hvis vi ser på gruppen af de unge 18-24-årige, som ikke er vist i tabel 6.2, er der også forholdsvis flest drenge (86 pct.), der har en risikoadfærd i forhold til spil i henhold til definitionen i boks 1.

HVAD BESTÅR RISIKOADFÆRDEN I?

Selv om det er tilstrækkeligt at svare bekræftende på ét af de spørgsmål, der indgår i screeningsinstrumentet for at blive karakteriseret som ung med risikoadfærd i forhold til spil (jf. boks 1), er der unge i undersøgelsen, der har svaret bekræftende på flere af de enkelte spørgsmål. Tabel 6.3 illustrerer, hvor mange der har svaret bekræftende på de enkelte spørgsmål. Tabellen giver således et overblik over, hvilke spørgsmål der er særligt væsentlige til at definere unge med risikoadfærd i forhold til spil i denne undersøgelse.

TABEL 6.3

Bekræftende svar på de enkelte spørgsmål, der indgår i definitionen på risikoadfærd i forhold til spil for de 12-17-årige. 2007. Procent.

	Har spillet om penge	Unge med risikoadfærd
Overbud på indsats	5	30
Tab af kontrol	5	30
Eskapisme	2	13
Jagt efter tabt gevinst	8	46
Løgn	3	18
Antal unge	1.938	305

Anm: Unge med risikoadfærd er defineret i boks 1 i kapitel 3.

Der er 46 pct. af de unge med risikoadfærd i forhold til spil, der har forsøgt at genvinde en tabt gevinst, og 8 pct. blandt alle, der har spillet om penge. De 8 pct. svarer til ca. 4 pct. af alle de unge, hvilket kan sammenlignes med Voksenundersøgelsen, hvor der var ca. 2 pct. af alle 18-74-årige, der svarede ja til dette kriterium. Til sammenligning var der endvidere i Voksenundersøgelsen 90 pct. af problemspillerne og 41 pct.

af risikospillerne, der opfyldte kriteriet om 'jagt efter tabt gevinst'. Det er således karakteristisk for mange personer, der har problemer med spil, at de forsøger at genvinde en tabt gevinst, og det er et kriterium, der har været med til at identificere mange unge med risikoadfærd i denne undersøgelse.

Vores undersøgelse viser endvidere, at der er 30 pct. af de unge med risikoadfærd, der har prøvet at miste kontrol, hvilket udgør 5 pct. af alle spillere. Der er også 30 pct. af de unge med risikoadfærd, der kan genkende kriteriet om 'overbud på indsats', hvor der blandt alle spillere er knap 5 pct., der svarer ja til det. Til sammenligning var der i Voksenundersøgelsen 53 pct. af problemspillerne og 15 pct. af risikospillerne, der opfyldte dette kriterium.

Kriteriet om 'løgn' ligger på ca. 18 pct. for unge med risikoadfærd og for alle spillere på 3 pct. Blandt hver af de to grupper har ca. halvdelen prøvet at lyve over for familie og venner flere gange.

Kriteriet om 'eskapisme' gælder for 13 pct. blandt unge med risikoadfærd og for 2 pct. blandt alle unge, der spiller. Det kan undre, at dette kriterium om flugt fra personlige problemer ikke nævnes oftere af de unge, når man fx læser historier fra unge problemspillere (Søndergaard, 2006). Her er der beskrivelser, hvor unge fremhæver deres spil som en aktivitet, hvor de kan udelukke alle andre problemer. Når de spiller, er det kun tab og vind, det handler om, idet de komplicerede følelser fra hverdagen træder i baggrunden. Nogle kan ligefrem koble af med spil, adrenalinen pumper, og de mærker ikke sig selv. En forklaring kan imidlertid være, at de unge, der fortæller deres historier (ibid.), er lidt ældre end de 12-17-årige, som vi har interviewet i denne undersøgelse, og at de har måttet erkende deres spilleproblem. De kan med andre ord siges at være længere inde i en spillekarriere. Samtidig er definitionen af de unge med risikoadfærd i forhold til spil i denne undersøgelse så bred, at de er i en risikozone, uden at de nødvendigvis har alvorlige problemer med spil.

Generelt har de unge med risikoadfærd i tabel 6.3 en andel, der svarer bekræftende på hvert af kriterierne, der er ca. en faktor seks større end for alle spillerne. Det er imidlertid lidt problematisk at tolke denne forskel hårdt, da udvælgelseskriteriet af de unge med en risikoadfærd i forhold til spil netop er baseret på de pågældende kriterier.

BETYDNINGEN AF BORTFALDETS SKÆVHED FOR UDBREDELSEN

Vi ser som tidligere nævnt det største bortfald blandt de 15-17-årige drenge. Vi tager højde for, at der kan være en skævhed i bortfaldet, når vi i dette afsnit vurderer, hvad bortfaldet kan betyde for, hvor mange unge vi finder med risikoproblemer i forhold til spil. Til dette formål ses en oversigt over prævalensen af unge med risikoadfærd, når der vægtes med alder, køn og geografisk fordeling i tabel 6.4.

TABEL 6.4

Procent af unge med risikoadfærd i forhold til spil, opregnet til befolkningen, når data vejes med hensyn til baggrundsvariable. 2007.

	Unge med risikoadfærd, procent	Antal unge med risikoadfærd – opregnet til befolkningen
Uvægtet	8,00	32.900
Vægtet – alle 3 variable	8,44	34.800
Vægt – alder	8,37	34.500
Vægt – køn	8,10	33.400
Vægt – geografi	7,99	32.900
Antal unge	3.814	

Tabel 6.4 viser, at forekomsten af unge med risikoadfærd i forhold til spil stiger med 0,44 procentpoint, når vi tager højde for bortfaldsskævheder med hensyn til køn, alder og geografisk fordeling. Det svarer til, at der ville være knap 2.000 flere unge med risikoadfærd på landsplan. Den primære forklaring er det større frafald blandt de 15-17-årige. Herudover bidrager det større frafald blandt drengene også til forklaringen. Når vi tager højde for disse frafald, opjusteres prævalensen, da det netop er inden for disse to grupper, at pengespil er mest udbredt. Til gengæld er der tilsyneladende ingen problemer med den geografiske repræsentation i stikprøven. På baggrund af denne bortfaldsanalyse skønner vi, at rapportens estimater over udbredelsen af pengespil blandt unge skal betragtes som minimumsestimater for den reelle udbredelse blandt de danske 12-17-årige.

SAMMENLIGNING MED NORGE

Dette afsnit beskriver den norske undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003), hvis resultater vi sammenligner denne undersøgelses resultater med. Den norske undersøgelse bygger på en spørgeskemaundersøgelse blandt 13-19-årige i Norge på 73 udtrukne skoler over hele landet, herfra var trukket 13.000 elever. Spøgeskemaet "Ung i Norge 2002" skulle afdække, hvordan det var at være ung nordmand i 2002, hvad angik livsstil, levevilkår, tanker om uddannelse, arbejde og forældre, selvopfattelse samt forbrug.

I det norske spørgeskema blev der stillet tre spørgsmål, der skulle identificere problemspillerne (Rossow & Hansen, 2003):

1. Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?
2. Har du noen gang måttet lyve for mennesker som er vigtige for dig, om hvor mye du spiller?
3. Omtrent hvor ofte prøver du å vine tilbake penger du har tapt på pengespill?

For at sammenligne med de norske resultater (Rossow & Hansen, 2003) introducerer vi to andre screeningsinstrumenter i denne rapport. I boks 2 defineres først de mulige spilleproblemer ifølge den norske undersøgelse.

BOKS 2

Definition af mulige spilleproblemer.

Overbud på indsats **og** Løgn, uden at det kræves, at det skal være sket flere gange.

Denne definition på et spilleproblem er mere restriktiv end den oprindelige NODS-screening, idet det kræves, at der er to spørgsmål, der skal være opfyldt samtidig ifølge definitionen fra det oprindelige *Lie/Bet questionnaire*. Rossow & Hansen (2003) definerer herudover også en anden, der hedder klare spilleproblemer.

BOKS 3

Definition af klare spilleproblemer.

Overbud på indsats **og**
Løgn, uden at det kræves, at det skal være sket flere gange **og**
Jagt efter tabt gevinst, hvor personen skal være vendt tilbage hver gang eller de fleste gange, personen har tabt, i stedet for bare nogle gange.

I definitionen af de klare spilleproblemer kræves der ud over de sædvanlige NODS-kriterier også, at interviewpersonen skal være vendt tilbage for at vinde pengene tilbage hver gang eller de fleste gange, personen har tabt, i stedet for bare nogle gange. Da vi har de samme spørgsmål i den danske undersøgelse, er det muligt at vurdere omfanget af unge med spilleproblemer i Danmark ud fra de norske definitioner og således afgøre, hvor stort omfanget er i Danmark i forhold til i Norge.

Tabel 6.5 sammenligner prævalensen af mulige og klare spilleproblemer i Danmark og Norge.

TABEL 6.5

Antal unge problemspillere i Norge og Danmark.

	Norge 13-19-årige[1]	Danmark 12-17-årige[2]	Danmark 13-17-årige[2]
Personer med mulige spilleproblemer ifølge Lie/Bet:			
Procent	6,0	0,4	0,4
Antal personer	20.000	1.539	1.498
Personer med klare spilleproblemer ifølge norsk definition:			
Procent	3,2	0,1	0,2
Antal personer	11.000	540	532

1. De norske tal stammer fra undersøgelsen *Underholdning med bismak. Ungdom og pengespill* (Rossow & Hansen, 2003).
2. Opregnet til befolkningen på baggrund af antallet af 12-17-årige pr. 1. januar 2007 ifølge Danmarks Statistik.

Der er signifikant færre unge med spilleproblemer i Danmark i forhold til i Norge, når vi benytter de norske definitioner på vores undersøgelse. Mens der efter vores definition i boks 1 er 8 pct. med risikoadfærd i forhold til spil, er der 0,4 pct., hvis vi benytter definitionen af mulige spilleproblemer *(Lie/Bet)*, og 0,1 pct., hvis vi anvender de klare

spilleproblemer fra den norske undersøgelse. Som det ses i tabel 6.5 er de tilsvarende procentsatser i den norske undersøgelse væsentligt højere, idet der er fundet 6,0 pct. med mulige spilleproblemer og 3,2 pct. med klare spilleproblemer.

