

# Algengi spilafíknar meðal fullorðinna og unglunga á Íslandi: Skiptir máli hvað og hvar spilað er?

Dr. Daníel Þór Ólason, Sálfræðideild  
Heilbrigðisvísindasvið HÍ

Sigurður J. Grétarsson; Jakob Smári; Guðmundur Á. Skarphéðinsson;  
Jóhanna E. Jónsdóttir; Karen J. Sigurðardóttir; Miikael A. Mikaelsson;  
Sigríður Karen Bárudóttir; Á. Rakel Davíðsdóttir; Ása M. Sigurjónsdóttir;  
Herdís Finnbogadóttir; Margrét A. Hauksdóttir; Kolbrún Baldursdóttir;  
Pétur M. Þorsteinsson

Happdrætti HÍ; Rannsóknarsjóður HÍ; RANNÍS; Happdrættisnefnd Dóms  
og Kirkjumálaráðuneytis.

# Skilgreiningar

---

- *Peningaspil eru hvers kyns spil eða leikir þar sem hægt er að vinna eða tapa peningum eða öðrum verðmætum og tilviljun ræður að einhverju eða öllu leyti til um niðurstöðuna (Raylu og Oei, 2002).*
- *Peningaspil eru breytileg eftir:*
  - a) *Þætti tilviljunar*
  - b) *Þætti kunnáttu eða þekkingu á peningaspili*
  - c) *Hraða leiksins*
- **Spilafíkn** er *stjórnlaus þátttaka í peningaspilum sem hefur skaðleg áhrif á spilafíkilinn, fjölskyldu hans og atvinnu (DSM-IV- APA, 2000).*

# Greiningarviðmið (DSM-IV)



Upptekin af peningaspilum

Aukið þol

Stjórnleysi

Fráhvarf

Flótti

Eltir tapið

Lygar

Ólöglegar athafnir

Fjölskylda, starf, menntun

Fjárhagsaðstoð



# Afleiðingar spilafíknar

---

- Fjárhagslegir erfiðleikar
  - Spilaskuldir, gjaldþrot, eignamissir -> glæpir
- Fjölskylda og vinir
  - ofbeldi, vanræksla, sambandslit.
- Sálrænn vandi
  - Þunglyndi, Kvíði, sjálfsmorðshugsanir og sjálfsmorð
- Kostnaðarauki samfélagsins
  - vegna glæpa, meðferðar, fjarvista úr vinnu

# Markmið rannsókna

---

1. Að safna upplýsingum um þátttöku í peningaspilum og algengi spilafíknar meðal unglunga og fullorðinna á Íslandi.
2. Að kanna tengsl hugsanlegra áhættuþátta við spilafíkn.
3. Hagnýting rannsóknarniðurstaðna í tengslum við:
  - Skimun
  - Forvarnir
  - Meðferð

# Yfirlit rannsókna

Rannsóknir	Ár	N	Mælitæki	Svarhlutfall
<b>Fullorðnir</b>				
1. I (18-70 ára)	2005	5000	PGSI, DSM-IV	3358 (69%)
2. II (18-70 ára)	2007	5000	PGSI	3009 (63%)
<b>Unglingar</b>				
1. Framhaldsskólar I	2003	750	DSM-IV-MR-J	Á ekki við
2. Framhaldsskólar II	2006	1513	DSM-IV-MR-J	Á ekki við
3. Grunnskólar I	2004	4660	DSM-IV-MR-J	3573 (77%)
4. Grunnskólar II	2007	1170	DSM-IV-MR-J	1033 (88.3%)

