

## Forord

Vi er mange som tjener vårt levebrød på andre menneskers ulykke. Selv arbeidet jeg først lenge i generell psykiatri, deretter med rusmisbrukere og så med ofre for pengespill. For å si som den britiske lady Runciman: Jeg har tilbrakt mitt arbeidsliv blant "the sad, the mad and the bad".

Ikke i noen gruppe har jeg møtt så mye desperasjon, så mye knust selvrespekt og så sterke selvmordstanker som hos spillerne og deres familier. Skamfølelsen er så stor at hverken spilleavhengige eller deres familie forteller om problemet uten å føle seg tvunget til å gjøre det. Når problemet heller ikke synes utenpå, ligger det i sakens natur at dette blir vår tids mest undervurderte samfunnsproblem.

Ingen kan være uberørt etter å ha sett så mye lidelse. Noe må gjøres.

Mange grupper har behov for et verktøy til å forstå og redusere problemene: Spillere, deres familier, fagfolk i hjelpeapparatet, politikere, journalister og andre samfunnsinteresserte mennesker. Denne boka er et forsøk på å gi dem et slikt verktøy.

Til hjelp med å gjennomgå manuskriptet har jeg vært så heldig å ha Nordens mest erfarne fagfolk på dette unge fagfeltet: professor Sten Rönnerberg og psykolog Thomas Nilsson i Sverige, psykolog Michael Bay Jørsel i Danmark samt avdelingsleder Finn Gyllström, klinisk sosionom Ella Kopperud, sosionom Målfrid Todal og psykolog Thorbjørn Skaug i Norge.

Andre som har gitt verdifull hjelp er psykolog Halvor Kjølstad, sosiologene Turid Noack (min kone) og Silje Noack Fekjær (min datter) samt de spilleavhengige Alf, Esben og Thor. Den faktiske beskrivelsen av Norsk Tippings spill er gjennomgått av selskapets informasjonsdirektør Tore Elman Tangen, beskrivelsen av hestespill av Rikstotos mediesjef Magne Engebretsen og beskrivelsen av automatspill av regionsleder Per Olav Lorvik i Røde Kors-Automatene.

Aller mest hjelp har jeg hatt av det daglige samarbeidet med psykolog Marianne Hansen. Uten det inspirerende faglige fellesskapet med henne hadde det ikke blitt noen bok.

Nesodden, oktober 2001.

*Hans Olav Fekjær*

## Forord; Innledning

### Fem spillere 5

Kristian; Thomas; Eva; Erik; Martin

### Noen trekk fra pengespilletts historie 9

Et urgammelt problem; Spilleproblemer i litteraturen; Holdningen til pengespill går oftest i bølger

### Utviklingen av pengespill i Norge 14

Dårlige erfaringer med pengespill; Norsk Tipping opprettes; Nye spill i Norge; Norsk automatpolitikk løper løpsk; Liberaliseringen fortsetter; Noen hovedtrekk i utviklingen av lovlige norske pengespill:

### Ulike typer pengespill 18

Dagens spillemarked i Norge; Spilleautomater; Selskapet Norsk Tipping; Fotballtipping; Lotto; Viking Lotto; Oddsen; Flax; Extra; Hestespill; Bingo; Internettspill; Day-trading; Ulovlige spill; Private pengespill; Kasino

### Skadevirkninger 27

Personlige; Økonomiske; Mellommenneskelige forhold; Arbeidet; Kriminalitet; Skadevirkninger for samfunnet; Et folkehelseproblem; Oppsummering av skadevirkninger

### Hvordan oppstår spilleavhengighet? 32

Opplevelsen av tvangshandling; Tidlig gevinst; "Chasing the losses"; Magisk tenkning; Spillerens feilslutning; "Easy come, easy go"; Bare litt til; "Action gamblers" og "escape gamblers"; En oppslukende aktivitet; Troen på egne ferdigheter

### Spilleavhengighet som sykdom 40

Hva betyr "avhengighet"?; Er spilleavhengighet en sykdom?; Hundre forskjellige avhengigheter?; Spilleavhengighet har mange navn

### Hvem og hvor mange har spilleproblemer? 43

Antall spilleavhengige - kan vi finne det ut?; Utenlandske undersøkelser; Spillebransjen er avhengig av de spilleavhengige; Hvem får spilleproblemer?

### Diagnosen spilleavhengighet 46

Diagnosen etter Verdens Helseorganisasjon; Spilleavhengighet i det amerikanske diagnosesystemet; Er jeg spilleavhengig?; Er klienten/pasienten spilleavhengig?; Har familiemedlem, venn eller kollega et spilleproblem?

### Behandling av spilleavhengighet 51

Hvorfor søker ikke flere hjelp - og tidligere?; Behandlingens innhold og rammer; Bør behandling skje individuelt eller i gruppe?; Behandling i døgninstitusjon eller poliklinisk?; Familiebehandling; Forandring er en prosess; Motivasjon og motiverende samtale; Gjenreising av selvspekt; Forebygging av tilbakefall; Glipp eller tilbakefall; Forsøk med medikamentell behandling; Målsetting: "Totalavhold" eller "kontrollert spilling"?; Selvregistrering av spill; Hvordan er behandlingsresultatene?

Å slutte med spill uten behandling	64
Å slutte på egen hånd; Hvordan kan familie, venn eller kollega hjelpe?; Historien om Anonyme Gamblere; Møtene i Anonyme Gamblere; Spilleproblemer og sosialkontoret	
Hva er sjansene for å vinne i pengespill?	70
Hensikten ved lovlige spill er at spillerne skal gi penger til gode formål; Vinner sjansene ved automatspill; Vinner sjansene ved Odds, tipping og hestespill; Vinner sjansene ved lotto, skrapelodd o.l.; "Kvitt eller dobbelt"-systemet; Andre "vinner-systemer"; Tips for ansvarlig pengespill	
Håndtering av gjeld	77
Et fjell av gjeld; Oversikt over gjelden; Kontakt med kreditor; Lov om gjeldsordning; Gjeld til privatpersoner	
Pengespillpolitikk	82
Hvorfor regulere pengespill?; Jo mere spill, jo mere motstand; Hvilken effekt har politikken på skadevirkningene?; Tar fra de fattige og gir til de rike; Norsk Tippings rolle; Mislykket forsøk på "europeisering" av norsk automatpolitikk; Dagens spillepolitikk; "Skadereduksjon"; En mindre skadelig automatpolitikk; Regulering av Internett-spill; Hvorfor kom frislippet av pengespill?; Hvorfor føre en restriktiv pengespillpolitikk?	
Den ytterste tragedie	95
Tillegg: SOGS	97
Referanser:	101

## Innledning

De fleste av oss har dannet seg et bilde av "gambleren" fra amerikanske filmer: Sigarrøykende, whiskydrikkende pokerspillere med kyniske ansiktsuttrykk og ess i jakkeermet. Disse gamblerne har ikke framkalt vår sympati.

Vi kjenner ordet "spillegalskap" og har hørt at nordmenn i gamle dager "spilte seg fra gård og grunn". Nå er det igjen blitt slik at mange nordmenn spiller seg fra bolig, familie og jobb.

"Spillegalskap", eller med et mer moderne ord spilleavhengighet, virker uforståelig på den som ikke har møtt spilleavhengige på nært hold. Man har lettere for å forstå at alkoholisme og stoffmisbruk har et sykdomselement, særlig ut fra den populære forestillingen at rusmisbrukere "må" fortsette for å unngå avrusningsfasens (abstinensens) pine. (I virkeligheten har rusmisbrukerne rusfrie perioder, problemet er at de begynner å ruse seg igjen.)

Det faktum at man ikke kan begripe hvorfor spilleren fortsetter tross stadige tap, gjør det ekstra provoserende for familien og andre som rammes.

Den som ikke har møtt spilleavhengige, kan tenke at det dreier seg om lettsindighet, ansvarsløshet og idioti. Men de fleste mennesker som rammes, er ikke på noen andre områder lettsindige, ansvarsløse eller idiotiske.

Vi har passert år 2000 og spill om penger er blitt utbredt. Men er pengespill egentlig noe stort problem? Er de negative følgene så omfattende og alvorlige at det er grunn til å spandere forskning, forebygging og behandling på problemet? Eller rammer de negative følgene bare hensynsløse idioter, som fortjener og trenger å lide slik at de kan lære av sine feil? Bør helsevesenet, sosialtjenesten, rustiltak og psykiatri spandere oppmerksomhet på pengespill og bruke offentlige midler på hjelpetiltak og behandling?

På den annen side skaffer dagens pengespill mange penger til gode formål. Er skadevirkningene likevel så store at politikerne bør begrense spillingen?

For få generasjoner siden hadde de fleste nordmenn negative holdninger til pengespill. Skyldtes dette fordommer og trangsynthet, eller skyldtes det dyrekjøpte erfaringer - kjennskap til pengespilletts konsekvenser?

Denne boka vil forsøke å gi grunnlag for å svare på slike spørsmål.

# Fem spillere

## Kristian

Kristian er en samvittighetsfull familiefar i 30-årene. Siden ungdommen hadde han av og til tippet og spilt lotto. På handlesentret hørte og så han flere ganger noen vinne pene gevinster på spilleautomatene. Pengene falt ned i stålkoppen i flere minutter - kling-klang, kling-klang. Nysgjerrigheten tok overhånd og han gjorde selv et forsøk. Dessverre vant han straks over tusen kroner. Mange spilleavhengige har i starten opplevet dette (u)hellet.

Kristian forsto han hadde talent for dette. Hvem vil vel slutte med noe som er så morsomt og lønnsomt? Glødende av urealistisk optimisme spilte Kristian først bort gevinstene og deretter sine øvrige penger. Ubetalte regninger førte til stadige lån. For å betjene gjelden måtte han satse på at spillelykken skulle snu. Dette er en karakteristisk vond sirkel.

Kristians kone undret seg over hans humørsvingninger, fjernhet, fravær og pengemangel. Hadde han en annen kvinne? Da hun oppdaget at boliglånet og andre regninger ikke var betalt, fikk hun vite om problemet. Kristian var fortvilet og full av skamfølelse. Han lovet å slutte å spille og mente det - hundre prosent.

Men automatene påkaller oppmerksomheten ved lys og lyd og gir ham en uimotståelig trang til å "prøve litt". Når han har prøvd litt, er ergrelsen over tapet uutholdelig - det er for dumt å ha tapt penger enda en gang. Dette gir en uimotståelig trang til å "prøve litt til" og så stadig "litt til". Han vet jo hele tiden at det *kan* hende han straks vinner, og at han dermed kan rette opp det forsmedelige tapet. Denne tvangspregede følelsen av å måtte spille videre for å vinne tilbake det tapte ("chasing the losses") regnes av mange som kjernesymptomet på spilleavhengighet.<sup>1</sup>

Når Kristian har "sprukket" og spilt på ny, tør han ikke fortelle det til kona. Hun føler at noe er i veien og spør, men han er for flau til å innrømme at han har spilt. Det ender hver gang med en opprivende avsløring. "Det verste er at du har begynt å lyve for meg", roper hun med tårer i øynene. Tonen i hjemmet blir kald og avvisende. Barna merker at mor og far ofte krangler, og de blir ulykkelige over at sommerturen til Legoland må avlyses.

Kona begriper ikke at Kristian ikke bare kan slutte å spille, og han forstår det heller ikke selv. Partneren sier at hun nok er glad i ham, men at det ikke går an å opprettholde forholdet når viktige regninger stadig ikke kan betales. Fortsatte pengetap og trusselen om samlivsbrudd ødelegger Kristians selvbilde og får ham til å overveie selvmord.

Han søker lege for hodesmerter, mageproblemer og depresjon. Skamfølelsen hindrer ham i å fortelle om spilleproblemet.

## Thomas

Thomas er en 24 år gammel student. Han har alltid vært veldig interessert i sport, særlig i fotball. Det var naturlig for ham å begynne med tipping og etterhvert med Oddsen. Han fikk enkelte løfterike gevinster som ga ham blod på tann.

Når avisen kommer, leser han alltid sportsresultatene først og grundigst. Han bruker mye tid på å bli enda flinkere ekspert. Samboeren ergrer seg over at når hun vil se TV, "må" han sjekke sportsresultater på tekst-TV.

Etterhvert finner han ut at spillesteder på Internett gir betydelig større gevinster enn Norsk Tipping. Nettstedene skal jo ikke gi av innsatsen til gode formål, og administrasjonsutgiftene er også lavere. Så selv om Norsk Tipping har gjort ham til spiller, mister de nå denne gode kunden.

Han begynner å spille på Internett. Alene foran PC-en får spillingen et uvirkelig preg. Ingen ser hva han gjør. Det føles nesten som Monopol: Ingen mynter, ingen sedler, bare tall og tekst på skjermen. Det er fort gjort å føye til en ekstra null på skjermen slik at innsatsen (og en mulig gevinst) tidobles.

Høstens studielån forsvinner fort. Han vinner flere ganger, men han trenger å vinne mer for å kompensere for det han har tapt og å gjenreise selvrespekten. Derfor går gevinstene til nytt spill.

Han har jobb ved siden av studiet, men får likevel trøbbel med regninger. Han sørger for å åpne postkassa før samboeren, så hun ikke får se purrebrevene og inkassotruslene. Det er krise. Hvordan skal den løses? Eneste utvei er å prøve å bli enda flinkere og lurere i spillingen. Han satser stadig høyere beløp for å få økonomien på fote. Men det går ikke.

Krisen blir til slutt avslørt for samboeren. Hun hadde aldri trodd at han kunne være så dum. Forholdet henger i en tynn tråd. Thomas er fortvilet.

Thomas' foreldre hjelper til med regningene. Han lover dyrt og hellig å slutte med spill. Det krever en stor omlegging av dagliglivet, for tankene på spill har fylt mye av hans hverdag. Han må også gi opp Det Store Håpet om endelig å oppnå oppreisning og stor gevinst. Det krever at han godtar at tapt er tapt og ikke kan vinnes tilbake. Vil han klare det?

## **Eva**

Eva er 51 år og uføretrygdet. Hun har en tenåringsdatter hjemme, mens eldstebarnet, sønnen, er flyttet. Hun har hatt en kjæreste etter at hun skilte seg, men nå er hun alene.

I denne livsfasen blir Evas dager lange og hun blir mye alene. Hun synes det er hyggelig å gå på bingo. Der treffer hun kjente og får litt variasjon - det er ikke alltid nok å se på TV. Bingoen er spennende og hyggelig. Men hun taper en del penger og det har hun egentlig ikke råd til.

Etterhvert blir pausene i bingo-spillet det dyreste, for på veggene i bingolokalet henger det spilleautomater og hun blir grepet av dem. Når hun ser andre tape penger på en automat, tenker hun at "det øker sjansene for at jeg vinner etterpå". Hun taper og taper, men minnene om tidligere gevinster sitter spikret i bevisstheten. Hun prøver å tenke positivt - det skal jo hjelpe.

Ofte får Eva en sterk følelse av at i dag er det hennes dag: Nettopp i dag føler hun sterkt at nå kommer hun til å vinne. Når hun likevel taper, føler hun at hun *må* spille videre for å vinne tilbake det tapte. Hun tror at vinner sjansene øker når maskinen ikke har gitt gevinst på lenge.

Av og til vinner hun en bra gevinst, opp til et par tusen kroner. Da forstår hun at hun har en heldig dag. Det gjelder det å utnytte. Det er jo bare idioter som slutter å spille når de for en gangs skyld har en heldig dag! Slik forsvinner gevinstene også.

Eva kan etterhvert ikke unne seg selv eller tenåringsdatteren noen ting. Ikke ferie, ikke nye klær og sko, ikke annet enn billigste mat. Hun må gå på sosialkontoret for å be om hjelp til husleie og strøm. Sosialkontoret setter opp en liste over hennes inntekter og utgifter og finner ut at hun skulle klare seg med det hun har. Eva tenker at hvis hun sa at pengene gikk til automatspill, vil hun i hvert fall ikke få noe. I første omgang låner hun penger av en nær slektning. Hun håper hun kan betale tilbake når vinnerlykken kommer igjen.

Men vinnerlykken kommer ikke tilbake. Leiligheten må selges. Hun leier en ett-roms leilighet mens hun står på venteliste for kommunal bolig.

## **Erik**

Erik er 41 år. Faren var en trofast gjest på travbaner og Erik var med fra han var guttunge. Han så nok at faren oftest tapte penger, men dette var spennende og morsomt. Det var her mannfolkene møttes.

Som voksen fikk Erik ord på seg for å være en flink travspiller med en god status i miljøet. Han hadde vunnet noen pene gevinster og uttalte seg med stor sakkyndighet om hestenes form og muligheter. Han så på gevinster som resultat av hans dyktighet og tap som uflaks.

Da storkiosken nær ham opprettet et eget "spillehjørne" med stoler og bord, ble Erik en sentral figur i miljøet. Dessuten spilte tippelaget på jobben nokså høyt, og han la også penger på automatene. Han så på seg selv som en gambler som søkte spenning.

Travspillet forble en dyr, men spennende hobby inntil han sammen med samboeren kjøpte seg en bra bolig. Med barn i tillegg trengte familien hver eneste krone. Men storkioskens "spillebule" var Eriks vennemiljø og han kunne ikke gi det opp selv om livssituasjonen endret seg.

Økonomien var anstrengt og Erik økte innsatsen på travspill for å rette på økonomien. Han måtte satse stadig mer for å dekke økende gjeld. Etter å ha tapt på travspill, forsøkte han fortvilet å vinne penger tilbake på automatene. Han tenkte stadig at han skulle stoppe alt spill, men når fristelsene kom, maktet han ikke å stå imot. Tross alt var han jo en anerkjent ekspert på trav, og det måtte da gi positivt resultat etterhvert!

Erik håndterer penger på jobben og begynner i desperasjon å låne litt fra kassa. Han tenker på det som et kortsiktig lån som han vil betale tilbake når hellet snur seg. Han er jo ingen forbryter heller! Spillingen har bare vært i en uheldig periode nå, tenker han. Når hellet uteblir, må han låne mer.

Spilleavhengighet får ofte lovydige mennesker til å gjøre underslag, til forskjell fra gatenarkomane hvor kriminalitet oftest er en del av livsstilen og ofte debuterte før narkomanien.<sup>2</sup>

Men hellet snur ikke. Når firmaet sjekker regnskapene, mangler det mange titusener kroner. Han legger kortene på bordet, men blir sagt opp. Samtidig blir han anmeldt til politiet og avslørt overfor familien. Om kvelden blir han kjørt til sykehus etter å ha tatt de fleste medisinene som fantes i hjemmet.

## **Martin**

Martin er 19 år, går siste år på gymnaset og bor hjemme hos foreldrene. Han har spilt mer og mer på automat. I begynnelsen fleipet foreldrene og vennene om at Martin var "spillegal". Nå er det ingen fleip lenger. Siste år har han ved siden av skolen jobbet på en kafé med spilleautomater. Hele lønna er gått med på automatene.

Mor undrer seg over Martins humørsvingninger og kroniske pengemangel. Er det mulig at han bruker "stoff"? Hun begynner å lure på om det ikke forsvinner penger fra veska hennes. Det lå da flere sedler i den i går?

Hun spør mange ganger hva som er i veien, men Martin svarer hver gang "ingenting". Etterhvert spør hun om han bruker stoff og Martin blir fortørnet over beskyldningen.

Til slutt har Martin lånt penger fra de fleste av vennene sine. Han har ikke klart å betale tilbake som lovet. Han unngår flere av vennene fordi han vet at de er sinte og krever penger. Situasjonen er desperat.

Etter tiltakende tegn på fortvilelse bryter Martin en kveld sammen og forteller at han har spilt bort over 100 000 kroner det siste året. Samtidig som mor og far blir sjokkerte og sinte for hans pengespill, er de lettet over å få en oppklaring. De tenker at det kunne ha vært verre ting som lå bak.

Hadde foreldrene grunn til å være lettet over at problemet "bare" var pengespill? Det vil vise seg på utviklingen videre.



# Noen trekk fra pengespilletts historie

## Et urgammelt problem

Pengespill bygger på en enkel idé: Flere mennesker legger penger i en felles pott og lar tilfeldigheter avgjøre hvem som skal få pengene. Tilfeldighetene kan avgjøre det alene, som ved terningspill eller lotto. Eller det kan være et ferdighetselement som ved poker og sportstipping.

Ved organisert spill skal arrangøren ha provisjon, slik at gevinstene blir mindre enn innsatsen. Når spillet i tillegg skal gi penger til gode formål, går oddsene sterkt i spillerens disfavør.

Spenningen og mulighetene til å vinne penger synes å ha tiltrukket mennesker i uminnelige tider. Vi har dokumentasjon på at det foregikk pengespill med terninger i Midt-Østen og India for ca. 4000 år siden. Like lang er pengespilletts lidelseshistorie: I det hinduistiske skriftet Rigveda<sup>3</sup>, nedskrevet ca. 1500 før Kristus, beskrives fortvilelsen etter terningspill:

*"For terningens skyld ... har jeg fjernet min hengivne hustru fra meg.  
Min kone holder meg på avstand, min mor hater meg, det elendige mennesket finner ingen som vil gi trøst."*

Også fra mange andre gamle samfunn er det vitnemål om pengepill og spilleproblemer. Romerske keisere som Claudius og Nero drev pengespill - og hadde vel saktens råd til det.

Erfaringene med pengespill førte til forbud i mange land og byer. Koranen inneholder flere steder forbud mot pengespill.

En beskrivelse av spillebuler i Henrik den IV's England (ca. 1400) sier at "ikke en dag gikk uten at noen ble ruinert". På 1500-tallet la kong Henrik VIII ned spilleforbud for almuen, som kunne trenge hver penny de hadde. Også i Spania og Italia ble det på den tiden nedlagt forbud mot pengespill.

Lotterier ble imidlertid arrangert med offentlig godkjenning for å skaffe penger til gode formål, første gang i Firenze i 1530. I London ble British Museum delvis finansiert fra lotterier i 1753.

Det første offentlig godkjente spillehus kom i Venezia i 1626, men ble snart stengt på grunn av skadevirkningene.

Den første boka om spill og spilleavhengighet ble utgitt i 1674. Allerede da kunne forfatteren Charles Cotton beskrive de sentrale trekkene ved spilleavhengighet:

*"Rastløs kaller jeg ham, for hverken etter gevinst eller tap kan han hvile fornøyd. Hvis han vinner vil han vinne mer, hvis han taper vil han vinne tilbake."<sup>4</sup>*

En artikkel i The Guardian i 1713 beskriver kvinnelige spillere og sier at det fullstendige moralske forfall skjer "når hun bare har seg selv til disposisjon". De som behandler spillere i Norge i dag, ser også at desperate kvinner tyr til prostitusjon på grunn av pengespill.

Det første egentlige kasino (casino=italiensk for lite hus) åpnet i Baden i Tyskland i 1765. Det kom flere kasinoer i Tyskland, men etterhvert som man så skadevirkningene ble de forbudt. I 1858 flyttet en kasino-operatør virksomheten fra Hamburg til Monte Carlo. Under en økonomisk krise i 1860 bestemte ministaten Monaco seg for å satse stort på pengespill. Dermed startet det som senere er blitt verdens mest glamorøse, berømte og beryktede kasino.

I Frankrike legaliserte Napoleon kasinoer i 1806, men de måtte stenge igjen i 1837.

Englands ledende masse-morder på 1800-tallet, legen William Palmer, var en hestespiller som drepte sin nærmeste familie med gift for å få arv og forsikringspenger. Han drepte også pasienter som hadde skrevet ham opp som arving. Da han til slutt drepte sin spillekamerat for å få hånd om en fersk gevinst, var spillet slutt.

Privat pengespill har hele tiden vært mer eller mindre utbredt. Myndighetene har forsøkt å begrense skadevirkningene. I England sa en lov på 1700-tallet at den som hadde tapt over 10 pund i spill, hadde krav på å få pengene tilbake. Loven ble kopiert av mange delstater i USA, som dessuten lovfestet at en ikke plikter å betale tilbake spillegjeld.

I USA skapte omreisende profesjonelle gamblere tragedier i mange lokalsamfunn og ble sett på som et stort problem. En av metodene til å bli kvitt dem var lynsjing. En anti-gambling-gruppe lynsjet i 1835 fem profesjonelle gamblere i staten Mississippi. I 1856 ble flere profesjonelle spillere lynsjet i San Fransisco.

Blant dem som har startet kasinoer for å skaffe penger, er både Hitler og Mussolini.

Etterhvert er mer avanserte metoder tatt i bruk for å lokke mennesker til å tape penger på spill. Den form for kortstokk vi nå bruker, med 52 kort, skal stamme fra Frankrike på 1700-tallet. Ruletten ble oppfunnet på 1700-tallet og spilleautomaten i 1895. Den "enarmede banditt" med tre roterende hjul ble oppfunnet i 1905. I dag brukes psykologisk kunnskap og dataprogrammer for at spilleautomatene skal overta mest mulig av spillernes penger.

## **Spilleproblemer i litteraturen**

Spilleproblemer er omtalt mange steder i litteraturen, blant annet i Alexander Pushkins "Spardame" (1834) og i William Thackerays "En spillers død". Mest kjent er Dostojevskis bok "Spilleren" (1866), som bygget på hans egne spilleproblemer i årene før. I en desperat økonomisk situasjon fikk forfatteren den idé at han kunne tjene penger på spill. Han begynte å spille på kasino, med det resultat at pengesnøden og desperasjonen steg til nye høyder.

Det er mindre kjent at vår forfatter og nobelprisvinner Knut Hamsun også hadde en periode med alvorlige spilleproblemer. Hamsuns spilleproblemer er beskrevet i samlingen av hans brev.<sup>5</sup> Serien av fortvilte brev ender med et tiggerbrev til Bjørnstjerne Bjørnson, skrevet i 1903. Hamsun ber om hjelp med 25 000 kroner, som svarer til flere millioner kroner i dag. Slik beskriver Hamsun sin lidelse:

Kære Bjørnson,

Undskyld at jeg skriver saa direkte til Dem i dag. De er den eneste i Verden som kan hjelpe mig. Jeg ved det er lidet fint af mig at plage netop Dem med mit, men jeg ser ingen anden Raad, og nu har jeg vejet for og imod saa længe.

Min kone havde nogle Penge. I de fire sidste Aar da jeg ingen Bog udgav brugte vi nogle af disse Penge. Det pinte mig aldeles utroligt at det var hendes Penge vi leved af, og engang hun var i Nordland tog jeg en hel Del mer af hendes Penge og rejste til en Spillebank for at prøve at vinde det vi havde brugt op. Jeg rejste til Ostende. Jeg tabte. Rejste til Namur. Tabte. Jeg kom hjem ynkelig og slagen, meget mer gældbunden til min Kone end nogensinde. Der gik nogle Maaneder, jeg pintes saa det ikke er til at sige, - en Dag tog jeg Resten av min Kones Penge og rejste atter bort for om mulig at genoprette lidt. Men jeg tabte alt.

Jeg har spillet i Lotterier ogsaa, men forgæves. Nu har jeg sluttet. Havde jeg bare igjen den oprindelige Sum, tænker jeg. Dag og Nat tænker jeg paa dette.

Også Inger Hagerup var opptatt av pengespillet's tragedier. I 1959 skrev hun diktet Spilleren:

Spilleren taper bestandig  
og alltid de dyreste ting  
Kjærlighet, glede, vennskap,  
ektefelle og ring.

Spilleren kaster bestandig  
sin siste mynt på det grønne  
bordet der alt blir borte.  
Fordi han ikke kan skjønne

at spillet han egentlig spiller  
gjelder liv eller død.  
Fordi han forgjeves selger sin sjel  
for sirkus eller for brød.

Det ferskeste eksemplet på kjente litterære verk om pengespill er bestselger-romanen "Oscar og Lucinda", skrevet av den australske forfatteren Peter Casey.<sup>6</sup> Romanen handler om en prest og en forretningskvinne som har et lidenskapelig forhold til hverandre og dessverre også til pengespill. Boka ble filmatisert i 1997.

## Holdningen til pengespill går oftest i bølger

Den historiske lærdom er i hovedsak følgende: Alle land synes å ha erfart skadevirkningene ved pengespill og har derfor regulert spillingen ved spesielle lover. Men pengespill, særlig lotterier, er på mange steder og til ulike tider blitt tillatt for å skaffe penger til gode formål. Etter en tid blir skadevirkningene av spill så synlige og velkjente at holdningen påny blir restriktiv.

Det er to tydelige unntak fra dette: Verdens to mest kjente spillesteder - Monte Carlo og Las Vegas - har fått ry som verdens gambling-hovedsteder og tiltrekker seg turisme som gjør spillingen uunnværlig for statenes økonomi. Inntektene er så store at statene de ligger i,

Nevada og Monaco, har kunnet unnlate helt å pålegge innbyggerne inntektsskatt. Myndighetene i delstaten Nevada får hele 47 % av sine inntekter direkte fra pengespill.

Markedet for berømte spillesteder er imidlertid svært begrenset. Ingen nyere kasino-byer er kommet i nærheten av denne posisjonen og disse inntektene.

Når en periode med liberal spillepolitikk starter, virker i utgangspunktet spill som en smart metode til å samle inn penger til gode formål. I alle land er dette hovedformålet når spillene liberaliseres. Etter en del år blir tragediene synlige. Når de fleste mennesker kjenner til familietragedier som skyldes pengespill, snur opinionen og politikken blir på ny restriktiv.

Tydeligst er denne svingende holdningen til pengespill i USA. Den første spilleliberale perioden var i kolonitiden på 1700-tallet. Delstater brukte lotterier til å styrke sin økonomi generelt og til spesielle formål som opprettelse av universitet eller sykehus. Men skadevirkningene av spill ble etterhvert svært tydelige. De samme progressive gruppene kjempet ofte mot både pengespill, slaveri og alkohol. De fleste statene vedtok lover som forbød alt pengespill, også lotterier, som i 1840 var forbudt i de fleste statene.

Da den amerikanske borgerkrigen sluttet i 1865, lå mange stater i ruiner og hadde et desperat behov for midler til gjenoppbygging. Dette utløste den andre spilleliberale bølgen. Det ble på ny arrangert lotterier og andre spill i mange stater, men i perioden 1878-1894 ble alt pengespill forbudt, med unntak av veddeløp i Kentucky og Maryland.

Delstaten Nevada, hvor Las Vegas ligger, var en fattig ørkenstat som liberaliserte pengespill i 1931. Nevada var lenge alene og fikk ry som gambling-staten. Først på 1960-tallet startet den tredje og nåværende spilleliberale perioden. Fra da skjedde en liberalisering i de aller fleste statene, motivert ut fra ønsket om å skaffe staten inntekter uten å øke skattene. Et vanlig tilleggsargument var at innbyggere i grenseområdene reiste og spilte i nabostaten, som derved fikk inntektene.

I dag har 48 av de 50 statene en eller annen form for pengespill. "State lotteries" som Norsk Tipping er mest utbredt og finnes i 38 stater. De fleste statene har forbud mot kasinoer og ca. 20 stater har også forbud mot automater. Der spilleautomater finnes, er de som regel bare plassert i spillehaller og kasinoer.

Nå synes liberaliseringen å stoppe opp. De fleste forslag om liberalisering blir slått tilbake og enkelte stater har begynt å forby eksisterende spill.

Hovedadvokaten for den amerikanske spilleindustrien har lært av historien. Han advarer bransjen mot å bli for grådige, for da vil politikerne forby hele spillebransjen.

I den nåværende spille-liberale perioden definerer spilleindustrien seg som en del av "underholdningsbransjen". Selv om spillet kan være spennende, vil dette virke underlig for den som har besøkt kasinoer og spillehaller: Neppe noe sted ser man så mange triste og bekymrede ansikter som på spillesteder. Det er ikke så merkelig, ettersom spillet oftest er basert på urealistiske drømmer. Ingen bransje har så mange skuffede kunder som spillebransjen.

# Utviklingen av pengespill i Norge

## Dårlige erfaringer med pengespill

Mange kan huske at enkelte nordmenn var skeptiske til alt kortspill. I noen familier ble kortstokkene gjemt når besteforeldrene kom på besøk. For familier som hygget seg med bridge eller vri åtter kunne dette virke underlig. Hvorfor skulle det være noe galt med kortspill?

For noen generasjoner siden var kortspill sterkt forbundet med pengespill. Sannsynligvis var det meste av kortspillet pengespill. De fleste av våre oldeforeldre hadde sett og kjent familier hvor kortspill hadde ført til katastrofe. Å spille seg "fra gård og grunn" førte til at familien mistet både bolig og inntektsmulighet.

