



Pengespill på fysiske spillarenaer

Spillers opplevelser av pengespill i bingohaller, i kiosker og på travbaner

Mathilde Moldestad, Eilin Kristine Erevik, David Emmanuel Smedslund Føinum, Laxzia Peiries Ravindran, og Ståle Pallesen

Sammendrag

Bakgrunn

Pengespill viser til spill hvor deltakeren kan vinne gevinster gjennom å satse penger eller materielle verdier på et bestemt utfall av en helt eller delvis tilfeldighetsbasert hendelse. Slikt spill kan foregå både i fysiske lokaler, og på internettbaserte plattformer. Lite forskning er gjort på pengespill på de fysiske arenaene, til tross for at det er denne formen for pengespill som har eksistert lengst. Per dags dato er fysisk pengespill undersøkt hovedsakelig gjennom kvantitative forskningsmetoder, som befolkningsstudier.

Formål

Denne studien hadde som formål å øke kunnskapen om pengespill på fysiske spillarenaer i Norge. Funnene fra studien kan gi verdifull innsikt i den helhetlige opplevelsen av fysisk pengespill, og kan anvendes som grunnlag for fremtidige regulatoriske tiltak knyttet til pengespill.

Forskningsspørsmålene som stod i sentrum for undersøkelsen var: (1) *Hvilke motiver har spillerne for pengespill på spillarenaen*, (2) *hvordan oppleves det å delta i pengespill på spillarenaen*, (3) *bruker spillerne noen strategier for å øke vannersjansene sine, og hvor stor tro har de på disse strategiene*, og (4) *hvordan opplever spillerne at spillarenaen forsterker eller reduserer problematiske forhold som problemspilling og kriminalitet?*

Metode

Semistrukturerte intervjuer ble gjennomført med 35 deltakere som jevnlig spilte pengespill, herunder bingo, databingo, Belago, Multix og trav, på fysiske spillarenaer. Spillerne ble rekruttert fra bingo haller, kiosker og travbaner forskjellige steder i Norge og ble intervjuet direkte (ansikt-til-ansikt) eller over telefon. De transkriberte intervjuene ble analysert ved hjelp av tematisk analyse.

Resultater

Det ble identifisert totalt fem hovedområder med varierende antall tilknyttede undertemaer. Disse områdene reflekterte deltakernes motiver for å spille og strategier for å øke vannersjansene, selve spillopplevelsen, skadelig pengespill og tiltak for å forhindre skadelig pengespill. Motiver for å oppsøke spillarenaen inkluderte det å vinne, intellektuell utfordring og mestring, spenning og moro, variasjon i hverdagen (tidsfordriv/flukt/avveksling) og det sosiale. Selve spillopplevelsen gjenspeiles av temaene

sjans, positiv og negativ spenning og virkelighetsfrakobling (å være i en *boble*). Deltakernes strategier for å øke vannersjansene inkluderte ferdighet og kunnskap, strategisk satsing, og irrasjonelle strategier. Tiltroen til de irrasjonelle strategiene varierte mellom deltakerne. I tillegg var det noen deltakere som ikke rapporterte bruk av strategier. Deltakernes beskrivelser av skadelig pengespill ble sammenfattet i temaer som gjenspeilet *hvilke* spill som var farlig og *hvorfor*, tap av kontroll, og skader/konsekvenser av slikt spill. Noen av deltakerne beskrev også nyttige tiltak for å forhindre skadelig pengespill, deriblant tapsgrenser og registrert spill, mens andre viste mer misnøye overfor tiltakene. Noen mente også at ansvarlighetstiltakene var en fasade ment for å skjule spilltilbydernes ønske om profittmaksimering. Deltakerne beskrev videre måter man kunne omgå tiltakene på, som lån av andres spillerkort eller å spille andre spill. Samlet sett utviste deltakerne varierte og komplekse oppfatninger, erfaringer og atferdsmønstre knyttet til pengespill på fysiske spillarenaer.

Diskusjon

Rapporten belyste et bredt spekter av opplevelser knyttet til pengespill på fysiske arenaer, og mange av funnene samsvarte med eksisterende litteratur og forskning på området. Flere aspekter ved deltakelse i pengespill så ut til å variere mellom fysisk og nettbasert spill, hvilket kan forklare hvorfor spillerne forsetter å oppsøke de fysiske arenaene. Forskjeller ble vist på flere områder, som motiver, spillopplevelsen, og strategier. Det sosiale aspektet så ut til å være en av de viktigste årsakene til at deltakerne spilte *fysisk*. Det sosiale miljøet fremstod inkluderende og samlende, og de fysiske arenaene fungerte også som et oppholdssted («third place») hvor spillerne kunne koble av og oppleve variasjon fra hjemmemiljøet. Fysisk spill opplevdes for mange også som *tryggere* enn internettbasert pengespill. I tillegg rapporterte flere at *spenningen* økte ved å fysisk befinne seg på arenaen. Denne kunnskapen kan benyttes for å implementere tiltak for å forhindre at mennesker utvikler et problematisk forhold til pengespill. Et forslag til et slikt tiltak kan eksempelvis innebære forbedring av og/eller flere sosiale tilbud i samfunnet. Også informasjon trukket ut av deltakernes beskrivelser av skadelig pengespill kan benyttes for fremtidige reguleringer og ansvarlighetstiltak. Studien har likevel sine begrensninger, blant annet knyttet til utvalgets representativitet og antallet temaer generert, og rapporten konkluderer dermed med at ytterligere

forskning og undersøkelser er nødvendig for å bekrefte, styrke og supplere funnene beskrevet.

English summary

Background

Gambling refers to games of chance where the player can win prizes by staking money or material goods on a specific outcome, which partially or completely are based on chance. Gambling takes place both in physical venues (“offline”) and on digital platforms (“online”). Minimal research has been conducted on offline gambling, despite its longevity in the realm of gambling. As of today, most research on offline gambling has been conducted through quantitative methods such as large-scale population studies.

Purpose

The purpose of this study was to increase the qualitative knowledge on offline gambling in Norway. The findings from the study may provide valuable insights into the overall experience of gambling within physical venues and can be used as a foundation for future regulatory actions pertaining to gambling.

The research questions central to the study was: (1) *What drives gamblers to engage in gambling in physical venues*, (2) *how do gamblers experience participation in gambling on the venue*, (3) *do gamblers employ any strategies to increase their chances of winning*, and to what extent do they believe in these strategies, and (4) *how do gamblers perceive the gambling venue's influence in terms of exacerbating or mitigating problematic aspects such as harmful gambling and criminal behavior?*

Method

Semi-structural interviews were conducted with thirty-five participants who regularly engaged in bingo, electronic bingo, Belago, Multix, and/or horse race betting on physical gambling venues. Participants were recruited from various bingo halls, kiosks and racetracks situated across Norway and were interviewed in person (face-to-face) or via telephone. The transcribed interviews were analysed by thematic analysis.

Results

A total of five main topics were identified, each encompassing a varying number of associated themes. The main topics reflected the participants' motives for gambling and strategies to increase their chances of

winning, the actual experience of gambling, problematic gambling, and measures to prevent problematic gambling. Gambling motives included winning, intellectual challenge and mastery, suspense and amusement, variation in everyday life, and social motives. The gambling experience itself was reflected through themes such as chance, positive and negative arousal, and dissociation from reality (being in a “bubble”). Strategies to increase the chances of winning included skill and knowledge, strategic betting, and irrational strategies. Confidence in these irrational strategies varied among participants. Additionally, some participants did not report the use of any strategies. Participants' descriptions of problematic gambling were assembled into themes reflecting *which* games were considered risky and *why*, loss of control, and harm/consequences related to such gambling. Some participants also described helpful measures to prevent problematic gambling, including loss limits and registration of the gamblers, whilst others expressed dissatisfaction with such limitations. Some believed that the responsibility measures were merely a facade designed to conceal the gambling providers' desire for profit maximization. Furthermore, some participants also described ways to circumvent these measures, such as borrowing other players' gambling cards or engaging in other types of gambling. Overall, the participants reported complex and varied perceptions, experiences and behavioural patterns related to offline gambling.

Discussion

This report shed light on a wide range of experiences related to offline gambling, and the findings were largely in accordance with existing literature and research findings in the field. Several aspects of participation in gambling appeared to vary between offline and online gambling, which may explain why gamblers continue to frequent physical gambling venues. Such differences were observed both in terms of motives, the gambling experience, and strategies. The social aspect appeared to be one of the primary reasons for *offline* gambling. The social environment of the gambling venues appeared both inclusive and unifying. In addition, the venues seemed to act as “third places” where players could unwind and experience a change of scenery. Many also perceived offline gambling as *safer* than online gambling, and some experienced a positive increase in suspense when

gambling offline. The findings in this report can be utilized to consider additional safety measures regarding problematic gambling. One such measure could involve improving and/or increasing social offers in the community. Furthermore, insights drawn from participants' descriptions of problematic gambling can be

used for future regulatory actions. However, the study has its limitations, including issues related to the representativeness of the sample and the number of themes generated. Thus, the report concludes that further research is needed to confirm, strengthen and supplement the findings described.

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	2
English summary	3
Forord	7
Kapittel 1. Innledning og generell bakgrunn.....	8
Pengespill i Norge	8
Pengespill på fysiske spillarenaer	11
Studiens formål.....	15
Rapportens struktur.....	15
Kapittel 2. Metode	16
Utvalg	16
Prosedyre og materiale	16
Dataanalyse.....	17
Etikk og personvern.....	18
Kapittel 3. Motiver for deltakelse i spillet.....	19
Bakgrunn	19
Resultater	19
Tema 1: ‘Det er jo å prøve å vinne, ellers hadde jeg ikke spilt’	19
Tema 2: ‘Det er mer sånn «Hvor smart er du?»’	22
Tema 3: ‘Det er jo det som er gøy, å ha spenning!’	23
Tema 4: ‘En litt annen hverdag’	25
Tema 5: ‘Det er faktisk det sosiale’	26
Diskusjon.....	31
Kapittel 4. Spillopplevelsen	34
Bakgrunn	34
Resultater	34
Tema 1: ‘Sjans’	34
Tema 2: ‘Spenning i hele kroppen’	35
Tema 3: ‘I en boble’	37
Diskusjon.....	38
Kapittel 5. Strategier for å øke vannersjansene	41
Bakgrunn	41
Resultater	41
Tema 1: ‘Det går ikke an å ha strategier på det’	41
Tema 2: ‘Over tid så er det de dyktigste spillerne som vinner’	43
Tema 3: Strategisk satsing	45
Tema 4: ‘Mest sannsynlig en irrasjonell greie’	47
Tema 5: ‘Den maskinen der er god lørdag klokken ...’	48
Diskusjon.....	48
Kapittel 6. Skadelig pengespill på de fysiske spillarenaene.....	52
Bakgrunn	52
Resultater	56
Tema 1: ‘De er litt mer spillegale’	56
Tema 2: ‘Jeg har kontroll, selv om jeg ikke har kontroll’	60
Tema 3: ‘Du kan ødelegge alt’	61

Diskusjon.....	64
Kapittel 7. Tiltak mot skadelig pengespill	67
Bakgrunn	67
Resultater.....	69
Tema 1: 'De er avhengige av oss'	69
Tema 2: 'For da klarer jeg å begrense meg'	71
Tema 3: 'Når du har brukt opp det du har'	72
Tema 4: 'Det er ikke alle som liker å bli passet på'	73
Diskusjon.....	76
Kapittel 8. Generell diskusjon	78
Diskusjon av funn.....	79
Begrensninger.....	80
Implikasjoner.....	81
Konklusjon	82
Referanser	83
Vedlegg 1. Intervjuguide.....	87

Forord

I «Handlingsplan mot spilleproblemer 2019-2021» kommer det frem at kunnskapen om pengespill på fysiske arenaer i dag er for svak (Kulturdepartementet, 2018). Formålet med rapporten har derfor vært å øke den generelle forståelsen for pengespill på fysiske spillarenaer. Rapporten er utarbeidet av Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning (SPILLFORSK) ved Universitetet i Bergen, og er basert på et oppdrag gitt fra Lotteritilsynet. Forskerne som utarbeidet rapporten er tilknyttet forskningsgruppen for avhengighetsforskning ved UiBs psykologiske fakultet under ledelse av professor Eilin Kristine Erevik.

Vi vil rette en stor takk til alle deltakerne som lot seg intervju i studien. Uten deres erfaringer og velvilje hadde denne rapporten ikke vært mulig å produsere. Vi vil også takke Norsk Tipping, Norsk Rikstoto og innehavere og ansatte ved de mange bingohallene, kioskene og travbanene vi var innom for deres samarbeid i rekrutteringsprosessen. Takk også til professor Vebjørn Ekroll for innspill til utforming av intervjuguiden.

Bergen, april 2024

Mathilde Moldestad, Eilin Kristine Erevik, David Emmanuel Smedslund Føinum, Laxzia Peiries Ravindran, og Ståle Pallesen

1. Innledning og generell bakgrunn

Pengespill har bestandig tiltrukket seg mennesker, og er en tradisjon med dype røtter i Norge (Lund & Nordlund, 2003). For de fleste er pengespill en uskyldig hobby assosiert med spenning og moro. Samtidig kan pengespill ødelegge liv (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a). I dagens moderne samfunn, hvor teknologiske fremskritt har ført til en utbredt digitalisering av underholdningsopplevelser og hvor digitale plattformer stadig vinner frem, ser man en økende forekomst av pengespill på nett, f.eks. via PC eller smarttelefon (Pallesen et al., 2021). En befolkningsundersøkelse fra 2019 viste at andelen problemspillere hadde økt fra 2015, hvilket delvis kan knyttes til den økende digitaliseringen av spill (Pallesen et al., 2020). Til tross for at pengespill på digitale plattformer har blitt mer dominerende de siste årene, ser man fremdeles en trofast tilhengerskare som fortsetter å oppsøke pengespill på fysiske arenaer. Det er tilsynelatende fremdeles noe uerstattelig ved pengespill på fysiske arenaer, som bingohaller, spillehaller og travparker. Selv om pengespill på slike fysiske arenaer har eksistert i lang tid, understreker «Handlingsplan mot spilleproblemer 2019-2021» at vi har begrenset kunnskap om denne typen spilling i Norge (Kulturdepartementet, 2018).

I den første delen av dette kapittelet vil det redegjøres for pengespill i Norge, inkludert regulering av pengespill og digitalisering av pengespillmarkedet. Andre del vil se nærmere på pengespill på fysiske arenaer, henholdsvis bingo, databingo, Belago, Multix og trav. Etter å ha etablert en forståelse av pengespill generelt og pengespill på fysiske arenaer, vil den tredje delen av kapittelet gjøre rede for formålet med studien denne rapporten er basert på, samt presentere forskningsspørsmålene som var utgangspunktet for studien. Fjerde og siste del av kapittelet forklarer strukturen for resten av rapporten.

1.1. Pengespill i Norge

Pengespill er spill der en har mulighet til å vinne pengepremier eller andre materielle goder ved å satse penger eller andre materielle verdier på et bestemt resultat av en hendelse der tilfeldigheter helt eller delvis bestemmer utfallet (Bolen & Boyd, 1968). I befolkningsundersøkelsen om pengespill i Norge i 2022 (Pallesen et al., 2023) oppga 61.8% av respondentene at de hadde deltatt i pengespill det siste året. De mest spilte

pengespillene var tallspill som Lotto, Keno, Extra, o.l. fra Norsk Tipping, skrapelodd og Pantelotteriet.

1.1.1. Regulering av pengespill i Norge

Pengespill i Norge reguleres gjennom *pengespilloven* og *pengespillforskriften*. Lov om pengespill (Pengespilloven, 2022) trådte i kraft 1. januar 2023 og erstatter tre forskjellige lover som tidligere regulerte pengespillmarkedet i Norge. Innholdet i loven spesifiseres nærmere i Forskrift om pengespill (Pengespillforskriften, 2022). I henhold til pengespilloven reguleres pengespillmarkedet etter en enerettsmodell. Det vil si at det meste av pengespill i Norge tilbys av to enerettstilbydere som er de eneste som har rett til å tilby sine typer pengespill.

Den statseide aksjeselskapet *Norsk Tipping* har enerett til å tilby pengespill i forbindelse med idrett og andre konkurranser (unntatt hesteløp), pengespill på spillterminaler (unntatt bingo og spill på skip), kasinospill o.l. på internett og andre former for pengespill med omsetning over 360 millioner kroner årlig eller premier over 2 millioner kroner (Pengespillforskriften, 2022). Norsk Tippings samfunnsoppdrag innebærer å tilby kundene muligheten til å delta i ansvarlig spill (Norsk Tipping, u.å.-c). Norsk Tippings hovedformål er tredelt, og inkluderer: 1) forebygging av problemspilling og 2) økonomiske misligheter, samt 3) å begrense privat fortjeneste på pengespill. Det primære målet skal være å sikre at spill foregår innenfor ansvarlige rammer. Tiltak som Norsk Tipping har innført for å forhindre utvikling av problemspilling er blant annet registrert spill, tapsgrenser, spillregnskap og innebygde restriksjoner i spillene. Samtidig som Norsk Tipping skal arbeide forebyggende mot spilleproblemer, må spillene deres være attraktive nok for å forhindre at spillaktiviteten overføres til uregulerte aktører samt å rekruttere spillere over fra uregulerte aktører. Dette kalles kanalisering, hvis formål er å sikre at spilling foregår innenfor ansvarlige rammer. Overskuddet fra spillene hos Norsk Tipping skal fordeles til samfunnsnyttige formål, og disse formålene er vedtatt i Lov om pengespill.

Den frittstående stiftelsen *Norsk Rikstoto* har enerett til å tilby pengespill på hest i Norge. Konesjonen deles ut for 10 år om gangen og ble nylig fornyet fra og med 2023. Stiftelsens hovedformål er å legge til rette for ansvarlig pengespill på hest og forebygge negative konsekvenser av pengespill (Norsk Rikstoto, 2023a). Overskuddet fra spillet deles ut til organisasjoner i hestesporten i Norge for

å støtte hestehold, hestesport og hesteavl (Forskrift om fordeling av overskuddet fra pengespill på hest, 2023).

I tillegg til enerettstilbydernes tilbud klargjør pengespillforskriften at organisasjoner som ikke er underlagt monopolet også kan få tillatelse til å drive pengespill dersom visse vilkår er oppfylt, deriblant forhåndsgodkjenning av organisasjonene (Pengespillforskriften, 2022). Det er i hovedsak ikke-fortjenestebaserte organisasjoner med samfunnsnyttige formål som har tillatelse til å tilby visse pengespill, men disse organisasjonene kan velge å inkludere en kommersiell medhjelper som gis mulighet til å levere pengespillet, jf. ny pengespillov § 21 (Pengespiloven, 2022). Dette innebærer at selve spilltilbudet typisk leveres av medhjelpere, mens deler av overskuddet går til den ikke-fortjenestebaserte organisasjonen som innehar tillatelsen. Medhjelperne er ifølge pengespillforskriften forpliktet til å betale minst 15 prosent av overskuddet fra hovedspillet og minst 30 prosent av overskuddet fra databingo til organisasjonene som har bingotillatelsen. Samarbeid mellom organisasjonen med tillatelsen og medhjelperen kan i enkelte tilfeller resultere i ugunstige avhengighetsforhold, hvor avtaler som bryter med loven dannes mellom partene (Prop. 220 L (2020-2021)). Avtalene kan eksempelvis omhandle betaling av overskudd tilbake til medhjelper, hvilket medfører en konflikt hos organisasjonene som må velge mellom å følge regelverket eller medhjelperens ønsker.

Pengespill kan også tilbys av organisasjoner med egen tillatelse. Et eksempel på dette er foreningsbingo. Med foreningsbingo menes det organisasjoner som tilbyr papirbasert bingo uten bruk av medhjelper. På foreningsbingo tilbys det hovedspill med papirbonger (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022b).

Ved godkjent søknad kan bingo også tilbys i lokalradio og lokal fjernsyn (Pengespillforskriften, 2022). Da får kringkasteren én tillatelse som er gjeldende i to år, og tillatelsen tilsier at pengespillet kan tilbys i lokalradio/fjernsyn én gang i uken. Omsetningen per tillatelse skal ikke overstige 7 millioner kroner årlig. Etter fradrag for premier skal minst 15 prosent av fortjenesten fra pengespillet gå til drift av den stasjonen tillatelsen gjelder.

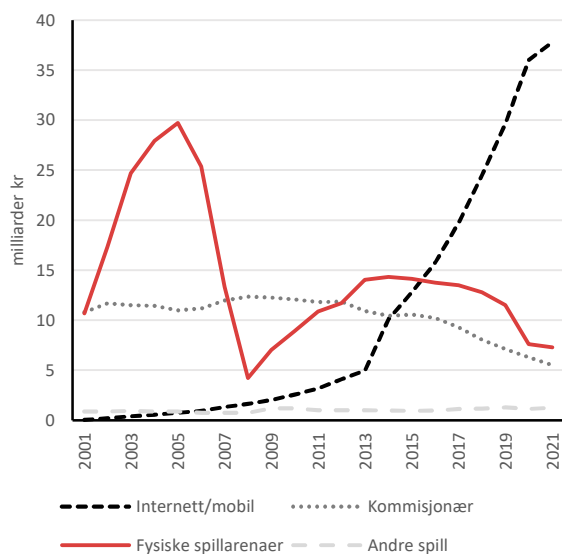
En annen form for pengespill som foregår i Norge, er pengespill som tilbys om bord på skip. Pengespillforskriften (2022) § 76 beskriver at et skipsfartsselskap kan søke om tillatelse til å drive pengespill om bord på norske skip. Tillatelsen er gyldig opptil tre år etter godkjenning. Skipene må ha helårs fast

rutetrafikk mellom Norge og utlandet, og må være i stand til å frakte store mengder gods og kjøretøy. Spillene skipsfartsselskapene kan få lov å tilby er forhåndsgodkjente kortspill hvor man ikke kan spille mot andre spillere, rulett, og pengespill som tilbys på spillterminaler etter § 78 i pengespillforskriften. Paragrafen tydeliggjør hvordan spillterminalene skal utformes, for eksempel at de ikke skal avgi lyd. Pengespillene skal bare være tilgjengelig i et avgrenset område av skipet. Etter premiefradrag skal minst 20 prosent av overskuddet fra pengespillene gå til godkjente organisasjoner.

Det finnes også en uregulert, ulovlig del av pengespillmarkedet i Norge. Hoveddelen av denne består av utenlandske aktører som tilbyr pengespill over internett. Det er stor usikkerhet knyttet til størrelsen av markedsandelen for disse selskapene, men Lotteritilsynet (2023a) har estimert at ulovlige aktører sto for rundt 13 prosent av det totale norske spillmarkedet i 2022. Hvis man kun ser på spill som er i konkurranse med enerettstilbydernes spilltilbud, dvs. sports-, kasino- og hestespill, ble de ulovlige aktørenes andel estimert til å være 36 prosent. I en proposisjon til Stortinget er det lagt frem et forslag om at nettstedet som tilbyr pengespill som ikke er tillatt i Norge skal blokkeres (Prop. 6 L (2023-2024)). Forslaget ble vedtatt i Stortinget 19. mars i år.

I det norske pengespillmarkedet har det nylig oppstått utfordringer med å skille mellom ulike former for spillaktiviteter. Mye av dette er takket være den økte digitaliseringen av samfunnet, hvor grensene mellom ulike spillaktiviteter viskes ut, og der ulike spillaktiviteter smelter sammen. Et aktuelt eksempel på dette er det uklare grensesnittet mellom dataspill, pengespill, og finans. Delfabbro og King (2023) gir gode eksempler på hvordan sammensmeltingen foregår i vår digitale verden. For eksempel: Barn og unge under 18 år, som ikke har tilgang til pengespill, har likevel mulighet til å kjøpe dataspill som inneholder detaljerte simuleringer av kasinospill. Eksempler på slike videospill er *Runescape* og *Second Life*. Videre innlemmes også ofte mekanismer som minner om pengespill i spillene, for eksempel bruk av spilleautomater for å bestemme utfall. Et annet eksempel er såkalte lootbokser, som er digitale overraskelsespakker som kan opptjenes eller kjøpes i spillet. Da bruker spillerne penger på et kjøp med usikkert utfall, i håp om å få verdifulle ressurser tilbake (for eksempel en «skin» eller et våpen som kan brukes i spillet). Kjøp av lootbokser minner dermed i stor grad om pengespill, særlig hvis ressursen også kan selges for penger utenfor spillet. Dette eksempelet illustrerer sammensmeltingen av ulike spillaktiviteter.

Figur 1. Brutto omsetning i forskjellige salgskanaler i det norske pengespillmarkedet etter innføring av nettspill i 2001¹



¹ Tall fra Lotteri- og stiftelsestilsynet

1.1.2. Digitalisering av pengespillmarkedet

Siden 2001 har det vært mulig å spille pengespill lovlig over internett i Norge. Norsk Tipping og Norsk Rikstoto innførte internettløsninger som en prøveordning våren 2001 og disse ble permanent fra 21. mai 2002 (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2002). I tillegg fantes det i noen år to øvrige lovlige pengespill over internett og mobil (tivoli.no og SMS.jackpot), men konsesjonen for disse spillene ble avsluttet i 2005.

Siden innføringen i 2001, og spesielt etter lanseringen av Norsk Tippings kasino- og bingospill på nett i 2014, har pengespill på internett og mobiltelefon stått for stadig større deler av omsetningen i det norske pengespillmarkedet. Pengespill over internett omsetter nå

for betydelig høyere summer enn pengespill gjennom kommisjonærer og på fysiske spillarenaer (Figur 1).

Forskning tyder også på at pengespill på internett, spesielt på mobiltelefon, har blitt en foretrukket pengespillform for en stor del av norske pengespillere. Den siste befolkningsundersøkelsen fra Nasjonalt kompetansesenter for pengespillforskning (SPILLFORSK) ved UiB viste at 63.6% av alle deltakere som i 2022 oppga at de hadde spilt pengespill i løpet av de siste 12 månedene, hadde spilt over internett minst én gang (Pallesen et al., 2023). Dette var en signifikant økning fra 2019, der 58.4% hadde spilt over internett. Mobiltelefon var det klart mest brukte internettmidiet, brukt av 57.4% av pengespillerne i løpet av det siste året.

Hing et al. (2023) trekker frem flere mulige årsaker til at nettspill foretrekkes over pengespill på fysiske arenaer; nettspill tilbyr spillerne mer privatliv, øker tilgjengeligheten til pengespill, gjør umiddelbare innsatser lettere gjennom elektroniske finansielle overføringer, gjør tippeinformasjon lettere tilgjengelig, og muliggjør tipping hos flere ulike aktører. Oppsummert ser nettspill ut til å være mer beleilig enn pengespill på fysiske arenaer. Innenfor nettspill ser som nevnt smarttelefonen ut til å foretrekkes fremfor PC. Denne tendensen er særlig fremtredende hos unge voksne. Hing et al. (2023) peker på flere årsaker til hvorfor det er slik. Resultatene fra studien til Hing et al. (2023) viser at deltakerne var opptatte av at spill skulle være lett tilgjengelig, og den viktigste funksjonen spillerne trakk fram var muligheten for umiddelbart å legge inn innsatser uavhengig av tid på døgnet eller spillerens lokasjon. En annen viktig egenskap for spillerne var muligheten for elektroniske finansielle transaksjoner. Andre, noe mindre vektlagte egenskaper, var tilgangen til spillinformasjon på nett, samt muligheten for å tippe hos ulike aktører. Studien konkluderer med at smarttelefoner var den eneste spillosheten som tilbydde spillerne alle de ønskede spillfunksjonene.

Tabell 1. Oversikt over de inkluderte spillformene.

	Bingo	Databingo	Belago	Multix	Trav
<i>Definisjon</i>	Live bingospill (elektronisk eller på papirbong) i lokale, eventuelt også over link med annet lokale.	Spillterminal med elektroniske bingospill; ikke tilknyttet hovedspillet	Spillterminal med kasinospill (hjulspill, kortspill, ferdighetsspill og lykkespill)	Spillterminal med kasinospill (hjulspill, kortspill, ferdighetsspill og lykkespill)	Satsing på hester i løpsarrangementer
<i>Spillarena</i>	Bingohall	Bingohall	Bingohall	Kiosker, bensinstasjoner og andre	Travbane
<i>Tilbyder</i>	Private entreprenører	Private entreprenører	Norsk Tipping	Norsk Tipping	Norsk Rikstoto

1.2. Pengespill på fysiske spillarenaer

Med pengespill på fysiske spillarenaer menes det i denne rapporten pengespill der spilleren selv befinner seg på arenaen der spillet foregår under selve spillet, og satser penger gjennom fysiske løsninger på arenaen. Dette kan for eksempel være pengespill på en travbane under et hesteløp eller på en spillautomat i en kiosk. Spill på fysiske spillarenaer ses her i motsetning til pengespill over internett eller kjøp av pengespill hos en kommisjonær som ikke er tilknyttet spillarenaen, ofte med en viss avstand i tid mellom kjøp og trekning. I den internasjonale forskningen omtales spill på fysiske spillarenaer ofte som «*land-based gambling*», «*non-online gambling*» eller «*offline gambling*».

Som indikert av spillaktørenes omsetningstall (Figur 1), tyder forskning på at relativt få mennesker i Norge spiller pengespill på fysiske spillarenaer i dag. Mens 6 av 10 pengespillere i SPILLFORSKs befolkningsundersøkelse hadde spilt pengespill over mobiltelefon i 2022 (Pallesen et al., 2023), hadde kun 0.6–2.4% av pengespillere spilt på de ulike fysiske spillarenaene*. Dette tilsvarer 6 til 24 per 1000 spillere.

Det tilbys en rekke lovlige former for pengespill på fysiske spillarenaer i Norge. Bingohaller tilbyr forskjellige varianter av papirbaserte og elektroniske bingospill samt spillterminaler med kasinospill fra Norsk Tipping (Belago). Norsk Tipping har også lignende spillterminaler

utplassert i kiosker (Multix). Pengespill på hest fra Norsk Rikstoto kan spilles på 11 trav- og galoppbaner i landet (Norsk Rikstoto, u.å.). Utover dette tillater pengespillforskriften (2022) fysiske pengespill i form av nasjonale og lokale lotterier, bingo uten entreprenør, et årlig norgesmesterskap i turneringspoker, og kort-, rulett- og terminalspill om bord på norske skip. Denne rapporten fokuserer på bingo, databingo og Belago i bingohall; Multix i kiosk, og travspill på travbaner (Tabell 1).

1.2.1. Bingo

Bingo er et pengespill der man vinner ved å oppnå en rekke av forhåndsbestemt tallformasjon på en bong bestående av flere rekker med tallkombinasjoner (pengespillforskriften, 2022).

De fleste byer og mange tettsteder i Norge har én eller flere bingohaller. I 2022 fantes det 233 bingohaller i Norge, drevet av 49 private entreprenører. Disse omsatte i 2022 for til sammen 5 milliarder kroner brutto på bingo og databingo (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2023b), i tillegg til entreprenørenes andel av omsetningen på Norsk Tippings Belago-terminaler. Omsetningen gikk noe ned under covid-19-pandemien, men var i 2022 tilbake på nivået før pandemien, og tallet på bingohaller var ifølge Lotteritilsynet (2023e) stabilt. I tillegg har en rekke organisasjoner, deriblant samfunnshus og idrettslag, tillatelse til å arrangere bingo i mindre skala uten entreprenør (Pengespillforskriften, 2022).

* Ikke inkludert spill på travbaner, da undersøkelsen ikke skilte mellom forskjellige former for pengespill på hest (via nett eller på spillarena).

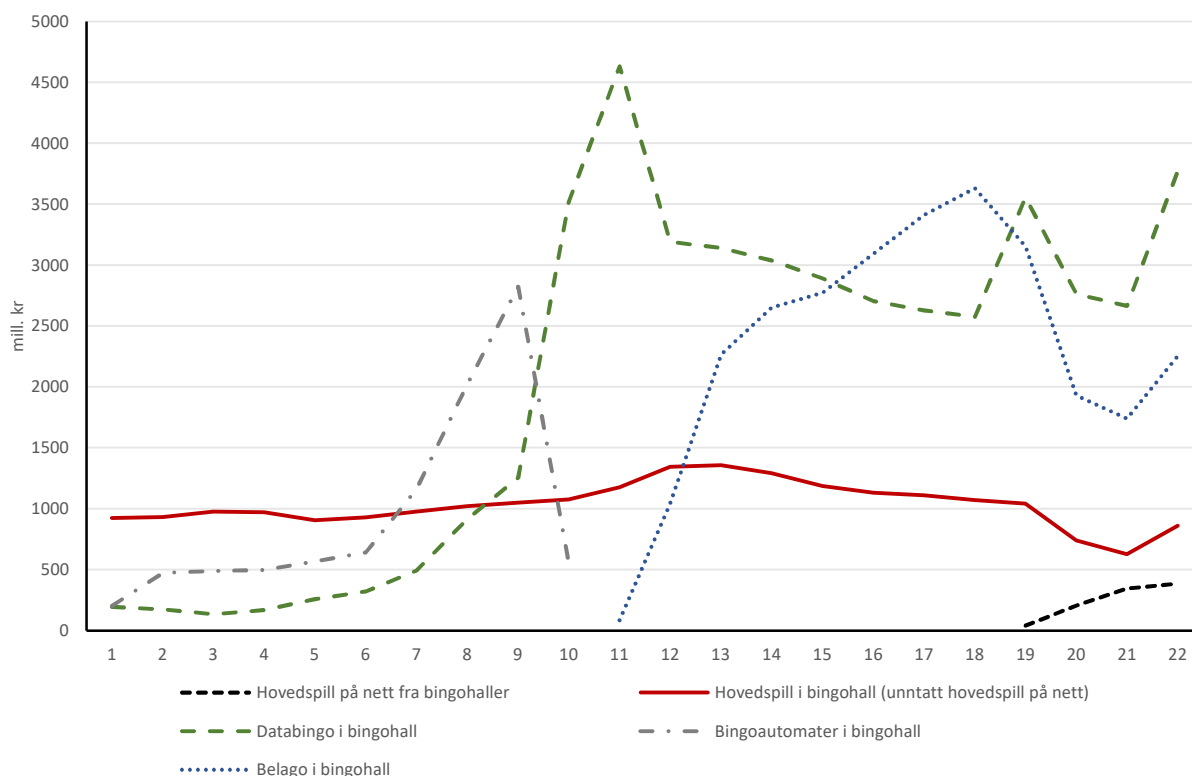
I bingohallene finner man også forskjellige andre typer spill, deriblant hovedspill, sidespill og Belago. I hovedspill presenteres tallene som trekkes fortløpende og samtidig til alle spillerne, og alle som befinner seg i lokalet kan delta (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022b). I hovedspillet kan man benytte elektroniske eller papirbaserte bonger. Sidespill refererer til andre typer spill enn hovedspillet, og sidespillene åpner for mer individuelle spill. Databingo og papirsidespill er ulike typer sidespill som kan spilles i et bingolokale. Databingo spilles på en egen spillterminal, og skiller seg fra hovedspillet ved at tallene som trekkes ikke presenteres til alle spillerne, men i stedet bare til spilleren på den aktuelle spillterminalen. Med papirsidespill menes forhåndstrukne papirbaserte lotterier. Belago er Norsk Tippings egne bingoautomater, og tilbys i bingohaller (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022b). Selv om hovedspillet kanskje er det de fleste forbinder med bingohaller, er omsetningen betydelig høyere for databingo og Belago (Figur 2). Begrepene «hovedspill» og «sidespill» understreker de ulike spillenes natur, og markerer at sidespill er et supplement til hovedspillet. På grunn av dette, samt det faktum at deltakelse i databingo trolig innebærer en høyere risiko for å utvikle spilleproblemer sammenlignet med deltakelse i hovedspillet, er det et krav at bingohallene stort sett må ha en årsomsetning på over 2 millioner kroner fra hovedspillet for å få tillatelse til å tilby databingo (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022b).

De samme reglene for årsomsetning gjelder Belago (Pengespillforskriften, 2022).

Et økende antall bingohaller har også begynt å tilby deltakelse i hovedspillet over internett (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2023b). For å kunne delta på nett må spilleren først ha registrert seg ved personlig oppmøte i lokalet der hovedspillet finner sted (Pengespillforskriften, 2022). Antallet hovedspill på internett (deltakelse i hovedspillet i bingohallen fra utenfor hallen) økte under covid-19 pandemien som i Norge startet i 2020, og har fortsatt å øke etter pandemien, noe Lotteritilsynet (2023c) tilskriver både økning i antallet bingohaller som tilbyr denne løsningen og en endring i spillernes vaner, der folk i økende grad har blitt vant til å spille bingo på nett.

Relativt få nordmenn spiller bingo, både på fysiske spillarenaer og på internett, men i motsetning til de fleste andre lovlige pengespill vet vi ikke nøyaktig hvor mange det er snakk om. Siden bingo og databingo ikke er omfattet av enerettsmodellen, og dermed tilbys av flere private entreprenører, finnes det ikke et samlet og tilgjengelig datagrunnlag for å beregne antallet aktive spillere. Man må derfor anslå dette ut fra undersøkelser av utvalg av befolkningen. I SPILLFORSKS befolkningsstudie for 2022 oppga 2.3% av de som hadde spilt pengespill det siste året at de hadde spilt bingo i bingolokale minst én

Figur 2. Brutto omsetning i norske entreprenørbingolokaler siden 2001, fordelt på spilltype



gang (Pallesen et al., 2023). Dette var en signifikant nedgang fra 2019, der 3.7% oppga at de hadde spilt bingo. Det var likevel en høyere andel enn deltakerne som oppga at de hadde spilt bingo på internett. Kun 1.8% av pengespillerne hadde spilt Norsk Tippings nettbingspill Bingoria, og 0.8% hadde spilt andre bingspill for penger på internett.

1.2.2. Databingo

Databingo er et sidespill som tilbys i bingolokaler. Databingo er en form for elektronisk bingo, og spilles individuelt på egne spillterminaler som er koblet sammen (Bingoforskriften, 2004). Det gjøres en felles trekning for alle spillterminalene. Den maksimale enkeltgevinsten i databingo er 2 500 kr. Samtidig kan man ha en ekstragevinst på inntil 12 000 kr. Databingo har tidligere også tilbudt spillerne en autoplay-funksjon, hvor spillsekvenser startes og gjennomføres automatisk dersom funksjonen aktiveres. Autoplay åpnet blant annet muligheten for at spillerne kan spille på flere spillterminaler samtidig (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022b). I den nyeste pengespillforskriften som trådte i kraft 1. januar 2023 ble det innført et forbud mot autoplay (Pengespillforskriften, 2022).

I SPILLFORSKs befolkningsstudie for 2022 oppga 0.6% av pengespillerne at de hadde spilt databingo i bingolokale minst én gang det siste året (Pallesen et al., 2023). Det var ingen signifikant endring fra 2019, der 0.9% hadde spilt databingo (Pallesen et al., 2020). Dette er imidlertid et oppsiktsvekkende lavt tall, gitt at bruttoomsetningen er mye høyere for databingo enn for bingo (jf. Figur 2). Kombinasjonen av få databingo-spillere og høy bruttoomsetning fra databingo er bekymringsverdig da det indikerer at et relativt lavt antall spillere legger igjen store summer på databingo.

1.2.3. Belago

Belago er interaktive hjulspill som tilbys på Norsk Tippings spillterminaler (Norsk Tipping, u.å.-a). Spillet er tilgjengelig i norske bingohaller. I tillegg til gevinster i hvert enkelt spill, kan spilleren også vinne lokal og nasjonal jackpot. Lokal jackpot kan utgjøre en sum på inntil 12 000 kr, mens den nasjonale jackpoten har en maksverdi på 50 000 kr. I hvert spill er spilleren med i trekningen av 3 jackpoter, og størrelsene på jackpotene økes gradvis hver gang noen spiller, inntil en vinner kåres. Deretter startes prosessen på nytt, og jackpotene bygges opp igjen. Maksimal innsats per spill er satt til 50 kr.

Belago erstattet de gamle bingoautomatene i 2011, som en konsekvens av automatforbudet (Hoffmann, 2020). Forbudet mot de gamle bingoautomatene ble innført fordi de skapte store pengespillproblemer hos befolkningen. Belagoterminalene er i motsetning til de gamle bingoautomatene bare tilgjengelig i bingohaller, hvilket medfører at spillerne aktivt må oppsøke bingolokaler for å spille Belago. I tillegg har Belagoautomatene tapsgrenser på maksimalt 4 400 kr i måneden (Hoffmann, 2020).

I SPILLFORSKs befolkningsstudie for 2022 oppga 0.5% av pengespillerne at de hadde spilt Belago minst én gang det siste året (Pallesen et al., 2023). Dette var en signifikant nedgang fra 2019, der 1.0% hadde spilt Belago (Pallesen et al., 2020). Ifølge Norsk Tipping hadde Belago 22 490 aktive spillere i 2022 (Norsk Tipping, 2023).

1.2.4. Multix

Multix er en av Norsk Tippings spillterminaler. Multix tilbyr spill som kasinospill, kortspill, ferdighetsspill og lykkespill (Norsk Tipping, u.å.-b). Multix-terminalene er tilgjengelig over hele landet, og er utplassert i kiosker, bensinstasjoner, puber, barer og noen cafeer. Maksimal tapsgrense per måned er 2 700 kr. Den høyeste mulige gevinsten på Multix er 1 500 kr, og spillerne kan legge inn innsatser på opptil 50 kr per spill.

Multix erstattet de gamle gevinstautomatene, som var plassert i dagligvarebutikker, kjøpesentre, kiosker, bensinstasjoner, serverings- og overnattingssteder, ferger, bingolokaler, spillehaller, bowlinghaller, m.m. (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2007). I 2007 ble det innført et totalforbud mot de gamle gevinstautomatene (Hansen, 2012), og Norsk Tipping fikk monopol på å drive spilleautomater (Pallesen et al., 2016).

I SPILLFORSKs befolkningsstudie for 2022 oppga 2.4% av spillerne at de hadde spilt Multix i kiosk eller andre steder minst én gang det siste året (Pallesen et al., 2023). Dette var en signifikant nedgang fra 2019, der 4.0% hadde spilt Multix (Pallesen et al., 2020). Sammenlignet med Multix og Belago, oppga betydelig flere deltakere at de hadde spilt tilsvarende spill på internett: 4.9% av spillerne hadde spilt på Norsk Tippings nettkasinospill KongKasino, og 2.7% hadde spilt andre automat-/kasinospill for penger på internett (Pallesen et al., 2023).

Ifølge Norsk Tipping hadde Multix 44 353 aktive spillere i 2022, altså omtrent dobbelt så mange som Belago (Norsk Tipping, 2023). Til sammenligning hadde Norsk Tippings nettbaserte kasino- og bingspill KongKasino og Bingoria 257 058 aktive spillere samme år.

1.2.5. Trav

Pengespill på hest innebærer å satse penger på en hest eller en kombinasjon av hester i et veddeløp. Gevinsten avgjøres av hestens *odds*, et tall som angir hvor mange ganger man får igjen sin innsats hvis hesten vinner. Oddsen regnes ut av en datamaskin basert på hvor stor del av løpets totalinnsats som er satset på hver hest (Bryhn, 2019). Norsk Rikstoto tilbyr forskjellige spillformer som krever ulik grad av kunnskap om hestespill, inkludert ferdigutfylte kuponger som kun krever at man angir beløpet man vil spille for.

Norsk Rikstoto tilbyr til sammen 13 ulike typer hestespill (Norsk Rikstoto, 2023b). Eksempler på slike spill er V75, V86, V65, Trippel, Tvilling, Duo og Vinner. V75 er det spillet som gir mulighet for høyest gevinst, og går ut på å tippe riktig vinner i totalt 7 forhåndsbestemte løp. Gevinst utbetales ved 7, 6 og 5 riktige vinnere. V86 er også et flerløpsspill, men her skal man angi første hest i mål i totalt 8 spill. Her utbetales gevinsten ved 8, 7 og 6 rette vinnere. På lik linje er V65 et flerløpsspill hvor spilleren skal gjette riktig vinner i 6 løp, og det utbetales premie ved 6 og 5 rette. Trippel, Tvilling, Duo og Vinner er derimot enkeltløpsspill. Trippel går ut på å finne de 3 første hestene som går over målstreken i riktig rettesfølge, mens Tvilling går ut på å finne de 2 første hestene i mål, uavhengig av rekkefølge. Duo handler om å finne de 2 første hestene i mål i riktig rekkefølge. Vinner er et av de enkleste spillene, og går ut på å tippe første hest i mål i ett enkelt løp. Gevinstene i vanlige hesteløp er lave i Norge, med en typisk førstepremie som varierer mellom 14 000 kr og 18 000 kr (Norsk Rikstoto, 2023b).

Ifølge ansvarlighetsrapporten for 2022 har den samlede omsetningen til Norsk Rikstoto vært synkende fra 2017 (Norsk Rikstoto, 2023b). I 2022 hadde Rikstoto likevel en noe høyere spilleomsetning enn 2021. I 2022 var den totale omsetningen på 3,26 milliarder kroner, sammenlignet med 3,23 milliarder kroner i 2021. Omsetningsutviklingen indikerer likevel en nedgang på 15,5% fra 2017 til 2022. Antall aktive kunder i 2022 hadde falt med 12,3% fra 2018. Ifølge rapporten er nedgangen trolig knyttet til faktorer som innføringen av registrert spill og ansvarlighetstiltak, samt synkende interesse for hestespill i befolkningen. I SPILLFORSKs befolkningsundersøkelse fra 2022 oppga 9,8% at de hadde deltatt i spill på hest de siste 12 månedene (Pallesen et al., 2023).

I Norge finnes det totalt 10 travbaner som er åpne hele året, samt én galoppbane (Norsk Rikstoto, u.å.). Norsk Rikstoto tilbyr altså spill på både trav og galopp. I denne rapporten

omtales pengespill på hest for enkelthets skyld konsekvent som «trav», selv der begge former er ment.

Norsk Rikstotos spill kan leveres på nett, hos kommisjonær eller på banen der løpet holdes. I 2021 utgjorde omsetningen på travbaner kun 0,4 prosent av den totale bruttoomsetningen (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2023d). I alt 21,7 prosent av omsetningen gikk gjennom innlevering hos kommisjonær, mens internett/mobil var klart mest brukt med 77,9 prosent av totalomsetningen.

