

# Problematisk spilleatferd i arbeidslivet

*Risikofaktorer, mulighetsstrukturer og AKAN-modellen*

Kenneth Dahlgren

AKAN publikasjon 2/2012

## Innhold

SAMMENDRAG .....	4
INNLEDNING: KORT OM AKAN OG INNSATS MOT SPILLEPROBLEMATIKK .....	6
Tidligere undersøkelser ved AKAN.....	6
Veien videre: Nytt prosjekt .....	7
1. BAKGRUNN.....	9
1.1. Hjelpelinjen for spilleavhengige.....	9
1.2. Spilleproblem og folkehelse .....	11
1.2.1. Folkehelse.....	12
1.3. Pengepillproblem: diagnostisk forankring .....	14
1.3.1. Pengespill: Definisjon, utfordringer og regulering.....	16
1.3.2. Pengespillproblemer i Norge.....	18
1.4. Dataspillavhengighet? .....	19
2. PROBLEMAVKLARING .....	22
2.1. Problemstillinger.....	22
2.1. 1. Første problemstilling: Nedgang i omfang.....	25
2.1.2. Andre problemstilling: Nettbaserte pengespill og problemer .....	26
2.1.3. Tredje problemstilling: Dataspillproblemer .....	27
2.2. Handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011) .....	27
3. METODE OG GJENNOMFØRING.....	29
3.1. Prosjektets kvantitative del .....	29
3.1.1. Dataspill.....	32
3.1.2. Facebook .....	32
3.1.3. Arbeidssituasjon.....	33
3.1.4. Rekruttering av virksomheter .....	33
3.2. Prosjektets kvalitative del .....	34
4. KVANTITATIVE FUNN.....	36
4.1. Pengespill.....	36
4.1.2. Nettbasert spilleatferd .....	40
4.1.3. Pengespillproblemer og arbeidsliv .....	44
4.1.4. Andre interessante funn.....	46
4.2. Dataspill.....	48
4.2.1. Dataspillproblemer og arbeidsliv .....	51
4.3. Facebook.....	51

5. KVALITATIVE FUNN: PENGESPILL .....	54
5.1. Hva kjennetegner en problemspiller? .....	55
5.1.1. Kjønnforskjeller? .....	59
5.1.2. Etniske minoriteter .....	60
5.2. Et problem for arbeidsplassen? .....	60
5.2.1. Negative konsekvenser for arbeidslivet .....	62
5.3. Dataspillproblemer .....	64
5.4. Facebook og problemer .....	66
6. ARBEIDSLIV: MULIGHETSSTRUKTURER OG RISIKOFAKTORER.....	68
6.1. Hypoteser om årsaker og tanker om tiltak .....	70
6.1.1. Privateid utstyr .....	70
6.1.2. Skiftarbeid og arbeidsrelatert reisevirksomhet.....	71
6.1.3. Forskudds- og lånemuligheter .....	71
7. AKAN-MODELLEN OG SPILLEPROBLEMER .....	73
7.1. Intern spillepolitikk- forankret i samarbeid mellom partene .....	74
7.2. Tre nivåer: universelt, selektivt og indikativt .....	75
7.2.1. Universell tilnærming.....	75
7.2.2. Selektiv tilnærming .....	76
7.2.3. Indikativ tilnærming .....	77
7.3. Å forebygge mot spilleproblemer .....	77
7.3.1. Å identifisere spilleproblemer.....	78
7.3.2. Intervensjon og håndtering.....	79
7.4. Fra leders ståsted .....	81
7.4.1. Case 1 .....	83
7.4.2. Case 2 .....	84
7.4.3. Case 3 .....	85
7.5. Risikofaktorer, mulighetsstrukturer og tegn og symptomer .....	86
8. AVSLUTTENDE KOMMENTARER.....	88
8.1. Dialog.....	89
8.2. Moralisering .....	90
8.3. Problemsensitivitet.....	94
LITTERATUR .....	95

AKAN -

Arbeidslivets kompetansesenter for rus- og avhengighetsproblematikk er en ideell organisasjon som har som formål å forebygge rus- og avhengighetsproblemer i norsk arbeidsliv. AKAN skal herunder gi råd, veiledning og opplæring i hvordan norske virksomheter kan arbeide med problemstillinger knyttet til arbeidsrelatert rusmiddelbruk og pengespill.

AKAN er en forening med tre organisasjoner som medlemmer:

Landsorganisasjonen i Norge (LO), Næringslivets Hovedorganisasjon (NHO) og Staten.

AKAN kompetansesenter

P.b. 8822 Youngstorget

0028 Oslo

Besøksadresse: Møllergata 8, inng. Skråninga

Telefon: 22 40 28 00

Fax: 22 40 28 28

E-post: [akan@akan.no](mailto:akan@akan.no)

Nettadresse: <http://www.akan.no>

Trykket hos Printservice AS

## SAMMENDRAG

Denne rapporten<sup>1</sup> sammenfatter de viktigste funn og erfaringer fra en undersøkelse utført ved AKAN kompetansesenter i perioden 2010-2012. Undersøkelsen har vært orientert mot å utrede problemstillinger vedrørende problematisk spilleatferd i arbeidslivet, og er utledet fra Regjeringens handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011). Dette er *ikke* en representativ studie, i den forstand at våre funn ikke er generaliserbare på befolkningsnivå, men vi finner viktige indikasjoner som kan belyse sider ved spilleproblemer. Undersøkelsen er finansiert av Lotteritilsynet og Helsedirektoratet.

Vårt fokus på problematisk spilleatferd i arbeidslivet har innebefattet fire dimensjoner:

1. Indikasjon på omfang av spilleproblemer i norsk arbeidsliv
2. Personers egne erfaringer med spilleproblem
3. Negative konsekvenser for arbeidsplassen
4. Forebyggingsmuligheter via arbeidsplassen, samt identifisering, intervensjon og håndtering overfor ansatte med et spilleproblem.

I det siste punktet har en vurdering og kvalitetssikring av AKAN-metodikkens egnethet vært sentralt. Med spilleproblem, så sikter vi her til både spill med og uten penger som innsats. Det vil si både pengespill og dataspill. I tillegg er det trukket inn refleksjoner rundt sosiale medier, og da spesielt Facebook. Grunnen til at sosiale medier er inkludert, skyldes at vi tidlig i undersøkelsen fanget opp trekk som indikerte en del tilsvarende utfordringer, som ved (spesielt) dataspillproblemer.

I forbindelse med omfang av spilleproblemer, finner vi ingen grunn til å tro at det er færre ansatte med pengespillproblemer i norsk arbeidsliv nå enn tidligere. Når det gjelder dataspillproblemer så finnes det imidlertid lite å sammenligne våre funn opp mot, da undersøkelser tidligere i hovedsak har fokusert på barn og unge.

Spilleproblemer vil i hovedsak være forankret i personers privatliv, selv om det også finnes dem som spiller pengespill i arbeidstiden (dataspilling i arbeidstiden ser

---

<sup>1</sup> Takk til Jonny Engebø (Lotteritilsynet), Øysein Børke Olsen (KoRus-Øst), Magnus Eidem (Sykehuset Innlandet), Trond Aspeland (Sykehuset Innlandet), Lars Roar Frøyland (NOVA), Rune Mentzoni (UiB), Geir Scott Brunborg (NOVA), Kristin Buvik (SIRUS), Erlend Nyhammer (Comte analysebyrå), Øystein Evensen (Comte analysebyrå), Mattias Ekenberg (Spelberoendes förening), Randi Skjerve (Blå kors), Pål Helland (Blå kors), Kjetil Frøyland (AFI), Jarle Wangen (AKAN), Hans Ole Berg (AKAN) og Elisabeth Ege (AKAN) for nyttige assistanse, diskusjoner, verdifulle kommentarer og innspill underveis.

ikke ut til å være en relevant problemstilling). Spilleproblemer kan likevel ha medføre negative konsekvenser for arbeidsplassen – hovedsakelig i form av:

- Manglende fokus på arbeidsoppgaver
- Nedsatt produktivitet
- Fravær
- Økonomisk underslag (gjelder kun i tilfeller der pengespill utgjør problemet).

Vi finner ingen grunn til å konkludere med at bestemte bransjer er mer utsatt enn andre. I stedet finner vi – i tråd med andre undersøkelser – at unge menn, med lavere utdanning utgjør en risikogruppe (både i forbindelse med pengespill og dataspill). I forbindelse med pengespill finner vi imidlertid en del faktorer ved arbeidssituasjonen som utmerker seg:

- Personer som jobber skift har oftere pengespillproblemer
- Personer som reiser mye i jobben har oftere pengespillproblemer
- Arbeidsplasser der pengespill er integrert som sosial aktivitet har flere ansatte med pengespillproblemer

I undersøkelsen har vi vært spesielt opptatt av spill som foregår på internett. Og vi finner at de som spiller pengespill på internett oftere har pengespillproblemer enn de som ikke spiller pengespill på internett. Vi finner også en sammenheng mellom pengespillproblemer og det å spille pengespill i arbeidstiden, og at dette kan være en utfordring knyttet til bruk av privateid utstyr på internett i arbeidstiden. Med privateid utstyr tenker vi på bærbare datamaskiner, mobiltelefoner, nettbrett og lignende.

Av andre interessante funn, finner at over halvparten av dem som både spiller pengespill og dataspill på internett har problemer med begge deler.

Vi mener undersøkelsen viser at norsk arbeidsliv er tjent med å ta spilleproblemer på alvor, og at AKAN-modellen kan være nyttig i slikt arbeid.

## **INNLEDNING: KORT OM AKAN OG INNSATS MOT SPILLEPROBLEMATIKK**

AKAN kompetansesenter startet opp i 1963 som *Arbeidslivets komité mot alkoholisme og narkomani*, et trepartssamarbeid mellom LO, NHO og Staten. Målsettingen har hele tiden vært å forebygge rusmiddelproblemer i norsk arbeidsliv, samt bidra til at ansatte med rusmiddelproblemer får hjelp. I 2006 ble navnet endret til *Arbeidslivets kompetansesenter for rus- og avhengighetsproblematikk*, som del av et grep for å rette fokuset i større grad mot et folkehelseperspektiv, helse-, miljø-, og sikkerhetsarbeid og avhengighetsproblematikk i en bredere forstand.

Siden 2005 har spilleproblemer vært en del av AKANs kompetanseportefølje. Arbeidet med spilleproblemer har fulgt fire overlappende dimensjoner:

1. Samling og formidling av kunnskap
2. Rådgivning i konkrete saker
3. Engasjement i ulike faglige nettverk og interesseforeninger
4. Faglig forankring og kunnskapsutvikling gjennom egne utredningsprosjekter.

### **Tidligere undersøkelser ved AKAN**

Mer om dette – AKAN kompetansesenters rolle i feltet og introduksjon til spilleproblemer og arbeidsliv som tematikk – finner man i rapporten *Å gamble med jobben – pengespillproblemer i arbeidslivet* (Buvik, 2009). Her sammenfattes AKAN kompetansesenters første undersøkelse av spilleproblemer i arbeidslivet, utledet av Regjeringens handlingsplan mot pengespillproblemer (2006-2008). Målsettingen her var tredelt:

1. Undersøke omfanget av pengespillproblemer i arbeidslivet, med vekt på automatspill (det vil si de gamle pengespillautomatene som frem til 2007 sto plassert på kjøpesentre, i kiosker og andre offentlige steder) og spill som foregår via internett.
2. Undersøke hvordan pengespillproblemer i bedriftene ble avdekket, hvordan sakene ble håndtert av bedriftene og hvordan ulike tiltak fungerte.
3. Undersøke de faktiske konsekvensene et pengespillproblem kan ha for bedrifter og virksomheter.

I gjennomføringen nærmet man seg disse spørsmålene med et fokus på bestemte bransjer og yrkesgrupper som var ansett for å være spesielt utsatt: transportsektoren og bedrifter innen bank og IT. Gjennom en bruk av både kvalitative og kvantitative

metoder – hovedsakelig intervjuer og spørreskjema – ble det bekreftet at yrkessjåførere representerte en risikogruppe for utvikling av spilleproblemer, noe som ble koblet opp mot *mulighetsstrukturer* for spill i arbeidstiden. Det sentrale her var tilgjengelighet til spill, ved at det sto automater utplassert på de steder der sjåførene tilbrakte sine pauser. Og man fant en sammenheng mellom spill i arbeidstiden og pengespillproblemer. Imidlertid fant man ingen tilsvarende sammenheng for yrkesgruppen som brukte store deler av arbeidsdagen foran en PC, når det kom til pengespill via internett (Buvik, 2009: 10).

Konsekvensene av problematisk spilleatferd i arbeidslivet, fant man i hovedsak koblet opp mot tre typer:

1. Fravær
2. Redusert arbeidsutførelse
3. Økonomisk utroskap

I tillegg ble det avdekket viktige sider ved individuelle konsekvenser, som at et spilleproblem faktisk er en ganske tung belastning å bære med seg gjennom hverdagen (Buvik, 2009: 10).

Et sentralt dilemma som oppstår i forbindelse med spilleproblemer knyttet opp mot arbeidslivet, handler om hvem som skal ha eierskap til problemet. I motsetning til mange andre avhengighetsrelaterte problemstillinger, er det ikke nødvendigvis tydelig når et spilleproblem går over fra å være et problem for personen selv, til å bli et problem for arbeidsplassen. Hva arbeidsgiver kan gjøre og hvor langt arbeidsgiver skal strekke seg for å hjelpe, blir dermed sentrale spørsmål som oppstår i forbindelse med situasjoner der arbeidsgiver står overfor en ansatt med et spilleproblem (Buvik, 2009: 11).

### **Veien videre: Nytt prosjekt**

Fokuset fra denne foregående undersøkelsen, vist til ovenfor, er forsøkt videreført i en ny undersøkelse hvor vi har tatt tak i spørsmålene som ble hengende i forrige omgang. Dette gjelder spesielt utfordringer knyttet til pengespill og dataspill som foregår på internett. Rapporten du nå holder i hendene, eller leser på internett, sammenfatter denne nye undersøkelsen.



I forbindelse med dette prosjektet ble det også skrevet et kapittel om spilleproblematikk og arbeidsliv (Dahlgren, 2011) til boken *Manda'morra rus. Om alkoholkultur og gambling i arbeidslivet*. Dette kapittelet kan fungere godt som et supplement for dem som ønsker å gå dypere inn i problemstillingen.

Vi gjør også oppmerksom på at denne rapporten egner seg for selektiv lesning, og vi oppfordrer til å bruke innholdsfortegnelsen aktivt:

- Kapittel 1: Tar for seg generelle betraktninger rundt spilleproblematikk. Er man ukjent med tematikken, er dette nyttig bakgrunnsinformasjon.
- Kapittel 2: Er for mer spesielt interesserte, og viser til undersøkelsens operasjonalisering av problemstillinger.
- Kapittel 3: Er for mer spesielt interesserte, og viser til praktisk gjennomføring av undersøkelsen.
- Kapittel 4: Kan være interessant for mange, men er preget av statistiske funn. Dette kan være tung lesning, og dersom man er mest opptatt av nytteverdien ved disse funnene hentes de viktigste frem i kapittel 6 og 7.
- Kapittel 5: Kan være interessant for mange. Her sammenfatter vi hva vi har lært i samtaler med personer som har alvorlige spilleproblemer.
- Kapittel 6: Er orientert mot faktorer ved arbeidssituasjonen som kan bidra i utviklingen av et spilleproblem. Dette vil være av spesiell interesse for personer i arbeidslivet med personalansvar, samt personer som arbeider med områder hvor dette er relevant.
- Kapittel 7: kobler AKAN-metodikken eksplisitt opp mot spilleproblemer. Her kan man finne råd og veiledning for hvordan en kan gå frem i forbindelse med forebygging generelt, utsatte grupper og håndtering av enkelttilfeller.
- Kapittel 8: Runder det hele av, samt lanserer sentrale områder vi anser at arbeidslivet er spesielt godt tjent med et fokus på.

## 1. BAKGRUNN

Spillemarkedet er preget av raske omfattende endringer som frembringer nye spill og nye måter å spille på, samt nye typer spillere. Fordi stadig mer av nordmenns pengespill og dataspill i dag foregår på internett, og fordi dette er et område det etterlyses mer kunnskap om (blant annet i regjeringens siste handlingsplan mot spilleproblemer), valgte vi å legge hovedfokuset nettopp her. Det finnes også grunner til å tro at spill på internett i større grad er i stand til å disponere for problemer enn tradisjonelle spilleformer. Med pengespill handler dette spesielt om tilgjengeligheten til spillemuligheter, mens det i forbindelse med dataspill i større grad handler om spillenes struktur og utforming som virtuelle verdener uten noen klar start eller slutt. Behovet for mer kunnskap om spill som foregår på internett kommer tydelig frem i dette innledende sitatet fra Regjeringens handlingsplan mot spilleproblemer:

«Tidligere mekaniske og elektroniske spillinnretninger er nå avløst av en rekke nye nettbaserte spill, som i økende grad er tilgjengelige på bærbare og håndholdte spillinnretninger. Dette gir økte muligheter for å tilby underholdning og spenning knyttet til spill og pengespill. Erfaringen viser imidlertid at økt tilbud og økt tilgjengelighet til spill også kan føre til økte problemer både for spilleren og samfunnet (...) Etter at regjeringen fra 1. juli 2007 forbød [gevinstautomater] er avhengighetsproblemene knyttet til automatspill vesentlig redusert. Undersøkelser foretatt etter automatforbudet tyder imidlertid på at mange i dag har problemer knyttet til andre pengespill, særlig i forhold til raske pengespill tilgjengelig via internett fra pengespilltilbydere utenfor Norge» (Kultur- og kirkedepartementet, 2009: 3).

### 1.1. Hjelpelinjen for spilleavhengige

Hjelpelinjen for spilleavhengige (heretter Hjelpelinjen) har siden 2003 fungert som en førstelinjetjeneste for personer med spilleproblemer, pårørende og andre interesserte. I tillegg til å hjelpe mennesker i krise, gjennom å lytte og gi råd, fyller Hjelpelinjen en viktig funksjon med å samle og formidle kunnskap og informasjon om spilleavhengighet og behandlingsmuligheter. Hjelpelinjen er organisert som et samarbeid mellom Lotteritilsynet og Sykehuset Innlandet HF Sanderud. Hjelpelinjen nås både på telefon (800 800 40) og internett ([www.hjelpelinjen.no](http://www.hjelpelinjen.no)).

Statistikk fra Hjelpelinjen viser at spill på internett er et relevant område å fokusere på. I 2011 oppga 77 prosent av dem som ringte inn (for første gang) vedrørende et pengespillrelatert problem, at spillingen i hovedsak foregikk på PC via

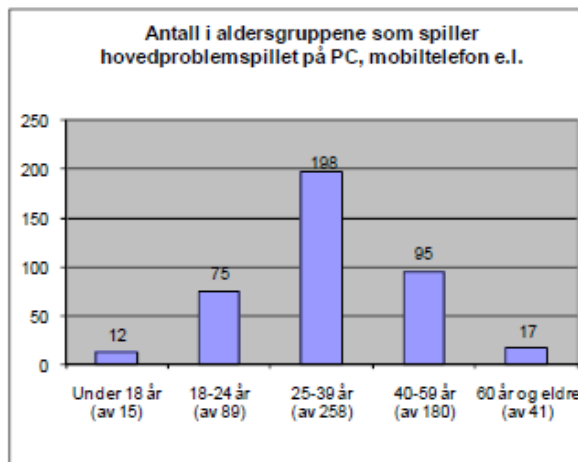
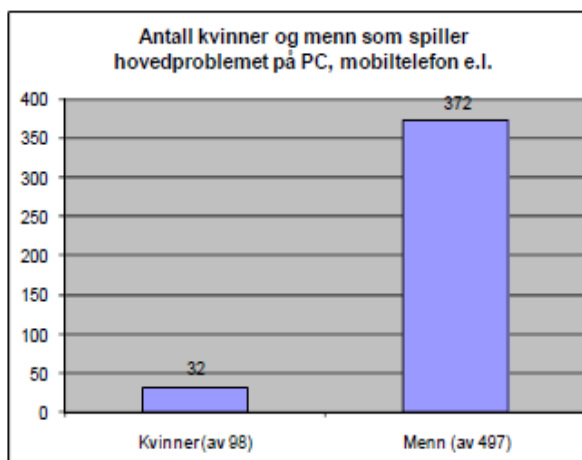
internett eller via mobiltelefonen (tabell 1). De tre spilltypene som utmerker seg, er poker, kasinospill og odds.

	tall	prosent
PC / Internett hjemme	365	61 %
PC / Internett arbeid	73	12 %
PC / Internett annet sted	13	2 %
Mobiltelefon	9	2 %
TV / annet	4	0,7 %
Ikke PC eller mobil	114	19 %
Usikker	8	1 %
Ikke tema	62	10 %
<b>Total</b>	<b>600</b>	

Tabell 1: Har førstegangsinnringer til Hjelpelinjen spilt hovedproblemspillet på PC, mobiltelefon, terminaler eller TV. Tall fra 2011 (Lotteritilsynet, 2012: 18).

Her finner vi samtidig et viktig argument for at arbeidslivet er en viktig arena å fokusere på, når hele 12 prosent av personene oppgir at det er pengespill på internett i arbeidstiden som utgjør problemet.

Ytterligere statistikk fra Hjelpelinjen viser at denne gruppen i hovedsak består av menn (figur 1), med tyngdepunkt i aldersgruppen 25-39 år (figur 2).



Figur 1 og 2: Kjønn- og aldersfordeling – førstegangsinnringere til Hjelpelinjen med hovedproblemspill på internett. Tall fra 2011 (Lotteritilsynet, 2012: 19)

Av negative konsekvenser, er det spesielt følgende fire punkter som løftes frem fra Hjelpelinjens samtaler med pengespillere (Lotteritilsynet, 2012: 22-23):

1. Helsemessige forhold av både psykisk og somatisk art, fra hodepine til angst og selvmordstanker.
2. Svekkede sosiale relasjoner, som samlivsbrudd, tap av venner og forsømmelse av barn.
3. Fravær fra jobb eller utdanning, konsentrasjonsvansker eller at pengespillingen har ført til at spiller har måttet slutte.
4. Økonomiske problemer, både i form av gjeld eller at spiller har gjort seg kriminell for å finansiere pengespillingen.

Dersom vi tar skrittet over fra pengespill til dataspill, så registrerte Hjelpelinjen i 2011 266 førstegangsinringere der dataspilling var tema. I 56 prosent av tilfellene handlet det om rollespill, og rollespillet World of Warcraft aller mest. Her er det riktignok ikke skilt mellom spill som foregår over internett og spill som foregår offline, men de aller fleste rollespill foregår over internett.

Det første vi må merke oss her, er at gjennomsnittsalderen for problemdataspillere er atskillig lavere enn for problempengespillere; 18,8 år. I forbindelse med dataspill kommer en betydelig andel av henvendelsene til Hjelpelinjen fra pårørende; 64 prosent.

De negative konsekvensene er de samme som i forbindelse med pengespill, selv om den prosentvise konsekvensfordelingen varierer – det er for eksempel færre som har opplevd samlivsbrudd, men desto flere som har måttet slutte på jobb eller skole (Lotteritilsynet, 2012: 24-26). Med tanke på gjennomsnittsalderen, er det sannsynlig å tenke at dette i hovedsak handler om frafall fra utdanning.

## **1.2. Spilleproblem og folkehelse**

I denne undersøkelsen har vi valgt å operere med begrepene «problematisk spilleatferd» og «spilleproblem» fremfor «spilleavhengighet». Årsaken er at avhengighetsspørsmålet ofte er komplisert og gjerne individuelt, samt at det fra et arbeidslivsperspektiv er aller mest interessant og relevant å fokusere på når spillingen blir et *problem*. Det vil si, de faktiske negative konsekvensene for personen selv og arbeidsplassen.

For en leder i arbeidslivet, er et slikt fokus mer konstruktivt enn å jakte på diagnoser, en prosess det er lett å gå seg vill i og som gjør det lett å overse viktige signaler og muligheter for tidlig intervensjon (Dahlgren, 2011: 68). Begrepet «spilleavhengighet» vil imidlertid likevel forekomme i denne rapporten, men da i

sekundær forstand – som del av perspektiver (og refleksjoner rundt dem) som er hentet inn fra andre kilder.

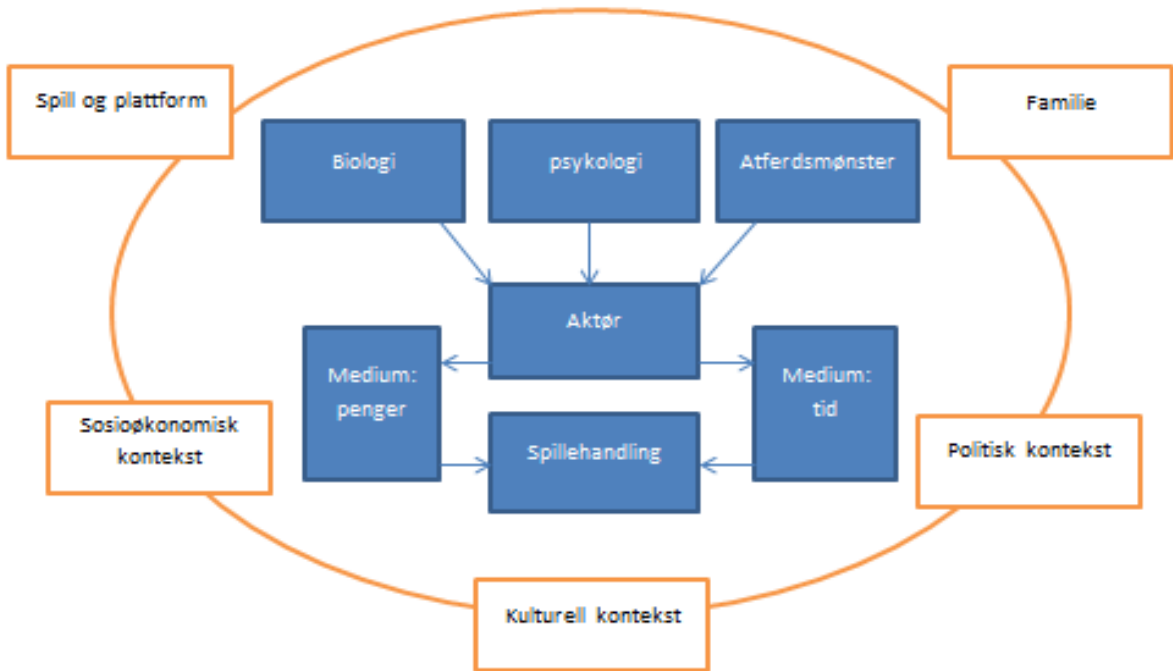
### **1.2.1. Folkehelse**

Spilleproblem er i dag ansett for å være et folkehelseproblem. Nøyaktig hva dette innebærer, er imidlertid usikkert. En følge av slik forankring har likevel vært at spilleproblem ikke lenger anses å representere en moralsk svakhet ved individet, men noe samfunnet må ta ansvar for (Buvik, 2009: 15).

Undersøkelser har vist at en relativt stor gruppe i befolkningen rammes, og tiltak er satt i gang for å motarbeide dette. Det innledende sitatet fra Regjeringens handlingsplan (2009-2011), som henvist til tidligere, illustrerer dette – at spilleproblemer ikke kun er «noe» som finnes inne i personer, men også sosiale mønstre som på dynamisk vis oppstår og endres i brytningspunkter mellom et stadig skiftende spillmarked og statlig regulering.

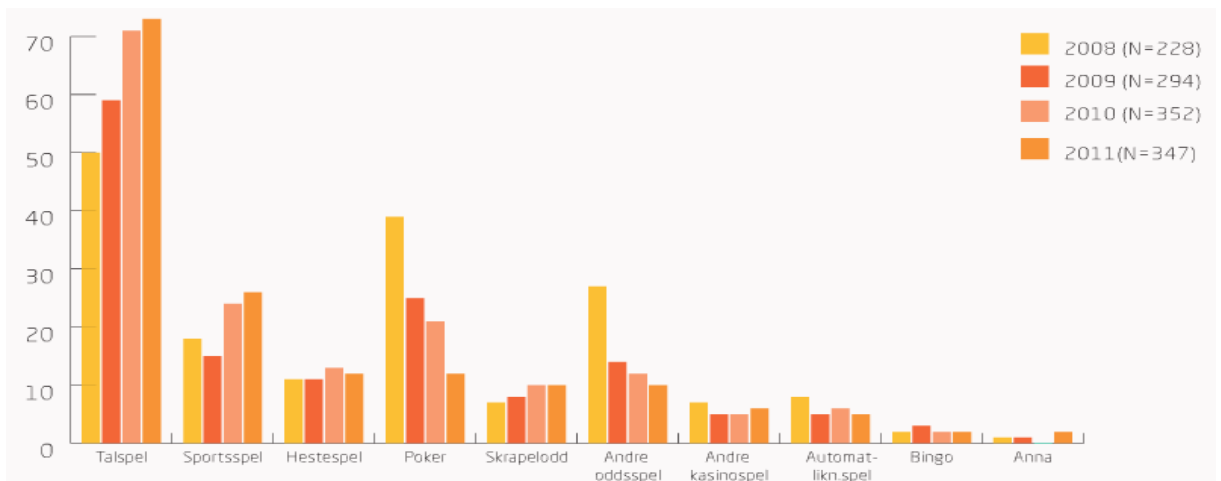
En klassisk tenkning om folkehelseperspektivet vil ta i betraktning individuelle disposisjoner hos aktøren, midlene aktøren har til rådighet for handling, selve handlingene og de kontekstuelle omstendighetene som utgjør miljøet handlingene foregår i.

Med utgangspunkt i Korn og Shaffer (1999), kan vi tenke oss spilleren som preget av biologiske og psykologiske faktorer, samt innarbeidede atferdsmønstre. Selve spillehandlingene det engasjeres i vil formidles av innsats i form av penger og/eller tid. Og dette vil foregå mot et bakteppe hvor spillene og spillelokalene, familieforhold, samt sosioøkonomisk, kulturell og politisk kontekst setter rammene for handlingene. Det er det komplekse forholdet (se figur 3) mellom disse faktorene – mellom aktør og struktur – som potensielt frembringer (en rekke ulike) uønskede utfall (ibid).



Figur 3: Folkehelseperspektivet på spilleatferd

Et eksempel på hvor viktig rolle strukturelle faktorer har overfor spillehandlinger, kan være Regjeringens beslutning om å forby pengespillautomater i 2007, som førte til at halvparten av de som spilte ofte på slike automater sluttet å spille da automatene forsvant (Øren og Leistad, 2010). Et annet eksempel kan være hvordan poker plutselig ble et populært spill (til tross for at det er ulovlig å spille poker om penger i Norge, både på nett og privat) som følge av økt fokus gjennom TV-programmer, nettsjenester, diverse magasiner og lignende, for så å synke i popularitet igjen de siste årene. Tall fra Lotteritilsynet viser dette (figur 4).



Figur 4: Pengespill spil i løpet av de siste tre månedene (Lotteritilsynet, 2012b: 31).

Denne nedgangen i pokerspill kan skyldes en rekke forhold. Lotteritilsynet peker blant annet på forbudet mot betalingsformidling til utenlandske spillselskaper og at enkelte pokernetsteder har vært under etterforskning (Lotteritilsynet, 2012b), men en annen grunn kan være at folk rett og slett er lei av poker på grunn av overeksponering i massemediene.

Poenget er at strukturer er viktig, fordi de hemmer og fremmer bestemte handlinger. Folkehelseperspektivet er derfor viktig å ha med seg inn i arbeidslivet, fordi det belyser forholdet mellom aktør og struktur – mellom person og omgivelser. Også på arbeidsplassen kan det finnes elementer ved stillingers innhold, krav og plikter, organisasjonens utforming, kultur og tradisjoner og så videre, som kan fremme eller hemme et problem i utvikling. Dette er utdypet i rapportens kapittel om «mulighetsstrukturer».

### **1.3. Pengepillproblem: diagnostisk forankring**

Pengespillets historie går langt tilbake i tid. Det gjør også fortellingene om dem som lar seg rive med, som spiller seg fra "gård og grunn" og som ikke evner å slippe seg løs fra hasardspillets grep. Likevel var det først i 1980 at spilleavhengighet, som medisinsk diagnose, fikk sin institusjonelle forankring gjennom *The American Psychiatric Association* (APA) og deres *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM). Per i dag, er det fjerde versjon av DSM som gjelder, og her er spilleavhengighet klassifisert som en vane- og impulsforstyrrelse. Med andre ord, en ukontrollerbar vane (Karlsen, Møller og Børsum, 2010: 3). Andre eksempler på impulskontrollidelser, kan være kleptomani, overspising og så videre. Kort fortalt, så kan spilleavhengighet forstås som *en tilstand hvor man ikke klarer å kontrollere lysten til å spille og hvor spillingen får negative konsekvenser* (KoRus-Øst: URL).