Vi har også prøvet at undersøge prævalensen blandt de 13-17-årige, da de 12-årige ikke er inkluderet i den norske undersøgelse. Det har desværre ikke været muligt at få resultater for de 13-17-årige alene fra den norske undersøgelse, men de har i deres rapport vist resultater for tre forskellige aldersudsnit, hvor prævalensen mellem de enkelte aldersgrupper ikke er signifikant forskellige (Rossow & Hansen, 2003).

Hvis vi antager, at den danske og den norske undersøgelse er sammenlignelige, tyder vores resultater på, at der er flere problemspillere blandt unge i Norge end i Danmark, når de to undersøgelser sammenlignes på baggrund af definitionerne i den norske undersøgelse.

En medvirkende forklaring kan være, at de i Norge har spurgt de 13-19-årige, hvor den danske undersøgelse omfatter de 12-17-årige. En opadrettet aldersforskydning resulterer formentlig i flere problemspillere, hvilket også fremgår af denne undersøgelse. En anden forskel mellem de to undersøgelser er, at i den norske undersøgelse er spørgeskemaerne uddelt på skoler og udfyldt manuelt af eleverne selv, mens den danske undersøgelse baserer sig på repræsentative telefoninterview. Det er dog svært at tro, at de metodemæssige forskelle i de to undersøgelser skulle kunne forklare hele forskellen i prævalenserne.

Norge har haft fokus på, at det har været et problem, at deres tilgængelighed til spilleautomater har været for stor, idet der har været tradition for at have spilleautomater i forbindelse med steder, hvor man køber ind, på jernbanestationer og andre steder. I 2002 udgjorde spilleautomater 51 pct. af bruttosalget (dvs. før tilbagebetaling af gevinster) på spillemarkedet i Norge. På samme tidspunkt udgjorde spilleautomaterne 45 pct. af omsætningen i Danmark, men hvor den i dag er steget til 55 pct., jf. kapitel 2. Cirka et år før, den norske undersøgelse blev gennemført i 2002, blev der indført en aldersgrænse på 18 år (helt præcist i januar 2001), men den har været svær at holde i hævd, da der ikke har været nok kontrol (Rossow & Hansen, 2003).

Alt i alt kan vi på nuværende tidspunkt ikke forklare, at der er så stor forskel i udbredelsen af spilleproblemer i Norge og Danmark. Det kan være interessant at undersøge, hvilke forklaringer der kan være på

denne forskel, fordi danskere efter vores opfattelse på mange måder ligner nordmænd.

OPSUMMERING

Formålet med dette kapitel har været at vise, hvor mange af de unge i stikprøven der har en risikoadfærd i forhold til spil, og hvor mange det svarer til i befolkningen. Vi har endvidere undersøgt, om der er skævheder i bortfaldet i stikprøven, og hvad det betyder for skønnet af antallet af unge med en risikoadfærd i forhold til spil. Afslutningsvist har vi anvendt et par mere snævre definitioner på spilleproblemer kaldet mulige og klare spilleproblemer, som også er benyttet i en norsk undersøgelse. De danske prævalenser er sammenlignet med de norske. Resultaterne kan opsummeres således:

- Der er 8 pct. blandt alle de 12-17-årige, der karakteriseres som havende en risikoadfærd i forhold til spil. Når vi anvender definitionen på de 18-24-årige, finder vi 6,1 pct., og når vi anvender den på hele den voksne befolkning fra 18 til 74 år, finder vi 1,7 pct.
- En prævalens på 8 pct. svarer til, at ca. 32.900 unge i alderen 12-17 år i befolkningen udviser en risikoadfærd i forhold til spil. Dette skøn stiger til 34.800, hvis vi tager højde for det større bortfald blandt drengene og blandt gruppen af 15-17-årige i stikprøven.
- Det er muligt at sammenligne prævalensen for den voksne befolkning på 1,7 pct. ud fra vores definition af risikoadfærd i forhold til spil med de 2,3 pct., der blev fundet i SFI's tidligere undersøgelse af voksnes spillevaner. Den byggede på det fulde sæt af NODS-spørgsmål (seneste år). Sammenligningen resulterer i to modsatrettede effekter: Vi risikerer at finde et lavere antal med risikoadfærd i forhold til spil blandt de unge, fordi vi har benyttet færre spørgsmål til at definere unge med en risikoadfærd i forhold til spil, end man gjorde i Voksenundersøgelsen, der byggede på det fulde sæt af NODS-spørgsmål. Modsat risikerer vi at finde et forholdsvist større antal blandt de unge, fordi vi ikke kræver, at de skal være vendt tilbage efter en tabt gevinst flere gange eller have løjet flere gange.

- Det går igen i udenlandske undersøgelser, at prævalensen, dvs. udbredelsen af risikabel spilleadfærd, er højere blandt unge end blandt voksne. Flere ønsker at finde ud af, om det er udtryk for, at unge udviser større risikoadfærd i det hele taget, eller om de opfatter de stillede NODS-spørgsmål anderledes, end voksne gør.
- 46 pct. af alle de 12-17-årige med en risikoadfærd i forhold til spil er drenge i alderen 15 til 17 år.
- NODS-spørgsmålet om 'jagt efter tabt gevinst' er det, de fleste unge, der udviser en risikoadfærd i forhold til spil, har svaret bekræftende på. Dernæst kommer 'overbud på indsats' og 'tab af kontrol'.
- Definitionen af mulige spilleproblemer giver en langt mindre prævalens blandt de 12-17-årige på 0,4 pct. (godt 1.500 unge) og klare spilleproblemer en endnu mindre prævalens på 0,1 pct. (godt 500 unge). Til sammenligning er der i den norske undersøgelse af unge i alderen fra 13 til 19 år 6,0 pct. (ca. 20.000 unge) med mulige spilleproblemer og 3,2 pct. med klare spilleproblemer (ca. 11.000 unge).

HVAD BETYDER RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL?

Det er nærliggende at overveje, om de unge med risikoadfærd, der er fundet i denne undersøgelse, adskiller sig fra unge i al almindelighed. I dette kapitel vil vi sammenholde, om der er forskel på, hvad de unge bruger fritiden på, hvilke aktiviteter de har efter skoletid, hvor meget tid de bruger på internettet mv. Herudover ser vi også på anden risikabel adfærd og eventuelle forskelle i den sociale baggrund.

De unge med risikoadfærd har svaret ja til mindst ét af kriterierne i boks 1 fra kapitel 3, og de vil her i kapitel 7 blive sammenlignet med enten alle pengespillere eller hele gruppen af unge uden risikoadfærd, der også i nogle tilfælde vil bestå af unge, der aldrig har prøvet at spille.

FORBRUG AF PENGE

I dette afsnit ser vi på, om de unge med risikoadfærd bruger flere penge på spil end de unge uden risikoadfærd, der i denne sammenhæng alle har spillet. Tabel 7.1 viser det gennemsnitlige spilleforbrug på en måned for hver af de to grupper.

TABEL 7.1

Gennemsnitligt beløb i kroner, som 12-17-årige har spillet for inden for den sidste måned. 2007.

	12 år	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år
Unge med risikoadfærd:						
Gns. kr.	31	83	77	147	292	370
Maksimum	50	300	200	500	2.000	4.000
Median	27,5	55	50	75	100	100
Antal unge	4	6	11	19	23	38
Unge uden risikoadfærd:						
Gns. kr.	44	28	44	59	89	102
Maksimum	100	50	150	375	600	1.000
Median	35	22,5	40	50	50	50
Antal unge	14	12	21	39	36	45

På nær de 12-årige, hvor der kun er fire personer med risikoadfærd i forhold til spil, bruger de enkelte årgange med en risikoadfærd i forhold til spil i gennemsnit flere penge på spil end de unge uden risikoadfærd i forhold til spil. Det fremgår endvidere, at de unge med risikoadfærd har brugt flere og flere penge i gennemsnit på spil inden for den sidste måned, jo ældre, de bliver.

FORBRUG AF TID

I nogle undersøgelser sammenholdes screeningsinstrumentet for problemer med spil med tiden brugt på spil til inddeling i alvorsgrader af spil (jf. fx Winters et al., 1993). Motivationen for det er, at det kan tænkes at være mere risikabelt, hvis de unge med risikoadfærd spiller jævnligt frem for at ryge ud i nogle spilleepisoder en gang imellem, hvor de spiller meget, hvilket også benævnes *binge gamblers*. Ifølge (Derevensky & Gupta, 2006) kan *binge gamblers* opleve en hurtig udvikling i et intenst ukontrolleret spilleforløb, som kan få psykiske og sociale konsekvenser. Da disse spilleforløb er tidsbegrænsede, kan en kæmpe spilletur ophøre brat, hvorefter spillerne oplyser, at de ikke har vedvarende tanker om spil eller behov for at skulle spille. Eftersom NODS-screeningsinstrumentet ikke tager højde for tidsaspektet i sig selv, finder vi det væsentligt at

vurdere tidsforbruget. Herudover ser vi på, hvilke aktiviteter de unge er beskæftiget med efter skole for hver af de to grupper.

Tabel 7.2 viser, hvor ofte unge med og uden risikoadfærd spiller pengespil.

TABEL 7.2

12-17-åriges spillehyppighed, opdelt på, om de har risikoadfærd i forhold til spil. 2007. Procent.

	Unge uden risikoadfærd	Unge med risikoadfærd
Hvor ofte spiller du for at vinde penge?		
Hver dag	0,2	3,0
Ugentligt	0,8	5,0
Månedligt	4,1	19,6
Færre	62,3	55,8
Aldrig/ved ikke	32,2	16,6
Antal unge	1.634	301

De unge med risikoadfærd spiller hyppigere pengespil end de andre unge i undersøgelsen. Knap 28 pct. af de unge med risikoadfærd spiller således pengespil mindst én gang om måneden, mod godt 5 pct. blandt de unge uden risikoadfærd.

Da tid brugt på spil konkurrerer med tid brugt på andre ting, og da forskellige underholdningstilbud konkurrerer i det hele taget, vil vi se på, hvor meget tid de unge bruger på lektier, motion og andre aktiviteter. Når vi kigger nærmere på de unges tidsforbrug, kan vi have en forventning om, at unge med spilleproblemer har mindre tid tilovers til at tilgodese andre dele af deres daglige gøremål. I spørgeskemaet har vi spurgt til de unges faste fritidsaktiviteter, hvor ofte de dyrker motion, hjælper til derhjemme samt laver lektier. Svarene er gengivet i tabel 7.3.

TABEL 7.3

12-17-åriges aktiviteter efter skoletid. 2007. Procent.