Gjennom det meste av 1900-tallet hadde de fleste nordmenn en negativ holdning til pengespill. Det skyldtes dårlige erfaringer med pengespill og trolig også det rådende verdisyn, som var preget av sosialdemokratiske og protestantiske verdier. Penger skulle tjenes ved arbeid, ikke vinnes ved gambling eller aksjespekulasjon. Den ærlige, trofaste arbeidsmann ble hyllet av politikere og media. Inntektsforskjellene skulle være moderate og det kunne gi høyere status å være et godt menneske enn å ha stor materiell rikdom. Tidlig på 1970-tallet kjørte statsministeren hjem fra Stortinget i sin Folkevogn "boble". Under oljekrisen i 1974 gikk Kong Olav ned fra Slottet til trikken som brakte ham til Nordmarka, hvor han skulle gå på ski. Kongen insisterte på å betale sin billett slik andre mennesker gjorde. Han representerte da et verdisyn som skandinaver var stolte av ved reiser ute i verden.

Den amerikanisering av verdisystemet som vi opplevde på 1990-tallet, er trolig en forutsetning for pengespillenes plass i dag. Inntektsforskjellene kunne nå øke dramatisk uten synderlige politiske protester, media framstilte aksjespekulanter som helter og materiell rikdom som et viktig mål i seg selv, uansett hvordan rikdommen kom. Norge ble en lotto-nasjon hvor den intense markedsføringen medførte at over halvparten av den voksne befolkningen skaffet spillekort til Norsk Tipping. En kan også se pengespillet som en politisk lynavleder: Det tidligere politiske trykket for utjevning av inntektsforskjeller ble erstattet av en falsk drøm om at alle kunne bli rike - ved hjelp av lotto og andre pengespill.

Den holdningen til pengespill som dominerte det meste av 1900-tallet, vil av enkelte bli karakterisert som pietistisk. Men eldre mennesker vil være enige om at hvis nordmenn var ulykkelige fram til 1980-tallet, var det ikke på grunn av mangel på anledning til pengespill. Samfunnets negative holdning til pengespill var uten tvil en billig og effektiv metode til å hindre et stort antall familietragedier.

I Norge ble lovlig pengespill første gang introdusert i 1719 av danskekongen. Formålet var som alltid å skaffe penger til gode formål, i dette tilfelle institusjoner for foreldreløse barn. Kongen ga bort noen store gårder som premier. Men dette spillet ble av kort varighet.

Lovlig pengespill kom langsomt tilbake til Norge. Pengelotteriet ble introdusert i 1913, men med moderat innsats og premier. Hestespill ble innført i 1927, drevet fram politisk av Bondepartiet for å støtte hesteavl og landbruk. På slutten av 1930-tallet fikk humanitære

organisasjoner som Røde Kors tillatelse til å sette opp spilleautomater. Med en innsats på 5 øre og maksimalgevinst 25 øre skapte det ikke problemer.

## **Norsk Tipping opprettes**

På 1930-tallet ønsket en ledende idrettsadministrator, Rolf Hofmo, å innføre fotballtipping i Norge. Den gang hadde de fleste nordmenn ikke lært å svømme og drukningsulykkene var et stort problem. Hofmo henvendte seg til Norges Svømmeforbund og foreslo at tippeinntekter skulle brukes til å bygge svømmehaller. Men selv om svømmeforbundet selvsagt var henrykt ved tanken på svømmehaller, var det typisk for tidens holdninger at forbundet avsto tilbudet: Framfor å ta imot illeluktende penger fra noe så simpelt som pengespill, så fikk det heller være.

Etter 2. verdenskrig forsøkte Rolf Hofmo på ny å etablere tipping i Norge. Denne gang gikk han til Norges Idrettsforbund, som kunne gå med på å motta et begrenset beløp - maksimalt 5 millioner kroner i året - fra tipping. Dette syntes Hofmo ga for liten ramme til tippingen. Han gikk så til forskningsmiljøet som gikk med på å ta imot de inntektene som oversteg 5 millioner.

Dette førte til etableringen av Norsk Tipping, som startet virksomheten i 1948. Største premie var 50 000 kroner og aldersgrensen 18 år.

Situasjonen på det norske spillemarkedet holdt seg deretter nokså stabil i flere tiår, selv om bingohaller kom på 1960-tallet og innsatsen på spilleautomater gradvis økte fra 5 øre til en krone.

## **Nye spill i Norge**

På 1980- og 1990-tallet forandret det norske spillemarkedet karakter på en dramatisk måte. Det var nå 3-4 generasjoner siden de fleste mennesker hadde kunnet observere at familier gikk i oppløsning på grunn av pengespill. Tragediene var glemt. Dermed ble pengespill sett på som en smart og uskyldig metode for å skaffe penger til gode formål.

I 1982 ble hestespillet forandret slik at en ikke lenger trengte å gå på travbanen for å spille. Isteden kunne en levere inn sitt tips hos nærmeste kommisjonær. Omsetningen ble umiddelbart fordoblet og er senere fordoblet nok en gang. Virksomheten som kommisjonær ble først ivaretatt av postkontorene, men senere overlatt til kiosker og små forretninger.

På 1980-tallet ble lotto og skrapelodd introdusert. Begrensningene på premiestørrelsen forsvant og aldersgrensene likeså. Spillemarkedet drives fram av voldsom markedsføring fra Norsk Tipping, hvor hovedsiktemålet er å gi nordmenn overdrevne forestillinger om mulighetene til å vinne (se kapittel X).

## **Norsk automatpolitikk løper løpsk**

På 1990-tallet skjedde en eksplosjon når det gjaldt spilleautomater.

Tradisjonelt hadde spilleautomater vært et privilegium for humanitære organisasjoner som Røde Kors, Redningssselskapet, Redd Barna og Norsk Folkehjelp. For de utallige frivillige

organisasjoner som ellers fantes i Norge, hadde loddsalg vært en viktig inntektskilde. Store organisasjoner loddet ut biler og lokale idrettsforeninger hadde kakelotteri. De nye spillene som lotto og skrapelodd fjernet grunnlaget for slike lotterier. Folk sluttet stort sett å kjøpe lodd i lotterier hvor en måtte slå opp i avisen flere uker senere for å se om en hadde vunnet.

Etter at Norsk Tipping hadde "stjålet" lotterimarkedet, presset organisasjons-Norge på Stortinget for å få alternative inntektskilder. I 1995 fikk alle "samfunnsnyttige organisasjoner" tillatelse til å få inntekter fra spilleautomater.

Antall automater økte dramatisk. Dette ble dels drevet fram av organisasjonene og dels av operatørselskaper som for eksempel Norsk Lotteridrift. Hvis operatørselskapet f.eks. oppdaget at det ikke var noen automat på dagligvarebutikken i Fjordvik, spurte de butikkeieren om han hadde lyst på å tjene noen titusener i året ved å ha spilleautomater på veggen ved siden av inngangen. Så spurte de den lokale fotballklubben om de hadde lyst på 50-100 000 kroner i året ved å la operatøren få sette opp og drive automater i fotballklubbens navn. Det er ikke lett å si nei til en slik mulighet, selv om det også finnes organisasjoner som av etiske grunner sier nei til inntekter fra pengespill.

Det var Klondyke-stemming i automatmarkedet. Da Justisdepartementet våknet i 1997 og ga beskjed om at antall automater ikke skulle økes ytterligere, var det ca. 25 000 automater i Norge, langt flere enn i Sverige og Danmark til sammen.

Samtidig skjedde på 1990-tallet en teknologisk revolusjon. Ved tiårets begynnelse var automatene "knipse-kasser" hvor en bare kunne putte på kronestykker, og premiene var også små. Nå ble knipsekassene erstattet av datastyrte maskiner som lokket til seg spillere med lyd, lys og farger. Man kan putte på 500-sedler og en sjelden gang få en gevinst på flere tusen kroner. Som oftest blir det selvsagt tap, og om en stadig trykker på knappen, kan en tape 400 kroner pr. minutt.

Og mens nesten alle andre land bare tillater oppstilling av automater i spillehaller og restauranter, lot man i Norge butikker og handlesentre utvikle seg til små kasinoer med mulighet for å tape store pengebeløp hurtig. Fra 1990 til 1999 økte omsetningen på norske spilleautomater med 4600 prosent, det vil si omsetningen ble 47-doblet.

## **Liberaliseringen fortsetter**

Norsk myndigheter er åpenbart ikke vært fornøyd med Norges status som Nordens ledende pengespill-land, men ønsker å øke ledelsen til de andre landene ytterligere.

Siste år er det gitt tillatelse til pengespill over Internett til Norsk Tipping, Rikstoto og et privat selskap som skal la en del av inntektene gå til organisasjoner.

Den nyeste liberaliseringen er tillatelse til gambling pr. mobiltelefon. En telefonoppringning til 20 kroner vil utgjøre et lodd til et forhåndstrukket lotteri og en vil få svaret ("trekningsresultatet") etter 10 sekunder. En kan tape rundt 4000 kroner pr. time og tilgjengeligheten er ekstrem (ingen lukningstid, tilgjengelig hvor som helst). Også her skal et privat firma drive spillet og la en del av inntektene gå til frivillige organisasjoner.

Norge er først i Norden når det gjelder lotteri pr. mobiltelefon. Her var det heller ingen konkurranse fra utenlandske spill, ettersom det er kostbart å ringe til utlandet.

Tillatelsene ble foreløpig gitt som prøveordninger. Men når organisasjoner først har fått en ny inntektskilde, er det politisk meget vanskelig å stoppe det. Det er politisk mye lettere å nekte utvidelser i første omgang enn å stoppe igangværende spill.

### **Noen hovedtrekk i utviklingen av lovlige norske pengespill:**

1719 Staten arrangerte lotteri for gode formål.

1913 Pengelotteri innført.

1927 Hestespill tillatt.

1946 Fotballtipping tillatt for å skaffe penger til sport og forskning.

1960-tallet Etablering av bingo-haller.

1980-tallet Lotto og skrapelodd. Hestespill etablert fra kommisjonærer.

1990-tallet Eksplosjon i automatenes antall og tapsmuligheter. Nye former for lottospill.  
Oddsene.

2000-2001 Tillatelse til spill over Internett og mobiltelefon, foreløpig som prøveordning.



# Ulike typer pengespill

## Dagens spillemarked i Norge

Nordmenn brukte 22,4 milliarder kroner på pengespill i 2000. Det svarer til ca. 5000 kroner pr. innbygger. Pengene fordelte seg slik mellom hovedtypene spill:

Spilleautomater	41 %
Norsk Tippings spill	37 %
Hestespill	12 %
Bingo	6 %
Andre	5 %

De ulike spillene har svært ulik tendens til å skape problemer. Tallene nedenfor bygger på opplysninger fra behandlingsstedene Renåvangen og Blå Kors Senter i Oslo:

	<i>Andel av spilleomsetningen</i>	<i>Problem hos andel av spilleavhengige</i>
Spilleautomater	41 %	85 %
Hestespill	12 %	20 %
Odds	5 %	15 %
Fotballtipping	4 %	10 %
Bingo	6 %	8 %
Lotto o.l.	24 %	2 %
Skrapelodd	6 %	Få
Lotterier	2 %	-
Internett	1 %	5 %

Vi kan dele inn spillene i ulike kategorier:

<i>Spill med ferdighetselement</i>	<i>Tilfeldighetsspill</i>	
Odds	Hurtige, sterkt avhengighetsskapende:	Spilleautomater
Hestespill		Rulett
Tipping		Kort- og terningspill
	Underholdningspregede, sosiale:	Bingo
	Langsomme, mindre avhengighetsskapende:	Lotto, Viking-Lotto, Extra Skrapelodd

## Spilleautomater

Som nevnt i forrige kapittel, skjedde på 1990-tallet en eksplosjon både når det gjelder antall automater og de pengebeløpene automatene sluker. De fleste nordmenn blir sjokkert når de får

vite at innsatsen kan være 500-sedler og at tapene kan være 400 kroner pr. minutt. Mange spilleavhengige spiller bort månedslønna i løpet av en time eller to.

Automatene som norske myndigheter har tillatt, kan gi nytt "trekningsresultat" hvert halvannet sekund. Spillet får derfor en enestående høy intensitet. Det kan fange spillerens oppmerksomhet totalt slik at spilleren glemmer seg helt bort. Internasjonalt er fagfolk enige om at dette er den mest avhengighetsskapende formen for spill. Det er derfor svært uheldig at Norge har en ekstremt liberal politikk på nettopp dette området.

De fleste automatene har roterende hjul som viser frukt eller andre symboler, hvor visse kombinasjoner gir gevinst. Det finnes også pokermaskiner der spilleren har valgmuligheter som minner om vanlig poker.

Automatprodusentene konkurrerer selvsagt om å lage maskiner som er mest mulig innbringende for eieren. Det betyr ikke bare at odds alltid går i maskinens og eierens favør. Det betyr også at maskinprodusentene konkurrerer om å lage maskiner som lokker til seg flest mulig spillere og som holder spillerne ved maskinen lengst mulig. Psykologiske kunnskaper benyttes i utformingen av maskinens utseende, farger, lys- og lydsignaler.

Maskinene er laget slik at selv om spilleren kan putte på sedler, utbetales gevinster bare i form av mynter, som faller ned i en kopp av stål med høylydte smell. Myntene lager også smell på veien ned til stålkoppen, så det høres ut som maskinen leverer ut flere mynter enn den faktisk gjør. De mange kraftige lydene gir langt sterkere opplevelse enn om maskinen hadde levert ut stille sedler. "Det er bedre enn sex", sier noen automatspillere. Den høye lyden av gevinst er også viktig reklame, da den gjør andre oppmerksomme på gevinsten og derved rekrutterer nye spillere.

Kilder i automatbransjen forteller at utbetalingsprosenten reguleres opp når det lanseres en ny maskintype eller en maskin utplasseres på et nytt sted. Når maskinen på denne måten har opparbeidet en kundekrets, reguleres utbetalingsprosenten ned til vanlig nivå.

Automatene er styrt av dataprogrammer som også er laget for å få mest mulig penger ut av spilleren. Et av tricksene som er programmert inn, er en høy forekomst av nesten-gevinster ("near miss"). Dette øker håpet om at en gevinst må komme snart, og det er vist at det "tenner" spilleren nesten like mye som en gevinst.<sup>7</sup>

Det er imidlertid helt uforutsigbart og usystematisk når de virkelige gevinstene kommer. Dette bestemmes av dataprogrammene som hele tiden genererer tilfeldige tall.

Det er ca. 25 000 lovlige spilleautomater i Norge. Omsetningen i 2000 var ca. 9,1 milliarder kroner.

## **Selskapet Norsk Tipping**

Norsk Tipping på Hamar administrerer statens pengespill. Fram til 1986 administrerte selskapet bare fotballtipping. Senere er det innført stadig flere typer spill.

I år 2000 var selskapets samlede omsetning 8,3 milliarder kroner, en økning på 2,9 % fra året før. Ved spillene går 50 % av innsatsen tilbake som premier, unntatt ved "løpende odds" under

Oddsene hvor premieandelen er ca. 65 %. Kommissjonærene får 7,5 % og like mye går til selskapets drift og markedsføring, Overskuddet utgjør 35 % av innsatsen og fordeles med 1/3 til idrett, 1/3 til forskning og 1/3 til kultur.

Norsk Tipping ser det som samfunnsnyttig å arbeide for å øke omsetningen og dermed overskuddet så mye som mulig. Markedsføringsbudsjettet er på hele 140 millioner kroner årlig. I tillegg fortas trekning av lotteriene (Lotto, Viking-Lotto og Extra) på TV i beste sendetid. TV-sendingene ble i 1999 beregnet å ha en markedsføringsverdi på flere hundre millioner kroner årlig.

Den aggressive markedsføringen av spillene inneholder ikke eksplisitt gale opplysninger, men setter et ensidig søkelys på de ekstremt sjeldne storvinnerne og neglisjerer opplysning om de faktiske vannersjansene. Derved skapes urealistiske forestillinger om vannersjansene (se kap.X).

## **Fotballtipping**

Fotballtipping startet i 1948 og var, ved siden av Pengelotteriet, det eneste statlige spillet fram til Lotto kom i 1986. Aldersgrensen på 18 år ble fjernet i 1985. Premietaket økte gradvis fra 50 000 kroner i starten til en million i 1988 og falt bort i 1991. Online-spill ble gradvis innført fra 1992, og offline-drift ble nedlagt i 1995.

Fotballtippingen har etter hvert tapt markedsandeler til andre spill, trolig særlig til Oddsene. Mens nordmenn i 1990 tippet for over 1,6 milliarder kroner, er tallet nå litt over 0,9 milliard. De siste årene har Oddsene hatt større omsetning enn fotballtipping. 2/3 av tipperne er menn og gjennomsnittlig innsats er 45 kroner.

## **Lotto**

Lottospillet startet i 1986 og er det spillet Norsk Tipping satser mest reklame på. Særlig vellykket er reklamekonseptet "Lottomillionærer er ikke som andre millionærer", som er profesjonelt og morsomt laget og er blitt premiært i utlandet. I trekningsprogrammene etter Lørdagsrevyen i NRK1 skapes et helt urealistisk bilde av vannersjansene. Resultatet er at hver uke satser mer enn 1,5 millioner nordmenn penger i Lotto, gjennomsnittlig 43 kroner.

Lotto er det største av Norsk Tippings seks spill med 43% av omsetningen. Omsetningen var i 1999 på 3,47 milliarder, en økning på 2% fra året før. Spilleren kan fylle ut rekker ved å merke av tall eller kjøpe ferdig utfylt kupong. Innsatsen er 3 kr. pr. rekke, minimum 2 rekker.

Sjansen for gevinst er 1:171. Premiestørrelsen avhenger som ved tipping av antallet som har riktige tall. Premiererekorden (fra 2001) er 20 millioner. Sjansen for 1.premie er 1:5,4 millioner.

## **Viking Lotto**

Viking Lotto startet 1993 og er et samarbeid mellom de 5 nordiske landene. Spillemetoden er som i Lotto. Trekningen sendes onsdager på NRK1.

Ved å selge lodd i flere land kan en redusere vinningsjansene og derved øke førstegevinsten, som har en voldsom tiltrekningskraft til tross for ubetydelige vinningsjanser. Det finnes lotterier i USA som bevisst reduserer vinningsjansen for å oppnå jackpot. Det innebærer at gevinstpenger ikke utbetales, men overføres til neste trekning der de store gevinstene skal lokke enda flere til å ta lodd.<sup>8</sup>

Sjansen for 1. premie er 1:12,3 millioner. Største gevinst hittil er 17,6 millioner (1999). Viking-Lotto utnytter det faktum at folk flest umiddelbart forstår størrelsen på gevinstene, men vanskelig forstår at vinningsjansene er enda mer mikroskopiske enn ved vanlig Lotto.

Omsetningen var i 2000 på 1,3 milliard kroner, en økning på 14 % fra året før.

## **Odds**

Odds startet i 1994. Det kan tippes på mange idrettsgrener hver eneste dag. Resultatservice gis løpende på tekst-TV og på Norsk Tippings Internetsider.

Norsk Tipping kaller det et "kunnskapsspill", men som ved vanlig fotball-tipping forsvinner det meste av ekspertenes fordel ved at ekspert-tipsene alltid gir små premier.

Odds har tre typer spill:

1. Ved *Langodds* tipper en H, U eller B (hjemmeseier, uavgjort eller borteseier) på tre til seks kamper. Jo flere kamper, jo høyere total odds. Ekspertene har på forhånd satt opp odds for H, U og B ved hver enkelt kamp, slik at størrelsen på eventuelle gevinster er forutsigbare.
2. Ved *Resultatodds* tipper en resultatet (målsifrene) i en eller flere kamper. Odds blir ofte høy, men er ikke forutsigbar - den avhenger av hvor mange som har tippet riktig. Det kalles "løpende odds" og oddstallene ut fra øyeblikkets stilling vises på tekst-TV og Internett.
3. *Vinnerodds* har spørsmål som hvilken spiller som scorer først, når kommer første mål, hvem vinner 5-mila o.l. Også her er det løpende odds.

Omsetningen var i år 2000 på 996 millioner, en liten økning fra året før. Over 90 % av spillerne er menn, de fleste under 30 år. De er sportsinteresserte og tror at deres ekspertise vil bringe overskudd, noe som nesten alltid er feil (kap. X).

Innsatsen er ofte høy. Ved Norsk Tippings øvrige spill er gjennomsnittlig innsats pr. uke på 28-57 kroner pr. uke, men på Odds 132 kroner. I praksis betyr dette at mange spiller på Odds for over tusen kroner ukentlig. Odds er uten tvil det mest avhengighetsskapende av Norsk Tippings spill.

## **Flax**

Flax kom som det første skrapelodd-spillet i 1988. Vanlig Flaxlodd koster 20 kroner. Gevinstene er fra 20 til 500 000 kroner. Sjansen for å vinne er 1:5, men flertallet av gevinster er 20 kroner, d.v.s. at man får innsatsen tilbake. Når man har vært uvanlig generøs med gevinster som svarer til innsatsen, skyldes det enkel psykologi: 20-kroners-gevinstene benyttes gjerne umiddelbart til å kjøpe nytt lodd. Sjansen til toppgevinst er 1:1 million.

Omsetningen var i år 2000 på 748 millioner, en liten nedgang fra året før.

I Storbritannia og Sverige er det påvist at skrapeloddenes skjulte tall ikke er tilfeldig fordelt, men er satt opp slik at de oftere gir *nesten* gevinst. Derved skapes en illusjon av at det er like før man vinner. Sannsynligvis er norske skrapelodd laget på samme måte.

## Extra

Extra kom i 1996 og overskuddet går til Helse og Rehabilitering. Spillemåten likner på bingo. Trekningen sendes på NRK1 tirsdag kveld. Omsetningen var 715 millioner i år 2000.

## Hestespill

Hestespill ble tillatt i 1927. Fra 1982 trenger ikke spillerne lenger gå på banen for å spille, men kan levere inn sine tips fra de lokale kommisjonærene rundt i landet. De første årene hadde postkontorene rollen som kommisjonærer, mens det senere har vært kiosker og små forretninger.

Antall løpsdager er økt slik at det nå er hestespill hver dag hele uka, ofte på flere baner. I år 2000 var antall løpsdager 539, det vil si gjennomsnittlig halvannet løp pr. dag.

Spillet organiseres nå av stiftelsen Norsk Rikstoto, som ble etablert i 1982 av Det Norske Travelskap og Norsk Jockeyklub. Overskuddet skal bidra til å styrke hestesport, hestehold og norsk hesteavl.

Hestespillene får enorm gratisreklame av TV-kanalene.

I år 2000 utgjorde omsetningen 2572 millioner kroner. Av dette gikk 66 % tilbake til spillerne som premier, mens 26 % tilfalt stiftelsens formål. Omsetningen har de siste årene økt ca. 10 % i året, trolig mye fordi Rikstoto nå har innført sin egen digitale TV-kanal. Den er nå installert hos ca. 350 kommisjonærer og hjemme hos en del spillere.

Det finnes en lang rekke måter å spille på:

*V5* går ut på tippe vinneren i fem forhåndsbestemte løp. Hvis ingen har fem riktige, blir det utbetaling for fire riktige.

*V75* arrangeres én gang hver uke, på en av landets travbaner. Spillet går ut på å finne vinneren i syv forhåndsbestemte løp. Hvis ingen spillere har syv rette, blir det jackpot: potten overføres til neste ukes spill. Det er utbetaling for syv, seks og fem rette.

I *Vinner* tipper en hvilken hest som vinner et løp.

I *Plass* vinner en hvis den hesten en satset på, kommer på en av de tre første plassene.

*Trippel* går ut på å tippe de tre første hestene i mål i riktig rekkefølge.

*Dagens dobbel* går ut på å tippe vinnerhestene i to løp.

*Lyntoto* kan spilles i *V5*, *V75* og *Dagens Dobbelt* og forutsetter ikke kunnskaper om hest.

*Lynbanker* kombinerer eget spill med *Lyntospillet*. Denne spilleformen kan benyttes i forbindelse med *V5* og *V75*.

*Duo* arrangeres kun på Øvrevoll Galoppbane, og kan spilles i alle løp på denne banen. Spillet går ut på å tippe første og andre hest i mål i riktig rekkefølge.

## Bingo

Bingo-haller kom i Norge på 1960-tallet. Nå finnes ca. 120 bingo-haller. Deltakerne sitter nærmest som i et klasserom og kjøper brett med tall. Lederen foretar trekning og leser opp vinnertallene.

Bingo er et sosialt møtested som spesielt trekker til seg mennesker med god tid og lite sosialt nettverk, særlig kvinner. Pengeinnsatsen pr. minutt eller time er mye mindre enn på automater. Likevel skaper bingo store problemer for mennesker som har mer tid enn penger. Det gjelder særlig for trygdede og pensjonister som tilbringer mye tid i bingolokalet.

På veggene i bingolokalet er det gjerne spilleautomater, og dette kan bidra sterkt til problemer.

Omsetningen på bingo er 1,2 milliarder kroner i året. Minst 10 % av innsatsen går til en organisasjon, som regel en lokal forening. Omtrent like mye går gjerne til lønn, husleie og liknende, slik at ca. 80 % går tilbake til spillerne i form av premier.

## **Internett-spill**

Internett-spill er i en voldsom økning, men mange land og stater søker å begrense eller forby det. Sommeren 2001 synes antallet slike nettstedet å nærme seg 2000. Alle slags pengespill finnes på nettet, men det synes å være spesielt mye sportstipping.

Flere av nettstedene har egne presentasjoner på ulike språk, også på norsk. Ledende spillesteder på nettet, som det australske Centrebet, har medarbeidere i Norge og gir anledning til å spille på norsk fotball, trav etc. De har også norsk bankkonto.

Mange av disse nettstedene tilbyr også gratis spill uten pengegevinster. Hensikten er selvsagt å rekruttere betalende kunder. Det er sterk mistanke om at "liksom-spillene" er programmert slik at de spesielt ofte gir "liksom-gevinster" for å lokke spillerne for å satse penger.

Blant mennesker som har prøvet dette, er det sterkt mistanke om at disse "liksom-spillene" er laget slik at de spesielt ofte gir "liksom-gevinst". Det er ikke overraskende,

Utenlandske Internett-spill skal ikke skaffe penger til gode formål og gir derfor større gevinster i forhold til innsatsen. Til dette bidrar også de lave administrasjonskostnadene. Når dataprogrammet som styrer virksomheten er laget, er virksomheten automatisert og krever lite arbeid.

Det er flere særtrekk ved Internett-spill:

Spillet foregår uten knitrengende sedler og klingende mynter. Spillet får derfor et uvirkelig preg, nesten som Monopol. En skriver inn kredittkortnummeret, velger typen spill og skriver innsatsen.

Spillet foregår alene ved datamaskinen. Ved alle andre pengespill kan en bli observert av andre under spillet, og det gir en viss sosial kontroll. På nettet kan en spille uavbrutt og uendelig lenge uten å bli oppdaget.

Ikke alle selskapene er seriøse og ansvarlige. Kontrollen er ofte dårlig, slik at det er lett å overtrekke bankkontoen eller oppgi andres kredittkortnumre. Slike ulovligheter vil lett skje når spilleren desperat prøver å vinne tilbake det tapte. I andre land er ulovligheter avslørt når politiet plutselig kommer hjem til en familie som ikke har ant at for eksempel faren eller sønnen brukte PC-en til pengespill.

I tillegg har mange Internett-kasinoer anvendt mye psykologisk kunnskap for å gjøre nettstedene attraktive og forførende.<sup>9</sup>

Spill over nettet regnes som sterkt avhengighetsskapende. Nettspillere er en ny, men økende gruppe blant spilleavhengige som søker behandling i Norge.

## **Day-trading**

I vår tid kan man kjøpe og selge aksjer hurtig, blant annet over Internett. En kan f.eks. kjøpe aksjer kl.11 og selge dem igjen kl.13. Dette kalles day-trading.

Mens vanlige pengespill gir tilbake mindre enn innsatsen, har aksjemarkedet på lengre sikt oftest en oppadgående tendens. Imidlertid rammes day-tradere relativt hardt av avgiften en må betale ved omsetning (kurtasjen).

Day-tradere oppslukes lett av virksomheten fordi en kan bruke hele døgnet til handel og innhenting av kunnskap. Når børsen i Oslo stenger, åpner New York-børsen, og når den stenger, åpner Tokyo-børsen. Alle kursendringer meddeles straks på Internett og på tekst-TV på CNN og liknende kanaler.

Grensen mellom "normal" day-trading og det vi kan kalle spilleavhengighet er svært flytende. Men fra New York City rapporteres at en stor del av medlemmer av Gamblers Anonymous er day-tradere. Også i Norge har første day-trader vært til behandling for spilleavhengighet.

## **Ulovlige spill**

Organisert ulovlig spill forekommer vesentlig i de største byene. På mindre steder er forholdene for gjennomsliktige til at det lar seg gjennomføre.

Ulovlige automater finnes på bakrom i kafeer og tobakksforretninger. Når en spiller har stått mye ved de lovlige automatene som står framme, kommer innehaveren med antydninger om at spilleren tydeligvis er glad i spill og kanskje vil prøve noen bedre maskiner som står i bakrommet. Fordi ingen penger går til gode formål, er ulovlige maskiner mer lønnsomme for eieren og noe mindre ulønnsom for spilleren. Dessuten kan maksimalgevinster komme opp i 30-40 000 kroner. På kaféer er det vanlig at lokalets eier spanderer mat og drikke for å oppmuntre til videre spill.

I Oslo finnes en del ulovlige kasinoer med rulett, Black Jack, automater og andre spill. Det finnes også ulovlige kortklubber med poker, hvor klubbens eier gjerne tar 10 % av potten.

## **Private pengespill**

Privat foregår selvsagt fortsatt også en del pengespill. Det synes vesentlig å dreie seg om kortspill, særlig poker, og terningspill.

Ved private spill er vannersjansene langt bedre enn i lovlige organiserte spill, ettersom ingen penger skal gå til administrasjon, markedsføring eller gode formål.

Ferdighetselementet i poker gjør at dyktige spillere kan gå med overskudd i det lange løp. I terningspill vil tilfeldighetene gjøre at gevinst og tap jevner seg ut etterhvert, hvis ikke noen store enkeltpotter skaper rikdom hos enkelte og fortvilelse hos andre.

## Kasino

Kasinoer kan ha mange forskjellige pengespill. Noe av det vanligste er spilleautomater, som enkelte kasinoer har flere tusen av. Ved mange kasinoer kommer over halvparten av inntektene fra spilleautomater.

Rulletten er kanskje det som de fleste forbinder med kasinoer. Ordet er fransk (roulette) og betyr "lite hjul". Rulletten skal først ha dukket opp på kasino i Monte Carlo i slutten av det 18. århundret. Spilleren kjøper brikker (sjetonger) av rulett-operatøren (krupieren) og satser på ett eller flere av tallene, som har svart eller rød farge. Når alle har satset, setter operatøren i gang hjulet. Når hjulet stopper, havner kula i en av de nummererte fordypningene i rulletten.

I Norge finnes lovlig rulett på en del restauranter, men det er ikke tillatt å bruke pengepremier.

Kortspillet Black Jack er også et typisk kasino-spill. Spillet er det samme som kortspillet tjuett. Andre vanlige kasino-spill er lotto-spillet keno, terningspill (crap games) og baccarat.

På kasinoer er alt gjort for å få gjestene til å legge igjen mest mulig penger. Vanligvis er det ingen synlige klokker, så man ikke skal tenke over hvor lenge man har spilt. I flere spill brukes brikker (sjetonger) som kan få spillerne til å glemme at det er virkelige penger det dreier seg om. Det er vanlig at kasinoer spanderer gratis alkohol på gjestene i tillit til at gjestens økte spilling gjør investeringen i alkohol lønnsom. Det er også vanlig med gratis transport og tilbud om barnepass mens foreldrene spiller.

Kasinoer *kan* reguleres slik at spillernes tap begrenses. I det statseide Holland Kasino, som har monopol på kasinodrift i Nederland, er det gjort en del for å begrense tapene. Alle må identifisere seg ved inngangen. Den enkeltes spill registreres på data, og når en gjest har tapt svært mye, stoppes han og får tilbud om rådgivning eller behandling.

Men dersom kontrollen skal gjøres så sterk at tragedier virkelig hindres, blir overskuddet og dermed hensikten ved kasinoet heller liten. I praksis blir derfor grensen for inngripen gjerne satt for høyt til å effektivt hindre skadevirkninger. En får ikke i pose og sekk.