I den kommende versjon fem av DSM (antatt vedtatt i løpet av andre kvartal, 2013) ser det imidlertid ut til at pengespillavhengighet vil bli klassifisert som en «reell» (aktivitets)avhengighet (se blant annet Responsible gambling council, 2012). Grunnen til dette skal være at nyere forskning finner trekk ved spilleavhengighet som virker mer tilsvarende avhengighet til substanser, som alkohol og narkotika: "There is substantive research that supports the position that pathological gambling and substance-use disorders are very similar in the way they affect the brain and neurological reward system" (leder for APAs DSM Substance-Related Disorders Work Group, Charles O'Brien, sitert i Curley, 2010).

Den historiske utviklingen av den vitenskapelige forståelsen av spilleavhengighet er imidlertid ikke noe vi skal gå i dybden på her, men at problemets diagnostiske forankring kom såpass sent og at vi ennå ikke har klart for oss nøyaktig hva det innebærer, er verdt å nevne. Men vi skal ikke foregripe hendelser, og per i dag er det altså DSM-IV vi forholder oss til som diagnostiske kriterier av spilleavhengighet, og dersom en person svarer «ja» på minst fem av følgende 10 punkter (KoRus-Øst), anses risikoen som stor for at vedkommende er spilleavhengig:

1. Tenker stadig på spill og blir "fraværende" når han/hun spiller/tenker på spill.
2. Spiller oftere og med større innsats for å oppnå ønsket spenning/effekt.
3. Har gang på gang forsøkt å redusere innsatsen eller slutte å spille.
4. Er rastløs eller irritert ved forsøk på å begrense eller slutte å spille.
5. Spiller for å glemme eller slippe å tenke på dagligdagse problemer.
6. Vender tilbake til spillestedet for å vinne tilbake det tapte.
7. Lyver for familie og omgangskrets for å skjule omfanget av spillingen.
8. Har begått forbrytelser for å finansiere spillingen sin. Forbrytelser som forfalskning, bedrageri, tyveri eller underslag.
9. Forsømt eller mistet personlige forhold, jobb eller utdanning på grunn av spill.
10. Regner med at familie eller andre kan løse de økonomiske vanskene som har oppstått på grunn av spill.

Her skal det imidlertid påpekes at eventuell diagnose er noe som skal settes av kyndige profesjonelle, og at til tross for at DSM-IV-kriteriene kan være gunstige å benytte til å reflektere over egen spilleatferd anbefaler vi *ikke* at ukyndige personer forsøker seg på diagnostisering av andres spilleatferd.

Som vi ser av denne listen, handler ikke pengespilleavhengighet om en fysiologisk nedbrytning av personen, men i stedet den relative summen av negative konsekvenser aktiviteten medfører for personen i møte med omgivelsene – det er selve det å *gjøre* noe som driver problemet frem (Dahlgren, 2011: 68). Erfaringer vi har gjort oss i møte med personer som har alvorlige pengespillproblemer underveis i denne undersøkelsen, har vist at dette bildet kan være vanskelig å gripe. Livssituasjonen deres er preget av kaotiske tilstander, samtidig som fokus er rettet mot én ting: spillet. Å skulle konfigurere fragmenter av negative konsekvenser, midt oppe i dette, og se seg selv som en problemspiller, kan være svært vanskelig. Derfor tillates (uintendert) problemets utvikling gjerne alt for langt før en innser hva det er



som skjer. Det samme gjelder for øvrig omgivelsene, at det kan være vel så vanskelig for andre å gjøre de rette koblingene som antyder at noe er galt.

Når vi sier at pengespilleavhengighet ikke handler om det fysiologiske, betyr ikke det at fysiologiske endringer er irrelevante når vi snakker om pengespillavhengighet. Når noen drikker mer alkohol enn hva godt er, og utvikler en avhengighet som følge av det, så har det skjedd endringer i bestemte reseptorer i hjernen. Grunnen til at vi vet det, skyldes i stor grad kunnskap tilegnet gjennom forskning på dyr. Og selv om det er vanskelig å utføre samme type dyreforsøk i forbindelse med spill, så begynner vi å se et medisinsk-vitenskapelig bilde som fremviser nettopp slike likheter, mellom rusmiddelavhengighet og spilleavhengighet (Fugelsnes, 2012).

### **1.3.1. Pengespill: Definisjon, utfordringer og regulering**

I Norge er Pengespill regulert gjennom lotteriloven, totalisatorloven og pengespilloven, som skal sørge for at pengespill avholdes i betryggende former og under offentlig kontroll med sikte på å forebygge negative sosiale konsekvenser<sup>2</sup>. Lotteriloven regulerer her det generelle, mens totalisator- og pengespilloven regulerer de monopolrettede aktørene Norsk Rikstoto og Norsk Tipping AS (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2011).

Pengespill og lotteri defineres som virksomhet der deltakerne mot innskudd kan erverve gevinst som følge av trekning, gjetting eller annen fremgangsmåte som helt eller delvis gir et tilfeldig utfall. I sin mest grunnleggende form defineres pengespill av tre faktorer: 1) Det satses penger, 2) når penger først er satset kan man ikke ombestemme seg, og 3) utfallet avhenger av tilfeldigheter og/eller forhold som ikke kan forutses (Hansen og Skjerve, 2006). Noen pengespill inneholder imidlertid et element av ferdighet. Poker og odds, er eksempler på slike.

«Jeg tror man skal skille mellom spill. Poker er en litt annen måte å spille på, det handler mer om å tenke. Mestringsfølelse er derfor en naturlig del av poker – det handler om å forstå spillet: å vite og å lese. Å spille poker på nett tror jeg i større grad at handler om mestringsfølelse enn kasinospill. Som spilleautomatene, der er alt tilfeldig. Men i poker så har du faktisk en mulighet til å bli god» (informant).

---

<sup>2</sup> Samtidig legges det til rette for at pengespill kan være en god inntektskilde for samfunnsnyttige formål.

Personer *kan* trene seg opp til å bli gode i poker, som vil kunne gi fordeler i spillet, og kjenner man til fotballspilleres evner og helsetilstand vil det kunne bidra til at man tipper riktig. Likevel vil det alltid være umulig å forutsi resultatet, og forskning viser at både poker og sportstipping avhenger av tilfeldigheter først og fremst. Uansett hvor stor tro vedkommende selv har på sine ekspertevner (se blant annet Steinkopf med kolleger, 2011). Ett eksempel kan være Ladouceur med kollegers (1998) studie av hesteveddeløp. Her undersøkte man hvorvidt personer som anser seg selv som eksperter har større sjanse for å vinne enn hvis man bare tipper tilfeldig. Resultatet viste at det ikke var noen signifikant forskjell i det lange løp. Imidlertid fant man, interessant nok, at ekspertspillerne likevel ikke mistet troen på egne evner.

Pengespill i Norge, er i hovedsak underlagt nasjonal regulering og kontroll, men moderne *kommunikasjonsteknologi* (eks: mobiltelefon, datamaskin etc.) og utbredelsen av *fjernspill* (at spilleren ikke behøver å være fysisk tilstede der spillet foregår) representerer en utfordring. Som plattform for pengespill, tar internett stadig større andel. Her finner man «alt» - kasinospill, automater, poker, oddsspill og lignende. Alt i virtuell form.

I Norge har Norsk Tipping og Rikstoto lenge tilbudt sine tjenester på internett, men konkurransen med utenlandske aktører er hard. Derfor har Kulturdepartementet bedt Norsk Tipping om å utvikle sin portefølje av nettbaserte spill, for å kanalisere norske spillere til det som anses for å være tryggere spilleformer (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2011). Lotteritilsynet regner med at det i 2010 ble satset rundt 5 milliarder kroner på utenlandske spill, men representanter<sup>3</sup> for de utenlandske spillselskapene har uttalt at det reelle beløpet nok er atskillig høyere.

Med automatforbudet i 2007 forsvant den største utfordringen i arbeidet med å bekjempe pengespillproblemer i Norge. Vi skal ikke gå nærmere inn på automatene her, men det skal nevnes at utenlandske nettselskaper har gjenskapt "tro kopier" av automatene som tidligere var å finne på kjøpesentre og lignende, i virtuell form på internett. Et eksempel er [www.norgesautomaten.com](http://www.norgesautomaten.com). Flere av informantene vi har snakket med, som startet sin problematiske spilleatferd med automatene, beskriver møtet med de virtuelle variantene som svært spesielt.

---

<sup>3</sup> Blant annet av Hans Martin Nakkim, adm. dir. i spillselskapet comeon.com, på Norsk Tippings Spillkonferanse, 2012.

«Det var som en ny vår når jeg fant de gamle automatene på internett. Jeg trengte ikke å gå ut av døren en gang, jeg trengte ikke å stå opp av sengen for spille. Og da ble man jo ofte liggende da, å spille» (informant).

Her er det i tillegg verdt å merke seg, som Skaug (2005: 108) påpeker, at pengespill på internett har egenskaper som frembringer en alternativ realitet og endret bevissthet. Pengene føles på en måte uvirkelige i sin digitaliserte form, og opplevelsen av spillene er mer intense.

«Du får et helt annet forhold til penger på internett. Du registrerer kredittkortet ditt, og så slipper du å gjøre det noe mer. Da er det bare å hente ut penger. Og du tenker ikke på penger igjen, bortsett fra når det er tomt på konto» (informant).

Vi skal ikke gå ytterligere detaljert inn på de ulike typene pengespill som finnes tilgjengelig nå, men kun poengtere at fordi det finnes ulike typer pengespill, og ulike grunner til at folk spiller dem. Samt at pengespill på internett bringer ytterligere problematiserende faktorer inn på banen.

### **1.3.2. Pengespillproblemer i Norge**

Det har etter hvert blitt gjennomført en rekke undersøkelser som måler omfang av pengespillproblemer i Norge. I 2002 anslo en undersøkelse utført ved Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS) at det fantes ca. 49 000 personer i Norge som hadde eller hadde hatt pengespillproblemer- eller avhengighet. I en senere studie (også utført av SIRUS) fra 2005, var tallet økt til 71 000 personer (Buvik, 2009: 17). Dette beskriver altså utviklingen frem mot automatforbudet.

I 2010 estimerer Synovate antall problemspillere i Norge til 81 000 personer (2,1 prosent av befolkningen), mens estimert antall spillere med moderat risiko var 91 000 personer (2,3 prosent av befolkningen). I tillegg fant man at ytterligere 8,6 prosent av befolkningen kunne klassifiseres som lavrisikospillere (Rogge Pran og Ukkelberg, 2010: 6).

SINTEF har undersøkt effekten av automatforbudet gjennom tre oppfølgende undersøkelser – i 2007, 2008 og 2009. Fra 2007 til 2008 fant man ingen endringer i andelen problemspillere, eller grunnlag for å si at effekten av automatforbudet hadde vært positivt (Buvik, 2009: 17). I undersøkelsen fra 2009 finner man imidlertid nettopp dette, at effekten av automatforbudet har vist seg positiv, at det har vært en nedgang

i antall risiko- og problemspillere blant gruppen som tidligere hadde hatt problemer med automatspill. Men overordnet har det ikke blitt færre problemspillere. I stedet finner man at mange av dem som tidligere hadde problemer med automatene ikke lenger har spilleproblemer, men at nye problemspillere har kommet til i forbindelse med andre spill (Øren og Leistad, 2010).

#### 1.4. Dataspillavhengighet?

«Det er nå mulig å leve et følelsesmessig akseptabelt liv på internett. Ikke bare utdanning og lønnet arbeid, men også gruppefølelse, vennskap, makevalg, sex og spenning kan foregå over en skjerm» (Bongard og Røskaft, 2012: 71).

Internett har gjort verden "mindre", i den forstand at vi har en rekke muligheter som tidligere var utenkelige via datamaskinen. Dette gjelder også tilfredsstillelse av sosiale behov og utøvelse av personlige ferdigheter, samt realisering av ønsker. I diskusjoner om hvilke dataspill som i større grad enn andre frembringer avhengighet, er det gjerne spill som tilfredsstiller punktene fra sitatet ovenfor som løftes frem – nettbaserte rollespill, også kalt *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). Som med pengespill, ser vi at dataspill beveger seg i stadig større grad mot internett.

Tradisjonelt har dataspill i hovedsak vært en aktivitet med fokus på individets kamp mot forhåndsprogrammert programvare, men i dag baserer stadig flere dataspill seg på å løfte spilleren ut av isolasjonen og kople han eller henne sammen i nettverk med andre spillere i virtuelle verdener. Spilletts gang er dermed ikke satt, som før, men drives fram gjennom interaksjonen spillerne imellom, gjerne på tvers av geografiske grenser.

Det største og mest kjente av slike spill, er *World of Warcraft*, som også er det dataspillet Hjelpelinjen oftest mottar bekymringsmeldinger om. Felles for slike spill, er at personen som spiller kontrollerer en *avatar* – en karakter og et alter ego i spillet – som beveger seg i en mer eller mindre åpen virtuell verden i interaksjon med andre spillere fra ulike deler av den virkelige verden. I motsetning til tradisjonelle dataspill, hvor alle som spiller samme spill styrer en identisk spillfigur, så gjør man her spillfiguren til sin *egen* – til en representasjon av seg selv, i spillet. Denne faktoren i kombinasjon med selve interaksjonen mellom spillere er nøkkelen til å forstå disse spillene. For i motsetning til tradisjonelle dataspill finnes det her ingen mulighet for

den enkelte til å spille alene for å slå programmet. Når man er ferdig med en spillsesjon og slår av datamaskinen, fortsetter verdenen der inne å eksistere – med andre ord så skjer det ting selv om du ikke er der. Det finnes ingen pauseknapp. Og skal du nå dine mål, er du avhengig av andres hjelp. Og denne hjelpen er det ingen automatikk i, den må fortjenest. MMORPGs er derfor nærmest som ”verdener” i verden å regne (Dahlgren, 2011: 105).

Det finnes per i dag ingen tilsvarende medisinsk diagnose for dataspillavhengighet, som den vi har for pengespillavhengighet. Det betyr imidlertid *ikke* at personer ikke kan utvikle en problematisk spilleatferd overfor dataspill, men at fagmiljøet ennå ikke er enige om hvilke kriterier som skal ligge til grunn for en eventuell diagnose, samt hvordan dette skal måles. En mulig diagnose for dataspillavhengighet kan foreligge i den kommende versjon fem av DSM (Medietilsynet, 2011: 18), men som blant annet Mentzoni med kolleger (2011) har påpekt, er det lite som tyder på at eventuell dataspillavhengighet vil være tilsvarende pengespillavhengighet – først og fremst fordi det økonomiske elementet ved pengespill ikke er tilstede, og at skadeomfanget dermed vil være atskillig mer begrenset.

Dette støttes også i egne erfaringer fra undersøkelsen og møter med personer på begge sider – altså både personer med alvorlige pengespillproblemer og personer med alvorlige dataspillproblemer. Dataspillerne fremviste trekk ved en lystbetont rekreasjonsaktivitet de hadde mistet kontroll over, som de tillot å ta for mye plass i hverdagen, mens for pengespillerne så virket det som om spillet for dem aller mest fylte en viktig funksjon i deres mestring av tilværelsen. Kort fortalt, og noe forenklet, kan vi si at de med alvorlige pengespillproblemer brukte spillet som en flukt *fra* noe, mens det for dataspillerne handlet om en flukt *til* noe. Fluktelementet er likevel tilstede i begge leire, og verdt å ta i betraktning.

I forbindelse med spørsmålet om hvordan vi skal forstå avhengighet til dataspill ble det, som et ledd av Regjeringens handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011), organisert en arbeidsgruppe som skulle ”utrede og fremme forslag til tiltak mot problemskapende bruk av dataspill, samt innhente og systematisere nasjonal og internasjonal kunnskap om problemskapende bruk av nettspill/online rolle- og strategispill” (Medietilsynet, 2011). Rapporten er grundig, systematisert og lett tilgjengelig, og anbefales som introduksjon til problemstillinger rundt problematisk dataspillbruk. Det som mangler, er imidlertid betraktninger rundt voksne som spiller

dataspill. Dette speiler det generelle arbeidet som gjøres overfor dataspillproblematikk, at fokuset i dominerende hovedsak er orientert mot barn og unge, og hvordan foreldre og lærere kan forebygge mot problemer. Vi mener på den andre siden at det er behov for også å rette fokus mot unge voksne, som gjerne bor alene og som i større grad risikerer å falle fra fordi de ikke har noen ressurspersoner rundt seg som kan regulere dataspillaktiviteten.

## 2. PROBLEMAVKLARING

AKAN kompetansesenter avsluttet, som nevnt, sin første studie av spilleproblemer og arbeidsliv (Buvik, 2009) i 2009. Denne studien var den første av sitt slag i Norge, altså hvor tematikken spilleproblemer ble eksplisitt koblet opp mot arbeidslivet.

Som oppfølgende studie var det ønskelig å følge opp interessante spor som utmerket seg i forrige undersøkelse. Foreliggende undersøkelse startet med å utkrystallisere hvilke hovedretninger foregående studie skisserte for videre undersøkelser. Dette er for øvrig godt oppsummert i foregående rapportes siste delkapittel:

«På grunn av endringer i markedet og fjerning av spilleautomatene, har henvendelse fra arbeidslivet endret omfang og karakter. AKAN kompetansesenter får i dag færre henvendelser fra bedrifter som opplever at ansatte har et problematisk forhold til pengespill. Samtidig ser vi at de henvendelsene som kommer i større grad handler om nettspill eller rollespill» (Buvik, 2009: 127).

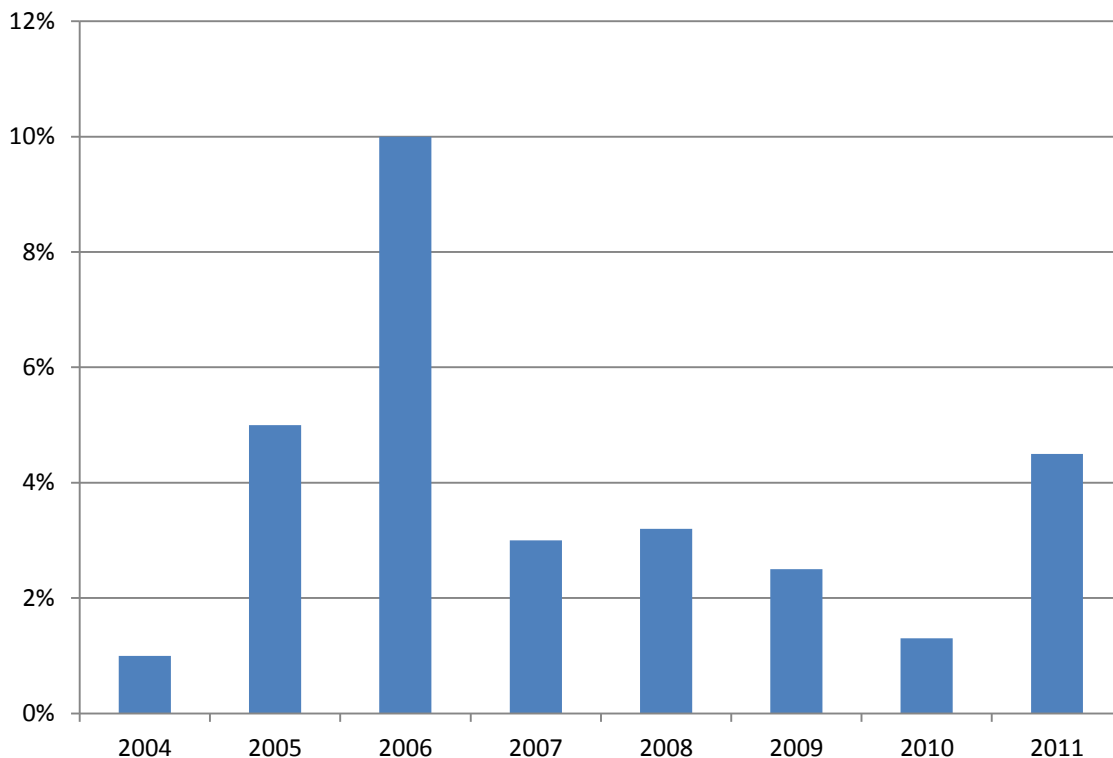
Prosjektets fokus har derfor vært på nettbaserte spill, og hovedmålsettingen har vært todelt:

1. Undersøke indikasjoner på omfang, risikogrupper og eventuelle endringer av problematisk spilleatferd arbeidslivet.
  - a. Forekomst og utviklingstendenser når det gjelder problemer knyttet til pengespill og dataspill i arbeidslivet.
  - b. Konsekvenser av problematisk spilleatferd for bedriftene/virksomhetene.
2. Vurdere og kvalitetssikre AKAN-metodikken på individnivå overfor problematisk spilleatferd i arbeidslivet.
  - a. Håndtering av problematisk spilleatferd i arbeidslivet, ved hjelp av AKAN-metodikken.
  - b. Forbedringspotensial ved AKAN-metodikken overfor spillrelaterte problemstillinger.

### 2.1. Problemstillinger

Når pengespillautomatene forsvant fra det offentlige rom i 2007, og etter hvert ble erstattet med Norsk tippings Multix-terminaler, så fikk vi umiddelbart en kraftig reduksjon i antallet henvendelser vedrørende pengespillproblemer – til AKAN kompetansesenter. Det samme opplevde også Hjelpelinjen for spilleavhengig og behandlingsapparatet. Men i 2011 opplevde AKAN kompetansesenter at trenden snudde – fra å utgjøre ca en prosent av henvendelsene året før, økte det til litt over

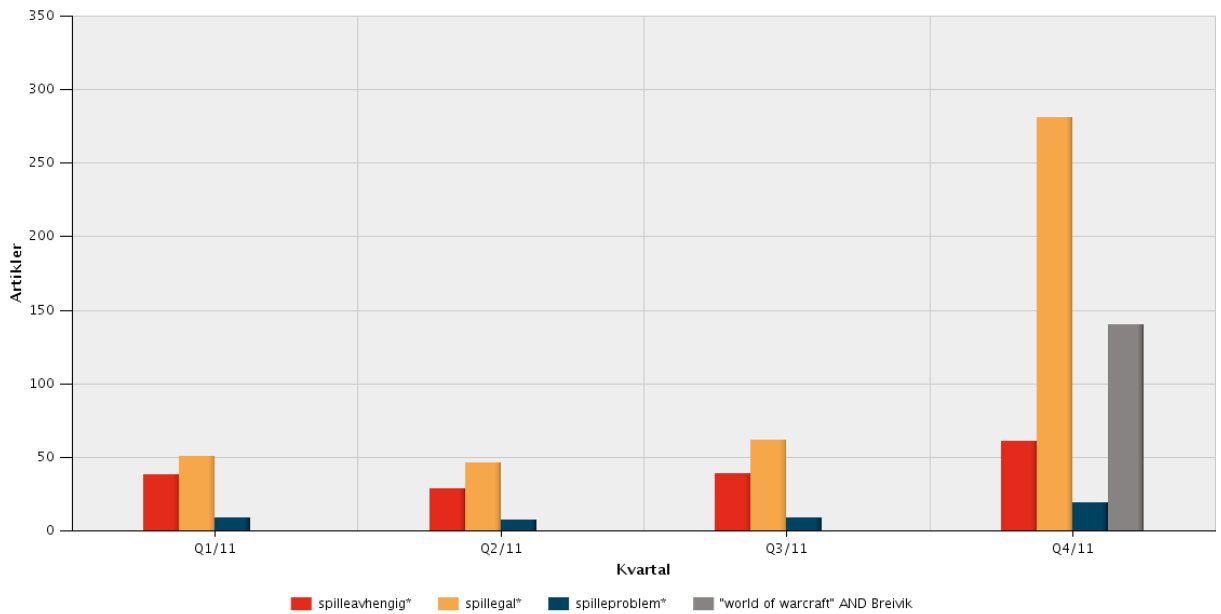
fire prosent i 2011 (merk: dette skyldes ikke en nedgang i andre typer henvendelser). En oversikt over telefonhenvendelser til AKAN kompetansesenter (i perioden 2004 til 2011) viser dette:



Figur 5: AKAN kompetansesenters telefonstatistikk for spilleproblemer. Prosentfordelt i forhold til andre henvendelser.

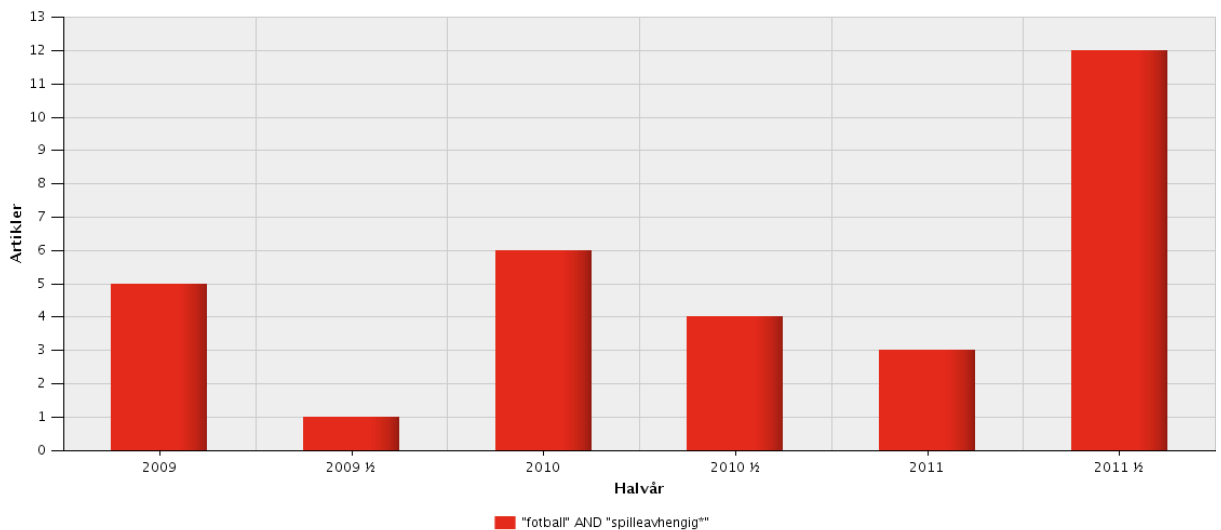
Når det gjelder oppsvinget i antallet henvendelser vedrørende spilleproblemer for 2011, så skal vi imidlertid ikke utelukke at dette kan være en generell effekt av markante samfunnshendelser. I etterkant av hendelsene på Utøya og i Regjeringskvartalet sommeren 2011, ble det i den offentlige debatten et økt fokus på spill – spesielt World of Warcraft. Et søk på retriever.no over bruken av begrepene «spillegal\*», «spilleavhengig\*» og «spilleproblem\*» i norske papiraviser i 2011, hvor vi inkluderer «world of warcraft AND Breivik», ser vi hvordan hendelsen kan ha påvirket den offentlige debatten.





Figur 6: Bruk av begrepene «spillelegal\*», «spilleavhengig\*» og «spilleproblem», samt kombinasjonen «world of warcraft AND Breivik» i norske papiraviser i perioden 01.01.2011 til 31.12.2011, etter kvartal. Arkivanalyse utført 28.06.2012, [www.retriever.no](http://www.retriever.no)

I tillegg var det også i samme periode fokus på utbredelse av pengespillproblemer blant norske toppidrettsutøvere, blant annet fotballspillere (for eksempel: Opheim, 2011).



Figur 7: Bruk av begrepene «fotball AND spilleavhengig\*» i norske papiraviser i perioden 01.01.2009 til 31.12.2011, etter halvår. Arkivanalyse utført 28.06.2012, [www.retriever.no](http://www.retriever.no)

Oppgangen i antall henvendelser til AKAN kompetansesenter kan derfor speile en økt generell bekymring for spill på grunn av press i den offentlige debatten, fremfor å

vide til konkrete tilfeller der spill har representert et faktisk problem. Likevel er en oppmerksomhet rundt spilleproblematikk nettopp hva vi ønsker oss, og i den forstand er trenden positiv.

### 2.1. 1. Første problemstilling: Nedgang i omfang

Første problemstilling er: *Spiller nedgangstrenden (sett bort fra 2011) i antallet henvendelser til AKAN kompetansesenter fra arbeidslivet en tilsvarende nedgang i faktisk problemomfang i arbeidslivet?*

Buvik (2009) gjennomførte sin spørreundersøkelse i fem bedrifter/virksomheter: en IT-bedrift, en bedrift innen bank og forsikring og tre transportbedrifter. Tabellene nedenfor viser hvordan omfanget av spilleproblemer prosentvis fordelte seg:

NODS	IT 2007	IT 2008	BANK 2008
Risikospiller	2,2	1,1	2,1
Problemspiller	0,5	0,2	0,2
Spilleavhengig	0,1	0,2	0,1
N	813	616	863

Tabell 2: Pengespillproblemer i IT/bank (Buvik, 2009: 61).

NODS	Transport samlet 2007
Risikospiller	4,9
Problemspiller	0,9
Spilleavhengig	2,3

Tabell 3: Pengespillproblemer i transportbransjen (Buvik, 2009: 64).

NODS	2007	2008
Risikospiller	8,1	7,4
Problemspiller	2,4	1,1
Sannsynlig avhengig	1,9	0,6

Tabell 4: Pengespillproblemer i transportbedrift 3 (Buvik, 2009: 66).

Vi har i foreliggende undersøkelse, som vår rapport sammenfatter, beholdt risikokategorien, men opererer med samlekategorien «spilleproblem», hvor avhengighetskategoriene er inkludert. Prosentandelen med et spilleproblem hos Buvik (2009) vil omregnet være:

BEDRIFT	ÅR	SPILLEPROBLEM
IT-bedrift	2007	0,6 prosent
IT-bedrift	2008	0,4 prosent
Bank	2008	0,3 prosent
Transportbedriftene, samlet	2007	3,2 prosent
Transportbedrift 3	2007	4,3 prosent
Transportbedrift 3	2008	1,7 prosent

Tabell 5: Andel med spilleproblem i Buviks (2009) undersøkelse.

Det vil være vanskelig å sammenligne tall fra vår undersøkelse med tallene Buvik (2009) viser til. Men vi kan regne ut et gjennomsnittlig antall med spilleproblemer av målingene utført i 2008, som et slags referansegrunnlag. Dette tallet blir 0,8 prosent. Vi har imidlertid ikke gått inn i de samme bedriftene/virksomhetene som Buvik (2009) gjorde sine undersøkelser i. Det vil dermed ikke være slik at vi måler eventuell endring i disse. Men fordi vi har gjort undersøkelser i bedrifter/virksomheter med tilsvarende bransjetilhørighet vil vi i det minste få en viktig indikasjon.

### 2.1.2. Andre problemstilling: Nettbaserte pengespill og problemer

Den andre hovedretningen Buviks (2009) rapport skisserer er knyttet til økende rapportering om problemer knyttet til pengespill på internett. Andre problemstilling er derfor: *Hvor mange er det som spiller pengespill via internett, og hvor utbredt er pengespillproblemer blant disse?*

Antallet som spiller pengespill på internett har hatt en jevn stigning de siste årene, og spilltilbudet er tilsvarende økende. Vi vet at det er en rekke kvaliteter ved pengespill på internett som gjør det forlokkende, blant annet ved at det er komfortabelt og kan utføres fra hjemmet. I tillegg er det aggressiv markedsføring av disse tjenestene, som gjerne benytter seg av kjendiser (Buvik, 2009: 122). I

forbindelse med eventuelle negative konsekvenser for arbeidslivet påpeker Buvik at «vi vet ikke om dette gjelder spesielt for noen typer bransjer eller bedrifter, og her er det behov for mer kunnskap» (Buvik, 2009: 123).

### **2.1.3. Tredje problemstilling: Dataspillproblemer**

Den tredje hovedretningen er knyttet til nettbaserte rollespill, eller såkalte «massively multiplayer online role-playing games» (MMORPG). Dette er altså snakk om dataspill hvor spilleren knytter seg opp mot sosiale nettverk i virtuelle verdener. Det mest kjente og utbredte av slike typer spill, er World of Warcraft. Her er det *tid* som innsats som preger spillingen, snarere enn penger. «I forhold til rollespill vil det være interessant å vite i hvilken grad dette kan bli en ny utfordring for arbeidslivet. Det vil være behov for kartlegging av fenomenet og eventuelt se på hvilke konsekvenser det kan ha for arbeidslivet» (Buvik, 2009: 125). Tredje problemstilling er derfor: *Hvor utbredt er dataspilling på internett blant norske arbeidstakere, og hvor utbredt er dataspillproblemer blant disse?*

De tre forskningsspørsmålene vi utleder fra Buviks (2009) rapport, samsvarer også godt med fokuset i siste handlingsplan mot spilleproblemer (Kultur- og kirkedepartementet, 2009).

## **2.2. Handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011)**

Handlingsplanen (2009-2011) tar for seg endringer av penge- og dataspillmarkedet på to nivåer: For det første har vi sett en *digitalisering* av spilltilbudet, fra fysiske lokasjoner til nettbaserte tjenester, og for det andre en *internasjonalisering* av markedet, ved at utenlandske aktører som ikke er regulert av norsk lov tar en stadig større andel av dette spillmarkedet. Tilsvarende tendenser finner vi også innenfor segmentet som omhandler spill av ren underholdningskarakter. «Tilbudet og forbruket av elektroniske dataspill som ikke er pengespill er økende. Flere indikasjoner tyder på at slike spill også kan skape avhengighet. Dette gjelder særlig i forhold til rollespill på internett» (Kultur- og kirkedepartementet, 2009: 3).