1.3. Studiens formål

Pengespillforskning har til nå hovedsakelig vært utført i form av survey-baserte korrelasjonsstudier og eksperimentelle laboratoriestudier (Wood & Griffiths, 2007). Et kvantitativt utgangspunkt har vært vanlig, eksempelvis ved bruk av befolkningsstudier. Wood og Griffiths (2007) peker på mangel på kvalitative studier av pengespill. Videre vet vi for lite om pengespill på fysiske arenaer i Norge (Kulturdepartementet, 2018), til tross for at dette er den typen pengespill som har eksistert lengst.

Denne studien har derfor som mål å gi mer kvalitativ innsikt i spillatferd på fysiske pengespillarenaer i Norge, henholdsvis bingohaller, kiosker og travbaner. Valg av spillarenaene ble tatt med bakgrunn i at de nevnte arenaene er lovlige, organiserte, og profesjonelle. Dette medfører at spillarenaene er lett tilgjengelig. Videre ble pengespillarenaenes omsetning tatt i betraktning under utvelgelsen av spillarenaer. De valgte pengespillarenaene har generelt høy omsetning.

Et viktig moment som ble undersøkt i studien er opplevelsesdimensjonen ved spill hos aktive spillere. Dette kan øke forståelsen for hvilken betydning pengespill har for spillerne. Videre kan man oppnå innsikt i ulike spillergrupper ved å undersøke spillernes erfaringer på ulike fysiske pengespillarenaer. Dataene fra studien muliggjør en kvalitativ sammenligning mellom ulike spillergrupper. Funnene fra studien vil også kunne bidra til å belyse ulike forhold rundt uregistrert spill og annen problematisk spilling.

Rapporten er utarbeidet med formål om å øke den generelle kunnskapen om spill på fysisk arena, deriblant kunnskap om spillernes motiver, strategier og problematiske forhold. En viktig årsak for å øke denne kunnskapen er at andelen problemspillere på fysiske spillarenaer er høy (Pallesen et al., 2020). Gjennom økt kunnskap om spill på fysiske arenaer vil oppdragsgiver (Lotteritilsynet) ha et bedre datagrunnlag for å foreslå relevante regulatoriske tiltak knyttet til slike arenaer. Videre vil økt forståelse av hvilke sosiale funksjoner disse spillene innehar kunne være til hjelp for å forstå kundegruppen på slike arenaer. Dersom udekkede sosiale behov skulle vise seg å være en årsak til at mennesker oppsøker fysiske pengespillarenaer, vil dette være betydningsfull kunnskap for å forstå, forebygge og behandle spilleproblemer.

Pengespill er ikke bare et individuelt problem, men utgjør også en betydelig utfordring for samfunnet generelt. Samfunnet bruker store ressurser på forebygging,

regulering og behandling av pengespillproblemer. Økt kunnskap på feltet vil kunne resultere i bedre og mer effektive tiltak som kan spare samfunnet for store kostnader. De eventuelle samfunnsmessige fordelene med studien akkompagneres videre av ny kunnskap som tilføres den vitenskapelige kunnskapsbasen om pengespill, både i Norge, men også internasjonalt. Den kvalitative metoden benyttet i denne studien vil kunne generere hypoteser som senere kan testes kvantitativt.

Følgende spørsmål sto i sentrum av undersøkelsen:

1. Hvilke motiver (sosiale, mestrings, økonomiske, emosjonelle) har spillerne for pengespill på spillarenaen?
2. Hvordan oppleves det å delta i pengespill på den fysiske arenaen?
3. Bruker spillerne noen strategier for å øke vinner sjansene sine, og hvor stor tro har de på disse strategiene?
4. Hvordan opplever spillerne at spillarenaen forsterker eller reduserer problematiske forhold som problemspilling og kriminalitet?

1.4. Rapportens struktur

Gjennom rapporten vil de fire overordnede kategoriene «motiver», «spillopplevelsen», «strategier», og «skadelig pengespill» belyses. I den førstkomende delen (kapittel 2) av rapporten vil det redegjøres for studiens metode, henholdsvis utvalg, prosedyre og materiale, dataanalyse, og etikk og personvern. Deretter vil kapittel 3 ta for seg motiver for deltakelse i spillet, mens kapittel 4 beskriver deltakernes spillopplevelser. I kapittel 5 belyses strategier for å øke vinner sjansene. Deretter vil kapittel 6 ta for seg skadelig pengespill på de fysiske spillarenaene, mens kapittel 7 beskriver tiltak mot skadelig pengespill. Siste kapittel forbeholdes en generell diskusjon av resultatene, med diskusjon av funn, begrensninger, implikasjoner og til slutt en konklusjon.

2. Metode

2.1. Utvalg

Vi intervjuet totalt 35 personer (Tabell 2). Alle deltakerne oppga at de jevnlig spiller pengespill på fysiske spillarenaer, med unntak av én deltaker som deltok i kraft av sin rolle som bingovertinne ved en av spillarenaene. En annen av bingo-spillerne jobbet også som bingovertinne ved en annen spillarena i tillegg til å spille selv, men deltok først og fremst som spiller. Deltakerne var alle i 30- til 80-årene og ble rekruttert fra forskjellige byer og tettsteder i Norge.

Tabell 2. Oversikt over deltakerne.

Hovedspill	N	alder, <i>M(SD)</i>	% kvinner
Bingo	8	64.6 (14)	75
Databingo	1	42.0 (0)	0
Belago	5	39.8 (7)	40
Multix	9	58.2 (13)	11
Trav	12	59.1 (7)	0
Totalt	35	56.9 (13)	26

2.2. Prosedyre og materialer

2.2.1. Rekruttering

Det var planlagt å rekruttere deltakere til studien gjennom personlig oppmøte på spillarenaene og ved hjelp av skriftlig rekrutteringsmateriale hengt opp på spillarenaene. I forkant av rekrutteringen ble eierne/operatørene av spillarenaene kontaktet for å gi tillatelse til dette. Her møtte vi på en betydelig hindring i rekrutteringsprosessen, fordi flere eiere/ansvarlige på flere spillarenaer (særlig bingo, dog var det noen som var svært behjelpelige) ikke ga tillatelse til å rekruttere fritt. Mangel på tillatelse bidro til en betydelig innskrenkning av tilgjengelige rekrutteringskilder. utfordringen resulterte etter hvert i et behov for alternative rekrutteringsstrategier.

De spillarenaene som samtykket til rekruttering ble oppsøkt, og potensielle deltakere som befant seg i lokalet ble forsøkt rekruttert. Spillarenaene ble oppsøkt på ulike

tider på dagen for å sikre inkludering av kundegrupper med ulike spillemønstre og spillatferd. Det ble også hengt opp informasjonsskriv i lokalene slik at kundene på eget initiativ kunne ta kontakt for ytterligere informasjon og eventuell deltakelse. Kundene som viste interesse for å delta ble gitt nødvendig informasjon om studien og deres eventuelle deltakelse, samt tilstrekkelig betenkningstid. De aktuelle deltakerne ble så kontaktet igjen på et senere tidspunkt for å bekrefte/avkrefte sin deltakelse og skrive under på et samtykkeskriv.

I den innledende rekrutteringsfasen oppstod en ytterligere hindring. I kjølvannet av utbruddet av COVID-19-pandemien, ble mange fysiske spillarenaer tvunget til å midlertidig stenge ned eller begrense tilbudet sitt. Dette medførte vanskeligheter med fysisk rekruttering. Situasjonen resulterte i en forlenget rekrutteringsprosess. Når COVID-tiltakene etter hvert ble lempet på og spilltilbudene gikk tilbake til normalen, ble rekrutteringsprosessen gjenopptatt. Her møtte vi på nok en utfordring knyttet til rekruttering i form av at mange spillere ved de fysiske spillarenaene, med unntak av travbaner, viste en tilbakeholdenhet eller skepsis til å delta i studien. Motstanden førte til ytterligere utfordringer med å rekruttere et tilstrekkelig antall deltakere.

På dette tidspunktet kontaktet vi ansatte hos Norsk Tipping og Norsk Rikstoto, samt bingoentreprenører, med forespørsel om bistand i rekruttering av de resterende deltakerne som trengtes for å oppnå den ønskede utvalgsstørrelsen. Disse initierte direkte kontakt med aktuelle deltakere, og takket være deres innsats lyktes vi med å sikre det nødvendige deltakerantallet.

Utvalget består av spillere rekruttert på tre forskjellige måter: (1) Spillere rekruttert gjennom personlig kontakt på spillarenaen, (2) spillere som selv tok kontakt gjennom rekrutteringsmateriale på spillarenaen, (3) spillere rekruttert og formidlet gjennom ansatte hos Norsk Tipping, Norsk Rikstoto og bingoentreprenører.

2.2.2. Gjennomføring av intervjuene

Datainnsamlingen ble gjennomført som semistrukturerte intervjuer basert på en forhåndsutviklet intervjuguide. Intervjuene ble gjennomført i perioden juli 2021 til august 2023. Av de 35 intervjuene ble omtrent halvparten gjennomført ansikt-til-ansikt og halvparten over telefon, med en varighet fra 19 til 155 minutter ($Md = 42$ min.). For de fysisk gjennomførte intervjuene ble det brukt lukkede møterom eller lignende lokaler som sikret at intervjuene

kunne gjennomføres konfidensielt og uten forstyrrelser. Kun intervjuer og deltaker var til stede under intervjuet. Intervjuene ble tatt opp med diktafon og transkribert av intervjueren i etterkant av intervjuet. Lydopptakene ble slettet umiddelbart etter transkripsjon.

2.2.3. Intervjuguide

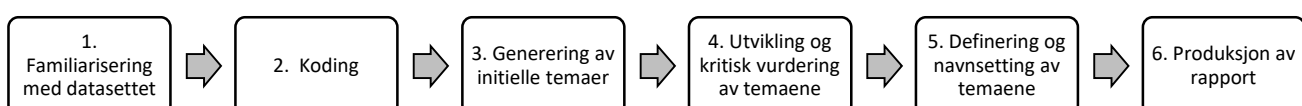
Intervjuguiden (Vedlegg 1) ble utviklet på bakgrunn av de fire forskningsspørsmålene som ble definert i planleggingen av studien. I tillegg til generelle spørsmål om spillhistorie, spillatferd og spillopplevelse, fokuserte spørsmålene på de fire tematiske områdene: *Motivasjon for spill på spillarenaen, opplevelsen av spillet, strategier for økning av vinnerejanser og problematiske forhold på spillarenaen.*

2.3. Dataanalyse

Intervjudataene ble analysert ved hjelp av tematisk analyse. Tematisk analyse (TA) er en metode for å identifisere, analysere, organisere, beskrive og rapportere temaer i et kvalitativt datasett (Braun & Clarke, 2022). Dette kan gjøres ved bruk av deduktiv eller induktiv tilnærming, hvor førstnevnte tilnærming benytter forhåndsbestemte temaer for å styre analysen. I denne studien ble derimot den induktive tilnærmingen til tematisk analyse benyttet, hvor deltakernes egne beskrivelser dannet utgangspunktet for temaer.

Braun og Clarke skiller mellom flere ulike tilnærminger til tematisk analyse, og deler tilnærmingene inn i tre overordnede kategorier (Braun & Clarke, 2022). Refleksiv tematisk analyse kjennetegnes av subjektivitet, refleksivitet og aktiv bruk av forskerens personlige kontekst. Her understrekes det at forskeren må reflektere kritisk rundt sin egen rolle i prosessen, sine tanker, fordommer og antakelser, sine egne handlinger og andre elementer som kan påvirke analysen. En annen tilnærming kalles «coding reliability», og ifølge denne tilnærmingen er det mulig å oppnå en reliabel og nøyaktig kodingsprosess, for eksempel ved hjelp av en satt/fast kodebok og flere uavhengige kodere. «Codebook TA», den siste tilnærmingen, involverer en strukturert og mer eller mindre satt tilnærming til koding der kodene utvikles i forkant av temaanalysen, og kodene anvendes deretter på datasettet. Refleksiv tematisk analyse er den tilnærmingen som vektlegger viktigheten og nytten av forskerens subjektivitet i størst grad.

Figur 3. Analyse av intervjudataene (Braun & Clarke, 2022)



Analyseprosessen fulgte de seks fasene definert av Braun og Clarke (Figur 3). Fase 1 til 3 ble gjennomført av første og tredje forfatter, samt N.N., der alle analyserte hele datamaterialet uavhengig av hverandre. Integrering av de initiale temaene fra fase 3 og det videre arbeidet med fase 4 til 6 ble gjort av N.N., med bidrag fra første forfatter.

I *fase 1* gjorde vi oss kjent med datasettet gjennom å lese gjennom intervjutranskriptene gjentatte ganger og notere tanker og refleksjoner som dukket opp under lesningen. I *fase 2* kodet vi dataene og sorterte kodene. Kodingen ble gjort i NVivo 12 (Lumivero, 2017). I *fase 3* genererte vi separate forslag til temaer og diskuterte hvordan de tre settene med temaer kunne integreres til ett enkelt sett med initiale temaer. Fasen innebar å identifisere meningsfulle mønstre på tvers av kodene. I *fase 4* ble de initiale temaene videreutviklet og kritisk vurdert. Ut fra temaenes grunnlag i datamaterialet og sammenheng med hverandre, ble temaer revidert, forkastet, og nye temaer ble generert. I *fase 5* ble de endelige temaene rendyrket, definert og navngitt. I *fase 6* ble temaene skriftlig utarbeidet, med kapittel 3 til 7 av denne rapporten som resultat. Den endelige versjonen av rapporten ble gjennomlest og godkjent av alle forfatterne.

2.4. Etikk og personvern

Prosjektet er godkjent av Regional komité for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk (prosjektnummer 152764). Norsk senter for forskningsdata AS har vurdert at behandlingen av personopplysninger i prosjektet er i samsvar med personregelverket.

Både fordeler og ulemper fulgte med deltakelse i studien. Gjennom intervjuene fikk deltakerne mulighet til å reflektere rundt sitt forhold til spill, hvilket kunne være lærerikt eller nyttig for den enkelte. I tillegg kunne spillerne gjennom sin deltakelse bidra til forskning på pengespill. På sikt kan slik forskning bidra til bedre regulering av pengespillene, hvilket igjen vil tjene deltakerne. Ved å få muligheten til å uttrykke seg fritt om det som er viktig for dem, fikk deltakerne indirekte mulighet til å påvirke sin spillhverdag. På den andre siden kunne forskningen også bidra til et økt søkelys på pengespill på fysiske arenaer i medier, hvilket har potensiale for å øke stigmatiseringen av denne spillegruppen. Eventuelle tiltak gjennomført med utgangspunkt i forskningen, eksempelvis innstrammede regler og reguleringer, kan også oppleves som negative for enkelte spillere. Med bakgrunn i dette har forskergruppen vært forberedt på å delta i en eventuell diskurs i media rundt resultatene og deres betydning, for å motvirke denne effekten. Hver deltaker mottok videre et universalgavekort pålydende 500 kr som kompensasjon for tidsbruk og dekning av eventuelle reisekostnader. Kompensasjonen var tvilsomt stor nok til å oppleves som en betydelig motivasjon for deltakelse, men godtgjorde for eventuelle ulemper/tidsbruk, og kunne samtidig fungere som et symbol på at deltakernes synspunkter og bidrag var verdifulle. Deltakelse i studien kunne imidlertid også utløse negative tanker og følelser, både underveis i intervjuene og i etterkant. Dette var kanskje særlig relevant for deltakerne som hadde et problematisk forhold til pengespill.

Siden undersøkelsen inkluderte potensielt sensitive temaer som hos enkelte deltakere kunne ha løst ut ubehagelige følelser underveis og i etterkant av intervjuet, ble deltakerne gitt kontaktinformasjon til Erevik og Pallesen (off. godkjente psykologer) og oppfordret til å ta kontakt ved spørsmål eller behov for oppfølging. Underveis i intervjuene ble det også understreket at deltakerne ikke trengte å dele mer enn de selv ønsket.

For å sikre informert samtykke mottok hver deltaker et samtykkeskriv med informasjon om studien i forkant av intervjuet, og ble etter dette gitt muligheten til minst 24 timers betenkningstid, samt mulighet til å stille spørsmål i

forkant av intervjuet. Deltakerne hadde til enhver tid mulighet til å trekke tilbake samtykket og trekke seg fra studien. Ingen av deltakerne valgte å gjøre dette.

For å bevare deltakernes anonymitet kjennetegnes de i teksten kun ved hvilket spill de oftest spiller. Potensielt identifiserende informasjon har i så stor grad som mulig blitt utelatt eller endret. Når personlig informasjon om deltakerne har blitt endret, har det kun blitt gjort hvis det var mulig å identifisere dem uten å endre det relevante meningsinnholdet i det som ble sagt. Der dette ikke var mulig, har vi valgt å bruke parafrasering fremfor direkte sitat eller utelatt denne delen av deltakerens uttalelser helt fra teksten.

3. Motiver for deltakelse i spillet

Med motiver menes de grunnene eller drivkreftene som bidrar til at mennesker engasjerer seg i pengespill. Motivene for deltakelse kan variere fra spiller til spiller, og kan eksempelvis være sosiale, økonomiske eller emosjonelle (Neighbors et al., 2002). Motivet eller motivene som fikk en til å begynne å spille i første omgang, kan være ulike fra motivet eller motivene som bidrar til at man fortsetter å spille (Skaug, 2005).

3.1. Bakgrunn

I SPILLFORSKs befolkningsundersøkelse fra 2022 svarte respondentene på om de kjente seg igjen i totalt 13 mulige motiver for å delta i pengespill (Pallesen et al., 2023). De to hyppigst oppgitte motivene for pengespill var «for moro» (60,6%) og «for å vinne» (51,3%). Andre hyppig oppgitte motiver for pengespill var «spenning» (35,5%) og «støtte en god sak» (30,9%). Befolkningsundersøkelsen viste videre at moderate risikospillere/problemspillere rapporterte flere motiver enn lavrisikospillere. «Støtte en god sak» var det eneste motivet som oftere ble rapportert av lavrisikospillere enn moderate risikospillere. Menn rapporterte flere motiver enn kvinner, hvilket gir en mulig forklaring for hvorfor menn generelt er mer involvert i pengespill og oftere opplever spilleproblemer enn kvinner.

Bingo, særlig hovedspillet, er preget av et sosialt element, og det kan derfor tenkes at bingospillere vil rapportere sosiale motiver (Meld. St. 12 (2016-2017)). Et motiv for å spille på spillautomater kan derimot være automatenes tilgjengelighet og forlokkende natur (Skaug, 2005). Den eksisterende litteraturen peker også på at travspillere ofte spiller på grunn av en genuin interesse i sporten og hester, for det sosiale miljøet på banene og i stallene, og på grunn av mestringsfølelsen deltakelse i kunnskapspregede spill medfører (Skaug, 2005).

3.2. Resultater

Analysen av intervjutranskriptene genererte fem undertemaer som handlet om motiver for å spille på spillarenaene (Tabell 3). Hvert av temaene beskriver sentrale motiv for å oppsøke spillarenaen og delta i spillet, slik disse motivene fremkom av intervjumaterialet.

3.2.1. Tema 1: 'Det er jo å prøve og vinne. Ellers hadde jeg ikke spilt'

Muligheten for gevinst er en del av definisjonen på pengespill, og de fleste spillerne forteller at det å vinne også er et viktig motiv for dem. Som en Belagospiller oppsummerer det: "Alle spiller jo for å vinne". Flere av spillerne understreker også at de ikke hadde spilt hvis det ikke var en eller annen form for gevinst involvert.

Intervjuer: Men hva er hovedmotivasjonen din for å spille bingo?

Spiller: Nei, det er jo å prøve og vinne. [ler]

Intervjuer: Ja. [ler] Enkelt og greit.

Spiller: Ja. Ellers så hadde jeg ikke spilt. (Bingospiller)

Det er videre et poeng at det man vinner er *penger*. Viktigheten av at gevinsten er penger blir trukket frem i flere intervjuer. Noen av spillerne ser på det å vinne som det fremste og viktigste motivet. Andre motiver som sosial kontakt, intellektuell mestring, interesse for hestesporten, osv. kan gjerne også utgjøre et motiv, men mange av spillerne oppgir at de først og fremst oppsøker spillarenaen for å vinne penger. Andre ser på muligheten for å vinne som en *nødvendig* motiverende faktor, men ikke nødvendigvis den viktigste faktoren.

Tabell 3. Temaer og undertemaer med typiske eksempelsitater i kategorien 'Motiver for deltakelse i spillet'

1. 'Det er jo å prøve og vinne. Ellers hadde jeg ikke spilt.'	'Den store premien'	<i>«Ja, altså det som er hovedmotivasjonen det er jo den store premien på jackpot og sånt. Det er jo det».</i>
	'Du kan ikke komme her og tro at du skal tjene penger'	<i>«Men jeg er ikke den som tror at jeg skal tjene penger på å ... å gå på bingoen. Mange tror at de skal vinne alltid. [...] Men du vet- du kommer jo ikke- du kan jo ikke komme her og tro at du skal tjene penger».</i>
	'Det er lett å huske gevinsten og ikke det motsatte'	<i>«Men det er lett å huske gevinstene, og ikke ... Det er lett å huske gevinstene og ikke det motsatte, sant? Det er den som gir deg euforien».</i>
2. 'Det er mer sånn «Hvor smart er du?»'	'Å ha løst oppgaven riktig'	<i>«Altså det å studere et spill og finne ut, løse oppgaven, sant? Det er jo det du gjør. Du løser en oppgave, sant? [...] Men min motivasjon er å en dag få den store potten og, ja ... Ha løst oppgaven riktig».</i>
	'Målet er jo å være bedre enn de andre'	<i>«Altså målet er jo å være bedre enn de andre, og kunne tjene penger på det. Noe som har gått greit de siste årene».</i>
3. 'Det er jo det som er gøy – å ha spenning!'	'Og bruker man en hundrelapp, så har man jo god underholdning'	<i>«Og bruker man en hundrelapp, så har man jo god underholdning kan du jo si, på det viset».</i>
	'Litt sånn spenning'	<i>«Det er jo vel egentlig sånn, litt sånn spenning som ligger i bunnen, sant. [...] Ja, litt gambling. (ler) Og det er jo den som driver oss».</i>
4. 'En litt annen hverdag'	'Det er jo en tidtrøyte'	<i>«Det er jo en tidtrøyte, kaller jeg det»</i>
	'Det er litt sånn avkobling med det'	<i>«Det er litt sånn avkobling med det, synes jeg. Men ... altså, det var sånn det begynte. Jeg synes det var avkoblende, sant. Fra mann og unger og ... gå et par timer på bingo da, det er greit det».</i>
	'Glemmer liksom problemer'	<i>«Jeg har litt mye å tenke på ellers til daglig. Så jeg tror det er kanskje litt det som gjør da ... for da kobler jeg helt ut. Glemmer liksom problemer og ... ja».</i>
5. 'Det er faktisk det sosiale'	'Et sted å gå til'	<i>«Ja, det er viktig for meg å ha bingoen å gå til, for å si det sånn. Men ikke for bingoen sin del, men bare for å ha et sted å gå til. Det betyr noe».</i>
	'Det er jo det fellesskapet'	<i>«Men ... Det høres jo kanskje dumt ... rart ut å si det at du ikke reiser og spiller for å vinne, men det er egentlig mye mer det sosiale. Opptatt av det fellesskapet».</i>

Gevinsten kan også ha ulik funksjon. For noen spillere betyr det å vinne først og fremst at man kan spille mer. Her

spiller også størrelsen på gevinsten en rolle. En deltaker forklarer at selv om de store gevinstene er viktigere i seg selv, gjør de mindre gevinstene at man kan holde på lenger

før man må gi seg. De små premiene beskrives mer som gratisbilletter til spillet enn som reelle pengesummer: "Og vinner man en hundrelapp, så kan man i hvert fall spille gratis for den da" (*Bingospiller*). Bak motivet om å vinne kan det også ligge et motiv om å «vinne tilbake» penger man allerede har tapt.

Under dette temaet om gevinst/seier fremkom det også tre undertemaer.

3.2.1.1. 'Den store premien'

Når spillerne snakker om å vinne, kommer flere med forbehold om at det de sier kun gjelder når man vinner «noe av betydning» (*Bingospiller*). Selv om smågevinstene kan bidra til å holde spillet gående, virker gevinsten først virkelig motiverende når man «vinner såpass at man merker det» (*Bingospiller*).

Hva som regnes som en interessant gevinst er forskjellig fra spiller til spiller. Personlig økonomi, risikovillighet og størrelsen på maksimalgevinsten er blant faktorene som påvirker dette for de intervjuede spillerne. De høyeste tersklene for hva som er en interessant gevinst finner vi blant travspillene:

Ja, altså gevinsten teller jo ... Hadde jeg ikke sett at jeg hadde fått gevinster, så hadde jeg bare gjort noe helt annet. Men produktet har blitt for dårlig nå, og utvannet. Det er så lite omsetning på banen, i selve løpene. Før så var det større omsetning i hvert løp. Men nå er det jo så lav omsetning på vinnerspill og plassspill og tvillingspill og trippel og ... At det er uinteressant å sitte og kaste bort tid når det er 8000 i potten i vinnerspill. Altså 6000 til utbetaling. Nei altså, potten blir så liten at det er uinteressant. (*Travspiller*)

En annen spiller oppgir at hen har en svært stram privatøkonomi, noe som innebærer at de enkelte gevinstene kan gjøre en reell forskjell på kort sikt, selv om man på lang sikt taper penger. Her ser vi altså at verdien av en gevinst ikke er absolutt, den er avhengig av spillerens øvrige økonomiske situasjon (jf. også diskusjonen i kapittel 7 om forholdet mellom størrelsen på tapsgrenser og spillerens privatøkonomi).

3.2.1.2. 'Du kan jo ikke komme her og tro at du skal tjene penger'

For noen få spillere, spesielt travspillere, handler det å vinne om å tjene penger – altså å gå i pluss over tid. Noen av spillerne er sikre og tydelige på at de også faktisk går i pluss, mens andre er mer usikre. En spiller forteller for eksempel at det primære motivet er å tjene penger, men gir

etter litt refleksjon uttrykk for at hen sannsynligvis egentlig går i minus.

Flertallet av spillerne gir dog uttrykk for at de *ikke* spiller for å tjene penger. Flere tar tydelig avstand fra forestillingen om at det er realistisk å vinne stort, som denne deltakeren:

Men jeg er ikke den som tror at jeg skal tjene penger på å ... å gå på bingoen. Mange tror at de skal vinne alltid. [...] Men du vet- du kommer jo ikke- du kan jo ikke komme her og tro at du skal tjene penger. (*Bingospiller*)

Å vinne i seg selv betyr altså ikke nødvendigvis å tjene penger totalt sett. Selv om man vinner gjentatte ganger, kan gevinstene fremdeles være for små til å kunne dekke opp for de mange tapene man må gjennom for å vinne dem. Enkelte spillere gir uttrykk for frustrasjon over at reguleringen av den maksimale, mulige gevinststørrelsen gjør det umulig for dem å gå i pluss, siden de sjeldne, store gevinstene allikevel er for små til å dekke inn de hyppige småtapene.

Mange av deltakerne beskriver spillingen generelt som noe som koster dem penger på sikt. Deltakelse i pengespill beskrives gjerne som et «tapsprosjekt», en «utgiftspost» og en «ekstraskatt». Mange aksepterer likevel dette:

Noen blir sinte når de taper, og sånt, men jeg vet jo at jeg kommer til å tape, jeg [*ler*]. Så for meg så er det bare sånn ekstraskatt. Det er tidsfordriv. Og det samme er jo- jeg har jo spilt lotto og alt sånt siden det kom, omtrent, men jeg har jo aldri vunnet mer enn fjorten hundre kroner. Sånn at ... Egentlig så ser jeg også bare på det som ekstraskatt. Som går til gode formål, da. Barn og idrett og sånne ting. (*Multixspiller*)

Mange av spillerne som uttrykker bevissthet rundt at de taper penger, gir i likhet med Multixspilleren over også uttrykk for at det ikke plager dem. Spillingen kan rettferdiggjøres med at en del av utgiftene går til gode formål, eller til egen underholdning. Noen beskriver også å finne en viss trøst i tanken om at ikke er noen andre som vinner heller.

3.2.1.3. 'Det er lett å huske gevinstene og ikke det motsatte'

Gevinsten kan forsterkes som motivasjon gjennom at man husker *tidligere* gevinster særlig godt. Samtidig som man husker gevinstene, glemmer man gjerne de mange tapene:

[...] Men det er lett å huske gevinstene, og ikke ... Det er lett å huske gevinstene og ikke det motsatte, sant? Det er den som gir deg euforien. Det er det absolutt. (*Travspiller*)

En måte man husker gevinstene bedre på, er ved assosiasjonene som oppstår mellom gevinsten og det pengene ble brukt på. En spiller beskriver en flott ferietur med familien som ble finansiert av gevinsten fra pengespilling, mens en annen spiller beskriver at hen gjerne bruker deler av gevinsten på å kjøpe et minne, som et klesplagg. Hver gang spillerne bruker eller tenker på det gevinsten ble brukt på, husker de også den gode følelsen av å vinne.

Videre er det også et element som bidrar til å glemme tap. En spiller beskriver at hen aktivt går inn for å glemme tapene for ikke å bli negativt påvirket av dem i etterkant. Spilleren beskriver bingoen som noe hen bruker for å regulere følelser i positiv retning, og det fungerer bare hvis man sørger for å «legge bak seg» de negative opplevelsene.

Blant de gevinstene spillerne husker best finner vi en del beskrivelser av å ha vunnet tidlig i spillkarrieren, gjerne første gang man spilte. Flere spillere beskriver at det var tidlige opplevelser med å vinne en større sum som fikk dem interessert i / i gang med / hektet på spillingen. For eksempel beskriver en travspiller at han «fikk interessen» etter å ha vunnet en moderat sum første gang hen var med noen kamerater på travbanen, mens en Belagospiller «ble hektet» etter å ha vunnet en stor sum første gangen hen spilte på en databingomaskin.

Noen beskriver også minner om andres gevinster. En spiller beskriver eksempelvis at hen begynte å spille fordi hen hadde venner som skrøt av å vinne stort. Noen spillere beskriver også at store gevinster hos andre har vært et motiv for å begynne å spille igjen når de har tatt en pause eller prøvd å slutte for godt.

3.2.2. Tema 2: 'Det er mer sånn «Hvor smart er du?»'

Mange spillere beskriver den intellektuelle utfordringen og mestringsfølelsen som medfølger som et viktig motiv for å spille. Pengespill knyttes til et ønske eller behov for å demonstrere og/eller utvikle evner, intelligens, kunnskap og/eller dyktighet:

... for jeg sånn fordyper meg da- liksom at dette her er ... hva skal jeg si- det er ikke sånn at jeg- det er ikke spenningen som driver meg, det er liksom sånn der «Hvor smart kan du være?». For du kan liksom få spenn- eller hva skal jeg si- løse sudoku, løse en «x» i et matteregnestykke, løse et kryssord. Mens her er det liksom alle elementer innenfor én ting ... (Travspiller)

Spillerne som beskriver dette motivet foretrekker typisk spill som krever strategi, analyse og taktikk. Å oppgi intellektuell mestring som et viktig motiv er særlig vanlig blant travspillerne, men også noen av bingospillerne trekker frem dette motivet. Noen av spillerne som vektlegger intellektuell utfordring, beskriver at en årsak til å spille er å teste egne ferdigheter eller kunnskap, mens andre heller beskriver spillingen som noe selvutviklende. Disse er gjerne mer opptatt av at spilling er bra for dem, fordi spillene kan fungere som en form for hjernetrim.

Flere av spillerne understreker at det å bruke hjernen underveis i spillet er viktig for dem, og en del av det som gjør spillet gøy. Man skal engasjere seg aktivt med spillet, noe som stimulerer hjernen og krever at man følger med. Dette er en av grunnene til at enkelte bingospillere foretrekker papirbingo ovenfor elektronisk bingo; ved papirbingo må man selv følge med, krysse av de riktige tallene og rope ut bingo.

Under dette temaet fremkommer det også to undertemaer: 'Å ha løst oppgaven riktig', og 'Målet er jo å være bedre enn de andre'.

3.2.2.1. 'Å ha løst oppgaven riktig'

Flere av spillerne, særlig travspillere, beskriver den intellektuelle mestringsfølelsen som et viktig motiv for å spille. Her fremkommer det at spillerne finner det motiverende å mestre den intellektuelle delen av spillet, eller, som en travspiller beskrev det: «å ha løst oppgaven riktig».

Altså det å studere et spill og finne ut, løse oppgaven, sant? Det er jo det du gjør. Du løser en oppgave, sant? [...] Men min motivasjon er å en dag få den store potten og, ja ... Ha løst oppgaven riktig. (Travspiller)

Flere beskriver mestringsfølelsen i positivt lys, som noe som motiverer og belønner. En spiller sammenligner mestringsfølelsen fra pengespill med mestringsfølelsen man får om man gjør det bra på en eksamen. For noen spillere er selve mestringsfølelsen essensiell, og noe de ser frem til å oppleve:

Jeg prøver jo når jeg kommer inn på [travpark] eller kommer inn i et spillsted eller kommer inn på en bensinstasjon som har sånn spillestasjon, så kommer jeg alltid med blanke ark. Og liksom gleder meg til å rive løs på oppgaven. Litt sånn nesten at du tar ut en bok som du har kjøpt, og så tar du liksom [utydelig] og så gleder du deg til å begynne å lese. Og sånn er jeg når jeg skal begynne å tippe. (Travspiller)

De fleste travspillerne gir uttrykk for at hestespill har et mer intellektuelt preg enn andre typer pengespill. Som en travspiller sier: «[...] det er en mer intellektuell måte å

prøve og kunne vinne penger på, enn det som jeg sa til deg i stad, at man står klistret opp mot en spilleautomat, sant?»). Spillerne gir uttrykk for at travspill ikke kan sidestilles med rene lykkespill som bingo og lotto, fordi disse spillene har større innslag av tilfeldigheter og flaks. Av den grunn ser flere deltakere ut til å mene at travspill tilhører en helt egen spillkategori som er separat fra lykkespill: ferdighetsspill. Likevel er det mange travspillere som sier at de forstår og aksepterer tilfeldighetenes påvirkning i trav – de bare opplever at det er mindre tilfeldigheter i trav enn i rene tilfeldighetsspill.

Mange er tydelig på at hestespill krever mye kunnskap, og ikke minst forberedelser. Å velge riktige hester og satse på sammenlignes gjerne med å løse en rebus. Dersom man skal oppnå den intellektuelle mestringen er det derfor viktig at man er godt forberedt og informert. Flere av spillerne beskriver at det går mye tid på slike forberedelser. Spillet kan dermed begynne mange dager før selve hestene løper. Da bruker man tid på å lese seg opp, se gamle travløp, sette seg inn i hester og kusker, m.m., slik at man til slutt kan ta en informert avgjørelse om hvilke hester man skal satse på.

Til tross for at flere av spillerne uttrykker tilfredshet med de intellektuelle utfordringene i pengespill som trav, er det ikke alle som opplever mestring eller interesse på dette området. En spiller trekker frem at det er nettopp dette intellektuelle aspektet som forhindrer nye spillere fra å oppsøke travparker. Dersom kunnskapsnivået nødvendig for å mestre spillet er for høyt, vil terskelen for å spille også være for høy for nye spillere. Spilleren beskriver at ferdigutfylte bonger, stalltips og andre tiltak rettet mot uerfarne spillere ikke er tilstrekkelig til å rekruttere nye spillere, da «greia» med travsport er at man må bruke kunnskap, tid og ha interesse for sporten.

Til tross for at det hovedsakelig er travspillerne som rapporterer intellektuell mestring som motiv, fremkommer motivet også hos enkelte spillere på andre arenaer. En Belagospiller beskriver:

[...] Jeg har selv fått både sølv flere ganger, og gull har jeg fått, og ... Og det er jo fantastisk givende. Du får jo ... Altså ... Grunnen til at det er litt sånn ekstra givende, føler man, er jo fordi at du fikk noe som ingen av de andre, på alle de åpne bingolokalene som samarbeider nå, fikk. Av alle som spiller. Sant. Sånn at ... du var den ene heldige. Så liksom, du klarte det [ler]. Så det er en litt sånn ... kan gi litt sånn ekstra sug, da. (Belagospiller)

Sitatet kan også ses i sammenheng med konkurranse mellom spillerne, og det å være bedre enn andre (se 3.2.2.2). Videre beskriver spilleren at et motiverende

element er å *mestre* automaten og å føle at man faktisk *skjønner* spillet.

3.2.2.2. 'Målet er jo å være bedre enn de andre'

Flere av spillerne sammenligner seg med andre spillere. Noen beskriver at det å demonstrere egen dyktighet og kunnskap i et konkurransemiljø er en sterk motivator for å spille. For eksempel beskriver en travspiller det slik: «Altså målet er jo å være bedre enn de andre, og kunne tjene penger på det. Noe som har gått greit de siste årene».

Travspill innebærer at man må være bedre enn andre for å vinne. Derfor er naturlig at travmiljøet er konkurransepreget. For noen ligger mye av gleden i å forstå noe andre ikke enda har forstått. Dette genererer mestringsfølelse og spilleglede.

Det interessante for meg ... Og jeg er kanskje ikke typisk travspiller. Men det interessante for meg var å se at jeg klarte å se, ved å gjøre analyse og se løpene i reprise, at jeg kunne ha vurderinger som andre ikke klarte å ta. (Travspiller)

Travspill blir gjerne ansett som en plattform for å fremvise egne evner og kunnskap. Ofte møtes spillerne på banen før et løp for å utveksle vurderinger med hverandre. På den måten vet også spillerne hvem det var som tok de gode vurderingene når løpet er over. Flere deltakere beskriver at å vinne eller foreta gode vurderinger genererer skryt og ros fra andre spillere. Å vinne er en måte å validere sine evner på, hvilket typisk medfører anerkjennelse fra andre spillere. Denne anerkjennelsen kan igjen forsterke ønsket om å vinne. Mestringsfølelse innebærer dermed ikke bare at man selv opplever å få spillet til, men også at andre erkjenner ens ferdigheter og kunnskap. Dyktige spillere blir gjerne gjenkjent på arenaen, og andre kan henvende seg til dem for hjelp og tips. Dette kan føles godt.

3.2.3. Tema 3: 'Det er jo det som er gøy – å ha spenning!'

Et annet motiv deltakerne trekker frem, er knyttet til moro, underholdning og spenning. Mange spillere anser spilling som en underholdningsaktivitet ment for å generere spenning og engasjement i hverdagen. En bingospiller beskriver det slik: «[...] Men det er jo gøy! Det er jo det som er gøy, å ha spenning». Fra dette sitatet fremkommer det at spenning og moro er nært sammenkoblet.

Under dette temaet fremkommer det to undertemaer som viser til spenning- og underholdningsaspektet ved pengespill.

3.2.3.1. 'Og bruker man en hundrelapp, så har man jo god underholdning'

Mange deltakere mener at pengespill skal by på moro og lett underholdning. En del av spillerne rapporterer at det var underholdningsaspektet ved pengespill som tiltrakk dem. Videre beskriver flere spillere at underholdningsaspektet ved pengespill kompensere for kostnadene knyttet til det. Man er gjerne villig og innstilt på å tape pengene man spiller for. Som en Multixspiller beskriver det: «Og bruker man en hundrelapp, så har man jo god underholdning kan du jo si, på det viset».

Flere spillere sidestiller deltakelse i pengespill med andre underholdningsaktiviteter, som å dra på kino eller kafe. En bingospiller beskriver det slik: «Men jeg tenker det at det er det samme om jeg går på kino i to timer, eller om jeg går på bingo i to timer». Sitatet understreker pengespillet underholdningsverdi. Flere av deltakerne rettferdiggjør også kostnadene forbundet med pengespill med lignende tankegang: «Alle har litt overskudd. Noen drikker, og noen røyker, og noen reiser, og noen shopper. Og jeg går på bingo» (*Bingospiller*). Her sidestilles igjen pengespill med andre underholdningsaktiviteter – som stort sett også koster penger. Spilleren understreker at det i bunn og grunn handler om hva man prioriterer og ønsker å bruke pengene sine på.

At underholdningsaspektet er viktig for mange av spillerne, kan knyttes til at noen av dem oppgir at de ikke har andre underholdningskilder eller fritidsaktiviteter i hverdagen sin. På den måten blir deltakelse i pengespill ekstra viktig. Hos noen er imidlertid fraværet av andre underholdningsaktiviteter eller hobbyer et bevisst valg, hvor deltakelse i pengespill prioriteres over andre underholdningsaktiviteter:

Men det er mitt budsjett og dette er min interesse. Jeg går ikke og spiller bowling, jeg går ikke og spiller golf eller tennis, og bruker penger på det, sant? Jeg går ikke på byen en gang i uken og bruker 1500 kroner på å sitte og kose meg på pub og ikke huske hvor jeg har vært dagen etterpå, sant? De pengene som jeg bruker, det er lommepengene mine. Som jeg bruker på trav, og koser meg med det. (*Travspiller*)

Moro og underholdning henger også ofte sammen med spenningsmomentet pengespill byr på. Flere deltakere beskriver at moroen øker i takt med spenningen, og noen fremstiller moro som nesten synonymt med spenning.

3.2.3.2. 'Litt sånn spenning'

Flere deltakere nevner spenning som en følelse som oppstår under spillet og som motiverer til deltakelse. En deltaker beskriver det slik:

Det er jo vel egentlig sånn, litt sånn spenning som ligger i bunnen, sant. [...] Ja, litt gambling. [*ler*] Og det er jo den som driver oss. Det er jo derfor jeg kjøper lotto, og derfor jeg kjøper det er jo håpet om å være den som ... (*Bingospiller*)

Ut ifra sitatet, er det tydelig at spenningen kan henge nært sammen med håpet om å vinne. Man er spent *fordi* mulighetene for å vinne er der. Flere av spillerne beskriver spenningen som noe positivt og belønnende. Spenningsfølelsen kan være dypt motiverende – noen ganger så motiverende at det er vanskelig å stoppe å spille. Når spenningen etter en spillrunde gir seg, enten ved at man vinner eller taper, ønsker man gjerne å føle på den igjen.

Spenning er noe mange forbinder med spillet, og gjerne også noe en *forventer* å oppleve når en spiller. Hvis man ikke oppnår den forventede spenningen, kan det oppleves som negativt. Spenningen er altså et sentralt motiv, og hvis den uteblir er det et irritasjonsmoment. Spenningen er et såpass sentralt motiv at noen av spillerne eksplisitt setter den over det å vinne penger. For andre er det gjerne litt uklart hva som er viktigst, da de to elementene fremstår nært sammenkoblet. Ved spørsmål om spenningen er viktigere enn gevinsten, svarer en Multixspiller slik: «Spenningen er viktig, men gevinsten er og artig. Klart det er artig å vinne». Flere av spillerne forklarer videre at spenningen er nært sammenkoblet med størrelsen på gevinsten; jo større mulig gevinst, jo mer spennende er det å spille.

Det fremkommer videre at kundene på spillarenaene ikke alltid deltar i pengespillet når de er der. Noen er der gjerne for å heie på venner eller familie som konkurrerer i travløp, hilse på bekjente, eller ta seg en matbit. En spiller beskriver hvordan spenningsnivået er en av faktorene som skiller pengespillerne fra ikke-pengespillerne på travbanen. De som deltar i pengespillet, har typisk høyere spenningsnivå enn de som ikke deltar. Likevel kan det være spennende å se på løpet, spesielt dersom noen man kjenner konkurrerer. Til tross for dette, mener altså denne deltakeren at spenningen er *enda større* hvis man selv har satset på løpet. En slik spenning kan da antakeligvis knyttes til håpet om å vinne.

Det kan også være mer spennende å spille fra den fysiske spillarenaen fremfor å spille hjemmefra. Det fysiske elementet ved å være på spillarenaen kan dermed forsterke spenningen. Flere deltakere trekker frem muligheten for å

spille hjemmefra som noe de ikke nødvendigvis ønsker. Særlig travspillere beskriver at spenningen øker ved å se løpet direkte, fremfor gjennom en skjerm. Å fysisk befinne seg på travbanen kan dermed tillegge spillet en ekstra dimensjon og gi en helt unik opplevelse:

Man er jo tett på. Det er veldig spennende. At man kan gå ned og se på løpet gå i mål, for eksempel. Og jeg står ofte akkurat der de går i mål der. Det er spennende. Det er en ekstra dimensjon. Man kommer tettere innpå hestene, da. På arenaen. Jeg liker jo det. Jeg liker at det lukter møkk [*ler*]. Som det ofte gjør. Spesielt når man er på baksiden av Bjerke der. Der hvor hestene er, stort sett. Det er positiv faktor. Det at man er litt tettere på. Det føler man ikke når man er hjemme. Eller ser på løpene fra en PC eller telefon, da. (*Travspiller*)

Generelt sett antyder spillerne at de verdsetter spenningen de opplever ved å spille. En beskrevet årsak for å oppsøke spenning er at livet er *kjedelig* uten. Flere deltakere uttrykker at mennesker har et iboende behov for en form for spenning i livet sitt, og at dette er noe som driver dem til pengespill. Spenningen som oppstår under spillet kan være enorm, og beskrives til å kunne gi en nærmest ruslignende følelse i kroppen. En spiller antyder også at pengespill fungerer som et substitutt for en tidligere rusavhengighet, som på det tidspunktet tilførte livet den viktige spenningen og risikoopplevelsen.

Spenning er likevel ikke det viktigste motivet for alle, og noen synes ikke pengespill er så spennende i det hele tatt. For andre har spenningen assosiert med pengespill gradvis avtatt med årene. Enkelte beskriver konkrete ting ved spillene som de mener senker spenningsnivået. Dette kan for eksempel være at ulike spill varierer i hvor mye engasjement de skaper hos spillerne, eller at spenningen uteblir fordi det er så vanskelig å vinne. Har man ikke troen på at man kan vinne, blir spillet heller ikke spennende.

