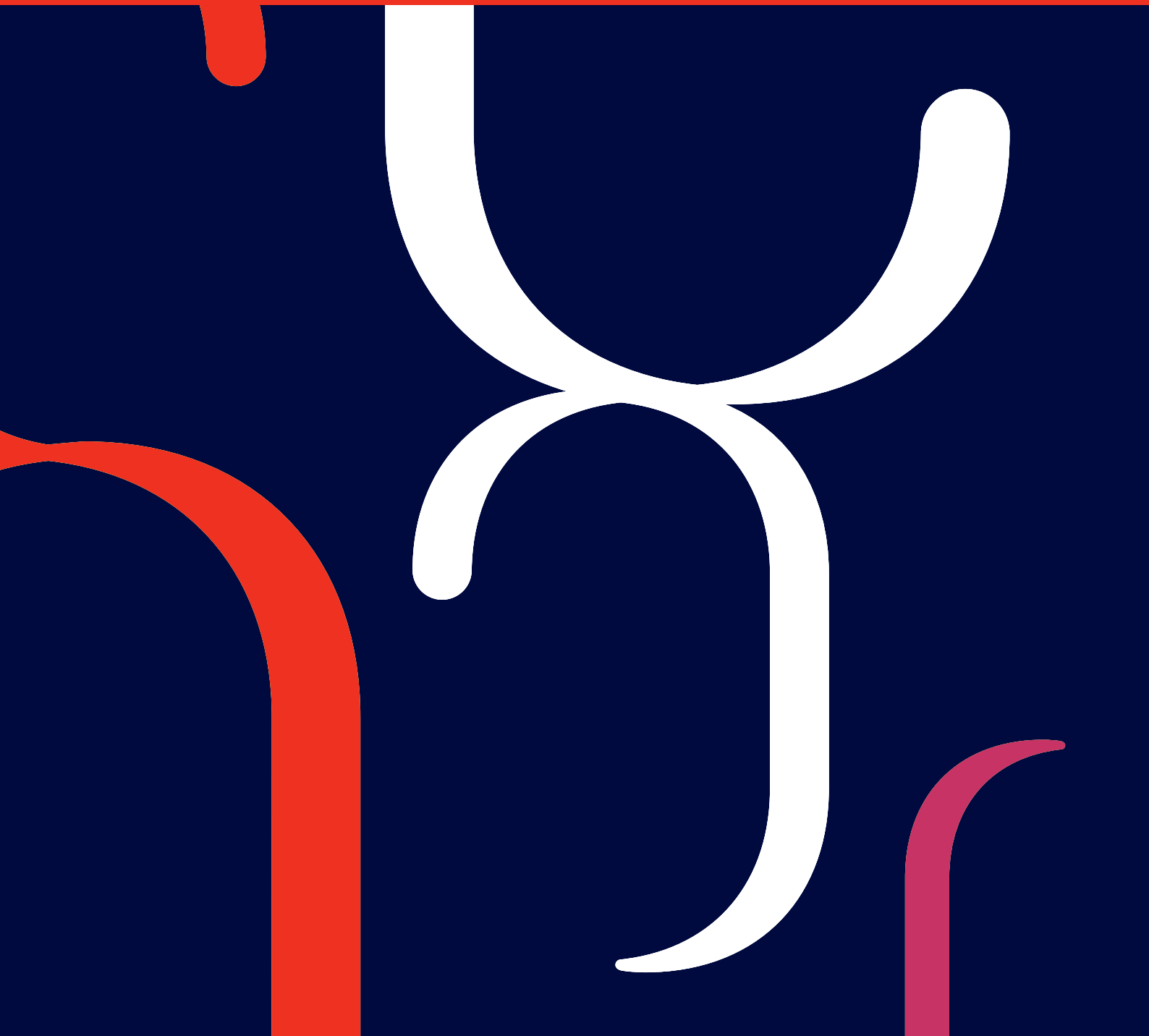


Unge og gambling

12-17-åriges pengespiladfærd i et risiko- og trivselsperspektiv

Niels Ulrik Sørensen, Jens Christian Nielsen & Nina Wittendorff



Unge og gambling

Forord

I denne rapport offentliggør vi resultaterne af den første store, videnskabelige undersøgelse af udbredelsen af pengespil blandt unge danskere mellem 12 og 17 år, som Center for Ungdomsforskning har lavet i samarbejde med SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd. Rapporten beskæftiger sig med tre områder, der alle har været centrale i undersøgelsen: 1) Pengespiladfærd blandt unge, 2) Problemspiladfærd blandt unge samt 3) Sammenhænge mellem unges risikoadfærd og trivsel samt deres penge- og problemspiladfærd.

For Center for Ungdomsforskning er rapporten en del af det 3-årige forskningsprojekt *Youth and Gambling - New forms of (hypermodern) Gambling among Youth*, der er finansieret af Forskningsrådets ludomanipulje. Det samlede projekt vil være afsluttet ved udgangen af 2009.

Rapporten er udarbejdet af et forskningsteam bestående af lektor Niels Ulrik Sørensen, ph.d.-stipendiat Nina Wittendorff og lektor Jens Christian Nielsen, der er forskningsprojektets leder. Forskningsassistent Nina Bach Ludvigsen har stået for den statistiske behandling af undersøgelsens datasæt, og post.doc. Niels-Henrik M. Hansen har stået for rapportens layout.

Afdelingsleder Benedicte Ejlers fra Center for Ludomani og stipendiat Marianne Hansen fra SI-RUS (Statens institutt for rusmiddelforskning i Norge), der er medlemmer af *Youth and Gambling's* følgegruppe, har kommenteret rapportens resultater. Det skal de have en stor tak for.

God læselyst!

Jens Christian Nielsen
Forskningsleder
Center for Ungdomsforskning, DPU, Aarhus Universitet.

Unge og gambling

- 12-17-åriges pengespiladfærd i et risiko- og trivselsperspektiv

Af Niels Ulrik Sørensen, Jens Christian Nielsen & Nina Wittendorff

© Forfatterne og Center for Ungdomsforskning 2008

Grafisk design og tilrettelæggelse: Niels-Henrik M. Hansen, Center for Ungdomsforskning

Rapporten er sat med Apex New

Mekanisk, fotografisk, elektronisk eller anden gengivelse af denne bog eller dele heraf er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Alle rettigheder forbeholdes.

Center for Ungdomsforskning
DPU, Aarhus Universitet
Tuborgvej 164
2400 København NV

www.cefu.dk
Tlf. +45 88 88 90 74
Fax +45 88 88 99 33

Indholdsfortegnelse

KAPITEL 1 - INDLEDNING	11
At være ung i dag	12
Pengespil spreder sig og normaliseres	12
Internetspil, flow og ludomani	13
Aldersgrænser og lovgivning	14
At indfange spilleproblemer	15
Kapitler i rapporten	15
KAPITEL 2 - METODE	17
Dataindsamling og bortfald	17
Statistiske tests og statistisk signifikans	18
Valg af screeningsredskab	19
Rapportens fremstilling af analyser og kategorier	20
KAPITEL 3 - PENGESPILADFÆRD BLANDT UNGE	21
Indledning	21
Udbredelsen af pengespil	22
Hvilke unge spiller?	22
Hvilke pengespil spiller de unge?	24
Hvilke pengespil – fordelt på køn?	26
Hvilke pengespil – fordelt på alder?	26
Pengespil på Internettet	27
Pengespil via mobiltelefon	29
Forbrug af penge	29
Forbrug af tid	32
Opsamling på kapitlet	33

KAPITEL 4 - PROBLEMSPILOADFÆRD BLANDT UNGE	35
Indledning	35
Udbredelsen af problemspil	35
Screeningsredskabet NODS	36
NODS-scoringerne	36
Spilleproblemer blandt unge i Norden	38
Hvilke unge er gamblere?	39
Hvilke spil spiller gamblere?	41
Gamblere på nettet	42
Hvor mange penge bruger gamblerne på spil?	44
Hvilke spil bruger gamblerne penge på?	46
Forbrug af tid	48
Opsamling på kapitlet	49

KAPITEL 5 - UNGES HVERDAGSLIV, TRIVSEL OG RISIKOADFÆRD - I ET PENGE- OG PROBLEMSPILPERSPEKTIV	51
Indledning	51
Unge debutalder og introduktion til pengespil	52
Unge pengespiladfærd og sociale relationer	53
Hvorfor spiller unge om penge?	54
Hvorfor spiller unge på nettet?	56
Unge forbrug	57
Hvor kommer de unges penge til forbrug fra	58
Unge betalingsmidler	59
Unge fritidsliv	60
Unge virtuelle fritid på Internettet	61
Fritid er også lektier	62
Hvordan har de unge det med skolen?	63
Unge sociale relationer	64
Hvilke jævnaldrende er de unge sammen med i fritiden?	64
Unge relationer til deres forældre	65
Hvem går de unge til, hvis de har personlige problemer?	66
Risikoadfærd og mistriivsel blandt unge	67
Erfaring med rygning	67
Erfaring med alkohol	67
Erfaring med hash	68
Erfaring med kriminalitet	68

Erfaring med mobning	68
Tegn på mistrivsel blandt unge	69
Opsamling på kapitlet	71

KAPITEL 6 - KONKLUSION **75**

Indledning	75
Pengespil og gambling blandt unge - spørgsmål og svar	75
Trivsel og risikoadfærd blandt gamblere og andre unge - spørgsmål og svar	77
Problemstillinger vi er ladt tilbage med - udfordringer og nyttige skridt	77

KAPITEL 7 - PENGESPIL- OG PROBLEMSPILODFÆRD I NORDEN **81**

Indledning	81
Udbredelsen af pengespil i Norden	81
Udbredelsen af spil typer og Internetspil	82
Udbredelse af spilleproblemer	83
Hvilke unge er problemspillere?	85
Hvilke spil spiller problemspillere?	86
Foreløbige sammenligninger	87

REFERENCER **88**

Kapitel 1

Indledning

I det lokale supermarked ligger skrabelodderne ved kassen og byder sig til. På TV2 vinder en ukendt dansker hundredetusinde kroner i primetime. Og ved et klik med musen er der adgang til netpoker 24 timer i døgnnet.

Vi er omgivet af pengespil. Nye pengespil lanceres, gamle relanceres. Rollespil udvikles til pengespil, der udvikles til Internetspil. Genrer brydes, medier blandes, og der spilles på kryds og tværs af landegrænser som aldrig før. Pengespilmarkedet er for alvor blevet globalt – og større end nogensinde før. Flere og flere spiller pengespil. Nogle endda rigtigt meget. Også mange unge spiller, og især unge mænd bliver storspillere.

Indtil nu har vi kun haft en begrænset viden om, hvor udbredt pengespil er blandt unge i Danmark. For et par år siden blev der offentliggjort en stor videnskabelig undersøgelse om udbredelsen af pengespil blandt danskere mellem 18 og 74 år (Bonke & Borregaard 2006). Men for at få et kvalificeret indblik i udbredelsesmønstrene blandt unge under 18 år har vi hidtil været nødt til at kigge mod de øvrige nordiske lande, der alle har offentliggjort store, videnskabelige undersøgelser om

emnet (Rossow & Hansen 2003, Svensson 2003, 2005, Ólason et al 2006).

I denne rapport offentliggør vi resultaterne af den første store, videnskabelige undersøgelse af udbredelsen af pengespil blandt unge danskere mellem 12 og 17 år, som Center for Ungdomsforskning har lavet i samarbejde med SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd (SFI). Rapporten fremhæver tre områder, der alle har været centrale i undersøgelsen:

- 1) Pengespiladfærd blandt unge
- 2) Problemspiladfærd blandt unge samt
- 3) Sammenhænge mellem unges risikoadfærd og trivsel og deres penge- og problemspiladfærd.

De to første områder belyses også i rapporten *Unge og ludomani i Danmark*, som for nylig blev udgivet af SFI (Nielsen & Heidemann 2008). Det er imidlertid første gang, at unges penge- og problemspiladfærd sættes i relation til deres risikoadfærd og trivsel, som det er tilfældet i denne rapport. Rapporten vil således ikke bare fokusere snævert på de unges spillemønstre, men til-

lige forsøge at skabe en forståelse af, hvordan de kan være forbundet til de unges liv og levned i bredere forstand.

At være ung i dag

Center for Ungdomsforskning har i en lang række undersøgelser sat fokus på de forandringer, som finder sted i ungdomslivet i disse år. Stadig flere områder af de unges liv er blevet valgzoner. Mindre og mindre er givet på forhånd, og mere og mere skal vælges til og fra.

Men der er mange skjulte barrierer og meget pres for at vælge rigtigt. Og det er et pres, der i stadig stigende grad påhviler den enkelte unge. Selvom unges sociale, kulturelle og økonomiske forudsætninger i tilværelsen er lige så forskellige, som de altid har været, betyder individualiseringen af ungdomskulturen, at de unge i øget omfang oplever, at de selv har ansvaret for at udforme deres liv. Selvom mange forældre gør, hvad de kan for at støtte deres børn, kan det være svært at trække på forældrenes erfaringer. Verden har forandret sig så meget, siden de var unge, at det kan føles lige så sikkert at stole på sin egen dømmekraft. Ulemper er, at de unge må leve med en bevidsthed om, at de kun kan bebrejde sig selv, hvis de ikke lykkes. Og det skaber et hidtil uset pres på de unge (Illeris et al in print, Johansson 2007 og Nielsen & Sørensen 2006).

Mange unge sætter pris på at have muligheden for at vælge. De påtager sig gerne ansvaret for at udforme deres eget liv. Og selvom ansvaret kan virke overvældende, kommer de fleste da også helskindet gennem ungdomslivet. Men en del unge bukker under for presset. Et stort antal er således hverken i stand til at klare uddannelse eller job (Olsen 2007 og Illeris et al in print). Antallet af depressioner og spiseforstyrrelser stiger (Sørensen & Thomsen 2003 og Nielsen & Sørensen 2006). Mange unge drikker for meget og tager for mange stoffer (Nielsen & Sørensen 2008). Med de mange muligheder følger lige så mange faldgruber. Selvom de fleste unge manøvrerer udenom de værste af slagsen, konstateres der hele tiden nye former for risikoadfærd blandt de unge.

En af de nyere former er afhængighed af pengespil – også kaldet ludomani. Ludomani har indtil for nylig

været noget, vi har forbundet med voksenlivet. De nordiske undersøgelser om emnet har imidlertid dokumenteret, at ludomani i dag er mere udbredt blandt unge end blandt voksne – om end konsekvenserne af ludomanien ikke altid er lige så synlige som blandt voksne. Mens voksne ludomane ofte mister jobbet og må gå fra hus og hjem, bor mange unge ludomane hjemme og går i skole. De nordiske undersøgelser peger ikke desto mindre på, at der er en sammenhæng mellem unges ludomani og andre former for risikoadfærd. Unge ludomane har fx et større forbrug af rusmidler (Ólason et al 2006), de er mere kriminelle, og de har oftere tegn på depression (Rossow & Hansen 2003).

Pengespil spreder sig og normaliseres

I de seneste år er der sket en normalisering af det at spille pengespil. Der er ikke længere noget suspekt eller umoralsk over pengespil. Tværtimod er der et øget fokus på de muligheder for at leve i sus og dus, som gevinsterne ved pengespil giver. Og ikke mindst er der et øget fokus på de personer, der vinder disse gevinster (Wittendorff et al 2007).

De senere år har især pokerspillere, der er i stand til at leve af at spille poker, fået megen positiv opmærksomhed. De er ikke bare blevet fremstillet som kompetente professionelle, der mestrer spillet. De hyldes ydermere som idoler, hvis levevis og livsstil er et forbillede for andre (Wittendorff et al 2007 og Wittendorff 2007).

Idoliseringen har været så massiv, at behandlingsstederne har advaret om, at unge gives falske forhåbninger om, at de kan gøre poker til en karrierevej og i det hele taget ansføres til at spille mere poker, end godt er. Behandlingsstederne argumenterer da også imod, at poker klassificeres som et videns- og færdighedsspil – og dermed undtages fra lovgivningen om hasardspil. Netop spredningen af poker på Internettet og idoliseringen af pokerspillerne fremhæves som årsager til, at flere unge henvender sig med spilleproblemer på behandlingsstederne (Søndergaard 2006 og Center for Ludomani 2008).

Der er mange grunde til, at ludomanien nu også er ved at blive et ungdomsfænomen. Én helt konkret grund kan være, at pengespil er blevet mere tilgængeligt for unge, end det hidtil har været, og at unge derfor

spiller mere. Selvom langt fra alle unge spiller pengespil, er det blevet en mainstreamadfærd, som finder sted blandt mange forskellige slags unge i mange forskellige miljøer. I det vi ved, at der er en sammenhæng mellem, hvor meget der spilles, og hvor udbredt ludomanien er, er det egentlig ikke så overraskende, at vi nu også er begyndt at se ludomane unge (Grun & McKeigue 2000 og Hansen & Rossow 2008).

Da dette er den første undersøgelse af sin art i Danmark, ved vi ikke med sikkerhed, hvordan unges spillemønstre har udviklet sig i de senere år. Det synes dog hævet over enhver tvivl, at pengespilmarkedet har udpeget de unge som en målgruppe, der får stadig mere opmærksomhed. Unge i dag støder således på utallige reklamer, der forsøger at lokke dem til at spille pengespil i både fysiske rum og på Internettet. Behandlingsmiljøerne melder da også om stadig flere henvendelser fra unge – og stadig flere af disse henvendelser vedrører pengespil på Internettet. En udvikling, der illustreres af, at blot 2,1 pct. af klienterne ved Center for Ludomani i 2002 var onlinespillere, mens det samme var tilfældet for hele 38 pct. i 2008 (Center for Ludomani 2008).

Selvom der udbydes stadig flere pengespil i kiosker, spillehaller og på kasinoer, har intet bidraget til udbredelsen af pengespil som Internettet. Internettet har sprængt alle grænser for, hvor der kan spilles, hvordan der kan spilles, og med hvem spillene kan spilles. Det gælder naturligvis ordinære computerspil, hvor der mestendels spilles for fornøjelsens skyld. Men det gælder altså også pengespil, hvor der satses og vindes pengebeløb – til tider endog af ganske betragtelige størrelser. Selvom der er en 18-årsgrænse for mange pengespil på nettet, hvilket hindrer mange unge under denne alder i at spille, så har Internettet betydet, at det ikke længere er nødvendigt at bevæge sig udenfor hjemmets fire vægge for at spille pengespil. Hvor der er Internet, er der pengespil – samt en hel verden at spille med. Og da man kan spille ganske anonymt, er det endog i nogen grad muligt at omgå den sociale stigmatisering, der kan være forbundet med omfattende spil af visse slags pengespil (Griffiths & Wood 2004).

Internetspil, flow og ludomani

Samtidig tyder noget på, at pengespil på Internettet i særlig grad kan skabe det "flow", mange spilforskere betragter som en del af spilleafhængigheden. Flowet er en nydelsesfuld tilstand, hvor spillerne glemmer sig selv og mister fornemmelsen for tiden og verden omkring sig (Csikszentmihalyi 1990, 2007).

Flowet opnås oftest i spil, hvor spillerne oplever, at de har indflydelse på spillenes resultat via deres måder at spille på. Det skaber en følelse af involvering og engagement i spillene, der forstærkes, hvis spillene indeholder kombinationer, som ligger tæt på gevinsten, så spillerne fastholder en tro på, at det snart må lykkes (Griffiths 1995 og Røjskjær & Nielsen 2005). Afgørende for flowet er endvidere, at spillene er bygget op med korte tidsintervaller og hurtig gevinstudbetaling (Røjskjær & Nielsen 1999), så spillet hele tiden er intenst og spændende. Netop det kendetegner mange pengespil på Internettet, hvor det ydermere er muligt for spillerne at deltage i flere spil på én gang, så der hele tiden starter nye runder og udbetales nye gevinster.

Samtidig bliver spillene på Internettet, pga. den teknologiske udvikling, stadig mere visuelt indbydende og sjove, hvilket øger det velbefindende, der menes at være så afgørende for spillernes oplevelse af flow. Velbefindendet understøttes af, at Internetspillerne ofte sidder i trykt og godt i hjemmet og spiller. Her er de afskærmet fra truende modspillere. Her kan de i ro og mag tilsyneladende uden den store risiko lige satse en ekstra omgang, starte jagten på en ny gevinst og for en stund - måske – glemme sig selv (Griffiths & Barnes 2008).

I det nutidens unge oplever et særligt pres på selvet, er den selvforglemmelse, der er en del af flowoplevelsen, muligvis særligt appellerende for dem. Flowet har imidlertid en bagside. Forglemmelsen af sig selv, tid og sted kan i visse tilfælde blive så massiv, at spillerne kommer i trance eller oplever blackout under spillet. Udenlandske undersøgelser viser endog, at nogle spillere kan føle det som om, de bliver løftet ud af sig selv og kommer til at se på sig selv udefra, mens de spiller (Jacobs 1988).

I sådanne situationer vendes flowet til noget "dissoziativt" – selvforglemmelsen bliver til selvfortabelse og

nydelsen til ubehag (Wanner et al 2006). Sådanne dissociative oplevelser eller tilstande er ifølge de udenlandske undersøgelser ofte forbundet med ludomani (Kuley & Jacobs 1988).

Selvom det forekommer sandsynligt, at der er en sammenhæng mellem flow, dissociation og ludomani på den ene side og Internetspil på den anden side, ved vi rent faktisk ikke meget om unges afhængighed af pengespil på Internettet. Det er et relativt udforsket område – også på nordisk plan. De nordiske undersøgelser af unges pengespil har alle nogle år på bagen og belyser derfor ikke de seneste års massive udvikling af pengespil på Internettet og dens konsekvenser for de unges spillemønstre og afhængighed. Selvom de unge i denne undersøgelse endnu ikke er fyldt 18 år – og dermed i princippet ikke burde kunne spille pengespil på Internettet – vil vi undersøge, om det alligevel finder sted, og om det i givet fald er forbundet til en særlig problematisk spilleadfærd.

Aldersgrænser og lovgivning

Der er ingen lovfæstede aldersgrænser for pengespil i Danmark, hvis man ser bort fra 18-års-grænsen for spil på gevinstgivende spilleautomater og på kasinoer. Danske Spil har dog selv fastsat en aldersgrænse på 16 år for de spil, som de udbyder via butikssalg, og på 18 år for de spil, som de udbyder på Internettet. Det betyder, at de 12-17-årige i denne undersøgelse ikke har lov til at spille på Danske Spils Internetspil.

Da disse spil blot udgør en brøkdel af det samlede udbud af pengespil på Internettet, der vrimler med udenlandske spiludbydere, kan de 12-17-årige dog tænkes at forfølge deres interesse for Internetspil på anden vis. Idet de er under 18 år og betragtes som mindreårige, er der imidlertid visse restriktioner for deres adgang til bankbøger, hævekort, internationale betalingskort og netbank, der er en forudsætning for at kunne spille på Internettet. Fx kan de unge kun oprette konti med mulighed for overtræk i ganske særlige tilfælde – og da må de være fyldt 15 år, deres væрге skal oplyses om det etc. Unge under 15 år har slet ikke adgang til betalingskort med mulighed for overtræk (Forbrugerombudsmanden 2003).

Men selvom de unge, trods disse restriktioner, har adgang til betalingsmidler, er der langt fra frit slag for

spillene fra de udenlandske spiludbydere på Internettet. Ligesom Danske Spil har mange af de udenlandske spiludbydere en 18-års-grænse, hvorfor de 12-17-årige, der alligevel spiller pengespil på Internettet, i nogen grad må antages at bruge andres betalingskort eller på anden vis omgå 18-års-grænsen. I hvilket omfang det er tilfældet, vil naturligvis blive belyst i fremstillingen af vore resultater i denne undersøgelse.

Spredningen af udenlandske pengespil på Internettet har været med til at sætte den danske lovgivning om pengespil under pres. Siden 1948 har Danske Spil, tidligere kaldet Tipstjenesten, haft monopol på udbydelsen af såkaldt hasardspil i Danmark. Det er således forbudt for andre aktører at udbyde hasardspil, dvs. spil hvor udfaldet beror på tilfældighed, hvor der kræves indskud for at deltage, og hvor der er mulighed for gevinst. Hensigten med lovgivningen er at beskytte spillere mod udnyttelse og sikre kontrollerede og etiske rammer om spil i Danmark.

Det vurderes imidlertid, at godt 250.000 danskere hvert år spiller på Internettet hos udenlandske spiludbydere, der henter mellem fire og seks mia. kr. i Danmark. Selvom Danske Spil i 2007 omsatte for i alt 11,2 mia. kr., er danskernes pengespil på Internettet så omfattende, at Danske Spils monopol i realiteten er krakeleret. Idet EU-kommissionen ydermere har anlagt sag mod Danmark og andre EU-lande, hvis spillemonopoler menes at stride mod EU's indre marked, kan også monopolets formelle status siges at være under pres (Beder 2008).

En lempelse kan dog vise sig at være undervejs indefra. I 2007 nedsatte justitsministeren således et udvalg, der skulle overveje, om det er muligt at ændre definitionen af hasardspil, så et større antal spil kan undtages fra lovgivningen. Udvalget blev nedsat efter en større offentlig debat, hvor spillebranchen bl.a. fremførte, at poker ikke er et tilfældighedsspil, men derimod et færdigheds- eller vidensspil, der ikke bør være omfattet af loven om hasardspil (Justitsministeriet 2007). Udvalget har endnu ikke færdiggjort sit arbejde men kan i sig selv betragtes som et udtryk for, at opfattelserne af pengespil i disse år er under opbrud.

At indfange spilleproblemer

Men hvad vil det egentlig sige at have spilleproblemer? Ligesom der er mange forståelser af, hvad spilleproblemer skyldes, er der mange forståelser af, hvad de består i. Definitionerne er mange, det samme er bestræbelserne på at indfange dem. I denne rapport bruger vi et internationalt anerkendt system til at screene de unge i undersøgelsen for problemer med at spille pengespil. Systemet hedder "NODS", der er en forkortelse af *The National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems* (Gerstein et al 1999).

Vores brug af NODS fokuserer på fem forskellige aspekter af unges pengespil, der kan siges at være problematiske: 1: behov for at spille for mere og mere; 2: mislykkede forsøg på at holde op med at spille; 3: flugt fra personlige problemer; 4: jagt efter tabte gevinster og 5: løgne om spil over for betydningsfulde andre.

Screeningen har været en del af de interview med 3814 12-17-årige unge i Danmark, som danner udgangspunkt for vores undersøgelse. Da undersøgelsen ikke kun handler om problemspil – men også har skullet afdekke andre aspekter af de unges spillemønstre, trivsel og risikoadfærd – har interviewene også handlet om andre ting.

Men screeningen har fyldt en del i interviewene, da det har været vigtigt for os at finde ud af, hvor mange, der har spilleproblemer, hvad de spiller, hvorfor de spiller – og ikke mindst hvem de er. dvs. hvilket køn de har, hvor gamle de er, om de er under uddannelse osv. I undersøgelsen kalder vi disse unge for "gamlere", hvilket er en samlebetegnelse for unge med forskellige grader af spilleproblemer. Vi bruger kun begrebet "ludoman" eller "spilleafhængig" om unge med de allertungeste spilleproblemer.

Kapitler i rapporten

I det næste kapitel – kapitel 2 – vil vi gøre rede for vores metode. Vi vil beskrive, hvordan spørgeskemaundersøgelsen er blevet forberedt og udført, og vi vil beskrive, hvordan vi har analyseret de data, den endte med at give os. Som en del af beskrivelsen vil vi naturligvis komme nærmere ind på NODS-systemet.

I kapitel 3 vil vi præsentere de resultater, der handler om pengespiladfærd blandt de 12-17-årige unge i vores undersøgelse. Vi vil se på, hvor mange unge, der spiller pengespil; hvilke unge, der spiller; hvad de spil-

ler; og hvor de spiller. Vi vil også belyse, hvor mange penge de unge bruger, samt hvor megen tid de tilbringer med at spille.

I det efterfølgende kapitel 4 vil vi løfte et særligt aspekt af de unges pengespiladfærd frem og granske det nærmere – nemlig det spil, der kan betegnes som problematisk. Vha. vores NODS-system vil vi tegne et billede af, hvor udbredt problematisk pengespiladfærd er blandt de 12-17-årige unge. Vi vil også se på, hvilke unge, der er tilbøjelige til at have en sådan adfærd. Og så vil vi se på, hvilke spil disse unge spiller, hvor de spiller, hvor mange penge de bruger, og hvor megen tid de bruger. Vi vil altså præsentere mange af de ting, vi præsenterede i kapitel 3 – nu blot med et særligt fokus på unge med en problematisk spilleadfærd, som vi som sagt vil kalde "gamlere".

I kapitel 5 vil vi sprede vores opmærksomhed. Kapitel vil med andre ord handle om mange andre ting end pengespil. Ikke mindst vil vi undersøge, hvilke former for mistrivsel og risikoadfærd, som måtte gøre sig gældende i de unges liv. Vi vil fx undersøge, om de er ensomme, er deprimerede eller ryger hash. Hensigten er at finde ud af, om der er en sammenhæng mellem det at have disse former for mistrivsel og risikoadfærd og det at være en gambler, der har problemer med at spille pengespil. Samtidig vil vi belyse, om der er forskel på de unges mistrivsel og risikoadfærd afhængigt af, om de er gamblere eller ej, og om de har spillet pengespil eller ej.

I kapitel 6 vil vi konkludere ud fra vores undersøgelsesresultater, der i kapitel 7 vil blive relateret til de undersøgelser om pengespil og problemspil blandt unge, som er blevet lavet i de øvrige nordiske lande.

Du kan læse rapporten på mange forskellige måder:

Du kan selvfølgelig læse hele rapporten, så du får det store forkromede overblik og indblik på én gang. Hvis du udelukkende er interesseret i situationen blandt de danske unge kan du sløjfe kapitel 7, hvor vi sammenligner de nordiske undersøgelser.

Hvis du blot ønsker et ultrakort opkog af vores undersøgelsesresultater, kan du nøjes med at læse de delkonklusioner, der er i slutningen af hvert analysekapitel – dvs. kapitel 4, 5 og 6. Hvis du er lidt mere nysgerig, kan du endvidere tage den endelige konklusion med

i købet. I begge tilfælde får du dog ikke nogen særlig viden om de finere nuancer i resultaterne, eller hvordan vi er nået frem til resultaterne. Du får blot resultaterne i overskriftform. Og skulle du så blive ansporet til at vide endnu mere, ja, så kan du jo læse resten bagefter.

Kapitel 2

Metode

Denne rapport er baseret på en telefonbaseret spørgeskemaundersøgelse, der er udviklet i samarbejde med seniorforsker Jens Bonke fra SFI. Spørgeskemaet består af en række spørgsmål, der belyser dels udbredelsen af pengespil og pengespilproblemer blandt unge, dels de unges hverdagsliv, trivsel og risikoadfærd.

I det nedenstående beskrives kort, hvordan dataindsamlingen har fundet sted og det valgte screeningsredskab til at undersøge udbredelsen af spilleproblemer blandt 12-17-årige unge. For en mere uddybende redegørelse for dataindsamling og bortfald henvises til afsnittet om undersøgelsesmetode i SFIs rapport *Unge og ludomani i Danmark* (Nielsen & Heidemann 2008).

Dataindsamling og bortfald

Undersøgelsen er gennemført som en telefoninterviewbaseret spørgeskemaundersøgelse med 3814 unge i alderen 12-17 år. De unge er taget fra en repræsentativ stikprøve af den danske befolkning af 12-17-årige på 5096 personer hentet fra CPR-registret. Stikprøven er repræsentativ i forhold til køn, alder og geografi. Der er indhentet forældretilladelser for at interviewe personer i alderen 12-14 år.

SFI-Survey har været ansvarlig for dataindsamlingen. Interviewene med de unge blev gennemført i juli og august 2007. I gennemsnit har hvert interview taget 15 ½ minut at gennemføre. Inden interviewet havde den unge modtaget en introducerende beskrivelse af undersøgelsen og dens formål, samt hvordan vedkommende var blevet udvalgt

Kigger vi på svarprocent og bortfald, så er der opnået en samlet svarprocent på 74,8 pct. blandt de unge 12-17-årige. Tallet dækker imidlertid over betydelige aldersforskelle. Der er således 84,4 pct. af de 12-13-årige og 73,5 pct. af de 14-15-årige, der har deltaget i undersøgelsen, men kun 65,6 pct. af de 16-17-årige. Der er flere årsager til bortfaldet. 11 pct. har nægtet at deltage i undersøgelsen, 9 pct. er det ikke lykkedes at træffe, og 5 pct. har andre grunde til ikke at have deltaget (Nielsen & Heidemann 2008). Igen dækker tallene over væsentlige aldersforskelle, idet kun 3,0 pct. af de 12-13-årige, men hele 12,6 pct. af de 14-15-årige og 19,6 pct. af de 16-17-årige nægtede at deltage i undersøgelsen.

Til sammenligning var svarprocenten i *Ludomani i Danmark* (Bonke & Borregaard 2006) 70 pct., og de to

væsentligste årsager til ikke at deltage var, at personerne ikke kunne træffes (15 pct.), og at de nægtede at deltage (11 pct.), mens resten ikke deltog i undersøgelsen af andre grunde (4 pct.). Især var det de yngste i undersøgelsen, som havde det største bortfald. I aldersgruppen 18-29 år var bortfaldet således 37 pct. og højere end for alle andre aldersgrupperinger.

Det er et kendt problem fra andre undersøgelser, at det generelt er sværere at få kontakt til unge respondenter i telefoninterviewbaserede spørgeskemaundersøgelser. At der i denne undersøgelse er så relativt mange personer, som har nægtet at deltage, kunne dog indikere, at undersøgelsens resultater giver et billede af udbredelsen af unges spilleproblemer, der ligger i underkanten af, hvordan det i virkeligheden ser ud. Dette bygger på en antagelse om, at der blandt de unge, der nægter at deltage, vil være en overrepræsentation af unge med tegn på spilleproblemer, fordi de oplever, at det er problemstillinger, der går dem for nært, og som de ikke oplever andre skal blande sig.

Statistiske tests og statistisk signifikans

Undersøgelsens resultater er baseret på statistiske tests. Statistiske tests gør det muligt at bedømme sandsynligheden for, at fundne sammenhænge eller forskelle er rigtige og ikke tilfældige. Dog kan statistiske signifikanstest kun sige noget om, hvorvidt en sammenhæng eller forskel kan eller ikke kan tilskrives statistiske tilfældigheder. Statistiske signifikanstests kan således ikke sige noget om, hvorvidt man rent faktisk måler det, man ønsker at måle – det såkaldte gyldighedsproblem.

Der er gennemgående testet for forskelle på – og dermed sammenhænge mellem – køn og alder. Der er desuden testet for forskelle på unge, der har spillet pengespil, og unge, der ikke har spillet pengespil, samt for forskelle på unge med og uden spilleproblemer. Hvis der er forskelle vil disse blive fremhævet i analyserne, og hvor det er fundet relevant, er der i forbindelse med de statistiske analyser også blevet testet for forskelle på andre kategorivariable.

Sandsynligheden for sammenhænge mellem to variable omtales ofte som p-værdi, som er den størrelse, der afgør, om man kan tale om en statistisk signifikant sammenhæng eller forskel. I denne undersøgelse er grænsen sat ved $p < 0,05$ – det vil sige, at der arbejdes med 5 pct. usikkerhed for, at fundne sammenhænge beror på statistiske tilfældigheder. Desuden angives det, hvis der kun er 1 pct. ($p < 0,01$) eller 1 promilles ($p < 0,001$) usikkerhed.

I analyserne er der anvendt Chi2-tests til at belyse sammenhænge mellem to nominale kategorivariable, mens der brugt Gammatests til at undersøge sammenhænge mellem to ordinale kategorivariable.

For læsevenlighedens skyld er der ikke angivet Gamma-koefficienter, standardafvigelse eller antal frihedsgrader, mens signifikantniveauet (p-værdierne) angives som vist i nedenstående figur:

Tabel 2.1

Statistisk signifikansniveau

Signifikansniveau	Symbol i rapporten	Definition
$p > 0,05$		Er et tal mellem 0,051 og 1,000, som er udtryk for, at der ikke er en statistisk signifikant sammenhæng/forskel
$p < 0,05$	*	Er udtryk for, at der er en statistisk signifikant sammenhæng/forskel på 5 pct. niveau, men ikke på 1 pct. niveau
$p < 0,01$	**	Er udtryk for, at der er en statistisk signifikant sammenhæng/forskel på 1 pct. niveau, men ikke på 1 promilles niveau
$p < 0,001$	***	Er udtryk for, at der er en statistisk signifikant sammenhæng/forskel på 1 promilles niveau

Valg af screeningsredskab

Der findes mange forskellige redskaber, der kan bruges til at screene udbredelsen af unges problemspiladfærd i spørgeskemaundersøgelser som denne. Der findes altså ikke en international standard, som alle er enige om at anvende – selvom flere forskere peger på behovet for at få udviklet en sådan standard (Rossow & Molde 2006 og Deverensky & Gupta 2000).

I denne undersøgelse har vi valgt en forkortet udgave af det internationalt validerede screeningsredskab NODS (Gerstein et al 1999). NODS står for *The National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems* og er et screeningsredskab, der er baseret på *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) kriterier for patologisk (sygelig) spillelidenskab (jf. American Psychiatric Association 2000).

