

# Hjelpelinjen for spilleavhengige



# Hjelpelinjen

– er spill blitt et problem?

## Samtalestatistikk 2017

Lotteritilsynet  
Mars 2017

## **Innhold**

1.	Sammendrag	s	3
2.	Innledning	s	4
3.	Samtalene og meldingene til Hjelpelinjen	s	5
4.	Samtaler og meldinger fra eller om spillere	s	7
5.	De som ringer eller sender meldinger	s	10
6.	Spillerne som samtalene handler om	s	12
7.	Pengespill	s	15
8.	Konsekvenser for spiller (pengespill)	s	22
9.	Dataspill	s	24
10.	Vedlegg	s	27

## 1. Sammendrag

I 2017 ble det ved Hjelpelinjen gjennomført 952 samtaler fra eller om spillere. Totalt er dette en økning på 26 prosent fra året før, men det er forskjeller i endringene:

- Antall samtaler om pengespill har steget med 34 prosent (fra 568 til 763).
- Førstegangs-samtaler om pengespill har steget med 21 prosent (fra 502 til 605)
- Antall samtaler om dataspill er nesten uendret (fra 185 til 189).

I tillegg har Hjelpelinjen mottatt meldinger på e-post. Tallet på meldinger om spillere har steget med 14 prosent fra 182 til 207.

Det er mest menn som omtales med pengespillproblemer, og i 2017 er det marginalt færre kvinner som omtales enn i 2016, henholdsvis 16 prosent mot 17 prosent. Kvinner har som i 2016 i størst grad problem med kasinospill.

- Det var 93 førstegangssamtaler om kvinner i 2017 mot 83 i 2016.
- I 2017 utgjorde kvinner 16 prosent
- Snittalderen for kvinner har gått litt ned til 40,0 år i 2017 fra 42,7 år 2016.
- Andelen kvinner som nevner kasinospill som et problematisk spill er 67 prosent i 2017.

Samtaler om kasinospill, og særlig fra utenlandske tilbydere, dominerer samtalene ved Hjelpelinjen.

For en del samtaler mangler vi data om hvilken type spill som er hovedproblemet. Det gjelder i år for 25 prosent av samtalene om pengespill. Når det gjelder samtaler vi har data om, er kasinospillene sin andel enda mer dominerende enn tidligere år. I 56 prosent av samtalene vi har data om oppgir innringer kasinospill som hovedproblem. For andre spill er hovedinntrykket at tallet på samtaler enten er stabilt eller mindre endringer.

Forholdsvis flere av samtalene om kasinospill og oddsspill handler om spill på utenlandske nettsteder i 2017 enn i 2016.

Antall samtaler om dataspill er stabil gjennom 2017. Og som tidligere år, ofte ringt inn av pårørende. Spillerne er stort sett mye yngre enn de som spiller pengespill. I tillegg er andelen menn eller gutter enda større enn for pengespill.

Action-, skyte- og krigsspill er den spillformen som oftest nevnes for dataspill, og omfatter totalt 19 prosent av samtalene. Tidligere var det rollespillene som dominerte dataspillsamtalene ved Hjelpelinjen. Rollespill ble i 2017 nevnt for 8 prosent av spillerne, mot 56 prosent i 2011.

## 2. Innledning

Hjelpelinjen for spilleavhengige har vært i drift siden 28. april 2003.

Målsettingen med Hjelpelinjen er:

- hjelpe mennesker i krise.
- vise veg til annen hjelp, blant annet behandling.
- samle informasjon om spilleavhengighet.

Hjelpelinjen er organisert som et samarbeid mellom Lotteritilsynet og Sykehuset Innlandet HF Sanderud. Lotteritilsynet har resultatansvar og ansvar for informasjon og markedsføring, mens telefonen fysisk er lagt til Sykehuset Innlandet HF Sanderud.

Hjelpelinjen er blitt betjent fra sykehuset på Sanderud helt siden starten, og etter en anbudsrunde i 2013 har Lotteritilsynet og Sykehuset Innlandet inngått en ny avtale for Hjelpelinjen sin drift i perioden fra 1. januar 2014 til og med 31. desember 2018.

Hjelpelinjens telefon er åpen for samtaler fra 09.00 til 21.00 på hverdager. Hjelpelinjen mottar også meldinger på e-post. Disse henvendelsene blir omtalt i denne statistikken.

Ved sykehuset er det tilsatt daglig leder for Hjelpelinjen. Telefonen er betjent av helsepersonell som har fått spesialopplæring.

Samtalestatistikken er utarbeidet på grunnlag av informasjon fra samtalene og meldingene som ble mottatt i 2017. Samtalene følger ikke en fast struktur siden det er innringer som i stor grad avgjør innholdet i samtalen. Fordi samtalene skjer på innringernes premisser, har vi ikke like mye informasjon fra hver innringer. Det samme gjelder for meldinger, og dette gjør at statistikkene på flere områder ikke har data fra alle som henvender seg.

Registrerte data gir likevel viktig informasjon om spilleproblemer, og gir en pekepinn på hvordan spilleproblemene utvikler seg i befolkningen.

I noen av de mest detaljerte statistikkene er det få samtaler i enkelte kategorier. Om vi da har data fra bare en eller to personer, vil dette bli vist som om vi har ingen data, dvs. 0 eller 0 prosent. Der det er hensiktsmessig vil imidlertid kategorier med svært få data (1 eller 2) bli slått sammen med andre nærliggende kategorier.

Hjelpelinjen mottar også henvendelser om personer som spiller spill som ikke blir regnet som pengespill. Data om slike spill blir presentert for seg. I 2016 mottok Hjelpelinjen 189 samtaler der spiller utelukkende hadde problem med spill som ikke er pengespill. Her blir disse spillene omtalt som *dataspill*.

Statistikkheftet for 2017 er den 14. årlige statistikkpakken fra Hjelpelinjen.

### 3. Samtalene og meldingene til Hjelpelinjen

Samtalen gjelder	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	pst
Enkeltpersoner med spilleproblemer	1 010	1061	982	812	768	753	952	54 %
Andre seriøse innringere	167	113	106	119	79	86	67	4 %
Feilringinger / useriøse	544	555	741	1120	625	515	740	42 %
Sum	1 721	1 729	1 829	2 051	1 472	1 354	1 759	100 %

I 2017 ble det gjennomført 952 samtaler fra eller om spillere. Dette er en økning på 199 samtaler eller 26 prosent fra året før. Siden 2016 har tallet på samtaler om pengespill steget med 34 prosent (fra 568 til 763). Tallet på samtaler om dataspill er stabilt (fra 185 til 189).

I tillegg mottok Hjelpelinjen 67 andre oppringninger fra andre seriøse innringere.

Hjelpelinjen mottar en del feilringinger eller useriøse samtaler. I 2017 utgjorde slike samtaler 42 prosent. Disse er imidlertid korte, og utgjør en liten del av total samtaletid. De aller fleste er ikke useriøse eller tulletelefoner, men samtaler der innringer egentlig skulle ringe et spillerselskap, og oftest er dette Norsk Tipping.

Tabellen under viser både samtaler og meldinger som er mottatt de tre siste årene.

	2015	2016	2017
Samtaler om spiller	768	753	952
Andre seriøse samtaler	79	86	67
<b>Totalt seriøse samtaler</b>	<b>847</b>	<b>839</b>	<b>1 019</b>
Meldinger om spiller	182	182	207
Andre seriøse meldinger	46	36	39
<b>Totalt seriøse meldinger</b>	<b>228</b>	<b>218</b>	<b>246</b>
Henvendelser om spiller	950	935	1 159
Andre seriøse henvendelser	125	122	106
<b>Totalt seriøse henvendelser</b>	<b>1 075</b>	<b>1 057</b>	<b>1 265</b>

Meldingstjenesten er et supplement til telefontjenesten og kan nå ut til personer som ikke ville ha benyttet telefontjenesten.

I løpet av 2017 er det mottatt 207 meldinger om enkeltspillere (182 i 2016) og 39 andre seriøse meldinger (36 i 2016).

Av seriøse meldinger utgjør henvendelser om enkeltspillere 84 % i 2017, mens tilsvarende andel for telefonsamtaler er 94 %.