# Þátttaka í peningaspilum

---

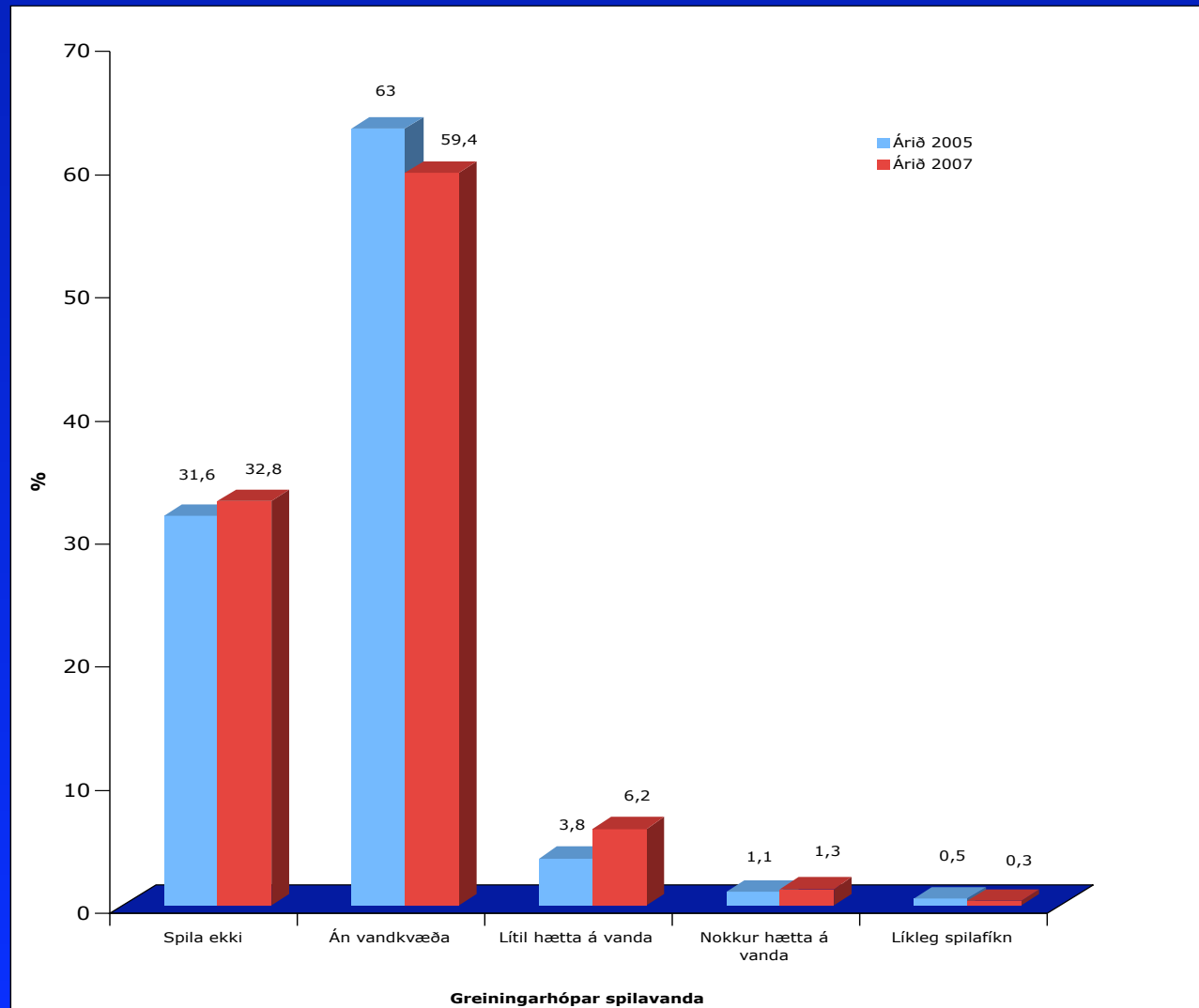
- Meirihluti landsmanna spilar peningaspil (69%-79%) og unglingar spila flest spil í meira mæli en fullorðnir.
- Vinsælustu peningaspilin eru Lottó, flokkahappdrætti, skafmiðar og spilakassar.
- Almennt séð virðast karlmenn spila í meira mæli peningaspil þar sem spilun krefst nokkurrar þekkingar eða hæfni (t.d. getraunir, póker) en konur peningaspil þar sem niðurstaðan er algerlega byggð á tilviljun (t.d. lottó, flokkahappdrætti).
- **Undantekningin eru Spilakassar!**

