

Spilahegðun og algengi spilavanda meðal fullorðinna íslendinga árið 2007

Daníel Þór Ólason

Sálfræðideild, Heilbrigðisvísindasvið, Háskóla Íslands

Útdráttur

Könnuð var spilahegðun og algengi spilafíknar meðal fullorðinna íslendinga árið 2007. Könnunin var gerð í síma og byggðist á tilviljunarúrtaki 5000 íslendinga úr þjóðskrá. Svör fengust frá 3009 þátttakendum. Svarhlutfall var 63,4%. Niðurstöður sýna að um 67% fullorðinna íslendinga spiluðu peningaspil a.m.k. einu sinni á síðustu 12 mánuðum fyrir könnun. Vinsælustu peningaspilin voru Lottó, flokkahappdrætti, skafmiðar og spilakassar. Karlar spila flestar gerðir peningaspila oftar en konur. Algengi hugsanlegrar spilafíknar reyndist 0,3% (öryggismörk: 0,2-0,6%) og er algengi spilafíknar hér á landi svipað og sést í niðurstöðum rannsókna annarsstaðar í Evrópu, en heldur minna en í Norður-Ameríku eða Ástralíu. Einnig var kannað hversu margir íslendingar eiga í verulegum vandkvæðum vegna þátttöku sinnar í peningaspilum (spilavandi), þótt svo að þeir uppfylli ekki greiningarviðmið um spilafíkn. Um 1,6% þjóðarinnar töldust eiga við spilavanda að stríða og var spilavandi algengari meðal karla (2,4%) en kvenna (0,6%). Gera má ráð fyrir að á bilinu 2.500 til 4.400 íslendingar á aldrinum 18 til 70 ára eigi í verulegum vanda vegna þátttöku sinnar í peningaspilum.

Inngangur

Spilafíkn má lýsa sem spilahegðun sem hefur í för með sér óæskilegar afleiðingar fyrir þann sem spilar, aðra í nánasta umhverfi hans og fyrir samfélagið. Andleg vanlíðan, þunglyndi, kvíði eða streita eru algengir fylgifiskar spilafíknar og spilafíklar misnota oft áfengi eða önnur vímuefni. Spilafíkill er iðulega upptekinn af þrálátum þönkum um peningaspil og hugsar um leiðir til þess að spila áfram, gjarnan í þeim tilgangi að endurheimta glatað fé. Það eykur fjárhagslegan skaða þannig að við andlega vanlíðan bætist oft gjaldþrot (American Psychiatric Association, 2000; Raylu og Oei,

2002). Skaðlegar afleiðingar spilafíknar eru því vel þekktar og bitna ekki aðeins á spilafíkilnum sjálfum heldur líka fjölskyldu hans og samfélaginu öllu.

Niðurstöður erlendra rannsókna á spilahegðun og algengi spilafíknar

Rannsóknir sem gerðar voru í Norður-Ameríku á árunum 1977 til 1997 bentu til þess að meirihluti fullorðinna spilaði peningaspil og að aukning væri á þátttöku almennings í takt við aukið framboð peningaspila á þessum árum. Samantekt á niðurstöðum rannsókna á þessu tímabili benti einnig til lítilsháttar aukningar á algengi spilafíknar en að meðaltali reyndust um eitt prósent fullorðinna Bandaríkjamanna og Kanadabúa stríða við spilafíkn og um tvö til þrjú prósent til viðbótar áttu líklega við vanda að stríða vegna þátttöku sinnar í peningaspilum (National Research Council, 1999; Shaffer o.fl., 1999). Nýlegar rannsóknir í þessum löndum sýna svipaðar niðurstöður (Cox, Yu, Afifi og Ladouceur, 2005; Welte, o.fl., 2001).

Niðurstöður evrópskra rannsókna benda til að þátttaka almennings í peningaspilum sé almenn, þar sem að á bilinu 70-90% segist einhvern tíma á ævinni hafa tekið þátt í peningaspili og flestir af þeim á síðustu 12 mánuðum. Það peningaspil sem virðist njóta mestra vinsælda í flestum ríkjum Evrópu er lottó en þar á eftir koma iðulega peningaspil eins og skafmiðahappdrætti, mánaðarleg happdrætti, getraunir og spilakassar. Spilun peningaspila á Netinu virðist frekar fátíð.

Algengi spilafíknar meðal Evrópubúa er áþekkt eða ívið minna en í Norður-Ameríku eða Ástralíu (Becona, 2009; Bondolfi, Osiek og Ferrero, 2000; Druine, 2009; Goudriaan, Bruin og Koeter, 2009; Griffiths, 2009; Meyer og Hayer, 2009). Niðurstöður norrænna rannsókna benda til svipaðra niðurstaðna. Í Svíþjóð reyndust 0,6% þjóðarinnar eiga við spilafíkn að stríða árið 1997 og niðurstöður þriggja norskra rannsókna bentu til þess að algengi spilafíknar meðal fullorðinna þar í landi væri á bilinu 0,3%-0,6% (Lund og Nordlund, 2003; Øren og Bakken, 2007; Bakken og Weggeberg, 2008).