Nettstedet hadde 46 183 økter i 2017. Gjennomsnittlig var det i siste år 3 849 økter i måneden og i snitt 2 960 unike besøkende (brukere).

Tallet på unike besøkende per måned er steget med 5 prosent fra 2016 (se vedlegg).

Innringere (seriøse samtaler)	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Spillere	34 %	35 %	34 %	33 %	33 %	35 %	37 %
Pårørende/venner	40 %	45 %	53 %	51 %	57 %	56 %	55 %
Profesjonelle	3 %	4 %	4 %	2 %	2 %	3 %	2 %
Arbeidsgivere	0,6 %	1 %	0,7 %	0,9 %	0,4 %	0,6 %	1 %
Ukjent	21 %	15 %	8 %	12 %	6 %	5 %	5 %
Andre	0,6 %	0,5 %	1 %	0,3 %	0,2 %	0,2 %	0,3 %
Sum	100 % (1 177)	100 % (1 174)	100 % (1 088)	100 % (931)	100 % (847)	100 % (839)	100 % (1 019)

Samtaler fra pårørende og spillere utgjør flest samtaler (i 2017 hhv 51% og 37 %). Pårørende utgjør i 2017 51 prosent og venner 4 prosent.

En liten del av de seriøse samtalene (67 i 2017) er utelatt fra den videre gjennomgangen. Dette er samtaler av mer generell karakter, for eksempel med journalister og helsepersonell der samtalene ikke handler om enkeltspillere. Disse samtalene inngår som en naturlig del av Hjelpelinjens daglige drift, men er ikke relevant i statistisk analyse av spillere og deres problemer. Samtalene er kort omtalt i vedlegg.

#### 4. Samtaler og meldinger fra eller om spillere

Dette er samtaler eller meldinger der spillere, eller andre på vegne av spillere, har henvendt seg til Hjelpelinjen.

##### Samtaler per måned

Samtaler fra eller om enkeltspillere	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Januar	98	75	96	86	81	60	79
Februar	79	122	101	78	75	63	81
Mars	80	97	91	68	70	61	95
April	78	75	117	63	67	77	81
Mai	96	77	92	66	76	45	73
Juni	57	103	61	69	55	83	63
Juli	48	76	58	56	58	45	65
August	80	104	58	68	53	55	101
September	115	61	75	81	52	68	61
Oktober	96	112	93	68	53	64	88
November	121	97	80	64	71	66	91
Desember	62	62	60	45	57	66	74
Totalt	1 010	1 061	982	812	768	753	952

Siden starten i 2003 har Hjelpelinjen mottatt 18 425 samtaler som handler om spillere.

Antallet samtaler ved Hjelpelinjen ble redusert som følge av automatforbudet i 2007. Deretter var antallet stabilt fra 2008 til 2009, så en viss økning fram til 2012, og en ny reduksjon fra 2013 til og med 2016. Fra 2017 er det en ny økning i henvendelser.

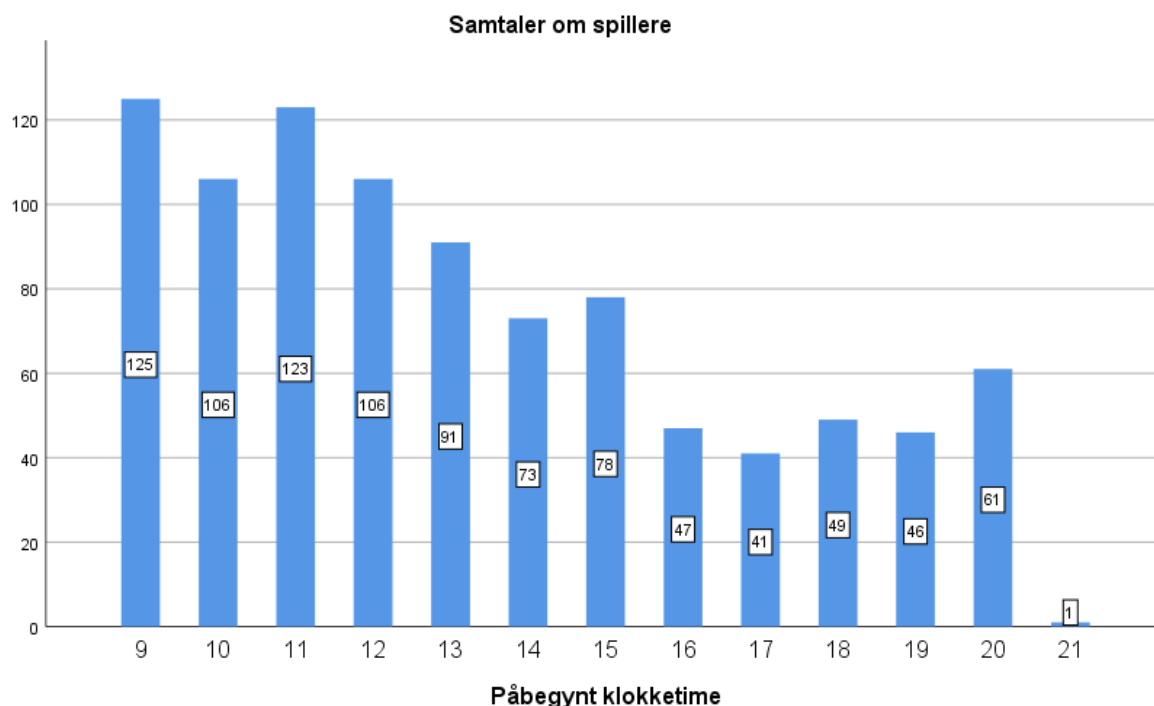
Gjennom 2017 har hjelpetelefonen vært åpen fra 09.00 – 21.00 alle hverdager. Under viser vi trafikken per ukedag og per time.

##### Samtaler og meldinger per ukedag i 2017

Fra eller om spillere	Samtaler		Meldinger	
	tall	prosent	tall	prosent
Mandag	219	23 %	49	24 %
Tirsdag	204	21 %	43	21 %
Onsdag	183	19 %	32	16 %
Torsdag	183	19 %	26	13 %
Fredag	163	17 %	33	16 %
Lørdag / søndag	0	0 %	24	12 %
Totalt	952	100 %	207	100 %

Mandager har flest samtaler, så avtar tall samtaler utover i uken. Meldingene er mer spredt over hele uken, selv om det er flest meldinger tidlig i uken.

## Samtaler per påbegynt klokke-time 2017



Samtalene er spredt over hele åpningstiden<sup>1</sup>, og det er flest samtaler om morgenen og midt på dagen.

## Lengde på samtaler i 2017

	Middels varighet (median)	Gjennomsnittlig varighet	Antall samtaler <sup>2</sup>	Total tidsbruk for samtalerne	Total tidsbruk i prosent
Samtaler som handler om spillere	15 min 19 sek	18 min 10 sek	946	288 timer	88 %
Andre reelle samtaler	3 min 53 sek	8 min 55 sek	66	9 timer	3 %
Useriøse eller feilringinger	1 min 8 sek	2 min 32 sek	728	31 timer	9 %
Totalt alle typer samtaler			1740	328 timer	100 %

Samtaler fra eller om spillere varte i gjennomsnitt litt over 18 minutter. Den lengste varte i 1 time og 21 minutter. Andre seriøse samtaler, for eksempel fra media, behandlere eller støttegrupper varte gjennomsnittlig i nesten 9 minutter.

<sup>1</sup> I 2017 er det registrert 5 samtaler utenfor Hjelpelinjens åpningstider.

<sup>2</sup> For å utelukke samtaler med feilregistrert varighet er samtaler om spillere utelatt dersom de er registrert med varighet over 2 timer. Samtaler om spillere over 1 time har forekommet. Andre seriøse samtaler er utelukket dersom de er registrert med varighet over 1 time. Feilringinger og useriøse samtaler er utelatt om de er registrert med varighet over 15 minutter. Totalt 12 samtaler er utelukket.



Userløse telefoner eller feilringinger har en snittvarighet på to og et halvt minutt. Disse utgjorde i 2017 42 prosent av samtalene, men de er korte og utgjorde 9 prosent av reell samtaletid ved Hjelpelinjen.

