

Anledning gjør tyv – muligheter for pengespill i arbeidstiden

Kristin Buvik
cand.Polit i sosiologi
AKAN
kristin@akan.no

Terje Revheim
cand.Polit i psykologi
AKAN
terje@akan.no

Abstract

This study has investigated connections between opportunity structure, gambling during the workday, and gambling problems among employees in the transport sector. These employees also have an opportunity structure which gives access to gambling during their workday. Meaning; slot machines are available, and they have time which can be used to gamble, for example between two trips as a taxi driver. Data collection: The data has been collected in three different transport organisations in Norway; bus-, truck-, and taxi drivers (N = 1033). To strengthen the results and enrich the discussion, we also draw on findings of a qualitative, exploratory sub-study. Seven qualitative in-depth interviews were conducted with addicted gamblers. Hypothesis: Employees with more opportunities to gambling during working hours will have a higher probability for gambling problems. Furthermore, this association will be mediated through gambling during working hours. Results: We found accessibility to be a risk factor for workforce gambling, and gambling during working hours increases the risk of problem gambling. Conclusion/implications: The results of this study, implicate that the workplace could be an arena for detection of gambling problems, which might lead to earlier interventions.

Keywords: Gambling, gambling problems, accessibility, opportunity, workplace, occupational.

Det starta jo med at det forsvant penger her, og da hadde vi jo spilleautomater stående her inne. De stod i kantina her, også ute... i gangen opp til fabrikk. Og de tok vi vekk med en gang, ja, de sto der et år, men med en gang vi begynte å få... anelse om at noen fikk spilleproblemer, da... ville vi ikke vi ha de inn i huset her, altså.

Sitatet er hentet fra en leder av en bedrift hvor det var spilleautomater på bedriftens område. Etter erfaringen med at automatene kunne føre til spilleproblemer, ønsket bedriften å begrense de ansattes muligheter til å spille ved å redusere tilgjengeligheten til spilleautomatene. Utsagnet er illustrerende for hva vi ønsker å diskutere i denne artikkelen: sammenhengen mellom muligheter for pengespill i arbeidstiden og pengespillproblemer.

Pengespill og problemomfang

De siste årene har pengespill og pengespillavhengighet vært tema for offentlig debatt og politisk diskusjon. Oppfatningen om pengespillproblemer i befolkningen har beveget seg fra å bli ansett som mangel på moral hos spilleren, til å bli oppfattet som et folkehelseproblem. En rekke kontroll-, hjelpe og selvhjelpstiltak ble etablert rundt år 2000. Pengespill ble ikke lengre omtalt som en "uproblematisk privatsak", men som et alvorlig samfunnsproblem. Spilleproblemer ble ikke ansett som en mangel ved det enkelte individ, men mangel ved et samfunn som hadde gjort spillene tilgjengelige (Anita Borch i Aftenposten 9/4-2006 s:44).

Pengespillavhengighet karakteriseres av hyppige, gjentatte episoder av pengespill som dominerer personens liv på bekostning av sosiale, arbeidsmessige og familiemessige verdier og forpliktelser (World Health Organisation 1992). I følge det amerikanske klassifikasjonssystemet kjennetegnes spilleavhengighet som vedvarende og stadig tilbakevendende mistilpasset spilleadfærd (American Psychiatric Association 1994). Fem eller flere av ti kriterier må oppfylles for å oppnå diagnosen (se figur 2).

Pengespillproblemer utvikler seg raskt og går gjerne gjennom ulike faser: vinnerfasen, tapsfasen og desperasjonsfasen (Lesiuer og Custer 1984; Rossow & Hansen 2003). I vinnerfasen oppleves store gevinster, og en vinner ofte mer enn en taper. Mange pengespillavhengige har vunnet store gevinster tidlig i sin spillkarriere, men det er forskningsmessig usikkerhet om hva som fører mennesker over i neste fase. Er det den store gevinsten eller det store tapet? I tapsfasen er spilleren overdrevent optimistisk. Spilleren forsøker å vinne igjen det

tapte ("jakter på tapet"). Resultatet er at pengeforbruket stiger, mens spilleren taper mer og mer. Når gjelden øker vil noen ulovlig låne penger av familie, venner eller arbeidsplass for å finansiere jakten på den nødvendige gevinsten. I desperasjonsfasen har pengespillet fått en gjennomgripende karakter, og spillet har fått store konsekvenser både økonomisk og sosialt.

I 2006 var den årlige omsetningen for pengespill i Norge 38 milliarder kroner, hvorav 23 milliarder gjaldt automatspill (www.lottstift.no). En studie av omfanget av pengespillproblemer fra 2007 anslo at ca 62 000 individer hadde pengespillproblemer, og at 60 % av disse var i jobb (Kavli 2007). Ut fra disse tallene er det nesten 40 000 arbeidstakere med pengespillproblemer i norsk arbeidsliv. I følge den siste norske studien om omfang av pengespillproblemer, er det 1,7 % av befolkningen som har eller har hatt pengespillproblemer, mens 0,7 % har nåværende spilleproblemer (Øren og Bakken 2007).

I diagnosekriteriene ligger det en antagelse om at pengespillproblemer vil kunne forstyrre den pengespillavhengiges arbeidsrelasjon (se figur 2). Internasjonale studier basert på behandlingspopulasjoner sannsynliggjør at pengespillproblemer kan ramme arbeidslivet i form av fravær, nedsatt produktivitet og underslag (Ladouceur, Boisvert, Pepin, Loranger & Sylvian 1994; Nower 2003). Det er hevdet at arbeidslivet er en arena hvor en kan oppdage pengespillproblemer og at tiltak på arbeidsplassen kan bidra til forebygging av fenomenet (Griffith 2003; Nower 2003). Til tross for pengespillproblematikkens konsekvenser for arbeidslivet, finnes det lite forskning om pengespillproblemer i en arbeidslivskontekst. Dette er den første norske undersøkelsen som ser på pengespillproblematikk i forhold til arbeidslivet.

Mulighetsstrukturer for pengespill

Det er ulike måter å tilnærme seg spilleproblematikk på. Her vil vi fokusere på strukturelle faktorer, altså egenskaper ved konteksten spillingen foregår i, ut fra at det er en sammenheng mellom sosiale betingelser og folks handlinger. Tilgjengelighet til spill er en av de mest sentrale strukturelle faktorene (se for eksempel Griffiths 1999; 2005).

Når vi benytter begrepet mulighetsstruktur tenker vi på hvilke muligheter en ansatt har til å spille pengespill i løpet av arbeidsdagen. Ofte vil en handling, i denne sammenheng det å spille pengespill, være et resultat av flere forhold. Vil-

kårsanalysen stiller spørsmål om hvilket sett av betingelser som ligger til grunn for et bestemt handlingsmønster (Martinussen 1991: 157). Rammebetingelser eller mulighetsstrukturer defineres som sett av ytre forhold som kan begrense eller stimulere handling. Willy Martinussen (1985; 1991) benytter betegnelsen *føringer* for å beskrive mulighetsstrukturer. Føringer er fysiske, tekniske, økonomiske, juridiske, politiske og andre faktorer som gir folk bestemte muligheter til handlinger og stenger ute andre handlinger. Disse betingelsene gir en bestemt mulighetsstruktur. Føringene vil regulere handlingsmulighetene (Martinussen 1991:149). Begrepet *sporer* refererer til den typen verdier eller normer som gjør at en foretrekker en bestemt type handlingsvalg. Disse sporene danner motiveringsgrunnlaget for handling (Martinussen 1991:149).

Her benytter vi mulighetsstruktur som en betegnelse på ansattes eksponering for spillemuligheter og ledig tid i løpet av arbeidsdagen. En ansatt være direkte eksponert for spilleautomater i løpet av arbeidsdagen. Samtidig kan en del av mulighetsstrukturen være ledig tid til å forlate arbeidsoppgavene for å spille i arbeidstiden.

