

Spilleproblemer og eldre

Av: Miroslava Tokovska og Hans-Jørgen Wallin Weihe (2017).

***Miroslava Tokovska** er førsteamanuensis ved fakultet for helsefag (VID Vitenskapelig Høgskole)¹ i Sandnes. Hun har grunnutdanning som vernepleier fra Norge og doktorgrad fra Slovakia. Hun har bred praksis fra arbeid innen eldreomsorg og har tidligere arbeidet som forsker og med undervisning ved Matej Bel Universitet i Slovakia.*

***Hans-Jørgen Wallin Weihe** er professor ved (Høgskolen i Innlandet)² avdeling for pedagogikk og sosialfag. Han har grunnutdanning som sosionom og som spesialpedagog og doktorgrad fra Universitet i Lund. Weihe leder spillestudiene som drives som et samarbeid mellom Høgskolen i Lillehammer og KoRus-Øst.*

Sammendrag

Artikkelen er en kunnskapsoppsummerende tekst som belyser spilleproblemer hos eldre og utfordringer hos helse- og sosialarbeidere. Forfatterens utgangspunkt er en kunnskapsgjennomgang og erfaringer fra arbeidsfeltet.

Innledning

Formålet med denne artikkelen er å gi en kunnskapsoversikt over utfordringene med spilleproblemer hos eldre. Vi bygger på nasjonale og internasjonale erfaringer og forskning. Artikkelen er i første rekke innrettet mot å belyse problemer knyttet til spilling. På den annen side er det viktig å understreke at spill også gir muligheter for sosial kontakt, og kan være hensiktsmessig i behandling og rehabilitering.

Vi vil i særlig grad fokusere på utfordringene for helse- og sosialarbeidere i møte med eldre som har utfordringer med spilleproblemer. De konkrete utfordringene vil åpenbart variere med de oppgavene som er aktuelle og relevante for helse- og sosialarbeiderne.

Digital kompetanse er i dag avgjørende for å håndtere mange problemstillinger³ i hverdagslivet. Vi retter fokus generelt mot de spesielle utfordringene mange eldre kan ha med å håndtere spilleproblemer i dagens digitaliserte verden. Eldre med demens representerer en særlig sårbar gruppe i denne sammenheng.

«Gaming» og «gambling» er uklare begreper for mange. Med «gambling» tenker vi på spill om penger. Det kan være alt fra tipping på fotball, satsing på travbanen, på rulett, lotto, skrapelodd eller spill på spillemaskiner med håp om å oppnå spenning og gevinst. Det som for noen oppleves som støtte til Røde Kors eller andre gode formål, kan for andre være spill i håp om raske penger eller tvangsmessig søken etter spenning. «Gaming» skiller seg fra «gambling» ved at det ikke handler om penger, men søken etter spenning og kappestrid med andre. Tilgjengeligheten av ulike typer

¹ Tidligere Diakonhjemmet nå fusjonert med de private høgskolene Haraldsplass, Betanien og Misjonshøgskolen.

² Tidligere Høgskolen i Lillehammer nå fusjonert med Høgskolen i Hedmark.

³ Erstad (2010 og 2004).

dataspill, har åpnet en verden av muligheter for et bredt spekter av spenningsspill. Noen av dem er interaktive. Det betyr at man spiller med andre og ofte tar ulike roller. Man velger selv sitt kjønn, sin rolle og oppgaver - ofte i et grenseløst spill der alder og andre skillelinjer oppheves.

Alder er på *en* måte en meningsløs kategori når vi fokuserer på spill. Det meste av forskningslitteraturen har hittil handlet om yngre aldersgrupper. Vår erfaring og kunnskap tilsier at det også er behov for mer inngående kunnskap om de utfordringer eldre kan ha med spill. Alder kan medføre dårligere helse med svekkelse av hørsel, syn og funksjonstap som eksempler. Mange eldre opplever også en mer isolert tilværelse. Kjente faller fra og man mister ofte kontaktflaten med arbeidslivet. Noen eldre opplever også mindre kontakt med familie. Samlet gir dette noen særegne utfordringer for mange eldre.

Selv om det meste av foreliggende forskning fokuserer på unge med spilleproblemer, har den etter vår vurdering overføringsverdi til eldre og voksne.⁴ Samtidig er det viktig å være oppmerksom på at en del av denne forskningen er spesifikt innrettet mot ungdom.⁵ Eldre kan ikke uten videre verken diagnostiseres eller behandles med de samme instrumenter og verktøy som unge.

Spill er i dag dominert av teknologiske løsninger som er datastyrt. De fleste som pensjoneres i dag, har omfattende erfaring med bruk av data. Avhengig av yrkestilhørighet og bakgrunn, har mange eldre erfart omfattende endringer i bruk av data og ny teknologi. Problemene med pengespill eller «gambling» er gamle. Selv om teknologi og tilgjengelighet har endret seg betydelig, er utfordringene mye de samme som før. Litt forenklet handler det om at man «søler» bort penger - ofte langt utover det man har råd til. Hva man har råd til eller ikke, er naturligvis et spørsmål om vurdering. Det er imidlertid klart at det er et problem når man ikke klarer sine forpliktelser og spiller i et slikt omfang at det får negative sosiale konsekvenser. «Gaming» har på den annen side sjelden økonomiske konsekvenser, men de sosiale konsekvensene kan være store og alvorlige.

Forskning på «gaming» og «gambling» fokuserer på en rekke områder.⁶ Noen av de viktigste er forskning på:

1. Omfang og demografiske forhold.⁷
2. Omfang og sammenhengen mellom spill/gaming og psykisk helse.⁸
3. Behandling og rådgivning.⁹
4. Personlighet og holdninger.¹⁰
5. Spill/gaming-kulturer.¹¹
6. Miljøfaktorer ved overdreven bruk av online «gaming» og avhengighet.¹²
7. Psykologiske faktorer bak spill/gaming. Skam, skyldfølelse, narsissisme og overdreven bruk er blant dimensjonene som blir sett på i artikler som fokuserer på psykologiske faktorer.¹³

⁴ Lambertsen & Oei (1997)

⁵ Jeroen, Lemmens, Valkenburg & Jochen (2009); Lemmens, Valkenburg & Jochen (2009).

⁶ Smith, Hodkins & Williams (2007).

⁷ See for eksempel; Barnes, Welte, Hoffman & Tidwell (2009); Barnes, Welte, Hoffmann & Dintcheff (1999); Becona (1996); Griffiths, Davies & Chappell (2004); Pallesen, Hanss, Mentzoni, Molde & Morken (2014); Orford et al. (2003); Vollberg (1994); Rönneberg, et al. (1999); Welte, Barnes, Wiczorek, Tidwell, & Parker (2001).

⁸ Mentzoni, Brunborg, Molde, Myrseth, Skouvrøe, Hetland, & Pallesen (2010).

⁹ Griffiths, C. A. (2009); Griffiths & Meredith (2009); National Youth Commission (2007); Oakley-Browne, Adams & Mobberley (2000).

¹⁰ Horodecki (1992); Jeroen, Lemmens, Valkenburg & Jochen (2009); Lemmens, Valkenburg & Jochen (2009); Robinson, Shaver & Wrightsman (1991).

¹¹ [Boellstroff \(2008\)](#); [Boellstroff, Nardi, Pearce & Taylor \(2012\)](#).

¹² Griffiths (2010).

¹³ Wack & Tantleff-Dunn (2009); Wright, O'Leary & Balkin (1989).

8. Samsykelighet – Sammenhenger mellom spill og annen avhengighet. Et antall spillere har en eller annen form for rusmiddelavhengighet ved siden av spilleavhengigheten.¹⁴

Forskningen på spill har vært kritisert fordi den har fokusert på problemer hos menn og i for liten grad tatt kjønnsforskjeller¹⁵ i betraktning. Fremdeles er forskningen dominert av et fokus på yngre menn/gutter og den kan også kritiseres fordi den i for liten grad tar i betraktning kultur, etnisitet og alder.¹⁶ Det er også begrenset med forskning på problemspilling blant personer med psykisk utviklingshemming og psykisk sykdom.

En del av forskningen på eldre og spill har vært innrettet mot å finne karakteristika ved eldre spillere, som er nyttige for aktører som markedsfører spill: «*The results of this study will be useful for casino operators and marketers who want to understand the characteristics of this lucrative segment of the gaming population*».¹⁷ Et annet eksempel på det samme er EveryMatrix som analyserer lovgivning for «*operators interested in Western Europe*».¹⁸ Problemspillere er spillere som også kan representere et lukrativt segment av spillemarkedet.

Eldre som gruppe har altså lite prioritet i forskning. Det er rimelig grunn til å tro at det foreligger store mørketall når det gjelder eldre og spilleproblemer. Det å avdekke problemer, gir imidlertid også en etisk forpliktelse til å iverksette tiltak for å gjøre noe med problemene.

Bruk av familiemedlemmer som med-forskere kan være fordelaktig.¹⁹ Som regel vil yngre familiemedlemmer ha høyere digital kompetanse sammenliknet med de eldre.²⁰ Ofte vil dette for mange eldre være barnebarn. Siden det kan være skam og skyldfølelse rundt pengespill, kan mange forsøke å skjule dette for familiemedlemmer og utenforstående.²¹ Det krever derfor stor varsomhet dersom man involverer familiemedlemmer i forskning, og i enda større grad dersom det dreier seg om behandling. Etisk sensitivitet er viktig både i behandling og i forskning og spesielt når det dreier seg om spørsmål som kan være moralsk vanskelige. ²² Spesielt bør det utvises varsomhet i situasjoner med etniske minoriteter og der det er stor klasse- og kulturforskjell.²³

Eldrebefolkningen

Overskriften er tatt rett ut fra Statistisk Sentralbyrås publikasjon om «Eldre i Norge.» Antallet eldre ligger på rundt 600.000 og er økende. Eldre andelen i befolkninger varierer mellom fylkene og enkelte områder av landet har enten en svært høy eller svært lav andel.²⁴

¹⁴ Van Rooij, Kuss, Griffiths, Shorter, Schoenmakers & Van De Mheen (2014); Hammond, Pilver, Rugle, Steinberg, Mayes, Malison, Krishnan-Sarin, Hoff & Potenza, (2014); Griffiths & Sutherland (1998); Petry & Tawfik (2001); Spunt, Lesieur, Liberty & Hunt (1996); Ste-Marie, Gupta & Derevensky (2006); Vitaro, Ferland, Jacques & Ladouceur (1998); Walter, Morgenstern & Hanewinkel (2012).

¹⁵ Mark & Lesieur (1992)

¹⁶ Cassidy, Loussourn & Pisack (2013).

¹⁷ Holecek (2007: sammendrag).

¹⁸ EveryMatrix (2016, lest 6/11).

¹⁹ Aarsand (2012).

²⁰ Aarsand (2011).

²¹ Miller & Tangney (1994); Tangney, Wagner & Gramzow (1992).

²² Piper & Simons (2005).

²³ Skytte (2008).