	Unge uden risikoadfærd	Unge med risikoadfærd
Lektier – hver dag[1]	62	49
Faste fritidsaktiviteter – hver uge[1]	74	66
Motion – regelmæssigt	81	79
Hjælper til derhjemme – hver dag[1]	50	43
Antal unge	3.500	304

1. Signifikant på et 0,05 niveau.

Tabel 7.3 viser, at der er signifikant flere blandt unge *uden* risikoadfærd, som tilkendegiver, at de (næsten) hver dag laver lektier, hjælper til derhjemme, og at de har faste fritidsinteresser på ugentlig basis. Det indikerer, at pengespil kan være medvirkende til at fortrænge andre aktiviteter fra de unges liv. Denne problemstilling bør dog undersøges nærmere, før der kan siges noget validt om sammenhængen, hvilket ligger uden for rammerne af denne undersøgelse. Til gengæld er der tilsyneladende ikke forskel mellem de to grupper af unge med hensyn til regelmæssig motion.

PENGESPIL

I dette afsnit ser vi på, hvilke og hvor mange spil de unge med risikoadfærd spiller, sammenlignet med de unge uden risikoadfærd, som har prøvet at spille.

Tabel 7.4 viser, hvilke typer spil der er mest populære blandt de unge med og uden risikoadfærd. Tabellen svarer således til tabel 5.2 med en opdeling på de to grupper. Tabellen viser forventeligt, at der er større andele blandt unge med risikoadfærd i forhold til spil, der har spillet de enkelte spil, end blandt unge uden risikoadfærd.

Det fremgår endvidere af tabel 7.4, at det mest almindelige spil er skrabelodder. Der er 74 pct. blandt unge uden risikoadfærd og 82 pct. blandt unge med risikoadfærd, der har prøvet det. Dernæst kommer spilleautomater for begge grupper. Herefter ser vi imidlertid en forskydning, idet unge med risikoadfærd har poker som det tredje mest populære spil og odds-spil som det fjerde mest populære spil, hvor de unge uden risikoadfærd har Lotto på tredjepladsen og odds-spil på fjerdepladsen, mens poker ligger på en syvendeplads.

For de 18-24-årige ligger skrabelodder på førstepladsen over de mest populære spil, uanset om det er gruppen med eller uden risikoadfærd i forhold til spil. For gruppen uden risikoadfærd er der tale om en delt andenplads for Lotto og spilleautomater. For de 18-24-årige med risikoadfærd er kortspil efterfulgt af spilleautomater på en anden- og tredjeplads. Lotto optræder først på en sjetteplads efter odds-spil og tips. En medvirkende forklaring på, at kortspil ligger på andenpladsen, er, at poker indgår i kortspil for de 18-24-årige, idet der ikke er en selvstændig kategori for poker i denne aldersgruppe. Det er også bemærkel-

sesværdigt, at næsten halvdelen (43 pct.) af de 42 personer mellem 18-24 år med en risikoadfærd i forhold til spil spiller udenlandske bookmaker-spil.

TABEL 7.4

Spiltyper blandt pengespillere med og uden risikoadfærd. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med 18-24-årige i 2005. Procent.

	12-17-årige uden risiko-adfærd	12-17-årige med risiko-adfærd	18-24-årige uden risiko-adfærd[1]	18-24-årige med risiko-adfærd[1]
Lavrisikospil:				
Lotto	23	36	58	69
Bingo/banko	20	24	39	45
Kortspil	7	28	27	81
Mellemrisikospil:				
Skrabelodder	74	82	85	88
Tips	16	36	30	71
Terningespil	3	16	9	38
Keno	2	8	-	-
Højrisikospil:				
Spilleautomater	44	53	58	79
Odds-spil	22	41	31	71
Poker	15	45	-	-
Væddeløb	5	11	7	31
Roulette	2	12	15	45
Udenlandske bookmakerspil	1	7	9	43
Antal unge, der har spillet pengespil i alt	1.634	305	573	42

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

Tabel 7.5 viser, hvor mange spil personer med og uden risikoadfærd spiller. Tabellen viser, at unge med risikoadfærd i forhold til spil også har prøvet at spille flere slags spil. Hvor de unge uden risikoadfærd i forhold til spil i gennemsnit har spillet godt to forskellige spil, har de unge med risikoadfærd i gennemsnit spillet godt fire forskellige slags spil. De unge, der spiller rigtig meget, kan selvfølgelig trække gennemsnittet op. Det fremgår imidlertid også af medianerne, at de unge med en risikoadfærd typisk spiller tre spil, hvor de unge uden en risikoadfærd typisk har prøvet at spille to spil.

TABEL 7.5

Antal forskellige spiltyper for pengespillere med og uden risikoadfærd i forhold til spil. Sammenligning af de 12-17-årige i 2007 med de 18-24-årige i 2005.

	12-17-årige uden risikoadfærd	12-17-årige med risikoadfærd	18-24-årige uden risikoadfærd[1]	18-24-årige med risikoadfærd[1]
Antal unge	1.634	305	573	42
Gns. antal	2,4	4,1	3,7	7,7
Median	2	3	3	8

1. Tallene for de 18-24-årige stammer fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

De 18-24-årige uden risikoadfærd har i gennemsnit spillet 3,7 spil, hvorimod den tilsvarende aldersgruppe, der er karakteriseret med en risikoadfærd, i gennemsnit har spillet 7,7 spil. De 18-24-årige har således også generelt prøvet flere forskellige slags spil end de 12-17-årige. Samtidig spiller de 18-24-årige med en risikoadfærd typisk otte spil, hvor de unge uden en risikoadfærd typisk spiller tre spil.

SPIL PÅ INTERNETTET OG RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL

Internettet bliver brugt til mange ting – søgning af information til skolebrug, underholdningstilbud, surfe på internettet, chatte, spille og meget andet. I dette afsnit ser vi på, hvor ofte de unge med og uden risikoadfærd i forhold til spil er på internettet, og hvor lang tid de bruger på at være det. Desuden undersøger vi for hver af de to grupper, hvor meget tid de bruger på at spille computerspil på internettet, og endelig undersøger vi det at have spillet på internettet i sammenhæng med, om de unge har spillet inden for den sidste måned.

Først undersøger vi, hvor ofte og hvor meget tid de unge bruger på internettet, når det gælder alle slags aktiviteter på internettet. Tabel 7.6 tyder på, at internettet er en integreret del af størstedelen af de unges hverdag i Danmark i dag, idet der er 62 pct. af de unge, der er på internettet næsten hver dag, og 32 pct., der er på flere gange i løbet af ugen. De resterende 6 pct. fordeler sig på 4 pct., der ikke nødvendigvis er på internettet hver uge, og 2 pct., der aldrig er på.

De unge, som oftest er på internettet, bruger i gennemsnit mere end 15 timer om ugen på det. Unge, der stadig ofte benytter internettet, men ikke nødvendigvis gør det hver dag, anvender i gennemsnit knap 3 1/2 time om ugen på det.

TABEL 7.6

Hyppigheden af 12-17-åriges brug af internettet. 2007.

Hvor ofte er du på internettet?	Procent	Gns. tidsforbrug på internettet pr. uge (timer:minutter)	Antal unge
Hver dag	62	15:11	2.344
Ikke hver dag, men flere gange om ugen	32	3:31	1.167
Er ikke på internettet hver uge	4	2:19	129
Aldrig	2	-	84

I undersøgelsen har vi ligeledes spurgt til de unges tidsforbrug af computerspil på internettet, som *ikke* er pengespil, dvs. *gaming*. Når der tales om *gaming*, er det et vidt begreb, fordi det også omfatter at spille på en Gameboy, som mange børn allerede får i børnehavealderen. Det er et spørgsmål, om et stort forbrug af *gaming* kan tænkes at påvirke, om man senere hen kan få problemer med *gambling*. Der er i nogle tilfælde også en tendens til, at *gaming*-spil får nogle træk, der minder om *gambling*-spil. I computerspillet World of Warcraft for større børn og voksne opkræves der fx penge for 'skills' og guld. Counterstrike er et andet *gaming*-spil, der nærmest er et klanagtigt spil for nogle grupper af unge, og som også er nævnt som et betænkeligt spil i behandlerkredse.

I en engelsk undersøgelse (Gupta & Derevensky, 1996) er der set på, om der er en sammenhæng mellem det at *game* meget og det at spille pengespil. Deres udgangspunkt er, at det både gælder for *gaming* og *gambling*, at spilleren kan være meget optaget af spillet, og at der kan være en risiko for, at det kan ende med at få alvorlige konsekvenser. De har fx fundet frem til, at børn mellem 9 og 14 år, der *gamer* meget, har en højere sandsynlighed for at have spillet pengespil. For de piger, der *gamer* meget, ser det ud til, at de har en mere risikabel adfærd, der minder mere om drengenes. De engelske forfattere understreger, at det ikke er til at sige, om det at have en stor erfaring med *gaming* leder én til at spille pengespil, eller om det er de samme børn, der tiltrækkes af hver af de to aktiviteter.

Når de unge spiller i *gaming* forstand, kan det faktisk enten være et almindeligt PC-spil eller et spil på internettet. I denne undersøgelse har vi imidlertid alene valgt at spørge til, hvor meget tid de unge bruger på computerspil på internettet. Alt i alt er det 55 pct. af alle de unge, som *gamer* på internettet – heraf er andelen lidt lavere for unge, der ikke spiller pengespil (52 pct.) og tilsvarende højere for unge, der spiller pengespil (58 pct.). I tabel 7.7. ser vi på de unges tidsforbrug på computerspil på internettet opdelt på, om de spiller pengespil eller ej, og om de tilhører gruppen af unge pengespillere, der er karakteriseret med en risikoadfærd i forhold til spil.

TABEL 7.7

12-17-åriges tidsforbrug på internetspil, som ikke er pengespil. 2007.

	Gns. tid pr. uge brugt på computerspil på internettet (timer:minutter)					
	Spiller ikke pengespil	Antal unge	Spiller pengespil	Antal unge	Unge med risikoadfærd	Antal unge
Alle unge, uanset hvor ofte de er på internettet	3:02	915	3:20	1.113	4:12	196
Fordelt efter brug af nettet:						
Internettet (næsten) hver dag	3:43	537	3:45	763	4:37	142
Internettet ikke hver dag – men flere gange i løbet af ugen	2:03	346	2:30	322	3:05	50
Bruger internettet – men ikke hver uge	2:05	32	1:10	21	3:11	4

Det fremgår af tabel 7.7, at unge, der spiller pengespil, i gennemsnit spiller en anelse mere computerspil på internettet end unge, der ikke spiller pengespil. Unge, der *gambler*, *gamer* med andre ord mere end ikke-gamblerne. Der er imidlertid ikke signifikant forskel på, hvor meget tid der *games* blandt dem, der spiller pengespil, og dem, der ikke gør, for de unge, som anvender internettet næsten hver dag (jf. anden række i tabel 7.7). De unge, der bruger internettet flere gange om ugen, men ikke hver dag, bruger imidlertid signifikant mere tid på *gaming* end ikke-pengespillerne (jf. tredje række i tabel 7.7). Til gengæld er det pengespillerne, der ikke nødvendigvis bruger internettet hver uge, der

bruger mindst tid på computerspil på internettet (jf. fjerde række i tabel 7.7). De unge med risikoadfærd i næstsidste kolonne i tabel 7.7 bruger generelt signifikant mere tid på computerspil end både gruppen af spillere og ikke-spillere.