Enkelte kasinoer praktiserer frivillig svartelisting av gjester. Det startet med en kasinospiller som i 1996 hadde tapt 80 000 dollars ved et kasino i Missouri. Han ba om å bli svartelistet slik at han ikke lenger kunne slippe inn. Nå har 2700 spillere svartelistet seg ved delstatens kasinoer og ordningen er innført i enkelte andre stater. Dette praktiseres enten ved at man må legitimere seg ved inngangen eller ved at alle slipper inn, men må identifisere seg for å heve store gevinster.

Kasinoer er gjerne bygget luksuriøst og assosieres ofte med et dekadent rikmannsliv, slik som vist i James Bond-filmen "Casino Royale" (1967). Samtidig har kasinoer alltid vært forbundet



med selvmord og tragedier. For 100 år siden kunne man i Monte Carlo kjøpe prospektkort som viste det elegante kasinoet beliggende i en vakker hage. Men ned fra treet i forgrunnen hang en mann som hadde hengt seg. Kasinobyer som Las Vegas og Reno har de høyeste selvmordstallene i USA, og østkystens ledende kasinoby, Atlantic City, fikk en voldsom stigning i selvmordstall etter at kasinoene åpnet rundt 1980.

# Skadevirkninger

## Personlige

Spilleavhengige preges først og fremst av en ødelagt selvrespekt. Selvbebreidelsene er voldsomme: I etterpåklokskapens lys føler spilleren at den stadige spillingen har vært tåpelig, så ubegavet og ufornuftig som tenkes kan. Konsekvensene svekker selvfølelsen ytterligere: Løgnene overfor omgivelsene for å skjule spilleproblemene, de pinlige purringene fra kreditorer og den kroniske pengemangelen.

Spilleavhengige kan derfor ofte framtre med det karakteristiske bildet av en depresjon. Mange søker lege for depresjon uten å fortelle om spilleproblemet.

Blant dem som søker behandling for spilleproblemer, er det vanlig at ca. 40 % har hatt alvorlige selvmordstanker og at ca. 10 % har gjort selvmordsforsøk på grunn av spill.

En australsk studie gjennomgikk 44 selvmord som var foretatt på grunn av pengespill.<sup>10</sup> De fleste var menn, gjennomsnittsalderen var 40 år og 32 % hadde gjort selvmordsforsøk tidligere.

Spilleproblemet kan også gå ut over den kroppslige helsa. Det er vist at spilleavhengige får overhyppighet av stresspregede plager som magesår, søvnløshet, irritable tarmer, høyt blodtrykk og migrene. Hos spillernes ektefeller er det vist overhyppighet av hodesmerter, depresjon og tarmproblemer, foruten av selvmord.<sup>11</sup>

## Økonomiske

Pengeproblemene har mange konsekvenser. Mangelen på penger umuliggjør både nødvendige utgifter og ferier og fornøyelser. For den som deler husholdning med andre, ødelegges ikke bare ens egen, men hele familiens økonomi. Barna må innstille seg på at de ikke har råd til det som vennene kan unne seg. Barna kan si at "Jeg ønsker meg ikke noe til jul, for jeg vet vi ikke har råd til det".

En del spilleavhengige tar på seg overtidsarbeid eller ekstrajobber. Ofte hjelper dette lite, fordi ekstraintektene også går til spill.

Mange spillere løser akutte økonomiske problemer ved å selge eiendeler eller bolig eller ved å refinansiere boligen. Hvis de ikke samtidig klarer å slutte å spille, er dette en kortsiktig løsning.

For private næringsdrivende ender spilleproblemer gjerne med konkurs.

## Mellommenneskelige forhold

Konflikter og samlivsbrudd er blant de største problemer mange spilleavhengige opplever. Som regel finner partneren det komplett umulig å forstå, og derfor umulig å godta, at den spilleavhengige fortsetter å spille tross alle tapene. Dette, kombinert med spillerens løgner for å skjule spillet, skaper fortvilelse og forskrekkelse hos partneren.

Partneren kan være dypt fortvilet og skuffet over at det mennesket en var så glad i, har kunnet forandre seg til en tilsynelatende egoistisk, upålitelig slask eller til en depressiv, likegyldig person som ikke lenger tar tak i egne og familiens problemer. Det kan føre til bitterhet, motløshet og resignasjon.

Det kan også føre til sterk aggressivitet hos partneren. En undersøkelse blant medlemmer av Anonyme Gamblere viste at et flertall av de mannlige spillerne hadde vært utsatt for vold av sine kvinnelige partnere.<sup>12</sup> Det skyldtes neppe at spillerne hadde vært spesielt uheldige med valg av kvinner, men er snarere et uttrykk for den desperasjon partnerne etterhvert følte.

Noen spilleavhengige søker behandling fordi partneren har stilt ultimatum, men en del kommer også etter at spillingen har forårsaket samlivsbrudd. Blå Kors Senter i Oslo har behandlet en mann i 30-årene som på grunn av spillingen var blitt kastet ut av tre partnere (en kone og to samboere) og han hadde barn med alle tre.

Spillerens barn vil lide under en familieatmosfære preget av mistillit, konflikter og skam, foruten av de materielle savnene. Den spillende mor eller far kan være mye fysisk fraværende og - når vedkommende er hjemme - mentalt fraværende. Barnet kan være lovet ting og fritidsaktiviteter som det likevel ikke får på grunn av pengemangel. Barnet kan også føle seg tvunget til å lyve for å dekke far eller mor.

Blant unge kjærester eller samboere ser en gjerne at spillerens partner ikke vil gå videre og binde sin skjebne til den som har spilleproblemer.

Ofte opplever langt flere enn kjernefamilien betydelige problemer som følge av spilleavhengigheten. Det gjelder spillerens foreldre, som lider emosjonelt og økonomisk. Det samme kan gjelde partnerens foreldre, som gjerne viser mindre tålmodighet og krever brudd i forholdet. Det kan også gå ut over arbeidsgiver og kolleger, i tillegg til vennene, som ikke får tilbake pengene de har lånt til spilleren.

I en del tilfelle blir den spilleavhengige og familien sosialt isolert. Det kan være en følge av pengemangelen, den svekkede selvfølelsen, andres fordømmelse, opptattheten av spill og de ubetalte private lånene.

Det er beregnet at opptil 15 mennesker får problemer av én enkelt spilleavhengig.<sup>13</sup> Den australske gamblingkommisjonen anslo i 1999<sup>14</sup> at gjennomsnittlig 5-10 mennesker involveres av problemene til hver spilleavhengig person.

## **Arbeidet**

De spilleavhengige tenker stadig på spill. De tenker på forrige spill, planlegger neste spill og tenker på hvordan de skal skaffe penger. Dette kan føre til sterk distraksjon i arbeidet. Det kan også bli fravær for å spille eller for å skaffe penger.

Depresjonen og fortvilelsen kan føre til fravær og sykmelding, enten for depresjon eller angst alene, på grunn av kroppslige følgetilstander (som magesår) eller fordi vanlige plager (som ryggsmertor) oppleves sterkere når livsmotet svikter.

Den verste komplikasjonen på arbeidet er å "låne" av pengebeholdningen. Spilleavhengige er heldige hvis de ikke har tilgang til kontanter i sitt arbeid.

## **Kriminalitet**

Den typiske ulovlighet hos spilleavhengige er underslag.<sup>15</sup> De som har tilgang på penger gjennom arbeid eller foreningsliv, faller for fristelsen til å "låne" penger. Tanken om å låne er vanligvis ærlig ment. Spilleren venter på at hellet skal snu og tar sikte på å betale tilbake.

Disse "lånene" som ender som underslag, krever åpenbart mindre kriminelt sinnelag enn ran og innbrudd. Den er også forskjellig fra vinningskriminaliteten hos gatenarkomane, hvor kriminalitet er en del av livsstilen og den kriminelle debuten ofte fant sted før narkomanien.<sup>16</sup> Flere undersøkelser viser at de fleste spilleavhengige som er kommet til behandling og har gjort underslag, ikke er straffet for kriminalitet tidligere.<sup>17</sup> En studie av fengselsinnsatte ga derimot som resultat at flertallet som hadde gjort gambling-relaterte forbrytelser var straffet tidligere.<sup>18</sup> Forskjellen skyldes trolig at tilbakefallsforbrytere straffes hardere, mens en stor del av spillerne blir førstegangsforbrytere som ofte får betinget straff.

Foruten underslag, er overtrekking av kontoer vanlig. Innbrudd og ran forekommer, men er langt sjeldnere enn underslag. Det samme gjelder forsikringssvindel.

Den spilleavhengiges desperasjon og stress disponerer i noen grad for vold, som sees av og til.

Studier av behandlingssøkende spillere har vist at opp til 2/3 har begått ulovligheter på grunn av spilleproblemet.<sup>19</sup>

Bør spilleavhengighet vurderes som en formildende omstendighet i retten?

En tysk studie gjennomgikk rettsprotokoller og fant 46 saker hvor spilleavhengige var tiltalt. I 32 av sakene var spill blitt sett på som en formildende omstendighet.<sup>20</sup>

Flere studier bekrefter at spilleavhengighet får ellers lovlydige mennesker til å begå vinningsforbrytelser i desperasjon. En amerikansk litteraturstudie konkluderer med at 70-80 % av de spilleavhengige som tiltales for kriminalitet, utfører den straffbare handlingen på grunn av spilleavhengigheten. Rapporten peker på at fengselsmiljøet kan øke risikoen for fortsatt spill og kriminalitet.<sup>21</sup> Også en annen oversiktsartikkel hevder at spilleavhengige ofte heller bør henvises til behandling enn fengsles.<sup>22</sup> En tredje studie sammenliknet spilleavhengige med andre og fant at for vinningsforbrytelser var spilleavhengigheten en viktigere årsaksfaktor enn personlighetstrekk forøvrig.<sup>23</sup>

På den annen side er det ikke bare spilleavhengige som gjør vinningsforbrytelser ut fra følelsen av å være i en desperat nødssituasjon. Men der en tidligere ustraffet spilleavhengige gjør underslag som ikke har altfor stort omfang, kan mye tale for en betinget dom.

## **Skadevirkninger for samfunnet**

Det er hevet over tvil at helse- og sosialvesen har store utgifter på grunn av spilleavhengighet. Fordi pasienter/klienter skjuler sitt problem i det lengste, blir dette en langt større belastning

enn helse- og sosialarbeidere oppdager. Samfunnet taper også på grunn av redusert produktivitet.

Den amerikanske National Gambling Impact Study Commission beregnet i 1999 at pengespill koster det amerikanske samfunnet 45 milliarder kroner i året.<sup>24</sup> I land med bedre helse- og sosialytelser for alle kan prislappen kunne være høyere. Samme år beregnet den australske Productivity Commission at det australske samfunnet taper mellom 8 og 26 milliarder kroner årlig.<sup>25</sup>

I en kanadisk studie ble 60 spilleavhengige intervjuet og på dette grunnlaget beregnet en hvilke kostnader deres spill hadde medført for samfunnet i form av tapt produktivitet, kriminalitet, medisinske kostnader og annet. En fant at 33 % av de spilleavhengige kostet samfunnet 6-12 000 kroner i måneden og at 23 % kostet mellom 12-30 000 i måneden.<sup>26</sup>

## **Et folkehelseproblem**

Når et alvorlig helseproblem har fått en viss utbredelse, er det vanlig å kalle det et folkehelseproblem. Pengespillproblemer oppfattes i tiltakende grad som et folkehelseproblem.

Australias legeforening uttalte i 1999: "Pengespillproblemer er et folkehelsespørsmål ... den sosiale, fysiske og psykiske helsen til mennesker med pengespillproblemer og deres familier er i fare som følge av pengemangel og sosial ødeleggelse. De kan oppleve stress-relatert fysisk og psykologisk sykdom. Andre problemer inkluderer familieoppløsning, kriminell aktivitet, tap av arbeid og sosial isolasjon. I tillegg kan problematisk pengespill ødelegge evnen til å ha råd til nødvendigheter som adekvat ernæring, oppvarming, bolig, transport, medisiner og helsetjenester."<sup>27</sup> Australias statsminister har karakterisert pengespill som "et sosialt onde".<sup>28</sup>

Den kanadiske folkehelse-foreningen vedtok i år 2000 en uttalelse hvor den karakteriserer pengespill som et folkehelseproblem. Foreningen vedtok å drive lobbyvirksomhet overfor myndighetene for å skape forståelse for helseproblemene som utvidelsen av pengespill har medført, og spesielt for å få myndighetene til å forstå "de alvorlige virkninger" som spilleautomater kan ha på individer, familier og samfunn.<sup>29</sup>

Også det svenske Folkhälsoinstitutet karakteriserer pengespill som et folkehelseproblem.

## Oppsummering av skadevirkninger

Personlig	Skam- og skyldfølelse
	Depresjon, angst, selvmord
	Stress
	Dårlig helse
Økonomisk	Pengeproblemer
	Gjeld
	Konkurs
Relasjoner	Konflikter
	Samlivsbrudd
	Sosial isolasjon
	Vold
Arbeid	Nedsatt ytelse
	Fravær
Strafferettslig	Underslag, annen vinningskriminalitet
	Vold
For samfunnet	Økte utgifter (sosial og helse)
	Redusert produktivitet

# Hvordan oppstår spilleavhengighet?

## Opplevelsen av tvangshandling

Den som ikke har opplevet spilleavhengighet på nært hold, vil si at spillerne *må* da kunne slutte når de ser at de taper stadig mer. Spilleavhengige blir som regel møtt med dette av sine nærmeste. Det er ikke til å undres over - de fleste av oss har sett slik på de "spillegale". Det er vanskelig å forstå styrken i mange spilleavhengiges dragning mot fortsatt spill.

Den som skal begynne å behandle spilleavhengige, kan derfor anbefales å starte med å delta i gruppemøter av spillere, enten i Anonyme Gamblere eller i en behandlingsinstitusjon. Historiene som de spilleavhengige forteller, gjør et voldsomt inntrykk. Den som har vært med på noen slike møter, er vaksinert mot moralsk fordømmelse av mennesker som spiller seg fra gård og grunn.

Det er vanlig at spilleavhengige sammenlikner sin lidelse med narkomani: "Å ha penger i lomma er som for en narkoman å ha dopet i handa", sier en. En annen kan si at "disse automatene i alle handlesentrene er som om narkomane kunne kjøpe dop der de kjøper brød". De sammenlikner gjerne med narkomane fordi de tenker at dette er den sterkeste avhengighet som finnes. De fleste fagfolk mener imidlertid at røyking er en sterkere avhengighet (og rusmisbrukere er oftest enige i det). Ved en psykologisk test viste spillerne samme grad av "sug" og kontrollmangel som alkoholikere og kokainmisbrukere, men svakere enn røykere.<sup>30</sup> En annen studie fant at spillerne hadde større vansker med å stoppe enn alkoholikere og kokainmisbrukere.<sup>31</sup>

Også avvennings-plagene (abstinenssymptomene) kan likne de man finner ved rusavvenning, med plager som irritabilitet, søvnløshet, mageproblemer, kroppslig uro og rastløshet, konsentrasjonsvansker og angst.<sup>32, 33, 34</sup> En studie sammenliknet 222 spilleavhengige med 104 rusavhengige og fant - noe overraskende - at spilleavhengige opplevet sterkere avvenningsplager.<sup>35</sup>

Man kan begynne med pengespill ut fra drømmen om gevinst, behovet for spenning og variasjon i en kjedelig hverdag eller for å holde triste tanker ute av hodet. Her skal vi se nærmere på mekanismer som bidrar til at spillet senere kommer ut av kontroll.

## Tidlig gevinst

Mange studier har vist at mennesker som er så (u)heldige å vinne en pen gevinst i starten av sin spillekarriere, er sterkt disponert for å utvikle spilleproblemer.<sup>36</sup> Bøker som gir råd om gambling, ber gjerne ferske spillere om å være forsiktige dersom de tidlig vinner en fin gevinst.

En kasinosjef uttalte: "Opplevelsen av en tidlig gevinst er det som får dem til å komme tilbake dag ut og dag inn". Og sjefen for en travbane sa: "For eksempel kommer en gruppe på 50 mennesker fra et arbeidssted. En eller to vinner mye og de kommer alltid tilbake. Og de som sto sammen med dem da de vant, og har sett hvor enkelt det virker, de kommer også tilbake."<sup>37</sup>

Den tidlige gevinsten skaper en sterk følelse av at pengespill både er morsomt og lønnsomt. Og selv om gevinsten kan være kommet helt tilfeldig, har mennesker en tendens til å betrakte hell i spill som en egenskap knyttet til enkelte personer (som Fetter Anton i Donald Duck). Følelsen av å være en heldig spiller kan virke sterkere enn fornuftsmessige og statistiske argumenter som viser at gevinsten kom ved en tilfeldighet.

Det er vanlig å beskrive utviklingen av spilleavhengighet i tre stadier: Først *vinnerfasen*, hvor en i hvert fall vinner såpass mye og taper såpass lite at spillet er morsomt. Så *tapsfasen*, hvor tapene akkumuleres mens en venter på at hellet vender tilbake. Til slutt kommer *desperasjonsfasen* hvor spillet blir mer og mer fortvilet for å redde økonomi og selvrespekt. Enkelte oppgir i tillegg en "*håpløshetsfase*" der faren for selvmord og andre desperate handlinger er stor, men det er også i denne fasen mange søker behandling.

## "Chasing the losses"

Tidlig på 1980-tallet gjorde sosiologen Henry Lesieur grundige studier av spilleavhengige. Han konkluderte med at kjernen i problemet er *spillernes jakt på en gevinst for å vinne tilbake det de har tapt* - "*chasing the losses*". Han kalte derfor sin bok om pengespillproblemer "The Chase".<sup>38</sup>

Alle som har behandlet spilleavhengige, vil være enige i at dette er en helt sentral mekanisme. Spillerne føler en uimotståelig trang til å spille videre for å vinne tilbake det tapte. Dette foregår under to ulike omstendigheter.

Det er lettest å forstå "chasing" ved spill med store gevinster: En spiller kan se en stor gevinst som eneste mulighet for å skaffe penger til regninger og gjeld. Da vil han kunne satse stort i former for spill hvor det er en - i hvert fall teoretisk - mulighet for å vinne en stor gevinst som virkelig vil kunne løse de økonomiske problemene.

Men de fleste spilleavhengige i Norge i dag er "hektet" på automatspill. Automatene kan ikke gi større gevinst enn noen få tusen kroner. Det monner lite hvis ubetalte regninger og gjeld beløper seg til flere hundre tusen kroner. Hvorfor får de så en imperativ følelse av å *måtte* spille videre for å vinne tilbake det tapte?

Mennesker ønsker nok i sin alminnelighet å ta vare på sitt rykte hos andre, men aller viktigst er ønsket vårt om å bevare et bilde av oss selv som intelligente, fornuftige og moralsk respektable individer. Spilleavhengighet er en voldsom trussel mot opprettholdelsen av selvrespekten. Når en spilleavhengig på karakteristisk måte har "prøvet litt" på spilleautomaten og tapt, oppstår en fortvilet følelse av at "*Jeg har gjort det igjen, jeg er en idiot som aldri kan lære, jeg er den dumme i verden.*" Det er en utålelig følelse, den er ikke til å leve med, noe *må* gjøres.

Den fortvilte kampen for å vinne tilbake selv moderate beløp som spilleren har tapt samme dag, er en desperat kamp for å redde restene av selvbildet. Det skaper også en tvangsmessig følelse av å måtte komme tilbake neste dag for "å reise kjerringa". Kampen for å redde selvbildet kan også være en viktig drivkraft bak fortsatt spill med store gevinster, selv om det bevisste motivet er å løse det finansielle problemet.

Ved spill med ferdighetselement, som tipping, trav, Oddsen og poker, finnes ytterligere en drivkraft for å krampaktig forsøke å vinne tilbake det tapte: Tap i disse spillene er en trussel



mot oppfatningen av seg selv som en intelligent og kunnskapsrik ekspert. Med de overdrevne forestillinger om gevinstmulighetene som de fleste spillere har, føler de at stadige tap beviser at de ikke er flinke eksperter - til tross for alt de har strevet for å bli eksperter. Det kan være en utålelig dom å leve med, som framtvinger videre spill i håp om å redde heder og ære.

## Magisk tenkning

To australske forskere gjorde et interessant eksperiment for å belyse avhengighet av spilleautomater.<sup>39</sup> De observerte 20 spilleavhengige og 20 andre mens de spilte på automat, og instruerte dem om å fortelle høyt hva de tenkte. De spilleavhengige hadde en langt høyere andel av feilaktige tanker når de spilte. De irrasjonelle tankene var av tre slag:

troen på å kunne forutsi neste gevinst, f.eks. at det må komme gevinst etter en lang periode uten gevinster

troen på å kunne påvirke resultatet av spill

en tendens til å tillegge maskinene menneskelige egenskaper, f.eks. oppfatte dem som snille eller slemme

Forskerne konkluderte med at feilaktige tanker om automatene er en viktig årsak til spilleavhengighet.

Folk flest har ikke noe nært forhold til statistisk analyse. Spill er, som andre handlinger, i stor grad styrt av følelser. En rekke former for magisk tenkning kan prege spillere. Blant spilleavhengige som søkte behandling ved Blå Kors Senter i Oslo, fant vi følgende:

Jeg tror at ...	Enig
... for å vinne i spill, må man tenke positivt	34 %
... en dag kommer jeg til å vinne over 100 000 kroner	38 %
... jeg har størst vannersjans hvis jeg bruker mine lykketall	7 %
... hvis jeg har tapt lenge, øker sjansen for å snart vinne	53 %
... man kan vinne på automatene hvis man lærer seg systemet	16 %

Slagordet om å "tenke positivt" kom som en farsott på 1980-tallet. Det er antakelig nyttig i idrett, men definitivt ikke i pengespill. Spillere får ofte en følelse av at "*i dag er det min dag*", "*nå har jeg en god følelse*" eller at "*jeg kjenner at jeg kommer til å vinne*". Denne positive følelsen kan ha tragiske konsekvenser.

Overtro og magisk tenkning er vanlig i mange sammenhenger. For eksempel brukes i en tenniskamp flere baller som er helt like. Men når spilleren har slått et ekstra godt slag, vil han ofte være nøye med å velge den samme ballen etterpå.

Spillerne vil ofte bruke tidligere erfaringer til å spå noe om vannersjansene. Omstendighetene da en vant kan oppfattes som viktige: Måten en holdt automatknappen inne på, ukedag eller tidspunkt, tøyet en har på seg eller liknende. Hvis man vinner på den siste runden, kan det tas som tegn på at lykken er i ferd med å snu. Maskiner som en har vunnet på, blir oppfattet som generøse eller snille.

Automatspillere kan tillegge automaten menneskelige egenskaper. Noen tenker for eksempel at dersom en legger på mynter, tenker maskinen at "denne fattige stakkaren må jeg være snill

mot". Hvis en legger på sedler, kan en tro at maskinen tenker "denne rikingen kan jeg loppe for penger". Spilleren kan tenke at "Nå ler maskinen av meg" eller at "Den vet hva jeg tenker".

Mange spillere fører tenkte dialoger med spilleautomaten, som om det var et menneske en forholdt seg til: "Vær så snill...", "Har du tenkt å snart gi meg noe..."

På bingo kan en bestemt stol oppfattes som lykkebringende. Også gevinster i tipping, Oddsen, trav eller lotto kan bli tilskrevet omstendighetene rundt spillet den dagen det skjedde. Norsk Tipping utnytter slik overtro ved å henge opp plakater som forteller at i akkurat denne butikken har noen vunnet en stor gevinst.

Gevinster forklares ofte med dyktighet og tap med uflaks. Særlig gjelder dette spill med ferdighetselement, som trav og Oddsen.

## **Spillerens feilslutning**

Forestillingen om at stadige tap øker sjansen for å vinne, bygger ofte på det som statistikere kaller "the gambler's fallacy" - "spillerens feilslutning".

Tilfeldige tall og resultater jevner seg ut på lang sikt. "Spillerens feilslutning" er troen på at dette også skjer på kortere sikt: Hvis det er blitt mynt fire ganger på rad, kan man tro det sannsynligvis blir kron neste gang. Resonnementet er at "det kan jo ikke fortsette å bare bli mynt i det lange løp." Det er riktig at det ikke kan bli mynt hver gang i det lange løp, men hver enkelt gang er sjansen den samme. Myntene har ingen hukommelse om hva som er skjedd tidligere. De tidligere myntkastene har ingen innflytelse på hva som skjer neste gang.



Tilsvarende tenker mange automatspillere at "Jeg har tapt mange ganger, så nå må flaksen min komme". I virkeligheten er sjansene ved tilfeldighetsspill like dårlige hver gang, uansett hvor lenge en har tapt.

"The gambler's fallacy" dreier seg om troen på at det som nylig har skjedd, påvirker sannsynligheten for hva som vil skje neste gang. I alle andre forhold i livet bygger vi på det som har skjedd tidligere for å forutsi hva som vil skje neste gang. I alminnelighet er dette en svært fornuftig måte å tenke på, men *ikke* når det gjelder tilfeldighetsspill. Dette er en tenkemåte som spilleindustrien tjener store penger på - og spillerne taper tilsvarende mye på. "The gambler's fallacy" gjør at spillere på kafé kan gi personalet drikkepenger for å fortelle hvilke automater som nylig har gitt gevinst, og hvilke automater som ikke har gitt gevinst på lenge. Det finnes kasinoer som ved siden av ruletten har en tavle hvor de skriver opp tallene som har gitt gevinst. Når det ikke er blitt gevinst på f.eks. tallene 19 eller 32, vil mange tenke at det snart *må* komme gevinst på disse tallene. Men kjennetegnet ved tilfeldighetsspill er at kunnskap om tidligere resultater ikke hjelper det aller minste.

### **"Easy come, easy go"**

Et amerikansk ordspråk sier "Easy come, easy go". Når spilleavhengige har vært så heldige å vinne i pengespill, er det vanlig å spille videre - og ofte satse et høyere beløp. "Det er jo bare penger som jeg har vunnet, ikke egentlig mine egne penger jeg satser, ikke sant?" Dette er feil, fordi pengene tilhører spilleren nå, uansett hvem som eide dem tidligere. Pengene kan betraktes som en liten tilbakebetaling av alt spilleren har tapt tidligere, og det er trist om spilleren ikke tar imot dem som egne penger.

En annen forførende tanke er at "Jeg har flaks i dag, det må jeg utnytte så jeg kan vinne mer. Det er tåpelig å stoppe spillet når du har en heldig dag!" Denne troen på at flaks øker sannsynligheten for fortsatt flaks kalles "The reverse gambler's fallacy".

### **Bare litt til**

Spilleavhengige har ofte tapt tusener av kroner på kort tid. Selvsagt har ikke spilleren planlagt dette, og spilleren har heller ikke forestilt seg å spille for et så stort beløp. Den store innsatsen (og dermed de store problemene) skyldes en lang rekke små beslutninger, som hver enkelt virker ubetydelig. Kontoutskriften til en typisk avhengig automatspiller viser ofte at det er tatt

ut mindre beløp (noen hundre kroner) med 15-30 minutters mellomrom, hver gang for å finansiere *litt* mere spill.

Spilleavhengige vet dypest sett at tap er sannsynlig, men tenker like mye på at det når som helst *kan* komme en gevinst. Fortvilet over de tapene som alt har skjedd, føler den spilleavhengige seg tvunget til å velge å gjøre det som gir en mulighet - om enn liten - til å vinne det tapte tilbake. Derfor bestemmer spilleren seg stadig for å spille *litt* til. Hver enkelt avgjørelse om å spille litt til virker udramatisk, men blir stadig gjentatt. Det er på denne måten mange spilleavhengige ender med å spille bort månedslønna i løpet av en time eller to.

Troen på at langvarige tap øker vannersjansene, gjør det enda viktigere å spille *litt* til. Spilleren kan tenke at "Nå *må* det snart komme en gevinst, og den skal jeg f... ikke overlate til ham som kommer etter meg, når jeg har gjort hele jobben."

De stadige små, ubetydelige avgjørelsene om å prøve litt til fortsetter ofte til lommeboka eller kontoen er tom. Da er håpet borte og spilleren tvinges til å innse hva som er skjedd. Fortvilelsen er forferdelig tung å bære.

## "Action gamblers" og "escape gamblers"

Det er gjort utallige forsøk på å inndelegge spilleavhengige i grupper eller typer. En av de mer vanlige er å dele spilleavhengige inn i "action gamblers" og "escape gamblers".

"Action gamblers" er overveiende menn og spiller for å få spenning. De spiller ofte, men ikke alltid, spill med ferdighetselement, som Oddsens og trav.

"Escape gamblers" er like ofte kvinner som menn, De spiller for å slippe unna det som er ubehagelig. For eksempel gråt en 80 år gammel kvinne som nylig var blitt enke og sa:

"Når jeg går hjemmefra, sier jeg til meg selv at i dag skal jeg ikke spille. Men når jeg har vært ute og handlet, orker jeg ikke gå hjem til den tomme leiligheten og sitte der helt alene. Da går jeg til automaten og blir stående altfor lenge. For ved automaten foregår det noe hele tiden slik at jeg ikke tenker."

## En oppslukende aktivitet

Spilleautomater er den mest avhengighetsskapende form for pengespill. Dette gjelder ikke minst de automatene som myndighetene har tillatt i Norge, med seddelinnkast på opptil 500 kroner og 40 enkeltspill eller nye "trekningsresultater" hvert minutt.

Spill ved disse maskinene har en altoppslukende intensitet som gjør at en glemmer tid og sted og det meste annet. Det er neppe noen som planlegger å spille på en automat i en time eller mer og å spille for flere tusen kroner. Men mange av dem som kommer til spillebehandling, har spilt bort en månedslønn i løpet av en time eller to. Når spilleren taper, vet han fra tidligere erfaringer at i løpet av få sekunder *kan* han få en fin gevinst med den berusende lyden av masse mynter som smeller ned i stålkoppen. Han har opplevet det før!

Flest spilleautomater - og størst problemer - er det i delstaten Victoria i Australia, der Melbourne ligger. I begynnelsen av 2001 lovet statsministeren at alle automater skal utstyres

med en tydelig klokke i øyehøyde, for at spillerne skal minnes om hvor lenge de har spilt på maskinen. Hvis en skal beholde de grådige maskinene vi har i Norge, kan det trenes flere slike tiltak som kan holde spilleren "edru". Slikt har ingen betydning for måteholdne spillere, men kan vekke enkelte spilleavhengige ut av den transe de kommer i under spillet.

De andre formene for spill som er svært sterkt avhengighetsskapende, er de ulike spillene en finner på kasino. Liksom automatspill karakteriseres de ved at de foregår kontinuerlig, slik at spilleren ikke får pauser hvor en kan kjøle ned hodet og de kroppslige reaksjonene.

## **Troen på egne ferdigheter**

Mange spilleavhengige har overdreven tro på at ens egne ferdigheter kan skaffe overskudd i spill. Det kan gjelde automatspillere i nytteløs søken etter å "forstå automatenes tenkning" og finne et system i utbetalingene, men det gjelder særlig i spill med ferdighetselement som trav, tipping og Odds.

Nesten alle som deltar i disse spillene er eksperter. Fordi bare 50-80 % av innsatsen ved norske spill utbetales som premier, vil så godt som alle tape i det lange løp til tross for sin ekspertkunnskap (s.XX). Imidlertid bidrar allmenmenneskelige psykologiske mekanismer til å opprettholde en overdreven tro på egne muligheter. Vi mennesker husker best det positive (gevinstene) og glemmer lettere det negative (tapene). Optimismen styrkes av det selektive snakkingen om gevinster: "Når andre kan vinne, kan vel jeg også".

Spillere har en tendens til å oppfatte både gevinster og nesten-gevinster som bevis på egen dyktighet og tap som tilfeldigheter. For eksempel vil den som har fått fire riktige i V5 gjerne være svært opptatt av de tilfeldigheter som hindret at det ble fem riktige. Spilleren tenker mindre på at flere av de hestene som de tippet riktig, også vant knepent.

Nesten-gevinstene er sterke oppmuntringer til videre satsing. Spillere kan tenke at "når jeg nesten fikk gevinst nå, kan det like gjerne bli stor gevinst neste gang. Men enkel matematikk forteller at for hver store gevinst er det mange nesten-gevinster.