²⁴ Statistisk Sentralbyrå (1999:11 og 21); Daatland & Solem (2011).

befolkningsframskrivingen operer man for 2016 med en befolkning på 575.873 over 70 år og et antatt antall på 1.067.700 i 2040.²⁵

Med eldre tenker vi på de som er ute blitt pensjonister og er ute av arbeidslivet. Det betyr at vi fokuserer på aldersgruppen fra slutten av 60 årene og oppover. Den yngste delen av de eldre har klart andre erfaringer enn de eldste. Statistiske oversikter bruker kategorien eldre fra 67 år og oppover. I noen sammenhenger blir det gjort en inndeling i personer fra 67 – 79 år og fra 80 år og oppover og i andre kategorier som 70 +, 80 + og 90 +.²⁶ Hva samfunnet oppfatter som eldre, og om den enkelte opplever seg som eldre, vil heller ikke nødvendigvis samsvare.

Eldre har gjennomgående dårligere økonomi enn yngre, men svært få opplever problemer med å klare sine utgifter. Eldre kvinner har dårligere økonomi enn menn. Det er store forskjeller i økonomi og levestandard blant eldre. Vi ser konturene av en gruppe eldre med fremmedkulturell bakgrunn med dårlig økonomi.²⁷ De som allerede har utfordringer med helsen, uheldige vaner, sosial isolasjon og dårlig økonomi - vil som regel fortsette å ha utfordringer som eldre. For mange blir imidlertid problemene forverret.

Jo eldre man blir, jo høyere sykkelighet kan man forvente. Det betyr også at man har økt behov for hjelp eller pleie.²⁸ Det meste av helseproblemene går på nedsatt fysisk eller sansemessig funksjonsevne, men det er også andre utfordringer som psykiske problemer, avhengighets- og rusrelaterte lidelser og demens. Vi har mangelfull statistikk over hvor mange som har demens i Norge og usikre prognoser. Helsedirektoratets tall på 71.000 demens rammede er et usikkert anslag.²⁹

Eldre har mange av de samme problemene som vi ser i den øvrige befolkningen. De som har funksjonstap og som får aldersrelaterte problemer, kan få vanskeligheter med å håndtere livet på en rekke områder. Spill er et av dem. Problemer med pengespill kan få store konsekvenser. Hos problemspillere/spilleavhengige kan dårligere familieøkonomi oppleves på grunn av spillingen. Dårligere familieøkonomi kan også få betydning for helse, indirekte gjennom økonomisk stress som både påvirker helse og konfliktforhold i familien.

Den digitale verden gjør at spilleproblemer er vanskeligere å skjerme den enkelte fra. Aggressiv markedsføring og god tilgang på kreditt, kan få store konsekvenser for den enkelte og deres nærmeste.

I et digitalt samfunn er det vanskelig å skjerme eldre mot invaderende forsøk på å trekke vekslere på deres økonomi og kredittmuligheter. Like fullt er mange av problemene i det dagligdagse. Selv lotterier, skrapelodd og tradisjonelle ikke-digitale former for spill, kan bli helt ukontrollerbare dersom man har demens. Ulike spillearenaer – steder der det finnes spill og de spilles, slik som hos kommisjonærer for Norsk Tipping og bingo haller – blir viktige arenaer for å se dem som utvikler problemer. Salgssteder for skrapelodd, som kan kjøpes i nesten enhver dagligvarehandel, vil kunne møte dagligdagsproblematikken. De ansattes etikk og evne til å møte de som har problemer er viktig.

²⁵ Syse, Pham & Keilman (2016).

²⁶ Statistisk Sentralbyrå (1999:18); Syse, Pham & Keilman (2016).

²⁷ Statistisk Sentralbyrå (1999:27); Nasjonal kompetansetjeneste Aldring og Helse (2016, lest 13/12).

²⁸ Statistisk Sentralbyrå (1999:43).

²⁹ Strand, Tambs, Engedahl, Bjertness, Selbæk & Rosness (2014).

De eldre og spill

Mange eldre har etablerte spille-vaner fra tidligere alder. Noen har også hatt problemer med spill. Det finnes også en gruppe som slutter å spille eller reduserer spilleaktiviteten når de blir eldre. Grovt sett kan vi dele inn i:

1. De som har etablerte spille-vaner fra tidligere alder
2. De som allerede har spilleproblemer
3. De som utvikler spille-vaner som eldre
4. De som utvikler eller forsterker spilleproblemer
5. De som reduserer eller slutter med spill

En spesiell gruppe er eldre som utvikler demens og som ikke lengre er i stand til å foreta rasjonelle avgjørelser. Eldre med rusmiddelproblemer og alvorlige psykiske problemer, representerer en spesiell utfordring.

En del spill handler om å satse penger, men mye spill er mest av alt underholdning, og mange spill handler om aktiviteter som er sosiale. Enkelte ganger er det sosiale innholdet direkte samhandling med andre. Andre ganger er det en aktivitet som drives enkeltvis, men som er koblet opp mot sosiale sammenhenger: *«jeg går på kafeen og spiller på den derre maskinen, så drikker vi kaffe og prater-treffer andre der, spiller noen kroner på automaten, men mest prater vi og drikker kaffe...»* Spill som er koblet til positive sosiale kontakter kan være bra. Det kan være avkoblende og oppleves som positivt.

Spill og spilleproblemer hos eldre er et lite fokusert tema både i Norge og internasjonalt. Mange har etablerte vaner i forhold til pengespill før de blir eldre. Vi vet at spill er utbredt hos eldre, at eldre spillere representerer en stor andel av de som spiller på pengespill, og at spillevaner hos eldre kan være annerledes enn hos yngre aldersgrupper.³⁰

Siden «gaming» eller ulike former for dataspill er et nyere fenomen, blir det for det meste forbundet med yngre aldersgrupper. Det er imidlertid mange eldre som bruker mye tid på nettbaserte spill. Dette kan være spill slik som Candy Crush, ulike kortspill, spill som Farmville og etter hvert også interaktive spill. Den nettbaserte verden blir en tiltagende del av eldre sin verden. De generasjonene som nå blir eldre vil i stor grad ha etablerte nettvaner og erfaringer med spill. Det er rimelig å anta at bruken av interaktive spill vil øke blant eldre i årene som kommer.

Stadig flere mennesker bruker en betydelig del av sin tid til interaktive spill.³¹ Internettbaserte spill er for mange en viktig del av deres sosiale liv. Det gjelder i mindre grad eldre enn yngre, men stadig flere eldre har etablerte nettvaner fra yngre dager. Mange eldre oppdager muligheter til å utvikle et sosialt liv på nettet. Nettet gir også mulighet til kommunikasjon på tvers av aldersmessige skiller.

Det er ikke nytt med spill på tvers av aldersgrenser. Sjakk er et illustrerende eksempel. Det er ferdigheten i spillet som teller og alder har ikke betydning.

Problemer hos eldre er ikke nødvendigvis annerledes enn de problemene vi ser i andre generasjoner.³² Undersøkelser viser imidlertid forskjeller mellom ulike aldersgrupper både i valg av spill og spilleatferd. En av forskjellene som påpekes, i en undersøkelse, er at eldre mer ensidig forfølger spilleaktiviteten, mens yngre spillere har et større repertoar av annen atferd ved siden av

³⁰ Griffiths (2009a)

³¹ Mehroof & Griffiths (2010); Woodstock (2005).

³² Kausch (2004)

spillingen.³³ Eldre har ofte andre preferanser for spill enn yngre. Hjelpelinjens statistikk viser at kontaktgrunnlaget for spilleproblemer var som følger: 26 % odds, 17 % bingo, 30 % tipping, 17 % hest, 35 % lotto og 35 % bingoautomater. Det er en klar overgang til at digitale nettbaserte spill tar over som problemområde både hos eldre og yngre.³⁴

Det er viktig å se på spilleproblemer i sammenheng med andre problemer. Tsjekiske tall viser for eksempel at over 60 % av de som har alkoholproblemer i aldersgruppen over 60 år har kognitive svekkelser, og at mellom 7 og 20 % av demente har alkoholproblemer. I de mest ekstreme tilfeller er slike eldre helt sosialt isolerte og ekskluderte. ³⁵ Særlig i østeuropeiske land er spillavhengighet hos eldre knyttet sterk til psykiske lidelse. Flere eldre spiller med et håp om at de en dag vinner kontanter. Pengene ønsker de å gi til sine barn - eventuelt barnebarn - for å yte økonomisk støtte. Det er ofte en stor motivasjon for å hjelpe familien som ligger bak spillavhengigheten.

Kriminalitet og utnyttelse av eldre

Pengespill kan føre til ukontrollerbare økonomiske utlegg, og tidsbruken kan gå ut over sosiale relasjoner og andre forpliktelser. Mange eldre er imidlertid sosialt isolerte og noen eldre har svekkelser som gjør dem spesielt utsatte.³⁶ I mange tilfeller har også eldre eiendom og formue som gjør dem attraktive å utnytte. Nettet gir en bred kontaktflate med både positive og negative kontakter. Mange utenlandske spillselskap markedsfører sine tjenester og tilbyr spill som fort kan gi store kostnader. De norske operatørene, Norsk Tipping og Rikstoto, er ikke like aggressive og har sterkere begrensninger i sine spill, men har også utfordringer med spillere som har problemer med å kontrollere sin spilling.

For spillebransjen er eldre en attraktiv og kjøpesterk kundegruppe.³⁷ Eldre representerer en stor gruppe av de som spiller med penger. I en amerikansk undersøkelse utført av American Gaming Association rapporterte 28 % av de over 65 år og 36 % av de mellom 50-64 år, at de hadde vært på kasino i 2012. En forsker ved University of Pennsylvania fant at 70 % av de over 65 hadde spilt det foregående året, og at 10 % oppgav at de hadde tapt mer enn de hadde råd til.³⁸ I USA er det anslått at rundt 4 millioner eldre har et alvorlig spilleproblem.³⁹

En del av problemene hos eldre blir påført av mennesker eller miljøer som ønsker å utnytte dem. Noe av dette kan være direkte kriminelle handlinger som rammer dem via digitale kontakter. Pengespill er en viktig inngang til slik utnyttelse enten den er lovlig eller ulovlig. Internettsvindel krever bruk av personlig informasjon. Personer som har demens eller som er kognitivt svekket, har liten evne til å beskytte seg mot at kriminelle elementer. Ulike former for pyramidespill er et eksempel på virkemidlene. Rene utpressingstiltak koblet til spill er også beskrevet. ⁴⁰ Eldre som presses ut i kriminalitet, som presses for penger av personer som står dem nær, er et kjent fenomen.

³³ Moufakkir (2006)

³⁴ Norsk Tipping (2010)

³⁵ Krombholz, Drástová (2010)

³⁶ The Brown University Digest of Addiction Theory and Application (2008).

³⁷ Holecek (2007).

³⁸ AOL.Com Editors (18/3-2014) lest 20.10.2016.

³⁹ AOL.Com Editors (18/3-2014) lest 20.10.2016.