Det som skiller denne handlingsplanen fra den foregående (2006-2008) er ikke et annet fokus, men et bredere fokus. Av handlingsplanens delmål (Kultur- og kirkedepartementet, 2009), med relevans for denne studien, nevner vi:

- Delmål 1.2.: «Målrettet informasjon mot utsatte grupper» Kunnskapsformidling gjennom informasjons- og opplysningsarbeid, som forebyggende tiltak. En bevisst holdning til problemstillingene er viktig for å ta informerte valg, og for at problematisk spilleatferd skal avdekkes så tidlig som mulig.
  - Tiltak 1.2.: Iverksette informasjonsprogram rettet mot spesielt utsatte grupper, blant annet utsatte yrkesgrupper.
- Delmål 2.1.: «Stimulere kompetansenettverk og forskningsmiljø»
  - Videreføre satsingsområder, blant annet på enkelte grupper i arbeidslivet.
- Delmål 2.2.: «Løpende kartlegging av problematisk spilleatferd i befolkningen»
  - Tiltak 2.2.b: Gjennomføre undersøkelser av blant annet utsatte grupper i arbeidslivet.
- Delmål 3.2: «Omfang og kvalitet på lett tilgjengelige tilbud skal videreutvikles» Stimulere hjelpetilbud også utenfor helsetjenestene, som kan gripe inn i tidlig fase.

### **3. METODE OG GJENNOMFØRING**

Prosjektets målsettinger, som nevnt tidligere, viser til i) Handlingsplanens (2009-2011) delfokus på arbeidslivet, og ii) spørsmålene vi kunne utlede fra foregående studie av spilleproblemer og arbeidsliv (Buvik, 2009).

Dette ga prosjektet både en kvantitativ og en kvalitativ retning. Gjennom en spørreundersøkelse har vi forsøkt å skaffe oss et bilde av omfang, risikogrupper og eventuelle sammenhenger mellom arbeidssituasjon og spilleproblemer. I tillegg har vi intervjuet en rekke personer med spilleproblemer, deres ledere, kolleger og personer fra behandlingssystemet. Disse fortellingene gir et bilde som illustrerer hvordan spilleproblemer kan ha konsekvenser på arbeidsplassen, men også hvordan det er å leve med et spilleproblem – hvordan det utvikler seg, med hvilke konsekvenser.

Til tross for at vi hadde spørsmålene klart for oss ved prosjektstart, ble det likevel besluttet at vi ønsket å la feltet selv løfte frem andre interessante temaer og områder det ville være relevant og interessant å gå nærmere inn på. Innlemmelsen av Facebook i denne studien, er et eksempel på dette. Med et slikt grep har undersøkelsen antatt en dialektisk karakter, hvor datainnsamlingen vel så mye som innhenting av informasjon, har handlet om gjensidig kommunikasjon. Med kommunikasjon sikter vi ikke kun til intervjuene vi har utført av personer med spilleproblemer, ledere, kolleger og så videre, men også til den kontinuerlige rekken av bedriftsintern foredragsvirksomhet vi valgte å prioritere. Muligheten til å kaste ideer og tanker mot arbeidslivet og få direkte respons, har vært verdifull. Samtidig har denne kommunikasjonen i stor grad bekreftet relevansen ved innledende fokusorientering.

Det ble opprettet en referansegruppe for prosjektet. I referansegruppa deltok representanter fra Lotteritilsynet og Helsedirektoratet, i tillegg til representanter fra andre relevante organisasjoner, som Blå kors, NOVA og Spelberoendes förening (Gøteborg), samt rådgivere ved AKAN kompetansesenter. Referansegruppen har hatt møter og mailkorrespondanse underveis, hvor det har blitt diskutert spørsmål rundt prosjektets retning og gjennomføring.

#### **3.1. Prosjektets kvantitative del**

I utviklingen av spørreskjemaet ble flere metoder tatt i bruk for å kvalitetssikre både prosessen og det endelige resultatet. Naturlig nok ble det tatt utgangspunkt i tidligere gjennomførte undersøkelser orientert mot samme eller tilsvarende tematikk. Spesielt

ble AKAN kompetansesenters egen, og til denne foregående, undersøkelse om spilleproblemer i arbeidslivet (Buvik, 2009) lagt til grunn.

I tillegg til generell diskusjon og refleksjon med andre fagpersoner innen spillforskningsfeltet, ble det gjennomført flere dybdeintervjuer som ga spørreskjemaet retning. Dette var blant annet med personer som selv spilte, og som selv hadde opplevd problemer, kolleger av slike spillere, ledere og personer fra bedriftshelsetjenesten. Når et skisseforslag til spørreskjemaet lå klart, sirkulerte denne i stadig reviderte former blant representantene i prosjektets referansegruppe. Når en ferdig skisse var utarbeidet, ble denne sendt ut til fokusgrupper ved utvalgte bedrifter/virksomheter som spilte tilbake sine synspunkter til oss. Dette dannet utgangspunkt for endelige revideringer. Undersøkelsen har fra starten av siktet mot å prioritere hensyn til informantbedriftenes ønsker og behov, fremfor å supplere allerede gode befolkningsundersøkelser.

I arbeid med kartlegging av spilleproblemer benyttes gjerne spørsmålsbatterier som måleinstrumenter. De vanligste og mest brukte, er samlet og gjort tilgjengelig på KoRus-Øst sine internettsider<sup>4</sup>. I denne studien benyttet vi NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS). NODS har vært hyppig brukt i andre norske studier, av blant annet SINTEF og SIRUS, og ble i tillegg benyttet av Buvik (2009). Å fortsette med NODS (måler siste 12 måneder) virket derfor naturlig. NODS er basert på DSM-IV-kriteriene for spilleavhengighet, og består i utgangspunktet av 17 spørsmål. Disse dekker følgende emner:

1. Opptatthet (tenker på og planlegger fremtidige spill).
2. Toleranse (behov for økning i spill).
3. Abstinens (rastløshet og irritabilitet ved forsøk på å slutte, redusere eller kontrollere spillingen).
4. Tap av kontroll (gjentatte forsøk på å slutte, redusere eller kontrollere spillingen).
5. Flukt (spiller for å glemme eller redusere personlige problemer eller følelsesmessige vanskeligheter).
6. Forfølge tap (forsøk på å vinne tilbake tidligere tap).
7. Løgn (har løyet om omfang av spill gjentatte ganger).
8. Illegale handlinger (har begått illegale handlinger for å få penger til spill).
9. Risikert forhold (spillingen har ført til alvorlige eller gjentatte problemer i forhold til familie, jobb, venner og lignende).
10. Kausjonering (har måttet spørre andre om økonomisk hjelp på grunn av pengespilling).

---

<sup>4</sup> <http://www.rus-ost.no/Default.asp?WCI=DisplayGroup&WCE=208&DGI=208>

Versjonen som er brukt i denne undersøkelse, består imidlertid kun av 14 spørsmål. Årsaken er at innledende runder i arbeidet med skjemaet viste at tematikken var svært sensitiv, og at det derfor ville være et poeng å begrense antallet spørsmål som ble oppfattet som «vage» og/eller «negative». Av de ti punktene ovenfor – emnene som dekkes av NODS – markerer nummer 3 seg ved at denne er en tolkning av indre følelsesmessige reaksjoner på trekk ved omgivelsene, mens de andre viser til faktiske handlinger.

Det gjennomføres jevnlig befolkningsundersøkelser som studerer utbredelse og endringer av spilleproblemer i Norge. Disse undersøkelsene forteller oss det vi trenger å vite om prevalens. Målet med denne studien er derfor ikke å overlape befolkningsundersøkelsene, men i stedet å supplere hva vi alt vet. Foreliggende undersøkelse er ikke basert på et representativt utvalg av befolkningen, og vil derfor først og fremst gi indikasjoner fremfor generaliserbare konklusjoner.

Fra AKAN kompetansesenters foregående studie av spilleproblemer i arbeidslivet (Buvik, 2009), hadde man allerede valgt å utelukke ett spørsmål fra NODS spørsmålsbatteri. Årsaken til dette var at spørsmålet var rettet mot dem som går på skole, og ble derfor ikke funnet relevant for målgruppen. I denne undersøkelsen ble ytterligere to spørsmål ekskludert:

- 1) “Ble du rastløs eller irritabel en eller flere av de gangene du forsøkte å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din?”
- 2) “Har du prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din, men uten å klare det?”

Spørsmål 1) ble besluttet ekskludert fordi det viser til en noe vag tolkning av hvordan andre kan ha oppfattet vedkommende i gitte situasjoner. Spørsmålet hadde videre ingen spesiell relevans for hva vi i undersøkelsen var interessert i å finne ut. I stedet ble det lagt vekt på å inkludere andre spørsmål – utenom NODS – for å måle hvordan personer opplever sin arbeidssituasjon og hvordan de konkret har merket effekter av sin eventuelle spilling i arbeidssituasjonen.

Spørsmål 2) ble ekskludert fordi det overlapper med et annet spørsmål, også i NODS: “Har du prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen?” i kombinasjon med oppfølgingsspørsmålet “Har dette hendt 3 eller flere ganger?”



Normalt utgjør de 17 NODS-spørsmålene grunnlaget for en skåre mellom 0 og 10. På grunn av grepet som er gjort i denne undersøkelsen vil skåren i stedet bevege seg mellom 0 og 9. Dette betyr at undersøkelsens tall vil være mer forsiktig enn hva som er reelt, snarere enn motsatt.

Det er selvsagt ikke uproblematisk å foreta et slikt grep, blant annet vil sammenligningsgrunnlaget med andre undersøkelser reduseres. Men gitt undersøkelsen ikke-representative utvalg, og fokuserte orientering mot arbeidslivet, ble det vurdert som både forsvarlig og det beste alternativet. Når det er sagt: Ville vi gjort det samme igjen? Nei. Fremfor å tilpasse spørsmålsbatterier vil det være mer relevant å finne et *passende* ett.

Vi har valgt å operere med tre grupper i forbindelse NODS: 1) De som skårer 0 poeng klassifiseres som "ingen problemer", 2) de som skårer mellom 1 og to poeng klassifiseres som "risikogruppe/risikospillere", og 3) de som skårer 3 eller flere poeng, som klassifiseres som "problemgruppe/problemspillere". Enkelte steder har vi valgt å slå risikogruppen og problemgruppen sammen, for å se på andelen som har opplevd negative konsekvenser av sin spilling. Grunnen til det, er at AKAN-arbeid handler om å komme så tidlig inn på banen som mulig, og en oppmerksomhet rundt ansatte som er på vei til å utvikle problematisk spilleatferd er vel så viktig som en oppmerksomhet rundt dem som faktisk har utviklet problematisk spilleatferd.

### **3.1.1. Dataspill**

For å måle dataspillproblemer har vi henvendt oss til dem som oppgir å ha spilt dataspill via internett i løpet av de siste 12 månedene. Disse har fått svare på Lemmens skala for dataspillavhengighet. Denne er i prinsippet utviklet med tanke på ungdom, men da det ikke fantes alternative måleverktøy å benytte – og fordi denne har blitt oversatt til norsk og brukt i undersøkelser ved NOVA (Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring) og ved Universitetet i Bergen – falt det naturlig å inkludere denne.

### **3.1.2. Facebook**

Vi har konstruert og brukt en omarbeidet versjon av Lemmens skala, hvor vi (i hovedsak) har byttet ut «spill» med "Facebook". Dette for å fange opp eventuelle indikasjoner på utbredelse av Facebook-relaterte problemer. En mer vitenskapelig innsats for å utvikle en indeks for å måle Facebook-relaterte problemer har blitt

gjennomført ved Universitetet i Bergen (se Andreassen med kolleger, 2012), men da vår undersøkelse ble igangsatt forelå ikke denne. I fremtidige undersøkelser vil vi imidlertid anbefale at Bergen Facebook addiction scale benyttes.

### **3.1.3. Arbeidssituasjon**

For å forsøke å fange eventuelle faktorer ved arbeidssituasjonen som kunne påvirke et eventuelt spilleproblem inkluderte vi spørsmål fra QPS-nordic (tre indekser: arbeidskrav, arbeidsintensitet og kontroll over avgjørelser). Dette ble gjort både med tanke på pengespill og dataspill, samt bruk av Facebook. Spørreskjemaet er vedlagt i sin helhet, som appendiks.

### **3.1.4. Rekruttering av virksomheter**

Virksomhetene som har deltatt i spørreundersøkelsen har i hovedsak svart på en generell henvendelse til norsk arbeidsliv, sendt ut på e-post til dem som abonnerer på AKANs nyhetsbrev. I tillegg har enkelte selv satt fokus på tematikken, og på den måten blitt rekruttert via bedriftsinternt kurs. Underveis i gjennomføringen var vi i dialog og forhandlinger med bedrifter/virksomheter som valgte å ikke bli med.

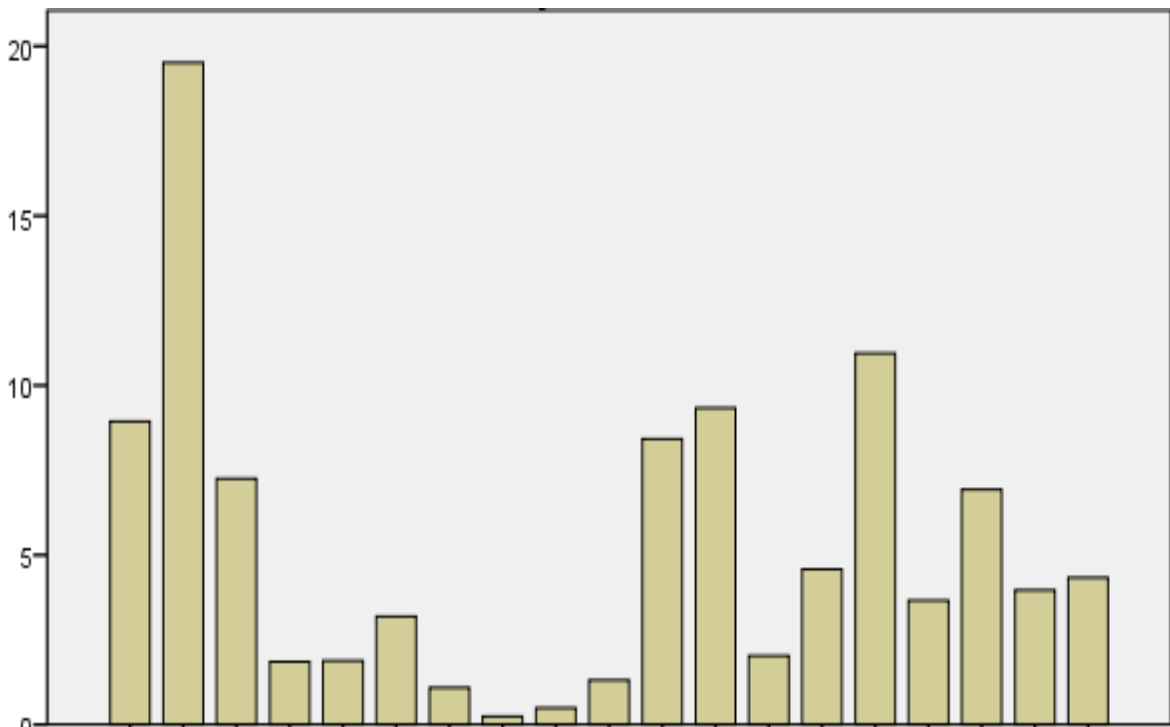
Det har vært en målsetting å rekruttere et bredt utvalg av norsk arbeidsliv. Vi skulle selvsagt sett at flere bransjer var representert og at den prosentvise fordelingen mellom de representerte bransjene var jevnere, og de representerte bransjene finnes i tabell 6.

Utvalget består av 13 virksomheter, hvor samtlige ansatte fikk tilsendt spørreundersøkelsen. I alle unntatt ett tilfelle foregikk dette via Questback og et nettbasert spørreskjema. I det ene tilfellet hvor dette ikke var gjennomførbart ble papirskjemaer sendt til en kontaktperson i virksomheten, og som administrerte utfyllingssesjoner på arbeidsplassen i arbeidstiden.

Enkelte av virksomhetene består av divisjoner spredt rundt omkring i landet. Totalt utgjør materialet følgende geografiske spredning (figur 8). Av hensyn til anonymitet, har vi valgt å skjule hvilke fylker de ulike søylene viser til.

Bransje	Frekvens	Prosent
Fergetransport	58	1,4
Offshore	352	8,6
Offentlig forvaltning	191	4,7
IT/telefoni	85	2,1
Luffart	2840	69,7
Politi- og tollvesen	262	6,4
Industri/produksjon	224	5,5
Energi	61	1,5
Total	4073	100,0

Tabell 6: Bransjeoversikt



Figur 8: Geografisk spredning. Prosent.

### 3.2. Prosjektets kvalitative del

Informanter til de kvalitative intervjuene har blitt rekruttert på tre måter: For det første har vi tatt tak i henvendelser til AKANs rådgivningstjeneste, hvor det har vært faktiske saker der en ansatt har hatt et spilleproblem. I de tilfellene har vi spurt om det har vært mulig å få gjøre intervjuer. Den andre måten var via nevnte e-poster til AKAN

kompetansesenters nettverk (registrerte abonnenter på AKAN kompetansesenters nyhetsbrev), og den det tredje skjedde via en annonse i VG (bilde 1).



**Spilleproblemer?**

**Spiller du pengespill, online rollespill eller andre typer spill på internett? Vi vet at mange har positive erfaringer med å spille, men også at spillingen kan gå ut over andre områder i livet.**

Forskningsprosjekt om "problematisk spilleatferd" ønsker å komme i kontakt med personer som har negative erfaringer med nettspill. F. eks. med å sitte for lenge oppe om natten, ha problemer med å komme seg på jobb, være uopplagt, konflikter med venner, familie og kolleger, eller spilllegjeld.

Har du slike eller lignende erfaringer, håper vi du tar kontakt.

**Din anonymitet er garantert, og all informasjon vil behandles konfidensielt!**

Ta kontakt med AKAN kompetansesenter, ved prosjektleder Kenneth Dahlgren, på e-post: [kenneth.dahlgren@akan.no](mailto:kenneth.dahlgren@akan.no) eller på telefonnummer: 22 40 28 13.

**AKAN**  
Arbeidslivets kompetansesenter for  
rus- og avhengighetsproblematikk

Bilde 1: Rekrutteringsannonse i VG.

Totalt førte dette til 25 dybdeintervjuer, som ble ansett som gode nok til å utgjøre et grunnlag for analyse. Av disse er 2 med kolleger til spilleavhengige, 4 med ledere for spilleavhengige, 2 med behandlingspersonell, og 18 med personer som selv har et spilleproblem. En av informantene var både tidligere spilleavhengig og nå ansatt i en behandlerstilling. Tre av probleminformantene var kvinner. To av disse hadde et problem med bingo, mens en hadde et avhengighetsrelatert problem til Facebook. De resterende 16 var menn. To av mennene hadde annen etnisk bakgrunn enn norsk. Fire av mennene (samtlige med norsk etnisk bakgrunn) hadde problemer knyttet til dataspill (3 World of Warcraft, 1 Age of Conan). For de 12 som hadde problemer med pengespill handlet det, med unntak av to, om kasinospill på internett.

## **4. KVANTITATIVE FUNN**

I dette kapittelet vil vi forsøke å si noe om omfanget av spilleproblemer blant norske arbeidstakere i de 13 virksomhetene som deltok i studiens kvantitative del - spørreundersøkelsen. Virksomhetene representerer et bredt spekter av yrker, bransjer og arbeidsforhold. Fremfor å fokusere på arbeidsplasser vi på forhånd ville tro har høyere andel ansatte med spilleproblemer, har målet vært å dekke et så bredt spekter som mulig. Som nevnt tidligere er ikke utvalget representativt, men det gir noen indikasjoner.

Dette kapittelet vil i hovedsak bestå av tall og statistikk, som vi vil trekke videre på i etterfølgende, knyttet opp mot generell AKAN-tenkning.

Når det gjelder pengespillproblemer, har vi i første omgang henvendt oss til samtlige respondenter, for så å snevre inn mot dem som spiller på nettet. Når det gjelder dataspill har vi utelukkende fokusert på dem som oppgir å ha spilt på nettet i løpet av det siste året. Med Facebook så har vi utelukkende konsentrert oss om dem som oppgir at Facebook er den nettjenesten de benytter mest til ikke-arbeidsrelaterte aktiviteter i arbeidstiden. For å se eventuelle koblinger til arbeidslivet har vi inkludert QPS-nordic, og koblet denne opp mot samtlige tre problemområder gjennom bivariat tabellanalyse, gjennomsnittsanalyser og korrelasjonsanalyse, men ingen signifikante sammenhenger ble påvist, verken overfor pengespillproblemer, dataspillproblemer eller Facebook-problemer. Likevel var det noen enkeltspørsmål fra QPS-nordic som viste interessante koblinger.

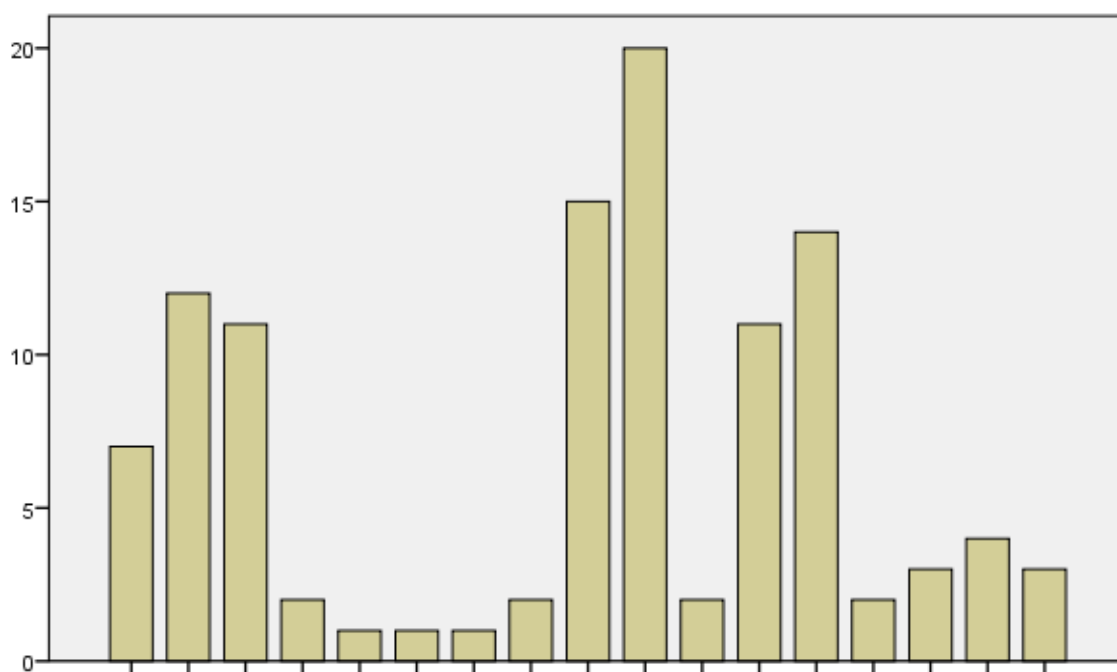
### **4.1. Pengespill**

Tabellen nedenfor viser omfanget av spilleproblemer blant samtlige som var inkludert i studien. Som vi ser (tabell 7), havner 1,9 prosent av utvalget i risikogruppen og 0,8 prosent i gruppen med spilleproblemer. Problemgruppen er med andre ord like stor som den vi kunne lese ut fra Buviks (2009) undersøkelse og målinger foretatt i 2008.

	Frekvens	Prosent
Ingen problemer	3962	97,3
Risikogruppe	77	1,9
Problemgruppe	34	,8
Total	4073	100,0

Tabell 7: Omfang av spilleproblemer, totalt.

Geografisk fordeling av personer som har opplevd negative konsekvenser av sin spilleatferd (det vil si risikogruppe og problemgruppe kombinert) ser vi nedenfor (figur 9).



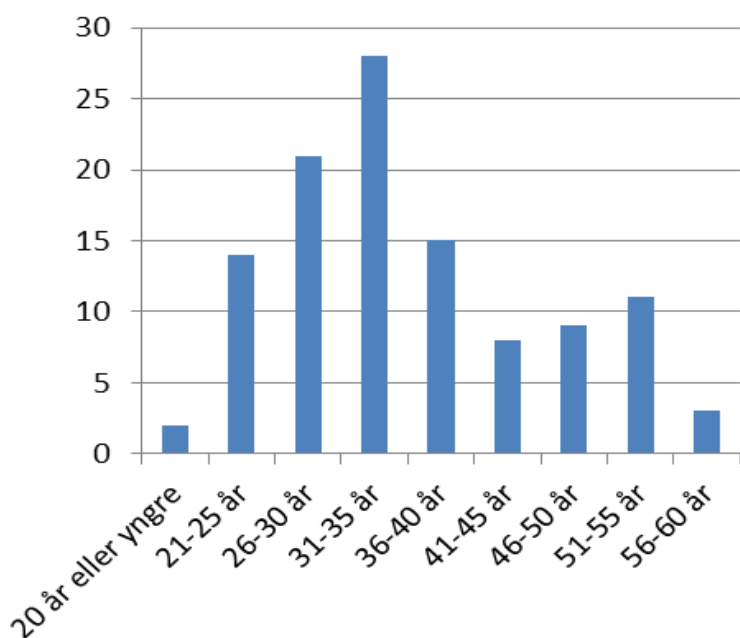
Figur 9: Geografisk spredning av risiko- og problemgruppe slått sammen. Antall.

Av hensyn til anonymitet, har vi valgt å skjule fylkene. Ser vi den geografiske spredningen av problemtilfeller (figur 9) opp mot den total spredningen av respondenter (figur 8), ser vi at enkelte fylker som utmerker seg på topp, til tross for at disse fylkene utgjorde mindretall i det totale datagrunnlaget.

Nøyaktig hva dette skyldes, er vanskelig å si ut fra det datagrunnlaget vi har å basere analyser på, men det er interessant å se at det faktisk er forskjeller mellom det totale bildet og problembildet. Fordi dette innebærer at pengespillproblemer

sannsynligvis ikke er jevnt fordelt i befolkningen, men faktisk preges av risikofaktorer. Blant annet "kjønn", "alder" (figur 10) og "utdannelse".

Aldersgruppen 31-35 år utmerker seg. Det er tydelig overvekt av menn i både risiko- og problemgruppene. 2,5 prosent av mennene havner i risikogruppen, mot 0,4 prosent av kvinnene; 1,1 prosent av mennene havner i problemgruppen, mot 0,2 prosent av kvinnene. Andelen kvinner i utvalget utgjør ca. 1/4. Andelen kvinner med pengespillproblemer her, er med andre ord svært liten.



Figur 10: Aldersfordeling av risiko- og problemgruppe kombinert

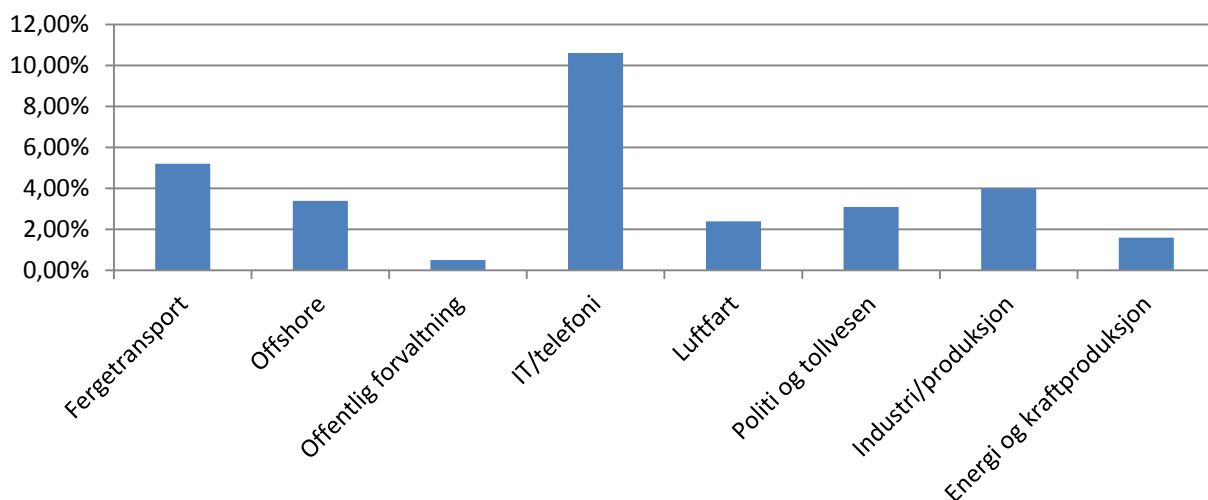
I forbindelse med utdanning finner vi for risikogruppen at jo høyere utdanningsnivå, jo mindre utbredt er pengespillproblemer. For problemgruppen skårer imidlertid kategorien «høyskole/universitet, mer enn 4 år» høyere enn både «høyskole/universitet, 1-4 år» og «videregående skole, yrkesrettet».

Av hensyn til anonymitet skal vi ikke gå i detalj på virksomheters geografiske forankring, men dersom vi ser på bransjeoversikten ser vi følgende fordeling av risiko- og problemspillere (tabell 8).

			NODS_3verdier			Total
			ingen problemer	risikogruppe	problemgrupp e	
Bransje	Fergetransport	Count	55	1	2	58
		% within Bransje	94,8%	1,7%	3,4%	100,0%
	Offshore	Count	340	9	3	352
		% within Bransje	96,6%	2,6%	0,9%	100,0%
	Offentlig forvaltning	Count	190	0	1	191
		% within Bransje	99,5%	0,0%	0,5%	100,0%
	IT/telefoni	Count	76	7	2	85
		% within Bransje	89,4%	8,2%	2,4%	100,0%
	Luftfart	Count	2772	49	19	2840
		% within Bransje	97,6%	1,7%	0,7%	100,0%
	Politi og tollvesen	Count	254	6	2	262
		% within Bransje	96,9%	2,3%	0,8%	100,0%
	Industri/produksjon	Count	215	5	4	224
		% within Bransje	96,0%	2,2%	1,8%	100,0%
	Energi og kraftproduksjon	Count	60	0	1	61
		% within Bransje	98,4%	0,0%	1,6%	100,0%
Total		Count	3962	77	34	4073
		% within Bransje	97,3%	1,9%	0,8%	100,0%

Tabell 8: Omfang av spilleproblemer, bransje.

Dersom vi slår sammen risikogruppen med problemgruppen, og ser på den prosentvise fordelingen av totalt antall personer som har opplevd negative konsekvenser av sin spilling innen de respektive bransjene, ser bildet ut som følger (figur 11):



Figur 11: Personer som har opplevd negative konsekvenser av sin spilling, prosent internt per bransje.

Som vi ser utmerker IT/telefoni-bransjen seg. Dette er også bransjen med lavest aldersgjennomsnitt i utvalget.



#### 4.1.2. Nettbasert spilleatferd

Fokuset i denne undersøkelsen har vært på dem som spiller på nettet. Derfor er det interessant å se nærmere på faktorer som fremmer sannsynlighet for å ha spilt pengespill på internett. Tabellen nedenfor (tabell 9) kan for mange fremstå som litt vel teknisk og vanskelig å lese, men den sammenfatter altså «risikofaktorene» for å spille pengespill på nettet<sup>5</sup>.

