



Artikkelforfatter Sverre Berg Lutnæs (innfelt) er tobarnsfar i tidsklemma, og leder for avdelingen Ansvarlighet og Samfunnsansvar i Norsk Tipping.

08-11-2018 13:04 CET

Fagblogg: Hva dataspill og pengespill har til felles

Av Sverre Berg Lutnæs
Leder for Ansvarlighet og Samfunnsansvar, Norsk Tipping–Pappa, kan jeg game??

Jeg har fått spørsmålet sikkert tusen✕ganger. Ungene kan✕lik som✕ikke få✕nok skjerm. Vi foreldrene lurer på hvor mye tid og hva slags innhold vi bør tillate: «Er leksene gjort? Har du fått deg noe frisk luft? Nei, du får ikke✕dét✕spillet, men det der er greit».✕

Under✕det daglige✕maset murrer en bekymring over hvor mye av livet til mine barn som skal brukes på dataspill og skjerm. Skjermaktivitet har masse

moro og læring ved seg, men det kan jo ikke være alt de driver med. Fortsatt er de små nok til at jeg kan styre innhold og tilganger, men det varer ikke evig. Og hva må jeg egentlig gjøre nå for at de selv skal klare å styre balansen mellom «passe» og «for mye» senere? Og hvem klarer egentlig å sette den grensa?

Møter seg selv

I jobben min hos Norsk Tipping finnes en tilsvarende ullen og krevende grense. Da gjelder det voksne mennesker, men mekanismene som ligger under har mange likheter. For på hvilket tidspunkt går pengespill fra å være uskyldig moro til å bli litt for mye? Og hvem setter den grensa?

Kundene våre er voksne folk som må få ta valgene sine sjøl. Men i vår bransje bør rammene være lagt til rette slik at det er lett å definere for seg selv hvor grensen går mellom «passe» og «for mye». Hos Norsk Tipping gjør vi det blant annet ved at kundene selv er nødt til å velge hvor mye penger de vil bruke før de begynner å spille. På noen typer spill må kundene også sette tidsgrenser. Alle grenser setter de selv. På den måten er det seg selv de møter hvis grensene blir nådd. Kunne noe lignende vært gjort for dataspill?

Gråsoner

Dataspill og pengespill er også i ferd med å nærme seg hverandre på en måte verken forbrukere, fagpersoner eller myndighetene nødvendigvis liker. Derfor står mekanismene i gråsonen mellom data- og pengespill på programmet når [Medietilsynet arrangerer sin Dataspillkonferanse](#) denne uka. Stadig flere dataspill inneholder nemlig «mikrotransaksjoner», hvor man kan kjøpe innhold inne i spillet for ekte penger.

Noen fagmiljøer mener dataspill med mikrotransaksjoner kan ha en [større risiko for å skape avhengighet](#) enn andre typer dataspill, blant annet fordi de trigger belønningssentrene i hjernen. Dette er kjent fra pengespillfeltet, hvor noen typer spill har høyere risiko for å utvikle pengespillavhengighet enn andre. Fellesnevnerne for spillene med høyest risiko er at de er raske, og at de belønner spillerne med lys, lyd og visuelle effekter som trigger belønningssentrene i hjernen. Hos Norsk Tipping klassifiserer vi risikoen ved spillene med grønn (lav), gul (moderat) og rød (høy). Kunne noe tilsvarende vært gjort for dataspill?

Dataspillproblemer smitter

I noen europeiske land har man nå kategorisert utvalgte elementer i dataspill som pengespill. Såkalte «loot-boxes», eller forundringspakker, kan ha svært mange likheter med pengespill inne i dataspill. I Norge er det Lotteritilsynet som forvalter pengespilloven og har til vurdering hvordan fenomenet loot-boxes forholder seg til norsk lovgivning. Helt nylig leverte de, som leder av Forum for spilltrender, [en rapport om hvordan dette kan tas inn i den forestående revideringen av pengespilloven](#).

Men det er ikke bare i mekanismene som ligger i selve spillene at det er grunn til å være oppmerksom på sammensmeltingen mellom dataspill og pengespill. En norsk studie har nylig konkludert med at [risikoen for å utvikle pengespillproblemer er større hos dem som allerede har hatt dataspillproblemer](#). Dette skaper en helt ny utfordring. Hvis vi i Norsk Tipping skal lykkes med forebygging av pengespillproblemer blir altså dataspillproblemer ytterligere en faktor vi må ta med i betraktning og som vi vil ha interesse av å forebygge.

Umoden debatt

Tidligere i høst arrangerte Norsk Tipping i samarbeid med Medietilsynet og Hyperion et seminar om skjæringspunktene mellom pengespill og dataspill. Alle ser behovet for å søke etter nye løsninger, men mitt inntrykk er at saken ikke er tilstrekkelig moden til at noen har klart å identifisere konkrete tiltak som både spillere, bransje og myndigheter ser seg tjent med. Og det er forståelig nok krevende for politikerne å ta stilling til i hvilken grad dataspill bør reguleres, bl.a. fordi ting utvikler seg så raskt.

Det er likevel noen felles interessepunkter. Vi har en felles interesse av mer kunnskap. Vi har felles interesse i samarbeid - dette er ikke noe enkeltaktører klarer hver for seg. Forum for spilltrender, som ledes av Lotteritilsynet og består av en rekke myndighets- og næringsaktører, er et positivt initiativ i så måte. I tillegg til rapporten nevnt over har forumet kommet med et par blogger som bidrar til å løfte frem og samle kunnskap om hva utfordringen består i.

Under seminaret vi arrangerte hadde organisasjonen Hyperion et klart budskap som jeg bet meg merke i. Hyperion, som bl.a. består av dataspillinteressert ungdom, sa at de som spiller må involveres og bidra i

arbeidet for å utforme løsninger.

Det er en tilnærming jeg har tro på også når det gjelder mine egne barn. Gjennom refleksjon og innflytelse på beslutningene håper jeg at de vil bli godt skodd for å ta smarte valg den dagen de selv skal bestemme.

Norsk Tipping er et statlig selskap med enerett på en rekke pengespill på det norske markedet.

Hovedoppgaven Stortinget har gitt Norsk Tipping er å forebygge problemer som kan følge av pengespill, gjennom å kanalisere nordmenns spillelyst inn mot et offentlig kontrollert spilltilbud.

Hele overskuddet går til samfunnsnyttige formål.

Siden 1948 har Norsk Tipping bidratt med cirka 200 milliarder kroner (prisjustert) til samfunnsnyttige formål.

Vi gir drømmen en sjanse!

Kontaktpersoner



Anne Marit Sletten

Leder kommunikasjon

Generelle spørsmål.

anne-marit.sletten@norsk-tipping.no

951 85 708