En kan videre skille mellom en objektiv og en subjektiv mulighetsstruktur (Hundeide 2003). I denne sammenhengen vil den objektive mulighetsstrukturen være de muligheter den ansatte *faktisk* har til å spille pengespill i løpet av arbeidsdagen, altså den konkrete ledige tiden som kan benyttes til spilling eller den fysiske nærheten til spillemulighetene. Den subjektive mulighetsstrukturen vil være de muligheter til å spille pengespill den ansatte *opplever* å ha. Ansattes egen organisering av arbeidsdagen kan frigjøre tid til spilling, selv om de objektive mulighetene til spilling ikke er til stede. Dette vil vi diskutere mer omfattende senere i artikkelen.

I Norge er regulering og kontroll av spillemarkedet benyttet for å redusere tilgjengeligheten til spill, ut fra en tanke om at dette begrenser spilleaktiviteten og de negative konsekvensene knyttet til den. Ved å innskrenke mulighetene for spill, vil en få mindre pengespill og dermed færre problemer i tilknytning til dette.

Særlig innenfor alkoholforskningen er det forsket mye på betydningen av tilgjengelighet. Det er påvist at restriksjoner på tilgangen til alkohol, som forbud mot salg av alkohol, kan redusere alkoholkonsumet og problemer i forbindelse med dette. Forskning på begrensning av tilgjengeligheten av alkohol har vist at en reduksjon av tilgjengelighet i form av færre alkoholutsalg, strengere åpningstider og færre salgssteder, er forbundet med en nedgang i både i bruken av alkohol og i alkoholrelaterte problemer (Babor et al. 2003; Room, Babor & Rehm 2005).

Teorien om at økt tilgjengelighet medfører mer pengespillproblemer kalles eksponeringsteorien. Sammenhengen mellom tilgjengelighet og pengespillproblemer støttes av en rekke studier. I USA har en funnet større utbredelse av pengespillavhengighet i stater hvor pengespill har vært tilgjengelig i mer enn 20 år, sammenlignet med stater hvor pengespill har vært tilgjengelig i mindre enn 10 år (Volberg 1994). En annen amerikansk undersøkelse viste at personer som bor innen ti mil fra et kasino, har økt sannsynlighet for å ha pengespillproblemer (Welte, Wierzorek, Barnes, Tidwell & Hoffman 2004). En kanadisk studie fant høyere omfang av pengespillproblemer i områder med høy tetthet av pengespillautomater og permanente kasinoer (Cox, Yu, Afifi & Ladouceur 2005). En fersk studie fra New Zealand viser også at nærhet til spillemuligheter fører til mer spill og større grad av spilleproblemer (Mason 2008). Når det gjelder tilgjengelighet til spill i arbeidslivet, er det gjennomført en studie av ansatte på kasinoer i USA. Studien viste at det var høyere forekomst av spilleavhengighet blant kasinoansatte enn i befolkningen for øvrig (Shaffer, Vander Bilt og Hall 1999a).

Ikke alle studier har støttet forestillingen om en årsakssammenheng mellom tilgjengelighet og pengespillproblemer (Shaffer et al. 1999b). Det er blitt hevdet at selv om økt eksponering i første omgang vil øke pengespillproblemer, så vil individene tilpasse seg denne økte eksponeringen (Shaffer et al. 2004). Denne tilpasningshypotesen ser på vekst i pengespillproblemer på grunn av økt eksponering, som en reaksjon på nye stimuli. På sikt vil individene tilpasse seg den nye situasjonen, og opparbeide seg en slags immunitet mot mulighetene for å spille pengespill. Økningen i pengespillproblemer vil således flate ut for så å stabilisere seg på et "naturlig" nivå.

Denne debatten kan ses på som en konflikt mellom tendenser til å finne årsaker til pengespillproblemer i individet versus i samfunnsstrukturene. Hvis årsakene til pengespillproblemer begrenses til individuelle faktorer, reduseres pengespillindustriens ansvar og forpliktelser for de pengespillavhengige. Ved å se på tilgjengelighet (strukturelle faktorer) som årsaksfaktor for pengespillproblemer, vil det bidra til økt press på myndigheter om regulering av spilleindustrien for å begrense problemomfanget. En mer restriktiv pengespillpolitikk, eller i ytterste konsekvens forbud med enkelte typer pengespill, vil medføre milliarder i tapte inntekter for pengespillindustrien. Hvilket perspektiv en benytter som forklaring for pengespillproblemer, altså om en fokuserer på individuelle eller strukturelle forhold, vil derfor ha stor samfunnsmessig betydning.

I Norge har nylig to politiske vedtak endret mulighetsstrukturen for automatspill; seddelforbud og automatforbud. I juli 2006 ble det innført seddel-

forbud på norske gevinstautomater som et ledd i regjeringens satsing på å forebygge spilleavhengighet. Forbud mot bruk av pengesedler innebærer at det tar lenger tid å putte store beløp i automaten, og derfor ble det antatt at dette ville avgrense spilleaktiviteten mest for de som spilte mye (www.lottstift.no). Lotteri- og stiftelses-tilsynet har beskrevet innføringen av seddelforbudet som en suksess med henvisning til en registrert nedgang i omsetningen for automatspill på 40 % (www.lottstift.no). Statistikken fra Hjelpelinjenⁱ for juli og august 2006, viste at etter innføringen av seddelforbudet var det en reduksjon på antall innringere med nesten 40 % sammenliknet med samme periode året før. Nedgangen holdt seg stabil utover høsten 2006. Spillere som har ringt Hjelpelinjen forteller at seddelforbudet har hatt stor effekt (www.hjelpelinjen.no). En undersøkelse ved behandlingstiltak for pengespillavhengige viser en tydelig nedgang i antall henvendelser etter seddelforbudet og spesielt etter automatforbudet. I første halvår av 2006 (før seddelforbudet) var det 250 henvendelser til de 18 behandlingsstedene i undersøkelsen, mens i andre halvdel av 2006 (etter seddelforbudet) var det 192 henvendelser (Engebø og Gyllstrøm 2008).

Første juli 2007 ble spilleautomater i Norge forbudt. Bakgrunnen for vedtaket var en oppfatning om at automatene skapte avhengighetsproblemer. Hjelpelinjens samtalestatistikk viser en nedgang i antall henvendelser etter forbudet. I løpet av juli 2007 var det 90 innringere til Hjelpelinjen. Dette er en reduksjon sammenliknet med både juli 2006 (137 innringere) og med gjennomsnitt første halvår i 2007 (144 innringere). I halvåret etter automatforbudet ble antall henvendelser til behandlingsapparatet redusert til 83, sammenliknet med 192 henvendelser første halvdel av 2007 (Engebø og Gyllstrøm 2008). Dette kan tyde på at fjerning av automater har medført reduksjon i pengespillproblemer. Med andre ord, med innskrenkede muligheter for spilling, kan det se ut til at spilleproblemene avtar.

Vi ønsker å se på mulighetene for pengespill i tre bedrifter innenfor transportbransjen. Dersom det viser seg at mulighetsstrukturer for spill i arbeidstiden har betydning for omfang av spilling og spilleproblemer, vil det være et godt argument for inkludering av arbeidslivet i forhold til forebygging av spilleproblemer.