Svipaðar niðurstöður fengust í nýlegri danskri rannsókn þar sem 0,1% fullorðinna dana flokkuðust sem líklegir spilafíklar (Bonke og Borregaard, 2006). Í Finnlandi hafa verið gerðar tvær faraldsfræðilegar rannsóknir á algengi spilafíknar og virðist eins og annarsstaðar á Norðurlöndum ekki vera miklar breytingar á algengi spilafíknar þar í landi. Niðurstöður rannsóknar frá árinu 2007 benda til að um 1,0% finna stríði við spilafíkn og um 2,1% til viðbótar á í vanda vegna þátttöku sinnar í peningaspilum (Aho & Turja, 2007). Niðurstöður allra norrænnu rannsóknanna sýndu að karlar voru líklegri en konur til að stríða við spilafíkn.

Niðurstöður íslenskra rannsókna á spilahegðun og algengi spilafíknar

Árið 2000 var spilahegðun og algengi spilafíknar á Íslandi kannað fyrir tilstuðlan Íslandsspila (IMG-Gallup, 2000). Úrtakið var 1500 íslendingar á aldrinum 16 til 75 ára og var svarhlutfall 70%. Helstu niðurstöður voru að flestir íslendingar höfðu einhvern tíma spilað peningaspil og um 0,6% átt við spilafíkn að stríða. Við fyrstu sýn benda þessar niðurstöður til þess að algengi spilafíknar hér á landi sé áþekkt því sem er annarsstaðar á Norðurlöndum. Vandinn er hins vegar sá að ekki var lagt mat á núverandi algengi spilafíknar (síðustu 12 mánuði fyrir könnun), heldur spurt um lífstíðaralgengi. Vandinn við slíkt mat er að hugsanlegt er að hluti aðspurðra hafi náð tókum á spilavanda sínum áður en könnunin fór fram.

Haustið 2002 hófust kerfisbundnar rannsóknir á algengi og alvarleika spilafíknar á Íslandi á vegum sálfræðideildar Háskóla Íslands í samstarfi við Happprætti Háskóla Íslands. Markmið rannsókna er að efla þekkingu á algengi og útbreiðslu spilafíknar héraðs og hefur þegar umtalsverðum gögnum verið safnað meðal fullorðinna og unglunga (Daníel Þór Ólason, Sigríður Karen Bárudóttir og Sigurður J. Grétarsson, 2005; Ólason, Sigurðardóttir og Smári, 2006; Ólason, Skarphéðinsson, Jónsdóttir, Mikaelsson og Grétarsson, 2006; Ólason og Grétarsson, 2009; Kolbrún Baldursdóttir, Daníel Þór Ólason, Sigurður J. Grétarsson, Ágústa Raket Davíðsdóttir og Ása Margrét Sigurjónsdóttir, 2008). Lagður var grunnur að núverandi rannsókn árið 2003 þegar erlend mælitæki fyrir spilafíkn fullorðinna voru þýdd og

próffræðilegt mat lagt á eiginleika þeirra í rannsókn á íslenskum háskólastúdentum (Daníel Þór Ólason, Herdís Finnbogadóttir, Margrét A. Hauksdóttir og Sigríður Karen Bárudóttir, 2003). Niðurstöður þeirrar rannsóknar gáfu til kynna að próffræðilegir eiginleikar mælitækja væru viðunandi og einnig kom í ljós að algengi spilafíknar var frekar lítið (0,3%) meðal íslenskra háskólanema.

Í framhaldi var gerð faraldsfræðileg rannsókn á algengi spilafíknar meðal 18 til 70 ára íslendinga. Tekið var slembiúrtak 5000 íslendinga og svör fengust frá 69,8% (n= 3.511) úrtaks. Lögð voru fyrir þátttakendur tvö mælitæki til að meta algengi spilafíknar, Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS- Stinchfield, 2002; 2003) og Problem Gambling Severity Index (PGSI- Ferris og Wynne, 2001). Niðurstöður sýndu mjög áþekkar niðurstöður fyrir bæði mælitæki og reyndist algengi hugsanlegrar spilafíknar vera á bilinu 0,5% (PGSI) til 0,6% (DIGS) og voru karlar (2,3%) líklegri til að stríða við spilavanda en konur (0,7%) (Daníel Þór Ólason, Sigríður Karen Bárudóttir og Sigurður J. Grétarsson, 2005; Ólason og Grétarsson, 2009).

Markmið rannsókna

Það er mikilvægt að fylgjast vel með hugsanlegum breytingum á spilahegðun og algengi spilafíknar meðal íslendinga til að hægt sé með góðu móti að meta þörf á meðferðar- og forvarnarstarfi á hverjum tíma. Þetta var eitt meginmarkmið núverandi rannsókna og var því lagt sambærilegt mat á algengi spilafíknar og spilahegðun fullorðinna íslendinga árið 2007 og gert var árið 2005.

Undanfarin ár hafa fræðimenn bent á að framþróun í gerð og framboði peningaspila á Netinu væri mjög hröð og einungis tímaspursmál hvenær peningaspilarar færu í auknum mæli að spila á peningaspil á Netinu (Derevensky og Gupta, 2007; Griffiths og Barnes, 2007; Wood & Williams, 2007). Slíkar breytingar eru nokkurt áhyggjuefni þar sem peningaspilun á Netinu hefur fíar takmarkanir. Til dæmis er hún möguleg 24 tíma á sólarhring, alla daga vikunnar árið um kring. Einnig er hraði peningaspila á Netinu meiri en gengur og gerist í hefðbundnum peningaspilum og eftirlit með heimasíðum er bjóða slíka starfsemi er oft lítil sem engin (Sévigny, Cloutier, Pelletier og Ladouceur, 2005; Wood og Williams, 2007). Í

Þessari rannsókn var þátttaka íslendinga í peningaspilum á Netinu könnuð með ítarlegum hætti.