⁴⁰ Gregussová a Drobný (2013)

De som arbeider i omsorgsyrker bør være oppmerksomme på denne faren. I noen tilfeller vil det kreve aktiv intervensjon og samarbeid med politi for å beskytte den/de eldre.⁴¹

Kriminalitet hos eldre behøver imidlertid ikke være noe den enkelte blir presset til. Stor spillgjeld kan bidra til at ellers lovlydige begår kriminalitet. Det er også god grunn til å tro at mange av dem som fra tidligere har hatt utfordringer med lovverket fortsetter med dette som eldre. Sammenhengen mellom spill og kriminalitet hos eldre er lite utforsket, men vi må anta at mange av dem som begår lovbrudd også har andre problemer.⁴²

Avhengighet, diagnoser og kategoriseringer

Både overdreven bruk av pengespill og ulike typer spill (gaming) kan forstås som avhengighet. Begge typer avhengighet kan forstås på samme måte som ulike former for rusavhengighet/ kjemisk avhengighet. I engelsk terminologi bruker man både begrepet «addiction» og «dependency». Det vil være for omfattende å gå inn på ulikhetene i begrepsbruken her, men forståelsen av de psykologiske mekanismene er mye de samme.⁴³ Diagnosesystemer som ICD og DSM har utviklet diagnostiske kriterier, men det er fremdeles diskusjon hvor man skal trekke grensen mellom dårlige vaner og patologi.⁴⁴ Spørsmålet om avhengighet av ulike former for nettbaserte spill og internett er spesielt kontroversielt.⁴⁵ Diagnosene for “gaming”, “gambling” og andre former for avhengighet er ganske like.⁴⁶ Kriteriene som brukes er som ved andre diagnoser laget etter medisinske vitenskapelige tradisjoner.

Feministiske perspektiver på avhengighet er viktige i tillegg til de tradisjonelle mannssentrette forståelsene.⁴⁷ Dette er forståelser som vektlegger betydningen av kjønn. Litt forenklet kan dette kalles for en diagnostisk, individuelt fokusert medisinsk tenkning - der kunnskap i stor grad er utviklet utfra menns erfaringer med andre menns problemer. Til sammenligning legger den feministiske tenkning langt mer vekt på det emosjonelle, relasjonelle, og kvinners erfaring.⁴⁸ Kultur og klasse er andre perspektiver som kan trekkes inn for å forstå avhengighet.⁴⁹ Den «blindhet» som kan oppstå i fortolkningen av problemer, fordi fortolkeren har en annen bakgrunn, er svært viktig.⁵⁰

Det er også et spørsmål om begrepet avhengighet er det riktige. Flere forskere foretrekker å bruke begreper som «excessive» eller overdreven i stedet for det medisinske avhengighet «addiction».⁵¹ Sett ut fra et perspektiv om normalisering av problemer, er overdreven bruk bedre enn avhengighet. På den andre side er den medisinske terminologien bedre for å anerkjenne alvorligheten og for å gi tilgang på helsevesenets ressurser. En samfunnsvitenskapelig forståelse - som trekker inn

⁴¹ Tokovska & Weihe (2017 – under utgivelse).

⁴² Criminal Police of Slovakia (2015)

⁴³ Peele(2003).

⁴⁴ American Psychiatric Association (APA) (2013 og 1994); Block (2008); Potenza (2006); WHO (1999 og 1992); Nutt, King, Saulsbury & Blakemore (2007).

⁴⁵ Griffiths (2008 a, 2008 b and 2007).

⁴⁶ Yalisove (1997).

⁴⁷ Van den Bergh (1991).

⁴⁸ Linden (1994; 1991).

⁴⁹ Dixey (1996)

⁵⁰ Weihe (1997)

⁵¹ Ferentzy & Turner (2012); Karlsen (2013 and 2009); Orford, J. (1985).

kulturøkonomiske forhold med begrepet «kulturøkonomisk avhengighet» - er godt egnet for å skape forståelse for at den enkelte ikke kan forstås uavhengig av sitt miljø.⁵²

Svært ofte vil en type avhengighet eller problematferd lede videre til en annen. Ofte vil en spiller både ha problemer med rusavhengighet og spilleavhengighet. Et problem kommer sjelden alene. Mange av dem som får spilleproblemer har også andre problemer. Typisk kan være psykiske problemer og rusproblematikk. Det er en signifikant komorbiditet med depresjon, alkoholavhengighet (alkoholisme) og annen tvangsmessig/ulike former for avhengigheter.⁵³ Ved siden av dette kommer andre helseproblemer som sviktende fysisk helse og utfordringer som demens.

Spill som sosial aktivitet

Kasinoer, spillehaller og spillekommisjonærer blir lett samlingssteder for eldre. Det er ikke nødvendigvis noe negativt, og kan også inkludere positiv sosial kontakt og underholdning. Selv om spill som sosial aktivitet ikke representerer noe problem for majoriteten av eldre, så betyr ikke det at det ikke er eldre som får problemer.⁵⁴

For mange eldre er spill en sosial aktivitet.⁵⁵ Spillene kan variere alt etter hva som er tilgjengelig. I land der tilgangen på kasinospill eksisterer, markedsføres slike spillesteder aktivt mot eldre, og institusjoner for eldre. Tilretteleggingen for eldre er ofte svært god med billige måltider, lett adkomst osv.⁵⁶ I Norge ser vi god tilrettelegging for eldre hos kommisjonærer og fergeoperatører.

Bingospill er et annet eksempel som har en høy andel av eldre spillere. Også i Norge er det eksempler på at bingo markedsføres som en sosial aktivitet for eldre. Lotterispill er et annet eksempel.⁵⁷ Selv om dette er spill som de fleste opplever som svært harmløse, kan det utvikles avhengighet og spilleproblemer også med slike spill.⁵⁸

Kritikerne mot spill har noen ganger et moralsk utgangspunkt. De hevder at eldre blir forført av kasinoer og spilloperatører, og at de spiller bort pensjonsalderen.⁵⁹ Uansett utgangspunkt er det åpenbart, slik også selvrapportering viser, at mange opplever at de taper mer enn de har råd til.⁶⁰

Ukritiske investeringer utført på nettet er en ny type utfordring. De ligger i grenselandet mellom pengespill og forretningsmessige investeringer. Det er mange eksempler på mennesker som har foretatt investeringer, som ikke kan karakteriseres som noe annet enn pengespill.⁶¹ Et eksempel er en eldre mann som i løpet av kort tid handlet med aksjer og verdipapirer på en slik måte at han mistet hele sin formue og bolig. Ektefellen ante ikke noe om aktiviteten, før hun oppdaget at felles konto var tom og at huset måtte selges.

⁵² Smith-Solbakken og Tungland (1999); Overå og Weihe (2016); Weihe (2014).

⁵³ Griffiths (2009 a: 7); Welte; Barnes; Wiczorek; Tidwell & Parker (2001)

⁵⁴ Grant; Giacomassi & Nichols (2003).

⁵⁵ Mcneilly & Burke (2001); Grant; Giacomassi & Nichols (2003).

⁵⁶ AOL.Com Editors (18/3-2014) lest 20.10.2016.

⁵⁷ Griffiths & Wood (1999)

⁵⁸ Rogers (1998)

⁵⁹ Kennedy (1999).

⁶⁰ AOL.Com Editors (18/3-2014) lest 20.10.2016.

⁶¹ Syvertsen & Weihe i Overå & Weihe (2016: 40-41).

I kontakt med familier til eldre som har foretatt hasardiøs «gambling» med investeringer, blir det ofte fremhevet at investeringene på nettet har gitt opplevelse av handlekraft og selvstendighet. Mens det tidligere krevde en megler for å foreta slike investeringer, kan det nå skje fra en datamaskin eller mobiltelefon.

Selv om mange eldre spiller på internett er det ofte tradisjonelle spill i elektronisk versjon som velges. Mens de elektroniske spillene er tilgjengelig bare man har en smartphone, krever de fysiske arenaene at man i en eller annen form oppsøker dem. Bingohaller, miljøer rundt spillekommissjonærer med spilleautomater, travbaner, tradisjonelle lotterier og skrapeloddene i lokalbutikken er eksempler. Enkelte utvikler problemer med å håndtere lotterier og handling med skrapelodd. 62 Mange foretrekker de rene tilfeldighetsspillene fremfor spill som krever mer ferdigheter. 63

De sosiale faktorene ved spillene kan være langt viktigere enn spillene. Ved samtaler med spillere hos kommissjonærer, er det ofte slike faktorer eldre spillere fremhever. Spillene er på en måte inngangsbilletten - kaffekoppen og de sosiale kontaktene gevinsten. Så lenge spillingen foregår uten at dette går utover personlig økonomi, blir tvangsmessig og får negative sosiale følger, kan det være helt harmløst.

Et alternativt liv på internett

Nettet gir anonymitet og er uten alder. Uansett alder kan man presentere seg som en ungdom. Interaktive spill gir mulighet for å utgi seg for å være ung og samhandle med andre - som om man er ung. Sosiale media gir samme mulighet, men dette er arenaer som ikke på samme måten åpner for samhandling. Nettbaserte spill er også grenseløse og innbyr til samhandling med andre hele døgnet.⁶⁴ Spill kan gi spenning, utfordringer og status som ellers ikke er tilgjengelig. Forskningen på problematisk bruk tar oftest utgangspunkt i ungdom,⁶⁵ men det er kjente enkelt eksempler med godt voksne og eldre.

I forskning har de virtuelle realitetene blitt utforsket fra mange perspektiv. Både etnografiske og antropologiske perspektiver er eksempler på forskning som har blitt brukt.⁶⁶

Forfatteren av boken *“My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft”* tar et slikt utgangspunkt. ⁶⁷ Et annet eksempel er boken *“Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments”*.⁶⁸ Disse forfatternes utgangspunkt er ikke unike, men det er viktig å understreke at det for eldre kan være annerledes å gå inn i en slik alternativ realitet enn for unge. De har ikke samme tilgang på alternative miljøer som unge. For de fleste er det allikevel grunn til å tro at kunnskap om spill virker kontaktskapende, og at starten på spillingen ofte er gjennom en yngre generasjon. De som utvikler problemer er antakelig de isolerte, og de som utvikler andre problemer som gjør det vanskelig eller umulig å skille mellom ulike realiteter.

⁶² Griffiths & Wood (1999).

⁶³ Overå & Weihe (2016).

⁶⁴ Stockmann & Jahn-Sudmann, (2008).

⁶⁵ Peters & Malsky (2008).

⁶⁶ Boellstroff (2008); Boellstroff, Nardi, Pearce & Taylor (2012).

⁶⁷ Nardi (2010).

⁶⁸ Schroder & Axelsson (2007).

Det er mye som tyder på at livet på nettbaserte medier kan påvirke evnen til empati.⁶⁹ Faren for dette har vært mest beskrevet for yngre, men det er god grunn til å tro at eldre med lite sosial kontakt kan være en utsatt gruppe.