I 2016 varte samtalene fra eller om spillere i snitt litt over 22 minutter.

### Hjelp som er gitt i samtalene/meldingene

Samtaler/meldinger fra eller om spillere:	2016		2017	
	samtaler	meldinger	samtaler	meldinger
Generell informasjon	85 %	92 %	79 %	77 %
Støtte/veiledning	88 %	86 %	72 %	74 %
Informasjon om behandling	67 %	81 %	62 %	77 %
Økonomisk rådgivning	33 %	64 %	26 %	68 %
Oppfølging	7 %	16 %	9 %	8 %
Informasjon om selvhjelps- og støttegrupper	7 %	18 %	18 %	15 %
Annen informasjon	2 %	1 %	3 %	1 %
N (antall)	753	182	952	207

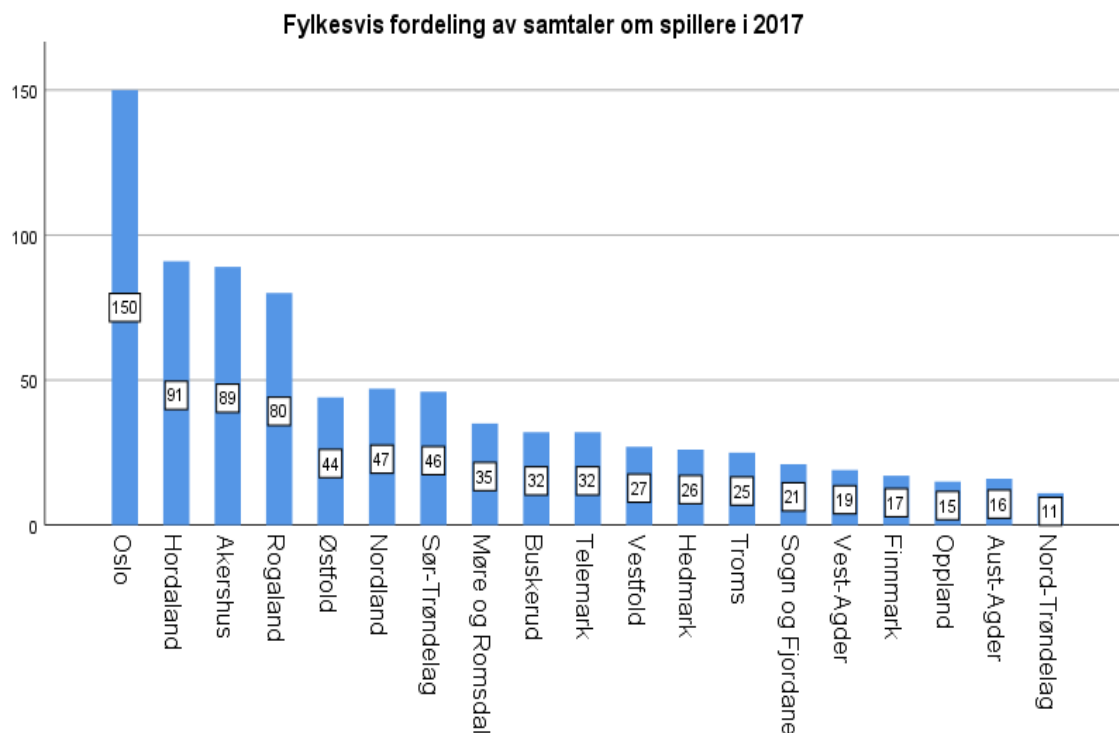
Det er oftest gitt generell informasjon samt støtte og veiledning. Forholdsvis ofte er det også gitt informasjon om behandlingstilbud, samt økonomisk rådgivning.

Den som henvender seg får alltid en form for støtte og veiledning. Men når samtalene og tilbakemeldingene har et mer presist mål, er støtte/veiledning nødvendigvis ikke registrert.

I 16 samtaler er det ikke registrert hvilken hjelp som er gitt i 2017.

## 5. De som ringer eller sender meldinger

Gjennomgangen er avgrenset til spillere eller de som har henvendt seg på vegne av spillere. Hjelpelinjen har i tillegg mottatt 61 andre seriøse samtaler og 39 meldinger som ikke er medregnet.



Flest samtaler kom fra Oslo, Hordaland, Akershus og Rogaland.

I tillegg er det 130 samtaler der spillerens hjemfylke ikke er registrert. Opplysninger om hjemfylke kommer sjelden fram i meldinger som mottas (kun 31 av 207).

I den videre gjennomgangen er spillerne som henvendelsene handler om presentert i to deler:

Først viser vi resultat for spillere med pengespillproblem. Her er det også *noen som i tillegg* har problem med dataspill. Totalt inngår 763 samtaler og 175 meldinger.

Deretter viser vi resultat for spillere som har problem med dataspill. Her inngår totalt 195 samtaler og 32 meldinger.

<b>Hvem ringer om spillerne?</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Spillerne selv	46 %	12 %	39 %
Pårørende	47 %	79 %	54 %
Venner	4 %	4 %	4 %
Profesjonelle (f.eks. lege eller sos.ktr.)	0,8 %	5 %	2 %
Arbeidsgiver	2 %	0 %	1 %
Totalt	100 %	100 %	100 %
N (antall)	763	189	952

De fleste samtaler blir ringt inn av spillerne selv eller pårørende.

Der pengespill er problemspill ringte spillerne selv i 46 prosent av samtaler. Omtrent like mange, 47 prosent, kom fra pårørende. For de som bare har problem med dataspill, blir 79 prosent av samtaler ringt inn av pårørende.

<b>Hvem sender meldinger om spillere?</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt <sup>3</sup>
Spillerne selv	61 %	19 %	55 %
Pårørende/venner	37 %	78 %	43 %
Andre / ukjent	2 %	3 %	2 %
Totalt	100 %	100 %	100 %
N (antall)	175	32	207

Meldingene som Hjelpelinjen mottar gjelder oftest pengespill. Sammenlignet med samtaler sendes meldinger forholdsvis oftere av spillerne selv.

<b>Tidligere samtale om samme spiller?</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Nei	79 %	86 %	81 %
Ja	16 %	9 %	15 %
Ikke tema / usikker	4 %	6 %	4 %
Totalt	100 %	100 %	100 %
N (antall)	763	189	952

I de fleste samtaler (79 %) er spilleren omtalt ved Hjelpelinjen for første gang, og som det framgår er det også en del samtaler der spiller eller andre har ringt før (16 %). Vi har ikke tall for hvor ofte de eventuelt har ringt.

Både for penge- og dataspill er det forholdsvis færre førstegangsamtaler i 2017 sammenlignet med 2016, da andelen var henholdsvis 88 prosent og 94 prosent 9 % av meldingene som er mottatt er fra noen som har sendt melding før.

I store deler av samtalestatistikken er det gunstig ikke å telle samme spiller mer enn en gang. Da blir utvalget avgrenset til samtaler eller meldinger der spiller er omtalt for første gang.

<sup>3</sup> I en melding går det ikke frem hvilke type spill som er problemspill.

## 6. Spillerne som samtalene handler om

86 prosent av samtalene er gjennomført om mannlige spillere. Tabellen under viser alle samtaler der spillers kjønn er registrert.

<b>Spillerens kjønn</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Kvinne	16 %	6 %	14 %
Mann	84 %	94 %	86 %
N (antall)	736	183	919 <sup>4</sup>

For å unngå at spillere blir talt flere ganger, gjør vi i tabellene nedenfor en avgrensing til førstegangs-samtaler der kjønn, alder, fødeland, sivil- /bostatus og hovedinntektskilde er registrert.

<b>Spillerens kjønn</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Kvinne	16 %	7 %	14 %
Mann	84 %	93 %	86 %
N (antall)	589	160	749 <sup>5</sup>

<b>Spillerens alder</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Under 18 år	0 %	48 %	12 %
18-24 år	18 %	33 %	22 %
25-39 år	51 %	17 %	42 %
40-59 år	26 %	2 %	20 %
60 år og eldre	6 %	0 %	4 %
N (antall)	467	160	627

<b>Spiller født i Norge</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Ja	94 %	98 %	95 %
Nei	6 %	2 %	5 %
N (antall)	598	162	760

Blant spillere med pengespillproblemer er andelen menn 84 prosent, og 18 prosent er under 25 år. Ser vi på samtaler der problemet bare gjelder dataspill er andelen menn 93 prosent og 48 prosent av samtalene gjelder barn/ungdom under 18 år.