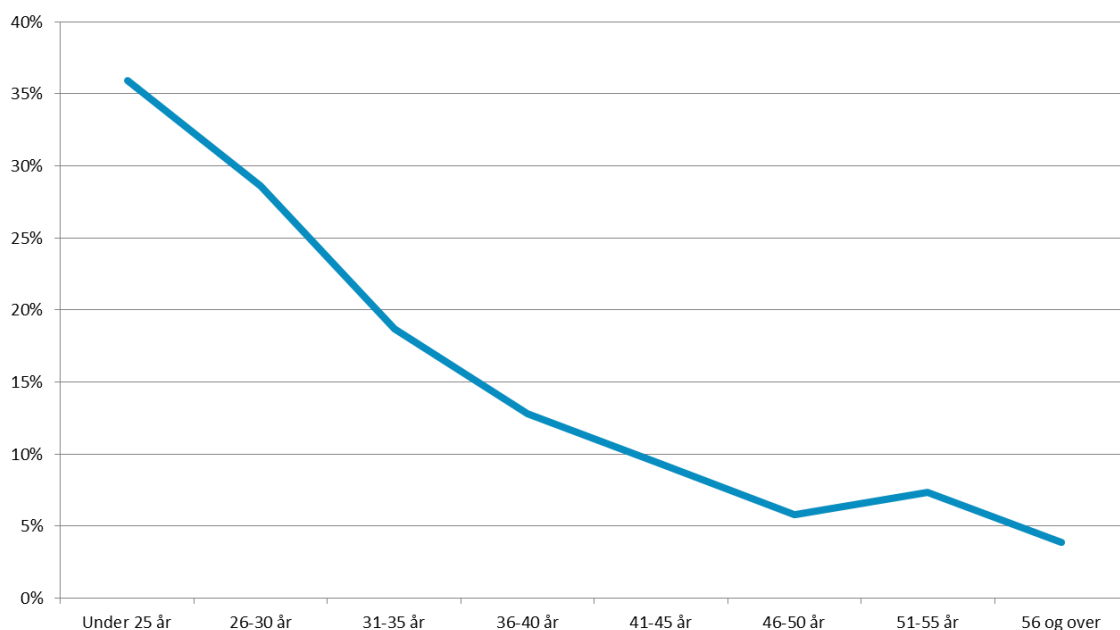
	B	Sig.	Exp(B)
Ungdomsskole	,471	,017	1,602
Videregående skole, med studiekompetan	,519	,000	1,680
Høyskole/universitet, 1-4 år	,274	,018	1,315
Høyskole/universitet, mer enn 4 år	,013	,945	1,013
Kjønn	-1,783	,000	,168
26-30 år	-,338	,035	,714
31-35 år	-,893	,000	,409
36-40 år	-1,338	,000	,262
41-45 år	-1,698	,000	,183
46-50 år	-2,215	,000	,109
51-55 år	-1,955	,000	,142
56 og over	-2,634	,000	,072
Lav beslutningskontroll	,304	,031	1,356
Middels beslutningskontroll	,242	,066	1,274
Bor i Nodland	,464	,005	1,590
Bor i Troms	,506	,016	1,659
Bor alene	,077	,489	1,081
Konstantledd	-,579	,001	,561

Tabell 9: Multivariat logistisk regresjonsanalyse, pengespill på internett. Referansekategori for modellen, er menn under 25 år, med yrkesrettet videregående utdanning (altså, uten studiekompetanse), som har høy beslutningskontroll i jobben, er samboer/gift og bosatt andre steder enn i Nord-Norge.

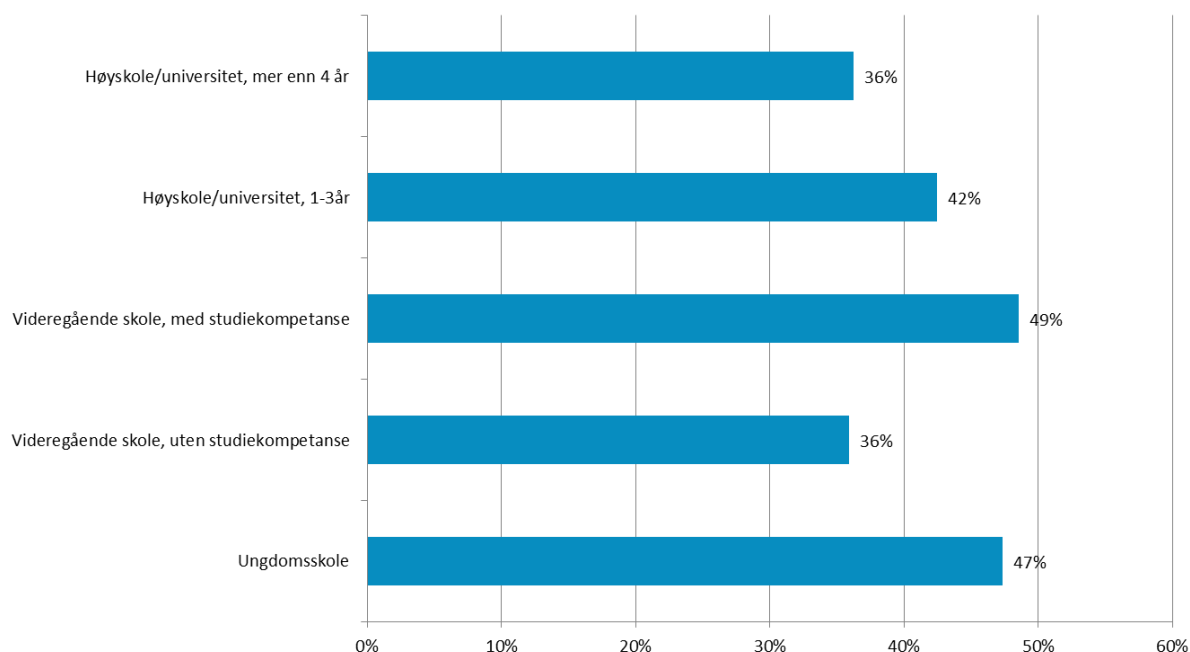
Ut fra tabellen, kan vi se at de faktorene som har mest å si for sannsynligheten for å spille pengespill på nettet er: kjønn, alder, bosted, sivilstatus og beslutningskontroll på jobb. Andre faktorer ble undersøkt, men det var disse som utmerket seg. Gruppen

<sup>5</sup> B-kolonnen viser logiten, og om dette tallet er positivt er det større sannsynlighet for nettpengespill. Er det negativt vil det representere en redusert sannsynlighet. Exp(B)-kolonnen viser oddsratioen. Er oddsratioen på, for eksempel, 1,6 (som vi ser på «ungdomsskole») så vil det si at de med ungdomsskole som høyest oppnådde utdanning har 1,6 ganger større sannsynlighet for å spille pengespill på nett, sammenlignet med referansekategori for utdanning, kontrollert for kjønn, alder, bosted, sivilstatus og beslutningskontroll på jobb.

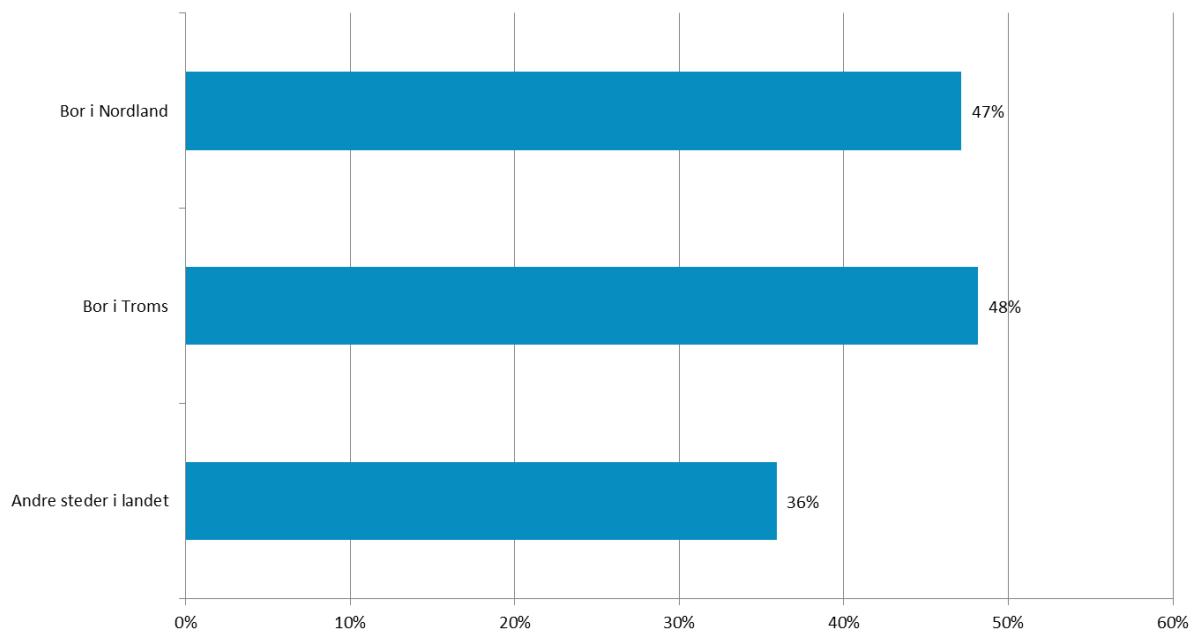
med predikert høyest sannsynlighet for å spille pengespill på nettet, er i følge analysemodellen *menn*, som bor i *Nord-Norge*, med *videregående skole (med studiekompetanse)* som høyeste utdanning, har *lav beslutningskontroll* på jobben, og som er *under 25 år*. De følgende tre figurene utdyper dette.



Figur 12: Predikert sannsynlighet for å ha spilt pengespill på nettet, etter alder. Referansekategorien er: menn, gift/samboer, høy beslutningskontroll på jobb, yrkesrettet videregående skole, bosatt andre steder enn i Nord-Norge.



Figur 13: Predikert sannsynlighet for å ha spilt pengespill på nettet, etter utdanning. Referansekategorien er: menn, gift/samboer, høy beslutningskontroll på jobb, under 25 år, bosatt andre steder enn i Nord-Norge.



Figur 14: Predikert sannsynlighet for å ha spilt pengespill på nettet, etter bosted. Referansekategorien er: menn, gift/samboer, høy beslutningskontroll på jobb, under 25 år, med yrkesrettet videregående skole.

Disse analysene sier imidlertid ikke noe om pengespillproblemer, men i stedet hvem det er som har høyets sannsynlighet for å spille pengespill på internett.

I undersøkelsen var vi interessert i å undersøke problemer i forbindelse med spill som foregår via internett. Vi fant at 16,8 prosent<sup>6</sup> (N=681) i vårt utvalg spiller pengespill på internett. Av disse spiller ca. 38 prosent på andre nettsteder enn Norsk Tipping sine.

Et interessant funn, er at dersom vi regner ut andelen risiko- og problemspillere for gruppen som spiller pengespill på internett (uavhengig hvilke nettsteder), finner vi 4 prosent problemspillere og 8,5 prosent risikospillere (tabell 10).

<sup>6</sup> Lotteritilsynet (2012b) anslår i årsmeldingen for 2011 at 10,6 prosent av den voksne, norske befolkningen. Vi finner altså en betydelig høyere andel blant våre respondenter.

			NODS_3verdier			Total
			ingen problemer	risikogruppe	problemgruppene	
Har du noen gang spilt pengespill på internett - via PC, mobiltelefon eller lignende?	Ja	Count % within	596 87,5%	58 8,5%	27 4,0%	681 100,0%
	Nei	Count % within	3350 99,2%	19 0,6%	7 0,2%	3376 100,0%
Total		Count % within	3946 97,3%	77 1,9%	34 0,8%	4057 100,0%

Tabell 10: Problemutbredelse i forbindelse med pengespill på internett

Vel så interessant er det at problemgruppen og risikogruppen foretrekker å spille pengespill på utenlandske nettsteder, mens gruppen uten problemer foretrekker Norsk Tipping (Tabell 11). Her skal det nevnes at 2 personer i risikogruppen og 3 personer i problemgruppen oppgir å spille på hestespill. Det kan være at de spiller på Rikstoto sine nettsider, som er en statlig regulert norsk nettside, men dette vil ikke påvirke resultatet nevneverdig.

			I forbindelse med pengespill på internett: Hvilke nettsteder spiller du hovedsakelig på?			Total
			Vet ikke	Norsk tipping sine nettsider	Andre nettsider	
NODS_3verdier	ingen problemer	Count	19	378	197	594
		% within NODS_3verdier	3,2%	63,6%	33,2%	100,0%
	risikogruppe	Count	2	14	42	58
		% within NODS_3verdier	3,4%	24,1%	72,4%	100,0%
	problemgruppe	Count	1	8	18	27
		% within NODS_3verdier	3,7%	29,6%	66,7%	100,0%
Total		Count	22	400	257	679
		% within NODS_3verdier	3,2%	58,9%	37,8%	100,0%

Tabell 11: Spilleproblemer og nettsteder

På grunn av relativt få personer å basere analyser på, vil det være vanskelig å konkludere rundt hvilke typer spill som er mest risikofylte, men det kan se ut til at (som tidligere nevnt) Hjelpelinjens inntrykk av kasinospill, poker og odds er berettiget.

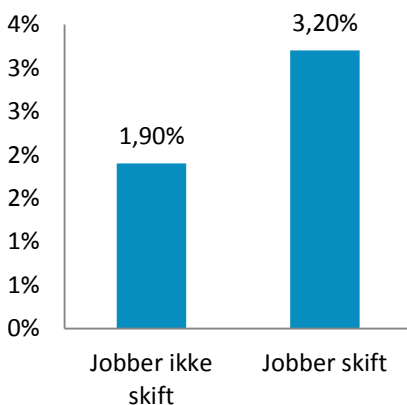
### 4.1.3. Pengespillproblemer og arbeidsliv

Vi fant noen negative konsekvenser for arbeidsplassen i forbindelse med nettbaserte pengespillproblemer, det er verdt å merke seg<sup>7</sup>:

- 25,9 prosent av problemgruppen oppgir at de ofte har vært ukonsentrerte og mindre oppmerksomme på jobb på grunn av pengespillingen.
  - o 11,1 prosent opplevde dette en sjelden gang.
- 26,9 prosent av problemgruppen oppgir at de ofte har nedsatt produktivitet i arbeidet på grunn av pengespillingen.
  - o 11,5 prosent opplevde dette en sjelden gang.
- 19,2 prosent av problemgruppen oppgir at de ofte har fravær fra jobben på grunn av pengespillingen.

Risikogruppen utmerket seg ikke spesielt på disse punktene, kun ved at 8,6 prosent sjelden har vært ukonsentrerte og mindre oppmerksomme på jobb på grunn av pengespilling, og 12,1 prosent sjelden har hatt nedsatt produktivitet.

Når det gjelder egenskaper ved arbeidssituasjonen fant vi noen faktorer som utmerket seg. Pengespillproblemer var mer utbredt blant skiftarbeidere (figur 15) og blant ansatte som er på arbeidsrelaterte reiser mer enn 100 dager (tabell 12) enn hos andre.



		reise100 om man er på jobbreise mer enn 100 dager i året		Total	
		,00 nei	1,00 ja		
NODS_2verdier	,00 ingen problem	Count	3875	76	3951
		% within NODS_2verdier	98.1%	1.9%	100.0%
	1,00 problem	Count	105	6	111
		% within NODS_2verdier	94.6%	5.4%	100.0%
Total		Count	3980	82	4062
		% within NODS_2verdier	98.0%	2.0%	100.0%

Figur 15: Skiftarbeid og pengespillproblemer/Tabell 12: Arbeidsrelaterte reiser og pengespillproblemer

<sup>7</sup> I det følgende har vi slått sammen kategoriene «ofte» og «hver dag» til «ofte».

Vi fant også at dersom pengespill er en integrert del av det sosiale miljøet på arbeidsplassen, øker sannsynligheten for å oppleve pengespillproblemer. 5,5 prosent av dem som jobber i en virksomhet hvor dette er tilfelle, skårer som enten risiko- eller problemspiller, mot 2 prosent i virksomheter hvor pengespill ikke er en integrert del av det sosiale miljøet. Eksempler på slik sosial aktivitet, kan være tippelag eller pokerspill i lunsjpauser.

Buvik (2009) fant at pengespill i arbeidstiden kunne være en viktig faktor i utviklingen av et pengespill problem, eller en indikasjon på et faktisk problem. Dette finner vi støtte for i vårt materiale. Blant dem som spiller pengespill på internett er det forholdsvis utbredt å spille i arbeidstiden. 8,1 prosent av dem uten problemer gjør dette. Men ser vi på risikospillerne, så spiller hele 19,1 prosent pengespill i arbeidstiden. Og blant problemspillerne er tallet 25,9 prosent.

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgruppene	
Q29 Har du noen gang spilt pengespill på internett i arbeidstiden?	1 Ja	Count	48	11	7	66
		% within NODS_3verdier	8.1%	19.0%	25.9%	9.7%
	2 Nei	Count	546	47	20	613
		% within NODS_3verdier	91.9%	81.0%	74.1%	90.3%
Total		Count	594	58	27	679
		% within NODS_3verdier	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Tabell 13: Pengespill i arbeidstiden

Et interessant aspekt ved dette, er at det *ikke* er de som tilbringer arbeidsdagen foran en datamaskin som utgjør den største gruppen. I stedet ser det ut til at utfordringen er at ansatte som ikke bruker en datamaskin i arbeidet benytter seg av privateid utstyr (bærbare datamaskiner, mobiltelefoner og lignende) for å spille i arbeidstiden. Dette kan være en risikofaktor. Dersom vi skiller mellom dem som bruker privateid utstyr og dem som ikke gjør det, finner vi en atskillig høyere andel problem- og risikospillere blant dem som bruker privateid utstyr: 5,2 mot 2 prosent.

Forskuddsordninger kan være viktig å være oppmerksom på i forbindelse med spilleproblemer. Vi finner at 25,9 prosent av problemspillerne, som spiller på internett, har benyttet seg av dette, mot ingen i risikogruppen og 0,3 prosent av dem uten problemer. 22,2 prosent av problemspillerne har i tillegg lånt penger/varer fra arbeidsplassen (ingen av risikospillerne og 0,3 prosent av dem uten problemer), og

11,1 prosent av problemspillerne oppgir å ha stjålet fra arbeidsplassen (ingen av risikospillerne og 0,3 prosent av dem uten problemer).

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgruppene	
Q32 Har du gjort no: Bedt arbeidsgiver om forskudd på lønn?	1 Ja	Count	2	0	7	9
		% within NODS_3verdier	.3%	.0%	25.9%	1.3%
	2 Nei	Count	592	58	20	670
		% within NODS_3verdier	99.7%	100.0%	74.1%	98.7%
Total		Count	594	58	27	679
		% within NODS_3verdier	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Tabell 14: Forskudd og pengespillproblemer

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgruppene	
Q32a Har du gjort no: Lånt penger eller varer av kolleger eller arbeidsgiver (arbeidsplassen)?	1 Ja	Count	5	0	6	11
		% within NODS_3verdier	.8%	.0%	22.2%	1.6%
	2 Nei	Count	590	58	21	669
		% within NODS_3verdier	99.2%	100.0%	77.8%	98.4%
Total		Count	595	58	27	680
		% within NODS_3verdier	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Tabell 15: Lån av arbeidsgiver og pengespillproblemer

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgruppene	
Q32b Har du gjort no: Tatt penger eller varer fra kolleger eller arbeidsgiver (arbeidsplassen)?	1 Ja	Count	2	0	3	5
		% within NODS_3verdier	.3%	.0%	11.1%	.7%
	2 Nei	Count	592	58	24	674
		% within NODS_3verdier	99.7%	100.0%	88.9%	99.3%
Total		Count	594	58	27	679
		% within NODS_3verdier	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Tabell 16: Tyveri og pengespillproblemer

#### 4.1.4. Andre interessante funn

Vi fant også en sammenheng mellom pengespillproblemer på internett og nettbaserte dataspillproblemer. Omtrent halvparten av dem som spiller pengespill på internett, spiller også dataspill på internett. Av denne gruppen, så har omtrent halvparten

problemer med både pengespill og dataspill. Interessant nok, er det kun to prosent av risikogruppen som har dataspillproblemer.

Det var ingen spesielle dataspilltyper som utmerket seg. Vi fant også at pengespillproblemer økte sannsynligheten for å bedrive daytrading, det vil si hurtige aksjetransaksjoner.

			Q17 I løpet av det siste året: Har du forsøkt å tjene penger på kjøp og salg av aksjer i form av daytrading?		Total
			1 Ja	2 Nei	
NODS_3verdier	,00 ingen problemer	Count	64	3883	3947
		% within NODS_3verdier	1.6%	98.4%	100.0%
	1,00 risikogruppe	Count	5	72	77
		% within NODS_3verdier	6.5%	93.5%	100.0%
	2,00 problemgruppe	Count	8	26	34
		% within NODS_3verdier	23.5%	76.5%	100.0%
Total		Count	77	3981	4058
		% within NODS_3verdier	1.9%	98.1%	100.0%

Tabell 17: Daytrading og spilleproblemer

Vi inkluderte også spørsmål om de gamle pengespillautomatene, og fant at blant dem som spilte noe/mye på disse, så har 9,1 prosent pengespillproblemer i dag (20,1 prosent om vi inkluderer risikospillerne).

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgruppene	
spilleautomater spilte du på gamle pengespillautomatene	,00 lite/ingenting	Count	3734	48	9	3791
		% within spilleautomater spilte du på gamle pengespillautomatene	98.5%	1.3%	.2%	100.0%
	1,00 noe/mye	Count	211	29	24	264
		% within spilleautomater spilte du på gamle pengespillautomatene	79.9%	11.0%	9.1%	100.0%
Total		Count	3945	77	33	4055
		% within spilleautomater spilte du på gamle pengespillautomatene	97.3%	1.9%	.8%	100.0%

Tabell 18: Gamle automater og spilleproblemer

Mer interessant er det kanskje at 20 prosent av dem som oppgir å spille noe/mye på Norsk Tippings Multix-terminaler har et pengespillproblem (25 prosent om vi



inkluderer risikospillerne). Hvilken funksjon Multix spiller i deres problem, vet vi imidlertid ingenting om.

			NODS_3verdier			Total
			,00 ingen problemer	1,00 risikogruppe	2,00 problemgrupp e	
multix spiller du på mutlix-terminaler	,00 lite/ingenting	Count	3900	75	26	4001
		% within multix spiller du på mutlix-terminaler	97.5%	1.9%	.6%	100.0%
	1,00 noe/mye	Count	30	2	8	40
		% within multix spiller du på mutlix-terminaler	75.0%	5.0%	20.0%	100.0%
Total		Count	3930	77	34	4041
		% within multix spiller du på mutlix-terminaler	97.3%	1.9%	.8%	100.0%

Tabell 19: Multix og spilleproblemer

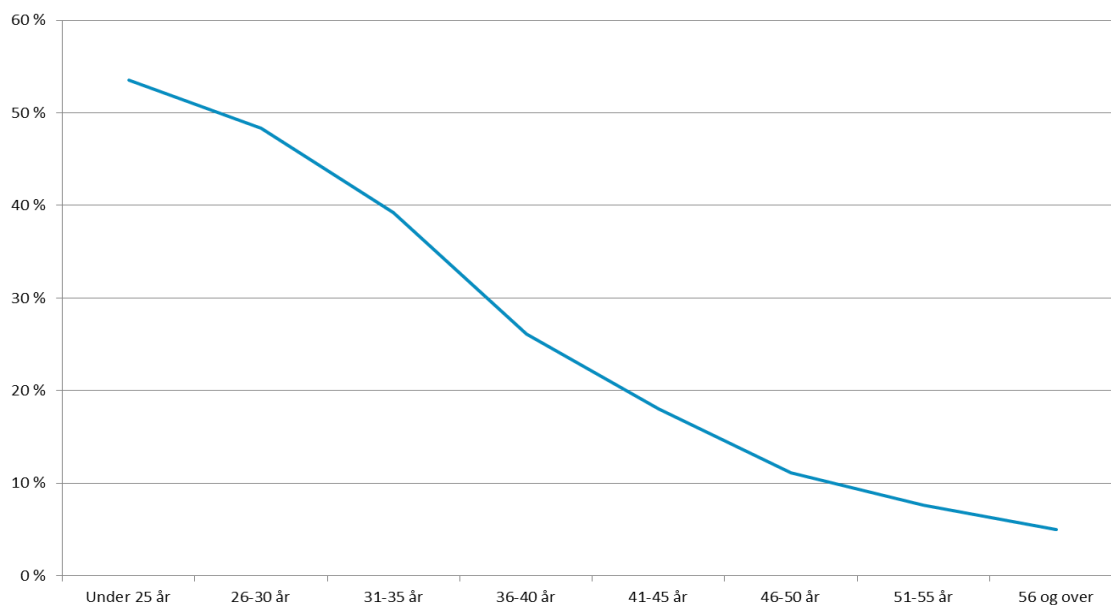
## 4.2. Dataspill

I motsetning til pengespill, har vi med dataspill kun fokusert på dem som spiller via internett. Sannsynlighet for å ha spilt dataspill på nett, fremhever *kjønn*, *alder* og *utdanning* som sentrale faktorer.

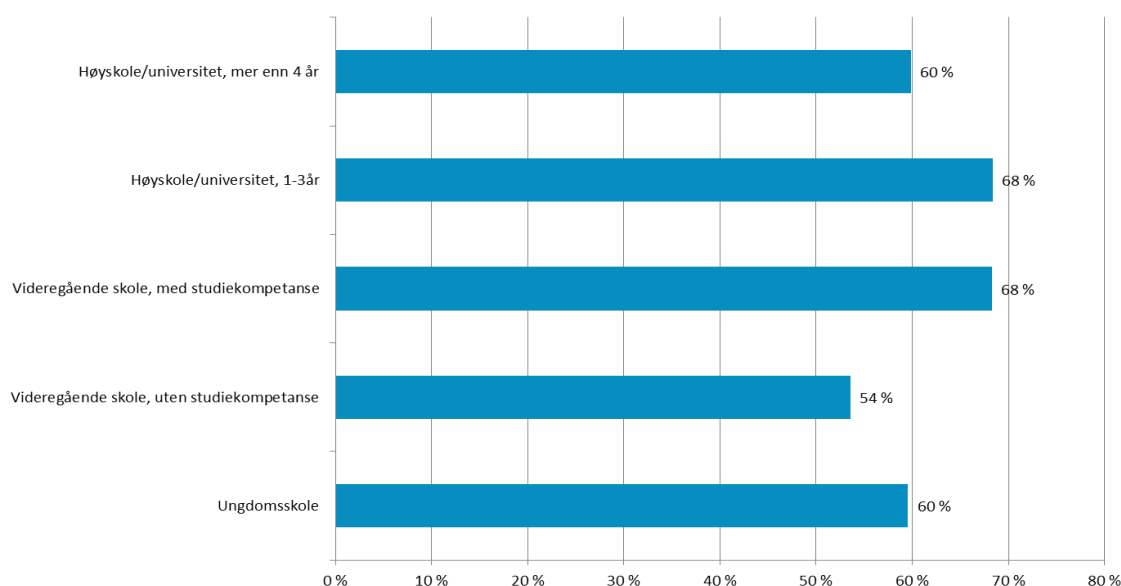
	B	Sig.	Exp(B)
Ungdomsskole	,244	,219	1,276
Videregående skole, med studiekompetanse	,623	,000	1,865
Høgskole/universitet, 1-4 år	,627	,000	1,872
Høgskole/universitet, mer enn 4 år	,256	,100	1,292
Kjønn	-,355	,000	,701
26-30 år	-,209	,365	,812
31-35 år	-,580	,007	,560
36-40 år	-1,183	,000	,306
41-45 år	-1,658	,000	,191
46-50 år	-2,218	,000	,109
51-55 år	-2,642	,000	,071
56 og over	-3,093	,000	,045
Lav beslutningskontroll	,100	,408	1,105
Middels beslutningskontroll	,110	,327	1,116
Bor i Nodland	-,391	,076	,677
Bor i Troms	-,053	,789	,948
Bor alene	,238	,015	1,269
Konstantledd	,142	,525	1,153

Tabell 20: Multivariat logistisk regresjonsanalyse, dataspill på internett. Referansekategori for modellen, er menn under 25 år, med yrkesrettet videregående utdanning (altså, uten studiekompetanse), som har høy beslutningskontroll i jobben, er samboer/gift og bosatt andre steder enn i Nord-Norge.

Denne tabellen sammenfatter altså «risikofaktorene» for å spille dataspill på nettet. Følgende to figurer utdyper med predikert sannsynlighet for henholdsvis alder og utdanning.



Figur 16: Predikert sannsynlighet for å ha spilt dataspill på nettet, etter alder. Referansekategori er: menn, gift/samboer, høy beslutningskontroll på jobb, yrkesrettet videregående skole, bosatt andre steder enn i Nord-Norge.



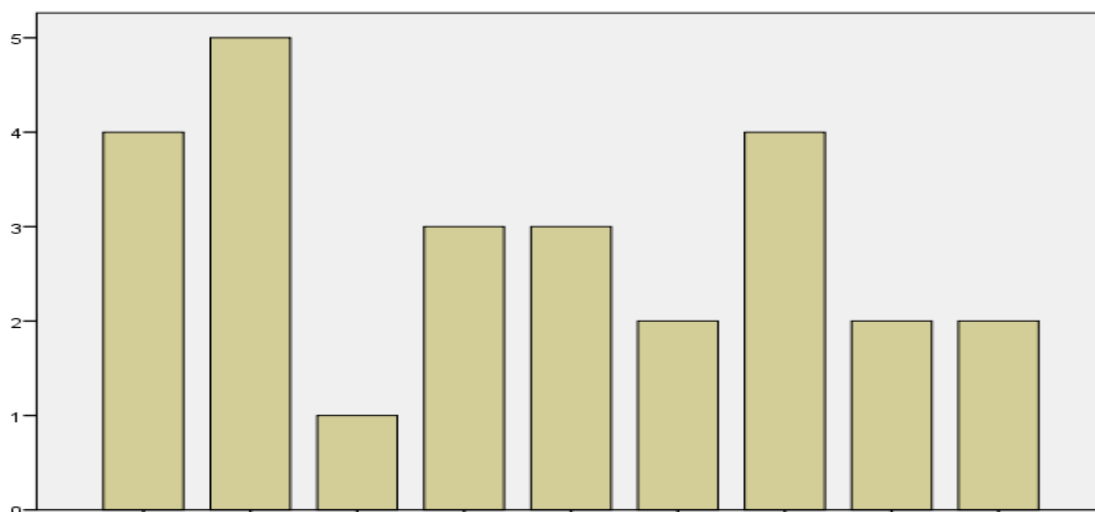
Figur 17: Predikert sannsynlighet for å ha spilt dataspill på nettet, etter utdanning. Referansekategori er: menn, gift/samboer, høy beslutningskontroll på jobb, under 25 år, bosatt andre steder enn i Nord-Norge.

I spørreskjemaet spurte vi om man hadde spilt spill på internett i løpet av de siste 12 månedene. De som svarte bekreftende på dette ble bedt om å besvare spørsmålene som utgjør Lemmens skala for dataspillproblemer. Dette var 25,1 prosent (N=1021). Med Lemmens skala skiller man normalt mellom dem som har problemer (som skårer på 4 til 6 av 7 spørsmål) og dem som det er rimelig å anta at har et avhengighetslignende problem (som skårer på samtlige 7 spørsmål). Vi har imidlertid her valgt å slå sammen disse to kategoriene. 2,7 prosent av de som svarte havnet i problemgruppen.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00 ingen problem	993	24.4	97.3	97.3
	2,00 problem eller avhengig	28	.7	2.7	100.0
	Total	1021	25.1	100.0	
Missing	System	3052	74.9		
Total		4073	100.0		

Tabell 21: Nettbaserte dataspillproblemer i utvalget

Flesteparten i problemgruppen befant seg i alderspennet mellom 26 til 35 år. De aller fleste var også enten gift eller samboer. I forbindelse med utdanning fant vi ingen større forskjeller. Den geografiske spredningen var som følger (figur 18). Av hensyn til anonymitet har vi valgt å skjule fylkene.



Figur 18: Geografisk spredning, dataspillproblemer. Antall.

Å hente frem bransjeoversikt i forbindelse med dataspillproblemer er mindre interessant på grunn av det lave antallet personer. Men med unntak av ”politi og tollvesen”, ”offentlig forvaltning” og ”energi og kraftproduksjon”, fant vi tilfeller av spilleproblemer samtlige steder vi var inne med undersøkelsen.

#### 4.2.1. Dataspillproblemer og arbeidsliv

Fravær på grunn av spilling, er ikke spesielt utbredt, men rundt 42 prosent av dem i problemgruppen oppgir å ha vært ukonsentrert eller mindre produktiv på jobb (Noen ganger, ofte eller hver dag), som følge av spilling. Altså atskillig større andel enn vi fant for dem med negative erfaringer fra pengespill.

			Har du noen gan: Vært på jobb, men vært ukonsentrert, mindre oppmerksom eller gjort mindre enn du ellers ville ha gjort, fordi du har spilt?					Total
			Aldri	Sjelden	Noen ganger	Ofte	Hver dag	
Lemmens4	Problemgruppe	Count	7	8	6	1	4	26
		% within Lemmens4	26,9%	30,8%	23,1%	3,8%	15,4%	100,0%
Total		Count	7	8	6	1	4	26
		% within Lemmens4	26,9%	30,8%	23,1%	3,8%	15,4%	100,0%

Tabell 22: Dataspillproblemer og ukonsentrert på jobb

Vi fant ingen tilsvarende sammenheng mellom skiftarbeid og dataspillproblemer, som vi fant for skiftarbeid og pengespillproblemer, men dette kan skyldes for få personer i utvalget.

Vi fant heller ingen tilsvarende sammenheng mellom bruk av privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden og dataspillproblemer, som vi fant i forbindelse med pengespillproblemer.

#### 4.3. Facebook

I spørreskjemaet spurte vi om Facebook var en av de netjtjenestene man brukte mest til ikke-arbeidsrelaterte ting i arbeidstiden. De som svarte bekreftende på dette ble bedt om å svare på en versjon av Lemmens skala, hvor vi hadde byttet ut «spill» med «Facebook». Dette var 9,1 prosent (N=372). Skåren er beregnet på samme måte som med Lemmens skala for dataspillproblemer. 5,1 prosent av de som svarte havnet i problemgruppen.