Muligheter for pengespill i transportbransjen

Pengespillproblemer er ikke forbeholdt særskilte grupper, men noen segmen-

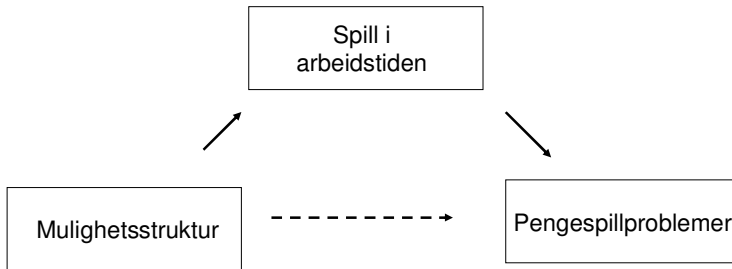
ter av befolkningen ser ut til å være mer utsatt enn andre (Lund & Berglund 2003). Det å være mann, ung, ha minoritetsbakgrunn, lavere utdanning og lav sosioøkonomisk status ser ut til å medføre økt risiko for utvikling av pengespillproblemer (Lund 2007; Abbott, Volberg og Rönnerberg 2004; Schaffer, Hall og Vander Bilt 1999). Buss-, lastebil- og taxisjåfører er yrkesgrupper hvor disse risikofaktorene gjør seg gjeldene (www.ssb.no). I tillegg til de individuelle risikofaktorene, er det strukturelle risikofaktorer eller fysiske føringer, som er spesielle for transportbransjen. Ansatte i bransjen har tilgjengelig tid – for eksempel mellom to oppdrag som taxisjåfør. Vi har sett på bedrifter innenfor transportsektoren, hvor flesteparten av de ansatte ikke har stasjonære arbeidsplasser, men befinner seg på veien. De ansatte blir derfor ikke direkte eksponert for spillemuligheter på arbeidsplassen. Likevel har de høy eksponering for spillemuligheter ved at de ofte befinner seg på steder med spilleautomater i løpet av arbeidsdagen, for eksempel på bensinstasjoner, kafeer eller kiosker. Med denne mulighetsstrukturen kan vi derfor forvente større utbredelse av pengespillproblemer i denne yrkesgruppen enn i arbeidslivet generelt.

I denne artikkelen ønsker vi å se på hvilken måte mulighetsstrukturer på arbeidsplassen har betydning for omfang av spill i arbeidstiden og spilleproblemer. Vi har følgende hypoteser:

- Vi forventer at de som har mye ledig tid og oppholder seg på steder med pengespillautomater i arbeidstiden, har økt sannsynlighet for å spille i arbeidstiden.
- Samtidig antar vi at ansatte som spiller pengespill i arbeidstiden, oftere har pengespillproblemer.
- Vi forventer en sammenheng mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer, men at denne medieres gjennom pengespill i arbeidstiden. Denne sammenhengen vil derfor reduseres eller forsvinne, etter korreksjon for spill i arbeidstiden.²

En mediator forklarer hvordan eller hvorfor en annen variabel påvirker den avhengige variabelen (Kraemer, Stice, Kazdin, Offord & Kupfer 2001). I figur 1 er sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer markert med en stiplet linje ut fra en antagelse om at denne sammenhengen er mediert gjennom det å spille pengespill i arbeidstiden.

Figur 1. *Problemstilling: Sammenhengen mellom mulighetsstruktur, spill i arbeidstiden og pengespillproblemer*



Metode

Dataene ble samlet inn som en del av en studie om pengespillproblemer i tilknytning til arbeidslivetⁱⁱⁱ. I første fase ble det utført 7 kvalitative intervjuer med pengespillavhengige^{iv}. Intervjuene har fulgt en guide med faste tema. Ut over dette har intervjuene hatt form av uformelle samtaler. De personlige fortellingene er ulike i form og innhold, likevel ser det ut til at de samlet gir et godt bilde av hvordan pengespillproblemer kan oppleves i ulike arbeidskontekster. Intervjuene med spilleavhengige har hatt fokus på spill i arbeidstiden og tilgang til spillemuligheter. I tillegg er det fokusert på prosessene mellom arbeidstaker og arbeidsplass. Det er lagt vekt på om pengespillproblemet har blitt avdekket, hva som eventuelt har blitt gjort og hvordan de involverte har opplevd tiltakene. Samtidig har det vært fokusert på konsekvenser for den spilleavhengige og for bedriften. Intervjuene er tatt opp på bånd og senere transkribert. I denne artikkelen benytter vi resultater fra disse kvalitative intervjuene for å berike diskusjonen av de kvantitative resultatene.

I tillegg til intervjuene har vi gjennomført spørreskjemaundersøkelser^v i tre transportbedrifter. Dette er større norske transportbedrifter innen henholdsvis taxi-, buss- og varetransportnæringen. Det er overvekt av menn og individer med minoritetsbakgrunn i disse selskapene. De ansatte har lavere utdanning og lavere sosioøkonomisk status enn gjennomsnittlige norske yrkesutøvere. Bedriftene er valgt ut på grunn av at de representerer ulike typer bedrifter innenfor transportnæringen. Ved å slå sammen de tre bedriftene har 2879 ansatte fått tildelt spørreskjemaet våren 2007.

Respondentene er ikke et tilfeldig utvalg av ansatte i norsk næringsliv. Siden respondentene ikke kan sies å representere norske arbeidstakere, er det vanskelig å generalisere resultatene fra denne undersøkelsen. Utvalget representerer ikke noe utover seg selv. I vårt utvalg var 85,4 % av respondentene menn. I overkant av 17 % hadde ikke-vestlig bakgrunn^{vi}. Alderen på respondentene fordeler seg slik at omtrent en tredjedel av utvalget var under 40 år, omtrent en tredjedel var mellom 40 og 50 år, mens de resterende respondentene var over 50 år.

Samarbeidspartnere i de ulike bedriftene distribuerte og samlet inn spørreskjemaene. Svarprosenten var 38 %. Lund (2007) påpeker at ettersom omfanget av spilleproblemer er såpass lav, vil mål på omfang være lett påvirkelig av svarprosenten. Den lave svarprosenten kan svekke reliabiliteten i undersøkelsen fordi vi mangler informasjon fra dem som ikke har deltatt. Det er blitt hevdet at personer med pengespillproblemer i større grad enn andre, vil vegre seg for å delta i spørreundersøkelser (Lesieur 1994). Dette dreier seg i hovedsak om to faktorer: 1) Skam og andre negative emosjoner knyttet til pengespill vil bidra til at de med pengespillproblemer ikke deltar i undersøkelsen eller at de underrapporterer pengespillproblemer. Dette har fått støtte i en australsk undersøkelse (N = 401) hvor kun 29 % av pasienter i behandling for pengespillproblemer sa at de ville svare ærlig på spørsmål om pengespillproblemer (Australian Productivity Commission, 1999). 2) Personer med pengespillproblemer er systematisk vanskeligere å få tak i enn andre, grunnet en avvikende livsførsel. De vil for eksempel sjeldnere være hjemme på kveldstid og oftere ikke ta telefonen eller være tilgjengelig på telefon. Dette vil ikke utgjøre en trussel for vårt utvalg, da spørreskjemaene her er distribuert via arbeidsplassen. Unntaket er ca 600 drosjeeierne som har mottatt spørreskjemaet postalt. Det er blitt hevdet at personer med liten interesse for – og lav deltakelse i pengespill, kan ha liten motivasjon for å delta i spørreundersøkelser (Abbott & Volberg 1999 i Lund & Nordlund 2003). Svarprosenten i denne undersøkelsen var tilnærmet lik svarprosenten i den siste norske befolkningsundersøkelsen om pengespill (Øren & Bakken 2007).

I henhold til problemstillingen vil vi fokusere på tre grupper variabler; variabler som måler mulighetsstruktur, en variabel som måler omfang av spill i arbeidstiden og en variabel som måler pengespillproblemer. Som indikator på de ansattes muligheter for å spille, er det lagt vekt på to forhold; disponibel tid i løpet av arbeidsdagen og eksponering for spillemuligheter. De ansattes mulighetsstruktur for spilling måles dermed ved å se på:

- Ledig tid til å spille i arbeidstiden. Spørsmålet om ledig tid er formulert som ”Tenk på en vanlig arbeidsdag. Omtrent hvor mye ledig tid har du? (pauser, ventetid, dødtid, avbrekk)”. Dette er ledig tid som potensielt kan benyttes til å spille ulike typer pengespill i arbeidstiden. Svaralternativene er fem ulike tidsangivelser.
- Opphold på steder med spilleautomater i arbeidstiden. Spørsmålet er formulert som ”Oppholder du deg på steder med pengespillautomater i arbeidstiden?”. Svaralternativene her er ”ja” og ”nei”. Dette målet på mulighetsstruktur omhandler kun spilleautomater, og ikke andre typer spill som for eksempel nettspill.