Underholdning, sosial kontaktflate og terapeutisk virkemiddel

Selv om online «gaming» har et begrenset omfang blant eldre, skal man ikke se bort fra at slike spill også kan ha positive effekter.⁷⁰ De kan bryte sosial isolasjon og skape interaksjon for eldre. Interaktive spill har vist seg å kunne ha positive effekter på sosiale evner og kunne bidra til å styrke sosial interaksjon.⁷¹ Enkelte undersøkelser tyder på at nettbaserte spill kan styrke evnen til kritisk tenkning⁷² og kognitiv fungering. Bruk av ulike typer spill kan brukes terapeutisk og som virkemiddel i læring. Ved forskningsenteret NORUT i Tromsø har det blitt utviklet TV-spill for godt voksne. Disse kombinerer hjernetrim med kroppstrim. Det er underholdende spill som bidrar til at de eldre har det morsomt og holder seg i form.⁷³

Det er mange kliniske eksempler på at eldre isolerer seg og bruker tid på underholdningsspill og pengespill på nettet. Samtidig er det også mange eldre som utvikler og vedlikeholder et sosialt liv ved at de har tilgang til nett. Spill kan berike en ellers sosialt isolert tilværelse, og gi tilgang til interaktiv underholdning og spenning.

Selv om hjelpeapparatet jevnt over har et negativt forhold til pengespill⁷⁴ skal man ikke se bort fra at slike spill kan oppleves som positiv underholdning. Tipping, lotto og andre pengespill gir spenning og en opplevelse av at man har en liten mulighet til å oppnå det umulige. Norsk Tipping har som målsetting å arbeide med spilleansvarlighet, samtidig som de skal tilby attraktive spill og gi overskudd til gode formål.⁷⁵ Uansett syn på de spenninger som ligger i en slik målsetting, er det åpenbart at arbeid for å begrense uheldig spilleatferd gjennom diverse begrensninger hos spilloperatørene er viktig.

Skam, skyldfølelse og mental helse

Økonomisk tap på spill er ofte forbundet med skam.⁷⁶ Mange forsøker derfor å dekke over sine tap. Svært ofte er pengespillet en ond sirkel, der spilleren forsøker å dekke over tapet med ytterligere spill. Skam- og skyldfølelse over tapene kan også lett føre til store relasjonelle problemer.

Følelser av skam og skyld er naturlige reaksjoner. Det varierer individuelt, etter den enkeltes bakgrunn, kjønn og reaksjonene på spilletap, hvor problematisk slike følelser blir.⁷⁷

Eldre problemspillere ser ut til å ha like stor frekvens på psykiske problemer som unge. En amerikansk undersøkelse av militære veteraner fant like høy frekvens av selvmordstanker og

⁶⁹ Syvertsen & Weihe (2016).

⁷⁰ McGonical (2011),

⁷¹ Granic; Lobel & Engels (2014:72)

⁷² Hitti (2008)

⁷³ Brox (2014); Christensen (2012); Evertsen & Brox (2015).

⁷⁴ Fekjær (2002)

⁷⁵ Norsk Tipping (2010).

⁷⁶ Yi (2012); Yi & Kanetkar (2011).

⁷⁷ Tangney; Wagner & Gramzow (1992); Wright; O'Leary & Balkin (1989); Miller & Tangney (1994).

psykiatriske diagnoser. Den mest vanlige diagnosen var depresjon.⁷⁸ Mange eldre er ensomme og vi vet at det kan påvirke psykisk helse og sosial fungering.⁷⁹ Spilleatferd hos eldre kan i noen tilfeller være tegn på kognitiv svikt og demens.⁸⁰

Sammenhengen mellom spill og aggresjon er lite beskrevet hos eldre.⁸¹ Det er imidlertid mange eksempler på at demente som blir avskåret fra aktiviteter de er vant til, for eksempel spill, kan utvise stor aggresjon.

Spill som passiviserende aktivitet og spill som aktiviserende tiltak

Mange eldre har utfordringer med at de er lite fysisk aktive. Manglende fysisk aktivitet kan svekke både mental og fysisk helse.⁸² Spill kan virke passiviserende og bidra til manglende fysisk aktivitet. Spesielt gjelder antakelig dette spill som kan utføres over data fra hjemmet. Det er imidlertid også grunn til å tro at enkelte eldre i større grad er aktive ved at de deltar i spilleaktiviteter.

Spill kan bidra både til fysisk og mental aktivitet, og stimulere til sosial omgang. Det er utviklet prosjekter rettet inn mot å skape fysisk aktivitet ved hjelp av spill.⁸³ Spill kan være aktivitetsfremmende og de kan åpenbart også være det motsatte. I det europeiske programmet «Ambient Assisted Living» er ideen å gi eldre en mulighet til å trene hjemme, men likevel i et sosialt fellesskap ved å koble spillerne sammen over internett. Nettspilling kan gi denne muligheten også til eldre som ikke så lett kommer seg ut.⁸⁴

«Join- In» programmet er et eksempel som har vært testet ut med godt resultat hos eldre i aldersgruppen 70 – 94 i Ungarn, Tyskland, Irland og Norge. Brukerne kvalifiseres til bruk av data og spill som stimulerer til fysiske aktivitet, samtidig som de er underholdende.⁸⁵ Utfordringen ligger i brukernes egen kontroll. De må selv sette grenser for hvor mye tid og penger de ønsker å bruke på spillingen. Grensene for spillingen må settes av den enkelte og kan representere vanskelige avveininger.

Kulturelle faktorer

Spilleatferd kan være forskjellig alt etter hvilken kulturell og etnisk bakgrunn spilleren har.⁸⁶ Holdninger og moralske oppfatninger kan være ulike.⁸⁷ I et flerkulturelt samfunn er det også en utfordring at ulike verdssystemer vil sameksistere. Ikke minst kan dette være vanskelig, fordi verdier som finnes innen en gruppe kan virke provoserende og moraliserende på en annen. ⁸⁸ Skam og skyld

⁷⁸ Kausch (2004)

⁷⁹ Lee (1987).

⁸⁰ Mcneilly (2007).

⁸¹ Crusser, Thaleman & Griffiths (2007)

⁸² Lee (1993)

⁸³ Brox (2014); Christensen (2012); Evertsen & Brox (2015).

⁸⁴ Christensen (2012).

⁸⁵ Helmholtz Zentrum München (2016, lest 6/11).

⁸⁶ Kim; Ahlgren, Bernhard (2014)

⁸⁷ Kassinove; Tsytsarev & Davidson (1998); Ariyabuddhipongs & Chanchalernporn (2007); Huang & Teng (2009); McLeod (2006); Hindrey (1984- 1989); Gombrich (2002); Gowans (2015)

⁸⁸ Rorty (1989).

knyttet til spill kan være en hindring både i behandlingen av spillere og i kontakten med deres nettverk. 89

Pengespill er haram (forbudt) innen Islam og overdrevent pengespill er sett på som umoralsk eller et problem også i andre religioner.⁹⁰ Mange kristne miljøer har også et svært negativt forhold til pengespill, og noen ganger også underholdningsspill (gaming). Holdninger til behandling og offentlig intervensjon kan variere sterkt. Et eksempel et at kinesiske og koreanske behandlingsprogram aksepterer langt mer autoritære tilnærminger enn vestlige.⁹¹

Det ligger også forskjeller i psykologisk tenkemåte. Vestlig tankemåte og psykologisk forståelse er ikke uten videre det samme som asiatiske.⁹² Studier som fokuserer på spesielle etniske grupper er viktige for å forstå atferd også hos eldre fra disse gruppene.⁹³ Spilleatferd hos mennesker som har bakgrunn fra miljøer med sterke negative holdninger og kanskje religiøse forbud mot spill, vil representere en annen utfordring enn for dem som kommer fra miljøer som har aksept for slik atferd.

Preferanser for spill kan også være ulik. I kinesiske miljøer er det for eksempel bruk av spill som i liten grad spilles av andre.⁹⁴ Holdninger til spill kan variere sterkt fra en kultur til en annen - og med hvilke miljøer innen en kultur den enkelte tilhører. Russisk kultur kan for eksempel være forskjellig fra det vi finner i nordiske land. ⁹⁵ Det som oppleves som en subkultur og avvikende i et land, kan være helt «mainstream» i et annet. Viktigheten av kultur som faktor bak spilleatferd er dokumentert i flere studier.⁹⁶ Tro på lykke og skjebne kan oppfattes som irrasjonelt i en kultur, men ha en helt annen oppfatning i en annen kultur. Dette må tas hensyn til i behandling.⁹⁷

Kjønn som faktor

Spilleatferd og avhengighetsproblemer kan variere sterkt med kjønn.⁹⁸ Tvangsmessig spilling kan i noen tilfeller være en fluktmekanisme for å komme bort fra uholdbare omsorgssituasjoner.⁹⁹ Kvinner som utvikler spilleproblemer, kan være ganske lik menn som får samme type problemer, men det kan også være store forskjeller som vil ha betydning i behandling.¹⁰⁰

Undersøkelser peker også på at det i valg av spill er ulikheter mellom menn og kvinner.¹⁰¹ Forskjellene er ikke store, men de kan føre til ulik grad av isolasjon og sosial kontaktflate. En finsk hjelpelinje for problemspillere viste at de fleste kvinner som søkte hjelp var middelaldrende eller i

⁸⁹ Yi (2012); Yi and Kanetkar (2011).

⁹⁰ Binde (2009; 2007 and 2005); Catholic Encyclopedia (2015, 2/3); Goldziher (1981); Gombrich (2002); Gowans (2015); Herring (1984-1989); Hindrey (1996); Islam (2015, 4th of march); McLeod (2006). Overo & Weihe (2016: 15 – 17); Perret (1998); Simonsen (1977); Williams (1988); Waines (2001).

⁹¹ Ahn (2007).

⁹² Sinha (1996).

⁹³ Loo, Raylu & Oei (2008)

⁹⁴ Zheng; Walker & Blaszcynski (2010); Papineau (2005).

⁹⁵ Kassinove, Tsytarev & Davidson (1998).

⁹⁶ Loo, Raylu & Oei,(2008); Raylu & Oei (2004).

⁹⁷ Huang & Teng (2009).

⁹⁸ Van den Bergh (1991).

⁹⁹ Dow Schull (2002)

¹⁰⁰ Lesieur & Blume (1991)

¹⁰¹ Se for eksempel Griffits (2009a: 11)

sen middelalder, og at 90 % spilte på automater.¹⁰² I slike tilfeller kan man reise spørsmål om avhengigheten er til det sosiale miljøer rundt spillene eller til spillene.