Aðferð

Þátttakendur

Samkvæmt upplýsingum frá Þjóðskrá var heildarfjöldi íbúa á aldrinum 18 til 70 ára 209.274 í september 2007. Valið var 5000 manna slembiúrtak úr þjóðskrá. Af þeim voru 55 manns búsettir erlendis, 175 gátu ekki svarað vegna tungumálaörðugleika og 28 voru sjúklingar eða látnir. Nettóúrtak könnunar var því 4.742. Alls svöruðu 3009 manns könnuninni, 1.448 karlar og 1.561 kona. Svarhlutfall var viðunandi eða 63,4%. Meðalaldur þátttakenda var 41,9 ár og var engin munur á meðalaldri karla ($m=41,78$) og kvenna ($m=42,13$) $t(3002) = 0,667$, $p=0,498$. Samanburður á dreifingu baksviðsbreyta (kyn, aldur og búseta) í þýði og úrtaki sýndi að frávik voru óveruleg eða á bilinu 0,1% til 3,9%. Niðurstöður könnunar voru vegnar samkvæmt upplýsingum úr þjóðskrá um kyn, aldurshópa og búsetu. Hlutfallstölur (%) í niðurstöðum um algengi og spilahegðunar eru því birtar fyrir vigtuð gögn en fjöldatölur í töflum vísa til óvigtaðra gagna og gefa því rétta mynd af fjölda í úrtaki.

Mælitæki

Spurningalistinn sem lagður var fyrir þátttakendur var alls 176 spurningar en mjög misjafnt var hversu mörgum spurningum hver þátttakandi svaraði. Fjöldi spurninga fór eftir spilaþátttöku en að meðaltali svaraði hver þátttakandi u.þ.b. 50 spurningum um spilaþátttöku, spilafíkn og spurningum er tengjast þátttöku í peningaspilum.

Spilaþátttaka

Spurt var um þátttöku í 21 gerð peningaspila á undanförunum 12 mánuðum fyrir könnun. Þeir sem höfðu spilað a.m.k. einu sinni í peningaspili voru spurðir hversu oft þeir höfðu spilað á fimm punkta mælistiku þar sem svarmöguleikarnir voru frá (1) daglega til (5) nokkrum sinnum á síðustu 12 mánuðum.

Spilafíkn

Problem Gambling Severity Index er kanadískt mælitæki er inniheldur 9 spurningar sem meta alvarleika spilafíknar undanfarna 12 mánuði. Hverri spurningu er svarað á fjögurra punkta stiku með svarmöguleikunum (0) aldrei, (1) stundum, (2) oft og (3) næstum alltaf. Heildarskor liggur á bilinu 0 til 27 stig og telst sá sem fær 8 stig eða fleiri eiga við líklega spilafíkn að stríða. Próffræðilegir eiginleikar mælitækisins eru viðunandi en niðurstöður kanadískra rannsókna sýna að allar spurningar hlaða á einn þátt í þáttgreiningu og alfa áreiðanleiki er fullnægjandi (Ferris og Wynne, 2001; Stinchfield, Govoni og Frish, 2007). Íslensk útgáfa af PGSI hefur verið forprófuð á úrtaki 1266 háskólanema og sýndi niðurstaða þáttgreiningar að öll atriði kvarðans hlöðu á einn þátt og áreiðanleiki reyndist fullnægjandi (alfa = 0,84) (Daníel Þór Ólason o.fl., 2003; Ólason, Bárudóttir og Grétarsson, 2006).

Framkvæmd

Öflun gagna var með símaviðtölum og sá Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands um þann þátt rannsóknar. Áður en gagnaöflun hófst voru spyrjar þjálfaðir sérstaklega með upplýsingagjöf um spilafíkn og farið var ítarlega í gegnum spurningarlista. Í framhaldi æfðu spyrjar sig einnig hver á öðrum áður en þeir hringdu í þátttakendur.

Í upphafi hvers símtals fengu þátttakendur almennar upplýsingar um könnunina og þeim gert ljóst að þátttaka væri frjáls og þeim væri ekki skylt að svara öllum spurningum. Þeim var einnig gert ljóst að nafnleyndar væri gætt og ekki væri hægt að rekja niðurstöður til einstakra þátttakenda. Þeir sem samþykktu þátttöku fengu útskýringu á hugtakinu peningaspil áður en könnunin hófst. Gagnasöfnun fór fram á tímabilinu 2. október til 10 desember 2007.

Úrvinnsla gagna var gerð með hefðbundnum hætti, gögn skimuð vegna innsláttarvillna eða skekkju í dreifingu. Einnig var svarstikum nokkurra breyta (t.d. menntun) umkóðaðar til að einfalda niðurstöður (sjá Daníel Þór Ólason, 2008 fyrir frekari upplýsingar um kóðun gagna). Aðferð Wilson var notuð til að reikna 95% öryggisbil fyrir hlutföll (Newcombe, 1998).

Niðurstöður

Fyrst var kannað hversu margir höfðu spilað í peningaspili a.m.k. einu sinni undanfarið ár (sjá töflu 1). Í ljós kom að 67,2% þátttakenda höfðu spilað a.m.k. einu sinni á undanförunum 12 mánuðum fyrir könnun, um 27% spiluðu a.m.k. mánaðarlega og rúmlega 13% spiluðu vikulega eða oftar. Athyglisvert er að töluvert margir (15%) höfðu spilað peningaspil á Netinu, en flestir þeirra höfðu spilað á innlendum vefsíðum (13,8%) en fáir á erlendum vefsíðum (1,6%).