For å måle om de ansatte bruker arbeidstiden til pengespill, har vi stilt følgende spørsmål: ”Tenk tilbake på dine siste fem arbeidsdager, omtrent hvor mye av arbeidstiden har du brukt på pengespill?”. For dette spørsmålet var det seks ulike svaralternativer. Dette spørsmålet omhandler alle typer pengespill. I denne analysen har vi dikotomisert variabelen; de som spiller i arbeidstiden og de som ikke gjør det.

NORC DSM Screen for Gambling Problems (NODS)^{vii} er benyttet for å måle omfanget av pengespillproblemer. NODS har 17 spørsmål og gir maksimalt 10 poeng. Individer som får 1-2 poeng defineres som risikospillere, 3-4 som problemspillere, mens de som får mellom fem og ti poeng defineres som patologiske spillere. NODS er basert på DSM_IV kriteriene nedenfor (figur 2).

Figur 2. Diagnostiske kriterier DSM-IV 312.31:

1. Er svært opptatt av pengespill, for eksempel opptatt av å gjenoppleve tidligere spilleerfaringer, vurdere odds eller planlegge neste innsats, eller tenker på måter å skaffe penger til å spille for.
2. Har behov for å øke pengeinnsatsen for å oppnå ønsket spenningsnivå.
3. Har gjentatte mislykkede forsøk på å kontrollere, redusere eller slutte med pengespill.
4. Blir rastløs eller irritert ved forsøk på å redusere eller slutte med pengespill.
5. Spiller for å slippe unna problemer eller for å døyve vanskelige følelser som for eksempel hjelpeløshet, skyldfølelse, angst og depresjon.
6. Vender tilbake til spillet for å vinne tilbake det tapte (”jakter på tapet”).
7. Lyver for familiemedlemmer, behandlere, eller andre for å skjule i hvilken grad en er involvert i pengespill.

8. Har begått illegale handlinger som dokumentfalsk, bedrageri, tyveri eller underslag for å finansiere pengespill.
9. Har satt på spill eller mistet viktige relasjoner, jobb, utdanning eller karrieremuligheter på grunn av pengespill.
10. Har brukt andre til å skaffe penger for å unngå en vanskelig økonomisk situasjon forårsaket av pengespill.

Analyser av de kvantitative dataene ble gjort i SPSS (Version 15.0). Vi har benyttet binær logistisk regresjonsanalyse for å se på sammenhengene mellom den avhengige variabelen "pengespillproblemer" og spesifiserte uavhengige variabler.

Den avhengige variabelen er dikotom, det vil si at enten forekommer fenomenet eller så forekommer det ikke (kodet som 1 og 0). I logistisk regresjonsanalyse kan vi da måle endringer i den avhengige variabelen, når de uavhengige variablene endres med en enhet.

For å gjøre analysene lettere å tolke har vi tatt med oddsratioen (OR). OR forteller hvor mange ganger oddsen øker for at den avhengige variabelen skal forekomme, når den uavhengige variabelen stiger med en enhet. Oddsen for at en hendelse skal forekomme, er lik forholdet mellom sannsynligheten for at det skal skje og sannsynligheten for at det ikke skal skje.

Når vi i resultatdelen bruker begrepet predikerer, mener vi om de uavhengige variablene forutsier den avhengige variabelen i analysemodellene. Dette innebærer ikke nødvendigvis slutninger om kausalitet i den virkelige verden. Tolkningen av hvordan analysene kan forstås i den virkelige verden, tas opp i diskusjonsdelen.

Resultater

Resultatene fra spørreskjemaundersøkelsen viser at en tredjedel av de ansatte rapporterte at de hadde mer enn to timer ledig tid i løpet av en arbeidsdag. Av de ansatte rapporterte 21,2 % at de oppholdt seg på steder med automater i arbeidstiden. Dette betyr at mulighetene for spill er til stede i bedriftene som inngår i studien. Videre rapporterte 6,8 % at de spilte i arbeidstiden. Med en terskelverdi på tre eller mer på NODS, kunne 3,2 % av de ansatte karakteriseres som problemspillere. Til sammenligning ble 0,7 % av befolkningen kategorisert som problemspillere i en befolkningsundersøkelse gjennomført i samme tidsrom (Øren & Bakken 2007).

Spill i arbeidstiden

For å utforske om ansatte som oppholder seg på steder med automater i arbeidstiden og som har mer enn to timer ledig tid i løpet av arbeidsdagen, spiller mer i arbeidstiden, har vi benyttet en trivariat fordeling (tabell 1).

Tabell 1. Andel som spiller i arbeidstiden i forhold til om de har mer eller mindre enn to timer ledig tid i løpet av arbeidsdagen og hvorvidt de oppholder seg på steder med automater i arbeidstiden (prosent).

	Oppholder seg på steder med automater	Oppholder seg ikke på steder med automater	% - differanse
Mer enn to timer ledig tid	25	9	16
Mindre enn to timer ledig tid	8	3	5
% - differanse	17	6	

Vi ser at $\frac{1}{4}$ av ansatte som både har mer enn to timer ledig tid og oppholder seg på steder med automater i arbeidstiden, spiller i arbeidstiden. Det er liten sjanse for å spille i arbeidstiden hvis mulighetsstrukturvariablene ikke er oppfylt.

Det at prosentdifferansene er såpass ulike kan være uttrykk for samspill mellom mulighetsstrukturvariablene. Betydningen av å befinne seg på steder med automater er nesten tre ganger så høy, dersom de ansatte samtidig har mer enn to timer ledig tid i løpet av arbeidsdagen.

For å undersøke om disse sammenhengene var signifikante, la vi mulighetsstrukturene inn i en regresjonsmodell. Mulighetsstrukturvariablene predikerte pengespill i arbeidstiden. Oddsene for å spille i arbeidstiden var 3,4 (95 % konfidensintervall: 1,97 – 5,79) ganger så høy hvis ansatte hadde mer enn to timer ledig tid i løpet av arbeidsdagen, og 3 (95 % konfidensintervall: 1,76 – 5,15) ganger så høy hvis ansatte oppholdt seg på steder med automater i arbeidstiden. Regresjonsmodellens forklaringskraft beskrives vanligvis med hvor stor andel av variasjonene i den avhengige variabelen som "forklares" av de uavhengige variablene (Skog 1998). Denne modellen forklarte 10,6 % av variasjonen i den avhengige variabelen (R^2

Nagelkerke). Vi kan altså bekrefte hypotesen om at mulighetsstruktur predikerer spill i arbeidstiden.

Mulighetsstruktur predikerer spilleproblemer

I henhold til figur 1, er de samme uavhengige variablene benyttet for å se om de predikerte pengespillproblemer. Mulighetsstrukturvariablene ble lagt inn i en regresjonsmodell for å undersøke om de predikerte pengespillproblemer blant de ansatte. Mulighetsstruktur predikerte pengespillproblemer blant de ansatte (se tabell 2 steg 1). Denne modellen forklarte 5,9 % av variansen i den avhengige variabelen.

Tabell 2: Hierarkisk logistisk regresjonsanalyse. Avhengig variabel: pengespillproblemer (nei/ja)

	Steg	B (S.E.)	OR	95 % Konfidensintervall
Konstant	1	- 5,98 (0,79) ***	0,0	
Ledig tid (mer enn to timer)	1	0,96 (0,38) *	2,6	1,24 – 5,49
Er på steder med automater (nei/ja)	1	0,96 (0,38) *	2,6	1,23 – 5,50
Konstant	2	- 7,91 (0,87) ***	0,0	
Ledig tid (mer enn to timer)	2	0,51 (0,41) ns	1,7	0,75 – 3,73
Er på steder med automater (nei/ja)	2	0,48 (0,42) ns	1,6	0,71 – 3,66
Pengespill i arbeidstiden (nei/ja)	2	2,64 (0,42) ***	14,0	6,09 – 32,07

*** p > 0,001; * p > 0,05; ns = ikke signifikant

I samsvar med figur 1, kan vi altså bekrefte at mulighetsstrukturer for spill i arbeidstiden predikerer både spill i arbeidstiden og pengespillproblemer. Oddsen for at du har spilleproblemer er 2,6 ganger så høy dersom du har ledig tid eller oppholder deg på steder med automater i arbeidstiden.