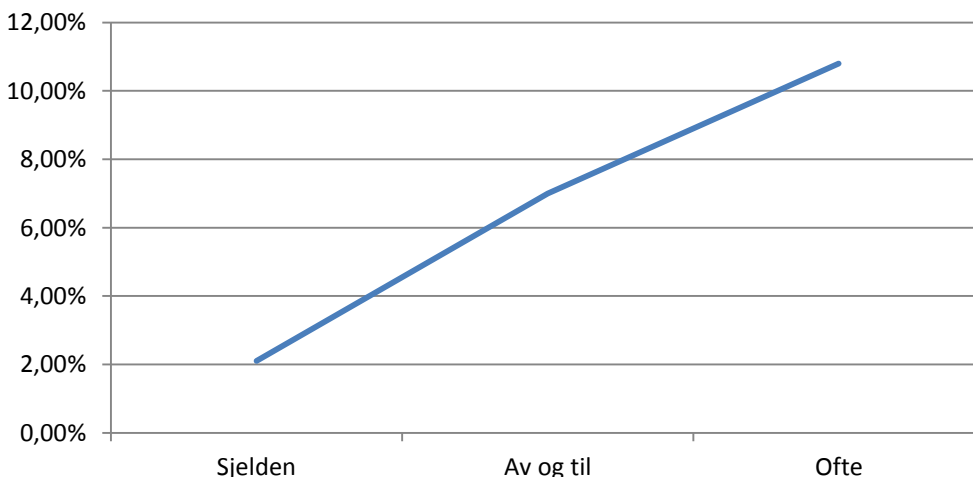
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00 ingen problem	353	8.7	94.9	94.9
	2,00 problem eller avhengig	19	.5	5.1	100.0
	Total	372	9.1	100.0	
Missing	System	3701	90.9		
Total		4073	100.0		

Tabell 23: Facebookproblemer

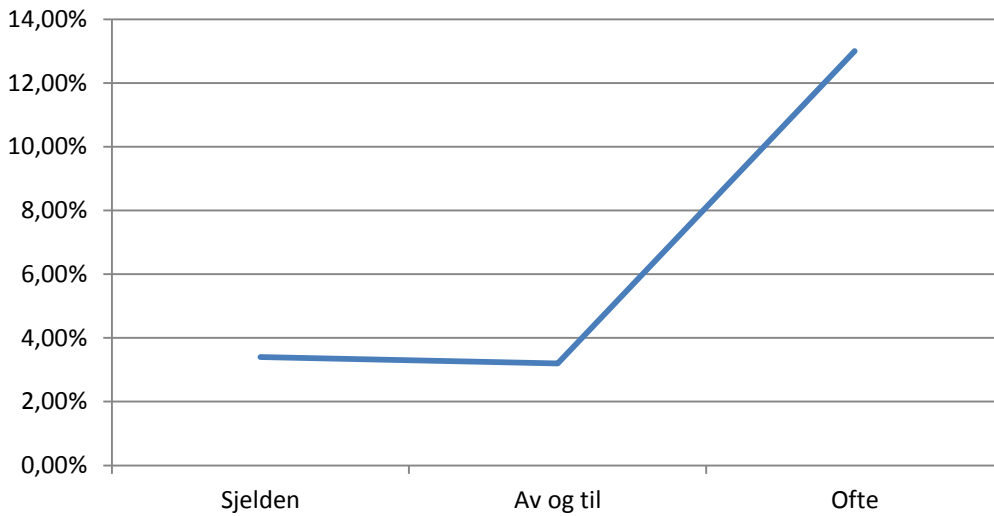
94 prosent av personene i problemgruppen er menn. Gjennomsnittsalderen er eldre enn for pengespillproblemer og dataspillproblemer, rundt 37 år. De skårer lavere på høyere utdanning på universitets- eller høyskolenivå, men høyere på gift eller samboer.

Vi fant ingen tilsvarende sammenheng mellom skiftarbeid og Facebookproblemer, som vi fant for skiftarbeid og pengespillproblemer. Vi fant heller ingen tilsvarende sammenheng mellom bruk av privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden og Facebookproblemer, som vi fant i forbindelse med pengespillproblemer.

Til tross for at det ikke var noen helhetlig sammenheng mellom QPS-nordic indeksene og Facebookproblemer, fant vi en sammenheng mellom høyt arbeidspress (oppbygning av arbeid og for mye å gjøre) og problemer med hensyn til Facebook-bruk.



Figur 19: Oppbygning av arbeid og Facebook-problem



Figur 20: For mye å gjøre og Facebook-problem

Hvorvidt Facebook her er årsak eller virkning, er vanskelig å si. I denne gruppen er det i tillegg for få personer til at det blir relevant å gjøre tilsvarende analyser som for de andre problemområdene.

## 5. KVALITATIVE FUNN: PENGESPILL

«Du lever på en måte i en boble, og alt utenfor – akkurat når man sitter og spiller – det betyr svært lite. Og det er vel egentlig litt av grunnlaget, i forhold til rus og avhengighet. Hele den biten der. Det er klart at det er en slags rus. For oss» (informant).

Det mest sentrale vi kan hente ut fra undersøkelsens kvalitative del, er at ingen som er i jobb og har et spilleproblem – det være seg i forbindelse med dataspill eller pengespill – kan unngå at det vil medføre negative konsekvenser for arbeidsutførelsen. Det samme kan sies overfor familie og andre nære relasjoner, som igjen vil intensivere de negative konsekvensene for arbeidsplassen fordi byrden problemspilleren bærer med seg tynger vedkommende desto mer.

I denne undersøkelsen har fokuset vært på spilleproblemer i en arbeidslivssetting. Det vil si, for det første: hvordan et spilleproblem påvirker arbeidstakers arbeidsutførelse, forhold på arbeidsplassen og andre negative konsekvenser. Og for det andre: Hvordan det er mulig å tenke arbeidsplassen som en forebyggende arena, en arena for identifikasjon og tidlig intervensjon. Hvorvidt folk spiller i arbeidstiden eller ikke, har ikke vært det interessante. Men som vi så i forrige kapittel, finner vi støtte i det kvantitative materialet for Buviks (2009) påstand om at pengespill i arbeidstiden kan være en indikasjon på et pengespillproblem, og potensielt en fremmede faktor i utviklingen av et problem.

Et pengespillproblem i dag, er i hovedsak noe som utspiller seg på internett. Som vist i forrige kapittel, er det kun et fåtall som faktisk spiller på nett (rundt 17 prosent av vårt utvalg), men blant dem som gjør det er problemer i større grad utbredt. På internett intensiveres spilleopplevelsen gjennom både tilbud og uttrykk. En av våre informanter forklarte det best, da han sa:

«Når jeg oppdaget pengespill på internett, det var som... himmelen! Automatene var kulere, lyden, lyset, alt mulig. For en spilleavhengig var det som å gå inn på sirkus, julaften og alle høytidsdager samtidig. Og det er nå jeg virkelig begynner å tape. Hundrevis av kroner hvert sekund» (informant).

En annen relevant faktor som gjør pengespill på internett spesielt, er at det er tilgjengelig hele døgnet. Man kan spille hvor som helst og når som helst, så lenge en har tilgang til internett, og det er anonymt i den forstand at ingen behøver å se deg spille.

«Tilgjengeligheten. At det er så enkelt. Du trenger ikke vise deg frem for å spille» (informant).

Her er det to faktorer som det er viktig å merke seg: Et av de tydeligste generelle trekkene som utmerker seg i intervjuene, er at en person som lider av et pengespillproblem vil slite med betydelig skamfølelse. Spilleatferden er noe man vil gjemme vekk og skjule for andre. Pengespill på internett gjør dette atskillig lettere. Den andre faktoren har med tilgjengeligheten å gjøre. At noe er tilgjengelig behøver ikke i seg selv å utgjøre et problem, men for samtlige av våre informanter var det tydelig at spilleproblemet fylte en viktig *funksjon* i deres håndtering av hverdagslivet. Pengespillingen opplevdes som *viktig* – nærmest som et spørsmål om liv eller død.

«Hvis jeg slutter, hva skal jeg gjøre da?» (informant).

Denne ambivalensen mellom ikke å kunne leve med spilleproblemet og opplevelsen av ikke å kunne leve uten spillingen, er vanskelig. For majoriteten av informantene til denne undersøkelsen har dette ført til tanker om selvmord.

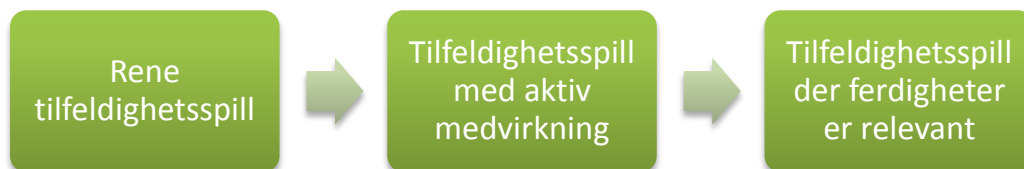
«Jeg har jo vært nære av å ta mitt eget liv. Jeg visste nøyaktig hvor jeg skulle gjøre det, og nesten når» (informant).

### **5.1. Hva kjennetegner en problemspiller?**

I denne undersøkelsen har vi ikke funnet én type problemspiller. I stedet har vi funnet en rekke individer – svært forskjellige sådan, både med tanke på kjønn, alder, yrke, utdanning, familiesituasjon, fritidsinteresser og så videre – som deler en tilsvarende situasjon i den forstand at de har mistet kontroll over sin egen pengespillaktivitet. Men *hvorfor* denne kontrollen gikk tapt, skyldes svært forskjellige årsaker. Likevel kan vi, ved å fokusere på det de har felles, tegne et grovriss av hva dette handler om. For å nærme oss en forståelse av hva som kjennetegner en pengespillavhengig, må vi først skille mellom dem som spiller rene tilfeldighetsspill uten aktiv medvirkning, dem som spiller tilfeldighetsspill med aktiv medvirkning, og dem som spiller tilfeldighetsspill der personlige ferdigheter inngår. I bunn og grunn er pengespill



tilfeldighetsspill, men som vi ser er det grader av muligheter for aktiv medvirkning tilstede (se figur 21).



Figur 21: Illustrasjon, forskjellige typer tilfeldighetsspill

Et eksempel på et rent tilfeldighetsspill vil være den enarmede banditten, som vi fortsatt finner på danskebåten eller kasinoer i utlandet. Her satser spilleren penger, resten er opp til automaten. Det er ingenting spilleren kan gjøre for å øke sine vannersjanser. Et eksempel på tilfeldighetsspill med aktiv medvirkning, kan være roulette. I roulette *velger* spilleren selv hvilke tall han eller hun skal satse på, selv om trekningen selvsagt ikke vil påvirkes av dette. Et eksempel på tilfeldighetsspill der ferdigheter spiller en rolle, er poker. Her velger spilleren aktivt hvorvidt kortene er verdt å satse på eller ikke, og spiller strategisk basert på tolkninger av andre spillere.

Det relevante her, er ikke å fokusere på hvilke typer spill som er "farligere" enn andre, men at *motivasjonen* spilleren har for å engasjere seg i dem vil variere. Har man noen gang satt fot i et kasino og observert rekkene av passive automatspillere i kontrast med engasjerte pokerspillere, blir distinksjonen veldig tydelig.

I våre intervjuer har vi snakket med representanter for problemtilfeller knyttet til samtlige av disse kategoriene pengespill. Det er ulike mekanismer som griper tak i dem, selv om konsekvensene kan være tilsvarende. Felles for dem som hadde problemer med automatlignende spill på internett, var opplevelsen av å bli sugd ut av virkeligheten til en berusende, transelignende tilstand hvor alle problemer forsvant og livet var godt så lenge spillingen foregikk. I den andre enden av skalaen, fant vi pokerspillerne og fotballtipperne som dyrket sine ferdigheter, verdsatte muligheten for utvikling og å tenke strategi. For dem handlet det om ventingen frem mot den store gevinsten og adrenalinkicket som fulgte med det. Det skal imidlertid sies at noen spillere vil veksle mellom spill og motivasjoner, og at noen kan bruke rene

tilfeldighetsspill for å oppleve adrenalinkick, mens andre bruker nettpoker for å slå i hjel tid. I dette landskapet finnes få klare grenser.

En interessant ting som preger begge gruppene, og som Kingma (2010: 8) også viser til, er forholdet til penger. For våre informanter har penger vært et nødvendig *middel* som holder spilleaktiviteten i gang. Å vinne har vært sekundært. Gjeldsproblemer også. Penger er noe de trenger for å spille, først og fremst. Og dette er nok et viktig forklaringsmoment i årsaken til at ting får skli ut av kontroll – når pengene uteblir, stopper spillet. For rekreasjonsspilleren innebærer dette at Askeladd-drømmen om lettjente penger brister, for den pengespillavhengige innebærer det på den andre siden at alt det negative man forsøkte å unnsnippe gjennom spillet og alle negative konsekvenser av spillingen velter over en.

På dette grunnlaget kan vi dele våre informanter inn i to hovedgrupper: de som søker *spenningen*:

«Drivkraften er jo spenningen, adrenalin, den psykiske greia hvor du: nå må det komme» (informant).

Og de som bruker spillet som flukt:

«Det er en slags sånn der hypnoselignende greie. Litt snodig, men samtidig vil jeg si en ganske behagelig følelse. Det skal man ikke stikke under en stol» (informant).

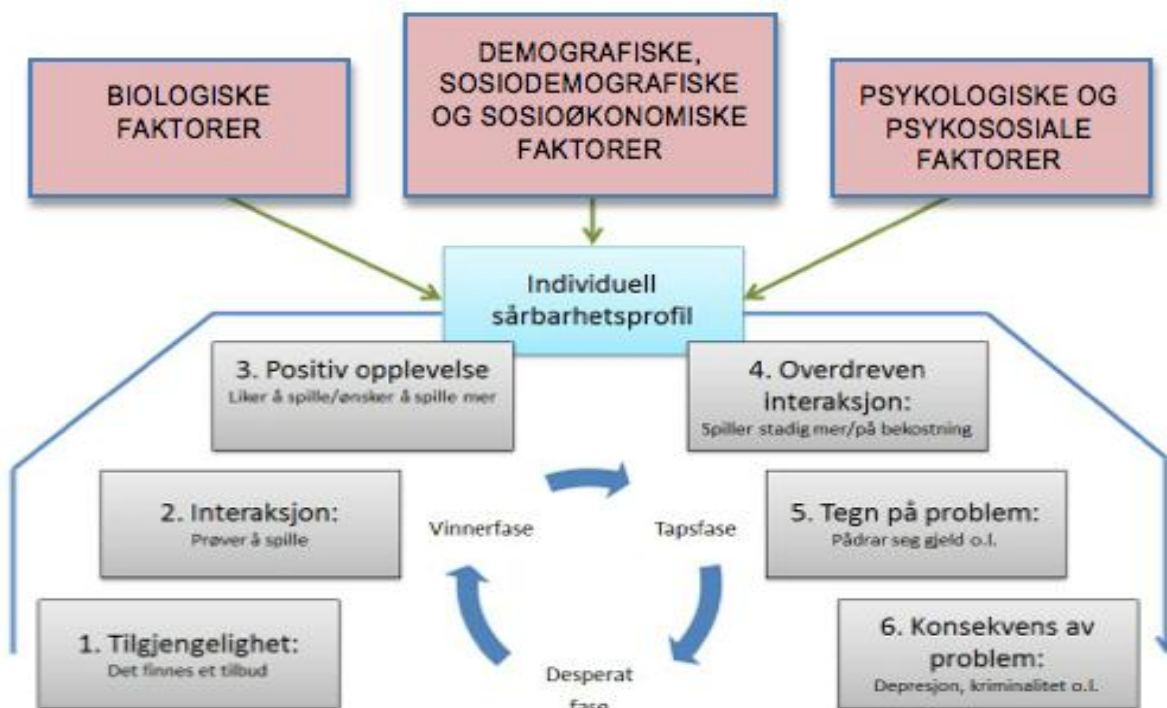
Den spenningsøkende gruppen utmerker seg ved at de oppdaget pengespill ved en tilfeldighet, prøvde for gøy, vant tidlig en større sum penger og opplevde et umiddelbart driv mot å jage denne følelsen. Fluktgruppen utmerker seg på en annen måte, ved at de gjerne oppdaget pengespill samtidig som de befant seg i en livskrise og opplevde at spillingen tok vekk smertefulle tanker og ubehag. Likevel skal det nevnes at spenningsmomentet er relevant også for fluktgruppen, da der er mekanismene ved spillet som gjør aktiviteten givende.

Fire faktorer er relevante i utviklingen av et pengespillproblem: 1) det oppstår et sug etter å spille, som enten kan skyldes et dragning til selve spillet eller at spilleren skyves mot det for å la seg distrahere fra andre ting; 2) det vil skje en toleranseutvikling, i den forstand at spilleren må satse mer og vinne større for å oppleve det som givende, som igjen vil føre til større tap og behov for å vinne tilbake

det tapte (som igjen fører til ytterligere tap); 3) abstinenser kan melde seg både somatisk og psykologisk (i våre intervjuer hørte vi om alt fra angstanfall til oppkast og svettetokter); og 4) manglende selvkontroll, i den forstand at spilleren før eller siden finner lite glede i pengespillet, men klarer likevel ikke å slutte spille (Elster, 1999).

Dette er ikke ulikt et mønster vi finner i forbindelse med alkoholavhengighet. Hvis vi ser tilbake på folkehelsemodellen fremvist tidligere og overfører denne til et tenkt problemutviklingsforløp, så kan utviklingen av et pengespilleproblem illustreres som i figur 22.

Vi kan ikke se bort fra biologiske faktorer når det kommer til pengespillproblemer, men noen klare svar på nøyaktig hva det er ved biologien som disponerer enkelte og ikke andre vet vi ennå ikke. Men at både dopamin, endorfin og testosteron kan være relevant, er det relativt stor enighet om i forskningsmiljøet. Og dette er forankret i biologien – i hjernen. Arven fra mor og far er imidlertid ikke kun relevant i biologisk forstand, mange lærer dårlige vaner via observasjon av foreldre (og andre betydningsfulle mennesker), og i forbindelse med pengespill har vi også erfart at dette kan være en risikofaktor. I tillegg kommer for eksempel faktorer som "kjønn", "alder", "geografi", "utdannelse", "yrke" og så videre, samt hvordan vi individuelt finner løsninger på vanskelige situasjoner, og ikke minst *hvilke* vanskelige situasjoner vi stilles overfor.



Figur 22: Utviklingen av et pengespillproblem (revidert versjon av modell i Dahlgren, 2011: 85).

Alt dette og mer frembringer en individuell sårbarhetsprofil som disponerer personen i større eller mindre grad for å utvikle spilleproblemer. Kort og enkelt forklart. Men som vi så i folkehelsemodellen, må det skje en sammensmeltning mellom aktøren og strukturen.

Det første nivået i figuren handler om at det finnes et pengespilltilbud å benytte seg av, så må personen faktisk benytte seg av dette tilbudet, og ikke minst må han eller hun like det. Her finner vi brytningspunktet hvor den individuelle sårbarhetsprofilen finner eventuelle løsninger på et behov (spenning eller flukt), som frembringer ytterligere og overdreven interaksjon. Etter hvert vil det fremkomme tegn og symptomer som signaliserer at vedkommende har et problem, før problematferden manifesterer seg som et problem gjennom de negative konsekvenser aktiviteten medfører.

Denne prosessen foregår ikke like linjert som den er illustrert, men vil – som pilene i midten illustrerer – preges av vinnerfaser, tapsfaser og desperasjonsfaser.

### **5.1.1. Kjønnforskjeller?**

I denne undersøkelsen har vi kun klart å rekruttere to kvinnelige informanter som spiller pengespill. Det vil derfor være vanskelig å trekke noen slutninger om kjønnforskjeller basert på det. Men dersom vi forholder oss til det disse to kvinnene forteller om sin pengespilling, sett opp mot de mannlige spillerne, så er det flere likheter enn forskjeller. Begge de kvinnelige informantene har brukt pengespillet som en «buffer» mot virkeligheten, en «pause» fra livet ellers.

To forskjeller kan imidlertid være viktige å merke seg: Den første handler om fraværet av en ruslignende følelse. Majoriteten av mennene forteller inngående om opplevelsen av rus og eufori når de spiller, men ingen av de kvinnelige spillerne har hatt tilsvarende opplevelser. Den andre forskjellen handler om forholdet til penger. Til tross for at mye er likt, er selve det økonomiske aspektet – håpet om å vinne, og troen på at det vil ordne alt – mer tilstede hos kvinnene enn mennene.

Når det er sagt, er det som nevnt flere likheter enn forskjeller, selv om ingen av mennene har vært like tydelig på hvilken funksjon spillingen har fylt i deres liv, som dette sitatet fra en kvinnelig informant uttrykker:

«Det jeg har vært redd for, i forbindelse med jobb og det sosiale utenfor, er at jeg skal bli sett på som et offer... at man ikke takler livet på en måte. Det har jeg vært, og er ekstremt redd for. For det føler jeg at jeg gjør. Altså... jeg takler livet på *min* måte» (kvinnelig informant).

### 5.1.2. Etniske minoriteter

To av informantene til denne undersøkelsen kom opprinnelig fra et annet land enn Norge. Begge var menn. Den ene kom fra Øst-Europa, den andre fra Nord-Afrika. Heller ikke her har vi nok datagrunnlag for å trekke noen slutninger. Også her er det flere likheter med de øvrige informantene enn det er forskjeller, men det er ett fellestrekk mellom fortellingene deres som det er verdt å løfte frem – pengespill som middel for aksept i det norske samfunnet. Begge informantene kom til Norge for å jobbe og for å starte et liv. Utfordringen begge møtte på, handlet om integrering.

Mannen fra Øst-Europa følte at han ikke klarte å knytte kontakt med sine kolleger. Han jobbet hardt, men mestret ikke kulturelle koder og lignende, og følte seg utenfor. Dette snudde en dag da kollegene fylte ut tippekupongen på pauserommet. Kollegene hadde fått med seg at han var interessert i fotball. De spurte han om råd, han svarte og kupongen gikk inn med gevinst. Fra den dagen ble tipping viktig for han. Først som et kontaktledd til kolleger, etter hvert som et middel til økonomisk selvrealisering.

Mannen fra Nord-Afrika, følte på den andre siden at han kom passe godt overens med sine kolleger. Problemet hans var at han følte seg økonomisk akterutseilt i forhold til sine norske venner og kolleger. For han ble det viktig å komme seg opp på samme nivå (eller høyere), og han anså pengespill for å være den eneste sannsynlige måten han kunne greie dette på.

For mannen fra Nord-Afrika ble religiøs tilknytning et problem. Han ønsket svært gjerne å søke hjelp, men syntes det var vanskelig å åpne seg fordi han følte sterkt at han ved å spille pengespill hadde brutt mot sin religion. Mer om slike dilemmaer kan man finne i Blå Kors-rapporten *Mangfold og forebygging. Forebygging av pengespill i etniske minoritetsmiljø i Norge* (Hirsch og Sivapatham, 2012).

### 5.2. Et problem for arbeidsplassen?

Som utenforstående, vil arbeidsgiver kunne legge merke til at ansatte med pengespillproblemer endrer atferd, at den ansatte ikke helt «er seg selv» lenger. Men å sette fingeren på hva problemet er, kan være vanskelig. Samtlige av dem vi har

snakket med har i en eller annen grad opplevd at deres pengespillproblem i en eller annen form har hatt negative konsekvenser for arbeidsutførelsen, men nøyaktig når et spilleproblem blir et problem for arbeidsplassen er ikke alltid like lett å slå fast.

«Jeg har jo en jobb hvor jeg ikke må stemple inn klokka åtte om morgenen. Jeg må heller ikke det klokka fire når jeg drar hjem. Og hvis det er en dag det er noe jeg ikke får gjort, så kan jeg gjøre det dagen etter. Det er klart, det krever ganske mye av deg å ha en sånn jobb. Og det har jeg til tider ikke helt klart å gjøre egentlig. Det ble litt mye ansvar for en uansvarlig person, det å komme seg opp om morgenen, legge seg om kvelden. Du har jo mye egentid, jeg er mye alene i jobben. Sånne yrker er sikkert ganske utsatte, i forhold til at man *har* mye tid, man *kan* skape tid. Med meg kan det gå 3-4 dager uten at jeg ser en eneste kollega. Jeg var nok litt utsatt der også. Hadde jeg jobba fast på et kontor eller et eller annet rundt det, så hadde det i alle fall vært mye vanskeligere for meg, og da kunne man i større grad sett fraværet også» (informant).

I motsetning til andre typer avhengighetsproblematikk, som gjerne er knyttet til inntak av substanser (alkohol, narkotika, medikamenter og lignende), er spilleproblemer i større grad et relativt problem. Det er ikke gitt når pengespill blir et problem, verken for personen eller omgivelsene. Har en person promille når han eller hun stiller på jobb, så er problemet et objektivt fakta. Men slike grenseverdier er vanskelig å slå fast når vi snakker om spill – hvor mye penger man har råd til å tape, hvor mye tid en har til rådighet til å bruke på spill, motivasjonen for å spille (flukt, spenning eller kun tidsfordriv m.m.), hvor sterkt en preges av situasjonen (tap av tid og penger) og så videre. Dette er individuelle faktorer vi må ta i betraktning når vi vurderer hvorvidt pengespillingen har blitt problematisk for vedkommende eller ikke.

For omgivelsene, inkludert arbeidsplassen, vil de faktiske negative konsekvensene av en persons spilleatferd være avgjørende å ta i betraktning. Det er ikke vår oppfatning av hva det er greit å bruke tiden på, men utfallet av slik prioritering som må være det sentrale. Hvordan påvirker det oss? Avhengig av arbeidets natur, vil det være varierende grader av negativ effekt på arbeidsutførelse. Et pengespillproblem *kan* utgjøre en sikkerhetsrisiko, men fra å betjene en kundetelefontjeneste til å arbeide med tunge maskiner på oljeplattform eller utføre oppgaver som polititjenestemann, så vil spørsmålet om sikkerhet variere. Graden av risiko varierer, med andre ord, med type arbeid.

Men i den grad en person preges av sitt spilleproblem, og tar dette med seg inn på arbeidsplassen – i form av alt fra å være ukonsentrert til kriminelle handlinger – så påvirkes vedkommendes evne til arbeidsutførelse. Og i den forstand er et privat forankret problem blitt et problem for arbeidsplassen. For arbeidsgiver.

### 5.2.1. Negative konsekvenser for arbeidslivet

«Jeg så en ganske klar sammenheng for meg selv, med at de gangene jeg fikk lønn – de påfølgende to, tre dagene – så er jeg veldig ofte sent ute. Både fordi jeg måtte ta igjen det jeg ikke har fått jobba opp, og samtidig at jeg satt oppe om natta og spilte, og ble trøtt om morgenen» (informant).

Vår oppfatning er at den mest utbredte negative konsekvensen av et pengespillproblem for arbeidslivet, er knyttet til mangel på søvn – at personer kommer for sent og ikke er skikket til å utføre jobben de er satt til.

Ifølge Buvik medfører et pengespillproblem også en risiko for desperate handlinger. Grunnen er «at spilleren kan bruke flere tusen kroner daglig på pengespill, og for å få tak i disse pengene setter mange seg i gjeld. Noen vil også gjøre underslag og andre kriminelle handlinger for å skaffe penger til spillingen eller for å betjene gjelden» (Buvik, 2009: 83). At pengebruken er såpass høy, kan vi med bakgrunn i våre intervjuer bekrefte. I presentasjonen av de kvantitative funnene, så vi også at 25,9 prosent av problemspillerne benytter seg av forskuddsordninger, i motsetning til dem uten pengespillproblemer hvor tallet var 0,3 prosent. 22,2 prosent har også tatt opp lån hos kolleger eller arbeidsgiver, mot 0,5 prosent blant dem uten problemer.

I denne studien har vi også vært i kontakt med informanter som har gått så langt som til å gjøre underslag på arbeidsplassen. I ett av tilfellene var det behovet for penger å spille for som var utløsende faktor, i ett annet tilfelle var det kriminelle utlånmiljøer som presset på. Blant dem som *ikke* hadde gjort underslag, forteller flere at tanken på det har vært fristende til tider. Vi kjenner i tillegg til flere nylige (perioden 2010-2012) saker der underslaget har vært et faktum, og ført til oppsigelse, men hvor vi ikke har kommet i samtale med partene.

Som tidligere nevnt i presentasjonen av de kvantitative funnene, så vi at 11,1 prosent av problemspillerne oppgir å ha stjålet fra arbeidsplassen.

Buvik (2009: 85) fremhever hvordan et pengespillproblem ofte vil dominere arbeidshverdagen, gjennom tanker på spill, nedstemthet på grunn av tap og lignende, og hvordan dette medfører nedsatt produktivitet eller effektivitet i arbeidet. Dette kommer også tydelig frem i våre intervjuer med problemspillere. I tillegg kommer fravær – både i løpet av arbeidsdagen og fra jobb.

«Nei, det var jo et sånt typisk mønster, at han stakk av tidlig i lunsjpausen og var borte litt, og hadde med seg PCen på jobb. Da satt han og spilte på nett. Han hadde sånn mobilt bredbånd» (kollega).

En utbredt konsekvens av et pengespillproblem, er at personen ikke evner å stille på jobb i tide på grunn av mangel på søvn. At det kan være vanskelig å hvile når de stadig akkumulerende problemene gnager i bakhodet, er én ting, men natten er også den tiden på døgnet det gjerne spilles.

Kollegaen bak sitatet her ovenfor, hadde erfaringer med pengespillproblemer fra før, og for ham var signalene derfor relativt lette å fange opp. For det er et mønster i hvordan et pengespillproblem bygger seg opp, prioriteringer skifter og atferden endres. Men mønsteret er generelt, og kan derfor være vanskelig å konkretisere opp mot enkelthendelsene som utgjør de eventuelle negative konsekvenser for omgivelsene. I tilfellet som kollegaen referer til, handlet konsekvensene blant annet om fravær og underslag.

Det er gjerne også disse to konsekvenstypene arbeidsgiver tar tak i. Men når arbeidsgiver tar tak, kan det gjerne skje uten at årsaken – spilleproblemet – kommer til i syne. Et pengespillproblem som har medført fravær eller underslag, representerer samtidig et problem som har kommet langt og antatt alvorlig karakter. For å styrke muligheten for tidlig intervensjon er det derfor, som nevnt, viktig å være oppmerksom på at også andre negative konsekvenser vil være reelle, som skiftende sinnsstemning og humør, at vedkommende er tankespredt og lite fokusert på arbeidsoppgavene og så videre.

«Jeg har hatt noen konflikter med kolleger i forhold til at jeg ikke kom på møter jeg skulle komme på. Hvor jeg da igjen begynte å finne på masse dårlige unnskyldninger» (informant).



### 5.3. Dataspillproblemer

Den gruppen informanter vi har snakket med vedrørende dataspillproblemer (kun nettbaserte rollespill) skiller seg veldig fra dem som har problemer med pengespill. Dette gjelder først og fremst hvordan problemene deres erfarer, men også de negative konsekvensene aktiviteten medfører, samt hvilke konsekvenser det har for arbeidslivet.

Det som kommer aller mest tydelig frem i disse intervjuene, er hvordan problemspillerne har funnet en "verden" som de føler seg hjemme i.

«Det er jo som i virkeligheten. Det er bare inne i et spill. Den verden er like virkelig som den her ute – det er jo nettopp derfor det er så farlig» (informant).

Det som skaper problemer, er at de også tilhører den virkelige verden, med de forpliktelser det medfører. Det som skaper problemet for dem, er altså spenningsforholdet som oppstår mellom engasjement i det de liker aller best (spillet) og engasjement i det omgivelsene krever (familie, jobb og lignende). I motsetning til de vi har intervjuet om pengespillproblemer, som viser til flukt og/eller spenning, så viser dataspillerne til ting som sosialt nettverk, respekt, mestring, interesse, og så videre. Med andre ord fremstår problemet som manglende evne til å begrense tiden man bruker på å engasjere seg i sin hobby.

«Det er jo derfor folk fortsetter å spille. Der er jo det at man tilhører et samfunn der samfunnet faktisk trenger deg. Det er ikke lett å få det utenfor PCen da. For mange. At folk faktisk savner deg og trenger deg, og setter pris på at du er der du er» (informant).

Dette er imidlertid ikke en problemstilling som derfor skal avfeies, fordi de negative konsekvensene like fullt kan være dramatiske.

«Man satt og skjønnte at verden forsvant rundt deg. Du har ikke noen venner igjen. Kun dem du spilte med. Redusert ned til på det verste bare fire–fem kompiser. Folk gadd ikke være kompis med meg, og jeg skjønner jo det. De traff meg kanskje to timer i måneden»(informant).

I tillegg til å være en aktivitet de ønsker å bedrive, blir spillet en aktivitet de oppsøker for å unnsnippe ubehagelige situasjoner i virkeligheten, en bevisst selvisolering. Der

virkeligheten kan synes vanskelig å mestre og uforutsigbar, så er spillet styrt av regler. Mestrer man disse, blir den virtuelle verden både forutsigbar og en mestringsarena.

På det personlige planet oppgir informantene at de retrospektivt ser at de kunne brukt tiden bedre og at de har gått glipp av viktige muligheter, blant annet i forbindelse med jobb og sosialt nettverk. I tillegg melder informantene om ting som sosial angst på grunn av spilling, og bekymringsmeldinger fra barnevernet fordi spillingen tar tid på bekostning av omsorg for egne barn.