# Spilleavhengighet som sykdom

## Hva betyr "avhengighet"?

Tanken om avhengighet har tidligere særlig vært knyttet til *fysisk avhengighet*. Man kan bli fysisk avhengig av røyking og av flere rusmidler, særlig alkohol, opiumsstoffer og enkelte legemidler. Fysisk avhengighet innebærer økt toleranse (større doser kreves for å oppnå samme virkning) og avvenningsplager (abstinenssymptomer). Frykten for avvenningens pine gjør at rusmisbrukere fortsetter en rusperiode. Men så å si alle rusmisbrukere har rusfrie perioder hvor det fysiske suget forsvinner. Fysisk avhengighet kan ikke forklare at de da ruser seg påny. Derimot har røyking ofte pågått daglig i flere tiår, og da er fysisk avhengighet en bedre forklaring på at en ikke har klart å slutte.

Generelt kan ikke avhengighet forklares med fysisk avhengighet.

Ordet avhengighet inngår i dagligspråket, Vi er avhengige av så mangt. Betyr det noe annet når fagfolk bruker begrepet "avhengighet"?

"Avhengighet" er en korrekt, men ikke spesielt dypsindig betegnelse. Når fagfolk sier at en person er "avhengig", kan det være helt riktig. Men det sier egentlig ikke noe mer enn at atferden overdrives.

Ordet "avhengighet" er i seg selv ingen forklaring på atferd. Det er et typisk eksempel på et sirkelresonnement: Man ser en atferd som man velger å stemple som "avhengighet". Deretter brukes denne betegnelsen som forklaring på atferden.

Psykologen William Rohan påpekte at "avhengighet" er en forklaring av "spøkelset-inni-maskinen"-typen: Man ser en atferd som man ikke umiddelbart kan forklare, og sier at årsaken er noe mystisk, usynlig inne i mennesket, kalt avhengighet.<sup>40</sup>

## Er spilleavhengighet en sykdom?

For noen tiår siden inneholdt de offisielle listene over psykiatriske sykdommer bare et fåtall tilstander. Når antallet senere er flerdoblet, er det blant annet fordi en del atferdsformer er godkjent som sykdomsdiagnoser. Først ute var alkoholisme som ble godkjent som sykdom av Verdens Helseorganisasjon i 1951. (I 1979 ble alkoholisme-begrepet erstattet av det vagere "alkohol-avhengighets-syndromet".) Senere er en del andre kommet til, som spiseforstyrrelser og spilleavhengighet ("pathological gambling").

Kriteriene for diagnosen "avhengighet" dreier seg om atferdens art og konsekvenser. Men intuitivt vil vi gjerne sykdomsdefinere atferd hvor individet selv opplever at det mangler kontroll over atferden. Denne følelsen av mangel på kontroll er oftest sterkere hos spilleavhengige enn hos rusavhengige.

Rusmisbruk og spilleavhengighet har likevel åpenbare forskjeller fra f.eks. blindtarmsbetennelse. Det er påpekt at avhengighet både starter og stopper med en beslutning. Når de likevel aksepteres som sykdom, er det på grunn av tanken om at individet mangler kontroll over atferden.

Mangelen på kontroll er ikke 100 prosent. Både situasjonen og omgivelsenes reaksjoner spiller en vesentlig rolle for atferden. Eksperimentelle studier har vist at både alkoholikere og narkomane lettere stopper misbruket når de tilbys penger eller andre verdisaker for å stoppe.<sup>41, 42, 43</sup> Og når en ikke har anledning til å ruse seg eller spille, kan den som kalles avhengig gjøre mye, men oftest ikke hva som helst for å skaffe seg muligheten. Pengemangel stopper ofte både rusing og spill.

Derfor har ikke samfunnet likestilt avhengighet fullstendig med kroppslige sykdommer eller med psykoser. Selv om flere former for avhengighet er godkjent som medisinske diagnoser, gir ikke avhengighet uten videre grunnlag for sykmelding og trygd og fritar normalt ikke for straff i retten.

Defineringen av avhengighets-problemer som sykdom skyldes dels ønsket om en human behandling av nødlidende mennesker, og kom som en reaksjon mot tidligere streng moralisering. Dessuten gir defineringen av atferden som sykdom rett til offentlig finansiert behandling.

Behandling av avhengighet krever egen motivasjon. Ofte er det familie og andre i omgivelsene som ønsker forandring, mens hovedpersonen i utgangspunktet bagatelliserer problemet og sier at han/hun har styring på atferden. Det kan skyldes at hovedpersonen er fornøyd med situasjonen. På den annen side kan det som presenteres som manglende motivasjon, også dreie seg om manglende tro på at forandring er mulig. Å tenke at en ønsker noe som en tror er umulig å oppnå, betyr bare å plage seg selv. Da vil vi oftest si at "det er best som det er". Motiveringsarbeid vil derfor ofte dreie seg om å hjelpe hovedpersonen til å forstå at endring er mulig å gjennomføre.

Selv om det finnes begrensninger, virker det hensiktsmessig i dagens samfunn å behandle spilleavhengighet som sykdom. Spesielt virker dette naturlig med de mest intense spillene, som automatspill, der det gjerne er en sterk følelse av mangel på kontroll. Men skal alle pengespillproblemer oppfattes som sykdom?

Neppe. Det eksisterer nok fortsatt kyniske gamblere som mest likner de pokerspillere vi har sett i cowboy- og gangsterfilmer. De kan få store problemer når de taper store beløp, men kan ha tatt sine sjanser under full kontroll, omtrent som vanlige aksjespekulanter kan satse og tape stort.

## **Hundre forskjellige avhengigheter?**

Enkelte fagfolk, særlig blant psykologer, arbeider for å få andre "avhengigheter" inn i de offisielle diagnoselistene. Det gjelder blant annet "internett-avhengighet", som først og fremst dreier seg om ungdom som tilbringer tiden med "chatting" på nettet. En annen variant er "sex-avhengighet", og en tredje er "SMS-avhengighet".

For alle slike overdrevne aktiviteter kan  
psykologer lage diagnoseskjemaer  
behandlere opprette behandlingstilbud.  
epidemiologer kartlegge problemenes utbredelse i befolkningen



leger kartlegge storbrukernes fysiske kjennetegn i håp om å finne biologiske årsaker til atferden.

Regelen er at de som viser en overdreven atferd, også er mer enn alminnelig glad i denne atferden, selv om skadevirkninger gir en ambivalens. Derfor stemmer oftest ikke atferden med psykiatriske definisjoner av tvangshandlinger.

All atferd kan overdrives slik at aktiviteten går på bekostning av andre og mer nyttige eller nødvendige gjøremål. Hvis vi utvider sykdomsbegrepet til å omfatte alle slike overdrivelser, vil trolig den mest vanlige sykdommen være "TV-avhengighet".

Det er trolig klokt å ha et pragmatisk forhold til bruken av avhengighetsbegrepet. Velger vi å behandle en stadig gjentatt og skadelig atferd som sykdom, medfører det rett til å få behandling betalt over offentlige budsjetter. Vi bør ikke definere det meste av befolkningen som behandlingstrengende.

I praksis bør vi reservere avhengighetsbegrepet til problemer som er svært store og hvor behandlingsmulighetene er relativt gode. Overdreven atferd som vesentlig representerer unyttig bruk av tid, er det neppe klokt å definere som sykdom. Spilleavhengighet medfører derimot ofte dramatiske konsekvenser for spilleren og andre, ledsages gjerne av en sterk følelse av kontrollmangel og gir gode behandlingsresultater.

## **Spilleavhengighet har mange navn**

Det vi i Norge kaller spilleavhengighet, har mange ulike navn.

I de offisielle diagnoselistene brukes i originalversjonen begrepet "*pathological gambling*", som kan oversettes med sykelig pengespill. På engelsk brukes også begrepene "*compulsive gambling*", "*gambling dependence*" og "*gambling addiction*", som betyr omtrent det samme. Betegnelsen "*problem gambling*" brukes ofte om lettere grader av spilleproblemer.

På norsk har vi det gamle folkelige ordet "*spillegalskap*", som ikke er ment å være noen diagnose. Da Statens Helsetilsyn skulle oversette "pathological gambling" i Verdens Helseorganisasjons diagnoseliste, valgte man uttrykket "*patologisk spillelidenskap*". Dette begrepet brukes ikke i praksis, og i neste versjon av diagnoselista blir det trolig erstattet av det begrepet som brukes mest, *spilleavhengighet*.

I Sverige brukes et tilsvarende begrep, *spelberoende*.

I Danmark fant man opp et nytt begrep, *ludomani*. Ludo betyr egentlig "jeg spiller" eller "jeg leker".

I Tyskland snakker en om "*Glückspielsucht*", avhengighet av lykkespill.

# Hvem og hvor mange har spilleproblemer?

## Antall spilleavhengige - kan vi finne det ut?

Alle journalister som vil skrive om spilleproblemer, krever å få vite hvor mange spilleavhengige vi har i Norge. Men virkeligheten er ikke så enkel.

Spilleavhengighet finnes i alle grader. Det finnes gode skjemaer for å kartlegge spilleavhengighet, som DSM-IV (s.XX) eller SOGS (s.XX). Grensen for hva man kaller spilleavhengige er nok trukket av fagfolk, men er likevel trukket vilkårlig. Et tall kan gi et misvisende inntrykk av at befolkningen er delt i to klare deler - de som har lidelsen, og de som ikke har den.

Selv om vi vil få foretatt gode undersøkelser, gir derfor ethvert tall et misvisende bilde av virkeligheten. På den annen side gjelder dette undersøkelser av de fleste psykiske lidelser i befolkningen, for eksempel depresjon, narkomani eller spiseforstyrrelser.

En mer alvorlig innvending mot tall fra slike undersøkelser er spørsmålet om folk svarer ærlig. Spilleproblemer er i dag gjenstand for massiv skamfølelse og moralsk fordømmelse. I behandlingsarbeid med spillerne og deres familier ser vi hvor vanskelig det har vært for spillerne å innrømme slike problemer for seg selv og andre. Det er naturlig å tro at dette vil gjenspeile seg i en befolkningsstudie.

Dette bekreftes i en australsk studie.<sup>44</sup> 401 pasienter i spillebehandling ble spurt om hvordan de ville svart på en intervjuundersøkelse før de søkte hjelp. Svarene var:

Ville ha svart ærlig	29%
Ville nektet å delta	24%
Ville bagatellisert problemene	33%
Vet ikke	13%

Heller ikke dette er noe avgjørende argument mot en undersøkelse. Men det taler sterkt for å anse tallene som kommer fram som minimumstall.

Et viktig formål ved undersøkelser er også at hvis man bruker samme metode flere ganger, kan undersøkelsene fortelle oss om utviklingen av problemene. Hvis man bruker en metode som også er benyttet i andre land, vil man også kunne sammenlikne med problemenes omfang i andre land.

I Norge starter man høsten 2001 planleggingen av en større befolkningsundersøkelsen om omfanget av spilleproblemer i befolkningen. Oppgaven er gitt til Statens institutt for rusmiddelforskning (SIRUS). Resultatene vil trolig foreligge høsten 2003.

Det er tidligere ikke utført noen gode studier i Norge. Vi kan likevel få en omtrentlig idé om antall spilleavhengige i Norge ved å se på utenlandske undersøkelser.

## Utenlandske undersøkelser

Den første befolkningsundersøkelsen om spilleproblemer ble gjort i USA i 1974. Fra midten av 1980-tallet er det gjort mer enn 50 undersøkelser. De aller fleste er gjort i amerikanske og kanadiske delstater og er finansiert av offentlige myndigheter. Den internasjonalt ledende forskeren, Rachel Volberg, har alene deltatt i nærmere 40 studier.

Studiene har funnet befolkningsandeler med "lifetime" spilleproblemer ("problem" eller "pathological gambling") fra 1,7 % til 8,6 %. Det laveste tallet ble funnet i Iowa i 1987. I de påfølgende årene skjedde en sterk liberalisering av spillene, og en ny studie i 1994 viste en flerdobling til 5,7 %.

Størst interesse for oss har den store svenske undersøkelsen som ble publisert i 1999.<sup>45</sup> Der fant en at mellom 26 000 og 52 000 er spilleavhengige (har store spilleproblemer) og at ytterligere mellom 71 000 og 109 000 også har spilleproblemer.

Ut fra disse tallene har mange prøvet å beregne et sannsynlig antall spilleavhengige i Norge. Hvis en skal prøve det, må en ta hensyn til at Sverige har litt mer enn dobbelt så mange innbyggere som Norge. På den annen side har Norge ca. 30 % mer pengespill pr. innbygger og en større andel utgjøres av de sterkt avhengighetsskapende automatene. Norge har over tre ganger så mange spilleautomater som Sverige. En må derfor regne med at problemene i Norge er større enn i Sverige.

I påvente av en god norsk undersøkelse må det være grunnlag for å si at vi trolig har *flere titusener som har store spilleproblemer*. Det betyr at det er flere spilleavhengige enn schizofrene og flere spilleavhengige enn narkomane.

## Spillebransjen er avhengig av de spilleavhengige

Prosent-tallet for spilleavhengige kan virke lavt, og de fleste spillere er måteholdne spillere. På den annen side står de spilleavhengige for en stor del av spillingen. Den svenske undersøkelsen viste for eksempel at 9 % av befolkningen står for 52 % av spillingen. 2-3% av befolkningen står for 1/3 av spillingen. Det betyr i praksis at hver annen krone fra automatene er knyttet til problemer og at hver tredje er knyttet til tragedier. Hver tredje krone som kommer inn, spesielt på automater, kvalifiserer nok til betegnelsen "blodpenger".

Utenlandske undersøkelser viser til dels at spilleavhengige står for en enda større andel av spillingen enn i Sverige. Det er som for alkohol: Mens de fleste mennesker er måteholdne, står de som har problemer for rundt halve forbruket.

Det vil være store forskjeller mellom ulike spill. Måteholdne spillere står utvilsomt for langt mer enn halvdel av lotto-spillet, mens spilleavhengige godt kan stå for over halvdel av automat-spillet.

## Hvem får spilleproblemer?

Spilleproblemer finnes i alle yrkes- og befolkningsgrupper. Blant dem som er behandlet for spilleavhengighet i Norge de siste par årene er for eksempel to leger, en prest og flere med økonomiutdanning. Spilleavhengighet finnes i alle aldersgrupper fra puberteten til alderdom og i alle etniske grupper.

Flertallet av spilleavhengige er ikke spesielt avvikende på andre områder. *De fleste som har spilleproblemer, har forøvrig mestret livets viktige sider på en adekvat måte.*

Men noen grupper rammes oftere enn andre.

Spilleavhengighet er 2-3 ganger så vanlig hos menn som hos kvinner. Det er også en overhyppighet i etniske minoriteter og blant mennesker med lav inntekt.

Blant spilleavhengige er det en overhyppighet av andre problemer. Spilleindustrien bruker gjerne dette som argument for å hevde at spilleavhengigheten ikke er deres *egentlige* problem og at spill derfor ikke gjør så stor skade. Man kan like godt snu argumentet rundt og si at en spesielt skadelig side ved pengespill er at det legger ytterligere byrder på grupper som har problemer nok på forhånd.

Det er en overhyppighet hos mennesker som har eller har hatt psykiske problemer og rusmisbruk.<sup>46, 47, 48</sup> Det er også en overhyppighet hos røykere. Videre er det vist overhyppighet av alexithymi, det vil si manglende evne til å identifisere indre følelser.<sup>49</sup> En studie viste at barn av spilleavhengige har fordoblet risiko for å bli spilleavhengige selv.<sup>50</sup>

Man må imidlertid huske at de fleste spilleavhengige i utgangspunktet er "vanlige" mennesker uten påfallende andre problemer. Dette var også hovedkonklusjonen i en fersk kanadisk studie av mer enn 1000 spilleavhengige som hadde søkt behandling.<sup>51</sup>

Yrker hvor en har lett tilgang på spilleautomater, gir naturlig en økt risiko. Det gjelder ansatte i handlesentre, kaféer og bingolokaler. I land med kasinoer er kasinoansatte en velkjent risikogruppe. Drosjesjåfører er utsatt fordi nesten alle bensinstasjoner og pausesteder har automater, samtidig som de alltid har kontanter tilgjengelig.

# Diagnosen spilleavhengighet

## Diagnosen etter Verdens Helseorganisasjon

Spilleavhengighet er et karakteristisk bilde som gjenfinnes overalt i verden hvor det er tilgang til avhengighetsskapende spill. Det kan gjøre at den ærlige blir løgnaktig (for å skjule spillet), gjøre den sparsommelige sløsete og gjøre den lovlidige borger til en underslager.

Spilleavhengighet finnes i alle grader og kan endre seg over tid. Derfor er ikke spørsmålet om diagnosen spilleavhengighet et enten-eller spørsmål.

Det finnes to utbredte diagnosesystemer, Verdens Helseorganisasjons og det amerikanske. De definerer spilleavhengighet etter forskjellige prinsipper, men i praktisk bruk blir resultatet i hovedsak det samme.

Verdens Helseorganisasjons diagnosesystem heter ICD, International Classification of Diseases. Dette brukes i de fleste land, blant annet i Norge. Den versjonen som nå er gyldig, er 10. versjon og kalles derfor ICD-10.

Rusmiddeldiagnosene, inkludert avhengighets-syndromene, er i ICD-10 plassert i en egen gruppe (nummer F10-F19). Spilleavhengighet er plassert i et helt annet kapittel, noe som er omdiskutert i faglige kretser.

Spilleavhengighet er plassert i en diagnosegruppe kalt "Lidelser forbundet med vane og impuls" (Habit and impulse disorders, F63). Generelt heter det om denne gruppa at *"Denne kategorien inkluderer visse atferdslidelser som ikke kan klassifiseres i andre kategorier. De er karakterisert ved gjentatte handlinger som ikke har noen klar rasjonell motivering, som ikke kan kontrolleres, og som generelt skader pasientens egne interesser og også andre menneskers interesser. Pasienten rapporterer at atferden ikke er forstått, Lidelsene er gruppert sammen fordi de har brede deskriptive fellestrekk, ikke fordi det er kjent at de deler andre viktige trekk."*

Definisjonen av spilleavhengighet ("pathological gambling", F63.0) lyder slik:

*"Lidelsen består av hyppige, gjentatte episoder med pengespill som dominerer pasientens liv slik at den ødelegger sosiale, yrkesmessige, materielle og familie-verdier og forpliktelser".*

## Spilleavhengighet i det amerikanske diagnosesystemet

Det amerikanske diagnosesystemet heter DSM (Diagnostic and Statistical Manual). På grunn av USA's sterke stilling i internasjonale forsknings- og fagmiljøer, er DSM-systemet mye brukt i litteraturen.

Nå gjelder fjerde versjon, DSM-IV. Mens ICD-diagnosen er mer generell, har DSM-diagnosen (nummer 312.31) 10 kriterier. De som oppfyller 5 eller flere av kriteriene, regnes som spilleavhengige.

Kriteriene for spilleavhengighet etter DSM-IV er som følger:

A. Vedvarende og tilbakevendende skadelig spilleatferd som vist ved minst fem av de følgende:

1. er stadig opptatt av pengespill (d.v.s. opptatt av tidligere spill, planlegger senere spill eller tenker på å skaffe penger å spille for)
2. trenger å spille med økende innsats for å oppnå det ønskede spenningsnivå
3. har gjort gjentatte mislykkede forsøk på å kontrollere, redusere eller stoppe pengespill
4. blir rastløs eller irritabel ved forsøk på å redusere eller stoppe pengespill
5. spiller for å unnsnippe problemer eller lette en nedstemt sinnsstemning (f.eks. følelse av hjelpeløshet, skam, angst, depresjon).
6. etter å ha tapt penger på spill, kommer ofte tilbake en annen dag for å vinne tilbake ("chasing one's losses")
7. lyver til familiemedlemmer, behandler eller andre for å skjule omfanget av spillingen
8. har begått ulovlige handlinger slik som falskneri, bedrageri, tyveri eller underslag for å finansiere pengespill
9. har skadet eller tapt en viktig relasjon, jobb, eller utdannings- eller karrieremulighet på grunn av pengespill
- 10 stoler på at andre skal skaffe penger eller lette en desperat økonomisk situasjon som spillet har ført til.

B. Spillet kan ikke forklares som ledd i en manisk episode.

## Er jeg spilleavhengig?

Mennesker vil selv vite om hva som oppleves problematisk. Men det kan være interessant å se etter om ens egen atferd stemmer med vanlige definisjoner av spilleavhengighet.

En kan se på ICD- og DSM-diagnosene på de forrige sidene. Imidlertid har selvhjelpsorganisasjonen Anonyme Gamblere laget et spørreskjema med 20 spørsmål, som er beregnet på at man selv stiller diagnosen. Organisasjonen sier at "De fleste spilleavhengige svarer ja på minst sju av spørsmålene".

Her er spørsmålene:

- 1 Har du noen gang mistet tid fra arbeid eller skole på grunn av pengespill?
- 2 Har pengespill noen gang gjort hjemmelivet ditt ulykkelig?
- 3 Har pengespill gått ut over ryktet ditt?
- 4 Har du noen gang angret etter pengespill?
- 5 Har du noen gang spilt for å få penger til å betale gjeld eller på annen måte løse økonomiske problemer?
- 6 Har pengespill redusert din effektivitet?
- 7 Etter å ha tapt, har du følt at du må gå tilbake så snart som mulig for å vinne tilbake det du tapte?
- 8 Etter å ha vunnet, har du hatt en sterk trang til å gå tilbake og vinne mer?
- 9 Har du ofte spilt til din siste krone var brukt opp?
- 10 Har du noen gang lånt for å finansiere pengespillet ditt?
- 11 Har du noen gang solgt noe for å finansiere pengespill?
- 12 Har du kjent motvilje mot å bruke "spillepenger" til vanlige utgifter?
- 13 Har pengespill gått ut over din eller din families velferd?
- 14 Har du noen gang spilt lenger enn du har planlagt?

- 15 *Har du noen gang spilt for å slippe unna bekymringer eller vanskeligheter?*
- 16 *Har du noen gang begått eller overveiet å begå noe ulovlig for å finansiere pengespill?*
- 17 *Har pengespill gitt deg vansker med å sove?*
- 18 *Har krangel, skuffelser eller frustrasjoner gitt deg en trang til å spille?*
- 19 *Har du noen gang følt trang til å feire en lykkelig begivenhet med noen timers spill?*
- 20 *Har du noen gang overveiet å skade deg selv eller å begå selvmord som følge av pengespill?*

## **Er klienten/pasienten spilleavhengig?**

Hvis den spilleavhengige ikke forteller om problemet selv, er spilleavhengighet langt vanskeligere å påvise enn rusmisbruk: Det synes ikke utenpå, lukter ikke og kan heller ikke avsløres ved blodprøve.

Foreløpig er få norske leger og sosionomer opplært til å oppdage spilleavhengighet. Utenlandske studier forteller imidlertid at spilleavhengige er sterkt overrepresentert på legekantoret og sosialkontoret. Det skyldes særlig spillets konsekvenser, men også at problemet er hyppigere blant syke og svake grupper.

En undersøkelse ved sosialkontorer i Kanada fortalte at 17 % av klientene var spilleavhengige, ca. 8 ganger så mange som i den vanlige befolkningen.<sup>52</sup> En britisk studie fant at 20 % av sosialarbeidernes klienter var spilleavhengige.<sup>53</sup>

En amerikansk undersøkelse viste at 6 % av legers pasienter i allmenpraksis var spilleavhengige.<sup>54</sup>

Hos legen vil spilleavhengige ofte presentere depresjon, angst, familieproblemer og en allment dårlig funksjonsevne. På sosialkontoret vil den spilleavhengige selvsagt kunne komme på grunn av de økonomiske vanskene.

I sitt møte med hjelpeapparatet vil den spilleavhengige som oftest fortie spilleproblemet på grunn av skyldfølelse og forventning om avvisning og fordømmelse. I vår kultur har problemet oftest vært mer oppfattet som karaktersvikt enn som sykdomspreget. Ved sosialkontoret vil den spilleavhengige ofte være redd for at å kjennskap til problemet kan hindre økonomisk hjelp.

Men den viktigste hindringen for at problemet erkjennes i hjelpeapparatet, er at helse- og sosialarbeidere mangler kunnskap om problemet, som først er blitt utbredt de siste årene. Helse- og sosialarbeidere bør ofte spørre om pasienten eller klienten driver med noen form for pengespill. Hvis svaret er positivt, bør en spørre om pengespillet har medført noen problemer.

Amerikanske psykologer gikk gjennom et stort antall spørreskjemaer for diagnosen spilleavhengighet etter det amerikanske diagnose-systemet DSM-IV. De fant at to spørsmål fanget opp nesten alle de spilleavhengige (hadde god sensitivitet) og i svært liten grad fanget opp andre enn de spilleavhengige (hadde god spesifisitet). På dette grunnlaget laget de følgende korte spørreskjema:<sup>55, 56</sup>

1. *Har du noen gang følt trang til å spille for mer og mer penger?*
2. *Har du noen gang måttet lyve for dine nærmeste om hvor mye du spiller?*

Hvis svaret er nei på begge spørsmålene, foreligger neppe store spilleproblemer.

Et annet spørreskjema inneholder følgende fire spørsmål:

1. Har du noen gang lånt penger for å spille eller dekke det du har tapt?
2. Har du noen gang tenkt at du kan ha et spilleproblem, eller fått høre at du har det?
3. Har du noengang snakket usant om hvor mye du spiller, eller skjult det for andre?
4. Har du noen gang forsøkt å stoppe eller redusere pengespillet?

Minst ett positivt svar gjør at en bør gå videre til en mer detaljert kartlegging. For å kartlegge sterkere grader av spilleavhengighet, finnes ulike spørreskjemaer. Skjemaene trenger kanskje ikke brukes direkte, men de inneholder gode tips om enkle, ikke-moraliserende måter å spørre på. Det mest brukte er SOGS, som er bakerst i denne boka.

## Har familiemedlem, venn eller kollega et spilleproblem?

Spilleproblemer forties lenge på grunn av skam og skyldfølelse, og dessuten kan spilleren lenge hengi seg til ønsketenkning om at de problemene spillingen har medført, er en midlertidig uflaks inntil hellet eller dyktigheten snur.

Mange spilleavhengige innrømmer problemet for sine nærmeste i en akutt krise hvor de økonomiske konsekvensene er dramatiske. Men mennesker rundt spilleren kan også få mistanke om problemet tidligere.

En rekke tegn kan skape mistanke om spilleproblemer. Ingen av dem er sikre. *De tegnene som er nevnt nedenfor, skal aldri tas som bevis på at spilleavhengighet foreligger.* Men hvis mange av tegnene er til stede, bør en forsøke å finne nærmere ut om årsaken.

### *Påfallende økonomiske problemer:*

- Uforklarlige vansker med å betale regninger
- Passer på å være den som åpner postkassa (for å skjule purringer)
- Låner stadig penger
- Betaler ikke tilbake private lån
- Ber jobben om forskudd på lønn
- Påfallende gjerrig
- Er ofte blakk, men av og til plutselig spandabel
- Andres penger, evt. gjenstander, blir borte fra hjemmet
- Er blitt hemmelighetsfull om penger og bankkonto
- Er blitt påfallende ivrig på å skaffe ekstra inntekter

### *Påfallende tidsbruk:*

- Kommer sent hjem
- Går hjemmefra med dårlige forklaringer
- Blir lenge borte når en skal gå et raskt ærend
- Tar lange pauser under arbeid, skole eller studier

### *Påfallende væremåte:*

- Deprimert



Tankefull og distré  
Irritabel  
Konsentrasjonsvansker  
Store humørsvingninger

*Tegn på pengespill*

Skryter av gevinster (det er vanlig å snakke om gevinster og fortie tap)  
Generelt svært glad i veddemål og spill  
Spiller for å vinne tilbake det tapte  
Har ofte vært observert ved automater  
Svært opptatt av tipping, trav o.l. (disse spillerne har ofte automatproblemer i tillegg)  
Ekstrem iver med å sjekke sportsresultater hurtig (tekst-TV, Internett etc.)  
Ekstrem glede eller sorg over sportsresultater

Når en har fått mistanke og forteller dette, kan reaksjonen være forskjellig. Den spilleavhengige kan bli lettet over å slippe å skjule problemet. Men en kan også bli møtt med benektelse og en fiendtlig reaksjon. Hvis en er sikker på at spillingen er et problem, bør en uttrykke forståelse for at samtale om temaet er ubehagelig og smertefullt, og at det også er vanskelig for en selv å snakke om det.

# Behandling av spilleavhengighet

## Hvorfor søker ikke flere hjelp - og tidligere?

De få norske behandlingssteder som de siste årene har bekjentgjort et behandlingstilbud for spilleavhengige, har hatt stor pågang. Likevel er det generelt slik at bare et mindretall av de trengende noen gang søker behandling for atferdsproblemer. Tydeligst er dette vist for alkoholisme. De fleste som kommer på sykehus for alkoholrelatert sykdom, har aldri vært til noen form for alkoholistbehandling. Utenlandske befolkningsundersøkelser forteller at de fleste spilleavhengige heller ikke søker behandling.

De som søker behandling for pengespill, kommer gjerne etter at problemene er blitt forvilet store. Enkelte kommer først etter dramatiske hendelser som at boligen skal på tvangsauksjon eller etter selvmordsforsøk. Det forekommer imidlertid ikke sjelden at spilleavhengige gjennomfører selvmord uten at behandling er forsøkt. I USA er det vist at kvinner som kommer til behandling, gjennomsnittlig har lidd av spilleavhengighet i tre år og menn enda lenger.<sup>57</sup>

I Norge har det først de aller siste årene eksistert kvalifiserte behandlingstilbud, og det er fortsatt mange som ikke vet at slike tilbud eksisterer. Men også blant dem som har kunnskap om tilbudet, er det mange som ikke søker behandling eller venter til problemene og gjelden har nådd nye høyder.

Å unnlate eller utsette å søke behandling kan ha ulike årsaker:

- motvilje mot å stå fram fordi problemet oppleves som for pinlig ("jeg kan jo ikke snakke med noen om dette her")

- motvilje mot å definere spillingen som et problem, svakt ønske om å forandre atferd ("spillingen er en spennende hobby, jeg har bare hatt en del uflaks")

- manglende tro på at det er realistisk å nå målet ("jeg klarer likevel ikke å slutte")

- en tro på at eneste mulige løsning på den økonomiske hengemyra er at hellet snur seg ved at en vinner mye ("det eneste som kan redde meg, er en stor gevinst")

- manglende forståelse av at andre kan hjelpe en med å endre atferd ("det er jo bare jeg selv som kan gjøre noe med det")

Folk har allment lettere for å forstå at det finnes effektiv behandling for blindtarm (operasjon) eller asthma (medisiner) enn for atferdsproblemer. En kvinne som var presset av sin mann til å søke behandling, sa i telefonen: *"Men dere kan vel ikke gjøre annet enn å si det som mannen min sier, at jeg må slutte med dette tullet!"*.

## Behandlingens innhold og rammer

Samtale- og gruppebehandling av spilleavhengige kan ha svært forskjellig innhold. De fleste fagfolk har imidlertid samlet seg om noen hovedelementer, som oftest gis innenfor rammen av det man kaller kognitiv behandling. Kognitiv behandling er basert på at individets tanke-systemer, oppfatninger og forklaringer er avgjørende for individets følelser og handlinger og derfor bør endres i behandling.

Foruten de elementer som beskrives i dette kapitlet, er sentrale elementer i den kognitive behandlingen å fjerne de feilaktige oppfatninger om vannersjansene som de fleste

spilleavhengige har (se kapitlet "Vinnerjansene i pengespill", side XX) og å identifisere og modifisere de mekanismer som har gitt den enkelte spilleavhengige problemer (se kapitlet "Hvordan oppstår spilleavhengighet?", side XX).

Vektene på de ulike temaer i behandling må selvsagt tilpasses de enkelte spilleres særskilte behov. Derfor er det viktig at spillerne inviteres til å berette detaljert om sine tanker, fantasier, følelser og reaksjoner i forbindelse med spill. Spillerne må også fortelle om hva som er gjort for å ikke spille, hva som har virket og hva som ikke har virket.

I skrivende stund har tre norske behandlingssteder hver behandlet 80-120 spilleavhengige. Rammen om behandlingen har vært klart forskjellig.

Ved Stiftelsen Renåvangen i Rendalen har pasientene kommet til et ukeskurs med stor intensitet. Behandlingsaktiviteter foregår fra morgen til kveld. I månedene etterpå holder behandlerne kontakt med pasientene pr. telefon eller brev. Deretter samles deltakerne på ny til et intensivt ukeskurs.