3.2.4. Tema 4: 'En litt annen hverdag'

I dette temaet presenteres spillernes oppfatninger om at deltakelse i pengespill på ulike måter kan gi variasjon i hverdagen. En travspiller beskriver det slik: «Det [*spill*] gir jo en spenning og en litt annen hverdag, en sånn avveksling, enn ellers. I en nokså monoton hverdag, kanskje?». Flere av spillerne uttrykker at de oppsøker spillarenaen for å overvinne kjedsomhet, få avveksling, eller unngå ubehagelige følelser.

Under dette temaet fremkommer det tre undertemaer som gjenspeiler pengespillets tidsfordrivende, avkoblenende og distraherende funksjon.

3.2.4.1. 'Det er jo en tidtrøyte'

Mange beskriver at spillet har en tidsfordrivende effekt. En Multixspiller beskriver det slik: «Det er jo en tidtrøyte, kaller jeg det». Flere av deltakerne beskriver egen hverdag som kjedelig og monoton, typisk fordi de av ulike årsaker tilbringer mye tid hjemme. Noen av årsakene som blir nevnt er arbeidsledighet, pensjonering, og uføretrygd. Ved spørsmål om hva som fikk en til å begynne å spille, svarer en bingospiller: «Det var det at jeg [*var*] uføretrygdet, og jeg hadde ikke mye å gjøre på om dagen». Spill kan fungere som et tidsfordriv som motvirker denne kjedsomheten, og som gjør hverdagen mer innholdsrik og variert. For noen fungerer spillarenaen som et substitutt for en jobb; som noe som får dagene til å gå og som skaper rutiner og struktur:

Jeg tror ... De som er eldre, det er liksom ... De fleste som sitter der og spiller bingo, da, i hvert fall. Men også gjerne de som er på automatene, når jeg tenker meg om. Så er det jo gjerne litt eldre folk. Noen av dem er gjerne pensjonert også, for alt jeg vet. Og de ser ut som de har litt mer sånn- en sosial ting. Jeg ser at noen av dem er jo der- om ikke hver dag, så er de der *faste* dager, liksom. Og ... ja. De har det nok mye mer som en ... en ting i livet sitt enn hva jeg har, for meg ... ja. [...] Men, ja ... Det ser jo ut som de har funnet en greie med at det er kjekt å- nærmest som at de går på jobb, når de sitter på bingoen. (*Belagospiller*)

Spilleren beskriver videre:

[...] altså, de *faste*, da tenker jeg på de litt eldre damene som kommer til fast tid og de er der hele dagen. Altså, sånn, hele dagen, da er det gjerne sånn- de er der fra de kommer og de går hjem gjerne i tre-fire-tiden? Da er de «ferdig på jobb», liksom, sant, og og skal hjem og lage middag.

Noen spillere beskriver i likhet at de har *for mye* tid på hånden, og at spill hjelper dem med å få tiden til å gå. Når en bingospiller blir spurt om hen noen gang har brukt for mye tid på spill, svarer hen: «Nei, snarere tvert imot. Det er tiden jeg helst vil skal gå [*ler*]».

Til tross for at en del beskriver en innholdsløs hverdag, gjelder ikke dette for alle. For noen er spill et tidsfordriv som gjøres mellom andre aktiviteter eller forpliktelser. For eksempel kan man dra innom en spillarena mens man venter på at bilen skal lade, for å få en pause på lange kjøreturer, eller etter man har kjørt barna på skolen og venter på at trafikken skal avta. For noen er også tidsfordrivet hovedmotivasjonen for å spille.

3.2.4.2. 'Det er litt sånn avkobling med det'

For flere av deltakerne blir spilllets avkobrende funksjon beskrevet som et viktig motiv for å spille. I en travel hverdag med jobb og familieforpliktelser, kan det være godt å få litt pusterom. Flere av spillerne oppsøker typisk spillarenaen etter jobb, for å få et opphold fra den hektiske hverdagen. Underveis i spillet opplever mange en form for tankeløshet, hvilket kan føles godt. Flere beskriver at det er avslappende og behagelig å ikke tenke på så mye, og at dette er en av de positive sidene ved pengespill.

Flere av deltakerne beskriver også et behov for avveksling og variasjon. Det man ønsker avveksling fra kan for eksempel være en travel hverdag hvor man må opprettholde fokus på flere aktiviteter samtidig. Da kan spillarenaen kreve en tilstedeværelse man kanskje ellers ikke har så ofte i hverdagen. Når man er på spillarenaen må man fokusere hele sin oppmerksomhet på spillet, ellers står man i fare for å tape eller gå glipp av viktig informasjon. Det kan også være motsatt: Flere spillere som er pensjonerte eller trygdede forteller at dagene kan bli lange uten noe å gjøre, og at de derfor oppsøker spillarenaen for å fordrive kjedsomheten. Disse spillerne har altså et behov for avveksling fra en innholdsløs hverdag, i motsetning til førstnevnte spillegruppe. På den måten kan spill både fungere som en avveksling fra en *travel* hverdag, men også fra en *kjedelig* hverdag. Sitatet under illustrerer et relativt hyppig rapportert perspektiv hos spillerne, hvor deltakelse i pengespill gir spillerne mulighet for å komme seg ut, og å ha noe å *gjøre*.

Jeg greier meg økonomisk, det gjør jeg. Men ellers er det jo dønn kjedelig. Sant, for du blir sittende og så gape i veggen her. Så derfor er det ... avbrevet oppe på bingoen, det er dagens høydepunkt. Kan du si. For det at ... For å si det sånn, jeg sitter oppe og gaper på fjernsynet til klokken er halv to om natten. Og det gjør jeg for at jeg skal få sove lengst mulig ut på dagen. Så ja, det er veldig viktig. Å komme seg opp der og få den avreageringen, slippe å sitte å gape foran fjernsynet, og ... (*Bingospiller*)

En spiller trekker også frem et positivt aspekt ved pengespill i forhold til andre tidsfordrivende aktiviteter eller hobbyer man kan bedrive: det er mindre forpliktende.

Jeg kan komme og gå når jeg vil, liksom. Det er ikke ... noe forpliktelse. Det er ikke sånn at når jeg først er der, så *må* jeg være der så og så lenge. Det er veldig fritt. Lett å kunne tilpasse det ... ja, annet, altså, sånn ... hvis det er en halvtime til bussen som jeg skal ta går, liksom, så går jeg inn dit og ... ja. Så går den halvtimen veldig fort. (*Belagospiller*)

3.2.4.3. 'Glemmer liksom problemer'

Der tidsfordriv og avveksling ofte handler om å fordrive kjedsomhet, handler fluktmotivet om å nedregulere mer

ubehagelige følelser. En deltaker beskriver det som at man «glemmer liksom problemer» underveis i spillet. Slik får spill en fluktfunksjon som distraherer spillerne fra det de helst vil unngå. Man kan bruke spillarenaen til å flykte fra både fysiske og psykiske vansker. Dette kan inkludere angst, sykdom, smerter, medisiner som bruker lang tid på å virke, og tankekjør. En deltaker beskriver flere aspekter av hverdagen man kanskje ønsker å flykte fra:

[...] Så klarte jeg til slutt ikke å jobbe. Jeg fikk angst, sant? Panikkangst. [...] Og så en dag plutselig jeg ser noen folk komme ut [av en bygning], røyke. Komme inn, komme ut. Jeg tenker: "*Hva slags hus er ...?*" Jeg gikk og sjekket, og ... Mange folk spilte på mange forskjellige maskiner. Og så tenkte jeg: "*Prøve litt. Spille for sånn 50 kroner*", og sånn og sånn, avhengig! [...] Ja, på den tiden skulle jeg glemme sykdommen min, sant? Jeg hadde angst hele tiden, og var redd. Så jeg prøvde det, å glemme sykdommen min ved å spille bingo. (*Belagospiller*)

Samtidig som spillet kan distrahere fra problemer og utfordringer, kan det også hjelpe i å tre ut av en passiv tilstand av selvmedlidenhet, og over i en tilstand preget av handlingskraft og agens. Dette kan oppleves styrkende. En bingospiller forteller for eksempel at deltakelse i pengespill fungerte forebyggende mot å sitte hjemme og synes synd på seg selv.

Til tross for pengespillets umiddelbare beroligende og behagelige effekt på fysiske og psykiske vansker, uttrykker flere tvil rundt den faktiske nytten av en slik flukt. Dette kommer også frem hos Belagospilleren over, hvor deltakelsen i pengespill ble beskrevet til å først virke dempende på utfordringene, for å så føre til avhengighet. Flere spillere uttrykker derfor at fluktmotivet egentlig er lite konstruktivt. Samtidig er det vanskelig å måtte møte utfordringene sine etter lange perioder med flukt, unngåelse og distraksjon.

3.2.5. Tema 5: 'Det er faktisk det sosiale'

Mange deltakere trekker frem og understreker det sosiale aspektet ved pengespill på fysiske arenaer. For noen kan det sosiale være et viktigere motiv enn gevinsten, intellektuell mestring, spenning eller avveksling. Som denne spilleren uttrykker, er det sosiale aspektet viktigere enn pengepremien:

Deltaker: Ja, altså det som er hovedmotivasjonen det er jo den store premien på jackpot og sånt. Det er jo det.

Intervjuer: Ja. Så gevinsten har mye å si?

Spiller: Ja, det er mye det. Det er gevinsten som er det store på akkurat den spotten liksom. Og så er det det at du kommer deg

ut, istedenfor å se på de fire veggene hjemme og se på den blikkboksen som det ikke går noe fornuftig på.

Intervjuer: Ja. Men, hvis du skal si hva som er størst motivasjon av det sosiale og gevinsten?

Spiller: Det er faktisk det sosiale. (*Databingospiller*)

Under det sosiale temaet fremkommer det to undertemaer: 'Et sted å gå til', og 'Det er jo det fellesskapet'.

3.2.5.1. 'Et sted å gå til'

Å ha et sted å være eller gå til fremstår viktig for mange. Ved spørsmål om hvor viktig pengespill er i livet, gir en bingospiller uttrykk for at det først og fremst handler om å ha et sted å gå til: «Ja, det er viktig for meg å ha bingoen å gå til, for å si det sånn. Men ikke for bingoen sin del, men bare for å ha et sted å gå til. Det betyr». Flere deltakere poengterer et de er villige til å strekke seg langt for å ha et sted å dra. Under pandemien, da mange fysiske spillarenaer stengte ned, måtte spillerne finne alternative steder å oppholde seg. Noen forsøkte å melde seg til frivillig arbeid, mens andre oppsøkte de stengte spillarenaene i tilfelle noen ansatte fremdeles var der.

Særlig bingohallene beskrives ofte som en sosial arena der spillet ikke nødvendigvis alltid er i sentrum. Bingohallene kan være et sted å gå til *utenfor hjemmet*. En bingospiller beskriver det som at "i stedet for å gå på kafé, så ... går jeg på bingo, da.". Selv om den sosiale omgangen med andre spillere ofte er en viktig del av motivasjonen, er det ikke alltid en nødvendig del. Det kan også handle om å bare kunne være til stede på spillarenaen, og å få variasjon i omgivelsene sine. Noen beskriver at det er godt å bare være rundt andre mennesker. Dette «stedet å gå til» kjennetegnes av flere faktorer, som videre i rapporten vil beskrives og forklares.

Et sted for alle

Spillokalet oppleves for mange som en arena der alle er velkomne og hvor man blir akseptert slik man er, slik denne spilleren beskriver:

Og dessuten – du slipper å pynte deg. Ingen ser på deg når du kommer. Ingen ser når du går, hadde jeg nesten sagt. Så ... går du på kafé så føler du deg- jeg gikk forbi en kafé en dag og så satt det en dame alene og så tenkte jeg: *stakkar*. Altså, det er jo dumt å tenke «stakkar» fordi om en dame sitter alene på en kafé, men det føltes sånn der ... Det så så ensomt ut. [...] Og som sagt, det er ingen som ser på deg, ikke må du pynte deg, ikke må du leve opp til noe, for å si det sånn. Du bare sitter der. Bli underholdt, for å si det sånn. (*Bingospiller*)

Flere spillere fra ulike arenaer, samt en bingovertinne, forklarer at det er en variert og mangfoldig kundegruppe som oppsøker arenaene. Det beskrives spillere med ulike yrker, sosioøkonomisk status, kulturell bakgrunn, kjønn og alder. Flere påpeker likevel at den typiske spilleren er godt voksen. Samtidig har mange også inntrykk av at det er flest menn som spiller på trav, og flest kvinner som spiller bingo. Til tross for dette, uttrykker flere at alle er velkomne på spillarenaen. Mange uttrykker også en iver for å rekruttere yngre spillere.

Flere spillere beskriver spillarenaen som et sted med lavere terskel enn andre sosiale arenaer, der det er mer rom for personer som ikke alltid føler seg like komfortable på andre sosiale arenaer. Den opplevde lavere terskelen gjør at noen benytter spillarenaen til å øve seg på å omgås mennesker. En Belagospiller forklarer for eksempel at hen bruker spillarenaen til å utfordre seg selv sosialt. Valget av spillarenaen som sosial arena ser noen ganger ut til å henge sammen med en mangel på alternative arenaer med like lav terskel. For spillere med sosiale utfordringer kan spillarenaen dermed bli en sosial arena man velger selv om man er klar over at spilldelen av det kan utgjøre en risiko.

Et sted der det skjer noe

Spillarenaen kan også være et oppholdssted hvor det *skjer* noe. Det kan være «gøy å se på livet», som en Multixspiller uttrykker, eller å ta del i ulike arrangementer. Flere deltakere beskriver at enkelte spillarenaer, som travparker og bingohaller, ofte tilbyr spillrelaterte arrangementer, for eksempel sirkusbingo, julebingo, damenes aften, eller familiedag på travparken. Arrangementene kan typisk inneholde ulike former for underholdning, og gjerne noe mat. På den måten kan deltakelse i pengespill oppleves som «noe mer enn bare spillet», som en Belagospiller uttrykte.

Samtidig uttrykker en del spillere at livet og stemningen på spillarenaene, kanskje særlig travbanene, har bleknet de siste årene. Mens man før ble møtt av pakkede tribuner, høylytt jubel og fullbookede bord i restauranten, ser travbanene i dag ut til å være stillere og med et knappere publikum. En travspiller fremhever at slike arrangementer som nevnt ovenfor derfor kan være en del av en strategi for å tiltrekke seg et større publikum.

Et sted der kaffen er billig

Mange (19) spillere trekker frem mat og drikke som et viktig element for trivselen på spillarenaen. I tillegg til selve tilbudet, spiller ofte prisen også en rolle. Flere deltakere trekker frem at det kan være dyrt å gå på andre

sosiale arenaer, som for eksempel kaféer, mens det på spillarenaen ofte tilbys billig mat og drikke. En spiller forklarer at hen faktisk begynte å spille fordi hen var på utkikk etter en billig kopp kaffe, hvilket hen fant på spillarenaen. Flere beskriver også at salg av billig kaffe fører til hyppigere kaffepauser, altså pauser i spillingen hvor man slapper av, ser på løpet eller livet på arenaen, og prater med andre. Andre forklarer at de billige prisene på mat og drikke bidrar til at de kan bli sittende i lokalet lenge, som denne spilleren:

Det er det som er litt artigere enn å sitte å levere inn på Norsk Tipping og sånn. Der leverer man inn på nettet. Så det blir litt sånn ... Ja ... Upersonlig. Det er artigere der nede på [spillekiosk], eller et annet sted, og sitte og se løpet og drikke kaffe og prate tull og spille litt. Men ja, det er veldig sosialt. Det er det ikke tvil om. 5 kr for en kopp kaffe. Har du 10 kr, så kan du sitte og drikke kaffe der hele dagen. Det er så billig. [...] Det er jo mange som kommer inn der og ikke spiller en krone på noen ting. De bare sitter og prater. Så tar en kopp kaffe. En is eller et eller annet sånt. Så det er en god del av dem som ikke spiller en krone. (*Travspiller*)

Noen spillere er imidlertid mer bevisste på at de bruker en del penger på spill når de er på arenaen, men aksepterer samtidig dette som en del av prisen:

Det er liksom en møteplass, omtrent som å gå på en kafe, sant. [...] Så det er av og til vi sier: «det er pinadø en dyr kafe det her». [ler] Men så går vi ikke på så mye annet, sant. Så noe skal vi nå kose oss med. (*Bingospiller*)

Bingovertinnene deler også synspunktet om at (billig) mat og drikke er viktig for kundenes trivsel. De uttrykker videre at de ønsker at kundene skal føle seg velkomne på arenaen uten å måtte tømme seg for penger – uansett om det er på spillene eller på mat og drikke. Det antydes at en stor del av kundene (men ikke alle) har dårlig økonomi, og at det derfor er ekstra viktig å tilby et rimelig oppholdssted i dårlige økonomiske tider med renteøkninger og høye strømpriser. Bingovertinnene understreker viktigheten av god service ovenfor kundene sine, og forteller om billig kaffe og nystekte vafler. De gir også uttrykk for at de er klar over at servicen bidrar til at kundene returnerer.

Et sted der noen bryr seg

Noen bingospillere forklarer at billig mat og drikke også kan oppleves som et uttrykk for omsorg. De beskriver at bingovertinnene passer på at kundene får i seg mat og drikke, da noen kunder av ulike grunner kan ha et lavt matinntak. Slike årsaker kan eksempelvis dreie seg om depresjon, dårlig råd eller et enormt fokus på spillet som gjør at man glemmer verden utenfor. På den måten kan

spillarenaene være et sted å gå til der noen bryr seg om dem.

Omsorgen kan også strekke seg forbi mat og drikke. Både spillere og bingovertinnene selv forklarer at personalet blir kjent med de faste kundene over tid, og gjerne legger merke til når det er noe galt eller når spillere uteblir. Bingovertinnene kan for eksempel hente brikker for kundene dersom de har vondt en dag. En bingovertinne beskriver selv flere tilfeller hvor det kommer tydelig frem at hun har vist stor omsorg for kundene sine. Eksempler på slike tilfeller inkluderer oppsporing av trofaste kunder som ikke dukker opp til de faste tidspunktene, å passe på at de eldre kundene kommer seg på toalettet, ekstra oppsyn og kontakt når spillarenaene var nedstengt under pandemien, og støttende samtaler og gode råd når kundene opplever sorg eller vanskelige tider. Slik kan spillarenaene, gjennom personalet, utføre en viktig sosial støttfunksjon for kundene. Sitatet under illustrerer dette:

Jeg var jo litt tidlig [på jobb], sant. Jeg fikk barna på skole og barnehage, og så var jeg gjerne sånn en time før vi åpnet. Og så sitter hen [kunde] i trappen! Men gud, hen må ha tatt feil av tiden. Men så sa jeg: å nei, hen gråter! «Hva er det, [navn]?». [kunden forteller om akutt livskrise]. Og hen gråt, og hen gråt. «Men gud, kom inn», sa jeg. «Vi lager kaffe». «Det eneste jeg tenkte – jeg må bare gå ned [på bingoen]. Jeg går ned lenge før de åpner. Jeg driter i det, jeg må bare sitte her og vente». Så hen kom inn og hen fortalte, og det var så trist. Sant, og ... Men, liksom, når spillet begynte og vi hadde sittet der og pludret- jeg husker ikke om vi begynte ti eller halv elleve den gangen, det varierte litt med tidene. Men vi satt i hvert fall med kaffen på kontoret og koste oss og slappet av, og hen fortalte, og ... veldig mye tilbake i tid, og ... Hen var så redd. «Jeg vil ikke gå hjem, jeg er så redd for å gå hjem». (*Bingovertinne*)

Det er imidlertid ikke bare personalet som bidrar til omsorg på spillarenaene. Også medspillere kan skape relasjoner og ta vare på hverandre. En bingospiller beskriver spillerne på arenaen som en «familie». For eksempel legger også medspillere merke til, og passer på, dersom andre uteblir fra spillarenaen. I tillegg beskriver flere at de ønsker å passe på at andre spillere ikke utvikler problemer med pengespill.

Et fast sted der man hører til

En del spillere, spesielt bingospillere, beskriver at de har en fast spillarena de går på, og foretrekker denne fremfor andre. En bingospiller forklarer det slik: «Jeg synes det er koseligere å gå her enn å gå andre plasser». Årsakene bak hvilken arena man foretrekker kan variere. Det kan være så enkelt at man foretrekker den spillarenaen som ligger nærmest der man bor, at man kjenner spillerne og

personalet godt på én arena, eller at det er mer bråk og et røffere miljø på andre spillarenaer. Trygghet ser ut til å være en viktig faktor når det gjelder hvilke arenaer spillerne foretrekker. Flere beskriver at personalet sørger for å opprettholde orden og forhindre bråk på arenaen. Uavhengig av årsak, beskriver mange at den faste arenaen fungerer som et sted man *hører til*. En travspiller uttrykker for eksempel at han føler han «har en plass» på travbanen, mens en annen forklarer at mange spillere oppsøker travbanen for å føle tilhørighet.

Likevel er det ikke alle som har et fast sted de pleier å spille på. Noen oppsøker stadig nye spillarenaer i forbindelse med jobbreiser, mens andre varierer mellom flere ulike arenaer på eget hjemsted.

3.2.5.2. 'Det er jo det fellesskapet'

Den sosiale interaksjonen med medspillerne er et viktig motiv for å delta i pengespill. Deltakerne beskriver typisk det sosiale fellesskapet med varme ord, og for mange ser fellesskapet ut til å være avgjørende for spillingen deres.

Å spille sammen

Flere deltakere forklarer at det å spille sammen med andre var veien inn i pengespill for dem. Mange ble introdusert for spillarenaen gjennom venner, familie, kolleger eller bekjente. En del spillere beskriver også at de drar til spillarenaen sammen med andre. Flere av disse uttrykker at deltakelse i pengespill er en *gøy aktivitet* man kan finne på sammen. Noen beskriver også at pengespill kan være en hyggelig familieaktivitet, som denne travspilleren:

Det positive [med pengespill] for meg er jo det at jeg har en kveld i uken sammen med datteren min, så vi setter oss ned og spiser middag sammen og koser oss og leverer inn et spill. (*Travspiller*)

I tillegg til å oppsøke spillarenaen sammen, kan spillerne også møte andre spillere i lokalet. Flere beskriver arenaen som en *møteplass* hvor man kan treffe venner og bekjente. Når man møter på hverandre kan man gjerne spille i fellesskap. Særlig travspillere beskriver at de eksempelvis samarbeider om bonger med andre spillere. Ved å spille sammen opplever mange at mulighetene for å vinne øker. Da får man utbytte av kunnskapen og erfaringene til flere spillere, samtidig som man kan legge inn større innsatser. Årsakene til å spille sammen behøver imidlertid ikke bare å være økonomiske, men kan for flere også handle om det sosiale. Noen beskriver at man også kan oppsøke spillarenaen sammen, men spille *separat*.

For noen deltakere er pengespill likevel en aktivitet de som oftest oppsøker alene. Dette kan for eksempel henge sammen med at spillerne opplever pengespillet som en individuell aktivitet, eller at de fort blir forstyrret av å spille sammen med andre. Det kan også ha noe å gjøre med stigmatisering av pengespill. Selv når man prøver, er det ikke alltid så lett å få med andre som ikke er vant til å drive med spill. Enkelte uttrykker også at de ikke ønsker at egne barn skal begynne å spille, og da er det lettest ikke å inkludere dem. Noen av deltakerne som ble introdusert til pengespill gjennom andre, beskriver at de fortsatte å spille alene når vennene eller familiemedlemmene ga seg.

Man kjenner eller blir kjent med folk

Uansett om man oppsøker spillarenaen sammen med andre eller alene, blir gjengangere ofte kjent med hverandre. Flesteparten av deltakerne forklarer at de er venner, eller kjenner til, de andre spillerne på arenaen. På den måten oppstår det ofte sosiale miljøer på spillarenaene. Mange av deltakerne beskriver dette sosiale miljøet som noe positivt. Flere trekker frem vennskap eller bekjentskap til andre spillere som et viktig motiv for å spille, som denne deltakeren:

Det som er ... Det er ikke selve bingoen, men det er det sosiale rundt. Det er det som ... Sant, for det at ... Du treffer kjentfolk som du har snakket med i femti år, sant. Fra jeg begynte å gå på bingoen, til dags dato. [...] Noen har falt fra underveis og noen har mistet konene som jeg har gjort, og ja. Men det er vettu, da har du ... Får du slått av en liten prat, og du ... Ja. Det sosiale, det sosiale. Sant.

[...]

Ja, det er jo ... for det at vi går jo sammen og vi hilser på hverandre, sant. Alle, alle kjenner omtrent alle. Sant. [...] Det er så hyggelig å komme opp der og treffe kjentfolk, og alt dette her sosiale rundt det. (*Bingospiller*)

I mange av disse spillmiljøene ser det ut til at spillerne blir godt kjent og danner et sosialt miljø sammen, uavhengig av forskjeller dem imellom. En spiller beskriver for eksempel at hen er «venner med alle», og trekker frem at hen er venn med ulike type spillere fra ulike kulturer. Spillerne kan også knytte bånd over felles interesser. En typisk felles interesse er selve spillet, men andre interesser, som strikking, blir også nevnt. Det er heller ikke bare andre spillere man blir kjent med. Også de ansatte på spillarenaen kan oppleves som en viktig del av det sosiale miljøet.

For en del av deltakerne er det sosiale miljøet et av de viktigste motivene for å spille. Noen beskriver at de trolig hadde forsøkt å finne alternative hobbyer dersom det

sosiale aspektet ved pengespillingen forsvant. Selv de som sier at de ikke er på spillarenaen av sosiale årsaker kan se verdien av det sosiale:

Selv om jeg snakker om at andre spillere ikke har noen verdi for meg, så kan det godt hende at andre syns det har en verdi, og liker samholdet. Jeg ser jo rundt meg at andre ... For eksempel i restauranten så sitter mange mennesker sammen, som da trives i lag. Og som er der sikkert for kameratskapet også. Jeg tror nok det også i mange sammenhenger er viktigere også enn selve spillopplevelsen, da. At man gjør noe sammen. Det er at man er på travbanen. Man kunne kanskje heller vært på en pub sammen. Man kunne vært på en tur sammen. Man kunne ... Ja, jeg føler at det er kameratskapet ... Veldig mange som er på en travbane, det er folk som har vært der i alle år da. Det er her man søker sammen med gutta. For det er stort sett mannfolk. Det er nok mange muligheter for å komme seg vekk fra kjerringa i en time eller tre. Det er jeg helt sikker på. Så travbanen er liksom noe mer enn kun et sted for å spille. Det er for å oppleve sporten, for å oppleve kameratskapet. Det tror jeg nok er ganske viktig altså. Jeg tror også det er ganske mange spillere som også er der, som egentlig, hvis de går i null så er de superhappy. Fordi de har hatt en fin dag der sammen med venner. (*Travspiller*)

Spillerne kjenner ofte til hverandres vaner og spillerutiner, og flere forklarer at de vet hvilke tidspunkt og dager medspillerne spiller på. Det er også flere som er bevisst på andres faste plasser. Spillerne kan også ha god kjennskap til hverandres liv utenom spillarenaen. Flere beskriver at de blant annet ofte vet litt om medspillernes familie, yrke, hobbyer og boplass. Dette gjelder imidlertid ikke for alle spillerne. Mens noen er mer investert i det sosiale miljøet, er andre mer tilbaketrukkne, og rapporterer at de ikke vet så mye om medspillerne på arenaene. Samtidig er det likevel vanlig å kjenne igjen medspillernes ansikter. Dette kan henge sammen med at spillmiljøet ofte beskrives som lite og intimt - spillerne vet godt hvem som tilhører det, og nye kunder som oppsøker arenaen blir lagt merke til. Til tross for at det gjerne er de samme menneskene som besøker spillarenaen, er det likevel ikke alltid man treffer noen man kjenner.

Spillerne uttrykker at de danner relasjoner til hverandre. Noen beskriver hverandre som venner, andre som bekjente. En bingospiller beskriver de faste kundene på spillarenaen som en slags familie: «Sånn som på [navn] bingo så er det mye de samme som går, så en blir jo omtrent som en sånn familie».

Relasjonen til medspillerne beskrives av flere som sterkt kontekstavhengig. Den sosiale kontakten med medspillere strekker seg ikke nødvendigvis ut over spillarenaen. En bingospiller forklarer: «Det er liksom bingovenner». Til tross for dette kan de kontekstavhengige vennskapene

være gode. Det hender også at spillerne knytter vennskap som strekker seg utover spillarenaen. Én travspiller beskriver at en han ble kjent med på travbanen endte opp med å bo hos ham i 3 måneder. En annen spiller beskriver gode vennskap som kan starte med en felles interesse for pengespill, men som fort utvider seg:

Deltaker: Nei, det er vennskap som går utover [spillarenaen]. Noen er kun hestesport, andre har jeg daglig kontakt med, gjør andre ... går på soppturer, er på pæreslang på [stedsnavn], masse sånn der greier ... gå turer i skogen, spille bordtennis og sånt. Man møter jo folk man gjør forskjellige ting med som man har en felles interesse [med], og så finner man ut «å ja, du er interessert i å gjøre det òg, ja», «å ja, du liker å plukke kantareller. Skal vi kanskje ta en tur?», liksom. Eller «skal vi dra å fiske en tur?», liksom. Det er liksom sånn, man møtes av en felles interesse, og så finner man litt mer ut av det etter hvert da.

Intervjuer: Ja, naturligvis.

Deltaker: Akkurat som, hvis man studerer så møter man ...

Intervjuer: Så møter man noen studievenner, og så er de venner ut livet.

Deltaker: Ja, så har man studiene som er hovedsaken, men etter hvert så sprer det seg ut til andre ting. Og så kanskje ikke studiet er hovedsaken mer, men at man er venner og finner på andre ting.

Spillarenaene gir ikke bare anledning til å danne nye vennskap, men også til å pleie gamle. Noen spillere oppgir at det å treffe gamle kjente er hovedmotivasjonen for å gå på arenaen. Da kan man prate sammen, oppdatere hverandre på hvordan det går, og gjerne ta en kaffe i fellesskap.

Hva man sier og når man sier det

Den sosiale interaksjonen på spillarenaene styres ofte av uformelle sosiale regler om når man snakker sammen og hva man snakker om. På noen spillarenaer er dette mer fremtredende enn på andre; de uformelle sosiale normene varierer naturligvis fra arena til arena. Flertallet forklarer at de hilser på hverandre på spillarenaen. Hilsningene kan være muntlige eller kroppslige (typisk i form av nikkning). Deltakerne beskriver videre at man noen steder snakker sammen under spillet, mens andre steder skal man ikke gjøre det. Normene for når man prater sammen er strengere enkelte steder, og visse spillmiljøer er tydelige på at det skal være ro underveis i spillet. Brudd på disse normene fører typisk til tilsnakk fra medspillere eller ansatte. I pausene er det imidlertid alltid muligheter for å prate

sammen. Som en bingospiller uttrykker: «Men du kan mase- imellom. I pausene, liksom».

Hva spillerne prater om varierer. Noen deltakere beskriver at de snakker om spillet med hverandre. Dette innebærer typisk prat om temaer som spilleautomater, gevinster, sjanser, løp og hester. Spillerne kan også dele tips og rådføre seg med hverandre. Akkurat på trav kan samtaler om selve spillet være litt komplisert. Noen mener at samtaleene kan påvirke spillet, både på rasjonelle og irrasjonelle måter, for eksempel gjennom dårlige tips eller ved å «jinx» resultatet (Se kapittel 5 om strategier). Noen spillere nevner også uformelle regler om at man gjerne kan snakke om sitt eget spill, men at man av respekt ikke spør om andres. Dette innebærer typisk å ikke stille spørsmål om andres innsatser eller gevinster, som deltakeren under forklarer:

Det er sånn at man ... Man er jo ... Hva skal man si? Man forholder seg jo respektfullt overfor de andre som spiller. Man går vel ikke bort og spør: «hvor mye vant du nå?» eller: «hvor mye tapte du nå?». «Kan jeg få låne penger av deg for å spille for?». Det er ikke sånn. Ikke på Bjerke iallfall. Så folk holder det spillmessige for seg sjøl. Med mindre de ønsker å dele det med noen andre. (*Travspiller*)

I tillegg til å snakke om spillet beskriver noen spillere også at man snakker om ting som ikke handler om spillet. Samtaletemaene kan for eksempel omhandle andre interesser, som strikking. Noen foretrekker likevel å holde samtaleemnet til selve spillet, og én travspiller forklarer at «man drar ikke dit [på travbanen] for å filosofere om meningen med livet og sånt».

På noen spillarenaer finnes det også uformelle sosiale regler for hvordan man skal reagere ved seire og tap. Dette henger gjerne sammen med at man konkurrerer mot hverandre. Hvis én person vinner, så har noen andre tapt. Noen steder skal man derfor helst ikke juble for mye når man vinner. Andre steder er det helt greit å feire åpenlyst. På noen arenaer bør man også være forsiktig med å bli åpenlyst sur når man taper og andre vinner. Dette er gjerne knyttet til det sosiale fellesskapet, og at man skal være glad på andres vegne dersom de vinner. Mange beskriver at de blir oppriktig glade på medspillernes vegne når de vinner. Likevel finnes det spillere som viser misunnelse til tross for at det ofte ikke er sosialt akseptert.

Alle er ikke sosiale med alle

Som allerede nevnt, er det ikke alle spillere som er like sosiale når de er på spillarenaen. Enkelte foretrekker å spille for seg selv, noen ønsker ikke å bli forstyrret, og andre er mer sosialt usikre. Én spiller beskriver også at

andre mennesker som deltar i pengespill ikke er mennesker man ønsker å omgås. På noen av spillarenaene beskriver deltakerne også ulike grupperinger. Grupperingene kan være basert på faktorer som kulturell bakgrunn, sosioøkonomisk status, alder, og kjønn, som deltakeren under beskriver:

Det er litt sånn ulike konstellasjoner der [på travparken]. Det er ... det er ... hva skal jeg si ... jeg føler innvandrene de henger sammen med innvandrene, pensjonistene henger sammen med pensjonistene, og ... det sitter liksom litt sånn forskjellige klikker der og ... og så er det disse raringene. Det er noe ... sånn [utydelig] varianter der, men de er harmløse og snille. (*Travspiller*)

3.3. Diskusjon

Ulike motiver i ulike spill

De ulike motivene for å spille blir til dels reflektert i valget av spillarena. Behovet for intellektuell utfordring og mestring kan eksempelvis tiltrekke visse mennesker til spill som krever ferdigheter og kunnskap (som trav), mens behovet for sosialt fellesskap kan tiltrekke spillerne til spillarenaer som preges av mer intime miljøer (som bingo).

Å vinne, særlig å vinne pengegevinster, fremstod viktig for mange spillere. 15 av spillerne rapporterte at å vinne var hovedmotivasjonen for å spille. Av disse 15 spilte 7 hovedsakelig på trav, 3 på Multix, 3 på bingo, og 2 på Belago. Til tross for at flere oppga dette som sin hovedmotivasjon for å delta i pengespill, utviste mange forståelse og aksept for at sannsynligheten for å vinne (stort) var liten. I alt 19 spillere sa at muligheten for gevinst ikke var det viktigste motivet for å spille.

For travspillerne var intellektuell mestring et hyppig rapportert motiv. Dette forklarte spillerne typisk med at travspill har et mer intellektuelt preg sammenlignet med andre pengespill, og at travspill er et ferdighetsspill i motsetning til et lykkespill. Travspillerne var noe splittet i hvorvidt de mente at forberedelser og egen kunnskap var avgjørende for seieren, eller om resultatet kunne bli like godt ved kjøp av ferdigutfylte bonger. Forberedelser var likevel noe mange valgte å bruke tid på, antakeligvis fordi det genererer mestringsfølelse. Dersom man i stedet skulle kjøpt en ferdigutfylt bong, kunne ikke den eventuelle seieren tilskrives spillerens egne ferdigheter og kunnskap. En annen årsak til den omstendelige tidsbruken kan være at mange av travspillerne faktisk er genuint interessert i hestene og sporten, slik at tiden brukt likevel ikke føles forgjeves. Flesteparten av travspillerne uttrykket sterk

interesse for sporten, og mange av dem rapporterte at de har eller har hatt egne hester. Til tross for uenigheten rundt den reelle effekten av kunnskap og forberedelser, var flertallet enig i at forberedelsene de gjorde var avgjørende for mestringsfølelsen som oppstod dersom de vant.

Mange rapporterte også det sosiale aspektet som en motiverende faktor for å spille. Særlig bingohaller ble beskrevet som «et sted å gå til». Dermed er det kanskje særlig mennesker med behov for sosialt fellesskap som tiltrekkes av denne spillarenaen. Men også travspillere rapporterte det sosiale motivet hyppig. Likevel må det nevnes at det ikke var alle som brydde seg om dette sosiale aspektet. Totalt 9 deltakere rapporterte at de ikke spilte for det sosiale aspektet. Av disse spilte 5 hovedsakelig Multix, 1 bingo, og 3 trav.

Forholdet mellom de ulike motivene

Flere av motivene rapportert er nært sammenknyttet. Mange (26) spillere rapporterte spenning som et viktig motiv. Dette er nært knyttet til temaet om å vinne, og 9 spillere beskrev at spenningen økte i takt med størrelsen på gevinsten. Jo større gevinst, jo mer spennende var det. 8 av disse 9 var travspillere, og 1 var Multixspiller. Spenningen kan dermed tolkes som forbundet til håpet om å vinne. Likevel var det noen (3 spillere) som mente at spill ikke var spennende i det hele tatt. Å vinne kan også kobles til motivet som omhandler moro og underholdning. Spillerne beskrev at det var gøy å vinne, og kjedelig å tape.

Andre temaer som fremstod knyttet til hverandre var motivet om å vinne og motivet om intellektuell mestring. Her innebar en seier i praksis to «gevinster»: Pengegevinsten og mestringsfølelsen. Mestringsfølelse oppstår ikke uten en gevinst, og en gevinst forekommer ikke uten en pengegevinst. Intellektuell mestring kan også ses i sammenheng med motivet om moro og spenning, berikelse av hverdagen og det sosiale. Spillerne beskrev her at det å være bedre enn andre bidro til moroen, og at det var spennende å følge med på løpene for å se om man hadde tatt de riktige vurderingene. Videre beskrev flere at den intellektuelle mestringen var noe de så frem til og som på ulike måter bidro til å berike hverdagen. En del av spillerne beskrev også et konkurransepreget miljø, hvor intern konkurranse med andre spillere (hvilket kan tolkes som et sosialt aspekt) ble ansett som moro.

Videre kan man se en sammenheng mellom det sosiale motivet, motivet for moro og underholdning, og motivet for berikelse og variasjon i hverdagen. For flere av spillerne var det viktig å komme seg ut, treffe andre, og bli

underholdt. Disse motivene ble derfor ofte rapportert sammen.

Noen av motivene hadde derimot ikke en klar sammenheng. Motivet om å vinne fremstod eksempelvis ikke sammenkoblet med motivet om variasjon i hverdagen eller det sosiale. Selv om deltakerne kunne rapportere begge motivene, var de tilsynelatende uavhengig av hverandre. De tydeligste forbindelsene fremkom mellom intellektuell mestring, spenning og det å vinne, og mellom det sosiale og berikelse av hverdagen.

Funnene sett i lys av eksisterende litteratur

Tidlig i kapittelet ble det å vinne presentert som et sentralt motiv for flere spillere. Mange beskrev at de tidlig i sin spillekarriere vant store summer, hvilket bidro til å gjøre dem hektet på pengespill. Dette kan knyttes til den såkalte «big early win»-effekten («effekten av en stor, tidlig gevinst» på norsk). «Big early win»-effekten ble først introdusert i 1984 av Custer, og refererer til effekten hvor det å vinne stort tidlig i spillkarrieren kan medføre at spillerne spiller *mer*, og eventuelt utvikler spilleproblemer (Edson et al., 2023). Etter en stor, tidlig seier tilsier teorien at spilleren vil slutte å vinne og gå inn i en fase preget av tap, hvor spilleren nå ikke klarer å slutte å spille. Dette kan forklare fenomenet «å bli hektet» som flere av spillerne beskriver. Senere forskning på effekten har derimot antydnet at det *tidlige* aspektet ikke nødvendigvis er så essensielt. Spillerne vil sannsynligvis oppleve en økt trang til å spille etter *enhver* stor seier, uavhengig av når i spillekarrieren den forekommer (Edson et al., 2023). Et mer nøyaktig begrep kan derfor være «big win»-effekten. Dette kan også se ut til å stemme overens med mange av spillernes historikk, da flere fortalte om store gevinster fra ulike tidspunkt i spillekarrieren og hvor disse gevinstene hadde motivert dem til å spille mer.

Relatert til seiersmotivene er også de *mindre* premiene. Flere deltakere rapporterte om mindre gevinster som ble brukt til å spille videre for. En egenskap ved de mindre premiene er at de i motsetning til de større gevinstene blir stående på spillerkortet. Dette kan bidra til såkalt «mental accounting» («mentalt regnskap» på norsk), som er en mekanisme hvor man oppfatter penger ulikt ut ifra pengenes opprinnelse, form eller tiltenkte bruk (Prelec & Loewenstein, 1998). Mentalt regnskap innebærer at spillere har lett for å øremerke penger som står på spillerkortet til pengespill i stedet for andre aktiviteter (Imas, 2016). Teorien om mentalt regnskap kan forklare hvorfor spillerne så hyppig rapporterer å bruke opp pengene på spillerkortet i stedet for å ta dem ut.

I forbindelse med det sosiale motivet, rapporterte flere deltakere at en av årsakene til deres deltakelse i pengespill var å ha et sted å gå til. Dette kan ses i lys av såkalte «third places» («tredje steder» på norsk). «Third places» er et begrep som refererer til allmenne samlingssteder eller møteplasser hvor man kan treffe andre mennesker, slappe av og delta i ulike aktiviteter (Oldenburg & Brissett, 1982). Navnet kommer av at samlingsstedene er plassert utenfor hjemmet, som er det *første* stedet, og utenfor arbeidsplassen, som er det *andre* stedet. Spillarenaer kan se ut til å fungere som et slikt tredje sted, hvor spillere uformelt kan møtes, slappe av, og spille. Involvering i tredje steder kan ha flere positive konsekvenser, deriblant økt sosial erfaring og dannelse av relasjoner det er vanskelig å oppnå på andre arenaer i samfunnet (Oldenburg & Brissett, 1982). I lys av deltakernes beskrivelser, ser det ut til å være en mangel på gode, lavterskel «third places» i samfunnet, hvilket kan forklare hvorfor spillerne fortsetter å oppsøke de fysiske spillarenaene.

Fluktmotivet er også interessant. Noen spillere beskriver et ønske om å unnsnippe vonde tanker, engstelse eller smerte, hvilket er et klart eksempel på fluktmotivet. Samtidig kommer fluktmotivet også indirekte til syne i det *sosiale* motivet, hvor spillere kan ønske å flykte fra ensomhet eller en kjedelig hverdag. I litteraturen har det blitt forsøkt å kategorisere spillere i ulike *grupper*, og en slik gruppe kalles «escape gamblers» («fluktspillere» på norsk).

Denne gruppen består av omtrent like mange menn som kvinner, og kjennetegnes av spillernes behov for å unnsnippe det som er ubehagelig (Fekjær, 2002). Flere av deltakerne kan se ut til å passe inn i denne gruppen, samtidig som mange spillere også rapporterer *flere* motiver og på det viset ser ut til å passe inn i flere spillegrupper.

3.3.1. Oppsummering

Totalt fem motiver for deltakelse i pengespill har blitt illustrert i dette kapittelet. De fem motivene omhandler: 1) Å vinne, 2) intellektuell mestring, 3) moro, spenning og underholdning, 4) avveksling og variasjon i hverdagen, og 5) det sosiale. Deltakerne rapporterte gjerne flere motiver hver, men beskrev ofte ett motiv som viktigere enn andre. Noen av de hyppigst rapporterte motivene var det sosiale, å vinne og spenning. Særlig travspillerne rapporterte intellektuell mestring som motiv, mens bingospillerne oftere rapporterte det sosiale fellesskapet som motiv. Travspillerne rapporterte også som regel å ha en genuin interesse for sporten og hestene. Samlet sett illustrerer kapittelet at motivene for å delta i pengespill på fysiske arenaer er mangfoldige og varierte. Motivene som ble utforsket i kapittelet kan bidra til økt forståelse for hvorfor mennesker søker seg til pengespill, særlig på fysiske spillarenaer, hvilket igjen kan utnyttes for å tilrettelegge for trygg og risikofri spilling.

4. Spillopplevelsen

I det kommende kapitlet vil selve spillopplevelsen undersøkes. Med «spillopplevelse» menes det de tanker, følelser, handlinger og opplevelser som oppstår underveis i spillet, altså den enkeltes totalopplevelse av å spille. Resultatdelen tar utgangspunkt i deltakernes egne beskrivelser av hvordan det oppleves å delta i pengespill på fysiske arenaer.

4.1. Bakgrunn

Det er viktig å få innsikt i pengespillets opplevelsedimensjon for å bedre forstå psykologien som ligger bak pengespill (Skaug, 2005). I *Spilleavhengighet* (2005) beskriver Skaug at deltakelse i spill først og fremst innebærer en frakopling fra den virkelige verdenen. Når man spiller, trer man inn i en endret bevissthetstilstand som preges av drømmeaktige kvaliteter. Dette innebærer at den virkelige verden forsvinner, og at spilleren gjerne blir oppslukt av spillesituasjonen han eller hun står overfor. Skaug beskriver videre at spilleren kan oppleve seg selv fra et utenforstående perspektiv, nesten som å betrakte seg selv i en transe. Noen spillere kan også oppleve en skrekkblandet fryd assosiert med risikoen spillingen innebærer. Videre skriver Skaug at enkelte spillere kan innta en annen, gjerne idealisert, identitet under spill. Både spilleren selv og andre kan oppleve spilleren som en ekspert innenfor det aktuelle spillet, hvilket kan høste anerkjennelse og heder. Mellom spillrundene, i kjølvannet av en avtakende spenningsopplevelse, trekker Skaug frem at spillerne kan oppleve skuffelse, tomhet, kjedsomhet og/eller nederlag. Disse følelsene kan bidra til at spilleren starter opp en ny runde, for å igjen føle på spenningen, forventningen og euforien forbundet med spillet. Skaug beskriver at denne repetisjonstrangen er et av de mest karakteristiske trekkene ved selve spillopplevelsen.

