

Korleis verkar pengespel?

Klar for neste level

Arne Olav L. Hageberg
Journalist og nettansvarleg i Psykologtidsskriftet

Bjørn Erik Larsen

Kva skjer om ein gjer ørsmå endringar i oppbygginga av eit pengespel, som å bytta musikk eller justera spelefarten? Vil det gje målbare endringar hos dei som spelar?



Rune Aune Mentzoni har fått publisert ein artikkel med nullfunn, og han har fått tilgang til Norsk Tipping sine data, ei Sareptas krukke for alle som vil forska på pengespel. Bare det er eit godt stykke arbeid, må vi vel kunna seia. I tillegg har han altså fullført ei doktorgrad om korleis ulike eigenskapar ved pengespel påverkar oss.

Superknekten

Mange spelar om pengar. Nokre av oss utviklar uhensiktsmessig åtferd knytt til pengespel. Mentzoni kom frå arbeid med rusavhengige fangar i Bergen fengsel og opplevde overgangen til forskning på pengespel som naturleg. Ville det lata seg gjera å isolera grunnleggande faktorar som fører til at folk blir avhengige? Spørsmålet munna ut i tre laboratorieeksperiment.

I det første utvikla forskarane eit kortspel på datamaskin som dei kalla Superknekten: fire kort på bordet, knekt gir liten premie, knekt med Supermann-drakt gir stor premie, alt anna gir tap.

Totalt 101 psykologistudentar blei fordelte på to grupper. Den eine gruppa fekk ein stor premie, 250 kroner, tidleg i spelet. Den andre gruppa fekk storpremien seinare. Etter 50 spel fekk dei beskjed om at eksperimentet var over, men at dei gjerne måtte spela vidare. Endra plasseringa av storgevinsten kor lenge dei spelte etterpå og på kor lyst dei sa at dei hadde til å spela vidare?

Nullfunndjevelen

– Vi hadde venta at tidlig gevinst skulle føra til meir lyst til å spela vidare, fortel Mentzoni. Men slik gjekk det ikkje. Det negative resultatet gav den ferske forskaren si største doktorgradsutfordring: å få publisert eit nullfunn. Med dei andre artiklane gjekk det greitt. Men å få publisert dette tydelege funnet – som altså tydar på at alminnelege antakingar i pengespelfeltet om plassering av gevinstar, kan vera feil – involverte store mengder mjølkesyre. Han fekk jamvel ros frå ein opponent under disputasen for å ha fått til å publisera det.

Det andre forsøket handla om tempo. Det finst nemleg fartsgrense på pengespel, det visste du kanskje ikkje? Jau då, på Norsk Tipping sine automatar skal det gå minst tre sekundar frå innsatsen er gjort, til du får vita om du har vunne eller ikkje. Tanken er at jo raskare spelet går, jo farligare er det for personar med hang til slikt. Men det er mest ein tanke, for også her finst det lite empiri.

– Vi brukte tresekundsbetalingen og samanlikna med to raskare variantar, ein på 1,7 sekundar og ein på 0,4, fortel Mentzoni.

Her var funna tydelege. Nokre av dei 62 forsøkspersonane hadde på førehand testa positivt på å vera i faresona for å få problem med pengespel. No spelte desse med tydeleg høgare innsats i den raskaste versjonen enn i dei to andre. Fartsgrenser på pengespel ser altså ut til å kunna vera nyttig – og publiseringa gjekk greitt.

Lydsporet

Det siste forsøket handla om musikken i spela. 101 nye personar spelte Superknekt, halvparten til typisk lystig «spelehallmusikk», resten til ein slags rolig jazzblues, forklarar Rune Aune Mentzoni.

Gruppa som høyrte på rask musikk, brukte mindre tid på å tenka seg om og hadde kortare reaksjonstid. Jazz-gjengen spelte rolegare, men dei spelte òg fleire spel totalt.

– Begge formene for musikk førte altså til risikofaktorar som er assosiert med uhensiktsmessig åtferd, forklarar Mentzoni, som gjerne skulle forska meir på dette. Kva ville skje om ein introduserte ei gruppe som ikkje hadde musikk i det heile? Eller kva om spelarane fekk setta på favorittmusikken sin?

– Det er eit steg på vegen mot kunnskap om korleis musikk påverkar speling, men det seier ikkje noko som helst om korleis desse prosessane verkar, seier doktoranden.

Pionerarbeid ventar

Pengespelfeltet er noko mange er opptekne av, på begge sider av disken. Samtundes er det sterkt regulert.

– Det finst mange tankar om kva som verkar inn, men desse er ikkje nødvendigvis baserte på god empiri. Det gjer denne forskinga både interessant å halda på med og viktig, understrekar Mentzoni.

Vi «gir» Rune Aune Mentzoni eit fantasistipend, med eitt år fri og uavgrensa med midlar, men han nølar med å ta imot. Han har nemleg allereie vunne førstegevinsten og skal få lov til å halda fram med det han har mest lyst til, å forska vidare på det same utanfor laboratoriet. Gruppa hans ved

Universitetet i Bergen har, som dei første nokosinne, fått lov til å forska på data frå Norsk Tipping sine hundretusenvis av kundar. Den statlege spelepusharen samlar nemleg inn data om alle spel som blir gjort, via dei elektroniske spelekorta som ein i dag *må* ha for å få spela.

– Det vil seia at eg kan forska på korleis folk der ute reagerer på alt det eg har snakka om no, konkluderer Mentzoni nøgd.

RUNE AUNE MENTZONI

- Postdoc ved Universitetet i Bergen
- Forsvarte 10. januar 2013 avhandlinga *The addictive potential of different gambling forms: The role of structural characteristics* for ph.d.-graden ved Universitetet i Bergen