Efter at have set på *gaming* i tabel 7.7 skal vi se på, hvor mange der har spillet egentlige pengespil på internettet. I tabel 7.8 sammenligner vi, hvor mange der har spillet på internettet inden for den sidste måned opdelt på unge med risikoadfærd, der selvfølgelig har spillet, og unge uden risikoadfærd, der enten har spillet eller ikke har spillet.

TABEL 7.8

12-17-årige med og uden risikoadfærd i forhold til spil i udvalgte grupper. 2007. Procent.

	Unge uden risikoadfærd	Unge uden risikoadfærd, der spiller pengespil	Unge med risikoadfærd
1.939 unge har spillet pengespil i alt	47	100	100
224 unge har spillet pengespil på internettet	4	9	28
274 unge har spillet pengespil inden for den sidste måned	5	11	33
91 unge har spillet pengespil på internettet og spillet pengespil inden for den sidste måned	1	3	16
Antal, der har spillet	3.509	1.634	305

I tabel 7.8 er der 1.939 unge, der har spillet pengespil, og der er 305 unge med en risikoadfærd og 1.634 unge uden en risikoadfærd, som tilsammen udgør 47 pct. af alle unge uden en risikoadfærd.

Blandt de unge 12-17-årige uden risikoadfærd er der 4 pct. (139 unge), der har prøvet at spille pengespil på internettet, hvilket vi kun har spurgt om, hvis de unge tidligere har svaret, at de spiller. Hvis vi ser på de unge med risikoadfærd, stiger procentdelen til 28 pct. (85 unge). Disse tal kan vi sammenligne med de 18-24-årige, som ikke er vist i tabel 7.8. Blandt de 18-24-årige er der 64 pct. (42 personer) af dem, der har en risikoadfærd i forhold til spil, der har prøvet at spille på internettet. Det skal selvfølgelig igen bemærkes, at det officielt først er, når de unge

fylder 18 år, at de får mulighed for at kunne betale med et Visa-kort, jf. kapitel 2, så de lovligt kan spille pengespil på internettet.

Der er 91 blandt de 224 unge, der har spillet på internettet, der også har spillet inden for den seneste måned. De 49 unge i gruppen af unge med risikoadfærd udgør 16 pct., og de 42 unge i gruppen uden risikoadfærd udgør 1 pct.

De unge med risikoadfærd i forhold til spil har i højere grad prøvet at spille om penge på internettet og at spille inden for den seneste måned end de øvrige spillere. Det ses, ved at sammenligne kolonne 2 og 3 i tabel 7.8. De unge med en risikoadfærd har både prøvet at spille på internettet og at spille inden for den sidste måned mindst tre gange så ofte som de unge, der spiller, uden at de er karakteriseret med en risikoadfærd i forhold til spil.

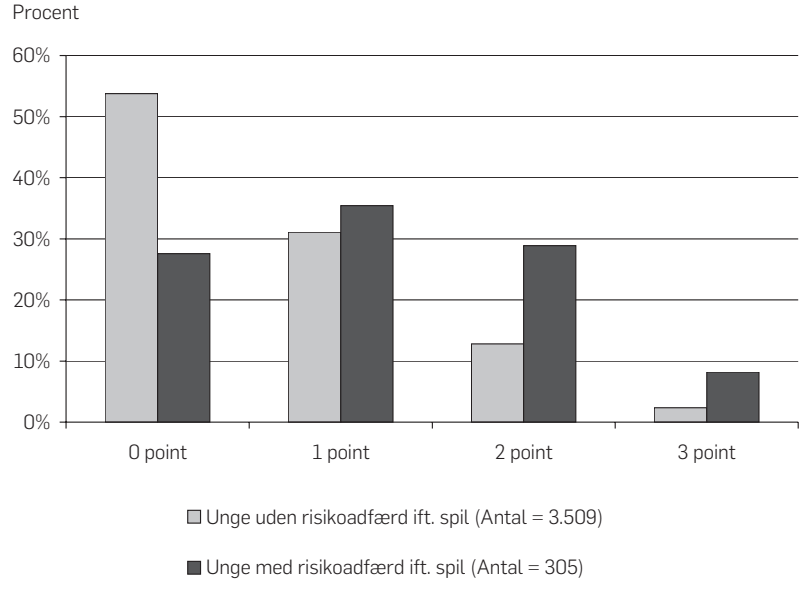
RISIKOADFÆRD I FORHOLD TIL SPIL OG ANDRE TYPER AF RISICI

Unge, som har mulige spilleproblemer, kan siges at udvise en risikobetonet adfærd igennem deres ageren og holdninger til spil. Det kan endvidere tænkes, at de samme unge også har en tendens til at leve mere risikovilligt i forhold til *andre* aspekter end blot spil (jf. fx (Gupta & Derevensky, 2004).

Blandt andre adfærdsrisici er deltagerne i undersøgelsen blevet spurgt om, hvorvidt de har røget, drukket alkohol eller røget hash inden for den sidste måned. For at kunne måle den risikoadfærd, der ligger ud over risikoadfærd i forhold til spil, tildeler vi de unge point som følger: Unge, der svarer bekræftende til både rygning, alkohol og hash, har i det følgende fået tildelt 3 point, hvis de har prøvet to ting, tildeler vi dem 2 point osv. Det vil sige, at jo flere point, jo mere risikobetonet adfærd udviser den pågældende, når vi alene ser på disse typer af risikoadfærd og ikke på selve risikoadfærden i forhold til spil. Figur 7.1 viser, hvordan de unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil fordeler sig på denne pointskala over anden risikoadfærd end spil.

FIGUR 7.1

Anden risikoadfærd blandt de 12-17-årige. 2007. Procent.



Anm.: Anden risikoadfærd kan være rygning af cigaretter eller hash og indtagelse af alkohol. For hver af de tre nævnte risici, som den unge har prøvet, tildeles 1 point.

Figur 7.1 sandsynliggør, at unge med risikoadfærd i forhold til spil i højere grad også har risikoadfærd i forhold til andre typer af risikobetonet adfærd, som fx rygning, hash og alkohol. Der er fx 54 pct. blandt de unge uden en risikoadfærd, der hverken har prøvet rygning, alkohol eller hash, hvor der kun er 28 pct. blandt de unge med risikoadfærd, der ikke angiver at have prøvet en af de tre ting. Summen af lasterne synes således *ikke* konstant. Det er dog vigtigt at huske på, at gruppen af unge med risikoadfærd i forhold til spil består af relativt flere 15-17-årige drenge. Denne gruppes tilsyneladende større forbrug af cigaretter, alkohol og hash, sammenlignet med unge *uden* risikoadfærd i forhold til spil, er ikke nødvendigvis på grund af spillet i sig selv. Det kan også være en følge af deres alder eller køn.

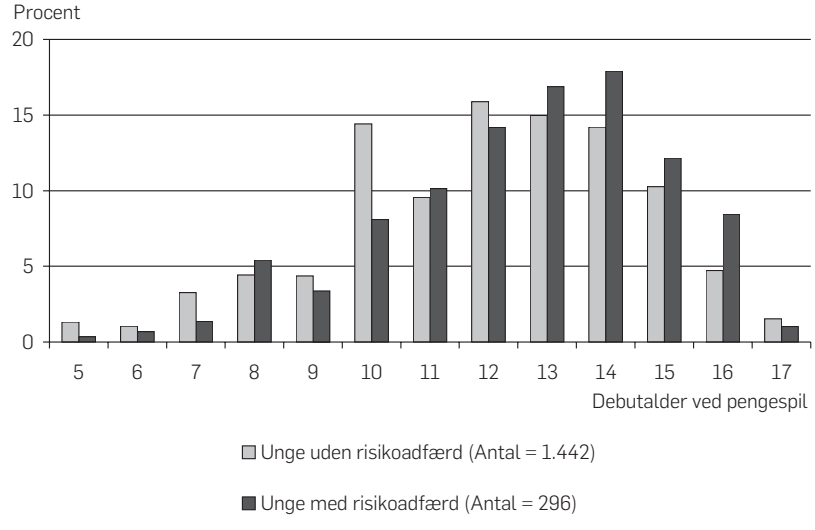
FORSKEL I SOCIAL BAGGRUND?

En tidlig debutalder er ofte en indikator for den sociale baggrund inden for forskellige typer af misbrug (Gundelach, 2008). Ligeledes kan det tænkes, at unge, der begynder tidligt med at spille, har en højere risiko for at få en risikoadfærd i forhold til spil. Da debutalderen er en indikator for den sociale baggrund, skal man imidlertid være varsom med at konkludere, at det alene er, fordi de unge starter tidligt med at spille, at de risikerer at få et spilleproblem.

Figur 7.2 viser debutalderen for unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil.

FIGUR 7.2

12-17-åriges debutalder for pengespil. 2007. Procent.



Anm.: For alle dem, der har spillet, er der 26 personer, der har angivet, at deres debutalder var under 5 år og 140 uoplyste, og for problemspillerne er der 1 person, der var under 5 år og 7 uoplyste.

Et hurtigt blik på debutalderen overrasker, idet unge med en risikoadfærd i forhold til spil ser ud til at have en senere debut end gruppen af unge uden denne risikoadfærd.

En forklaring kan være, at det er mere socialt acceptabelt at spille i dag, så spilleren i begyndelsen ikke er så optaget af, om det

skjules, som det fx er tilfældet for anden risikoadfærd som rygning, alkohol og hash. Blandt de unge med risikoadfærd i forhold til spil kan der omvendt være nogle, der er begyndt at være opmærksomme på, at de måske har et spilleproblem, som de føler skal skjules. Når unge i al almindelighed interviewes over telefonen, tænker de måske til gengæld ikke nævneværdigt over, at de er store i munden med, at de startede tidligt med at spille. Der kan herudover også herske tvivl om, hvad der forstås ved debut. Er der fx tale om en debut, når den unge får en skrabekalender til jul? Det kan fx være, at unge med en risikoadfærd mere tænker på, hvornår de begyndte at spille regelmæssigt, når de bliver spurgt om, hvornår de begyndte at spille.