NODS blev også anvendt som screeningssystem i den spørgeskemaundersøgelse om udbredelsen af pengespil og problemspil blandt voksne danskere – *Ludomani i Danmark* – der blev publiceret for et par år siden. Med valget af NODS som screeningsredskab får vi mulighed for at afsøge forskelle og ligheder mellem unge og voksne danskeres pengespil- og problemspiladfærd uden at skulle tage forbehold for alt for mange metodiske forskelle undersøgelserne imellem.

I denne rapport har vi dog valgt at bruge udvalgte NODS-spørgsmål. Det skyldes flere forhold. For det første kan det samlede screeningsredskab med dets

mange spørgsmål virke overvældende på unge. For det andet er flere af spørgsmålene i NODS ikke så relevante for unge som for voksne – fx spørges der ind til spørgsmål omkring arbejde og karriere på en måde, der ikke er relevant for 12-17-årige. For det tredje har vi af pladshensyn været nødt til at prioritere, hvor meget screeningsredskaber skulle fylde i spørgeskemaet i forhold til spørgsmål om unges pengespiladfærd, risikoadfærd, trivsel og hverdagsliv.

I det oprindelige screeningsredskab indgår 17 spørgsmål, hvoraf 14 kan give point. Der kan dog højst gives 10 point. I den forkortede udgave, som benyttes her, er der på baggrund af statistiske analyser – logistisk regression – valgt fem spørgsmål ud, som vurderes er de bedste til at indfange spilproblemer blandt 12-17-årige (jf. Bonke & Brodersen 2007). I det oprindelige screeningsredskab spørges der både til spilleerfaringer nogensinde og inden for det sidste år. Men eftersom deltagerne i denne undersøgelse er mellem 12-17 år, og dermed ikke har så lang livserfaring, spørges der kun ind til deres spilleerfaringer inden for det sidste år.

De fem spørgsmål (N.3., N.6., N.7., N.9. og N.10.) giver alle et point. Derudover er der tre spørgsmål (N.6.1., N.9.a. og N.10.1), hvor der spørges ind til hyppighed, men som ikke giver point. Har respondenterne scoret 1-2 point karakteriseres denne som risikospiller, 3-4 point giver benævnelsen problemspiller, og 5 point medfører, at man bliver betegnet som ludoman (Bonke & Borregaard

Tabel 2.2
Screeningsredskab til unges pengespiladfærd og -problemer.
Udvalgte spørgsmål fra NODS

N.3.	Har der været perioder, hvor du har måttet spille for mere og mere - for at få den samme følelse af spænding?
N.6.	Har du uden held prøvet at holde op med at spille, prøvet at skære ned på dit spil, eller prøvet at styre din spillelyst?
N.6.1.	Er dette sket 3 gange eller flere?
N.7.	Har du spillet for at glemme personlige problemer?
N.9.	Har der været en periode, hvor du efter at have mistet penge på spil senere er vendt tilbage for at vinde pengene tilbage?
N.9.a.	Er du vendt tilbage for at vinde pengene tilbage, hver gang du har tabt, de fleste gange du har tabt eller bare nogle gange, du har tabt?
N.10.	Har du løjet over for familie, venner eller andre om, hvor meget du spiller eller hvor mange penge, du har tabt på spil?
N.10.1.	Er dette sket 3 gange eller flere?

2006). Hvad der nærmere ligger i de tre betegnelser, vil vi komme yderligere ind på i kapitel 4, hvor vi fremstiller vores resultater om unges problemspiladfærd.

Vi har kun valgt at medtage personer, som har tabt for mere end nul kr. på en dag. Til sammenligning har *Ludomani i Danmark* medtaget personer, der svarer, at de har tabt for mere end 35 kr. på en dag. Tab er i undersøgelsen defineret som det beløb, de unge har spillet for, minus eventuelle gevinster.

Vores forkortede udgave af NODS fokuserer således på spørgsmål om 'overbud på indsats', 'tab af kontrol', 'eskapisme', 'jagt efter tabt gevinst' og 'løgn'. Disse spørgsmål korresponderer med de tre spørgsmål, der blev benyttet i den norske undersøgelse af penge- og problemspiladfærd blandt unge, der er blevet publiceret i 2003 (Rossow & Hansen 2003):

1. Løgn ("Har du noen gang måttet lyve for mennesker som er vigtige for dig, om hvor mye du spiller?"),
2. Overbud på indsats ("Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?"),
3. Jagt efter tabt gevinst ("Omtrent hvor ofte prøver du å vine tilbake penger du har tapt på pengespill?").

De to første spørgsmål stammer fra det såkaldte Lie/Bet Questionnaire (Johnson et al 1997) og det tredje fra screeningsystemet SOGS (Lesieur & Blume 1987). Sidstnævnte blev udformet på baggrund af kliniske erfaringer med unge spilleafhængige (Rossow & Hansen 2003).

Selvom der ikke benyttes de samme screeningsredskaber i den norske og den danske undersøgelse, har vi altså tilpasset vores screeningsredskab, så vi får de bedste muligheder for at sammenligne vore undersøgelsesresultater. Der er dog en række andre forhold ved undersøgelsesdesignene, der begrænser disse muligheder. De unge i undersøgelseerne har ikke samme alder, undersøgelseerne er metodisk grebet forskelligt an – fx er den norske undersøgelse baseret på, at de unge selv udfylder spørgeskema skriftligt, mens vores undersøgelse er baseret på telefoninterview – og så er den norske undersøgelse lavet på et tidspunkt, hvor pengespil på nettet og normaliseringen af pengespil ikke var ligeså udbredt, som det er i dag.

Som det løbende vil fremgå i rapporten, er det dog muligt at lave visse afgrænsede sammenligninger med den norske undersøgelse. De øvrige nordiske undersøgelser volder imidlertid endnu flere problemer, hvilket du som bekendt kan læse mere om i kapitel 7.

Rapportens fremstilling af analyser og kategorier

Vi har i præsentationen af undersøgelsens data foretaget nogle valg, som det er vigtigt at holde sig for øje i fremstillingen. Når vi omtaler de unge med, der viser tegn på mere eller grad af problematisk spilleadfærd – dvs. de unge, der har scoret point i vores forkortede version af NODS – så bliver disse unge gennemgående benævnt gamblere. Kategorien dækker over unge, der kan karakteriseres som enten risikospillere, problemspillere eller ludomane, men som alle har det tilfælles, at de viser tegn på en problematisk spilleadfærd. Kategorien gør det muligt for os at sammenholde gamblerne med de unge, der har pengespiladfærd, men ikke viser tegn på problemspiladfærd, samt med de unge, der slet ikke har spillet pengespil.

Når vi i rapporten inddeler de unge efter alder, har vi valgt gennemgående at gøre det i tre aldersgrupper: 12-13-årige, 14-15-årige og 16-17-årige. Dermed får vi bl.a. mulighed for at se særskilt på de unges spiladfærd, alt efter om de er under eller over den fastsatte 16-års-aldersgrænse, Danske Spil har for deres spil i kiosker, butikssudsalg, supermarkedet etc.

Kapitel 3

Pengespiladfærd blandt unge

Indledning

I dette kapitel vil vi belyse pengespiladfærden blandt de 12-17-årige unge i vores undersøgelse. Vi vil se på, hvor mange unge der spiller pengespil, hvilke unge der spiller, hvad de spiller, og hvor de spiller. Vi vil også belyse, hvor mange penge de unge bruger, samt hvor meget tid de tilbringer med at spille.

I løbet af kapitlet vil der blive aftegnet nogle mønstre af de unges pengespiladfærd, som vi vil trække på i næste kapitel, hvor vi vil fremhæve et særligt aspekt af dette mønster – der vil vi se på de unge, der spiller pengespil på måder, som kan siges at være problematiske. Vi vil ligeledes udfolde temaer og perspektiver, vi blot slår an i dette kapitel, som imidlertid lægger grunden for forståelsen af det efterfølgende kapitel.

I kapitlet drager vi løbende paralleller til undersøgelser, der er lavet om pengespiladfærd blandt unge i andre nordiske lande (Rossow & Hansen 2003, Svensson 2003, 2005 og Ólason et al 2006). Det vil dog kun ske, hvor det er særligt interessant at perspektivere de danske resultater med de nordiske. Sidst i rapporten er der nemlig et kapitel, der fokuserer særligt på ligheder

og forskelle mellem de nordiske unge. Det kan dog allerede nu være vigtigt at holde sig for øje, at de nordiske undersøgelser ikke direkte kan sammenlignes, da de unge i undersøgelseerne ikke har samme alder. De er rekrutteret efter forskellige kriterier, de er blevet udspurgt på forskellige måder, og endelig er de blevet stillet forskellige spørgsmål.

Vi vil også løbende drage paralleller til undersøgelsen *Ludomani i Danmark* (Bonke & Borregaard 2006) – som vi også kalder "voksenundersøgelsen" – der belyser pengespiladfærden blandt voksne danskere mellem 18-74 år.

Selvom vi har videreudviklet spørgeskemaet for at tilpasse det vores ungemålgruppe, har voksenundersøgelsen i vid udstrækning dannet udgangspunkt for vores undersøgelse, hvorfor sammenligninger med voksenundersøgelsen i mange henseender er mindre problematiske end sammenligninger mellem de nordiske ungeundersøgelser.

Udbredelsen af pengespil

I denne undersøgelse angiver 50,9 pct. af de unge mellem 12-17 år, at de har prøvet at spille pengespil nogensinde, mens 7,2 pct. angiver, at de har spillet pengespil inden for den sidste måned (tabel 3.1). Næsten halvdelen af de unge i undersøgelsen har med andre ord aldrig prøvet at spille pengespil, mens en stor majoritet ikke har spillet inden for den seneste måned. Disse tal er noget lavere end tallene i de undersøgelser, der er lavet om udbredelsen af pengespil blandt unge i de øvrige nordiske lande.

Den islandske undersøgelse viste således, at 93 pct. af de unge havde spillet pengespil nogensinde, mens 70 pct. havde gjort det inden for det seneste år (Ólason et al 2006). I den norske undersøgelse angav hele 78,5 pct., at de havde spillet pengespil inden for det sidste år (Rossow & Hansen 2003). Og endelig angav 75 pct. af de unge i den svenske undersøgelse, at de havde prøvet at spille pengespil nogensinde, mens 16 pct. havde spillet inden for den seneste uge (Svensson 2003, 2005).

Umiddelbart ser det altså ud til, at pengespil er mindre udbredt blandt unge i Danmark end blandt unge i de øvrige nordiske lande. Eksempelvis ser vi, at der er færre danske unge, som nogensinde har prøvet at spille pengespil, end der er norske unge, som har spillet pengespil inden for det seneste år. Som bekendt skal der imidlertid tages en række forbehold for sammenligninger af de nordiske resultater, hvilket vi vil vende tilbage til i kapitel 7.

Også ved en sammenligning med voksenundersøgelsen forekommer udbredelsen af pengespil blandt de unge 12-17-årige imidlertid ganske begrænset. 91 pct. af de voksne danskere har således på et eller andet tidspunkt i deres liv spillet pengespil. Af dem har 85 pct. spillet inden for det seneste år, mens 53 pct. har spillet inden for den seneste måned. I det de unge ikke er lige så langt i deres livsforløb som de voksne, er nogen-

sinde-tallene måske ikke så overraskende. Til gengæld er tallene for de unges spil inden for den seneste måned markant lavere end tallene for de voksnes spil. Hvor det er en majoritet af den voksne befolkning, er det kun en minoritet af de unge, der har spillet inden for den seneste måned. De unge har altså ikke bare spillet mindre i deres liv – de spiller tilsyneladende heller ikke så ofte.

Hvilke unge spiller?

Vores undersøgelse viser, at pengespil er mere udbredt blandt drenge end blandt piger. Af tabel 3.2 fremgår det, at 58,1 pct. af drengene mellem 12-17 år på et eller andet tidspunkt i deres liv har spillet pengespil, mens det samme gælder for 43,7 pct. af pigerne i samme aldersgruppe. Det er således en majoritet af drengene, der har erfaring med pengespil, mens det er en minoritet af pigerne.

19,3 pct. af de drenge, som har spillet pengespil, angiver endvidere, at de har spillet inden for den seneste måned, mens det samme blot er tilfældet for 7,1 pct. af de piger, der har spillet pengespil. Pengespil er således ikke bare mindre udbredt blandt piger end blandt drenge – det ser også ud til, at de piger, som spiller, gør det sjældnere end drengene. Det er dog værd at bemærke, at det er en minoritet af både piger og drenge, der har spillet inden for den sidste måned. Af alle drengene og pigerne i undersøgelsen er det således hhv. 11,2 og 3,2 pct., der har spillet pengespil inden for den seneste måned. Det er således hverken normaladfærd for 12-17-årige piger eller drenge at spille pengespil hver måned.

Deles de unge i undersøgelsen op i alder, ses en støt stigende spilleaktivitet med alderen. Jo ældre de unge er, desto mere spiller de: 38,4 pct. af de 12-13-årige har prøvet at spille pengespil nogensinde, mens det samme gælder for 53,1 pct. af de 14-15-årige. Blandt de unge på 16 år og 17 år er tallet hele 63,4 pct. Hvor det er en mino-

Tabel 3.1
12-17-åriges pengespil. Antal og procent. (N=3814)

	Antal unge	Andel
Har nogensinde brugt penge på spil	1940	50,9
Har brugt penge på spil i løbet af den sidste måned	274	7,2

Tabel 3.2
12-17-åriges pengespil fordelt på køn og alder. Antal og procent.

		Har nogensinde spillet pengespil		Har spillet pengespil inden for den sidste måned	
		Antal	Andel	Antal	Andel
Drenge	Total	1106	***58,1	213	***11,2
	12-13 år	279	***42,3	26	***3,9
	14-15 år	420	***61,5	76	***11,1
	16-17 år	407	***72,5	111	***19,8
Piger	Total	833	***43,7	61	***3,2
	12-13 år	246	***34,8	13	***1,8
	14-15 år	266	***43,6	15	***2,5
	16-17 år	321	***54,6	33	***5,6
Total	Total	1939	50,9	274	7,2
	12-13 år	525	***38,4	39	***2,9
	14-15 år	686	***53,1	91	***7,0
	16-17 år	728	***63,4	144	***12,5

ritet af undersøgelsens yngste, der har prøvet at spille pengespil, er det en majoritet af de ældste.

Det er imidlertid kun 12,5 pct. i denne aldersgruppe, der har spillet inden for den seneste måned. Blandt de 14-15-årige er dette tal 7,0 pct., mens det for de 12-13-årige er 2,9 pct. Det er altså ikke normaladfærd i nogen af aldersgrupperne at have spillet inden for den seneste måned, om end en langt større andel af de ældste end af de yngste har spillet inden for den seneste måned.

Køn og alder er afgørende for, hvor meget de unge i undersøgelsen spiller pengespil. Ikke nok med at drenge spiller mere end piger, ældre unge spiller også mere end de yngre. Og de ældste unge spiller mest. Drengene udgør 57 pct. af alle de unge, der har spillet pengespil nogensinde, mens de udgør 77,7 pct. af dem, der har spillet inden for den seneste måned. De 16-17-årige udgør 37 pct. af dem, der nogensinde har spillet pengespil, mens de udgør 52,6 pct. af dem, der har spillet inden for den seneste måned.

Pengespil er således mest udbredt blandt de ældste drenge i undersøgelsen. 72,5 pct. af de 16-17-årige drenge har nogensinde spillet pengespil, og 19,8 pct. har spillet inden for den seneste måned. I kontrast her til er det kun 34,8 pct. af de 12-13-årige piger, der nogensinde har spillet pengespil, og blot 1,8 pct., som har spillet inden for den seneste måned.

Mens køn og alder er afgørende for de unges brug af pengespil, så har forældrenes uddannelsesniveau eller arbejdsmarkedstilknøytning ikke nogen signifikant betydning. Det spiller heller ingen signifikant rolle for de unges brug af pengespil, om de unges forældre og/eller bedsteforældre har et andet oprindelsesland end Danmark.

Det er ikke muligt at vurdere, hvilken betydning det har for udbredelsen af pengespil, om de unge befinder sig udenfor skole- og uddannelsessystemet, idet tallet for disse unge i undersøgelsen er så lille, at det ikke er muligt at sige noget validt om dem. Det samme er tilfældet for elever på erhvervsskolerne, uagtet at begge grupper tegner sig for det højeste udbredelsestal – både når der måles på spil nogensinde og spil inden for den seneste måned.

Som det ligeledes fremgår af tabel 3.3, er en anden tilbøjelighed tydelig. Der er en større andel af de unge i gymnasiet, som spiller pengespil, end af de unge i folkeskolen. Men der er også en højere andel af de unge i de ældste folkeskoleklasser, der spiller pengespil, end de yngste folkeskoleklasser. Andelen af unge, som spiller pengespil, øges betragteligt ved overgangen fra 6.-7. klasse til 8.-9. klasse og atter ved overgangen fra 8.-9. klasse til 10. klasse. Selvom en større andel af de studerende i gymnasierne spiller pengespil, ligger deres niveau ikke meget over 10.-klassernes niveau. Det kan skyldes, at vi kun har inddraget de yngste gymnasieele-

Tabel 3.3
12-17-åriges pengespil fordelt på klassetrin/uddannelse. Procent.

	Har nogen sinde spillet pengespil	Har spillet pengespil inden for den sidste måned
4.-5. klasse (n=17)	***35,3	***0,0
6.-7. klasse (n=1200)	***38,4	***2,9
8.-9. klasse (n=1261)	***50,9	***6,6
10. klasse (n=272)	***61,4	***8,5
Gymnasiet (n=805)	***62,0	***12,8
Erhvervsuddannelse, produktionsskole (n=47)	***68,1	***14,9
I arbejde (n=36)	***71,1	***15,8
Arbejdsløs (n=23)	***75,0	***12,5
Anden skoleundervisning (n=150)	***59,3	***9,3
Total	***50,9	***7,2

ver, der ikke er meget ældre end eleverne i 10. klasse, hvorfor den aldersprogression, der må antages at knytte sig til udviklingen med uddannelsesniveaet, ikke for alvor slår igennem her.

Interessant i den sammenhæng er, at *Ludomani i Danmark* viste, at de unge mænd mellem 18-24 år, der spiller, oftest ikke har nogen uddannelse – en erhvervsfaglig uddannelse eller en kort videregående uddannelse – om end forskellen til de øvrige uddannelsesgrupper ikke er så stor. Undersøgelsen viste ikke de store forskelle indkomstgrupperne imellem, om end lavindkomstgrupperne viste sig at spille lidt mere end de øvrige indkomstgrupper.

Hvilke pengespil spiller de unge?

Skrabelodder er det spil, som flest unge nogensinde har prøvet at spille. Som det fremgår af tabel 3.4, har lidt over 75 pct. af de unge, der nogensinde har prøvet at spillet pengespil, spillet på skrabelodder. Godt 45 pct. af de unge har spillet på spilleautomater, selvom aldersgrænsen for dette spil er 18 år. Lidt over 25 pct. har spillet på lotto og næsten 25 pct. har spillet på odds-spil. De seneste år har medierne haft megen fokus på udbredelsen af poker blandt unge. Interessant er det derfor, at det kun er det syvende mest udbredte spil blandt de unge i denne undersøgelse: knap 20 pct. af de unge i undersøgelsen har nogensinde prøvet at spille poker om penge. Af alle unge 12-17-årige er det så-

Tabel 3.4
Hvilke pengespil har 12-17-årige pengespillere brugt penge på. Antal og procent.

Det har været muligt at give mere end et svar	Hvilke spil har unge pengespillere nogensinde brugt penge på (n=1939)		Hvilke spil har unge pengespillere brugt penge på den seneste måned (n=274)	
	Antal	Andel	Antal	Andel
Skrabelodder/skrabespil/Quickspil	1468	75,7	81	29,6
Spilleautomater	880	45,4	16	5,8
Lotto	492	25,4	29	10,6
oddsspil	483	24,9	103	38,7
Bingo/banko med pengepræmier	392	20,2	8	2,9
Poker	378	19,5	76	27,7
Tips	374	19,3	27	9,9
Andre former for kortspil m.m.	194	10,0	14	5,1
Væddeløb/totalisator	108	5,6	10	3,6
Terningespil for at vinde penge	96	5,0	3	1,1
Andre spil, hvor man kan vinde penge	93	4,8	14	5,1
Roulette	74	3,8	9	3,3
Keno	52	2,7	5	1,8
Udenlandske Bookmakerspil	39	2,0	12	4,4

ledes hver tiende, som har prøvet at spille poker om penge.

Det er som bekendt kun 7,2 pct. af de unge, der har spillet pengespil nogensinde, som har spillet inden for den seneste måned. Blandt disse relativt få unge tegner der sig imidlertid et lidt andet spillemønster: Her er de tre mest udbredte spil oddsspil, som næsten 40 pct. har spillet, skrabelodder, som næsten 30 pct. har spillet, og poker, som knap 28 pct. har spillet inden for den sidste måned. Det svarer dog kun til, at 2,7, 2,1 og 2,0 pct. af alle de unge i undersøgelsen har spillet hhv. oddsspil, skrabelodder og poker inden for den seneste måned. Tabel 3.4 viser da også, at der er en afgørende forskel på, hvilke spil de unge generelt spiller, og hvilke spil de hyppigst spillende unge spiller. Det spørgsmål vil vi vende tilbage til i næste kapitel, hvor vi bl.a. vil sætte fokus på, hvilke spil problemspillere spiller.

Selvom de unge i de øvrige nordiske lande ikke er blevet stillet nøjagtigt samme spørgsmål, hvorfor tallene ikke umiddelbart kan sammenlignes, tegner der sig alligevel et genkendeligt mønster: På Island udgjorde skrabelod, spilleautomater og Lotto de tre spil, de unge havde spillet mest det seneste år (Ólason et al 2006) –

en rækkefølge, der er fuldstændig identisk med rækkefølgen for de spil, de danske unge nogensinde har spillet.

Skrabelodder og spilleautomater indtog også de to første pladser blandt de svenske unge, men her kom lokale lotterier og ikke Lotto på tredjepladsen (Svensson 2005). De norske unge havde ikke skrabelodder som deres favoritspil. Top tre blandt de norske unge havde inden for det seneste år været spilleautomater, skrabelodder og Lotto/tipning (Rossow & Hansen 2003).

De voksne danskere i *Ludomani i Danmark* (Bonke & Borregaard 2006) havde Lotto, skrabelodder og lodsedler som deres top tre. Aldersgruppen af 18-24-årige voksne havde imidlertid, som mange af de unge i denne undersøgelse, skrabelod som det mest udbredte spil: Halvdelen af denne aldersgruppe havde således spillet skrabelod det seneste år, mens en tredjedel havde spillet Lotto.

Med tanke på Oddsspillets favoritstatus blandt de unge, der i nærværende undersøgelse har spillet inden for den seneste måned, er det ligeledes interessant, at en tredjedel af mændene mellem 18-24 i *Ludomani i Danmark* havde spillet Oddsspil og kortspil inden for det seneste år (Bonke & Borregaard 2006).

Tabel 3.5
Hvilke pengespil har 12-17-årige pengespillere brugt penge på fordelt på køn. Antal og procent.

Det har været muligt at give mere end et svar	Har brugt penge på dette spil nogensinde		Har brugt penge på dette spil i løbet af den sidste måned	
	Dreng (n=1106)	Piger (n=833)	Dreng (n=213)	Piger (n=61)
Skrabelodder m.m.	**70,6	**82,4	***21,1	***59,0
Spilleautomater	**46,3	***44,1	6,1	4,9
oddsspil	***38,3	***7,2	***47,9	***6,6
Poker	***29,1	***6,7	***32,9	***9,8
Tips	***27,4	***8,5	11,7	3,3
Lotto	***26,9	***23,4	*8,5	*18,0
Bingo/banko med pengepræmier	17,4	24,0	***0,9	***9,8
Andre former for kortspil m.m.	***13,8	***5,0	6,1	1,6
Terningespil for at vinde penge	***6,2	***3,2	0,9	1,6
Andre spil, hvor man kan vinde penge	***6,0	***3,2	6,1	1,6
Væddeløb/totalisator	5,6	5,5	3,8	3,3
Roulette	***5,2	***2,0	2,3	6,6
Keno	***3,8	***1,2	*0,9	*4,9
Udenlandske Bookmakerspil	***3,3	***0,4	5,2	1,6

Hvilke pengespil – fordelt på køn?

Deler vi vores data om spiltyper op i køn (tabel 3.5), ser vi da også, at oddsspil og poker er klare topscorere blandt de drenge, der har spillet inden for den seneste måned: 47,9 pct. har spillet oddsspil, og 32,9 pct. har spillet poker. 21,1 pct. af drengene har prøvet skrabelodder, 11,1 pct. tipning, og 8,5 pct. har prøvet Lotto.

Der er ikke nær så mange piger som drenge, der har spillet inden for den seneste måned. De piger, der har spillet, har især spillet på skrabelodder (59 pct.), mens Lotto kommer ind på en klar andenplads (18 pct.). Bingo/banko med pengepræmier og poker kommer ind på en delt tredjeplads med hver 9,8 pct.

Ser vi på, hvilke pengespil piger og drenge nogen- sinde har prøvet at spille, konstateres en del forskydn- inger. Nu optræder skrabelodder som drengenes favor- itspil (70,6 pct.). Og spilleautomater – der lå og rodede nede i midten af feltet blandt de drenge, der havde spil- let inden for den seneste måned – ryger op på anden- pladsen (46,3 pct.). oddsspil og poker, der var nummer to og tre, falder samtidig til en fjerde- og en femteplads (38,3 hhv. 29,1 pct.).

Også hos pigerne kan vi konstatere forskydninger. Nok fastholder skrabelodderne førerpositionen (82,4 pct.), men også her springer spilleautomaterne fra en midterposition til en andenplads (46,3 pct.). Bingo/ banko fastholder tredjepladsen (24 pct.), mens Lotto rykker fra en andenplads til en fjerdeplads (23,4 pct.).

Hvilke pengespil – fordelt på alder?

Deler vi vores data om spiltyper med alder (tabel 3.6), ser vi, at de unge i aldersgruppen 12-13 år, der har spillet inden for den seneste måned, har skrabelodder som nummer et (38,5 pct.), oddsspil som nummer to (30,8 pct.) og andre pengespil som nummer tre (12,8 pct.). Gruppen af 14-15-årige, der har spillet inden for den se- neste måned, har oddsspil som nummer et (34,1 pct.), skrabelodder som nummer to (29,7 pct.) og poker som nummer tre (22 pct.). Hverken den yngste eller den mel- lemste gruppe har ifølge Danske Spils 16-årsgrænse ret til at købe de spil, som udbydes via butikssalg, men ser alligevel ud til at spille dem.

Gruppen på 16-17 år – der ligger over aldersgrænsen og dermed uden problemer kan købe spil i butikker – har oddsspil på førstepladsen (43,8 pct.), poker på an-

Tabel 3.6
Hvilke pengespil har 12-17-årige pengespillere brugt penge på fordelt på alder. Antal og procent. Pct.

Det har været muligt at give mere end et svar	Har brugt penge på dette spil nogensinde			Har brugt penge på dette spil i løbet af den sidste måned		
	12-13 år (n=526)	14-15 år (n=686)	16-17 år (n=728)	12-13 år (n=39)	14-15 år (n=91)	16-17 år (n=144)
Skrabelodder m.m.	73,8	74,9	77,7	38,5	29,7	27,1
Spilleautomater	42,4	44,5	48,4	*2,6	*11,0	*3,5
Lotto	***17,7	***22,3	***33,8	2,6	14,3	10,4
Bingo/banko med pengepræmier	17,0	21,7	21,2	5,1	1,1	3,5
oddsspil	***14,3	***24,8	***32,7	30,8	34,1	43,8
Tips	***11,2	***19,5	***24,9	2,6	14,3	9,0
Poker	***7,0	***18,5	***29,4	***5,1	***22,0	***37,5
Andre spil, hvor man kan vinde penge	4,2	5,1	5,0	12,8	3,3	4,2
Andre former for kortspil m.m.	***3,8	***9,2	***15,2	5,1	4,4	5,6
Væddeløb/totalisator	*3,8	*5,0	*7,4	2,6	3,3	4,2
Terningspil for at vinde penge	*3,2	*4,8	*6,3	5,1	1,1	0,0
Roulette	***1,7	***2,9	***6,2	0,0	2,2	4,9
Keno	***1,1	***2,0	***4,4	2,6	2,2	1,4
Udenlandske Bookmakerspil	***0,2	***2,2	***3,2	0,0	3,3	6,3

denpladsen (37,5 pct.) og skrabelodder på tredjepladsen (27,1 pct.). Denne rangorden er identisk med den rangorden, der gælder for alle drenge, som har spillet den seneste måned, hvilket understreger den store udbredelse af pengespil blandt drenge i denne aldersgruppe.

Ser vi på de unge, der har spillet nogensinde, kan vi konstatere, at præferencerne for hver aldersgruppe er meget mere identiske, end de var for dem, der havde spillet inden for den seneste måned. Således spilles skrabelodder af mere end 70 pct. i alle aldersgrupper og udgør dermed det populæreste spil i hver aldersgruppe. Med over 40 pct. i hver aldersgruppe indtager spilleautomaterne ligeledes en fælles andenplads. Af alle 16-17-årige unge er det hele 31 pct., som har spillet på spilleautomater, uagtet at aldersgrænsen herfor er 18 år.

Den yngste og den ældste aldersgruppe har begge Lotto på tredjepladsen med 17 og 33,8 pct., mens den mellemste aldersgruppe har oddsspil på tredjepladsen med 24,7 pct. På fjerdepladsen deler aldersgrupperne sig helt. Hvor de yngste har bingo/banko på fjerdepladsen, har de mellemste Lotto på en fjerdeplads, som indtages af Oddsspil hos de ældste.

Pengespil på Internettet

Udbredelsen af spil på Internettet blandt unge har været meget omdiskuteret. Svimlende beløb og utallige timer er blevet nævnt. Som det fremgår af tabel 3,7, har 5,9 pct. af alle i vores undersøgelse prøvet at spille om penge på nettet. Det svarer til, at godt 12 pct. af de

unge, der har spillet pengespil nogensinde, også har prøvet at spille pengespil på nettet.

Det tal er meget lavere end tallet for de 18-24-årige, der deltog i voksenundersøgelsen: Her havde hele 24 pct. af spillerne spillet pengespil på Internettet, hvilket ikke bare ligger over de 12-17-årige i denne undersøgelse men også klart over de øvrige aldersgrupper i voksenundersøgelsen (Bonke & Borregaard 2006).

Pengespiladfærd på Internettet er altså mest udbredt blandt de 18-24-årige, der nogensinde har prøvet at spille pengespil. At de 18-24-årige har spillet pengespil på nettet i væsentligt højere grad end de 12-17-årige, hænger givetvis sammen med, at der er visse forhindringer for de unge 12-17-åriges pengespil på Internettet. Dels har de fleste Internetspil en 18-årsgrænse, som de må omgå for at kunne spille der, hvilket formentligt afholder en stor del af dem fra at have pengespiladfærd på denne arena. Og dels er der nogle restriktioner på deres mulighed for elektronisk betaling. Selvom de unge over 15 år kan få bankbøger, hævekort, internationale betalingskort og adgang til netbank uden tilladelse fra en værge, pålægger det pengeinstituttet at vurdere, om de er egnede til at få et internationalt betalingskort og netbank, og kun i ganske særlige tilfælde udstedes VISA/Dankort med mulighed for overtræk. Og da må den unge ikke blot vurderes egnet dertil af pengeinstituttet – en værge skal også orienteres. Unge under 15 år må have godkendelse fra en værge for at få et hvilket som helst betalingskort – og de gives aldrig mulighed for at overtrække (Forbrugerombudsmanden 2003).

Tabel 3.7
12-17-åriges pengespil på Internettet. Fordelt på køn og alder. Antal og procent.

	Spil på Internettet nogensinde		Spil på Internettet inden for den sidste måned	
	Antal	Andel	Antal	Andel
Total (N=3814)	224	5,9	60	1,6
Drenge (n=1905)	185	***9,7	48	2,5
Piger (n=1909)	39	***2,0	12	0,6
12-13 år (n=1368)	32	***2,3	4	0,3
14-15 år (n=1292)	76	***5,9	17	1,3
16-17 år (n=1152)	116	***10,1	39	3,4

Alligevel er det værd at påpege, at andelen af 12-17-årige unge, der har spillet pengespil på Internettet, er på niveau med befolkningen som helhed (Bonke & Borregaard 2006 og Nielsen & Heidemann 2008). En forklaring på det kan være deres alder – dvs. at de befinder sig på et stadie i livet, hvor de er særligt disponerede for at blive fanget ind af pengespil på nettet, som de senere i livet vil miste deres interesse for.

Det er dog samtidig værd at notere, at de 12-17-årige er den første generation af unge, der er vokset op med Internettet som en naturlig orienteringsramme. Det er en generation, hvor Internettet altid har været en del af hverdagslivet, som har udspillet sig på såvel virtuelle og fysiske arenaer, der i vid udstrækning opleves som integrerede størrelser (fx Sørensen & Olesen 2000 og Jessen & Balslev Nielsen 2005). En anden forklaring går således på, at de 12-17-årige simpelthen er en ny generation, der har et andet forhold til Internettet. Man kan således spørge sig selv, om Internettet er så integreret en del af de 12-17-åriges orienteringsramme, at pengespil på Internettet vil vedblive at være fængende for dem, i det omfang de oplever pengespil som fængende.

Deler vi tallene for Internetspil på køn, ser vi ikke overraskende, at langt størstedelen af Internetspillerne er drenge. 16,7 pct. af de spillende drenge har, som det ligeledes fremgår af tabel 3.7, spillet pengespil på Internettet, mens det samme kun er tilfældet for 4,7 pct. af

de spillende piger. Drengene udgør 82,6 pct. af de unge, der nogensinde har spillet pengespil på Internettet, mens pigerne blot udgør 17,4 pct. Nogenlunde samme kønsfordeling gælder for de få unge (1,6 pct.), der har spillet på Internettet inden for den seneste måned. International forskning peger også på, at pengespillere på nettet oftere er drenge end piger (Griffiths & Barnes 2008).

Også alder slår ikke overraskende endnu engang igennem. Jo ældre, de unge er, desto flere har spillet på Internettet. Af alle 16-17-årige har 10,1 pct. prøvet at spille om penge på Internettet på et tidspunkt i deres liv, og 3,4 pct. har prøvet det inden for den seneste måned. Til sammenligning er tallene blandt de 12-13-årige hhv. 2,3 pct. og 0,4 pct. Af de unge, som har spillet på Internettet nogensinde, udgør de 16-17-årige 51,8 pct., mens de udgør hele 65 pct. af de unge, der har spillet på Internettet den seneste måned.

Denne køns- og aldersfordeling afspejles også i brugen af spil typer på Internettet, der er listet i tabel 3.8: Her fremgår det, at de mest udbredte pengespil på Internettet blandt de unge, der har spillet på Internettet inden for den seneste måned, er poker og oddsspil – spil som i deres ordinære udgaver overvejende spilles af drenge over 16 år.

Tabel 3.8
Hvilke pengespil har 12-17-årige pengespillere brugt penge på inden for den seneste måned. Antal og procent (n=59).

	Antal	Andel
Poker	33	55,9
oddsspil	20	33,9
Andre former for kortspil/Black Jack/backgammon	9	15,3
Roulette	8	13,6
Udenlandske Bookmakerspil	8	13,6
Skrabelodder/skrabespil/Quickspil	7	11,9
Lotto	5	8,5
Keno	5	8,5
Tips	4	6,8
Andre spil, hvor man kan vinde penge	4	6,8
Spilleautomater	3	5,1
Væddeløb/totalisator	3	5,1
Terningspil for at vinde penge	2	3,4
Bingo/banko med pengepræmier	0	0

Pengespil via mobiltelefon

Mobiltelefonen er en af de nyeste arenaer for unges pengespil. Vores undersøgelse peger på, at der rent faktisk er unge, som har prøvet at spille om penge på deres mobiltelefon, men også at det ikke er særligt udbredt blandt de unge (jf. tabel 3.9).

Denne tendens understøttes af nyere dansk forskning om brug af mobile medier, der påviser, at unge er flittige brugere af deres mobiltelefoner, men at de primært bruger dem til samtaler, SMS og notefunktioner. Internet, spil og musik er det mindst brugte på mobilen (Stald & Østergaard Madsen 2005), hvilket især skyldes, at disse tjenester er for dyre, og at kvaliteten stadig er for dårlig til, at mobilen kan måle sig med andre medier til disse formål (Stald 2008). De spil, de unge spiller på mobiltelefonen, er små korte spil, som kan spilles, mens man venter eller er i den offentlige transport. Det vil sige spil, der hverken kræver stor koncentration eller bedre teknologi (Stald & Østergaard Madsen 2005). International forskning peger dog på, at mobiltelefonernes teknologi snart vil være af en sådan kvalitet, at pengespil på mobiltelefonen sandsynligvis vil være et marked, der kommer til at vokse væsentligt i de kommende år (Griffiths 2007).

Af vores undersøgelse fremgår det, at 71 unge, dvs. 1,9 pct. af alle unge i undersøgelsen, har prøvet at spille om penge via mobiltelefon. Af disse 71 unge har 9 (0,2 pct.) endvidere svaret, at de har spillet mange gange, mens 62 (1,6 pct.) har svaret, at de har spillet få gange via mobiltelefon.

Som det er tilfældet med Internetspil, er der også flere drenge end piger, som har spillet pengespil via deres mobil, ligesom der er flere blandt de ældste end blandt de yngste, som har gjort det. Men for alle grup-

per er det dog absolut en minoritet, der har spillet eller spiller via mobiltelefonen.