Tafla 1. Heildarþátttaka í peningaspilum¹

	Tíðni			
	A.m.k. 1x (%)	Sjald. en mán. %	A.m.k. mán. %	A.m.k. vikul. %
Öll peningasp.	67,2	26,4	27,3	13,3
Öll peningasp. á Netinu	15,0	4,3	0,7	9,1
Peningasp. á innl. vefsíð.	13,8	3,8	0,5	8,7
Peningasp. á erl. vefsíð.	1,6	0,9	0,2	0,4

Samanburður á niðurstöðum við niðurstöður frá árinu 2005 sýndi að þátttaka í peningaspilum hefur lítið breyst á þessum tveimur árum. Aðeins færri reyndust spila mánaðarlega árið 2007 (27,3%) en gerðu árið 2005 (30,4%) ($Z = 2,33$, $p \leq 0,05$) en enginn munur reyndist vera á milli ára fyrir aðra spilahópa.

Í framhaldi var gerð greining á heildarþátttöku í peningaspilum eftir helstu baksviðsbreytum könnunarinnar (sjá töflu 2). Í ljós kom að kyn, menntun, aldur, hjúskaparstaða og fjölskyldutekjur höfðu marktæk tengsl við heildarþátttöku í peningaspilum. Karlar spiluðu vikulega oftar en konur, þeir sem hafa háskólapróf síður vikulega en þeir sem hafa minni menntun. Yngsti og elsti aldurshópurinn spila síður vikulega en þeir sem eru á aldursbilinu 26-40 ára og þeir sem höfðu lægstu tekjurnar spiluðu sjaldnar vikulega en aðrir hópar.

¹ Ath. Áskrift í lottó telst hér til vikulegrar spilamennsku sem skýrir mun hærrí tíðni vikulegrar spilamennsku á Netinu og á innlendum vefsíðum en mánaðarleg spilamennska.

Tafla 2. Peningaspilun eftir baksviðsbreytum

	Spila ekki %	Sjaldn. en mán. %	A.m.k. mán. %	A.m.k. vikul. %
Kyn*				
Karlar	30,3	28,2	26,2	15,3
Konur	35,9	25,4	28,5	11,1
Menntun*				
Grunnsk.	29,2	25,8	30,2	14,9
Framhalds.	31,4	27,9	27,2	13,5
Háskóli	38,9	25,1	24,6	11,5
Aldursfl.*				
18–25 ára	38,7	38,5	13,8	9,0
26–40 ára	32,4	30,7	20,9	16,0
41–55 ára	33,5	21,3	31,3	13,9
56–70 ára	28,1	17,0	43,5	11,4
Hjúsk*				
Einhleyp/ur	36,3	34,5	19,5	9,7
Hjónab/samb	32,5	24,4	28,9	14,2
Frásk.	32,6	22,0	27,3	18,2
Eckill/ ekkja	19,5	22,0	53,7	4,9
Fjölsk.tekj.*				
Undir 250. þ.	35,5	33,5	21,7	9,3
250-399. þ.	30,5	29,7	26,8	12,9
400-549 þ.	32,7	23,8	28,4	15,1
550 –milljón	29,6	25,1	27,8	17,5
Milljón+	35,3	19,2	30,1	15,4
Búseta				
Reykjavík	32,8	27,1	25,8	14,3
Höfuðb.sv.	36,6	24,1	28,9	10,4
Landsbyggð	30,8	27,3	27,9	14,1

* $p \leq 0.001$.

Lottó var vinsælasta peningaspilið meðal landsmanna, en alls höfðu tæplega 46% spilað í Lottó a.m.k. einu sinni á síðustu 12 mánuðum fyrir könnun. Á eftir Lottó eru flokkahappdrætti, skafmiðar og spilakassar algengustu peningaspilin. Athyglisvert er að flestir sem leggja fé undir í spilum gera það í póker en rúmlega 8% landsmanna lögðu fé undir í póker síðastliðna 12 mánuði fyrir könnun. Þegar þátttaka í peningaspilum á innlendum vefsíðum var skoðað kom í ljós að flestir kaupa lottomiða á Netinu í gegnum áskrift (8%), um 2,2% spilaði í getraunum á Netinu og 1,5% hafði spilað í Lengjuni á Netinu. Mjög fáir höfðu tippað í beinni á Netinu (0,7%). Tafla 3 sýnir síðan tíðni

Þátttöku í mismunandi tegundum peningaspila á erlendum vefsíðum. Ljóst er að fáir spila á erlendum vefsíðum og var netpóker algengasta form peningaspila á Netinu.

Tafla 3. Spilun á erlendum vefsíðum

Tegund	A.m.k. einu sinni %	Mán. %	A.m.k. vikul. %
Netpóker	1,3	0,2	0,3
Skafmiðar á Netinu	0,1	0,0	0,0
Spilakassar á Netinu	0,4	0,0	0,0
Íþróttakapl.á Netinu	0,4	0,1	0,1
Önnur peningasp.(t.d. 21, rúlletta, bingó o.s.frv.)	0,4	0,0	0,0

Heiti vefsíðna um peningaspil sem fólk þekkir

Þátttakendur voru einnig beðnir um að nefna heiti vefsíðu eða internetfyrirtækis sem þeim datt fyrst í hug þegar þeir hugsuðu um peningaspil á Netinu. Markmiðið með því var að afla upplýsinga um hversu upplýst fólk er um möguleika til spilunar á Netinu og hvaða vefsíður væru best þekktar meðal landsmanna. Um 79% landsmanna þekktu engar vefsíður þar sem peningaspil voru í boði. Tafla 4 sýnir hvaða vefsíður voru oftast nefndar.