Debutalderen kan også belyses ved at se på, hvem der introducerede de unge til spil, og om der er nogen tæt på, som spiller jævnligt, hvilket ses i tabel 7.9.

TABEL 7.9

12-17-åriges introduktion til pengespil samt spillere i omgangskredsen. 2007. Procent.

	Unge uden risikoadfærd	Unge med risikoadfærd
Hvem introducerede dig til pengespil?		
Far[1]	30	18
Mor[1]	24	12
Bedsteforældre[1]	7	4
Venner[1]	22	44
Antal unge	1.600	305
Hvem spiller jævnligt i omgangskredsen?		
Far	17	18
Mor	13	11
Venner[1]	21	41
Kæreste[1]	1	3
Antal unge	3.500	305

1. Chi^2-test signifikant på 0,05 niveau.

Tabel 7.9 tegner et mønster af, at de, der er blevet introduceret til pengespil af den nære familie, i mindre grad har problemer med pengespil. Eksempelvis blev 30 pct. af unge uden risikoadfærd introduceret af deres far mod kun 18 pct. af unge med risikoadfærd. Omvendt gælder det, at 44 pct. af unge i risikogruppen blev introduceret af deres venner mod 22 pct. af unge uden risikabel adfærd. I tråd med

disse observationer viser tabellen desuden, at markant flere unge med risikoadfærd har venner i omgangskredsen, der spiller jævnligt. Det minder os igen om, at påvirkningen fra vennerne er af meget stor betydning for aldersgruppen 12-17 år. Det synes derimod ikke at være så afgørende, om deres forældre spiller om penge jævnligt i forhold til, om de unge selv har problemer med pengespil.

Når venner lidt oftere introducerer de unge til spil end de unges forældre, når det gælder de unge med risikoadfærd i forhold til de unge uden risikoadfærd, kan det være med til at belyse paradokset med debutalderen ovenfor.

Det nære miljø omkring de unge i form af familie og venner har formentlig stor betydning for, om de unge får problemer generelt, og vi antager, at det også gælder pengespil. I tabel 7.10 sammenholder vi sociale relationer og skolebaggrund for unge med og uden en risikoadfærd i forhold til spil.

TABEL 7.10

Skolebaggrund og sociale relationer for 12-17-årige med og uden risikoadfærd i forhold til spil. 2007. Procent.

	Unge uden risikoadfærd	Unge med risikoadfærd
Klarer/klarede sig godt i skolen[1]	73	58
Forældre arbejder – minimum den ene[1]	87	81
Begge forældre er født i Danmark[1]	90	85
Samtlige bedsteforældre er fra Danmark[1]	86	81
Dine forældre følger med i, hvad du foretager dig[1]	93	85
Dine forældre ved, hvem du er sammen med lørdag aften[1]	94	83
Dine forældre kender de fleste af dine venner[1]	92	85
Du fortæller dine forældre om personlige problemer[1]	81	66
Dine forældre stoler på dig[1]	98	93
Går til ingen, hvis personlige problemer	3	5
Går til venner, hvis personlige problemer	59	56
Går til kæreste, hvis personlige problemer[1]	7	13
Oplevet forældre påvirket af alkohol – Nogle gange/ofte[1]	8	15
Antal unge	3.500	305

1. Chi^2-test signifikant på 0,05 niveau.

Det samlede indtryk fra tabel 7.10 er, at der er forskelle mellem unge med risikoadfærd og unge uden risikoadfærd. Der er fx en mindre andel

med risikoadfærd end uden, som klarer sig godt i skolen. Samtidig er der en tendens til, at tilknytningen til arbejdsmarkedet er lidt svagere for forældrene til børn med risikoadfærd, og relativt flere er børn/børnebørn af forældre/bedsteforældre, som ikke er født i Danmark. Forældrene til de unge med risikoadfærd er desuden mindre involverede i de unges liv, og de unge delagtiggør i mindre grad mor eller far, hvis der er problemer.

OPSUMMERING

Formålet med dette kapitel har været at undersøge, om de unge med risikoadfærd i forhold til spil også på andre punkter adskiller sig fra unge uden en risikoadfærd i forhold til spil. Det er sket ved at sammenligne, hvad de unge bruger deres fritid på, deres sociale baggrund og anden risikabel adfærd som rygning af hash og cigaretter samt indtagelse af alkohol.

- De unge med en risikoadfærd i forhold til spil bruger i gennemsnit flere penge på spil end de unge uden en risikoadfærd, som spiller.
- De unge med en risikoadfærd i forhold til spil spiller hyppigere end de unge uden en risikoadfærd, der spiller. Hvor der er knap 28 pct. af de unge med en risikoadfærd, der mindst spiller nogle gange om måneden, gælder det kun ca. 5 pct. blandt de unge uden en risikoadfærd.
- De unge uden en risikoadfærd kan også inkludere de unge, der aldrig har prøvet at spille (49 pct.). Med denne definition af de unge uden en risikoadfærd som sammenligningsgrundlag har færre med en risikoadfærd faste fritidsaktiviteter hver uge, laver færre lektier og hjælper mindre til derhjemme hver dag. Til gengæld dyrker de sport nogenlunde lige så regelmæssigt som unge uden en risikoadfærd i forhold til spil.
- De unge med en risikoadfærd bruger mere tid på computerspil på internettet, der ikke er pengespil (*gaming*), end de unge uden en risikoadfærd inklusiv de unge, der aldrig har spillet.
- De unge med en risikoadfærd i forhold til spil indgår også i højere grad i anden risikabel adfærd, som fx rygning af cigaretter og hash og indtagelse af alkohol, end de unge uden en risikoadfærd, der inkluderer gruppen af unge, der aldrig har spillet.

– Vi finder ligeledes, at de unge med en risikoadfærd i forhold til spil har større sandsynlighed for at klare sig dårligere i skolen, at have forældre og bedsteforældre, som ikke er fra Danmark, og at have forældre, som i mindre grad følger med i deres liv.

APPENDIKS

INDLEDNING

Dette appendiks beskriver, hvordan vi finder frem til definitionen af unge med risikoadfærd i forhold til spil. Først gennemgår vi de samlede NODS-spørgsmål. Dernæst gennemgår vi, hvordan vi har udvalgt spørgsmål herfra til screening af de unge i denne undersøgelse.

SPØRGSMÅL I NODS

I den oprindelige NODS-screening skelnes der mellem spilleproblemer på et tidspunkt i løbet af ens liv (nogensinde) og spilleproblemer i løbet af det seneste år (seneste år), hvor vi benytter spørgsmålene fra 'NODS seneste år'. Tabel 1 viser en oversigt over de samlede NODS-spørgsmål, hvor de oprindelige spørgsmålsbetegnelser er angivet i højre kolonne.

TABEL 1

Det fulde NODS-redskab: Har der været perioder inden for det seneste år, hvor …

NODS seneste år	NODS-spørgsmål
Der har været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at overveje dine spilleerfaringer eller på at planlægge fremtidige spil eller overbud på indsats?	
Eller	
der har været perioder på 2 uger eller mere, hvor du har brugt megen tid på at finde måder at skaffe penge til at spille for?	N.1A. eller N.2A.
Der har været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere – for at få den samme følelse af spænding?	N.3A.
Du har prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst?	
Og	
du blev rastløs eller irritabel på nogle af de tidspunkter, hvor du prøvede at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst?	N.4A. og N.5A.
Du inden for det seneste år uden held har prøvet at holde op med, skære ned på eller styre din spillelyst?	
Og	
Er dette sket 3 gange eller flere?	N.6A. og N.6A.1.
Du har spillet for at glemme personlige problemer?	
Eller	
du har spillet for at slippe af med ubehagelige følelser såsom skyld, angst, hjælpeløshed eller depression?	N.7A. eller N.8A.
Du efter at have mistet penge på spil er vendt tilbage en anden dag for at vinde pengene tilbage?	N.9A.
Du har løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller, eller hvor mange penge du har tabt på spil?	
Og	N.10A. og
Er dette sket 3 gange eller flere?	N.10A.1.
Du har udstedt en dækningsløs check – eller taget noget, der ikke var dit, fra familie eller andre – for at kunne betale for dine spil?	N.11A.
Du har givet anledning til alvorlige eller gentagne problemer i dit forhold til familie eller venner?	
Eller	
dine spil inden for det seneste år har medført, at du har mistet et job eller haft problemer på arbejdet eller er gået glip af en vigtig job- eller karrieremulighed?	
Eller	N.12A. eller
dine spil har givet anledning til problemer i skolen, fx i form af pjæk fra skoletimer eller –dage eller ved dårligere karakterer?	N.13A. eller N.15A.
Du har været nødt til at bede familiemedlemmer eller andre om at låne dig penge eller på anden måde hjælpe dig ud af en desperat økonomisk situation, der hovedsageligt skyldtes dit spil?	N.14A.

Kilde: (Gerstein et al., 1999).

De 15 NODS-spørgsmål, der er vist i tabel 1, er samlet i 10 kriterier. Der er nogle gange 'eller' og andre gange 'og' imellem spørgsmålene, så der maksimalt kan scores 10 point.

Som det fremgår af tabellens højre kolonne, tælles der 1 point for hvert af de følgende 10 kriterier i NODS-score: (N.1A. eller N.2A.), N.3A., N.5A., N.6A.1., (N.7A. eller N.8A.), N.9A., N.10A.1., N.11A., (N.12A. eller N.13A. eller N.15A.), N.14A.

Efter NODS karakteriseres personer med en NODS-score på 1-2 som *risikospillere*, 3-4 som *problemspillere* og en score på 5 eller flere som *patologiske spillere* eller *ludomaner*. En risikospiller risikerer at miste kontrol over sit spil. En problemspiller har svært ved at styre sin spilletrang, mens en ludoman er en egentlig misbruger.

UDVALG AF NODS-SPØRGSMÅL TIL DE UNGE 12-17-ÅRIGE

Dette afsnit beskriver, hvordan vi udvalgte spørgsmålene fra det fulde sæt af NODS-spørgsmål, da spørgeskemaet til de unge 12-17-årige skulle forberedes. De NODS-spørgsmål, som vi benytter, følger alle den oprindelige definition af NODS.