Forbrug af penge

Inden for den seneste måned har de unge, der har spillet, gennemsnitligt haft indsatser for 138 kr. Da køn og alder er afgørende for, hvor meget de unge spiller, har disse faktorer ikke overraskende betydning for, hvor mange penge de spiller for.

Som det fremgår af tabel 3.10, er det således 16-17-årige drenge, der gennemsnitligt har spillet for flest penge den seneste måned – nemlig 238 kr. De 12-13-årige piger har det laveste gennemsnitstal – de har kun spillet for 39 kr. den seneste måned. For både piger og drenge gælder imidlertid, at beløbet stiger stødt med alderen, og at der især sker et spring mellem de 14-15-årige og de 16-17-årige unge.

Drengene tager dog et langt større spring end pigerne. Hvor de 14-15-årige drenge gennemsnitligt spiller for 84 kr., er de 16-17-åriges gennemsnitstal 238 kr. og altså næsten tre gange så stort. Mens de 14-15-årige piger gennemsnitligt spiller for 40 kr., spiller de 16-17-årige for 74 kr., hvilket ikke engang er dobbelt så meget.

De unge er yderligere blevet spurgt, hvor meget af dette beløb de har spillet for på Internettet. Færre unge har som bekendt spillet på Internettet. Men som det fremgår af tabel 3.11, har de til gengæld gennemsnitlig spillet for flere penge – 210 kr. på Internettet og i alt for 297 kr. Internettet ser altså ikke ud til fuldstændigt at erstatte andre spilarenaer, uagtet at de unge, der spiller på Internettet, lægger størstedelen af deres penge på spil her. Internettet bliver derimod endnu en arena for de unge at spille på.

Tabel 3.9
12-17-åriges pengespil via mobiltelefonen. Fordelt på køn og alder. Antal og procent.

	Antal	Andel
Total (N=3814)	71	1,9
Drenge (n=1905)	44	2,3
Piger (n=1909)	27	1,4
12-13 år (n=1368)	16	1,2
14-15 år (n=1292)	29	2,2
16-17 år (n=1152)	26	2,3

Tabel 3.10
12-17-åriges nettoforbrug på pengespil i løbet af den seneste måned. Fordelt på køn og alder. Antal, gennemsnitsforbrug i kroner og maksimumforbrug i kroner.

Køn	Alder	n	Gns. i kr.	Maks.
Dreng	12-13 år	24	47	300
	14-15 år	75	84	500
	16-17 år	110	238	4000
	Total	209	161	4000
Pige	12-13 år	12	39	100
	14-15 år	15	40	120
	16-17 år	32	74	500
	Total	59	58	500
Total	12-13 år	36	44	300
	14-15 år	90	76	500
	16-17 år	142	201	4000
	Total	268	138	4000

Ikke overraskende er det 16-17-årige drenge, der gennemsnitligt har spillet for mest på Internettet (332 kr.), og disse drenge har samlet spillet for mere end alle andre gruppe af unge – nemlig 462 kr. Interessant er det dog, at de yngste, der har spillet om penge på Internettet, samlet set har spillet om færre penge end de unge, som ikke har spillet pengespil på nettet. Igen sker der et markant spring mellem aldersgrupperne 14-15 år og 15-16 år, og springet er endnu engang noget større for drengene end for pigerne.

Poker, udenlandske bookmakerspil og bingo/banko er de tre pengespil, som de unge i gennemsnit har brugt flest penge på inden for den sidste måned (tabel 3.12).

Hvis det sammenholdes med, at oddsspil, skrabelodder og poker udgør top tre blandt de spil, de unge har brugt penge på den seneste måned, bliver det tydeligt, at der spilles med langt større indsatser på nogle spil end på andre (jf. tabel 3.4).

Fx er det en lille gruppe unge, der har brugt penge på udenlandske bookmakerspil inden for den seneste måned. Ikke desto mindre udgør de den spilletype, som der er brugt andenflest penge på. Og der er brugt langt flere penge på det end på oddsspil, som flest unge har spillet den seneste måned. Og det er ikke så underligt. At poker er det spil, som der gennemsnitligt er brugt flest penge for den seneste måned, skyldes primært, at

Tabel 3.11
12-17-åriges nettoforbrug på pengespil i løbet af den seneste måned og på Internettet. Fordelt på køn og alder. Antal, gennemsnitsforbrug i kroner og maksimumforbrug i kroner.

Køn	Alder	n	Hvor meget har du spillet for i løbet af den seneste måned?		Hvor meget af dette beløb har du spillet for på Internettet?		Andel spillet for på Internettet Andel
			Gns. i kr.	Maks.	Gns. i kr.	Maks.	
Dreng	12-13 år	5	18	40	8	20	44
	14-15 år	24	144	500	89	450	62
	16-17 år	44	462	4000	332	4000	72
	Total	73	327	4000	230	4000	70
Pige	12-13 år	1	30	30	30	30	100
	14-15 år	2	20	30	0	0	0
	16-17 år	9	148	500	115	500	78
	Total	12	117	500	88	500	75
Total	12-13 år	6	20	40	12	30	60
	14-15 år	26	134	500	82	450	61
	16-17 år	53	408	4000	295	4000	72
	Total	85	297	4000	210	4000	71

Tabel 3.12**12-17-åriges nettoforbrug på forskellige typer af pengespil den sidste måned (inkl. spil på Internettet). Antal, gennemsnitsforbrug i kroner og maksimumforbrug i kroner.**

	n	Gns. i kr.	Maks.
Poker	76	256	5000
Udenlandske Bookmakerspil	12	217	1000
Bingo/bango med pengepræmier	8	109	500
oddsspil	106	89	1000
Væddeløb/totalisator	16	73	200
Roulette	9	68	200
Spilleautomater	16	60	300
Lotto	29	59	200
Andre spil, hvor man kan vinde penge	13	54	250
Keno	5	52	100
Tips	27	44	160
Skrabelodder/skrabespil/Quickspil	81	40	200
Andre former for kortspil m.m.	13	37	150
Terningspil for at vinde penge	3	8	20

enkelte spillere har brugt meget store beløb. Det højeste beløb, der er spillet for på poker er 5000 kr.

De fleste af de unge, som spiller, har prøvet at tabe penge på spil. I undersøgelsen er tab defineret som et nettotab – dvs. som det, de unge har spillet for, minus eventuelle gevinster (Nielsen & Heidemann 2008). Det gennemsnitlige beløb, alle unge i undersøgelsen har tabt på en dag, er 80 kr. (se tabel 3.13).

Der er dog forskel på, hvor meget drenge og piger gennemsnitligt har tabt, ligesom der er store forskelle på tabene i de forskellige aldersgrupper. Drenge på 16 år og 17 år har gennemsnitligt tabt 179 kr., mens gen-

nemsnitstallet for 12-13-årige piger blot er 30 kr. Det største beløb, som nogen ung har tabt på en dag, er hele 6000 kr. Det tal optræder ikke overraskende blandt unge drenge på 16 og 17 år. Det minder os også om, at gennemsnitstallene dækker over store forskelle mellem de unge – i dette tilfælde mellem drengene.

De unges forbrug af penge er langt mere begrænset end de voksnes. Ifølge Ludomani i Danmark er det gennemsnitlige beløb, som voksne spillere har spillet for inden for den seneste måned, 335 kr. Det svarer til, at hver spillende voksen dansker gennemsnitligt spiller for 175 kr. på en måned.

Tabel 3.13**Det største beløb 12-17-årige har tabt på pengespil på én dag. Fordelt på køn og alder.**

Køn	Alder	n	Gns. i kr.	Maks.
Dreng	12-13 år	265	34	500
	14-15 år	405	85	2000
	16-17 år	397	179	6000
	Total	1067	107	6000
Pige	12-13 år	218	30	300
	14-15 år	241	38	400
	16-17 år	305	50	700
	Total	764	41	700
Total	12-13 år	483	32	500
	14-15 år	646	68	2000
	16-17 år	702	123	6000
	Total	1831	80	6000

Lotto er det spil, spillende voksne danskere gennemsnitligt har brugt flest penge på den seneste måned (140 kr.). Herefter følger lodsedler, oddsspil og skrabelodder med beløb på hver 21-23 kr. For alle andre spil er det gennemsnitlige spillebeløb på under 20 kr. Rangordenen ændrer sig imidlertid betydeligt, hvis vi alene ser på det gennemsnitlige beløb for personer, der har spillet det pågældende spil den seneste måned. Kun 1 pct. af den voksne danske befolkning har således spillet på roulette den seneste måned. Til gengæld har de spillet for 621 kr., hvilket giver spillet en klar topplacering. Nummer to er heste- og hundevæddeløb, der ligeledes spilles af 1 pct., som gennemsnitligt lægger 426 kr. om måneden. Også udenlandske bookmakerspil, enarmede tyveknægte og automater på kasino spilles af få, der til gengæld lægger store gennemsnitlige indsatser.

Også de fleste voksne har prøvet at tabe på spil. Det gennemsnitlige beløb er noget højere end for de unge – 325 kr. Og det går endog op til 500.000 kroner som det største beløb, der er tabt på spil på en dag inden for det seneste år. Dog skal det siges, at næsten hver fjerde voksne dansker ikke har nogen større spilleerfaring. Blandt de resterende har knap hver tredje ikke spillet den seneste måned, mens 22 pct. kun har spillet nogle få gange og atter 20 pct. flere gange i løbet af måneden. De hyppige spillere er i mindretal, da de, der spiller flere gange om ugen hhv. ca. hver dag, kun udgør 6 pct. og 0,7 pct. af de voksne danskere.

Forbrug af tid

I modsætning til de voksne er de unge i denne undersøgelse ikke bare blevet spurgt, hvor ofte de spiller pengespil, men også hvor ofte det sker på Internettet. Der er færre unge, som spiller pengespil på Internettet end andre steder. Men de unge, som spiller pengespil på Internettet, spiller til gengæld hyppigere (Tabel 3.14).

Blandt de unge, som spiller pengespil på Internettet, oplyser 11,2 pct. således, at de spiller hver dag eller flere gange om ugen, mens det samme kun er tilfældet for 1,4 af de unge, som spiller andre steder. Uanset om de spiller på Internettet eller andre steder, siger mere end 60 pct. af de unge spillere dog, at de kun spiller pengespil få gange om måneden. Det gælder også for alle aldersgrupper og begge køn, selvom drenge og de 16-17-årige spiller oftere.

De faktiske tal kan dog vise sig at være noget større. De unge er nemlig blevet spurgt om, hvor ofte de spiller på Internettet/andre steder for at vinde penge. Som vi vil se i Kapitel 5, spiller de unge ikke kun pengespil for at vinde penge – men kan have andre bevæggrunde for at spille pengespil. Hvis de adspurgte har fokuseret på det pengemotiv, der er indlagt i spørgsmålet, men spiller med andre bevæggrunde, kan det have nedbragt spillehyppighedstallene. Det kan forklare det umiddelbare paradoks, at hele 32 pct. af de unge, der har pengespiladfærd andre steder end på Internettet, svarer, at de aldrig spiller pengespil – måske ser de udelukkende deres pengespil som underholdning og en del af deres fritidsforbrug.

Det samme tal for de unge, der spiller på Internettet, er 8,1 procent. Hermed indikeres det også, at de

Tabel 3.14
Hvor ofte spiller 12-17-årige pengespil på Internettet og andre steder for at vinde penge. Procent.

	Internettet n= 223	Andre steder n=1932
Ca. hver dag	4,5	0,4
Flere gange om ugen	6,7	1,0
Flere gange i løbet af måneden	14,8	5,9
Få gange	65,9	60,7
Aldrig	8,1	32,0
Total	100	100

unge, der spiller på Internettet, ikke bare spiller oftere – men også i højere grad spiller *for at vinde penge*. Men det kommer vi tilbage til i Kapitel 5.

Opsamling på kapitlet

Udbredelse af pengespil – halvdelen af de danske unge har erfaring med pengespil

50,9 pct. af de unge mellem 12-17 år har prøvet at spille pengespil nogensinde. 7,2 pct. har spillet pengespil inden for den sidste måned. Lidt mere end halvdelen har altså prøvet at spille pengespil, mens en lille minoritet har spillet inden for den seneste måned. Tallene er lavere end tallene i de undersøgelser, der er lavet om udbredelsen af pengespil blandt unge i de øvrige nordiske lande.

Alder og køn er afgørende for hvor udbredt spil er blandt de unge

Undersøgelsen viser, at pengespil er mere udbredt blandt drenge end blandt piger. En majoritet af drengene har erfaring med pengespil, hvor det blot er en minoritet af pigerne. 58,1 pct. af de 12-17-årige drenge har spillet pengespil mod 43,7 pct. af pigerne i samme aldersgruppe. 11,2 pct. af drengene har spillet inden for den seneste måned, mens det samme er tilfældet for blot 3,2 pct. af pigerne. For både 12-17-årige drenge og piger er det dog en minoritetsadfærd at spille pengespil hver måned. Aldersmæssigt er der også store forskelle. Jo ældre de unge er, desto mere spiller de. 38,4 pct. af de 12-13-årige har prøvet at spille pengespil nogensinde mod hhv. 53,1 pct. af de 14-15-årige og 63,4 pct. af de 16-17-årige. Hvor det er en minoritet af undersøgelsens yngste, der har prøvet at spille pengespil, er det en majoritet af de ældste. Dog har kun 12,5 pct. i den ældste aldersgruppe spillet inden for den seneste måned. Blandt de 14-15-årige er det 7,0 pct., og for de 12-13-årige er det kun 2,9 pct. Det er ikke normaladfærd i nogen af aldersgrupperne at have spillet inden for den seneste måned. Udbredelsen af pengespil afhænger af de unges alder. I det drenge spiller mere end piger og ældre unge mere end yngre, er pengespil mest udbredt hos de 16-17-årige drenge, hvor 72,5 pct. nogensinde har spillet, og 19,8 pct. har spillet inden for den seneste måned. Det står i skarp kontrast til den mindst spillende

gruppe. De 12-13-årige piger, hvor 34,8 pct. nogensinde har spillet, og 1,8 pct. har spillet inden for den seneste måned.

Flest har spillet skrabelod nogensinde og flest har aktuelt spillet oddsspil

Blandt de unge, der nogensinde har spillet pengespil, har flest spillet skrabelodder (75,7 pct.). Derefter følger spilleautomater med 45,4 pct. og lotto med 25,4 pct. Af de 7,2 pct. unge, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, er fordelingen noget anderledes. Flest har spillet oddsspil (38,7 pct.), derefter følger skrabelodder (29,6 pct.) og poker (27,7 pct.). Der er kønsforskelle på, hvilke spil de unge spiller. Poker og oddsspil er især udbredt blandt drengene, mens skrabelodder og bingo med pengepræmier scorer højere blandt pigerne. Blandt de unge, der har spillet den seneste måned, kan vi se, at de 12-13-årige især spiller skrabelodder, mens oddsspil er mest udbredt blandt de 14-15-årige og de 16-17-årige.

Få har spillet pengespil på Internettet og via mobiltelefon

Selvom Internettet er en ny og eksplosivt voksende arena for pengespil, har ikke flere end 5,9 pct. af alle unge nogensinde prøvet at spille om penge på nettet. Især drengene har spillet på nettet. 9,7 pct. af drengene har på et eller andet tidspunkt gjort det mod kun 2,0 pct. af pigerne. Det svarer til 16,7 pct. af de spillende drenge og 4,7 pct. af de spillende piger. Og jo ældre de unge er, desto flere har spillet på nettet. Blandt de 16-17-årige har 10,1 pct. prøvet at spille om penge på Internettet på et tidspunkt i deres liv mod 5,9 pct. af de 14-15-årige og 2,3 pct. af de 12-13-årige. Få unge har spillet pengespil på nettet inden for den seneste måned. De udgør kun 1,6 pct. af de unge, men der er igen flere blandt drengene (2,5 pct.) end blandt pigerne (0,6 pct.) og flere blandt de 16-17-årige (3,4 pct.) end blandt de 12-13-årige (0,3 pct.). Blandt de få, der har spillet den seneste måned, har flest spillet poker og oddsspil. En anden ny arena for pengespil er mobiltelefonen. 1,9 pct. af alle unge har prøvet at spille om penge via mobiltelefon. Af disse 0,2 pct. spillet mange gange, mens 1,6 pct. har spillet få gange.

Alder og køn har betydning for, hvor mange penge de unge bruger på spil

De unge, der har spillet inden for den seneste måned, har i snit haft indsatser for 138 kr. De ældste har spillet for mere end de yngste, og drengene har spillet for mere end pigerne. De ældste drenge har spillet for mest: 238 kr. De tre pengespil, unge i gennemsnit har brugt flest penge på inden for den seneste måned, er poker, udenlandske bookmakerspil og bingo. Enkelte unge har imidlertid spillet for meget store beløb, fx 5000 kr. på poker, hvilket er med til at hæve gennemsnittet. Hovedparten af de unge, som har spillet pengespil, har prøvet at tabe penge på spil. I gennemsnit er det højeste beløb, de unge har tabt på en dag, 80 kr. Drengene har dog tabt større beløb end pigerne, ligesom de ældste unge har tabt højere beløb end de yngste. Drenge på 16-17 år har gennemsnitligt tabt 179 kr. Det største beløb, der er tabt på en dag, er 6000 kr.

Kapitel 4

Problemspiladfærd blandt unge

Indledning

I dette kapitel vil vi løfte et særligt aspekt af unges pengespiladfærd frem og granske det nærmere. Nemlig den pengespiladfærd, der kan betegnes som problematisk. Vha. vores forkortede udgave af screeningsredskab NODS vil vi tegne et billede af, hvor udbredt problemspiladfærd er blandt de 12-17-årige unge. Vi vil også se på, hvilke unge der er tilbøjelige til at have en problemspiladfærd. Disse unge vil vi kalde "gamblere".

Som det vil fremgå af kapitlet, er der forskellige grader af problemspiladfærd, hvorfor alle gamblere ikke kan slås over én kam. Nogle gamblere er populært sagt lidt mere gamblere end andre. Gamblerne adskiller sig også mht. deres køn, alder og andre baggrundsdata. Ligesom de ikke spiller de samme spil endside bruger lige mange penge og timer på at spille.

Alligevel er det muligt at aftegne nogle mønstre af de unge gamblere og deres problemspiladfærd, som vi vil trække frem i kapitlet. Disse mønstre kan være gode at have i baghovedet til næste kapitel, hvor vi endnu en gang vil sætte spot på gamblerne og undersøge, om deres problemspiladfærd er forbundet til andre former for problematisk adfærd.

Som i forrige kapitel vil vi indimellem drage paralleller til *Ludomani i Danmark* og de øvrige nordiske undersøgelser om pengespil- og problemspiladfærd blandt unge, om end de forskellige screeningsredskaber i de nordiske undersøgelser besværliggør denne manøvre yderligere. Derfor vil de fleste paralleliseringer med de nordiske undersøgelser som beskrevet tidligere foregå i kapitel 7, hvor vi har mulighed for at reflektere over udfordringerne med de varierende screeningsystemer.

Udbredelsen af problemspil

284 af de 3814 unge i denne undersøgelse – svarende til 7,5 pct. – kan siges af have et problematisk forhold til pengespil. I undersøgelsen skelnes mellem tre kategorier af spillere, der på hver sin måde har et problematisk forhold til pengespil. Der er de såkaldte "risikospillere", hvis spil risikerer at komme ud af kontrol. Så er der "problemspillerne", som allerede har vanskeligt ved at styre deres spilletrang. Og endelig er der de "ludomane" spillere, der er ude i et egentligt misbrug af pengespil. Det er disse tre kategorier, vi tilsammen benævner "gamblere".

6,7 pct. af de unge i undersøgelsen er risikospillere, hvilket udgør langt den største gruppe af gamblere. Blot 0,7 pct. er problemspillere, og 0,1 pct. er egentligt ludomane (tabel 4.1). Hvis vi uddrager de unge gamblere af de spillende unge – i stedet for af alle unge – bliver procenttallene naturligvis større. I alt 14,6 pct. af de spillende unge er gamblere. 13,2 pct. af dem er risikospillere, 1,3 pct. er problemspillere og 0,1 er egentlig ludomane (tabel 4.2).

Men ét er procenttal fra en undersøgelse, noget andet er virkelige unge. Hvor mange virkelige unge mellem 12-17 år i Danmark svarer disse procenttal egentlig til?

For at kunne komme med et bud på dette spørgsmål, må vi kortvarigt løfte blikket fra vores undersøgelse og konsultere Danmarks Statistik, der ved, hvor mange 12-17-årige unge, der findes i Danmark. Ifølge Danmarks Statistik var der pr. 1. januar 2008 i alt 419.320 unge mellem 12-17 år i Danmark. Med udgangspunkt i procenttallene i vores undersøgelse kan vi så estimere, at omtrent 33.200 faktiske unge i denne aldersgruppe er gamblere. Deler vi disse unge op i vores tre forskellige gamblerkategorier, kan vi estimere, at ca. 29.800 unge mellem 12-17 år er risikospillere, ca. 3100 er problemspillere og ca. 300 er egentligt ludomane.

Tallene er udtryk for et øjebliksbillede. Det skyldes bl.a., at antallet af unge 12-17-årige hele tiden bevæger sig. Den population af 12-17-årige i Danmark, stikprøven i vores undersøgelse tager udgangspunkt i, spejler således ikke fuldstændig den population af 12-17-årige, vi har hentet hos Danmarks Statistik. Men selvom der således er tale om et estimat, giver det os ikke desto mindre et fingerpeg om, hvor mange 12-17-årige unge i Danmark, som har et problematisk forhold til pengespil – og dermed kan betegnes som gamblere.

Screeningsredskabet NODS

Det screeningsredskab, der ligger til grund for identifikationen af unge gamblere i denne undersøgelse, hedder NODS (læs mere i kapitel 2, hvor vi beskriver vores metode). Det er det samme redskab, som er brugt til at identificere spilleproblemer blandt voksne i *Ludomani i Danmark*. I denne undersøgelse er der imidlertid brugt en forkortet udgave af NODS.

I det oprindelige screeningsredskab indgår 17 spørgsmål. 14 af disse spørgsmål kan give point, om end der kun gives op til 10 point. I den forkortede udgave, som benyttes i denne undersøgelse, er der valgt otte spørgsmål ud, som vurderes at kunne indfange spilproblemer blandt 12-17-årige (Bonke & Brodersen, 2007). Af de otte spørgsmål er det kun fem, der giver point. Har respondenter scoret 1-2 points, kategoriseres denne som risikospiller, 3-4 points giver kategoriseringen problemspiller, og 5 points medfører kategoriseringen ludoman. Det er således antallet af points, der afgør, hvilken gamblerkategori de unge i denne undersøgelse klassificeres inden for (Bonke & Borregaard 2006).

Yderligere er respondenter, der har svaret, at de højst har tabt for nul kr. på en dag sorteret fra. Til sammenligning er de respondenter i voksenundersøgelsen, der siger, at de har tabt for mindre end 35 kr. på en dag, sorteret fra.

NODS-scoringerne

I tabel 4.1 og 4.2 kan vi se, hvordan de unges NODS-scoringer ser ud, når de uddrages af alle deltagerne i vores undersøgelse, og når de uddrages af de unge i undersøgelsen, der nogensinde har spillet pengespil.

I tabel 4.3 kan vi se NODS-scoringerne fra voksenundersøgelsen uddraget af alle deltagerne i denne. Ved en sammenligning mellem tabel 4.1 og 4.3 springer det i øjnene, at den samlede andel af unge med et problema-

Tabel 4.1.
12-17-årige gamblere målt med forkortet udgave af NODS for seneste år (N=3814).
Antal og procent.

	1 point	2 point	3 point	4 point	5 point	I alt (1+ point)
Antal	202	54	20	6	2	284
Andel	5,3	1,4	0,5	0,2	0,1	7,5

Tabel 4.2
Andelen af gamblere målt med forkortet udgave af NODS for seneste år blandt unge pengespillere (n=1940). Antal og procent.

	1 point	2 point	3 point	4 point	5 point	I alt (1+ point)
Antal	202	54	20	6	2	284
Andel	10,4	2,8	1	0,3	0,1	14,6

tisk forhold til pengespil – dvs. den gruppe, vi her betegner gamblere – er større end den samlede andel af voksne med et problematisk forhold til pengespil. Og det på trods af, at udbredelsen af pengespil blandt de unge er noget mindre end blandt de voksne (se forrige kapitel). Det forhold gør sig gældende uanset, om de voksne screenes for spilleproblemer nogensinde eller det seneste år – en skellen der ikke er foretaget blandt de unge, hvor der udelukkende er screenet for spilleproblemer inden for det seneste år. De 7,5 pct. af alle unge, som er gamblere, modsvares således af i alt 3,9 pct. og 2,3 pct. af alle voksne, der har haft et problematisk forhold til pengespil nogensinde eller det seneste år.

I tabellerne ser vi ikke mindst, at der selv med en forkortet udgave af NODS er en større andel af de unge end de voksne, der scorer 1 og 2 points. Og det er uanset, om de voksne screenes for spilleproblemer nogensinde eller inden for det seneste år. Da en score på 1-2 points giver kategoriseringen risikospiller, er der en større andel unge (6,7 pct.), der er risikospillere, end voksne, som har været risikospillere nogensinde (3,1 pct.) eller blot har været det inden for det seneste år (1,9 pct.).

Der er også flere unge end voksne, der scorer 3 points – uanset om de voksne screenes for nogensinde eller seneste år. Ligesom en større andel af de unge end de voksne scorer 4 points, når de voksne screenes for

spilleproblemer det seneste år. Til gengæld er der en lige stor andel af de unge og de voksne, som scorer 4 points, når de voksne screenes for spilleproblemer nogensinde. Da kategorien problemspillere imidlertid består af respondenter med både 3 og 4 points, er der stadig en større andel unge (0,7 pct.) end voksne, som har været problemspillere nogensinde (0,4 pct.) eller det seneste år (0,3 pct.).

Der er også en lige stor andel unge og voksne, der scorer 5 points, når de voksne screenes for spilleproblemer inden for det seneste år. Til gengæld er der en større andel voksne end unge, der scorer 5 points, når de screenes for spilleproblemer nogensinde. I den kategori ludoman udelukkende består af respondenter med 5 points og derover, er der altså lige mange unge (0,1 pct.) og voksne, som kan kategoriseres som ludomane, når de voksne screenes for den seneste år (0,1 pct.). Men flere voksne end unge er ludomane, når de voksne screenes for ludomani nogensinde (0,3 pct.).

Selvom der er en betydeligt større andel af de unge end de voksne, der er gamblere, er der mindst lige så høj andel af de voksne, som har erfaringer med de tungeste spilleproblemer - og dermed kategoriseres som ludomane. Spørgsmålet er selvfølgelig, om det skyldes, at nye spillemønstre blandt de unge giver flere – men ikke nødvendigvis tungere spilleproblemer (dvs. om det er betinget af, at de er en særlig generation). Eller om det skyldes, at de unges lettere spilleproblemer endnu ikke

Tabel 4.3
18-74-årige risiko-, problemspillere og ludomane målt med NODS (N=8153). Pct. 18-74-årige (Bonke & Borregaard 2006)

	1 point	2 point	3 point	4 point	5 point	I alt (1+ point)
NODS nogensinde	2,4	0,8	0,2	0,2	0,3	3,9
NODS seneste år	1,5	0,4	0,2	0,1	0,1	2,3

har udviklet sig til egentlig ludomani, fordi de er unge, men at de med alderen muligvis vil gøre det (dvs. om det er betinget af, at de er i en særlig livsfase).

Det er dog ikke muligt at finde ud af, om det er det ene eller det andet på baggrund af de to undersøgelser. Pga. det lille antal ludomane i voksenundersøgelsen blev tallene for ludomane, problemspillere og risikospillere lagt sammen, så der fremkom et tilstrækkeligt antal respondenter at fordele efter forskellige kriterier. Det er derfor ikke muligt at se, om fordelingen mellem de tre kategorier ændrer sig, jo ældre respondenterne i voksenundersøgelsen bliver. Og om de unges lettere grad af spilleproblemer skal ses i lyset af, at spilleproblemer generelt bliver tungere med alderen, eller om fordelingen af lette og tunge spilleproblemer ser anderledes ud pga. generationelle forskelle, der ikke nødvendigvis vil udligne sig, når de unge i denne undersøgelse bliver voksne.

Spilleproblemer blandt unge i Norden

Sammenligner vi vores undersøgelse med undersøgelserne af spilleproblemer blandt unge i de øvrige nordiske lande, finder vi nogle af de samme tilbøjeligheder. Også her finder vi tilsyneladende et relativt højt antal unge gamblere i Danmark, selvom færre unge spiller pengespil end i de øvrige nordiske lande.

Tallene er dog svære at sammenligne, da identifikationen af unge med et problematisk forhold til pengespil i vid udstrækning er foretaget med forskellige screeningsredskaber, hvilket forstærker de problemer med at sammenligne, som vi allerede skitserede i forrige kapitel. Alt det vil vi udforske nærmere i kapitel 7. Her skal hovedtallene dog lige ridses op:

I det svenske studium (Svensson 2003, 2005) blev SOGS-R brugt til at undersøge andelen af unge, der havde spilleproblemer, og andelen af unge, der var sandsynligt ludomane. Begge kategorier blev undersøgt både som en aktuelt forekommende adfærd og som en adfærd, de unge havde haft på et tidspunkt i deres liv. Som i de danske undersøgelser viste det sig, at andelen af unge med et problematisk forhold til spil var væsentligt højere end andelen af voksne. Og det på trods af, at også de svenske unge spillede mindre regelbundet og for færre penge end de svenske voksne. I aldersgruppen 15-17 år var andelen af unge, der nogen-

sinde havde haft spilleproblemer, 6,8 pct., og andelen, der nogensinde har været ludomane, 2,4 pct. Aktuelt blev 4,2 pct. af de unge kategoriseret som problemspillere, mens 0,9 pct. blev kategoriseret som ludomane.

Den norske undersøgelse (Rossow & Hansen 2003) rummede kun ungetal. Og disse tal blev – som i den danske ungeundersøgelse – kun målt i forhold til én tidsdimension. Der blev med andre ord ikke skelnet mellem spilleproblemer på en hel livstid og aktuelt forekommende. Ydermere screenede den norske undersøgelse kun for én problemkategori: problemspillere. Det skyldtes bl.a., at den norske undersøgelse ikke havde mulighed for at inddrage de mange spørgsmål, som screeningssystemerne normalt bruger til at differentiere mellem forskellige grader af spilleproblemer. Undersøgelsen gjorde i stedet brug af tre kernespørgsmål, der var håndplukket fra hhv. det såkaldte Lie/Bet Questionnaire (Johnson et al 1997) og fra SOGS (Lesieur & Blume 1987). De handlede om behovet for at øge indsatsen ("bet"), om løgn overfor betydningsfulde andre ("lie") og om forsøg på at vinde det tabte tilbage ("chasing").

Resultatet af undersøgelsen var, at 3,2 pct. af unge nordmænd mellem 13-19 år opfyldte disse kriterier og således havde klare tegn på spilleproblemer. Rossow & Hansen vurderer imidlertid, at det var et lavt anslag, og at tallet ville have været højere, hvis alle spørgsmål i screeningssystemet var blevet anvendt. De valgte kriterier har således en høj specificitet, men en lav sensitivitet. Bruges kun de to første spørgsmål om "bet" og "lie" til at opgøre andelen af problemspillere, udgjorde gruppen af unge med spilleproblemer 6 pct. I det dette tal indeholdt for mange unge, der kun var i risikozonen for at have spilleproblemer – men ikke nødvendigvis havde det – valgte man at holde sig til tallet for unge, der svarede på alle tre spørgsmål.

Den islandske undersøgelse af 13-15-årige unge screenede for kategorierne problemspillere og risikospillere. Ifølge det ene screeningssystem, DSM-IV-MR-J, var der 1,9 pct. problemspillere og 2,7 pct. risikospillere blandt de islandske teenagere. Det andet screeningssystem, SOGS-RA fandt lidt flere: 2,8 pct. problemspillere og 4,1 risikospillere. I modsætning til den danske undersøgelse viser også den islandske en forholdsvis stor andel af tunge spilleproblemer – uanset hvilket screeningssystem, der anvendes.

Hvilke unge er gamblere?

Hvis vi nærmere skal indkredse, hvilke danske unge, der har et problematisk forhold til pengespil, bliver vi nødt til at slå vores tre problemspilkategorier sammen, så vi har tilstrækkeligt med respondenter at fordele på forskellige kriterier. I det følgende vil vi derfor ikke længere skelne mellem kategorierne ludoman, problemspiller og risikospiller – men udelukkende operere med vores fællesbetegnelse gambler. I stedet for at fokusere på fordelingen mellem de forskellige gamblerkategorier vil vi fremhæve en række fællestræk ved de unge, der kan klassificeres som gamblere, ligesom vi vil fokusere på de forskelle og ligheder, som måtte være mellem disse unge og de øvrige unge i undersøgelsen.

7,5 pct. af de danske unge kan som bekendt klassificeres som gamblere. Ikke alle unge har dog lige stor sandsynlighed for at udvikle sig til gamblere. Især er de unges køn afgørende for, hvor sandsynligt det er. Hele 11 pct. af drengene i undersøgelsen kan således siges at være gamblere – mod kun 3,8 pct. af pigerne. Hvis vi deler gamblerne op på køn, ser vi da også en massiv overvægt af drenge. Mens drengene udgjorde 48 pct. af respondenterne i undersøgelsen, udgjorde de hele 74,3 pct. af gamblerne. Pigerne udgjorde 52 pct. af respondenterne, men blot 25,7 pct. af gamblerne.

Der er således en massiv overvægt af drenge-gamblere, hvilket måske ikke er så overraskende, eftersom der ligeledes er en massiv overvægt af drenge, der spiller. I forrige kapitel så vi, at 58,1 pct. af drengene mellem 12-17 år på et eller andet tidspunkt i deres liv havde spillet pengespil, mens det samme gjaldt for 43,7 pct. af pigerne. 11,2 pct. af drengene havde endvidere spillet inden for den seneste måned, mens det samme blot gjaldt 3,2 pct. af pigerne. Der ser altså ud til at være en betragtelig sammenhæng mellem pengespiladfærd og gambling. Da drenge spiller mest, bliver de oftest gamblere.

Samme problemstilling gør sig gældende i forhold til alder. I forrige kapitel så vi, at andelen af spillere stiger med alderen blandt respondenterne i undersøgelsen. Og vi så, at denne tendens er endnu tydeligere blandt respondenter, der har spillet inden for den seneste måned, end blandt respondenter, der har spillet nogen-

sinde. De unges spilleproblemer er ikke opgjort med en opdeling af tidsdimensionen. Men alderens betydning slår alligevel tydeligt igennem.

De 12-13-årige, der udgør 34,3 pct. af respondenterne i undersøgelsen, udgør kun 20,8 pct. af undersøgelsens gamblere. De 14-15-årige udgør 33,9 pct. af de unge i undersøgelsen og 37,3 pct. af gamblerne. Og endelig udgør de 16-17-årige 30 pct. af respondenterne i undersøgelsen, mens de udgør hele 41,9 pct. af gamblerne. Det slår naturligvis også igennem, hvis vi ser på andelen af unge i hver aldersgruppe, som er gamblere. Det er således kun 4,3 pct. af de 12-13-årige i undersøgelsen, der er gamblere, mens det samme gælder for 8,2 pct. af de 14-15-årige og hele 10,3 pct. af de 16-17-årige.

Løfter vi den største gruppe gamblere ud – de 16-17-årige unge – og deler dem på køn, ser vi da også, at hele 15,1 pct. af drengene kan betegnes som gamblere, mens det samme er tilfældet for 5,8 pct. af pigerne (se tabel 4.4). Andelen af både drenge og piger i denne aldersgruppe, der er gamblere, er således betragteligt højere end de tilsvarende andele af kønnene i alle aldersgrupper. Men selvom pige-tallet løftes fra 3,8 pct. til 5,8 pct., er det stadig lavere end tallet for alle aldersgrupper af drenge, hvilket endnu engang understreger den massive overvægt af drenge-gamblere. Blandt de yngste drenge er der således 6,1 pct. gamblere og altså flere end hos de ældste piger. Og blandt de 14-15-årige drenge mere end dobbelt så mange gamblere med hele 12,6 pct. Det skal dog understreges, at disse tal er så små, at de er statistisk usikre. Til gengæld følger de sig smukt ind i et mønster, der allerede er slået fast med syvtommersøm. At der er flere gamblere blandt drengene end blandt pigerne i undersøgelsen, og at der ligeledes er flere gamblere blandt de ældre end blandt de yngre respondenter.

Idet andelen af gamblere stiger med alderen, er det ikke så overraskende, at en større andel af eleverne i de ældste klasser er gamblere end eleverne i de yngre klasser. Andelen af gamblere i 8.-9. klasse og 10. klasse er hhv. 8,1 pct. og 9,2 pct. Andelen af gamblere i gymnasiet, på anden skole og i erhvervsuddannelse er hhv. 8,9 pct., 7,3 pct. og 17,0 pct.

Trods tilbøjeligheden til progression i forhold til alder ser vi, at andelen af gamblere i 10. klasse overgår

Tabel 4.4:
12-17-årige gamblere fordelt efter køn og alder. Antal og procent.