# Algengi spilafíknar meðal fullorðinna árið 2007

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

- Um 418 (0,2%) til 1255 (0,6%) Íslendingar á aldrinum 18 til 70 ára áttu líklega við spilafíkn að stríða árið 2007.
- Ef reiknað er fyrir spilavanda (3 stig eða hærra á PGSI) má gera ráð fyrir að um 3.350 (öryggisbil 2.511 - 4.400) Íslendingar hafi átt við vanda að stríða vegna þátttöku sinnar í peningaspilum árið 2007.

# Samanburður 2005 og 2007



# Tengsl við lýðfræðilegar breytur

	Án vanda	Spilavandi	Áhættuhlutfall (OR)
<b>Kyn*</b>			
Karlar	97.7%	2.3%	2.321
Konur (við miðunarh.)	99.3%	0.7%	-
<b>Menntun**</b>			
Grunnskóli	96.4%	3.6%	12.071
Framhaldsskóli	99.0%	1.0%	4.039
Háskóli (við miðunarh.)	99.8%	0.2%	-
<b>Aldur</b>			
18 til 25	95.4%	4.6%	1.570
26 til 40	98.4%	1.6%	2.406
41 til 55	99.6%	0.4%	0.376
56 til 70 (við miðunarh.)	99.3%	0.7%	-
<b>Hjúskaparstaða**</b>			
Einhleypur	96.3%	3.7%	3.237
giftur/sambúð (við miðunarh.)	99.3%	0.7%	-
<b>Búseta</b>			
Höfuð borgarsvæði	98.6%	1.4%	0.830
Dreifbæli (við miðunarh.)	98.2%	1.8%	-

# Erlendar rannsóknir

Lönd	Ár	N (svarhlutfall)	Aldur	Mælitæki	Algengi spilafíknar
<b>Norðurlönd</b>					
Svífljóð (Volberg, o.fl., 2001)	1997	7.139 (72%)	15-74	SOGS-RA	0,6%
Noregur II (Øren og Bakken, 2007)	2007	3.483 (36%)	16-74	NODS	0,3%
Danmörk (Bonke og Borreg., 2006)	2005	8.153 (69%)	18-74	NODS	0,1%
Finnland (Tammi, 2007)	2007	5.008 (48%)	≥ 15	SOGS-RA	1,0%
<b>Önnur lönd</b>					
Bretland (Wardle o.fl., 2007)	2007	9.003 (52%)	≥ 16	PGSI	0,5%
Kanada (Cox o.fl., 2005)	2001	24.997 (77%)	≥ 15	PGSI	0,5%
Bandaríkin (Welte o.fl., 2001)	2000	2.638 (65%)	≥ 18	SOGS-RA	1,9%

# Tíðni spilavanda meðal unglinga

	Framhaldskóla r		Grunnskóla r	
	16-18 ára (2003)	16-18 ára (2006)	13-15 ára (2004)	13-15 ára (2007)
Heild	2.0%	3.0%	1.9%	1.7%
Drengir	3.7%	5.8%	3.4%	3.2%
Stúlkur	0.3%	0.4%	0.4%	0.2%