Spill i arbeidstiden predikerer spilleproblemer

For å undersøke om pengespill i arbeidstiden predikerer pengespillproblemer ble denne variabelen lagt inn i regresjonsmodellen som steg 2 etter mulighetsstrukturvariablene. Spill i arbeidstiden predikerte pengespillproblemer (se tabell 2 steg 2). Denne modellen forklarte 20,7 % av variansen i den avhengige variabelen. Oddsen for å ha pengespillproblemer er 14 ganger så høy dersom du spiller pengespill i arbeidstiden. Vi ser at sammenhengen mellom spill i arbeidstiden og pengespillproblemer er sterkere enn sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer.

Sammenhenger medieres

I figur 1 er sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer markert med en stiplet linje ut fra en antagelse om at denne sammenhengen er mediert gjennom det å spille pengespill i arbeidstiden. For å bekrefte denne medieringshypotesen må mulighetsstruktur predikere pengespill i arbeidstiden og pengespillproblemer. Samtidig må pengespill i arbeidstiden predikere pengespillproblemer. Hvorvidt pengespill i arbeidstiden fungerer som hel eller delvis mediator, er avhengig av om sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer forsvinner eller kun reduseres etter korleksjon for "pengespill i arbeidstiden" (jfr. Holmbeck 1997).

Mulighetsstruktur predikerte om de ansatte spilte pengespill i arbeidstiden, og om de hadde pengespillproblemer. Hvorvidt de ansatte spilte i arbeidstiden predikerte pengespillproblemer blant de ansatte (tabell 2 steg 2). Ved å sammenlikne steg 1 og steg 2 i regresjonstabellen, ser vi at mulighetsstruktur ikke lenger predikerte pengespillproblemer etter korleksjon for "pengespill i arbeidstiden". Dette er i samsvar med figur 1 hvor mulighetsstruktur påvirker pengespillproblemer gjennom de ansattes pengespill i arbeidstiden.

Dette støtter hypotesen om at mulighetsstruktur påvirker pengespillproblemer ved at de som har mulighet til å spille pengespill i arbeidstiden, spiller mer i arbeidstiden, og at denne spillingen i arbeidstiden bidrar til økte pengespillproblemer. Det vil si at "pengespill i arbeidstiden" virker som en mediator mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer, og at variansen i pengespillproblemer som mulighetsstruktur predikerer, blir mediert gjennom pengespill i arbeidstiden.

Fortellinger om spill i arbeidstiden

Mennesker med pengespillproblemer kan spille så mye at det dominerer deres liv på bekostning av sosiale, arbeidsmessige og familiemessige verdier og forpliktelser (World Health Organisation, 1992). Intervjuene vi har foretatt med spilleavhengige, bekrefter at problemene knyttet til spillet har hatt alvorlige konsekvenser, også for deres arbeidssituasjon. Samtlige av informantene vi har snakket med, har hatt omfattende problemer knyttet til pengespill. De har bedrevet utstrakt spilling både i og utenfor arbeidstiden. Deres fortellinger og historier gir nyanserte bilder av forholdet mellom mulighetsstruktur, spill i arbeidstiden og pengespillproblemer. Samtalene med spilleavhengige både bekrefter og beriker resultatene fra den kvantitative studien.

Våre intervjuobjekter har søkt hjelp for sine spilleproblemer. De fleste med pengespillproblemer søker ikke hjelp (Slutske 2006). Det er rimelig å anta at de som søker hjelp, opplever større problemer knyttet til pengespill enn de som ikke søker hjelp. En kan derfor ikke gå ut fra at deres historier om spill i arbeidstiden representerer de som i spørreundersøkelsen er blitt kategorisert som problemspillere. Snarere er det grunn til å tro at informantene fra de kvalitative intervjuene har spilt betraktelig mer i løpet av arbeidstiden enn de som i spørreundersøkelsen kategoriseres som problemspillere.

Vi har sett at i underkant av 7 % av de ansatte i de utvalgte bedriftene svarer at de spiller i arbeidstiden. Samtlige av de spilleavhengige informantene vi har snakket med, har benyttet store deler av arbeidsdagen til spill: *"Jeg har tilbrakt mange, mange timer foran de... de spilla, både i og utenfor arbeidstid."*

En ansatt i transportbransjen forteller om hvordan det å gi seg selv muligheter til å spille i løpet av arbeidsdagen, reduserte mulighetene til å utføre arbeidsoppgavene:

Jeg begynte å levere om morgenen, og så... ruten er jo lagt opp sånn at jeg har god tid å levere og kjøre tilbake og laste igjen, og kjøre til neste losseplass. Men det hadde jo ikke jeg tid til mer. Jeg var jo midt i spillinga, så jeg måtte jo bruke... masse timer i løpet av dagen på å spille. Og da strakk jo ikke dagene til, og dagene ble lange, og... jeg var jo ikke ferdig før sent på kvelden, og... det var... det ble jo bare... ble jo bare tull.

Spill i arbeidstiden kan måles på ulike måter. I spørreskjemaet har vi bedt respondentene om å oppgi hvor mye av arbeidstiden de brukte på spill. Sitatet nedenfor illustrerer at utover den konkrete tiden som benyttes til spill, kan det gå med mye tid til planlegging og tanker om spillet:

- Hvor mye av arbeidsdagen din tror du gikk bort til spill på det verste?
- Ja, det varierte vel... Alt fra 2 til 10 timer, kanskje.
- 10 timer? På en arbeidsdag?
- Ja. Nei, men, nå tenker jeg på... all tid som jeg brukte på den der spillinga... Det er jo det her med å planlegge, og... ja, tid jeg brukte i løpet av dagen på å... få tak i penger, og planla hit og dit. Ja, det er med alt... altså, ren spilling, så gikk det vel en... ja, det gikk vel fort en 3 timer.

Denne tiden vil det være vanskelig å måle, og vi har ikke forsøkt å fange opp dette via spørreskjemaundersøkelsen. Fortellingene fra de spilleavhengige gir likevel inntrykk av at deres pengespillproblemer og spilletanker okkuperte mye av dagen, også mye av arbeidstiden.

De kvantitative analysene bekrefter hypotesene om en sammenheng mellom de ansattes mulighetsstruktur og pengespillproblemer. Denne sammenhengen støttes også av at flere av informantene beskriver slike forbindelser. En ansatt med pengespillproblemer hadde en spilleautomat på sin arbeidsplass. Han forteller:

Sjefen var der fram til klokka ett, og så gikk han. Så spilte vi når han gikk.

Samtidig som sjefen forlater arbeidsplassen, økes mulighetene for spill. På grunn av innbrudd ble automaten fjernet, og mulighetene til å spille på arbeidsplassen forsvant. Likevel var det andre tilgjengelige automater i nærheten:

- Hvordan var det for dere da han fjernet automaten?
- Jo, det var veldig bra da, den første..., men så gikk jeg jo til naboen og spilte, da.

I og med at den ansatte hadde ledig tid, var det fortsatt muligheter for å spille, selv om han da måtte forlate arbeidsplassen. Her ser vi altså at selv om en del av mulighetsstrukturen ble redusert, altså eksponeringen for automaten, eksisterte fortsatt andre muligheter til å spille, i kraft av ledig tid i løpet av arbeidsdagen. Graden av spillproblemer vil antagelig ha betydning for hvor langt en ansatt vil gå for å opprettholde mulighetene for spilling. Innledningsvis nevnte vi ulike faser pengespillavhengigheten kan utvikle seg gjennom, og det kan tenkes at en som befinner seg i håpløshetsfasen, vil gå lengre for å opprettholde spillemuligheter enn en som er i tidligere faser.