4.2. Resultater

Analysen av intervjutranskriptene genererte tre subtemaer som representerte spillopplevelsen: Opplevelsen av å ha sjans, opplevelsen av spenning i hele kroppen, og opplevelsen av å befinne seg i en boble (Tabell 4).

4.2.1. Tema 1: 'Sjans'

I intervjuene beskriver spillerne ofte opplevelsen av å *nesten* vinne, eller som flere spiller uttrykker: «å ha sjans». To opplevelser deltakerne ofte beskriver knyttet til å ha sjans er å vinne og å tape, hvilket kan anses som det endelige sluttresultatet av å ha sjans. Disse tre opplevelsene – å vinne, å *nesten* vinne, og å tape - er dermed nært sammenknyttet, til tross for at følelsene assosiert med dem varierer i stor grad.

Å vinne og å tape

Å vinne er for de fleste det endelige målet med å delta i pengespill. I tråd med dette, rapporterer deltakerne at de stort sett blir glad av å vinne. Totalt 20 av deltakerne gir uttrykk for at de blir glade om de vinner. Å tape er derimot noe spillerne ikke blir glad for. Å tape kan for mange vekke negative følelser: «Jeg kan fort bli grinete hvis jeg ryker det siste løpet og verdien er 10 000 før siste løp. Og så ryker jeg på den sikre. Det er ikke noe ... [*ler*]», uttrykker en travspiller. Her kommer det også frem at graden av negative følelser assosiert med tap kan ses i sammenheng med størrelsen på beløpet man gikk glipp av. De negative følelsene som vekkes av å tape trenger imidlertid ikke å vare så lenge. Flere spillere beskriver at de ikke dveler over tap, som denne travspilleren:

[...] Men man kan jo bli irritert i øyeblikket, og den der «ah» [*sukk*]. Men det er noe med den der gamblingen, at det er glemte ti sekunder etterpå omtrent. Eller i så fall, det er ikke noe man drar med seg videre. Man lærer seg veldig fort det at okay, man går bare videre rett og slett. Det er ikke noe mer man får gjort med det uansett. (*Travspiller*)

Det er ikke bare spilleren selv tap kan påvirke. Én spiller beskriver også at andre spillere kan klage eller vise misnøye over egne tap, og at dette kan påvirke stemningen i spill-lokalet negativt. For noen er det likevel ikke et altfor stort nederlag å tape. Som flere spillere uttrykker: «Tap og vinn med samme sinn».

Noe annet er følelsen av å *måtte* vinne, hvilket kan oppleves stressende. Noen knytter denne følelsen til å «spille hardt», hvilket igjen innebærer større innsatser og derfor større risiko. Én spiller beskriver at pulsen stiger når hesten hans *ikke* leder, hvilket kan tolkes som en slags nervøsitet knyttet til frykten for å tape eller følelsen av å *måtte* vinne. Når følelsen av å *måtte* vinne er sterk, kan hele spillet oppleves nervepirrende og ubehagelig, selv om man er på vei til å vinne.

Videre kan det å tape når andre vinner gjøre spillopplevelsen ekstra frustrerende. I slike situasjoner kan spillerne føle på negative følelser som irritasjon og misunnelse. At slike negative følelser oppstår i forbindelse med at andre vinner når man selv taper, er spesielt uttalt for spill hvor man konkurrerer mot andre. Konkurransen innebærer gjerne en opplevelse av at den som får gevinsten vinner «dine» penger.

Å ha sjans

Følelsen av å være nært å vinne oppleves som oftest positivt. En bingospiller beskriver følelsen:

Får en sånn derre «nå vinner jeg, nå vinner jeg». Det er uforklarlig, rett og slett. Og så får du sånn adrenalin-kick når du nærmer deg, sant. Og så, ja ... Spenningen og, ja.. Jeg får sånn sug. (*Bingospiller*)

Noen av spillerne beskriver at det er visse forventninger og/eller forhåpninger de føler på når de har sjans til å vinne. Som oftest er disse knyttet til å vinne. Hos enkelte av spillerne er det derimot vanskelig å tyde om de skiller mellom et *håp* om å vinne og en *forventning* om å vinne. Hos andre kommer det mer tydelig frem at det ligger en forventning i bunn, særlig dersom spilleren har tapt mange ganger på rad. Dette kan knyttes til *gambler's fallacy* (gamblerens feilslutning), som er en tankefeil hvor spilleren har en ide om at en gevinst må etterfølge en serie med tap (Farmer et al., 2017). I tillegg kan slike forventninger reflektere mer generell ønsketenkning, som hos spilleren under:

Det er av og til jeg føler at nå kommer tallene mine, men det er bare tilfeldig. Altså at jeg føler: «nå, nå vinner jeg», sant. (*Bingospiller*)

Følelsen av å ha sjans til å vinne kan også oppleves belønnende, selv når man ikke ender opp med å faktisk vinne. Å nesten vinne kan fungere som en akseptabel kompensasjon for noen spillere, som en slags «trøstepremie». Dette kan knyttes til at spillerne da oppnår en positiv aktivering gjennom spenningen som oppstår, hvilket i seg selv er belønnende. 2 bingospillere beskriver noe likende dette. De skildrer følelser av frustrasjon og kjedsomhet som oppstår når de ikke vinner, og i den sammenheng trekker de frem at det er ekstra surt om de ikke heller opplever sjans. Det kan tolkes som at de opplever sjans som en slags belønning i tillegg til den faktiske gevinsten.

Videre henger opplevelsen av å tape tett sammen med opplevelsen av å være nært å vinne, og opplevelsen av at andre vinner. Å tape etter man har vært nære å vinne, såkalte «near misses» (Reid, 1986), kan oppleves ekstra

frustrerende. En travspiller forklarer: «Jeg blir gjerne irritert hvis jeg har spilt den [hesten] 1-2-3, og så kommer den inn som fjerde. Det er irriterende». «Near misses» skjer naturligvis oftere enn at spillerne faktisk vinner, både i individuelle spill som Multix og Belago, og i spill hvor man konkurrerer mot andre. På individuelle spill kan spillerne likevel ha en opplevelse av å konkurrere mot hverandre, både på grunn av misoppfattelser om vintersjanser og på grunn av faktorer som jackpoter som bygger seg opp (se kapittelet om strategier for å vinne). «Near misses» er likevel kanskje mest sentralt i spill hvor man konkurrer mot hverandre, som i bingo og trav. Her er hver spillers gevinst direkte forbundet med andre spillers tap. For hver gang én spiller opplever å vinne, opplever et stort antall andre spillere å *nesten* vinne. Spillerne er egentlig klar over dette, men kan likevel oppleve skuffelse og misunnelse hvis de ikke er den som vinner. En årsak bak skuffelsen som oppstår er at en slik «near miss» har utløst en *forventning* om å vinne. En travspiller forteller at det kan være vanskelig å la nesten-seieren ligge:

Men jeg var fryktelig nære på å vinne 400000 her for noen år siden. Rett før mål så hadde jeg den der. Men dessverre kom det en annen hest og lurte seg foran på de siste meterne. Og da var det så gale at jeg reiste ut og snakket med de to forskjellige kuskene, om de mente at de hadde vunnet. For det oppstod en insidens i løpet. «Hadde du vunnet tror du hvis ikke den hesten hadde kommet litt ut?». Så det blir litt sånn, er du med? De var litt uenig, kuskene. Men det er jo greit nok. Løpet er jo kjørt. Jeg hadde tapt. Men ... Sånn var det den gangen. (*Travspiller*)

Det å ha sjans oppleves altså ikke alltid som noe positivt. Man kan føle seg lurt, spesielt hvis man går glipp av gevinsten på grunn av tilfeldige og uventede hendelser. Særlig travspillere rapporterer ergrelse over tilfeldigheter som ødelegger for seieren. Når uventede hendelser forekommer, kan spillerne, særlig de som spiller mer ferdighetspregede spill, føle at forarbeidet og innsatsen lagt ned var forgjeves. Man kan føle seg snytt for den mestringsfølelsen man egentlig hadde fortjent.

4.2.2. Tema 2: 'Spenning i hele kroppen'

Dette temaet reflekterer deltakernes beskrivelse av aktiveringen som forekommer underveis i spillet, henholdsvis spenning, uro og aggresjon. Deltakerne beskriver altså et slags spektrum av følelser som aktiveres når de engasjerer seg i pengespill. Begrepet «spenning» kan både reflektere den positive opplevelsen forbundet med håpet om å vinne, men kan også reflektere en anspenhet i kroppen. Som en Belagospiller svarer ved spørsmål om hvilke følelser hen kjenner på underveis i spillet: «Nervøsitet. Spenning i hele kroppen. Nervøsitet.

[...] Veldig slitsomt!». På den måten kan aktivering som oppstår under spillet både være positiv, i form av forhåpningsfull spenning, og negativ, i form av bekymring, uro eller irritasjon.

Under dette temaet om spenning fremkommer det tre undertemaer: 'Det er jo et kick', 'En uro i kroppen', og 'Å ha piggene ute'.

4.2.2.1. 'Det er jo et kick'

I tillegg til å være et sentralt motiv for å spille, nevner flere deltakere spenning som en følelse som oppstår underveis i spillet. En travspiller beskriver det slik: «Det er jo en spenning. Og det er jo et kick. Som er en del ut av det. [...] Men det er en spenning. Du har en mulighet til å vinne noen kroner». Denne formen for spenning oppleves positivt for spillerne. Spenningen kan også være forbundet med motivet om å vinne. Nærmere bestemt henger spenningen ofte sammen med den tidligere beskrevne opplevelsen av å være nær ved å vinne. Spesielt spent blir man når man er i ferd med å vinne en større gevinst.

[...] når det er snakk om mye penger i en situasjon, så kjenner du litt sånn. Da kjenner du at blodpumpa går litt fortere. Men det må være litt involvert. Det er ikke snakk om å tjene totusen kroner, altså. Det betyr ikke så veldig mye. (*Travspiller*)

Noen av deltakerne nevner at de opplever en fysisk aktivering knyttet til spenningen, hvilket kan oppleves positivt. Denne aktiveringen kan beskrives som «puls», «et sug», eller «et rush». Opplevelsen av et *sug* eller et *rush* kan henge sammen med et behov for å spille mer, da aktiveringen som utløses når man nærmer seg fungerer som en positiv forsterkning for å prøve igjen, for å starte et nytt spill. Disse opplevelsene kan dermed bidra til *repetisjonstrangen*, som nevnt innledningsvis i kapittelet. Som en bingospiller beskriver: «Men altså, du skjønner hva jeg mener. At ... spenning. Og noen ganger klarer du ikke ... «Jeg må bare én gang til!»».

Spenningen har også elementer av frustrasjon, hvilket kanskje bidrar til å forsterke intensiteten:

Ja, visst gir det spenning. Og frustrasjon [*ler*]. I hvert fall hvis du ser at tallet du skal ha, hvis en større sum står i, altså [*utydelig*]. Ja, da kan du bli litt frustrert. Men du ... Det bare freser litt innvendig, det kan du pokker si det gjør, sant [*ler*]. (*Bingospiller*)

Noen trekker også frem at spenningen kan henge sammen med spillets utforming, for eksempel bruk av lyder, endringer i hastighet når man nærmer seg en seier, eller elementer i spillet som «trær som drysser ned penger».

Som allerede nevnt i kapittelet om motiver, trekker noen deltakere frem at det å fysisk være på spillarenaen kan forsterke spenningen. Spenningsnivået kan også være en av de tingene som skiller pengespillerne fra ikke-pengespillere som befinner seg på spillarenaen. Spenningen ser altså ut til å henge sammen med motivet om å vinne og motivet om intellektuell mestring. Et lite mindretall av spillerne sier derimot at spenningen ikke spiller noen særlig rolle for dem.

4.2.2.2. 'En uro i kroppen'

Når spenningen blir intens, kan den gå over i mer negative følelser som nervøsitet og uro. Uroligheten kan være veldig inngripende. Særlig en travspiller beskriver at uroen forbundet med deltakelse i pengespill påvirker hverdagen i stor grad:

Og det ble ofte lite spising og det ble ofte fokus på: Nå er det et nytt løp, nå er det et nytt løp, nå er det et nytt løp, nå er det et nytt løp, ja ... Jeg er veldig der når jeg har spilt. Det er jeg. Så på en måte, den perioden [*pause fra spill*] jeg hadde på fjorten måneder var ganske ok. For jeg har en sånn uro i kroppen når jeg vet at jeg skal ut. Jeg har en uro i kroppen i dag. For jeg estimerer at et av de objektene skal ut. Men jeg har også en uro i kroppen de dagene jeg har sjekket at objektet er med, og ergo jeg skal spille på det. Så har jeg gjerne en uro i kroppen fra jeg står opp den morgenen eller alt ettersom når tid jeg jobber. Jeg jobber natt da. Til løpene begynner.

[...]

Det er jo det her med litt spenning i hverdagen. Men for meg er det mye uro. Veldig mye uro i kroppen. Det er ikke noe gøy å ha den uroen. Det er det ikke. Så ... Off. Det er egentlig ganske ... Ja. Det er ganske tungt. (*Travspiller*)

En annen deltaker opplever en slags uforklarlig blanding mellom ro og uro underveis i spillet. Bingospilleren forklarer at lysten til å vinne kan føre til en anspenning i kroppen, samtidig som selve handlingen av å spille medfører ro og avslapning. Dette er imidlertid ikke tilfelle for alle. Noen av spillerne uttrykker at de ikke føler på en uro, bekymring eller nervøsitet. Travspillere kan muligens oppleve en større følelse av kontroll over resultatet, nettopp fordi resultatet oppleves avhengig av egne ferdigheter og kunnskap. Å oppleve (i hvert fall delvis) kontroll over en situasjon kan bidra til en større følelse av ro.

To andre travspillere tenker at overgangen fra spenning til nervøsitet kommer når man har satset mer enn man burde. Da kan det føles ut som man *må* vinne. Frykten for å tape kan bli ekstra stor dersom det er snakk om store innsatser, og spillerne kan for eksempel begynne å tenke over hvilke

konsekvenser et slikt stort tap kan ha. Det vil for mange naturligvis medføre uro og nervøsit.

Det er imidlertid ikke bare spilleren selv som legger merke til egen uro og bekymring. Også medspillere kan observere uro og stress hos andre. En bingospiller forklarer eksempelvis at spillere hen opplever som «problemspillere» gjerne fremstår mer stresset og amper enn andre på arenaen.

4.2.2.3. 'Å ha piggene ute'

Noen spillere beskriver også andre negative følelser som oppstår når de engasjerer seg i pengespill. Slike følelser kan være aggresjon, irritasjon, amperhet, kort lunte eller sinne. En spiller beskriver det som å ha «piggene ute». En annen beskriver det hen kaller «tilt», som tolkes som å miste besinnelsen – å tilte over. Dette opplever hen i hovedsak i forbindelse med å bli forstyrret av ansatte eller andre spillere under forberedelsene sine. Irritasjonen noen spillere beskriver kan være relatert til selve spillet, og kan for eksempel oppstå hvis man ikke får sjans eller dersom man taper mye. Men irritasjonen kan også være relatert til andre spillere eller ansatte, for eksempel om man føler at man blir forstyrret, overdreven nysgjerrighet eller treghet blant andre spillere, eller at noen «stjeler» spilleautomaten din.

Irritasjonen er likevel ikke noe man nødvendigvis lar gå ut over andre. En belagospiller forklarer at hen gjør sitt beste for å holde de negative følelsene inni seg:

Deltaker: [...] Og jeg har jo selv kjent på det [irritasjon]. At jeg har erfart det selv. Og jeg har ikke likt det. Nå har ikke jeg- altså- jeg har ikke utagert på noen. Jeg har aldri vært ... Altså, jeg har aldri vært slemme med noen, at noen har fått høre det fordi jeg har tapt. Så langt har det ikke gått. Men det har gått så langt at jeg har kjent det. At jeg har kjent at det gjør noe med meg. At hun der- altså hun der bak skranken der skulle jo vært skiftet ut med en bavian. Altså, sånt som et der. For eksempel. At jeg har tenkt det inni meg, da.

Intervjuer: Så du merker at det kommer følelser og tanker som du helst ikke vil ... vil ha?

Deltaker: Ja. Ja. Ja. Ja. Det er bare ... det er ikke meg. Men ... Ellers så er det testosteronet ... altså ... testosteron utenfor kontroll. Akkurat som østrogen utenfor kontroll, sant? At det blir ... Ja. At du bærer nag til alt og alle. Rett og slett. (*Belagospiller*)

Den overveldende følelsen av irritasjon kan også få spillerne til å ta impulsive beslutninger de ellers ikke ville tatt, som å levere uferdige bonger. En travspiller forklarer

at han til tider har levert slike uferdige bonger i situasjoner hvor han ikke har klart å ferdigstille bongen på grunn av forstyrrelser i lokalet. Samtidig som dette medfører stor irritasjon og frustrasjon, tikker sekundene til leveringsfristen ned. Samlet sett kan tidsfristen og irritasjonen da medføre at man leverer en bong man ikke er fornøyd med.

Noen deltakere beskriver også følelser som minner mer om aggresjon og sinne. De aggressive følelsene kan eksempelvis vekkes av å tape mye penger. Til tross for at de negative følelsene ikke egentlig omhandler andre spillere, kan aggresjonen likevel utvises mot dem. En Belagospiller forklarer for eksempel at enkelte spillere har kort lunte, og at de kan skjelle ut andre spillere for små ting som å dulte borti dem. Dette kan oppleves ubehagelig og urettferdig for den det gjelder. I tillegg til å utvise aggresjon mot andre spillere, er det noen som utagerer mot selve spilleautomatene. Flere deltakere beskriver spillere som knuser skjermer, kaster stoler og utagerer fysisk.

4.2.3. Tema 3: 'I en boble'

Flere spillere beskriver en tilstand av enorm konsentrasjon og fokus på spillet mens de spiller. En bingospiller oppgir at hen gjerne er sosial i pausene, men «når vi får opp tallene så er det jo stille, og da konsentrerer jeg meg. Veldig.». En Multixspiller forteller at hen egentlig ikke tenker noe særlig under spillet, i hvert fall ikke på noe som ikke har med selve spillet å gjøre, og er klar på at «når jeg spiller, så spiller jeg». På spillarenaen er man omgitt av mennesker, men fokusert på det man holder på med, og stenger verden litt ute. En annen travspiller beskriver det som en boble:

Det jeg primært gjør: Inn, bort til [ansatt], låne Trav og galoppnytt, ta meg en kaffekopp, ta med to kulepenner stort sett, og kuponger, prate litt, eller så sier jeg ikke noe og så går jeg bare opp fordi han får en ny kunde eller noe sånn. Og så sitter jeg i boblen min. Og begynner å fylle ut løp for løp. (*Travspiller*)

Som beskrevet i delen om fluktmotivet, kan denne boblen også benyttes til å flykte fra negative følelser og tilstander. Noen spillere beskriver at andre tanker forsvinner når man er i boblen:

Nei, jeg liker jo at- da blir jeg konsentrert om tallene ... Så jeg må bare konsentrere meg om tallene, så alle andre tanker ... forsvinner? [...] Og ofte, i stedet for å sitte hjemme og synes synd på meg selv, så går jeg ned der, for da snur jeg hodet. I stedet for å sitte 'au, jeg har så vondt', så blir det sånn 'trettifem, trettifem, trettifem!' [*Jer*]. Det blir en liten boble. (*Bingospiller*)

Tabell 4. Temaer og undertemaer med typiske eksempelsitater i kategorien 'Spillopplevelsen'

1. 'Sjans'		«Altså at jeg føler: «nå, nå vinner jeg», sant»
2. 'Spenning i hele kroppen'	'Det er jo et kick'	«Det er jo en spenning. Og det er jo et kick. Som er en del ut av det. [...] Men det er en spenning. Du har en mulighet til å vinne noen kroner»
	'En uro i kroppen'	«For jeg har en sånn uro i kroppen når jeg vet at jeg skal ut. Jeg har en uro i kroppen i dag. For jeg estimerer at et av de objektene skal ut. Men jeg har også en uro i kroppen de dagene jeg har sjekket at objektet er med, og ergo jeg skal spille på det. Så har jeg gjerne en uro i kroppen fra jeg står opp den morgenen eller alt ettersom når tid jeg jobber»
	'Å ha piggene ute'	«Og da når det kommer inn sånne, jeg vet ikke hva vi skal kalle dem jeg, idioter eller klovnere eller i hvert fall for meg da - forstyrrende elementer – da vet jeg at dette her kommer mest sannsynlig til å gå til helvete. For det at jeg klarer ikke å få med meg noen ting, for jeg har piggene litt fortere ute på grunn av at det er noen gjentakende personer som kommer inn som på en måte: «ja, det var de ja»
3. 'I en boble!'		«At de der terningene skal komme. Du er helt ... Tenker ikke på andre tanker. Du ser ikke hvem som er i rommet eller noe, du er bare fokusert på det. Jeg tenker ikke på andre ting da. Det er akkurat som om du bare er lammet. At du ikke ... Du er i en annen verden.»

Enkelte spillere beskriver en mer intens variant av dette som kanskje har et mer dissosiativt preg. Spillerne som ser ut til å oppleve en slik form for flyt, rapporterer blant annet at de ikke ser hvem som er i rommet med dem, at de føler seg lammet, eller at de føler seg som i en annen verden, som denne spilleren beskriver:

At de der terningene skal komme. Du er helt ... Tenker ikke på andre tanker. Du ser ikke hvem som er i rommet eller noe, du er bare fokusert på det. Jeg tenker ikke på andre ting da. Det er akkurat som om du bare er lammet. At du ikke ... Du er i en annen verden. (*Multixspiller*)

De kan også rapportere apati og opplevelsen av å ha et *speil* over øynene:

Som regel så blir du litt apatisk. Det er liksom ett fett om noen ved siden av deg velter en kopp kaffe eller et eller annet, for så lenge du bare ikke blir berørt av det mens du sitter og trykker, så er det ok, liksom. Men det har jeg jo vært klar over en stund, at denne evnen har- altså, at det både tar konsentrasjonen, men også drar deg vekk ifra virkeligheten. Også er det ikke bare det,

men du får jo et ekstra *speil* utenfor øynene. Sant? For du blir jo helt blank på øynene, når du står og trykker og trykker. Og det tar litt tid før ... jeg vet ikke hvor lang tid det tar. Men det tar en god stund før øynene får nok frisk luft til at jeg kan si at jeg føler at speilet foran øynene går vekk. Og ikke minst tankene, å begynne å bruke hodet på andre ting igjen. Hvor lang tid det tar, det vet jeg heller ikke. (*Belagospiller*)

Opplevelsen av å befinne seg i en boble henger også kanskje sammen med en mangel på pauser i spillet. Kontinuerlig spill opprettholder slike tilstander av endret bevissthet. Spillerne ser også ut til å være villige til å gjøre mye for å unngå pauser i spillet, inkludert å la være å gjøre ting de mener at vil øke vannersjansene deres, som å bytte maskin.

4.3. Diskusjon

I motsetning til kapittelet om motiver, som også illustrerte det å vinne, snakkes det her forholdsvis lite om opplevelsen av å faktisk vinne. Men hva mener spillerne

egentlig når de snakker om å vinne? Hos noen av dem er grensen mellom å vinne og å nesten vinne uklar. Dette kan knyttes til «near misses», som tidligere nevnt. Spenningen knyttet til «near misses» oppleves av noen spillere som en slags «trøstepremie», hvor den fysiske aktivering som oppstod oppleves som en belønning i seg selv. I tillegg kan opplevelsen av å være nære å vinne i seg selv bidra til mer spenning. I et eksperiment ble deltakere bedt om å se på simulerte «travlør» av fargede prikker som bevegde seg fremover mot en målstrek. I etterkant ble deltakerne bedt om å beskrive løpene. Løpene som ble beskrevet som mest spennende, var de hvor flere «hester» var nære å vinne, og løpene som ble beskrevet som dårligst var de hvor det var tydelig fra start at én «hest» kom til å vinne (Reid, 1986). Dette antyder at «near misses» er avgjørende for selve spenningen, hvilket beskrives som et viktig motiv av flere. I tillegg kan spenningen ved «near misses» øke spilllets underholdningsverdi, som også fremheves som et viktig motiv hos spillerne.

Samtidig som «near misses» kan bidra til å øke spenningen i enkeltspill, kan de også, på lang sikt, føre til en reduksjon i spenningen og forventningen om å vinne (Reid, 1986). En bingospiller beskrev at spenningen hadde avtatt med årene, og forklarte dette med at det nå var vanskeligere å vinne. Hyppig forekomst av «near misses», i kombinasjon med få faktiske gevinster, kan på sikt bidra til at «near misses» ikke lenger oppleves spennende. Da vil også gjerne spillet generelt oppfattes som mindre spennende og engasjerende.

Likevel var av og til fokuset hos spillerne nesten større på «near misses» enn på de faktiske seierne. Flere av spillerne trakk frem eksempler på store gevinster de *nesten* har vunnet. En slik nærhet til gevinsten kan forsterke spenningen og motivasjonen til å fortsette å spille, muligens også mer enn en faktisk stor seier. Forekomst av «near misses» i spill har i litteraturen blitt knyttet til en økning i spillingen (Reid, 1986). Dette kan blant annet forklares med at det føles *dumt* å gi seg når man er så nærme å vinne. «Near misses» kan også gi følelsen av at en stor gevinst faktisk er mulig, om det bare ikke var for den *ene* hindringen. I ferdighetsspill kan «near misses» være en nyttig indikator på at man *gjør noe riktig*. For eksempel kan en «near miss» i skytespill indikere at man har rett teknikk (Reid, 1986), hvilket vil oppmuntre spilleren til å fortsette med teknikken. «Near misses» i tilfældighetsspill vil derimot ikke indikere dette, da utfallet bare avhenger av tilfældigheter. Her ser vi også en sammenheng mellom *spillopplevelsen* og *strategier for å øke vinner sjansene* (se kapittel 5). Følelsen av å ha sjans, gjennom «near misses», kan øke spillernes tiltro til den strategien de anvender. «Near misses» kan også knyttes til spillernes feilslutning, hvor spillerne kan oppleve en sterk tro på at en gevinst må etterfølge en serie av tap. Dersom man flere ganger på rad opplever å være nære å vinne en stor gevinst, er det da lett å trekke slutningen om at

gevinsten kommer neste gang. Dette kan igjen bidra til repetisjonstrangen: «bare én gang til!».

Her ser man en mulig sammenheng mellom «near misses» og utvikling av spilleavhengighet. Informasjonen om at «near misses» oppmuntrer spillerne til å spille mer, har spillindustrien ofte utnyttet til sin fordel (Reid, 1986). For eksempel kan spillene utformes slik at forekomsten av «near misses» er høy. På den måten oppmuntres spillerne til å hele tiden spille *mer*, noe som på sikt kan føre til tap av kontroll. At motivet om å vinne og opplevelsen av å nesten vinne har et noe uklart skille hos spillerne, kan også ha en del å si for problemspilling. Den uklare grensen mellom å vinne og å nesten vinne kan bidra til problematisk spilling ved at den uklare grensen danner en illusjon av kontroll. Denne kan samtidig oppmuntre spillerne til å fortsette å spille, til tross for at de faktisk ikke oppnår en reell suksess. «Near misses» kan på den måten oppleves som en illusorisk suksess, hvilket igjen kan bidra til utvikling av avhengighet og/eller et problematisk forhold til pengespill.

Noen av deltakerne beskrev videre en virkelighetsfjern følelse som oppstår når de spiller. Å spille kan føles ut som å befinne seg i en slags dissosiativ boble hvor man er totalt frakoblet fra den ytre verden. En slik form for boble kan minne om såkalt «dark flow». «The dark flow», eller «den mørke flyten» på norsk, refererer til en tilstand av fullstendig absorpsjon og fordykning i spillet (Dixon et al., 2018). Denne tilstanden ses ofte hos automatspillere, og kan innebære total frakopling fra den ytre verden. Som navnet henter til, er flyten assosiert med maladaptive utfall. Den mørke flyten har blant annet blitt koblet til problemspilling og depresjon (Dixon et al., 2018). En slik frakopling innebærer naturligvis også en frakopling fra den virkelige verdens *problemer*. Her ser man at denne typen spillopplevelse henger tett sammen med fluktmotivet, hvor spillerne anvender pengespill som en metode for å unnslipe problemer, smerter eller vonde tanker og/eller følelser. Dette kan være problematisk dersom spilleren ikke har andre metoder for å håndtere det hen flykter fra. Da kan spilleren oppleve å bestandig trekkes mot spillet, og kan med det stå i fare for å utvikle vansker, for eksempel i forbindelse med tids- og pengebruk.

I tillegg til den *positive* spenningen, beskrev flere spillere også en form for *negativ* spenning som kunne oppstå underveis i spillet. I et intervju uttrykte en deltaker at de spillerne som hen opplevde som problemspillere fremstod mer preget av den negative typen spenning (uro, stress, irritasjon, sinne, m.m.). Dette fremkom også i analysen av intervjuene. De deltakerne som rapporterte mest negative følelser, var også blant dem som på ulike måter beskrev eller antydte at egen spilling var eller hadde vært problematisk. Slik ser det ut til at selve spillopplevelsen kan ha en sammenheng med utvikling av risikofylt spilling. Spillopplevelsen, gjennom «near misses», følelser

og «boblen», legger opp til at spillerne skal ønske å spille mer, hvilket igjen kan bidra til avhengighet og andre negative konsekvenser relatert til helse, økonomi og tidsbruk. Det er imidlertid også viktig å poengtere at langt ifra alle deltakernes beskrivelser passer inn i mønsteret som er beskrevet. For eksempel var det ikke alle som opplevde det positivt å nesten vinne. Dette reflekterer igjen hvordan den virkelige verden ser ut - langt ifra alle spillere utvikler problemer.

å innebære sentrale komponenter som sjans, spenning og virkelighetsfjernhet. Temaene kan, gjennom å gi innsikt i hvordan deltakelse i spill faktisk oppleves, bidra til økt forståelse for hvorfor mennesker tiltrekkes av pengespill.

4.4. Oppsummering

I dette kapittelet ble tre sentrale temaer knyttet til spillopplevelsen utforsket: 1) Sjans, 2) spenning og 3) virkelighetsfjernhet. Kapittelet begynte med å undersøke hvordan spillerne opplevde å vinne, tape og være nærme å vinne (å ha sjans). Noen av spillerne beskrev sjans som frustrerende, mens andre opplevde det mer positivt. Videre ble spenningens rolle i spillopplevelsen diskutert. Her fremkom det at enkelte spillere opplevde en positivt ladet, nesten ruslignende, spenning underveis i spillet. For andre var denne spenningen mer nervøs, og kunne innebære bekymring, stress eller negative følelser som sinne og irritasjon. I den siste delen av kapittelet kom det frem at mange spillere opplevde å befinne seg i en slags boble når de spilte. Denne boblen innebar fullstendig fordypping i spillet, samtidig som verden «utenfor» ble visket bort. Samlet sett ser deltakelse i pengespill på fysisk arena ut til

5. Strategier for å øke vinnersjansene

I de tidligere kapitlene har det kommet tydelig frem at det å vinne er viktig for mange av spillerne. Av den grunn er det naturlig at man ønsker å øke vinnersjansene så langt det er mulig. Pengespill på fysiske arenaer tiltrekker seg en variert og heterogen kundegruppe, hvilket innebærer et bredt spekter av ulike strategier som benyttes for å øke vinnersjansene. Med strategier menes det intensjonelle handlinger eller tilnærminger ment for å fremme vinnersjansene. Heterogeniteten som karakteriserer kundegruppen kan også medføre variasjon i hvorvidt man tror disse strategiene faktisk har noe for seg. Der hvor noen har stor tiltro til strategier, utviser andre gjerne mer tvil. Graden av tillit til strategiene kan muligens ha en sammenheng med typen spill man deltar i. Enkelte spill er mer preget av tilfeldigheter og flaks enn andre.

5.1. Bakgrunn

Spillere har ulike motiver for å engasjere seg i pengespill – å vinne er et av dem. Spillere vil dermed gjerne anvende ulike strategier for å øke vinnersjansene. Pengespill varierer i hvor stor påvirkning det er mulig å ha på utfallet. I noen spill er tilfeldigheter et iboende element som karakteriserer spillet. Andre spill, deriblant visse typer automatspill og travspill, vil være mindre preget av tilfeldigheter. Likevel vil det alltid være innslag av tilfeldigheter i alle typer spill (Ladouceur et al., 1998). Forskning har vist at tilfeldig satsing faktisk ofte vil være mer hensiktsmessig enn taktisk satsing i hestespill. Dette er fordi oddsen vil reguleres etter den samme kunnskapen som spilleren selv sitter på (Ladouceur et al., 1998). Tiltro, rasjonell eller irrasjonell, til at man selv kan påvirke utfallet av spillet vil kunne gi opphav til rutiner eller strategier ment for å fremme vinnersjansene. Generelt sett er det gjort lite forskning på hvilke strategier spillere på fysiske arenaer benytter seg av, men det er naturlig å anta at strategiene vil variere mellom ulike arenaer. Dette kan begrunnes med at ulike spill på ulike arenaer varierer med tanke på hvor mye utfallet påvirkes av tilfeldigheter og ferdigheter.

Noen strategier, som å satse på flere hester, kan være nyttige (Phatarfod, 1999). Andre strategier kan derimot være lite hensiktsmessige, som ved «gambler's fallacy». Andre mindre hensiktsmessige strategier kan innebære lykketall eller lykkebringere, for eksempel at det å ha på seg en spesiell genser underveis i spillet hjelper en å vinne (Overå & Weihe, 2016). Slike irrasjonelle tankemåter kan

reflektere at spilleren har lav forståelse for sannsynligheten for å vinne, eller at spilleren bevisst eller ubevisst ignorerer denne sannsynligheten. I tillegg hender det at spilleren erkjenner sin egen irrasjonalitet, men likevel fortsetter å følge intuisjonen ved å utføre handlinger angivelig ment for å øke vinnersjansene (Walco & Risen, 2017).

5.2. Resultater

Analysen av datamaterialet genererte fem temaer som omhandlet strategier for å øke vinnersjansene (Tabell 5). Temaene reflekterer ulike holdninger til slike strategier, slik disse fremkom av intervjumaterialet.

5.2.1. Tema 1: 'Det går ikke an å ha strategier på det'

En del av spillerne rapporterer at bruk av strategier er håpløst i pengespill. Dette er særlig fremtredende hos dem som spiller på såkalte lykkespill. Deltakerne beskriver at flaks i stor grad er det som bestemmer om man vinner eller ikke. Andre mener strategier er nytteløst fordi mulighetene for å vinne generelt er nesten ikke-eksisterende. I ferdighetsspill som trav, er det derimot bare én spiller som uttrykker tvil rundt hvorvidt man kan påvirke utfallet av spillet ved hjelp av strategier. Denne tvilen er bare rettet mot egne ferdigheter, og ikke andres:

Ja, jeg ... Min erfaring med dette her er at det lander veldig mye på flaks/uflaks, for å si det sånn altså. Det er så lite jeg kan påvirke og følge med, altså. En sjelden gang kan jeg fange opp en eller annen hest som gjør et kjempeløp, så da, på en måte. Han er så langt bak, men at han kommer igjen såpass mye, at jeg ser at den har gått bra. Så kan jeg spille den. Da er det en form for mestrings. Som oftest er det bare flaks, uflaks, egentlig. I mitt tilfelle. I mitt tilfelle så er det ... Men jeg ville ikke sagt det for alle andre. For noen er jævlige flink til å se litt og huske løp og alt mulig dritt [ler]. (Travspiller)

Under dette temaet fremkommer det to undertemaer: 'Hvis du vinner, så er det kun flaks' og 'Du har ingen sjanse til å vinne'.

5.2.1.1. 'Hvis du vinner, så er det kun flaks'

Noen spillere rapporterer altså at de ikke bruker strategier for å øke vinnersjansene, siden de mener at det bare dreier seg om flaks. Denne oppfatningen fremkommer særlig hos

bingospillerne, hvorav alle 8 rapporterer en oppfatning om at man ikke kan påvirke utfallet av spillet. En databingospiller uttrykker: «Altså, hvis du vinner, så er det kun flaks». Til tross for dette, beskriver noen av bingospillerne også bruk av irrasjonelle strategier, hvilket beskrives nærmere i tema 3.

Flaks er et begrep som rapporteres hyppig hos bingospillerne, men også hos Belago- og Multixspillere. En Multixspiller forklarer at automatspill umulig kan handle om noe annet enn flaks, da hen opplever at disse spillene er «ferdigprogrammerte for ett år av gangen». Dette innebærer at en gevinst bare reflekterer at man var på rett sted til rett tid. Flaks blir også gjerne sidestilt med tilfeldigheter. Siden bingo er et tilfeldighetsspill, er det heller ikke noe poeng i å anvende strategier for å øke vannersjansene:

Det går ikke an [å ha strategier på det]. Ikke på bingo. [...] Det går helt på flaksen din, altså. Det, det går ikke an å, å ha strategier på det. Nei. Det tror ikke jeg. Altså jeg har i hvert fall ikke funnet det ut. (*Bingospiller*)

Noen spillere, inkludert bingospillere og travspillere, fremhever kontrasten mellom lykkespill, som bingo og automatspill, og kunnskaps- og ferdighetsspill, som trav og fotballtipping. Lykkespillene handler om flaks, mens ferdighetsspillene handler om kunnskap. Slik antydes det at strategier som er nytteløse i ett spill, samtidig kan være til hjelp i andre spill.

Lykkespill som bingo og automatspill blir ofte omtalt på en devaluerende måte. Dette er særlig tydelig når spillene sammenlignes med ferdighetsspill. I intervjuene ser vi ofte slike holdninger hos travspillerne. Flere travspillere utviser et behov for å skape et skille mellom travspill og lykkespill. Slike holdninger gjenspeiler kanskje den generelle stigmatiseringen av lykkespill som man finner i befolkningen. De som selv spiller såkalte lykkespill, er naturligvis ikke like negative til spillets manglende ferdighetskrav. Lykkespillenes tilfeldige natur bidrar til en opplevelse av at alle spillerne har like sjanser for å vinne. Som en bingospiller uttrykker: «Det er i grunn et veldig rettferdig spill». En Belago- og bingospiller påpeker at nettopp dette er en del av appellen ved automatspill og bingo. Her fremkommer det videre at strategidelen også henger sammen med motiv- og opplevelsesdelen av spill. Spillet oppleves som mer tilfredsstillende når det oppfyller de ønskene man har til det. For noen er disse ønskene intellektuell utfordring og mestring, mens det for andre er å kunne delta og oppleve spenning og andre positive følelser uten å måtte tilegne seg store mengder kunnskap eller ferdigheter i forkant.

5.2.1.2. 'Du har ingen sjanse til å vinne'

Andre faktorer enn flaks og tilfeldigheter pekes også på som årsaker til at man ikke finner strategier nyttige. Noen av spillerne, særlig automatspillere, mener at strategier er nytteløse, da det ikke er mulig å vinne uansett. Én spiller trekker frem at systemet er oppbygd på en måte som avler tap. Hverken ferdigheter eller flaks kan hjelpe deg da.

Det har ikke noe med flaks å gjøre. De maskinene, de er programmert til at du skal tape på de, så det er jo ikke noe tvil om at det er tap; for alle. [...] Det har ingenting med ferdigheter og kunnskap å gjøre. Det er en datamaskin. Du lurer ikke den. (*Multixspiller*)

Flere spillere gir også uttrykk for at det er Norsk Tipping som bestemmer hvem som skal vinne, og når. Dette forklarer spillerne med at gevinstene er forhåndsbestemte, eller med at registrerte gevinst på spillerkortet minsker sjansene for å vinne igjen. Noen deltakere uttrykker sterk mistillit overfor både Norsk Tipping og bingoentreprenørene. De mener at spillaktørene kan se hvem som spiller, og selv bestemme om den enkelte spilleren skal vinne eller ikke. Dette bestemmer de ut ifra ulike kriterier, som eksempelvis om spilleren er noen de kjenner til, spillerens etnisitet, spillerens avhengighetsnivå, eller spillerens økonomi. Informasjonen mener spillerne at aktørene får tilgang til gjennom spillerkortet eller over kameraer i lokalet. På den måten sørger Norsk Tipping for at gevinsten til syvende og sist går tilbake til dem, og spilleren vil alltid ende opp med å tape på sikt.

Det beste er å ikke spille bingo, ikke spille Norsk Tipping, sant? Alt er bare tull. Alle folk bare klager. Fordi Norsk Tipping sa at du har 30% sjans, men du har ingen. Du har 5% sjanse, så... Mindre enn 5% sjanse. [...] Beste å ikke spille bingo. Også norske regjering må stenge alle bingoer, bingoselskaper, og også denne Norsk Tipping. Det er bare tull, sant? Du har ingen sjanse til å vinne. Dette med bingo er ... Fordi det at en bingosjef kan bestemme, se på en data, hvem spiller og hvem spiller ikke. De kan se på data, og de kan bestemme. Hvis de trykker noen ting, du kan vinne. Hvis du trykke minus, du bare tape. Det er sånt tulle-system, sant? Mafiasystem. (*Belgospiller*)

Til tross for skepsisen, er det likevel noe i det spillerne sier – huset vinner alltid på sikt. Systemet er faktisk konstruert til å gi et overskudd til aktørene, hvilket resulterer i at det totale beløpet som utbetales til spillerne (gevinster) er mindre enn det totale beløpet det spilles for. Dette gjelder imidlertid på gruppenivå og over lengre tidsperioder. Det er derfor viktig å skille mellom dette og individuelle vannersjanser i enkeltspill. Det er også viktig å skille

mellom den generelle strukturen til systemet og individuell diskriminering. Noen deltakere uttrykker frustrasjon over at de ikke får vinne på grunn av faktorer som etnisitet. Dette kan ved første øyekast virke irrasjonelt og paranoid, men kan teoretisk sett forekomme, og da sannsynligvis på mindre åpenbare måter enn det som er beskrevet. Det er derfor viktig å være forsiktig og nøye med å skille mellom irrasjonell og rasjonell skepsis. Begge disse formene for skepsis er til stede hos deltakerne.

5.2.2. Tema 2: 'Over tid så er det de dyktigste spillerne som vinner'

Til tross for at noen spillere opplever bruk av strategier som nytteløst, gjelder det langt fra alle. Kunnskap og ferdigheter fremstår som svært viktig for mange spillere. Anvendelse av slik kunnskap og evner ses særlig som sentralt i trav, og kan benyttes som en strategi for å øke vinnersjansene. Travspillerne snakker mye om ferdigheter, og understreker at trav først og fremst er et kunnskaps- og ferdighetsspill. Én travspiller påpeker at det er de dyktigste spillerne, altså spillerne som sitter på mest kunnskap og ferdigheter, som vinner på *sikt*:

Altså hestesport. Hest i seg selv, som jeg driver og spiller på, det er jo et, hva jeg vil si er et ferdighetsspill over tid. Du kan godt vinne en halv million én dag. Eller masse penger på flaks. Men over tid så er det de dyktigste spillerne som vinner, da. (*Travspiller*)

Kunnskapselementet er dermed viktig. Flesteparten (11) av travspillerne mener likevel at det også er en viss mengde tilfeldigheter involvert i travspill. Flere spillere beskriver uforutsette hendelser i løpene, som hester som galopperer, dårlig dagsform, eller til og med hester som dør under løpet. Likevel er ofte den opplevde andelen tilfeldigheter små hos travspillerne. En spiller tenker at det er 80 prosent kunnskap, og 20 prosent tilfeldigheter, og flere rapporterer lignende tall. En annen deltaker mener imidlertid at kunnskapselementet i trav er reelt, men at det ofte er noe overdrevet.

Tilfeldighetene kan være ugunstige for spillerne (se «Det handler om å unngå uflaks» for utdypning), men kan også være nyttige for mer uerfarne travspillere. Tilfeldighetenes påvirkning gjør at også nye travspillere uten erfaring og kunnskap kan oppleve å vinne.

Under dette temaet fremkommer det to undertemaer som viser til evnen til å tilegne seg kunnskap og unngå uflaks.

5.2.2.1 'Det å kunne tilegne seg kunnskap'

For å oppnå ferdighetene og kunnskapen travspillerne anser nødvendig, er det viktig å sette seg godt inn i sporten. Flesteparten av travspillerne bruker mye tid på nettopp dette, og beskriver at de forbereder seg nøye til løpene de satser på. Dette kan innebære å gjøre seg kjent med de ulike hestene og kuskene, å se tidligere løp i reprise og å lese relevante nyheter, magasiner og bøker, som deltakeren under beskriver:

Det å kunne tilegne seg kunnskap. Kanskje man har bekjente på stallsiden som man kan ringe til, og snakke med. Sette deg ned selv og studere programmer. Gå på forskjellige aviser og tipssider og lese. Studere tider, distanser, studere ... Ja, er det en hest som galopperer mye, er det en hest som galopperer lite? Finne ut og huske en hest. Hva gjorde den hesten de siste tre løpene, sant? Jo da satt han innesperret og kom seg ikke ut. Neste gangen ga han seg ut i galopp. Er det en hest som har større kapasiteter enn andre så vet du det at han står i et godt spor, nå kan den kjøre frem og komme mest sannsynlig i tet. Og kommer den i tet, så er det ingen andre som slår han. [...] Nei, det er ikke noen strategier. Bare å gjøre et godt forarbeid. (*Travspiller*)

Flere antyder likevel en vegring for å kalle forarbeidet en strategi. Noen omtaler det i stedet som et «educated guess». Hva dette handler om er usikkert, men det kan tenkes at selve begrepet «strategi» gir spillerne assosiasjoner til irrasjonelle strategier.

Videre beskriver flere at forberedelsene gjerne er ekstra viktig dersom det er snakk om store gevinster. Da vil man naturligvis bruke mer tid på forarbeidet. Forarbeidet beskrives generelt sett som tidkrevende. Det kan også oppleves slitsomt, som *jobb*. Ettersom forberedelsene kan være så tidkrevende, opplever noen behov for alternativer. Én spiller beskriver en algoritme han utviklet for å hjelpe med forberedelsene. Algoritmen finner frem til hester, og beregner statistikk ut fra ulike faktorer som hvilke spor som er best, hvilken kusk som er i best form, og ulike hesters galopp-prosent. Han beskriver at algoritmen gir bedre resultater enn helt tilfeldig satsing.