En undersøkelse fra Senteret for Ludomani i København viste at kvinner som søkte behandling i snitt var eldre enn menn og at de hadde mer depressive symptomer og hyppigere gikk med selvmordstanker.¹⁰³

Tiltak, behandling og rådgiving

Terapeutisk intervensjon baserer seg på ulike psykologiske tilnærminger og praktiske erfaringer. Både individuell terapi og gruppeterapi er vanlige tilnærminger.¹⁰⁴ I behandlingsprogram for spilleproblemer er eldre en lite representert gruppe. I en østerisk statistikk for spillere i behandling var 9 % pensjonister.¹⁰⁵

Behandlingsprogram som baserer seg på kognitive terapi krever et nivå av kognitiv fungering, mens behavioristiske tilnærminger ikke i samme grad er avhengig av dette. Flere studier viser at det er behov for å ta hensyn til kulturelle og etniske faktorer.¹⁰⁶ I de sakene der behandlere står overfor sammensatte problemer, for eksempel med psykisk sykdom¹⁰⁷, demens eller rusproblemer vil ofte andre problemer enn spill være dominerende. I slike tilfeller vil spilleproblematikken ofte bli underordnet. Depresjoner og faren for selvmord må tas svært alvorlig.¹⁰⁸ Mange eldre, ikke minst de som har hatt store økonomiske tap, vil ha store problemer med å håndtere situasjonen.

Det hevdes at den som har skoen på, best vet hvor den trykker. I bruk av empowerment- tenkningen, er det avgjørende viktig å involvere og mobilisere evnen til å handle hos den som er definert å ha problem.¹⁰⁹ For mange eldre vil det være viktig med en slik tilnærming, men det er også mange, ikke minst med demens, som ikke vil ha evnen til å handle selvstendig. I slike tilfeller er det de som er rundt, ofte familiemedlemmer, som må involveres.

Mange som utvikler spilleproblemer vil få tilbakefall. Det er viktig både å ha strategier for å forhindre tilbakefall, kunne intervensjon ved tilbakefall og vedlikeholde behandlingsresultater.¹¹⁰ De psykologiske mekanismene bak spillingen kan være som for andre spillere,¹¹¹ men kan også ha sammenheng med tilleggsproblematikk som demens. Det som kan defineres som kognitiv psykopatologi, er en del av ukontrollert spilling. Spillere kan utvikle en påtakelig mangel på innsikt i virkeligheten - uansett annen kognitiv fungering.¹¹²

¹⁰² Griffiths (2009a: 19).

¹⁰³ Griffiths (2009a: 16); Nielsen & Røjskjær (2005).

¹⁰⁴ Ladouceur et al. (2002); Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux, & Jacques (1998); Ladouceur & Walker (1996); Sylvain, Ladouceur & Boisvert (1997); Yalom (1995); Yalom & Leszcz (2005)

¹⁰⁵ Griffiths (2009a: 11).

¹⁰⁶ Kim, Ahlgren & Bernhard (2014).

¹⁰⁷ Cunningham-Williams, Cottler, Compton & Spitznagel (1998).

¹⁰⁸ Black & Moyer (1998); Cambell, Simmond & Lester (1998).

¹⁰⁹ Tveiten (2007).

¹¹⁰ Marlatt & Donovan (2005)

¹¹¹ Breen & Zuckerman (1999)

¹¹² Toneatto (1999); Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti & Tsanos (1997); Winnicott (1971)

Hva som er akseptable spillevaner, uvaner og hva som skal kategoriseres som avhengighet og problem er ikke uten videre lett å svare på.¹¹³ Forskning som viser til tegn på avhengighet, forenkler og kategoriserer på måter som ikke uten videre passer for enkeltindivider.¹¹⁴

En spesiell utfordring for eldre er vansker med å benytte seg av eksisterende behandlingsprogram, og simpelthen å komme seg til behandlere. Økt bruk av nettbaserte behandlingsprogram kan muligens bidra til gjøre behandling lettere tilgjengelig også for eldre.¹¹⁵ Slike program krever imidlertid at de eldre er i stand til å beherske og å bruke teknologien. For mange eldre med sansesvekkelser og kognitiv svikt vil ikke dette være mulig.

Det må utvises spesiell varsomhet i rådgiving om spørsmål som oppleves som privat. Eksempler kan være emosjonelle reaksjoner og seksualitet. Spilleatferd kan handle om utfordringer med eget selvbilde slik som følelsen av velstand (bli rik), drømmen om å ha makt, være mann, kvinne og attraktiv. Spillene kan gi en pause fra en bitter virkelighet med opplevelser av fattigdom, gråhet og mislykkethet.

Internettbasert rådgiving og behandling er en del av strategien til mange helse- og sosialarbeidere. Erfaringen med slike program har vært positive. ¹¹⁶ Selvhjelpsprogram har også vist seg å være gode hjelpemidler i behandling. ¹¹⁷ I tilfeller med kombinasjon av andre problemer, slik som psykisk sykdom og kognitiv svikt, vil slike tilnærminger ha begrenset verdi. Å være sammen med andre med tilsvarende problemer kan likevel være til god hjelp. Kontakt med yngre med lignende problematikk, kan føre til at man bryter sosial isolasjon.

De fleste endringer i atferd hos eldre tilskrives aldersendringer. En skal imidlertid ikke se bort fra at ulike typer spill kan påvirke atferd både hos eldre og yngre. Behandlere som opplever atferdsendringer hos eldre, trenger å gå spesifikt inn i den enkelte sak. Det som oppleves som utløsende faktorer behøver ikke være de samme som vedlikeholder atferdsendringer.

I Tsjekia er det utviklet et spesielt prosjekt for å beskytte sårbare eldre som bruker nettet sosialt eller til aktiviteter som spill. Prosjektet, «CYBER SILVER AMBASSADOR», har hatt eldre over 65 år som målgruppe.¹¹⁸ Behovet for å lage spesialiserte program for spesielt sårbare grupper, som eldre, er stort. I en grenseløs digital verden bør antakelig slike program i stor grad utvikles på tvers av landegrenser, men samtidig også slik at de kan tilpasses lokale forhold og språk.

Økonomisk rådgivning er viktig i sosialt arbeid. Saker der økonomien er ødelagt på grunn av pengespill er en spesiell utfordring. Tapene oppleves som selvforskyldte og vil ofte være forbundet med skam. I mange tilfeller vil det være en særskilt utfordring om den som ber om hjelp, er en annen enn den som har spilleatferden. De som tar initiativ til kontakten med hjelpeapparatet, vil ofte være en ektefelle eller andre pårørende. Det kan bety at den som er årsaken til kontakten kan være uenig i at det foreligger et problem og i noen tilfelle avvise rådgiving og hjelp. I noen tilfeller kan også den som blir definert å ha et problem, oppleve andres involvering som integritetskrenkende eller handlinger utfra egeninteresse. Et eksempel på det siste er at den eldre opplever at barn- og/eller ektefelle har interesse av arv/bruke inntekter/formue.

¹¹³ Yee (2005).

¹¹⁴ Young (1998).

¹¹⁵ Granic; Lobel & Rutger (2014: 75).

¹¹⁶ Myrseth, Brunborg, Eidem & Pallesen (2013).

¹¹⁷ Ferentzy & Skinner (2003); Ferentzy, Skinner & Antze (2003); Ferentzy, Skinner & Matheson (2013); Gamblers Anonymous International Service Office (GAISO) (1999 and 1984).

¹¹⁸ Národní centrum bezpečnějšího internetu, NCBI (2015)

Retten til selvbestemmelse kan lett støte mot andre familiemedlemmers interesser. For sosialarbeidere er ofte utfordringer rundt spillegjeld tett forbundet med relasjonelle utfordringer. De økonomiske utfordringene kan imidlertid ofte være av en slik art at de krever handling. Dette kan handle om at pengeforbruket eller gjelden er for stor til å betjenes. En spesielt kritisk faktor er lån på bolig. En annen vanskelig situasjon er stort forbruk på spill - samtidig som inntektene reduseres som følge av pensjonering.

Spilleproblemer og opparbeidet spillegjeld kan føre til så store konflikter at det viktigste er å skjerme partene for hverandre. Det er mange kjente eksempler på at spillere har spilt bort/tatt lån på felles verdier. Bitterheten over de økonomiske tapene kan være stort både hos ektefelle og yngre generasjoner. I noen tilfeller vil det være snakk om å skape en ordnet økonomisk opprydning og kanskje deling av felles økonomi. Konsekvensen av økonomiske tap på spill kan være ødeleggende på relasjoner. Noen ganger kan man ved rådgivning skape et fundament for bedre relasjoner, men ofte handler det om å håndtere en situasjon på en best mulig måte. Det kan bety at spilleren mister kontakten med egen familie, og må etablere seg uavhengig av dem.

Det vil ofte være høy terskel for å be om hjelp og lav forventning til resultatene av rådgivning. Erfaringene er likevel at rådgivning kan være til stor hjelp for å strukturere økonomien og finne måter å håndtere gjeld på.¹¹⁹ Rådgivning fordrer imidlertid at den eldre er i stand til å benytte seg av den. Dersom det er snakk om demenslidelser kan det være aktuelt med umyndiggjøring - og noen ganger rettslige skritt for å ivareta økonomi. Det siste kan også være tiltak mot långivere som har gitt lån til åpenbart demente.

Spill og realitetsoppfatning er ikke bare et problem med «gaming», men også i spill som dreier seg om penger.¹²⁰ Problem spillere og deres selvbedrag i forhold til økonomi er et fenomen som er beskrevet i en rekke publikasjoner. ¹²¹ De som «spiller» med investeringer ser mønster og sammenhenger som i virkeligheten kan tilskrives rene tilfeldigheter. ¹²²

Yngre som spiller bort sin økonomi, kan ha et håp om å gjenopprette en god økonomisk situasjon. For mange eldre er dette ikke mulig. Noen av de eldre som spiller bort pengene har gjort dette fordi de ønsker å hjelpe barn eller barnebarn med penger. De har drømt om å kunne bidra til andre velferd mer enn sin egen. I arbeidet med eldre som har spilleproblemer blir motivene viktige.

Mange behandlingsprogram og tiltak fokuserer på hvordan man kan støtte opp og hjelpe familien.¹²³ Mange eldre kan ha god støtte fra sine familier. Det er imidlertid avgjørende at man ikke setter familiemedlemmer inn i støttefunksjoner de ikke har kapasitet til å utføre. Ofte vil egne barn ha omsorgsoppgaver i forhold til egne barn og ektefellen kan ha begrenset kapasitet til å gi støtte/egne aldersrelaterte utfordringer. I Norge vil også geografisk avstand ofte være en utfordring.

Utfordringer framover

Spillepolitikk er et viktig politisk spørsmål i mange land. Mens pengespill er skattlagt og en viktig offentlig inntektskilde, har ikke «gaming» noen slik dimensjon. Mange helse- og sosialarbeidere har

¹¹⁹ Kahrs (2010); Kjørstad & Syse (2012); Stolanowski(1990); Solstad (2014); Kokkin (2005:Kapittel 7).

¹²⁰ Overå og Weihe (2016).

¹²¹ Rosenthal,J (1986); Rosenthal, R. (1997); Walker (1992).

¹²² Taleb (2010 a & b).