		1 point		2 point		3 point		4 point		5 point		I alt	
		Antal	Andel	Antal	Andel	Antal	Andel	Antal	Andel	Antal	Andel	Antal	Andel
Dreng	Total (n=1905)	149	7,8	41	2,2	14	0,7	6	0,3	1	0,1	211	11,1
	12-13 år (n=660)	29	4,4	6	0,9	3	0,5	2	0,3	0	0,0	40	6,1
	14-15 år (n=683)	68	10	13	1,9	2	0,3	3	0,4	0	0,0	86	12,6
	16-17 år (n=562)	52	9,3	22	3,9	9	1,6	1	0,2	1	0,2	85	15,1
Piger	Total (n=1909)	53	2,8	13	0,7	6	0,3	0	0,0	1	0,1	73	3,8
	12-13 år (n=708)	16	2,3	2	0,3	1	0,1	0	0,0	0	0,0	19	2,7
	14-15 år (n=611)	16	2,6	3	0,5	1	0,2	0	0,0	0	0,0	20	3,3
	16-17 år (n=590)	21	3,6	8	1,4	4	0,7	0	0,0	1	0,2	34	5,8

andelene i gymnasiet såvel som i anden skole – på trods af at flere gymnasieelever end 10.-klasseselever rent faktisk spiller pengespil (se forrige kapitel). Langt den største andel gamblere blandt unge i uddannelsessystemet finder vi dog på erhvervsuddannelser. Så ikke alene alderen, men også skoletypen ser ud til at have en betydning for, hvor stor en andel af eleverne, der er gamblere. Antallet af erhvervsuddannelseselever er dog så få i undersøgelsen, at forskellene til de øvrige grupper ikke er statistisk sikre. Trods disse udsving står alle tallene for de ældre aldersgrupper ikke desto mindre i sigende kontrast til tallene for de yngre aldersgrupper: 0 pct. af eleverne i 4.-5. klasse og 4,3 pct. af eleverne i 6.-7. klasse er således gamblere (tabel 4.5).

Ingen af disse tal slår dog tallene for unge, der angiver, at de ikke går i skole. Hele 23,7 pct. af de unge, som angiver, at de er i arbejde, kan således kategoriseres

som gamblere. Disse unge befinder sig dog alle i den øvre halvdel af aldersskalaen. Dette kan hænge sammen med, at disse unge i høj grad har penge til rådighed at spille for. Men også blandt de unge, som angiver, at de er arbejdsløse, er der en stor andel gamblere: 20,8 pct. Hvor det ikke i samme grad som for unge i arbejde er penge, der giver dem mulighed for at spille, er det måske snarere, at de har ganske meget tid til rådighed at spille i. Der er dog så få unge, der er i arbejde eller er arbejdsløse, at tallene ikke er statistisk sikre.

Langt de fleste unge i undersøgelsen bor sammen med deres mor, far eller begge dele. Mange bor også sammen med søskende. Kun 12 ud af undersøgelsens 3813 personer bor alene. Der er imidlertid ingen statistisk signifikant forskel på, hvem gamblere og alle andre bor sammen med. Der er heller ingen statistisk signifikant

Tabel 4.5
12-17-årige gamblere fordelt efter klassetrin/uddannelse. Antal og procent.

	Antal	Andel
4.-5. klasse (n=17)	0	0,0
6.-7. klasse (n=1200)	52	4,3
8.-9. klasse (n=1261)	102	8,1
10. klasse (n=272)	25	9,2
Gymnasiet (n=805)	72	8,9
Erhvervsuddannelse, produktionsskole (n=47)	8	17,0
I arbejde (n=38)	9	23,7
Arbejdsløs (n=24)	5	20,8
Anden skoleundervisning (n=150)	11	7,3
Total	284	7,4

forskel på, om forældrene er beskæftiget eller ej. Der er dog en svag statistisk signifikant forskel på, om forældrene er født i Danmark eller ej. Lidt flere unge gamblere angiver således, at ingen af deres forældre er født i Danmark, eller at deres far ikke er født i Danmark. Til gengæld er der ingen statistisk signifikant forskel på, om bedsteforældrene er født i Danmark eller ej.

Men selvom forældrenes sociale status ikke ser ud til at være udslagsgivende for, om de unge bliver gamblere eller ej, indikerer voksenundersøgelsen, at de unges egen sociale status som voksne kan have en betydning for, om de bliver gamblere eller ej. Udover at vise en overrepræsentation af gamblere blandt 18-29-årige voksne danskere, viste *Ludomani i Danmark*, at der især var gamblere at finde blandt enlige, personer uden børn og uddannelsessøgende. Det peger således på, at det har betydning for de unges problemspiladfærd, hvor de er i deres liv, og hvilken livsfase de befinder sig i. Undersøgelsen viste også, at gamblerne gennemgående havde lavere indkomster. Samtidig var der – ikke overraskende – en overrepræsentation af mænd. Tages der højde for civilstand, børn, uddannelse, stilling og indkomst, var det fem gange så sandsynligt, at en mand blev gambler som en kvinde.

Uddannelse havde imidlertid ikke den store betydning for de voksne danskeres sandsynlighed for at være gambler. Det samme gjaldt en inddeling efter stillingsbetegnelse. Indkomsten efter skat spillede derimod en rolle. Personer med høje indkomster efter skat havde således signifikant lavere sandsynlighed for at blive problemspillere end personer med lave indkomster. *Ludomani i Danmark* konkluderer således, at problemspillere primært findes blandt mænd, personer under 44 samt personer uden hjemmeboende børn – de findes derimod sjældnere blandt personer med høje indkomster.

Hvilke spil spiller gamblere?

Gamblerne spiller ikke bare mere og flere spil end andre spillere. De foretrækker også nogle andre spil. I tabel 4.6 kan vi se, at skrabelodder er det spil, flest gamblere i denne undersøgelse har prøvet at spille på et tidspunkt i deres liv. 82,4 pct. af gamblerne har således prøvet at spille skrabelodder. Andenpladsen indtages af spilleautomater, som 53,5 pct. har prøvet at spille på. Nummer tre er poker med 46,5 pct. Nummer fire, fem, seks og syv indtages af oddsspil, Lotto, tips og andre former for kortspil.

Tabel 4.6

Hvilke pengespil har 12-17-årige gamblere brugt penge på nogensinde og inden for den sidste måned på Internettet og andre steder. Procent.

	Nogensinde (n=284)	I løbet af den sidste måned (n=99)	På Internettet sidste måned (n=35)
Det har været muligt at give flere svar.			
Skrabelodder/skrabespil/Quickspil	82,4	27,3	8,6
Spilleautomater	53,5	8,1	8,6
Poker	46,5	44,4	71,4
Oddsspil	43,1	36,4	25,7
Lotto	36,6	15,2	8,6
Tips	36,6	11,1	5,7
Andre former for kortspil/Black Jack/backgammon	29,2	10,1	22,9
Bingo/banko med pengepræmier	23,6	4,0	0,0
Terningespil for at vinde penge	15,8	3,0	5,7
Andre spil, hvor man kan vinde penge	14,1	6,1	8,6
Roulette	12,3	8,1	22,9
Væddeløb/totalisator	11,6	7,1	8,6
Keno	8,1	4,0	11,4
Udenlandske Bookmakerspil	7,0	10,1	20,0

**UNGE GAMLERES TOP 5
– PENGESPIL NOGENSINDE (n=284)**

- 1) Skrabespil/Quickspil (82,4 pct.)
- 2) Spilleautomater (53,5 pct.)
- 3) Poker (46,5 pct.)
- 4) Oddsspil (43,0 pct.)
- 5) Lotto (36,6 pct.)/Tips (36,6 pct.)

**UNGE GAMLERES TOP 5
– PENGESPIL SENESTE MÅNED (n=99)**

- 1) Poker (44,4 pct.)
- 2) Oddsspil (36,4 pct.)
- 3) Skrabespil/Quickspil (27,3 pct.)
- 4) Lotto (15,2 pct.)
- 5) Tips (11,1 pct.)

Sammenligner vi med den rangorden, der var for spil, som alle unge har spillet på et tidspunkt i livet (se forrige kapitel), kan vi konstatere en række forskydninger:

Poker er rykket fra en sjetteplads hos alle spillere til en tredjeplads hos gamblerne, mens Lotto er faldet fra en tredjeplads til en femteplads. Bingo/banko er rykket hele tre pladser ned: fra en femteplads hos alle spillere til en ottendeplads hos gamblerne. Samtidig er tips og andre former for kortspil hver rykket en plads op – til en sjette- og syvendeplass. Nummer et og to på listen er uændret: Skrabelodder og spilleautomater ligger i toppen over de spil, som både alle unge og gamblerne har spillet på et tidspunkt i livet.

Topscoren blandt gamblere, der har spillet inden for den sidste måned, er poker. Det har 44 pct. spillet. Nummer to er oddsspil, som 36,4 pct. har spillet inden for den seneste måned. På tredjepladsen er skrabelodder, som 27,3 pct. har spillet. Lotto, tips og andre former for kortspil er nummer fire, fem og seks på listen over spil, som gamblere har spillet inden for den seneste måned. Nummer syv er spilleautomater.

Sammenlignes med rangordenen for spil, som alle unge har spillet inden for den seneste måned, ser vi kun få forskydninger. Oddsspil er nummer et hos alle spillere, der har spillet inden for den seneste måned, men som bekendt nummer to hos gamblere. Lige omvendt er det med poker, som alle spillere har som nummer to, mens gamblere har det som nummer et. Skrabelodder, Lotto og tips er nummer tre, fire og fem begge steder. Til gengæld har spilleautomater og andre former for kortspil byttet plads. Hvor spilleautomater ligger nummer seks hos alle spillere, ligger det nummer syv hos gamblere. Til gengæld ligger andre former for kortspil

andre former for kortspil nummer syv hos alle spillere, mens det ligger nummer seks hos gamblere.

Sammenlignes alene tallene for spil, som gamblerne har spillet, ses også store forskelle på spil, der er spillet nogensinde og spil, som er spillet inden for den seneste måned. Hvor nogensinde-listen har skrabelodder og spilleautomater som nummer et og to, har listen for den seneste måned poker og oddsspil. Tre og fire er heller ikke de samme: Hvor nogensinde-listen har poker og oddsspil som hhv. tre og fire, har listen for seneste måned skrabelodder og Lotto på en tredje- og en fjerdeplads.

Vi så allerede i forrige kapitel, at der er forskel på, hvilke spil alle unge har spillet nogensinde, og hvilke spil de har spillet inden for den seneste måned. Det samme gør sig altså gældende for gamblerne, der spiller nogle spil hyppigere end andre. De spil, den største andel af gamblerne spiller hyppigt, er de samme spil, som drenge og unge over 16 år spiller hyppigt: poker, oddsspil og skrabelod. Idet der er så få gamblere, at vi ikke kan fordele de forskellige spil på køn og alder, kan vi ikke lave samme screening af gamblere. Men da vi samtidig ved, at drenge over 16 år har størst sandsynlighed for at udvikle spilleproblemer, peger noget på, at de unge gamblere, der hyppigst spiller disse spil, overvejende er drenge over 16 år. Og at der dermed er en sammenhæng mellem disse spil, drenge, alder og gambling.

Gamblere på nettet

Pengespil på Internettet har langt bedre tag i gamblere end de øvrige unge, der har spillet om penge (tabel 4.7). Hvor 28,2 pct. af gamblerne nogensinde har spillet om

penge på Internettet, gælder det samme for 8,7 pct. af de øvrige unge pengespillere. Pengespil på nettet er således mere end tre gange så udbredt blandt gamblerne end blandt de øvrige unge pengespillere, selvom det stadig er et minoritetsfænomen blandt gamblerne.

Men det er ikke desto mindre værd at holde øje med unges pengespil på Internettet, da det er et stærkt voksende område, og der sandsynligvis vil blive spillet stadig mere på Internettet de kommende år (Griffiths 2006). Samtidig er det værd at notere sig, at 18-årsgrænsen burde gøre det umuligt for de unge i denne undersøgelse at spille på nettet. I det lys kan der siges at være relativt mange, der har spillet på nettet – ikke mindst blandt gamblerne. International forskning peger da også på, at der er en større andel af dem, som spiller pengespil på Internettet, der har et problematisk forhold til pengespil, end af dem, som ikke gør (Griffiths & Barnes 2008).

Blot 60 ud af undersøgelsens i alt 3.814 unge har spillet om penge på nettet inden for den seneste måned, hvilket svarer til 1,6 pct. Af disse 60 var 35 gamblere svarende til 12,3 pct. af alle unge gamblere. Det er altså klart en minoritet af gamblerne, der har spillet pengespil på Internettet inden for den seneste måned. Ikke desto mindre er det mere end otte gange så udbredt blandt gamblerne end de øvrige spillere, hvor det kun er 1,5 pct., der har spillet om penge på Internettet inden for den seneste måned. Af de unge, der har spillet pengespil på nettet den seneste måned, er hele 59,3 pct. gamblere. Der er altså en særlig sammenhæng mellem det at være gambler og det at spille på Internettet.

Som vi skrev i indledningen, peger flere forskere på, at spil på Internettet er særligt egnet til at generere oplevelser af flow, som menes at være forbundet til

dissociative oplevelser, spilleafhængighed etc. Her kan spil gentages med korte intervaller i en uendelighed, gevinsten hurtigt udbetales, og gryden af spænding og intensitet holdes i det hele taget konstant i kog.

Selvom vi i denne undersøgelse ikke vil kunne påvise en direkte sammenhæng mellem flow og spilleafhængighed, vil vi i kapitel 5 se nærmere på nogle af de begrundelser, de unge gamblere selv giver for deres spil på Internettet, således at en flig af de unge gamblers særlige relation til Internetspil alligevel afdækkes.

Pengespil via mobiltelefon er i modsætning til Internetspil ikke særligt udbredt – hverken blandt gamblere eller blandt de øvrige unge pengespillere. Der er dog mest udbredt blandt gamblerne: 7,4 pct. af gamblerne har nogensinde spillet om penge via mobiltelefonen, hvilket er mere end dobbelt så mange som blandt de øvrige unge pengespillere – her har kun 3 pct. nogensinde spillet mobilpengespil. Ikke nok med at gamblerne spiller mere og på flere arenaer – de er altså også mere fremme i skoene med hensyn til at spille på de nyeste pengespilarenaer. Internationalt advares der mod, at pengespil via mobiltelefon fremover vil føre til flere gamblere, da det giver en steds- og tidsubegrænset adgang til pengespil og Internethjemmesider med pengespil (Griffiths 2007).

Ser vi nærmere på, hvad der karakteriserer de unge gamblere, som har spillet om penge på nettet, er det tydeligt, at især alder har stor betydning fra graden af udbredelse. 42 pct. af de 16-17-årige gamblere har nogensinde spillet pengespil på nettet, og 21 pct. har spillet inden for den seneste måned. Blandt de 14-15-årige er tallene til sammenligning hhv. 20,8 pct. og 8,5 pct. Det er altså under halvt så udbredt blandt de mellemste unge sammenlignet med de ældste unge. Og ser vi på

Tabel 4.7
Udbredelsen af pengespil på Internettet og via mobiltelefonen blandt unge gamblere. Antal og procent.

	Gamlere (n=284)		Øvrige pengespillere (n=1655)	
	Antal	Andel	Antal	Andel
Har nogensinde spillet pengespil på Internettet	80	***28,2	144	***8,7
Har spillet pengespil på Internettet i løbet af den sidste måned	35	***12,3	25	***1,5
Har spillet pengespil via mobiltelefon	21	***7,4	50	***3,0

de yngste, har kun 1,7 pct. spillet pengespil på nettet inden for den seneste måned, mens 13,6 nogensinde har spillet pengespil på nettet. Der er med andre ord en tydelig aldersprogression. Jo ældre de unge er, desto flere har spillet pengespil på Internettet. Og det på trods af, at der for alle aldersgrupperne i undersøgelsen er en række barrierer for adgangen til Internetspil i form af en udbredt 18-årsgrænse, restriktioner på betalingskort etc. De ældste gamblere er åbenbart bedre til at omgå disse barrierer end de yngste (tabel 4.8).

Køn ser imidlertid kun ud til at spille en mindre rolle. Godt nok er der en forskel på andelen af gamblerdreng og gamblerpiger, der nogensinde har spillet pengespil på nettet: 29,3 pct. drenge-gamblere har spillet mod 23,3 pct. af pige-gamblere. Kønsforskellen på dem, der har spillet pengespil inden for den seneste måned, er imidlertid minimal.

Gamblernes pengespil på mobiltelefonen bryder (overraskende) aldersmønstret for gamblernes pengespil på Internettet. En større andel blandt de yngste end blandt de ældste har således spillet pengespil på mobiltelefonen, men forskellen er dog ikke statistisk sikker.

Langt den største andel af gamblere, der har spillet på nettet, har spillet poker (71,4 pct.). Derefter kommer oddsspil (25,7 pct.), roulette (22,9 pct.), udenlandske bookmakerspil (20 pct.) og Keno (11,4). Alle de øvrige spil har under ti pct. spillet. Det svarer nogenlunde til rangordningen af Internetspil for alle spillere. Her er rækkefølgen for top fem: poker (55,9 pct.), oddsspil (33,9 pct.), andre former for kortspil (15,3 pct.), roulette (13,6 pct.) og udenlandske bookmakerspil (13,6 pct.). Tallene på denne top fem er lavere end tallene på gambler-

nes top fem. Til gengæld kommer skrabelod ind på en sjetteplads med en score på over 10 pct. (11,9). Selvom det i vidustrækning er de samme spil, der spilles af gamblere og alle spillere, ser vi altså en svag tendens til, at gamblere klumper sig mere sammen på nogle bestemte spil. Ikke mindst ser vi, at andelen, der spiller poker, er bemærkelsesværdig høj. Dette resultat er interessant, da poker på Internettet i vidustrækning har optimeret ovennævnte kvaliteter ved Internetspil, som menes at kunne generere flow – og som også anses at være forbundet til spilleafhængighed.

Interessant er det endvidere, at rangordenen afviger noget fra rangordenen på fysiske spil, hvis vi ser bort fra de to mest udbredte spil, poker og oddsspil, der topper rangordenen af både Internetspil og de fysiske spil. Netop på disse to spil ser der altså ud til at være en synergieffekt mellem Internetspillet og det fysiske spil, der ikke i samme omfang går igen i de øvrige spil. Begge spil – om end ikke mindst poker – har da også stået centralt i de senere års mediale fokus pengespil og idolisering af pengespillere, der ser ud til at have fået gennemslagskraft i gamblers spil både i og udenfor cyberspace. På den anden side er det ligeledes interessant, at gamblere generelt set spiller de samme spil begge steder – om end med forskellig hyppighed. Selvom Internettet ikke ser ud til at erstatte andre arenaer at spille på – men blot at udvide antallet af spillearenaer – sker der altså ikke nødvendigvis en tilsvarende udvidelse af de antal spil, der spilles på.

Hvor mange penge bruger gamblere på spil?

I gennemsnit har alle spillere brugt 138 kr. på spil den sidste måned (se kapitel 3, s. 29), mens gamblere – som det fremgår af tabel 4.9 – har brugt 250 kr. Disse tal beskriver nettotab – hvis der fx er spillet for 120 kr.,

Tabel 4.8
Udbredelse af pengespil på Internettet og via mobil blandt unge gamblere. Fordelt på køn og alder. Procent.

	Drenge (n=211)	Piger (n=73)	12-13 år (n=59)	14-15 år (n=106)	16-17 år (n=119)	I alt (n=284)
Har nogensinde spillet pengespil på Internettet	29,9	23,3	***13,6	***20,8	***42,0	28,2
Har spillet pengespil på Internettet i løbet af den sidste måned	12,8	11,0	***1,7	***8,5	***21,0	12,3
Har spillet pengespil via mobiltelefon	7,6	6,8	10,2	7,5	5,9	7,4

men vundet 95 kr., er der spillet for (tabt) 25 kr. Flere af de unge kan med andre ord have spillet for langt større beløb.

Aldersforskellene slår endnu engang tydeligt igennem. Som det er tilfældet for alle spillere, gælder det også for gamblerne, at jo ældre de er, desto større beløb har de spillet for inden for den seneste måned.

Mens de 12-13-årige gamblere gennemsnitligt har brugt 36 kr. på spil den seneste måned, har de 14-15-årige brugt 121 kr. Der er dog stadig langt op til de 349 kr., som de 16-17-årige gamblere har brugt den seneste måned. Både de 14-15-årige og de 16-17-årige gamblere har dog gennemsnitligt brugt langt flere penge på spil den seneste måned end de tilsvarende aldersgrupper blandt alle spillere, hvor tallene var 76 og 201 kr. Det er ikke tilfældet blandt den yngste aldersgruppe. I denne

bliver 14-15 år, hvorefter de accelererer. De yngste drenge og piger har spillet for omtrent det samme beløb inden for den seneste måned. Hos gamblerne har de yngste drenge og piger spillet for hhv. 38 og 34 kr., mens tallene for de yngste drenge og piger blandt alle spillere er hhv. 47 og 39 kr.

Hos de 14-15-årige og 16-17-årige gamblere tredobles kønsforskellen: Hvor de 14-15-årige gambler-drenge i gennemsnit har spillet for 131 kr. om måneden, har gambler-pigerne i samme aldersgruppe gennemsnitligt spillet for 38 kr. Selvom de 16-17-årige gambler-piger springer til 125 kr., springer gambler-drengene tilsvarende højere – til hele 406 kr. Blandt alle spillere bliver forøgelsen af kønsforskellen først dramatisk hos de 16-17-årige, selvom den også her påbegyndes hos de 14-15-årige. For de 14-15-årige er pigetallene 40 kr. og drenge-

Tabel 4.9:
Beløb spillet for i løbet af den sidste måned blandt unge gamblere fordelt på køn og alder

Køn	Alder	Antal (n)	Gns. i kr.	Maksimumtab i kr.
Dreng	12-13 år	6	38	75
	14-15 år	27	131	500
	16-17 år	47	406	4000
	Total	80	285	4000
Pige	12-13 år	3	32	60
	14-15 år	3	38	60
	16-17 år	12	125	500
	Total	18	95	500
Total	12-13 år	9	36	75
	14-15 år	30	121	500
	16-17 år	59	349	4000
	Total	98	250	4000

aldersgruppe har gamblere og alle spillere brugt nogenlunde lige mange penge på pengespil den seneste måned, ja, beløbet er faktisk en anelse større blandt alle spillere (44 kr.) end blandt gamblere (36 kr.).

Også kønsmønstrene er velkendte, om end de – ligesom det var tilfældet for aldersmønstrene – er en anelse mere udtalte blandt gamblere end blandt alle spillere. Gambler-drengene har i gennemsnit brugt 285 kr. på at spille den seneste måned, mens gambler-pigerne har brugt 95 kr. Tallene for alle drenge og piger er hhv. 161 og 58 kr. For både alle spillere og gamblere gælder imidlertid, at kønsforskellene først opstår, når de unge

tallene 84 kr. For de 16-17-årige er pigetallene 74 kr. men hele 238 kroner for drengene.

Fokuserer vi kun på de unge gamblere, der har spillet på Internettet, forstærkes ovenstående tendenser på køn og alder (tabel 4.10). Gamblere, der har spillet på Internettet, har i gennemsnit spillet for 314 kr. den seneste måned, hvilket er 64 kr. mere end tallet for gamblere, der ikke har spillet på Internettet. De 12-13-årige gamblere, der har spillet på Internettet, har imidlertid kun spillet for 15 kr., mens de 14-15-årige har spillet for 114 kr. Begge tal er lavere end de tilsvarende tal for de øvrige gamblere i samme aldersgrupper. Til gengæld er tallet for de 16-17-årige gamblere, der har spillet på In-

Tabel 4.10
Beløb spillet for på Internettet den sidste måned blandt unge gamblere fordelt på køn og alder

	Antal (n)	Gns. i kr.	Maks. i kr.
Dreng	38	364	4000
Pige	9	103	500
12-13 år	2	15	20
14-15 år	13	114	450
16-17 år	32	414	4000
Total	47	314	4000

ternettet, noget højere end tallet for de øvrige 16-17-årige gamblere: 315 mod 250 kr. Blandt Internetgamblere sker der altså en sammenklumpning omkring den ældste aldersgruppe, der er endnu større end sammenklumpningen blandt de gamblere, som ikke har spillet på Internettet.

Samme tendens eksisterer i forhold til køn. Drenggamblere, der har spillet på Internettet, har i gennemsnit spillet for 364 kr., mens pigegamblere har spillet for 103 kr. Begge tal er højere end tallene for de øvrige gamblere, men koncentrationen omkring drengene er dog højere her end blandt de øvrige gamblere. Udspecificeres kønnene for hver aldersgruppe er det sådan, at drengene i alle aldersgrupper gennemsnitligt spiller for mere end pigerne. Hvor kønsforskellen blandt de øvrige gamblere først opstår, når de unge bliver 14-15 år, er den her således til stede i alle aldersgrupper. Bemærkelsesværdigt er det, at pigerne i de to laveste aldersgrupper slet ikke har spillet for nogen penge. Det har drengene – om end de gennemsnitlige beløb er lavere end for de øvrige gamblere. De ældste piger tager et betydeligt spring til 116 kr., hvilket dog stadig er lavere end de 125 kr., som de øvrige gamblerpiger i samme aldersgruppe har spillet for. De ældste drenge derimod slår alle hidtidige rekorder. Hvor de øvrige drengegamblere i den pågældende aldersgruppe gennemsnitligt har spillet for 285 kr. inden for den seneste måned, har de drengegamblere, der har spillet på Internettet, gennemsnitligt brugt 364 kr. Selvom der ikke er mange Internetgamblere i vores undersøgelse, hvorfor vi må være varsomme med at drage for mange konklusioner baseret på tallene, understreger tallene blot de tendenser, vi allerede har konstateret. Også på denne arena for pengespil spiller drenge mere end piger, og jo

ældre de unge er, jo flere penge spiller de for.

Hvilke spil bruger gamblerne penge på?

Ved en sammenligning mellem de beløb, gamblerne bruger på forskellige spil (tabel 4.11), og de beløb, alle pengespillere bruger, springer én ting i øjnene (se tabel 3.12, kapitel 3): Selvom gamblerne har poker som nummer et på deres rangorden, og alle spillere blot har det som nummer to, har gamblerne gennemsnitligt brugt færre penge på poker (234 kroner) end alle spillere (256 kroner) inden for den seneste måned. Noget må være galt, eller er de unge gamblere alligevel ikke så vilde med poker?

Jovist. Gennemsnitstallene dækker over en masse modsætningsfyldte forhold, der ser ud til at understøtte sammenhængen mellem poker og gambling. For det første kan vi se, at over halvdelen af pokerspillerne er gamblere. I alt har 76 spillere spillet poker (se tabel 3.12, kapitel 3) – 44 af dem er gamblere (tabel 4.11). Og poker er da også det spil, som flest gamblere har spillet inden for den seneste måned. Dernæst kan vi se, at det maksimumbeløb, der er spillet for inden for den seneste måned, er hele 4000 kroner. Det er altså poker, de virkelig tunge gamblere spiller. Maksimumsbeløbet er hele fire gange større end det maksimumbeløb på 1000 kroner, der er spillet på oddsspil og udenlandske bookmakerspil, der har de næsthøjeste maksimumbeløb.

Det er dog hverken disse spil – oddsspil eller udenlandske bookmakerspil – der ligger nummer to på listen over de gennemsnitsbeløb, som gamblere har brugt på spil den seneste måned. Det gør derimod bingo/banko, som ellers blot ligger på en ottendeplads over spiludbredelsen blandt gamblere inden for den seneste må-

Tabel 4.11
Penge brugt på spil den sidste måned (inkl. spil på Internettet) blandt unge gamblere

	n	Gns. i kr.	Maks.
Poker	44	234	4000
Bingo/banko med pengepræmier	4	205	500
Udenlandske Bookmakerspil	10	201	1000
Oddsspil	36	141	1000
Væddeløb/totalisator	7	76	200
Roulette	8	76	200
Skrabelodder/skrabespil/Quickspil	27	60	200
Spilleautomater	8	60	300
Lotto	15	59	200
Keno	4	53	100
Andre spil, hvor man kan vinde penge	6	53	150
Andre former for kortspil m.m..	10	37	150
Tips	11	35	100
Terningspil for at vinde penge	3	8	20

ned. Det er da også kun fire gamblere, der har spillet bingo/banko inden for den seneste måned. Men de har til gengæld brugt gennemsnitligt 205 kroner, mens maksimumbeløbet er på 500 kroner.

Det tredjestørste gennemsnitsbeløb på 201 kroner står udenlandske bookmakerspil for, der lå på en delt sjettedeplads sammen med andre former for kortspil på listen over mest udbredte spil blandt gamblere. Kun 10 gamblere har spillet udenlandske bookmakerspil inden for den seneste måned – men de har altså gennemgående spillet for relativt store beløb. Gamblerne, der har spillet oddsspil, har gennemsnitligt spillet for lidt lavere beløb – 141 kroner. Til gengæld er der 36 problemspillere, der har spillet oddsspil inden for den seneste måned – her ligger det lige under poker med 44 spillere.

Det spil, tredjeflest gamblere har spillet, er skrabelodder. Men de har i gennemsnit kun spillet for 60 kroner, så det havner langt nede på listen over gennemsnitsbeløb – efter roulette, væddeløb/totalisator og på niveau med spilleautomater. Disse gennemsnitstal ligger dog på niveau med de fleste gennemsnitstal på listen over alle spillere. Her skiller poker, udenlandske bookmakerspil og bingo/banko sig ud med gennemsnitstal over 100 kroner. De resterende spil har dog forholdsvis beskedne gennemsnitstal sammenlignet med gennemsnitstillene for gamblere, så selvom man skal være varsom med at udlede for meget af gennemsnitstillene i sig selv, kan de naturligvis indikere, om der er problemer på spil eller ej.

Tabel 4.12
Største beløb tabt på én dag blandt unge gamblere fordelt på køn og alder

Køn	Alder	N	Gns. i kr.	Maks.
Dreng	12-13 år	40	52	200
	14-15 år	86	206	2000
	16 år og ældre	85	481	6000
	Total	211	288	6000
Pige	12-13 år	19	58	250
	14-15 år	20	96	400
	16 år og ældre	34	128	700
	Total	73	101	700
Total	12-13 år	59	54	250
	14-15 år	106	185	2000
	16 år og ældre	119	380	6000
	Total	284	240	6000

Tabel 4.13:

Hvor ofte spiller 12-17-årige gamblere pengespil på Internettet og andre steder for at vinde penge. Procent.

	Internettet (n=80)	Andre steder (n=284)
Ca. hver dag	10,0	2,1
Flere gange om ugen	8,8	4,2
Flere gange i løbet af måneden	20,0	19,0
Få gange	53,8	57,0
Aldrig	7,5	17,6

Det kan det derfor også være værd at se på, hvor mange penge de unge har tabt på én dag.

Anlægger vi dette perspektiv på niveauet af pengespil blandt unge, ser vi endnu engang, at gamblerne bruger flere penge på pengespil end alle spillere. Det fremgår således af tabel 4.12, at det største beløb, som gamblerne i gennemsnit har tabt på én dag, er 240 kroner, mens det for alle spillere er 80 kroner (Se tabel 14, kapitel 3).

Også fra dette perspektiv ser vi forskellige niveauer for alder og køn hos såvel gamblerne som alle spillere. Gennemsnitstallet for de yngste gamblerne er blot 54 kroner, mens det for de 14-15-årige er 185 kroner og for de 16-17-årige er hele 380 kroner. Alle disse tal adskiller sig fra gennemsnitstallet for alle spillere, der i de forskellige aldersgrupper har prøvet at tabe hhv. 32, 68 og 123 kroner på en dag. Her ligger selv de yngste gamblerne markant over de yngste af alle spillere.

Ser vi på køn, er gambler-pigernes gennemsnitstal 101 kroner, mens gambler-drengenes er 288 kroner. Gennemsnitstallet for gambler-drenge er således næsten tre gange så højt som gennemsnitstallet for alle drenge (107 kroner), mens gennemsnitstallet for gambler-piger er mere end dobbelt så stort som for alle piger (41 kroner).

Ellers følger kønsmønstrene for det største beløb, som er tabt på en dag, de kønsmønstre, vi i øvrigt har set for forbruget af penge på spil blandt alle unge og unge gamblerne: De 12-13-årige gambler-piger og drenge har spillet for nogenlunde det samme beløb på en dag. Men derefter accelererer drengene – endog ganske bemærkelsesværdigt. De 14-15-årige gambler-drenge har således gennemsnitligt tabt 206 kroner på en dag, mens gambler-pigerne i den samme alders-

gruppe har tabt 96 kroner. De 16-17-årige gambler-drenge har endog gennemsnitligt tabt 481 kroner, mens gambler-pigerne i den alder gennemsnitligt har tabt 128 kroner på én dag.

Forbrug af tid

Over halvdelen af de unge gamblerne spiller kun sjældent for at vinde penge. En fjerdedel spiller flere gange i løbet af måneden, mens 4,2 pct. spiller flere gange om ugen, og 2,1 pct. spiller hver dag. Hele 17,6 pct. spiller aldrig for at vinde penge (tabel 4.13).

Umiddelbart forekommer disse tal ret lave. og de er da heller ikke meget højere end tallene for alle spillere (se tabel 3.14 i kapitel 3). Her var der 60,7 pct., som sjældent spillede for at vinde penge, mens 5,9 pct. spillede flere gange i løbet af måneden, 1 pct. spillede flere gange om ugen, og 0,4 pct. spillede cirka hver dag. Spørgsmålet er, om de forholdsvis lave gambler-tal skyldes, at der er forholdsvis mange gamblerne med lettere spilleproblemer, eller om det skyldes, at gamblerne ikke nødvendigvis spiller for at vinde om penge – men spiller af andre årsager. Hvorved det samlede billede af spillehyppigheden bliver højere. Det vil vi vende tilbage til i kapitel 5, hvor vi bl.a. vil dykke ned i de motiver, de unge gamblerne har for at spille om penge.

Interessant er det imidlertid, at gamblerne tendens til at angive, at de spiller hyppigt, er højere for spil på Internettet end for spil andre steder. Hele 10 pct. af gamblerne angiver således, at de spiller ca. hver dag på Internettet for at vinde penge. Det er næsten fem gange flere end dem, der angiver, at de spiller ca. hver dag andre steder. 8,8 pct. af gamblerne spiller flere gange om ugen på Internettet, hvilket er mere end dob-

belt så mange som dem, der angiver, at de spiller andre steder.

Selvom der også er en kobling mellem spil på Internettet og spilhyppighed hos alle spillere, er koblingen ikke nær så udpræget som blandt gamblere. Vi har allerede set, at der er en større andel af gamblere med tunge spilleproblemer, der spiller på Internettet. Det er givetvis det, der også slår igennem med den større spilhyppighed, som vi nu ydermere kan konstatere.

Opsamling på kapitlet

7,5 pct. af de unge er gamblere

7,5 pct. af undersøgelsens 12-17-årige er gamblere – svarende til 14,6 pct. af de unge, der har spillet pengespil. 6,7 pct. er risikospillere, hvilket udgør langt den største gruppe af gamblere. Blot 0,7 pct. er problemspillere, og 0,1 pct. er egentligt ludomane. Med udgangspunkt i disse tal kan vi estimere, at ca. 33.200 danske unge mellem 12 og 17 år er gamblere. Ca. 29.800 unge er risikospillere, ca. 3100 er problemspillere og ca. 300 kan betegnes som ludomane. Procenttallene er udregnet vha. af NODS, der er et konservativt screeningsredskab, der leverer minimumstal.

Gamblerne er især at finde blandt de ældste drenge

Der er klare kønsforskelle på andelen af drenge og piger, der er gamblere. 11,0 pct. af drengene i undersøgelsen er gamblere og 3,8 pct. af pigerne. Ligeledes har alder stor betydning. Jo ældre de unge er, desto større andel er gamblere. Kun 4,3 pct. af de 12-13-årige er gamblere, 8,2 pct. og næsten dobbelt så mange er at finde blandt de 14-15-årige, men flest er dog blandt de 16-17-årige, hvor andelen af gamblere er 10,3 pct. Ikke overraskende er den største andel gamblere blandt de 16-17-årige drenge. 15,1 pct. af drengene i denne aldersgruppe kan karakteriseres som gamblere.

Gamblers favoritspil

Gamblerne spiller mere og flere forskellige slags spil end de øvrige spillere. Nr. 1 og 2 på listen over de spil, flest gamblere nogensinde har spillet, er de samme som for alle spillere: Skrabelodder (82,4 pct.) og spilleautomater (53,5 pct.). Men gamblerne har poker på tredjepladsen (46,5 pct.), som lå længere nede på listen

hos alle spillere. Topscoreren blandt de pengespil, der er blevet spillet af gamblere inden for den sidste måned, er poker (44,4 pct.), nr. 2 er oddsspil (36,4 pct.), og nr. 3 på listen er skrabelodder (27,3 pct.). I forhold til alle spillere har poker og oddsspil byttet plads hos gamblerne, som det spil flest har spillet inden for den seneste måned. Og for pengespil på Internettet er poker med 71,4 pct. den absolutte topscore blandt gamblere, der har spillet på nettet inden for den seneste måned.

Gamblere spiller i højere grad pengespil på Internettet

Der er mere end tre gange så mange af gamblerne som de øvrige unge, der har spillet om penge på Internettet. 28,2 pct. af gamblerne har nogensinde spillet om penge på nettet mod 8,7 pct. af de øvrige unge pengespillere. Få unge har spillet om penge på nettet inden for den seneste måned, men af disse var 59,3 pct. gamblere. Det svarer til 12,3 pct. af gamblerne. At have spillet pengespil på nettet er mere end otte gange så udbredt blandt gamblerne end de øvrige spillere, hvor andelen kun er 1,5 pct. Pengespil via mobiltelefon er ikke særligt udbredt, men der er stadig langt flere blandt gamblerne end blandt de øvrige spillere. 7,4 pct. af gamblerne har nogensinde spillet om penge via mobiltelefonen mod 3,0 pct. af de øvrige pengespillere.

