

Bredt og oppdatert om spill

André Syvertsen

Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning, Universitetet i Bergen

Boken kan lære psykologer om hvordan spilling dekker sentrale psykologiske behov, og hvorfor det er vanskelig å gi slipp.



BOK *Penge- og dataspill: Lek, læring, lidenskap og lidelse* **REDAKTØRER** Stian Overå, Marianne Martinsen & Hans-Jørgen Wallin Weihe **ÅR** 2023 **FORLAG** Hertervig forlag Akademisk **SIDER** 240

Penge- og dataspill: Lek, læring, lidenskap og lidelse har som mål å gi en bred og oppdatert presentasjon av fenomenet. Del 1 gir et overordnet kulturelt, historisk og politisk blikk på penge- og dataspill. Del 2 snevrer inn på spesifikke temaer om spill og spilleren. Del 3 slipper normalfokuset og tar for seg avhengighet og tiltak mot penge- og dataspillproblematikk. Bokens målgruppe er tilsvarende bred, og henvender seg til «... studenter og ansatte innenfor skole-, helse- og sosialsektoren, samt politikere, samfunnsopptatte, pårørende og spillere».

Godt for dialogen med spilleren

Del 3 fokuserer på avhengighet og behandling, og fremstår nok umiddelbart som den mest relevante delen for kliniske psykologer. Jeg tror likevel at kollegaene mine som møter pasienter som spiller penge- eller dataspill vil sette mer pris på de mer livaktige og dyptgående beskrivelsene som karakteriserer de beste kapitlene i del 2. I kapittel 8 av Stian Overå, Hans-Jørgen Wallin Weihe og Marianne Martinsen får vi kjennskap til forskningen på de grunnleggende psykologiske behovene for selvbestemmelse, kompetanse og relasjoner. Dataspills særegne evne til å dekke disse behovene, ikke minst ved å legge til rette for den nære utviklingssonen, er med på å forklare engasjementet, gleden, og investeringen i tid og energi som dataspillere gjør på tross av tilsynelatende frustrasjon. Kapittel 13 av Niri Talberg gir inngående omtale av poker, inkludert historie, motivasjoner og spillestiler. Det kan virke vilkårlig at én type pengespill vies et eget kapittel uten at andre typer gjør det, samtidig illustrerer kapittelet godt skillet mellom pengespill styrt av rene tilfeldigheter (f.eks. spillautomater og lotto) og de med ferdighetselementer (f.eks. poker og oddstipping). Min kliniske erfaring er at spillavhengige som begrenser seg til pengespill med ferdighetselement vil legge mer identitet i spillingen, og dermed blir sorgen større når spillingen gis slipp på. Psykologer som har grunnleggende kjennskap til slike aspekter danner nok lettere allianse til en pasientgruppe som vegrer seg for å søke behandling grunnet opplevd utenforskap.

Andre nevneverdige gode kapitler om dataspilling inkluderer blant annet kapittel 10 – «Gutter, skolearbeid og dataspill» av Karolin Moberg, som setter gutters beskrivelser av egen dataspilling i samfunnsmessig kontekst; kapittel 11 – «Historien om da ungdata ble til og at jenter har det tøft i dataspill» av Niri Talberg, som forklarer det særegne ved dataspilling hos jenter, inkludert stigma og hets som de kan møte; og kapittel 9 – «E-sport» av Stian Overå, som beskriver organisert idrett og konkurranse i dataspilling med særlig hensyn til Norge. Litt kjennskap til betydningen og konsekvensene til dataspill går lang vei når man skal gå i dialog med dataspillere, både i og utenfor klinikken.

Del 3 gir diagnostiske beskrivelser av data- og pengespillavhengighet, prevalenstall på dette, beskrivelse av hvordan helsevesenet er organisert i møte med denne problematikken, og tilbud som behandling, selvhjelp og gjeldsrådgivning. Innholdet av hjelpetilbud og helsevesenet vil sannsynligvis være kjent for flere psykologer, og man må ty til andre tekster for nærmere og konkrete beskrivelser av tiltak. Jeg anbefaler da korus.no sine ressurser for pengespill og gaming (dataspill) som er utarbeidet eller samlet sammen av flere av bidragsyterne i denne fagboken.

... kjennskap til betydningen og konsekvensene til dataspill går lang vei når man skal gå i dialog med dataspillere

Frustrerende for nysgjerrige lesere

Bokens bredde i tematikk, målgruppe og fagområder gjør at den flere steder sprer seg for tynt. Flere kapitler er på 3–5 sider. Tidvis virker det naturlig og fungerer ved å gi leseren grov kjennskap til aktuelle, men smalere temaer rundt data- og pengespill. Et eksempel på dette er kapittel 3 – «Penge- og aksjemarked som spill» av Carsten Syvertsen og Hans-Jørgen Wallin Weihe, som tar for seg ukritiske investeringer som gråsoner av pengespilling. utfordringer med daytrading og kryptovaluta kan presentere seg klinisk. Da er det nyttig å være bevisst at slike risikofylte investeringer utløser samme mekanismer som mer tradisjonelle pengespill. I andre tilfeller blir store tema behandlet på måter som verken fungerer informativt eller som springbrett til videre selvstendig undersøkelse av tema fordi beskrivelsene blir for generelle eller selvfølgelige.

Flere svakheter ved boken kunne vært unngått dersom redaktørene hadde kvalitetssikret ytterligere. Nysgjerrige lesere som ønsker å gjøre dypdykk i tekstreferansene kan møte på problemer når referanser mangler i referanselisten eller viser seg å være feilaktige. Dette er et gjennomgående problem i boken. Det blir mer problematisk når mange kapitler er korte og fungerer som smakebiter på noe leseren må undersøke videre gjennom henvist litteratur. Flere steder i boken er det også vanskelig å vite om forfatteren snakker om pengespill, dataspill eller begge deler.

I 2016 var Stian Overå og Hans-Jørgen Wallin Weihe redaktører for boken *Spillavhengighet: Gaming og gambling*, og i forordet til *Penge- og dataspill: Lek, læring, lidenskap og lidelse* fremgår det at denne nye fagboken skal være en forkortet og oppdatert fagbok om penge- og dataspill. Jeg vil si redaktørene og forfatterne i stor grad har lykket med dette. *Spillavhengighet: Gaming og gambling* hadde et stort omfang, men opplevdes likevel fragmentert og var tidvis overdrevent detaljert. Den nye fagboken treffer en bedre balanse i bredde og dybde.

Merknad. Ingen oppgitte interessekonflikter.