Det er imidlertid ikke alle spillerne som bruker like mye tid på forberedelser og analyser. Mens noen beskriver at de kan sitte flere dager med forberedelsene, forklarer andre at de bruker en times tid. Én spiller påpeker at det også kan være lett å overtenke. Noen ganger er det best å bare levere, selv om man ikke har brukt så mye tid på forarbeidet.

Det er heller ikke bare selve forarbeidet som er viktig for vinnersjansene, men også den mentale tilstanden man har når man forbereder seg. For å maksimere vinnersjansene må man være påkoblet og konsentrere seg dypt. Det kan

oppleves intenst. Da er det ekstra belønnende når man gjør en god jobb.

Ferdighet- og kunnskapselementet er imidlertid ikke bare til stede hos travspillene, selv om det er her det er mest tydelig. Også spillere fra andre arenaer trekker frem oppfatninger om at ferdigheter eller evner kan påvirke utfallet av spillet. En handling som ofte beskrives, er hvordan man trykker på automatene. En spiller forklarer at det er mulig å påvirke maskinen til å produsere bonusrunder gjennom strategisk trykking. Slik trykking anses som en ferdighet som oppnås over tid, etter hvert som man blir kjent med spillet. Likevel mener spilleren at det endelige utfallet i bonusspillet avhenger fullstendig av flaks.

En annen form for strategi relevant her, er evnen til å konsentrere seg og følge med på spillets utvikling. En slik konsentrasjon ble tidligere beskrevet i forbindelse med travspillere, men kan også utvises av spillere på andre arenaer.

Intervjuer: Men det hender vel litt at man for eksempel følger med på den jackpoten, og ser hvor den ligger, liksom, og sånne ting? Det er vel litt sånn skills i det?

Deltaker: Ja, ja, jo, det går jo litt mer på ... ja, å være oppmerksom og å følge med, som du var inne på. Men selve bingospillingen, den er helt tilfeldig. (*Belagospiller*)

Spilleren fra sitatet over forklarer videre at selv om bingospill først og fremst handler om flaks, finnes det også et visst innslag av andre faktorer som kan påvirke vinnersjansene, men kun dersom man spiller med de klassiske papirbrikkene. Her må man i mye større grad være kontinuerlig oppmerksom og følge med på spillet, samtidig som man må ha oversikt over brikkene sine og krysse av raskt og riktig. Dette kan være både kognitivt og motorisk krevende, og utgjør et ferdighetselement i spillet. Spilleren påpeker at dette kan læres etter hvert som man får erfaring med spillet og det kan dermed gi bedre vinnersjanser.

Ferdighetsfaktoren ser ut til å forsvinne når man spiller på skjerm i stedet for på papir. Dette poenget er interessant. På bingo er det kun ett hovedspill, hvor spillerne i samme spill kan delta på både papir og skjerm. Noen deltar i begge formene, andre bare i én. Dersom man tar utgangspunkt i at papirbingo krever mer av spilleren enn elektronisk bingo, ser det dermed ut til at man frivillig senker egne vinnersjanser ved å velge papirbrikker. Å vinne ved deltakelse i papirbingo krever at man har fått med seg tallene som ropes opp, hører tallene korrekt, krysser av riktig, oppfatter at man har en rekke, og klarer å rope «bingo» raskt nok før spillet går videre. Selv om alle deltakerne i utgangspunktet har like sjanser per brikke,

risikerer man altså å overse noe eller gjøre feil. Dette kan medføre at man ikke vinner, til tross for at man satt på de riktige tallene. Hvis man derimot benytter en skjermbrikke, sørger maskinen for å både fylle ut tallene og registrere eventuelle bingoer. På den måten er man garantert å få gevinst på alle brikker med riktige tall. Når disse to spillergruppene deltar i samme spill og deler de samme premiene, vil skjermspillere kunne stikke av med større premier hvis papirspilleren de egentlig skulle delt den med ikke har fått med seg at de har vunnet.

Dette kan tolkes som irrasjonalitet, men det kan også ses på som et eksempel på at mennesker som deltar i pengespill på fysisk arena ikke alltid er ute etter profittmaksimering. Spillerne kan ha andre motiver for å delta enn bare det å vinne. Dersom man går ut fra en modell der målet alltid er å maksimere profitt, vil valget av papirbrikke være en irrasjonell strategi. Hvis man derimot går ut ifra at spillerne også handler ut fra andre motiver, som å oppnå spenning eller mestringsfølelse, vil valget av papirbrikke være en rasjonell strategi.

Det bør likevel nevnes at ikke alle deltakerne mener at sjansene for å vinne er høyere ved å spille på skjerm. Én spiller gir uttrykk for det motsatte, nemlig at vinnersjansene faktisk er høyere når man anvender papirbrikke. Dette reflekterer ikke et ferdighetselement, da det logisk sett er umulig å øke vinnersjansene over nivået til en skjermbrikke. Selv en perfekt spiller vil ikke klare å spille bedre enn datamaskinen, bare like godt. I stedet for et ferdighetselement, gjenspeiler oppfatningen en følelse av at man vinner mindre fordi man spiller med et registrert kort. Spilleren forklarer at vinnersjansene senkes når det først er registrert en gevinst på spillerkortet. Dette medfører en opplevelse av at papirbingo åpner for flere mulige seire.

5.2.2.2. 'Det handler om å unngå uflaks'

Til tross for at mange spillere understreker flaksens rolle i spillet, kommer uflaks også frem som et emne i intervjuene. I travspill kan uforutsette hendelser endre utfallet av et løp, selv når spillerne har brukt mye tid og ressurser på å forberede spillet på best mulig måte. For noen handler det derfor mer om å unngå uflaks enn å faktisk få flaks.

Deltaker: Nå skal jeg liksom bare dra en sånn parallell: I poker sier man det er en tredjedel skills, en tredjedel psykologi, og en tredjedel flaks. I trav så er det, mener jeg, i utgangspunktet åtti prosent, i hvert fall tre fjerdedeler, skills – helt klart, uten tvil –

og kanskje- og den siste fjerdedelen den mener jeg ikke er flaks. Det er å unngå uflaks. (*Travspiller*)

Flaks bidrar til at man vinner, mens uflaks bidrar til at man taper. For spillere som har troen på egne evner og kunnskaper vil det derfor være bedre å unngå uflaks enn å få flaks. De uforutsette hendelsene i trav kan ikke påvirkes i seg selv, men én spiller mener at uflakselementet likevel kan påvirkes til en viss grad gjennom at det tas med i beregningen når man vurderer hvordan man skal satse. Å unngå uflaks er derfor noe flere av spillerne ser på som en ferdighet:

Og så er det jo mye tilfeldigheter i travsporten, da. Det er jo det. Hester galopperer og blir påkjørt, og alt mulig. [...] Altså, jeg tenker at åtti prosent er kunnskap og studering og innhenting av informasjon. Og så er tjue prosent tilfeldighet. Og dem tjue prosentene vil man alltid bake inn i verdispillet, da. Så det er en del av, eh ... åssen skal jeg forklare det ... Hvis du har et løp der du har en hest som du vurderer har femti prosent sjans til å vinne da, så står den hesten i [utydelig] som vil si femti prosent omtrent, da er den ikke spillbar fordi for det første får du bare pengene tilbake, og så har du tilfeldighetene ved siden av. Så for at du skal spille den hesten så må du nesten på to og en halv i [utydelig] på den, for da har du tatt med tilfeldighetene, at den kan galoppere, den kan bli påkjørt, kusken kan ha en dårlig dag, skoen kan falle av, sånne ting, ikke sant. Men ... så da må man ta med det i regnestykket, rett og slett, da. Hvis du skjønner hva jeg mener. At du tar med de tjue prosentene du ikke har kontroll over. Så det er litt der da, at du tar med det. «Okay, da må jeg ha det, for det kan skje ting», og det har vi opplevd hele tiden. At ting skje, liksom. Plutselig så snur kusken seg feil vei i banen og så galopperer hesten, og så ... Ah, det blir liksom så mye. Og så er det en annen som har en dårlig dag og bare kjører rett inn i 'en, og sånne ting da. Så det er en verdivurdering i tillegg da, ikke sant. Så man skal alltid legge på tilfellet at ting kan skje. (*Travspiller*)

En annen spiller forklarer nærmere hvordan man må være strategisk når man spiller på flere løp, siden uforutsette hendelser kan skje i hvert av dem. Dette krever kunnskap og ferdigheter til det spilleren kaller «å lese mellom linjene». Han forklarer at når man spiller på flere løp kan man ikke ha uflaks i mer enn ett. Man må derfor gjøre sitt beste for å unngå uflaks i de resterende løpene.

Uflakselementet kan også benyttes for å delvis rettferdiggjøre å spille på hester man rasjonelt sett ikke ville satset på, men som man av ulike grunner likevel velger å satse på. En spiller forklarer for eksempel at han ved enkelte tilfeller har valgt å satse på en hest han anså som «sjanseløs», nettopp fordi han vet at uforutsette hendelser kan forekomme. Slik kan uflaks og flaks være to sider av samme sak.

Det uforutsigbare uflakselementet er imidlertid ikke bare en ulempe. Det er også noe av det som gjør spillet interessant:

Hadde alt vært rett frem, så hadde det ikke vært noe å holde på med noe egentlig. Så man skal gjette seg frem til ting som kan skje, men som ikke må skje. (*Travspiller*)

Her ser man nok et eksempel på det overordnede poenget om at pengespillere ikke utelukkende er ute etter profittmaksimering, og at gevinst ikke er det eneste motivet for å spille. Uflaks kan kanskje føre til økonomiske tap, i alle fall på kort sikt, men uflakselementet både øker spenningen i spillet og skaper et skille mellom uerfarne og erfarne spillere. Et slikt skille kan bidra til anerkjennelse og mestringsfølelse hos de mest dyktige spillerne, hvilket også er et sentralt motiv for mange.

5.2.3. Tema 3: Strategisk satsing

En del av spillerne rapporterer at måten de satser på kan påvirke utfallet av spillet. Dette har vi valgt å kalle «strategisk satsing». Å satse strategisk innebærer å satse på en måte som spillerne mener øker vinner sjansene. Måten den strategiske satsingen foregår på varierer mellom ulike spillere og ulike spillarenaer.

Under dette temaet fremkommer det tre undertemaer: 'Strategien er jo å slå til litt', 'Hvis du er redd for å tape, så kan du ikke vinne', og 'Satser på ting som er urealistisk'.

5.2.3.1. 'Strategien er jo å slå til litt'

En form for strategisk satsing er innsatsstrategier, som omhandler innsatsene spillerne plasserer. For eksempel kan innsatsstrategiene handle om innsatsenes størrelse. Noen spillere rapporterer en oppfatning om at det kan være lurt å legge inn større innsatser. Jo mer man satser, desto mer vinner man.

Strategien er jo å slå til litt, kanskje. Du spiller jo kanskje en bong da. Den kan være i størrelsesformen 100-150. Eller 75-150. Det er ... De bongene jeg leverer inn er sjelden under det, og sjelden over det beløpet. (*Travspiller*)

For noen er det uinteressant å legge inn små innsatser. Til tross for at man da også kan vinne (mindre pengesummer), er ikke dette aktuelt for flere deltakere. En travspiller forklarer at å vinne mange små gevinster hver dag er «håpløst i lengden». Han understreker derimot at det er viktig å være taktisk med når man faktisk legger inn de store innsatsene:

Du skal spille når det er jackpott, som jeg sier, og når du har noe å spille på, når du har grunn til å spille.

Den samme spilleren poengterer også at det er avgjørende å anse hvert løp som uavhengige av hverandre. Han ser altså ut til å være oppmerksom på «gambler's fallacy», og mener at de store innsatsene skal legges inn på bakgrunn av eget forarbeid og kunnskap, ikke intuisjon eller magefølelse.

Det er likevel ikke alle som deler oppfatningen om at å gå for store innsatser vil lønne seg. For noen handler det mer om å vinne lite, men ofte. Dette er altså det motsatte av det travspilleren fra sitatet over mente var hensiktsmessig. En travspiller forklarer:

Jeg vet ikke hvor mye du er inne på sånn spill, men prinsippet er jo det at du kan enten satse lite for å vinne masse. For eksempel sånn typisk lotto, sant? [...] Eller V75. Det er jo sånne spill som mange liker. Jeg spiller ikke på sånne spill. Jeg spiller, satser litt for å vinne litt mer. Så det er mange små gevinster. Som på en måte er min strategi. Sånn at jeg vil aldri vinne en halv million. Men jeg kan gjerne vinne veldig mange gevinster i løpet av et år. Men de er gjerne bare på et snitt på 2-300 kroner hver. Så det er min strategi. Vinne ofte, men vinne lite. (*Travspiller*)

En mulig forklaring på denne formen for innsatsstrategi, er at de mindre gevinstene oppleves lettere å få enn de store. Ved å sikre seg mange små gevinster står man dermed igjen med mer penger enn dersom man utelukkende hadde gått etter de store, mer utilgjengelige gevinstene.

5.2.3.2. 'Hvis du er redd for å tape, så kan du ikke vinne'

En annen form for strategisk satsing handler om hvordan man skal forholde seg til tap. Her skiller det gjerne mellom tap i et korttidsperspektiv og langtidsperspektiv. Noen spillere uttrykker at man må være villig til å tape på kort sikt for å vinne på lang sikt:

Men det viktigste med spill, sånn jeg ser det, er at du må ikke være redd for å tape. For hvis du er redd for å tape, så kan du ikke vinne. [...] For mesteparten av gangene når du spiller etter større gevinster, så vil det mesteparten av gangene være tap. For du vil ikke få den. Men du må tørre å tape noen ganger, for plutselig slår det om og gir mye penger. (*Travspiller*)

Man må altså tørre å gå etter de store gevinstene, til tross for at sannsynligheten for å få dem er små. Flere av spillerne virker innforstått med at spilling medfører tap. Dette kan av noen rettferdiggjøres med at man *i hvert fall ikke* vinner noe hvis man ikke spiller i det hele tatt. Derfor kan man ikke være redd for å tape. Spillerne vektlegger også at det er viktig å se ting fra et større perspektiv. På

sikt vil de enkelte tapene kompenseres for av større gevinster:

Så lenge det er et godt spill, så vil det spillet, når du har levert et sånt spill flere ganger, så vil du gå i pluss. Men du kan ikke vite der og da om du vinner. Men det er en bi-ting. Du vet at over tid, så gir det penger i kassa. (*Travspiller*)

En oppfatning om at man må tape litt for å vinne på sikt, kan derimot fort bikke over til å reflektere «gambler's fallacy». Lange perioder med tap kan skape en irrasjonell forventning om at en gevinst er på vei. Til slutt vil man sannsynligvis også ende opp med å vinne, hvilket igjen kan bidra til å forsterke feilslutningen.

5.2.3.3. 'Satser på ting som er urealistisk'

En form for strategisk satsing som travspillerne rapporterer, er å satse på hester med høyest odds. Dette vil resultere i større utbetalinger dersom hesten vinner. Av og til må man dermed gå imot fornuften for å vinne stort, som denne deltakeren beskriver:

Jeg vil si mer at du opplever en konflikt mellom hva du virkelig tror på og hva det ... Hvis du spiller det alle andre tror da, så gir det lite utdeling. Der er det en konflikt. Du skjønner jo egentlig hva som kommer til å skje i dette løpet. Og så en og annen gang så satser man på at ikke det mest sannsynlige skal skje. Så det går jo på odds, sant? Hvis man spiller det som man egentlig kan regne seg frem til at kommer til å skje, så er jo det alle andre har spilt. Og det blir det ikke noe penger av. Og der blir det jo en konflikt, som er litt sånn tricky til tider. For ... Nei, jeg vil ha litt høyere odds da. Når man først vinner, så skal det være litt høyere premie. Jeg kan godt spille for 100kr i hvert løp, og spille på favoritten. Jeg tror du taper da og, men det er ikke så jævlig spennende. (*Travspiller*)

Spilleren beskriver dette som en konflikt med fornuften. Han vet logisk sett at andre hester er mer sannsynlig å vinne, men ønsket om å vinne en stor gevinst overkjører den fornuftige tankegangen. På den måten vil en slik strategi faktisk *minske* vinner sjansene, men *øke* den mulige pengepremien. En annen travspiller forklarer en lignende tankemåte. I tillegg beskriver han at han til tider får lyst til å satse på ugunstige hester av andre årsaker enn høye odds, som at han har et godt forhold til hestene. Dette vil også senke vinner sjansene.

Å spille på hester med høye odds trenger imidlertid ikke nødvendigvis å bety at man går imot fornuften. Noen spillere beskriver at de forbereder seg såpass mye til spillet at de vet dersom en egentlig god hest har fått ufortjent høye odds, eller at ekspertene som bestemmer oddsen tar feil. I slike tilfeller satser spillerne på den aktuelle hesten, og kan ende opp med å vinne en stor sum.

En annen metode er å inkludere en hest med høye odds, det en travspiller kaller en «gyngehest», i tillegg til de hestene man faktisk har tiltro til. Slik sikrer man seg muligheten for både en sikker seier og en stor gevinst.

Jeg har jo funnet ut det at strategier ... Jeg tar alltid med favoritter, sant? Så må jeg ha med en såkalt gyngheest, eller en såkalt lite betrodd hest, som ingen tror vinner. Som kan skrelle litt i haugen, og gi penger. Så jeg har alltid ett eller to løp som jeg har med sånne rare ... Som ikke skal vinne og ikke kan vinne, men som av og til vinner. Jeg må ha sånne skrell. Har alltid med favoritten, og så må jeg ha en banker, helst. Et løp som jeg har en sikker med. Så dekker jeg opp lite granne. Det er liksom det som er tingen. (*Travspiller*)

Å satse på urealistiske hester kan derimot også reflektere en form for tvang. En spiller beskriver at han har flere favoritthester han *må* spille på, som ikke er et forsøk på å øke vannersjansene. Dette aspektet beskrives nærmere i kapittel 6 om problematisk pengespill.

5.2.4. Tema 4: 'Mest sannsynlig en irrasjonell greie'

Til tross for at alle 8 bingospillere rapporterer at de ikke tror det er mulig å påvirke utfallet av spillet, er det noen av dem som likevel kan prøve seg på ulike strategier eller handlinger for å øke vannersjansene. Dette blir beskrevet som «mest sannsynlig en irrasjonell greie» som spillerne gjør til tross for at de egentlig vet at det ikke har noe for seg.

En travspiller forklarer for eksempel at han opplever at såkalte «uflakstroll» ødelegger vannersjansene. Uflakstrollene er spillere som av ulike årsaker bringer med seg uflaks til menneskene rundt dem. De forstyrrer gjerne andre spillere i sine forberedelser, og feirer typisk gevinst på forhånd. Travspilleren mener den sistnevnte handlingen «jinxer», eller ødelegger sjansene for å vinne. Til tross for at spilleren påpeker at det mest sannsynlig er en «irrasjonell greie» og at han «får vondt i kinna» av å snakke om det, beskriver han også at han forsøker å unngå disse uflakstrollene så godt det lar seg gjøre. For denne travspilleren har uflakstrollene så stor opplevd påvirkning at det er nødvendig å «nullstille» arbeidet dersom de forstyrrer. Spilleren trekker videre frem at uflakstrollene ikke kan være øverst på anropsloggen når spillet starter, da dette vil senke vannersjansene. En måte å motvirke uflakstrollenes ødeleggende effekt, er det spilleren kaller «antipesing» og «antimaning», som går ut på å ta tapet på forhånd i stedet for gevinsten. Dette kan eksempelvis innebære å si høyt at hesten man har satset på kommer til å tape. Travspilleren er ikke alene om å unngå å feire

gevinsten på forhånd. En annen spiller deler også denne oppfatningen. Spilleren beskriver i tillegg medspillere med lik oppfatning. Dermed ser det ut til at dette er en relativt utbredt strategi.

En Belagospiller gir uttrykk for at spillet kun handler om flaks, samtidig som det finnes ting man kan gjøre for å prøve å påvirke utfallet. En slik handling er for eksempel å bytte maskin. Spilleren er ikke så sikker på om handlingen faktisk virker, men bekrefter at det er noe man gjør i tilfelle det skulle vise seg å ha en effekt. Flere spillere trekker frem bytte av maskin som en irrasjonell strategi de utfører for å være på den sikre siden. En annen irrasjonell strategi er å endre måten man trykker på spilleautomatene:

Det er to steder du kan trykke på start for å få hjulet til å gå. Så av og til bytter jeg på hvor jeg trykker, for jeg tror at ... [*ler*] at det vil hjelpe. Selv om jeg logisk skjønner at det ikke har noe å si, men ... du ... tror det der og da, at det vil ha noe å si. (*Multixspiller*)

Noen spillere beskriver også lykkebringere de benytter seg av, men som de egentlig forstår at ikke kan påvirke utfallet av spillet. En slik lykkebringer kan eksempelvis være en krystall, som en bingospiller forteller om. Det er imidlertid ikke alle som faktisk handler på de irrasjonelle oppfatningene om lykkebringere. En bingospiller beskriver eksempelvis et spesifikt lykketall, men forteller at hen ikke spiller ut fra dette. Det blir mer et ekstra håp eller en godfølelse dersom lykketallet kommer på bongen. Likevel antydes det at spilleren hadde valgt bonger som inneholdt lykketallet dersom dette var mulig. Før kunne man velge hvilke brett man ønsket å spille på, og da valgte spilleren brett med lykketallet på.

En annen form for lykkebringer eller magisk forestilling som nevnes i intervjuene, er hvor man befinner seg underveis i spillet. En travspiller forklarer for eksempel at han en gang fikk for seg at han kom til å vinne dersom han satt på tribunen under hele spillet og ikke flyttet seg. Samtidig beskriver han oppfatningen som «tullete» og «overtro»:

Nei, jeg har ingen lykkebringere. Det eneste er på en måte, av og til litt sånn at ... Ble litt sånn overtroisk sist gang jeg var der ute. Den gangen vi møttes, så ... Så var det litt sånn at: «Okay? Nå ligger jeg greit an for førstevalgene vant løp etter løp». Og så tenkte jeg at nå skal jeg bare holde meg på tribunen under alle løpene, til jeg eventuelt ryker. At jeg på en måte ... Man blir litt sånn ... Får en litt sånn overtro innunder. Den går jeg og på, på en måte ... Kjent på. Det er bare ... Det er bare tull. Selv om du vet det bare er tull så ... Men det er jo rart i og med at [man] har gjort det noen ganger. Men det har ikke noe for seg, men likevel får man en ny tanke, gjerne noen måneder etterpå: «Okay, ligger bra an. nå skal jeg holde meg her til».

Men jeg angret på det etterpå for det hadde jo vært hyggelig å truffet på de danskene som var der nede. Jeg så dem da de gikk [ler]. (*Travspiller*)

5.2.5. Tema 5: 'Den maskinen der er god lørdag klokken ...'

I motsetning til spillerne som *ikke* tror irrasjonelle strategier fungerer, men som likevel utfører dem for å være på den sikre siden, rapporterer noen spillere mer tiltro til slike strategier. Noen mener eksempelvis at visse automater er mer sannsynlig å gi gevinst på spesifikke tidspunkter:

[...] Jeg skulle opp på en automat som jeg hadde et godt forhold til. Og jeg hadde også, agh ... Av en eller annen merkelig grunn klarte jeg også der, å sitte sånn at okay: Den maskinen der er god lørdag klokken lalalalala. (*Travspiller*)

En annen spiller er sikker på at det handler om riktig tidspunkt. For eksempel er en strategi å kjøpe brikker til *riktig tid*. Noen opplever at det er lurt å kjøpe brikkene så sent som mulig. Dette forklares med at det da er registrert mange deltakere i spillet, hvilket vil øke vannersjansene på den bingoen. Bingospilleren beskriver det slik: «Jeg tenker ofte at jo senere jeg kjøper brikke, jo flere andre [er det som] har kjøpt brikke, så da klarer den kanskje å regne ut hvor mye som skal gå til gevinst der, sant?» og «jo flere folk det er, jo større sjanse er det for at *det* lokalet vinner».

Oppfatninger om «gode» og «dårlige» automater, som illustrert i sitatet ovenfor, forekommer også hos andre. Da gjelder det å finne den beste maskinen:

Det er opp til maskinen, om maskinen er bra, eller ... Jeg vet ikke om det er kortet, eller maskinen, det ... Noen sier det er kortet, noen sier det er en dårlig maskin, så jeg vet ikke. (*Belagospiller*)

Andre spillere rapporterer strategier som handler om hvordan man håndterer og manøvrerer spilleautomaten. En mulig metode er å trykke på spilleautomaten på spesifikke måter og «signalisere til maskinen at man ønsker å spille», slik en Belagospiller uttrykker. Denne spilleren understreker viktigheten av å trykke riktig, og forteller at hastigheten på trykkene har en betydning for hvor mye spilleautomaten «får tenkt seg om mellom hvert trykk». Spilleren beskriver tiltro til denne strategien. Hen trekker også frem at det er mulig å se etter tegn fra automaten om at en gevinst er på vei. Dette forklares slik:

Det er jo noen mennesker som har programmert selv spillemaskiner også. Så derfor kan man jo si at ... Hvis

datamaskinene er en god kopi av hvordan menneskehjernen fungerer, så kan man jo si at ... da er det jo ikke rart at det finnes ... slike tegn. Underveis. Sant? Tenker jo jeg, da. (*Belagospiller*)

En annen lignende strategi er å gå inn og ut av spill eller å bytte spill for å «prøve å lure spillet», som en Multixspiller forklarer. Multixspilleren forklarer også andre strategier som går ut på å holde startknappen inne lenger, eller «å lure maskinen til å tro at du er [en] sånn nybegynner».

Noen ganger er det likevel ikke nok å bare trykke riktig. Som nevnt i forrige del, er det en del spillere som bytter maskin underveis i spillet. Noen av spillerne er usikre på om byttingen faktisk fungerer, mens andre uttrykker en større sikkerhet om at bytte av maskin er lurt.

En spiller beskriver at den opplevde sjansen for å vinne er større når man sitter ved et spesifikt bord. En strategi er derfor å holde seg til dette bordet. En del av strategiene spillerne anvender, ser ifølge en bingovertinne ut til å være knyttet til slike spesifikke lykkebringere. Bingovertinnen viser til et eksempel med en kunde som bare ville ha brikker med lykketallet sitt på, uansett hvor tidkrevende det var for bingovertinnen.

«Gambler's fallacy» er også et eksempel på en overbevisning flere spillere har, og som de kan ha mye tiltro til. Feilslutningen kan påvirke spillerne til å spille mer, fordi det forventes en gevinst rett rundt hjørnet.

5.3. Diskusjon

Temaene kapittelet har tatt for seg understreker kompleksiteten av spillernes tankemåter, oppfatninger og holdninger vedrørende strategier for å øke vannersjansene. Et tydelig skille fremkommer mellom spillere som opplever at strategier fungerer, og spillere som opplever at de *ikke* gjør det. Videre fremkommer det også et skille mellom hvor stor tro deltakerne faktisk har på strategiene de benytter seg av, dersom de gjør dette. Hvorfor er det slik at noen spillere har stor tiltro til egen påvirkningskraft på spillet, mens andre ikke har det?

En del av spillerne rapporterte mistro til bruk av strategier. Uavhengig av årsak, ble strategier ansett som nytteløse. De deltakerne som rapporterte at det ikke var mulig å påvirke spillet, snakket mye om flaks og tilfeldigheter. Spillerne som falt inn under denne kategorien så ut til å ha et fornuftig forhold til spill, med god forståelse for den statistiske sannsynligheten for å vinne. Det var også spillere som trodde det nærmest var umulig å vinne. Her

ser det ut til å være snakk om en statistisk misoppfattelse av vinnerjansene. Til tross for at vinnerjansene generelt er små, er de likevel til stede. Nøyaktig hvorfor denne gruppen har inntrykk av at det ikke går an å vinne er vanskelig å si. En del deltakere pekte på det de anså som et korrump/rigget system, hvor aktørene selv bestemte hvem som skulle vinne. En annen mulig årsak kan være at det å tape, særlig store tap, påvirker spillernes generelle oppfatning av vinnerjansene. Til tross for at noen spillere hadde en oppfatning av at vinnerjansene var omtrent null, fortsatte de likevel å spille. Dette understreker igjen poenget som har kommet opp gjentatte ganger om at deltakerne kan ha andre viktige motiver for å spille enn det å vinne. Ikke alle spillere er utelukkende ute etter profittmaksimering. Det må imidlertid nevnes at det også kan være andre årsaker enn *motivasjon* involvert. For særlig en av spillerne som uttrykte mistro til vinnerjansene, ble det fremvist en mer generell negativ holdning til spill. Spilleren uttrykte blant annet at det beste var å ikke spille i det hele tatt. En mulig årsak til at slike spillere fortsetter å delta i pengespill, kan være avhengighet.

På andre siden finner man spillere som har stor tiltro til egen påvirkningskraft på spillet. Hva kan forklare dette? Disse spillerne rapporterte flere ulike strategier de brukte for å øke vinnerjansene, hvorav noen var mer uhensiktsmessige og irrasjonelle enn andre. Noen av dem som rapporterte bruk av slike irrasjonelle strategier, utviste samtidig innsikt i at strategiene nettopp var *irrasjonelle*. Her ser man en tydelig konflikt mellom følelser og fornuft. Hva er det med disse irrasjonelle strategiene som gjør dem så tiltalende, og hvorfor fortsetter spillerne å benytte dem selv når de er klar over at de er ulogiske? En mulig forklaring, sett ut fra eksempelet om travspilleren som nevnte unngåelse av uflakstroll, kan være at slike oppfatninger kan reflektere en psykologisk forsvarsmekanisme ment for å beskytte eller bevare selvfølelsen. Mange deltakere, spesielt innenfor travspill, rapporterer intellektuell mestringsfølelse som et viktig motiv for å spille. Selv om kunnskapen og erfaringene man sitter på kan bidra til suksess, vil man ikke alltid vinne. For å unngå å skade denne viktige følelsen av mestring, kan spillerne benytte såkalte «uflakstroll» eller lignende som syndebukker de kan legge skylden på dersom de taper. På denne måten opprettholdes selvfølelsen og mestringsfølelsen. Når en slik oppfatning er etablert, vil det også være naturlig å unngå disse syndebyggene så godt man kan. Slik kan en irrasjonell strategi fremmes. Gevinster tilskrives egne ferdigheter og kunnskap, mens tapene blir tilskrevet faktorer utenfor en selv. Dette er

ifølge litteraturen en utbredt tendens hos pengespillere (Fekjær, 2002).

Samtidig kan man oppleve mer mestring av å anvende irrasjonelle strategier, som å trykke på maskinene på spesifikke måter. Automatspill karakteriseres generelt av å være preget av tilfeldigheter og flaks, og derfor kan det være lite rom for å føle mestring dersom man vinner. Ved å anvende strategier som spesifikke trykke-måter, kan man oppleve at man bidrar mer til utfallet av spillet. Hvis man vinner etter at en slik strategi er benyttet, kan man stå igjen med følelsen av at det var fordi man selv *gjorde noe*, selv seieren egentlig var et resultat av tilfeldigheter. Denne følelsen av å bidra kan avle mestringsfølelse. Ved å vinne når man anvender slike strategier, vil bruken av strategiene oppmuntres og man vil sannsynligvis benytte dem igjen.

I tillegg til at bruk av strategiene oppmuntres gjennom tilfeldige seire, kan spillerne vegre seg for å forsøke å avkrefte strategiene. Det kan oppleves risikabelt å spille uten en slik strategi dersom man har opplevd at den tidligere har fungert. Ved å spille uten å benytte strategien, står man i fare for å gå glipp av en gevinst man egentlig skulle fått. En av spillerne beskrev et tilfelle hvor hen hadde prøvd å spille uten å bruke strategien sin og det resulterte i tap. Spilleren beskrev da anger over ikke å ha benyttet strategien. Mest sannsynlig hadde spilleren tapt denne runden uansett, men fordi strategien ikke ble anvendt ble det ansett som en bekreftelse på at den faktisk fungerte.

Et annet relevant spørsmål er hvorfor noen spillere tviler på egne strategier, mens andre omtrent viser dem blind tiltro. Her er det sannsynligvis snakk om komplekse og sammensatte forklaringsmekanismer. Mennesker som deltar i pengespill på fysiske arenaer er en heterogen gruppe. Det er store variasjoner mellom spillerne og noen vil naturligvis ha større innsikt og forståelse for spillets mekanismer, statistisk sannsynlighet og lignende enn andre. Spillere som har mindre erfaring eller kunnskap om spillet vil kunne være mer tilbøyelige til å stole blindt på egne strategier. Tiltro til irrasjonelle strategier har blitt koblet til faktorer som personlighetstrekk, miljø og kultur, samt forekomst av «near misses» (Lund, 2011). I tillegg kan store, tidlige seire («big early wins») bidra til tiltro til de strategiene som ble anvendt under den store, tidlige seieren. Videre vil kognitiv skjevhet eller bias sannsynligvis også kunne spille en rolle. Et eksempel er «confirmation bias» eller bekræftelsesbias, som viser til tendensen til å søke etter og tolke informasjon som bekrefter egne oppfatninger og overbevisninger (Nickerson, 1998). En slik skjevhet vil kunne bidra til å forsterke tiltroen til egne strategier. For eksempel kan man

oppleve enhver gevinst som et direkte resultat av at man anvendte en viss strategi, og bruke denne informasjonen til å *bekreft* at strategien fungerer.

Til tross for at noen spillere uttrykket tvil rundt egne strategier, fortsatte de likevel å anvende dem. Dette antyder at spillerne egentlig opplever at strategiene virker, i hvert fall til en viss grad. Dette var særlig fremtredende hos en travspiller, som uttrykte at «det mest sannsynlig var en irrasjonell greie», samtidig som han var sikker på at strategiene faktisk fungerte: «Jeg blir litt sånn flau når jeg sier det. Det gjør liksom litt sånn vondt i kinna. Fordi at jeg føler det jeg sier er piss. Samtidig som jeg vet at det stemmer». En mulig forklaring på en slik ambivalent tendens kan være at spilleren egentlig opplever tiltro til egne strategier, men ikke våger å konstatere det med sikkerhet fordi det kan tolkes som overtro. Overtroiske holdninger blir generelt omtalt noe devaluerende i flere intervjuer, hvilket kan reflektere en mulig stigmatisering. På den måten kan tvil rundt effekten av egne strategier omhandle en frykt for å bli sett ned på. Samtidig kan det gjenspeile spillernes selvbilde og identitet, hvor overtroiske og irrasjonelle oppfatninger står i strid med det bildet man har av seg selv. Bevissthet rundt de psykologiske mekanismene som ligger bak tiltro til slike irrasjonelle strategier er viktig for at spillerne skal kunne ta informerte beslutninger rundt pengespill. Feilaktige tanker og oppfatninger om pengespill er en medvirkende årsak til spilleavhengighet (Fekjær, 2002).

Samtidig som mange rapporterte bruk av irrasjonelle strategier, forekom det også tilsynelatende mer rasjonelle strategier. En strategi flesteparten av spillerne *hadde* tiltro til, var bruken av egen kunnskap og evner i travspill. En utbredt oppfatning blant deltakerne var at det er de spillerne med mest kunnskap og ferdigheter som vil vinne over tid. Dette gjenspeiler den vanlige misoppfatningen kalt «illusion of control» eller kontrollillusjonen. Illusjonen viser til tendensen til å tro at man har større kontroll over situasjoner og utfall enn man egentlig har (Cowley et al., 2015). I forbindelse med spill innebærer dette at man gjerne overvurderer betydningen av egne ferdigheter og undervurderer tilfældighetenes påvirkningskraft. Nesten alle som deltar i pengespill preget av ferdigheter opplever seg selv som eksperter (Fekjær, 2002). Dette kan kobles til flere faktorer, som den oppmuntrende effekten av «near misses» og selektiv hukommelse av gevinster. Det er naturlig at tiltroen til egne ferdigheter styrkes når spillere har god hukommelse for seire, samtidig som de tolker både gevinster og nesten-

gevinster, som naturlignok vil forekomme nokså ofte, som bekreftelser på deres dyktighet (Fekjær, 2002).

Imidlertid var det noen spillere som uttrykte usikkerhet rundt hvor avgjørende kunnskap er for spillutfallet. Én spiller beskrev kunnskapselementet som reelt, men overdrevet, ved å illustrere hvordan en bong han bruker lang tid på å klargjøre, likevel kan ende opp som lik en ferdigutfylt bong. Ferdigutfylte bonger tilbys av travbanene for å inkludere selv mindre erfarne spillere. Dersom begge typer bonger resulterer i lignende utfall, virker det å bruke tid og ressurser på forarbeidet unødvendig. Dermed kan strategien om å anvende kunnskap og ferdigheter virke mindre hensiktsmessig, og den faktiske effektiviteten av å bruke kunnskap kan være lavere enn det spillerne forventer.

5.4. Oppsummering

Kapittelet har tatt for seg totalt fem temaer som reflekterer deltakernes holdninger og oppfatninger om strategier for å øke vinner sjansene. Noen av spillerne tror ikke strategier har noe for seg i det hele tatt, enten på grunn av oppfatninger om at spillet bare avhenger av tilfældigheter og flaks, eller på grunn av overbevisninger om at det er aktørene som til sist bestemmer hvem som skal vinne. Mistilliten mot effekten av strategier var mest fremtredende hos deltakerne som spilte lykkespill. Andre spillere vurderte derimot strategier som nyttige. Her kom det frem at mange anså bruk av kunnskap og ferdigheter som en nyttig strategi for å øke vinner sjansene, særlig innenfor ferdighetsspill som trav. Noen anså også unngåelse av uflaks som en ferdighet hvor man tok tilfældigheter med i betraktningen når man la opp travkupongene. En annen form for strategi travspillerne rapporterte var ulike typer strategisk satsing, henholdsvis å satse stort for å vinne stort, å ikke være redd for å tape på kort sikt for å vinne på lang sikt, og å gå imot fornuften ved å satse på hester med høye odds for å vinne større gevinster. Noen deltakere rapporterte også mer irrasjonelle strategier, som å trykke på spillautomaten på visse måter, sitte ved spesifikke bord eller anvende lykketall. Graden av tiltro til disse formene for strategier varierte mellom spillerne. Noen utvist stor tiltro til slike strategier, mens andre var mer opptatt av at det bare var overtro.

Tabell 5. Temaer og undertemaer med typiske eksempelsitater i kategorien 'Strategier for å øke vinner sjansene'

1. 'Det går ikke an å ha strategier på det'	'Hvis du vinner, så er det kun flaks'	«Det går ikke an. Ikke på bingo. [...] Det går helt på flaksen din, altså. Det, det går ikke an å, å ha strategier på det»
	'Du har ingen sjanse til å vinne'	«Så de [Norsk Tipping] bestemmer jo på forhånd, har jeg inntrykk av, hvem som skal vinne og hvem som ikke skal vinne»
2. 'Over tid så er det de dyktigste spillerne som vinner'	'Det å kunne tilegne seg kunnskap'	«Har du mer informasjon enn andre så har du en kunnskap, og den kunnskapen er makt for at du kan kunne investere ut ifra den kunnskapen, da.»
	'Det handler om å unngå uflaks'	«Nå skal jeg liksom bare dra en sånn parallell: I poker sier man det er en tredjedel skills, en tredjedel psykologi, og en tredjedel flaks. I trav så er det, mener jeg, i utgangspunktet åtti prosent, i hvert fall tre fjerdedeler, skills – helt klart, uten tvil – og kanskje- og den siste fjerdedelen den mener jeg ikke er flaks. Det er å unngå uflaks»
3. Strategisk satsing	'Strategien er jo å slå til litt'	«Altså, spiller du for ei krone, så vinner du liten premie. Spiller du på ti, så vinner du mye mer»
	'Hvis du er redd for å tape, så kan du ikke vinne'	«Men det viktigste med spill, sånn jeg ser det, er at du må ikke være redd for å tape. For hvis du er redd for å tape, så kan du ikke vinne. [...] For mesteparten av gangene når du spiller etter større gevinster, så vil du ikke få den. Men du må tørre å tape noen ganger, for plutselig slår det om og gir mye penger»
	'Satser på ting som er urealistisk'	«at du ... satser på ting som er urealistisk. For å vinne tilbake noe, eller få en stor gevinst»
4. 'Mest sannsynlig en irrasjonell greie'		«Det er to steder du kan trykke på start for å få hjulet til å gå. Så av og til bytter jeg på hvor jeg trykker, for jeg tror at ... [ler] at det vil hjelpe. Selv om jeg logisk skjønner at det ikke har noe å si, men ... du ... tror det der og da, at det vil ha noe å si»
5. 'Den maskinen der er god lørdag klokken ...'		«Og jeg hadde også, agh ... Av en eller annen merkelig grunn klarte jeg også der, å sitte sånn at okay. Den maskinen der er god lørdag klokken lalalalala»

6. Skadelig pengespill

Til nå har rapporten tatt for seg flere ulike aspekter ved pengespill på fysisk arena, henholdsvis ulike motiver for å spille, selve spillopplevelsen, og strategier for å øke vinnerjansene. Deltakelse i pengespill kan for mange være en uskyldig fritidsaktivitet. Samtidig er det viktig å erkjenne at dette ikke stemmer for alle. For enkelte spillere vil deltakelse i pengespill utvikle seg til å bli skadelig.

Med skadelig pengespill mener vi den form for deltakelse i pengespill som på ulike måter kan være til skade og ha negative konsekvenser (pengespillrelatert skade) for enkeltindivider, familier, og samfunnet generelt. Dette inkluderer både pengespillproblemer og pengespillidelse. Et problematisk forhold til pengespill kan medføre alvorlige følger for den enkelte spillerens økonomi, psykiske helse, relasjoner og arbeidsliv (Langham et al., 2016). I resultatdelen beskriver vi tre temaer som viser hva spillerne på de fysiske spillarenaene først og fremst snakker om når det gjelder skadelig pengespill.

6.1. Bakgrunn

Å delta i pengespill kan oppleves positivt for den enkelte spiller. Pengespill byr på positive opplevelser som spenning og underholdning, og gir samtidig spillerne anledning til å støtte en god sak, da en del av inntektene fra spill går til idretts- og kulturtilbud. Mens flertallet opplever deltakelse i pengespill som en form for rekreasjon, kan pengespill for noen representere en aktivitet som innebærer tap av kontroll. I slike tilfeller kan spillingen medføre økonomisk tap, pådrag av gjeld, og lovbrudd for å finansiere videre deltakelse i pengespill. Spillingen kan videre skade skole/arbeidsliv og nære relasjoner (Molde et al., 2004).

6.1.1. *Problematiske pengespillatferd og pengespillavhengighet*

En viktig distinksjon når det gjelder spilleproblematikk, er forskjellen mellom problematisk pengespillatferd og tilstanden kjent som pengespillavhengighet eller pengespillidelse. Sistnevnte representerer en formell klinisk diagnose, ofte karakterisert av mer alvorlige og omfattende utfordringer. Likevel er det viktig å anerkjenne at også mer generelle utfordringer med pengespill kan ha betydelig innvirkning på den enkelte.

Problematiske pengespill(atferd)

Problemspilling kan forstås som pengespillproblemer som ikke er alvorlige nok til å oppfylle de diagnostiske kriteriene til såkalt pengespillidelse, men hvor spilleren likevel utviser noen symptomer eller pengespillrelatert skade (Potenza et al., 2019).

Pengespillproblemer kan måles med en rekke ulike instrumenter, som Canadian Problem Gambling Index (CPGI), National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems (NODS), South Oaks Gambling Screen (SOGS), og Lie/Bet Questionnaire (Lie/Bet) (Pallesen et al., 2023).

Flere befolkningsstudier på pengespillproblemer har blitt utført i Norge. Sammenlignet med befolkningsundersøkelsen fra 2015, viste befolkningsundersøkelsen fra 2019 en betydelig økning i antall mennesker med pengespillproblemer i Norge (Pallesen et al., 2020). Økningen ble knyttet til et økende antall personer som deltok i pengespill, økt omsetning og tilgjengelighet, økt forekomst av aggressive typer spill, en økning i reklame for pengespill, samt en økende forekomst av sårbare grupper i befolkningen. I den nyeste befolkningsundersøkelsen fra 2022 ble det derimot vist en reduksjon i omfanget av pengespillproblemer i Norge fra 2019 av, slik at problemomfanget i dag omtrent tilsvarer det fra 2013 (Pallesen et al., 2023). Den nyeste undersøkelsen peker videre på at pengespillproblemer er hyppigst rapportert hos menn, personer med lav utdanning og inntekt, og innvandrere.

Blant de som hadde spilt pengespill i befolkningsundersøkelsen fra 2022 ble 2.3 prosent klassifisert som moderate risikospillere (Pallesen et al., 2023). Moderate risikospillere reflekterer spillere som selv vurderer at de opplever negative konsekvenser knyttet til pengespilling, og som vurderes med moderat risiko for pengespillproblemer. I alt ble 0.6 prosent klassifisert som problemspillere. Dette innebærer at de i tillegg til å oppleve flere typer negative konsekvenser av spillingen enn de moderate risikospillerne, også kan ha mistet kontrollen over egen spilling.

Det er funnet flere risikofaktorer assosiert med pengespillproblemer. Blant disse finner vi pengespillproblemer i omgangskretsen, eksempelvis hos slektninger eller venner, bruk av avhengighetsskapende

rusmidler, positive holdninger til pengespill i samfunnet, høy tilgjengelighet, og å være en del av en utsatt eller sårbar gruppe (f.eks. mindreårige, menn, mennesker med minoritetsbakgrunn, lav utdanning og inntekt o.l.) (Skaug, 2005). Samtidig er det også faktorer ved selve pengespillene som kan bidra til at mennesker utvikler pengespillproblemer. Slike faktorer inkluderer blant annet spillets hastighet, frekvensen av spillerunder, hastighet på utbetaling, spillets vannersjanser, tilbakebetalingsprosent, visuelle og auditive faktorer i spillet, og forekomst av nesten-gevinster (Skaug, 2005).