De ældste drenge blandt gamblerne bruger flest penge på pengespil

Gamblerne har i gennemsnit brugt 250 kr. på pengespil inden for den seneste måned. Til sammenligning har alle spillere brugt 138 kr. Og som det er tilfældet for alle spillere, så tegner der sig et tydeligt mønster af, at jo ældre de er, desto større beløb har de spillet for inden for den seneste måned. Hvor de 12-13-årige gamblere i snit har brugt 36 kr. på spil den seneste måned, har de 14-15-årige brugt 121 kr. og de 16-17-årige allermost – 349 kr. På samme vis tegner der sig blandt gamblerne markante kønsforskelle. Drenge spiller væsentligt mere end pigerne. I snit har gamblerdrengene brugt 285 kr. på at spille den seneste måned, hvilket er tre gange så meget som gamblerpigerne, der har brugt 95 kr. Derfor er det ganske naturligt, at vi finder det højeste forbrug på pengespil blandt undersøgelsens ældste gamblerdreng. De bruger gennemsnitligt hele 406 kr. om måneden. Til sammenligning bruger de æld-

ste pige-gamblere 125 kr., hvilket faktisk er mindre end gennemsnitstallet for alle spillere. Ser vi isoleret på de unge gamblere, der har spillet pengespil på Internettet den seneste måned, så spiller de generelt for flere penge end de øvrige gamblere. De har i gennemsnit 314 kr. den seneste måned. Og de bruger endvidere flest penge på pengespil på nettet frem for pengespil andre steder. Endelig er det generelt højere beløb, gamblerne har prøvet at tabe på en dag, end de øvrige unge pengespillere. Det højeste beløb, gamblerne i snit har tabt, er 240 kr., hvor det for alle spillere er 80 kr. Køn og alder følger det hidtidige mønster for pengespil. Gennemsnitstallet for de 12-13-årige er så lavt som 54 kroner,

mens det for de 14-15-årige er 185 kroner og hele 380 kr. for de 16-17-årige. Blandt gamblerne har pigerne i snit højst tabt 101 kr., mens drengenes tal er så højt som 288 kr. Det højeste tal for tab på en dag finder vi således blandt de 16-17-årige gambler-drenge: 481 kroner.

Kapitel 5

Unge hverdagsliv, trivsel og risikoadfærd – i et penge- og problemspilperspektiv

Indledning

Nu vil vi sprede vores opmærksomhed en smule. Hvor vi i de to forrige kapitler fokuserede skarpt på pengespil- og problemspiladfærd blandt unge, vil vi i dette kapitel inddrage en række andre forhold i de unges liv, der umiddelbart befinder sig på kanten af dette fokus.

Vi vil således rette opmærksomheden mod de unges adfærd på forskellige arenaer i hverdagslivet – i skolen, i fritidslivet og i hjemmet. Vi vil undersøge, hvad de unge laver på disse arenaer, men især vil vi rette opmærksomheden mod, hvordan de forvalter de forskellige sociale relationer, der gør sig gældende der. Hvordan er fx deres relation til forældrene og kammeraterne, er den god eller dårlig, og hvordan kommer det til udtryk? I forlængelse heraf vil vi undersøge, hvilke former for risikoadfærd og tegn på mistrivsel som evt. måtte gøre sig gældende i de unges liv. Vi vil bl.a. undersøge, om de er ensomme, deprimerede, eller om de ryger hash.

Indledningsvis vil vi dog bevæge os tættere på pengespil- og problemspilproblematikker, om end med lidt andre indfaldsvinkler end i de to forrige kapitler. I stedet for at fokusere på hvor mange der spiller pengespil, og hvor mange, der har et problematisk forhold til pengespil blandt de unge, vil vi undersøge nogle nærmere omstændigheder omkring de unges spil: Fx vil vi undersøge de forskellige begrundelser, de unge måtte have for at spille pengespil. Vi vil også finde ud af, hvem de spiller sammen med. Og så vil vi bl.a. også undersøge, om deres forældre spiller.

Hensigten med at kredse i større og mindre cirkler omkring unges pengespil- og problemspiladfærd er at identificere nogle af de sammenhænge, der måtte være mellem de unges livssituation og livsorienteringer samt deres tilbøjelighed til at spille pengespil og udvikle sig til gamblere. Kapitlet vil ikke kunne udpege de eksakte årsager til, at nogle unge spiller pengespil, mens andre ikke gør. Ej heller vil det kunne levere svaret på, hvorfor

nogle unge pengespillere bliver gamblere, mens andre ikke gør. Kapitlet vil dog give et rids af nogle af de livssituationer og livsorienteringer, som kan være vigtige at være opmærksomme på, når man arbejder med unges pengespil og problemspil.

Også dette kapitel vil – som i de øvrige to kapitler – drage paralleller til *Ludomani i Danmark* samt de øvrige nordiske ungeundersøgelser. Kapitlet tager dog en række spørgsmål op omkring unges trivsel og risikoadfærd, der ikke er blevet inddraget i de øvrige undersøgelser. Det er derfor ikke alle spørgsmål, der vil kunne perspektiveres af disse undersøgelser.

Unge debutalder og introduktion til pengespil

For at kunne gå ned i kiosken og spille et skrabelod eller oddse fodboldkampe på *Den Lange* skal du være 16 år i Danmark. Mange danske unge begynder dog en del år tidligere. De unge i undersøgelsen, der har spillet eller spiller pengespil, var gennemsnitligt 11,9 år, da de begyndte at spille om penge. De unge, som vi i undersøgelsen betegner gamblere, har i gennemsnit en højere debutalder – nemlig 12,5 år. Det forekommer overraskende, at debutalderen er højere for unge gamblere end for øvrige unge pengespillere.

En mulig tolkning er, at gamblerne har en mere aktiv og skarp definition af, hvad der er pengespil end de øvrige unge. Måske ser de ikke det at spille på en lottokupon eller at tippe med deres forældre som deres debut, der måske i højere grad associeres med situationer, hvor de selv spiller for egne penge. Det understøttes af

de kvalitative interview med unge gamblere i det igangværende forskningsrådsprojekt Youth & Gambling som nærværende undersøgelse er en del af.

Den manglende sammenhæng behøver dog ikke alene at være et definitionsspørgsmål. Selvom vi fra nordisk alkoholforskning ved, at tidlig debutalder øger unges risiko for at udvikle alkoholmisbrug (Pedersen 2006), så er der ikke nødvendigvis den samme sammenhæng mellem pengespil og gambling. Nogle internationale studier peger godt nok på, at unge pengespillere også ofte er begyndt at spille tidligere (Griffiths 2002). Men den islandske prævalensundersøgelse af unges pengespiladfærd, som vil blive diskuteret nærmere i kapitel 7, viser fx heller ingen sammenhæng mellem debutalder og spilleproblemer. Til gengæld viser den, at de unge, der tidligt havde vundet en stor gevinst, i højere grad har udviklet et problematisk forhold til pengespil end andre unge (Ólason et al 2006).

Også i vores undersøgelse ser der ud til at være en sammenhæng mellem spilleproblemer og spilleforløbet efter debuten. Blandt gamblerne er der signifikant flere, som har spillet uafbrudt siden deres debut end blandt de øvrige unge spillere. 11 pct. af gamblerne har spillet siden debuten, mens det kun er tilfældet for 2,7 pct. af de øvrige pengespillere. Det er dog langt de fleste gamblere, der i perioder ikke spiller eller eventuelt ikke længere spiller.

Når vi ser på, hvem der introducerede de unge til pengespil (tabel 5.1), er det endvidere markant, at gamblerne oftere er blevet introduceret til spil af en ven el-

Tabel 5.1

Introduktion til pengespil. Fordelt på gamblere og øvrige pengespillere. Procent.

Hvem viste dig eller fortalte dig første gang om spil, man kan vinde penge på? (Flere svarmuligheder).	Gamblere (n=283)	Øvrige pengespillere (n=1639)	Total (n=1922)
Far	***18,0	***30,3	***28,5
Mor	***11,3	***24,4	***22,5
Søster/bror	7,4	6,6	6,7
Bedsteforældre	*3,9	*7,3	*6,8
Ven/veninde	***44,2	***22,5	***25,7
Kæreste	1,4	0,4	0,6
Andre	15,2	12,8	13,1
Ingen	6,7	10,3	9,7
Ved ikke	4,9	6,1	5,9

ler af venner end de øvrige spillere. 44,2 pct. af gamblerne er blevet introduceret til pengespil af en ven eller venner, mens det kun er tilfældet for 22,5 pct. af de øvrige spillere. De er til gengæld oftere blevet introduceret for pengespil af deres far eller mor. 30,3 pct. er blevet introduceret af deres fædre, og mødrene følger lige efter med 24,4 pct. Kun 18 pct. af gamblerne er blevet introduceret til pengespil af deres fædre, mens 11,3 pct. er blevet introduceret af mødrene. Gamblere er altså i langt højere grad blevet introduceret til pengespil af deres venner end de øvrige pengespillere. Spørgsmålet er, om en sådan introduktion er et tegn på, at spillet har en central position i de unges selvorganiserede fællesskaber med jævnaldrende – og at det derfor i ringere grad er underlagt de voksnes sociale kontrol, der kan virke inddæmmende på spillet.

Unge pengespiladfærd og sociale relationer

Ikke overraskende har en meget større andel af de unge gamblere en ven eller veninde, som jævnligt spiller pengespil. Det gælder for 42,4 pct. af gamblerne, hvor det gælder for 27 pct. af de øvrige spillere. Kun 15,8 pct. af de unge, der ikke har prøvet at spille pengespil, har en ven eller veninde i omgangskredsen, der spiller jævnligt (tabel 5.2). Jo større forekomst af pengespiladfærd blandt de unges venner, desto større risiko ser der ud til at være for, at de udvikler sig til gamblere. Der er naturligvis ikke tale om et kausalforhold, men forekomsten af spilleproblemer øges væsentligt, hvis de unges ven-

ner også spiller jævnligt. Der er da også signifikant færre gamblere, der angiver, at ingen i deres omgangskreds spiller jævnligt. Kun 29,7 pct. af gamblerne angiver således, at de ikke kender nogen, som spiller jævnligt i deres omgangskreds, mens det samme er tilfældet for 44,2 pct. af de øvrige spillere og for hele 52,9 pct. af de unge, der ikke spiller pengespil. Trods forskellene viser tallene, at pengespil er et relativt normalt fænomen i de unges hverdag og noget, et flertal af de unge i større eller mindre udstrækning har et kendskab til.

En del unge oplever også pengespil i deres familie. Især spiller en del af fædrene jævnligt pengespil. Det gælder for 17 pct. af fædrene til gamblerne og de øvrige pengespillende unge, mens det er tilfældet for 17,6 pct. af fædrene til de ikke-spillende unge. 10,2 pct. af gamblernes mødre spiller jævnligt mod 12,7 pct. af mødrene til de øvrige pengespillere og 13,8 pct. af mødrene til de ikke-spillende unge. Der ser således ikke umiddelbart ud til at være væsentlige forskelle på de unges spil, alt efter om deres forældre spiller pengespil eller ej. Men det er interessant, at der er kønsforskelle bag tallene. Blandt pige-gamblernes fædre og mødre er der klart flest, som spiller jævnligt, i modsætning til drenge-gamblernes forældre, hvor der er færrest, som jævnligt spiller (tabel 5.3).

Tabel 5.2
Pengespil i 12-17-åriges familier og omgangskredse. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Er der nogen i din omgangskreds, som jævnligt spiller? (Flere svar muligt)	Gamblere (n=284)	Øvrige pengespillere (n=1656)	Ikke-pengespillere (n=1870)	Total (n=3810)
Far	17	17	17,6	17,3
Mor	10,2	12,7	13,8	13,1
Søster/bror	*5,3	*4,2	*2,7	*3,6
Bedsteforældre	2,8	4,8	3,8	4,2
Ven/veninde	***42,4	***27	***15,8	***22,6
Kæreste	**3,2	**1,5	**0,7	**1,2
Andre	**7,8	**5	**3,4	**4,4
Ingen	***29,7	***44,2	***52,9	***47,4
Ved ikke	3,2	3,9	4,6	4,2

Tabel 5.3
Pengespil blandt 12-17-åriges forældre og venner. Kønsfordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent

Er der nogen i din omgangskreds, som jævnligt spiller?

	Gamblere		Øvrige pengespillere		Ikke-pengespillere	
	Drenge (n=211)	Piger (n=72)	Drenge (n=892)	Piger (n=758)	Drenge (n=798)	Piger (n=1072)
Far	15,2	22,2	17,7	16,2	16,7	18,4
Mor	*8,1	*16,7	11,9	13,7	13,4	14,1
Ven/veninde	43,1	40,3	***31,4	***21,8	*18,0	*14,2

Det ser altså ud til at have en særlig betydning for pige-gamblere, at forældrene spiller. Derimod er der ikke nogen markant forskel på andelen af drenge- og pige-gamblere, der har venner, som jævnligt spiller pengespil. Forskellene mellem både de øvrige pengespillende og ikke-spillende drenge og piger er derimod tydelige. Drengene har således oftest venner, der jævnligt spiller. Spiller de unges venner jævnligt, ser det ud til at have en betydning for, om de selv spiller, og hvilket forhold til pengespil de udvikler. Om forældrene spiller jævnligt ser særligt ud til at kunne animere pigernes spil men at have en mindre effekt på drengene. Det indikerer, at der er forskellige kønsspecifikke normer blandt unge og forskellige betydninger af spil i drenge- og pige-fællesskaber.

Vores resultater er ikke enestående. Internationale undersøgelser peger således på, at det primært har betydning for pigers spil og introduktion til pengespil, om forældre spiller pengespil eller ej, mens det kun i ringe

grad gælder for drenges spil (Svensson 2005), der derimod influeres af vennernes spil,

I den norske undersøgelse har de unge, der ofte spiller pengespil, som regel venner, der også spiller. Sandsynligvis fordi spil ofte foregår i samvær med venner som fælles underholdning. Tilgængeligheden til spil og sociale normer, der ser positivt på spil i venskabskredse, kan være med til at øge unges optagethed af spil (Rossow & Hansen 2003). Med andre ord kan det have stor betydning for unges pengespil, hvad unge foretager sig og, hvem de omgås med i deres fritid.

Hvorfor spiller unge om penge?

De sociale relationer ser altså ud til at have betydning for unges spil. I vores undersøgelse er der blandt gamblere også mere end en tredjedel (35,6 pct.), der eksplicit begrundes deres pengespil med, at deres venner spiller, mens denne begrundelse kun bruges af en sjettedel af alle andre pengespillere (16,9 pct.). Der er også

Tabel 5.4
12-17-åriges motiver for at spille pengespil. Fordelt på gamblere og øvrige pengespillere. Procent.

(Flere svarmuligheder)	Gamblere (n=284)	Øvrige pengespillere (n=1656)	Total (n=1940)
Fordi det er underholdende	***88,7	***78,0	***79,5
Fordi det giver spænding	***88,4	***63,7	***67,3
For at vinde penge	***70,4	***56,2	***58,3
Fordi mine venner spiller	35,6	16,9	19,6
Fordi jeg stresser af	***25,7	***8,1	10,7
Fordi det giver status hos venner	11,6	4,4	5,5
Fordi min kæreste spiller	***5,6	***1,0	1,6
Andre grunde	4,6	5,9	5,7

flere blandt gamblerne end blandt de øvrige spillere, der motiverer deres spil med (jf. tabel 5.4), at det giver status hos vennerne. Det er et motiv for 11,6 pct. af gamblerne, men kun for 4,4 pct. af de øvrige pengespillere. Men det er dog ikke blandt de mest udbredte motiver for at spille om penge hverken blandt unge med eller uden tegn på spilleproblemer.

Den mest udbredte begrundelse for at spille om penge er, at det er underholdende, dernæst følger spænding, mens muligheden for at vinde penge er det tredje mest udbredte motiv.

88,7 pct. af gamblerne og 78 pct. af de øvrige pengespillere angiver underholdning som motiv for deres pengespil. Det er således en klar majoritet af alle spillere, der peger på underholdning ved pengespil som et motiv for at spille. Det samme er tilfældet for motivet spænding. Her er forskellen mellem gamblere og øvrige pengespillere imidlertid størst. Hele 88,4 pct. af gamblerne angiver det som et motiv for at spille mod 63,7 pct. af de øvrige pengespillere. Blandt gamblere er det 70,4 pct., der har ønsket om at vinde penge som et motiv for deres spil. Blandt de øvrige spillere angiver 56,2 pct. det som et motiv. Ønsket om at vinde penge er således i højere grad et motiv for gamblerne, men stadigvæk er det langt fra alle gamblere, der angiver det som et motiv. Blandt de øvrige spillere er det op mod halvdelen, der ikke har pengegevinsten som et motiv.

Ganske bemærkelsesværdigt er det, at alle motiver scorer højere blandt unge gamblere end blandt de øvrige unge pengespillere. Det kunne pege på, at pengespil har en langt større betydning for gamblere end for de øvrige spillere. Pengespil er for gamblere både me-

ningsgivende i langt højere grad og på langt flere måder end for de øvrige pengespillere.

Der er også kønsforskelle i de unges begrundelser for at spille om penge (jf. tabel 5.5). Således svarer flere af de pengespillende drenge end piger, at de spiller om penge på grund af underholdning og spænding, da det giver status hos venner, fordi deres venner spiller og for at stresser af.

Også blandt gambler-unge er der flere, som begrundet deres spil med, at de spiller, fordi deres venner spiller, og fordi det giver status blandt disse. Forskellene er dog ikke statistisk sikre.

Men blandt gamblerne er der en meget markant forskel mellem drengene og pigerne. Blandt pigerne er der hele 16,4 pct., som begrundet deres spil med, at deres kæreste spiller, hvor det for drengene kun er en begrundelse for 1,9 pct. Det indikerer, at det for især pigernes vedkommende kan være en vej ind i gambling og dermed risikabelt, hvis de har en kæreste, for hvem pengespil er en betydningsfuld del af hverdagen. Blandt de øvrige spillere er der også flere piger end drenge, der svarer, at de spiller, fordi deres kæreste spiller – om end det for begge køn er en begrundelse for få af de unge.

Alder har ligeledes en betydning. Flere unge på 16 år og derover end unge i de andre aldersgrupper svarer således, at de spiller for at vinde penge, fordi deres venner spiller og fordi det giver spænding. Muligheden for at vinde penge er også en mere udbredt motivation blandt de unge på 16 år og derover end blandt de øvrige unge.

Tabel 5.5
12-17-åriges motiver for at spille pengespil. Kønsfordelt på gamblere og øvrige pengespillere. Procent.

(Det har været muligt at give mere end et svar)

	Gamblere (n=284)		Øvrige pengespillere (n=1656)	
	Drenge	Piger	Drenge	Piger
Fordi det er underholdende	88,2	90,4	*81,9	*77,0
Fordi det giver spænding	89,5	86,3	**68,2	**61,8
For at vinde penge	70,1	71,2	58,6	56,6
Fordi mine venner spiller	38,6	27,4	***23,7	***9,7
Fordi jeg stresser af	25,4	27,8	***10,6	***5,5
Fordi det giver status hos venner	13,0	8,3	***6,3	***2,4
Fordi min kæreste spiller	***1,9	***16,4	0,6	1,5
Andre grunde	4,9	4,2	5,9	6,2

Hvorfor spiller unge på nettet?

De unge, der spiller pengespil på Internettet, er også blevet spurgt specifikt om deres bevæggrunde for at spille på Internettet. Der er dog ikke spurgt om de helt samme spørgsmål til pengespil generelt og pengespil på nettet, fx er der ikke spurgt til spænding som motiv for at spille på Internettet, uagtet det ofte fremhæves som et karakteristika ved pengespil, der forstærkes på nettet (Griffiths & Barnes 2008, Griffiths 2006 og Griffiths & Wood 2000).

De tre mest udbredte begrundelser for at spille pengespil på nettet både for gamblere og øvrige pengespillere er, at det er underholdende, at man med det samme kan se, om man har vundet, og at man kan spille alene.

Som vi også så med motiverne for unges pengespil generelt, så scorer alle motiver for Internetspil højere blandt gamblere end blandt de øvrige unge, der spiller pengespil (tabel 5.6). Den eneste signifikante forskel i forhold til køn og alder er, at flere piger end drenge svarer, at de spiller på Internettet på grund af muligheden

Underholdning er et motiv for pengespil på nettet for 90 pct. og 82,6 pct. af hhv. gamblerne og de øvrige spillere. Både for pengespil og Internetspil er det, det mest udbredte motiv blandt unge. Pengespil er for mange unge at betragte som underholdning – hvor pengespil indgår på lige fod med andre forbrugsgoder på underholdningsmarkedet - uagtet der for nogle unge kan være eller udvikle sig en bismag ved pengespillet (jf. Rossow & Hansen 2003). Et andet motiv, der scorer højt og især hos gamblerne, er de muligheder som mange pengespil på Internettet giver for hurtigt at se om man vinder eller ej. Blandt gamblerne er det et motiv for 57,5 pct. af de unge og 36,8 pct. af de øvrige spillere. Muligheden for hurtig gevinst – og nok i mindre grad den selv samme risiko for hurtigt tab – ser således ud til at have betydning for især unge gamblers motivation for at spille.

Et udbredt motiv for pengespil på nettet er muligheden for at spille alene. Især gamblerne angiver det som motiv. Tallet for gamblerne er 42,5 pct. mod 25,7 pct. blandt

Tabel 5.6
12-17-åriges motiver for at spille pengespil på Internettet. Fordelt på gamblere og øvrige pengespillere. Procent.

	Gamblere (n=80)	Øvrige pengespillere (n=144)	Total (n=224)
(Det har været muligt at give mere end et svar)			
Fordi det er sjovt og underholdende	90,0	82,6	85,3
Fordi jeg kan se, om jeg har vundet med det samme	**57,5	**36,8	**44,2
Fordi jeg kan spille alene	*42,5	*25,7	*31,7
Fordi jeg kan møde andre på Internettet	*37,5	*22,9	*28,1
Fordi jeg er anonym og ikke bliver set	***37,5	***14,6	***22,8
Andre grunde	25,0	27,1	26,3

for anonymitet. Det kan skyldes, at pigerne på nettet kan slippe for at blive identificeret ud fra deres køn og få lov at spille på lige fod med drengene. International forskning peger da også på, at Internettet giver unge mulighed for at spille, uden at de oplever at blive stigmatiserede (Griffiths & Barnes 2008). Hvor pengespil ser ud til at kunne give status blandt drengene, tyder interviews og observationer i den kvalitative del af *Youth & Gambling* foreløbig på, at dette i ringere grad gælder for pigerne.

de øvrige Internetspillere. Internettet tilbyder også den unge at kunne spille på hvilket som helst tidspunkt af døgnet, hvis bare den unge har adgang til en computer og til at finansiere spillet på nettet. Det giver fx den unge mulighed for at sidde alene på sit værelse og spille om penge, uden at nogen i den unges omgangskreds har kendskab til det. Men også med den risiko, at den unge potentielt kan isolere sig fra sine jævnaldrende til fordel for pengespillet (McBride & Derevensky 2008).

Også muligheden for at være anonym og kunne spille uden at blive genkendt af andre, er et udbredt motiv blandt unge gamblere. 37,5 pct. af gamblerne mod kun 14,6 pct. af de øvrige Internetspillere giver denne motivation for deres pengespil på nettet. Den anonymitet, pengespil på nettet tilbyder, kan give den unge mulighed for at udgive sig for at være en anden og for de unges vedkommende ofte en ældre person. Det kan gøre spil til en leg med identitet, men det kan også være risikabelt, da det betyder, at den unge kan spille og have et stort forbrug af tid og penge på nettet uden, at det er synligt for andre personer. Ønsket om anonymitet hos især de unge gamblere kan hænge sammen med, at ikke alle slags spiladfærd opfattes som socialt og kulturelt acceptable. Det kan være ok at spille en gang imellem, men spiller man hele tiden, kan det være socialt marginaliserende. Derfor kan den unge have et ønske om at holde sin spiladfærd skjult, hvad Internettet i høj grad muliggør. Men samtidig kan behovet for at skjule sit pengespil for omverdenen også være et tegn på, at man er afhængig af spil (Jørsel 2003 og Griffiths 2003 og 2002).

Vel er anonymitet og muligheden for at spille alene et motiv for en del af især de unge gamblers spil på nettet, men der er også mere sociale grunde til at spille. 37,5 pct. af gamblerne og 22,9 pct. af de øvrige Internetspillere giver begrundelsen, at det giver dem mulighed for at møde andre på nettet. Det peger på, at pengespil på Internettet også kan være en social arena, hvor unge kan mødes med andre ligesindede (Wittendorff 2007).

Unge forbrug

Gamblere bruger flere penge på sig selv end alle andre unge. Hvor gamblere i gennemsnit bruger 1.548 kr. på forbrug hver måned, bruger de øvrige spillere 1069 kr., og de unge, der ikke har spillet pengespil, 708 kr. om måneden (tabel 5.7). Gamblere har således ikke bare et større forbrug på pengespil, men generelt også et langt større forbrug end andre unge. Det gælder, som det kan ses i tabellen, for alle de nævnte forbrug fra tøj til fast-food. Og med den klare graduering, at gamblere bruger flest penge, dernæst kommer de øvrige pengespillere og det mindste forbrug finder man hos de unge, der ikke spiller pengespil. Det gælder også, når vi ser bort fra aldersforskellene mellem de tre grupper, om end i mindre udpræget grad.

Især er forbruget af (ikke gevinstgivende) computerspil på Internettet meget højere blandt gamblerne end blandt de øvrige unge. Gamblerne bruger i snit 45 kr. om måneden. Det er tre gange så meget som de øvrige spillere og mere end fire gange så meget som de unge, der ikke har spillet pengespil, hvis forbrug gennemsnitligt set er hhv. 14 kr. og 10 kr.

Unge gamblere har også et væsentligt større forbrug på mobiltelefon end de øvrige unge. Hvor ikke-spillere bruger 88 kr., og de øvrigt spillende unge bruger 117 kr. i gennemsnit om måneden bruger gamblerne 160 kr.

Forbruget af alkohol og tobak er langt større blandt gamblerne end blandt de øvrige unge. Gamblerne bruger 249 kr. om måneden. De øvrige pengespillende unge bruger 123 kr. og altså under halvt så meget. Mens for-

Tabel 5.7
12-17-åriges forbrug om måneden fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Antal og beløb i kr.

	Gamblere		Øvrige pengespillere		Ikke-pengespillere	
	N	Gns. i kr.	n	Gns. i kr.	N	Gns. i kr.
Hvor mange penge bruger du om måneden på:						
Tøj	275	590	1583	462	1722	331
Mobil	276	160	1594	117	1731	88
Internetspil	279	45	1616	14	1777	10
PCspil, CD, DVD og bøger	277	137	1597	87	1746	71
Pizza, cola og slik	280	191	1600	117	1766	74
Tobak og alkohol	280	249	1616	123	1784	59
Biografter, koncerter osv.	277	89	1595	65	1762	46
Andet end det nævnte	277	86	1592	90	1759	51
I alt	264	1548	1509	1069	1651	708

bruget hos de unge, der ikke har spillet pengespil, ligger så lavt som 59 kr. Det peger på, at gamblere via deres forbrug også har en større risikoadfærd end andre unge, hvilket vi vil vende tilbage til senere i kapitlet.

Forbruget af fastfood, slik og sodavand er også væsentligt højere blandt gamblere end øvrige unge. Gamblere bruger 191 kr. på pizza, cola og slik om måneden. Det er langt mere end de øvrige unge pengespillere, der bruger 117 kr., og de ikke-spillende unge, hvis forbrug er 74 kr. Størst er forbruget blandt de drenge-gamblere med 206 kr. i snit. Det indikerer også, at gamblerne i højere grad end de øvrige unge har et fritidsliv, hvor de selv har ansvar for, hvad de foretager sig, og således også hvad de spiser og indtager af fødevarer.

Blandt grupperne er der også en række køns- og aldersforskelle, når vi ser nærmere på de unges forbrug. Drenge-gamblere har det største forbrug, der i gennemsnit er på 1.594 kr. Derefter kommer pige-gamblere, der har et forbrug på 1.417 kr. For de øvrige unge gælder ellers, at pigerne har en smule højere forbrug end drengene. Blandt de øvrige pengespillende bruger drengene 1.043 kr. og pigerne 1.099 kr. og blandt de unge, der ikke har spillet pengespil er det samlede forbrug hos drengene 672 kr. og hos pigerne 735 kr.

Drenge-gamblere har et langt større tøjforbrug end alle andre. 609 kr. bruger de i gennemsnit hver måned på at forny deres garderobe, hvor de øvrige pengespillende unge drenge bruger 400 kr. og ikke-spillende drenge bruger 265 kr. Blandt pigerne er forskellene minimale mellem pige-gamblerne og de øvrigt pengespillende piger. Deres forbrug er hhv. 539 kr. og 533 kr.

At bruge penge på (ikke gevinstgivende) computer-spil på nettet, som fx Counter-Strike eller World of Warcraft er ikke overraskende et udpræget forbrugsfænomen blandt drengene. Størst er forbruget blandt de unge drenge-gamblere. De bruger i snit 54 kr. om måneden, hvor de øvrige pengespillende drenge bruger 24 kr. og ikke-spillende drenge bruger 19 kr. Blandt pige-gamblere er der flere, som spiller Internetspil og nogle endda for en del penge. I gennemsnit er deres forbrug dog ikke mere end 15 kr. for hele gruppen og således lavere end de ikke-spillende drenges forbrug. Af de øvrige piger er der en klar majoritet, som ikke bruger penge på at spille på Internettet. Derfor er de øvrige pengespillende piger og ikke-spillende pigers forbrug også så lavt som hhv. 2 kr. og 3 kr. om måneden.

De ældste unge har ikke overraskende det største forbrug. Men det er værd at bemærke at ser vi isoleret på de 16-17-årige, så har gamblerne langt det største forbrug. De bruger i gennemsnit 2.272 kr. om måneden på forbrug, hvor de øvrige pengespillende 16-17-årige bruger 1.588 kr., og de 16-17-årige, der ikke har spillet pengespil, kun bruger 1.314 kr. Især forbrug af tobak og alkohol, der er på 496 kr. om måneden, og af Internetspil, der er på 72 kr. om måneden, er væsentligt højere blandt de ældste gamblere end de øvrige grupper.

Hvor kommer de unges penge til forbrug fra

Gamblere har generelt flere penge til deres rådighed end de øvrige unge i undersøgelsen (jf. tabel 5.8). Det at have egne penge at råde over i hverdagen giver naturligvis de unge bedre betingelser for at kunne involvere sig i pengespil. Resultaterne er parallelle til de norske

Tabel 5.8
12-17-åriges indtægter om måneden til forbrug. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Antal og beløb i kr.

Af de penge, du bruger på dig selv om måneden, hvor mange:	N	Gamblere	Øvrige pengespillere	Ikke-pengespillere		
		Gns. i kr.	n	Gns. i kr.	n	Gns. i kr.
Får du af dine forældre?	278	446	1592	371	1743	313
... af pengene fra dine forældre, hvor mange er lomme penge?	194	420	1194	284	1373	260
Har du tjent ved fritidsarbejde?	278	885	1606	664	1762	437
Har du tjent ved erhvervsarbejde?	21	2221	55	2102	27	1524
Hvor mange af de penge kommer andre steder fra?	278	127	1601	82	1774	47

resultater i *Underholdning med bismak* (Rossow & Hansen 2003).

Gamblere får generelt flere penge til forbrug af deres forældre end de øvrige unge. Hvor gamblere i snit får 420 kr. i lommepege om måneden, får de øvrige unge pengespillere 371 kr., og de unge, der ikke har spillet pengespil, får 260 kr. Gamblere tjener også i langt højere grad penge til dem selv ved at have fritidsarbejde. Og de unge gamblere tjener også mere end både de øvrige spillere og ikke-spillerne ved fritidsjob, også når vi ser bort fra, at gamblerne generelt er ældre og dermed har bedre mulighed for at have et fritidsjob. De 16-17-årige gamblere tjener nemlig mere i gennemsnit end de øvrige spillere og ikke-spillere på 16 og 17 år. Drengespillere tjener mest ved fritidsarbejde med 906 kr. om måneden i snit. Pige-gamblere følger lige efter med 823 kr. Hvor de øvrigt spillende drenge og piger i snit pr. måned tjener hhv. 650 kr. og 680 kr. Og de ikke-spillende drenge og piger hhv. tjener 418 kr. og 451 kr. Drengespillere har flest penge til rådighed af alle grupper fra fritidsjob.

Unge betalingsmidler

De unges tilgængelighed til deres egne penge er en naturlig forudsætning for at have adgang til pengespil og andre typer af forbrug i hverdagen. En majoritet af alle unge 12-17-årige har eget hævekort og flere blandt de øvrige pengespillende unge end ikke-spillere. 63,4 pct. af gamblerne og 64 pct. af de øvrige pengespillere har eget hævekort mod 53,6 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil.

13 pct. af de unge gamblere har ikke bankbog, betalingskort, hævekort eller netbank, hvor tallet er 11,3 pct.

for de øvrige unge pengespillere. Tallet for ikke-spillende unge er 20,7 pct. Der er således en smule flere af de øvrige pengespillere end blandt gamblere, der har mulighed for at få adgang til penge via en eller flere af de nævnte muligheder (jf. tabel 5.9).

Netbank er mest udbredt blandt de unge gamblere. Her er det 15,8 pct. der har netbank mod 11,4 pct. af de øvrige spillere og 5,1 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. Blandt de 16-17-årige er det hele 28,6 pct. af de unge gamblere, der har netbank, mod 22,3 af de øvrige spillere og 12,6 pct. blandt de ikke-spillende unge. Netbank giver de unge muligheder for at kunne overføre midler elektronisk og kan også give dem adgang til spil på nettet. Og det er der også blandt undersøgelsens unge enkelte, som gør.

I tabel 5.10 har vi set nærmere på, om der er forskelle på de unges tilgængelighed til egne midler, alt efter om de har spillet pengespil på nettet og eller ej. De unge, som har spillet pengespil på nettet, har i langt højere grad netbank. Det gælder for 18,3 pct. mod 11,3 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil på nettet, og de har i langt højere grad betalingskort (22,8 pct.) end de unge, der ikke har prøvet at spille pengespil på nettet (14,1 pct.).

De unge er selvfølgelig også blevet spurgt, hvordan de betaler, når de spiller pengespil på nettet. Blandt problemspillere er det knap halvdelen, som bruger deres eget kreditkort (42,7 pct.), mens det blandt de øvrige pengespillere er lidt mere end en fjerdedel (27,3 pct.). Selvom antallet af unge, der har spillet på nettet, er relativt lille, så er der altså en del unge, som via deres eget kreditkort omgår aldersgrænsen på 18 år for pengespil på Internettet.

Tabel 5.9
12-17-åriges betalingsmidler. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

(Det har været muligt at give mere end et svar)	Gamblere (n=284)	Øvrige pengespillere (n=1654)	Ikke- pengespillere (n=1868)	Total (n=3806)
Nej, ingen af delene	***13,0	***11,3	***20,7	***16,1
Ja, bankbog/ sparekassebog	22,5	23,2	26,1	24,6
Ja, hævekort	***63,4	***64,0	***53,6	***58,9
Ja, netbank	***15,8	***11,4	***5,1	***8,6
Ja, betalingskort	***17,6	***14,7	***7,9	***11,6

Tabel 5.10
12-17-åriges betalingsmidler. Fordelt ud fra, om de unge har spillet pengespil på Internettet. Procent.

(Det har været muligt at give mere end et svar)	Har spillet pengespil på Internettet (n=224)	Har ikke spillet pengespil på Internettet (n=1714)	Total (n=1938)
Nej, ingen af delene	8,5	12,0	11,6
Ja, bankbog/sparekassebog	18,3	23,8	23,2
Ja, hævekort	65,2	63,8	63,9
Ja, netbank	**18,3	**11,3	**12,1
Ja, betalingskort	***22,8	***14,1	***15,1

Men der er nu også andre muligheder for at spille. Der er også unge, som bruger deres forældres kreditkort til at spille for. Blandt gamblere er det 29,3 pct., og blandt de øvrige pengespillere er det 35,6 pct., som på denne vis har skaffet sig adgang til pengespillets verden på nettet. Vi har ikke mulighed for at vurdere, om brugen af forældrenes kreditkort sker med forældrenes samtykke eller ej. Der er dog flere eksempler på, at unge skaffer sig adgang til pengespil på nettet ved at misbruge deres forældres kreditkort, hvilket kan have store følger både økonomisk og menneskeligt for de unge og deres familier (Søndergaard 2006).

Endelig er der også unge, som bruger deres venners kreditkort. Blandt gamblere gør det sig gældende for 8 pct., og blandt de øvrige pengespillere for 9,8 pct. Som med brugen af forældrenes kreditkort er det ikke til at vide, om det er med vennernes samtykke eller ej. Det er dog et relativt kendt fænomen i spillerkredse, at der en del unge under 18 år, som benytter deres venners

kort, eller hvor vennerne mod betaling opretter kontoer til dem på nettet.

Unge fritidsliv

Unge fritidsliv foregår mange steder og på mange måder. Det kan foregå i rammer, der er sat og ligefrem styret af ansvarlige voksne, fx når unge er i en fritidsklub eller idrætsforening. Eller det kan foregå selvorganiseret, når de i deres fritid er sammen i hjemmet eller i byrummet, fx på en shoppingtur eller på en computercafé. Men fritiden er også mere end bare fri tid for de unge. De har lektier, fritidsjob og pligter i hjemmet, som der også skal bruges tid på. I undersøgelsen har vi ønsket at se nærmere på, om der er forskel på de unges fritidsliv alt efter, om de spiller pengespil eller ej. Og hvis de spiller alt efter, om de er gamblere eller ej.