¹²³ Se for eksempel Jonsson (2003); Kammerl (2012); Horodecki (1992).

involvert seg i spørsmål rundt spillepolitikk. En av pionerne har vært legen Hans Olav Fekjær.¹²⁴ Selv om det ikke har vært fokus for denne artikkelen, ønsker vi å understreke at den juridiske reguleringen av tilgang vil kunne påvirke forekomsten av problemer.¹²⁵

I et samfunn som er stadig mer kulturelt sammensatt, blir kulturkompetanse svært viktig for å håndtere de utfordringene vi står overfor. Ikke minst gjelder dette i forhold til eldre. Verden i dag krever at vi forholder oss til det digitale i forhold til betalingstjenester, skatt og både offentlige og private tjenester. Det at analoge tjenester blir begrenset, gjør at selv mennesker med sterkt nedsatte kognitive funksjoner må forholde seg til det digitale.¹²⁶

Den digitale utviklingen krever også en stadig oppdatering av forskningen. Onlinespill er en ny utfordring både for terapeuter og rådgivere. Hjelpere trenger både å forstå de sosiale dimensjonene av spillet og ofte også de tekniske.¹²⁷ Vi møter en grenseløs verden som gir nye typer utfordringer - samtidig som både hjelpeapparat og forskning i stor grad er organisert nasjonalt. Spill- og spilleproblemer krever at vi forsker internasjonalt, samtidig som vi kan forholde oss til de spesielle utfordringer som oppstår innen lokale og nasjonale kontekster. Det samme gjelder det praktiske arbeidet med spilleproblemer. Vi trenger at helse- og sosialarbeidere arbeider på tvers av landegrenser, og drar nytte av erfaringer både fra eget og andre land.

Alderdom gir en hel del aldersrelaterte utfordringer, men mange av utfordringene knyttet til spill er av samme art som hos yngre. Det er viktig at vi trekker erfaringer på tvers av aldersgrenser, men også at forskningen vurderer om alder har en betydning. For forskning på helse og sosiale forhold er spilleproblematikk et lite område, men det representerer en problematikk som forskere og helse- og sosialarbeidere bør være oppmerksom på.

Helse- og sosialarbeidere må kunne gi råd både til spillere og de som er i nettverket rundt spillere. Det siste kan være både familie, venner og andre berørte. Illustrerende for det siste, er at etter boken «Spilleavhengighet» ble lansert våren 2016, har det kommet flere henvendelser fra butikkansatte. Deres bekymring har vært eldre som driver ukontrollerbart kjøp av skrapelodd og personer som spiller så mye at det ikke er dekning på kortet til kjøp av mat.

Nettet skaper nye utfordringer og muligheter for helse- og sosialarbeidere. Tiltagende må vi regne med at helse- og sosialarbeidere må arbeide på nettet som rådgivingsarena, i bruk av treningsprogram, for å skape og styrke sosiale relasjoner.¹²⁸ Vi må også erkjenne at kompetanse på spill og deltakelse i spilleaktiviteter kan være en sosial kapital. I mange miljøer vil det være viktig å delta i spill, for å være en del av sosiale sammenhenger.¹²⁹ Nettbaserte interaktive spill gir mulighet til å bryte sosial isolasjon og for å skape kontakt på tvers av aldersskiller. For helse- og sosialarbeidere er spill både problem og mulighet.

¹²⁴ Fekjær (2002).

¹²⁵ Cnossen et al (2009); Abbot (2007); Griffiths (2003).

¹²⁶ Williams, Wood & Parke (2012).

¹²⁷ Griffiths (2009).

¹²⁸ Tokovska (2014).

¹²⁹ Bø & Schiefloe (2007); Wollebæk & Segard (2011).

Referanser:

Aarsand, P. (2012). Family Members as Co-researchers: Reflections on Practice-reported Data . *Nordic Journal of Digital Literacy*, 7(3). Page 186-203.

Aarsand, P. (2011). Barns spilling: Om digital spillkompetanse i ulike praksiser *Barn 29* (3-4). Page 93-110.

Abbot, M. W. (2007). Situational factors that affect gambling behaviour. I Smith, G.; Hodgins, D. & Williams, D. (2007). *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. New York: Elsevier. Side 251- 278.

Ahn, D. H. (2007). Korean policy on treatment and rehabilitation for adolescent's Internet addiction. I National Youth Commission (2007). *International Symposium on the Counseling and Treatment of Youth Internet Addiction*. Seoul, Korea: National Youth Commission. Side 49.

American Psychiatric Association (APA) (2013, lest 2/3-2015). *DSM V*. <http://www.psychiatry.org/practice/dsm/dsm5>.

American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th edition)*. *DSM IV*. Washington DC: American Psychiatric Association.

American Psychiatric Association (APA)(1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th edition)*. *DSM IV*.. Washington DC: American Psychiatric Association.

AOL. Com Editors (2014, 18/3). Are Too Many Seniors Gambling Their Lives Away? <http://aol.com/article/2014/03/18/seniors-gambling-lives-away/20851658/> Lest 20.10.2016.

Ariyabuddhipongs, V. & Chanchalernporn, N. (2007). A test of social cognitive theory reciprocal and sequential effects. Hope, superstitious belief and environmental factors among lottery gamblers in Thailand. *Journal of Gambling Studies*, 23. Side 201-214.

Barnes, G.M., Welte, J.W., Hoffman, J.H. & Tidwell, M.C.O. (2009). Gambling, Alcohol, and Other Substances Use Among Youth in the United States. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 70 (1). Side 134-142.

Barnes, G.M, Welte, J. W., Hoffmann, J. H. & Dintcheff, B. A. (1999). Gambling and alcohol use among youth: Influencies of demographic, socialization, and individual factors. *Addictive Behaviors*, 24, Side 749-767.

Becona, E. (1996). Prevalence surveys of problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain. *Journal of Gambling Studies*. 12. Side 179-192.

Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement: A review of social science research*. Rapport 2009: 20. Östersund: Statens Folkhälsoinstitut.

Binde, P. (2007). Gambling and religion. Histories of Concord and conflict. *Journal of Gambling Issues*, 20. Side 145-165.

Binde, P. (2005). Gambling, Exchange Systems, and Moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4). Side 445-479

- Black, D. W. & Moyer, T. (1998). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with gambling behaviour. *Psychiatric Services*, 49. Side 1434-1439.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM V: Internet Addiction. *The American Journal of Psychiatry*, 165(3). Side 306-307.
- Boellstroff, T. (2008). *Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstroff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds A Handbook of Methods*. Princeton: Princeton University Press.
- Breen, R. B. & Zuckerman, M. (1999). Chasing in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and Individual Differences*, 27(6). Side 1097-1011.
- Brox, Ellen (2014). Seniors Exergame 2.0. The role of social and motivational aspects on games for elderly's physical training. *Medicine 2.0*, Volume 2014-10-08 – 2014- 10-10.
- Bø, I. & Schiefloe, P. M. (2007). *Sosiale landskap og sosial kapital*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Cambell, F., Simmond, C. & Lester, D. (1998). The impact of gambling on suicidal behaviour in Louisiana. *Omega*, 38. Side 235-239.
- Cassidy, R., Loussourn, C. & Pisac, A. (2013). *Fair Game: Producing gambling research*. London: Goldsmith University of London.
- Catholic Encyclopedia (2015, 2/3). *Gambling – New Advent*. <http://www.newadvent.org> › *Catholic Encyclopedia*.
- Christiansen, Arnfinn (2012, 13/2). *Gaming for eldre*. <http://forskning.no/forebyggende-helse-fysioterapi-spill-media/2012/02/gaming-gamle>. Lest 3/11-2016.
- Cnossen, S. et al. (2009). *Taxation, and Regulation of Smoking, Drinking and Gambling in the European Union*. Hague: CPB Netherlands Bureau for Economic Policy Analysis.
- Criminal Police of Slovakia. (2015). Report of the crime committed by the seniors in the Slovakia. <https://www.employment.gov.sk/files/slovensky/ministerstvo/rada-vlady-sr-prava-seniorov/zasadnutie-23-11.2015/bod-c.1/material-k-bodu-c-1-mv-sr.pdf>
Downloaded September 2016
- Crusser, S. M., Thalemann, R. & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10. Page 290 – 292.
- Cunningham-Williams, R.M., Cottler, L.B., Compton, W.M & Spitznagel, E. L. (1998). Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders – Results from the St. Louis epidemiological catchment area study. *American Journal of Public Health*, 88. Side 1093-1096.
- Dixey, R. (1996). Bingo in Britain: An Analysis of Gender and Class. In McMillen, J. (red.) *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation*. New York: Routledge.

- Dow Schull, N. (2002). *Escape Mechanism: Women, Caretaking and Compulsive Machine Gambling*. Paper number 41. Los Angeles: Center for Working Families University of California.
- Daatland, S.O. & Solem, P.E. (2011). *Aldring og samfunn*. Bergen: Fagbokforlaget
- Erstad, O. (2004). *På sporet av den digitale kompetanse*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Erstad, O. (2010). *Educating the digital generation : exploring media literacy for the 21st century*. Digital kompetanse - Nordic journal of digital literacy (1), Side 56-72.
- Evertsen, Gunn & Brox, Ellen (2015). *Acceptance of a targeted exergame program by elderly*. Tromsø: Nasjonalt senter for samhandling og telemedisin.
- EveryMatrix (2016, lest 6/11). *Gambling legislation in Western European Countries. For Operators interested in Western Europe*. <https://everymatrix.com/blog/gambling-legislation-western-europe.html>
- Fekjær, Hans Olav (2002). *“Spillegalskap”. Vår nye landeplage*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Ferentzy, P. & Skinner, W. (2003). Gamblers Anonymous: A critical review of the literature. *Journal of Gambling Issues*, 9. doi: 10.4309/jgi.2003.9.9
- Ferentzy, P., Skinner, W. & Antze, P. (2003). Gamblers Anonymous and the disease conception of problem gambling. *International Journal of Self help & Self Care*.
- Ferentzy, P., Skinner, W. & Matheson, F.I. (2013). Illicit Drug Use and Problem Gambling. *International Scholarly Research Notices, ISRN Addiction*.
- Ferentzy, P. & Turner, N. (2012). Morals, medicine, metaphors, and the history of the disease model of problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 27. 10.4309/jgi.2012.27.4
- Gamblers Anonymous International Service Office (GAISO) (1999). *Gamblers Anonymous*. Los Angeles: Gamblers Anonymous International Service Office (GAISO).
- Gamblers Anonymous International Service Office (GAISO)(1984). *Sharing recovery through gamblers anonymous*. Los Angeles: Gamblers Anonymous International Service Office (GAISO).
- Goldziher, I. (1981). *Introduction to Islamic Theology and Law*. Princeton: Princeton University Press.
- Gombrich, R. (2002). *Thervada Buddhism: A social history from ancient Benares to modern Colombo*. London: Routledge.
- Gowans, C. W. (2015). *Buddhist moral philosophy*. London: Routledge.
- Granic, Isabela; Lobel, Adam & Engels, Rutger, S.M.E. (2014). The Benefit of Playing Video Games. *American Psychologist*, January 2014, Vol. 69, No 1, p 66-78.
- Grant Stitt B.; Giacomassi, David & Nichols, Mark (2003). Gambling Among Older Adults. *Experimental Aging Research*, 01 April 2003, Vol. 29 (2), p 189 – 203.