Den subjektive mulighetsstrukturen vil være de muligheter til å spille pengespill den ansatte *opplever* å ha. Den ansattes motiveringsgrunnlag vil påvirke den subjektive forståelsen av mulighetsstrukturen. Vi har tidligere dis-

kutert forholdet mellom objektiv og subjektiv mulighetsstruktur. Det kan være at det er de som tar seg ledig tid i løpet av arbeidsdagen, som rapporterer at de har ledig tid. Samtidig kan organiseringen av en arbeidsdag gi tid til spilling, selv om det i utgangspunktet ikke var ledig tid. En representant fra transportbransjen forteller:

Jeg var jo innom alle kioskene rundt i hele distriktet jeg kjørte, og det var jo inn å spille på samtlige automater når jeg var ferdig med å levere til kunden. Og så var det jo å hoppe i bilen, og så springe til neste... kunde, og så var det å levere varene der, og svinge inn og spille der og.

Et annet eksempel på subjektiv mulighetsstruktur kan være oppmerksomhet i forhold til spilleautomater. Ansatte som spiller mye eller har pengespillproblemer, kan være mer oppmerksomme på pengespillautomater eller i større grad oppsøke automatene. Kanskje de derfor i høyere grad rapporterte at de var på steder hvor det er spillautomater i arbeidstiden. Sitatet fra en spilleavhengig kan illustrere dette:

Så du mange automater i løpet av arbeidsdagen?

Ja, på ferger, bensinstasjoner, butikker, sentre, you name it, det var automater over alt, stort sett.

Det er ikke gitt at en ansatt uten pengespillproblemer ville vært oppmerksom på disse spilleautomatene i like stor grad. Hvis en er okkupert av spilletanker, vil en kanskje også lettere legge merke til spillemulighetene.

Mulighetsstruktur er i denne undersøkelsen operasjonalisert gjennom kun to kriterier; rapportert ledig tid i løpet av arbeidsdagen og om respondentene rapporterer at de oppholder seg på steder med automater i arbeidstiden. Det er mulig at en mer omfattende operasjonalisering av mulighetsstrukturen kunne ha forklart mer av variansen i de avhengige variablene.

Mulighetene til å spille kan måles ved å se på andre faktorer enn ledig tid og eksponering for automater i arbeidstiden. En av de spilleavhengige vi snakket med, spilte mest på Oddsens via mobiltelefonen. Dette gir en annen mulighetsstruktur ved at telefonen alltid er tilgjengelig. På spørsmål om hvor mye av arbeidstiden som ble benyttet til spill, svarer han:

Det var en del det og, skjønner du. Sikkert 3-4 timer om dagen, i løpet av arbeidstiden. Samtidig som jeg jobba, da, så det gikk aldri ut over jobben i den forstand. Det var mens jeg kjørte bil. Jeg kunne ta ut sikre kamper, og kunne lese om skader, og sånne ting som står i avisen i hvert fall.

Du leste avisen mens du kjørte bil?
Ja, ja, ja.

Dette sitatet kan belyse at den ansatte verken hadde ledig tid eller oppholdt seg på steder med automater i arbeidstiden. Likevel ble det både tid og rom for spilling. Sitatet er samtidig en illustrasjon på at å måle mulighetsstruktur ved å se på eksponering for automater, ikke nødvendigvis gir et riktig bilde for ansatte som spiller andre typer spill. Dersom spillet foregår via mobiltelefonen, vil eksponering for spilleautomater ikke ha betydning.

Mulighet og spilleproblemer – høna eller egget?

Våre analyser indikerer at sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer medieres av spill i arbeidstiden. Med andre ord, når mulighetsstrukturen tillater pengespill i arbeidstiden, spiller de ansatte mer i arbeidstiden. Å spille i arbeidstiden øker risikoen for pengespillproblemer.

Denne studien er foruten de kvalitative intervjuene, basert på en tverrsnittundersøkelse. Det er derfor vanskelig å plassere de ulike variabler langs en tidsakse, og dette gjør konklusjoner om årsakssammenhenger mer usikre. Det er i denne artikkelen forsøkt sannsynliggjort at mulighetsstruktur for pengespill i arbeidstiden predikerer pengespillproblemer. Videre har vi sett at sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer kan medieres gjennom spill i arbeidstiden. En sikker bekreftelse av denne medieringshypotesen vil imidlertid være avhengig av at mulighetsstruktur tidsmessig kommer foran pengespill i arbeidstiden, og at begge disse variablene kan plasseres foran pengespillproblemer på en tidsakse. Altså at en først har muligheter til å spille, deretter spilles det og denne spillingen i arbeidstiden vil føre til pengespillproblemer. Likevel kan vi ikke utelukke at denne sammenhengen kan gå motsatt vei. Siden vi ikke kan plassere variablene langs en tidsakse, kan det i utgangspunktet ikke utelukkes at det er pengespillproblemer som medfører at ansatte spiller i arbeidstiden, og at de som spiller i arbeidstiden rapporterer om en mulighetsstruktur som åpner for spill i arbeidstiden. Det kan også være gjensidige samspill mellom disse variablene.

Den objektive mulighetsstrukturen bestemmes i liten grad av den enkelte ansatte. Hvor mye ledig tid de ansatte har i løpet av arbeidsdagen, er som regel gitt av arbeidsgiver^{viii}. Arbeidsgiver kan også kontrollere om de ansatte ekspon-

neres for spilleautomater på arbeidssstedet. Dette innebærer at det er lite sannsynlig at de ansattes pengespillproblemer eller deres spill i arbeidstiden, kan være årsak til den objektive mulighetsstrukturen for pengespill i arbeidstiden. Mulighetsstrukturvariablene er imidlertid basert på selvrappotering. Det kan derfor tenkes at det er den opplevde eller subjektive mulighetsstrukturen vi har målt, snarere enn den objektive mulighetsstrukturen. Den subjektive mulighetsstrukturen er også påvirket av det individet bringer med seg inn i situasjonen, altså den ansattes motiveringsgrunnlag for å spille. Ansatte med pengespillproblemer kan ha en systematisk annerledes subjektiv mulighetsstruktur. Det er mulig at de organiserer dagen sin slik at de i større grad oppholder seg på steder med pengespillautomater. Samtidig kan det være at de i større grad enn andre legger merke til spilleautomater. I tillegg er det mulig at de tar seg mer ledig tid enn andre, eller rettferdig gjør den tiden de bruker på pengespill ved å rapportere at de har mye ledig tid.

Det at vi ikke kan skille mellom objektiv mulighetsstruktur (som ikke kan være en konsekvens av pengespillproblemer) og subjektiv mulighetsstruktur (som kan være en konsekvens av pengespillproblemer), gjør det problematisk å bestemme hva som er årsak og virkning i de sammenhenger våre analyser har påvist.

Det er rimelig å anta at selvrapportert mulighetsstruktur også i stor grad reflekterer den objektive mulighetsstrukturen. Ved en sterk sammenheng mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer ville det derfor vært rimelig å konkludere med at noe av denne sammenhengen finner sin årsak i den objektive mulighetsstrukturen. I våre analyser forklarer mulighetsstruktur derimot under seks prosent av variansen i pengespillproblemer blant de ansatte.

Vi kan derfor ikke konkludere med at pengespill i arbeidstiden fungerer som en mediator; hvor muligheter til å spille pengespill i arbeidstiden er årsak til spill i arbeidstiden, som igjen er årsak til pengespillproblemer. Det kan også være at den påviste sammenhengen mellom mulighetsstruktur og pengespillproblemer er spuriøs. Det vil si at mulighetsstruktur ikke er årsak til pengespillproblemer, men at det å ha pengespillproblemer er årsak til både spill i arbeidstiden og den opplevde mulighetsstrukturen. En tredje mulighet er at variablene påvirker hverandre gjensidig (resiprosale sammenhenger).

Oppsummering og avslutning

Denne studien tar hensyn til Shaffer et al. (1999) forslag om å fokusere på

potensielle risikogrupper, deriblant ulike yrker. Dette er den første studien som ser på pengespillproblematikk blant ansatte i transportsektoren. Det er også den første studien som undersøker sammenhengen mellom opplevd mulighetsstruktur, spill i arbeidstiden og pengespillproblemer blant de ansatte. Kombinasjonen mellom kvantitative og kvalitative metoder gir både et innblikk i hvilke sammenhenger som kan være gyldige på gruppenivå, og hvordan disse prosessene kan oppleves for den enkelte.