Et flertal af gamblere – 67,1 pct. – går til faste fritidsaktiviteter hver uge. Tallet er dog signifikant højere

Tabel 5.11
12-17-åriges fritidsaktiviteter. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

(Det har været muligt at give mere end et svar)	Gamblere (n=283)	Øvrige penge-spillere (n=1650)	Ikke-penge-spillere (n=1869)	Total (n=3802)
Går du til nogle faste fritidsaktiviteter hver uge	*67,1	*72,9	*74,2	*73,1
Går du hver uge til sport i en klub?	*56,9	*60,1	*58,6	*59,2
Går du til musik hver uge?	*11,3	*15,2	*17,8	*16,2
Går du til andre aktiviteter hver uge?	*24	*23,4	*27,8	*25,6
Dyrker du regelmæssigt motion?	78,8	80,9	80,3	80,5
Dyrker du regelmæssigt motion i et fitnesscenter?	***28,3	***16,5	***8,8	***13,6
Dyrker du regelmæssigt motion ved at træne alene?	60,5	46,5	44,1	45,4
Dyrker du regelmæssig motion på andre måder?	45,9	44,4	43,7	44,2

blandt øvrige spillere og ikke-spillere, hvor hhv. 72,9 pct. og 74,2 pct. går til en fast fritidsaktivitet hver uge.

Der er en stor andel af de unge, der går til sport som en fast fritidsaktivitet. Det gælder 56,9 pct. af gamblerne. Tallene for de øvrige unge pengespillere og unge, der ikke har spillet pengespil, er dog en smule højere, hhv. 58,6 pct. og 60,1 pct. (jf. tabel 5.11).

Flertallet af alle unge dyrker motion regelmæssigt. 78,8 af gamblerne og 80,9 pct. af de øvrige spillere og 80,3 af ikke-spillerne svarer, at de motionerer regelmæssigt. Der er ikke forskel på andelen af unge, der dyrker motion, alt efter om de har spillet pengespil eller ej.

Men vi kan se, at der er flere gamblere, der dyrker fitness som motion end de øvrige unge. Af unge, som dyrker motion i fitness-centret, udgør andelen af gamblere 28,3 pct., andelen af de øvrige unge med spilleerfaring udgør 16,5 pct. og af de unge, der ikke har prøvet pengespil, er det kun 8,8 pct. Ser vi på 14-15-årige gamblere, er det 41,7 pct., der dyrker fitness – og altså en langt større andel end de 17,7 pct. blandt de øvrige 14-15-årige pengespillere og 11,9 pct. blandt de unge, som ikke har spillet pengespil. Blandt de 16-17-årige er det endda hele 46,6 pct. af gamblerne, der dyrker fitness, men forskellen i forhold til de øvrige 16-17-årige unge er ikke lige så markant. 35,4 af de øvrige pengespillere dyrker motion i fitnesscentre og 28,7 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. Det indikerer, at unge gamblere både begynder at dyrke motion i fitnesscentre tidligere og gør det i højere grad end andre unge.

Endelig er det også bemærkelsesværdigt, at en majoritet af gamblerne regelmæssigt dyrker motion ved at træne alene. De gælder for 60,5 pct. af gamblerne, hvor det er en minoritet af de øvrige spillere og af de

unge, der ikke har spillet pengespil, om end der er hhv. 44,4 pct. og 43,7 pct. blandt disse unge, der dyrker motion alene.

Unge virtuelle fritid på Internettet

Med Internettet og mobiltelefoner som medier er der også skabt nye arenaer for unges fritidsliv, eller gamle arenaer er blevet transformeret og indgår på nye måder i eller i relation til det virtuelt baserede fritidsliv. Mange unge bruger meget tid foran computeren, der både bruges til skolearbejde, kommunikation og underholdning – og som underholdningsmedier bruger især drengene en del tid på at spille computerspil.

Det at bruge computeren til spil er ofte den måde, de unge lærer at bruge Internettet på. Samtidig er brugen af Internettet ofte noget, de unge lærer af hinanden, især venner og søskende er ressourcepersoner i denne sammenhæng. Derimod er forældrene ofte fraværende, når det handler om unges brug af og viden om Internettet. I en norsk undersøgelse fremhæves det, at det ofte er fædre, der introducerer de unge til Internettet, men at ekspertrollen hurtigt overtages enten af den unge selv eller af venner og ældre søskende (Bjørnstad & Ellingsen 2001). Forældrene mister lynhurtigt autoritet på dette område, og det kan også have betydning for, hvordan de unge opfatter forældrenes eventuelle restriktioner i forhold til netadgangen. Det føles lettere at omgås reglerne, når forældrene ikke anses for at have autoritet på området. De unge har altså i kraft af deres Internetbrug adgang til et virtuelt fritidsliv uden for forældrenes kontrol. Det er dog de færreste unge, der ikke kan styre det. Men det er ofte op til de unge selv at håndtere deres virtuelle fritidsliv og vurdere, hvad der er hensigtsmæssig brug af mediet.

Tabel 5.12
12-17-åriges brug af Internettet Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Er du mest på Internettet hver dag eller kun et par gange om ugen?	Gamblere (n=282)	Øvrige pengespillere (n=1646)	Ikke- pengespillere (n=1865)	Total (n=3783)
Mest hver dag	***71,3	***66,4	***57,1	***62,2
Ikke hver dag i ugen	***25,2	***29,2	***34,9	***31,7
Er ikke på Internettet hver uge	***1,8	***2,7	***5,4	***4,0
Er aldrig på Internettet	***1,8	***1,8	***2,7	***2,2

Vi har i undersøgelsen set nærmere på, hvor meget Internettet fylder i de unges hverdag. Flere gamblere er på nettet hver dag end de øvrige unge. 71,3 pct. af gamblerne bruger nettet dagligt mod 66,4 pct. af de øvrige spillere og 57,1 af ikke-spillende unge.

Især de ældste gamblere er på nettet hver dag. Det gælder således for 78,8 pct. af de 16-17-årige gamblere. Til sammenligning er 70,9 pct. af de øvrige pengespillende 16-17-årige og 70,3 pct. af de ikke-spillende 16-17-årige på nettet hver dag.

For alle grupper af drenge er det mere udbredt end blandt alle grupper af piger at være på nettet hver dag. Drenge-gamblerne er med 74,8 pct. den største andel, der er på nettet hver dag, tæt fulgt af de øvrige drenge-spillere med 71,8. Andelen blandt drenge, der ikke spiller pengespil, er 64 pct., hvilket slår andelen af pige-gamblere, der er på 61,1 pct. Blandt piger, der ikke spiller pengespil, er der færrest, der er på nettet hver dag, svarende til 51,9 pct., og endelig er 60,1 pct. af de øvrige piger, der har spillet pengespil, daglige netbrugere. Gamblerne bruger i gennemsnit langt mere tid på nettet end øvrige unge – og også væsentligt mere tid på computerspil, som ikke er pengespil.

Fritid er også pligter

Fritiden er som nævnt ikke bare fri tid for de unge, f. eks. har en stor del af de 12-17-årige pligter i hjemmet. De unge er blevet spurgt, hvor ofte de hjælper til i hjemmet (jf. tabel 5.13). Her tegner der sig et tydeligt mønster. Færre gamblere end de øvrige unge i undersøgelsen hjælper som oftest til hver dag, og flere gamblere hjælper aldrig til hjemme. Og det gælder også, hvis vi ser bort fra aldersforskellene grupperne imellem.

For alle grupper er det dog hovedparten af de unge, der hjælper til hjemme dagligt eller ugentligt. Blandt gamblere er det 43,3 pct., der hjælper til hver dag mod 48,8 af de øvrige pengespillere og 51,9 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil.

I fordelingerne mellem de forskellige aldersgrupper er det interessant, at den gruppe unge, hvor der er færrest unge, som hjælper til i hjemmet hver dag, er de 16-17-årige gamblere. Tallet for denne gruppe er 34,7 pct. Det står i skarp modsætning til 16-17-årige unge, der ikke har spillet pengespil. Det er med 54,1 pct. den gruppe af unge, hvor flest hjælper til hver dag.

Piger hjælper generelt også oftere til end drengene. Der er dog ikke den store forskel på drenge- og pige-gamblere, der er de to grupper, hvor der er færrest, som hjælper til hver dag. Tallene er hhv. 42,9 pct. og 44,4 pct. Af de øvrige pengespillende drenge hjælper 44,9 pct. hver dag og af de ikke-spillende drenge hjælper 47,0 pct. hver dag. Tallene for de modsvarende pige-grupper er 51,7 pct. og 55,5 pct.

Fritid er også lektier

Ikke bare pligter i hjemmet fylder i de unges fritid, også skolen breder sig ind i fritiden gennem lektier og hjemmeopgaver. De unge i undersøgelsen er blevet spurgt, hvor ofte de laver lektier. Det viser sig, at lektier fylder mindre for gamblere end for de øvrige unge (jf. tabel 5.14). Hvor det er en klar majoritet af ikke-spillende unge (64,6 pct.) og af de øvrige spillende unge (60,1), der som regel laver lektier hver dag, gælder det akkurat for halvdelen af gamblerne (50,2 pct.). Blandt gamblerne er der også flere end blandt de øvrige grupper, der aldrig laver lektier – om end det dog kun er 3,9 pct.

Tabel 5.13

12-17-åriges pligter i hjemmet. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Hvor ofte hjælper du til derhjemme?	Gamblere (n=282)	Øvrige pengespillere (n=1644)	Ikke- pengespillere (n=1860)	Total (n=3786)
Hjælper mest til hver dag	**43,3	**48,0	**51,9	**49,6
Hjælper, men ikke hver dag	**46,1	**45,8	**41,2	**43,6
Hjælper ikke til hver uge	**6,7	**3,6	**3,2	**3,6
Hjælper aldrig til	**3,9	**2,6	**3,7	**3,2

5.14**12-17-åriges lektier fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.**

Hvor ofte laver du lektier?	Gamblere (n=259)	Øvrige pengespillere (n=1588)	Ikke- pengespillere (n=1827)	Total (n=3674)
Mest hver dag	***50,2	***60,1	***64,6	***61,6
Ikke hver dag i ugen	***43,2	***37,2	***32,7	***35,4
Laver ikke lektier hver uge	***2,7	***0,9	***1,0	***1,1
Laver aldrig lektier	***3,9	***1,8	***1,7	***1,9

Piger laver i mere udpræget grad lektier end drengene. Blandt drenge-gamblere er det 46,6 pct. og under halvdelen, der laver lektier hver dag. Tallene for de øvrige pengespillende drenge og de ikke-spillende drenge er hhv. 54,7 pct. og 55,5 pct. Disse tal overgås af alle pige-grupperne. 60,3 pct. af pige-gamblere og 66,5 af de øvrige pengespillende piger laver lektier hver dag. Og flest finder vi blandt de ikke-spillende piger, hvor 71,3 pct. laver lektier hver dag.

Aldersmæssigt er der færrest af de 14-15-årige gamblere, der laver lektier hver dag, hvad 45,7 pct. gør. Blandt de 12-13-årige gamblere er tallet 55,9 pct., og blandt de 16-17-årige gamblere er det 51,6 pct. Blandt de øvrige pengespillere er rækkefølgen den samme: 63,2 pct. af de 12-13-årige, 56,7 pct. af de 14-15-årige og 61,2 pct. af 16-17-årige laver lektier hver dag. Mønstret brydes blandt ikke-spillerne. Her er der flest af de 14-15-årige, der laver lektier hver dag – svarende til 66,2 pct. – og lidt færre blandt de yngste og de ældste, hvor andelen er hhv. 63,7 pct. og 64,1 pct.

Hvordan har de unge det med skolen?

Det er en klar majoritet af alle unge, der selv vurderer, at de klarer eller klarede sig godt i skolen. Og det er et

flertal af såvel gamblere som af de øvrige pengespillere og af de unge der ikke har spillet pengespil, som subjektivt giver udtryk for denne vurdering. Der er dog markant flere blandt gamblerne, der siger, at de klarer/klarede sig nogenlunde eller dårligt i skolen, og færre, som siger, at de klarer sig/klarede sig godt. Som det fremgår af tabel 5.15, angiver hele 75,1 pct. af de ikke-pengespillende unge, at de klarer/klarede sig godt i skolen, og blandt de unge, der har spillet pengespil, men som ikke er gamblere, er der næsten lige så mange (70,2 pct.). Til sammenligning er det kun 58,7 pct. af de unge gamblere, der angiver, at de klarer/klarede sig godt i skolen.

Gamblerne ligger derimod i top blandt dem, der klarer/klarede sig dårligt i skolen. 3,2 pct. af gamblerne siger således, at de klarer/klarede sig dårligt i skolen, mens det samme var tilfældet for 1,1 pct. af de øvrige pengespillende unge og kun 0,9 pct. af de unge, der aldrig har prøvet at spille.

Det er imidlertid værd at bemærke, at der i alle kategorier – også blandt gamblerne – er en overvægt af unge, der mener at klare sig godt i skolen. Ser vi alene på drengene, er der imidlertid klart flere drenge-gamblere, som angiver, at de klarer sig nogenlunde eller

Tabel 5.15**12-17-åriges vurdering af hvordan de klarer sig i skolen Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.**

Hvordan klarer/klarede du dig i skolen?	Gamblere (n=283)	Øvrige pengespillere (n=1649)	Ikke- pengespillere (n=1864)	Total (n=3796)
Godt	***58,7	***70,2	***75,1	***71,7
Nogenlunde	***38,2	***28,7	***24,1	***27,1
Dårligt	***3,2	***1,1	***0,9	***1,1

Tabel 5.16**12-17-åriges relationer med jævnaldrende. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.**

Når du er sammen med din kæreste eller venner, er du da mest sammen med:	Gamblere (n=278)	Øvrige pengespillere (n=1645)	Ikke-pengespillere (n=1854)	Total (n=3777)
Din kæreste	***7,9	***5,9	***5,7	***5,9
En ven/veninde	***11,5	***17,7	***24,6	***20,7
Nogle få venner	***25,2	***25,3	***27,0	***26,2
En større gruppe (unge)	***22,3	***14,3	***12,9	***14,2
Det varierer	***32,7	***36,2	***28,4	***32,1
Er sjældent sammen med jævnaldrende	***0,4	***0,5	***1,3	***0,9

dårligt, end blandt både øvrige drenge, der har spillet, og drenge, som ikke har spillet pengespil. En forskel der ikke er tydelig hos pigerne.

Unge sociale relationer

På mange måder er de sociale relationer særligt vigtige for unge, fordi de befinder sig i en livsfase præget af identitetsudvikling, og hvor de står over for mange beslutninger omkring deres fremtidige liv. De sociale relationer er med til at forme de unge. Derfor har det stor betydning for de unge, hvor velfungerende deres sociale relationer til voksne og unge er.

Har de unge gode sociale relationer til forældre, lærere og andre voksne, og er de godt integreret i sociale fællesskaber med andre unge i skole og fritid, så vil de have større mulighed for at få råd og vejledning til mange af ungdomslivets udfordringer. Omvendt kan manglen på sociale bånd efterlade den unge ensom og uden adgang til mange af ungdomslivets arenaer. Det kan selvsagt gøre det sværere at håndtere de mange udfordringer, der præger et moderne ungdomsliv.

Ungdommen er samtidigt præget af skift i de sociale relationer. I ungdomslivet udgør jævnaldrende venner og eventuelt kæresten i stigende grad unges fortrolige relationer, hvor det i barndommen mere entydigt var forældrene, der havde denne rolle. Forældres betydning og støtte er dog stadig central for unges mestring af ungdomslivet. For flertallet af unge er relationerne til forældrene præget af både social støtte og social kontrol og relativt få konflikter. Men omfanget af støtte og social kontrol fra forældrenes side falder systematisk gennem ungdomsfasen (Heggen & Øia 2005).

Hvilke jævnaldrende er de unge sammen med i fritiden?

I undersøgelsen har vi spurgt de unge, hvem de oftest er sammen med i fritiden (jf. tabel 5.16). Få unge er oftest sammen med deres kæreste. Det skyldes nok også, at det langt fra er alle unge, der har en kæreste. Men blandt gamblere er der lidt flere unge end blandt de øvrige, der er mest sammen med deres kæreste, hvilket 7,9 pct. er. Og blandt pige-gamblere er det endda 16,7 pct., der oftest er sammen med deres kæreste i fritiden.

Relativt få af de unge gamblere er oftest sammen med en ven eller veninde i fritiden. 11,5 pct. af gamblere mod 17,7 pct. af øvrige unge pengespillere og hele 24,6 pct. af de unge, som ikke har spillet pengespil.

Blandt gamblere er der derimod markant flere end blandt de øvrige grupper, der i fritiden er sammen med en større gruppe af jævnaldrende unge. Det gælder for 22,3 pct. af gamblere mod 14,3 pct. af de øvrige pengespillere og 12,9 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. Især blandt drenge-gamblere er det udbredt at være sammen med en større gruppe jævnaldrende i fritiden, hvilket 26,2 pct. beretter, at de er.

For alle grupper af unge er der dog flest, som svarer, at det varierer, hvem og hvor mange de er sammen med i fritiden. Det gælder for 32,7 pct. af gamblere, 36,2 af de øvrige pengespillere og 28,4 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil.

Det er dog ikke direkte muligt at sige noget om, hvilken betydning pengespil har i unges forskellige sociale relationer, men for fx pigernes vedkommende ser det som tidligere beskrevet ud til at have en betydning for gra-

den af deres pengespil, om de har en kæreste, der jævnligt spiller eller ej.

Unge relationer til deres forældre

Vi har også set nærmere på de unges relation til deres forældre. I undersøgelsen fokuserer vi både på, om forældrene viser interesse for de unges gøren og færden i hverdagen, og om de unge oplever, at de kan tale med deres forældre, hvis de har personlige problemer. Med andre ord har vi både fokus på den – ofte uformelle – sociale kontrol, forældrene udøver, og på den støtte, de unge oplever fra deres forældre. Dette er vigtige dimensioner i ungdomsfasen. Fx peger dansk sundhedsforskning på, at børn og unge uden voksenkontakter oftere har dårligere sundhedsvaner end unge med fortrolige voksenrelationer (Schultz Jørgensen et al 2004). Og norsk forskning peger på, at unge, der har forældre, som både giver social støtte og udviser interesse for, hvad de unge foretager sig, har bedre trivsel og mindre risikoadfærd (Heggen & Øia 2005).

Når vi ser på alle i undersøgelsen, er det generelt en klar majoritet af de unge, der oplever, at deres forældre følger med i, hvad de unge foretager sig, og hvem de omgås. Det gælder både for gamblere, øvrige pengespillere og de, der ikke har spillet pengespil (jf. tabel 5.17). Men blandt gamblerne er der dog flere, som fortæller, at deres forældre ikke følger med i, hvad de foretager sig. Det er dog stadig en majoritet, der har forældre, som følger med i deres liv og aktiviteter – det gælder for 85,3 pct. af gamblerne, 92,3 pct. af de øvrige unge spillere og 93,8 pct. af de ikke-spillende unge.

Hovedparten af alle unges forældre ved også, hvem de unge er sammen med en lørdag aften, men igen er det signifikant flere af forældrene til gamblerne, der ikke ved, hvem de unge omgås med. Hvor det gælder for 92,1 pct. af gamblerne, er det 96,5 pct. af de øvrige pengespillende unge og hele 98,1 pct. af de ikke pengespillende unge, som beretter, at deres forældre ved, hvor de er en lørdag aften.

Derfor er det heller ikke overraskende, at der blandt gamblere er flere end blandt de øvrige unge, der har forældre, som ikke kender de venner eller veninder, de omgås med en lørdag aften. Hvor der blandt gamblerne er 86,4 pct., der beretter, at deres forældre kender de fleste af vennerne, så er tallet hele 94,5 pct. blandt de ikke-spillende unge og 90,9 pct. blandt de øvrige spillende unge.

Langt de fleste unge oplever, at deres forældre stoler på dem, men blandt gamblere er der 5,4 pct., der ikke har denne oplevelse, mens tallet for de øvrige spillende unge er 2,4 pct. og så lidt som 1,6 pct. af de ikke-spillende unge.

Og omvendt er der langt færre blandt de unge gamblere, der fortæller deres forældre om personlige problemer end blandt de øvrige unge. 65,6 pct. af gamblerne fortæller deres forældre om personlige problemer, hvor det for de øvrige spillende unge er 78,2 pct. og for de ikke-spillende unge 83,4 pct., der ikke fortæller deres forældre om personlige problemer.

Generelt er der færre af gamblerne end af de øvrige unge, der oplever, at deres forældre følger med i, hvad

Tabel 5.17
12-17-åriges forhold til deres forældre. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Hvis du ser på forholdet til dine forældre, er det så sådan, at de:	Gamblere (n=279)	Øvrige pengespillere (n=1638)	Ikke- pengespillere (n=1856)	Total (n=3773)
Følger med i, hvad du foretager dig?	***85,3	***92,3	***93,8	***92,5
Ved, hvor du er lørdag aften?	***92,1	***96,5	***98,1	***96,9
Ved, hvem du er sammen med lørdag aften?	***83,9	***92,2	***95,4	***93,2
Kender de fleste af dine venner eller veninder?	***86,4	***90,9	***94,5	***92,3
Stoler på dig?	**94,6	**97,6	**98,4	**97,8
Hører om dine personlige problemer ved, at du fortæller om dem?	***65,6	***78,2	***83,4	***79,8

Tabel 5.18
12-17-åriges forhold til deres forældre. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Hvor mange spørgsmål er der svaret JA til i tabel 5.17:	Ingen	Et ud af seks	To ud af seks	Tre ud af seks	Fire ud af seks	Fem ud af seks	Alle
Gamblere (n=284)	***1,4	***2,1	***1,4	***6,7	***14,1	***28,2	***46,1
Øvrige pengespillere (n=1656)	***0,7	***0,7	***1,0	***3,0	***7,5	***22,8	***64,3
Ikke-pengespillere (n=1870)	***0,5	***0,3	***0,9	***1,7	***4,7	***18,5	***73,5
Total (n=3810)	***0,6	***0,6	***1,0	***2,6	***6,6	***21,1	***67,5

de foretager sig, og hvem de er sammen med i fritiden, og som har forældre, der stoler på dem, og som de selv ville opsøge for at fortælle om personlige problemer. I tabel 5.18 har vi set på, hvor mange af de unge, der har svaret ja til alle seks spørgsmål i tabel 5.17.

Blandt gamblerne er det 46,1 pct. og således under halvdelen af de unge, der har svaret ja til alle spørgsmål, hvor det for de øvrige grupper er en majoritet af de unge. Blandt de øvrige pengespillere og de unge, der ikke har spillet pengespil, er det hhv. 64,3 og 73,5 pct., der har svaret bekræftende på alle seks spørgsmål. Meget få unge har svaret ja til ingen, et, to eller tre af spørgsmålene – de udgør i 2,6 pct. af undersøgelsens unge – men der er flere blandt problemspillerne end blandt de øvrige. Det gælder også for andelen af unge, der har svaret ja til fire eller fem af spørgsmålene.

Hvem går de unge til, hvis de har personlige problemer?

På baggrund af svarene på spørgsmålene om de unges relationer til deres forældre er det ikke overraskende, at der er færre af de unge gamblere, som går til deres forældre, hvis de har personlige problemer (jf. tabel

5.19). Hvor det for alle andre er en majoritet af de unge, der henvender sig til deres forældre, når de har personlige problemer, er det således under halvdelen af de unge gamblere.

Gamblerne gør i højere grad brug af deres venner end af deres forældre. Det gør sig ikke gældende for hverken de øvrige pengespillere eller de unge, der ikke har spillet pengespil – om end de i lige så høj grad går til deres venner med personlige problemer som gamblerne.

Der er flere af gamblerne, der går til deres kæreste, hvis de har personlige problemer, end blandt det øvrige unge. Det gælder for 13,5 pct. af gamblerne mod 9,2 og 5,7 pct. af hhv. de øvrige pengespillere og de unge, der ikke har spillet pengespil.

Blandt gamblerne er der også flere end blandt de øvrige unge, som svarer "ingen" på spørgsmålet. Det gælder for 5,0 pct. af gamblerne, at de ikke har nogen at henvende sig til, når de har personlige problemer, mod 3,8 pct. af de øvrige pengespillere og 2,8 pct. af de ikke-pengespillende unge.

Tabel 5.19
12-17-åriges fortrolige ved personlige problemer. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Hvem går du til når du har personlige problemer? (Flere svarmuligheder)	Gamblere (n=281)	Øvrige pengespillere (n=1647)	Ikke-pengespillere (n=1864)	Total (n=3792)
Ingen	5,0	3,8	2,8	3,4
Dine forældre	***48,4	***64,7	***72,5	***67,3
Søster/bror	**11,7	**13,4	**9,6	**11,4
Dine venner	57,7	60,2	56,8	58,3
Dine kæreste	***13,5	***9,2	***5,7	***7,8
Andre (fx lærer, pædagog, læge, psykolog)	6,4	6,1	7,2	6,7
Ved ikke	1,8	1,3	1,2	1,3

Risikoadfærd og mistrivsel blandt unge

Den svenske spilforsker Ove Svensson har i sin forskning fremhævet, at unges pengespil og den risikoadfærd, der knytter sig til unges pengespil, ofte rummer iscenesættelse af den unge som sej, ældre og voksen. At drikke alkohol og spille pengespil er for mange et bilde på det at være voksen (Svensson 2005). Risikoadfærd er et integreret element i de unges identitetsarbejde og deres "voksentilblivelse" - det at blive og gerne ville være voksen (Nielsen & Sørensen 2008 og Illeris et al in print).

Vi har i vores undersøgelse set på de unges udadvendte former for risikoadfærd og på, om der er sammenhæng mellem disse risikoformer og de unges pengespil. De former for udadvendt risikoadfærd, der er blevet undersøgt, er om de unge inden for den sidste måned har røget cigaretter, drukket alkohol, røget hash eller begået kriminalitet (tabel 5.20).

Derudover har vi også set på nogle mere indadvendte former for risikoadfærd – nemlig om de unge viser tegn på mistrivsel, og om der er sammenhæng mellem disse og pengespil. Vi har undersøgt, om de unge inden for den sidste måned har prøvet at føle sig ensomme, føle sig nedtrykte eller deprimerede, mangle selvtillid eller haft koncentrationsbesvær (tabel 5.22).

Endelig har vi set nærmere på, om de unge har oplevet eller været impliceret i mobning, og om der er sammenhæng med de unges pengespil (tabel 5.21).

Når vi ser på de udadvendte former for risikoadfærd (tabel 5.20) er det ganske tydeligt, at gamblerne i langt højere grad end de øvrige unge har anden risikoadfærd.

Erfaring med rygning

Blandt gamblerne er der markant flere, som har prøvet at ryge cigaretter inden for den sidste måned end blandt de øvrige unge. Så mange som 40,6 pct. af gamblerne har røget mod 21,6 pct. af de øvrige pengespillere og 12,1 af de unge, der ikke har spillet. Det er dog stadigvæk majoriteten selv af gamblerne, der ikke har røget den seneste måned. Pigerne har for alle grupper en højere andel, der har prøvet at ryge. For pige-gamblerne er det næsten halvdelen, der har røget (47,2 pct.). Der er også markante aldersforskelle. Blandt de 12-13-årige er det 5,2 pct. af gamblerne mod 2,0 pct. af alle unge i aldersgruppen. Rygning optræder for alvor blandt de 14-15-årige, hvor der er 38,1 pct. af gamblerne, der har røget den seneste måned mod 19,0 af alle unge. Og når vi ser på de ældste, er det faktisk en majoritet af de unge, der har prøvet at ryge den seneste måned. Det gælder for 60,2 pct. mod 37,2 af alle unge i aldersgruppen.

Erfaring med alkohol

Der er også markante forskelle på, om de unge har drukket alkohol, alt efter om de er gamblere eller ej. Og alt efter om de spiller pengespil eller ej. Af gamblerne er det 70,5 pct., og af de øvrige pengespillere er det 55,9 pct., der har drukket alkohol inden for den seneste måned. Hvor det er en klar majoritet af pengespillende unge, især gamblerne, der har drukket alkohol, er det en minoritet af de unge, der ikke har spillet pengespil. Her er tallet 34,9 pct. Der er ikke markante kønsforskelle for nogle af grupperne, selvom vi fra andre undersøgelser ved, at drengene ofte drikker mere end pigerne.

Derimod er der markante aldersforskelle. Ikke overraskende drikker flere unge, jo ældre de er. Interessant

Tabel 5.20
12-17-åriges risikoadfærd. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent

Har du inden for den sidste måned prøvet:	Gamblere (n=281)	Øvrige pengespillere (n=1649)	Ikke- pengespillere (n=1866)	Total (n=3796)
At ryge	***40,6	***21,6	***12,1	***18,3
At drikke alkohol	***70,5	***55,9	***34,9	***46,7
At ryge hash	***9,6	***4,3	***1,7	***3,4
At begå kriminalitet	***5,7	***1,3	***0,5	***1,2

er det dog, at de mest markante forskelle mellem grupperne forekommer blandt de 12-13-årige og de 14-15-årige. 32,8 pct. af de yngste gamblere har drukket alkohol, hvilket er dobbelt så mange som blandt de øvrige spillere (15,2 pct.) og fire gange så meget som blandt ikke-spillere (8,2 pct.). Der er for alle grupper af de 12-13-årige dog en minoritet af de unge, der har drukket alkohol inden for den seneste måned. Det skifter som med rygning ved 14-15-års-alderen, hvor det for gamblere (74,3 pct.) og øvrige pengespillere (56,9 pct.) er en majoritet af de unge, der har drukket alkohol mod 43,1 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil.

Forskellene mellem grupperne er ved 14-15-års alderen stadig store. Forskellene udjævnes dog væsentligt for de ældste unge, hvor det er klar majoritet af alle grupper, der har drukket alkohol den seneste måned. Der er stadigvæk flere blandt de unge, der har spillet pengespil end blandt de unge, som ikke har spillet. Blandt gamblere er det 85,6 pct. af de unge, der har drukket alkohol, og blandt de øvrige pengespillere er det lidt flere, nemlig 86,4 pct. Og blandt de unge, der ikke har spillet pengespil, er det 76,8 pct.

Erfaring med hash

At have røget hash inden for den seneste måned er absolut et minoritetsfænomen blandt de unge, men blandt gamblere er der mere end dobbelt så mange (9,6 pct.), end blandt de øvrige spillere (4,3 pct.) og mere end fem gange så mange som ikke-spillere (1,7 pct.). Flere drenge end piger har prøvet at ryge hash inden for den sidste måned. Især blandt drenge-gamblere, hvor det er tilfældet for 11 pct. Der er også markante aldersforskelle. Blandt de 12-13-årige er det ekstremt få, der har prøvet at ryge hash inden for den seneste måned. Ingen af gamblere har prøvet det, og blandt alle unge i aldersgruppen er det kun 0,1 pct. Igen ser risikoadfærden ud til at tage fart ved 14-15-års-alderen, hvor det er 8,6 pct. af gamblere og 4,0 af de øvrige pengespillere. Langt flest er der blandt de ældste gamblere, hvor tallet er 15,6 pct. mod 7,8 pct. og 5,5 pct. blandt hhv. de øvrige pengespillere og ikke-pengespillere.

Erfaring med kriminalitet

Også andelen af unge, der har begået kriminalitet inden for den seneste måned, er langt højere blandt gamblere end øvrige unge. 5,7 pct. af gamblere mod 1,3 pct. af de øvrige pengespillere og 1,3 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. For alle grupper er det dog absolut et fåtal af de unge, der aktuelt har begået kriminalitet. Ligesom det heller ikke er til at sige, hvilken form for kriminalitet, de unge svarer ja til. Det kan være alt fra at have downloadet film ulovligt på nettet eller have stjålet en cykel til at have begået indbrud eller vold. Tallene er dog så små, at det kan formodes, at de unge fx ikke medtænker ulovlig kopiering af film eller musik. Omvendt er grove kriminelle handlinger også en klar minoritetsadfærd blandt unge, og det er meget få unge, som begår hård kriminalitet (Balvig 2006).

Der er ikke kønsforskelle på gamblere, hvad angår kriminalitet. Undersøger vi aldersforskellene nærmere kan vi konstatere, at der er 3,4 pct. af de 12-13-årige gamblere, der har begået en kriminel handling inden for den sidste måned mod 0,4 pct. alle unge. Det stiger en smule blandt de 14-15-årige, hvor tallet for gamblere er 3,8 pct. mod 1,1 pct. af alle unge. Og så fordobles det blandt de ældste, hvor der er 8,6 pct. af de 16-17-årige, som svarer, at de har begået en kriminel handling mod 2,5 pct. af alle unge. Af de ikke-pengespillende unge er tallet så lavt som 1,0 pct.

Det ser således ud til, at gamblere i højere grad end andre unge har udadvendt risikoadfærd, og også at pengespillere generelt har større risikoadfærd end de unge, der ikke har spillet pengespil. Især gamblere begynder tidligere at have risikoadfærd, og ikke-pengespillende unge begynder generelt senere. De undersøgte former for risikoadfærd tager dog for alle grupper først fart ved 14-15-årsalderen, som er en periode af de unges liv, hvor de i højere grad får ansvar for eget fritidsliv og i dette introduceres for rusmidler og anden risikoadfærd. Det er dog blandt undersøgelsens ældste, at vi finder flest unge der har risikoadfærd.

Erfaring med mobning

Et andet fænomen, der relaterer sig til unges trivsel og risikoadfærd, er mobning. Danske undersøgelser viser, at mobning det kan være en alvorlig helbreds- og triv-

selsmæssig belastning for de implicerede børn og unge - bl.a. har ofre for mobning ofte dårlig selvopfattelse (Rasmussen & Due 2007 og Rabøl Hansen 2005). I undersøgelsen har vi både set på, om de unge har mobbet andre og/eller selv er blevet mobbet inden for den seneste måned. Det er en minoritet af de unge, som svarer ja til, at de har været involveret i mobning (5,21). Blandt gamblerne er det en markant større andel end blandt de øvrige grupper.

14,2 pct. har været involveret i mobning inden for den seneste måned mod 7,7 pct. og 8,3 pct. af hhv. de øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Det gælder både for andelen af unge, der har mobbet andre, som selv er blevet mobbet og dem, der både har mobbet og er blevet mobbet. For den sidste gruppes vedkommende er det få (3,3 pct.) unge, der både har mobbet og er blevet mobbet, men også forholdsvis mange i forhold til de øvrige unge.

de øvrige pengespillere og 5,6 pct. af de ikke pengespillende unge i aldersgruppen. Der er færrest af de ældste, som er blevet mobbet. Generelt er der flest, der har mobbet andre blandt de 14-15-årige, men alligevel er der flest blandt de 16-17-årige gamblere, som har udsat andre for mobning inden for den seneste måned, hvad 7,0 pct. svarer, at de har gjort. Der er færrest blandt de yngste, som har mobbet andre.

Tegn på mistrivsel blandt unge

Risikoadfærd og tegn på mistrivsel blandt unge kan både manifestere sig udadrettet eller indadrettet. Det er tydelige og synlige tegn på mistrivsel, når unge begår kriminelle handlinger som vold og overfald. Men det kan også komme til udtryk mere indadvendt, som når unge skærer i sig selv eller føler sig ensomme, men her er problematikkerne ikke nødvendigvis så synlige for andre end de unge selv og måske deres nærmeste. I un-

Table 5.21
12-17-åriges erfaringer med mobning. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

Har du inden for den sidste måned prøvet:	Gamblere (n=275)	Øvrige pengespillere (n=1641)	Ikke- pengespillere (n=1852)	Total (n=3768)
At blive mobbet og mobbe andre	***3,6	***1,0	***1,1	***1,2
At blive mobbet	***5,1	***3,5	***4,3	***4,0
At mobbe andre	***5,5	***3,3	***3,0	***3,3
Har ikke været involveret i mobning	***85,8	***92,3	***91,7	***91,5

Generelt er der flere drenge end piger, der den seneste måned har mobbet andre. I alle grupper af drenge er der flere, som har mobbet, end blandt pige-gamblere. Omvendt er der flere piger, som er blevet mobbet. Gambler-drenge har i mindre grad end pige-gamblere og øvrige pige-spillere været udsat for mobning, men i langt højere grad end de øvrige drenge. Af de unge, der både har udsat andre for mobning, og selv er blevet mobbet, er der også flest blandt drenge-gamblere (3,9 pct.) og lidt færre blandt pige-gamblere (2,8 pct.). Der er også tydelige aldersforskelle. Især de yngste gamblere på 12 og 13 år har både oplevet at blive mobbet og at mobbe andre, hvad der gælder for 8,8 pct. mod 1,5 pct. af alle unge. Der er også flest blandt de yngste gamblere, der oplever at være blevet mobbet. Det svarer til 7,0 pct. af de 12-13-årige gamblere mod 5,8 pct. af

dersøgelsen har vi kigget på fire tegn på mistrivsel: oplevelse af ensomhed, oplevelse af nedtrykthed, mangel på selvtillid og koncentrationsbesvær.