Tafla 4. Algengar vefsíður nefndar af þátttak.

Heiti vefsíðna	Fjöldi (n)	Hlutfall (%)
Betsson.com	389	62,8
Betzone.com	48	7,7
Poker.com	26	4,2
Partypoker.com	24	3,9
888.com	23	3,7
Casino.com	15	2,5
Pokerstars.com	11	1,8
Bet.com	6	1,0
Pokeronline.com	5	0,8
Williamhill.com	4	0,6
Annað	68	11,0
Alls	619	100%

Betsson.com er greinilega sú vefsíða sem flestir þekkja og þarf það ekki að koma á óvart þar sem sú vefsíða kemur oft fyrir í auglýsingum á innlendum vefsíðum og í sjónvarpi. Hinsvegar er einnig athyglisvert hversu margir nefndu pókersíður eins og poker.com, partypoker.com, 888.com og pokerstars.com. Umtalsverður fjöldi annarra vefsíðna var einnig nefndur en athyglisvert er að fáir nefndu getraunir.is eða lotto.is sem eru þær síður sem flestir nota samkvæmt niðurstöðum hér að ofan. Svo virðist sem flestir hafi skilið spurninguna þannig að spurt væri um erlendar vefsíður eða að þeir telji íslenskar peningaspilasíður ekki til hefðbundinna vefsíða fyrir peningaspil.

Algengi spilafíknar árið 2007

Þátttakendur sem höfðu spilað í a.m.k. einu peningaspili á síðustu 12 mánuðum fyrir könnun svöruðu PGSI er metur alvarleika spilavanda. Í töflu 5 má sjá að um 1,3% telst vera í töluverðri áhættu með að þróa með sér spilavanda og 0,3% uppfyllir greiningarskilmerki PGSI fyrir líklega spilafíkn.

Tafla 5. Algengi spilafíknar árið 2007

Greiningar- hópur	%	n	Öryggisbil (95%)	
			Lægri mörk	Efri mörk
Spila engin peningaspil	32,8	989	31,2	34,5
Spila án vandkvæða	59,4	1.797	57,6	61,1
Lítill hætta á vanda vegna peningaspila	6,2	169	5,4	7,1
Nokkur hætta á vanda vegna peningaspila	1,3	35	0,9	1,7
Líkleg spilafíkn	0,3	8	0,2	0,6

Venja er í slíkum rannsóknum að hópunum „nokkur hætta á vanda“ og „líkleg spilafíkn“ sé slegið saman í einn hóp um spilavanda. Spilavandi tekur þá til þess hóps sem á í verulegum vandkvæðum vegna þátttöku sinnar í peningaspilum. Algengi spilavanda reyndist vera 1,6% (öryggisbil 1,2-2,1).

Ef þessar tölur eru heimfærðar yfir á alla Íslendinga á aldrinum 18 til 70 ára (N=209.274) má áætla með 95% öryggi að á bilinu 418 til 1.255 Íslendingar á þessum aldri eigi við spilafíkn að stríða. Þegar reiknað er fyrir spilavanda (1,6%) má gera ráð fyrir að u.þ.b. 3.350 (öryggisbil: 2.511 – 4.400) Íslendingar eigi við verulegan vanda að stríða vegna þátttöku sinnar í peningaspilum.

Í framhaldi voru tengsl PGSI og baksviðsbreyta könnuð. Niðurstöður sýndu að karlar (2,4%) voru mun líklegri en konur (0,6%) til að eiga við spilavanda að stríða. Spilavandi var einnig algengari hjá þeim sem voru á aldrinum 18 til 25 ára en þeirra sem eldri voru. Einnig reyndist spilavandi algengari meðal þeirra sem hafa grunnskóla- eða framhaldskólamenntun miðað við þá sem hafa háskólamenntun. Að lokum kom í ljós að einhleyfir voru líklegri að stríða við spilavanda en aðrir hjúskaparhópar en engin tengsl reyndust vera milli búsetu og spilavanda.

Almennt séð voru þessar niðurstöður í samræmi við niðurstöður sambærilegrar könnunar frá árinu 2005 en þar reyndust einnig 1,6% þjóðarinnar stríða við spilavanda og sömu tengsl fengust við baksviðsbreytur og var í þessari könnun.

Tengsl spilavanda og þátttöku í peningaspilum

Tafla 6 sýnir þátttöku í peningaspilum eftir greiningarhópum spilavanda. Þegar þátttaka í öllum peningaspilum er skoðuð kemur ekki á óvart að þeir sem eiga við spilavanda að stríða segjast oftast en aðrir spila einu sinni í viku eða oftast í peningaspilum. Þegar þátttaka a.m.k. einu sinni á síðustu 12 mánuðum er skoðuð fyrir mismunandi tegundir peningaspila má sjá að þeir sem eiga í spilavanda spila í meira mæli flest peningaspil en þeir sem spila vandkvæðalaust. Munurinn er mestur fyrir spilakassa, póker (með spilum) og netpóker. Athyglisvert er að þeir sem spila peningaspil vandkvæðalaust spila marktækt meira í flokkahappdrætti eða eru í lottóáskrift á Netinu en þeir sem eiga við spilavanda að stríða.