Ruspoliklinikken i Kristiansand startet med poliklinisk behandling i grupper. Etterhvert er hovedvekten lagt på individualbehandling kombinert med deltakelse i Anonyme Gamblere.

Blå Kors Senter i Oslo har gitt gruppebehandling bestående av 6-7 ukentlige møter á 2,5 timer. De som har behov for det, kan deretter delta i en fortsettelsesgruppe som går ukentlig uten noen avslutning.

Alle tre steder er det vanlig å trekke inn familien, se side XX.

De forskjellige rammene om behandlingen har hver sine fordeler og begrensninger, som vi nå skal se nærmere på.

## **Bør behandling skje individuelt eller i gruppe?**

I grupper lærer deltakerne av hverandres erfaringer. At det tidlig går bra med noen, gir håp til andre. I starten av spillebehandling inngår gjerne elementer av undervisning om vinnerjanser og forebygging av tilbakefall, og dette er det mest rasjonelt å foreta i grupper.

Spill, særlig ved automater, er oftest en ensom aktivitet. Når den spilleavhengige kommer med sitt knuste selvilde, kan han ikke tro at andre normale mennesker har handlet like irrasjonelt. I gruppebehandling oppdager han hurtig at andre fornuftige mennesker også har "mistet hodet" under pengespill. Det betyr svært mye for å gjenopprette selvrespekten.

Gruppebehandling er mest ressursøkonomisk.

En fordel ved individuell samtalebehandling er selvsagt at en kan behandle grundigere de spesielle problemområder den enkelte pasienten har. Det kan være problemer eller tilstander som har gått forut for og kanskje har bidratt til spilleproblemet, eller det kan være konsekvenser av spilleproblemet. Det er også noen få pasienter som kvier seg for å delta i grupper og som ikke lar seg motivere for dette.

## Behandling i døgninstitusjon eller poliklinisk?

I en døgninstitusjon er det mulig å ha mer konsentrerte og intense behandlingsopplegg, dersom en har personalressurser til å gjennomføre det. Dette opplegget har ikke bare vært brukt på Renåvangen i Norge, men også på Ringgården i Danmark, som er det behandlingsstedet i Norden som har mest erfaring med behandling av spilleavhengige. Intens behandling i døgninstitusjon vil være tilgjengelig også for dem som bor på steder hvor en ikke kan få kvalifisert poliklinisk behandling nær hjemstedet. Dette vil det lenge være behov for i Norge.

Lengre tids innleggelse vil særlig være aktuelt der spilleproblemet er kombinert med andre psykiske lidelser.

Poliklinisk behandling har den fordelen at pasienten under behandlingen stadig er ute i samfunnet og møter det virkelige livet med dets problemer og fristelser. Strategier for å hindre tilbakefall utprøves i praksis. Det blir anledning til å analysere omstendigheter som har ført til tilbakefall eller glipp. Mens dette er de en stor fordel for det fleste, kan det for enkelte være vanskelig å bryte av spillingen i første fase av behandlingen. Unntaksvis kan det da være ønskelig med kortvarig innleggelse i døgninstitusjon. Enkelte pasienter trenger innledningsvis å "kjøles ned", få omsorg/behandling i avvenningsfasen og være fysisk skjermet fra spillemuligheter.

Poliklinisk behandling er langt billigere enn behandling i døgninstitusjon.

Internasjonalt er det mest vanlig at behandlingen gis poliklinisk, ofte i grupper.

## Familiebehandling

Enten behandling skjer poliklinisk eller i institusjon, og enten det skjer individuelt eller i gruppe, er det viktig å la nærmeste familie delta i behandlingen. I praksis betyr dette særlig partneren eller hos ungdom foreldrene. Dette vil alltid være viktig når spilleren bor sammen med andre. Selv om spilleren bor alene, kan det være nyttig å trekke inn en nærstående, for de fleste har nytte av at nære mennesker kjenner problemet og kan bidra som støttepersoner.

Enkelte spillere kvier seg for å la nærmeste pårørende være med. Årsaken er ofte at spilleren har snakket usant om problemets alvor og sine siste "sprekker", og er redd for at den pårørende vil få vite hvor ille problemet virkelig er. Behandleren må understreke at familiebehandling gir den pårørende ny forståelse for hvor vanskelig problemet er, samt nytten av å få med den pårørende som en aktiv og velinformert deltaker i endringsprosessen.

Familiesamtaler er nyttige av flere grunner.

For det første vil den pårørende som regel stille seg fullstendig uforstående til at spillet har fortsatt tross alle tapene. Karakteren av tvangshandling med sykdomspreg vil lettere komme fram i en fellessamtale. Spesielt dersom familiemedlemmet får anledning til å delta i ett eller flere møter i gruppebehandling, vil det gi en ny forståelse for at ellers fornuftige og samvittighetsfulle mennesker kan bli rammet av "spillegalskapen".

For det annet fører spilleavhengigheten nesten alltid med seg konflikter med partneren. Disse konfliktene bearbeides i familiebehandlingen. Hvis den pårørende i en periode tar hånd om

pengene som hjelp i behandlingen, kan dette skape en vanskelig ubalanse i forholdet, som også bør tas opp i behandlingen.

For det tredje sikrer familiebehandling den pårørendes deltakelse i en behandlingsplan.

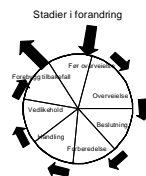
Pårørende kan også trenge hjelp for egen del. Følelsen av å være sveket av partneren kan være et sjokk som er vanskelig å håndtere. Partneren kan også være hardt presset mellom sine egne følelser for spilleren og sterke krav fra foreldre eller venner om å bryte ut av forholdet til en spiller som tilsynelatende "ikke gidder å ta seg sammen og slutte å spille".

## Forandring er en prosess

Amerikanerne James Prochascha og Carlos di Clemente arbeidet i utgangspunktet med røykeavvenning. Da de oppdaget at pasientene var i ulike stadier av en endringsprosess, fant de at det var viktig å identifisere hvor langt i prosessen hver enkelt var kommet. Enkelte var lite motivert slik at arbeidet burde fokusere på motivasjonen. Andre hadde tatt en klar beslutning, men strevet med sin evne til å gjennomføre beslutningen. Det var lite hensiktsmessig å ha disse i samme behandlingsgruppe, ettersom deres behov var forskjellige.

Etterhvert er Prochaschas og di Clementes tanker om *stadier i forandring* ("stages of change") blitt tatt i bruk på mange områder, ikke minst i rusbehandling. Også ved behandling av spilleavhengighet er det nyttig å finne ut hvilket stadium i endringsprosessen befinner seg i.

De ulike stadier i endringsprosessen beskrives gjerne som et "endringshjul":



1. *Før overveielse:* Tenker ikke alvorlig på å gjennomføre forandring i løpet av de neste seks månedene. Overvurderer fordelene ved den nåværende livsstilen og undervurderer ulempene. Bruker lite tid på å tenke over levevanen sin. Unngår informasjon som tar sikte på å motivere for forandring.
2. *Overveielse:* Tenker alvorlig på å forandre livsstil i løpet av et halvt års tid, men ikke straks. Bli mer klar over hvilke funksjoner levevanen har og hva alternativet kan være. Vurderer livsstilens fordeler kontra ulemper, men er ambivalent. Noen kan forbli i kronisk overveielse istedenfor å handle.
3. *Beslutning:* Ser at forandring har større fordeler enn ulemper og beslutter å legge om levevanen.
4. *Forberedelse:* Planlegger å legge om i løpet av en måneds tid. Mange som kommer til dette stadiet, har forsøkt tidligere og falt tilbake. I dette stadiet skjer konkret planlegging.

5. *Handling*: Det store spranget. Overgangsvanskene er størst i begynnelsen og krever en klar beslutning.
6. *Vedlikehold*: Hovedutfordringen er at en møter mange situasjoner som er forbundet med den gamle livsstilen og nå skal anvende den nyvunne livsstilen på disse situasjonene. Foruten en beslutning om å klare det, trenger en også teknikker og strategier for å mestre ulike situasjoner hvor fristelser dukker opp.
7. *Forebygge tilbakefall*: Trenger mestringsteknikker, særlig overfor skuffelser med trang til å "gi blaffen". Noen tilbakefall eller glipp er vanlig før seieren er vunnet.

I møte med spilleavhengige er det viktig å identifisere hvilket stadium av endringsprosessen den spilleavhengige befinner seg i, fordi dette har avgjørende konsekvenser for hva den spilleavhengige trenger for å komme videre.

Et viktig skille kan ytre seg ved at spilleren går over fra å si og tenke at "jeg *må* jo slutte å spille" til at "jeg *vil* slutte å spille". Den første formuleringen tyder på at spilleren føler et ubehagelig press fra fornuft og omgivelser, mens den siste formuleringen uttrykker et aktivt personlig ønske om forandring.

## Motivasjon og motiverende samtale

Forandring av dyptsittende levevaner krever to ting: Vilje og evne.

I tidlige stadier av endringsprosessen er behandlingens hovedmål å styrke motivasjonen for endring. Den amerikanske psykologen William R. Miller har systematisert samtaleteknikker til dette formålet. Han har kalt metoden for *motiverende samtale* ("motivational interviewing").<sup>58</sup> Dyktige psykologer ved Bergensklinikkene har arbeidet mye med dette, holder kurs under betegnelsen "endringsfokuset rådgivning" og gir høsten 2001 ut en bok om metoden.<sup>59</sup>

Motiverende samtale dreier seg om å drøfte fordeler og ulemper ved atferdsendring på en nøytral, ikke-konfronterende måte. Ambivalens tas som naturlig. Behandleren understreker at forandring er mulig.

Motiverende samtale er et sentralt element i rusbehandling, der motivasjonen gjerne er vaklende og ambivalensen sterk. Men selv om spilleavhengige i behandling oftest er klarere motivert og mindre ambivalente, trenger beslutningen ofte å styrkes. Når endringen skal gjennomføres, er det behov for å ha en sterkt mulig beslutning som grunnlag for handlingsplaner og for evnen til å motstå fristelser når risikosituasjoner dukker opp.

Beslutningen kan gjøres mer forpliktende ved å fortelle familie, venner og kolleger om problemet og om beslutningen om å stoppe.

Et mindretall av dem som kommer til spillebehandling er også ambivalente. I noen tilfelle er det partneren eller andre i spillerens omgivelser som har krevet behandling, mens spilleren selv synes spilleproblemene kanskje er til å leve med. Hvis spilleren likevel fortsetter i behandling, kan motivasjonen ofte øke underveis.

Det som presenteres som manglende motivasjon, kan være uttrykk for manglende tro på at forandring er mulig. Også blant enkelte som møter regelmessig til behandling og uttrykker ønske om å slutte, kan en merke at manglende tro på endring hindrer en helhjertet satsing. De ønsker målet - frihet fra spill - men manglende tro på egen mestringsevne gjør at de nærmest

har gitt opp på forhånd. Utfordringen for behandleren og andre hjelpere blir å skape håp og understreke at behandlingsresultatene ved spilleavhengighet er gode. Det kan være nødvendig å starte med begrensede målsettinger, for eksempel å ikke spille på bestemte dager.

En vanlig hindring for å gi opp spillingen er følgende: Å slutte å spille innebærer å måtte leve videre med vissheten om at en har spilt bort store beløp i en periode av livet. Det kan være problematisk for selvrespekten. Fortsatt spill betyr å holde liv i håpet om at tapene var midlertidige, så en i ettertiden kan slippe å måtte tenke på sin "store dumhet".

Den som tilbyr behandling for spilleproblemer, får også en del henvendelser fra desperater koner, samboere og kjærester til trav- og Odds-spillere som ikke ønsker behandling. De klamrer seg til håpet om at de langvarige og store tapene bare skyldes midlertidig uflaks som snart vil rettes opp. For å løse problemene kan de ha økt innsatsen ved hjelp av stadige lån. Behandleren må i første omgang forsøke å få spilleren til å delta i en familiesamtale for å drøfte situasjonen og arbeide med motivasjonen. I første omgang unngår en å konfrontere spilleren med at han trenger behandling, men understreker at temaet som i utgangspunktet skal drøftes er partnerens bekymring.

## Gjenreising av selvrespekt

Det er neppe noen gruppe som møter hjelpeapparatet med så knust selvbilde som spilleavhengige. Hvis vi for eksempel sammenlikner med rusmisbrukere, så ferdes rusmisbrukere oftest i et miljø av likesinnede, og dessuten har deres problemer en lengre tradisjon på å oppfattes som sykdomspreget. Både den spilleavhengige selv og familie og venner har oftest sett på spilleproblemene som ren og skjær dumhet og ansvarsløshet, selv om spilleren ikke på noen andre områder har vært dum eller ansvarsløs.

Jo mer ansvarlig den spilleavhengige er i sitt øvrige liv, jo sterkere vil fordømmelsen av egen spilling være. Selvforakten er nettopp uttrykk for at spilleren har sine moralske normer intakt.

Selvforakten gjelder ikke bare spillingen, men ikke minst løgnene for å skjule spillet og dessuten den manglende evne til å overholde sine økonomiske forpliktelser.

Når henimot halvparten av de spilleavhengige som kommer til behandling har overveiet selvmord, synes det ikke å bare å skyldes følelsen av håpløshet, men også et element av en moralsk dom over seg selv: Følelsen av total svikt kan gjøre at en dømmer seg selv til døden ut fra følelsen av at en ikke *fortjener* å leve.

I behandling er det viktig å arbeide for å gjenreise den tapte selvrespekten. Et viktig virkemiddel er påpekingen av at spilleavhengighet får mennesker til å gjøre handlinger som er helt i strid med deres normale personlighet. Et eksempel:

Spilleren (fortvilet): Jeg er en løgner.

Behandleren: Har du pleiet å være løgner når det ikke har med spill å gjøre?

Spilleren: Nei, ikke ellers, men nå har jeg løyet en masse.

Behandleren: Spilleavhengighet får den gjerrige til å sløse og den ærlige til å lyve. Hvis du ikke har vært løgnaktig utenom spillet, så er du *egentlig* ikke en løgner.

Som tidligere nevnt, gir gruppebehandling alltid hjelp til å bøte på den lave selvfølelsen,



fordi deltakerne oppdager at andre normale, fornuftige og moralsk anstendige mennesker også har opptrådt uansvarlig når de er rammet av spilleavhengighet.

## Forebygging av tilbakefall

Når en forsøker å endre sentrale levevaner, er tilbakefall vanlig. Men det er ikke tilfeldig når tilbakefall skjer. Det er viktig å planlegge slik at faren for tilbakefall reduseres og at eventuelle tilbakefall stoppes så snart som mulig.

Rundt 1980 gjorde psykolog-ekteparet G.Alan Marlatt og Judith Gordon viktige studier av tilbakefall hos rusmisbrukere, spilleavhengige og andre som skulle endre livsstil. Studien resulterte i et nytt begrep i behandlingen - tilbakefallsforebygging ("relapse prevention").<sup>60</sup>

*Tilbakefallsforebygging tar sikte på å mestre risikosituasjonene uten å falle tilbake til spill. Med god forberedelse er mer enn halvparten av "jobben" gjort.*

Marlatt og Gordon fant at tilbakefall særlig skjer under fire typer omstendigheter:

*Negative følelser* - særlig sinne og frustrasjon. Det kan også være kjedsommelighet, sjalusi, depresjon, angst og annet.

*Sosialt press* - en situasjon hvor andre spiller, eller hvor en direkte oppfordres av andre.

*Konflikt med andre* - Det kan være konflikt med foreldre, partner, barn, sjef, venn etc.

*Ekstra positive følelser* - Noe spesielt gledelig er skjedd, man vil feire og unne seg noe ekstra.

En undersøkelse kartla hvilke situasjoner og følelser som utløste tilbakefall ved spilleavhengighet og rusmisbruk.<sup>61</sup> Dette var resultatene:

Negative følelser	47 %
Konflikter	16 %
Fristelser og "sug"	16 %
Ville teste kontroll	16 %
Sosialt press	5 %

Den største risikosituasjonen er uten tvil fortvilelse og frustrasjon. En kan da lett føle at "*jeg gir blaffen i alt*" og "*det nytter ikke samme hva jeg gjør*". Det er vanlig å tenke på situasjonen som et unntak; "*Denne situasjonen er så vond/vanskelig/spesiell at jeg kan...*"

Slike spesielle situasjoner vil alltid dukke opp før eller senere og det er svært viktig å ha planlagt på forhånd hvilke alternative reaksjonsmåter en skal ha i slike situasjoner. En rettesnor kan være: "*Alt er lov - unntatt å spille!*"

En selvsagt risikosituasjon som det må tas hensyn til, er den fysiske nærhet til spill. Spilleren bør så langt som råd handle andre steder og gå andre veier enn der spillestedet er. Marlatt og Gordon nevner et eksempel på hvordan "*tilsynelatende irrelevante avgjørelser*" spiller en rolle: En spilleavhengig hadde holdt seg unna spill i et halvt år da han var på biltur med sin kone. Han foreslo å ta en avstikker for å nyte den vakre naturen. Kona visste at da kom de innom en kasinoby og argumenterte derfor mot. Mannen "sprakk" på kasino og spilte voldsomt. Marlatt og Gordon påpekte hvordan det underveis var flere små avgjørelser hvor andre valg kunne ha hindret tilbakefall.

Spilleavhengige har ofte spilt bort pengene så snart de har fått dem. De føler at penger "brenner" i lomma. Når en skal slutte å spille, bør derfor tilgangen på kontanter være minst mulig. Penger og kontantkort kan i en periode måtte disponeres av andre, slik at spilleren bare tar med små beløp ("lommepenger") hjemmefra. Enkelte klipper i stykker sitt kontantkort slik at penger må heves i banken og i åpningstiden. Det kan særlig være nyttig for automatspillere, som ofte har følt at "jeg *må* spille litt til for å vinne tilbake."

Noen spiller mer eller høyere når de har drukket alkohol. Flere studier viser at folk gjennomsnittlig spiller mer når de har drukket.<sup>62, 63, 64</sup> Det er ikke underlig, ettersom hovedgevinsten ved beruselse er å oppnå følelsen av at "*Nå er det ikke så farlig hva jeg sier og gjør.*" For en spilleavhengig som vet av erfaring at alkohol øker risikoen for spill, må også dette tas med i planleggingen.

Ytterligere en risikosituasjon er selvsagt at den spilleavhengige bestemmer seg for å "*teste ut om jeg nå har fått kontroll slik at jeg kan spille med måte.*"

I en handlingsplan bør det ligge en klar beslutning om ikke å godta at "Nå skal jeg bare spille *litt*", "det kan ikke skade å bare prøve *litt*", "én gang kan vel ikke skade." Ikke minst hos automatspillere har gjerne dette vært den tanke som stadig har ført så galt avsted, fordi det neste stadium er den sterke trangten til å vinne tilbake.

Det er viktig at spilleren er klar over risikosituasjonene og forbereder seg på dem. For eksempel vet vi på forhånd at det vil komme svarte dager, og spilleren må lage strategier for å møte disse situasjonene med alternativer til spill. Det er også ønskelig at spilleren lærer seg å kjenne etter sine følelser slik at risikosituasjoner kan identifiseres når de kommer, for å kunne forholde seg bevisst og planmessig til dem.

Noen risikosituasjoner er allmenne, men andre er individuelle. Et ledd i arbeidet med tilbakefallsforebygging er å identifisere de situasjoner og følelser som hos den enkelte spiller har ført til spill. Det finnes skjemaer hvor spilleren fyller ut sine erfaringer med en lang rekke situasjoner og følelser som kan dukke opp. Det er et godt hjelpemiddel til å identifisere den enkeltes spesielle risikosituasjoner.<sup>65</sup>

Når spilleren har anledning til å spille og kjenner et sug om å gjøre det, kan mange råd benyttes. En mulighet er selvsagt å fjerne seg fysisk fra spillestedet. En annen strategi er å vente noen minutter, da vil ofte tankene komme over på noe annet og suget avta. En tredje måte som en del spillere bruker med hell, er å nærmest rituelt snakke til seg selv om hvor mye galt spillingen har ført med seg og som nok blir enda verre ved mer spill.

## **Glipp eller tilbakefall**

Å legge om sentrale levevaner er ikke som å plutselig skru av en bryter. I prosessen fram mot spillefrihet er større eller mindre tilbakefall vanlig. Det trenger ikke være noen katastrofe.

Det er viktig å planlegge på forhånd hva som skal gjøres dersom spilleren har begynt å spille igjen ("plan B"). En destruktiv følelse som lett kan dukke opp er at "*det nytter ikke, jeg klarte det ikke denne gangen heller.*" Reaksjonen domineres av skuffelse, selvbredelser og

motløshet. Dermed avblåses forsøket på å forandre atferdsmønster. Fortsatt spill kan også motiveres av drømmen om at en mulig gevinst skal gjøre tabben ugjort.

Marlatt, som særlig har arbeidet med alkoholikere, kalte denne reaksjonen for "The abstinence violation effekt" - virkningen av brudd på avholdet.

Det er viktig å være forberedt på at spill kan skje og ikke betyr at alt er nytteløst. Spilleren må lære å innse at på ethvert tidspunkt er det mulig å stoppe. Inntil spillingen eventuelt har vært omfattende og langvarig, skal det kalles en "glipp" og ikke "sprekk" eller "tilbakefall".

Hvis en opplever et omfattende tilbakefall, er det viktig at den flau følelsen og drømmen om å vinne tilbake det tapte ikke hindrer en i å ta raskt kontakt med sine støttepersoner, som kan være behandlere, Anonyme Gamblere eller slekt og venner.

I ettertid skal en analysere hva som førte til "glipp" eller "sprekk", slik at en kan lære av det og gjøre det til en nyttig erfaring. Etterpåklokskap er den mest eksakte av alle vitenskaper!

## **Forsøk med medikamentell behandling**

For tiden er psykiatrien i en fase hvor mange har stor tro på at en ved biologisk forskning blir i stand til å forandre atferd. Det gis nå store bevilgninger til forskning for å påvise kjemiske årsaker til forskjellige atferdsmønstre. Ved å påvise en biologisk/kjemisk årsak til atferden, håper man at det vil utvikles medikamenter som forandrer atferden.

En av de mest populære teoriene er for tiden at økt konsentrasjon av stoffet dopamin i et hjernesenter (nucleus accumbens) gir en gledesreaksjon og at målet for både spising, sex, røyking, rusmiddelbruk og pengespill er å øke dopaminmengden i dette hjernesentret. Særlig ved dyreforskning er det påvist en økning av dopamin ved mange gledesfylte stimuli, men riktignok også ved ulystbetonte stimuli. Den populære hypotesen går ut på at økt dopaminmengde *ikke bare er et ledsagefenomen, men en årsak* til at lystfølelse oppstår.<sup>66</sup> Også andre biologiske teorier har sine tilhengere, blant annet har stoffer som serotonin og noradrenalin vært i søkelyset.<sup>67</sup>

Ut fra disse og andre teorier er en rekke medikamenter prøvet ut i behandling av spilleavhengige. De fleste forsøkene har falt negativt ut. Noen få forsøk har vært mer positive, men det har vært få forsøkspersoner (10-45) og kort observasjonstid (8-16 uker). De mer positive forsøkene har vært to forsøk med "lykkepiller" (SSRI-preparatene fluvoxamin<sup>68</sup> og paroxetin<sup>69</sup>) og to forsøk med naltrexon<sup>70, 71</sup> Sammenliknet med resultatene av samtalebehandling (individuell eller i gruppe) er resultatene likevel lite imponerende.

Pengespill og spilleavhengighet er forbundet med en rekke tankemessige (kognitive), følelsesmessige og situasjonsbestemte faktorer. Det er derfor svært få som har erfaring med behandling av spilleavhengige som tror at medikamenter i framtida vil få noen sentral plass i behandlingen.

## **Målsetting: "Totalavhold" eller "kontrollert spilling"?**

Dette er en problemstilling som ofte reises av spillere og pårørende.



## Hvordan er behandlingsresultatene?

Sammenliknet med annen behandling for atferdsproblemer, er resultatene av spillebehandling gjennomgående svært oppmuntrende. Av de som har gjennomgått behandlingen ved Renåvangen eller Blå Kors Senter, har minst 3/4 ikke lenger spilleproblemer når de avslutter behandlingen. Enkelte vil få tilbakefall etter en spillefri periode, men vil da ha økt sjansene til å slutte påny. Systematiske etterundersøkelser med lengre observasjonstid er foreløpig ikke utført.

Den som har sin behandlingserfaring fra psykiatrien eller fra rusfeltet, synes gjerne at det er meningsfylt og takknemlig å behandle spilleavhengige, særlig sett i forhold til behandlingens varighet og ressursene som brukes.

En av årsakene til de gode behandlingsresultatene er nok at de som tar det skritt å komme til behandling, som regel er sterkt motivert for å bli kvitt problemet. Her er det en betydelig forskjell fra rusmisbrukere. Det kan skyldes flere forhold: Spillerne har et mer avgrenset problem, og de fleste fungerer godt på andre livsområder. Ulempene er dramatiske i forhold til fordelene. Spillingen oppleves mer som en tvangshandling, mens rusmisbrukere som regel har positive holdninger til rus.

Internasjonalt er det gjort mange undersøkelser om effekter av behandling, om enn av ujevn kvalitet. To store, nyere oversiktsrapporter om denne forskningen konkluderer med at best effekter er vist ved kognitiv behandling.<sup>73, 74</sup> For eksempel har professor Robert Ladoceur i Montreal publisert studier med gode resultater.<sup>75, 76</sup>

Høyest status i den medisinske verden har de såkalte Cochrane-studiene av behandlingseffekter. Disse studiene stiller strenge krav til metodikk, blant annet til den ubehandlede kontrollgruppe en sammenlikner med, til observasjonstidens lengde og til den statistiske pålitelighet (signifikans) av resultatene.

I februar 2001 ble den første Cochrane-studien om effekter av psykologisk spillebehandling publisert.<sup>77</sup> For fagmiljøet på spilleavhengighet representerte Cochrane-studien en betydelig anerkjennelse i den medisinske verden.

De fleste undersøkelser som er publisert, hadde ikke en slik metodikk at de fant nåde for Cochrane-gruppas strenge øyne. Fem undersøkelser ble akseptert og dannet grunnlag for rapportens konklusjoner. De viste gjennomgående gode resultater. Antall deltakere og observasjonstidens lengde var imidlertid såpass begrenset at Cochrane-rapporten ba om ytterligere studier for å kunne komme med mer definitive konklusjoner.

# Å slutte med spill uten behandling

## Å slutte på egen hånd

Når det er gjort undersøkelser i representative utsnitt av befolkninger, viser det seg at mange spilleavhengige er kommet ut av problemet uten behandling. Forandringen kan være utløst av endringer i livssituasjonen, hjelp fra nærstående og venner samt en sterk beslutning om å komme bort fra problemet.

Den som vil slutte med problemfylt spill, bør særlig legge vekt på å

- analysere hvilke faktorer som førte til skadelig spill - se kapitlet "Hvordan oppstår spilleavhengighet?", side XX.
- legge konkrete planer for å redusere sannsynligheten for tilbakefall - se kapitlet "Forebygging av tilbakefall", side XX.
- sette seg grundig inn i vannersjansene i spill - se kapitlet "Vannersjansene i pengespill", side XX.
- skrive opp sitt pengespill - se kapitlet "Selvregistrering av spill", side XX.
- søke kontakt med en Anonyme Gamblere-gruppe hvis det finnes i nærheten, side XX.
- gripe tak i gjelden, se kapitlet "Håndtering av gjeld", side XX.

## Hvordan kan familie, venn eller kollega hjelpe?

Hvis nærmeste pårørende har felles økonomi med den spilleavhengige, vil avsløringen av hvor mye penger som har gått til spill, gjerne føre til raseri. Det er høyst forståelig.

Men etterhvert bør den pårørende forstå at spilleavhengighet ikke primært skyldes en hensynsløs og kynisk personlighet. Mange samvittighetsfulle mennesker blir spilleavhengige og jo strengere samvittighet spilleren har, jo sterkere blir selvbebreidelsene. Spilleavhengige føler seg ofte som "den dumme i verden". De er som brente barn som ikke skyr ilden.

Spilleavhengighet er en tilstand som medfører at mennesker oppfører seg på måter som er helt i strid med deres vanlige personlighet. Den gjerrige kan bli sløsete, den ærlige kan bli løgnaktig (for å skjule spillet) og den lovlidige kan i hemmelighet låne penger hjemme, på arbeid eller i foreningsarbeid, uten å klare å betale tilbake. Mange partnere til spilleavhengige forteller at *"jeg kjenner ikke ham/henne igjen, dette er så ulikt ham/henne"*.

Men om vi betrakter spilleavhengighet som sykdomspreget, forplikter dette også den spilleavhengige til å gjøre sitt beste for å bli kvitt problemet.

Hvis det plutselig kommer fram at problemet er svært stort, bør den spilleavhengige begynne snarest mulig i behandling eller i en selvhjelpsgruppe som Anonyme Gamblere. Det samme gjelder hvis den spilleavhengige gang på gang har forsøkt å slutte. Hvis problemet synes å være litt mindre, vil spilleren i første omgang trolig gå inn for å løse problemet uten behandling.

Hvis den spilleavhengige ikke virker motivert for å gjøre det som er mulig for å bli kvitt problemet, må familien forklare tydelig hvordan problemet rammer dem og hvordan spillingen påvirker forholdet. En ektefelle eller samboer må tenke grundig over hvor ens grenser går.

Hvis en føler at spilleren *må* slutte å spille dersom forholdet skal opprettholdes, skal en si det. Men en skal bare si det hvis en tror en kommer til å gjennomføre det. Tomme trusler vil bare svekke ens posisjon i forholdet.

Hvis familien spiller selv, bør en tenke over hvilke verdier en formidler om pengespill. Ikke minst gjelder dette foreldre.

Hvis familie eller venn skal hjelpe den spilleavhengige ut av en akutt økonomisk krise, må det knyttes til klare og forpliktende planer om å få bukt med spillingen. Ellers kan økonomisk nødhjelp bare muliggjøre fortsatt spill ved at de negative konsekvenser av spillet fjernes.

Ofte vil det viktigste enkelttiltak som familien kan gjennomføre være å medvirke til at spilleren ikke har kontanter til rådighet. En kan måtte avtale at spillerens lønn går inn på partnerens konto. Spilleren bør i lengre tid ikke ha annet enn småbeløp til rådighet og heller ikke kredittkort. Spilleren får utporsjonert noen tiere om dagen. Hvis spilleren må gjøre større innkjøp, må det vises kvittering.

En slik økonomisk umyndiggjøring føles av noen spilleavhengige som en stor ydmykelse. Andre synes bare det er litt upraktisk. Ordningen kan måtte opprettholdes i måneder. Etterhvert vil også nye vaner, som å ha kontanter når en passerer spillesteder og likevel ikke spille, feste seg og bli en ny vane.

Det er vanlig at spillere i kriser lover å slutte med pengespill, men likevel faller tilbake. De kan være helt ærlige når de lover å slutte, men likevel bli tiltrukket av spillet. Mange spilleavhengige opplever at spillestedene har en uforståelig magnetisk virkning på dem.

Hvis den spilleavhengige har lovet å slutte og likevel "sprekker", kan det føles umulig å innrømme tilbakefallet for partneren. Spilleavhengige er ofte kreative når det gjelder å bortforklare tidsbruk og pengebruk. Mennesker som ellers er sannferdige, kan vikle seg inn i et nett av løgner. Men hvis tilbakefallet er langvarig og stort, vil det til slutt bli avslørt.

Familiemedlemmer sier ofte at "det verste er alle løgnene". Etter gjentatte tilbakefall og løgner vil partneren ha mistet tilliten til det spilleren sier. Tillit og mistillit baserer seg alltid på de erfaringer en har. Tilliten kan bare gjenopprettes i løpet av lang tid. Det nytter ikke for spilleren å kreve tillit før erfaringen tilsier at det er grunn til å ha tillit. Men når spilleren strever og "er flink", føles det ergerlig å bli møtt med mistenksomhet. Dette duker for konflikter.

Når spilleren viser framgang, fortjener og trenger spilleren oppmuntring og ros. Det gjelder også om det av og til skjer glipp eller tilbakefall, forutsatt at tilbakefallene ikke har altfor dramatiske konsekvenser. For partneren kan det være vanskelig å gi ros og belønning, på grunn av følelsen av at spilleren allerede har skapt så store vansker at "det skulle bare mangle" at han nå slutter. Da bør en minne seg om at enhver omlegging av dyptgripende levevaner er vanskelig å gjennomføre.