# Erlendar rannsóknir

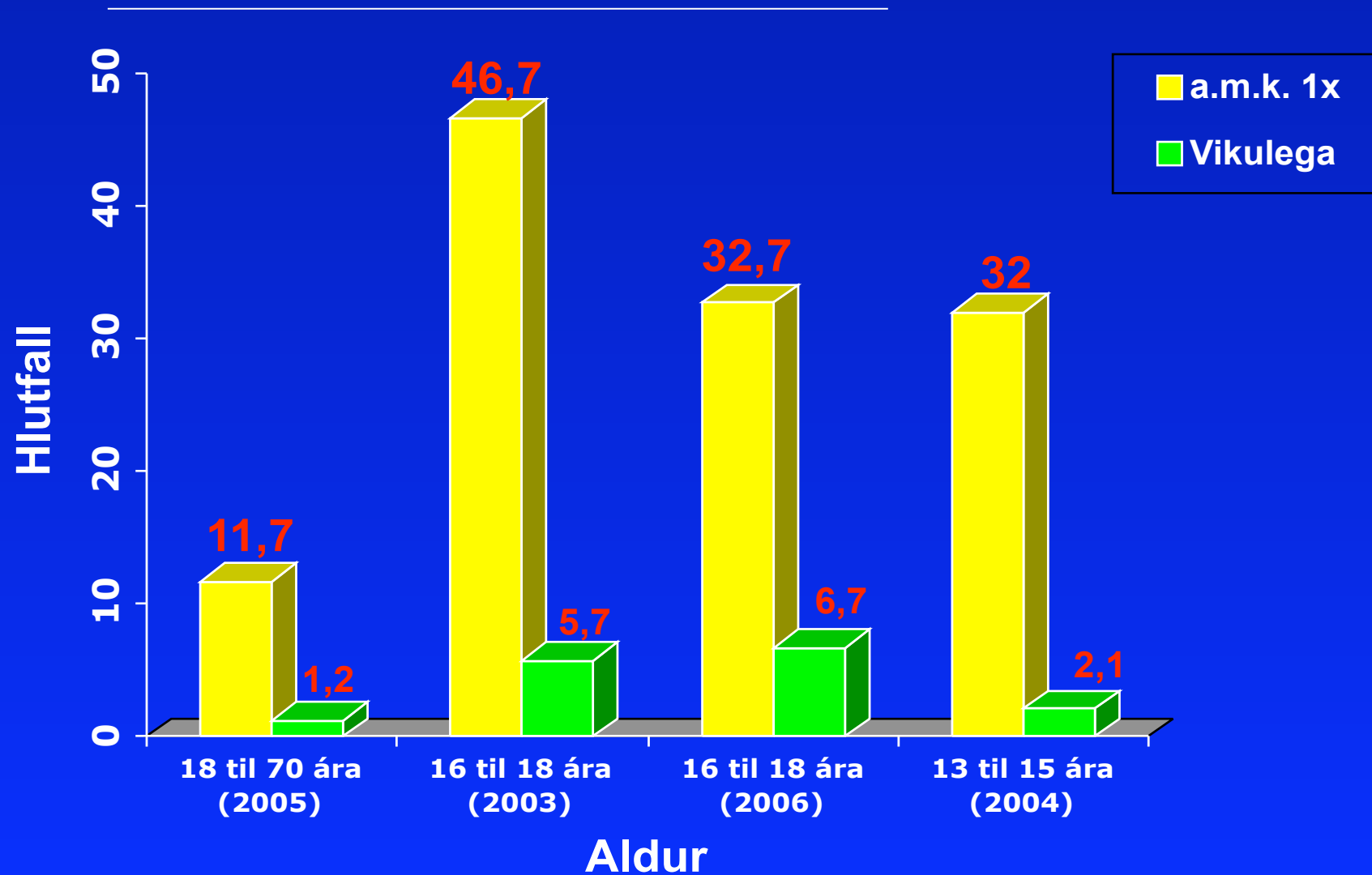
LAND	N	Spilavandi	Mælitæki	Ár
<b>Norður Ameríka</b>	7,700	4,4-7,4	Mismunandi	1985-1994
USA-Louisiana	12,066	5,8	SOGS-RA	2000
Kanada-Quebec	3,426	2,6	SOGS-RA	1999
Kanada-Montreal	817	4,7	DSM-IV-J	1998
<b>Ástralía</b>	926	4.4	DSM-IV-J	2005
<b>Evrópa</b>				
England og Wales	10,000	5,6	DSM-IV-MR-J	1999
Skotland	2042	9.0	DSM-IV-J	2006
Spánn-Coruna	1,200	2,2	DSM-IV-J	1997
Noregur I	3,237	1,8	DSM-IV	2003