Sérstök tengsl baksviðspátta og þátttöku í peningaspilum við spilavanda

Ofangreindar einbreytugreiningar benda til að flestar baksviðsbreytur séu allt hugsanlegir áhættuþættir fyrir spilavanda. Það er hins vegar áhugavert að kanna tengsl þessara breyta við spilavanda eftir að búið er að stemma sameiginlega dreifingu breyta. Til dæmis er hugsanlegt að aldur þátttakenda skýri tengsl spilavanda við hjúskaparstöðu þar sem yngstu þátttakendurnir eru líklegastir til að vera einhleyfir. Einnig er hugsanlegt að óskýrð samdreifni milli mismunandi tegunda peningaspila hafi áhrif á tengsl þessara breyta við spilavanda, þar sem þeir sem eiga við spilavanda að stríða spila í fleiri tegundum peningaspila en þeir sem spila vandkvæðalaust.

Til að kanna þetta nánar var gerð þrepaskipt fjölbreytu lógistísk aðhvarfsgreining (hierarchical loglinear multiple regression) á spilavanda (0=ekki spilavandi: 1=spilavandi). Til að stemma áhrif baksviðsbreyta voru á þrepi 1 settar inn breytur kyn, menntun og aldur. Eftir að búið var að stemma áhrif baksviðsbreyta var þátttaka í mismunandi tegundum peningaspila (1=spila peningaspil: 0=spila ekki peningaspil) sett inn á þrepi 2. Þar sem þátttaka í mismunandi tegundum peningaspila á Netinu var lítil, voru notaðar samsettar breytur fyrir peningspil á netinu. Niðurstöður aðhvarfsgreiningar fyrir þær breytur er höfðu marktæk tengsl við spilavanda eru sýndar í töflu 7.

Tafla 6. Tengsl spilavanda og peningaspila

	Án vanda n = 1.797	Lítill áhætta n = 169	Spila- vandi n = 43
Heildarþátt.**	%	%	%
Sjaldnar en mánaðarl.	39,8	38,9	31,9
A.m.k. mánaðarl.	41,4	39,5	21,3
A.m.k. vikul.	18,8	21,6	46,8
Peningaspil	%	%	%
Lottó á sölustöðum	60,1	52,4	59,6
Lottó á Netinu*	10,1	12,4	0,0
Lottó í áskrift á Netinu**	12,8	5,9	6,4
Flokkaha.***	42,3	29,6	23,4
Skafmiðar**	25,3	42,8	47,8
Skafmiðar á Netinu ^a	0,1	0,5	0,0
Spilakassar**	12,0	46,2	59,6
Spilakassar á Netinu ^a	0,3	2,2	4,3
Póker (með spilum)**	7,8	45,7	42,6
Netpóker ^a	0,8	7,5	21,3
Bridge,vist (önnur borðspil) ^a	0,6	1,6	8,5
Getraunir (1x2)**	6,5	22,6	27,7
Getraunir (1x2) á Netinu**	2,6	9,7	2,1
Lengjan***	3,8	18,2	25,5
Lengjan á Netinu ^a	1,6	8,1	2,1
Tippað í beinni á Netinu ^a	0,6	3,8	10,6
Íþróttakapl. á Netinu ^a	0,4	1,1	6,4
Bingó**	7,0	13,9	21,3
Veðjað á eigin frammistöðu í leik eða íþrótt**	2,0	16,1	27,7
Leynileg spilavíti ^a	0,2	4,3	4,3
Önnur peningaspil á Netinu ^a	0,3	2,2	2,1

* $p \leq 0.05$; ** $p \leq 0.01$. ^aVæntigildi reita í töflu uppfylltu ekki skilyrði marktæktarprófs

Tafla 7. Þrepaskipt logistic aðhvarfsgreining

	B	Wald próf	Áhættuhlut- fall (odds ratio)
Þrep 1			
Kyn	1,502	13,952**	4,490
Þrep 2			
Spilakassar	1,660	14,537**	5,259
Veðja á eigin frammistöðu	1,400	7,290**	4,054
Peningaspil á erlendum vefsíðum	2,013	12,344**	7,482

Líkan fyrir skref 1 ($\chi^2 = 33,6644$, $p \leq 0.001$): Líkan fyrir skref 2 ($\chi^2 = 117,599$, $p \leq 0.001$). ** $p \leq 0.001$. n = 2890

Af baksviðsbreytum hafði kyn eingöngu marktæk tengsl við spilavanda og reyndist áhættan fyrir greiningu spilavanda vera 3,5 sinnum meiri fyrir karla en konar (sjá þrep 1 í töflu 7). Athyglisvert var að eftir að búið var að stilla áhrif baksviðsbreyta og samdreifni milli peningaspila reyndust aðeins tengsl þátttöku í spilakössum, veðmálum um eigin frammistöðu í leik eða íþrótt og peningaspilun á erlendum vefsíðum marktæk fyrir spilavanda (sjá þrep 2 í töflu 7).