Som vi beskrev under metoden til screening af de unge med risikoadfærd i forhold til spil i denne undersøgelse (jf. kapitel 3), tester vi indledningsvist, hvor godt de to kriterier 'løgn' (N.10A.1. i tabel 1) og 'overbud af indsats' (N.3A. i tabel 1) alene kan fange de personer, der blev screenet til at have spilleproblemer blandt de 18-24-årige i Voksenundersøgelsen, jf. Lie/Bet spørgsmål (Johnson et al., 1997). Dernæst checker vi, hvor mange flere vi fanger, hvis vi tilføjer det ekstra kriterium om 'jagt af tabt gevinst' (N.9A. i tabel 1). Tabel 2 viser, hvor mange personer med spilleproblemer vi finder med henholdsvis de to første spørgsmål (Lie/Bet) og alle tre spørgsmål.

I tabel 2 angiver 'I alt-kolonnen' den oprindelige fordeling af NODS-score fra prævalensundersøgelsen af 18-24-årige. De første fire kolonner i tabel 2 viser således den oprindelige NODS-score, hvor en score på 0 svarer til ikke at have problemer med spil, en score på 1-2 angiver en risikospiller, en score på 3-4 angiver en problemspiller, og endelig angiver en score på 5+ en ludoman. Det skal nævnes, at man godt kan have en score på 0, selv om man spiller af og til. Blandt de 624

personer, der har en score på 0, er der kun 156 personer (25 pct.), der aldrig har spillet nogle af de nævnte spil.

TABEL 2

Antal personer, der svarer på udvalgte NODS-spørgsmål i forhold til det fulde NODS-redskab testet på gruppen af 18-24-årige. 2005.

NODS-score	0	1-2	3-4	5+	1+	3+
			Antal personer		Antal personer	
N.3A., N.10A.1.	0	10	7	4	21	11
N.3A., N.9A., N.10A.1.	0	37	8	4	49	12
I alt	624	55	9	4	68	13

Kilde: Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

De to sidste kolonner i tabel 2 repræsenterer to forskellige kriterier for, hvornår der er problemer med spil. For at vurdere, om et udvalg af spørgsmål kan repræsentere det fulde sæt af spørgsmål eller ej, kan det undervejs være væsentligt blot at sondre mellem, om de unge er problemspillere eller ej. Definitionen af en problemspiller følger i princippet den traditionelle NODS-definition, som specificeret ovenfor. Hvis vi ser på NODS 1+, består gruppen af problemspillere både af de tidligere risikospillere, problemspillere og ludomaner, så alle, der opfylder mindst én af de tre NODS-kriterier, tæller med. Der kan imidlertid også vælges en anden grænse på fx NODS 3+, hvor gruppen af risikospillere vælges ikke at tælle med i gruppen af problemspillere, hvilket kan ses i den sidste kolonne i tabel 2.

Med de to NODS-spørgsmål, N.3A. og N.10A.1., finder vi 21 personer, og med de tre NODS-spørgsmål, N.3A., N.9A. og N.10A.1., finder vi 49 personer ud af de i alt 68 18-24-rige, som Voksenundersøgelsen fandt havde problemer med spil i mindre eller større omfang på baggrund af den fulde NODS-screening. Det bemærkes, at både med to og med tre NODS-spørgsmål fanger vi de fire personer, som blev klassificeret som ludomaner i Voksenundersøgelsen. Det gælder også de fleste af de tidligere problemspillere fra Voksenundersøgelsen, hvor der er to personer, vi ikke fanger, når der anvendes to kriterier, og en person, når der anvendes tre kriterier. Det er især blandt den tidligere gruppe af risikospillere, at der er mange personer, der falder ud, hvilket heller ikke er underligt, idet vi ikke har så mange spørgsmål, de kan indfanges på.

Det kan mere nøjagtigt overskues, hvor godt de tre spørgsmål fx klarer sig i forhold til den fulde screening ved at opstille en tabel, hvor det fremgår, hvem der er sande positive og negative, og hvem der er falske positive og negative (Johnson et al., 1997). I tabel 3 er der på baggrund af tabel 2 givet et overblik over, hvad begrænsningen til tre spørgsmål indebærer i forhold til det fulde sæt af NODS-spørgsmål.

TABEL 3

Tre spørgsmål i forhold til fuld NODS-screening ved skillelinje for mulige spilleproblemer, dvs. NODS 1+. 2005.

NODS-score	1+	0
	Positive	Negative
Positive	TP[1]: 49	FN[3]= 19
Negative	FP[2]: 0	TN[4]= 624

1. TP = true positive.
2. FP = false positive.
3. FN = false negative.
4. TN = true negative.

Kilde: Data fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

I forhold til NODS-score er der 68 af de unge 18-24-årige fra Voksenundersøgelsen, når en problemspiller defineres som NODS 1+. Som det fremgår af tabel 3, er der blandt dem 49 sande positive (TP), der også kan findes med udvalget af tre spørgsmål og 19 falske negative (FN), der tidligere blev kategoriseret som positive, men som nu falder ud som følge af det begrænsede udvalg af spørgsmål. De tre spørgsmål fanger ikke nye positive, der før var negative, så der er ingen falske positive, og de 624, der før var negative, er de sande negative.

Med baggrund i denne enkle måde at tænke på, kan der opstilles målebegreber for, hvor godt de udvalgte spørgsmål repræsenterer den fulde NODS-screening. De to målebegreber, der i det følgende benyttes til at måle, hvor godt de nye spørgsmålskombinationer fanger den prævalens, der blev fundet i befolkningen blandt de 18-24-årige, kaldes specificitet og sensitivitet. I forhold til tabel 3 defineres de to begreber som:

Sensitivitet: Andelen af problemspillere, der testes positivt, dvs. TP/(TP+FN).

Specificitet: Andelen af ikke-problemspillere, der testes negativt, dvs. TN/(TN+FP).

Med et udvalg af tre spørgsmål får vi en specificitet på 1 og en sensitivitet på 0,72, når vi udregner disse mål i forhold til tabel 3. Specificiteten bliver én, da vi ikke har nogle falske positive i den måde, hvorpå vi har udvalgt de tre spørgsmål. Sensitiviteten på 0,72 er højere, end hvis vi kun havde benyttet de to spørgsmål, hvor den ville være 0,31. Der sker således en væsentlig forbedring ved at gå fra de to NODS-spørgsmål til de tre NODS-spørgsmål, når vi ser på, hvor godt udvalget af NODS-spørgsmål kan repræsentere den fulde NODS-screening.

Hvis vi i stedet for at betragte alle, der fanges ind, nøjes med at fokusere på de personer, der har alvorlige spilleproblemer, så det i stedet for er NODS 3+, der er skillelinjen mellem problemspillere og ikke-problemspillere, kan en oversigt over de sande og falske positive og negative se ud som i tabel 4.

TABEL 4

Tre spørgsmål i forhold til fuld NODS ved skillelinje med alvorlige spilleproblemer, dvs. NODS 3+. 2005.

NODS-score	<3	3+
	Positive	Negative
Positive	TP[1]: 12	FN[3]: 1
Negative	FP[2]: 0	TN[4]: 679

1. TP = true positive.
2. FP = false positive.
3. FN = false negative.
4. TN = true negative.

Kilde: Data fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

Når vi ser på 3+, er specificiteten stadig 1, idet der ikke kommer nye positive, der før var negative, dvs. falske positive. Samtidig stiger sensitiviteten til 0,92, idet antallet af falske negative også falder – dvs., det er nemmere at opfange en større andel af dem, der har svære problemer med spil.

For at vurdere, hvilke andre NODS-spørgsmål der kan indgå i screeningsredskabet med det formål at forøge sensitiviteten, dvs. ned-

bringe antallet af falske negative, er besvarelserne på de enkelte spørgsmål og sammenhængen mellem dem undersøgt nærmere.

Vi tager udgangspunkt i de følgende spørgsmål: N.3A., N.9A. og N.10A.1., for at kunne sammenligne med den norske undersøgelse (Rossow & Hansen, 2003), jf. metodeafsnittet i kapitel 3. Blandt de alvorlige problemspillere NODS 3+, ser vi dernæst på, hvilke andre spørgsmål der er gode til at opfange det at have alvorlige spilleproblemer. I første omgang kan der hurtigt ses bort fra spørgsmålene: N.11A., N.12A., N.13A. og N.15A., idet de 18-24-årige med alvorlige spilleproblemer ikke har oplyst, at de har problemer i den retning. Det kan bl.a. hænge sammen med deres alder, idet det fx er naturligt, at de ikke har prøvet at miste et job endnu.

Ud fra de resterende svar: N.1A., N.2A., N.4A., N.5A., N.6A.1., N.8A. og N.14A. viser tabel 5 resultaterne fra en logistisk regression til bestemmelse af, hvilke spørgsmål der bedst fanger det at have alvorlige problemer med spil. Det sker ved trinvist at undersøge, hvilke spørgsmål der bedst forklarer det at have alvorlige spilleproblemer. Den afhængige variabel er således, om en person har en score på NODS 3+ eller ej.

TABEL 5

Analyse af, hvilke NODS-spørgsmål der bedst forklarer alvorlige problemer med spil. Logistisk regression. 2005.

	Estimat	Std. Error	PR< CHISQ	Odds Ratio	95 procent konfidens-interval
N.3A.	4,550	1,851	0,014	95	2,51 - >999
N.7A.	6,504	2,700	0,016	668	3,36 - >999
N.2A.	4,434	1,848	0,016	84	2,25 - >999
N.10A.1.	3,252	1,532	0,034	26	1,28 – 520
N.6A.1.	4,100	2,031	0,044	60	1,13 - >999
N.9A.	2,943	1,542	0,056	19	0,92 – 389

Anm.: Stepwise regressionsmodel med inkludering af forhold, som hver især mindst bidrager til modellen med 15 pct.
Kilde: Data fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

Det fremgår af tabel 5, at ud over spørgsmålene N.3A., N.9A. og N.10A.1. er det muligt successivt at inddrage spørgsmålene N.2A., N.6A.1. og N.7A., så de er mest signifikante til at forklare, hvem der har

alvorligere spilleproblemer. Tabel 6 belyser, hvad der sker med specificiteten og sensitiviteten, når disse spørgsmål medtages.

Når spørgsmålene N.2A., N.6A.1. og N.7A. inddrages, er specificiteten fortsat 1, mens sensitiviteten stiger en smule, når der valideres med NODS 1+. Hvis der valideres med NODS 3+, er både specificiteten og sensitiviteten stort set uændret. Der er stadig ingen falske positive, og der opnås færre falske negative. Ved tilføjelsen af spørgsmålet N.7A. er der ikke længere falske negative, og sensitiviteten stiger til 1. Når vi tilføjer flere og flere spørgsmål, fanger vi også flere og flere med spilleproblemer. Ved en skillelinje ved NODS 3+ er det således muligt med et reduceret antal spørgsmål at fange alle de personer, der blev diagnosticeret som problemspillere og ludomaner ifølge Voksenundersøgelsen.