Det eksisterer flere ulike teorier som forsøker å forklare hvorfor enkelte utvikler et problematisk forhold til pengespill. Ifølge den kognitive teorien om spilleproblemer vil visse oppfatninger spillerne typisk har bidra til å opprettholde spillingen - til tross for de mange tapene spillingen medfører (Skaug, 2005). Slike oppfatninger inkluderer troen på at det er mulig å påvirke utfallet av lykkespill, og at resultatet av spillet er mer forutsigbart enn det i realiteten er. Andre typiske oppfatninger er «gamblers fallacy», statistiske misoppfattelser av vannersjansene, «chasing» (tro om at det er smartere å spille mer for å forsøke å vinne tilbake det tapte), overestimering av egen dyktighet (tro på at man kan være smartere enn systemet), selektiv hukommelse (å huske seire bedre enn tap), tidsmessig forstørring/forminskning (oppfatning om at det har gått kortere tid mellom gevinster og lengre tid mellom tap enn det egentlig har), og antropomorfisme (å tilegne objekter, som spilleautomater, menneskelige egenskaper). En annen teori som forklarer pengespillproblemer, er læringsteorien, som hevder at problemspilling er en lært atferd (Skaug, 2005). Teorien peker på at visse elementer ved spillopplevelsen, som spenningsmomentet og gevinster, kan fungere som en positiv forsterker som bidrar til å opprettholde spillingen.

Pengespillavhengighet

Pengespillavhengighet, eller pengespillidelse, har vært en offisiell klinisk diagnose siden 80-tallet, og beskrives i diagnosemanualene DSM-V (American Psychiatric Association, 2013) og ICD-11 (World Health Organization, 2022). DSM-V er den femte utgaven av Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders, mens ICD-11 representerer den ellevte utgaven av diagnosemanualen til Verdens Helseorganisasjon, International Classification of Diseases. Pengespillidelse karakteriseres av gjentakende og vedvarende spillatferd som går ut over egen velvære, familie og eventuelt yrkesliv (American Psychiatric Association, 2013). Tabell 6 og 7

tar for seg diagnosekriteriene slik de fremkommer i de ulike diagnosemanualene.

Tabell 6. Pengespillidelse etter DSM 5 (American Psychiatric Association, 2013)

<p>A. Et persistent og gjentakende mønster av problematisk pengespillatferd som fører til klinisk signifikant svekkelse eller ubehag, vist ved at individet oppfyller fire (eller flere) av følgende i løpet av en 12-måneders periode:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Har behov for å spille for økende beløp for å oppnå ønsket grad av spenning. 2. Er urolig og irritabel dersom han/hun prøver å redusere eller å stoppe spilling. 3. Har flere ganger, uten å lykkes, prøvd å kontrollere, redusere eller stoppe å spille. 4. Tenker ofte på pengespill (f.eks. tanker om å gjenoppleve tidligere spillsesjoner, forutser utfall eller planlegger neste spillsesjon, tenker på måter å skaffe penger til spilling). 5. Spiller ofte når han/hun føler seg ute av lage (f.eks. ved følelser av hjelpeløshet, skyld, angst, nedstemthet). 6. Etter å ha tapt penger returnerer spilleren ofte en annen dag for å ta igjen det tapte («jager tapene»). 7. Lyver for å skjule graden av involvering i pengespill. 8. Har satt i fare eller mistet en viktig relasjon, jobb, utdanning eller karrieremulighet på grunn av pengespill. 9. Må ty til andre for å skaffe penger eller løse vanskelige økonomiske situasjoner forårsaket av pengespill. <p>B. Pengespillatferden er ikke bedre forklart av en manisk episode.</p>
--

Tabell 7. Pengespillidelse etter ICD-11 (World Health Organization, 2022)

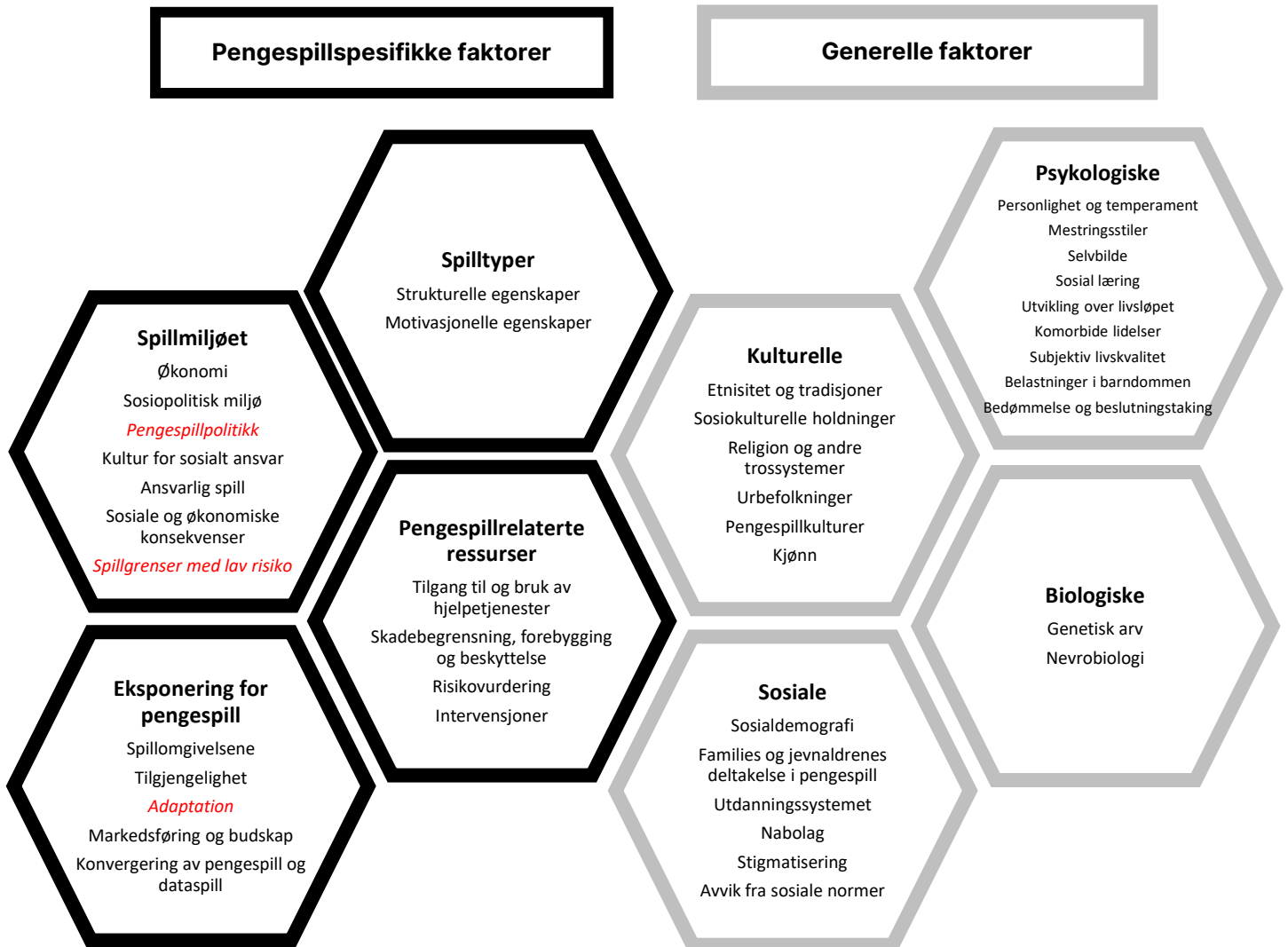
<p>Pengespillidelse er kjennetegnet av et mønster av persistent eller gjentatt pengespillingsatferd, som kan være online (over internett) eller offline, manifestert ved:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Svekket kontroll over pengespilling (f.eks. initiering, frekvens, intensitet, varighet, terminering, kontekst); 2. Økende prioritet er gitt til pengespilling i en slik grad at det overtar for andre livsinteresser og daglige aktiviteter; og 3. Fortsettelse eller eskalering av pengespillatferd til tross for negative konsekvenser. <p>Atferdsmønsteret er av tilstrekkelig alvorlighetsgrad til å resultere i signifikant svekkelse i personlige, familiære, sosiale, yrkesmessige, utdanningsmessige eller andre viktige funksjonsområder. Mønsteret av pengespillatferd kan være kontinuerlig, episodisk eller gjentakende. Pengespillatferden og andre kjennetegn viser seg normalt over en periode på 12 måneder for at diagnosen kan settes. Likevel kan varigheten være kortere dersom alle diagnostiske krav er til stede og symptomene er alvorlige.</p>
--

For å belyse problemspilling på fysiske arenaer, kan man blant annet se til henvendelser til ulike hjelpetjenester. I Hjelpelinjens samtalestatistikk fra 2022 (Hjelpelinjen, 2023) kom det frem at spillere som spilte bingo, databingo og Belago hadde kontaktet Hjelpelinjen hyppigere i 2022 enn spillere som spilte på hest eller Multix. Det betyr ikke nødvendigvis at de førstnevnte spillene er mer risikable for utvikling av spilleproblemer enn travspill og Multix, det kan også reflektere at spillere på disse arenaene heller oppsøker hjelp oftere enn spillere fra andre arenaer eller at de med problemer i utgangspunktet oppsøker disse spillene i større grad enn de uten pengespillproblem.

Problemspilling og spillavhengighet på fysiske pengespillarenaer

Lite forskning er blitt gjort på pengespill på fysiske arenaer spesifikt. Dette innebærer naturligvis at det også er etablert lite kunnskap om problemspilling og spillavhengighet på slike arenaer.

Figur 4. Et konseptuelt rammeverk for pengespillrelatert skade (oversatt og tilpasset fra (GREO, 2018); (Abbot et al., 2018); (Hilbrecht et al., 2020))



6.1.1.1. Pengespillrelatert skade

Pengespillrelatert skade refererer til all form for skade et individ, individets omgangskrets, eller samfunnet kan oppleve som følge av individets deltakelse i pengespill. Et konseptuelt rammeverk for pengespillrelatert skade er presentert i figur 4.

Det finnes forskjellige måter å forstå og måle skadelig pengespill. Overordnet sett kan pengespillrelatert skade forstås på tre nivåer. På det første nivået finner man skaden spillingen medfører for den enkelte spilleren. På neste nivå betraktes skaden deltakelse i pengespill har for spillerens *signifikante andre*, som familie, venner og partnere. Det tredje nivået gjenspeiler skaden pengespill kan ha for samfunnet som helhet (Browne et al., 2016).

Man har generelt sett lite fremgang i konseptualiseringen av pengerelatert skade, hvilket også gjenspeiles i hvordan slik skade måles i litteraturen. Det har blitt identifisert tre kilder som måling av pengespillrelatert skade har blitt avledet fra: diagnostiske kriterier for patologisk eller problemfylt spilling, atferdssymptomer som indikerer et problematisk spillemønster, og de negative konsekvensene opplevd på grunn av den problematiske spilleatferden (Browne et al., 2016). Det er imidlertid noen svakheter ved disse tre kildene. For eksempel: At en spiller oppfyller visse diagnosekriterier betyr ikke nødvendigvis at spilleren opplever pengespillrelatert skade, og motsatt: spilleren kan oppleve pengespillrelaterte skader uten å oppfylle de diagnostiske kriteriene for patologisk spilling. Videre vil bruk av atferdssymptomer for å måle pengerelatert skade også ha sine begrensninger. Selv om atferdssymptomer, som overdreven spilling, kan være en sterk prediktor for pengespillrelatert skade, er ikke slik skade alltid direkte relatert til atferden. Til slutt vil også måling gjennom identifisering av negative konsekvenser av pengespill medføre noen svakheter. Slike målinger foregår ofte i form av spørreskjemaer som sendes ut til store utvalg, hvilket kan innebære misforståelser og utydelige svar. For eksempel kan et spørsmål om hvorvidt individets helse har blitt påvirket av spillingen medføre bekræftende svar som varierer i stor grad. Svarene kan indikere et bredt spekter av opplevelser, fra mildt ubehag til alvorlige selvmordstanker. På grunn av slike begrensninger foreslås det å utvikle alternative målemetoder som tar hensyn til en mer omfattende forståelse av skadelig pengespill (Browne et al., 2016).

I befolkningsundersøkelsen fra 2022 (Pallesen et al., 2023) ble pengespillrelatert skade målt med et nyutviklet instrument som måler skade på totalt 7 områder (Syvertsen et al., 2023). Disse områdene var økonomi, relasjoner,

velvære, helse, jobb/skole, kultur og legalt/juridisk. Undersøkelsen viste at totalt 2,1 prosent av mennesker som hadde deltatt i pengespill det siste året rapporterte minst én form for skade som påvirket dem. Videre kom det frem at de hyppigst rapporterte formene for skade var relatert til velvære, økonomi og helse. Menn, arbeidsledige/mottakere av ulike trygdeordninger og mennesker med innvandrerbakgrunn var mer sannsynlig å rapportere skade relatert til deltakelse i pengespill enn kvinner, heltidsansatte og mennesker født i Norge.

6.2. Resultater

Analysen av intervjutranskriptene genererte tre undertemaer som sammen belyser hva deltakerne selv mener med skadelig pengespill. Temaene er presentert i tabell 8, sammen med beskrivende sitater.

6.2.1. Tema 1: 'De er litt mer spillegale'

I intervjuene med deltakerne er det flere som setter ulike spill og spillarenaer opp mot hverandre. Mange har sterke meninger om hvilke spill som er farligst. Som en bingospiller uttrykker: «De [som spiller på automater] er litt mer spillelegal». Samtidig peker spillerne også på ulike forklaringer på hvorfor det er slik, altså spesifikke faktorer ved spillene, spillerne eller spillarenaene som kan bidra til skadelig pengespill. Undertemaet 'Det blir jo som en gedigen godteriskål for folk som ikke skal ha alt for mye sukker' gjenspeiler denne tematikken, mens undertemaet 'Jeg tror maskinene er farligere' viser til hvilke spill deltakerne anser som risikable.

6.2.1.1. 'Jeg tror maskinene er farligere'

Flere av spillerne uttrykker formeninger om hvilke spill som er farligst eller mest risikofylt å spille. Særlig spilleautomater blir av deltakerne ansett som et farlig spill:

Ja, det er jo mange som får problemer med det der [pengespill], og spesielt når man spiller både vanlig bingo og maskiner. Jeg tror maskinene er farligere. I sånn måte. Det er jo begrenset hvor mange lapper du klarer å spille på en gang, på maskinene kan du jo klare det, men hvis du skal sitte med papir så ... Mer enn tre brikker det ... Da blir det problem syns jeg, selv om jeg er dreven. Men maskinene hører jeg mange sier: «i dag har jeg brukt alt for mye», sant. (*Bingospiller*)

Totalt 15 deltakere (inkludert 1 bingovertinne) rapporterer en oppfatning om at pengespill på spilleautomater eller -maskiner er mer farlig enn andre typer spill. De gamle

spilleautomatene blir ofte nevnt som særlig farlige, men også spilleautomatene tilgjengelige i dag blir ansett som risikable. Flere beskriver medspillere som spiller bort alle pengene sine på automatene, og noen uttrykker stor lettelse over at de selv ikke spiller på disse.

At spillerne beskriver de farligste spillene, innebærer også ofte en forklaring av hvilke spill som er *mindre* farlige. Få beskriver travspill som farlig. Én travspiller beskriver også bingo som *enda* mindre risikabelt enn travspill, og forklarer dette med at bingomiljøet er preget av mindre innsatser, mindre premier og mer «kaffeslabberas». Samtidig har mange spillere også en oppfatning av at det spillet de selv spiller er mindre farlig enn andre spill. En slik tankegang kan reflektere et forsøk på å rettferdiggjøre spillingen – andre spill er tross alt mye farligere.

Et spill mange er enige i at er særlig farlig, er nettspill. Flere beskriver at de ikke tør å spille på nett i frykt for at de skal miste kontrollen fullstendig. Noen beskriver også en mangel på ansvarlighetstiltak på nett, hvilket øker risikoen assosiert med å spille. Til tider er det derfor noe vanskelig å vite om spillerne skiller mellom lovlig nettspill, for eksempel kasinospill som tilbys av Norsk Tipping på internett, og nettspill tilbudt av utenlandske spillingselskaper uten tillatelse. Sistnevnte har i motsetning til internettspillene hos Norsk Tipping ikke innført ansvarlighetstiltak som spillegrenser eller tidsbegrensninger (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2024).

En del av spillerne trekker også frem pengespillrelatert kriminalitet, som hvitvasking av penger. Slik kriminalitet kan anses som en faktor som får pengespill til å fremstå mer farlige for spillerne. En Multixspiller antyder at spilleautomatene tiltrekker seg mennesker med kriminelle motiver, mens en travspiller mener at travbaner er en arena som tiltrekker seg kriminelle. Dette kan henge sammen med mangel på registrering av spillerne. En del av spillerne uttrykker at enkelte spill «tilrettelegger» for kriminalitet på grunn av mangel på registrering av spillerne. Dette gjelder kanskje særlig travspill, hvor gevinstene generelt er større enn på andre spill. Flere deltakere beskriver at enkelte spillere kunne tilby seg å kjøpe vinnerkuponger på travbanen for å hvitvaske penger. Fra 1. desember 2020 ble imidlertid muligheten til å spille uregistrert på travbanene fjernet (Hansen, 2020).

Og vinner du penger, så kommer det inn på din ... Før så var det jo sånn at du vant 50 000 kroner, så stod folk i kø og spurte om de kunne få kjøpe kupongen din. Og så fikk de ut 50 000 kroner på luken og hvitvasket dermed 50 000 andre kroner. Hvis du skjønner meg, sant? Så det var ulovlige kroner. (Travspiller)

Flere uttrykker at den pengespillrelaterte kriminaliteten har sunket de siste årene. Dette kobler spillerne til strammere regler og innføring av registrert spill. Dette kan være positivt for travbanenes rykte, og kan bidra til at hestespill oppfattes som mindre farlig.

6.2.1.2. 'Det blir jo som en gedigen godteriskål for folk som ikke skal ha alt for mye sukker'

Deltakerne beskriver ulike karakteristika ved spillarenaene, spillene og spillerne som fremheves som mulige årsaker til skadelig spill. Det er altså visse faktorer deltakerne mener bidrar til skadelig pengespill, og som får pengespillene til å fremstå farligere.

Faktorer ved spillene

I intervjuene kommer det frem flere ulike faktorer ved selve spillene som deltakerne anser som problematiske. En del av spillerne anser spesielt spilleautomatens utforming som en faktor som kan bidra til skadelig pengespill. Her trekkes det frem at slike spill er utformet for å lokke spillerne inn. Særlig lys og lyder fremheves som forlokkende, og flere uttrykker at spilleautomatene *krever* spillernes oppmerksomhet:

Ja, de [automatene] blinker, og de står i. Og: «hallo!», «hallo, jeg er jeg!» [ler]. (Bingospiller)

Én Belagospiller påpeker imidlertid at spilleautomatens utforming ikke er *like* problematisk nå som før, og at «blinking og greier» har avtatt.

Samtidig som spilleautomatene er utformet for å få spillerne til å begynne å spille, påpekes det også visse mekanismer ved spillene som er ment for å opprettholde spillingen. Slike mekanismer kan innebære fengende elementer i spillene eller spill som går fort og mangler pauser. Mangelen på pauser kan gjøre det vanskelig å løsrive seg fra spillet. I tillegg gjør fraværet av pauser at spillerne kan satse *mer*.

[...] For de [automatspill] er så hurtigrepeterende de spillene. Hurtigrepeterende hele tiden. Men det liker jo kanskje ikke Norsk Tipping at man sier, men det er de spillene som er farlig. [...] Men sånne spillemaskiner kan du spille på nytt, flere trykk i minuttet. (Travspiller)

Pauser underveis i spillingen beskrives som nyttig. En Belagospiller forklarer at de ansatte på spillarenaen ofte kan hjelpe kundene med å ta pauser. De ansatte kommer

gjørne bort med en kopp kaffe til spillerne, hvilket bidrar til at spillerne får løse seg fra spillet og får mulighet til å klare tankene. Deltakeren beskriver at kaffekoppen «får deg til å tenke deg om» og «gjør at du heller velger å gå».

Flere deltakere nevner også autoplay som problematisk. autoplay åpner for spilling på flere automater samtidig, hvilket deltakerne anser som en risiko for å utvikle problemer. Bruk av autoplay innebærer gjerne at man bruker mer penger enn man hadde brukt ellers. Videre forklarer en bingovertinne at autoplay også brukes av kundene når de holder på med andre ting, som under røykepauser:

Men det er de som går ut, sant, de som sitter bakerst der som meg og deg satt. Bak der. De går ofte ut og tar en røyk. Og da går maskinen. Sant, åtti kroner trykket. Sant, så, så ...
(*Bingovertinne*)

Noen deltakere beskriver videre at det å ha penger igjen på spillerkortet kan drive dem til å spille mer. Å ha penger til overs på spillerkortet kan komme av at man ikke har spilt opp de pengene man satt inn på kortet, eller at man har vunnet en mindre pengegevinst som blir overført til spillerkontoen i stedet for kundenes bankkonto. Penger tilgjengelig på spillerkortet kan senke terskelen for å spille mer da de er lett tilgjengelige og ikke krever overføring fra bankkonto. For noen virker det som at synet av disse pengene øker lysten til å spille. Flere deltakere beskriver at penger som står igjen på spillerkortet frister dem til å spille lengre eller satse større. Det fremstår altså som at noen av deltakerne spiller helt til det ikke er mer å spille for. Til og med spill man egentlig ikke er særlig interessert i, kan bli interessante dersom man har penger igjen på spillerkortet. For noen kan det å spille for pengene som står på spillerkortet oppleves som å spille gratis. Men ikke alle bruker opp pengene som står på spillerkortet på pengespill. En bingospiller beskriver for eksempel at en del av gevinsten puttes i lommeboken og spares. Likevel forteller deltakeren at en mindre del av pengegevinsten brukes på å spille litt til.

Også betalingsformene som tilbys i spillene kan ifølge noen deltakere bidra til skadelig pengespill. Flere spillere trekker frem at det er mer risikabelt å betale med bankkort enn med kontanter. Dette forklarer de med at man får et mer realistisk forhold til hvor mye penger man bruker på spill dersom man fysisk ser beløpet.

Spillenes tilgjengelighet er en annen faktor deltakerne trekker frem som kan bidra til problemspilling. Noen spill har høy tilgjengelighet, noe som kan bidra til at man spiller oftere. Den høye tilgjengeligheten kan også medføre at

man bruker (for) mye penger. For eksempel kan man stoppe opp ved en Multixmaskin når man er ute på et ærend, og spille litt på den. Den påbegynte spillingen kan så friste deg til å spille mer, og man ender gjerne opp med å da oppsøke en annen spillarena for å spille et annet pengespill igjen, som denne deltakeren forklarer:

Jeg har jo brukt det [Multix]. Det har jeg. Det er lettere å stoppe opp der, og spille noen hundrelapper der. Men det kan også føre- altså, det er det dumme med det, at det kan føre til at jeg blir dratt ned til- altså, jeg blir sugen på å gå innom en bingo. Der skaden kan ytterliggjøres enda mer. Og det ... Så det er det dumme med det. (*Belagospiller*)

Ofte er ulike typer spill også tilgjengelig på samme spillarena. Dette kan medføre at man blir fristet til å spille andre typer spill enn man hadde planlagt. En travspiller forklarer at Norsk Tipping sine spilleautomater er utplassert på travbanene, og at dette kan friste travspillere til å prøve seg:

Så- men jeg tror kanskje ... ja ... som sagt, det med Norsk Tipping automater. Og inne på Rikstoto sine steder ... det ... det er kanskje ikke det lureste de gjør. [...] Men de har liksom ... det ... Hvis du kommer inn på [travpark] for å se på hest og tippe hest, så hvis du har liksom alle mulige andre varianter du kan tippe på i tillegg til hest der, så ... er det klart at det blir jo som en gedigen godteriskål for folk som ikke skal ha alt for mye sukker [ler]. (*Travspiller*)

Én deltaker påpeker også at selve jackpoten er avhengighetsskapende. Dette kan igjen henge sammen med spillets utforming, som omtalt tidligere.

Faktorer ved spillerne

Videre påpeker deltakerne at det også er visse faktorer ved spillerne selv som kan påvirke utviklingen av skadelig pengespill. Flere trekker frem at spillernes personlighet er avgjørende for hvorvidt de utvikler et problematisk forhold til pengespill eller ikke. Noen antyder også at genetikk og arv spiller inn, og forteller om familiemedlemmer med spilleproblemer. Det er likevel vanskelig å skille tydelig mellom påvirkningen til arv og miljø i slike tilfeller. 3 spillere antyder at noen rett og slett kan være mer sårbare for å utvikle avhengighet generelt. En Multixspiller forklarer eksempelvis at hen har ADHD, og føler derfor at hen blir lett avhengig og besatt av ulike ting. Andre beskriver at bakenforliggende problemer, som ensomhet, kan være en mulig forklaring på hvorfor noen utvikler et problematisk forhold til pengespill. Siden mange spillarenaer har en sekundær funksjon som en sosial arena, er dette noe som kan lokke spillerne tilbake, særlig dersom

spilleren opplever ensomhet og har et sterkt behov for sosial kontakt:

Det [sosiale] lokker deg gjerne lettere tilbake til sjappen. Hvis du vet det at han som du er så jævla god venn med. Kenneth eller hvem det er. At *han* er der. *Han* er nede med bingo- altså, han er nede med lokalet. Sant? Da vil du med stor sannsynlighet, penger eller ei, gå ned og treffe Kenneth. Også prate om- sant? Heller slå i hjel noen timer enn å ligge alene hjemme på sofaen. (*Belagospiller*)

Det nevnes også en korrelasjon mellom størrelsene på innsatsene til spillerne og utvikling av spilleproblemer. Flere deltakere mener at det er risikabelt å satse stort.

Faktorer ved spillarenaene og spillaktørene

Noen deltakere trekker også frem spilltilbydernes rolle i utviklingen av skadelig pengespill. Noen beskriver aktørene som kyniske og ute etter penger. Dette innebærer at aktørene må akseptere at enkelte spillere vil utvikle avhengighet; dersom aktørene hadde gått inn for å forhindre skadelig pengespill, ville de samtidig ha mistet mange av kundene sine. For eksempel forklarer en Multixspiller at de ansatte på spillarenaen bidrar til utviklingen av problemspilling ved å tilby kundene å lage flere spillerkort. På den måten får kundene mulighet til å overskride tapsgrensene, samtidig som spillarenaen og aktørene tjener mer penger. En annen spiller bruker innføringen av ekstraspill på bingo til å forklare hvordan aktørene er kyniske:

Ja. Men det er- forresten- på bingoen, så har de jo lagt til ekstraspill også. I tillegg til bingo. Sånn at du også skal få flere alternativer. Til å spille- og tape penger. Så det er også en måte å gjøre deg mer spilllegal på der. Fordi at det er *pause* i bingo. Så må man sitte og vente, før neste starter. Og da er det veldig lett å bare gå inn på det sidespillet. Og sitte der og spille i pausen også. (*Multixspiller*)

Andre opplever at spillernes sikkerhet ikke blir tatt på alvor av aktørene. Noen mener at det er for dårlig oppfølging på arenaene, og at spillerne er overlatt til seg selv når det gjelder håndtering eller forebygging av problemer. Dette står i kontrast til tidligere beskrivelser som fremhever at de ansatte på ulike spillarenaer ivaretar og passer på kundene sine. Det er viktig å merke seg at oppfatningene om at aktørene på ulike måter er kyniske ikke gjelder for alle deltakerne.

Flere påpeker også at aktørene fremstår dobbeltmoraliske: samtidig som de fronter ansvarlig spill, handler de på måter som motstrider dette. Igjen ser det ut til å forekomme en oppfatning om at spilltilbydernes motiv om å tjene penger

kommer før spillernes trygghet. Deltakerne beskriver blant annet at Norsk Tipping er aggressive på reklamering og markedsføring for ulike pengespill og gevinster, og at de har for få kampanjer mot spilleproblemer. Flere mener at reklame for pengespill kan gi et urealistisk bilde av vinnersjansene, som denne deltakeren:

Jeg mener jo at, særlig Norsk Tipping, mener jeg er ganske aggressive på reklame på ... Å få folk til å spille altså. Selv om de sier noe annet, så ser du jo det på TV i helgen eller ... En og en halv million ekstra i tippespotten. Du kan vinne to og en halv million, sant? Det er jo helt umulig for de fleste, 99,9%, sant? Det er jo ingen som vinner det Sant? Og samme på hestene, sant? Er det gulljackpot på Bjerke travbane ... En alenevinner kan vinne 15 millioner. Det er jo klart at kommer det en eldre mann eller dame som ikke har peiling på hest, og begynner å levere for en femtilapp, og tror at du kan få V75en alene, sant? Det går jo ikke an. Så de som vinner sånne beløp, det er jo de som kanskje tipper for 40- 50 000 kroner. Det vet jeg, så ... Det er mye sånne kunstige lokkegreier, syns jeg. Det er litt for mye av det. Det syns iallfall jeg. Vi som har spilt i noen år, vi vet jo det at du ikke kan vinne sånne beløp hvis ikke du tipper voldsomt mye.

[...]

Men jeg tror det er mange som ser på det på TV. Sånne små reklamesnutter på TV2 og ... At i helgen kan du vinne 15 millioner. Og nå er det så så mye i potten. Og så har du de tavlene nede på Spilleriet og andre Spillerier. At «i helgen er det så så mye penger i potten» eller «nå kan du vinne det, og nå kan du vinne det». Det går hele dagen, sant? Så jeg syns det er litt for mye altså. Det er rett og slett lureri, sier nå jeg. (*Travspiller*)

Andre påpeker at reklamering for gevinster også kan bidra til økt lyst til å spille. Det beskrives blant annet at det på noen spillarenaer er plassert en elektronisk tavle som viser en oversikt over hvem, hvor og hvor mye ulike kunder har vunnet. For eksempel forteller en travspiller at det på tavlen kan oppgis «en spiller fra Stokke, som vant 10 000 kroner» og «en spiller fra Fergehallen» som vant «2000 kroner». Dette kan bidra til at spillerne utvikler en misoppfattelse over hvor lett det er å vinne. De spesifikke navnene og pengegevinstene kan også gi en falsk nærhet til gevinsten som gjerne bidrar til økt spillelyst. Deltakerne anser slik reklamering for gevinstene som en lokkemetode brukt for å få kundene til å spille mer.

Det er imidlertid ikke alle deltakerne som opplever reklameringen som aggressiv. En Belagospiller mener at det er lav forekomst av reklamer, og at «selve lokalene og atmosfæren der» ikke har en «underliggende agenda».

Videre nevnes inntak av rusmidler som alkohol av flere spillere som problematisk i kombinasjon med pengespill. Noen spillarenaer, som travbaner, tilbyr salg av alkoholholdige drikker, hvilket noen anser risikabelt. Å spille i beruset tilstand kan blant annet føre til tap av kontroll og at man bruker for mye penger. Likevel er det flere som har inntrykk av at det er få som anvender dette tilbudet på en problematisk måte, og en del av spillerne uttrykker at de holder seg unna rusmidler når de spiller. Inntak av alkohol kan imidlertid også forekomme på arenaer uten skjenketillatelse, og noen deltakere beskriver medspillere som oppsøker arenaene i beruset tilstand.

6.2.2. Tema 2: 'Jeg har kontroll, selv om jeg ikke har kontroll'

Kontroll er et sentralt tema i spillernes beskrivelser av egen og andres spilleproblemer. Men hva er det som gjør at man mister kontrollen? Og hvordan vet man egentlig om man har kontroll? Tap av kontroll blir ofte beskrevet hos *andre* spillere. Det kan for eksempel innebære ulike former for utagering, eller å tape mye. Kontroll blir for mange forbundet med å sette grenser for seg selv og spillet sitt. Dette kan eksempelvis gjøres ved å på forhånd bestemme seg for hvor mye man skal spille for. Klarer man å forholde seg til disse grensene, har man kontroll:

Jeg har veldig kontroll. Det frister meg ikke å gå over streken og det ... Jeg har ... Jeg har ... Jeg har en grense. Ryker jeg, så ryker jeg. Så gjør jeg ikke mer med det. Jeg holder meg fint ... Jeg har full kontroll. Så det er ikke noe sånn. (*Travspiller*)

Grensene kan altså reflektere en viss pengesum man tillater seg selv å spille for. Men grensene kan også handle om *hvor* man spiller. En travspiller forklarer at han har strenge regler på hvor han kan spille, og at han ikke tillater seg selv å spille hjemme fra. Dersom han ønsker å spille, må han fysisk oppsøke travbanen. Dette forklarer han med at terskelen for å spille da blir høyere, noe han anser gunstig siden han ikke ønsker å spille for mye.

Det kan likevel tidvis være vanskelig å tolke om deltakerne reelt sett føler de har kontroll. Som en travspiller uttrykker: «jeg har kontroll, selv om jeg ikke har kontroll». Det samme gjelder hvorvidt spillerne erfarer en form for *opplevd* kontroll, i motsetning til *faktisk* kontroll. Det kan også være vanskelig for spillerne å erkjenne at de har mistet kontrollen, og de kan i noen tilfeller prøve å lure seg selv. Ved å ikke anerkjenne egne problemer, kan man fortsette å spille.

Noen ganger klarer man heller ikke å kontrollere lysten for å spille mer. Som en bingospiller uttrykker: «Og noen ganger klarer du ikke ... «Jeg må bare én gang til!».». Det kan føre til at man overskrider grensene man på forhånd har bestemt seg for. Man kan spille lenger, eller for mer penger enn man opprinnelig hadde tenkt. Hvis man ikke har kontroll, kan man derfor ha behov for at andre setter grenser for deg. Av den grunn finner mange av deltakerne spillegrenser nyttig.

En Multixspiller beskriver kontrolltapet som «et øyeblikks svakhet»: «Sometimes you have a weak moment. A moment of weakness, you can call it». En annen Multixspiller beskriver det som at «noen tar kontroll over deg».

Kontrolltapet kan gå ut over flere aspekter av hverdagen, som avtaler man skal forholde seg til, og relasjoner til andre. Det kan også være vanskelig å slutte å spille, til tross for at man egentlig ønsker det.

Under dette temaet fremkommer det to undertemaer: 'Og da var jo automatene der' og 'På opphenting'.

6.2.2.1. 'Og da var jo automatene der'

Tilgjengelighet påpekes som en medvirkende faktor til kontrolltap. En Multixspiller beskriver at det er kort vei mellom travspill og automater, hvilket fikk ham til å prøve seg på spilleautomatene da han egentlig var på travbanen for å tippe. Tilgangen til spill fremstilles som en viktig faktor når det kommer til kontrolltap:

Intervjuer: Er det forhold som kan bidra til å øke sjansene for at spillerne utvikler pengespillproblemer?

Deltaker: Ja, det tror jeg nok. Jo. Har du ikke mulighet til å spille, så får du heller ikke noen problemer for å si det sånn. Det er klart at tilgangen til spill som ... (*Multixspiller*)

Spillenes høye tilgjengelighet kan gjøre det svært forlokkende å spille. Det kan være vanskelig å unngå fristelsen, til tross for at man gjerne har andre ting man egentlig skal gjøre. Noen deltakere beskriver at de egentlig ønsker å slutte helt eller ta pause fra pengespill. Dette kan være vanskelig på grunn av spillenes høye tilgjengelighet. En bingospiller beskriver at man må unngå alt av spill for å klare å slutte. Et alternativ er å stenge seg ute fra pengespill. Utestengelse kan oppleves vanskelig, og trangen til å spille forsvinner ikke nødvendigvis. Til tross for at man har utestengt seg, ser det også ut til å være mulig å spille enkelte spill. En Belagospiller forteller at hen blant annet spilte på andre spilleautomater under sin utestengelse.

En måte man kan undersøke tilgjengelighetens effekt på pengespill, er ved hjelp av perioder hvor pengespill ikke var tilgjengelig. For eksempel beskrives gjerne perioden mellom de gamle og de nye spilleautomatene, hvor spilleautomater ikke var tilgjengelig. Flere deltakere rapporterer at de da sluttet å tenke på spillterminalene. En annen periode som ofte trekkes frem, er COVID-pandemien. Under COVID-pandemien stengte flere fysiske spillarenaer ned. Dette medførte at mange spillere (ufrivillig) måtte ta en pause fra pengespill. Noen av deltakerne opplevde dette som befriende. Det var ikke lenger et alternativ å spille – *valget* var tatt ifra dem. For enkelte spillere så det derfor ut til at muligheten for å miste kontrollen var borte i denne perioden. En travspiller beskriver nedstengingen som «en lettelse». Andre spillere uttrykker at de ikke ble særlig påvirket av nedstengingen og den påfølgende pausen fra pengespill. Som en Multixspiller uttrykker: «Ingen problem for meg!». En Belagospiller beskriver nedstengingen som «litt kjedelig», men samtidig: «Det gjorde ikke noe».

Noen spillere opplevde imidlertid nedstengingen som en vanskelig periode. En bingospiller beskriver det som «grusomt», en annen som «forferdelig». Disse følelsene var imidlertid ikke nødvendigvis knyttet til trangen for å spille. Begge spillerne forklarer det med at de da ikke hadde noe sted å være.

Til tross for at enkelte spillere følte lettelse i forbindelse med nedstengingen, valgte de likevel å fortsette å spille når det åpnet opp igjen. Det tyder på at pengespillenes tilgjengelighet er en medvirkende faktor for kontrolltap og skadelig pengespill.

6.2.2.2. 'På opphenting'

Flere deltakere beskriver at de til tider forsøker å vinne tilbake penger de har tapt i pengespill. Å prøve å vinne tilbake det man har tapt (*chasing losses*) kan bidra til at man mister kontrollen over spillet. Ofte ender man da opp med å spille mer enn man hadde tenkt, hvilket resulterer i enda større økonomiske tap. En slik tankemåte kan fort bli til en ond sirkel, hvor man taper, spiller mer, taper mer, spiller mer ... En deltaker beskriver det som å være «på opphenting»:

Jeg kjenner et par stykker som har slitt med spillet sitt, ofte er det i forbindelse med at de har havnet litt på etterskudd og prøvd å gå på opphenting, ikke sant. Du taper litt penger, og så begynner du å prøve å hente inn pengene, og så spiller du mer og mer for å hente inn. Og jo mer du må hente inn, jo mer må du spille, liksom. (*Travspiller*)

I kjølvannet av en slik spillesekvens kan man oppleve etterpåklokskap, hvor man innser hvor lite hensiktsmessig den repeterte spillingen var. En travspiller forklarer at man i etterkant kan oppleve å tenke: «Oi, hva skjedde nå egentlig?», hvilket antyder at man under spillesekvensen mistet kontrollen.

Å tape kan for mange innebære vanskelige og vonde følelser. Å «jage tapene», kan da fungere som et forsøk på å gjenopprette kontroll. Som oftest vil det heller medføre enda større tap av kontroll. For noen er likevel innhenting av pengene man har tapt ekstremt viktig. En bingospiller beskriver det som sin hovedmotivasjon for å spille.

Tap av kontroll kan også innebære en konflikt mellom spillerens følelser og fornuft. For eksempel kan fornuften fortelle deg at det er lurt å gå hjem nå, mens følelsene kan forsøke å få deg til å bli. Følelser kan også overbevise spilleren om at det er mulig å vinne tilbake pengene man har tapt. Ved å lytte til følelsene står man dermed i fare for å miste kontrollen over egen spilling. Flere spillere beskriver at de til tider har lyttet mer til følelsene enn til fornuften, som denne deltakeren:

Sånn som når jeg begynte med hest og sånn da jeg var yngre, så var det liksom ... Det er viktig å lære liksom av feil man gjør da, tenker jeg. Så, da gikk det mye på følelser, sant. Hvis jeg tapte, sant, da, sant ... Jeg ... Som sagt, jeg bodde jo hjemme, sant, så hvis jeg tapte da 500 kr, sant, så tenkte jeg da: «nei nå må jeg vinne igjen dette her, sant». Så tok jeg de siste pengene, sant, og da kunne jeg vinne igjen. Så tapte jeg de og, sant, så [*ler*] ... «Jaja, jeg får jo mat av min mor» [*ler*]. Men, hun er jo død nå, så [*ler*] ... (*Travspiller*)

6.2.3. Tema 3: 'Du kan ødelegge alt'

Deltakerne viser til flere ulike måter skadelig pengespill kan påvirke livet. Mange trekker frem at spilleproblemer kan bli svært alvorlig. Som en bingospiller uttrykker: «Du kan ødelegge alt».

Under dette temaet fremkommer det fire undertemaer som viser til de mulige skadevirkningene av problemspilling: 'Folk spiller seg fra gård og grunn', 'Og så glemmer du familie', 'En hobby du ikke vil dele med konen din' og 'En sånn uro i kroppen'.

6.2.3.1. 'Folk spiller seg fra gård og grunn'

Økonomien er et område skadelig pengespill kan gå ut over. Flere spillere beskriver store økonomiske tap hos seg selv eller andre:

Og det er mye sånn ... Ja. Folk spiller seg fra gård og grunn og ... Så det er litt sånn. (*Travspiller*)

Tap kan lett hope seg opp. En Belagospiller forklarer at spillere ofte kan bruke opp en månedslønn på pengespill, slik at man ikke får råd til å betale regninger. Da er det lett å utsette betalingene til måneden etter. Når neste måned så kommer, vil man gjerne spille litt da og, og plutselig er den månedens sum også brukt opp. På sikt kan regningene dermed hope seg opp, noe som kan føre til at man tar opp lån og setter seg i gjeld.

Jo, jeg hadde masse penger på konto. Nå er jeg helt i minus. Jeg begynner å bruke mastercard. (*Bingospiller*)

Flere beskriver også at man ut av desperasjon kan søke «falske lån». Med falske lån refererer spillerne til lån de får av andre årsaker, som boliglån, men som ikke brukes på den tiltenkte måten. Disse falske lånene brukes i stedet for å spille mer. Man kan også, ut av desperasjon, søke etter penger på steder man ikke bør. For eksempel forteller en bingovertinne om en spiller som brukte opp alle pengene datteren hadde fått i dåpsskål på pengespill.

6.2.3.2. 'Og så glemmer du familie'

Et problematisk forhold til spill kan også påvirke spillernes relasjoner til andre, som familie, venner, og partnere. I slike tilfeller går det gjerne mye tid og oppmerksomhet til spill. Dette kan innebære tid og oppmerksomhet som egentlig var tiltenkt andre mennesker - ikke pengespill. Flere av deltakerne forteller for eksempel om barn som har måttet leke alene mens de spiller, eller om aktiviteter og avtaler som utgår på grunn av at man heller bruker tiden på pengespill. Dette kan medføre dårlig samvittighet hos spillerne, og lovnader om at man i fremtiden skal bruke tiden på det som faktisk er viktig. Noen kutter også ned på spillingen nettopp på grunn av familien.

Å spille mye innebærer typisk mange tap. Noen tap, særlig store tap, oppleves vanskeligere enn andre, og kan gå ut over spillerens humør og sinnstilstand. Dette kan igjen påvirke spillerens relasjoner med andre. En travspiller forteller for eksempel at han ved enkelte tilfeller har avlyst planer med venner fordi han tapte så mye.

En Belagospiller beskriver at det ofte er vanskelig å treffe andre etter man har spilt. Dette kobler deltakeren til at man blir påvirket og «indoktrinert» når man spiller, og at det kan gå lang tid før det hen beskriver som et «speil foran øynene» forsvinner. Derfor kan overdreven spilling i visse tilfeller føre til at man er mindre sosial med andre mennesker. En annen uttrykker at det er lett for å bli asosial

når man spiller mye. På sikt kan skadelig pengespill også innebære tap av venner og familie, som denne spilleren forklarer:

Nei, hvis du spiller bingo, du mister det sosiale liv, sant? Du mister masse kamerater. Du vil ikke gå til andre steder. Hele tiden spille bingo, bingo, bingo. Og så glemmer du familie. (*Bingospiller*)

For noen kan pengespill imidlertid oppta så stor plass i livet at det i utgangspunktet ikke en gang er rom for andre. En travspiller forteller at han bruker så mye tid på pengespill at ingen fremtidige partnere vil godta det. Av den grunn ser det ut til at han har utelukket muligheten for kjærlighet. Som han selv uttrykker: «Det hadde blitt umulig for en samboer å akseptere den biten der, for å si det sånn. Det hadde vært absolutt umulig».

I tillegg innebærer skadelig pengespill ofte løgn og bedrag ovenfor spillerens omgangskrets. Det kan være svært vanskelig å innrømme at man har et usunt forhold til pengespill, hvilket kan resultere i at man heller forsøker å skjule det. Dette kan for eksempel innebære oppdiktete historier til banken om hvorfor man søker lån, som blant annet en travspiller forteller om, eller løgner rettet mot familie og venner, som deltakeren under beskriver:

Men så er det så klart noen som ikke vil bli sett, for kanskje familien går forbi. Og så sier de kanskje at de er en annen plass enn de er [*ler*]. (*Bingospiller*)

I enkelte tilfeller blir problemene (og ofte løgnene) så store at familien til slutt oppløses. Noen deltakere forteller om skilsmisser og samlivsbrudd som følge av problemspilling. Det er dog ikke alltid like lett å forstå om disse bruddene var en direkte konsekvens av selve pengespillingen.

Noen deltakere har heller ikke stiftet familie, og bruker dette for å rettferdiggjøre spillingen sin. Har man ikke familie, vil ikke spillingen gå ut over noen andre enn spilleren selv, som denne deltakeren forklarer:

Når har ikke jeg barn eller familie eller sånt heller, som ville lidd under mine tap, hvis jeg på en måte hadde brukt opp alle pengene mine på å spille, eller ... (*Belagospiller*)

I noen tilfeller kan det skadelige pengespillet også påvirke spillerens yrkesliv. En travspiller beskriver at det er vanskelig å holde seg unna pengespill når man er på jobb, og at han kan «lure seg til et ekstra fem minutt for å sjekke oddsen».