- Gregussová, M., Drobný, M. (2013). *Deti v sieti*. Bratislava. NV RE. 111 s. ISBN 978-80-970676-6-3.
- Griffiths, M.D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health Addiction* (8):119-125 DOI 10.1007/s11469-009-9229-x
- Griffiths, C. A. (2009 a). *Problem gambling in Europe: An overview. Report prepared for Apex Communication April 2009*. Nottingham: Nottingham Trent University. <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/OJBFhv.pdf>. Lest 28.10.2016.
- Griffiths, C. A. (2009). Sense of coherence and mental rehabilitation. *Clinical Rehabilitation*, 23. Page 72-78.
- Griffiths, M. D. (2008 b). Videogame addiction: Further Thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6. Side 182-185.
- Griffiths, M. D. (2007). Videogame addiction: fact or fiction ? I Willoughby, T. & Wood, E. (red.), *Children's learning in a digital world*. Oxford: Blackwell. Side 85-103.
- Griffiths, M. D. (2003). Problem gambling. *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society*, 16, side 582 -584.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7. Page 479-489.
- Griffiths, M. D. & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39. Page 247-253.
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R. & Parke, J. (2005). Internet Gambling: An overview of Psychological impacts. *UNLV Gaming research & review Journal*, 10.
- Griffiths, M. D. & Sutherland, I. (1998). Adolescent gambling and drug use. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 8. Side 423-427.
- Griffiths, M.D. & Wood, R.T.A. (1999). *Lottery Gambling and Addiction: an overview of European Research*. Lausanne: Association of European Lotteries.
- Hammond, C. J., Pilver, C. E., Rugle, L., Steinberg, M.A., Mayes, L.C., Malison, R.T., Krishnan-Sarin, S., Hoff, R.A., & Potenza, M.N. (2014). An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3 (2), Page 90-101.
- Helmholtz Zentrum München (2016, lest 6/11). *Join in Senior Citizens Overcoming Barriers by Joining Activities. AAL (Ambient Assisted Living)*. <http://www.helmholtz-muenchen.de/en/join-in/home>
- Herring, B. F. (1984-1989). *Jewish ethics and Halakhah for our time: sources and commentary*. New York: Ktav Publishing House/Yeshiva University Press.
- Hindrey, R. (1996). *Comparative ethics in Hindu and Buddhist traditions*. New Dehli: Motilal Banarsidass.
- Hitti, M. (2008). Video Games May Help Critical Thinking. *WebMD Health News*.

<http://www.webmd.com/brain/news/20080818/video-games-may-help-critical-thinking>
Downloaded January 2015.

Holecek, Donald F. (2007). Development of a trip profile among elderly American casino visitors. *Journal of retail and Leisure Property*, 6, 1, pp 61 – 68.

Horodecki, I. (1992). The treatment model of the guidance centre for gamblers and their relatives in Vienna/Austria. *Journal of Gambling Studies*, 8. Page 115-129.

Huang, L. S. & Teng, C. L. (2009). Development of Chinese superstitious belief scale. *Psychological Reports*, 104. Side 807-819.

Islam.no. (2015, 4. mars). *Hasardspill*.
http://www.islam.no/Forum/forum_posts.asp?TID=15126

Jeroen, S., Lemmens, J. R., Valkenberg, P. M. & Jochen, P. (2009). Development of a Game addiction Scale for Adolscent. *Media Psychology*, 12. Side 77-95.

Jonsson, J. (2003). *Stöd och hjälp till spelberoendes anhöriga*. Rapport nr. 2002:23. Stockholm: Statens Folkhälsoinstitut.

Kahrs, T. (2010). *Gjeldsrådgivning. Sosialfaglige perspektiver på gjeldssaker*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Kammerl, R, et.al (2012). *EXIF Exzessive Internetnutzung in Familien*. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Karlsen, F. (2013). *A World of Excesses - Online Games and Excessive Playing*. London: Ashgate.

Karlsen, F. (2009). *Emergent Perspectives on Multiplayer Online Games: A Study of Discworld and World of Warcraft*. Oslo: Universitet i Oslo, Instituttet for Medier og kommunikasjon.

Kassinove, J. I., Tsytsarev, S. V. & Davidson, I. (1998). Russian attitudes towards gambling. *Personality and Individual differences*, 24. side 41-46.

Kausch, Otto (2004). Pathological gambling among elderly veterans. *Journal of geriatric psychiatry and neurology*, March 2004, Vol. 17 (1), side 13-19.

Kennedy, John W. (1999). Gambling away the golden years (seniors being seduced by casinos). *Christianity Today*, May 24, 1999, Vol. 43 (6), side 40.

Kim, J.; Ahlgren, M. & Bernhard, B. (2014, 29. oktober). The mediating effect of depression between superstitious beliefs and problem gambling: a cross-cultural study of Chinese and Caucasians residing in the United States. *Journal of Gambling Studies*.
[Hhttp://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2014.29.10](http://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2014.29.10) (Lest 09.03.2015).

King, D.L., Delfabbro, P.H., & Griffiths, M.D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health Addiction*, 9. Side 320-333.

Kjønstad, A. & Syse, A. (2012). *Velferdsrett II De sosiale tjenester*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

- Kokkin, J. (2005). *Profesjonelt sosialt arbeid*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Krombholz, R., Drástová, H. (2010). Zavislosti a stari. *Psychiatria pre prax* 2010; 11(5–6), s. 161-164. (Lest 12.09.2016) In:
<http://www.solen.sk/pdf/882e3d09bcd338694a8b7fe481be4ed0.pdf>
- Kun, B; Balázs, H; Arnold, P; Paksi, B & Demetrovics, Z. (2012). Gambling in Western and Eastern Europe: the example of Hungary. *Journal Gambling Studies*, 2012, March; 28 (1), side 27 -46. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21360068>
- Ladouceur, R. et al. (2002). *Understanding and Treating the Pathological Gambler*. New York: Wiley & Sons.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I. & Jacques, C. (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behaviour Research and Therapy*, 36. Side 1111-1119.
- Ladouceur, R. & Walker, M. (1996). A cognitive perspective on gambling. I Salkovskis, P. M. (red.) *Trends in cognitive and behavioural therapies*. New York: John Wiley & Sons.
- Lamberton, A. & Oei, T.P.S. (1997). Problem gambling in adults: An overview. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, 4. Side 84-104.
- Lee, Christina (1993). Factors related to the adoption of exercise among older women. *Journal of Behavioral Medicine*, June 1993, Volume 16, Issue 3, pp 323 -334.
- Lemmens, J.R., Valkenburg, P.M., & Jochen, P. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12. Side 77-95.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1991). When lady luck loses: Women and compulsive gambling. I Van den Bergh, N. (red.). *Feminist Perspectives on Addiction*. New York: Springer Publishing Company.
- Linden, Karna (1994). Health and empowerment. *The Journal of Applied Social Sciences*. Vol. 18, nr. 1.
- Linden, Karna (1991). *Kvinnor, hälsa och handling, Akademisk avhandling*. Göteborg: Göteborg Universitet.
- Loo, J. M. Y., Raylu, N. & Oei, T. P. S. (2008). Gambling among the Chinese a comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 28. Side 1152-1166.
- Mark, M.E. & Lesieur, H. R. (1992). A feminist critique of problem gambling research. *British Journal of Addiction*. 87.
- Marlatt, G. A & Donovan, D. M. (2005). *Relapse prevention: maintenance strategies in treatment of addictive behaviors. (2nd edition)*. New York: Guilford Press.
- McGonical, J. 2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape.
- McLeod, H. (2006). *The Cambridge History of Christianity. World Christianities ca. 1914-c. 2000*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mceilly, Dennis P. (2007). Minding the mind in older gamblers: gambling in older adults might signal cognitive decline. *Addiction Professionals*, Nov. 2007, Vol. 5(6), side. 374.

- Mcneilly, Dennis P. & Burke, William J. (2001). Gambling as a social activity of older adults. *International Journal of Aging & Human Development*, Jan. 2001, Vol. 52 (1), p. 19.
- Mehroof, M. & Griffiths, M. D. (2010). Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. June 2010, 13(3): 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229.
- Mentzoni, R., Brunborg, G., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K.J., Hetland, J. & Pallesen, S. (2010). Problematic Video Game Use: Estimated prevalence and associations of mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social networking*.
<http://mc.manuscriptcentral.com/cyberpsych> (Downloaded December 2010).
- Miller, R. S. & Tangney, J. P. (1994). Differentiating embarrassment and shame. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 13. Side 273-287.
- Moufakkir, Omar (2006). An Analysis of Elderly Gamers' Trip Characteristics and Gambling Behavior: Comparing the Elderly with Their Younger Counterparts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10 (2).
- Myrseth, H., Brunborg, G., Eidem, M., & Pallesen, S. (2013). Description and pre-post evaluation of an internet based treatment program for pathological gambling in Norway. *International Journal of Gambling Studies*, 13(2). Page 205-220.
- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor, Michigan: The University of Michigan Press.
- Národní centrum bezpečnějšího internetu, NCBI. Projekt Internet vstřícný pro seniory. <http://seniori.bezpecne-online.cz/> (Lest 15.09.2016)
- Nasjonal kompetansetjeneste Aldring og Helse (2016, 13/12) *Demens statistikk*.
<http://www.aldringoghelse.no>
- National Youth Commission (2007). *International Symposium on the Counselling and Treatment of Youth Internet Addiction*. Seoul, Korea: National Youth Commission.
- Nielsen, P. & Røskjær, S. (2005). *Ludomani: Karakteristika, psykopatologi og behandlingsforløb – en undersøgelse af ludomane i behandling*. Middelfart: Ringgården I Middelfart, Afdeling for forskning & formidling.
- Norsk Tipping (2010). *Års – og samfunnsrapport 2009*. Hamar: Norsk Tipping
- Nutt, D., King, L.A., Saulsbury, W. & Blakemore, C. (2007). Development of a rational scale to assess the harm of drugs potential misuse. *The Lancet*, 369(9566). Side 1047.
- Oakley-Browne, M. A., Adams, P. & Mobberley, P. M. (2000). Interventions for pathological gambling (Cochrane Review), *The Cochrane Library*, 2. Oxford: Update Software.
- Orford, J. et al. (2003). *Gambling and Problem Gambling in Britain*. New York: Brunner-Routledge
- Orford, J. (1985). *Excessive Appetites: A Psychological View of Addictions*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Overå, Stian & Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016). *Spillavhengighet. Gaming and Gambling*. Stavanger: Hertzervig Akademisk.