TABEL 6

Specificitet og sensitivitet for forskellige kombinationer af NODS-spørgsmål. 2005.

18-24-årige	< 1/ 1+		< 3 / 3+	
	Specificitet	Sensitivitet	Specificitet	Sensitivitet
N.3A. + N.10A.1.	1	0,31	1	0,85
N.3A. + N.10A.1. + N.9A.	1	0,72	1	0,92
N.3A. + N.10A.1. + N.9A. + N.2A.	1	0,74	1	0,92
N.3A. + N.10A.1. + N.9A. + N.6A.1.	1	0,75	1	0,92
N.3A. + N.10A.1. + N.9A. + N.7A.	1	0,75	1	1
N.3A. + N.10A.1. + N.9A. + N.2A. + N.6A.1. + N.7A.	1	0,79	1	1

Kilde: Data fra Voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard, 2006).

LITTERATUR

Agresti, A. & B. Finlay (2008): *Statistical methods for the Social Sciences*. Pearson Education International.

Bonke, J. (2007): *Ludomani i Danmark II*. København: Socialforskningsinstituttet. 07:14.

Bonke, J. & K. Borregaard (2006): *Ludomani i Danmark I*. København: Socialforskningsinstituttet. 06:12.

Danske Spil (2007): *Årsrapport*.

Demant, J. & M. Järvinen (2006): Modenhed og alkoholforbrug. I: P. Gundelach & M. Järvinen (red.): *Unge fester og alkohol*. København: Akademisk Forlag.

Derevensky, J.L. & R. Gupta. (2006): Measuring Gambling Problems Among Adolescents Current Status and Future Directions. *International Gambling Studies*, 6, 2.

Due, L. (2007): *Problemspil blandt unge – En teoretisk og empirisk undersøgelse af unges spil og spilleproblemer*. Kandidatafhandling i psykologi. Psykologisk Institut, Aarhus Universitet.

Finansministeriet, Skatteministeriet, Økonomi- og Erhvervsministeriet & Justitsministeriet (1999): *Spil i fremtiden – overvejelser om en ny regulering*. København.

Gerstein, D., J. Hoffmann, C. Larison, L. Engelman, S. Murphy, A. Palmer, L. Chuchro, M. Toce, R. Johnson, T. Buie & M.A. Hill (1999): *Gambling Impact and Behavior Study*. National Opinion Research Center at the University of Chicago. US.

Goffman, E. (1971): *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: The Penguin Press.

Griffiths, M. (1993): Fruit Machine Gambling: The Importance of Structural Characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9, 2.

Griffiths, M., R.T.A. Wood & J. Parke (2008): How to Build Responsibility into the Programme. A tool could help developers save on avoidable development costs by identifying games which have the potential to be problematic. *Gaming Review*.

Gundelach, P. (2008): *Unge, fester og alkohol*. København: Akademisk Forlag.

Gupta, R. & J.L. Derevensky (1996): The Relationship Between Gambling and Video-Game Playing Behavior in Children and Adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 12, 4, s. 389.

Gupta, R. & J.L. Derevensky (1998): An empirical examination of Jacob's General Theory of Addictions: Do adolescent gamblers fit the thoery? *Journal of Gambling Studies*, 14.

Gupta, R. & J.L. Derevensky (2004): Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *The Electronic Journal of Gambling Issues*.

Jansbøl, K. (2005): *Tilfældighed og control: En etnografisk undersøgelse af det danske spillemiljø*. København: Institut for Antropologi, Det Samfundsvidenskabelige Fakultet, Københavns Universitet.

Johnson E.E., R. Hamer, R.M. Nora, B. Tan, N. Eisenstein & C. Engelhardt (1997): The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, s. 83-88.

Jørsel, M.B. (2003): *Ludomani – Ikke flere indsatser, tak!*

Jørsel, M.B., P. Mamsen & P. Nielsen (1996): *Spil uden grænser. En evalueringsrapport fra Ringgården Middelfart omhandlende behandling af spilleafhængighed*. Ringgården.

Koldbye, C. (2008): Langt flere mænd end kvinder bliver ludomaner. I: *www.videnskab.dk*.

Kring, M. (2006): *Panelundersøgelse om ludomani*. Undersøgelse gennemført for LO af Instant Answer A/S.

Lund, I. (2007): Lessons from the Grey Area: A Closer Inspection of Atrisk Gamblers. *Journal of Gambling Studies,* 23, s. 409-419.

Nielsen, P. & S. Røjskjær (2005): *Ludomani. Karakteristika, psykopatologi og behandlingsforløb – en undersøgelse af ludomaner i behandling.* Forlaget Ringgården. Afdeling for forskning og formidling. Center for Ludomani.

Røjskjær, S. & P. Nielsen (1999): *Ludomani – prævalens og manifestationer.* Ringgården.

Rossow, I. & M. Hansen (2003): *Underholdning med bismak. Ungdom og pengespill.* Oslo: Norsk Institutt for Forskning om oppvekst, velferd og aldring.

Skatteministeriet (2001): *Spil i fremtiden – overvejelser om en samlet spillelovgivning.* København.

Stinchfield, R., R. Govoni & G.R. Frisch (2004): Screening and Assessment Instruments. I: J.E. Grant & M.N. Potenza: *Pathological Gambling – A Clinical Guide to Treatment*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association.

Stinchfield, R. & K.C. Winters (2004): Adolescents and Young Adults. I: Pathological Gambling – A Clinical Guide to Treatment. American Pscychiatric Publishing, Inc.

Søndergaard, P.S. (2006): *Unge på spil – om problemspil og ludomani.* Vejle: Kroghs Forlag

Stinchfield, R. & K.C. Winters (2004): Adolescents and Young Adults. I: *Pathological Gambling – A Clinical Guide to Treatment.* American Pscychiatric Publishing, Inc.

Søndergaard, P.S. (2006): Unge på spil – om problemspil og ludomani. Vejle: Kroghs Forlag.

Walker, M. (1992): *The psychology of gambling.* Oxford: Pergamon Press.

Welte, J.W., G.M. Barnes, M.-C.O. Tidwell & J.H. Hoffman (2007): The Prevalence of problem Gambling Among U.S. Adolescents and Young Adults: Results from a National Survey. I: *Journal of Gambling Studies*, 24.

Winters, K.C., R. Stichfield & J. Fulkerson (1993): Patterns and Characteristics of Adolescent Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 4.

SFI-RAPPORTER SIDEN 2007

SFI-rapporter kan købes eller downloades gratis fra www.sfi.dk. Enkelte rapporter er kun udkommet som netpublikationer, hvilket vil fremgå af listen nedenfor.

07:01 Damgaard, B. & Boll, J.: *Opfølgning på sygedagpenge – Del I. Kommuners, lægers og virksomheders erfaringer med de nye regler*. 2007. 116 s. ISBN 978-87-7487-842-1. Kr. 100,00.

07:02 Bach, H.B. & Petersen, K.N.: *Kontanthjælpsmodtagerne i 2006. En surveyundersøgelse af matchkategorier, arbejde og økonomi*. 2007. 146 s. ISBN 978-87-7487-843-8. Kr. 110,00.

07:03 Sivertsen, M.: *Hvordan virker indsatsen mod negativ social arv? Gennemgang og analyse af 54 projektevalueringer*. 2007. 55 s. ISBN 978-87-7487-844-5. Kr. 60,00.

07:04 Jespersen, S.T., Junge, M., Munk, M.D. & Olsen, P.: *Brain drain eller brain gain? Vandringer af højtuddannede til og fra Danmark*. 2007. 64 s. ISBN 978-87-7487-846-9. Netpublikation.

07:05 Benjaminsen, L.: *Storbypuljen – Indsatser for socialt udsatte. Idéer og erfaringer*. 2007. 47 s. ISBN 978-87-7487-847-6. Kr. 60,00. Pjece.

07:06 Miiller, M.M., Havn, L., Holt, H. & Jensen, S.: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2006*. 2007. 178 s. ISBN 978-87-7487-848-3. Kr. 180,00.

07:07 Madsen, M.B., Filges, T., Hohnen, P., Jensen, S. & Nærvig Petersen, K.: *Vil De gerne have et arbejde?* 2007. 194 s. ISBN 978-87-7487-849-0. Kr. 175,00.

07:08 Nielsen, C., Benjaminsen, L., Dinesen, P.T. & Bonke, J.: *Effektmåling*. 2007. 180 s. ISBN 978-87-7487-850-6. Netpublikation.

07:09 Boesby, D.: *At oplyse om demens. Idéer og inspiration.* 2007. 18 s. Netpublikation.

07:10 Graversen, B.K., Damgaard, B. & Rosdahl, A.: *Hurtigt i gang. Evaluering af et forsøg med en tidlig og intensiv beskæftigelsesindsats for forsikrede ledige*. 2007. 107 s. ISBN 978-87-7487-851-3. Netpublikation.

07:11 Thorsager, L., Børjesson, E., Christensen, I. & Pihl, V.: *Metoder i socialt arbejde. Begreber og problematikker*. 2007. 128 s. ISBN 978-87-7487-852-0. Kr. 120,00.

07:12 Hohnen, P., Mortensøn, M.D. & Klitgaard, C.: *Den korteste vej til arbejdsmarkedet. En kvalitativ undersøgelse af indsatsen over for ikke-arbejdsmarkedsparate ledige*. 2007. 145 s. ISBN: 978-87-7487-854-4. Kr. 138,00.

07:13 Rostgaard, T.: *Begreber om kvalitet i ældreplejen. Temaer, roller og relationer*. 2007. 225 s. ISBN 978-87-7487-855-1. Kr. 218,00.

07:14 Bonke, J.: *Ludomani i Danmark. Faktorer af betydning for spilleproblemer*. 2007. 90 s. ISBN 978-87-7487-853-853-7. Kr. 90,00.

07:15 Andersen, D. & Højlund, O.: *Interview med 11-årige. Erfaringer fra et web-baseret pilotprojekt*. 2007. 121 s. ISBN: 978-87-7487-857-5. Kr. 110,00.

07:16 Dahl, K.M: *Udsatte børns fritid – et litteraturstudie*. 2007. 85 s. ISBN: 978-87-7487-858-2. Netpublikation.