6.2.3.3. 'En hobby du ikke vil dele med konen din'

Skadelig pengespill kan for mange innebære følelser av skam. Pengespill i seg selv, og ikke nødvendigvis skadelig pengespill, er knyttet opp mot mange fordommer. Deltakerne beskriver flere slike fordommer og stigmatisering av ulike typer pengespill, som deltakeren under:

Ja, vet du hva, på en måte så er ... Bingo er liksom bønn i bøtten. Det er liksom ... Du er ... Hva skal jeg si. Lengst nede på rangstigen av spill. Er bingo. Men at folk sitter og tipper hjemme masse og spiller Lotto og Eurojackpot og sånt - de samme som kritiserer bingolokalene, sant. (*Bingospiller*)

Fordommene er ofte knyttet til spillerne, som gjerne blir ansett som «bingokjerringer», «folk som går på sosialen», «en tapergruppe», «folk som spiller seg fra gård og grunn», eller kriminelle. En bingovertinne forklarer at stigmaet rundt pengespill ikke bare gjelder spillerne selv, men også de ansatte. Bingovertinnen har blant annet opplevd å bli sett ned på for å jobbe med bingo. Fordommene kan også forekomme på tvers av spillegrupper, og flere av deltakerne uttrykker tilsynelatende nedlatende holdninger til andre typer pengespill enn det de selv deltar i. Særlig synlig er dette blant travspillerne, som ofte ser ut til å se ned på de som spiller på lykkespill. For eksempel kan lykkespillerne beskrives av travspillere som «folk som stort sett er trygda» og «folk som bruker de penga de egentlig ikke skulle brukt». Generelt ser travspill ut til å være minst stigmatisert blant spillerne. En travspiller forteller at han opplever mer skam av å sitte på en bensinstasjon og tippe på hest enn å fysisk være på travparken. Likevel kan han forsøke å bortforklare årsaken til at han er på spillarenaen med at han for eksempel bare er der med en venn som har en starthest eller at han skal møte noen han kjenner. Noen ser også ut til å tenke at deltakelse i pengespill er synonymt med pengespillavhengighet. Slike fordommer kan medføre at spillerne ønsker å skjule at de i det hele tatt spiller, slik som travspilleren over (men også flere andre) beskriver. I tillegg til å bortforklare hvorfor man er på spillarenaen, er noen forsiktige med å fortelle til andre at de spiller. Som en deltaker forklarer, er ikke pengespill en hobby man nødvendigvis skryter over:

Men ... og så er det gjerne, kall det en hobby du ikke har lyst til å dele med konen din (*Travspiller*)

Skadelig pengespill er trolig enda mer stigmatisert enn bare deltakelse i pengespill. Flere deltakere uttrykker at pengespillproblemer eller avhengighet ikke er noe man snakker om, verken med familie, venner eller medspillere. En Belagospiller uttrykker at «Det er et litt sånn tabubelagt tema». Flere beskriver også at de ikke ønsker å blande seg

bort i andres privatliv. Det kan være spesielt vanskelig å snakke om egne problemer med mennesker man har en nær relasjon til. En travspiller forteller for eksempel at det i forbindelse med intervjuet føltes greit å «åpne seg helt opp», men at «Det hadde vært verre å snakke om dette til kompisene».

Ifølge en travspiller vil mange av spillerne som har problemer med pengespill skjule problemene for andre, og heller gi inntrykk av at de er suksessfulle. Dette innebærer gjerne at de skryter stort de gangene de vinner. En slik holdning kan også gjenspeile at spilleren forsøker å overbevise seg selv om at han er suksessfull, slik at han slipper å ta inn over seg de problemene han står ovenfor. Flere deltakere påpeker at mennesker som har spilleproblemer lyver, både for seg selv og for andre. Det være vanskelig å *innrømme* at man har problemer, som deltakeren under beskriver:

Det er som alkoholikere og narkomane – de juger hele tiden. Alle gjør det. Alle som har en form for avhengighet, de juger. Altså ... jeg har ... ikke noen sånne nevneverdige avhengigheter i utgangspunktet, men jeg ser jo det at på sånne enkle ting som - en kamerat av meg som røykte han kunne slutte når som helst, for at han var jo ikke avhengig, men han sluttet jo aldri. Det er jo rent jug. Han er avhengig. Og det tror jeg med spilling også. At du er avhengig av spilling, så er du avhengig av spilling. (*Multixspiller*)

6.2.3.4. 'En sånn uro i kroppen'

Skadelig pengespill kan også gå negativt ut over spillerens fysiske og psykiske helse. Noen spillere uttrykker for eksempel at deltakelse i pengespill er knyttet til en form for indre uro. En bingospiller refererer til nervøsitet når intervjueren spør hvilke følelser som oppstår under spillet: «Nervøsitet. Spenning i hele kroppen. Nervøsitet». En Multixspiller kaller det «stress». Hos enkelte fremstår uroen derimot mer bekymringsverdig:

Så på en måte, den perioden [med pause fra spill] jeg hadde på fjorten måneder var ganske ok. For jeg har en sånn uro i kroppen når jeg vet at jeg skal ut. Jeg har en uro i kroppen i dag. For jeg estimerer at et av de objektene skal ut. Men jeg har også en uro i kroppen de dagene jeg har sjekket at objektet er med, og ergo jeg skal spille på det. Så har jeg gjerne en uro i kroppen fra jeg står opp den morgenen eller alt ettersom når tid jeg jobber. Jeg jobber natt da. Til løpene begynner. Jeg setter meg ned og skriver ned utgangsrekken, og legger inn objektet mitt og så ... Og når du oppsummerer en sånn dag, har det gjerne gått med et par tusenlapper, sant? Og det har man jo egentlig ikke råd til med en ordinær lønn, med mindre det kommer inn en del, tidvis.

[...]

Men for meg er det mye uro. Veldig mye uro i kroppen. Det er ikke noe gøy å ha den uroen. Det er det ikke. Så ... Off. Det er egentlig ganske ... Ja. Det er ganske tungt. (*Travspiller*)

Uroen kan altså være knyttet til økonomiske tap. Spilleren fra sitatet over forteller også mye om tvangstanker relatert til spill, hvilket kan forklare hvorfor han fortsetter å spille selv om det går ut over økonomien og hans psykiske helse. Tvangstankene handler for eksempel om at han må spille på spesifikke hester uansett om de er ute av form, eller at han må satse på spesifikke tall han drømmer om.

Mens noen blir nervøse og urolige, kan andre bli sinte. Enkelte kan utagere fysisk, som beskrevet tidligere. Utageringen kan gjenspeiles i aggressive holdninger til andre spillere, høylytt roping, eller å slå på maskiner og kaste stoler. Disse følelsene er vonde i seg selv, men et slikt sinne er heller ikke bra for den fysiske helsen, som denne deltakeren forklarer:

Intervjuer: Så det har vært positivt for deg sosialt å ikke være på bingoen?

Deltaker: Ja, veldig positivt. Både fordi den bingo [har] ødelagt den nerve, sant? Du blir veldig stress[et]. Til hjertet [er det] heller ikke bra, til hjernen også ikke bra. Hvis du spiller bingo og taper etterpå, blir du veldig mye sint.

Intervjuer: Ja, det er klart.

Deltaker: Så for din helse er [det] heller ikke bra. (*Belagospiller*)

En annen måte overdreven spilling kan gå ut over helsen på, er ved forsømmelse av grunnleggende behov. Flere deltakere beskriver at det er mulig å komme inn i en så god flyt i spillet (jf. «the dark flow») at man kan glemme å spise.

6.3. Diskusjon

Kapittelet har tatt for seg deltakernes egne opplevelser og perspektiver på skadelig pengespill. 8 spillere svarte bekreftende på spørsmålet om deres egen spilling var problematisk. Samtidig var det flere deltakere som antydte at spillingen deres ble oppfattet som problematisk av andre, at de tidligere hadde forholdt seg til spilling på en problematisk måte, eller som på ulike måter beskrev problematisk spilleatferd samtidig som de svarte avkreftende på spørsmålet om egen spilling var problematisk.

Til tross for at en del av spillerne beskrev et anstrengt forhold til pengespill, påpekte flere deltakere at spillere

med alvorlige problemer sannsynligvis ikke ville ønske å delta i en studie om pengespill. Som en Multixspiller uttrykte det: «jeg tror det at utfordringen ligger i at de verste [spillerne] de ville ikke svart på disse spørsmålene hvis de var avhengig». Dette antyder at visse perspektiver og synspunkter kanskje ikke er representert i denne undersøkelsen. Det er mulig, og sannsynlig, at det eksisterer spillere med enda større vansker der ute. Mulige årsaker til at slike spillere ikke ønsker å delta kan inkludere fordommer og stigmatisering, skam, vansker med å innrømme egne problemer, vansker med å snakke om problemene høyt, og frykt for eventuelle indirekte konsekvenser av deltakelse (som strengere regulering av pengespillmarkedet). En studie av 44 deltakere med spilleproblemer viste blant annet at slike problemer var sterkt knyttet til faktorer som stigmatisering, skam og lav selvtillit, og at spillerne typisk håndterte dette ved å forsøke å skjule problemene (Hing et al., 2016). Stigmatisering og følelser av skam kan bidra til at spillere ikke søker hjelp eller snakker om problemene sine, hvilket kan forklare hvorfor enkelte trolig ikke ønsker å intervjues om pengespill.

Såkalte problemspillere finner man på de fleste spillarenaer, også på nett. Et interessant aspekt å betrakte er den potensielle rollen den fysiske arenaen utgjør for problemspilling. Er det noe ved arenaen eller den fysiske tilstedeværelsen spesifikt som er relevant for problemspilling? I resultatdelen presenterte vi noen slike mulige faktorer, som alkoholsalg på arenaen og det sosiale aspektet. I motsetning til pengespill over nett, beskriver mange som deltar i pengespill på fysiske arenaer et *sosialt miljø*. Dette miljøet er svært viktig for mange, og blir ansett som en positiv side med deltakelse i pengespill på fysisk arena. Det sosiale miljøet kan derimot også fungere som en *oppretholdende* faktor for skadelig pengespill. Som en spiller uttrykte, kan det sosiale aspektet bidra til at man fortsetter å oppsøke arenaen til tross for at man gjerne vet det ikke er så lurt. I tillegg til den oppretholdende faktoren, kan det også tenkes at man kan miste hele eller deler av sin omgangskrets dersom man slutter å spille.

Kapittelet har også beskrevet deltakernes oppfatninger av hvilke spill som var farlige. Interessant nok mente få deltakere at hestespill var blant de farligste spillene, til tross for at dette spillet ofte innebærer større tap enn andre spill. Samtidig mente mange at ulike former for spilleautomater, som Multix og Belago, var farlig. På travbaner er det mulig å satse (og tape) langt større beløp per måned enn det er på spilleautomater, hvilket antyder at oppfatningen av risiko ikke nødvendigvis er proporsjonal med størrelsen på de mulige innsatsene per måned. Hva kan forklare dette? Det er mulig at oppfatningen av

spilleautomater som farlige er knyttet til assosiasjoner til de gamle spilleautomatene. Mange av deltakerne så ut til å ha kjennskap til den voldssomme effekten disse hadde på spillere, enten personlig eller gjennom medier eller bekjente. Oppfatningen kan også være forbundet med fordommer og stigmatisering av spilleautomater og automatspillere generelt. Mange deltakere så ut til å anse kunnskap- og ferdighetsspill, som trav, som mindre farlige enn rene tilfeldighets- og lykkespill. Dette antyder en oppfatning om at man er mer sannsynlig å vinne i spill hvor man har mulighet til å påvirke utfallet, og dermed oppleves disse spillene mindre farlige. Færre (tenkte) tap tilsier at spillet er mindre farlig. Det er også et poeng at spilleautomatene har flere elementer ved seg som kan bidra til avhengighet, som lys og lyder, enn travspill, samt at automatene generelt er mer tilgjengelig.

Hestespill var altså ikke blant de spillene som deltakerne trakk frem som mest farlige. Hvorvidt det er positivt eller negativt at hestespill oppfattes mindre farlig kan diskuteres. Det kan på den ene siden medføre at flere ønsker å prøve seg på hestespill, hvilket også innebærer en mulighet for at flere får problemer med pengespill. På den andre siden kan en mer positiv omtale av hestespill innebære mindre stigmatisering av spillergruppen, hvilket kan oppleves positivt for travspillerne.

6.4. Oppsummering

I dette kapittelet ble deltakernes egne opplevelser og beskrivelser av skadelig pengespill utforsket. I det første temaet, 'De er litt mer spillegale', ble det undersøkt hvordan deltakerne forholdt seg til ulike typer spill, hvilke spill de opplevde som mest farlige, og hvilke faktorer ved spillene, spillerne og spillarenaene som bidro til skadelig pengespill. Ulike former for spilleautomater ble nevnt som å være blant de farligste spillene, mens travspill generelt ble ansett som mindre farlig. Mange utviste også en oppfatning om at spillet de selv spilte var mindre farlig enn andre spill. Av faktorer ved spillet som kunne bidra til problemspilling, ble det blant annet nevnt spillenes utforming, hurtighet, bruk av autoplay og mangel på pauser, betaling via bankkort, å ha penger igjen på spillerkortet, og spillenes tilgjengelighet. Faktorer som ble trukket frem som mulig problematisk ved spillerne var blant annet personlighet, genetikk, miljø, ensomhet og størrelsen på innsatser. Vedrørende faktorer ved spillarenaene nevnte flere aktørenes rolle, salg av alkohol, og reklame for pengespill eller mulige gevinster. I det andre temaet, 'Jeg har kontroll, selv om jeg ikke har kontroll', ble kontrolltap hos spillerne undersøkt. Her kom

det blant annet frem at spillerne ofte knyttet kontroll til evnen til å følge egne grenser, for eksempel hvor mye tid eller penger man hadde bestemt seg for å spille for på en gitt dag. Klarte man ikke å følge grensene, hadde man mistet kontrollen. Spillenes tilgjengelighet ble også påpekt som en medvirkende faktor til kontrolltap. Det samme gjaldt å forsøke å vinne tilbake penger man hadde tapt. Det tredje og siste temaet, 'Du kan ødelegge alt', tok for seg konsekvensene av skadelig pengespill. Deltakerne fortalte at pengespill kunne gå ut over økonomien, relasjoner, yrkesliv, forpliktelser, og psykisk og fysisk helse. Flere rapporterte også følelser av skam og skyldfølelse, som typisk kunne føre til løgner for å skjule egne problemer for andre.

Tabell 8. Temaer og undertemaer med typiske eksempelsitater i kategorien «skadelig pengespill»

1. 'De er litt mer spillegale'	'Jeg tror maskinene er farligere'	«Og så er jeg veldig glad for at jeg ikke er fristet av de automatene. [...] Jeg har ikke prøv det. Og jeg skal ikke prøve det. [...] Men de automatene er fæle greier».
	'Det blir jo som en gedigen godteriskål for folk som ikke skal ha alt for mye sukker'	«Ja, de [automatene] blinker, og de står i. Og: «hallo!», «hallo, jeg er jeg!».
2. 'Jeg har kontroll, selv om jeg ikke har kontroll'	'Og da var jo automatene der'	«Har du ikke mulighet til å spille, så får du heller ikke problemer for å si det sånn. Det er klart at tilgangen til spill som ...».
	'På opphenting'	«Jeg kjenner et par stykker som har slitt med spillet sitt, ofte er det i forbindelse med at de har havnet litt på etterskudd og prøvd å gå på opphenting, ikke sant».
3. 'Du kan ødelegge alt'	'Folk spiller seg fra gård og grunn'	«Det er jo folk på travbanen som har spilt seg fra hus og hjem, så klart».
	'Og så glemmer du familie'	«Nei, hvis du spiller bingo, du mister det sosiale liv, sant? Du mister masse kompiser. Du vil ikke gå til andre steder. Hele tiden spille bingo, bingo, bingo. Og så glemmer du familie».
	'En hobby du ikke vil dele med konen din'	«For det er jo ikke noe som du flasher utad. «Jeg har problemer med dette her».»
	'En sånn uro i kroppen'	«Men for meg er det mye uro. Veldig mye uro i kroppen. Det er ikke noe gøy å ha den uroen. [...] Det er ganske tungt».

7. Tiltak mot skadelig pengespill

Tiltak mot skadelig pengespill på de fysiske spillarenaene omhandler hva som gjøres for å forebygge, begrense og behandle skadelig pengespill, både i form av regulering, ansvarlighetstiltak og spillernes egne tiltak.

Kapittelet vil først gjennomgå aktuelle tiltak mot skadelig pengespill som finnes eller som jobbes mot i dag. I resultatdelen vil så deltakernes egne holdninger til tiltak, samt oppfatninger av nyttige (og mindre nyttige) tiltak presenteres.

7.1. Bakgrunn

Som nevnt innledningsvis, er pengespill i Norge regulert gjennom pengespilloven (2022) og pengespillforskriften (2022). Ifølge pengespilloven reguleres Norges pengespillmarked etter en enerettsmodell, hvilket innebærer at Norsk Tipping og Norsk Rikstoto har enerett til å tilby ulike former for pengespill i Norge (med noen unntak, se kapittel 1). Norsk Tipping jobber for å sikre at spill foregår innenfor ansvarlige rammer, og deres hovedformål innebærer forebygging av problemspilling og økonomiske misligheter, samt begrensning av privat fortjeneste (Norsk Tipping, u.å.-c). Hovedformålet til Norsk Rikstoto er å tilrettelegge for ansvarlig pengespill på hest, og forebygge negative konsekvenser av pengespill (Norsk Rikstoto, 2023a).

I regjeringens nyeste handlingsplan mot spilleproblemer (2022a) slås det fast tre hovedmål for tidsperioden 2022-2025 (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a). Det første målet er at færrest mulig skal ha problemer med spill. Det andre hovedmålet innebærer at kunnskapen om spill og spilleproblemer i befolkningen skal økes. Det tredje hovedmålet handler om at problemspillere skal identifiseres tidlig og gis den behandlingen de trenger.

7.1.1. Tiltak for å forebygge og begrense skadelig pengespill på de fysiske spillarenaene

I den nyeste handlingsplanen mot spilleproblemer vektlegges *forebygging*. Forebygging av skadelig pengespill kan innebære både regulering av pengespill, og informasjonstiltak (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a). Forebyggende tiltak som anbefales i

handlingsplanen er blant annet å øke befolkningens bevissthet rundt utenlandske pengespillselskapers uregulerte aktiviteter (f.eks. gjennom holdningskampanjer), og å øke tilgjengeligheten til informasjon om hjelpemidler (som digitale filtre som blokkerer tilgang til nettsider som tilbyr pengespill).

I tillegg til forebygging, må det også legges fokus på begrensning av allerede oppståtte problemer med pengespill. Handlingsplanen sikter etter å øke kunnskapen om pengespillproblemer, for eksempel hvilke faktorer som bidrar til spilleproblemer og hvorfor noen er mer sårbare for å utvikle slike problemer enn andre. Denne informasjonen må så gjøres tilgjengelig i befolkningen, og både spillere, spillaktører, behandlere, forskere og myndigheter skal ha tilgang på informasjonen. Dette kan blant annet sikres gjennom nasjonale konferanser. For å øke kunnskapen og på sikt kunne bidra til å begrense videreutvikling av skadelig pengespill, fastslår handlingsplanen mot spilleproblemer blant annet at det jevnlig skal utføres befolkningsundersøkelser om spilleatferd i Norge og Norden, samt årlige statusrapporter om spill i Norge. I tillegg skal det fortsettes å forskes på pengespill, pengespillrelatert skade og behandling av pengespillproblemer, samtidig som at relevante forskningsmiljøer og nettverk skal styrkes (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a).

Norsk Tipping har innført en rekke tiltak for å forhindre utvikling og videreutvikling av skadelig pengespill, deriblant tapsgrenser, spillregnskap og innebygde restriksjoner i spillene (Norsk Tipping, u.å.-c). Pengespillforskriften (2022) fastslår videre en rekke tiltak ment for å sikre trygg deltakelse i pengespill. Disse tiltakene innebærer blant annet krav om registrering av spillere og spillingen, og tilstrekkelig informasjon tilgjengelig om de ulike pengespillene. I tillegg peker pengespillforskriften på ulike tiltak ment for å sikre ansvarlig spill og forebygge skadelig pengespill. Disse tiltakene innebærer blant annet tilstrekkelig og regelmessig opplæring av ansatte, tilgjengelig informasjon om risikoer forbundet med deltakelse i pengespill og mulige hjelpetiltak for skadelig pengespill, mulighet for at spillerne kan stenge seg ute fra deltakelse i pengespill, forbud mot autoplay, forbud mot økonomiske insentiver for å øke lysten til å delta i pengespill, og begrensninger rundt når på døgnet det er mulig å spille pengespill. Videre finnes det også reguleringer for hvordan markedsføring av pengespill skal foregå. Markedsføring skal blant annet ikke

glorifisere deltakelse i pengespill, og markedsføringen skal heller ikke fremstille deltakelse i pengespill som en løsning på økonomiske eller sosiale utfordringer. Enkelte pengespill er også ulovlig å markedsføre, som for eksempel KongKasino (Pengespillforskriften, 2022).

Pengespillforskriften fastslår videre særskilte regler for enerettstilbydernes pengespill. Disse reglene innebærer blant annet krav til registrert spill, en total månedlig tapsgrense per spiller (maksimalt 20 000 kr per måned hos spill tilbudt av Norsk Tipping, og totalt 20 000 kr rullerende over 3 måneder på hestespill), og maksimale tapsgrenser på Multix (650 kr dagen, 2700 kr per måned) og Belago (900 kr dagen, 4400 kr per måned) (Pengespillforskriften, 2022). Videre beskrives det at det skal forekomme individuelt bestemte taps- og tidsgrenser, informasjon og oversikt over egen spillatferd, maksimal spillhastighet, og maksimal innsats per spillsekvens (skal ikke overstige 100 kr på blant annet Multix og Belago). Det skal også settes begrensninger på maksimale premier. Maksimale gevinster per spillsekvens er 1500 kr på Multix og 2500 kr på Belago. Videre finnes det også begrensninger forbundet med jackpoter. Jackpot er ikke tillatt på Multix, mens den maksimale jackpot-premien er 50 000 kr på Belago. Det skal også sørges for obligatoriske pauser i spillene (som i dag er 15 min per time spilt for KongKasino, Flax og Bingoria, 10 minutter per time spilt på Multix og 5 minutter for Belago). I tillegg er det særskilte regler for hvor Multix- og Belago-automater kan plasseres. Belagoterminalene kan kun utplasseres i bingolokaler der hovedspillet omsetter for mer enn 2 millioner kroner (uten å inkludere omsetning fra hovedspill på nett). Multixterminaler kan kun oppstilles på trav- eller galoppbaner, bingohaller, spille- og underholdningshaller, kiosker, og hoteller, restauranter, cafeer og barer. De kan ikke plasseres i dagligvareforretninger, transportmidler, i fellesarealer på offentlige lokaler, eller på trafikknutepunkter (Pengespillforskriften, 2022). Se tabell 9 for en oversikt over pengespillforskriftens ansvarlighetstiltak.

7.1.2. Tiltak for å behandle skadelig pengespill på de fysiske spillarenaene

Handlingsplanen mot spilleproblemer har tidlig intervensjon som et av sine mål. Dette innebærer at mennesker med spilleproblemer skal identifiseres og

eventuelt behandles tidlig i utviklingsforløpet (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a). Tidlig innsats kan bidra til å forhindre videreutvikling av pengespillproblemer. I dag er det hovedsakelig tverrfaglig spesialisert rusbehandling (TSB) som tilbyr behandling for voksne med spilleproblemer, mens barne- og ungdomspsykiatriske poliklinikker (BUP) gir behandlingstilbud for barn og unge med spilleproblemer. Handlingsplanen mot spilleproblemer sikter mot å videreutvikle og forbedre behandlingstilbudet til personer med spilleproblemer. Dette innebærer blant annet kompetanseheving, videreføring av Nasjonalt opplæringsprogram om pengespillavhengighet og Fjernbasert behandling, evaluering av digitale hjelpetiltak, og videreutvikling av en app mot spilleavhengighet (gratisappen SpillFRI er nylig utviklet og tilgjengeliggjort og er finansiert av Helsedirektoratet). Digitale hjelpemidler kan bidra til å senke terskelen for å søke hjelp, kan fungere som nyttige midlertidige tiltak for personer på behandlingsventeliste, og kan supplere andre former for behandling. Videre skal også etablerte lavterskeltilbud, som Hjelpelinjen og Spillavhengighet Norge, styrkes og videreutvikles (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2022a).

Tabell 9. Krav til ansvarlighetiltak i pengespillforskriften (2022)

	Bingo <i>Papir</i>	Bingo <i>elektronisk</i>	Databingo	Belago	Multix	Trav
Registrert spill	✗	fra 2025	✓	✓	✓	✓
Maksimal tapsgrenser (dag + måned)	✗	fra 2025	fra 2025	✓	✓	✓
Personlig fastsettelse av taps- og tidsgrenser	✗	fra 2025	fra 2025	✓	✓	✓
Obligatorisk pause etter en times spill	✗	fra 2025	✓	✓	✓	✗
Tapsoversikt for siste år og måned	✗	fra 2025	fra 2025	✓	✓	✓
Verktøy som muliggjør å vurdere egen spillatferd	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Maksimal spillhastighet	✗	✓	✓	✓	✓	✗
Maksimal innsats per spillsekvens	✗	✓	✓	✓	✓	✗
Maksimal premier og begrensninger av jackpot	✓	✓	✓	✓	✓	✗

7.2. Resultater

Analysen av intervjutranskriptene genererte fire temaer som reflekterer deltakernes holdninger til og oppfatninger av tiltak mot skadelig pengespill. Temaene beskriver deltakernes foreslåtte tiltak mot skadelig pengespill, samt deres oppfatninger og holdninger til de tiltakene som allerede tilbys. En oversikt over de genererte temaene og undertemaene, samt typiske deltaker-sitater, er presentert i tabell 10.

7.2.1. Tema 1: 'De er avhengige av oss'

Temaet og de medfølgende undertemaene reflekterer enkelte spilleres holdninger om at tiltak mot skadelig pengespill ikke har noe for seg, da fravær av spilleproblemer hadde gått ut over spillaktørenes omsetning. Samtidig kommer det frem at det nå er *enda* viktigere enn før at aktørene tjener penger, fordi kundeskaren stadig minker. Aktørene tjener i bunn og grunn penger på at kundene spiller mye og for store summer. Noen deltakere antyder derfor at de tolker tiltakene mer som en fasade enn som å være til faktisk forebygging og begrensning. Aktørene er avhengige av

spillerne for at det skal går rundt, som en Belagospiller uttrykker:

Intervjuer: Men tror du det er noen ... Altså, disse spillehallene og bingoene og sånt. Tror du det er noen forhold ved dem som kan ... på en måte forhindre at folk får pengespillproblemer? Tror du det er noe de gjør som ... *hjelper* folk i å *ikke* bli så avhengig?

Deltaker: Nei, fordi at ... De er avhengige av oss.

Under dette temaet fremkommer det to undertemaer: 'Det er vel meningen at vi skal bli det' og 'Det er ikke lønnsomt lenger'.

7.2.1.1. 'Det er vel meningen vi skal bli det'

Noen spillere uttrykker at det er meningen at de skal bli avhengige, ellers hadde ikke aktørene tjent penger:

Intervjuer: Men tenker du det er noen forhold ved hvordan bingoene er organiserte som- som kan forhindre at folk får spilleproblemer?

Deltaker: Nei. Det tror jeg ikke. Det er vel meningen at vi skal bli det [*ler*]. (*Bingospiller*)

Flere deltakere antyder at pengespillene på ulike måter legger opp til at kundene skal utvikle avhengighet. Dette kan knyttes til faktorer som bidrar til spilleproblemer (som spillenes utforming, tilgjengelighet, reklame m.m.), som illustrert i forrige tema. Dette er et ømfintlig tema. Samtidig som spillaktørene tilbyr en tjeneste ment for å skape omsetning, skal de også ivareta kundenes sikkerhet. Det innebærer en hårfin balanse mellom ansvarlighetstiltak og markedsføring. En travspiller forklarer at han forstår «dilemmaet», da aktørene «ønsker at folk skal spille», samtidig som de ikke skal «oppfordre folk til å spille seg fra gård og grunn heller». Ethvert forsøk på markedsføring eller promotering av egne tjenester kan kunne oppfattes som uetisk eller problematisk av kundene. Flere deltakere, som beskrevet tidligere, uttrykker misnøye over slik markedsføring. Ideelt sett hadde pengespilltilbyderne kun tilbudt spill det ikke var mulig å bli avhengig av, men dette er i praksis umulig. Tiltakene som er iverksatt kan for mange kunder oppleves som utilstrekkelige, nettopp fordi sjansen for å utvikle pengespillavhengighet eller problemspilling aldri kan utelukkes fullstendig.

7.2.1.2. 'Det er ikke lønnsomt lenger'

For flere deltakere er det tydelig at spillarenaene ikke er like populære som de en gang var. Mange beskriver en minkende kundeskare på fysiske spillarenaer. Særlig travbanene ser ut til å miste kunder, men flere bingospillere rapporterer også nedgangstider. Travspillerne forteller ofte om et aldrende publikum hvor spillere stadig faller fra, typisk på grunn av skiftende interesser og forpliktelser, eller at de dør av alderdom. Et minkende kundetall sammen med økte priser i samfunnet er en dårlig kombinasjon. Flere uttrykker at driften ikke lenger er lønnsom, og en del har konkrete eksempler på spillarenaer som kommer til, eller som står i fare for å stenge ned. Noen er bekymret for at spillarenaen de selv benytter seg av på sikt må legges ned.

Men det er jo noe snakk om at flere og flere som har lagt ned hestespillet i byen, nå. Men det handler jo om at de som driver det ikke har råd, fordi det ikke er lønnsomt lenger. (*Multixspiller*)

Færre kunder vil også kunne påvirke stemningen og selve opplevelsen av å delta i pengespill. En del travspillere forteller om laber stemning på travbanene, særlig sammenlignet med hvordan det var før. En deltaker mener at dette er en av faktorene som gjør at spillerne mister interessen. Slik kan frafallet av kunder bli en ond sirkel som resulterer i enda færre kunder.

Samtidig påpeker flere deltakere at den økte digitaliseringen og medfølgende innføring av pengespill

over nett også kan ha bidratt til de fysiske arenaenes nedgang. Først og fremst kan tilgangen på nettspill føre til at færre oppsøker spillarenaene fysisk - det er mer lettvent å spille hjemmefra. Men den økte digitaliseringen kan også knyttes til frafallet av kunder på en annen måte. En travspiller mener at travsporten er utdøende fordi kundene hovedsakelig er eldre mennesker som ikke klarer eller ønsker å følge med på den teknologiske utviklingen:

Og da er det jo gjerne sånn at det segmentet som er 60+, som alltid har gjort det på gamlemåten: Alltid har gått på travbanen, alltid har levert inn bongene via å skrive ned ruter og sånn. De kommer gjerne å ... Til å dø ut, spillmessig, sant? De har ikke lyst på den nye. Den nye ... Den nye teknologien, for å si det sånt, sant? (*Travspiller*)

Flere deltakere, særlig travspillerne, har inntrykk av at kundene hovedsakelig er eldre eller godt voksne mennesker. En travspiller beskriver utviklingen som en «forgubbingsprosess». Samtidig etterspør og savner flere den yngre generasjonen på spillarenaen. En travspiller reflekterer rundt hvorvidt mangelen på yngre spillere kan ha en sammenheng med travparkens dårlige rykte:

Men travet har, kan man si, også hatt et litt dårlig rykte på seg. [...] Litt sånn hvitvasking av penger. Og det er mye sånn ... Ja. Folk spiller seg fra gård og grunn og ... Så det er litt sånn. Foreldregenerasjonen prøver kanskje å holde dem unna sånne typer steder da? (*Travspiller*)

En bingovertinne ser den synkende omsetningen i sammenheng med både frafall av kunder og tøffe tider under og etter COVID-pandemien. Andre spillere påpeker også at pandemien bidro til nedgangen.

Å forebygge, begrense, og/eller behandle problemer vil innebære å fjerne en betydelig del av kundegruppen. Flere spillere trekker derfor frem innføring av begrensninger og ansvarlighetstiltak som en mulig årsak til den synkende omsetningen på fysiske spillarenaer. Tiltak som registret spill kan blant annet ha bidratt til at terskelen for å spille blir for stor. Spillerne kan også bli mindre motivert til å dra på arenaen av spillegrensene, da man gjerne ikke får satset (og dermed vunnet) så mye som man ønsker. Da kan spillingen føles mer eller mindre meningsløs. I tillegg bidrar spillegrensene til at man ikke får spilt like mye/ofte, hvilket innebærer at spillerne sjeldnere vil oppsøke arenaen. Noen hevder at enkelte unngår å spille på arenaene på *trass*, og for å ta standpunkt til begrensningene som er innført.

Samlet sett fremstår det derfor ekstra viktig at aktørene får inn penger fra de som fortsatt spiller. Dette kan innebære nye satsinger og promoteringsmetoder fra aktørene, som kveldsbingo med matservering, damenes aften, eller familiearrangementer. En travspiller beskriver at

travparken på storløpsdager arrangerer ponniriding og stiller opp karuseller, slik at hele familien kan kose seg på banen. Det er imidlertid ikke alle de fysiske spillarenaene som klarer dette like godt. En travspiller forteller at travbanen han spiller på er lite oppfinnsomme og ikke har god nok kapasitet til å fokusere på å trekke kunder.

Flere spillere uttrykker sorg over den negative utviklingen, og flere frykter også konsekvensene av at arenaene potensielt stenger ned. En eventuell nedstenging vil ikke bare oppleves negativt for spillerne, men også for de ansatte. En travpiller påpeker at travbanen tilbyr mange arbeidsplasser, og at disse står i fare for å forsvinne. «Så vi får håpe det eksisterer», konkluderer han.

7.2.2. Tema 2: 'For da klarer jeg å begrense meg'

Til tross for at noen deltakere uttrykker tvil rundt hensikten bak ansvarlighetstiltak, gjelder ikke dette alle. Temaet viser til tiltak spillerne selv opplever som nyttige. Dette gjelder både tiltak fra aktørene, som spillegrenser, og egne tiltak spillerne har for seg selv.

Et tiltak mange peker på som nyttig, er ulike former for begrensninger i spillene. Flere spillere stiller seg positive til begrensninger. En slik begrensning kan eksempelvis være tapsgrenser, som mange av deltakerne beskriver som hjelpsomt. Flere gir uttrykk for at de sannsynligvis hadde spilt mer hvis det ikke var for disse. Noen spillere unngår også å delta i pengespill uten krav til tapsgrenser, som nettspill hos utenlandske aktører. Det understreker viktigheten av slike begrensninger - begrensningene gir spillerne en følelse av trygghet i tilfelle de skulle miste kontrollen. Det kan være hjelpsomt å ha fastbestemte felles grenser å forholde seg til, da individuelt satte grenser kan være løsere og dermed lettere å avvike fra. Mange benytter seg likevel av personlige, forhåndsbestemte grenser når de spiller, og flere finner dette hjelpsomt:

For jeg går ned alltid med- for eksempel to eller trehundre i lommen, også har jeg ikke med meg noe mer. [...] For da klarer jeg å begrense meg i stedet for at ... ja ... [*etterligner hviskende indre stemme*] «kanskje jeg vinner noe, hvis jeg bare [utydelig]». (*Bingospiller*)

Noen mener imidlertid at grensene på enkelte typer pengespill er for høye, og at de bør justeres ned. En travspiller påpeker for eksempel at Norsk Tipping sine spilleautomater har for høye tapsgrenser, og at spillerne da kan ende opp med å tape alt for mye penger.

En annen form for tiltak ment for å forhindre og begrense problematiske forhold knyttet til spilling, er registrert spill. Registrert spill ser ifølge deltakerne ut til å være særlig positivt for å forhindre pengespillrelatert kriminalitet. Mange stiller seg derfor positive til innføringen av registrert spill. Flere ser også ut til å tenke at registrert spill fører til en reduksjon i mengden man spiller. Dette kan for eksempel henge sammen med at det da er mer strevsomt å spille. Én travspiller trekker derimot frem at registrering av spillerne kan senke terskelen for å spille mer, fordi man da gjerne betaler med spillerkortet og ikke fysisk ser pengene man spiller for. Spilleren reflekterer litt videre rundt dette, og trekker også frem at registrert spill kan føre til at den enkelte spiller får mer kontroll over spilleatferden sin da man stadig må overføre mer penger til spillerkortet og dermed blir bevisst på atferden.

Mange av deltakerne peker også på andre tiltak de har lagt merke til. Et av disse er advarslene og rådene som dukker opp inne i spillene, som denne deltakeren beskriver:

På Belago, eller KongKasino, så er det sånn: vinner du 1500 kr så er det mye, sant? Og da får du sånn der: «Kanskje du bør ta ut noen penger nå. Unne deg noe gøy, for det er lett for å bruke opp pengene igjen», står det jo. Sånn advarsel, sant? (*Travspiller*)

En travspiller beskriver også egne betraktninger om at økt kunnskap om spill i befolkningen, gjerne gjennom undervisning i skolen, kunne vært gunstig for å forhindre spilleproblemer. Her trekker han linjer til Australia, hvor elever på videregående skole får undervisning om pengespillrelaterte temaer som tilbakebetalingsprosent, sannsynlighet, fallgruver, risikoer assosiert med pengespill og lignende. Han mener derfor at det kunne vært forebyggende å fokusere på en slik opplæring på befolkningsnivå.

Mange av deltakerne har også gjort seg egne tanker om hva som kan begrense skadelig pengespill, og hva man kan gjøre dersom man er på vei inn i et usunt spillemønster. Et tiltak flere trekker frem, er å finne andre ting å bruke tiden sin på utenom pengespill, som denne deltakeren forteller:

Intervjuer: Akkurat nå, hva tror du kan hjelpe deg med å spille mindre?

Deltaker: Jeg må finne meg en hobby, rett og slett. En som ikke koster penger. (*Bingospiller*)

Man bør heller bruke tiden sin på andre ting enn pengespill, som trening, hobbyer, barn eller husarbeid. Dette kan fungere som en *distraksjon* fra trangen til å spille. I tillegg bruker mange mye tid på pengespill, og når

de slutter å spille vil det frigjøre en god del tid. Da er det vesentlig å ha noe annet å drive med, slik at man ikke skal falle tilbake i gamle vaner. Det er imidlertid ikke alltid like lett å forhindre tankene fra å vandre tilbake til spillet. En travspiller forteller at han i en periode hadde kinobesøk som en alternativ hobby. Under filmene kunne han likevel ta seg selv i å sjekke resultatene fra løpet. Det fremstår altså vanskelig å kontrollere *trangen*.

Noen deltakere gir også uttrykk for at det kan være godt å *snakke* om det man opplever med andre. Ved å snakke om spilling kan man få innsikt i egen spillatferd, samtidig som man kan føle støtte og aksept fra andre. Flere av deltakerne uttrykte ved slutten av intervjuet at det hadde vært en nyttig samtale om temaer de ikke nødvendigvis tenkte så mye på selv.

Mange deltakere ser også ut til å mene at det finnes gode muligheter å få hjelp med spilleproblemer, og flere beskriver medspillere som har fått profesjonell hjelp. En bingovertinne forteller om flere som har oppsøkt hjelp. Noen gir også uttrykk for at de selv, på ulike måter, har fått hjelp med egne spilleproblemer. En travspiller forteller at han har gått til psykolog for spilleproblemer, mens en Belagospiller forteller at han har «nøkkelpersoner i livet» som han kan henvende seg til. Flere mener også at informasjon om aktuelle hjelpetjenester er synlig og tilgjengelig på spillarenaen for dem som skulle trenge det. Lapper med kontaktinformasjonen til ulike hjelpetjenester er for eksempel hengt opp flere steder. Noen mener imidlertid at informasjon om hjelpetjenester ikke er synlig *nok*. Det kan se ut til at tilgjengeligheten av slik informasjon varierer mellom ulike spillarenaer.

7.2.3. Tema 3: 'Når du har brukt opp det du har'

Tema tre belyser deltakernes tankegang og atferd i forbindelse med å nå de satte spillgrensene. Enkelte deltakere gir uttrykk for at de fortsetter å spille til de har brukt opp alt og det sier stopp, mens andre forsøker å omgå begrensningene på ulike måter.

Under dette temaet fremkommer det tre undertemaer: 'Jeg spiller til den grensen jeg har', 'De finner et annet spill å spille' og 'Kortet til kona og naboen og broren sin og ...'.

7.2.3.1. 'Jeg spiller til den grensen jeg har'

Flere deltakere beskriver at de fortsetter å spille til tapsgrensene er nådd. Som en Belagospiller uttrykker: «Jeg spiller til den grensen jeg har». For en Multixspiller

er det sjeldent at man ikke bruker opp det man har å spille for. Noen beskriver også at det er vanlig å spille til man mer eller mindre er blakk. Dette medfører tendenser hvor spillerne strømmer til arenaene på typiske lønningsdager, samtidig som kundetallet avtar etter hvert som pengene brukes opp. Spillegrensene er typisk satt per måned. Noen beskriver at det er lett å bruke opp grensen tidlig i måneden. Dette kan være frustrerende, og det kan da gå lang tid før man kan spille igjen:

Og det er jo dem da, som kanskje har spilt to uker og så er dem blakke, og så får dem ikke spilt igjen de neste to ukene der dem kanskje hadde fått igjen penga sine da. Og sånne merker jeg blir frustrerte da. At «okay, nå er spillergrensen brukt opp» og da ... (*Travspiller*)

Andre beskriver at de ikke tenker så mye på det dersom de når spillergrensene tidlig i måneden. En Multixspiller forteller for eksempel at han da finner på noe annet i stedet.

Noen deltakere påpeker at dårlig råd er utbredt hos enkelte spillere. Dette kan føre til at man ikke får spilt så mye som man gjerne ønsker. Økonomien påvirker altså mengden man får spilt for, men også hvor store innsatser man kan velge. En Belagospiller forteller at disse spillerne gjerne spiller for én krone trykket på slutten av måneden, når pengene er slutt. Det antyder at *trangen* for å spille er sterk.

7.2.3.2. 'De finner et annet spill å spille'

I motsetning til deltakerne som slutter å spille når spillergrensene er nådd, er det andre som ikke gir opp like lett. Flere deltakere beskriver mulige måter å omgå spillergrensene på. For eksempel kan man gå over til andre spill eller spillarenaer:

Intervjuer: Tror du det er noen ting ved disse spillehallene som kan *forhindre* at folk får problemer?

Deltaker: Jeg tror det er noe. Men de spiller ikke- alle spiller ikke Belago, vet du. De spiller OK [databingo], eller sånn- det nye maskinene nå, også. Det er mer enn de som spiller på Belago, de har problemer med det. OK [databingo] og sånt. Ja. Belago, vi har- begynner, og så ferdig. Så ... Ja. De finner et annet spill å spille [*ler*].

Intervjuer: Ja?

Deltaker: Etterpå. Ja. Det har jeg sett. Ja. (*Belagospiller*)

En Multixspiller beskriver en *trang* til å spille som er til stede også når man har utestengt seg fra pengespill. *Trangen* kan være så sterk at man begynner å vurdere alle muligheter for å spille. Slike muligheter inkluderer andre fysiske spill, som nevnt ovenfor, eller nettpill tilbudt hos

utenlandske selskaper. For noen oppleves ansvarlighetstiltakene og spillegrensene så begrensende at man uansett går over til å spille hos disse utenlandske selskapene. Pengespill hos utenlandske aktører kan foregå over internett, men også gjennom andre personer som befinner seg i det aktuelle landet. En travspiller forteller at han kjenner til spillere som tjener godt og som ønsker muligheten for å satse mer, hvilket de gjør gjennom «egne folk i Sverige» som spiller for dem.

7.2.3.3. 'Kortet til kona og naboen og broren sin og ...'

En annen måte personer som spiller pengespill kan omgå spillegrensene på, er ved å låne andres spillerkort. Dette ser ut til å være en metode mange av deltakerne kjenner til. Man kan eksempelvis låne spillerkort fra andre man kjenner godt, som denne spilleren beskriver:

Vi hadde sånne Belago-maskiner i kiosken på [stedsnavn], og ... Da var det folk som hadde masse kort, ikke sant. Hadde kortet til kona og naboen og broren sin og ... ikke sant. Det var ofte sånn. Og dem stod der hele dagen og spilte liksom. (*Travspiller*)

Men man kan også låne kort fra spillere man ikke kjenner så godt. Noen spillere kan ha interne avtaler hvor de låner hverandres spillerkort. Det er imidlertid ikke alle som ønsker å låne ut spillerkortet sitt. En bingospiller forklarer at det kan handle om at man ikke ønsker å bidra til andres vansker. En annen bingospiller forklarer at det kan handle om man selv ikke får noe ut av å låne ut spillerkortet sitt. Andre har derimot opplevd å bli tilbudt penger for å låne bort spillerkortet sitt. Da kan forespørselen for noen plutselig friste litt mer. Det kan likevel være vanskelig å avslå slike anmodninger, særlig hvis det er en person du kjenner godt som spør deg. En Belagospiller beskriver en frykt for at spilleren skal bære nag. For noen ser det derfor ut til å ikke være sosialt akseptert å spørre andre om å låne spillerkortet deres.

Noen deltakere beskriver også at spillarenaene selv kan tilby å låne ut spillerkort. Dette gjør de gjerne for å øke omsetningen. Men det fremkommer også andre motiver bak en slik handling. En travspiller ser for eksempel ut til å ha en god tone med de ansatte på spillarenaen, og får derfor – mot en andel av gevinsten - lov til å spille på deres konto. Dette legger han gjerne frem som et *samarbeid* mellom den ansatte og spilleren selv.

I tillegg til å låne kort, kan man også skaffe flere kort mer eller mindre permanent. Man kan for eksempel lage konto i familiemedlemmers navn. Dersom disse personene selv

ikke har interesse for å spille, kan man beholde spillerkortene for seg selv. Det ser også ut til å være mulig å skaffe flere spillerkort i eget navn, som denne deltakeren beskriver:

Deltaker: Yeah, you can lose maximum 12000 in one card, but of course if you have nothing else to do, you can ask to make one more new card for you, and you can lose even more, it's no problem. 20, 30 something. I know that because what happened one time to me last year.

Intervjuer: Okay? You borrowed a card?

Deltaker: No, they make a new card. (*Multixspiller*)

Personalet på spillarenaene ser dermed ut til å av og til legge seg borti reguleringene som er satt. Det beskrives også hos noen at de ansatte på spillarenaen ikke blander seg ikke bort i om kundene har flere kort/låner kort.