Umræða

Meginmarkmið þessarar rannsóknar var að kanna spilahegðun og algengi spilafíknar meðal fullorðinna Íslendinga árið 2007. Niðurstöður benda til að þátttaka í peningaspilum sé algeng (67%) og töluverður hluti Íslendinga spilar reglulega peningaspil vikulega eða oftár (13%). Athyglisvert er hversu algeng Netspilun (15%) er en langflestir spila á Íslenskum vefsíðum þar sem hægt er að spila Lottó eða giska á úrslit í fótbolta eða öðrum íþróttgreinum. Einungis um 1,6% landsmanna hafði spilað á erlendum vefsíðum og þá aðallega Netpóker. Þó er vert að benda á að það eru töluverð aukning frá árinu 2005 þar sem einungis 0,4% landsmanna hafði lagt fé undir á erlendum vefsíðum. Líklegt er að þátttaka í peningaspilum á netinu eigi eftir að aukast töluvert á komandi árum og má sjá þess skýr merki í nýlegum rannsóknum meðal Íslenskra unglunga þar sem yfir 20% unglunga hafa spilað á Netinu (Daníel Þór Ólason, 2009; Kolbrún Baldursdóttir o.fl., 2008).

Niðurstöður rannsókna um algengi spilafíknar sýndu að 0,3% fullorðinna Íslendinga eiga líklega við spilafíkn að stríða og um 1,3% til viðbótar eru í verulegum vanda vegna þátttöku sinnar í peningspilum. Spilavandi reyndist hins vegar mismunandi eftir þjóðfélagshópum og eru þær niðurstöður sambærilegar við niðurstöður erlendra rannsókna (Orford, o.fl., 2003). Flest bendir til að ungir einstæðir karlar með litla menntun og lágur tekjur sé hættar við að ánetjast peningspilum en öðrum þjóðfélagshópum. Þessar niðurstöður eru mjög sambærilegar þeim sem fengust árið 2005 þar sem sama mælitækið (PGSI) var notað til að meta algengi spilafíknar (Daníel Þór Ólason, Sigríður Karen Bárudóttir og Sigurðu J. Grétarsson, 2005; Ólason og Grétarsson, 2009). Niðurstöður hér á landi benda einnig til þess að algengi spilafíknar sé áþekkt því sem niðurstöður á Norðurlöndum, Bretlandi og Kanada sýna en nokkuð lægri en niðurstöður frá Bandaríkjunum (Aho og Turja, 2007; Bakken og Weggeberg, 2008; Bonke og Borregaard, 2006; Griffiths, 2009; Welte, o.fl., 2001).

Greiningar á tengslum spilavanda og peningaspila sýndu að þeir sem eiga við spilavanda að stríða spila oft og fleiri tegundir peningaspila en þeir sem spila vandkvæðalaust. Munurinn á milli þessara hópa var mestur fyrir spilakassa, póker og netpóker og í fjölbreytugreiningu kom einnig í ljós að tengsl spilavanda var fyrst og fremst við þátttöku í spilakössum og peningspilum á erlendum vefsíðum.

Í meginráttum koma þessar niðurstöður ekki á óvart þar sem niðurstöður annarra rannsókna benda til þess að peningspil sem byggjast á samfelldri spilamennsku með tiltölulega miklum spilahraða og tíðri endurgjöf vinninga (t.d. spilakassar, póker) séu frekar ánetjandi en önnur peningspil (Dowling, Smith og Thomas, 2005; Griffiths og Wood, 2004; Ólason og Grétarsson, 2009). Einnig eru þessar niðurstöður nokkuð samhljóma fyrri niðurstöðum íslenskra rannsókna sem hafa sýnt að spilakassar, póker og þátttaka í peningspilum á erlendum vefsíðum hafa sterkari tengsl við spilavanda en aðrar gerðir peningaspila, bæði meðal fullorðinna og unglunga (Kolbrún Baldursdóttir o.fl., 2008; Ólason og Grétarsson, 2009).

Að lokum er vert að benda á að niðurstöður íslenskra rannsókna á þessu sviði sýna að huga þarf betur að rekstrarumhverfi

peningaspila hér á landi, þar sem sérstaklega er ástæða til að skoða betur rekstur spilakassa og leita leiða til að draga úr þeirri ánetjunarhættu sem þeir virðast hafa í för með sér. Einnig er ljóst að aukin þátttaka almennings í peningspilum á Netinu, bæði fullorðinna og unglunga, er nokkurt áhyggjuefni af tveimur ástæðum. Í fyrsta lagi vegna þess að algengi spilafíknar virðist hærra meðal Netspilara en spilara flestra annarra gerða peningaspila og í öðru lagi vegna þess að margar vefsíður er bjóða upp á peningspil lúta engum lögum eða reglum um starfsemi sína (Derevensky og Gupta, 2007; Wood og Williams, 2007).

Heimildir

- Aho, P., og Turja, T. (2007). *Suomalaisten rahapelaaminen 2007* [the gambling of the finns 2007]. Taloustukimus Oy.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of the mental disorders; Text Revision (DSM-IV-TR)* (4.útg.). Washington: APA.
- Bakken, I.J. og Weggeberg, H. (2008). *Pengespill og pengespillproblem i Norge 2008*. Sintef-Helse, A8449.
- Becona, E. (2009). Spain. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 281-298. New York, Springer.
- Bondolfi, G., Osiek, C. og Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101, 473-475.
- Bonke, J. og Borregaard, K. (2006). *Ludomani i Danmark. Udbredelsen af pengespil og spilleproblemer*. SFI-report 06:12.
- Cox, B.J., Yu, N., Afifi, T.O. og Ladouceur, R. (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217.
- Daníel Þór Ólason (2008). *Spilahegðun og algengi spilavanda meðal fullorðinna Íslendinga árið 2007*. (Skýrsla). Reykjavík: Dóms og kirkjumálaráðuneyti.
- Daníel Þór Ólason (2009). *Algengi spilafíknar meðal fullorðinna og unglunga: Skiptir máli hvað og hvar spilað er?* Erindi flutt á 14. ráðstefnu um rannsóknir í líf- og heilbrigðisvísindum í Háskóla Íslands. Reykjavík, Háskóli Íslands.