07:17 Vinther, H: *Rundt om forebyggelses- og sundhedscentre. Muligheder og barrierer for udvikling af forebyggelses- og sundhedscentre i Danmark*. 2007. 78 s. ISBN: 978-87-7487-860-5. Netpublikation.

07:18 Fridberg, T. & Jæger, M.M.: *Frivillige i Hjemmeværnet*. 2007. 97 s. ISBN: 978-87-7487-861-2. Kr. 90,00.

07:19 Høgelund, J. & Larsen, B.: *Handicap og beskæftigelse. Udviklingen mellem 2005 og 2006*. 2007. 39 s. ISBN: 978-87-7487-864-3. Netpublikation.

07:20 Larsen, B., Miiller, M.M. & Høgelund, J.: *Handicap og beskæftigelse. Regionale forskelle.* 2007. 65 s. ISBN: 978-87-7487-865-0. Netpublikation.

07:21 Jørgensen, M.: *Danskernes pensionsopsparinger. En deskriptiv analyse.* 2007. 238 s. ISBN: 978-87-7487-866-7. Kr. 198,00.

07:22 Benjaminsen, L. & Christensen, I.: *Hjemløshed i Danmark 2007. National kortlægning.* 2007. 159 s. ISBN 978-87-7487-867-4. Kr. 148,00.

07:23 Nielsen, V.L. & Ploug, N.: *Når politik bliver til virkelighed. Festskrift til professor Søren Winter.* 2007. 241 s. ISBN: 978-87-7487-868-1. Kr. 229,00.

07:24 Egelund, T. & Vitus, K.: *Sammenbrud i anbringelser af unge. Risikofaktorer hos unge, forældre, anbringelsessteder og i sagsbehandlingen.* 2007. 67 s. ISBN: 978-87-7487-869-8. Kr. 75,00.

07:25 Ploug, N.: *Socialt udsatte børn. Identifikation, viden og handlemuligheder i daginstitutioner.* 2007. 48 s. ISBN: 978-87-7487-870-4. Kr. 50,00.

07:26 Olsen, H.: *Konstruktion og kvalitetssikring af multisurveydata.* 2007. 181 s. ISBN: 978-87-7487-871-1. Netpublikation.

07:27 Rostgaard, T. & Thorgaard, C.: *God kvalitet i ældreplejen. Sådan vægter ældre, plejepersonale og visitatorer.* 2007. 130 s. ISBN: 978-87-7487-872-8. Kr. 130,00

07:28 Jensen, T.G. & Liversage, A.: *Fædre, sønner, ægtemænd. Om maskulinitet og manderoller blandt etniske minoritetsmænd.* 2007. 80 s. ISBN: 978-87-7487-874-2. Netpublikation.

07:29 Olsen, B.M. (red.): *Evalueringen af den fleksible barselorlov. Orlovsreglerne set fra forældres, kommuners og arbejdspladsers perspektiv.* 2007. 222 s. ISBN: 978-87-7487-875-9. Netpublikation.

07:30 Beer, F. & Damgaard, B.: *Kommuner og virksomheders samspil om socialt engagement.* 2007. 84 s. ISBN: 978-87-7487-854-2. Kr. 90,00.

07:31 Rosdahl, A.: *Kommunale aktiveringsprojekter med produktion 2007.* 2007. 70 s. ISBN: 978-87-7487-877-3. Kr. 75,00.

07:32 Christoffersen, M.N., Hammen, I., Andersen, K.R. & Jeldtoft, N.: *Adoption som indsats. En systematisk gennemgang af udenlandske erfaringer.* 184 s. ISBN: 978-87-7487-881-0. Kr. 190,00.

08:01 Amilon, Anna: *Danskernes forventninger til pension.* 151 s. ISBN: 978-87-7487-885-8. Kr. 150,00.

08:02 Jæger, Mads M.: *Mere attraktive almene boliger? Effektevaluering af Omprioriteringsloven 2000*. 97 s. ISBN: 978-87-7487-886-5. Kr. 100,00.

08:03 Rosenstock, M., Jensen, S., Boll, J., Holt, H. & Wiese, N.: *Virksomheders sociale engagement. Årbog 2007*. 202 s. ISBN: 978-87-7487-887-2. Kr. 198,00.

08:04 Thorgaard, C.H. & Hougaard, I.B.: *Fokus på demens. Evaluering af en efteruddannelse i forebyggende hjemmebesøg*. 62 s. ISBN: 978-87-7487-888-9. Netpublikation.

08:05 Thorgaard, C.H. & Hougaard, I.B.: *Metoder til kvalitet i ældreplejen. Evaluering af et metodeudviklingsprojekt*. 76 s. ISBN: 978-87-7487-889-6. Kr. 80,00.

08:06 Olsen, B.M. & Dahl, K.M.: *Fritidsliv i børnehøjde. Beretninger fra udsatte børn*. 124 s. ISBN: 978-87-7487-890-2. Kr. 125,00.

08:07 Høgelund, J., Boll, J., Skou, M. & Jensen, S.: *Effekter af ændringer i sygedagpengeloven*. 178 s. ISBN: 978-87-7487-891-9. Kr. 175,00.

08:08 Bach, H.B.: *Livet efter en ulykke. Arbejdsliv og forsørgelse efter en ulykke, som blev vurderet i arbejdsskadestyrelsen*. 114 s. ISBN: 978-87-7487-892-6. Kr. 100,00.

08:09 Christensen, G.: *Hvorfor lejere bliver sat ud af deres boliger. Og konsekvenserne af en udsættelse*. 268 s. ISBN 978-87-7487-894-0. Kr. 238,00.

08:10 Larsen, B., Schademan, H.K. & Høgelund, J.: *Handicap og beskæftigelse i 2006. Vilkår og betingelser for handicappede på arbejdsmarkedet*. 180 s. ISBN: 978-87-7487-893-3. Kr. 180,00.

08:11 Jørgensen, M.: *Danskernes indbetalinger til pension. Hvordan påvirker tilknytningen til arbejdsmarkedet de fremtidige pensioner?* 222 s. ISBN: 978-87-7487-895-7. Kr. 220,00.

08:12 Filges, T.: *Virksomheders rekruttering*. ISBN: 978-87-7487-901-5. 146 s. Kr. 150,00.

08:13 Bonfils, I.S., Bengtsson, S. & Olsen, L. (red.): *Handicap og ligebehandling i praksis*. 175 s. ISBN 978-87-7487-897-1. Kr. 180,00.

08:14 Andersen, D.: *Anbragte børn i tal. Kvantitative analyser af data om børn, der er anbragt uden for hjemmet med fokus på skolegang. Delrapport 1*. 76 s. ISBN 978-87-7487-899-5. Netpublikation.

08:15 Mortensøn, M.D. & Neerbek, M.N.: *Fokus på skolegang ved visitation til anbringelse uden for hjemmet. Delrapport 2*. 126 s. ISBN 978-87-7487-900-8. Kr. 125,00.

08:16 Mattsson, C., Hestbæk, A-D. & Andersen, A.R.: *11-årige børns hverdagsliv og trivsel. Resultater fra SFI's forløbsundersøgelser af årgang 1995*. 181 s. ISBN: 978-87-7487-902-2. Kr. 180,00.

08:17 Bach, H.B. & Larsen, B.: *300-timers-reglen. Betydningen af 300-timers-reglen for gifte kontanthjælpsmodtagere*. 138 s. ISBN 87-7487-903-9. Kr. 140,00.

08:18 Bengtsson, S.: *Handicap og samfundsdeltagelse 2006*. 259 s. ISBN 978-87-7487-904-6. Kr. 260,00.

08:19 Beer, F., Winter, S.C., Skou, M.H., Stigaard, M.V., Henriksen, A.C. & Friisberg, N.: *Statslig og kommunal beskæftigelsesindsats. Implementering af "Flere i arbejde" før strukturreformen*. 289 s. ISBN 978- 87-7487-905-3. Kr. 278,00

08:21 Ottosen, M.H. & Christensen, P.S.: *Anbragte børns sundhed og skolegang. Udviklingen efter anbringelsesreformen*. 129 s. ISBN 978-87-7487-907-7. Kr. 130,00.

08:22 Klitgaard, C. & Damgaard, B.: *Integrations- og oplæringsstillinger i kommunerne*. 97 s. ISBN: 978-87-7487-908-4. Kr. 100,00.

08:23 Egelund, T., Andersen, D., Hestbæk, A.-D., Lausten, M., Knudsen, L., Fuglsang Olsen, R. & Gerstoft, F.: *Anbragte børns udvikling og vilkår. Resultater fra SFI's Forløbsundersøgelser af årgang 1995*. 327 s. ISBN 978-87-7487-910-7. Kr. 298,00.

08:24 Emerek, R., & Holt, H.: *Lige muligheder – Frie valg? Om det kønspolitiske arbejdsmarked gennem et årti*. 369 s. ISBN: 978-87-7487-911-4. Kr. 360,00.

08:25 Perthou, A.S., Mortensøn, M.D. & Andersen, D.: *Skolegang under anbringelse. Delrapport 3*. 121 s. ISBN: 978-87-7487-913-8. Kr. 120,00.

08:26 Andersen, D., Mortensøn, M.D., Perthou, A.S. & Neerbek, M.N.: *Anbragte børns undervisning. Sammenfatning af tre delrapporter*. 77 s. ISBN: 978-87-7487-914-5. Kr. 70,00.

PENGESPIL BLANDT UNGE

EN RAPPORT OM 12-17-ÅRIGES SPILLEVANER

Formålet med denne rapport er at belyse udbredelsen af pengespil og risikabel spilleadfærd samt klarlægge spillemønstret blandt unge i Danmark. Det er den første repræsentative undersøgelse af danske unge, der vurderer risikoadfærd i forhold til spil på baggrund af det såkaldte NODS-screeningsinstrument.

SFI har tidligere på vegne af Spillemyndigheden under Skatteministeriet (Skat) undersøgt spillemønstret og omfanget af spilleproblemer for voksne i alderen 18-74 år.

Til denne undersøgelse har SFI-Survey interviewet 3.814 unge i alderen 12 til 17 år pr. telefon i juli/august 2007. De unge blev udtrukket tilfældigt fra Danmarks Statistik ud fra deres CPR-numre. Undersøgelsens resultater kan derfor bruges til at sige noget generelt om omfanget og problemerne med spil i hele landet.

Undersøgelsen er finansieret af Spillemyndigheden under Skatteministeriet (Skat) og Sygekassernes Helsefond.

SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd
08:27
120 kr. inkl. moms
ISSN: 1396-1810