Hvis problemet er stort og vedvarende, kan partneren måtte ta skritt for å sikre sin egen økonomi, så ikke også den blir ødelagt av spillet. Det kan være nødvendig å operere med atskilt økonomi.



Hvis problemet ikke blir bedre i det lange løp, kan det være en enorm påkjenning for spillerens nærmeste, som kan føle seg fysisk og psykisk syk og trenge profesjonell hjelp for egen del.

## Historien om Anonyme Gamblere

På 1950-tallet var alt pengespill forbudt i hele USA unntatt i Nevada. Privat pengespill fantes selvsagt i noen utstrekning, selv om flertallets normer ikke godtok gambling. I de større byene fantes også organisert pengespill i spillebuler eller ulovlige kasinoer.

Selv om det var lite spill, fantes det noen spilleavhengige som trengte hjelp. Utenom Nevada var spill og spilleavhengighet pr. definisjon et lovbrudd, ikke en sykdom, og behandlingstilbud fantes ikke. De måtte hjelpe seg selv. På dette tidspunktet var Anonyme Alkoholikere allerede en etablert organisasjon, som også fungerte som modell for andre selvhjelps-grupper.

13. september 1959 møttes en gruppe spilleavhengige i Los Angeles og stiftet Gamblers Anonymous. Etterhvert som flere stater liberaliserte spill fra 1960-tallet av, ble det opprettet grupper stadig flere steder.

Organisasjonen sto også bak det første behandlingsprogrammet for spillere: En gruppe i Brecksville, Ohio henvendte seg i 1972 til psykiateren som ledet byens behandlingsprogram for alkoholister og ba om hjelp til en spilleavhengig som ikke fikk tilstrekkelig hjelp i Gamblers Anonymous. Denne psykiateren, Robert Custer, startet verdens første behandlingsprogram for spilleavhengige. Han skrev senere en sentral bok om spilleavhengighet.<sup>78</sup>

Gamblers Anonymous har fortsatt å spre seg med stadig opprettelse av nye grupper. Nå finnes gruppene i mer enn 30 land.

I Norge startet Anonyme Gamblere virksomheten i Oslo i 1996 og har senere hatt ukentlige møter. Det offisielle navnet er "GA - Anonyme Gamblere". Etterhvert er det opprettet grupper i Moss, Kristiansand og Stavanger. I praksis opprettholdes gruppene ofte av en eller to ildsjeler som er stabile deltakere og føler et ansvar for virksomheten.

Gruppene har hatt svært stor betydning for mange deltakere. Ruspoliklinikken i Kristiansand, som har behandlet mange spilleavhengige, har deltakelse i gruppa som en fast del av behandlingen.

Gruppene har mange fordeler. Det er en lav terskel, hvem som helst kan uten avtale oppsøke en gruppe på eget initiativ. Den eneste forutsetningen er at en har et spilleproblem som en ønsker å bli kvitt. Fellesskapet og kameratskapet er nyttig og en lærer av hverandre. Gruppene vil også by hjelp med økonomiske og juridiske problemer og med vansker i forhold til arbeid og familie.

I tillegg til hjelpen en får i møtene, inviteres en til å ringe andre i kriser. Dette er nyttig for begge parter - én gir og én tar, mens rollene kan være byttet om neste gang. Dessuten er det som alle andre møtesteder slik at en snakker uformelt før og etter møtene og knytter kontakter som en kan ha glede av utenom møtene.

## Møtene i Anonyme Gamblere

Mange er begeistret for Anonyme Gamblere og forteller at det er gruppemøtene som har fått dem bort fra problemet. Likevel blir en i hjelpeapparatet slått av at langt flere burde deltatt. Utenlandske studier viser at både i Anonyme Alkoholikere og i Anonyme Gamblere er det svært mange som dropper ut etter ett eller få møter.

Generelt kan slike grupper være temmelig forskjellige, ofte preget av en eller få aktive personer. At ikke alle nykommere trives, har trolig med flere forhold å gjøre. Noen mennesker har generelt et problem med å snakke i grupper. Viktigst er trolig møtenes spesielle form og ritualer, som er arvet fra Anonyme Alkoholikere.

Stifteren av Anonyme Alkoholikere var selv blitt tørrlagt gjennom en religiøs omvendelse, og møtene har beholdt en del ritualer som kan forbindes med religiøse møter. Deltakerne har ordet en etter en, uten avbrytelser og uten de stadige spørsmål og kommentarer som er vanlig i sosialt samvær. Det er gjerne opplesning fra bevegelsens grunnleggende skrifter. Skriftene har også henvisninger til "en høyere makt" og "Gud slik vi forstår ham". Det er et vagt gudsbegrep og uten tvil er det mange ikke-troende som trives utmerket i gruppene. Det er likevel mange som umiddelbart skvetter til ved disse trekkene som minner om religiøse møter.

Deltakerne starter innleggene med å si at "Jeg heter ....(fornavn) og er spilleavhengig". Også dette kan virke fremmed for nybegynnere.

*Det samme som umiddelbart kan virke unaturlig for mange nybegynnere, kan imidlertid ha svært nyttige sider.* Det faktum at man snakker en og en uten avbrytelser, hindrer at konflikter og krangler kan oppstå. Møtenes atmosfære er fredelig og gir en følelse av trygghet og sinnsro. At ordet går rundt sikrer at alle får sjansen til å komme til orde. At innleggene starter med en påminnelse om at deltakeren er spilleavhengig, betyr å stadig befeste en erkjennelse som er av vital betydning.

De spesielle, rituelle trekkene ved møtene er trolig en forklaring på at dette konseptet for en selvhjelps-bevegelse har spredt seg til så mange land og har holdt seg relativt uforandret i mange tiår. Gruppens nytteverdi er så stor at nybegynnere gjør klokt i å akseptere formen og tenke som ordspråket sier: "*When in Rome, do as the Romans do*".

Mange Anonyme Gamblere-grupper har også overtatt AA's målsetting om "totalavhold", det vil si at en skal holde seg borte fra enhver form for pengespill. Ikke alle spilleavhengige som blir kvitt problemet, føler at dette er nødvendig. Noen vil si at "det er automater som er mitt problem, det har ikke noe med den ukentlige lottokupongen min å gjøre" (s.XX). AG-gruppene gjør oftest ikke dette spørsmålet til noe sentralt punkt.

## Spilleproblemer og sosialkontoret

Saksbehandlere på sosialkontor bør først å fremst ha i sitt bakhode at en del av klientene har spilleproblemer og at det er viktig å identifisere dem. Saksbehandleren bør også - avhengig av sin kompetanse - gi råd om hvordan spilleren kan komme bort fra problemet. Hvis nødvendig, bør saksbehandleren etablere kontakt med et behandlingssted eller med Anonyme Gamblere. Dersom det ikke finnes noe adekvat behandlingstilbud i rimelig nærhet, bør sosialkontoret betale det et behandlingstilbud lenger unna vil koste.

Spilleavhengige har ikke råd til kostbare økonomiske rådgivere. Det er viktig at sosialkontoret omsorgsfullt veileder den spilleavhengige med hensyn til gjeld, etter § 4-1 i sosialtjenesteloven. Sosialkontoret bør hjelpe til å få oversikt over gjelden, hjelpe til å kontakte kreditorene og hjelpe klienten å lage en realistisk nedbetalingsplan der det er mulig.

Sosialkontoret kan gi tilbud om å hjelpe til å utporsjonere klientenes penger slik at ikke et større beløp kan forsvinne hurtig ved spill.

Økonomiske ytelser overfor spilleavhengige kan være et vanskelig spørsmål.

I lov om sosiale tjenester m.v. lyder § 5-1: *"De som ikke kan sørge for sitt livsopphold gjennom arbeid eller ved å gjøre gjeldende økonomiske rettigheter, har krav på økonomisk stønad."*

Spilleavhengige er oftest i stor økonomisk nød. Likevel vil det som regel ikke virke naturlig at sosialkontoret løser det økonomiske problemet. Det trenger ikke skyldes fordommer eller moralisering, men det enkle faktum at økonomisk støtte lett kan føre til at spillingen opprettholdes.

Men selv om en ikke har krav på sosialstøtte på grunn av spilleavhengighet, bør spilleavhengighet heller ikke være en kategorisk hindring for støtte. Hvis sosialkontoret finner at kravet i § 5-1 ikke er oppfylt fordi den spilleavhengige har hatt tilstrekkelige midler til å klare seg med fornuftig pengebruk, kan lovens § 5-2 komme til anvendelse: *"Sosialtjenesten kan i særlig tilfelle, selv om vilkårene i § 5-1 ikke er til stede, yte økonomisk hjelp til personer som trenger det for å kunne overvinne eller tilpasse seg en vanskelig livssituasjon."*

Også spilleavhengige har krav på en individuell vurdering.

I praksis vil støtte kunne gis i spesielle kriser der klienten f.eks. står i fare for å miste sin bolig. Særlig sterkt vil kravet stå hvis det dreier seg om en barnefamilie. Støtten kan bli gitt i form av lån. Men ytelse bør ikke gis uten at den spilleavhengige forplikter seg til å gjøre det som er mulig for å bli kvitt problemet, ved å gå til behandling, la pengene disponeres og utporsjoneres av familie eller sosialkontor og liknende.

For å sikre at pengene ikke blir brukt til videre spill, kan lovens § 5-4 bli benyttet: *"Hvis det på grunn av særlige forhold må antas at stønadsmottakeren ikke vil bruke stønaden i samsvar med vilkår som er fastsatt, kan det vedtas at stønaden helt eller delvis skal gis i form av varer og tjenester."*

# Hva er sjansene for å vinne i pengespill?

## Hensikten ved lovlige spill er at spillerne skal gi penger til gode formål

Fordi pengespill fører mange individer og familier ut i ulykke, er slike spill regulert av spesielle lover i alle land. I lange perioder har alle eller nesten alle pengespill vært forbudt. Når mange spill nå er blitt tillatt, er det ikke av hensyn til spillerne. Formålet bak de politiske vedtak om å tillate pengespill er å skaffe penger til gode formål, penger som spillerne taper. Formålet er altså at de aller fleste spillere skal tape, og pengespillenes regler utformes for å sikre at spillerne taper.

For å sikre at spillerne taper slik at det blir penger til gode formål og til administrasjon og markedsføring, går bare 50-80 % av innsatsen tilbake til spillerne i form av premier. Norsk Tipping beholder selv ca. 35 % av innsatsen ved Oddsen og 50 % ved de øvrige spillene. Rikstoto beholder 20-40 % ved de ulike spillene. Ved automater og bingo beholdes 20 %.

Noen hevder at pengespill ikke er motivert av ønsket om å vinne penger, men av spenningen ved spillet. Men det er muligheten for pengegevinster som skaper spenningen.

En lang rekke forskere har vist tydelig at en av årsakene til pengespillproblemer er manglende eller feilaktige oppfatninger (kognitive feiloppfatninger) om vinningsjansene, eller om mulighetene til å forutsi eller påvirke resultatet av spillet.<sup>79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87</sup>

## Vinningsjansene ved automatspill

På automatene skal 80 % eller mer gå tilbake til spillerne som premier. Mange spilleavhengige nekter å tro dette, fordi de gang på gang har spilt bort alle pengene. Forklaringen er at de også spiller bort gevinstene. Hvis du legger på 1000 kroner, vil du i gjennomsnitt vinne 800 tilbake. Men dersom du også satser de 800 i håp om å vinne mer, vil du i gjennomsnitt sitte igjen med 640. Hvis du så putter på de 640, vil du ha igjen 512 kroner. Ved å fortsette videre vil du etterhvert bli kvitt alle pengene.

Automatspill er tilfeldighetsspill. Riktignok har noen av automatene (Crazy Reels) en plakat hvor det står "Ferdighetsspill". Men ferdighetene som kreves er minimale: En må bare trykke når den opplyste pilen er på topp for å få ut en gevinst. Hvis automaten viser bonustall, kan bonusen fortelle noe om hvor stor gevinsten kan bli, men ikke når gevinsten kommer.

En automatspiller forsøker gjerne å finne et repeterende mønster i måten gevinstene utbetales på. Spilleren kan se det som en intellektuell utfordring å avsløre maskinens antatte systemer. Ofte tror spilleren at han har funnet et mønster i utbetalingene. Men når dette skal testes videre, blir spilleren alltid skuffet. Problemet er nemlig at det ikke finnes noen slik systematikk.

Automatspillere som søker behandling for spilleavhengighet, har en enorm erfaring i automatspill. De fleste har spilt på automater for hundretusener av kroner, enkelte for flere millioner. De kan anses som super-eksperter på automater. Likevel har de fortsatt å tape og tape. Når resultatene er tilfeldige, er det ingen hjelp i erfaring og ekspertise.

Den vanligste forestillingen om et system i automatenes utbetalinger er forestillingen om at dersom en har tapt lenge, øker sjansene for å vinne. Litt over halvparten av automatspillerene som har søkt behandling ved Blå Kors Senter i Oslo, har hatt denne forestillingen. Troen på at sjansene øker etterhvert bidrar sterkt til spilleproblemer, fordi denne troen impliserer at jo lenger en har tapt, jo viktigere er det å fortsette spillet.

Forestillingen om at langvarig tap øker sjansene kan bygge på to ulike teorier. Den ene teorien er tanken om at en automat har en begrenset kapasitet for å lagre penger og derfor må gi ut gevinst når pengelageret er fullt, eller at når en stor gevinst er utlevert, må maskinen la mange spillere tape for å spare nok penger til en ny stor gevinst. Dette er feil fordi pengelageret for utbetaling etterfylles av service-personale, uavhengig av innsatsen. Innsatsen er ofte sedler, mens utbetaling skjer fra et lager med bare mynter. Når det av og til blir flere store utbetalinger med korte mellomrom, kan pengelageret for utbetaling bli tømt. Erfarne spillere vet at da ringer man servicenummeret som står oppført på automaten og venter på servicemannen som kommer med pengene.

Forestillingen om at stadige tap øker sjansen for å vinne, bygger ofte på det som statistikere kaller "the gambler's fallacy", se side XX.

## **Vinnersjansene ved Oddsen, tipping og hestespill**

Odds, tipping og hestespill er spill med ferdighetselementer. Mange spillere bruker svært mye av sin fritid på å øke sin ekspertise. Hver dag følger de grundig med i resultatene gjennom aviser, tippe- eller travblader, radio, TV og tekst-TV. Dette inspirerer til videre spill.

Spilleavhengige som slutter med slikt spill, får derfor mye ledig tid å fylle. Det krever en atskillig større omlegging av dagliglivet enn bare å slutte med selve spillet.

Ved Odds har Norsk Tipping eksperter på forhånd fastsatt oddstallet, det vil si gevinsten hvis tipset går inn. Odds-tipperne er oftest yngre, sportsinteresserte menn som ønsker å være enda flinkere enn ekspertene som fastsetter oddstallene. Men disse ekspertene er profesjonister som bruker arbeidstiden på å bli eksperter. De øker sin ekspertise ytterligere ved å arbeide i team. Odds-tipperne kan ofte være svært flinke amatører, men for å vinne må de være mye dyktigere enn profesjonistene. Selv hvis en følger avisenes ekspertråd, går en dundrende underskudd.

En avgjørende faktor er at oddstallene settes lavt fordi Norsk Tipping skal beholde minst 1/3 av innsatsen.

La oss for enkelhets skyld bruke et eksempel hvor oppgaven er å tippe 1, X eller 2 på kampen Manchester United-Liverpool. La oss si at det "objektivt sett" - ut fra verdens beste ekspertise - er 50 % sjanse for hjemmeseier, 25 % for uavgjort og 25 % sjanse for borteseier. Hvis ikke Norsk Tipping skulle ha sin provisjon av omsetningen, ville oddstallet vært 2 for hjemmeseier, 4 for uavgjort og 4 for borteseier. Men hvis Norsk Tipping skal beholde 35 % av omsetningen, blir oddstallet bare 1,3 for hjemmeseier og 2,6 for uavgjort og borteseier.

Dette gjør at selv om odds-tipperen får noen oppmuntringer av og til, er han sikker på å tape penger i det lange løp.

Ved tipping og hestespill deler vinnerne de 50-80 % av innsatsen som er avsatt til premier. De fleste spillerne har satt seg godt inn i sporten de tipper på. Slik systemet er, vil de flinkeste ekspertene vinne oftere, men mindre premier.

Fordi arrangøren beholder 20-50 %, hjelper det ikke å være *litt* flinkere enn de andre spillerne for å regne med et overskudd - en måtte være *enormt mye* flinkere. Og de fleste andre spillerne er også eksperter. Derfor kan en ikke vente at alt strevet med å øke sin ekspertise vil føre til overskudd. Hvis det var mulig å bli så flink at en vinner på lengre sikt, ville slike eksperter slutte i sitt arbeid og leve som profesjonelle spillere. De ville spille med særdeles høy innsats, og spillet ville bli ulønnsomt for arrangøren - og dermed opphøre.

Ved alle spill pleier spillerne å snakke mye mer om sine gevinster enn om sine tap. Derfor gir praten i spillemiljøene et helt feilaktig inntrykk av vannersjansene.

I hestemiljøet synes det å være spesielt mye skryt av gevinster og lite snakk om tap. Det går gjerne rykter om at noen få spillere har klart å leve av hestespill. Når en undersøker nærmere, dreier det seg vanligvis om at de har klart å gå overskudd i et år eller to på grunn av noen store og heldige gevinster.

Vi har møtt en mann som hadde rykte på seg for å leve av hestespill. Etter noen store gevinster hadde han sagt opp jobben og brukte all sin tid på å utvikle sin ekspertise. Han visste alt som var å vite om hest. Andre spillere så på ham med en blanding av beundring og sjalusi. Han var heldig i begynnelsen og gikk med overskudd i ca. 2 år. Etterhvert kom tapene. Hverken overfor seg selv eller andre ville han innrømme at han i lengden tapte penger. Derfor økte han innsatsen for å kompensere tapene. Det endte med syv millioner i spillegjeld (!), to væpnede bankran og et lengre opphold bak murene.

## **Vannersjansene ved lotto, skrapelodd o.l.**

De fleste pengespill er rene tilfeldighetsspill. Det gjelder spill av lotto-typen (Lotto, Viking-Lotto, Ekstra), bingo, skrapelodd, terningspill og automater.

Norsk Tipping baserer det meste av sin markedsføring på å skape overdrevne forestillinger om vannersjansene. Plakater med skrapelodd-reklame forteller at "20 kroner kan fort bli 500 000". Det er sant at det går fort når det først skjer. Men med middels flaks, må en kjøpe lodd for 20 millioner kroner for å vinne en eneste førstegevinst på 500 000 kroner. Det "glemmer" Norsk Tipping å fortelle.

I TV-programmene med trekning av lotto o.l. viser Norsk Tipping stadig fram glade vinnere. De er akkurat som andre mennesker og er lette å identifisere seg med. De fleste nordmenn har sittet og tenkt at "neste gang kan det like gjerne bli meg". Og når en hører hva de glade vinnerne skal bruke pengene til, sitter seerne og planlegger hvordan de selv skal disponere drømmegevinsten når den en dag kommer: Få seg bedre bolig og bil, betale gjeld, reise og gi noe til de nære og kjære.

De virkelige sjansene for stor gevinst er ufattelig små. Hver uke taper mellom 1,2 og 1,3 millioner nordmenn penger i lotto. De 34 tallene kan kombineres på mer enn 5 millioner måter. Det nøyaktige tallet er 5 379 616.

Det er vanskelig å forholde seg til et tall på over 5 millioner. La oss si at en spiller 5 lotto-rekker hver uke, til en pris av 15 kroner. Hvor lenge må en holde på for å vinne en førstegevinst hvis en har middels flaks? Riktig svar er: 19 721 år. Da har en fått mange gevinster på til sammen 8 millioner kroner. Men innsatsen har vært 16 millioner og tapet altså 8 millioner.

Og ingen bør basere seg på at en har mer enn middels flaks - en kan like gjerne ha mindre flaks enn middels.

Hvis du f.eks. regner med at du har 50 år igjen å leve, hvor mye må du satse i lotto for å vinne en førstegevinst - fortsatt hvis du har middels flaks? Riktig svar er at du må satse 5910 kroner hver uke, det vil si 307 320 kroner i året for å kunne regne med én førstegevinst. (I tillegg vil du ha fått mange mindre gevinster, men ha tapt halvparten av innsatsen.) Hvis du spiller for dette beløpet i mindre enn 50 år, eller spiller for et lavere beløp, vil du sannsynligvis aldri få noen førstegevinst.

Men det *kan* jo hende jeg vinner, vil mange tenke. Ja, alt *kan* hende. Men vanligvis innretter vi oss etter hva som er sannsynlig. Det som er *ekstremt* usannsynlig, bryr vi oss overhodet ikke om: Selv om vi *kan* få en takstein i hodet neste gang vi går i byen, går vi ikke med hjelm på hodet.

## "Kvitt eller dobbelt"-systemet

Det finnes utallige systemer for pengespill som hevdes å gjøre spillet lønnsomt. Et vanlig system kalles "Martingale". Det er i teorien lønnsomt, men nesten alltid umulig å gjennomføre i tilstrekkelig lang tid. Prinsippet er at innsatsen dobles hver gang en taper. Hvis en til slutt vinner, har en gått overskudd.

De spillere som har fått en gjeld på flere millioner kroner, har oftest brukt en variant av dette prinsippet: De har stadig økt innsatsen for å dekke tapene ved tidligere spill. Etterhvert som de har satset stadig større summer, kreves større og større innsats for å vinne tilbake.

Hvor galt denne metoden fører i praksis, vises av følgende tabell, hvor spilleren i utgangspunktet satser tusen kroner:

Spilleomgang nummer	Innsats	Samlet innsats hittil
1	1 000	
2	2 000	3 000
3	4 000	7 000
4	8 000	15 000
5	16 000	31 000
6	32 000	63 000
7	64 000	127 000
8	128 000	255 000
9	256 000	511 000
10	512 000	1 023 000

Problemet er at innsatsen etter relativt kort tid må opp i astronomiske summer for å fortsette spillet, og at dette ikke er mulig å finansiere. Dessuten er det mange spill, også på kasinoer, hvor det er et tak på hvor stor innsats en kan spille med.

De spillere som får en gjeld på flere millioner, har som regel fulgt en variant av Martingale-prinsippet: De har i desperasjon økt og økt innsatsen for å dekke tidligere tap og mestre en håpløs gjeld. For å ha et fortvilet håp om å bli kvitt gjelda, går noen over fra spill med mindre gevinster (som automatspill eller bingo) til spill med store gevinster (som lotto, Oddsen eller trav). Men før eller senere klarer de ikke lenger å finansiere den stadig høyere innsatsen som kreves. Da inntreer en kritisk situasjon som lett ender med selvmord, underslag eller i aller beste fall med gjeldsordning (kap.X).

## Andre "vinner-systemer"

En masse tenkning er brukt på å lage systemer som sikrer eller sannsynliggjør gevinst i pengespill.

I katalogen til Amazon Books<sup>88</sup> finnes flere titalls bøker med titler som "How to win at gambling", "Gamble to win", "Beat the Odds", "How to win the lottery", "All You Need to Know About the Lottery: Play to Win", "How to Win at Horse Racing", "Betting Horses to Win", "How to Win at Sports Betting", "How to Beat the Casino", "Casino Gambling the Smart Way", "How to Win at Casino Games" og "The Guide to Beating the Poker Machines". Slike bøker er åpenbart lønnsomme - for forfattere og forlag.

Men det kan ikke gjentas for ofte: Spillenes regler er laget for at spillerne skal tape og arrangøren vinne. Det *kan* riktignok tenkes at arrangørene av et nytt spill gjør så dårlig forhåndsarbeid at det virkelig finnes systemer og spillemåter hvor gevinst er mer sannsynlig enn tap. De spillere som oppdager dette, vil spille og spille og spille. De gode mulighetene vil ryktes. Arrangøren vil tape penger. Ingen arrangør vil opprettholde et slikt spill, som derfor vil være av meget kort varighet.

En god leveregel er: *Når noe er for godt til å være sant, da er det vanligvis ikke sant.*

## Tips for ansvarlig pengespill

I løpet av få år er pengespill blitt utbredt. Plakater, annonser og reklame minner stadig om mulighetene til spill. TV viser trekninger i beste sendetid, overfører travløp og fotball og viser resultater løpende på tekst-TV.

Dersom en ser pengespill som en form for fritidsaktivitet, har det faremomenter som mange andre fritidsaktiviteter. Risikoen gjør at en for eksempel bruker redningsvest ved båtbruk og hjelm ved sykling. Pengespill gir også en betydelig risiko. Det er ikke uten grunn at spilleavhengighet er karakterisert som "en dødelig sykdom".

Ekspløsjonen i pengespill i Norge er skjedd så fort at nordmenn mangler erfaringer å bygge på. På dette området kan en ikke bygge på den eldre generasjons livserfaringer. Myndighetene har ikke drevet opplysningsvirksomhet om risikoen, tvert om driver det statseide Norsk Tipping en særdeles omfattende markedsføring med sikte på å gi nordmenn urealistiske forestillinger om sine vindersjanser (kap. X). I land og delstater som har mer erfaring med pengespill, drives



det undervisning i skolene om risikoen ved pengespill. I flere land brukes offentlige midler til å finansiere opplysningskampanjer om måteholdent spill på TV og i radio og aviser.

I et land med så liberal pengespillpolitikk som Norge, burde det ved alt pengespill offentliggjøres sikkerhetsregler for ansvarlig pengespill. For eksempel burde spilleautomater, trav- og Oddsens-kuponger ha påskrevet slike sikkerhetsregler som følgende:

- 1 *Formålet ved alle lovlige pengespill er å få spillerne til å gi penger til gode formål. Derfor lages spillereglene slik at spillerne som regel taper, og at de taper mer jo mer de spiller.*
- 2 *Se på pengespill som underholdning, ikke som en måte å skaffe penger på.*
- 3 *Pengene som du taper, skal du betrakte som prisen for den underholdning spillet gir. Hvis du skulle vinne, skal du se på gevinsten som en ekstra bonus.*
- 4 *Før du spiller, skal du bestemme deg for hvor mye du har råd til å tape.*
- 5 *Før du spiller, skal du bestemme deg for hvor mye tid du har anledning til å bruke.*
- 6 *Skaff deg kunnskap om hvordan spillets vannersjanser er (kap. X).*
- 7 *Når du har tapt, skal du ikke prøve å vinne det tilbake - du vil som regel tape mer.*
- 8 *Når du har vunnet, skal du beholde gevinsten og ikke tro at nå vinner du enda mer.*
- 9 *Det hjelper ikke om du tenker positivt, føler at du kommer til å vinne eller føler deg helt sikker på et resultat i trav eller fotball.*
- 10 *Du må bygge din økonomi og ditt pengespill på det som sannsynligvis vil skje, ikke på det usannsynlige.*

# Håndtering av gjeld

## Et fjell av gjeld

Det første som problematisk pengespill går ut over, er selvsagt økonomien. I gamle dager havnet spillere i gjeldsfengsel, som ble avskaffet ved en lovendring i 1874. Fortsatt kan en settes i rettslig forvaring dersom det er grunn til å tro at en vil flykte fra landet for å unngå å betale sin gjeld.

Blant de spilleavhengige som kommer til behandling, er tenåringene best stillet, fordi foreldrene besørger de daglige utgifter og ungdommen selv ikke har fått tatt opp store lån. Blant de voksne spilleavhengige har de fleste en betydelig gjeld og mange ubetalte regninger. Enkelte har unngått gjeld ved å selge unna bolig, bil og eiendeler.

Når voksne spillere opplever at spilleproblemene er blitt så store at noe må gjøres, er gjelden oftest blitt stor og spredt på mange kreditorer. Purringer og inkassokrav strømmes på uten at en makter å innfri forpliktelsene. En kan ha lånt av familie og venner, banker og kredittinstitusjoner. For å dekke deler av gjelden kan en ha solgt gjenstander eller bolig. Renter og gebyrer har stadig økt gjelden. Nye lån tas opp for å dekke gamle lån som haster, men lånene brukes ofte til spill i håp om å øke summen. Noen private lån kan føre til trusler fra torpedoer.

Giftede og samboere gjør store anstrengelser for å skjule problemene for partneren. Purringene bortforklares og skjules hvis mulig. Dette øker skamfølelsen og lidelsen ytterligere.

Blant dem som kommer til behandling, er det mange som lenge ikke har orket å åpne postsendingene. Det er for smertefullt å lese kravene og truslene når en likevel ikke har mulighet til å gjøre noe med det. Når de skal få hjelp til å skaffe oversikt over gjelden, kan de komme med en plastpose full av uåpnede konvolutter.

Gjelden og håpløsheten forsterker spillingen. Det er en vond sirkel hvor stadig høyere beløp satses i et desperat forsøk på å betjene gjelden. Hellet må da snu seg snart? I aviser og TV har jeg jo sett så mange alminnelige mennesker som plutselig har hellet med seg, nå må det da snart være min tur....

Men hellet snur nesten aldri.

## Oversikt over gjelden

Når en skal få kontroll over spilleproblemet, må en gripe tak i gjelden. En må få oversikt over all gjeld, ta kontakt med långiverne og lage avtaler om betalingsutsettelse og gradvis nedbetaling. Dette medfører stor lettelse, gir håp og en følelse av "lys i enden av tunnelen".

Men det kan være for smertefullt for spilleren å gjøre det selv. Det er gjerne nødvendig at venner, familie eller sosialkontor hjelper til. I behandling er det en selvfølge at det gjøres.

Først må en skaffe oversikt over gjelden, for eksempel i form av en tabell:

Hans Hansen  
Gjeld ifølge bilag framlagt 13.6.2001

Kreditor	Overtatt av	Opprinnelig gjeld	Siste sum	Datert	Anmerkning
Ellos Finans	-	20 000	22 139	Jan. 2001	
Telenor mobil	Telenor Innkasso	499	1 060	Febr. 2001	
Statens lånekasse	Statens innkrevings-sentral	127 475	159 332	Mars 2001	
Kemneren, Oslo			5 794	Febr. 2001	Restskatt 1998
Vår bank og forsikring		5 185	7 440	April 2001	Overtrukket konto
K-bank kort	Inkassosentralen	10 000	25 477	Januar 2001	Kredittkort
SUM			215 448		

## Kontakt med kreditor

En må skrive til hver enkelt kreditor, f.eks. slik:

Kredittstyring a/s  
Pb. 1789 Vika  
0122 Oslo

Oslo, 21. mai 2001.

Vedrørende Deres tilgodehavende

Jeg er for tiden til behandling for spilleavhengighet ved Blå Kors Senter. Jeg kan bare beklage at min økonomi i lengre tid har vært i uorden, men er nå i ferd med å få pengespillproblemet under kontroll. Som ledd i behandlingen for å kunne slutte med pengespill, vil jeg nå innhente opplysninger om mine økonomiske forpliktelser.

Jeg ønsker å få tilsendt en oversikt over den gjeld jeg har, opprinnelig gjeld, når og hvordan den oppsto, rentesats og påløpte omkostninger.

Likelydende brev går til alle kjente kreditorer i den hensikt å utarbeide en oversikt som kan gi grunnlag for ordninger som i størst mulig grad kan tilfredsstille alles interesser. Jeg ønsker å få opplyst om De ønsker å motta en slik oversikt, og om De stiller Dem åpen til et samarbeid.

Behandlingen ved Blå Kors Senter vil strekke seg noen måneder framover, og jeg ber om at Deres krav mot meg fryses i den perioden jeg går til behandling.

Med vennlig hilsen

Hans Hansen

Dersom spilleren er kommet til behandling, bør behandleren skrive en attest, f.eks. slik:

Vedr. Hans Hansen

Jeg bekrefter at Hans Hansen lider av spilleavhengighet og fra i høst deltar i behandlig ved vår institusjon.

Som andre spilleavhengige, har han i lengre tid ikke klart å oppfylle sine økonomiske forpliktelser. Han har imidlertid møtt regelmessig til behandling, deltar aktivt og viser god framgang. Jeg har derfor et begrunnet håp om at han vil komme godt i gang med å betale tilbake sin gjeld i løpet av 2001.

Oslo, 13.2.2001

Hans Olav Fekjær  
Overlege / psykiater

Spilleren og långiveren har en felles interesse av å lage en realistisk nedbetalingsplan. Långiver vil heller ha pengene sent enn aldri.