Omtrent en tredjedel av respondentene i dette utvalget rapporterer å ha mer enn 2 timer ledig tid i løpet av arbeidsdagen. I overkant av en femtedel rapporterte å oppholde seg på steder med automater i arbeidstiden. I underkant av 7 % fortalte at de brukte arbeidstiden på pengespill. Vi har sett at det er større odds for å spille i arbeidstiden og ha spilleproblemer hvis mulighetsstrukturen for spill er til stede. Samtidig ser vi en sammenheng mellom det å spille i arbeidstiden og pengespillproblemer. Hvis en ansatt benytter arbeidstiden til spill, er oddsen for å ha pengespillproblemer fjorten ganger så høy.

I samsvar med eksponeringsteorien har vi sett at tilgjengelighet er en risikofaktor for å utvikle pengespillproblemer. Vi har sett at dersom mulighetene for spill er til stede, er det større sjanse for at de ansatte spiller pengespill. Det er relativt høy sannsynlighet for at ansatte som spille pengespill i arbeidstiden, har pengespillproblemer. Det kan bety at arbeidsgivere bør være på vakt dersom en ansatt bruker arbeidstiden på pengespill. Dette gir viktige signaler til arbeidslivet. Arbeidslivet kan ha en betydelig rolle i forhold til forebygging av pengespill. Arbeidslivet er derfor en arena hvor pengespillproblemer kan avdekkes. Kunnskap om dette i arbeidslivet kan bidra til at ansatte med pengespillproblemer kan få hjelp tidlig.

Når den spilleavhengige er i desperasjonsfasen, kan problemer knyttet til pengespill eskalere hurtig. Spilleren kan bruke flere tusen kroner daglig på pengespill. For å få tak i disse pengene, setter mange seg i gjeld. Noen vil også gjøre underslag og andre kriminelle handlinger for å skaffe penger til spillingen, eller for å betjene gjelden. Dette kan få dyptgripende konsekvenser for den pengespillavhengige selv, for familien og for arbeidsplassen. Ved at den ansatte med pengespillproblemer får hjelp på et tidligere tidspunkt, kan disse skadene begrenses.

Denne studien viser at mulighetsstruktur er en risikofaktor, men ikke nødvendigvis en årsaksfaktor, for pengespill i arbeidstiden og pengespillproblemer. Strukturelle faktorer som tilgjengelighet kan i større grad enn individuelle faktorer, endres ved hjelp av politiske vedtak på samfunnsnivå eller ved beslutninger i den enkelte bedrift. Automater kan flyttes eller fjernes, de ansatte

kan skånes for spillemuligheter og den ledige tiden de ansatte har i løpet av en arbeidsdag, kan reguleres via organisatoriske tiltak. Med andre ord kan den objektive mulighetsstrukturen reguleres.

Det er også mulig å påvirke den subjektive mulighetsstrukturen. Ledelsen kan gi tydelige signaler om at pengespill i arbeidstiden ikke er akseptert, og at ledelsen følger med og bryr seg om de ansatte. Bedriftskulturer kan bygges opp på en slik måte at forbud mot pengespill inngår i bedriftens interne retningslinjer. Dette kan virke inn på ansattes motiveringsgrunnlag for spill.

Spillemarkedet i Norge er i endring. For tiden lever vi i et land uten lovlig pengespillautomater. Det har vært spekulasjoner rundt hvordan denne reguleringen vil gi utslag for andre typer spill, for eksempel spill på internett. Her er det en helt annen type mulighetsstruktur. Internett er tilgjengelig hele tiden og over alt. Det samme gjelder spill via mobiltelefon. Å begrense mulighetene til spill på nett eller via mobiltelefonen vil møte andre utfordringer enn når det gjelder regulering av automatspill. En spilleavhengig uttaler:

Tilgangen var veldig enkel. Det var bare å sende en sms eller ta en telefon, så var spillet i gang. Det var oddsspill. Lett og enkelt tilgang til å spille.

Her er det tydelig at arbeidslivet vil møte nye utfordringer i tiden som kommer. AKAN mottar bekymringsmeldinger fra arbeidslivet, og det er tydelig at mange bedrifter etterlyser kunnskap og informasjon om pengespillproblematikk i arbeidslivet. Det dukker opp ulike dilemmaer på veien, og bedriftene er usikre på ressursbruk, reaksjonsmåter og utfall av sakene knyttet til pengespill. Innledningsvis nevnte vi at arbeidslivet er en arena hvor pengespillproblemer kan oppdages. Derfor er det viktig å etterkomme arbeidslivets behov for kunnskap og informasjon rundt problematikken. Her melder det seg et behov for mer forskning, både når det gjelder kartlegging av problematikken og konsekvenser for arbeidslivet.

Noter

1. Hjelpelinjen er et tilbud om hjelp og råd både til den spilleavhengige, til pårørende eller andre som har behov for informasjon om spilleavhengighet. Hjelpelinjen er et samarbeid mellom Sykehuset innlandet HF og Lotteri- og stiftelsestilsynet. Hjelpelinjen fører statistikk over blant annet antall innringere, spillernes alder og kjønn, hvilke spill som er omtalt i samtale, samt hovedproblemspill.
2. For å bekrefte en hypotese hvor sammenhengen mellom A (mulighetsstruktur) og O (peng-

- espillproblemer) medieres gjennom B (spill i arbeidstiden) må; 1) A predikere O. 2) A må predikere B. 3) B må predikere O. 4) Sammenhengen mellom A og O skal forsvinne eller reduseres etter korreksjon for B (Kraemer et. al 2001). Hvorvidt B fungerer som hel eller delvis mediator er avhengig av om sammenhengen mellom A og O forsvinner eller kun reduseres etter korreksjon for B (Holmbeck 1997).
3. Studien er en del av Regjeringens handlingsplan mot pengespillproblemer og er et treårig samarbeidsprosjekt mellom Arbeidslivets kompetansesenter for rus og avhengighetsproblematikk (AKAN), Østnorsk kompetansesenter og Lotteri- og stiftelsestilsynet.
 4. Fem av respondentene er rekruttert via behandlingsinstitusjoner på Østlandet. Behandlere er blitt bedt om å spørre sine pasienter om de var villige til å delta i et intervju. De som sa seg villige, ble kontaktet. En informant er rekruttert via Anonyme Gamblere (GA). Lederen i en GA-gruppe ble bedt om å spørre om noen av medlemmene ville la seg intervjuet. Det var kun en som meldte seg fra denne gruppen. Den siste spilleren som ble intervjuet, ble videreformidlet via en kollega i fagfeltet. Totalt syv spilleavhengige er dermed intervjuet. De viktigste kriteriene for å rekruttere informantene var at de hadde opplevd problemer med pengespill mens de var aktive i arbeidslivet. Det viste seg å være lettest å rekruttere menn i alderen 35–45 år med etnisk norsk bakgrunn. Fem av informantene tilhører denne gruppen. Ut fra et ønske om mer bredde i fortellingene, ble det foretatt ett intervju med en kvinnelig spilleavhengig og ett intervju med en mann av annen etnisk opprinnelse. Informantene har ulike posisjoner i arbeidslivet, og det har ikke vært fokusert på bransjetilhørighet i rekrutteringsprosessen.
 5. Ulike metoder er brukt for å kvalitetssikre utviklingen av spørreskjemaet. Fokusgrupper og pilotintervjuer med ansatte, spillere og behandlere er benyttet for å sikre at de riktige spørsmålene er blitt stilt, og at de er forstått slik de er ment å forstås. Eksterne forskere innen avhengighets- og arbeidslivsforskning er benyttet for å sikre at spørreskjemaet fungerer som en indeks på de fenomener vi er interessert i.
 6. Ikke-vestlig bakgrunn er her definert som at enten du selv, eller begge dine foreldre kommer fra ikke-vestlige land.
 7. NODS er basert på DSM-IV kriteriene (se figur 2; American Psychiatric Association 1994) og ble utviklet ved Opinion Research Center ved University of Chicago (Gerstein et al. 1999). Dette er ansett som et restriktivt instrument med få falske positive (Volberg 2002). NODS kan måle både livstids- og nåværende (siste 12 måneder) prevalens. Her brukes NODS nåværende prevalens. I et utvalg på 40 individer som gikk i behandling for patologisk pengespillavhengighet, viste NODS god test-retest reliabilitet over et to til fire ukers intervall ($r = .99$ for livstidsversjon og $r = .98$ i nåværende versjon; Gerstein et al. 1999). NODS ble benyttet i SIRUS' prevalensstudie i 2002 ($N = 5332$; Lund & Nordlund 2003). I våre analyser har vi dikotomisert variabelen. De som skårer 0 til 2 poeng på NODS, tilhører her gruppen som ikke har pengespillproblemer. De som skårer 3 eller flere poeng på NODS er her kategorisert som at de har pengespillproblemer.