# Tengsl spilavanda við peningaspil

---

- Þeir sem eiga við spilavanda að stríða eyða meiru fé í peningaspil en þeir sem spila vandkvæðalaust.
  - Þeir sem eiga við spilavanda að stríða spila fleiri tegundir af peningaspilum en þeir sem spila vandkvæðalaust.
  - Þeir sem eiga við spilavanda að stríða spila flest peningaspil í meira mæli en aðrir hópar.
1. Spilakassar
  2. Leggja undir í spilum (Póker)
  3. Netspilun

# Spilakassar

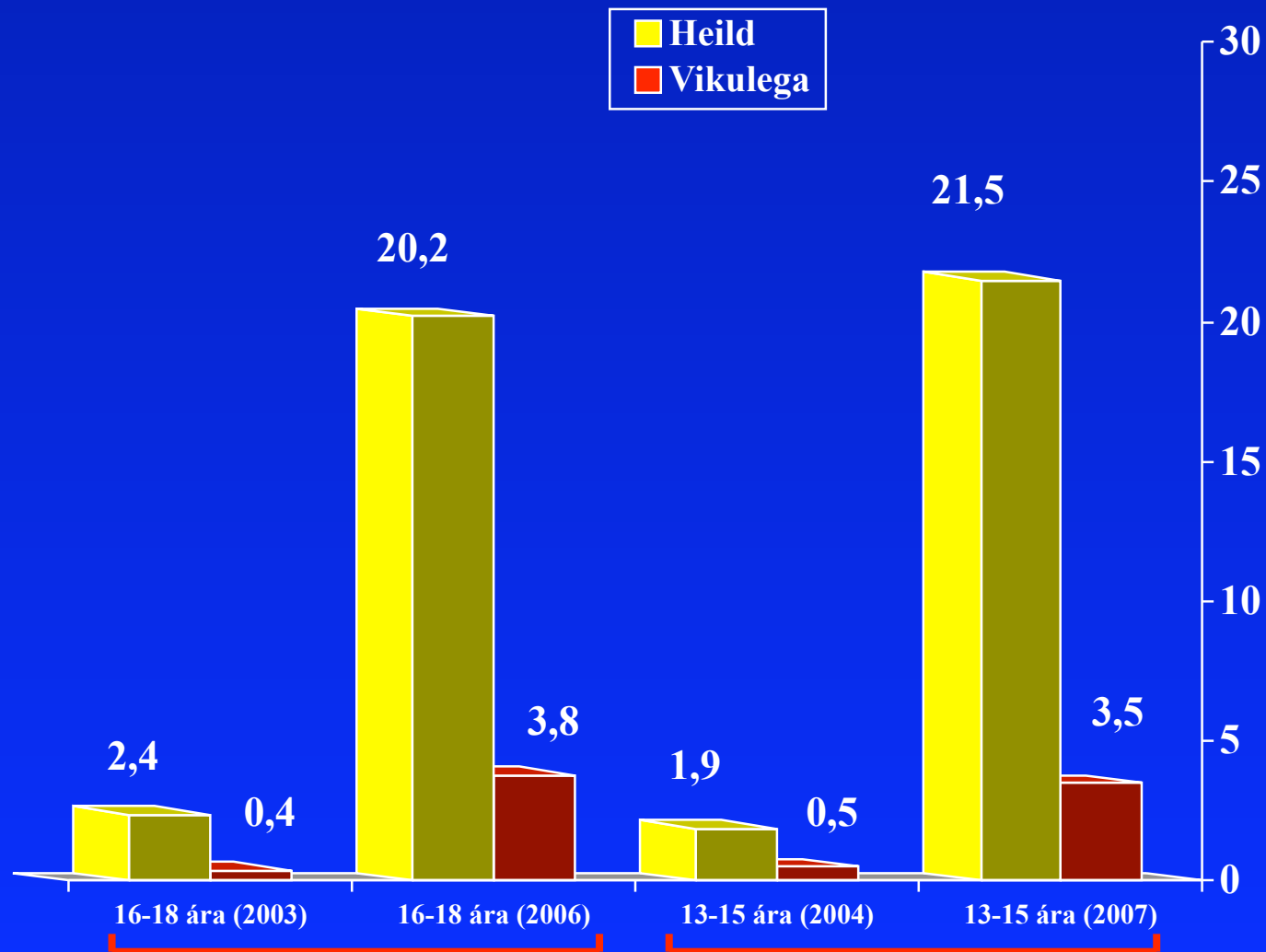


# Netið

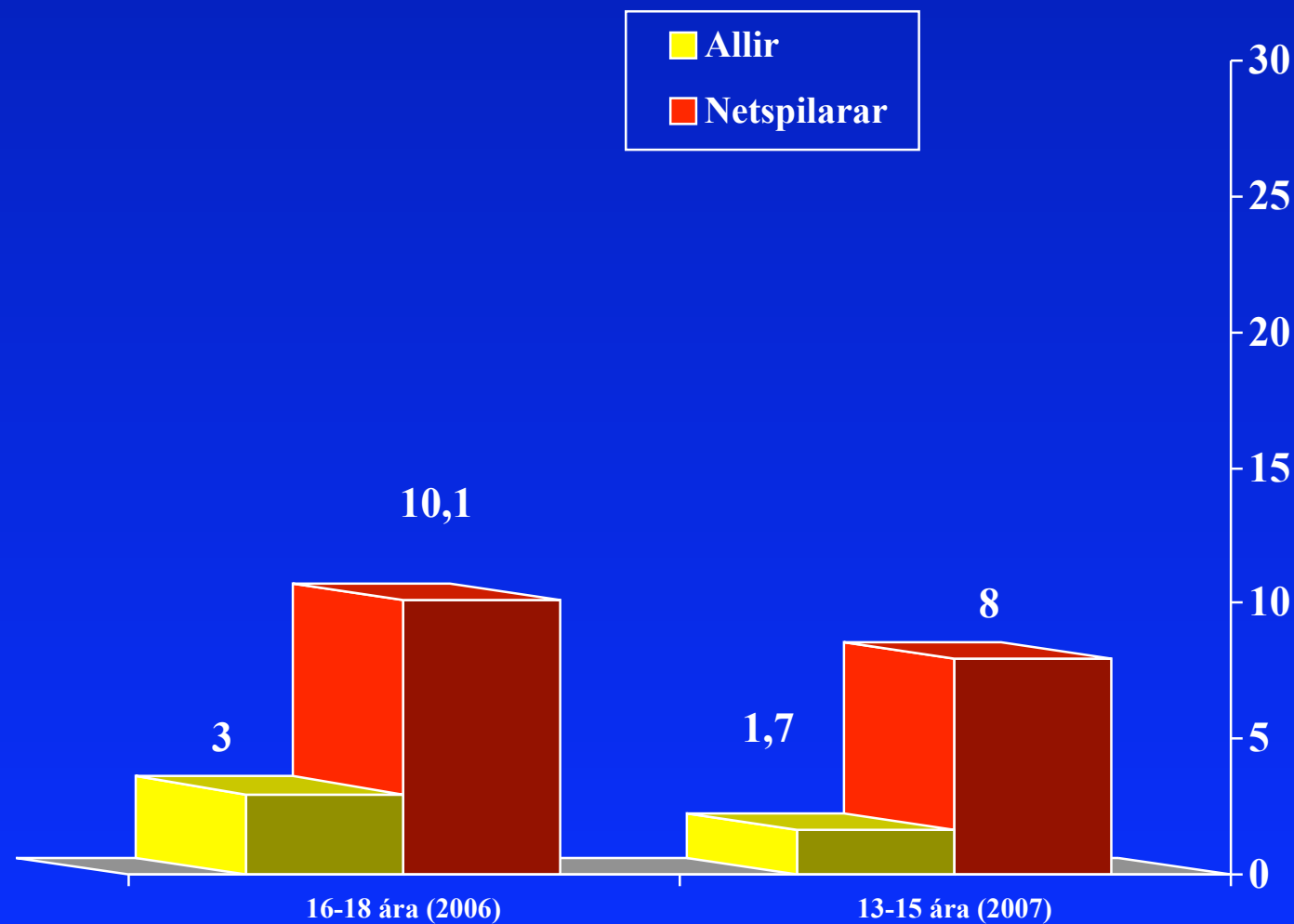
---

- Aðgengilegt (heimili;skólar;vinnustaðir)
- Nafnleysi
- Mögulegt að spila 24 stundir, 7 daga vikunnar, allt árið um kring.
- Hraði peningaspila á netinu er mikill
- Fjöldi heimasíða hefur margfaldast, lítið eftirlit!
- Boðið upp á æfingarsvæði!
- Færð fría gervipeninga (chips) til að koma þér af stað!
- **Vandi: hægvirkar heimatengingar!**

# Netspilun unglunga



# Algengi spilavanda meðal netspilara



# Dæmi um aðrar niðurstöður

---