- Daníel Þór Ólason, Herdís Finnbogadóttir, Margrét Aðalheiður Hauksdóttir og Sigríður Karen Bárudóttir (2003). *An Icelandic version of the Problem Gambling Severity Index: A psychometric evaluation*. Erindi flutt á ráðstefnu norrænna geðlækna í Reykjavík, Reykjavík. Ísland.
- Daníel Þór Ólason, Sigríður Karen Bárudóttir og Sigurður J. Grétarsson (2005). Algengi spilafíknar meðal fullorðinna á Íslandi. Hjá Friðriki H. Jónssyni (ritstj.). *Rannsóknir í félagsvísindum V*, bls 645-656. Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands: Háskólaútgáfan.
- Derevensky, J.L. og Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health Addiction*, 5, 93-101.
- Dowling, N., Smith, D. og Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they the 'crack-cocaine' of gambling? *Addiction*, 100, 33-45.
- Druine, C. (2009). Belgium. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 3-16. New York, Springer.
- Ferris, J. & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Canadian Centre on Substance Abuse, Ottawa.
- Goudriaan, A.E., Bruin, D.de, og Koeter, M.W.J. (2009). The Netherlands. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 189-208. New York, Springer.
- Griffiths, M. (2009). Great Britain. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 85-102. New York, Springer.
- Griffiths, M. og Wood, R. T. A. (2004). Youth and technology: The case of gambling, video-game playing and the Internet. In J. Derevensky and R. Gupta (Eds.), *Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives* (pp. 101-120). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- IMG-Gallup (2000). *Viðhorfsrannsókn*. (Skýrsla). Reykjavík: Íslenskar markaðsrannsóknir.
- Kolbrún Baldursdóttir, Daníel Þór Ólason, Sigurður J. Grétarsson, Ágústa Rakel Davíðsdóttir og Ása Margrét Sigurjónsdóttir (2008). Peningaspil og algengi spilavanda meðal 16 til 18 ár framhaldsskólanemenda: Mat á áhættuþáttum. *Sálfræðiritið*, 13, 27-46.
- Lund, I. og Nordlund, S. (2003). *Pengespil og pengeproblemer i Norge*. (Skýrsla nr. 2/2003). Oslo: Statens institutt for rusmiddelforskning.
- Meyer, G., og Hayer, T. (2009). Germany. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 281-298. New York, Springer.
- National Research Council (NRC) (1999). *Pathological Gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Newcombe, R. G. (1998). Interval Estimation for the Difference Between Independent Proportions: Comparison of Eleven Methods. *Statistics in Medicine*, 17, 873-890.
- Olason, D. T., Barudottir, S. K. og Gretarsson, S. J. (2006). *Prevalence of Gambling Participation and Pathological Gambling among adults in Iceland: Results from a National Survey*. Erindi flutt á the 13th International Conference on Gambling & Risk Taking, Lake Tahoe, Nevada, Maí.
- Olason, D. T., Sigurdardóttir, K. J. og Smári, J. (2006). Prevalence estimates of gambling participation and problem gambling among 16 to 18 year old students in Iceland: A comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J. *Journal of Gambling Studies*, 22, 23-39.
- Olason, D. T., Skarphéðinsson, G. A., Jónsdóttir, J. E., Mikaelsson, M. og Grétarsson, S. J. (2006). Prevalence estimates of gambling and problem gambling among 13- to 15-year-old adolescents in Reykjavík: An examination of correlates of problem gambling and different accessibility to electronic gambling machines in Iceland. *Journal of Gambling Issues*, 18, 39-56.
- Olason, D.T, Gretarsson, S.J. (2009). Iceland. Í G. Meyer, T. Hayer, og Griffiths, M. (Ritst.) *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, bls 137-152. New York, Springer.
- Orford, J.; Sproston, K.; Erens, B.; White, C. og Mitchell, L. (2003). *Gambling and Problem Gambling in Britain*. Hove: Brunner-Routledge.
- Raylu, N. og Oei, T.P.S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.

- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.F. og Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153-158.
- Stinchfield, R., Govoni, R., og Frisch, G.R. (2007). A review of screening and assessment instruments for problem and pathological gambling. Í G. Smith, D.C. Hodgins, og Williams, R.J. (Ritst.). *Research and measurement issues in Gambling Studies*, bls. 180-217. New York: Elsevier.
- Welte, J.W., Barnes, G.M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M.C. og Parker, J. (2001). Alcohol and Gambling pathology among U.S. Adults: Prevalence, Demographic Patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, 62, 706-712.
- Wood, R.T. og Williams, R.J. (2007). Internet Gambling: Past, Present, and Future. Í G. Smith, D.C. Hodgins, og Williams, R.J. (Ritst.). *Research and measurement issues in Gambling Studies*, bls. 492-514. New York: Elsevier.
- Øren, A. og Bakken, I.J. (2007). *Pengespill og pengespillproblem i Norge 2007*. Sintef-Helse, A3961.