Når spilleren endelig griper tak i gjelden, medfører det gjerne en stor lettelse. Spilleren har skammet seg og gruet seg, men opplever at långiverne er glade for at en tar kontakt og opptrer oftest vennlig og fornuftig.

For den spilleavhengige er det viktig at nedbetalingsplanen gjøres realistisk. Hvis planen forutsetter at en lever på et ekstremt eksistensminimum, vil planen trolig ikke la seg gjennomføre i praksis.

Hvis den spilleavhengige fortsatt har lånemuligheter, er det en fordel å samle flest mulig gjeldsposter i ett stort lån.

## **Lov om gjeldsordning**

I sjeldne tilfelle kan en få hjelp av loven om gjeldsordning,<sup>89</sup> som ble vedtatt i 1993. Formålet med loven er slik beskrevet i § 1-1:

"Loven skal gi personer med alvorlige gjeldsproblemer en mulighet til å få kontroll over sin økonomi. Den skal legge forholdene til rette for at skyldnere med slike problemer etter søknad om gjeldsforhandling kan oppnå en gjeldsordning enten ved avtale med fordringshaverne (frivillig gjeldsordning) eller ved stadfestelse av namsretten (tvungen gjeldsordning). Loven skal sikre at skyldneren innfrir sine forpliktelser så langt det er mulig, samt at det skjer en ordnet fordeling av skyldnerens midler mellom fordringshaverne."

Det er imidlertid en høy terskel for å oppnå gjeldsordning, som angitt i § 1-3:

"Bare skyldnere som *er varig ute av stand til å oppfylle sine forpliktelser* (uthevet her), kan oppnå gjeldsordning etter loven her. En person kan bare oppnå gjeldsordning én gang."

Gjeldsordningsperioden er normalt på fem år (§ 4-2). I denne perioden forutsettes en å leve nær eksistensminimum, slik det uttrykkes i § 4-3:

"Skyldneren har rett til å beholde så meget av sin inntekt at det dekker det som med rimelighet trengs til underhold av skyldneren og dennes husstand."

Hvis en oppnår gjeldsordning og overholder vilkårene i fem år, vil den resterende gjelden bli helt eller delvis ettergitt.

Søknad om gjeldsordning skal fremmes for namsmannen. I praksis benytter mange sosialkontoret som rådgiver.

## **Gjeld til privatpersoner**

Juridisk sett er det ikke nødvendig å betale spillgjeld. Det skyldes en lov fra 1902 som fortsatt er gjeldende. Loven heter "Lov om den almindelige borgerlige Straffelovs Ikrafttræden" og det heter i § 12:<sup>90</sup>

"Af Spil og Væddemaal opstaar ingen Forpligtelse, og en Anerkjendelse af derved stiftet Gjæld er uforbindende. Det samme gjælder Laan eller Forskud, som nogen vidende om Øiemedet har ydet til Brug ved Spil eller Væddemaal."

Loven er et interessant kulturhistorisk vitnemål om lovgivernes vilje til å hindre at nordmenn spilte seg "fra gård og grunn". Men private lån vil i praksis oppfattes som en æresgjeld. Som regel har heller ikke långiverne visst at pengene skulle gå til pengespill, og da beholder låntakeren plikt til å betale.

Uformelle lån fra privatpersoner kan være vanskeligere å ordne enn annen gjeld.

Enkelte spillere låner i sin desperasjon fra kriminelle miljøer. Når de ikke kan betale tilbake, får de torpedoer etter seg og trusler mot familien. Dette skal i prinsippet anmeldes, men frykten kan hindre en anmeldelse, og problemet kan være ytterst vanskelig.

Det gjelder å velge sine långivere med omhu.

# Pengespillpolitikk

## Hvorfor regulere pengespill?

I Tippebladet Tips uttaler Christian Vennerød, idet han sammen med andre spekulanter vil starte et nytt privat pengespill over Internett:<sup>91</sup>

"Gambling er en sunn spilleform. Spill om penger er en helt naturlig del av livet. Jeg husker vi kastet på stikka, ...."

Det var nok uskyldig å kaste på stikke med femøringer da Vennerød var gutt. Men verden er ikke enig med ham i at moderne pengespill er like uskyldig. På grunn av erfaringene er ikke pengespill i noe land overlatt til markedskreftene, men er overalt gjenstand for spesiell lovregulering.

På mange områder benytter samfunnet lovgivningen til å beskytte individer mot skade. Hvis skadevirkningene bare rammer individet selv, kan slik regulering støte an mot menneskets krav om individuell frihet. Politisk er det imidlertid bred enighet om å beskytte mennesker mot å bli påført skader av andres atferd. Derfor er våpen, rus og bilkjøring strengere regulert enn sigaretter og basehopping.

Ektefeller, samboere og barn av spillere opplever følelsesmessig og økonomisk ruin. Som nevnt tidligere, anslo den australske gamblingkommisjonen i 1999<sup>92</sup> at gjennomsnittlig 5-10 mennesker involveres av problemene til hver spilleavhengig person. Fellesskapet får også problemer og utgifter.

Den beskrivelsen av pengespillproblemene som er gitt her, er den samme en kan lese fra alle deler av verden som har erfaring med pengespill. Derfor har også politikken gått i bølger: Når pengespill blir sterkt utbredt, presses politikerne av opinionen for å stoppe spillet.

## Jo mere spill, jo mere motstand

Den liberalisering av spillepolitikken som de fleste industriland har hatt i de siste tiårene, går gjerne gjennom noen karakteristiske stadier. Tabellen nedenfor gir en skjematisk oversikt over en karakteristisk utvikling, selv om det kan være større eller mindre avvik i de enkelte landene:

<i>Tillatte spill</i>	<i>Problemer</i>	<i>Samfunnets reaksjoner</i>	<i>Årsforbruk pr. innbygger</i>
Ingen lovlige spill	Minimale	Ingen kontroverser. Befolkningen glemmer tidligere tiders spilleproblemer	Lite
Pengelotteri, lotto, skrapelodd, tipping, trav	Små	Lite kontroversielt. Glede over penger til gode formål.	Ca. 1000-2000 kroner
Mer avhengighetsskapende spill: Automater med stor omsetning (som Norge i dag) eller kasinoer	Betydelige eller store	Begynnende kontroverser i medier og politikk. Behandling, forskning og opplysning startes. Fagfolk advarer mot utviklingen.	Ca. 3000-6000 kroner
Både automater med stor omsetning og kasinoer (f.eks. Australia)	Svært store	Bred enighet om at problemet er for stort. Innstramning starter, men er smertefull fordi politikere og organisasjoner har tilpasset seg inntektene.	Over 6000 kroner

Norge gikk i løpet av 1990-tallet over fra annet til tredje stadium. I øyeblikket ser myndighetene ut til å ønske at vi går over til det fjerde (nederste) stadiet. Må det bli verre før det blir bedre?

### **Hvilken effekt har politikken på skadevirkningene?**

Et av argumentene for liberalisering er at "pengespill har alltid foregått, ved å gjøre det lovlig så får vi det over i sunnere former som lettere lar seg regulere."

De siste 10-15 årene er det foretatt en del forskning om virkningene av å legalisere pengespill.

To studier har tatt for seg politikken for spilleautomater. I South Dakota ble automater (Video Lottery Terminals) først innført, så forbudt og så tillatt påny. Forskerne undersøkte hvor mange som hadde søkt behandling for spilleproblemer i de ulike periodene og fant at de politiske endringene gjenspeilet seg svært sterkt i de problemer som oppsto.<sup>93</sup> I Louisiana undersøkte forskere hvilken virkning innføring av spilleautomater hadde på antall nye medlemmer i Gamblers Anonymous. Også her fant en at politikken hadde avgjørende betydning:<sup>94</sup> Jo strengere regulering, jo færre problemer.

To kanadiske forskningsrapporter har tatt for seg virkningen av å etablere kasino i byer som ikke hadde kasino fra før.

I den ene byen viste det seg at i løpet av det første året, økte andelen som viste risiko-atferd (spilte lenger og brukte mer penger enn planlagt) fra 3,3 til 7,8%. Andre mål på problemer økte også sterkt.<sup>95</sup>

Ved den andre undersøkelsen, som gjaldt en annen by, økte alle 18 mål på spilleproblemer ved innføringen av kasino.<sup>96</sup>

I Storbritannia undersøkte forskere virkningen av å innføre en parallell til Norsk Tipping ("British National Lottery"). Andelen husholdninger som brukte over 10 % av inntekten til

pengespill ble nesten firedoblet. I den fattigste gruppa, med inntekt under 200 pund pr. uke, ble andelen mer enn seksdoblet. Forskerne bemerket at pengespill øker de sosiale ulikheter.<sup>97</sup>

Studier hvor intervjuundersøkelser i befolkningen er gjentatt med noen års mellomrom viser et noe blandet bilde.<sup>98</sup> I noen (men ikke de fleste) av disse studiene har det ikke vært funnet flere spilleavhengige ved den siste undersøkelsen, til tross for at det samlede omfanget av pengespill er økt. Tolkningen av dette er ikke endelig klarlagt. Dette har bare forekommet i land eller delstater med svært mye pengespill - det er jo derfor det er gjort flere befolkningsstudier. Det kan se ut som antall spilleavhengige i disse statene har nådd et slags metningspunkt. Den første undersøkelsen har medført stor oppmerksomhet om spilleproblemer, slik at befolkningen er blitt mer klar over faremomentene ved spill.

Mest kjent er kanskje studien av selvmordshyppigheten i amerikanske byer.<sup>99</sup> Den viste at Las Vegas har USAs høyeste selvmordstall. De fastboende i Las Vegas har vel 60 % høyere selvmordshyppighet enn gjennomsnittet for amerikanske byer. Tilreisende i Las Vegas har hele 156 % høyere selvmordshyppighet enn gjennomsnittet. På annenplass i USA kommer den andre kasinobyen i Nevada, Reno.

Den kjente kasinobyen på østkysten, Atlantic City, hadde normale selvmordstall inntil kasinoene ble åpnet fra 1979 av. Deretter opplevde byen en enestående stigning i selvmordstallene opp gjennom 1980-tallet.

## **Tar fra de fattige og gir til de rike**

Årsaken til at pengespill - i hvert fall i noen former - nå er tillatt i de fleste land, er ønsket om å skaffe penger til gode formål. Det omtales ofte som "frivillig skattlegging".

Vanligvis ønsker man at skatter og avgifter skal ramme likt eller helst være progressive, d.v.s. ramme de rikeste sterkest. Befolkningsundersøkelser i flere land viser imidlertid at pengespill rammer regressivt, d.v.s. rammer de fattige sterkest. For eksempel har en australsk studie vist at lavinntektsgrupper bruker 2-3,5 % av inntekten på spill, mellomgrupper bruker 1-1,5 % og høyinntektsgruppene under 0,5 %. En britisk studie viste at lavinntektsgruppa hadde dobbelt så mange storspillere som gjennomsnittet.<sup>100</sup> En annen britisk undersøkelse viste at arbeidere spilte dobbelt så mye som andre yrkesaktive.<sup>101</sup>

I Oslo er tettheten av spilleautomater langt større i fattige østkant-bydeler med mange sosialklienter enn i velstående vestlige bydeler.<sup>102</sup> CC Vest Stormarked i Ullern bydel (som har 80 butikker) har bare 6 automater. Tveita senter med halvparten så mange butikker har 19 automater, Stovner-sentret 28 automater og Storo-sentret 16 automater. Tendensen bekreftes i Lotteritilsynets foreløpige tall: Postdistriktet Etterstad har 315 automater og Rodeløkka 345 automater, mens Majorstua distrikt har 124 og Røa bare 42 automater.

Norsk Tipping har størst omsetning pr. innbygger i fattige områder som kommunene Nesseby og Måsøy i Finnmark. Innen Oslo er omsetningen høyest i Groruddalen og lavest i de vestlige bydelene.

Men selv om det kommer lite bidrag til den felles potten fra områder der de velstående bor, så mottar de bedrestilte desto mer av overskuddet. Norsk Tippings overskudd går til tre formål: kultur, som et stykke på vei kan kalles de bedrestilte borgeres hobby



forskning, som ideelt sett skal hjelpe alle, men alle arbeidsplassene går til de som har høy utdanning  
idretten, som er langt mere folkelig, men selv i idretten er det påvist en viss overrepresentasjon av bedrestilte.

Det er selvsagt ikke overraskende at muligheten for å vinne penger er mest tiltrekkende for den som har minst. Det er også rimelig å tro at utdanning i noen grad øker muligheten for å gjennomskue reklamens inntrykk av gode vannersjanser, selv om vi også ser spilleavhengige blant høyt utdannede.

Men vurdert opp mot andre former for skattlegging, er pengespill den aller mest usosiale typen. Den rammer de fattige hardest, noe som det i andre sammenhenger er bred politisk enighet om å unngå. Det er ikke en progressiv, men en regressiv beskatning. Det er det motsatte av Robin Hoods og Gjest Baardsens måte å omfordele pengene på.

## Norsk Tippings rolle

Knappt noe norsk firma virker så fornøyd med seg selv som Norsk Tipping. Selskapet synes å oppfatte seg selv som en julenisse med helårsdrift, ikke som en lommetyv som særlig tar penger fra de fattige. Selv sier ledelsen at de selger håp, ikke at de selger skuffelser.

Norsk Tippings selvbilde som julenisse er lett synlig når selskapets vakre og sjarmerende TV-stjerner forteller vinnere om gevinster. Alternativt kunne de tenkes å være preget av følgende holdning:

"Ved hjelp av en av Norges mest omfattende og langvarige reklamekampanjer, har vi klart å samle inn store beløp fra tusenvis av nordmenns arbeidslønn, trygder og sosialpenger. Halvparten av beløpet trekker vi fra til selskapet, den kostbare markedsføringen og de gode formål, men en del av pengene gir vi nå videre til deg."

Media understøtter bildet av en julenisse ved å presentere overskrifter som "Norsk Tippings overskudd ble X milliarder". Overskriften er korrekt, men i land med mer tvetydig holdning til spill lyder overskriftene "Spillerne tapte X milliarder", og det er akkurat like korrekt.

Hvis man mener at Norsk Tippings oppgave bare er å skaffe mest mulig penger *for enhver pris*, har firmaet vært dyktig, mer dyktig enn søsterselskapene i Sverige og Danmark. Hvis man derimot mener at reklame skal tilfredsstillte etiske krav ved å gi et korrekt og saklig bilde av produktet, kan det reises store spørsmålstegn ved markedsføringen. Statsselskapet benytter moderne markedsføringsteknikker til det ytterste. Markedsføringen tar sikte på å maksimere forventningene om vannersjansene. Metoden er å balansere på kanten av sannheten. Den umåtelig selektive presentasjonen av lotto-millionærer før TV-trekningene er en slik balansering, likeså Flax-reklamen om at "20 kroner kan fort bli 500 000". Markedsføring er ikke usann, men så ekstremt ubalansert at den helt åpenbart tar sikte på å skape feilaktige oppfatninger om vannersjansene.

Staten har opprettet Forbrukerrådet og Forbrukerombudet, og Forbrukerrapporten skal være en motvekt mot usaklig og fordømmende reklame. Mens staten prøver å ivareta forbrukerinteressene, bryter statsselskapet Norsk Tipping de fleste prinsipper for saklig og

informativ markedsføring, som kunne ha sikret at forbrukerne fikk et nøkternt bilde av de produktene Norsk Tipping selger.

Norsk Tipping har et tvilsomt forhold til markedsføringslovens § 2: "*Det er forbudt ... å anvende ... villedende framstilling som er egnet til å påvirke etterspørselen...*"<sup>103</sup> Det kan avgjort diskuteres om Norsk Tippings markedsføring bør kalles veiledende eller villedende.

Norsk Tipping er stolte av den meget profesjonelle reklameserien "Lotto-millionærer er ikke som andre millionærer." Meningsmålinger viste at i utgangspunktet hadde lotto-millionær lav status i Norge. Bare hver femte nordmann hadde positive oppfatninger om lotto-millionærer, mens 4 av 5 var negative. Ved hjelp av en av Norges mest kostbare markedsføringskampanjer ble dette snudd opp ned. Til slutt hadde 4 av 5 positive holdninger til lotto-millionærer og bare hver femte negative. Det forteller meget om reklamens makt til å manipulere holdninger.

Blant Norsk Tippings spill er det særlig Oddsen og i noen grad fotballtipping som skaper spilleavhengige. Omsetningen i alle Norsk Tippings spill, med lotto i spissen, er blåst opp av de feilaktige forestillinger om vannersjansene som reklamen har skapt. Men det mest betenkelige er at *Norsk Tippings kolossale markedsføring trolig har fungert som en motor for pengespillene i Norge generelt.*

Våre oldeforeldre ville nok nektet å tro at rundt år 2000 er det reklame for pengespill som er Norges største reklamekampanje (når en inkluderer gratisreklame på TV), og at det til og med er den norske staten som står bak kampanjen.

## **Mislykket forsøk på "europeisering" av norsk automatpolitikk**

Internasjonalt er det anerkjent at spilleautomater er den mest avhengighetsskapende form for spill. I USA er det vanlig å kalle automater for "the crack cocaine of gambling", ut fra tanken om at crack er det mest avhengighetsskapende stoffet.

Dette gjør det spesielt uheldig at Norge har Europas mest liberale politikk for automater. Andre land har

- langt færre automater i forhold til innbyggertallet.
- oftest begrenset automatene til kaféer og egne spillehaller.
- sterkere begrensninger på innkast, f.eks. ved forbud mot seddelinnkast.

Ikke alle land har alle disse tre begrensningene, men de har noen av dem. Sverige og Danmark har til sammen et langt lavere antall automater. Finland har 16 000 automater og de står framme i handlesentre, men de finske myndighetene har ikke tillatt at det kan legges på mer enn 10 finske mark (ca. 13 kroner).

Utenlandske fagfolk på pengespillproblemer (forskere og behandlere) uttrykker gjerne forskrekkelse når de får høre om Norges ekstremt liberale automat-politikk.

Bondevik-regjeringen ønsket å bringe norsk automatpolitikk mer i overensstemmelse med politikken i andre land. Den laget i 1999 forskrifter som krevet at automatene skulle plasseres i spillehaller og endret reglene for automatene slik at maksimalt tap pr. minutt skulle reduseres fra 400 kroner til 75 kroner. Automatene skulle over en treårs-periode gradvis skiftes ut med disse "snillere" automatene.

Reaksjonen fra norsk spillebransje var voldsom. Den største operatøren på automatmarkedet, Norsk Lotteridrift, sto i spissen for lobbyaksjonen, men dekket seg bak organisasjonene som også mottar penger fra automatene. Lederne for seks landsomfattende organisasjoner undertegnet en invitasjon der Stortingets justiskomite ble bedt om å komme på møte. Men på møtet ble komiteen tatt imot av Norsk Lotteridrifts styreleder, som selv var tidligere justisminister og kjente det politiske spillet.<sup>104</sup>

Hele høsten 1999 hadde justiskomiteen sterk pågang fra spillebransjen. Komiteen vedtok til slutt at en ikke måtte foreta seg noe som reduserte inntektene fra automatene. Det eneste av regjeringens forslag som fikk flertall, var innføring av 18 års aldersgrense (mot Høyres og Fremskrittpartiets stemmer).

Etter den vellykte lobby-aksjonen økte Norsk Lotteridrifts aksjer med 43 %. For 1999 delte selskapet ut 77 millioner kroner i overskudd til aksjonærene. Deretter ble selskapet solgt til Sveits og USA, slik at store beløp fra norsk pengespill nå går til aksjonærer i andre land.

De daværende og framtidige spilleavhengige, deres ektefeller og barn fikk ikke møte stortingskomiteen. Og når det gjelder det mest avhengighetsskapende spillet, fortsatte Norge å ha Europas mest liberale politikk.

## Dagens spillepolitikk

Regnet pr. innbygger har Norge ca. 30 % mer pengespill enn Sverige og nesten dobbelt så mye som Danmark og Finland. I tillegg har Norge en spesielt lite heldig fordeling mellom ulike typer spill, fordi automatspill hos oss utgjør over 40 % av spilleomsetningen.

Det omfattende pengespillet i Norge skaper glede i organisasjoner og driver tusener av familier til desperasjon og oppløsning. Behovet for penger til gode formål har ingen grenser. Både organisasjoner og private aksjespekulanter presser kontinuerlig på for å få enda høyere inntekter fra spill. De tar stadig kontakt med politikere, departement og det nye Lotteritilsynet. De siste årene har kravene blant annet dreiet seg om nye spilleformer som Internettspill, mobiltelefonspill og kasino. At Norge alt er Nordens spille-land og at ethvert handlesenter er gjort til et mini-kasino, hindrer dem ikke i å kreve enda mer. Sitronen synes å skulle presses til den siste dråpen - eller kronen - kommer ut av lommene til de som lite har.

Når organisasjonene først har fått smaken på slike inntekter, vil presset på myndigheter og politikere aldri ta slutt. Det vil alltid være argumenter for å skaffe mer penger til for eksempel kreftforskning, idrett og Røde Kors. Overfor dette presset har ikke politikerne til nå hatt noen overordnet målsetting for pengespillpolitikken. De har ikke bestemt seg for når nok er nok, men har stadig godtatt "litt til, og litt til, og litt til".

Politikk innebærer som regel en balansering mellom motstridende hensyn. Et særtrekk ved pengespillpolitikk er at de positive virkningene blir umiddelbart merkbare, mens skadevirkningene først kommer til overflaten etter flere år. Allerede første måned med nye inntekter opprettes nye stillinger for å få anvendt pengene. Når skadevirkningene etterhvert blir tydelige, er det derfor vanskelig å foreta innskrenkninger. Det gjør at politikere må tenke langsiktig og forstå at det er mye lettere å nekte nye spill enn å stoppe eksisterende spill.

Politikerne trenger et kaldt hode, et varmt hjerte og ikke minst en sterk ryggrad for å møte presset fra alle som ønsker å tjene penger på spillernes bekostning.

De spilleavhengige og deres familier deltar ikke i den politiske diskusjonen og utgjør slett ingen pressgruppe. De er tvert om så flau at de forsøker å unngå å fortelle om problemet til noen. Det bidrar til en sterk slagside i den offentlige debatten og til stor uvitenhet både hos allmenhet og politikere. For eksempel ble en relativt framtrædende stortingspolitiker spurt av Aftenposten om etablering av kasinoer i Norge ville gi noen negative konsekvenser. Hans svar var typisk for den monumentale uvitenheten: "*Jeg ser bare fordeler.*"<sup>105</sup>

Det vil være et framsteg dersom spilleautomatene flyttes fra handlesentrene inn i kasinoer, fordi kasinoer er lettere å overvåke og frister mindre til impulsivt spill. Men dersom Norge skulle få egne kasinoer *i tillegg til* at handlesentrene fungerer som mini-kasinoer, vil Norge utvilsomt få Europas største pengespillproblemer.

Endringene i spillepolitikken preges fortsatt av presset fra pengeinteressene. I mai 2001 ga departementet og Lotteritilsynet tillatelse til ytterligere to former for spill. I samme måned leverte Lotteritilsynet et notat om spilleavhengighet, hvor tilsynet uttrykker betydelig bekymring for problemene. Tilsynet forkynner stor maktesløshet overfor problemet. I et notat på en håndfull sider fant tilsynet grunn til å skrive hele fem ganger at spilleavhengighet er en mystisk sykdom med ukjent årsak.<sup>106</sup>

"Årsaka til lidinga er ikkje kjend.... Å få meir kunnskap på utløysande mekanismar for speleavhengighet, er avgjerande for å kunne setje inn tiltak der det hjelper... I dag veit styresmaktene for lite om omfanget av speleavhengighet og kva som utløyser dette til at vi kan setje i verk tiltak som sikkert vil fungere.... Vi har i dag ikkje nok kunnskap om den utløysande mekanismen bak speleavhengighet.... Å foreslå større regulatoriske tiltak på noverande tidspunkt, vert å foregripe forskingsprosjektet og fagleg vanskeleg å begrunne."

Lotteritilsynet synes å mene at årsakene er så mystiske og ukjente at effektive tiltak må vente til forskere oppdager "gambling-genet" eller "gamblokokk-bakterien". Spilleforskerne er på sin side ikke i tvil om at liberalisering av spill må forventes å øke antall tragedier som spillene skaper.

Lotteritilsynet mente man hadde for lite kunnskap til å begrunne en *restriktiv* holdning, samtidig som man hadde tilstrekkelig kunnskap til å foreta den *liberaliseringen* som tilsynet godtok samme måned. For å forstå dette logiske krumspringet må en huske at tilsynet har daglig kontakt med de som *tjener* penger på spill, men ingen kontakt med de store *taperne* - de stakkars spilleavhengige og deres familier.

## "Skadereduksjon"

I narkotikadebatten er "skadereduksjon" betegnelsen på tiltak som skal redusere skadevirkningene uten å ta sikte på å redusere bruken av "stoff". Eksempler på dette er "sprøytebussen" og "sprøyterom".

Fordi mange organisasjoner og andre gode formål får penger fra spill, er skadereduksjonstiltak mindre kontroversielle enn tiltak for å redusere spillet. Så langt som råd forsøker en å få både i pose og sekk, det vil si forsøke å få de positive virkningene og unngå de negative.

Folkehelseproblemer av denne karakter og dette omfang angriper man gjerne ved både forebygging og behandling, foruten forskning. I alle delstater i Kanada og Australia samt mange delstater i USA finansieres dette ved avgift på spillene. Avgiftene er gjerne på rundt 1 % av spilleomsetningen.

For 2001 har staten bevilget 900 000 kroner til behandling og annet arbeid i forhold til spilleproblemene. Til sammenlikning har Sverige og Danmark bevilget 4-5 millioner kroner. Danmark har i 2001 vedtatt å øremerke 1 % av omsetningen på automatene til behandling av spilleavhengighet. Da blir ressursene til behandling flerdoblet.

Det vil være naturlig at også Norge innfører en øremerket avgift på spillene til forebygging, behandling og forskning. Fra år 2001 har spilleautomatene vært pålagt en liten avgift for å finansiere driften av Lotteritilsynet. Det er naturlig å øke denne avgiften med sikte på også å finansiere forebygging, behandling og forskning.

Befolkningen vet i dag lite om farer og faresignaler ved pengespill. I flere land og delstater foretas store offentlige opplysningskampanjer, foruten opplysningsarbeid i skolene (se "Tips for ansvarlig pengespill, s.X). I skolene er det naturlig å knytte det til undervisningen om ANT (Alkohol, Narkotika, Tobakk).

Det beste vil være om informasjon om farene ved pengespill slås opp på automater og omtales på Odds- og travkuponger. Dette blir en parallell til helseadvarslene som er på sigarettpakker i Norge og alkoholflesker i USA. Et minimum bør være at det oppgis et telefonnummer en kan ringe for å få råd og behandling. Sverige, Danmark og en rekke andre land og delstater har offentlig finansierte nødtelefoner for spilleproblemer. Norge bør ikke vente lenge med å etablere dette.

Behandlingstilbudet i Norge har til nå vært svært lite. Prosjektmidler fra Staten finansierte behandling ved Renåvengen i 1997-2000 og ved Blå Kors Senter fra 2000. I tillegg har fire fylker vedtatt at rustiltakene kan behandle spilleavhengige. Det er Akershus, Vestfold og Agder-fylkene. Psykiatrien har adgang til å behandle spilleavhengighet, men har vist liten interesse og har derfor i svært liten grad skaffet seg kompetanse.

Høsten 2000 vedtok Stortingets flertall (alle unntatt Fr.p.) å be regjeringen "*fremme forslag til tiltak som kan begrense spilleavhengighet og sikre et godt behandlingstilbud for spilleavhengige*". I juni 2001 sendte departementet et rundskriv til fylker og kommuner der en blant annet sa at rustiltakene "bør" gi tilbud om behandling av spilleavhengige.<sup>107</sup> Det er ventet at rundskrivet vil medføre at alle fylker etterhvert får behandlingstilbud til spilleavhengige.

Når det gjelder forskning, er det viktig at institutter fatter interesse for problemområdet og får finansiering fra staten.

Forebygging, behandling og forskning er i dagens situasjon viktig og nødvendig. Likevel er ikke dette de viktigste tiltakene mot spilleavhengighet. Ingen bør forledes til å benytte

skadereduksjonstiltak som sovepute og overse at spillepolitikken er overlegent den viktigste faktoren som bestemmer spilleproblemenes omfang. Her, som på de fleste andre områder, er det dessverre ikke mulig å få i pose og sekk.

## **En mindre skadelig automatpolitikk**

Moderne spilleautomater skaper mange familietragedier. Tragediene er ingen naturkatastrofe. De kan forebygges.

I 1994 hadde Nederland nesten like mange automater pr. innbygger som Norge har i dag. Landet valgte å nesten halvere antallet. Den amerikanske delstaten South Carolina forbød sine 22 000 automater i år 2000. Året etter vedtok nabostaten Georgia å forby de 52 000 automatene i staten. Guvernøren sa til spillebransjens lobbyister at "automater er en kreftsykdom, og kreft regulerer man ikke, man fjerner den".

Den kanadiske delstaten New Brunswick hadde hatt moderne automater i 16 år da spørsmålet om avskaffelse ble lagt fram til folkeavstemning våren 2001. Regjeringen gjorde oppmerksom på at hvis automatene ble forbudt, måtte skattene økes. Likevel stemte 47 % for å fjerne automatene.

Dette er neppe aktuell politikk i Norge i dag. Men hvis en sikrer organisasjonenes inntekter på andre måter, vil en kunne redusere antall automater og/eller gjøre automatene mindre avhengighetsskapende. Det kan f.eks. skje ved å begrense plasseringen til spillehaller, forby seddelinnkast, kreve langsommere spill og/eller begrense maksimalgevinstene.

Staten har reservert de mindre avhengighetsskapende spillene, som Lotto og tipping, for de statlige spillene og overlatt den mest skadelige formen for spill til organisasjonene. Det er ønskelig at den økte omsetningen i statlige spill som ser ut til å fortsette, kommer til erstatning for omsetning på automater. En kan fordele overskudd fra statlige spill til organisasjonene etter søknad. Da vil en også kunne få en mer målrettet dekning av organisasjonenes behov.

Inntektene fra gevinstautomater fordeles i dag til organisasjonene etter "Den som kom først til mølla..."-prinsippet: De organisasjonene som var så heldige å skaffe seg automater før det ble satt tak på antall automater i 1997, er kommet i en særdeles privilegert posisjon i forhold til andre organisasjoner. Det finnes 6.divisjonsklubber som sender hele laget på treningsleir i Syden, mens naboklubben fullstendig mangler penger. Dette bryter med alminnelige rettferdighetsprinsipper.

Organisasjonene får i dag bare 35 % av overskuddet. Dagens fordelingsnøkkel medfører svært store inntekter hos operatørselskaper som Norsk Lotteridrift. Et så høyt overskudd til private aksjonærer har ikke vært Stortingets intensjon ved å liberalisere spillene. Videre får forretninger og kiosker der automatene er oppstilt, store arbeidsfrie inntekter. Dersom det er et politisk ønske om å subsidiere forretninger og kiosker, bør dette skje på en annen og mer målrettet måte. For å sikre at mest mulig av overskuddet går til det formål som er tiltenkt, bør en justere fordelingsnøkkelen, f.eks. slik at organisasjonenes andel økes fra 35 til 45 %, maskinentreprenørens reduseres fra 45 til 40 % og lokaleierens fra 20 til 15 %.

Mer radikale endringer er også mulig for å sikre organisasjonenes inntekter: I flere nordiske land utøves rollen som maskinoperatør av et selskap som eies av staten eller av organisa-

sjonene i fellesskap. Dette sikrer at overskuddet går til organisasjonene slik hensikten med spillet er. EU har godtatt dette monopolet. Det eneste som kreves for å opprette ordningen i Norge, er politisk vilje.

## Regulering av Internett-spill

Pengespill over Internett har alle kjennetegn på meget avhengighetsskapende spill: Ekstrem tilgjengelighet (fysisk og i tid), mulighet for stor hurtighet og intensitet, fullstendig fravær av sosial kontroll og mulighet for stor innsats.

Internett-spill er også en massiv trussel mot de lovlige norske spillene: Etterhvert som bruken av nettet blir en stadig mer selvfølgelig del av nordmenns hverdag, vil uregulert spill på Internett lett kunne utkonkurrere de nasjonale spillene som også skal gi penger til gode formål. På utenlandske nettsteder kan en spille på de samme fotballkampene som hos Norsk Tipping og de samme travløp som hos Rikstoto. Hvorfor spille på Norsk Tipping eller Rikstoto som bare leverer ut 50-65 % til gevinster, når en har mye større gevinster på nettet?