Generelt er det relativt mange af de unge, der viser tegn på psykiske og relationelle problemer. Og der er flere blandt gamblerne end blandt de øvrige unge. Ligesom der er flere blandt de øvrige pengespillende unge end blandt de unge, der ikke har spillet pengespil (5,22). 31,1 pct. af gamblerne har følt sig ensomme den seneste måned mod hhv. 27,0 pct. af de øvrige pengespillere og 25,1 pct. af ikke-pengespillere. Blandt drengene er forskellene små mellem de tre grupper. 21,6 pct. af gamblerne, 18,4 pct. af de øvrige spillere og 19 pct. af de øvrige unge har følt sig ensomme den sidste måned. Det overgås klart af alle grupper af piger. Blandt pige-gamblerne er det 58,3 pct. og en klar majoritet, der har følt

Tabel 5.22
Tegn på mistriksel blandt 12-17-årige. Fordelt på gamblere, øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. Procent.

	Gamblere (n=281)	Øvrige pengespillere (n=1641)	Ikke- pengespillere (n=1856)	Total (n=3778)
Har du inden for den sidste måned følt:				
dig ensom	31,1	27,0	25,1	26,4
dig nedtrykt eller deprimeret	***41,3	***31,7	***28,2	***30,7
at du har manglet selvtillid	**28,1	**23,0	**20,3	**22,0
at har haft svært ved at koncentrere dig	***50,2	***34,1	***30,7	***33,6

sig ensomme. Andelen af unge, der har følt sig ensomme inden for den sidste måned, stiger for alle unge, men blandt gamblerne er langt den største andel af unge med tegn på ensomhed at finde blandt de yngste gamblere med 43,9 pct. af de 12-13-årige.

Der er væsentligt flere gamblere, der giver udtryk for, at de har følt sig nedtrykte eller deprimerede inden for den sidste måned. 41,3 pct. af gamblerne har haft den følelse mod 31,7 pct. af de øvrige pengespillere og 28,2 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. Går vi ned i tallene, kan vi igen se, at det især er pigerne, der giver udtryk for nedtrykthed. Hele 68,1 pct. og en klar majoritet af pige-gamblerne svarer, at de har følt sig nedtrykte eller deprimerede inden for den seneste måned. Til sammenligning er det 32,1 pct. af drenge-gamblerne. Men også 43,7 pct. af de øvrige piger, der har spillet pengespil, og 35,1 pct. af de piger, der ikke har spillet, viser dette tegn på mistriksel. Parallelt til følelsen af ensomhed stiger andelen af unge med tegn på nedtrykthed eller depression med alderen. De 16-17-årige gamblere er med 47,5 pct. den gruppe, hvor der er allerfleste.

Der er også flere gamblere, der svarer, at de inden for den seneste måned har manglet selvtillid. Der er ikke nævneværdige aldersforskelle, men igen klare kønsforskelle. Der er en majoritet på 51,4 pct. af pige-gamblerne, der siger, at de har manglet selvtillid inden for den seneste måned, hvor det til sammenligning er 20,1 pct. af drenge-gamblerne. Både de øvrige pige-spillere og piger, der ikke har prøvet pengespil, scorer med hhv. 34,8 pct. og 26,2 pct. højere end alle grupper af drenge.

Endelig har vi spurgt til, om de unge har haft svært ved at koncentrere sig inden for den seneste måned.

Det kan lidt mere end halvdelen af gamblerne svare bekræftende på. Koncentrationsbesvær, hvor det er lidt over og lidt under en tredjedel af hhv. de øvrige pengespillere og ikke-pengespillere. I relation hertil er det også værd at minde om, at der var færre gamblere, som vurderede, at de klarede sig godt i skolen, end blandt de øvrige grupper af unge. For nogle af de unge kan det måske også hænge sammen med, at de bruger ganske meget tid på pengespil og på tidspunkter, hvor de ellers kunne få dækket deres søvnbehov. Kønsmønstret gentager sig også for oplevelsen af koncentrationsbesvær. Flere piger end drenge giver udtryk for, at de har haft svært ved at koncentrere sig. For pige-gamblerne er tallet 58,3 pct. Drenge-gamblerne scorer dog med 47,4 pct. højere end de øvrige pige-grupper.

Når vi ser på unges risikoadfærd og mistriksel, er der generelt flere blandt gamblerne, der udviser tegn på at have problemer end blandt de øvrige unge. Og blandt de øvrige unge, der spiller pengespil, er der også flere med problemer end blandt de unge, der ikke spiller. Det tyder på, at de unge, der spiller pengespil, i højere grad opsøger eller udsætter sig selv for risikoadfærd og i højere grad udviser tegn på mistriksel. Og altså især gamblerne. Men der er også en væsentlig kønsforskel – drengene ser i højere grad ud til at have udadvendt problemadfærd, og pigerne ser i højere grad ud til at vise tegn på mere indadvendt problemadfærd.

International forskning peger ud fra et sundhedsperspektiv da også på, at gambling blandt unge ikke bare er et problem i sig selv, men at det også kan lede til misbrug af rusmidler og psykiske problemer (Korn & Shaffer 1999 og Winters et al 2004). Omvendt kan gambling også være afledt eller sammenhængende med ri-

sikoadfærd og mistrivsel hos unge. Nogle unge bruger decideret gambling som en alternativ (coping)strategi til at distancere sig eller ligefrem flygte fra personlige problemer i deres liv (Wood & Griffiths 2007).

Opsamling på kapitlet

Vennerne introducerer gamblere til pengespil

Gennemsnitsalderen for unges debut med pengespil er blandt undersøgelsens unge 11,9 år. Gamblere har overraskende en højere debutalder: 12,5 år. Der ser dog ud til at være en sammenhæng mellem spilleproblemer og spilleforløbet efter debuten. Blandt gamblere har flere (11 pct.) spillet uafbrudt siden deres debut end blandt de øvrige unge spillere (2,7 pct.). Men langt de fleste af gamblere har som de øvrige spillere i perioder ikke spillet pengespil. Gamblere er oftest blevet introduceret til spil af deres venner, hvad 44,2 pct. er. Blandt de øvrige pengespillere er det blot 25,5 pct. De øvrige pengespillere er oftest blevet introduceret af deres fædre (30,3 pct.) eller mødre (24,4 pct.), mens talene for gamblere er lavere (hhv. 18,0 pct. og 11,3 pct.).

Pengespil er et normalt fænomen i mange unges hverdag

Gamblere har i højere grad end andre unge venner, der jævnligt spiller pengespil. 42,4 pct. af gamblere har en ven eller veninde, der jævnligt spiller. Til sammenligning er tallet 27,0 pct. for de øvrige spillere og blot 15,8 pct. for de unge, der ikke har prøvet at spille pengespil. Omvendt er der færrest blandt gamblere, der ikke kender nogen, som jævnligt spiller pengespil. Tallet er 29,7 pct. blandt gamblere og 44,2 pct. blandt de øvrige spillere, men 52,9 pct. og altså en majoritet blandt de unge, der ikke spiller pengespil. Blandt gamblere er der ikke væsentlig forskel på andelen af drenge og piger, der har venner, som jævnligt spiller. Det er der derimod blandt de øvrige unge, hvor drengenes venner i højere grad end pigernes venner jævnligt spiller.

Unge spiller pengespil, fordi det er underholdende

Alle motiver scorer væsentligt højere blandt gamblere end blandt øvrige spillere. Det mest udbredte motiv for pengespil både blandt gamblere og øvrige pengespil-

lere er, at det er underholdende (hhv. 88,7 pct. og 78,0 pct.), dernæst følger spænding (hhv. 88,4 pct. og 63,7 pct.), mens muligheden for at vinde penge er den tredje mest udbredte begrundelse (hhv. 70,4 pct. og 56,2 pct.). Sociale relationer har betydning for en del af de unges spil. Blandt gamblere er 35,6 pct., der begrundet deres spil med, at deres venner også spiller, mens det kun gælder for 16,9 pct. af de øvrige spillere. (16,9 pct.). Ligesom 11,4 pct. af gamblere motiverer deres pengespil med, at det giver status hos vennerne mod blot 4,4 pct. af de øvrige spillere. Blandt gamblere er der den markante kønsforskel, at 16,4 pct. af pigerne begrundet deres spil med, at deres kæreste spiller. Af drengene er det kun et motiv for 1,9 pct.

Gamblere har flest penge og bruger flest på forbrug

Gamblere bruger flere penge på forbrug end alle andre unge. Gamblere bruger i gennemsnit 1.548 kr. på forbrug hver måned, øvrige spillere 1069 kr. og de unge, der ikke har spillet pengespil, 708 kr. Jo ældre de unge er, desto større forbrug har de. Det gælder alle unge, men også for de ældste er forbruget størst hos gamblere med 2272 kr. De øvrige spillere og ikke-spillere i denne aldersgruppe bruger hhv. 1.588 kr. og 1.314 kr. om måneden. Gamblers forbrug er på alle områder højest. De bruger langt flere penge end de øvrige unge på tøj, alkohol og tobak, fastfood og slik, computerspil på nettet og mobiltelefon. Af de unge er det da også gamblere, der har flest penge til deres rådighed. De får flest af deres forældre til forbrug, de tjener i højere grad penge ved at have fritidsjob, og de tjener også flere penge på at have job i fritiden. Endelig har gamblere også i højere grad end de øvrige unge tilgængelighed til deres egne penge. Det er 13 pct. af de unge gamblere, der ikke har bankbog, betalingskort, hævekort eller netbank, og 11,3 af de øvrige unge pengespillere, mens tallet for ikke-spillende unge er 20,7 pct. Netbank er mest udbredt blandt gamblere. 15,8 pct. har netbank, hvor det er 11,4 pct. af de øvrige spillere og 5,1 pct. af ikke-spillere. Og det er især blandt de ældste, hvor hele 28,6 pct. af de 16-17-årige gamblere har netbank. Tallet for de øvrige spillere er 22,3 pct. og for ikke-spillere så lavt som 12,6 pct. Unge, der har spillet pengespil på nettet, har i langt højere grad netbank og betalingskort: 18,3 pct. af netspillere mod 11,3 pct. af de

øvrige spillere har netbank, og 22,8 pct. af netspillere mod 14,1 pct. af de øvrige spillere har eget betalingskort.

Unge dyrker motion og er på nettet i fritiden

Majoriteten af de unge gamblere – 67,1 pct. – går til en fast fritidsaktivitet hver uge. Det er dog lavere end hos de øvrige spillere og ikke-spillere, hvor hhv. 72,9 pct. og 74,2 pct. har en fast fritidsaktivitet. Mange af de unge går fast til sport. Og et flertal af de unge dyrker regelmæssigt motion. Blandt gamblere er der flere, som dyrker fitness, end blandt de øvrige unge. Andelen af gamblere, som dyrker motion i et fitness-center, udgør 28,3 pct., mens andelen blandt de øvrige unge spillere er 16,5 pct., og blot 8,8 pct. blandt de unge, der ikke har spillet pengespil. Ligeledes dyrker gamblere i højere grad end andre unge motion ved at træne alene. Andelen er 60,5 pct. blandt gamblere, 44,4 pct. blandt de øvrige spillere og blandt ikke-spillere 43,7 pct. Gamblere er de unge, der bruger Internettet flittigst. 71,3 pct. af gamblere bruger nettet dagligt mod 66,4 pct. af de øvrige spillere og 57,1 af ikke-spillende unge.

Skole og pligter fylder i fritiden – men i mindre grad for gamblere

Mange unge hjælper til i hjemmet i deres fritid. Færre gamblere hjælper som oftest til hver dag, og flere gamblere hjælper aldrig til hjemme. Blandt gamblere er det 43,3 pct., der hjælper til hver dag, mod 48,8 af de øvrige pengespillere og 51,9 pct. af ikke-spillere. Men også skole og lektier fylder i de fleste unges fritid. Lektier fylder dog mindre for gamblere end for de øvrige unge. 64,6 pct. af ikke-spillende unge og 60,1 pct. af de øvrige spillende unge laver som regel lektier hver dag, hvor det er 50,2 pct. af gamblere. Blandt gamblere er der også forholdsvis flere, der aldrig laver lektier – selvom det også blandt gamblere er et fåtal (3,9 pct.). At gamblere i mindre grad end de øvrige unge har et godt forhold til skole afspejler sig også i, at der er flere gamblere, der vurderer, at de klarer/klarede sig nogenlunde eller dårligt i skolen. Og færre gamblere, der vurderer, at de klarer sig/klarede sig godt.

De unge har gode forældre-relationer, men flest blandt gamblere har problemer

Generelt oplever hovedparten af de unge, at deres forældre viser interesse for deres gøren og færd i hverdagen, og de unge oplever, de kan tale med deres forældre i hverdagen, hvis de har personlige problemer. Det gælder både for gamblere, øvrige pengespillere og de, der ikke har spillet pengespil. Færre blandt gamblere oplever dog, at deres forældre følger med i, hvad de foretager sig, og hvem de er sammen med i fritiden. Stort set alle unge oplever, at deres forældre stoler på dem. Blandt gamblere er der dog 3,3 pct., der har den modsatte oplevelse, mod 1,2 pct. af de øvrige spillere og blot 0,9 pct. af de ikke-spillende unge. Markant færre – men dog et flertal – af gamblere fortæller deres forældre om personlige problemer. 63,7 pct. af gamblere mod 80,9 pct. af de øvrige spillere og 85,1 pct. ikke-spillere.

Gamblere gør brug af deres venner, hvis de har personlige problemer

Der er færre gamblere, som går til deres forældre, hvis de har personlige problemer, end der er blandt de øvrige unge. Majoriteten af de øvrige spillere og af de unge, der ikke har spillet pengespil, henvender sig til deres forældre, når de har personlige problemer, men under halvdelen af de unge gamblere. Gamblere gør i højere grad brug af deres venner end af deres forældre. For de øvrige spillere og ikke-spillere er det omvendt. Der er dog lige så høje andele blandt disse grupper, der går til deres venner med personlige problemer, som der er blandt gamblere. Blandt gamblere er der også flere, som henvender sig til deres kæreste, hvis de har personlige problemer. Men der er også flest, som ikke har nogen at henvende sig til, hvis de har personlige problemer.

Gamblere har væsentligt højere risikoadfærd end andre unge

Gamblere har i højere grad risikoadfærd end andre unge, og unge, der har spillet pengespil, har i højere grad risikoadfærd end unge, der ikke har spillet. Markant flere gamblere har prøvet at ryge cigaretter inden for den sidste måned end blandt de øvrige unge. 40,6 pct. af gamblere har røget mod 21,6 pct. af de øvrige

pengespillere og 12,1 af de unge, der ikke har spillet. Flere piger ryger end drenge. Og jo ældre de unge er, desto flere ryger. 60,2 pct. af de 16-17-årige gamblere ryger. Alkohol er også mere udbredt blandt gamblerne. 70,5 pct. gamblere og 55,9 pct. af de øvrige pengespillere har drukket alkohol inden for den seneste måned. Hvor det for disse grupper af pengespillere er en klar majoritetsadfærd, er det med 34,9 pct. en minoritet blandt ikke-spillere. Som med rygning er der tydeligere aldersforskelle. Jo ældre de unge er, desto flere har drukket inden for den seneste måned. Det er en minoritet af alle grupper af unge, der har røget hash inden for den seneste måned. Flest er der blandt gamblerne med 9,6 pct., hvilket er mere end dobbelt så mange som de 4,3 pct. blandt de øvrige spillere og mere end fem gange så mange som ikke-spillernes 1,7 pct. Flest af drengene og flest af de ældste har røget hash. Andelen af unge, der har begået kriminalitet inden for den seneste måned, er langt højere blandt gamblere end de øvrige unge: 5,7 pct. af gamblerne mod 1,3 pct. af de øvrige pengespillere og 0,5 pct. af de unge, der ikke har spillet pengespil. Flest finder vi i alle grupper blandt de ældste unge. Også mobning er et minoritetsfænomen blandt de unge, men dog mest udbredt blandt gamblerne. En majoritet af de unge oplever således ikke at have været involveret i mobning inden for den seneste måned. Blandt gamblerne er andelen dog størst: 14,2 pct. gamblere mod 7,7 pct. af de øvrige spillere og 8,3 pct. af spillere.

Især piger og gamblere viser tegn på mistrivsel

Generelt er der relativt mange af de unge, som viser tegn på psykiske og relationelle problemer. Der er markant flere blandt pigerne end blandt drengene. Og der er flere blandt gamblerne end blandt de øvrige spillere og ikke-spillere. 31,1 pct. af gamblerne har følt sig ensomme den seneste måned mod 27,0 pct. af de øvrige pengespillere og 25,1 pct. af ikke-pengespillere. Blandt pige-gamblerne er tallet hele 58,3 pct. Der er også betydeligt flere gamblere, der giver udtryk for, at de har følt sig nedtrykte eller deprimerede inden for den sidste måned. 41,3 pct. af gamblerne har haft den følelse mod 31,7 pct. af de øvrige spillere og 28,2 pct. af de unge, der ikke har spillet. Og tallet for pige-gamblerne når så højt som 68,1 pct. Ligeledes er det flest blandt gamblerne, der inden for den seneste måned har manglet selvtillid. Pige-gamblernes andel er 51,4 pct. Endelig er der også flest gamblere, der har oplevet at have koncentrationsbesvær inden for den seneste måned. Det gælder for over halvdelen af gamblerne. Tallet for pige-gamblere er igen højest med 58,3 pct.

Kapitel 6

Konklusion

Indledning

I denne rapport har Center for Ungdomsforskning offentliggjort resultaterne af den første store, videnskabelige undersøgelse af udbredelsen af pengespil blandt unge danskere mellem 12 og 17 år. Rapporten har løftet tre områder frem:

- 1) Pengespiladfærd blandt unge,
- 2) problemspiladfærd blandt unge samt
- 3) sammenhænge mellem unges risikoadfærd og trivsel og deres penge- og problemspiladfærd.

Vi har allerede opsummeret resultaterne inden for hvert område i slutningen af de tre foregående analysekapitler. I dette kapitel vil vi lave en samlet opsummering af alle resultaterne. Det vil vi gøre ved at gentage nogle af de spørgsmål, vi har søgt svar på i undersøgelsen – og så i ultrakort form præsentere de svar, som vi har fået i undersøgelsen.

Vi vil først fokusere på spørgsmål og svar om de unges pengespil- og problemspiladfærd. Vi slår disse to områder sammen i ét afsnit, så det bliver muligt at se forskelle og ligheder mellem de unge, der bare spiller

pengespil, og de unge, der har problemer med det.

Disse unge, som vi kalder gamblere, vil vi efterfølgende granske lidt nærmere i et afsnit, hvor vi vil formulere spørgsmål og svar om deres risikoadfærd og trivsel.

På baggrund af opsummeringen vil vi afslutningsvis indkredse nogle problemområder, vi står tilbage med efter undersøgelsen. Vi vil fx skitsere, hvordan den typiske unge gambler ser ud, hvor farligt det er at være en ung gambler, hvad vi gør for at hindre gambling, og ikke mindst hvad vi yderligere kan gøre, men ikke gør.

Pengespil og gambling blandt unge

- spørgsmål og svar

Hvor mange unge spiller?

Lidt over halvdelen af de danske unge mellem 12-17 år har prøvet at spille pengespil nogensinde, mens blot en lille minoritet (7,2 pct.) har spillet inden for den seneste måned.

Hvor mange unge er gamblere?

7,5 pct. af alle danske unge kan ifølge vores undersøgelse betegnes som "gamblere" – dvs. at de har lettere

eller sværere problemer med pengespil. Langt de fleste af gamblerne har kun lettere spilleproblemer. Blot 0,1 pct. af de danske unge er ifølge vores undersøgelse egentlig ludomane. På baggrund af disse tal kan vi estimere, at ca. 33.200 danske unge mellem 12 og 17 år er gamblere, men blot ca. 300 er egentlig ludomane.

Hvilke unge spiller?

Køn og alder er afgørende for, hvor meget de unge spiller. En majoritet af de unge drenge (58,1 pct.) har erfaring med at spille pengespil nogensinde, mens det samme gælder for en minoritet af pigerne (43,7 pct.). Kun en minoritet af både de unge drenge og piger har spillet pengespil inden for den seneste måned (hhv. 11,2 og 3,2 pct.). Der er dog stor forskel aldersgrupperne imellem. Mens det er en minoritet af de 12-13-årige (38,4 pct.), der har prøvet at spille pengespil nogensinde, er det en majoritet af de 14-15-årige (53,1 pct.) og de 16-17-årige (63,9 pct.). Det er imidlertid ikke normaladfærd i nogen aldersgruppe at have spillet pengespil inden for den seneste måned. Pengespil er mest udbredt blandt de 16-17-årige drenge. Hele 72 pct. af dem har spillet nogensinde, mens 19,8 pct. har gjort det inden for den seneste måned.

Hvilke unge er gamblere?

Køn og alder er også afgørende for, hvem der bliver gamblere: Næsten tre gange så mange af drengene (11 pct.) som af pigerne (3,8 pct.) er gamblere. Og mere end dobbelt så mange af de 16-17-årige (10,3 pct.) som af de 12-13-årige (4,3 pct.) er gamblere. Størst andel af gamblere findes blandt de 16-17-årige drenge. 15,1 pct. af drengene i denne aldersklasse er gamblere.

Hvilke spil spiller de unge?

Skrabelodder, spilleautomater og lotto er i nævnte rækkefølge de mest populære spil blandt de danske unge, der nogensinde har spillet pengespil, mens oddsspil, skrabelodder og poker er mest populære blandt dem, der har spillet inden for den seneste måned. Poker og oddsspil er især udbredt blandt drengene, mens skrabelodder og bingo scorer højere blandt pigerne. En stor del af de 12-17-årige har prøvet at spille på spilleautomater, selvom de er underlagt en lovfæstet aldersgrænse på 18 år. Der er også mange, der har spillet

lotto, skrabelodder og oddset på Den Lange, selv om Danske Spil har fastsat en aldersgrænse på 16 år for spil, der udbydes via butikssalg. Kun godt 6 pct. af de unge i undersøgelsen har dog prøvet at spille pengespil på Internettet, som Danske Spil og de fleste andre udbydere har sat en 18-årsgrænse på. Det er især de 16-17-årige drenge, der har spillet pengespil på Internettet. Kun ganske få har spillet pengespil på mobiltelefonen.

Hvilke spil spiller gamblerne?

Gamblerne spiller flere forskellige slags spil end de øvrige spillere. Top tre over de spil, gamblerne nogensinde har spillet, er skrabelodder, spilleautomater og poker. Top tre over de spil, de har spillet inden for den seneste måned, er poker, oddsspil og skrabelodder. Gamblerne spiller i højere grad end de øvrige spillere pengespil på Internettet. At have spillet pengespil på nettet er mere end otte gange så udbredt blandt gamblerne som blandt de øvrige spillere. Poker er det spil, gamblerne foretrækker at spille på Internettet. Pengespil via mobiltelefon er ikke særligt udbredt – dog er det mere udbredt blandt gamblerne end blandt de øvrige spillere.

Hvor mange penge bruger de unge på at spille?

De ældste drenge, der har spillet inden for den seneste måned, har gennemsnitligt spillet for 238 kr. For alle unge, der har spillet inden for den seneste måned, er gennemsnittet 138 kr. De spil, disse unge i gennemsnit har brugt flest penge på, er poker, udenlandske bookmakerspil og bingo. I gennemsnit er det højeste beløb, de unge har tabt på en dag, er 80 kr. Men det højeste beløb, de ældste drenge gennemsnitligt har tabt på en dag, er 179 kr.

Hvor mange penge bruger gamblerne på at spille?

Gamblerne har gennemsnitligt brugt 250 kr. på pengespil inden for den seneste måned. De ældste drenge-gamblere har gennemsnitligt brugt 314 kr. inden for den seneste måned. Det højeste beløb, gamblerne gennemsnitligt har tabt på en dag, er 240 kr. For de ældste drenge-gamblere er det højeste gennemsnitsbeløb 481 kr.

Trivsel og risikoadfærd blandt gamblere og andre unge - spørgsmål og svar

Hvilken rolle spiller vennerne?

Gamblerne er oftere blevet introduceret for pengespil af deres venner og har i højere grad venner, der jævnligt spiller pengespil. Både gamblere og andre spillere angiver, at deres primære motiver for at spille er, at det er underholdende, spændende og giver mulighed for at vinde penge. Langt flere gamblere end andre spillere motiverer imidlertid ydermere deres spil med, at deres venner spiller, og at det giver status blandt vennerne.

Hvordan er gamblernes forbrug, fritid og skoleliv?

Gamblerne bruger flere penge på forbrug end de øvrige unge i undersøgelsen. De får flere penge af deres forældre og tjener flere penge på fritidsjob. Gamblerne bruger langt flere penge end de øvrige unge på tøj, alkohol og tobak, fastfood og slik, computerspil på nettet samt mobiltelefon. Og de har i højere grad end de øvrige unge adgang til disse penge via bl.a. netbank. Majoriteten af såvel gamblere som de øvrige unge går til en fast fritidsaktivitet hver uge. Også en majoritet af begge grupper dyrker regelmæssigt motion, men gamblerne dyrker oftere motion alene, ligesom de oftere dyrker fitness som motionsform. Flere gamblere end andre unge bruger nettet dagligt. Til gengæld hjælper de sjældnere til derhjemme, ligesom de sjældnere laver lektier. Færre gamblere vurderer da også, at de klarer sig godt i skolen end andre unge – selvom de fleste dog oplever, at de klarer sig godt i skolen.

Hvordan er gamblers sociale relationer?

De fleste unge har et godt forhold til deres forældre. Det gælder også gamblerne. Dog oplever færre gamblere, at deres forældre følger med i, hvad de foretager sig, og hvem de er sammen med i fritiden. Markant færre – men dog et flertal – af gamblerne fortæller desuden deres forældre om personlige problemer. Gamblerne gør da også mere brug af deres venner end af deres forældre, hvis de har personlige problemer. For de øvrige unge er det lige omvendt – de gør mere brug af deres forældre end af deres venner – selvom de bruger deres venner lige så meget som gamblerne. Flere af gamblerne end af de øvrige unge oplever, at de

ikke har nogen at henvende sig til, når de har personlige problemer.

Hvordan er gamblers risikoadfærd?

Markant flere af gamblerne end af de øvrige unge har prøvet at ryge cigaretter inden for den seneste måned. Alkohol er også mere udbredt blandt gamblere end blandt de øvrige unge, om end forskellen er knap så stor. Kun en lille minoritet af alle de unge i undersøgelsen har røget hash inden for den seneste måned, om end det gælder flere gamblere end øvrige unge. Også kun en lille minoritet af de unge har begået kriminalitet inden for den seneste måned – igen dog flere gamblere end andre unge. Desuden har flere gamblere end øvrige unge været involveret i mobning inden for den seneste måned – men også blandt gamblere er det et minoritetsfænomen.

Hvordan er gamblers trivsel?

Forholdsvis mange af de unge i undersøgelsen viser tegn på psykiske og relationelle problemer. Det gælder dog i højere grad gamblerne end de øvrige unge. Især pige-gamblerne er ramt. Der er således flere gamblere, der angiver, at de har følt sig ensomme, nedtrykte eller deprimerede inden for den seneste måned. Der er også flere, der angiver, at de har manglet selvtillid og oplevet koncentrationsbesvær.

Problemstillinger vi er ladt tilbage med - udfordringer og nyttige skridt

Hvad forstår vi ved en gambler?

I undersøgelsen har vi defineret en gambler som en person, der har oplevet en eller flere af følgende fem ting:

- 1) Haft perioder med behov for at spille mere og mere;
- 2) Haft mislykkede forsøg på at holde op med at spille;
- 3) Haft spillet for at glemme personlige problemer;
- 4) Haft forsøgt at vinde tabte gevinster tilbage;
- 5) Samt haft løjet om spil og tab over for betydningsfulde andre.

Det er langt fra alle gamblere, der har oplevet alle ting. De, der har, har vi klassificeret som ludomane – og

det er som nævnt ganske få personer (0,1 pct.). De, der har oplevet tre eller fire ting, har vi klassificeret som problemspillere – i den gruppe er der lidt flere (0,7 pct.). Og de, der har oplevet en eller to ting, har vi klassificeret som risikospillere – det er langt den største gamblergruppe (6,7 pct.).

De tre gruppers problemer med at spille pengespil adskiller sig fra hinanden. De ludomane har flest problemer, problemspillerne lidt færre problemer, og risikospillerne færrest problemer. Samlebetegnelsen gambler dækker således over personer, hvis problemer med at spille pengespil er mere eller mindre grave- rende og derfor griber mere eller mindre ind i deres liv. Men selvom hovedparten af gamblerne har lettere problemer, der umiddelbart griber mindre ind i livet, så er det alligevel tankevækkende, at vi kan se så tydelige forskelle på gamblerne og ikke-gamblerne i vores undersøgelse af de unges trivsel og risikoadfærd.

Hvordan ser den typiske unge gambler ud?

Ser man på unge danskere mellem 12 og 17 år, som vi gør i denne undersøgelse, er der langt flest gamblerne blandt de 16-17-årige drenge. Da det også er i denne gruppe, at pengespil er mest udbredt, er det oplagt at lade profilen af den typiske gambler tage udgangspunkt i de hyppigst spillende 16-17-årige drenge.

Men det er imidlertid lidt upræcist. Gambling ser nemlig ud til yderligere at være forbundet til nogle forbrugs-, fritids-, risiko- og mistrivselmønstre, som vi ligeledes må have med, så vi ikke skærer alle drenge på en vis alder med en vis spilleaktivitet over én kam. Det komplicerer naturligvis tingene, men giver os samtidig flere indikatorer at gå efter, når vi vil identificere den typiske gambler.

Gamblerne har i højere grad end andre unge venner, der også jævnligt spiller pengespil. Gamblerne har generelt et højere forbrug – bl.a. bruger de flere penge på computerspil og mobiltelefon. Gamblerne bruger Internettet mere end andre unge. Gamblerne fortæller i ringere grad deres forældre om personlige problemer – de foretrækker at tale med deres venner, men oplever i højere grad end andre unge, at de ikke har nogen at tale med. Gamblerne drikker og ryger oftere, og så har de oftere psykiske og relationelle problemer.

Nogle gamblertræk er naturligvis ungetræk. Gamblerne befinder sig i den øverste ende af aldersskalaen i denne undersøgelse. Som 16-17-årige er de i højere grad på vej ud i ungdomslivet end de 12-13-årige – med alt hvad det indebærer af løsrivelse fra forældre, eksperimenteren med risikoadfærd og øget ansvar for egen trivsel. Men selv når vi tager højde for det, ser vi, at risikoadfærd og mistrivsel er mere udbredt blandt gamblerne end blandt jævnaldrende unge, der ligeledes bakser med ungdomslivet. Gambling står altså sjældent alene – den er forbundet med nogle risiko- og mistrivselproblematikker, der ligeledes må inddrages, når vi forsøger at tegne en profil af den typiske gambler.

Hvor farligt er det at være ung gambler?

Vi ved fra behandlingsstederne, at voksnes tilværelse kan synke i grus som følge af ludomani. Man kan miste job, hjem og familie. Og det kan være uhyre svært at komme ud af suppedasen igen. Vi ved til gengæld ikke så meget om, hvilke konsekvenser gambling kan have på unges liv på lang sigt. Implikationerne nu og her kan naturligvis være yderst alvorlige. Selvom den unge måske ikke mister job, hjem og familie på samme måde som den voksne, kan ludomanien have massive personlige og sociale omkostninger for den unge.

Men der mangler stadig forskning om, hvilke konsekvenser det har i de unges liv over tid. Vi ved således ikke, hvad sandsynligheden er for, at unge ludomane kan komme ud af deres ludomani igen. Vi ved heller ikke, hvad sandsynligheden er for, at unge med lettere gamblingproblemer over tid udvikler tunge gamblingproblemer. Måske er gamblingproblemerne blot et overgangsfænomen – eller måske udvikler de sig med tiden til ludomani. Sådan er der en række spørgsmål, vi rent faktisk ikke kan besvare. Der er simpelthen ikke blevet forsket i, hvordan ungdomslivets gamblingproblemer udvikler sig i løbet af ungdomslivet, ligesom der ikke er forsket i, hvordan de udvikler sig i overgangen fra ungdomslivet til voksenlivet.

Men spørgsmålene presser sig på. Ikke mindst fordi vi står over for en ny generation med nye muligheder for at spille pengespil bl.a. pga. mediernes teknologiske udvikling og globaliseringen af spillemarkedet. Selvom de 12-17-årige danske unge kun i begrænset omfang

spiller pengespil på Internettet, gør gamblerne det i højere grad end de øvrige unge, til trods for at der er en 18-årsgrænse samt begrænsninger for pengeoverførsel. Der er altså en sammenhæng mellem det at være gambler og det at spille pengespil på Internettet. Vi kan også se en sammenhæng mellem det at være gambler og det at bruge penge på andre computerspil på Internettet samt det at benytte Internettet jævnligt.

Selvom vi ikke ved, hvad der kommer først – hønen eller ægget – kan vi altså konstatere, at der er en umiddelbar synergi mellem de unges gambling og deres tilstedeværelse på nogle teknologiske og medieformidlede arenaer, som har været helt selvfølgelig under deres opvækst, men som knap eksisterede, da tidligere ungdomsgenerationer voksede op. Den viden, vi har, om voksne ludomane – og den måde deres gamblingproblemer er opstået og har udviklet sig på – kan derfor ikke direkte overføres til nutidens unge. Måske vil deres udviklingshistorier se helt anderledes ud, fordi betingelserne for at spille pengespil – og konteksten de er en del af – har været helt anderledes. Det understreges blot af den seneste tids sammensmeltning af ordinære computerspil og pengespil, der yderligere ser ud til transformere betingelserne for og konteksten omkring de unges pengespiladfærd. Hvilket yderligere bliver et argument for at undersøge de unges udviklingshistorier som et særligt fænomen.

Hvad gør vi for at hindre gambling blandt unge?

I Danmark skal man være 18 år for at kunne spille på gevinstgivende spilleautomater og på kasinoer. Danske Spil har ligesom de fleste andre udbydere selv fastsat en aldersgrænse for 18 år for pengespil på Internettet, der understøttes af den danske lovgivning om bankkort og netbank. Selvom visse unge, som vi har set i denne undersøgelse, omgås disse barrierer, er det trods alt et fåtal.

Desuden er der en aldersgrænse på 16 år for spil, der sælges i butikker. Denne 16-årsgrænse blev ikke mindst valgt af hensyn til forhandlerne, der i forvejen har administreret en 16-års-grænse for salg af alkohol og cigaretter. Selvom det overvejende er de 16-17-årige i denne undersøgelse, der spiller pengespil, kan vi ikke desto mindre konstatere, at også en del under denne aldersgrænse spiller pengespil, især skrabelodder og oddsspil, der sælges i butikkerne. Danske Spil kontrol-

lerer da også kun i begrænset omfang forhandlerne, hvis håndhævelse af deres egen 16-årsgrænse tilsyneladende er noget hullet.

Hvad kan vi gøre for at hindre gambling blandt unge?

Selvom der findes flere behandlingscentre i Danmark, der kan gribe ind, når en ung eller en voksen har fået spilleproblemer, er der ikke afsat midler til at forebygge, at disse problemer rent faktisk opstår. Mens der arbejdes seriøst med forebyggelse på rusmiddel- og tobaksområdet i SSP-regi, er det forebyggende arbejde blandt unge på gamblingområdet ikke finansieret og indarbejdet systematisk i nogen offentlig instans. Først når problemet er en realitet, slås der til.

Måske er det et udtryk for, at vi ikke – i samme grad som brug af tobak, alkohol og andre rusmidler – betragter gambling som et risiko- og mistrivselproblem, hvis udvikling vi overhovedet har mulighed for at dæmme op for blandt unge. I modsætning til fx på tobaksområdet regulerer vi således heller ikke markedsføringen af pengespil, der ellers går målrettet efter de unge på Internettet og andre steder, hvor deres hverdagsliv udfolder sig.

I det hele taget synes regulering over for unge – ikke mindst i form af lovgivning – at være forholdsvis fraværende på pengespilområdet, hvis vi lige ser bort fra 18-årsgrænsen på spilleautomater og kasinoer. Argumentet kan være, at en national lovgivning ikke kan hamle op med den teknologiske udvikling, globaliseringen af pengespil etc. Og det kan der være noget om. Men ser vi på resultaterne af vores undersøgelse, er det ikke desto mindre bemærkelsesværdigt, hvor lidt de unge fx går på kasino, hvor lovgivningen er soleklar. Det er også bemærkelsesværdigt, hvor lidt de spiller pengespil på Internettet, hvor lovgivningen måske ikke er helt så klar, men reguleringen dog synes at være ganske systematisk. Der er altså ikke noget, der tyder på, at det er virkningsløst at skruer på de knapper, der trods alt er. Hvilket kunne være et argument for i højere grad end tilfældet er at skruer på knapperne for forebyggelse, reklamelovgivning eller aldersgrænser.

Hvad kan vi lære af vores naboer?

I Sverige og Norge satser man i højere grad end i Danmark på forebyggelse, ligesom man i stigende grad forsøger sig med forskellige former for regulering. Selvom spillemarkederne i de skandinaviske lande har været præget af statslige monopoler, adskiller de sig i mange henseender fra hinanden. På den anden side viser undersøgelser af andre områder af unges medievaner og livsstil, at de nordiske unge på mange måder orienterer sig ensartet mod diverse medie- og livsstilsfænomener (fx Knudsen & Sørensen 2006). Med den teknologiske udvikling af medierne, globaliseringen af spillemarkedet etc. er der ikke noget, som tyder på, at denne tilbøjelighed ikke også vil slå igennem på pengespilområdet. Det kunne derfor være en ide at styrke indsamlingen af viden og erfaringer på kryds og tværs af de nordiske lande.