<sup>4</sup> I 33 av samtalene oppga ikke innringer kjønn.

<sup>5</sup> I 18 av samtalene oppga ikke innringer kjønn.

Blant spillere med pengespillproblemer handler de fleste samtalene om spillere i aldersgruppene 25 til 39 år (51 %) og 40 til 59 år (26 %).

Spillernes snittalder er 31,8 år<sup>6</sup> (N= 627).

For spillere med pengespillproblemer er snittalderen 35,9 år. For spillere med dataspillproblemer er snittalderen 19,8 år.

Snittalder for spillere med pengespillproblemer er 35,1 år for menn, og 40,0 år for kvinner.

6 prosent av førstegangssamtalene som handler om pengespillproblemer gjelder en spiller som ikke er født i Norge. Vi har ikke registrert opplysninger om hvilket fødeland disse spillerne har. For dataspillproblemer gjelder to prosent av samtalene en spiller som ikke er født i Norge.

<b>Spillerens sivile status / bostatus</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Bor alene	26 %	8 %	22 %
Bor hos foreldre/andre foresatte	12 %	77 %	26 %
Enslig forsørger	3 %	0 %	2 %
Gift/samboer	56 %	10 %	46 %
Kollektiv/forsvar/ folkehøyskole e.l.	2 %	4 %	3 %
Annet	2 %	1 %	2 %
<b>N (antall)</b>	<b>534</b>	<b>152</b>	<b>686</b>

<b>Spillerens hovedinntektskilde</b>	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
Lønnsinntekt egen	71 %	28 %	62 %
Lønnsinntekt andre i husstanden	6 %	30 %	11 %
Trygd eller andre støtteordn.	16 %	10 %	14 %
Lommepenger	1 %	20 %	5 %
Studielån	7 %	12 %	8 %
Annet	0,4 %	0 %	0,3 %
<b>N (antall)</b>	<b>540</b>	<b>146</b>	<b>686</b>

Der vi har kunnskap om sivil- /bostatus og inntektskilde er 56 prosent av spillere med pengespillproblemer gift eller samboende. 71 prosent av dem har egen lønnsinntekt. Spillere av dataspill bor oftest hjemme hos foreldrene (77 %), og har andre i husstandens lønnsinntekt, egen lønn eller lommepenger som hovedinntektskilde (hhv 30 %, 28 % og 20 %).

<sup>6</sup> Snittalder er regnet ut på grunnlag av middelverdi i 5 års alderskategorier.

## Hvor har innringer fått vite om telefonnummeret 800 800 40?

	pengespill er problemspill	dataspill er problemspill	totalt
www.hjelpelinjen.no	42 %	50 %	43 %
Nettside spilloperatører	3 %	0 %	3 %
NT terminal (Multix)	2 %	0 %	2 %
Bingo	2 %	0 %	2 %
Brosjyre / tippemateriell	2 %	0 %	2 %
Familie / venner / kollega	7 %	19 %	8 %
Lege, sos.ktr., annet off. ktr.	2 %	0 %	2 %
Arbeidsgiver	0 %	0 %	0 %
Internett medier (nyheter)	43 %	31 %	43%
TV	1 %	0 %	1 %
Trykte medier (f.eks avis, ukeblad)	3 %	0 %	3 %
Telefonkatalog /opplysningstj.	1 %	0 %	1 %
Annet	1 %	0 %	1 %
N (antall)	242	16	258

Utvalget er avgrenset til førstegangs samtaler der dette har vært tema, og der innringer er spilleren selv.

Hjelpelinjens egen nettside og Internett blir oftest nevnt som kilde.

### Fra meldingene

I tillegg til samtaler mottar Hjelpelinjen også meldinger. Kjønn og alder kommer ikke så ofte fram i meldinger som i samtaler, men for meldinger som handler om både pengespill og kjønn har 18 % (N=137) handlet om kvinner.

### Sammenlignet med 2016

- Antall samtaler om pengespill har steget med 34 prosent (fra 568 til 763)
- Antall samtaler om dataspill er nesten uendret (fra 185 til 189)
  
- Antall førstegangs- samtaler om pengespill har steget med 20 prosent (fra 502 til 605)
  
- I pengespill er andel kvinner i førstegangssamtalene om lag uendret fra 17 til 16 prosent.
  
- Gjennomsnittsalderen for kvinner med pengespillproblemer er redusert (fra 42,7 år i 2016 til 40,0 år i 2016). For menn er endringen noe mindre der snittalder er steget fra 33,9 år i 2016 til 35,1 år i 2017.

## 7. Pengespill

### Pengespill<sup>7</sup> som er omtalt i samtalene

En del innringere nevner flere spill som problematiske.

Spill som er nevnt som problematiske	Alle samtaler		Blant 1.gangs samtaler	
	tall	prosent	tall	prosent
Kasinospill (nett)	340	45 %	271	45 %
Poker	109	14 %	86	14 %
Odds	121	16 %	96	16 %
Liveodds	31	4 %	25	4 %
Tipping	46	6 %	41	7 %
Bingo	29	4 %	23	4 %
Databingo	15	2 %	13	2 %
NT terminal (Belago)	9	1 %	7	1 %
Hestespill	57	8 %	36	6 %
NT terminal (Multix)	51	7 %	39	6 %
Lotto /Viking Lotto/EuroJackpot/Extra/Keno, Joker og Nabolaget	28	4%	27	5 %
Skrapespill	8	1 %	6	1 %
Andre pengespill	9	1 %	8	1 %
Gevinstautomater	0	0 %	0	0 %
Pantelotteri	0	0 %	0	0 %
Hvilket pengespill er ikke oppgitt	194	25 %	153	25 %
N (tall)		763		605

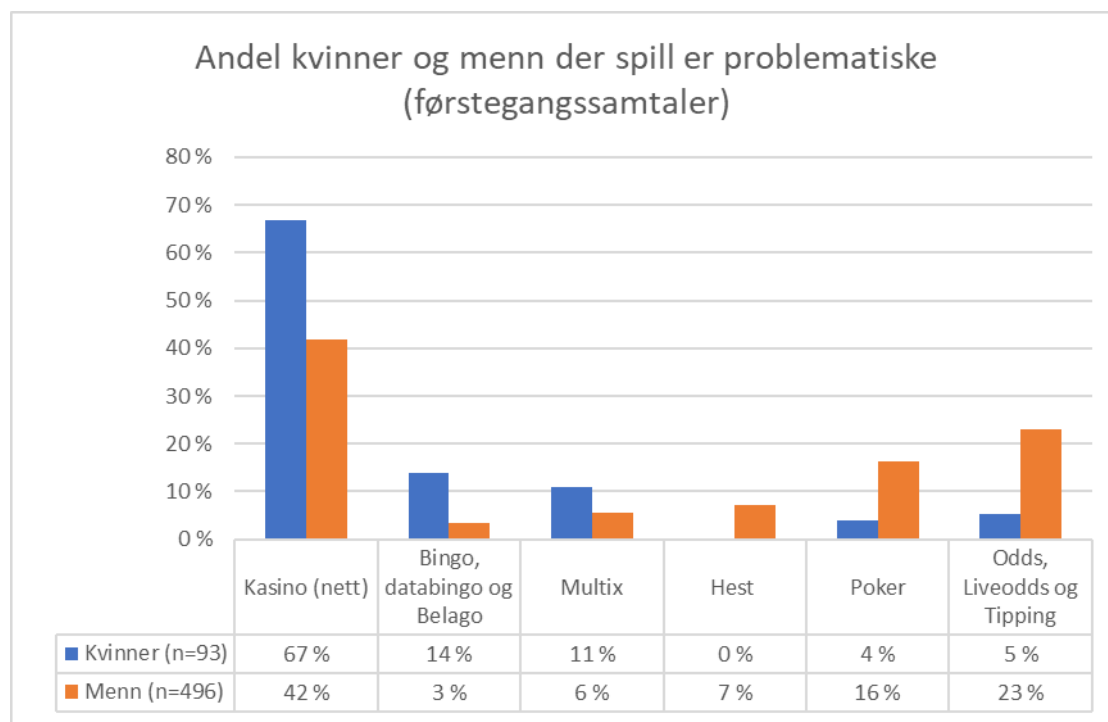
Nettkasino er oftest nevnt i samtalene. Andre spill som forholdsvis ofte er omtalt er poker og oddsspill. De fleste samtaler om poker gjelder spill på internett eller mobil og er ikke regulert spill i Norge.

Som et bilde på hvilke spill som er problematiske bruker vi resultatene fra førstegangssamtalene. Da unngår vi å telle samme spiller flere ganger.

<sup>7</sup> De som utelukkende har nevnt dataspill (spill som ikke er pengespill) er ikke presentert her. I 1 førstegangssamtal er dataspill også nevnt for spillere som har nevnt pengespill.

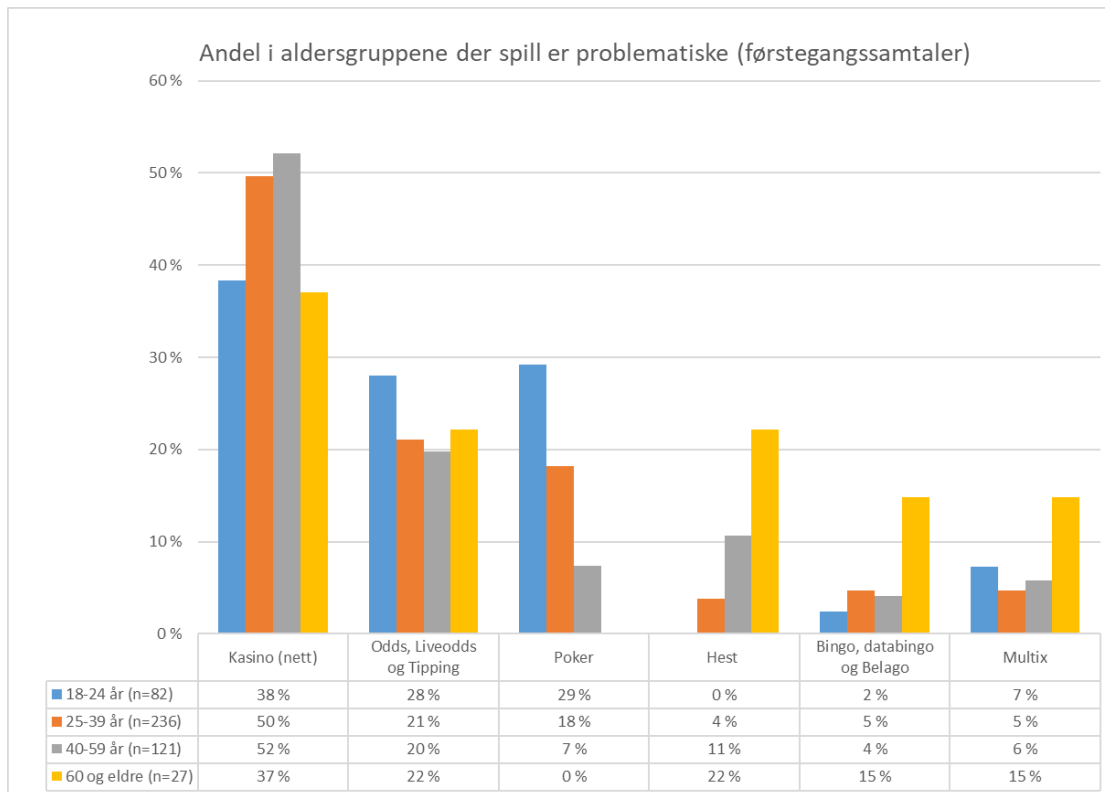
### Problematiske pengespill etter kjønn og alder

Gjennomgangen er avgrenset til førstegangs-samtaler, og pengespill som er omtalt i mer enn 5 prosent av samtalen. Enkelte spill slås sammen. Bingo slås sammen med databingo og Norsk Tippings Belago-terminaler siden alt spillet foregår i bingomiljø. Oddsspill, Liveodds og Tipping slås også sammen til en kategori.



Samtalene ved Hjelpelinjen handler totalt sett oftest om menn, men flere spill nevnes prosentvis oftere for kvinner: Kasinospill, bingospill og Multix. Sportsspill, hestespill og poker nevnes oftest for menn.





Yngre spillere (under 40 år) er oftest omtalt med kasinospill, sportsspill og poker. De eldste spillerne er fordelt på flere typer spill som Multix, hestespill, bingo og kasinospill.

Når spillerne har problemer med mer enn ett spill, er det også registrert hvilket som er hovedproblemspillet.

Hovedproblemspillet (eller det eneste)	tall	prosent
Kasinospill (nett)	247	41 %
Liveodds	14	2 %
Odds	49	8 %
Poker	60	10 %
Bingo	13	2 %
Databingo / NT Belago	4	0,7 %
Hestespill	24	4 %
NT terminal (Multix)	18	3 %
Lotto / Viking Lotto/EuroJackpot/ Extra /Joker/Keno/Nabolaget	8	1 %
Tipping	7	1 %
Skrapespill	3	0,5 %
Andre pengespill	4	0,7 %
Pengespill, men ikke spesifisert	152	25 %
Dataspill (spill som ikke er pengespill)	0	0 %
Totalt	605	100 %

Av samtalene om kasinospill er Norsk Tipping alene nevnt som tilbyder i 4 prosent<sup>8</sup> av kasinosamtalene i 2017. I 14 prosent av samtalene nevnes både Norsk Tipping og utenlandske operatører. I 82 prosent av kasinosamtalene nevnes utelukkende utenlandske spilltilbydere.

Odds og Liveodds er totalt nevnt for 10 prosent av spillerne. To prosent av samtalene om oddsspill gjelder *Liveodds* (14 spillere). Når Liveodds er nevnt som hovedproblemspill har 21 % prosent oppgitt at dette gjelder spill fra Norsk Tipping<sup>9</sup>. Åtte prosent av spillerne nevner *Odds* (49 spillere). Andelen som nevner Norsk Tipping er her 18 prosent.<sup>10</sup> Totalt for oddsspill (odds og liveodds) nevner 58 prosent spill hos utenlandske operatører og 19 prosent nevner spill hos Norsk Tipping.

10 prosent nevner poker. De fleste av disse, 82 prosent<sup>11</sup>, oppgir nettpoker. Resten nevner poker i vennelag eller pokerklubb.

5 prosent har bingo, databingo eller Belago som hovedproblemspill. Norsk Tipping sine Belago-terminaler er utplassert i bingohaller. Blant de 13 som nevner bingo oppgir 11 (85 %) fysiske bingolokaler.

Hestespill var hovedproblemspill i 4 prosent av samtalene i 2017. I over halvparten (54 %) er det registrert med spill fra Norsk Rikstoto, men ingen nevner utenlandske tilbydere<sup>12</sup>.

18 samtaler (3 %) gjelder spill på Norsk Tippings terminaler (Multix).

De fleste samtalene om kasinospill, oddsspill og poker dreier seg altså om spill på utenlandske nettsted. Totalt handler 57 prosent<sup>13</sup> av samtalene, og der vi har kjennskap om hvilket spill som spilles, om spill som er tilbudt av utenlandske nettspillsselskaper.

Når det gjelder meldinger som er mottatt, går det ikke så ofte fram hvilket spill som er problemspill. Men i 152 førstegangsmeldinger om pengespill nevner 18 prosent kasinospill. Oddsspill er nevnt i 3 prosent og poker er nevnt i 3 prosent. 74 prosent nevner ikke særskilte spill.

---

<sup>8</sup> Totalt 247 samtaler om kasinospill, der 8 (4 %) viser til Norsk Tipping, 29 (14 %) viser til både Norsk Tipping og utenlandske operatører. 170 (82 %) viser kun til utenlandske operatører. I 39 samtaler har tilbyder ikke vært tema og i en samtale har spiller oppgitt annet.

<sup>9</sup> Totalt 14 samtaler om Liveodds. 21 % viser til Norsk Tipping, og 64 % viser til utenlandske operatører. I 2 samtaler har tilbyder ikke vært tema.

<sup>10</sup> Totalt 49 samtaler om Odds. 18 % viser til Norsk Tipping og 57 % nevner andre operatører. I 12 samtaler har tilbyder ikke vært tema.

<sup>11</sup> Totalt 60 samtaler om poker. 82 % oppgir Internett. 17 % oppgir vennelag / pokerklubb. I en samtale har type pokerspill ikke vært tema.

<sup>12</sup> Rikstoto er nevnt i 13 av 24 samtaler, i 11 samtaler har tilbyder ikke vært tema.

<sup>13</sup> 170 kasinosamtaler + 37 samtaler om odds eller liveodds + 49 samtaler om poker = 256 samtaler.  $256 / 453 = 57 \%$ . Dette er et minimum siden mange pengespillsamtaler (152) ikke omtaler enkeltspill.

Innringerne har kunnet nevne flere spill som problematiske, men tabellen under viser at de fleste likevel bare har nevnt ett eller to spill.

<b>Hvor mange spill som er nevnt</b> (i 1. gangs samtaler)	tall	prosent
1 spill	458	76 %
2 spill	93	15 %
3 eller 4	48	8 %
5 eller flere	6	1 %
<b>Totalt</b>	<b>605</b>	<b>100 %</b>

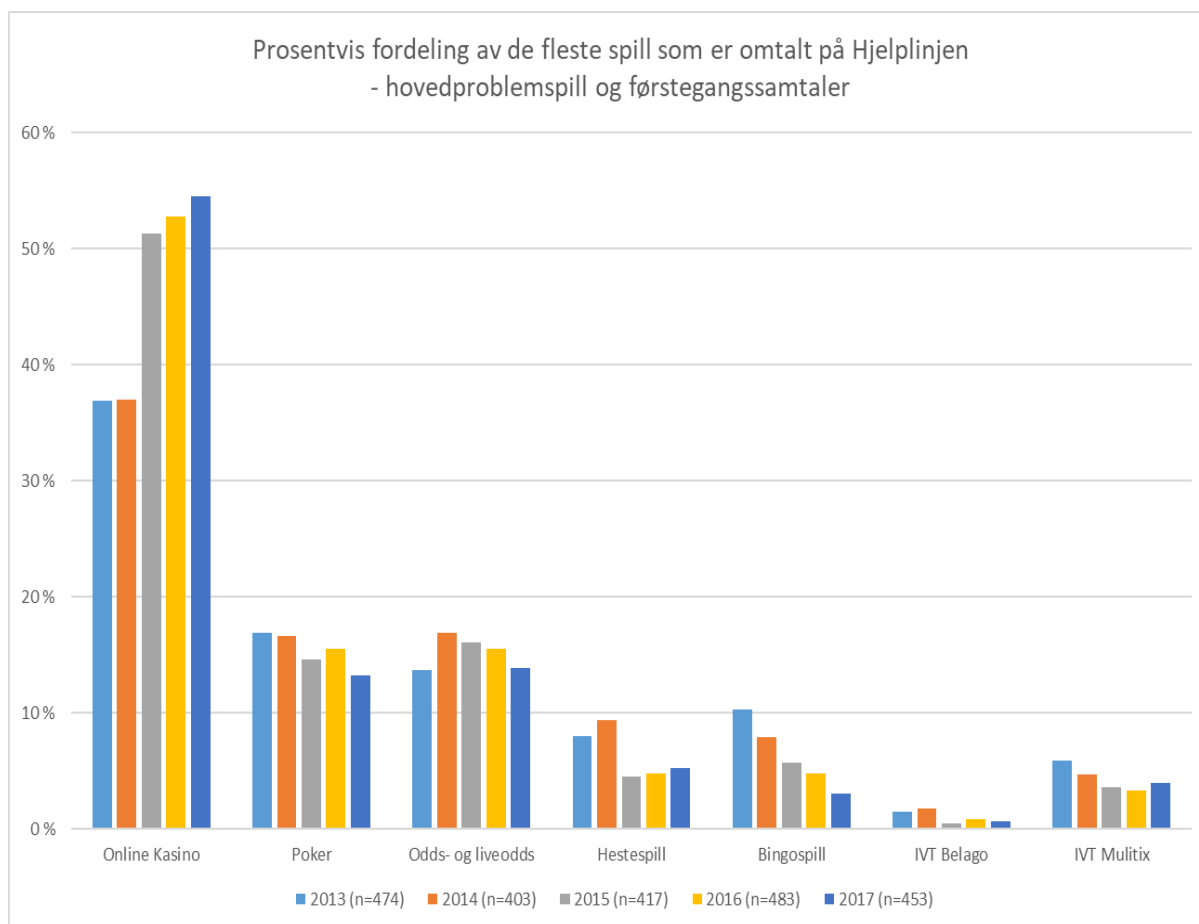
### **2014 til 2017 (hovedproblem - pengespill<sup>14</sup>)**

Hovedproblemspill (eller det eneste)	2014	2015	2016	2017
Kasinospill (nett)	149	214	255	247
Poker	67	61	75	60
Odds	34	32	47	49
Liveodds	34	35	28	14
Tipping	3	5	3	7
Bingo	26	20	18	13
Databingo	6	4	5	4
NT terminal (Belago)	7		4	
Hestespill	38	19	23	24
NT terminal (Multix)	19	15	15	18
Lotto /Viking Lotto/ EuroJackpot/ Extra /Keno/Joker/ Nabolaget/Skrapespill	13	6	1	11
Andre pengespill	7	6	10	4
<b>Sum – der type pengespill er kjent</b>	<b>403</b>	<b>417</b>	<b>483</b>	<b>451</b>

På tross av at vi mangler data for 152 spillere, er tallet kasinospillere nesten like høyt som i 2016, og for en stor del av samtaler gjelder dette spill på utenlandske nettsted. Samtaler om oddsspill og poker fremstår her med en viss reduksjon, men igjen må tallene sees i lys av mange pengespillsamtaler uten data. For andre spill er hovedinntrykket at tallet samtaler enten er stabilt eller så har det vært en liten økning gjennom 2017.

Siden vi mangler data om 25 prosent av førstegangssamtalene, er det interessant å se den prosentvise fordelingen der type spill har vært tema for de fem siste årene. Det gir et bilde på hvilke spill som dominerer blant dem som tar kontakt med Hjelpelinjen, og hvilke som sjeldnere er tema.

<sup>14</sup> Evt. dataspill som hovedproblemspill er utelatt fra oppstillingen. Det er også samtaler der type hovedproblemspill ikke er registrert (22 i 2014, 56 i 2015 og 19 i 2016 og 152 i 2017).



Gjennom de siste årene utgjør kasinospillene en stadig større prosentvis del av samtalene til Hjelplinjen.

**Om en har spilt hovedproblemspillet på PC, mobiltelefon, eller annet (f.eks. nettbrett)<sup>15</sup>:**

2017	tall	prosent
PC, mobil eller annet hjemmet	445	73 %
PC, mobil eller annet fra arbeid	36	6 %
PC, mobil eller annet fra annet sted	20	3 %
Ikke PC, mobil eller annet	8	1 %
Usikker	6	1 %
Ikke tema	128	21 %
<b>Totalt</b>	<b>605</b>	

Utvalget er også her avgrenset til førstegangssamtaler og spillere som har pengespillproblemer.

<sup>15</sup> NT-terminal for Multix eller Belago og databingo i bingohall er ikke medregnet som elektronisk plattform.

<b>Frekvens for 1.gangs samtaler i 2017</b>	tall	prosent	prosent der frekvens er omtalt
Daglig	130	22 %	47 %
En eller flere ganger i uken	81	13 %	29 %
Sjeldnere enn hver uke	9	2 %	3 %
Spiller ikke nå (er «spillefri»)	18	3 %	7 %
Usikker	39	6 %	14 %
Ikke tema	328	54 %	
<b>Totalt</b>	<b>605</b>	<b>100 %</b>	<b>100 %</b>

Der spillefrekvens er tema, blir det oppgitt at 76 prosent spiller en gang i uken eller oftere. 47 prosent spiller daglig.

Innringere som ringer på vegne av spilleren kan tenkes ikke å vite nøyaktig hvor ofte spilleren spiller. Om vi avgrensar utvalget til innringere som også er spillere, endrer resultatene seg noe, men tendensen er lik (85 % av spillerne oppgir at de spiller en dag i uken eller oftere, og 45 % spiller daglig (N=137)).

#### **Hvor mye spiller har tapt totalt på pengespill de siste 4 ukene (samtaletidspunktet)**

<b>Tapt totalt de siste 4 uker (1.gangs samtaler i 2017)</b>	tall	prosent	prosent der tap er omtalt
Har ikke spilt pengespill	5	0,8 %	2 %
Under 2 000 kr	3	0,5 %	1 %
Kr 2 000 til 5 999	12	2 %	7 %
Kr 6 000 til 9 999	22	4 %	8 %
Kr 10 000 til 19 999	52	9 %	20 %
Kr 20 000 eller mer	109	18 %	41 %
Har totalt sett vunnet og ikke tapt	7	1 %	4 %
Usikker	94	16 %	17 %
Ikke tema	301	50 %	
<b>Totalt</b>	<b>605</b>	<b>100 %</b>	<b>100 %</b>

I samtaler der tapet er omtalt, er det bare en prosent som på samtaletidspunktet sier at de ikke har tapt mer enn 2 000 kroner de siste fire ukene. 53 prosent har tapt 10 000 kroner eller mer. Merk også at 31 prosent er usikre. Dette kan blant annet forklares med at innringere som er pårørende kan være usikre på beløpsstørrelser.

Om vi avgrensar utvalget til innringere som også er spillere, har over 40 prosent tapt mer enn 20 000 kroner. 61 prosent har tapt mer enn 10 000 kroner. For de lavere tapene endrer ikke bildet seg så mye. Her oppgir 1 % at de har tapt mindre enn 2 000. (N=137).

## 8. Konsekvenser for spiller (pengespill)

Pengespill kan få en rekke konsekvenser for den enkelte spiller. Fra samtaleene ved Hjelpelinjen har vi data om konsekvenser for følgende:

- Helsemessige forhold.
- Sosiale relasjoner.
- Jobb og utdanning.
- Finansiering av spilling.
- Spillegjeld.

Vi avgrensner her utvalget til førstegangs innringere som ringer på vegne av seg selv, dvs. spillere som har ringt om pengespill.

<b>Helsemessige konsekvenser</b> nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Ingen	10	4 %	7 %
Fysiske (f.eks. hode- eller magesmerter)	9	3 %	7 %
Psykiske (f.eks. angst og depresjon)	98	36 %	73 %
Selvmordstanker eller – forsøk	19	7 %	14 %
Usikker	24	9 %	18 %
Ikke tema	137	50 %	
N (antall)		272	135

De aller fleste spillerne nevner helsemessige konsekvenser av spillingen.

Om vi avgrensner utvalget til spillere som har snakket om konsekvensene, oppgir 73 prosent konsekvenser av psykisk art. 14 prosent har hatt selvmordstanker og 7 prosent oppgir ellers fysiske plager.

<b>Sosiale konsekvenser (svakkede relasjoner)</b> nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Samlivsbrudd	16	6 %	18%
Forsømmer barn	9	3 %	10%
Forsømmer andre	28	10 %	32%
Uteblir fra vennekrets	29	11 %	33%
Annet	42	15 %	48%
Ikke tema	185	68 %	
N (antall)		272	87

I samtaler med spillerne nevner 32 prosent en eller flere svakkede sosiale relasjoner til personer som står dem nær.

<b>Konsekvenser for jobb eller utdanning</b> nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Nei – ingen	30	11 %	29 %
Fravær / konsentrasjonsproblemer	51	19 %	50 %
Sluttet	6	2 %	6 %
Annet	34	13 %	33 %
Usikker	8	3 %	8 %
Ikke tema	169	62 %	
N (antall)		270	103

I samtaler der disse konsekvensene har vært omtalt, sier flest at spillingen ikke har ført til konsekvenser for jobb og utdanning. 50 prosent oppgir fravær eller konsentrasjonsproblemer. 6 prosent oppgir at de måtte slutte i jobb eller med utdanning.

<b>Om en har finansiert spilling med noe av følgende,</b> nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Nei – ingen	30	11 %	15 %
Lånte penger	162	60 %	82 %
Ulovlige handlinger	7	3 %	4 %
Salg av eiendeler (egne eller andres)	11	4 %	6 %
Arv/forskudd på arv	3	1 %	2 %
Usikker	3	1 %	2 %
Ikke tema	77	28 %	
N (antall)	272		195

I samtaler der finansiering har vært tema, oppgir 82 prosent at de har finansiert spillingen ved hjelp av lånte penger. Langt færre oppgir salg av eiendeler (6 %), ulovlige handlinger (4 %), eller finansiering ved hjelp av arv (2 %).

<b>Om en har spillegjeld på samtale tidspunktet,</b> nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Nei – ingen	41	15 %	21 %
Under 25 000	10	4 %	5 %
25 000 – 99 999	19	7 %	10 %
100 000 – 499 999	47	17 %	24 %
500 000 eller mer	61	22 %	31 %
Usikker	17	6 %	9 %
Ikke tema	77	28 %	
Totalt	272	100 %	100 %

Der spillegjeld har vært tema i samtalene, sier 55 prosent hadde en gjeld på 100 000 kroner eller mer. 31 prosent hadde gjeld på en halv million kroner eller mer. 21 prosent at de ikke hadde spillegjeld på samtale tidspunktet. 5 prosent hadde spillegjeld som var mindre enn 25 000 kroner, 10 prosent hadde spillegjeld fra 25 000 til 100 000.

## 9. Dataspill

Samtaler som handler om dataspill er også nevnt tidligere i denne gjennomgangen. I 189 samtaler er det utelukkende nevnt dataspill:

- Tallet samtaler er stabilt, 185 samtaler i 2016 og 189 i 2017
- 79 % av samtaleene er ringt inn av pårørende, i 12 % har spilleren ringt inn selv.
- 86 % av samtaleene er førstegangs-samtaler.
- 93 % av samtaleene handler om gutter og menn.
- 48 % av spillerne som er omtalt er under 18 år.
- Snittalderen er 19,8 år.
- 77 % bor hos foreldre eller andre foresatte.
- 77 % har sin hovedinntektskilde fra andre i husstanden, egen lønn eller lommepenger.

Hjelpelinjen har også mottatt 32 meldinger som bare gjelder dataspill. 30 av disse er førstegangsmeldinger. Vi registrerer mindre informasjon fra meldinger enn fra samtaler. Derfor kommer gjennomgangen av dataspill i all hovedsak til å handle om det som registreres i samtaleene.

I noen samtaler har spiller også problem med pengespill, og totalt er det gjennomført 195 samtaler med dataspill som tema. Av disse er 173 førstegangssamtaler.

### Type spill (førstegangs-samtaler)

Rollespill	8 %
Flere typer dataspill	14 %
Action- /skyte-/krigspill	19 %
Strategispill	12 %
Ferdighetsspill (tenkespill)	0,6 %
Bilspill eller simulasjonsspill	0,6 %
Usikker	4 %
<u>Ikke tema</u>	<u>38 %</u>
Totalt	100 %
N (antall)	173

Action- /skyte-/krigspill er oftest nevnt, og totalt i 19 prosent av samtaleene. Rollespill er sjeldnere nevnt, og i 2017 av 8 prosent. Andelen samtaler om rollespill var 18 prosent i 2015, 22 prosent i 2014, 28 prosent i 2013 og 47 prosent i 2012.

Andelen som har ringt inn om dataspill, men der type spill ikke har vært tema i samtalen er høyt i 2017, noe som skaper usikkerhet om den reelle fordelingen.



Hjelpelinjen registrerer også bruk av tid på disse spillene.

#### Tidsbruk – daglig (førstegangs samtaler)

Mindre enn 2 timer	0,6 %
2 eller 3 timer	5 %
4 eller 5 timer	20 %
6 timer eller mer	41 %
Usikker	4 %
Ikke tema	30 %
<hr/>	
Totalt	100 %
N (antall)	173

Av 173 førstegangs samtaler er 162 utelukkende om dataspill.