Ulike land angriper problemet på ulike måter.

Australia har noen av de ledende nettstedene for pengespill. Ettersom pengespill er anerkjent som et stort problem i landet, nedla regjeringen i år 2000 midlertidig forbud mot etablering av nye nettsteder for spill. Formålet var at regjeringen skulle få tid til å tenke ut mer permanente tiltak mot nettgambling. Et av forslagene var å forby all nettgambling. Men det ble påpekt at de fleste spillerne var utlendinger og at de australske nett-kasinoene ga betydelige eksportinntekter. Derfor ble det isteden vedtatt at australske nettsteder ikke fikk lov til å ta imot kunder fra Australia, bare fra utlandet. Forbudet nekter også australiere å arrangere nettgambling for egne innbyggere ved å operere fra andre land.

I USA er det ikke tillatt å arrangere nett-gambling. Det skyldes en gammel lov fra 1962, "Wire Act", som forbyr pengespill over telefonledningene. Loven er blant annet brukt til å dømme en amerikaner som drev nett-kasino fra Antigua. Nå foreligger to forslag i kongressen. Det ene er en modernisering av "Wire Act", mens det andre forbyr banker o.l. å utbetale penger til nettsteder som arrangerer gambling. Det er teknisk fullt mulig å legge inn slike sperrer i bankenes dataprogrammer. Det vil aldri bli 100 % effektivt, men trolig mer effektivt enn fartsgrensene på veiene eller forbudet mot hasj. Det pålegger imidlertid bankene bryderi og utgifter, og kan bare bli vedtatt når politikerne erkjenner at nett-gambling er en alvorlig trussel - både for spillerne og for de lovlige norske spillene.

Også Skatteministeriet i Danmark har våren 2001 foreslått å forby bankene å betale til nettsteder som arrangerer pengespill.<sup>108</sup> Representanthuset i California har vedtatt dette med stort flertall.

Storbritannia synes å være det eneste landet som generelt har åpnet for nettgambling.

I Norge er det nå gitt prøvetillatelse til at Norsk Tipping, Rikstoto og et privat firma (på vegne av organisasjoner) skal arrangere pengespill på nettet. Det vil neppe bli noen stor suksess, for de som spiller på nettet vil raskt oppdage at vannersjansene er mye bedre på utenlandske spillesteder som ikke skal avsette penger til gode formål. Det ser derfor ut til at Norge vil ha langt mer å vinne på å delta i arbeidet mot nettgambling som drives i andre land. Dette synes

det ikke å være politisk stemning for nå. Men om vi venter noen år, kan Norsk Tipping være utkonkurrert av utenlandske nettsteder som kan tilby langt bedre vinnerejanser.

## **Hvorfor kom frislippet av pengespill?**

Det norske pengespill-markedet var i god balanse fram til siste del av 1980-tallet. Markedsføringen til Norsk Tipping og Rikstoto var hederlig. Spilleautomatene slukte såpass beskjedne pengebeløp at Røde Kors-slagordet "Du vinner selv om du taper" virket rimelig. Hvorfor tok politikken så helt av?

Det var flere generasjoner siden nordmenn hadde opplevet store problemer med pengespill. Det var lett å tro at våre besteforeldres skepsis mot pengespill skyldtes grunnløse gamle fordommer.

Ved liberalisering av spill kommer inntektene umiddelbart, mens det tar tid før problemene akkumuleres og enda lenger tid før problemene kommer til overflaten. En kan lenge leve i den tro at pengespill tryller fram penger til gode formål uten vesentlige skadevirkninger.

Bidragende er trolig også den allmenne politiske tendens i retning av et mer markeds-styrt ego-samfunn der samfunnets styringsredskaper i mindre grad skal benyttes til å beskytte individer og familier mot lidelser og sammenbrudd.

Men det er også blitt vanskeligere å være politiker enn det var for noen tiår siden. Siden 1970-tallet har et sentralt prinsipp for media vært at en skal drive "kritisk journalistikk" og være "vaktbikkje overfor maktmenneskene". Det medfører i praksis at vellykte tiltak fra myndighetene forties, mens det som mislykkes forstørres. Dette skaper et voldsomt behov for å skaffe midler til gode formål. Men samtidig slår media nådeløst ned på forslag om økning av skatter eller avgifter. Det gjør det fristende å satse på det noen kaller "en straffeskatt på de stakkars nordmenn som ikke forstår statistikk og sannsynlighetsregning".

Særlig i amerikanske debatter om pengespill stilles utvidet gambling gjerne opp som alternativ til høyere skatter. Men enda så viktig det er for amerikanske politikere å ta hensyn til "The taxpayers' money", har de fleste statene mer restriktiv politikk enn Norge har.

## **Hvorfor føre en restriktiv pengespillpolitikk?**

En restriktiv politikk reduserer først og fremst antall tragedier som spillere og ikke minst spillernes familier kommer opp i. Men det er også andre argumenter for å føre en restriktiv politikk.

Pengespill er ingen verdiskapende virksomhet. Pengespill bare omfordeler penger mellom mennesker. De aller fleste blir fattigere, mens noen få blir rikere.

Når noen vinner en gevinst, er pengene tatt fra penger som andre har tjent. Jo høyere gevinst en vinner, jo mer har en mottatt av de pengene som andre har tjent ved sitt arbeid eller mottatt som trygd eller sosialpenger.

Pengespill utnytter menneskelige svakheter og tar særlig penger fra dem som har minst råd til å gi.



Pengespill flytter penger fra annet forbruk og svekker derved annen økonomisk virksomhet i samfunnet. Et prisbelønt australsk forskningsarbeid konkluderer med at det ville blitt betydelig flere arbeidsplasser i regionen dersom pengene hadde gått til "vanlig" forbruk. Årsaken er at annet forbruk ville bli brukt i området, mens fortjenesten ved pengespill i stor grad "lekker" ut av regionen.<sup>109</sup>

En ikke ubetydelig del av overskuddet ved pengespill vil det offentlige måtte betale ut til økte kostnader i helse- sosial- og justissektoren.

En stor del av inntektene ved pengespill kommer fra spilleavhengige. Som tidligere påpekt, viste den svenske befolkningsundersøkelsen<sup>110</sup> at 9 % av befolkningen står for halvdelen av spillingen og 2-3 % står for en tredjedel av spillingen. Liknende forskningsfunn er gjort i andre land. Dette innebærer i praksis at omtrent hver annen krone av omsetningen er knyttet til problemer og hver tredje er knyttet til tragedier.

# Den ytterste tragedie

Taushetsplikten gjør at vi ikke kan beskrive de selvmord og andre pengespilltragedier som vi kjenner til i Norge. Tragedien nedenfor ble beskrevet i avisa Detroit Free Press 22. november 2000.

Det handler om en tilsynelatende vellykket familiefar i småbyen Farmington Hills i Michigan. Han driver et trykkeri, bor i et vakkert hus, har Mercedes og i tillegg til de tre barna er hans kone også gravid med det fjerde.

Men når han kommer tilbake fra kasino siste gang, har han mistet håpet om å rette opp situasjonen. Han har "lånt" store beløp fra sin egen bedrift, refinansiert huset, overtrukket bankkontoen kraftig og ikke klart å betale tilbake penger som vennene har lånt ham.

Mens familien sover, skriver han følgende brev:

"Det er over. Jeg kan ikke holde det gående lenger. For over ti år siden begynte jeg med pengespill og siden er det som om tiden har stått stille. Det finnes ikke noe mer destruktivt enn pengespill. Jeg undres hvorfor myndighetene bekjemper narkotika og ikke pengespill. En narkoman ødelegger livet sitt, en spiller ødelegger livet til seg selv og livet til de han er glad i og som er glade i ham.

Til alle jeg skylder penger, kan jeg ikke si annet enn at jeg ber om tilgivelse. Familie og venner, vær snill å tilgi meg. Jeg mente aldri å gjøre noen vondt. Jeg tror jeg var grepet av håpet om "ett forsøk til". Jeg så ikke andre muligheter til å slippe unna det jeg hadde kommet opp i. Alle mine venner har vært hjelpsomme og generøse, det var også mine slektninger, men jeg var hinsides redning.

Jeg har bestemt meg for å ta mitt liv og livet til min kone og mine barn. Hvis de fortsatt er i live, betyr det at jeg ikke klarte å gjøre det.

Jeg tålte ikke tanken på hva som ville hende dem etter meg. Jeg utstyrte dem ikke med noe så de kunne å gå videre på egen hånd og jeg etterlater dem mindre enn ingenting. Måtte Gud tilgi meg."

Hushjelpen finner brevet på kjøkkenbordet morgenen etter. Hun finner barna kvalt, mens moren og faren er skutt.

Slekt og venner sier at de visste han hadde pengeproblemer, men ikke at det skyldtes pengespill. Lederen for menigheten sier at "Ingen kan få meg til å tro at denne mannen ønsket å skade sin familie".

Vi kan klassifisere spilleren som syk eller dum. Vi kan bebreide ham at han ikke søkte behandling i tide. Vi kan peke på risikofaktorer for spilleavhengighet og mene at det skyldes personlige psykologiske avvik. Men det er et faktum at slike tragedier alltid har fulgt i pengespilletts spor.

Vi har kilder fra mange land og fra flere tusen år som forteller: Alle steder og til enhver tid finnes mennesker og familier som vil oppleve tragedier dersom samfunnet velger å la pengespill være utbredt.

## Tillegg: SOGS

SOGS - The South Oaks Gambling Screen - er et diagnosekjema for spilleavhengighet som ble introdusert i 1987.<sup>111</sup>

Diagnosen er basert på et poengsystem. Positivt svar på de spørsmålene som er satt med kursiv, gir ett poeng. 3-4 positive svar (av 20 mulige) kalles "problemspiller". 5 eller flere positive svar klassifiseres som "sannsynligvis spilleavhengig" ("probable pathological gambler") Ordet "sannsynligvis" skyldes tanken om at en helt korrekt diagnose egentlig må bygge på et av de offisielle diagnosesystemenes kriterier.

De første spørsmålene er til generell kartlegging og gir ingen poeng for diagnosen.

SOGS kan kritiseres på flere måter. En innvending er at skjemaet ikke bygger på de offisielle diagnosene og derfor ikke bringer en fram til en korrekt offisiell diagnose. Andre innvendinger kan reises mot valget av spørsmål. En del spørsmål dreier seg om forholdet til de en bor sammen med, og her scorer ikke den som bor alene. Mange spørsmål dreier seg om lån og andre måter å skaffe penger på, og der scorer ikke den som i steden refinansierer eller selger bolig. I slike tilfelle gir SOGS inntrykk av at problemene er mindre enn de virkelig er.

Tross innvendingene har SOGS i mange år vært det dominerende verktøy både for å kartlegge spilleproblemer hos den enkelte og for å kartlegge problemene ved befolkningsundersøkelser. Dersom en skal kunne sammenlikne med andre eller med publiserte forskningsresultater, kommer en således vanskelig utenom SOGS.

Nedenfor er den originale versjonen av SOGS. Tidlig på 1990-tallet kom en revidert versjon kalt SOGS-R. Forskjellen er at SOGS-R spør separat om en har hatt de enkelte problemene noensinne (lifetime) og om en har hatt dem siste år (current). Det er nyttig å bruke den reviderte versjonen i befolkningsundersøkelser, mens originalversjonen er tilstrekkelig i behandlingsarbeid.

<b>Hvilke(t) av følgende spill har du spilt i løpet av det siste året?</b>	Aldri	Mindre enn en gang pr. uke	En gang pr. uke eller mer
Spilleautomater			
Hest			
Odds			
Tipping (fotball)			
Bingo			
Lotto, Extra			
Skrapelodd			
Internett-pengespill			
Kortspill med penger			
Terningspill med penger			
Kasino-spill (lovlig eller ulovlig)			
Børs/aksjemarked			

Andre spill, spesifiser:			
--------------------------	--	--	--

**Hva er den største pengesummen du har spilt for på en dag?**

	har aldri spilt		kr. 1000-10 000
	kr. 10-100		kr. 10 000-100 000
	kr. 100-1000		mer enn 100 000

**Har noen personer i din familie/ditt nettverk (hatt) et spilleproblem?**

	far		mor		bror/søster
	bestefar/mor		ektefelle/partner		barn
	annen slektning		venn eller viktig person i mitt liv		

**Hvis du spiller: Hvor ofte vender du tilbake en**

**annen  
dag for  
å vinne  
tilbake  
pengene  
du har  
tapt?**

	Aldri		<i>Som oftest</i>
	Noen ganger (mindre enn halvparten av gangene jeg taper)		<i>Hver gang jeg taper</i>

**H  
ar  
d  
u  
n  
oe  
n  
ga  
n  
g  
he  
v  
de  
t  
at  
d  
u  
h  
ar  
v  
u  
n  
ne  
t  
pe  
n  
ge  
r  
p  
å  
sp  
ill  
,  
ut  
en  
at**

d  
u  
h  
ar  
gj  
or  
t  
de  
t  
(a  
t  
d  
u  
i  
vi  
rk  
eli  
g  
he  
te  
n  
h  
a  
d  
de  
ta  
pt  
)  
?

Aldri (eller spiller aldri)

*Ja, mindre enn halvparten av gangene jeg tapte*

*Ja, som oftest*

Synes  
du at  
du  
noen  
gang  
har  
hatt  
probl  
emer  
med  
penge  
spill?

Nei

*Ja, nå*

*Ja før, men ikke nå*

	Ja	Nei
<i>Spiller du noen ganger mer enn du hadde tenkt?</i>		
<i>Har noen kritisert spillingen din eller sagt at du har et spilleproblem (uavhengig om du synes det var sant) ?</i>		
<i>Har du hatt skyldfølelse i forbindelse med måten du spiller på eller i forbindelse med det som skjer når du spiller?</i>		
<i>Har du noen gang ønsket at du kunne stoppe med pengespill, men tenkt at du ikke klarer det?</i>		

	Ja	Nei
<i>Har du noen gang gjevt spillekuponger, spillepenger eller andre tegn på at du spiller for din partner, dine foreldre, barn eller andre viktige personer i livet ditt?</i>		
<i>Har du noen gang krangla med mennesker du bor sammen med om hvordan du behandler penger?</i>		
<i>Har pengekrangel noen gang vært forårsaket av spillingen din?</i>		
<i>Har du noen gang lånt penger av noen uten å betale tilbake, på grunn av pengespill?</i>		
<i>Har du noen gang vært borte fra jobb eller skole på grunn av spilling?</i>		

<b>Hvis du har lånt penger til å spille eller betale spillegjeld med, hvem eller hvor lånte du fra?</b>	Ja	Nei
<i>Husholdningspenger</i>		
<i>Foreldre</i>		
<i>Annen slektning</i>		
<i>Bank eller kredittinstitusjon</i>		
<i>Kredittkort</i>		
<i>Lånehai</i>		
<i>Innløsning av aksjer, pantobligasjoner eller andre verdipapirer</i>		
<i>Salg av personlige eller familiens eiendeler</i>		
<i>Sjekk uten dekning</i>		
<i>Kredittavtale med bookmaker</i>		
<i>Kredittavtale med kasino</i>		

## Referanser:

- 
- <sup>1</sup> Lesieur HR (1984): *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Cambridge, Mass.: Schenkman Publishing Co.
  - <sup>2</sup> Skretting A(1994): Sprøytebruk - kriminalitet. Høna eller egget? Nord Tidsskr KrimVit nr.4, 63-74.
  - <sup>3</sup> Rigveda, bok 10, hymne 34.
  - <sup>4</sup> Cotton C (1674): "The Compleat Gamester", London.
  - <sup>5</sup> Næss HS (1998): *Knut Hamsuns brev 1896-1907*. Gyldendal.
  - <sup>6</sup> Casey P (1988): *Oscar and Lucinda*. London, Faber & Faber.
  - <sup>7</sup> Griffiths, M. (1995). *Adolescent gambling*. London: Routledge.
  - <sup>8</sup> Big Lotteries' Real Losers. New York Times 29.8.2001.
  - <sup>9</sup> King SA, Barak A (1999): Compulsive Internet gambling: A new form of an old clinical pathology. *Cyber Psychol Behav* 2:441-56.
  - <sup>10</sup> Blaszczynski A; Farrell E (1998): A case series of 44 completed gambling-related suicides. *J Gambling Stud* 14:93-109.
  - <sup>11</sup> Leseur HR (1996): Costs and treatment of pathological gambling. *Ann Am Acad Polit Soc Sci* 556:153-71.
  - <sup>12</sup> Pers.medd., Iain Brown.
  - <sup>13</sup> Lesieur HR, Custer RL (1984): *Pathological Gambling; Roots, Phases and Treatment*. *Ann Am Acad Polit Soc Sci* 474:146-56.
  - <sup>14</sup> Australia's Gambling Industries, Report to the Government, 1999.  
<http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/finalreport/index.html>
  - <sup>15</sup> Blaszczynski A (1996): Pathological gambling: forensic issues. *Aust N Z J Psychiatry* - 1996 30:358-69.
  - <sup>16</sup> Skretting A (1994): Sprøytebruk - kriminalitet. Høna eller egget? Nord Tidsskr KrimVit nr.4, 63-74.
  - <sup>17</sup> Pers.medd., Mark Griffiths and Henry Lesieur.



- 
- <sup>18</sup> Abbot M (2000): Gambling and Problem Gambling Among Recent Male Prisoners. New Zealand Gaming Survey. Department of Internal Affairs, New Zealand.
- <sup>19</sup> Letson LM (1998): Problem and pathological gambling: A consumer perspective. *CNS Spectrums* 3:48-57.
- <sup>20</sup> Meyer G; Fabian T (1996): Pathological gambling and criminal culpability: An analysis of forensic evaluations presented to German penal courts. *J Gambling Stud* 12:33-47.
- <sup>21</sup> Rosenthal RJ; Lorenz VC (1992): The pathological gambler as criminal offender. Comments on evaluation and treatment. *Psychiatr Clin North Am* 15:647-60.
- <sup>22</sup> Rosenthal RJ; Lesieur HR (1996): Pathological gambling and criminal behavior. S.149-169 i Schlesinger, Louis B. (Red.). *Explorations in criminal psychopathology: Clinical syndromes with forensic implications*. Springfield, IL, US: Charles C Thomas.
- <sup>23</sup> Meyer G; Stadler MA (1996): Criminal behavior associated with pathological gambling. *J Gambling Stud* 15:29-43.
- <sup>24</sup> National Gambling Impact Study Commission (1999): Report to the President, Congress and Governors. Washington DC.
- <sup>25</sup> Australian Gambling Industries. Report from the Productivity Commission. Canberra, Australia, 1999.
- <sup>26</sup> Ladouceur R et al (1994): Social cost of pathological gambling. *J Gambling Stud* 10:399-409.
- <sup>27</sup> Health effects of problem gambling. Position statement. Kingston: Australian Medical Association, 1999.
- <sup>28</sup> "Pokies: I'm ashamed says PM". *The Age*, 23.7.1999.
- <sup>29</sup> Gambling expansion in Canada - an emerging public health issue. Position paper. Ottawa; Canadian Public Health Association, 2000.
- <sup>30</sup> McCown WG, Keiser R: Addiction, fantasy and perception: The role of protective techniques in assessment and treatment planning of addicted individuals. Mahwah, NJ, Erlbaum.
- <sup>31</sup> Castellani B; Ruggle L (1995): A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation seeking, and craving. *Int J Addict* 30:275-89.
- <sup>32</sup> Rosenthal R; Lesieur H (1992): Self-reported withdrawal symptoms and pathological Gambling. *Am J Addict*, 1:150-4.
- <sup>33</sup> Wray I; Phil M; Dickerson MG (1981): Cessation of high frequency gambling and "withdrawal" symptoms. *Br J Addict* 76:401-5.
- <sup>34</sup> Dickerson M (1989): Gambling: a dependence without a drug. *Int Rev Psychiat* 1:152-72.

- 
- <sup>35</sup> Rosenthal RJ; Lesieur HR (1992): Self-reported withdrawal symptoms and pathological gambling. *Am J Addict* 1:150-4.
- <sup>36</sup> Snyder W (1978): Decision-making with risk and uncertainty: The case of horse racing. *Am J Psychol* 91, 201-9.
- <sup>37</sup> McCown WG, Chamberlain LL (2000): *Best Possible Odds. Contemporary Treatment Strategies for Gambling Disorders*. New York, John Wiley & Sons.
- <sup>38</sup> Lesieur HR (1984): *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. Cambridge, Mass.: Schenkman Publishing Co.
- <sup>39</sup> Delfabbro PH; Winefield AH (2000): Predictors of Irrational Thinking in Regular Slot Machine Gamblers. *J Psychol* 134,117-28.
- <sup>40</sup> Rohan WP (1982): The Concept of Alcoholism. Assumptions and Issues. S. 31-39 i Pattison EM, Kaufman E (red.): *Encyclopedic Handbook of Alcoholism*. Gardner Press, New York.
- <sup>41</sup> Cohen M et al (1971): The Modification of Drinking in Chronic Alcoholics. I Mello,NK og Mendelson,JH (red.): *Recent Advances in Studies of Alcoholism*. Washington.
- <sup>42</sup> Budney AJ; Higgins ST; Radonovich KJ; Novy PL (2000): Adding voucher-based incentives to coping skills and motivational enhancement improves outcomes during treatment for marijuana dependence. *J Consult Clin Psychol* 68:1051-61.
- <sup>43</sup> Silverman K; Svikis D; Robles E; Stitzer ML; Bigelow GE (2001): A reinforcement-based therapeutic workplace for the treatment of drug abuse: six-month abstinence outcomes. *Exp Clin Psychopharmacol* 9:14-23.
- <sup>44</sup> Australian Gambling Industries. Report from the Productivity Commission. Canberra, Australia, 1999.
- <sup>45</sup> Rönnerberg S et al (1999): *Gambling and Problem Gambling in Sweden*. Report No.2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling. [http://www.slutaspela.nu/Phase\\_One\\_Report.pdf](http://www.slutaspela.nu/Phase_One_Report.pdf)
- <sup>46</sup> Cunningham-Williams RM; Cottler LB; Compton WM 3rd; Spitznagel EL (1998): Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders - results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study. *Am J Public Health* 88:1093-96.
- <sup>47</sup> Cunningham-Williams RM; Cottler LB (2001): The epidemiology of pathological gambling. *Semin Clin Neuropsychiatry* 6:155-66.
- <sup>48</sup> Crockford DN; el-Guebaly N (1998): Psychiatric comorbidity in pathological gambling: A critical review. *Can J Psychiat* 43:43-50.
- <sup>49</sup> Lumley MA; Roby KJ (1995): Alexithymia and pathological gambling. *Psychother Psychosom*. 63(3-4):201-6.

- 
- <sup>50</sup> Abbott MW; Volberg RA (1996): "The New Zealand National Survey of Problem and Pathological Gambling," *Journal of Gambling Studies* 12:143-60.
- <sup>51</sup> Wiebe JM; Cox BJ (2001): A profile of Canadian adults seeking treatment for gambling problems and comparisons with adults entering an alcohol treatment program. *Can J Psychiatry*. 46:418-21.
- <sup>52</sup> Lepage C; Ladouceur R; Jacques C (2000): Prevalence of problem gambling among community service users. *Community Ment Health J* 36:597-601.
- <sup>53</sup> Chacko J; Palmer M; Gorey KM; Butler N (1997) *Social Work with Problem Gamblers*, *The Social Worker* 65:37-45.
- <sup>54</sup> Pasternak AV; Fleming MF (1999): Prevalence of Gambling Disorders in a Primary Care Setting. *Arch Fam Med* 8:515-20.
- <sup>55</sup> Johnson EE; Hamer R; Nora RM; Tan B; Eisenstein N; Engelhart C (1997): The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychol Rep* 80:83-8.
- <sup>56</sup> Johnson EE; Hamer RM; Nora RM (1998): The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers: a follow-up study. *Psychol Rep* 83:1219-24.
- <sup>57</sup> Hollander E; Buchalter AJ; DeCaria CM (2000): *Pathological Gambling*. *Psychiat Clin North Am* 23:629-42.
- <sup>58</sup> Miller WR; Rollnick S (1991): *Motivational Interviewing. Preparing People to Change Addictive Behavior*. New York, Guilford Press.
- <sup>59</sup> Barth T; Børtvedt T, Prescott P (2001): *Endringsfokusert rådgivning*. Oslo, Gyldendal Akademisk.
- <sup>60</sup> Marlatt GA; Gordon JR (1985): *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*. New York, Guilford Press.
- <sup>61</sup> Cummings C; Gordon J; Marlatt GA (1980): Relapse prevention and prediction. I Miller WR (red.): *The Addictive Behaviors*. New York, Pergamon.
- <sup>62</sup> Kyngdon A; Dickerson M (1999): An experimental study of the effect of prior alcohol consumption on a simulated gambling activity. *Addiction*. 94:697-707.
- <sup>63</sup> Baron E; Dickerson M (1999): Alcohol consumption and self-control of gambling behaviour. *J Gambling Stud* 15:3-15.
- <sup>64</sup> Giacomassi D; Stitt BG; Vandiver M (1998): An analysis of the relationship of alcohol to casino gambling among college students. *J Gambling Stud* 14:135-49.
- <sup>65</sup> <http://cghub.homestead.com/rpres~ns4.html>
- <sup>66</sup> Bergh C; Eklund T; Södersten P; Nordin C (1997): Altered dopamine function in pathological gambling. *Psychol Med*. 27:473-5.

- 
- <sup>67</sup> Potenza MN (2001): The neurobiology of pathological gambling. *Semin Clin Neuropsychiatry* 6:217-26.
- <sup>68</sup> Hollander E et al (2000): A randomized double-blind fluoxetine/crossover trial in pathological gambling. *Biol Psychiatry* 47:813-7.
- <sup>69</sup> Kim SW Grant J (2001): The psychopharmacology of pathological gambling. *Semin Clin Neuropsychiatry* 6:184-94.
- <sup>70</sup> Kim SW; Grant JE; Adson DE; Shin YC (2001): Double-blind naltrexone and placebo comparison study in the treatment of pathological gambling. *Biol Psychiatry*. 49:914-21.
- <sup>71</sup> Kim SW Grant JE (2001): An open naltrexone treatment study in pathological gambling disorder. *Int Clin Psychopharmacol* 16:285-9.
- <sup>72</sup> Blaszczynski A; McConaghy N; Frankova A (1991): Control versus abstinence in the treatment of pathological gambling: a two to nine year follow-up. *Br J Addict*. 86:299-306.
- <sup>73</sup> (2000) Current "Best Practice" Interventions for Gambling Problems: A Theoretical and Empirical Review. A report prepared for the Department of Human Services (Victoria) by National Centre for Education and Training on Addiction, Flinders University, Australia.
- <sup>74</sup> Lopez Viets VC; Miller WR (1997): Treatment Approaches for Pathological Gamblers. *Clin Psychol Rev* 17:689-702.
- <sup>75</sup> Ladouceur R; Boisvert JM; Dumont J (1994): Cognitive-behavioral treatment for adolescent pathological gamblers. *Behav Modif* 18:230-42.
- <sup>76</sup> Ladouceur R; Sylvain C; Letarte H; Giroux I; Jacques C (1998): Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behav Res Ther*. 36:1111-9.
- <sup>77</sup> Oakley-Browne MA; Adams P; Mobberley PM (2001): Interventions for pathological gambling. (Cochrane Review) *The Cochrane Library*, Issue 2, Oxford, Update Software.
- <sup>78</sup> Custer RL; Milt H (1985): *When Luck Runs Out*. New York: Facts on File Publications.
- <sup>79</sup> Toneatto T (1999): Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*. 34:1593-604.
- <sup>80</sup> Moore S; Ohtsuka K (1999): Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychol Addict Behav* 13:339-47.
- <sup>81</sup> Rogers P (1998): The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journ Gambl Stud* 14:111-34.
- <sup>82</sup> Toneatto T; Blitz-Miller T; Calderwood K; Dragonetti R; Tsanos A (1997): Cognitive distortions in heavy gambling. *J Gambl Stud* 13:253-66.

- 
- <sup>83</sup> Ladouceur R; Dube D (1997): Erroneous perceptions in generating random sequences: Identification and strength of a basic misconception in gambling behavior. *Schweiz Zeitschr Psychol* 56:256-9.
- <sup>84</sup> Ladouceur R; Dube D; Giroux I; Legendre N et al (1995): Cognitive biases in gambling: American roulette and 6/49 lottery. *J Soc Behav Personal* 10:473-9.
- <sup>85</sup> Griffiths M (1994): The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *Brit J Psychol* 85: 351-69.
- <sup>86</sup> Delfabbro PH; Winefield AH (2000): Predictors of irrational thinking in regular slot machine gamblers. *J Psychol* 134:117-28.
- <sup>87</sup> Moore SM; Ohtsuka K (1999): Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychol Addict Behav* 13:339-47.
- <sup>88</sup> <http://www.amazon.com/>
- <sup>89</sup> <http://www.lovdato.no/all/hl-19920717-099.html>
- <sup>90</sup> Lov 1902-05-22 nr. 11: Lov om den almindelige borgerlige Straffelovs Ikrafttræden.
- <sup>91</sup> *Tippebladet Tips* nr.53, 2001.
- <sup>92</sup> Australia's Gambling Industries, Report to the Government, 1999.  
<http://www.pc.gov.au/inquiry/gambling/finalreport/index.html>
- <sup>93</sup> Carr RD; Buchkoski JE; Kofoed L; Morgan TJ (1996): "Video lottery" and treatment for pathological gambling. A natural experiment in South Dakota. *S D J Med* 49:30-2.
- <sup>94</sup> Campbell F; Lester D (1999): The impact of gambling opportunities on compulsive gambling. *J Social Psychol* 139:126-7.
- <sup>95</sup> Jacques C; Ladouceur R; Ferland F (2000): Impact of availability on gambling: a longitudinal study. *Can J Psychiatry*. 45:810-5.
- <sup>96</sup> Room R; Turner NE; Ialomiteanu A (1999): Community effects of the opening of the Niagara casino. *Addiction* 94:1449-66.
- <sup>97</sup> Grun L; McKeigue P (2000): Prevalence of excessive gambling before and after introduction of a national lottery in the United Kingdom: another example of the single distribution theory. *Addiction*. 95:959-66.
- <sup>98</sup> Abbot M (2001): What do we know about gambling and gambling problems in New Zealand? Department of Internal Affairs, New Zealand.
- <sup>99</sup> Phillips DP; Welty WR; Smith MM (1997): Elevated suicide levels associated with legalized gambling. *Suicide Life Threat Behav*. 27:373-8.

- 
- <sup>100</sup> Shepherd RM; Ghodse H; London M (1998): A pilot study examining gambling behaviour before and after the launch of the National Lottery and scratch cards in the UK. *Addict Res* 6:5-12.
- <sup>101</sup> Reid S; Woodford SJ; Roberts R; Golding JF; Towell AD (1999): Health-related correlates of gambling on the British National Lottery. *Psychol Rep* 84:247-54.
- <sup>102</sup> <http://www.niso.no/>
- <sup>103</sup> Lov 1972-06-16 nr. 47: Lov om kontroll med markedsføring og avtalevilkår (markedsføringsloven).
- <sup>104</sup> "Milliongevinst i det godes tjeneste." *Aftenposten* 11.3.1999.  
<http://www.aftenposten.no/nyheter/okonomi/d128995.htm>
- <sup>105</sup> "Bondevik må godta kasinoer". *Aftenposten* 10.12.1999.  
<http://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/d114185.htm>
- <sup>106</sup> <http://www.lotteritilsynet.no/Spelproblem/rolle.htm>
- <sup>107</sup> Rundskriv I-25/2001 fra Sosial- og helsedepartementet.
- <sup>108</sup> *Spil i fremtiden. Innstilling fra Skatteministeriet. København 2001.*
- <sup>109</sup> Pinge I (2000): *Measuring the Economic Impact of Electronic Gaming Machines in Regional Areas.* La Trobe University, Bendigo, Australia.
- <sup>110</sup> Rönnerberg S et al (1999): *Gambling and Problem Gambling in Sweden. Report No.2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling.*  
[http://www.slutaspela.nu/Phase\\_One\\_Report.pdf](http://www.slutaspela.nu/Phase_One_Report.pdf)
- <sup>111</sup> Lesieur HR; Blume SB (1987): The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *Am J Psychiat* 144:1184-8.