Selvom vi i denne undersøgelse har bestræbt os på at tilpasse vores undersøgelse til de øvrige undersøgelser om pengespil- og problemspiladfærd, har det ikke helt været muligt, da de forskellige nordiske undersøgelser i mange henseender er bygget forskelligt op. Som det vil fremgå af det næste kapitel, har det umuliggjort vandtætte sammenligninger landene imellem. Endnu et skridt i udvekslingen af erfaringer og viden på tværs af de nordiske lande kunne således være en fælles undersøgelse af pengespil- og problemspiladfærd blandt unge i alle de nordiske lande. Bolden er hermed givet op.

Kapitel 7

Pengespil- og problemspiladfærd i Norden

Indledning

I denne rapport har vi løbende inddraget tal og resultater fra undersøgelser, der belyser pengespil- og problemspiladfærd blandt unge i de øvrige nordiske lande. Vi har flere gange nævnt, at vores undersøgelse ikke direkte kan sammenlignes med disse undersøgelser, der i øvrigt heller ikke uden videre kan sammenlignes.

Selvom alle undersøgelserne beskæftiger sig med samme emne – pengespil- og problemspiladfærd blandt unge i et nordisk land – så gør de det nemlig ikke helt på samme måde. Og det har naturligvis konsekvenser for de tal og resultater, der kommer ud af undersøgelserne.

I dette kapitel vil vi forsøge at udrede nogle af trådene, så det i højere grad bliver muligt at anlægge et kritisk blik på de sammenligninger, vi foretager i løbet af rapporten.

Vi vil dog ikke komme med en udtømmende beskrivelse af de forskellige nordiske rapporter med henblik på at fremdrage forskelle og ligheder mellem dem. Men vi vil fremdrage nogle af de forhold ved undersøgelserne, der direkte har konsekvenser for de tal og resul-

tater, vi har beskrevet i rapporten. Da vi primært har hæftet os ved de steder, hvor de nordiske tal og resultater afviger sig fra hinanden, vil vi overvejende fokusere på de forhold ved undersøgelserne, der kunne tænke sig at have bidraget til disse afvigelser.

De nordiske undersøgelser, der er inddraget, er:

- *Fra Sverige: Spel og Spelberoenda i Sverige (Rönnerberg et al 1999) og Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? (Jonsson et al 2003)*
- *Fra Norge: Underholdning med bismak – ungdom og pengespil (Rossow & Hansen 2003)*
- *Fra Island: Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13 to 15 year old adolescents in Reykjavik (Ólason et al 2006)*

Udbredelsen af pengespil i Norden

Som det fremgik af kapitel 3, angiver 50,9 pct. af de unge i denne undersøgelse, at de har prøvet at spille pengespil nogensinde, mens 7,2 pct. angiver, at de har spillet pengespil inden for den seneste måned.

Som det ligeledes fremgik af kapitel 3, havde 70 pct. i den islandske undersøgelse prøvet at spille nogensinde, mens 70 pct. havde gjort det inden for det seneste år. I den norske undersøgelse angav hele 78,5 pct., at de havde spillet inden for det seneste år. Og endelig angav 75 pct. i den svenske undersøgelse, at de havde spillet nogensinde, mens 16 pct. havde spillet inden for den seneste uge.

Der er ikke de store forskelle på, hvem der spiller. I alle undersøgelserne spiller drengene mere end pigerne og de ældre unge mere end de yngre.

Tager vi disse tal for pålydende, er pengespil mindre udbredt blandt unge i Danmark end blandt unge i de øvrige nordiske lande. Eksempelvis ser vi, at der er færre danske unge, som nogensinde har prøvet at spille pengespil, end der er norske unge, der har spillet pengespil inden for det seneste år.

Der skal dog tages en række forbehold for denne sammenligning.

Et forbehold er, at de unge i de nordiske undersøgelser har *forskellige aldre*. I den danske undersøgelse er de unge 12-17 år, mens de er 13-19 år i den norske undersøgelse. I den svenske undersøgelse er de unge 15-17 år, hvorimod de er 13-15 år i den islandske undersøgelse.

Der er altså ikke bare forskel på, hvilke aldersklasser undersøgelserne bygger på, men også hvor mange aldersklasser, der inddrages. Og da alder som tidligere nævnt har en afgørende betydning for, hvor meget de unge spiller, må det siges at være et væsentligt forbehold.

Et andet forbehold vedrører de forskellige måder, rekrutteringen af de unge er foregået på. I denne undersøgelse er de unge ligesom i den svenske undersøgelse blevet rekrutteret via et centralt cpr-register og interviewet over telefonen. Undersøgelserne fra Norge og Island bygger imidlertid på spørgeskemaundersøgelser, der fandt sted på uddannelsessteder rundt omkring i landene.

Mens den danske og svenske undersøgelse tilstræber en repræsentativitet blandt alle unge inden for de pågældende aldre, tilstræber den norske og islandske undersøgelse således blot repræsentativitet blandt

unge på de pågældende skoler og uddannelsesinstitutioner. Disse undersøgelser har et lavere bortfald af respondenter. I den norske undersøgelse var der hele 93 pct. af de unge, som besvarede spørgeskemaet, og i den islandske undersøgelse var tallet 84 pct. De danske og de svenske tal er noget lavere. I den svenske undersøgelse var svarprocenten 72 pct., og i vores undersøgelse svarede 75 pct. af de unge i CPR-udtrækket på spørgsmålene.

Et tredje forbehold, der vedrører et specifikt aspekt af rekrutteringsgrundlaget, er forholdet mellem *land og by*. Hvor de danske, svenske og norske undersøgelser dækker unge i hele landet, fokuserer den islandske undersøgelse på unge i Reykjavik, hvorved den har en udpræget urban ensidighed, der ikke er til stede i de øvrige undersøgelser.

Til gengæld udmærker den islandske undersøgelse sig ved at være nyere end den norske og den svenske undersøgelse. Og da pengespilmarkedet udvikler sig i en rasende fart, er rapporternes *produktionsår* også et væsentligt forhold, der også må tages højde for, når der foretages sammenligninger med de nordiske undersøgelser.

Udbredelsen af spiltyper og Internetspil

Der er ikke store forskelle på de spil, som de unge i de nordiske undersøgelser foretrækker. I kapitel 3 så vi, at de danske unge, der nogensinde har prøvet at spille, fortrinsvis har spillet på skrabelodder, spilleautomater og lotto. De unge, der har spillet inden for den seneste måned, har spillet oddsspil, skrabelodder og poker.

I kapitel 3 så vi også, at skrabelod, spilleautomater og Lotto var de tre spil, de islandske unge havde spillet mest det seneste år – en rækkefølge, der er fuldstændig identisk med rækkefølgen for de spil, de danske unge nogensinde har spillet.

Skrabelodder og spilleautomater indtog som bekendt også de to førstepladser blandt de svenske unge, men her kom lokale lotterier og ikke Lotto på tredjepladsen. De norske unge havde ikke skrabelodder som deres favoritspil. Top tre blandt de norske unge havde inden for det seneste år været spilleautomater, skrabelodder og lotto/tipning.

Selvom der er en vis samklang mellem spilpræferencer landene imellem, er det værd at være opmærksom på, at modetendenser på forskellige tidspunkter må antages at skabe forskelle i de unges spilpræferencer, der ikke blot er nationale, men også tidsbestemte. Et eksempel på det er de senere års fremmarch af poker på Internettet, som vi bl.a. berørte i afsnittet "Gamblere på nettet" i kapitel 4.

Sammenligningerne af spilpræferencer kompliceres endvidere af, at der efter undersøgelsestidspunkterne har været forskellige *politiske initiativer* rundt omkring i Norden, der har været rettet mod helt bestemte spiltyper. Her tænkes ikke mindst på sidste års norske forbud mod private spilleautomater, der må antages at have grebet ind i de norske unges spillemønstre, således at spilleautomater ikke længere nødvendigvis ligger nummer et på spilhitlisten deroppe.

Selvom den danske undersøgelse er dugfrisk, ses det ikke på tallene for udbredelsen af pengespil på Internettet. Kun 5,9 pct. af de unge har, som vi allerede har set, prøvet pengespil på Internettet nogensinde, og kun 1,6 pct. har gjort det inden for den seneste måned. Det er højere end de 2 pct. i den islandske undersøgelse, der angav at have spillet på nettet nogensinde. Til gengæld er tallet mindre end de 7 pct. af de unge i den norske undersøgelse, der angav at have spillet på Internettet inden for det seneste år.

Her må *aldersforskellene* i undersøgelserne dog antages at spille ind. I både den islandske og den danske undersøgelse er de adspurgte under den aldersgrænse på 18 år, som gælder for de fleste pengespil på Internettet, mens de unge i den norske undersøgelse er helt op til 19 år. Så selvom alt tyder på, at pengespil på Internettet de seneste fem år er blevet mere udbredt blandt de unge i Norden, så slår det altså ikke igennem i undersøgelserne. Her er således et eksempel på, at et forhold – aldersforskelle – kan modvirke et andet – modetendenser.

Udbredelse af spilleproblemer

I kapitel 4 fandt vi ud af, at 7,5 pct. af de unge i vores undersøgelse er gamblere. Af dem er 6,7 pct. risikospillere, 0,7 pct. er problemspillere og egentligt ludomane udgør 0,1 pct.

7,5 pct. er et forholdsvis højt tal sammenlignet med tallene i de øvrige nordiske lande, men koncentrationen omkring risikospillerne indikerer dog, at de danske gamblers problemer med at spille er af en lettere karakter end tilfældet er i de øvrige nordiske lande – ganske som vi så det i forhold til de voksne i *Ludomani i Danmark*.

Tallene er dog uhyre svære at sammenligne. Ud over de forhold, vi allerede har nævnt, tilføjes nemlig endnu et forhold, som på afgørende vis påvirker resultaterne: forskellige screeningssystemer.

Mens vores tal bygger på NODS-screeninger, bygger tallene i de øvrige nordiske undersøgelser på to andre screeningssystemer. Den svenske undersøgelse gør brug af SOGS-R, mens den norske gør brug af The Lie/Bet-Questionnaire og SOGS. Den islandske undersøgelse screener spilleproblemer blandt unge vha. varianter af begge systemer, SOGS-RA, der er en nyere udgave af SOGS-R, og DSM-IV-MR-J, der er en særlig ungetilpasset udgave af DSM-IV.

Vi vil ikke her gå nærmere ind i hvert screeningssystem, der diskuteres på glimrende vis en række andre steder – bl.a. i en publikation fra Statens folkhälsoinstitut i Sverige (Fröberg 2006). Men de forskellige screeningssystemer indebærer, at der i nogen grad stilles forskellige og varierende antal spørgsmål. Som det fremgår nedenfor, har det bl.a. betydning for, hvilke kategorier, der bruges til at definere problematisk spilleadfærd, samt i forlængelse heraf på hvilke måder spilleproblemerne opfanges.

I det svenske studium blev SOGS-R brugt til at undersøge andelen af unge, der havde spilleproblemer, og andelen af unge, som sandsynligt var ludomane. Begge kategorier blev undersøgt på en hel livstid og som aktuelt forekommende.

Som beskrevet i kapitel 4 var andelen af svenske unge med et problematisk forhold til spil væsentligt højere end andelen af svenske voksne. Og det på trods af, at de svenske unge spillede mindre regelbundet og for færre penge end de svenske voksne.

Blandt de 15-17-årige var andelen, der nogensinde havde haft spilleproblemer, på 6,8 pct., og andelen, der nogensinde havde været ludomane, på 2,4 pct. Aktuelt

blev 4,2 pct. af de unge kategoriseret som problemspillere, mens 0,9 pct. blev kategoriseret som ludomane. Til sammenligning var livstidstallet for problemspil i den samlede svenske befolkning 2,7 pct. og livstidstallet for ludomani 1,2 pct., mens det aktuelle tal for problemspil var 1,4 pct., og det aktuelle tal for ludomani 0,6 pct.

Selvom de samlede procenttal var højere for de unge end for de voksne, ser vi en forskel på fordelingen mellem problemspil og ludomani – dvs. lettere og tungere spilleproblemer – aldersgrupperne imellem. Der er således en mindre andel af de unge med spilleproblemer, der har ludomani, end voksne med spilleproblemer.

Den norske undersøgelse rummede kun ungetal. Og disse tal blev kun målt i forhold til én tidsdimension. Der blev med andre ord ikke skelnet mellem spilleproblemer i løbet af et helt liv og aktuelt forekommende. Ydermere screenede den norske undersøgelse kun for én problemkategori: problemspillere. Det skyldtes bl.a., at den norske undersøgelse ikke havde mulighed for at inddrage de mange spørgsmål, som screeningssystemerne normalt bruger til at differentiere mellem forskellige grader af spilleproblemer. Undersøgelsen gjorde i stedet brug af tre kernespørgsmål, der var håndplukkede fra hhv. The Lie/Bet-Questionnaire og fra SOGS. Spørgsmålene handlede om behovet for at øge indsatsen ("bet"), om løgn over for betydningsfulde andre ("lie") og om forsøg på at vinde det tabte tilbage ("chasing").

Som beskrevet i kapitel 4 var resultatet af undersøgelsen, at 3,2 pct. af unge nordmænd mellem 13-19 år opfyldte disse kriterier og således havde klare tegn på spilleproblemer. Det blev imidlertid vurderet som et lavt anslag, og tallet mentes at ville have været højere, hvis alle spørgsmål i screeningssystemet var blevet anvendt. Bruges kun de to første spørgsmål om "bet" og "lie" til at opgøre andelen af problemspillere, udgjorde gruppen af unge med spilleproblemer 6 pct. Idet dette tal mentes at rumme for mange unge, der kun var i risikozonen for at have spilleproblemer – men ikke nødvendigvis havde det – valgte man at holde sig til tallet for unge, der svarede på alle tre spørgsmål. Det betyder imidlertid, at det ikke er muligt at sammenligne for-

delingen mellem tunge og lettere spilleproblemer med fordelingen i de øvrige nordiske lande.

Den islandske undersøgelse af 13-15-årige unge screenede for kategorierne problemspillere og risikospillere. Som det fremgik af kapitel 4, var der ifølge det ene screeningssystem, DSM-IV-MR-J, 1,9 pct. problemspillere og 2,7 pct. risikospillere blandt de islandske teenagere. Ifølge det andet screeningssystem, SOGS-RA var der lidt flere: nemlig 2,8 pct. problemspillere og 4,1 risikospillere.

Også i den islandske undersøgelse udgør de tunge spilleproblemer en forholdsvis stor andel af spilleproblemerne – uanset hvilket screeningssystem, der anvendes. Men idet den islandske undersøgelse ligesom den norske ikke differentierer mellem kategorierne ludoman og problemspiller, der i stedet har fået status som en samlebetegnelse, er det svært at sammenligne tallene med fordelingen af lette og tunge spilleproblemer blandt gamblere i vores undersøgelse.

Selvom der er mange barrierer i sammenligningerne mellem de nordiske ungetal, er de høje svenske tal bemærkelsesværdige. Såvel de samlede tal for problemspil over en livstid og aktuelt (9,2/5,1 pct.) som andelen af ludomane (2,4/0,9 pct.), slår alle rekorder i Norden. Selvom SOGS-R, som bruges i den svenske undersøgelse, er kendt som et mindre konservativt screeningssystem end NODS, der blev brugt i vores undersøgelse, er tallene også umiddelbart voldsommere end de tal i den islandske undersøgelse, der er fremkommet vha. SOGS-RA. Idet den islandske undersøgelse ikke differentierer mellem tidsdimensionen og ikke skiller ludomani ud som en særlig tung problemkategori, er der imidlertid flere barrierer for en egentlig sammenligning.

Det er samtidig vigtigt at have i baghovedet, at den svenske undersøgelse ikke rummer tal fra de mindst spillende aldersgrupper – de 12-14-årige – der i varierende grader fylder i de øvrige nordiske undersøgelser. Ikke mindst i den islandske, hvor de ældste unge var 15 år gamle, hvorved de mest spillende aldersgrupper ikke var inddraget. I vores undersøgelse blev der brugt besvarelser fra 12-årige unge, men til gengæld gik den øvre aldersgrænse helt op til 17 år. Den norske undersø-

gelse havde samme aldersspredning som vores – blot var aldersklassen rykket endnu en tak op – de yngste var 13 og de ældste 19 – hvilket umiddelbart burde give højere tal, da spilleaktiviteten som tidligere nævnt stiger med alderen.

De relativt lave norske tal kan imidlertid ses som et resultat af, at den norske undersøgelse alene brugte tre spørgsmål til at indfange spilproblemerne blandt de unge. Samt ikke mindst, at kun de unge, der svarede ja til alle tre spørgsmål, fik stemplet problemspillere. Det betyder, at mange af de danske unge, som blev kategoriseret som risikospillere ved positive besvarelser på 1-2 spørgsmål, ikke ville blive opfanget af den norske screening.

Umiddelbart forekommer det overraskende, at der er så stor en andel af de danske unge, der har spilleproblemer, når en forholdsvis lille andel af de danske unge spiller pengespil – sammenlignet med såvel danske voksne som unge i de øvrige nordiske lande. Hvis vi går lidt bagom tallene, tyder noget imidlertid på, at de danske unge med spilleproblemer har en forholdsvis høj andel af lettere spilleproblemer. De danske unge er især risikospillere, mens andelen af problemspillere og ludomane er forholdsvis begrænset, når man sammenligner med andelen blandt voksne i Danmark og blandt unge i de øvrige nordiske lande.

Hvilke unge er problemspillere?

Alle undersøgelserne peger på, at andelen af drenge med spilleproblemer er signifikant højere end andelen af piger.

I vores undersøgelse er hele 11 pct. af drengene gamblere mod kun 3,8 pct. af pigerne. Risikoen for, at drenge udvikler spilleproblemer, er altså massivt større end risikoen for, at pigerne gør det. Den svenske undersøgelse viser endvidere, at de unge drenge har tre gange så stor risiko for at udvikle spilleproblemer end de unge piger.

I den norske undersøgelse er der hele fem gange så mange drenge som piger med spilleproblemer. 5,2 pct. af drengene mod 1 pct. af pigerne i undersøgelsen har således spilleproblemer. I den islandske undersøgelse er kønsforskellene endnu større. I tallene fra DSM-IV-MR-J er der hele 13 gange så mange problemspillere

blandt drengene som blandt pigerne. I SOGS-RA er der 8,5 gange så mange.

Der er også en vis samklang i forhold til alder, om end den er knap så konsekvent. I den islandske undersøgelse ser vi, ligesom i den danske undersøgelse, at der er betragteligt flere problemspillere i 10. klasse end i 8. og 9. klasse. Det kan umiddelbart tyde på, at jo ældre, de unge er, desto flere spilleproblemer har de. Men ved et nærmere eftersyn er det imidlertid ikke helt så enkelt.

Nok fremgår det af den norske undersøgelse, at en større andel af de 16-17-årige har spilleproblemer end af de 13-15-årige. Til gengæld er andelen af 16-17-årige med spilleproblemer også større end andelen af de 18-19-årige. Dvs., at progressionen ved alder her aftager ved et vist alderstrin.

De 18-19-årige er som bekendt ikke inddraget i de øvrige ungeundersøgelser. Sammenlignes det med de 18-24-årige i den svenske voksenundersøgelse, ses dog noget af det samme. Den svenske voksenundersøgelse viser således, at en mindre andel af de 18-24-årige har spilleproblemer end de 15-17-årige. Af de 18-24-årige har 4,3 pct. nogensinde haft spilleproblemer, mens 2,0 pct. har det aktuelt. De tilsvarende tal for de 15-17-årige var 6,8 og 4,2 pct. Screeningen for egentlig ludomani gav de 18-24-årige nogensinde-tal på 2,5 pct. og aktuelle tal på 1,3 pct. Her var tallene for de 15-17-årige lavere – nemlig 2,4 og 0,9 pct.

På den ene side understøttes tilbøjeligheden til aftagende progressionen ved et vist alderstrin af den mindre andel 18-24-årige med lettere spilleproblemer. På den anden side modarbejdes tilbøjeligheden af den større andel af 18-24-årige med tunge spilleproblemer. Til gengæld ser vi igen en tilbøjelighed til, at fordelingen mellem tunge og lette spilleproblemer er forskellig hos unge og voksne. Det har vi som bekendt allerede konstateret i de danske undersøgelser, hvor de unges fordeling af tunge og lette spilleproblemer afveg fra fordelingen hos hele voksenalderen.

I vores undersøgelse er der ingen statistisk signifikant forskel på, hvem gamblere og alle andre bor sammen med. Der er heller ingen statistisk signifikant forskel på, om forældrene er beskæftiget eller ej. Der er dog en

svag statistisk signifikant forskel på, om forældrene er født i Danmark eller ej. Lidt flere unge gamblere angiver således, at ingen af deres forældre er født i Danmark, eller at deres far ikke er født i Danmark. Til gengæld er der ingen statistisk signifikant forskel på, om bedsteforældrene er født i Danmark eller ej.

Her adskiller vores tal sig imidlertid fra tallene i de øvrige nordiske lande, hvor migrationsbaggrunden slår tydeligt igennem. Idet vi ikke har opdelt migrationsbaggrunden i en vestlig og en ikke-vestlig kategori, er tallene imidlertid ikke umiddelbart til at sammenligne med den norske undersøgelse, der specifikt har målt, hvad det betyder for de unge at have en ikke-vestlig migrationsbaggrund. Og det betyder en del. Norske unge med spilleproblemer har dobbelt så ofte forældre med ikke-vestlig migrationsbaggrund end unge uden spilleproblemer. Den svenske undersøgelse skelner ikke mellem vestlig og ikke-vestlig baggrund, men har undersøgt betydningen af, om de unge er født i udlandet eller ej. Og det viser sig, at unge, der er født i udlandet, tre gange så ofte har haft spilleproblemer nogensinde end de øvrige svenske unge. Den svenske undersøgelse viste ydermere, at unge, der bor i en af landets tre største byer, har signifikant større sandsynlighed for at udvikle spilleproblemer end de øvrige unge.

I den norske undersøgelse viste det sig endvidere, at dobbelt så mange unge fra lavindkomstfamilier end fra de øvrige familier havde spilleproblemer. Den manglende statistiske sammenhæng mellem unges problem-spil og forældrenes beskæftigelsesgrad i vores undersøgelse er ikke umiddelbart sammenlignelig med denne konklusion, da beskæftigelsesgraden ikke siger noget præcist om indkomsten, der for såvel ubeskæftigede som for beskæftigede kan variere markant.

Selvom spørgsmålene ikke har været helt identiske, er det imidlertid mere nærliggende at sammenligne betydningen af at bo sammen med sine forældre. Hvor der i den danske undersøgelse ikke er nogen signifikant forskel, er der i den svenske undersøgelse stor forskel på unge, som er vokset op med begge forældre, og unge, der ikke er. Hvor 87 pct. af de unge uden spilleproblemer var vokset op med begge deres biologiske forældre, var det samme kun tilfældet for 74 pct. af de unge med spilleproblemer. Selvom sammenligningen af dette forhold er muligt, at det ikke umiddelbart muligt

at forklare, hvorfor det har betydning for de unge i Sverige, men ikke for de unge i Danmark. Man må her stille sig selv spørgsmålet, om der virkelig er forskel på, hvordan det påvirker svenske og danske unges spilleorienteringer at vokse op med begge biologiske forældre, eller om de varierende resultater alligevel bunder i, at undersøgelserne anvender forskellige screenings-systemer, at rekrutteringsgrundlaget i undersøgelserne er forskellige etc.?

Hvilke spil spiller problemspillere?

Skrabelodder er, som vi så i kapitel 4, det spil, flest gamblere i denne undersøgelse har prøvet at spille på et tidspunkt i deres liv. Andenpladsen indtages af spilleautomater og tredjepladsen af poker. Topscoreren blandt gamblere, der har spillet inden for den sidste måned, er poker, nummer to er oddsspil og på tredjepladsen kommer skrabelodder.

Sammenlignes disse spil med favoritspillene hos de nordiske gamblere, ses umiddelbart en række forskelle. I både Norge og Island er spilleautomater, det som den største andel af problemspillere har spillet på – i Norge målt på den seneste uge, i Island målt på det seneste år. Det bør dog noteres, at spilleautomater også er det mest udbredte spil blandt alle unge i Norge. I Island er spilleautomater det næstmest udbredte spil – her er skrabelodder det mest udbredte spil blandt alle unge, mens tredjepladsen indtages af Lotto. Hos de islandske problemspillere indtages anden- og tredjepladsen af kortspil og skrabelodder. Problemspillerne i Norge har tips som nummer to og poker som nummer tre, mens alle spillere i Norge har skrabelodder som nummer to og Lotto og tipning som nummer tre. Selvom der er visse forskydninger mellem de spil, problemspillere og alle spillere spiller, ser vi også i de øvrige nordiske lande, at de spil, alle spiller meget, også spilles meget af problemspillere.

I såvel Norge som Island har der været meget fokus på spilleautomater – som sagt er der siden undersøgelsen lavet en omfattende regulering af spilleautomatemarkedet i Norge, som har forbudt private spilleautomater. Til gengæld er andelen af unge gamblere i Danmark, der spiller spilleautomater, mindre end blandt alle unge i Danmark.

I det omfang, at nogle spil skaber flere problemer end andre, brydes denne tilbøjelighed således af en anden tendens. Nemlig at de pengespil, der er populære i en given kontekst på et givent tidspunkt, også er de spil, der skaber problemer. Interessant er det fx, at indsamlingen af data til denne undersøgelse fandt sted, da poker for alvor fik tag i de danske unge. Og for første gang i en nordisk sammenhæng var poker det spil, flest unge med tegn på spilleproblemer havde spillet inden for den seneste måned.

Foreløbige sammenligninger

De nordiske undersøgelser viser en række ligheder og forskelle mellem unges pengespil- og problemspiladfærd i de nordiske lande. Selvom vi i det ovenstående har reflekteret over, hvordan de divergerende tilgange til problemstillingen kan have påvirket undersøgelsesresultaterne, har det naturligvis ikke været muligt at filtrere tilgangene fra og foretage vandtætte sammenligninger af pengespil- og problemspiladfærden blandt unge i de nordiske lande. Men indtil en stor tværgående nordisk undersøgelse bliver realiseret – forhåbentlig i den nærmeste fremtid – har det været det mest kvalificerede bud på en kontekstualisering af de resultater, vi har opnået i vores egen undersøgelse.

Referencer

American Psychiatric Association (2000): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-IV-TR Fourth Edition. Washington D.C.: American Psychiatric Association

Balvig, Flemming (2006): Den ungdom! Det Kriminalpræventive Råd.

Beder, Charlotte (2008): Ureguleret: Frit slag om pengespil. I: Berlingske Tidende 23. juni 2008, Business

Bjørnstad, Taran L. & Tom Ellingsen (2001): Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett. Norge: Statens Filmtilsyn.

Bonke, Jens & Karen Borregaard (2006): Ludomani i Danmark. Udbredelsen af pengespil og problemspillere. København: Socialforskningsinstituttet 06:12

Bonke, Jens & Sisse Liv Brodersen (2007): Valg af screeningsredskab til "Unge spil og spilleproblemer". Notat. København: Socialforskningsinstituttet.

Center For Ludomani (2008): Tal fra Center for Ludomanis database over klienter, pr. 1. september 2008. Center for Ludomani.

Csikszentmihalyi, Mihaly (2007): Flow og engagement i hverdagen. København: Dansk psykologisk Forlag.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990): Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row.

Deverensky, J. L. & R. Gupta (2000): Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 Questions. I: Journal of Gambling Studies, nr. 16.

Forbrugerombudsmanden (2003): FO 's vejledning om unge og betalingskort mv. Forbrugerombudsmanden.

Frøberg, Frida (2006): Gambling Among Young People. A Knowledge Review. Swedish National Institute of Public Health.

- Gerstein, D., S. Murphy, M. Toce, J. Hoffman, A. Palmer, R. Johnson, C. Larison, L. Chuchro, A. Bard, L. Engelman, M.A. Hill, T. Buie, R. Volberg, H. Harwood, A. Tucker, E. Christiansen, W. Cummings & S. Sinclair (1999): Gambling impact and behavior study: Report to the national gambling impact study commission. Chicago: National Opinion Research Center.
- Griffiths, Mark & Andrew Barnes (2008): Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. I: International Journal of Mental Health and Addiction. Vol. 6, nr. 2 april 2008. New York: Springer.
- Griffiths, Mark (2007): Mobile phone gambling. I: D. Taniar (red.): Encyclopedia of mobile computing and commerce. Pennsylvania: Information Science Reference.
- Griffiths, Mark (2006): Internet gambling: What can looking at the past tell us about the future?. I: Casino and Gaming International. Nr. 4.
- Griffiths, Mark & Richard T. A. Wood (2004): Youth & Technology. The Case of Gambling, Video-game Playing, and the Internet. I: Gambling Problems in Youth. Theoretical and Applied Perspectives. Ed: Jeffrey L. Derevensky & Rina Gupta. Kluwer Academic/Plenum Publishers).
- Griffiths, Mark (2003): Adolescent gambling. Risks factors and implications for prevention, intervention, and treatment. I: D. Romer (Ed.): Reducing adolescent risk. Sage Publications. Thousand Oaks. London. New Delhi.
- Griffiths, Mark (2002): Gambling and Gaming Addiction in Adolescence. Leicester: British Psychological Society/Blackwells.
- Griffiths, Mark & Wood, Richard T.A. (2000): Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet. I: Journal of Gambling Studies, 16/2000.
- Griffiths, Mark (1995): Adolescent Gambling. Routledge.
- Grun, L. & P. McKeigue (2000): Prevalence of excessive gambling before and after introduction of a national lottery in the United Kingdom. Another example of the single distribution theory. I: Addiction, Vol. 95, Issue 6. London: Blackwell Publishing Ltd.
- Hansen, Marianne & Ingeborg Rossow (2008): Adolescent gambling and problem gambling. Does the total consumption model apply? I: Journal of Gambling Studies, vol. 24. New York: Human Sciences Press.
- Heggen, Kåre & Tormod Øia (2005): Ungdom i endring – mestring og marginalisering. Oslo: Abstrakt Forlag.
- Illeris, Knud, Noemi Katznelson, Jens Christian Nielsen, Birgitte Simonsen & Niels Ulrik Sørensen (in print): Ungdomsliv – Individualisering, standardisering og kommercialisering. København: Samfundslitteratur.
- Jacobs, Durand. F. (1988): Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts. I: The Journal of Gambling Behavior, 4.

Jessen, Carsten & Camilla Balslev Nielsen (2005): Børnekultur, leg, læring og interaktive medier. København: Danmarks Pædagogiske Universitet.

Johansson, Thomas (2007): Reflektioner kring rörlighet, oberoende och självständighet. I: Unga med attityd. Ungdomsstyrelsens attityd- och värderingsstudie 2007. Stockholm: Ungdomsstyrelsen..

Johnson, E. E., R. Hamer, R. M. Nora, R. Tan, N. Eisenstein & C. Engelhart (1997): The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers. I: Psychological Reports, 80 (1).

Jonsson J., A. Andrén, T. Nilsson, O. Svensson, I. Munck, A. Kindstedt et al (2003): Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende. Rapport nr. 2003:22. Stockholm: Swedish National Institute of Public Health.

Justitsministeriet (2007): Kommissorium for udvalget om hasardspil. Justitsministeriet 13. juni 2007.

Jørsel, Michael (2003): Ludomani – ikke flere indsatser, tak! København: Gyldendal

Knudsen, Susanne V. & Anette Dina Sørensen (2006): Unge, køn og pornografi i Norden. Slutrapport. København: Nordisk Ministerråd

Korn, D. A. & H. J. Shaffer (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. I: Journal of Gambling Studies, 15/99.

Kuley, Nadia B. & Durand F. Jacobs (1988): The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social and problem gamblers. I: Journal of Gambling Studies, Volume 4, Number 3 / September 1988. Springer Netherlands.

Lesieur, H. R. & S. B. Blume (1987): The South Oaks gambling screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. I: American Journal of Psychiatry, 144.

McBride, Jessica & Jeffrey Derevensky (2008): Internet Gambling Behavior in a Sample of Online Gamblers. I: International Journal of Mental Health and Addiction. September 2008. New York: Springer.

Nielsen, Connie & Julie Heidemann (2008): Unge og ludomani i Danmark. København: SFI – Det Nationale Forskningscenter for Velfærd.

Nielsen Per & Steffen Røjskjær (2005): Ludomani. Karakteristika, psykopatologi og behandlingsforløb. En undersøgelse af ludomane i behandling. Ringgården, Middelfart.

Nielsen, Jens Christian & Niels Ulrik Sørensen (2006): Livet i nuet. I: Ungdomsforskning, nr. 4/06. Center for Ungdomsforskning. Danmarks Pædagogiske Universitet.

Nielsen, Jens Christian & Niels Ulrik Sørensen (2008): Unge og risikoadfærd – muligheder og risici i ungdomslivet. I: Tidsskriftet Vera, nr. 44. BUPL & Socialpædagogerne

- Ólason, Daniel Thor, Guðmundur A. Skarphedinsson, Johanna Ella Jonsdottir, Mikael Mikaelsson & Sigurdur J. Gre-tarsson (2006): Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13 to 15 year old adolescents in Reykjavik: An examination of correlates of problem gambling and different accessibility to electronic gambling machines in Iceland. Iceland: Department of Psychology, Faculty of Social Science, University of Iceland
- Olsen, Lars (2007): Den nye ulighed. København: Gyldendal
- Pedersen, Willy (2006): Bittersøtt. Ungdom, sosialisering og rusmidler. Oslo: Universitetsforlaget, 2. udgave.
- Rabøl Hansen, Helle (2005): Grundbog mod mobning. København: Gyldendal Uddannelse.
- Rasmussen, Mette & Pernille Due (2007): Skolebørnsundersøgelsen 2006. Forskningsgruppen for Børn og Unge-s Sundhed. Institut for Folkesundhedsvidenskab. Københavns Universitet.
- Rossow, Ingeborg & Helge Molde (2006): Chasing the criteria: Comparing SOGS-RA and the Lie/Bet screen to as-sess prevalence of problem gambling and 'at-risk' gambling among adolescents. I: Journal of Gambling Issues: Is-sues 18, 2006, CAMH – Centre for Addiction and Mental Health.
- Rossow, Ingeborg & Marianne Hansen (2003): Underholdning med bismak. Ungdom og pengespil. Norsk Institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. Oslo: NOVA
- Røjskjær, Steffen & Per Nielsen (1999). Ludomani - prævalens og manifestationer. Ringgården.
- Rönnerberg, S., R. A. Volberg, M. W. Abbott, W. L. Moore, A. Andrén, I. Munck et al (1999): Gambling and problem gam-bling in Sweden. Report No. 2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling. Stockholm: National Institute of Public Health Sweden.
- Schultz Jørgensen, Per, Bjørn E. Holstein & Pernille Due red. (2004): Sundhed på vippen. En undersøgelse af de store skolebørns sundhed, trivsel og velfærd. København: Hans Reitzels Forlag.
- Stald, Gitte (2008): Mobile Identity: Youth, Identity, and Mobile Communication Media. Massachusetts Institute of Technology. Published under Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative.
- Stald, Gitte & Christian Østergaard Madsen (2005): Mobile medier, mobile unge. Formidlingsrapport. Film og me-dievidenskab, Københavns Universitet.
- Svensson, Ove (2005): Ungdomars spel om pengar. Spelmarknaden, situationen och karriären. Lund: Sociologiska institutionen, Lunds universitet. Dissertation in Sociology.
- Svensson, Ove (2003): Ungdomars spelvanor. I: J. Jonsson, A. Andrén, T. Nilsson, O. Svensson, I. Munck, A. Kindtedt & S. Rönnerberg: Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenske nationella studien av spel och spelberoende. Rapport nr. 4 i Folkhälsoinstitutets aserie om spel och spelberoende i Sverige. Stockholm: Folkhälsoinstitutet.
- Søndergaard, Per Straarup (2006): Unge på spil – om problemspil og ludomani blandt unge. Kroghs Forlag.

Sørensen, Merete Juul & Per Hove Thomsen (2003): Om børn og unge med depression. København: Hans Reitzels Forlag.

Sørensen, Birgitte Holm & Birgitte R. Olesen (red.) (2000): Børns opvækst i en digital kultur. København: Gads Forlag.

Wanner, Brigitte, Robert Ladouceur, Amélie V. Auclair & Frank Vitaro (2006): Flow and Dissociation: Examination of Mean Levels, Cross-links, and Links to Emotional Well-Being across Sports and Recreational and Pathological Gambling. I: *Journal of Gambling Studies*. Vol. 22, Nr. 3 /September 2006. Springer Netherlands

Winters, K., N. Arthur, W. Leitten & A. Botzet (2004): Gambling and drug abuse in Adolescence. I: J. L. Derevensky & R. Gupta (red.): *Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives*. London: Kluwer Academic/Plenum Publishers.

Wittendorff, Nina, Niels Ulrik Sørensen & Jens Christian Nielsen (2007): Unge og pengespil. I: *Socialpolitik – Tema: Afhængighedskultur*. Nr. 5/2007. Socialpolitisk Forening.

Wittendorff, Nina (2007): Et rum af oplevelser. I: *Ungdomsforskning*, nr. 1/07. Center for Ungdomsforskning. Danmarks Pædagogiske Universitet.

Wood, Richard T. A. & Griffiths, Mark (2007): A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. I: *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80/2007. The British Psychological Society.

Center for
Ungdomsforskning,
Danmarks Pædagogiske
Universitet, Aarhus
Universitet

Tuborgvej 164
2400 København NV
Tel: 8888 9074
Fax: 8888 9922
www.cefu.dk