- Pallesen, S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., Molde, H. & Morken, A. M. (2014). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2013*. Bergen: Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi.
- Papineau, E. (2005). Pathological gambling among Montreals Chinese community an anthropological perspective. *Journal of Gambling Studies*, 21. Side 157-178.
- Peele, S. (2003). Is gambling and addiction like drug and alcohol addiction? Developing realistic and useful conceptions of compulsive gambling. I Reith, G. (red). *Gambling: Who wins? Who loses?* Amherst: Prometheus Books. Page 208-220.
- Perret, R. W. (1998). *Hindu ethics: A philosophical study*. Monograph of the Society for Asian and Comparative Philosophy. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Peters, S. D. & Malesky, L. A. (2008). Problematic Usage Among Highly – Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(4). Side 481-484.
- Petry, N.M. & Tawfik, Z. (2001). Comparison of problem gambling and non-problem gambling youths seeking treatment for marihuana abuse. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 40. Side 1324-1331.
- Piper, H. & Simons, H. (2005). Ethical responsibility in social research. I B. Somekh & C. Lewin (red.). *Research Methods in the Social Sciences*. Los Angeles: Sage. Side 56-63
- Potenza, M. N. (2006). Should addictive disorders include non-substance related conditions? *Addiction*, 101 (Supplement 1). Page 142-151.
- Raylu, N. & Oei, T. P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychological Review*, 23 (8). Page 1087-1114.
- Robinson, J. P., Shaver, P.R. & Wrightsman, L. S. (1991). *Measures of Personality and Social Psychological Attitudes*. San Diego: Academic Press.
- Rogers, P. (1998). The cognitive psychology of lottery gambling: A theoretical review. *Journal of Gambling Studies*, 15. Side 111-133.
- Roman, T. (2015). Najčastejší spúšťací mechanizmus závislosti je vyskúšať čokoľvek. <http://zdravie.pravda.sk/zdrava-dusa/clanok/347636-najcastejsi-spustaci-mechanizmus-zavislosti-je-vyskusat-cokolvek/>
- Rorty, R. (1989). *Contingency, Irony and Solidarity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rosenthal, J. (1986). The pathological gambler's system for self-deception. *Journal of Gambling Studies*, 2 (2). Page 108-120.
- Rosenthal, R. (1997). The psychodynamics of pathological gambling: A review of the litterature. I Yalisove, D. L. (red.). *Essential papers on addiction*. New York: New York University Press. Side 184-212.
- Rönneberg, et al. (1999). *Gambling and Problem Gambling in Sweden*. Rapport 1999:17. Stockholm: Folkhälsinstitutet.

- Ryan, Maura C. (1987). Loneliness among the Elderly. *Journal of gerontological nursing*, 1987, Vol. 13 (5), pp 6-9.
- Schroder, R. & Axelsson, A. -S. (2007). *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer Verlag.
- Sylvain, C., Ladouceur, R. & Boisvert, J. M. (1997). Cognitive and behavioural treatment of pathological gambling. A controlled study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65. Side 722-732.
- Simonsen, A. (1977). *Sentrale tanker i jødedommens etikk*. Oslo: Land og Kirke/Gyldendal Norsk Forlag.
- Sinha, J. (1996). *Indian Psychology. Volume II Emotion and Will*. Delhi: Motilal Banarsidass.
- Skytte, M. (2008). *Etniske minoritetsfamilier og sosialt arbeid*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Smith, G.; Hodgins, D. & Williams, D. (2007). *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. New York: Elsevier.
- Smith-Solbakken, Marie & Tunglund, Else (1999). *Narkomiljøet*. Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Solstad, A. (2014). *Pengene og livet. Økonomisk rådgivning i sosialt arbeid*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Spunt, B., Lesieur, H., Liberty, H. J. & Hunt, D. (1996). Pathological gamblers in methadone treatment: A comparison between men and women. *Journal of Gambling Studies*, 12(4). Page 431-449.
- Statistisk Sentralbyrå (1999). *Eldre i Norge*. Oslo/Kongsvinger: Statistisk Sentralbyrå
- Ste-Marie, C., Gupta, R. & Derevensky, J.L. (2006). Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior and substance abuse. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 15, page 655-74.
- Stockmann, R. & Jahn-Sudmann, A. (2008). *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Stolanowski, P-A. (1990). *Økonomisk rådgivning i sosialt arbeid*. Oslo: Cappelen Akademisk.
- Strand, Bjørn Heine, Tambs, Kristian, Engedal, Knut, Bjertness, Espen, Selbæk, Geir & Rosness, Tor Atle (2014, 11. februar). Hvor mange har demens i Norge ? *Tidsskriftet Den Norske Legeforening*, Nr. 3, 134:276 – 277.
- Syse, A.: Pham, D. Q. & Keilman, N. (2016). *Befolkningsframskriving 2016 – 2100.- Dødelighet og levealder. Økonomiske analyser 3/2016*. Oslo: Statistisk Sentral Byrå (SSB) <http://www.ssb.no/befolkning/artikler-og -publikasjoner/>
- Syvertsen, Carsten & Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016) Aksjespekulasjon og økonomisk risikovurdering. I Overå, Stian & Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016). *Spillavhengighet. Gaming and Gambling*. Stavanger: Hertervig Akademisk. Side 40 – 41.
- Syvertsen, Carsten & Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016, 4.mars). Mye nettbruk kan gi mindre empati. *Kronikk. Agderposten*, side 17.

- Taleb, N. N. (2010 a). *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*. London: Penguin.
- Taleb, N. N. (2010 b). *Foiled by Randomness: The Hidden role of Chance in Life and the Markets*. London: Penguin Economics.
- Tangney, J. P., Wagner, P. & Gramzow, R. (1992). Proneness to shame, proneness to guilt, and psychopathology. *Journal of Abnormal Psychology*, 101 (83). Side 469-478.
- The Brown University Digest of Addiction Theory and Application (2008). Gambling generally associated with poor health among older adults, *The Brown University Digest of Addiction Theory and Application*, June, 2008, Vol. 27(6), side 4 (2).
- Tokovska, Miroslava & Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2017 under utgivelse). Opportunities and risk of cyberspace for vulnerable social groups. Chapter in Jusko, Peter (Editor) (2017 under utgivelse). *Mateja Bela Publications of Social Work*. Banska Bystrica: Belianum.
- Tokovska, M. (2014). Riziká kyberpriestoru pre seniorov a výzvy pre sociálnu prácu. Risks of cyberspace for seniors and challenges for social work. In: BALOGOVÁ, Beáta a Ladislav VASKA. *Kyberpriestor a jeho sociálne riziká: Cyberspace and social risks: zborník príspevkov z vedeckého workshopu "Kyberpriestor a jeho sociálne riziká" konaného 12. 11. 2014 v Banskej Bystrici*. Editor Katarína KURČÍKOVÁ, editor Michaela ŠAVRNOCHOVÁ. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2014. ISBN 978-80-5570-834-8.
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse*, 34. Side 1593-1604.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R. & Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13. Side 253-266.
- Tveiten, S. (2007). *Den vet best hvor skoen trykker... om veiledning i empowermentprosessen*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Van den Bergh, N. (1991). *Feminist Perspectives on Addiction*. New York: Springer Publishing Company.
- Van Rooij, A.J., Kuss, D.J., Griffiths, M.D., Shorter, G.W., Schoenmakers, T.M. & Van De Mheen, D. (2014). The (Co-) occurrence of problematic video gaming, substance use and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3). Side 157-165.
- Vollberg, R. A. (1994). The prevalence and demographics of pathological gamblers: Implications for public health. *American Journal of Public Health*, 84. Side 237-241.
- Wack, E. & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationship between electronic game play, obesity and psychosocial functioning among young men. *Cyberpsychology & Behavior*, 12. Side 241-244.
- Walter, B., Morgenstern, M. & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. *European Addiction Research*, 18(4). Side 167-174.
- Waines, D. (2001). *An Introduction to Islam*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon Press.

- Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016, 13.09). Gaming, gambling in the digital age – challenges for social work. Paper presentation. Conference: Social communication in education Zakopane Polen
- Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2014). *Rus, nytelse, lidelse og handling*. Oslo: Abstrakt forlag.
- Weihe, Hans-Jørgen Wallin (1999). *Rusmidler og språk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Weihe, Hans-Jørgen Wallin (1997). *Relasjonsarbeid og kommunikasjon*. Oslo: Tano.
- Welte, J., Barnes, G., Wiczorek, W., Tidwell, M.-C. & Parker, J. (2001). Alcohol and gambling pathology among US adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, 62(5). Side 706-712.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock.
- Williams, P. (1988). *Mahayana Buddhism*. London: Routledge.
- Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C. & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance abuse, and impulsivity during adolescent. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12. Side 185-194.
- Woodstock, B. (2005). *An Analysis of MMOG Subscription Growth (Version 7.0)*. <http://mmogchant.com>.
- World Health Organization (WHO) (1999). *The ICD- 10 Classification of mental and behavioural disorders*. Geneva: WHO (World Health Organization).
- World Health Organization (WHO) (1992). *The ICD-10 Classification of mental and behavioural disorders. Clinical descriptions and diagnostical guidelines*. Geneva: WHO (World Health Organization).
- Weihe, Hans-Jørgen Wallin (2016, 13th of September). Gaming, gambling in the digital age – challenges for social work. Paper presented at the conference *Komunikowanie w edukacji XVII. Miejsce konferencji*, Zakopane, Adria, Poland.
- Welte, J., Barnes, G., Wiczorek, W., Tidwell, M.-C. & Parker, J. (2001). Alcohol and gambling pathology among US adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, 62(5). Side 706-712.
- Williams, R. J., Wood, R. T. & Parke, J. (2012). *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. New York: Routledge.
- Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of computer-mediated communication*, 13. Side 993-1018.
- Williams, R. J., Rehm, J. & Stevens R. M. G. (2013). *The Social and Economic Impacts of Gambling*. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. March 11. 2013. Ottawa: The Canadian Consortium for Gambling.
- Wollebæk, D. & Segard, S. B. (red) (2011). *Sosial kapital i Norge*. Oslo: Cappelen Damm
- Wright, F., O’Leary, J. & Balkin, J. (1989). Shame, guilt, narcissism and depression: Correlates and sex differences. *Psychoanalytic Psychology*, 6. Side 217-230.

Zheng, W; Walker, M. & Blaszczynski, A. (2010). Mahjong gambling in the Chinese Australian community in Sidney. A prevalence study. *Journal of Gambling Studies*, 26. Side 441-454.

Yalom, I. D. (1995). *The theory and practice of group psychotherapy* (4 utg.). New York: Basic Books.

Yalom, I. D. & Leszcz, M. (2005). *The theory and practice of group psychotherapy* (5 utg.). New York: Basic Books.

Yalisove, D. L. (red.) (1997). *Essential papers on addiction*. New York: New York University Press.

Yi, S. & Kanetkar, V. (2011). Coping with guilt and shame after gambling loss. *Journal of Gambling Studies*, 27. Side 371-387.

Yi, S. (2012). Shame-prone gamblers and their coping with gambling loss. *Journal of Gambling Issues*, Issue 27. <http://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2012.27.7> (Lest 09.03.20115)

Yee, N. (2005). *Problematic Usage*. The Daedalus Project. <http://www.nick.yee.com/Daedalus>.

Young, K. (1998). *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley.