

DATASPILL

SOM NY GAMBLING-ARENA

SPILLPROBLEMATIKK

Av: Magnus Eidem, KoRus - Øst

Når vi snakker om spilleproblemer, skiller vi ofte mellom penge- og dataspillproblemer. I den senere tid har imidlertid dette skillet blitt noe mer uklart. Såkalt «skinbetting» illustrerer denne utviklingen; dette er gambling som finner sted og tar utgangspunkt i et av verdens mest populære dataspill, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO).

I CS:GO, som er et *førstepersons skytespill*, er «skins» virtuelle gjenstander som kan tilegnes i spillet. Skins er kosmetiske oppgraderinger som gir nytt utseende til våpen og utstyr; kort fortalt blir geværet eller kniven din dekorert med ny farge og nytt mønster. Det er ikke snakk om å kjøpe seg bedre våpen eller andre fordeler i spillet, det er kun snakk om visuelle egenskaper som gir spilleren status.

Betaler for det unike

Skins har en reell markedsverdi, og det er eksklusiviteten som avgjør verdien. Det er ikke uvanlig at sjeldne skins koster tusenvis av kroner. Skins kan skaffes på flere måter: de kan finnes i spillet, vinnes i turneringssammenheng, utveksles mellom spillere eller kjøpes og selges på Internett. Facebook og streamingsider som Twitch.tv er arenaer der kjøp og salg følges, diskuteres og foretas.

Store beløp og hurtige trekkninger

I jakten på det kostbare virtuelle ekstrautstyret kan spillere også ty til gambling. Det er altså dette vi kaller skinbetting. Dette innebærer at spillere satser skins med tilsvarende verdi, og hvem som vinner, avgjøres gjennom rene tilfeldighetsspill, slik som myntkast. Ofte er det snakk om store beløp og hurtige trekkninger. Kombinert med en stor interesse for CS:GO er det gode grunner til å tenke at dette spenningsaspektet står sterkt i skinbettingen.

Raske spill er de verste

Både forskning og erfaringer fra behandling av spilleavhengighet viser at nettopp spill med hyppig frekvens (raske spill) er de potensielt sett mest avhengighetsskapende. Veien er kort til flere klassiske kognitive feilslutninger som kan opprettholde den problematiske spillingen; har du vunnet, vil du spille videre for å vinne mer, har du tapt, vil du spille videre for å vinne tilbake det tapte. Denne dynamikken kjenner vi godt fra spill på Online Casino, noe majoriteten av dem som søker hjelp for spilleavhengighet, sliter med.

Skinbettingen tok overhånd

Våren 2016, da jeg fortsatt jobbet med behandling av spilleavhengige, møtte jeg for første gang en «skinbetter» i behandling. Det var en ung mann som forklarte at skinbettingen hadde gått for langt, og at han trengte hjelp til å komme seg ut av det. Konsekvensene han opplevde, var tilsvarende tradisjonelle pengespillproblemer, det påvirket hele livet negativt. I tillegg til store økonomiske utfordringer gikk det ut over både relasjoner, arbeidsforhold og psykisk helse. Det å være hektet på gambling i CS:GO er det samme som å være hektet på Online Casino, hevdet han. Han snakket av erfaring; tidligere hadde han hatt problemer med nettbaserte gevinstautomater. I behandlingen kom det fram at han også hadde spilt CS:GO på et høyt nivå. I den senere tid hadde han sluttet med selve dataspillet fordi gamblingen med

“

Dataspill kan for enkelte være en kilde til bekymring og problemer i seg selv, men legger vi til de økonomiske utfordringene vi kjenner fra pengespillavhengighet, blir omfanget av negative konsekvenser betydelig større.



*Et enkelt bildesøk i Google viser bredden i ulike typer skins som er tilgjengelige.
Foto: Skjermdump*

skins tok overhånd. Han beskrev at skinbetting var enormt og helt ute av kontroll – i tillegg til at det retter seg mot unge mennesker.

Betydelige konsekvenser

Som andre nettbaserte pengespill er også skinbetting svært tilgjengelig. Det er lett å overføre penger med Vipps eller andre digitale betalingsløsninger, noe som samtidig gjør transaksjonene mindre synlige og vanskelige å oppdage for de nærmeste. Sett fra et pårørendeperspektiv kan det også være vanskelig å oppdage at dataspillingen kan innebære utstrakt pengespill. Dataspill kan for enkelte være en kilde til bekymring og problemer i seg selv, men legger vi til de økonomiske utfordringene vi kjenner fra pengespillavhengighet, blir omfanget av negative konsekvenser betydelig større.

Definitivt ikke regulert

Et annet problematisk aspekt ved skinbetting er at det foregår via nettsider som ikke opplyser om nasjo-

nalitet, eierforhold eller hvem som står bak. Skinbetting er på ingen måte regulerte spill som forholder seg til lovverk eller spillmyndigheter. Siden det heller ikke er krav om ID for å delta, er det grunn til å frykte mørketall hva angår unge mennesker med denne typen spilleproblemer. Om vi skal forstå utviklingen og forebygge spilleproblemer, er det en forutsetning at foreldre, skole, arbeidsliv, støttegrupper og hjelpeapparat er oppdatert på spillkultur og kjenner til gråsonene mellom gambling og gaming. Her er det rom for å utvikle et usunt forhold til pengespill i ung alder, noe som kan være starten på spilleproblemer man drar med seg videre inn i voksenlivet. Kulturdepartementet har ifølge Stortingsmelding 12 «Alt å vinne, ein ansvarleg og aktiv pengespillpolitikk» (2016–2017) bedt Lotteritilsynet sette ned en tverrfaglig gruppe som skal følge utviklingen av denne type spill. I mellomtiden bør hjelpeapparatet forberede seg på flere henvendelser knyttet til problemer rundt skinbetting.