Fra et arbeidslivsperspektiv så vil et dataspillproblem, som et pengespillproblem, medføre at den ansatte er ufokusert og fraværende i arbeidet, fordi han eller hun lever for sin rolle i spillet, noe som kan være både et sikkerhetsproblem og et økonomisk problem.

«Jeg satt på jobben og ventet, drømte. Jeg planla strategier for hva jeg skulle gjøre når jeg kom hjem» (informant).

En sentral utfordring knyttet til dataspilling har med åpenhet å gjøre. Mange spillere føler at andre ser på fritidsaktiviteten deres – å spille dataspill – som noe man *ikke* burde kaste bort tid på. Dette er ikke spesielt konstruktivt. Hvis det er slik at man per definisjon gjør noe man ikke burde gjøre, er det vanskeligere å være åpen om det når det eventuelt skulle bli et problem.

«Hvis du sier til gutta på jobben at du skal ha fri i neste uke for at du skal spille dataspill, har de ikke mye forståelse og aksept for det. Hadde jeg sagt at jeg skulle ut med båten min ei uke, så hadde det vært ... liksom... Jeg prøver å unngå å snakke om det på jobb» (informant)

Man bør derfor unngå å definere spill som et problem før det er blitt et problem, slik at man fremmer – snarere enn hemmer – dialog. Utfordringen ligger muligens i et generasjonsskille, mellom de som vokste opp i en tid uten dataspill, og som aldri har spilt, og de som alltid har hatt dataspillene tilgjengelig og integrert i livet sitt. Det er lett at oppfatninger som «ungdomsfenomen» henger igjen på grunn av dette, men man skal være klar over at de første dataspillene ble introdusert og kommersialisert i overgangen mellom 70- og 80-årene. Svært mange av dem som begynte å spille dataspill når de var barn, spiller fortsatt.

Man skal ta dataspill på alvor, som en rekreasjonsaktivitet folk *liker* å bruke tiden sin på. Men det betyr ikke det samme som at det alltid er greit. Når relasjonene der inne er det man dyrker, forsvinner alt annet rundt en.

«Jeg har vært fraværende på jobb, jeg har kanskje vært for trøtt. Det har aldri gitt rent fysiske utslag på jobben, men jeg har kanskje drømt meg litt bort» (informant).

#### **5.4. Facebook og problemer**

Når det gjelder problematisk bruk av Facebook, har vi kun ett intervju å basere oss på. Men dette intervjuet inspirerte oss til å inkludere spørsmål om Facebook i spørreundersøkelsen, samt å spørre de øvrige informantene om deres forhold til Facebook. Resultatene fra spørreundersøkelsen er gjennomgått. Når det gjelder de øvrige informantenes forhold til Facebook, fant vi at dem med pengespillproblemer hovedsakelig styrte unna Facebook. Vi tolket dette som en slags konsekvens av et ønske om å unngå å forholde seg til seg selv. Disse personene hadde tilegnet seg et svært negativt selvbilde, og ønsket på ingen måte å bli konfrontert eller forholde seg til dette. Dataspillerne brukte på den andre siden Facebook hyppig, noe vi tolket som en slags omfavnelser av ytterligere en arena de selv kan kontrollere presentasjonen av seg selv – i en «alternativ virkelighet».

Intervjuet med informanten som hadde alvorlige Facebook-problemer løftet frem en rekke interessante aspekter. I stor grad virket hennes forhold til Facebook tilsvarende dataspillernes forhold til de nettbaserte rollespillene. Fra å ha en ganske perifer statistrolle i sitt eget liv, hvor hun hele tiden tenkte på andres behov, mens ingen tenkte på hennes, fant hun her en arena hvor hun kunne skape seg selv på nytt. Først via et nettbasert diskusjonsforum, så på Facebook. Og når hun fikk positiv respons, så ble Facebook etter hvert veldig viktig for henne.

«Man kan jo egentlig være hvem man vil, og jeg fikk lyst til å være en annen enn meg selv» (informant).

I motsetning til spillene, som må oppsøkes, så kan Facebook forfølge deg. Og vår informant opplevde hele tiden spenningen som oppsto når meldinger plinget inn på mobiltelefonen hennes mens hun var på jobb, blant annet.

«Jeg føler at det har blitt et problem, sånn sett, at jeg er *mer* interessert i den virtuelle verden enn den virkelige verden» (informant).

Dette sitatet er ikke ulikt det vi har hørt fra dataspillerne. Og i en viss forstand så baserer både nettbaserte rollespill og Facebook seg på en del felles elementer. Man bruker tid på å bygge en karakter – et Facebook-jeg – som det investeres tid i, og som søker innpass i et sosialt fellesskap – et nettverk av andre – som styrker ens selvbilde gjennom positiv respons på de handlingene vi utfører.

## 6. ARBEIDSLIV: MULIGHETSSTRUKTURER OG RISIKOFAKTORER

Et sentralt element i AKAN kompetansesenters foregående prosjekt (Buvik, 2009), var begrepet «mulighetsstrukturer». Dette ble operasjonalisert som «ledig tid i løpet av arbeidsdagen og eksponering for spillemuligheter» (Buvik, 2009: 67), fordi det var disse to faktorene – tid og eksponering – som utmerket seg. Eksponering var i denne sammenheng hovedsakelig tenkt i forbindelse med pengespillautomatene, som ble forbudt og fjernet i 2007. Siden den gang har pengespill på internett blitt stadig mer populært, og stadig flere aktører kommer på banen med spilltilbud. Også Norsk Tipping følger på med sin nettspillsatsning, som vil bli lansert i 2013 (Kulturdepartementet, 2012). Datamaskinen har med andre ord erstattet automatene som mulighetsstrukturerende element.

Men der Buvik (2009) finner en sammenheng mellom det å ha tilgang til pengespillautomater i arbeidstiden og å spille pengespill, så finner vi ingen tilsvarende sammenheng når vi undersøker sammenhengen mellom å arbeide foran en datamaskin og å spille pengespill på nettet i arbeidstiden. Det er faktisk motsatt. Når vi undersøker gruppen som oppgir å spille pengespill på internett, er det de som *ikke* tilbringer arbeidsdagen foran en datamaskin som i større grad spiller pengespill på internett (selv om det skal nevnes at det er jevnt mellom gruppene; 8,9 mot 9,7 prosent). Forklaringen er, som vi var inne på i forbindelse med presentasjon av kvantitative funn, bruk av privateid utstyr som smarttelefoner, nettbrett og bærbare datamaskiner.

«Jeg hadde jo trådløst nett og alt mulig sånt noe i bilen. Jeg kunne sitte i bilen og spille når jeg var på jobb» (informant)

Det er langt flere av dem som ikke tilbringer arbeidsdagen foran en datamaskin som benytter privateid utstyr koblet opp mot internett i arbeidstiden (53,8 mot 38,8 prosent), og for denne gruppen er det mer vanlig å spille pengespill på internett i arbeidstiden enn for gruppen som tilbringer arbeidsdagen foran en datamaskin (12,6 mot 7 prosent). Og som nevnt, finner vi også en sammenheng mellom det å benytte privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden og pengespillproblemer (for risikogruppen finner vi 4,1 mot 1,4 prosent, og i problemgruppen 1,1 mot 0,6 prosent).

Dersom vi ser tilbake på de kvantitative funnene nevnt tidligere, finner vi også andre faktorer som utmerker seg som mulighetsstrukturer.

Skiftarbeid innebærer en arbeidsform som genererer fritid på andre tider av døgnet enn for dem som jobber normalarbeidsdag (det vil si, fra klokken 08:00 til 16:00). Et slikt fritidsmønster vil potensielt generere et rekreasjonsmønster med lavere grad av sosial omgang med andre, og stimulere til engasjement i aktiviteter som kan utføres av personen alene. Spill (både med og uten penger som innsats) kan være et eksempel på slike aktiviteter. Dette betyr selvsagt ikke at skiftarbeid medfører pengespillproblemer, men vi ser at personer som jobber skift oftere har problemer med pengespill enn personer som jobber normalarbeidsdag (for pengespill finner vi 3,2 mot 1,9 prosent). Vi finner imidlertid ikke den samme tendensen når vi undersøker dataspillproblemer opp mot skiftarbeid.

Omfattende reisevirksomhet i forbindelse med arbeid, var en annen faktor som ble løftet frem som et kvantitativt funn. Det var en langt høyere prosentandel som reiste mer enn hundre dager i året i gruppen med problemspillere enn i gruppen uten problemer (5,4 mot 1,9 prosent). Når vi isolerer gruppen som reiser hundre dager eller mer per år (totalt 78 personer), finner vi hele 7,7 prosent problemspillere. En grunn til dette, kan være tilsvarende problemet som skiftarbeidere står overfor. De fleste i denne gruppen jobber ikke i skift, i kombinasjon med reisevirksomheten, men de befinner seg ofte avsondret fra sine nære relasjoner – sine venner og familie. Et tilgjengelig nettverk å engasjere seg sosialt i, er med andre ord betydelig svekket store deler av tiden. Heller ikke her finner vi den samme tendensen når vi undersøker dataspillproblemer opp mot arbeidsrelatert reisevirksomhet.

Den siste faktoren vi vil trekke frem i denne sammenhengen, er forskuddsordninger. Som vi så, er dette en mulighet som svært mange med pengespillproblemer benytter seg av, mens det er lite utbredt blant dem uten problemer (25,9 mot 0,3 prosent). Vi finner den samme tendensen når vi undersøker lån av penger via arbeidsplassen (22,2 mot 0,8 prosent), og delvis også tyveri (11,1 mot 0,3 prosent). For personer med pengespillproblemer handler store deler av hverdagen om å skaffe penger å spille for. Forskudds- og låneordninger kan derfor bidra til å gjøre det lettere å holde pengespillingen i gang.

Begrepet «mulighetsstrukturer» viser her til arbeidsrelaterte faktorer som gjør det mulig for personer å praktisere en problematisk spilleatferd. Vi har i det

foregående trukket frem de faktorene vi anser for å være mest sentrale, og som arbeidsgivere er tjent med å være oppmerksomme på:

- Mulighet for bruk av privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden.
- Skiftarbeid
- Omfattende arbeidsrelatert reisevirksomhet
- Forskudds- og låneordninger

Nå er det selvsagt ikke slik at disse faktorene fører til pengespillproblemer. Når vi skriver at arbeidsgivere er tjent med å være oppmerksomme på dem, handler det om at *gitt* at en person har et pengespillproblem så vil svake kontroll- og oppfølgingsrutiner rundt disse faktorene potensielt kunne stimulere problemets utvikling i negativ retning. På den andre siden, vil en oppmerksomhet på faktorene kunne styrke arbeidsgivers mulighet for tidlig identifikasjon av et problem i utvikling, som vil kunne gi grunnlag for tidlig intervensjon og et begrenset skadeomfang for både person og virksomhet.

## **6.1. Hypoteser om årsaker og tanker om tiltak**

Ut fra datamaterialet vi har samlet inn i forbindelse med denne undersøkelsen, er det ikke mulig å gi noen nøyaktige svar på hvorfor det nettopp er nevnte faktorer som utmerker seg i forbindelse med mulighetsstrukturer. Samtidig gir kunnskapsrammene som har oppstått gjennom prosjektet anledning til å utlede noen hypoteser og tanker.

### **6.1.1. Privateid utstyr**

Vi fant en sammenheng mellom pengespillproblemer og bruk av privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden, samt at arbeidstakere som ikke tilbringer arbeidsdagen foran en datamaskin i større grad 1) spiller pengespill på internett i arbeidstiden, og 2) er mest utsatt for pengespillproblemer. Dette er interessant, fordi det potensielt forteller oss tre viktige ting:

1. Det sier noe om hvilke krav pengespill på internett setter til spillerens datautstyr. De aller fleste spill krever at programvare lastes ned fra internett og installeres på spillerens datamaskin, smarttelefon eller annet utstyr. Mange arbeidsgivere har av sikkerhetsårsaker begrenset arbeidstakernes muligheter til selv å utføre slike operasjoner på

bedriftens/virksomhetens utstyr, noe som gjør det vanskelig (om ikke umulig, for datakyndige personer) å benytte virksomhetens utstyr til pengespill.

2. Vi vet at personer med pengespillproblemer svært ofte føler skam og behov for å skjule sin spilleaktivitet. Det vil sannsynligvis være lettere å gjemme seg bort fra andres blikk (kolleger, ledere og lignende) med eget bærbart utstyr.
3. Pengespillproblemene har – til tross for at spillplattformene har endret seg – ikke forflyttet seg oppover i arbeidslivets hierarki, til funksjonærnivåer og lignende (altså yrkesgrupper som bruker arbeidshverdagen foran en datamaskin, hvor spillene er tilgjengelige), men domineres fortsatt av personer som arbeider på «gulvet». Dette bildet styrkes, som nevnt i presentasjonen av kvantitative funn, av at «lite utdanning» fremstår som en risikofaktor for pengespillproblemer.

Basert på dette utmerker enkelte potensielle tiltak seg, som både vil virke forebyggende og styrke muligheten for tidlig identifikasjon av problemer:

- Kreve administratorrettigheter (som begrenses til et fåtall personer) for å installere programvare på bedriftens/virksomhetens datautstyr. Eventuelt supplere med et *gamblingfilter*, som hindrer tilgang til nettsteder som tilbyr pengespill på internett.
- Utforme kontorer og kontorlandskaper på en slik måte at datamaskiner og eventuell internettaktivitet er synlig for kolleger og ledere.
- Være oppmerksom på at det er mulig å benytte nettjenester selv om arbeidstakere ikke jobber foran en datamaskin.
- Vurdere hvorvidt ansatte skal ha tilgang til å benytte privateid utstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden.
- Være oppmerksom på utstrakt bruk av privateidutstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden, og om arbeidstakere «forsvinner» i perioder i løpet av arbeidsdagen, potensielt fordi de gjemmer seg bort for å spille på eget privateid utstyr.

### **6.1.2. Skiftarbeid og arbeidsrelatert reisevirksomhet**

Når det gjelder sammenhengen mellom skiftarbeid og pengespillproblemer, og mellom omfattende reisevirksomhet og pengespillproblemer, er det ikke stort mer å føye til det som alt er sagt – at en viktig årsak kan være fritid på ugunstige tidspunkt og steder, hvor de sosiale omgangsmulighetene er begrenset. Å være oppmerksom på dette, er.

### **6.1.3. Forskudds- og lånemuligheter**

En forutsetning for å spille pengespill, er tilgang på penger å spille for. Flere av informantene vi har snakket med fremhever at det er jakten på penger å spille for



som dominerer hverdagen deres, ikke jakten på en eventuell gevinst. En arbeidstakers lønn skal i utgangspunktet tilby tilstrekkelig med økonomiske midler å leve for, men muligheten for å ta ut forskudd på lønn eller feriepenger kan i enkelte tilfeller være nødvendig for mange. Det vi imidlertid har merket oss, er at mange arbeidsgivere mangler gode rutiner. Flere problemspillere vi har snakket med oppgir å ha fått forskudd på lønn svært ofte og med korte mellomrom, uten at de har blitt møtt med spesielt inngående spørsmål om hvorfor de har behov for forskudd.

Poenget er ikke at forskudds- og låneordninger er negativt, men at det kan være nyttig å utarbeide bedre rutiner for hvordan dette gjennomføres. Hvor ofte skal det være lov å ta ut forskudd, hvilke grunner er godkjente, hvor stort beløp og så videre. Begrenset mulighet og et våkent blikk vil i større grad kunne fange opp økonomiske problemer (herunder pengespillproblemer) og tidligere bli i stand til å intervenere og tilby arbeidstakere mulighet for hjelp. Enkelte bransjer praktiserer, for eksempel, strenge krav til arbeidstakeres privatøkonomi – på grunn av arbeidets karakter, som kan være alt fra finansielle tjenester til sikkerhetsklarering – og vi har sett eksempler på at pengespillproblemer har blitt fanget opp på grunn av dette.

## 7. AKAN-MODELLEN OG SPILLEPROBLEMER

«Det er jo en veldig vanskelig sak å ta tak i. Du føler jo at du går inn i privatlivet til folk, og det er jo ikke alle som er særlig begeistret for det» (kollega).

«Jeg skulle konfrontert han med det direkte før. Det kjenner jeg veldig på at jeg skulle gjort, men det gjorde jeg nå ikke» (leder)

Sitatene her ovenfor beskriver to sentrale faktorer som gjør det viktig å fokusere på pengespillproblemer i arbeidslivet.

1. Pengespillproblemer er i hovedsak forankret i folks private sfære – det er en aktivitet som dyrkes atskilt fra arbeidsplassen – og derfor noe det kan virke vanskelig å ta tak i og gripe inn.
2. Pengespillproblemer vil kunne medføre negative konsekvenser for arbeidsplassen – for arbeidstaker, arbeidsgiver og kolleger – og jo lenger problemet får utvikle seg uten innblanding, desto mer alvorlige vil konsekvensene være.

AKAN kompetansesenters formål, slik det står beskrevet (AKAN, 2011), er å forebygge rus- og avhengighetsproblemer i norsk arbeidsliv. Det praktiske arbeidet består således i rådgivning, veiledning og opplæring som skal styrke norske bedrifter og virksomheters evne til å takle problemstillinger knyttet til arbeidsrelatert rusmiddelbruk og pengespill. Med «arbeidsrelatert» mener man her situasjoner på arbeidsplassen eller under utførelse av selve arbeidet, situasjoner som har en tilknytning til arbeidsplassen eller arbeidsfellesskapet (for eksempel jobbreiser, seminar, representasjon), samt privat rusmiddelbruk eller pengespill som kommer i konflikt med jobben. Sentralt i AKAN-modellen står følgende tre elementer:

1. Etableringen av en intern politikk og iverksetting av forebyggende arbeid.
2. At dette forankres i et samarbeid mellom partene i bedriften eller virksomheten
3. Et tredelt fokus hvor man jobber generelt mot samtlige ansatte (universelt nivå), utvikler tiltak mot bestemte grupper og/eller situasjoner hvor risiko antas å være større(selektivt nivå), samt utvikler retningslinjer for og tar tak i enkeltpersoner som måtte trenge det (indikativt nivå).

For en mer detaljert fremstilling henviser vi til AKAN kompetansesenters metodeperm (AKAN, 2011). I det følgende vil vi ta for oss hvordan arbeidslivet kan tenke

forebygging, identifisering, tidlig intervensjon og håndtering av spilleproblemer i lys av AKAN-modellen.

### **7.1. Intern spillepolitikk- forankret i samarbeid mellom partene**

Hva er egentlig poenget med en spillepolitikk på arbeidsplassen? Svaret er ikke nødvendigvis klart. Med rusmidler er ting i større grad selvforklarende – kommer en ansatt på jobb i påvirket tilstand (eller i bakrus) medfører det en sikkerhetsrisiko, og når vi nyter alkohol sammen på lønningspils, julebord og lignende, er det greit å ha en felles oppfatning om hvordan dette skal foregå. Men med spill, kan bildet bli atskillig mer utydelig. Men det behøver ikke være slik.

Målsettingen med en spillepolitikk bør være et tydelig uttrykt krav om at ansattes spilleatferd ikke kommer i konflikt med arbeidsutførelsen. Her kan naturlige punkter å konsentrere seg om være:

- Spilling i arbeidstiden: Som nevnt tidligere, kan det se ut til at pengespilling i arbeidstiden øker sannsynligheten for pengespillproblemer. Det betyr ikke nødvendigvis at enhver bedrift og virksomhet skal forby og ha nulltoleranse overfor spilling i arbeidstiden. For det første, er det ikke gitt at vi er enige om hva som kvalifiserer som spill (er for eksempel daytrading<sup>8</sup> en form for pengespill?) eller, for det andre, hvordan pauser fra arbeidet skal kunne disponeres (er det for eksempel greit å legge en kabal på datamaskinen i stedet for å lese avisen?). Det sentrale her, er å løfte frem tematikken, drøfte den i fellesskap og komme frem til en enighet rundt hva som oppleves som fornuftig.
- Redusert arbeidsevne som følge av spilling: Det sentrale er ikke hvorvidt ansatte spiller mye eller ikke (noen trenger mindre søvn enn andre, og så videre), men i hvilken grad spilleatferden påvirker dem og deres arbeidsevne. Er man trøtt på jobb fordi en har spilt spill hele natten eller ligget våken med bekymringer over en stadig økende spillegjeld, så medfører spilleatferden negative konsekvenser for arbeidsplassen. En utfordring er at vedkommende som spiller mer enn han eller hun burde gjøre, ikke nødvendigvis selv oppfatter at spilleatferden blir problematisk for arbeidsutførelsen.
- Fravær som følge av spilling: Når fravær er konsekvens av spilling, er det rimelig grunn til å anta at problemet er av betydelig karakter. At dette er ugreit, er selvsagt, men få vil ha en eksplisitt strategi og et uttalt ønske om å utvikle et atferdsmønster som tillater en aktivitet å komme i veien for jobben. I stedet vil det som aller oftest være snakk om en uheldig og utilsiktet konsekvens. Likevel kan det være fordelaktig å

---

<sup>8</sup> Kjøp og salg av aksjer på dagsbasis, som krever hurtige avgjørelser og overvåkning av markedet.

være eksplisitt på dette punktet, fordi det kan bidra til å løfte problemstillingen inn i bevisstheten for personer som har risiko for å på sikt havne i en slik situasjon.

- underslag eller andre kriminelle handlinger som følge av spilling: Her gjelder samme argument som med fravær, at ingen vil begynne å spille med mål om å bli kriminelle, men ved å gjøre punktet eksplisitt øker man oppmerksomheten rundt spillepraksis og -problemer.

For en grundig gjennomgang av hvordan en kan utarbeide og forankre en slik politikk, viser vi til AKAN kompetansesenters metodeperm (AKAN, 2011: kapittel 5). Arbeidet med spillekultur kan følge samme tankegang som arbeid med rusmiddelkultur, med fokus på positive strategier som er oppmerksomme på organisasjonskulturen og sosial kontroll i den enkelte virksomhet. I denne undersøkelsen har vi funnet eksempler både på hvordan kulturer som er svært negative til spill og kulturer hvor spill er godt utbredt, kan virke stimulerende på et spilleproblem. Begge deler vil (av ulike grunner) kunne heve terskelen for å snakke om problemer.

Samtidig vil en spiller innen en negativ kultur kunne føle behov for å distansere seg fra kolleger seg gjennom spill, fordi dette er en del av identiteten som ikke får «plass» i arbeidsmiljøet, mens en spiller innen en positiv kultur vil kunne føle behov for å inkludere seg i miljøet gjennom spill, og ta på seg en identitet som ikke nødvendigvis har like sterk privat forankring som i det negative tilfellet.

## **7.2. Tre nivåer: universelt, selektivt og indikativt**

Gjennom å benytte arbeidsplassen som folkeopplysningskanal og forebyggende arena er potensialet stort for å nå frem til en stor andel av den norske befolkningen. De fleste av oss tilbringer en betydelig andel av tiden vår på jobb, og på jobb er vi som oftest underlagt en hierarkisk kommandostruktur hvor informasjonskanalene og -retningene er tydeligere enn på de fleste andre områder av våre hverdagsliv. Mange av oss føler et behov for å tilhøre arbeidslivet – felleskapet som gir oss mulighet til å praktisere våre evner og tjene til livets opphold med verdighet.

### **7.2.1. Universell tilnærming**

Den universelle tilnærmingen adresseres mot alle uten å skille mellom ulike grupper eller individer. Her nærmer man seg organisasjonskulturen. Som vi har sett, øker

risikoen for å møte pengespilleproblemer dersom spill om penger inngår som en sosial aktivitet på arbeidsplassen.

Utarbeiding av en bedriftsintern spillepolitikk faller inn under dette punktet – hvilket syn har «vi» på spill og hva forventes av de ansatte (er det greit å spille i arbeidstiden eller i pauser), når vurderes spilling som problematisk og så videre. Som nevnt bør en slik politikk forankres i et samarbeid mellom partene i bedriften eller virksomheten, og å gripe dette an som en mulighet til å diskutere spill generelt kan være positivt.

I våre intervjuer med personer som lider av alvorlige spilleproblemer, utmerker det seg en del punkter et slikt grep kan lette: i) mangel på kunnskap om spill og problemer som kan følge av dem, ii) følelsen av at spilleproblemer ikke er noe en vil møte forståelse for hos andre, og iii) hvilke muligheter som finnes for å komme seg ut av problemene. Ved å snakke sammen om dette vil man potensielt kunne legge grunnlaget for en felles forståelse og senke terskelen for å åpne seg for dem som måtte trenge det.

### **7.2.2. Selektiv tilnærming**

Det er vanskelig å tenke selektivt rundt spilleproblemer, da de rammer bredt, men unge menn utmerker seg. Her skal en imidlertid være oppmerksom på at unge menn generelt er mer aktive brukere av nettbaserte tjenester, og at gjennomsnittsalderen for spilleproblemer på sikt kan øke fordi stadig flere vil ha vokst opp med dataspill i hjemmet eller med pengespill på internett som normal praksis fremfor å levere kupongen hos tippekommisjonæren. Likevel så har vi sett, i forbindelse med pengespillproblemer, at det er i hvert fall to faktorer en kan fokusere selektivt på i tillegg til det å være ung og mann: skiftarbeid og reisedøgn i arbeidssammenheng.

Fra de kvalitative intervjuene, har vi fått fortellinger som viser hvordan skiftarbeid medfører fritid på tidspunkter hvor det gjerne er lite å finne på sammen med andre, som på dag- eller nattestid, og at spill – både med og uten penger – benyttes for å «slå i hjel» slik tid. Når det gjelder reisedøgn, kan vi anta at samme problemstilling melder seg når man ofte bor på hotell og befinner seg utenfor et sosialt nettverk av nære relasjoner. Vi har i tillegg sett, i forbindelse med pengespillproblemer, at personer som arbeider under situasjoner hvor de ikke er overvåket av kolleger eller ledere i større grad kan oppsøke pengespill uten at dette blir lagt merke til.

### 7.2.3. Indikativ tilnærming

Når det gjelder en indikativ tilnærming til spilleproblemer, både i forbindelse med pengespill og dataspill, handler det om:

1. Å være i stand til å identifisere tegn og symptomer som gir en indikasjon på en ansatt *kan* ha et problem.
2. Ha klare strategier og tiltaksrutiner som gir handlingsrom for å intervensere overfor vedkommende.
3. Dersom problematferden ikke endres, håndtere situasjonen ved å utforme et individuelt opplegg som skal hjelpe den ansatte ut av en vanskelig situasjon.

I motsetning til den universelle og selektive tilnærmingen, ligger den indikative altså ikke i forkant av problemene, men representerer det å ta tak i problemer og personene som besitter dem.

### 7.3. Å forebygge mot spilleproblemer

I den grad spilleatferden utvikler problematiske trekk, kan det som i utgangspunktet er en privatsak bli en sak for arbeidsgiver gjennom både tilsiktede og utilsiktede bivirkninger. Spilleproblemer er i utgangspunktet ikke i noen særposisjon her – de aller fleste aktiviteter kan ha slik effekt dersom personen som utfører dem utvikler et usunt forhold til dem. Det vil si, lar aktiviteten ta overhånd og dominere tilværelsen på bekostning av andre forpliktelser.

Det som imidlertid løfter pengespillproblemer frem som en aktivitetsavhengighet arbeidslivet er tjent med å ha et fokus på, er den økonomiske dimensjonen. Enkelte typer pengespill (spesielt pengespill på internett) er basert på relativt høye innsatser og hurtig tempo, som har potensiale for å frembringe store gjeldsproblemer relativt raskt. Og økonomiske problemer kan være en tung byrde å bære, som kan fremprovosere desperate handlinger (for eksempel underslag). Som byrde tar pengespillproblemer fokuset vekk fra arbeidsoppgavene en er satt til å utføre, og uavhengig om denne byrden leder til kriminelle handlinger eller ikke så vil vedkommende representere en sikkerhetsrisiko for virksomheten. Spilleproblematikk er altså noe arbeidslivet er tjent med å ha kunnskap om. De to viktigste tingene å fokusere på, er:

1. Arbeidslivet har i utgangspunktet begrenset med muligheter til å forebygge mot en aktivitet som i hovedsak er en privatsak. Bruk derfor arbeidsplassen som arena for folkeopplysning. Ta opp temaet i plenum og slipp samtlige parter til i diskusjonen. På denne måten sprer man generell informasjon om hva et spilleproblem innebærer. Sannsynligvis har de ansatte også egne refleksjoner det vil være verdifullt å drøfte.
2. I forbindelse med punkt 1, utvikle en bedriftsintern spillepolitikk. Ved å løfte frem tematikken, informere og diskutere gir man folk en referanseramme å plassere egen atferd innenfor. Med en spillepolitikk så gjør man det klart hva som forventes og hva som ikke aksepteres. Dette vil styrke opplysningsarbeidets nedslagspotensiale i den enkelte og i arbeidsmiljøet. I et slikt arbeid vil det være naturlig å blant annet være oppmerksom på de risikofaktorer vi har nevnt tidligere.

### 7.3.1. Å identifisere spilleproblemer

«Hadde sjefen min hatt mer kunnskap om det – visst mer og vært mer bevisst på at det kunne vært noe galt – så ville sjefen kanskje stilt meg de riktige spørsmålene» (informant).

Å være i stand til å identifisere at det er et problem, er en forutsetning for å kunne intervensjonere. I forbindelse med intervensjon, vil det være et mål å nå personer så tidlig som mulig i forhold til en begynnende problemutvikling. For mange av informantene utmerker arbeidsplassen seg som den arenaen hvor spilleproblemene først *kunne* blitt fanget opp. Men i få tilfeller skjedde dette. Spilleproblemer refereres ofte til som «skjult avhengighet», som om det ikke fantes noen fysiske indikatorer.

«Altså... en alkoholiker lukter du som regel – du kan se på øynene at det er snakk om rus» (informant).

Men at det ikke *finnes* fysiske indikatorer, medfører ikke riktighet. Som en av informantene i denne undersøkelsen fortalte at han opplevde å svette på grunn av spillingen – en slags psykisk svetting som han opplevde ga han en bestemt lukt. Hele kroppen hans var i ulage, og en tydelig indikasjon på det, var at han gjentatte ganger ble innlagt på grunn av hjertefeil. Legene klarte aldri å identifisere noen årsak til hjerteproblemene, men han var selv aldri i tvil om at dette skyldtes stress i forbindelse med pengespillproblemene hans. Andre har rapportert om svetting, oppkast, overvekt og undervekt. Alt dette er fysiske indikatorer, men å koble dem til problematisk spilleatferd, er vanskelig.

Å fange opp tegn og symptomer på spilleproblemer er som regel vanskelig, fordi de fleste tegn og symptomer på et spilleproblem vil være overlappende med de tegn og symptomer vi finner i forbindelse med andre avhengighetsproblemer og personlige livskriser – for eksempel fravær, humørsvingninger, svekket arbeidsevne og lignende. I tillegg vil vedkommende mest sannsynlig preges av en rekke andre problemer som oppstår i kjølvannet av den problematiske spilleatferden – for eksempel samlivsbrudd og økonomiske utfordringer. Det er nettopp en slik relativ akkumulasjon av negative konsekvenser, som preger personen psykologisk og relasjonelt til sine omgivelser, som definerer problemet.

«Det begynte å bli større fravær, uten at jeg skjønnte hva det dreide seg om. Og han begynte å bli sykemeldt. Det gikk på at han var deprimert og nedfor. Men etter hvert så begynte jeg å lure, fordi jeg tror han fikk 17 eller 18 lønnsforskudd» (leder).

En potensiell indikator som går igjen, er imidlertid knyttet til forskudd på lønn og feriepenger. Økonomi i seg selv, vil være en faktor, men for arbeidsgiver kan det være vanskelig å fange opp forhold knyttet til privatøkonomi, som overtrekk på konto, inkassovarsler og lignende. Forskudd er på den andre siden noe man har mulighet for direkte innsyn i og kontroll over. Men dette mønsteret vil inngå i et større mønster, og det viktigste vil være å konsentrere seg om en generell endring i atferd.

«Når det gjelder jobben, er det nok i forhold til fravær. Mye forskudd, mye grinete egentlig. Slapp, eller hva skal jeg si? Ukonsentrert – tankene ligger på et helt annet sted. Jeg tror faktisk at den som *kunne* ha oppdaget problemet først, hadde nok vært i forbindelse med jobben. Men det er klart, nå jobber jeg i et stort firma, og det er lett å gjemme seg bort. Det er nok utfordringen for mange arbeidsgivere» (informant).

### **7.3.2. Intervensjon og håndtering**

«Å få forståelse for det, det er noe av det viktigste. Og jeg ble kjempeoverrasket når jeg bestemte meg for å fortelle dette til folk, for jeg hadde egentlig forventet at folk skulle se ned på meg. Men enn så lenge har det vært utelukkende positivt. Her er det folk jeg har lurt, her er det folk jeg har jugd til, som faktisk gir meg en mulighet. Og de skal jeg ikke skuffe, aller minst meg selv selvfølgelig» (informant).