Litteratur

- Abbott, M., R. Volberg & S. Rönningberg (2004) Comparing the new Zealand and Swedish National Surveys of gambling and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 20, No. 3, Fall 2004

- American Psychiatric Association (1994) *Diagnostic and statistical manual of the mental disorders (4th ed., Rev)*. Washington, DC: American Psychiatric Association
- Australian Productivity Commission (APC) (1999) Australian Gambling Industries. *Report no. 10*, Canberra: Ausinfo
- Cox, J. B., N. Yu, T. O. Afifi, & R. Ladouceur. (2005) A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217
- Engebø, J. & F. Gyllström (2008) *Regulatory changes and finally a ban on existing slot machines in Norway: What's the impact on the market and problem gambling?* Upublisert paper fra 2008 International Gambling Conference. Auckland, New Zealand, februar 2008.
- Gersten, D., J. Hoffman, C. Larison et al. (1999) *Gambling impact and behavior study*. Report to the National Gambling Impact Study Commission, National Opinion Research Center at the University of Chicago, Chicago, USA
- Griffiths, M. (2005) The Biopsychosocial Approach to Addiction. *Psyke & Logos*, 2005, 26, 9-26
- Griffiths, M. (2003) Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*. 6, 557-568
- Griffiths, M. (1999) Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265-283
- Holmbeck, G. N. (1997) Toward terminological, conceptual and statistical clarity in the study of mediators and moderators: examples for child-clinical and pediatric literatures. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 561-573
- Hundeide, K. (2003) *Barnas livsverden: sosiokulturelle rammer for barns utvikling*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag
- Kavli, H. (2007) *Spillevaner og spilleproblemer i den norske befolkningen. Analyse-rapport 2007*. Rapport fra Markeds- og mediainstituttet (MMI): Oslo
- Kraemer, H. C., E. Stice, A. Kazdin, D. Offord & D. Kupfer (2001) How do risk factors work together? Mediators, moderators, and independent, overlapping and proxy factors. *American Journal of Psychiatry*. 158, 848-856
- Ladouceur, Boisvert, Pepin, Loranger & Sylvain (1994) Social Cost of Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*. 10, 399-409
- Lesieur, H. R. (1994) Epidemiological surveys of pathological gambling: Critique, and suggestions for modification. *Journal of Gambling Studies*, 10, 385-398
- Lesieur, H. R. & Custer, R. L (1984). Pathological gambling: Roots , phases, and treatment. *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*. 474, 146 -156

- Lund, I. & S. Nordlund (2003) *Pengespill og pengespillproblemer i Norge*. Oslo: Statens institutt for rusmiddelforskning
- Lund, I. (2007) Lessons from the Grey Area: A Closer Inspection of At-risk Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 23, 409-419
- Mason, K. (2008) *Does distance to gambling venues matter?* Upublisert paper fra 2008 International Gambling Conference. Auckland, New Zealand, februar 2008
- Martinussen, W. (1985) "Flernivåanalyser" s.217-239. I: B. Dale, M. Jones og W. Martinussen (red.) *Metode på tvers. Samfunnsvitenskaplige forskningsstrategier som kombinerer metoder og analysenivåer*. Trondheim: Tapir
- Martinussen, W. (1991) *Sosiologisk analyse. En innføring*. Oslo: Universitetsforlaget
- Nower, L. (2003) Pathological Gamblers in the Workplace: A primer for Employers. *Employee Assistance Quarterly*, 18, 55-72
- Room, R., Babor, R. & Rehm, J (2005). Alcohol and public health. *The Lancet*. 11, 519-530
- Rossow, I. & Hansen, M. (2003) *Underholding med bismak: Ungdom og pengespill*. Rapport 1/03. Oslo: Norsk institutt for oppvekst og aldring
- Shaffer, H. J., R. A. LaBrie & D. LaPlante (2004) Laying the Foundation for Quantifying Regional Exposure to Social Phenomena: Considering the Case of legalized Gambling as a Public Health Toxin. *Psychology of Addictive Behaviors* 2004. 18, 40-48
- Shaffer, H. J, J. Vander Bilt & M. N. Hall (1999a) Gambling, Drinking, Smoking and Other Health Risk Activities Among Casino Employees. *American Journal of Industrial Medicine* 36, 365-378
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999b) Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A research synthesis. *American Journal of Public Health*, 89, 1369 – 1376
- Skog, O. J. (1998) *Å forklare sosiale fenomener. En regresjonsbasert tilnærming*. Oslo: Ad Notam Gyldendal
- Slutske, W. S. (2006) Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two U.S. national surveys. *American Journal of Psychiatry*, 163, 297 – 302
- Volberg, R. A. (1994) The prevalence and demographics of Pathological Gamblers: Implications for Public Health. *American Journal of Public Health*. 82, 37-241
- Volberg, R. A. (2002) *Gambling and gambling problems in Nevada*. Report to the

Nevada Department of Human Resources

Welte, J. W., Wierzorek, W.F., Barnes, G. M., Tidwell, M.C., & Hoffman, J. H.

(2004) *The relation of ecological gambling behavior and pathology*. Journal of Gambling Studies, 20, 405-423

World Health Organisation (1992) International classification of disease and related disorders (ICD-10). Geneva: World Health Organisation

Øren, A. & Bakken, J. (2007): *Pengespill og pengespillproblem i Norge 2007*. SINTEF Helse. Avdeling for epidemiologi. Desember 2007.

www.hjelpelinjen.no

www.lottstift.no

www.ssb.no

Sammendrag

Denne studien har undersøkt sammenhenger mellom muligheter for å spille pengespill i arbeidstiden og pengespillproblemer blant ansatte i transportsektoren. Ansatte i transportsektoren har muligheter til å spille i løpet av arbeidsdagen, gjennom at de ofte befinner seg på steder hvor det er pengespillautomater. De har også tid til å spille; for eksempel kan en taxisjåfør spille mellom to turer. *Datainnsamling*: Datamaterialet bygger på en spørreundersøkelse gjennomført blant taxi- buss- og varetransportsjåfører i tre norske transportbedrifter (N = 1033). For å styrke resultatene og berike diskusjonen er det også gjennomført kvalitative intervjuer med syv pengespillavhengige. *Hypotese*: Ansattes muligheter for å spille pengespill i arbeidstiden vil være en risikofaktor for pengespillproblemer. Videre, denne sammenhengen mellom muligheter til å spille pengespill og pengespillproblemer medieres gjennom spilling i arbeidstiden. *Resultater*: Mulighetene ansatte har for å spille i arbeidstiden er en risikofaktor for å spille pengespill i arbeidstiden, og det er økt sannsynlighet for pengespillproblemer blant ansatte som spiller i arbeidstiden. *Konklusjon/implikasjoner*: Arbeidsplassen kan være en arena hvor pengespillproblemer oppdages. Økt kunnskap om dette i arbeidslivet kan bidra til tidligere intervensjoner.