- Þeir sem eiga í spilavanda byrja **yngri** að spila peningaspil en þeir sem spila vandkvæðalaust.
- Þeir sem eiga í spilavanda muna frekar eftir **stórum vinningi** í upphafi spilamennsku en þeir sem spila án vandkvæða!
- Þeir sem eiga í spilavanda eiga frekar **ættingja og vini með spilavanda** en þeir sem spila án vandkvæða.
- Þeir sem eiga í spilavanda eru líklegri til að eiga við **áfengis eða eiturfjavanda** að stríða en þeir sem spila án vandkvæða.

## Dæmi um aðrar niðurstöður II

---

- Þeir sem eiga í spilavanda eru líklegri til að finna til **streitu** og vera **óánægðari með líf sitt** en þeir sem spila án vandkvæða
- Þeir sem eiga í spilavanda eru líklegri til að stríða við **þunglyndi** og **kvíða** en þeir sem spila án vandkvæða.
- Þeir sem eiga í spilavanda eru líklegri til að draga **rangar ályktanir** í tengslum við peningaspil en þeir sem spila án vandkvæða.
- Þeir sem eiga í spilavanda eru 7 til 8 sinnum líklegri til að hafa einkenni um **athyglisbrest með ofvirkni** en þeir sem spila vandkvæðalaust.

# Þrepaskipt logistic aðhvarfsgreining: 16 til 18 ára (2006)

	Wald próf	Áhættuhlutfall (odds ratio)	Öryggisbil fyrir líkur (odds ratio)
<b>firep 1</b>			
Kyn	11,653**	12,218	2,903-51,416
<b>firep 2</b>			
Spilakassar	6,215**	4,560	1,383-15,034
Póker með spilum	13,048**	9,241	2,765-30,884
Netspilun með peningum	3,902*	3,037	1,009-9,146
Athyglisbrestur með ofvirkni	5,674*	3,967	1,276-12,326
Depur	5,247*	1,049	1,007-1,093

# Samantekt

---

- Niðurstöður þessara rannsókna benda til að algengi spilafíknar sé svipað meðal fullorðinna hér á landi og þekkt erlendis, en algengistölur meðal unglunga nokkuð lægri.
- En skiptir máli:
  - Hvað spilað er?
  - Hvar spilað er?
- En það skiptir líka máli hver spilar:

Að hverju þarf að huga

**Forvarnir!**

**Skimun spilafíknar!**

**Meðferð: Hugræn atferlismeðferð!**

**Aðgengi og framboð: Spilakassar!**