#### **Konsekvenser av spillingen**

Vi avgrensner til førstegangssamtaler og de som utelukkende har dataspill som problemspill.

Lesere må være oppmerksom på at vi her ikke har avgrenset til innringere som ringer om seg selv. Årsaken er at de fleste samtalerne kommer fra pårørende. Informasjonen om konsekvenser for spiller baserer seg dermed ikke på informasjon fra spillerne selv.

<b>Helsemessige konsekvenser</b>			prosent der
nevnt i 1.gangs samtaler	tall	prosent	dette er tema
Ingen	3	2 %	4 %
Fysiske (f.eks. hode- eller magesmerter)	13	8 %	17 %
Psykiske (f.eks. angst og depresjon)	61	38 %	78 %
Selv mordstanker eller – forsøk	3	2 %	4 %
Usikker	9	6 %	12 %
Ikke tema	84	52 %	
N (antall)		162	78

For de aller fleste blir det oppgitt helsemessige konsekvenser av spillingen.

Om vi avgrensner utvalget til spillere der disse konsekvensene har vært omtalt, oppgir 78 prosent konsekvenser av psykisk art. 17 prosent nevner fysiske konsekvenser. 4 prosent nevner selvmordstanker – eller forsøk.

<b>Sosiale konsekvenser (svakkede relasjoner)</b>		
nevnt i 1.gangs-samtaler	tall	prosent
Samlivsbrudd	3	2 %
Forsømmer barn	10	6 %
Forsømmer andre	27	17 %
Uteblir fra vennekrets	55	34 %
Annet	12	7 %
Ikke tema	87	54 %
<b>N (antall)</b>		<b>162</b>

I samtalene er sosiale konsekvenser ofte tema, og oftest at spillerne uteblir fra vennekretsen eller forsømmer andre.

<b>Konsekvenser for jobb eller utdanning</b>			
nevnt av 1.gangs innringere	tall	prosent	prosent der dette er tema
Nei – ingen	9	6 %	10 %
Fravær / konsentrasjonsproblemer	62	38 %	67 %
Sluttet	29	18 %	32 %
Annet	10	6 %	11 %
Usikker	2	1 %	2 %
Ikke tema	71	44 %	
<b>N (antall)</b>		<b>162</b>	<b>91</b>

Der dette har vært tema, sier de aller fleste at spillingen har ført til konsekvenser. 67 prosent oppgir fravær eller konsentrasjonsproblem, og 32 prosent at spillerne har avbrutt utdanning eller sluttet i jobb.

## 10. Vedlegg

### Anrop og besvarte samtaler hos Hjelpelinjen

Tabellen viser hvor mange som ringer nummeret til Hjelpelinjen (anrop) og tallet på gjennomførte samtaler. Data over anrop får vi fra Telenor.

Det mangler anropsdata for februar, og for sammenligningen skyld er februar utelatt for besvarte samtaler. Det manglet også anropsdata for en måned i 2016, og dermed er tallene for 2017 stort sett sammenlignbare med 2016.

Anrop og besvarte samtaler (11 måneder hvert år)	anrop	besvarte	svarprosent
2016	5 268 <sup>16</sup>	1 254	24 %
2016 i åpningstiden	3 627	1 249	34 %
2017	5 173 <sup>17</sup>	1 620	31 %
2017 i åpningstiden	3 453	1 604 <sup>18</sup>	46 %

I åpningstiden i 2017 har svarprosenten vært 46 prosent, dette er en god del høyere enn i 2016 da den var 34 %.

Anrop blir registrert hver gang telefonnummeret 800 800 40 blir tastet på en telefon. Registreringen skjer selv om innringer legger på før telefonen ringer hos Hjelpelinjen. Innringere som får opptattsignal og ringer opp igjen blir registrert med ett anrop for hver gang de slår nummeret. Differansen mellom tekniske anrop og samtaler er derfor ingen fullgod indikasjon på linjens tilgjengelighet og kapasitet.

#### Anrop fra fast- og mobiltelefon i 2017:

Mobiltelefon	4 362	84 %
Fasttelefon	623	12 %
<u>Ikke registrert</u>	<u>188</u>	<u>4 %</u>
Totalt	5 173	100 %

Minst 84 prosent av anropene til Hjelpelinjen kommer fra mobiltelefon.

<sup>16</sup> Manglet anropsdata for mai.

<sup>17</sup> Mangler anropsdata for februar.

<sup>18</sup> 1 620 samtaler fratrukket 16 samtaler som ikke er besvart i åpningstiden (mandag - fredag / 09.00 - 21.00).



Innhold i samtalen	Tall	Prosent
Forespørsler vedr Norsk Tipping	342	46 %
Forespørsler vedr Norsk Rikstoto	25	3 %
Forespørsler andre operatører	86	12 %
Andre forespørsler	51	7 %
Tulletelefoner	92	12 %
Ikke registrert	144	20 %
<b>Totalt</b>	<b>740</b>	<b>100 %</b>

### Seriøse henvendelser som ikke handler om enkeltspillere

67 samtaler og eposter er mottatt der henvendelsen hovedsakelig handler om spilleproblemer av mer generell karakter.

Innringer / avsender	Tall	Prosent
Journalister	11	16 %
Studenter / skoleelever	2	3 %
Behandlere	9	13 %
Annet	16	24 %
Personer med problemer - annen atferd	22	33 %
Ikke registrert	7	10 %
<b>Totalt</b>	<b>67</b>	<b>100 %</b>

### Besøkende på nettstedet til Hjelpelinjen

	2013		2014		2015		2016		2017	
	Totalt	Unike	Totalt	Unike	Totalt	Unike	Økter	Brukere	Økter	Nye Brukere
Januar	3 337	2 869	4 339	3 622	2 620	2 113	2 886	2 408	Første kvartal <sup>19</sup>	
Februar	3 078	2 627	2 141	1 686	2 702	2 071	3 246	2 588	10 780	8 830
Mars	2 765	2 373	2 765	2 075	2 831	2 210	3 571	2 901		
April	3 084	2 624	2 735	2 023	2 567	2 051	3 635	2 960	3 559	2 844
Mai	2 773	2 366	2 378	1 725	2 447	1 947	3 164	2 623	4 196	3 353
Juni	2 217	1 863	1 960	1 449	2 105	1 761	3 165	2 624	4 351	3 161
Juli	2 059	1 751	1 460	1 065	1 895	1 609	2 938	2 449	3 712	2 760
August	2 056	1 693	2 079	1 447	1 946	1 656	3 142	2 652	4 414	3 072
September	3 206	2 629	2 119	1 567	2 433	1 993	4 515	3 879	4 035	2 912
Oktober	3 111	2 571	2 355	1 835	2 847	2 452	3 810	3 070	3 708	2 874
November	2 720	2 260	2 326	1 708	2 556	2 099	3 353	2 818	3 825	2 975
Desember	3 024	2 629	2 131	1 678	2 510	2 057	3 465	2 875	3 603	2 735
Snitt per måned	2 786	2 355	2 399	1 823	2 455	2 002	3 371	2 821	3 849	2 960
Sum for året	33 430		28 788		29 459		37 080		46 183	

<sup>19</sup> Vi mangler tall brutt ned på måned for første kvartal 2017.

Nettstedet hadde 46 183 økter i 2017. Gjennomsnittlig var det i siste år 3 849 økter i måneden og i snitt 2 960 unike besøkende (brukere).

Tallet på unike besøkende per måned er steget med 5 prosent fra 2016.

Google Analytics benytter fra 2018 begrepene brukere, nye brukere og økter og skriver selv:

*Brukere: Med dette menes brukere som har innledet minst en økt i løpet av dataperioden.*

*Nye brukere: Antall førstegangsbrukere i den valgte dataperioden.*

*Økter: samlet antall økter i perioden. En økt er tidsrommet der en bruker benytter for eksempel et nettsted eller en app aktivt (skjermvisninger, aktiviteter, netthandel osv.) er knyttet til en økt.*

For mange vil økt tilsvare det tidligere *besøk*, og bruker vil tilsvare tidligere *unik besøkende*.