En hovedutfordring som utmerker seg er forståelse - at den det gjelder opplever at spilleproblemet blir tatt på alvor, slik at det er greit å åpne seg. Vår erfaring i møte



med norsk arbeidsliv, er at kunnskapen om spilleproblemer/spilleavhengighet ofte er mangelfull. Dette behøver ikke å bety at problemspilleren ikke vil bli tatt på alvor, men det kan også føre til en trivialisering av problemets natur. Det er lett å tenke: kan han ikke bare slutte med spillingen, han burde jo vite bedre? En leder vi snakket med, som hadde en sak hvor en ansatt slet med pengespillproblemer, fortalte om en situasjon hvor den ansatte kom til henne med en frustrasjon over å ikke bli tatt på alvor. Han viste til andre kolleger, med fysiske plager, som han opplevde at ble behandlet på en helt annen måte. Til det hadde leder svart:

«Men det handler jo om at du ikke har noe fysisk sykdom. Du har for eksempel ikke et hjerteproblem, og det blir helt uforståelig at du skulker unna. Det er det det handler om! Derfor får du ikke forståelse. Og dette har pågått over flere år, så de er fed up! Det ville du også ha vært» (informant).

Samme leder sa også at: «det hadde egentlig vært enklere om han var alkoholavhengig. Det sa jeg til han når vi fleipa litt». Og nettopp dette beskriver godt hva utfordringene består i. I motsetning til alkoholproblemer, så er det ingen substanser som inntas i forbindelse med et spilleproblem. Og for mange er det vanskelig å forstå hvordan en aktivitet, i seg selv, kan lede til avhengighet. Men forskning har vist at det skjer tilsvarende fysiologiske endringer i hjernens reseptorer hos spilleavhengige som alkoholavhengige (Fugelsnes, 2012).

I mange tilfeller er det lett å tenke i retningen av et alkoholproblem dersom en ansatt endrer atferd på problematisk måte. Men dersom det ikke ligger et alkoholproblem til grunn, og vedkommende blir konfrontert med en mistanke om at det gjør det, kan resultatet være at man låser muligheten for dialog. Å nærme seg med en problemsensitiv tilnærming er derfor viktig – at problemet får lov til å presentere seg selv gjennom vedkommende.

«Man Kommer med en gang i forsvarsposisjon. Hadde min leder i stedet latt meg forklare... Jeg tror det er viktig at man viser en forståelse. Kanskje vedkommende ikke sier noe akkurat der og da, men kanskje han kommer og banker på kontordøren dagen etter og sier: 'du, jeg har tenkt litt jeg. Jeg synes den praten vi hadde var veldig... ja, jeg føler at du forstår meg.' Og det er noe av det viktigste her, å få forståelse. At man ikke lar den ansatte komme i forsvarsposisjon » (informant).

#### 7.4. Fra leders ståsted

Mange ledere vi har hatt samtaler med underveis uttrykker at egen kunnskapsmangel – både om hva et spilleproblem innebærer og hvilke muligheter man har til rådighet – oppleves som den største utfordringen. Samtidig ser vi at dette ofte er å undervurdere egen kompetanse, fordi det fokuseres på *hva* problemet består i (hva innebærer et spilleproblem) fremfor at her står leder overfor en *ansatt* med et problem (et menneske som trenger noen å snakke med). De fleste ledere sitter på verdifull erfaring fra håndtering av vanskelige personalsaker, som i stor grad vil ha overføringsverdi. Dersom leder fokuserer på de faktiske negative konsekvensene den ansattes spilleatferd har hatt for arbeidsplassen, samt lar den ansatte selv legge *sitt* problem frem i form av egne ord, blir forutsetningene for å opprette konstruktiv dialog ofte er relativt gode. Spesielt hvis man allerede har innarbeidet gode rutiner rundt AKAN-tenkning.

Nedenfor har vi skissert hvordan en leder kan gå frem overfor en ansatt med et spilleproblem:

1. Innledningsvis er leder tjent med å være tydelig og konkret overfor den ansatte. Dersom leder har merket seg en negativ endring i vedkommendes atferd, kan dette presenteres som en bekymringsmelding og et tilbud om noen å åpne seg til og snakke med. Dersom det foreligger brudd på arbeidsreglementet eller at den ansatte ikke utfører de oppgaver han eller hun er satt til å gjøre, bør leder gjøre det klart at dette er uakseptabelt. Her vil det være viktig å forholde seg profesjonelt og å relatere situasjonen til arbeidsforholdet og de reglene som ligger til grunn.
  - a. I tilfeller hvor spilleproblemet har tatt alvorlig karakter, kan et viktig incentiv være at den ansatte får beholde jobben, som kan hjelpe han/henne med inspirasjon og motivasjon til å komme ut av den problematiske situasjonen.
2. Når foregående punkt er på plass, og begge parter er enige om et samarbeid for at den ansatte skal få beholde jobben og få hjelp, bør leder være tydelig på at så fremt den ansatte viser seg villig til å yte en innsats for å komme ut av den vanskelige situasjonen, skal han/hun få hjelp til dette.
  - a. I enkelte tilfeller vil det, dersom det er snakk om pengespillproblemer, kunne foreligge ett eller flere tilfeller av underslag som problematiserer situasjonen. Det er vanskelig å gi et generelt råd for hva man skal gjøre i slike tilfeller. Men det er viktig å være oppmerksom på at underslaget kan være en eventuell konsekvens av pengespillproblemet – en desperat handling for å holde spillingen gående – snarere enn et bevisst ønske om økonomisk gevinst gjennom kriminelle handlinger.

3. Dersom det er snakk om et pengespillproblem, i motsetning til et dataspillproblem, bør det gjøres grep for å kartlegge den økonomiske situasjonen vedkommende befinner seg i. Det vil si: hvor mye gjeld, til hvor mange kreditorer og så videre.
  - a. Her kan man eventuelt koble inn økonomisk rådgiver fra bank eller NAV.
  - b. Dersom arbeidsgiver ønsker å tilby den ansatte et lån for å rydde opp i et kaotisk gjeldslandskap, bør disse midlene håndteres av arbeidsgiver slik at pengene ikke overføres til og disponeres av den ansatte med et pengespillproblem.
4. En kartlegging av sosial situasjon kan være nyttig. Dersom det er snakk om et dataspillproblem (men også ved tilfeller av pengespillproblemer kan dette være aktuelt) kan det være relevant å inkludere den ansatte i sosiale aktiviteter som gir mestringfølelse, for eksempel i bedriftsidrettslaget.
5. Den ansatte med et spilleproblem bør, dersom problemene har blitt alvorlige, få hjelp av et behandlingsapparat til å utrede og behandle den eventuelle avhengigheten. Den vanlige fremgangsmåten her, er via fastlegen med henvisning.
  - a. For å kartlegge eventuelle behandlingsmuligheter, anbefales det å benytte Hjelpelinjen for spilleavhengige ([www.hjelpelinjen.no](http://www.hjelpelinjen.no)). Hjelpelinjen for spilleavhengige kan også være en viktig ressurs for generell informasjon.
6. For å følge opp den ansatte i virksomheten, kan man utforme et *individuell AKAN-opplegg* (se AKAN, 2011: 71-85). Her kan man gjerne koble inn bedriftshelesetjeneste og AKAN-kontakten (dersom bedriften/virksomheten har en slik ressursperson). Dette vil være et tilbud om støtte fra virksomheten som tilpasses den enkelte. Opplegget skal skriftliggjøres som en samarbeidsavtale for en bestemt periode – normalt to år. En slik avtale vil være et alternativ til ordinær personalsak/disiplinærsak. Tillit og åpenhet mellom involverte parter vil være viktig. Derfor anbefales det at avtalen utformes på en måte som ivaretas både arbeidstakers og bedriftens interesser, og at arbeidstaker oppfordres til å tenke nøye gjennom hva han eller hun har behov for. De viktigste områdene å fokusere på, er:
  - a. Oppfølging av den ansatte: Bli enige om å møtes jevnlig – gjerne hyppigere i startfasen enn senere i prosessen. Her er det viktig både å i) holde dialogen rundt problemet i gang, og ii) ha klart for seg hva temaene for samtalene skal være.
  - b. Interne tiltak: Her tenker vi oss blant annet tilrettelegging av arbeidsoppgaver. For eksempel: Dersom den ansatte med et spilleproblem jobber skift, kan det for eksempel være nyttig – hvis mulig – å la vedkommende jobbe normalarbeidsdag en periode. Andre ting kan være midlertidig å endre arbeidsoppgaver og ansvar.
    - i. Dette vil i enkelte tilfeller være et spørsmål om å ivareta sikkerheten på arbeidsplassen, dersom arbeidstaker ikke er skikket til å utføre arbeidsoppgavene han eller hun er satt til å gjøre.
  - c. Eksterne tiltak: Dette handler i hovedsak om profesjonell behandling. I enkelte tilfeller, der den problematiske spilleatferden har vært langvarig og konsekvensene for arbeidet alvorlige, kan man inkludere et forpliktende punkt

rundt dette i en eventuell avtale mellom arbeidstaker og arbeidsgiver – at arbeidstaker *forplikter* seg til å oppsøke og gjennomføre et behandlingsopplegg.

- d. Her kan en også tenke i alternative baner, som å koble seg på Anonyme gamblere ([www.ganorge.no](http://www.ganorge.no)). I tillegg finnes det fjernbehandlingsmuligheter ([www.spillbehandling.no](http://www.spillbehandling.no)).
7. Et individuelt opplegg bør evalueres av begge parter i jevnlig dialog, og kan med fordel tilpasses underveis.



Figur 23: Prosess

Som nevnt finnes det en mer detaljert oversikt over hvordan en kan tenke seg utformingen og gjennomføringen av et individuelt AKAN-opplegg i AKAN kompetansesenters metodeperm (AKAN, 2011: 71-85). Dette går ikke spesifikt på spilleproblematikk, men tankegangen er i hovedsak generell og mulig å tilpasse.

I denne undersøkelsen har vi vært involvert i fire saker der pengespill har vært problemet, hvor arbeidsgiver har hatt ønske om å tilby den ansatte et individuelt opplegg som skissert her ovenfor, og kontaktet AKAN kompetansesenter for bistand i prosessen. I hvert av tilfellene har problemstillingen vært forskjellig. Selv om foranledningene, prosesser og utfall varierer sterkt, så er en viktig lærdom vi kan trekke ut fra disse, at samtlige problempersoner opplevde det som nyttig og positivt å snakke om problemene – sette ord på tanker de til nå hadde båret med ubehag inni seg. Tre av dem er oppsummert her i det følgende.

#### 7.4.1. Case 1

Den ansatte hadde slitt med pengespillproblemer i mange år. For problempersonen, som nå var i femtiårene, startet den problematiske spilleatferden tilfeldig på nettkasinoer fordi han hadde søvnproblemer – knyttet til samlivsproblemer – og trengte noe å fylle nettene med. På slike nettsider fant han spill (hovedsakelig automater på nett) som ga en ruslignende følelse som fikk hverdagsbekymringene til å forsvinne midlertidig. Når han spilte, vel å merke.

På arbeidsplassen var det få som reagerte, til tross for at hans evne til å utføre arbeidet ble stadig dårligere, fraværet ble hyppigere, humørsvingningene mer

uforutsigbare og generell helse stadig verre. Riktig nok så var det en del irritasjonsmumling i gangene rundt ham, og leder forsøkte til stadighet å få i gang samtaler om hvordan ting stod til, men ingen reell intervensjon fant sted før mange år hadde passert. På dette tidspunktet var leder aller mest bekymret over at hun ikke så det som sannsynlig at den ansatte ville kunne beholde jobben, og at han mest sannsynlig ville falle ut av arbeidslivet som følge av det.

Leder var riktig nok fleksibel i den forstand at hun fritok den ansatte for en god del ansvar, men uten at alternative oppgaver erstattet de gamle. Arbeidet ble derfor i stadig større grad tømt for innhold og mening.

Når pengespillproblemet meldte seg som en knagg å henge tidligere spørsmål og bekymringer på, reagerte leder med omsorg; hun følte sterkt med den ansatte som hadde mistet kontakt med familie og havnet i stor økonomisk gjeld. Den ansatte følte på sin side en enorm lettelse ved å endelig kunne snakke med noen om dette. Men når den ansatte ble fokusert på å få omsorg og lederen å gi omsorg, så forsvant mye av det incentivpotensialet som ligger i å ta tak i avhengighetsrelaterede problemer gjennom arbeidsplassen.

I samtale med bedriftslegen som var involvert i denne saken, reflekterte vi sammen rundt et viktig punkt: For en person som opplever å ha mistet alt, som føler at livet preges av ett stort problem, kan dette problemet bli viktig å bevare fordi det gir personen i det minste noe. Skulle problemet bli borte ville han kun sitte igjen alene og med økonomiske problemer, men *med* problemet så ville personer rundt ham fortsette å gi ham omsorg.

#### **7.4.2. Case 2**

Også her hadde den ansatte slitt med pengespillproblemer i mange år. For han hadde det startet med pengespillautomater i tolvårsalderen, og etter hvert hadde han beveget seg over på internett. Han var nå i midten av tjuårene. I motsetning til problempersonen i Case 1, var det ikke her snakk om en rus som dempet et ubehag i tilværelsen, men i stedet en rus som inspirerte til å jage etter neste kick. Dette kicket kunne komme av både store gevinster og store tap – det viktige for vedkommende var å *føle* noe veldig sterkt.

Denne personens leder ble oppmerksom på problemet ved at lønningsavdelingen rapporterte om hyppige forskudd og andre indikasjoner på at det

forelå manglende evne til å håndtere privat økonomi. Fra arbeidsgivers perspektiv var dette uholdbart, da en slik «karakterbrist» ville svekke den ansattes troverdighet i den stillingen han hadde i bedriften. Den ansatte ble derfor tidlig konfrontert og stilt krav til, men på en måte hvor leder var tydelig på at bedriften ønsket å både hjelpe og beholde ham.

Problempersonen opplevde dette som befriende, og ikke bare fordi han endelig kunne åpne seg for noen om sin situasjon. Han var fra før motivert for å kvitte seg med pengespillproblemene, men hadde frem til nå ikke hatt noen som stilte krav til han. Trusselen om at han ville miste jobben ble dermed en avgjørende faktor. Sammen med leder kom de frem til et individuelt opplegg. I tillegg fikk han tilbud om et bedriftsinternt lån som ga han mulighet til å samle mye av gjelden på samme sted, og nedbetaling ble trukket rett fra hans lønn før utbetaling. Han måtte også forplikte seg til å oppsøke og gjennomføre behandling.

I motsetning til problempersonen i Case 1, var ikke problempersonen her ute etter omsorg. Det viktige for han var å beholde selvrespekt og autonomi. Etter en stund ble han derfor ukomfortabel med avtalen han hadde gjort med sin leder – han følte seg kriminalisert, til tross for at han ikke hadde gjort noe galt, og han følte seg umyndiggjort fordi arbeidsgiver disponerte lønnen hans. Løsningen på dette ble en reforhandling av betingelsene i avtalen, hvor partene ble enige om færre møter og at den ansatte skulle få disponere en større del av sin egen lønn. Leder var komfortabel med dette fordi den ansatte til da hadde fremvist både vilje og innsats.

### **7.4.3. Case 3**

I motsetning til de to foregående casene, hadde pengespillet her ennå ikke blitt et stort problem. Ting hadde riktig nok begynt å skli ut av kontroll, men enda ikke i den grad at det hadde gått spesielt hardt ut over hverken personen eller arbeidsutførelsen. Utfordringen her var arbeidets art og *bekymringen* over et potensielt problem på sikt – leder anså det som en sikkerhetsrisiko dersom den ansatte *skulle* utvikle et problem, og fordi faresignalene meldte seg ble dette raskt tatt tak i.

Foranledning til det som kan tolkes som en gryende problematisk spilleatferd, skyldtes at den ansatte hadde flyttet langt vekk fra familie og venner for å ta jobben han nå hadde. Selve arbeidsstedet lå øde til, og det var få tilbud å bruke fritiden på.

På grunn av en interesse for sport begynte vedkommende derfor å satse penger på oddsen. Og etter hvert ble dette en ganske omfattende aktivitet.

Når leder og ansatt satte seg ned for å snakke sammen, ble det til en samtale som i hovedsak handlet om tomhet i tilværelsen og et behov for å fylle denne tomheten. Den ansatte utviste også stor takknemlighet for at leder hadde grepet raskt inn og intervensert i det som mest sannsynlig kunne blitt et mye større problem dersom ingenting hadde skjedd. Det ble ikke vurdert som nyttig å trekke inn behandling på dette stadiet, men leder og ansatt ble enige om å møtes jevnlig for å snakke om situasjonen.

## **7.5. Risikofaktorer, mulighetsstrukturer og tegn og symptomer**

Spilleproblemer rammer bredt. Dette er det overordnede inntrykket vi sitter igjen med fra denne undersøkelsen. Samtidig ser vi at noen faktorer utmerker seg, som ting arbeidslivet er tjent med en spesiell oppmerksomhet rundt.

I forbindelse med person, er det spesielt unge menn med lavere utdanning som utmerker seg. Dette både i forbindelse med pengespillproblemer og dataspillproblemer. I forbindelse med arbeidssituasjonen finner vi ikke spesielt mye å gripe tak i vedrørende dataspillproblemer, men i forbindelse med pengespillproblemer, er det spesielt skiftarbeid og omfattende reisevirksomhet vi ser at kan ha en negativ effekt. I tillegg kommer dette med bruk av privateidutstyr oppkoblet mot internett i arbeidstiden, som vi så at kunne utgjøre en risikofaktor eller en indikasjon på et pengespillproblem.

For kort å oppsummere hvilke tegn og symptomer man bør være oppmerksomme på, så handler dette i hovedsak om *endret atferd*. Den ansatte, vår venn og kollega, er ikke lenger «den samme». Et slikt endret atferdsmønster kan bestå av:

- Kommer for sent på jobb.
- Er uopplagt og trøtt.
- Virker deprimert.
- Klarer ikke å fokusere på arbeidsoppgaver.
- Er ikke i stand til å jobbe like hardt som før.
- Humørsvingninger.
- Tar lange pauser uten at noen vet hvor vedkommende er.
- Utvikler forutsigbart fraværsmønster (alltid «syk» dagen etter lønning).

- Utvikler uforutsigbart fraværsmønster (ofte «syk» enn før).
- Benytter seg ofte av forskudd på lønn eller feriepenger
- Økonomisk underslag.
- Slutter å engasjere seg i det sosiale miljøet.

Det kan også være tegn ved personens situasjon som kan være signal om et spilleproblem:

- Samlivsbrudd og/eller tap av nære relasjoner.
- Økonomiske problemer.
- Plutselig overvektig/undervektig.

Vi kunne sikkert nevnt flere. Med unntak av de punktene som går på økonomi, vil samtlige være relevante overfor både pengespillproblemer og dataspillproblemer. Problemet er at de også går igjen i forbindelse med en rekke andre avhengighetsrelaterte problemer og livskriser. Derfor er det vanskelig å gi et konkret svar på hva det er man skal se etter for å identifisere et spilleproblem. Det viktigste vil være å merke seg når personer rundt oss endrer atferd, se hvordan dette kan være en indikasjon på at *noe* kan være galt, og ta en samtale med vedkommende.



## 8. AVSLUTTENDE KOMMENTARER

I AKAN kompetansesenters forrige undersøkelse av spilleproblemer og arbeidsliv (Buvik, 2009) ble det lagt vekt på at arbeidslivet er en arena hvor spilleproblemer kan oppdages, men at dette krever både kompetanse og kunnskap om spillproblematikk, som kan vise vei mot ressursbruk og reaksjonsmåter. På bakgrunn av erfaringer gjort i denne studien mener vi det fortsatt er stor usikkerhet i norsk arbeidsliv knyttet til dette, og at informasjon og kunnskapsformidling fortsatt er viktig.

Dersom vi oppsummerer problemstillingene vi startet med, finner vi ingen indikasjoner på at pengespillproblemer i norsk arbeidsliv er mindre utbredt nå enn før. Dette sett opp mot AKAN kompetansesenters foregående undersøkelse (Buvik, 2009) og befolkningsundersøkelser fra de siste årene. Vi finner også at pengespill som foregår på internett sannsynligvis innebærer en intensivert risiko for problemutvikling.

Vi fant at pengespillproblemer kan ha en sammenheng med indirekte mulighetsstrukturer, som skiftarbeid og omfattende reisevirksomhet. Vi skriver «indirekte mulighetsstrukturer» fordi det sannsynligvis ikke er selve arbeidssituasjonen, men fritidssituasjonen slike arbeidsforhold medfører som i så tilfelle bidrar i utviklingen av et problem. Dette skal *ikke* leses som at skiftarbeid og omfattende reisevirksomhet fører til pengespillproblemer.

Når det gjelder mulighetsstrukturer i selve arbeidssituasjonen, fant vi ingenting som tyder på at personer som arbeider med PC er mer utsatt enn andre. Tvert imot, vi fant det motsatte. I forbindelse med dette utledet vi hypotesen om at bruk av privateidutstyr på internett i arbeidstiden kan være en relevant faktor, da personer som ikke bruker PC i arbeidet oftere spiller pengespill på internett i arbeidstiden, og at bruk av privateidutstyr i arbeidstiden oftere sammenfaller med pengespillproblemer.

Med problematisk dataspillatferd finner vi en del tilfeller av dette, men sett opp mot pengespillproblemer utgjør dataspillproblemer en atskillig mindre gruppe. De negative konsekvensene for arbeidsplassen – minus underslag/tyveri – er tilsvarende, men de private er mindre dramatiske. Der personer med alvorlige pengespillproblemer pådrar seg milliongjeld, kriminaliserer seg selv, sliter med selvmordstanker, mister kontakt med familie og venner, er det hovedsakelig sosial isolering og frafall fra arbeidslivet som utmerker seg i forbindelse med dataspillproblemer.

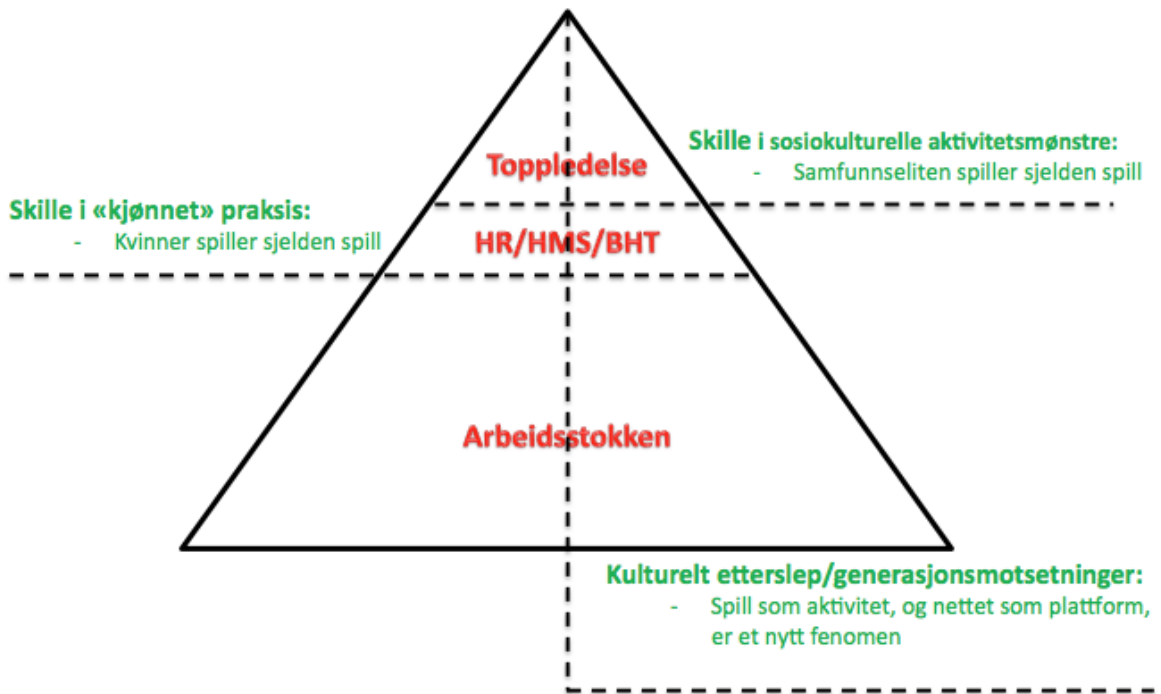
Når det er sagt, så kan disse konsekvensene være dramatiske nok, og en oppmerksomhet rundt problemstillingen er absolutt på sin plass. Spesielt fordi vi kan forvente en økning i arbeidslivsrelaterte problemtilfeller med årene som kommer, da stadig flere som har vokst opp med dataspill tar med seg dette som rekreasjonsaktivitet inn i voksentilværelsen.

Det er tre punkter vi anser at arbeidslivet er spesielt tjent med å fokusere på: 1) dialog rundt spill og faktorer som hemmer muligheter for god dialog, 2) overskride moralske nedvurderinger av spill og spilleproblemer, og 3) en problemsensitiv tilnærming til faktiske tilfeller der en ansatt har et spilleproblem.

### **8.1. Dialog**

Vi finner ingen grunn til å tro at det er færre tilfeller av spilleproblemer i norsk arbeidsliv nå enn før. Samtidig er det vårt inntrykk at det er mangel på kunnskap og kompetanse om spilleproblemer (både med og uten penger som innsats) i norsk arbeidsliv. Vi mener at det første skrittet for å overkomme denne utfordringen, er å ta initiativ til dialog rundt spilleproblemer på arbeidsplassen. Ved å snakke om spill som aktivitet og drøfte problemstillinger rundt problematisk spilleatferd, vil tematikken bli eksplisitt. Dette kan føre til at enkeltpersoner blir mer oppmerksomme på egen spilleatferd, at kolleger blir mer oppmerksomme på hverandre, og ikke minst at personer som har problemer ser at det finnes en forståelse av hva de gjennomgår, noe som kan senke terskelen for å åpne seg om problemene til en leder.

Her er det imidlertid tre sentrale organisasjonsinterne dimensjoner en skal være oppmerksomme på, som kan svekke muligheter for god dialog (figur 24). Dersom vi ser for oss en større, gjennomsnittlig, norsk virksomhet, vil det kunne være et generasjonsskille mellom topp og bunn i organisasjonshierarkiet. Det vil si, at lederne i virksomheten gjerne vil ha gjort karriere og ha et høyere aldersgjennomsnitt enn den øvrige arbeidsstokken, hvor det også er mer sannsynlig at det både spilles og at vi vil finne spilleproblemer. Dette skillet vil styrkes av at samfunnstopper i mindre grad spiller spill (både med og uten penger). I tillegg så vil det, fordi kvinner spiller mindre enn menn og fordi kvinner er i flertall i stillinger HR, HMS og BHT, være et skille her. Disse skillene kan imidlertid overkommes, så fremt en er oppmerksom på dem.



Figur 24: organisasjonsinterne utfordringer

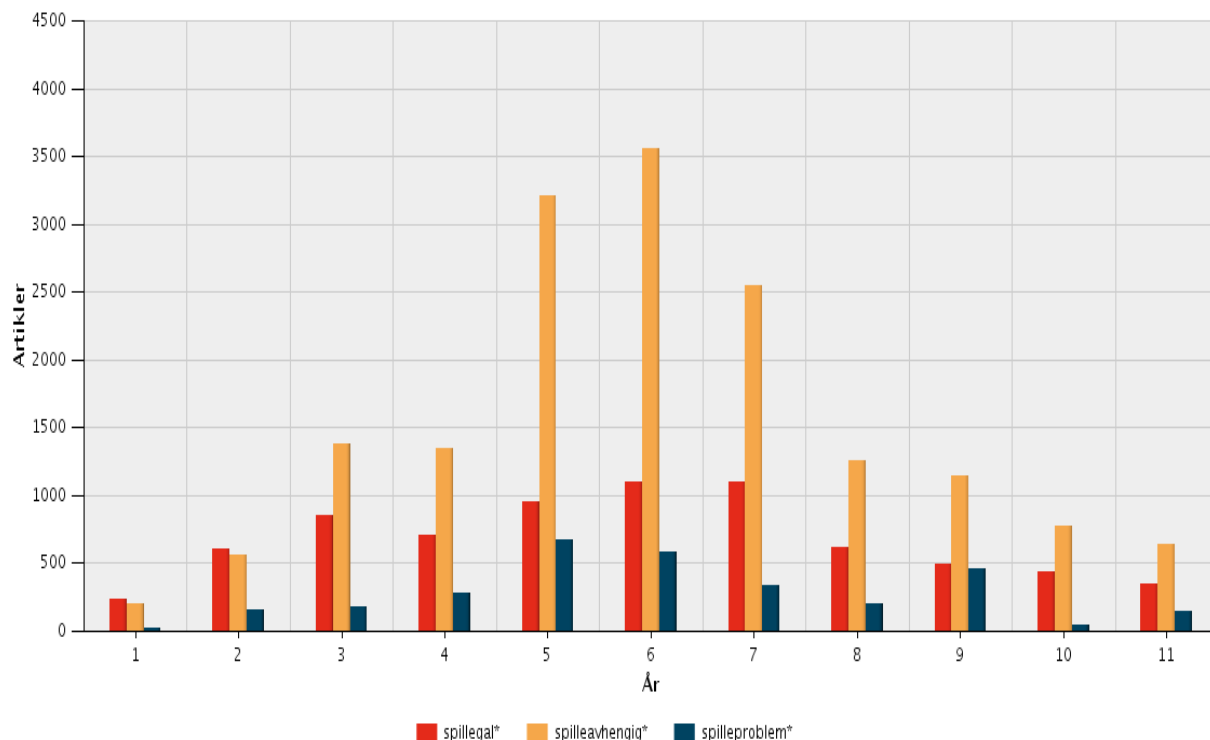
## 8.2. Moralisering

Forankringen av spilleproblem i et folkehelseperspektiv har vært viktig for å løfte tematikken frem i lyset, og sikre et helsefremmende perspektiv orientert mot strukturelle og verdimeslige sider ved samfunnet vi lever i. Likevel er spilleproblemer fortsatt et tema preget av tabuer og skam.

«Det er kanskje derfor jeg er såpass åpen om spilleproblemene mine, for jeg vet at det er mange der ute som trenger den hjelpen som jeg har fått. Men det er litt sånn hysj-hysj når det kommer til spilleavhengighet» (informant).

Sitatet er hentet fra et intervju med en av informantene som har inngått i denne undersøkelsen, og det fremhever noe essensielt. Til tross for at folkehelseperspektivet har kommet langt i å overvinne moralske vurderinger når det gjelder spill, er vi ennå ikke helt i mål. Ved hjelp av et søk på [www.retriever.no](http://www.retriever.no), kan bruken av begrepet «spillegal» fungere som en slags indikasjon på dette. I motsetning til «spilleavhengig» og «spilleproblem», som er begreper forankret i et helseperspektiv, er «spillegal» et mer moralsk ladet begrep. Dersom vi ser på den offentlige debatten i norske papiraviser (antall ganger begreper figurerer i artikler) de

siste ti årene (figur 25), ser vi at galskapsbegrepet har gått fra å være dominerende (rød søyle) til å bli underordnet avhengighetsbegrepet (gul søyle), mens problembegrepet (blå søyle) har holdt seg jevnt lavere enn begge de to andre.

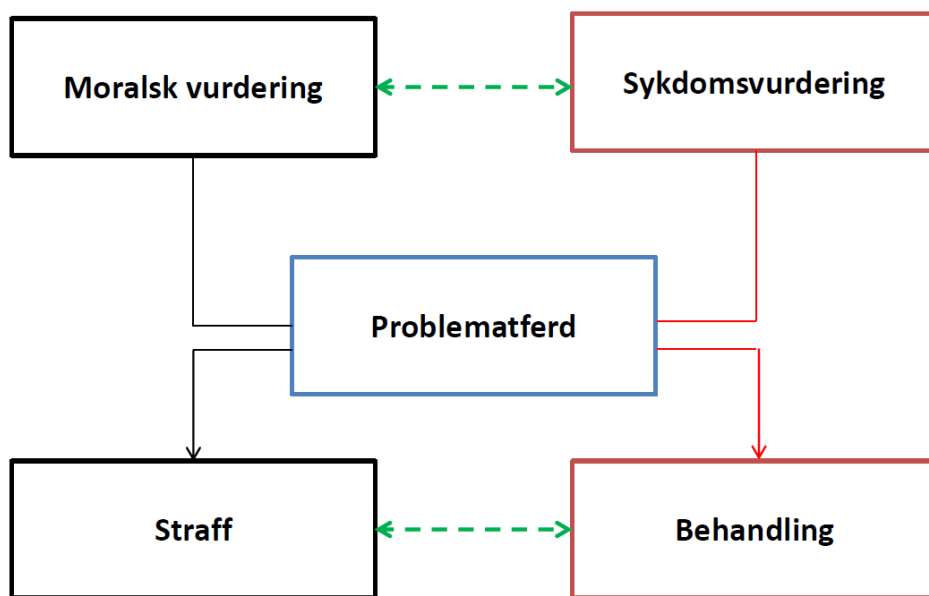


Figur 25: Bruk av begrepene «spillegal\*», «spilleavhengig\*» og «spilleproblem» i norske papiraviser i perioden 01.06.2002 til 01.06.2012 (1=2002, 2=2003, 3=2004, 4=2005, 5=2006, 6=2007, 7=2008, 8=2009, 9=2010, 10=2011). Arkivanalyse utført 22.06.2012, [www.retriever.no](http://www.retriever.no)

Her er det interessant å merke seg, i lys av folkehelseperspektivet, hvor sterkt dominerende avhengighetsbegrepet er i perioden rundt automatforbudet i 2007 (søylegruppe 6).

En viktig grunn til å se nærmere på dette, er at begrepene «galskap» og «avhengighet» viser til et skille (implisitt eller eksplisitt, bevisst eller ubevisst) mellom et moralsk perspektiv og et medisinsk perspektiv på problematferd. Når det moralske perspektivet legges til grunn, er det menneskets *frie vilje* det tas utgangspunkt i, og at personen står fritt til selv å velge sin handling. Brudd på problematferd vil derfor klassifiseres som «syndige», som basert på viljesvakhet eller lignende. Sanksjonsformen som gjerne følger av dette, er straff – personen har gjort noe hun ikke burde ha gjort, og burde være i stand til å handle annerledes. Legger man det

medisinske perspektivet til grunn, er det gjerne fysiologiske eller mentale årsaker som står i fokus, og problematferd blir dermed noe som skal behandles – personen har gjort noe hun ikke burde ha gjort, men dette skyldes indre årsaker vedkommende ikke har kontroll over (McMurran, 1997: 1-2). Riktignok vil disse perspektivene som oftest kun være rendyrkede posisjoner i teoretisk forstand, det vil si at i realiteten vil enhver inneha en blanding av disse to, preget av en relativ vektning i den ene eller andre retningen (se figur 26).



Figur 26: Posisjonering overfor problematferd

Men hvorfor er dette relevante betraktninger i en rapport orientert mot problematisk spilleatferd i arbeidslivet? Poenget er å belyse hvordan vi posisjonerer oss overfor andres handlinger som oppleves som problematiske. Perspektivet vi anlegger i vurdering av andres – og egne – handlinger, og hvordan vi forstår handlingene som problematiske, avgjøres i stor grad av den kunnskap vi på forhånd besitter. En slik utgangsposisjon vil i stor grad påvirke handlingsrekken og utfallet videre. For å ta et semikonstruert<sup>9</sup> eksempel:

*Per blir tatt for underslag av 5000 kroner. Han har i jobben hatt en mobiltelefon med betalt abonnement til disposisjon, og gjennom denne har han klart å kjøpe seg kreditt for å spille poker på et nettkasino driftet av en utenlandsk operatør. Fra en moralsk vurderingsposisjon anser arbeidsgiver handlingen som et valg Per har tatt, og hun konkluderer med at Per har*

<sup>9</sup> Eksempelet er fiktivt, men viser til faktiske hendelser.

*gjort noe kriminelt. Han har brutt bedriftens reglement og en politianmeldelse fulgt av avskjedigelse er derfor den eneste logiske reaksjonsmåten. Per er imidlertid ikke enig i sjefens avgjørelse og tar saken videre til retten. Her kommer det frem at Per noen år i forveien ble diagnostisert som spilleavhengig, og at pengespill har vært en aktivitet han har benyttet regelmessig for å slippe vekk fra ubehagelige tanker og følelser. Dette fikk han behandling for, og han har derfor vært spillefri en lengre stund. Grunnen Per oppgir for å ha tatt penger fra arbeidsgiver nå, og for første gang, er samlivsbrudd. Desperat og omringet av ubehagelige tanker søker han mot det som tidligere har klart å holde slike ting på avstand. Han hadde ingen håp om å vinne store gevinster, men trengte kun penger å spille for, som kunne holde aktiviteten i gang og virkeligheten på avstand. Retten konkluderer dermed fra en medisinsk vurderingsposisjon, og gir Per medhold i at han bør få beholde jobben og bli tilbudt behandling.*

Hva som er rett og gal reaksjonsmåte i en situasjon som beskrevet ovenfor, er vanskelig å gi noe fasitsvar på. I ethvert tilfelle vil det være en rekke problemstillinger som melder seg, knyttet til organisasjonstype, stillingens art handlingens konsekvenser og så videre. Nettopp derfor er det viktig å reflektere rundt hvordan en som leder stiller seg overfor slike situasjoner, og hvorfor en stiller seg på en bestemt måte.

Svært mange av spillerne (både penge- og dataspillere) vi har intervjuet skammet seg over problemet sitt, og har vegret seg for å snakke om problemer med personer rundt seg. De vil ikke bli forstått – kanskje latterliggjort – er deres inntrykk. Flere har også selv referert til egen tilstand som ”galskap”, og de aller fleste framholdt sterkt at de burde være sterke nok til ikke å la seg rive med. Samtidig fant vi, i møte med ledere fra arbeidslivet og bedriftshelsetjenesten, i hovedsak en ganske vag forståelse av hva dette handler om. Når hverken spilleren eller ressurspersoner i deres omgivelser har spesielt god forståelse av hva et spilleproblem vil si og innebære, sier det seg selv at konstruktiv dialog er vanskelig å få til.

I tillegg spiller moralske vurderinger en spesielt viktig rolle i det forebyggende arbeidet mot dataspillproblemer. Samtlige dataspillere vi har vært i kontakt med opplever at det å spille dataspill på fritiden ikke kvalifiserer til «godkjent» bruk av fritid. Det er i prinsippet ingenting som tilsier at det å spille dataspill skulle være mindre verdt enn å lese en bok eller se en film, likevel opplever dataspillere seg negativt stigmatisert gjennom aktiviteten alene. Eventuelle problemer holdt utenfor. Slike holdninger gjør det vanskelig å opprette dialog om dataspill, og ikke minst vil

slike holdninger heve terskelen for å oppsøke hjelp når et problem melder seg. Vi anser det derfor som viktig å overkomme denne utfordringen.

### **8.3. Problemsensitivitet**

Å utvise oppmerksomhet for atferdsendring handler om problemsensitivitet. Nøyaktig hva som feiler mennesker rundt oss er ofte vanskelig å fange opp, og innledningsvis ikke alltid spesielt relevant for de første grepene vi er nødt til å ta. Når vi nærmer oss problemsensitivt et annet menneske, er det ikke å definere personens problem vi ønsker å gjøre, men å innlede en samtale hvor vi tar tak i en problematisk situasjon. Dette er viktig, da en for sterk forutinntatthet i mange tilfeller kan virke mot sin hensikt.

En av informantene til denne undersøkelsen forteller at han på et tidspunkt hadde bestemt seg for å legge kortene på bordet for sin leder, og fortelle om pengespillproblemet og den vanskelige situasjonen han befant seg i. Han avtalte et møte med personalsjefen og hans overordnede, men før han selv fikk sjansen til å fortelle sin historie, ble han konfrontert med en mistanke om et alkoholproblem. Man hadde merket seg en endret atferd, men fordi kompetansen var størst på alkoholrelaterte problemer var det denne hypotesen som ble fremmet. Dette opplevde imidlertid informanten som såpass ubehagelig – at han ble oppfattet på en ytterligere negativ måte i tillegg til det reelle problemet han slet med – at han valgte å fortsette å skjule sitt spilleproblem.

«Man er jo veldig redd for å miste troverdigheten og hele greia, og det er vel kanskje også en grunn til at man ikke har så veldig lyst til å si det til arbeidsgiver» (salgsleder-informant).

At leder stiller seg åpen for å lytte og la det eventuelle problemet presentere seg selv, gjennom problempersonen, derfor viktig.

## LITTERATUR

- AKAN (2011). *Rusmiddelforebygging i arbeidslivet - etter akan-modellen. AKANs metode- og opplæringsperm.* Tilgjengelig på: <http://akan.no/filer//mp.v.7.1.pdf>.
- Andreassen, C.S., Torsheim, T., Brunborg G.S. og Pallesen, S. (2012). «Development of a Facebook addiction scale». I *Psychological Reports*. 110, 2: 501-517.
- Bongard, T. og Røskoft, E. (2012). «Evolusjon, samfunn og kultur». I Kenneth Dahlgren og Hans Erik Næss (red.), *Tanker om samfunn*. Oslo: Universitetsforlaget
- Buvik, K. (2009). *Å gamble med jobben – pengespillproblemer i arbeidslivet*. AKAN-publikasjon 1/2009.
- Curley, B. (2010). «DSM-V – Major Changes to Addictive Diseases Classifications». I *www.recoverytoday.net*. Tilgjengelig på: <http://www.recoverytoday.net/articles/143-dsm-v-major-changes-to-addictive-disease-classifications/>, lest: 25.09.2012.
- Dahlgren, K. (2011). «Når bordet fanger og jobben ryker – om pengespillproblemer og arbeidsliv». I Kristin Buvik, Kenneth Dahlgren, Kjetil Frøyland, Ida Kahlbom og Jarle Wangen. *Manda' morra rus. Om alkoholkultur og gambling i arbeidslivet*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Elster, J. (1999). "Gambling and addiction". I Jon Elster og Ole Jørgen Skog (red.), *Getting hooked. Rationality and addiction*. New York: Cambridge University Press.
- Fugelsnes, E. (2012). «Rus og spill – samme avhengighet?». I [www.forskning.no](http://www.forskning.no), tilgjengelig på: <http://www.forskning.no/artikler/2012/januar/311957>, lest: 25.09.2012.
- Hansen, M. og Skjerve, R. (2006). *Game over. Selvhjelpsbok for spilleavhengige*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS
- Hirsch, S. og Sivapatham, S. (2012). *Mangfold og forebygging. Forebygging av pengespill i etniske minoritetsmiljø i Norge*. Blå Kors Øst AS. Tilgjengelig på: [http://www.bks.no/resources/files/files/\\_1337074479\\_Mangfold\\_og\\_forebygging\\_.pdf](http://www.bks.no/resources/files/files/_1337074479_Mangfold_og_forebygging_.pdf)
- Karlsen, F., Møller, P. og Børsum, T. (2010). "Kartlegging av problemskapende



onlinespilling”. Vedlegg 1. I Thomas Hepsø, Torill Elvira Mortensen, Helene Fellman, Jonny Engebø, Kristin Markussen, Alf Henrik Nordby og Øysten Bjørke Olsen, *Problemskapende bruk av dataspill. Rapport fra arbeidsgruppen*. Tilgjengelig på:

<http://www.medietilsynet.no/no/Dokumenter/Rapporter/Problemskapende-bruk-av-dataspill/>

Kingma, S.F. (2010). «Introduction: Global Gambling». I Sytze F. Kingma (red.), *Global Gambling*.

*Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. New York: Routledge.

Korn, D.A. og Howard J.S.(1999). «Gambling and the health of the public: adopting a public health perspective». I *Journal of gambling studies*, vol. 15, nr. 4: 289-365.

KoRus-Øst (URL). “Hva er spilleavhengighet”. I *www.rus-ost.no*. Tilgjengelig på:

<http://www.rus-ost.no/default.asp?WCI=ViewNews&WCE=1721&DGI=219&Head=1>, lest: 25.09.2012.

Kultur- og kirke departementet (2009). *Handlingsplan mot spilleproblemer (2009-2011)*. Tilgjengelig på:

[http://www.regjeringen.no/upload/KKD/Pengespill%20og%20lotteri/Handlingsplan\\_Spillavhengig\\_2009.pdf](http://www.regjeringen.no/upload/KKD/Pengespill%20og%20lotteri/Handlingsplan_Spillavhengig_2009.pdf)

Kulturdepartementet (2012). «Godkjenner nettspill hos Norsk Tipping». Tilgjengelig på:<http://www.regjeringen.no/nb/dep/kud/pressesenter/pressemeldinger/2012/godkjenner-nettspill-hos-norsk-tipping.html?id=683978> lest: 14.08.2012.

Ladouceur, R., Giroux, I. & Jaques, C. (1998). “Winning on the horses: How much

Strategy and Knowledge are needed?”. I *Journal of Psychology*, Vol. 132, nr. 2: 133–142.

Lotteritilsynet (2012). *Hjelpelinjen for spilleavhengige. Samtalestatistikk 2011*.

Tilgjengelig på:

<http://www.hjelpelinjen.no/filer/tekstbilder/Hjelpelinjestatistikk%202011.pdf>

Lotteritilsynet (2012b). *Årsmelding 2011*. Tilgjengelig på:

[http://issuu.com/lotteri-ogstiftelsestilsynet/docs/\\_rsmelding\\_2011-pdf?mode=window&backgroundcolor=%23222222](http://issuu.com/lotteri-ogstiftelsestilsynet/docs/_rsmelding_2011-pdf?mode=window&backgroundcolor=%23222222)

McMurrin, M. (1997). *The psychology of addiction*. New York: Taylor & Francis.

- Medietilsynet (2011). *Problemskapende bruk av dataspill. Rapport fra arbeidsgruppen*. Tilgjengelig på:  
[http://www.medietilsynet.no/Global/Dataspill/120411\\_Rapport%20problemskapende%20bruk%20onlinespill%20final.pdf](http://www.medietilsynet.no/Global/Dataspill/120411_Rapport%20problemskapende%20bruk%20onlinespill%20final.pdf)
- Mentzoni, R.A., G.S. Brunborg, H. Molde, H. Myrseth, K.J.M. Skouverøe og J. Hetland (2011). "Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health". I *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*.
- Opheim, S. (2011). «Norske idrettskjendiser som har gamblet bort pengene». I *Bergensavisen*. 08.01.2011: 12.
- Responsible gambling council (2012). "Pathological gambling changes in the DSM-5". Tilgjengelig på: <http://www.responsiblegambling.org/rg-news-research/newscan/newscan-item/2012/06/01/pathological-gambling-changes-in-the-dsm-5>, lest: 27.06.2012.
- Pran, K.R. og Ukkelberg, Å. (2010). *Spillevaner og pengespillproblemer i befolkningen 2010*. Synovate-rapport.
- Steinkopf, S., Malm Utvåg, K., Dahlum, H., Aune Mentzoni, R., Pallesen, S. og Molde, H. (2011). «Tipping på odds: Lønner det seg å lytte til eksperter?». I *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*. Vol. 48, nr. 12: 1172-1177.
- Øren, A. og Leistad, L. (2010). *Endringer i den norske befolkningens pengespillvaner og påvirkning av spilleautomatforbudet*. Sintef-rapport.



Spørreundersøkelse på vegne av AKAN kompetansesenter

# *Spillevaner i arbeidslivet* 2011

## **Spillevaner i arbeidslivet**

Først vil vi takke deg for at du tar deg tid til å fylle ut dette spørreskjemaet. Vi håper også at du tar deg tid til å fylle det ut med en gang, eller i det minste så fort som mulig.

Utfyllingen av dette spørreskjemaet skjer ved at du besvarer hvert enkelt spørsmål ved å krysse av i ruten som tilhører det svaret du vil benytte. I de tilfellene hvor du har anledning til å krysse av for flere enn ett svaralternativ, velger du samtlige som samsvarer med din oppfatning. Der dette er aktuelt, vil det stå skrevet eksplisitt i forbindelse med de aktuelle spørsmålene.

Og det er viktig at nettopp DU svarer. Dette gjelder uansett om du spiller mye eller lite, eller om du ikke spiller i det hele tatt. For at vi skal kunne få en god oversikt over hvor mye det spilles, er det viktig at vi også kjenner til hvor stor andel som ikke spiller.

Det er også viktig at du svarer så ærlig som mulig, slik at de svarene vi får viser et så reelt bilde av virkeligheten som mulig.

VI GARANTERER AT DIN BESVARELSE VIL ANONYMISERES, OG AT DINE SVAR VIL BEHANDLES KONFIDENSIELT. DETTE I SAMSVAR MED KONSESJON FRA DATATILSYNET.

Lykke til med utfyllingen, og på forhånd takk for hjelpen! Skulle du ha noen spørsmål kan du kontakte AKAN kompetansesenter, på telefonnummer 22 40 28 00.

**1. Kjønn**  Mann  Kvinne

---

**2. Hva er din alder?**

- |  |                                     |                                     |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Yngre enn 20 år   | <input type="checkbox"/> 21 – 25 år | <input type="checkbox"/> 26 – 30 år |
| <input type="checkbox"/> 31 -35 år         | <input type="checkbox"/> 36 -40 år  | <input type="checkbox"/> 41 -45 år  |
| <input type="checkbox"/> 46 -50 år         | <input type="checkbox"/> 51 – 55 år | <input type="checkbox"/> 56 – 60 år |
| <input type="checkbox"/> 60 år eller eldre |                                     |                                     |
- 

**3. Hvor i landet bor du?**

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Østfold    | <input type="checkbox"/> Rogaland         |
| <input type="checkbox"/> Akershus   | <input type="checkbox"/> Hordaland        |
| <input type="checkbox"/> Oslo       | <input type="checkbox"/> Sogn og Fjordane |
| <input type="checkbox"/> Hedmark    | <input type="checkbox"/> Møre og Romsdal  |
| <input type="checkbox"/> Oppland    | <input type="checkbox"/> Nord-Trøndelag   |
| <input type="checkbox"/> Buskerud   | <input type="checkbox"/> Sør-Trøndelag    |
| <input type="checkbox"/> Vestfold   | <input type="checkbox"/> Nordland         |
| <input type="checkbox"/> Telemark   | <input type="checkbox"/> Troms            |
| <input type="checkbox"/> Aust-Agder | <input type="checkbox"/> Finnmark         |
| <input type="checkbox"/> Vest-Agder |   |
- 

**4. I din jobb: Hva slags stilling har du?**

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Produksjonsmedarbeider | <input type="checkbox"/> Lagermedarbeider             | <input type="checkbox"/> Sjøfører       |
| <input type="checkbox"/> Laboratiemedarbeider   | <input type="checkbox"/> Toppledelse                  | <input type="checkbox"/> Administrasjon |
| <input type="checkbox"/> Regnskap/Økonomi       | <input type="checkbox"/> Annet, spesifiser her: _____ |   |

## 5. I forbindelse med din stilling:

Har du lederansvar?

Ja  Nei

Har du eget kontor?

Ja  Nei

Tilbringer du mesteparten av arbeidstiden på et kontor eller i kontorfellesskap?

Ja  Nei

Jobber du skift?

Ja  Nei

---

## 6. Har du tilgang til eller disponerer du penger gjennom jobben?

For eksempel representasjonskonto, arbeidstilknyttet kredittkort, felleskasse og/eller lignende?

Ja  Nei  Vet ikke

---

## 7. I løpet av de siste 12 månedene:

	Aldri	Mindre enn 5 dager	Mellom 5-9 dager	Mellom 10-24 dager	Mellom 25-49 dager	Mellom 50-99 dager	100 dager eller mer
Hvor mange ganger har du, hele dagen eller noen timer, jobbet hjemmefra??							
Hvor mange dager har du, hele dagen eller noen timer, tilbragt på arbeidsrelaterte reiser?							

---

## 8. Noen spørsmål om jobbkrav:

	Meget sjelden eller aldri	Nokså sjelden	Av og til	Nokså ofte	Meget ofte eller alltid
Er arbeidsbelastningen din ujevn slik at arbeidet hopper seg opp?					
Må du jobbe overtid?					
Er det nødvendig å arbeide i et høyt tempo?					
Har du for mye å gjøre?					

### 9. Noen spørsmål om kontroll over avgjørelser:

	Meget sjelden eller aldri	Nokså sjelden	Av og til	Nokså ofte	Meget ofte eller alltid
Hvis det finnes flere forskjellige måter å utføre arbeidet ditt på, kan du selv velge hvilken fremgangsmåte du skal bruke?					
Kan du påvirke mengden av arbeid som blir til-delt deg?					
Kan du påvirke avgjørelser om hvilke personer du skal samarbeide med?					
Kan du selv bestemme når du skal ha kontakt med klienter?					
Kan du påvirke beslutninger som er viktige for ditt arbeid?					

### 10. Noen spørsmål om arbeidsintensitet:

	Meget sjelden eller aldri	Nokså sjelden	Av og til	Nokså ofte	Meget ofte eller alltid
Kan du selv bestemme ditt arbeidstempo?					
Kan du selv bestemme når du vil ha pauser?					
Kan du selv bestemme lengden på pausene dine?					
Kan du selv bestemme arbeidstiden din (fleksitid)?					

### 11. I løpet av en dag, omtrent hvor mye tid bruker du vanligvis internett til ikke-arbeidsrelaterte ting?

- Ingenting
- Mindre enn 10 minutter
- Mellom 10-29 minutter
- Mellom 30-59 minutter
- Mellom 1-2 timer
- Ingenting  ----(Gå til spørsmål 16)

**12. Hender det at du bruker privateid mobiltelefon, egen bærbar PC eller lignende oppkoblet mot internett i arbeidstiden?**

- Ja   
Nei
- 

**13. Hva er hovedgrunnen til at du bruker internett til ikke-arbeidsrelaterte ting i arbeidstiden?**

- Pause fra arbeidet  
 Ordne praktiske ting  
 Kommunisere med og/eller holde deg oppdatert på hva venner gjør  
 Spille spill  
 Aksjer (kjøp, salg og holde deg oppdatert)  
 Annet
- 

**14. Er Facebook en av de nettjenestene du bruker oftest til ikke-arbeidsrelaterte ting i arbeidstiden?**

- Ja   
Nei  ----(Gå til spørsmål 16)
- 

**15. Hvor ofte i løpet av siste halvår...**

	Aldri	Nesten aldri	Av og til	Ofte	Veldig ofte
Tenkte du på Facebook hele dagen?					
Brukte du mer og mer tid på Facebook?					
Logget du deg på Facebook for å slippe å tenke på andre ting?					
Hørte du ikke på andre som ba deg bruke Facebook mindre?					
Følte du deg dårlig når du ikke kunne eller ikke fikk lov til å logge deg på Facebook?					
Havnet du i krangel med andre (f.eks. familie, kolleger, venner eller viktige andre) fordi du brukte Facebook for mye?					
Lot du være å gjøre andre aktiviteter (f.eks. jobb, idrett, hobbyer) for å kunne være aktiv på Facebook?					

---

**16. I løpet av det siste året: Har du forsøkt å tjene penger på kjøp og salg av aksjer i form av daytrading?**

- Ja   
Nei  ----(Gå til spørsmål 19)



**17. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor mye penger har du tjent på daytrading?**

- Har tjent mer enn 100 000 kr
  - Har tjent mellom 50 000-99 999 kr
  - Har tjent mellom 1000-49 000 kr
  - Har stort sett gått i null
  - Har tapt mellom 1000-49000 kr
  - Har tapt mellom 50-99 999 kr
  - Har tapt mellom 50-99 999 kr
- 

**18. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor mye tid har du brukt av arbeidstiden (f.eks. vært pålogget en netttjeneste) til å følge med på utviklingen i aksjemarkedet, kjøpe eller selge aksjer?**

- Ingenting - bruker ikke arbeidstiden til dette
  - 1-5 timer
  - 6-10 timer
  - 11-15 timer
  - 16-20 timer
  - 21-30 timer
  - 31-50 timer
  - Mer enn 50 timer
- 

**19. På din arbeidsplass:**

Snakker du med dine kolleger om pengespill? For eksempel, diskuterer dere poker, odds eller lignende?  Ja  Nei

Er spill om penger eller andre typer premier på noen måte integrert i det sosiale arbeidsmiljøet? For eksempel tippelag, vinlotterier, pokerturneringer og lignende?  Ja  Nei

---

**20. Har du spilt om penger på:**

	Mye	Noe	Lite	Aldri
De gamle pengespillautomatene (før de ble fjernet i 2007)?				
Norsk tippings Multix-terminaler (de nye pengespillautomatene)?				

---

**21. Har du noen gang spilt pengespill på internett - via PC, mobiltelefon eller lignende?**

- Ja   
Nei  ----(Gå til spørsmål 32)

**22. Når du spiller pengespill på nettet, omtrent hvor lenge holder du vanligvis på?**

- Mindre enn 10 minutter
  - 10-30 minutter
  - 31-60 minutter
  - 1-2 timer
  - 2-3 timer
  - 3-4 timer
  - 4-5 timer
  - Mer enn 5 timer
- 

**23. I forbindelse med pengespill på internett: Hvilke nettstedet spiller du hovedsakelig på?**

- Norsk tipping sine nettsider
  - Andre nettsider
  - Vet ikke
- 

**24. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor ofte har du, i løpet av en dag, spilt pengespill på internett?**

- Har ikke spilt den siste måneden
  - 1-2 dager
  - 3-5 dager
  - 6-10 dager
  - 11-15 dager
  - 16-20 dager
  - 21 dager eller mer
- 

**25. Merk av samtlige typer pengespill du har spilt på internett i løpet av de siste 12 månedene:**

- Bingo
- Andre tallspill (for eksempel Lotto, Extra, Joker, Keno)
- Poker
- Andre kasinospill (for eksempel black jack, roulette)
- Hestespill
- Andre sportsspill (for eksempel fotballtipping, odds)
- Oddsspill på andre begivenheter (ikke sport)
- Automatlignende spill (spilleautomater på nett)
- Annet

**26. Hva slags pengespill har du spilt mest i løpet av den siste måneden?**

- Bingo
  - Andre tallspill (for eksempel Lotto, Extra, Joker, Keno)
  - Poker
  - Andre kasinospill (for eksempel black jack, roulette)
  - Hestespill
  - Andre sportspill (for eksempel fotballtipping, odds)
  - Oddsspill på andre begivenheter (ikke sport)
  - Automatlignende spill (spilleautomater på nett)
  - Annet
- 

**27. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor mye penger har du satset tilsammen på pengespill (kun innsats, ikke beregninger i forhold til gevinst)?**

- Mindre enn 10 kr
  - 10-49 kr
  - 50-99 kr
  - 100-199 kr
  - 200-299 kr
  - 300-399 kr
  - 400-499 kr
  - 500-999 kr
  - 1000-1999 kr
  - 2000-2999 kr
  - 3000-3999 kr
  - 4000-4999 kr
  - 5000-9999 kr
  - 10 000-14 999 kr
  - 15 000-19 999 kr
  - 20 000-29 999 kr
  - 30 000-39 999 kr
  - 40 000-49 999 kr
  - 50 000 kr eller mer
- 

**28. Har du noen gang spilt pengespill på internett i arbeidstiden?**

- Ja
- Nei  ----(Gå til spørsmål 30)
- 

**29. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor ofte har du, i løpet av en dag, spilt pengespill på internett i arbeidstiden?**

- Har ikke spilt den siste måneden
  - 1-2 dager
  - 3-5 dager
  - 6-10 dager
  - 11-15 dager
  - 16 dager eller mer
- 

**30. Har du i løpet av de siste 12 månedene:**

	Aldri	Sjelden	Noen ganger	Ofte	Hver dag
Vært på jobb, men vært mer ukonsentrert eller mindre oppmerksom enn du ellers ville vært fordi du har spilt pengespill på internett?					
Vært på jobb, men gjort mindre enn du ellers ville ha gjort fordi du har spilt pengespill på internett?					
Hatt fravær fra jobben på grunn av noe som kan relateres til at du har spilt pengespill på internett?					

### 31. Har du gjort noe av det følgende for å finansiere spilling eller dekke spillegjeld?

Bedt arbeidsgiver om forskudd på lønn?  Ja  Nei  
Lånt penger eller varer av kolleger eller arbeidsgiver (arbeidsplassen)?  Ja  Nei  
Tatt penger eller varer fra kolleger eller arbeidsgiver (arbeidsplassen)?  Ja  Nei

### 32. De neste spørsmålene knytter seg til ditt pengespill (både på internett og i andre sammenhenger) de siste 12 måneder::

	Ja	Nei	Vet ikke
Har du hatt perioder, som har vart to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid til å tenke på spilleerfaringer eller planlagt fremtidig pengespill eller veddemål?			
Har du hatt perioder, som har vart i to uker eller mer, hvor du har brukt mye tid til å tenke på hvordan du skal skaffe penger til å spille med?			
Har du hatt perioder hvor du har måttet spille for mer og mer for å oppnå den samme spenningen?			
Har du prøvd å slutte med, redusere eller kontrollere spillingen din?			
Har dette hendt 3 eller flere ganger?			
Har du spilt om penger for å glemme personlige problemer?			
Har du spilt om penger for å redusere følelser av skyld, angst, hjelpeløshet eller depresjon?			
Har du hatt perioder da du, etter å ha tapt penger på spill en dag, har vendt tilbake samme dag/en annen dag for å vinne dem tilbake?			
Har du løyet for familien, venner eller andre om hvor mye du spiller eller hvor mye penger du har tapt på spill?			
Har dette hendt 3 eller flere ganger?			
Har du overtrukket bankkort, skaffet flere kredittkort til veie eller stjålet noe fra familie eller andre, for å kunne betale for spilling?			
Har ditt pengespill ført til alvorlige eller gjentatte problemer i ditt forhold til noen i din familie eller noen av dine venner?			
Har ditt pengespill ført til at du har mistet en jobb, hatt problemer i jobben eller gått glipp av viktige jobb- eller karrieremuligheter?			
Har du måttet spørre familiemedlemmer eller andre om å låne deg penger eller på en annen måte å hjelpe deg ut av en pengekrise som hovedsakelig skyldtes ditt pengespill?			

### 33. Hvis vi ser bort fra spill som handler om pengepremier, har du spilt andre typer spill på internett de siste 12 månedene (vi tenker her på alt fra World of Warcraft til Tetris)?

Ja   
Nei  ----(Gå til spørsmål 39)

**34. Merk av samtlige typer spill du har spilt på internett i løpet av de siste 12 månedene:**

- Spill på Facebook (f. eks. Farmville, Mafia Wars)
  - Andre småspill (f. eks. 123spill.no, spill via nettaviser)
  - Sosiale spill (f. eks. Second Life, Habbo Hotel)
  - Nettbaserte rollespill (f. eks. World of Warcraft, Age of Conan)
  - Førsteperson skytespill (f. eks. Counter Strike)
  - Andre spill via PC
  - Andre spill via konsoller, som PlayStation eller Xbox
- 

**35. Hva slags spill har du spilt mest den siste måneden?**

- Spill på Facebook (f. eks. Farmville, Mafia Wars)
  - Andre småspill (f. eks. 123spill.no, spill via nettaviser)
  - Sosiale spill (f. eks. Second Life, Habbo Hotel)
  - Nettbaserte rollespill (f. eks. World of Warcraft, Age of Conan)
  - Førsteperson skytespill (f. eks. Counter Strike)
  - Andre spill via PC
  - Andre spill via konsoller, som PlayStation eller Xbox
- 

**36. Har du noen gang:**

	Aldri	Sjelden	Noen ganger	Ofte	Hver dag
Vært borte fra jobb på grunn av spillingen din (f. eks. fordi du har spilt store deler av natten og ikke orket å gå på jobb, eller fordi du heller vil være hjemme og spille)?					
Vært på jobb, men vært ukonsentrert, mindre oppmerksom eller gjort mindre enn du ellers ville ha gjort, fordi du har spilt?					

---

**37. I løpet av den siste måneden: Omtrent hvor ofte har du, i løpet av en dag, spilt spill i arbeidstiden?**

- Har ikke spilt i arbeidstiden den siste måneden
- 1-2 dager
- 3-5 dager
- 6-10 dager
- 11-15 dager
- 16 dager eller mer

### 38. Hvor ofte i løpet av siste halvår...

	Aldri	Nesten aldri	Av og til	Ofte	Veldig ofte
Tenkte du spill hele dagen?					
Brukte du mer og mer tid på spill?					
Begynte du å spille for å slippe å tenke på andre ting?					
Hørte du ikke på andre som ba deg om å spille mindre?					
Følte du deg dårlig når du ikke kunne spille eller fikk lov til å spille?					
Havnet du i krangel med andre (f.eks. familie, kolleger, venner eller viktige andre) fordi du spilte for mye?					
Lot du være å gjøre andre aktiviteter (f.eks. jobb, idrett, hobbyer) for å spille?					

### 39. Hva er din sivilstand?

- Gift       Samboer       Ugift/aldri vært gift       Tidligere gift/separert/fraskilt  
 Enke/enkemann

### 40. Hva er...

	Norge	Annet land i norden	Annet land i Vest-Europa	Land i Øst-Europa	USA eller Canada	Land i Mellom- eller Sør-Amerika	Land i Asia	Land i Afrika	Land i Oseania
...ditt fødeland?									
...din mors fødeland?									
...din fars fødeland?									

### 41. Hva var din bruttoinntekt (inntekt før skatt) i 2009?

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

### 42. Hva slags utdanning har du (sett kryss ved høyeste oppnådde grad)?

- Ungdomsskole  
 Videregående skole, med studiekompetanse  
 Videregående skole, yrkesrettet  
 Høyskole/universitet, 1-4 år  
 Høyskole/universitet, mer enn 4 år

**Har du kommentarer eller tilleggsopplysninger til undersøkelsen?:**

**Tusen takk for at du tok deg tid til å besvare denne undersøkelsen!**

**AKAN**

Arbeidslivets kompetansesenter for  
rus- og avhengighetsproblematikk

ISBN 978-82-998134-5-7  
ISSN 1891-5345

AKAN kompetansesenter  
Postboks 8822 Youngstorget