En annen årsak til å låne andres spillerkort, utenom for å omgå spillegrensene, er å skjule egen spilling fra partnere. En travspiller forteller for eksempel om en venn som spurte om å låne spillerkortet hans i frykt for at konen skulle legge merke til spilleaktivitet på hans egen konto.

Noen vet imidlertid ikke om måter å unngå begrensningene på, og flere tar sterk avstand fra slike handlinger.

7.2.4. Tema 4: 'Det er ikke alle som liker å bli passet på'

Ikke alle er like positive til tiltak og begrensninger. Temaet belyser hvorfor enkelte spillere stiller seg mer negative til ulike former for ansvarlighetstiltak. Som en travspiller beskriver:

[...] Rikstoto har jo vært veldig flinke med dette [begrensninger] de siste årene. Og så er det jo selvfølgelig noen som irriterer seg over dette. At de er så flinke. Fordi det er ikke alle som liker å bli passet på.

Den negative holdningen til tiltakene handler gjerne om at begrensningene oppleves for inngripende, at det er irriterende i øyeblikket (men positivt på sikt), eller at begrensningene oppleves urettferdige.

Under dette temaet fremkommer det tre undertemaer: 'Du kan jo ikke bestemme hva voksne mennesker skal gjøre', 'En blir jo sur der og da, men det er jo bare bra at det er der' og 'Behandlet på samme måte som lykkespillere'.

7.2.4.1. *'Du kan jo ikke bestemme hva voksne mennesker skal gjøre'*

For noen deltakere ser det ut som at ansvarlighetstiltakene er *for* inngrepene. En spiller beskriver det som å bli «overvåket» og som «overformynderi», mens en annen anser tiltakene som en form for «overstyring». Noen deltakere uttrykker derfor at pengespill er regulert *nok* slik som det er i dag, og ønsker ikke ytterlig reguleringer eller innstramminger. Enkelte uttrykker at man bør passe på seg selv. For noen fremstår det også som at begrensningene er nytteløse. Dette knyttes til at voksne mennesker har fri vilje; hvis man ønsker å spille, så kommer man til å spille. Friheten til å ta egne valg fremheves av flere, som denne deltakeren:

Intervjuer: Er det forhold ved spillarenaen som kan bidra til å forhindre at spillerne får pengespillproblemer?

Deltaker: Nei det kan det vel ikke ... Hvordan skal du få til det? Du kan jo ikke bestemme hva voksne mennesker skal gjøre. (*Multixspiller*)

Flere uttrykker frustrasjon over tapsgrenser og registrert spill. Registrering av spillere bidrar til følelsen av å bli overvåket, noe ikke alle liker. En travspiller uttrykker for eksempel særlig bekymring rundt datasikkerheten, og frykter at informasjonen hans kan misbrukes. I tillegg beskriver han at registreringen kan gå ut over privatlivet, for eksempel i hvorvidt man er kvalifisert for ulike lån (som boliglån), eller i en arbeidssøkningsprosess. Registrering gjør også spillingen mer tidkrevende, og øker også terskelen for å spille for nye kunder. Flere travspillere forteller at det er tungvint for førstegangsbesøkende på travparken å registrere seg, noe som bidrar til at de heller står over:

Jeg tok jo med hun datteren min, sant, hun kunne jo.. fikk jo ikke spille, sant. Uten å måtte registrere seg med bankkort og vipps, men det gidde hun ikke da. (*Travspiller*)

7.2.4.2. *'En blir jo sur der og da, men det er jo bare bra at det er der'*

Det ser også ut som at noen deltakere har et ambivalent forhold til ulike begrensninger og tiltak for å forhindre skadelig pengespill. Samtidig som tiltakene kan skape frustrasjon og irritasjon, er det mange som ser nytten av dem:

Intervjuer: Ser du noen slags tiltak eller noe annet i disse spillehallene og spillekioskene som kan hjelpe til med å forhindre at folk får spilleproblemer?

Deltaker: Eh ... Det er jo den spillgrensen, som det er greit å ha, da. At en ikke kan spille over et visst beløp. En blir jo sur der og da, men det er jo bare bra at det er der. For en klarer jo ikke å stoppe, for en tenker «jeg *må* vinne tilbake», sant? Men noe annet vet jeg egentlig ikke. En blir avhengig uansett, hvis en bare begynner på det, tror jeg. (*Multixspiller*)

En faktor som trekkes frem er at tiltakene virker *betryggende*. Det kan for noen også føles viktigere å ta hensyn til andres spilleproblemer enn å ha mulighet til å spille så mye som man selv ønsker. Begrensninger passer gjerne ikke for alle, men er positivt for dem det hjelper. På den måten setter noen spillere andres behov over sine egne.

Ansvarlighetstiltakene kan imidlertid også ramme spillarenaene, som beskrevet tidligere. Enkelte deltakere ser derimot ut til å akseptere dette. Som en bingovertinne uttrykker: «De kommer jo til å sette et tak. Og det tror jeg kan være fornuftig, men jeg tror ikke bingoene vil overleve». Tiltakene kan også gå ut over idretten og kulturtilbud. En travspiller beskriver for eksempel Norsk Tippings monopol som «bra i forhold til spillegalskap», samtidig som han forteller at «det er ikke sikkert at det er like bra for idretten og kulturen». Dette forklarer han med at det i dag er store summer som går fra norske spillere til utenlandske pengeselskaper. Disse selskapene har gjerne ikke krav om at visse prosentandeler av overskuddet skal gå til samfunnsnyttige formål, slik som Norsk Tipping har. Deltakeren mener derfor at disse pengene burde forblitt i Norge og gått til norske pengespillselskaper, hvor de kunne gagnet idrett- og kulturtilbud.

7.2.4.3. *'Behandlet på samme måte som lykkespillere'*

For noen, særlig travspillere, fremstår begrensningene på pengespill urettferdige. Mange travspillere er som sagt klare på at det er et viktig skille mellom hestespill og andre typer pengespill: hestespill krever ferdigheter og kunnskap, mens spill som bingo, Multix og Belago er mer preget av tilfeldigheter og flaks. Når spill er så ulike, er det ikke rettferdig at de samme reglene og begrensningene skal gjelde. Begrensningene kan føles unødvendige for enkelte spillere. De har gjerne råd til å spille mer, men får ikke lov:

Så trav i seg selv med de gevinstgrensene, som blir behandlet som automatspill av Norsk Tipping da, som blir behandlet på samme måte som lykkespillere. Men trav er ikke lykkespill. Det er noe helt annet. Og hvis ikke Lotteritilsynet skjønner det, eller også politikerne heller, så ... Ja. Det har ingenting med lykkespill å gjøre. Så det blir behandlet på en merkelig måte. Fordi ... Altså. Ja, nei spillgrensen slår så ... Det gjør at

omsetningen blir mindre for de som spiller litt hardt. Plutselig har de rykt 20 000, selv om de har råd til det med god margin, så får de ikke lov til å spille mer. (*Travspiller*)

profesjonelle lisensen bør imidlertid bare være tilgjengelig for «noen hundre mennesker».

På bakgrunn av dette foreslår en travspiller derfor at spillegrensene bør være tilpassede den individuelle spilleren, i stedet for standardiserte. Han beskriver at enkelte ser på spillingen mer som en *jobb* enn som en hobby, og at det derfor bør tilbys en «profflisens». Denne

Tabell 10. Oversikt over de genererte temaene i kategorien 'Tiltak mot skadelig pengespill' med undertemaer og typiske deltakersitater

1: 'De er avhengige av oss'	'Det er vel meningen vi skal bli det'	« <i>Banen er jo mest interessert i å få mest mulig penger</i> »
	'Det er ikke lønnsomt lenger'	« <i>Men det er jo noe snakk om at flere og flere som har lagt ned hestespillet i byen, nå. Men det handler jo om at de som driver det ikke har råd, fordi det ikke er lønnsomt lenger</i> »
2: 'For da klarer jeg å begrense meg'		« <i>Hvis ikke så hadde det jo ... eller folk og ... ja meg kanskje også, bare liksom bare kjørt på. Hvis ikke vi hadde hatt den grensen i det hele tatt</i> »
3: 'Når du har brukt opp det du har'	'Jeg spiller til den grensen jeg har'	« <i>Men det er jo kvoter på det, så det blir jo tomt, selvfølgelig, hehe. Så da stopper jo det av seg sjøl</i> »
	'De finner et annet spill å spille'	« <i>får de begrensninger oppe så.. Disse tippemaskinene - det er Norsk Tipping sine maskiner som står der. Sant. Så blir folk sur og så går de over på, på de andre maskinene, og så spiller de hardere der</i> »
	'Kortet til kona og naboen og broren sin og ...'	« <i>Vi hadde sånne Belago-maskiner i kiosken på [stedsnavn], og ... Da var det folk som hadde masse kort, ikke sant. Hadde kortet til kona og naboen og broren sin og ... Ikke sant? Det var ofte sånn. Og de stod der hele dagen og spilte, liksom</i> »
4: 'Det er ikke alle som liker å bli passet på'	'Du kan jo ikke bestemme hva voksne mennesker skal gjøre'	« <i>Det er vel folk som spiller seg fra gård og grunn. Det er klart det, men ... Jeg liker ikke sånn overformynderi jeg, på mange måter. Så jeg mener at folk må passe seg sjøl. For å si det rett ut</i> »
	'En blir jo sur der og da, men det er jo bare bra at det er der'	« <i>Det er jo den spillgrensen, som det er greit å ha, da. At en ikke kan spille over et visst beløp. En blir jo sur der og da, men det er jo bare bra at det er der. For en klarer jo ikke å stoppe, for en tenker «jeg må vinne tilbake», sant?»</i>
	'Behandlet på samme måte som lykkespillere'	« <i>Så trav i seg selv med de gevinstgrensene, som blir behandlet som automatspill av norsk tipping da, som blir behandlet på samme måte som lykkespillere. Men trav er ikke lykkespill. Det er noe helt annet. Og hvis ikke Lotteritilsynet skjønner det, eller også politikerne heller, så ... Ja. Det har ingenting med lykkespill å gjøre. Så det blir behandlet på en merkelig måte. Fordi ... Altså. Ja, nei spillgrensen slår så ... Det gjør at omsetningen blir mindre for de som spiller litt hardt. Plutselig har de rykt 20 000, selv om de har råd til det med god margin, så får de ikke lov til å spille mer</i> »

7.3. Diskusjon

Kapittelet har utforsket deltakernes varierte opplevelser og synspunkter på tiltak for å forhindre problemspilling. Noen deltakere beskrev at de i forbindelse med intervjuene opplevde at det var nyttig og/eller godt å snakke om pengespill. I dag er deltakelse i pengespill utvilsomt et tabubelagt tema, til tross for at graden av tabu ser ut til å variere mellom ulike typer pengespill. Dette medfører at spillere typisk ikke tør eller ønsker å snakke høyt om pengespill. Hvis man først skal snakke om det, så er det som regel de positive sidene ved pengespill som blir tatt opp. Mange av deltakerne var trolig ikke vant til å bli spurt så direkte om temaer som problematisk pengespill, og det er sannsynlig, ut fra deres beskrivelser av intervjuene som nyttige, at samtalerne fikk flere til å reflektere rundt eget forhold til pengespill. Sett i et bredere perspektiv er større åpenhet rundt pengespill derfor noe man bør strebe etter. Det vil kunne bidra til å redusere skammen tilknyttet problemspilling, samtidig som det vil kunne bidra til å bevisstgjøre spillere på egen spillatferd. På den måten kan større åpenhet rundt deltakelse i pengespill fungere både som et forebyggende og som et begrensende tiltak. Det bør derfor åpnes for diskusjon rundt pengespill med både høyrisiko- og lavrisikospillere, samt i befolkningen generelt.

Videre beskrev en del av spillerne ulike måter å omgå begrensninger og tiltak ment for å forhindre skadelig pengespill. Omgåelse av tiltakene er naturlig nok ikke ønskelig, da tiltakene er implementert for en grunn. Det finnes flere muligheter for hvordan man kan forhindre slik omgåelse. En mulighet er å oppmuntre selve spillarenaene og de ansatte der til strengere kontroll av kundenes spillerkort. Flere av deltakerne, og også en bingovertinne, uttrykket at dette ikke var noe de ansatte la seg opp i. Mange så imidlertid ut til å ha et godt forhold til de ansatte på spillarenaene, og en plutselig innføring av strengere kontroll kan derfor oppleves inngripende, både for kundene og de ansatte. Den beste løsningen vil derfor trolig være en som ikke involverer at de ansatte må kontrollere at reglene følges. Innføringen av tofaktorautentisering på Multix og Belago er et eksempel på et slikt tiltak (Norsk Tipping, 2020). Likevel beskrev en del av spillerne at det også var mulig å omgå tofaktorautentiseringen, eksempelvis gjennom å dele koden som ble sendt til mobiltelefonen med spilleren som låner kortet. Til tross for at kundene hadde funnet måter å omgå også denne formen for kontroll, vil andre tiltak i denne retningen sannsynligvis være blant de mest

hensiktsmessige. En annen mulighet er å fremheve for kundene hvordan spillerkortet er et personlig kort på lik linje med bankkort og førerkort. For eksempel kan innføring av bilde og kode på spillerkortet bidra til mindre misbruk av spillerkort (Lyngøy, 2012).

En annen måte å omgå begrensningene på, var at å gå over til nettspill hos utenlandske spillerselskaper. Disse opererer utenfor Norsk Tippings enerett, og vil derfor ikke ha de samme ansvarlighetstiltakene som Norsk Tipping sine spill har. Noen deltakere foreslår at også disse nettspillene bør reguleres, men siden spillene ikke er under Lotteritilsynets kontroll, så er ikke det mulig. Et relevant tiltak Norsk Tipping derimot fremmer, er kanalisering, som nevnt innledningsvis (Norsk Tipping, u.å.-c). Kanalisering kan forhindre spill hos utenlandske spillaktører uten ansvarlighetstiltak gjennom å rekruttere disse spillerne over til enerettstilbyderne. Lotteritilsynet forsøker også å bevisstgjøre spillere på risikoen assosiert med å spille hos utenlandske selskaper. Et tiltak for å forhindre spill hos utenlandske selskaper, er betalingsformidlingsforbudet, som innebærer at norske banker skal stoppe pengeoverføringer til eller fra slike spillerselskaper. I praksis betyr dette at spillerne risikerer at innsatsen ikke blir registrert, eller at de ikke mottar gevinsten sin (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2023c). Spesielt én spiller forklarte at dette var en av grunnene til at hen hadde sluttet å spille hos utenlandske nettsider, hvilket tyder på at tiltaket fungerer som tiltenkt. Likevel er det ikke alltid bankene klarer å stoppe overføringene, da spilleselskapene kan skjule seg bak andre tjenester, som datingtjenester (Lotteri- og stiftelsestilsynet, 2023c). Flere andre deltakere var også enige i at utenlandske nettspill var farligere på grunn av mangelen på ansvarlighetstiltak. Likevel kan det tenkes at det er gunstig å øke bevisstgjøringen rundt spilleselskaper som opererer ulovlig, da en stor del av spillerne sannsynligvis ikke er klar over dette.

Blant spillerne så man delte formeninger om ansvarlighetstiltakene. Til tross for at mange var positive til dem, uttrykte en del at begrensningene samtidig kunne ramme spillarenaene hardt. En del var usikre på om de fysiske spillarenaene kom til å overleve. Dette åpner for et viktig spørsmål, nemlig: hva kan man gjøre for å unngå at spillarenaene lider (for mye) av begrensningene? Ut fra denne rapporten har det fremkommet flere positive aspekter ved deltakelse i fysisk pengespill, og disse tilbudene ser også ut til å være svært betydningsfulle for mange spillere. Flere mulige konsekvenser, som økt forekomst av ensomhet og overgang til digitalt spill, kan forekomme dersom de fysiske spillarenaene fjernes. I lys av dette kan det argumenteres for at det er viktig at disse

arenaene overlever. Et tiltak flere deltakere trakk frem, var økt fokus på ulike arrangementer ment for å trekke kunder. Arrangementer som «damenes aften» eller «familiedag på travbanen» kan øke kundetallet samtidig som fokuset er mer på det sosiale, i stedet for selve spillet. Samtidig oppstår det en utfordring her i forbindelse med etisk markedsføring. Flere deltakere uttrykte misnøye med bruken av reklame. Det vil derfor være snakk om en hårfin balanse mellom det spillerne oppfatter som skamløs reklame og det de oppfatter som uskyldig markedsføring ment for å få trekke kunder til den fysiske arenaen. Fokuset i markedsføringen bør kanskje ligge på selve opplevelsen og det sosiale, fremfor hvor store gevinster man kan vinne.

En annen diskusjon som oppstod, var om travspillere burde få individuelle spillegrenser å forholde seg til. Noen mente at ansvarlighetstiltakene burde variere mellom kunnskapsspill og tilfeldighetsspill – hvorav kunnskapsspillene burde ha høyere eller individuelt satte spillegrenser. Samtidig som man kan forstå spillernes resonnement, fremkommer det også en misforståelse hos travspillerne rundt tilfeldighetenes reelle påvirkning. I stedet for å endre spillegrensene på travspill, er det mulig at man heller bør bevisstgjøre travspillere mer på tilfeldighetenes faktisk påvirkning i spillet, samt utbredte tankefeil. Dette kan hjelpe spillerne med å innse at travspill ikke er så ulikt fra tilfeldighetsspill som de tror. Det finnes flere ulike måter å gjøre dette på. I en studie ble det undersøkt hvorvidt en fire-ukers intervensjon ment for å styrke spillernes kontekstuelle analytiske tenkning påvirket spillernes tankemåter og bidro til tryggere spillatferd (Armstrong et al., 2020). Studien konkluderte med at kognitive intervensjoner ment for å øke evnen til kritisk tenkning og få spillerne til å reflektere over spillets mekanismer var et effektivt verktøy, da deltakerne som gjennomgikk intervensjonen i etterkant rapporterte færre tankefeil enn deltakerne som ikke fikk intervensjon.

Relatert til slike kognitive misoppfattelser, er tankefeil vedrørende sannsynligheten for å vinne. Mange av deltakerne rapporterte gode og/eller dårlige perioder hvor de vant mer/mindre enn ellers. Slike oppfatninger antyder at deltakerne opplever vinningsjansene som *varierende*. Én travspiller uttrykket imidlertid at han trodde vinningsjansene var konstante, hvilket illustrerer en mer nøyaktig representasjon av vinningsjansene. At flertallet likevel opplever slike gode/dårlige perioder antyder at de er lite bevisste på faktiske og reelle spillmekanismer, og at dette er et område det burde fokuseres mer på i forebyggingen av spilleproblemer.

7.4. Oppsummering

Kapittelet har tatt for seg ulike holdninger til tiltak ment for å forhindre og begrense skadelig pengespill, samt pekt på tiltak deltakerne fant nyttige (eller ikke-nyttige). Det første temaet illustrerte enkelte deltakeres oppfatning om at ulike former for tiltak var mer til *pynt* enn til forebygging, da pengespillselskapene tross alt er avhengige av spillerne for å tjene penger. Å begrense skadelig pengespill vil dermed innebære lavere omsetting, og flere spillere uttrykker derfor mistro til begrensningenes tiltenkte effekt. I vanskelige tider hvor spillarenaene står i fare for å bli nedlagt, er det også ekstra viktig for pengespillselskapene å tjene penger. Denne oppfatningen gjaldt imidlertid ikke for alle, og det andre temaet viste til tiltak og begrensninger spillerne faktisk opplevde som nyttige. Blant offisielt etablerte tiltak ble særlig tapsgrenser og registrert spill nevnt. Noen spillere nevnte også egne tiltak, som å finne andre ting å bruke tiden på, å snakke om pengespill, å øke kunnskapen om pengespill i befolkningen, og å sette egne, forhåndsbestemte grenser. Til tross for at mange deltakere stilte seg positive til ansvarlighetstiltak, ble det i tema tre likevel beskrevet at enkelte forsøkte å omgå disse begrensningene. Dette kunne gjøres ved å låne andres spillerkort, skaffe flere spillerkort, eller spille på utenlandske pengespillnettsider. I tema fire ble en misnøye med ansvarlighetstiltakene illustrert. Noen spillere mente at tiltakene var for inngripende på spillernes frie vilje. Andre mente derimot at begrensningene var nyttige, men at de kunne oppleves irriterende og frustrerende i øyeblikket. En del travspillere uttrykte også at tiltakene opplevdes urettferdige, og at det ikke var rimelig at travspill og lykkespill hadde de samme begrensningene. Samlet sett har kapittelet fremstilt deltakeres varierte holdninger og meninger til tiltak for å forhindre skadelig pengespill.

8. Generell diskusjon

Målsettingen i denne studien var å få bedre kunnskap om pengespill på fysiske arenaer, inkludert hvilke motiver spillerne hadde for å delta i pengespill på arenaen. Dette forskningsspørsmålet ble besvart gjennom kapittel 3, som inkluderte temaene 'Det er jo å prøve å vinne, ellers hadde jeg ikke spilt', 'Det er mer sånn «Hvor smart er du?»', 'Det er jo det som er gøy, å ha spenning!', 'En litt annen hverdag', og 'Det er faktisk det sosiale'. Det ble altså identifisert fem hovedmotiver for deltakelse i pengespill: å vinne, intellektuell utfordring og mestring, underholdning og spenning, variasjon i hverdagen, og det sosiale.

Et annet forskningsspørsmål som stod i sentrum av studien, var hvordan deltakelse i pengespill på fysiske spillarenaer oppleves. Forskningsspørsmålet ble besvart gjennom kapittel 4, som inkluderte tre sentrale temaer knyttet til spillopplevelsen. Disse omhandlet sjans og å være nære å vinne, ulike former for spenning, og virkelighetsfjernhet i form av å føle man befant seg i en boble.

Det tredje forskningsspørsmålet studien tok for seg, var hvorvidt spillerne benyttet seg av strategier for å øke vinnersjansene, og i hvilken grad spillerne hadde tiltro til slike strategier. Spørsmålet ble besvart i kapittel 5, som inkluderte fem temaer som reflekterte deltakernes holdninger og oppfatninger relatert til slike strategier. Temaet 'Det går ikke an å ha strategier på det' illustrerte hvordan noen deltakere rapporterte fullstendig mistro til bruk av strategier for å øke vinnersjansene. 'Over tid er det de dyktigste spillerne som vinner' var et tema som reflekterte nytten av kunnskap og ferdigheter som strategi. Temaet 'Strategien er jo å ta litt i' illustrerte en form for strategisk satsing flere deltakere benyttet seg av. I temaet 'Mest sannsynlig en irrasjonell greie' rapporterte flere spillere at de benyttet seg av ulike irrasjonelle strategier, samtidig som de utviste bevissthet rundt at disse strategiene sannsynligvis ikke fungerte. Det siste temaet, 'Den maskinen der er god lørdag klokken ...', illustrerte hvordan noen spillere på den andre siden utviste tiltro til bruk av (irrasjonelle) strategier.

Den siste delen av forskningsspørsmålet handlet om hvordan spillerne opplevde at arenaen forsterket eller reduserte problematiske forhold, som problemspilling og kriminalitet. Dette ble besvart gjennom kapittel 6 og 7, som omhandlet skadelig pengespill og tiltak for å forhindre skadelig pengespill. Tre temaer ble inkludert i kapittel 6 om skadelig pengespill: 'De er litt mer spillegale', som omhandlet deltakernes oppfatninger av hvilke spill som var farlige og hvilke faktorer som bidro til dette, 'Jeg har

kontroll, selv om jeg ikke har kontroll', som illustrerte tap av kontroll og faktorer assosiert med kontrolltap, og 'Du kan ødelegge alt', som omhandlet skader og konsekvenser av problemspilling. I kapittel 7, som omhandlet tiltak ment for å forhindre og begrense skadelig pengespill, ble det inkludert fire temaer. Det første temaet, 'De er avhengige av oss', belyste enkelte deltakeres oppfatning om at ansvarlighetstiltak ikke har noe for seg, da pengespillselskapene er avhengige av spillerne for å tjene penger. Det andre temaet, 'For da klarer jeg å begrense meg', illustrerte tiltak spillerne opplevde som nyttige. Tema tre, 'Når du har brukt opp det du har', viste til måter spillerne kunne komme seg rundt tiltakene og begrensningene på. Det fjerde og siste temaet, 'Det er ikke alle som liker å bli passet på', illustrerte enkelte spilleres misnøye med ulike former for ansvarlighetstiltak. En oversikt over alle temaene er presentert i tabell 11.

Tabell 11. Oversikt over alle genererte temaer.

Motiver	Spillopplevelsen	Strategier	Skadelig pengespill	Tiltak
Å vinne	Sjans	Strategier hjelper ikke	Farlige spill og assosierte faktorer	Tiltakene er en fasade
Intellektuell utfordring og mestring	(Positiv og negativ) Spenning	Kunnskap og ferdigheter	Kontrolltap	Nyttige tiltak
Spenning, underholdning og moro	I en boble	Strategisk satsing	Skader og konsekvenser	Måter å omgå tiltak og begrensninger
Variasjon i hverdagen (tidsfordriv, flukt, avveksling)		Irrasjonelle strategier		Misnøye med ansvarlighetstiltak
Det sosiale		Tiltro til (irrasjonelle) strategier		

8.1. Diskusjon av funnene

De genererte temaene henger i stor grad sammen, til tross for den tilsynelatende avgrensede inndelingen i tabell 11. Ulike motiver kan blant annet henge sammen, som diskutert i kapittel 3. Samtidig kan man også se sammenhenger på tvers av de ulike kategoriene. Motiver for å spille kan eksempelvis påvirke selve spillopplevelsen eller hvorvidt man tar i bruk ulike strategier for å øke vinningsjansene. Ulike motiver for å spille kan også ses i sammenheng med utvikling av skadelig pengespill. For å ta et konkret eksempel: motivet om å vinne kan eksempelvis ses i sammenheng med både opplevelsen av å ha sjans, opplevelsen av spenning, og strategier for å øke vinningsjansene. I tillegg kan motivet om å vinne være koblet til kontrolltap, hvor spillerne ofte ender opp med å spille mer for å vinne tilbake det tapte. Motivets om å vinne kan også kobles til andre motiver, deriblant spenning og underholdning, og intellektuell mestring. Spillerne beskrev ofte at det var moro å vinne, og at spenningen økte i takt med gevinsten. Koblingen mellom intellektuell mestring og å vinne handler om at en gevinst inkluderer både en pengepremie og mestringsfølelse for spillerne.

Noen temaer henger imidlertid mindre sammen. Det sosiale motivet kan eksempelvis være mindre koblet til ulike former for skadelig pengespill. Å spille for det sosiale

innebærer sjeldent tap av kontroll, da formålet med spillingen i hovedsak ikke er spillet i seg selv. Likevel var det noen deltakere som trakk frem det sosiale som en mulig avhengighetsskapende faktor.

Et interessant aspekt er *hvorfor* spillerne velger å spille på en fysisk arena istedenfor på nett. Nettspill er generelt lettere tilgjengelig via digitale løsninger. I tillegg kan man ha de samme motivene spillerne for å spille over nett (som spenning, underholdning, og det å vinne) som for å spille fysisk på arenaen. Dette åpner for et viktig spørsmål: hva er det med de fysiske arenaene som skiller seg fra pengespill på internett? To ting mange trakk frem, var det sosiale fellesskapet og det å ha et sted å dra til. Dette er aspekter ved pengespill på fysisk arena som ikke nødvendigvis pengespill på nett tilbyr. Å fysisk være på spillarenaen var imidlertid ikke *like* viktig for alle. Noen spillere beskrev at de like gjerne kunne spilt på nett – noe de også ofte gjorde – men at de oppsøkte den fysiske spillarenaen innimellom for å treffe gamle kjente. Dette viser at det sosiale aspektet *likevel* er viktig, selv om det ikke nødvendigvis er hovedmotivasjonen for å spille. For noen så det også ut til at fysisk pengespill oppleves tryggere enn pengespill over nett. Dette er i overensstemmelse med mye av den eksisterende litteraturen på feltet. En studie med 810 deltakere konkluderte for eksempel med at spillere som utelukkende spilte på

internett opplevde større spillrelaterte skader enn dem som spilte utelukkende på fysiske arenaer (Papineau et al., 2018). Blant enkelte av våre deltakere, så det å fysisk måtte oppsøke spillarenaen ut til å øke terskelen for å spille. Pengespill på internett er kanskje for tilgjengelig for spillerne, og kan derfor være noe man ønsker å unngå i frykt for å bli avhengig. En del travspillere nevnte også at selve spenningsmomentet, som var et viktig motiv for flere, økte av å fysisk være på spillarenaen. Dette funnet støttes av en studie i Portugal som sammenlignet problematisk pengespill på internett med pengespill på fysiske arenaer. Der ble det blant annet funnet at spillere som deltok i pengespill på fysiske arenaer opplevde mer intense følelser av spenning (Hubert & Griffiths, 2018).

Det ser altså ut til å være flere årsaker til at deltakerne spiller *fysisk*. Det sosiale aspektet kan imidlertid pekes på som et av de viktigste. Mens noen, særlig travspillere, oppsøkte arenaen mer for å hilse på bekjente, utgjorde spillarenaen en viktigere sosial arena for andre. I en studie som sammenlignet spillere som spilte på nett og på fysiske arenaer, ble det funnet at sistnevnte gruppe oftere rapporterte sosiale motiver enn førstnevnte gruppe (Goldstein et al., 2016). Flere av våre deltakere beskrev manglende sosiale nettverk, og mange uttrykket at de brukte spilllokalet som et slags «third place» hvor de kunne treffe nye mennesker og skape vennskap basert på felles interesser. Noen trakk også frem en mangel på andre lavterskel-, sosiale arenaer i samfunnet. Dette tyder på at udekkede sosiale behov er en viktig årsak til at mennesker oppsøker fysiske pengespillarenaer. Goldstein et al. (2016) peker på at tiltak ment for å forhindre problemspilling bør variere mellom spillere som spiller fysisk, og spillere som spiller på internett, nettopp på grunn av de ulike motivene assosiert med slikt spill. Blant dem som spiller på fysiske arenaer, bør tiltakene handle om å utforske alternative sosiale aktiviteter (Goldstein et al., 2016). I vårt samfunn er ikke dette nødvendigvis så lett, og det bør derfor etterstrebes bedre sosiale tilbud for befolkningen.

Samtidig som det sosiale motivet ble fremhevet som en viktig grunn til at mange velger å spille *fysisk* på spillarenaen, beskrev deltakerne en minkende kundeskare på flere arenaer; særlig på travbanene. Flere uttrykte at de gjenværende spillerne stort sett var godt voksne menn som bestandig hadde spilt på hest, og at den yngre generasjonen sjeldent oppsøkte travparken. Dette åpner for et annet viktig spørsmål, nemlig: hvor blir det av de unge mennene som pleide å dra på travbanen før i tiden? En mulighet er at disse nå er opptatt med andre, mer digitale former for pengespill, som ser ut til å være populært særlig hos den yngre generasjonen (Hing et al., 2023). Det er også mulig, som nevnt innledningsvis, at en andel av disse forventede

spillerne har gått over til gaming eller finans, jf. den uklare linjen mellom gambling, gaming og finans (Delfabbro & King, 2023).

Et annet interessant aspekt å betrakte, er hvorvidt selve *spillopplevelsen* på fysisk arena skiller seg fra nettspill. Som allerede nevnt i forbindelse med motiver, beskrev flere at opplevelsen av positiv spenning ble forsterket på den fysiske arenaen. Dette samsvarer med den eksisterende litteraturen på området. Spillokalene er gjerne utformet for å øke spenningen og opprettholde spillatferd, eksempelvis gjennom belysning, farger og lydeffekter (Griffiths, 2011). Tidligere forskning har pekt på at spillarkader ofte benytter seg av røde fargetoner i interiøret (Griffiths & Swift, 1992, henvist til i Molde et al., 2004), hvilket kan bidra til at spillerne spiller mer og satser mer risikabelt (Stark et al., 1982). Belysningen i spillarkadene er også ofte dempet, samtidig som spilleautomatene gir fra seg sterkt lys (Griffiths & Swift, 1992, henvist til i Molde et al., 2004). Slike faktorer kan bidra til en økt opplevelse av spenning hos spillerne. I tillegg til effekten av belysning, rapporterte flere deltakere en intern konkurranse med andre spillere på arenaen. Tilstedeværelsen av konkurrenter kan igjen tenkes å øke spenningsnivået, i motsetning til å spille for seg selv over nett. Det kan også antas at det er lettere å komme inn i «boblen» flere spillere beskriver når man befinner seg på en fysisk arena. Da er man omringet av andre spillere med samme sinnstilstand og mål, og det er færre forstyrrende elementer enn ved eksempelvis spilling på nett (som omtrent kan foregå hvor som helst). Dette kan tilrettelegge for «boblen». Studien til Hubert og Griffiths (2018) som undersøkte problemspilling i Portugal, fant at deltakere som spilte fysisk opplevde høyere grad av flukt og frakopling underveis i spillet enn deltakere som spilte via internett. Dette kan støtte hypotesen om at «boblen» lettere inntas når man spiller fysisk.

Også strategiene for å øke vannersjansene kan være unike for spillere som deltar i pengespill på fysisk arena. Irrasjonelle strategier som større tiltro til spesifikke maskiner, anvendelse av spesifikke plasser, og strategien om å hyppig bytte maskin kan betraktes som unike for pengespill på fysisk arena. Samtidig er det også en del strategier som trolig *ikke* er særegne for fysisk pengespill, som bruk av lykketall eller bruk av egne ferdigheter og evner.

8.2. Begrensninger

Rapporten har sine begrensninger. Den består av mange temaer og undertemaer, delt opp i forskjellige tematiske områder. Dette skyldes delvis måten studien var lagt opp

på, med flere relativt åpne forskningsspørsmål og en bredt anlagt intervjuguide. Det kan imidlertid også være et resultat av en begrensning ved den tematiske analysen. Braun og Clarke (2022) bemerker at mange temaer og tematiske noder som minner om intervjuguidens struktur kan være et tegn på en overfladisk og uferdig analyse. I en rapport på 8000 ord, anbefaler de maksimalt seks temaer. Gitt at denne rapporten er betydelig lengre og dermed mer omfattende, kan antallet temaer likevel rettferdiggjøres.

En annen mulig begrensning relatert til metoden, er bruken av flere kodere. Til tross for at refleksiv tematisk analyse hovedsakelig ikke finner det nødvendig med flere uavhengige kodere (Braun & Clarke, 2022), valgte vi likevel å gjøre det. På den måten har vi inkorporert noen elementer fra de mer positivistisk orienterte «coding reliability» eller «codebook» tilnærmingene til TA. Braun og Clarke (2022) understreker imidlertid at tematisk analyse er en fleksibel tilnærming som tilbyr retningslinjer, ikke regler man må følge. Braun og Clarke (2022) trekker også frem at bruk av flere kodere kan resultere i fyldigere og mer kompleks innsikt i dataen. Dersom flere kodere arbeider uavhengig av hverandre med analysen, mener Braun og Clarke (2022) at målet må være å sammen oppnå en rikere og mer nyansert forståelse – ikke at koderne skal komme til enighet om hver enkelt kode. Ved at tre av forfatterne kodet og analyserte hele datamaterialet uavhengig av hverandre, ble det åpnet opp for flere perspektiver og innfallsvinkler, noe vi mener forbedret analysen.

En annen begrensning ved studien er relatert til rekrutteringsvansker. Som nevnt innledningsvis, oppstod det en utfordring i rekrutteringsprosessen hvor særlig Multix- og Belagospillere stilte seg negative til deltakelse. Dette vanskeliggjorde og forlenget rekrutteringsprosessen, og resulterte til slutt i at vi måtte avvike fra planlagt rekrutteringsstrategi. En studie utført av Parke og Griffiths (2002) peker på flere faktorer som kan forklare rekrutteringsvansker hos automatspillere. Automatspillere er blant annet ofte *oppslukt* i spillet. Siden vi forsøkte å rekruttere direkte fra spillarenaene, var det derfor vanskelig å komme i kontakt med spillere. En annen relevant faktor som ble nevnt, er at spillerne gjerne ikke ønsker å forlate maskinen sin i frykt for at andre «stjeler» den. Dette stemmer også overens med enkelte deltakeres beskrivelser. Ellers er det også, ifølge Parke og Griffiths (2002), mulig at enkelte spillere ikke ser poenget i å delta, da utfallet av forskningen ikke ville være gunstig for dem. For eksempel kan spillere være bekymret for at en eventuell deltakelse kan føre til strammere regulering av pengespill, hvilket vil innskrenke deres muligheter til å spille. Dette stemte trolig for flere av spillerne vi

forespurte. For å motvirke mangelen på insentiver for å delta, informerte vi spillerne om at deltakelse ville kompenseres med et gavekort pålydende 500 kroner.

Parke og Griffiths (2002) forklarer også at rekrutteringsvansker kan være knyttet til faktorer hos personene som rekrutterer, som manglende evne på å «blende inn» i spillmiljøet. Personene som rekrutterte til denne studien var generelt noe yngre enn spillerne, og kan på den måten ha skilt seg ut. I tillegg kom det frem i intervjuene at spillerne ofte kjente til alle som spilte på den aktuelle arenaen, hvilket innebærer at personene som rekrutterte uavhengig av alder ville skilt seg ut. Forsøk på å «blende inn» ble likevel utført, eksempelvis ved at rekruttererne selv satt seg ned for å spille. Videre opplevde vi, som sagt, også at enkelte spillentreprenører (særlig noen bingoaktører) stod i veien for rekrutteringsprosessen. Dette kan knyttes til en eventuell bekymring for at rekrutteringen kunne forstyrre kundene fra spillingen, og til aktørenes potensielle oppfatning om at forskere generelt stiller seg negative til pengespill (Parke & Griffiths, 2002).

Det at vi var nødt til å avvike fra planlagt rekrutteringsstrategi førte også til et mer enn ønskelig selektert utvalg. Utvalget kan best beskrives som et bekvemmelighetsutvalg, hvor de inkluderte deltakerne gjenspeiler spillerne det var lettest å rekruttere. Det er derfor sannsynlig at utvalget ikke er representativt. Som nevnt tidligere, er det trolig spillere der ute som ikke ønsket å bli rekruttert nettopp på grunn av deres problematiske forhold til pengespill.

Ifølge Parke og Griffiths (2002) er noen spillere også uærlige om egen spillatferd, hvilket kan henge sammen med faktorer som sosial ønskerverdighet og skam. Dette kan igjen ha implikasjoner for funnenes validitet og reliabilitet (Parke & Griffiths, 2002). I tråd med dette, kan det tenkes at enkelte av deltakerne i denne studien også var mindre ærlige på enkelte temaer – bevisst eller ubevisst - og at dette kan påvirke faktorer som validitet.

8.3. Implikasjoner

Til tross for begrensningene, har rapporten gitt et innblikk i hvordan det er å delta i pengespill på fysiske arenaer. Samlet sett kan studien benyttes som informasjonsgrunnlag til videre forskning og regulering av pengespill på fysisk arena. Rapporten kan gi et nyttig innblikk i den helhetlige opplevelsen av pengespill på fysiske arenaer, hvilket kan utnyttes for å utvikle og implementere konkrete tiltak for å forebygge og begrense

skadelig pengespill, samt medvirke til økt bevissthet rundt pengespill hos spillerne selv. Sistnevnte kan oppnås gjennom formidling av resultatene i kampanjer og medier.

8.4. Konklusjon

Per dags dato eksisterer det begrenset forskning på pengespill på fysisk arena. I lys av dette, bemerker vi et behov for ytterligere studier på området. Dette vil styrke

og utvide vår forståelse og innsikt i fysisk pengespill. Denne studien har bidratt til å belyse ulike aspekter ved skadelig pengespill, og flere av funnene er i overensstemmelse med den eksisterende litteraturen. Samtidig er det fremdeles mye vi ikke vet. Funnene fra denne studien bør ikke betraktes som uttømmende eller fullstendig representative, og fremtidig forskning er ønsket for å bekrefte, styrke og supplere våre funn. Ved å bygge videre på forskningen kan vi oppnå bedre forståelse for utfordringene knyttet til pengespill på fysisk arena og arbeide mot en tryggere pengespillkult

Referanser

- Abbot, M., Binde, P., Clarke, L., Hodgins, D., Johnson, M., Maniowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J., Volberg, R., Walker, D. & Williams, R. (2018). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition*. Gambling Research Exchange Ontario (GREO).
<https://doi.org/10.33684/CFHG3.en>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. utg.). American Psychiatric Publishing.
- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M. & Blaszczynski, A. (2020). Training gamblers to re-think their gambling choices: How contextual analytical thinking may be useful in promoting safer gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 766-784. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00049>
- Bingoforskriften. (2004). *Forskrift om bingo* (FOR-2004-11-30-1528). Lovdata.
<https://lovdata.no/dokument/LTI/forskrift/2004-11-30-1528>
- Bolen, D. W. & Boyd, W. H. (1968). Gambling and the gambler. A review and preliminary findings. *Archives of General Psychiatry*, 18(5), 617-630. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1968.01740050105018>
- Braun, V. & Clarke, V. (2022). *Thematic analysis: a practical guide*. Sage Publications.
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., Bryden, G. & Best, T. (2016). *Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective*. Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Cowley, E., Briley, D. A. & Farrell, C. (2015). How do gamblers maintain an illusion of control? *Journal of Business Research*, 68(10), 2181-2188. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.018>
- Delfabbro, P. & King, D. (2023). The evolution of young gambling studies: digital convergence of gaming, gambling and cryptocurrency technologies. *International Gambling Studies*, 23(3), 491-504.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2171469>
- Dixon, M. J., Stange, M., Larche, C. J., Graydon, C., Fugelsang, J. A. & Harrigan, K. A. (2018). Dark Flow, Depression and Multiline Slot Machine Play. *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 73-84. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9695-1>
- Edson, T. C., Louderback, E. R., Tom, M. A., Philander, K. S., Slabczynski, J. M., Lee, T. G. & LaPlante, D. A. (2023). A large-scale prospective study of big wins and their relationship with future involvement and risk among actual online sports bettors. *Computers in Human Behavior*, 142.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107657>
- Farmer, G. D., Warren, P. A. & Hahn, U. (2017). Who "believes" in the Gambler's Fallacy and why? *Journal of Experimental Psychology. General*, 146(1), 63-76. <https://doi.org/10.1037/xge0000245>
- Fekjær, H. O. (2002). *Spillegalskap - vår nye landeplage*. Gyldendal Norsk Forlag,.
- Forskrift om fordeling av overskuddet fra pengespill på hest. (2023). *Forskrift om fordeling av overskuddet fra pengespill på hest* (FOR-2023-03-13-327). Lovdata. <https://lovdata.no/dokument/LTI/forskrift/2023-03-13-327>
- Goldstein, A. L., Vilhena-Churchill, N., Stewart, S. H., Hoaken, P. N. S. & Flett, G. L. (2016). Mood, motives, and money: An examination of factors that differentiate online and non-online young adult gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 68-76. <https://doi.org/https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.003>
- GREO. (2018). *Iterative conceptual framework of harmful gambling*. <https://www.greo.ca/en/frameworks/conceptual-framework.aspx>
- Griffiths, M. (2011). Adolescent Gambling. *Encyclopedia of Adolescence*, 3, 11-20. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-373951-3.00113-7>
- Hansen, H. G. (2020). *Slutt på uregistrert banespill*. Norsk Rikstoto.
<https://www.rikstoto.no/Nyheter/Aktuelt/2020/November/Slutt-pa-uregistrert-banespill>
- Hansen, M. (2012). Spilleforbud gir alle gevinst. *Tidskrift for Norsk Psykologforening*, 49(1), 82-84.
- Hilbrecht, M., Baxter, D., Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D. C., Maniowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J., Volberg, R., Walker, D. & Williams, R. J. (2020). The Conceptual Framework of Harmful Gambling: A revised framework for understanding gambling harm. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 190-205.
<https://doi.org/10.1556/2006.2020.00024>
- Hing, N., Nuske, E., Gainsbury, S. M. & Russell, A. M. T. (2016). Perceived stigma and self-stigma of problem gambling: perspectives of people with gambling problems. *International Gambling Studies*, 16(1), 31-48.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1092566>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Tulloch, C., Lole, L., Rockloff, M., Browne, M., Thorne, H. & Newall, P. (2023). Feature preferences of sports betting platforms: A discrete choice experiment shows why young bettors prefer smartphones. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(1), 134-145.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1556/2006.2023.00073>
- Hjelpelinjen. (2023). *Samtalestatistikk 2022*.
https://hjelpelinjen.no/app/uploads/2023/04/Rapport_Hjelpelinjen_2022_web.pdf

- Hoffmann, B. H. (2020, 18. januar 2023). *Norge har et spilleproblem*. Norsk Tipping. <https://www.norsk-tipping.no/artikler/norge-har-et-spilleproblem>
- Hubert, P. & Griffiths, M. D. (2018). A Comparison of Online Versus Offline Gambling Harm in Portuguese Pathological Gamblers: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1219-1237. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11469-017-9846-8>
- Imas, A. (2016). The Realization Effect: Risk-Taking after Realized versus Paper Losses. *American Economic Review*, 106(8), 2086-2109. <https://doi.org/10.1257/aer.20140386>
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2022a). *Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025*. https://www.regjeringen.no/contentassets/2c3a1fa0e0264fa296d8a4ef57e14da8/v-1030_handlingsplan-mot-spilleproblemer-2022-2025.pdf
- Kultur- og likestillingsdepartementet. (2022b). *Høringsnotat: Forslag til ny forskrift om pengespill og forslag til endringer i enkelte andre forskrifter*. <https://www.regjeringen.no/contentassets/6a79aed7c30646d9a45318141e19871c/horingsnotat-forslag-til-ny-forskrift-om-pengespill-og-forslag-til-endringer-i-enkelte-andre-forskrifter.pdf>
- Kulturdepartementet. (2018). *Handlingsplan mot spilleproblemer 2019-2021*. https://www.regjeringen.no/contentassets/a0c68b4328354008b2fceb011ce444a4/v-1007_handlingsplan-mot-spilleproblemer-2019-2021-.pdf
- Ladouceur, R., Giroux, I. & Jacques, C. (1998). Winning on the Horses: How Much Strategy and Knowledge Are Needed? *The Journal of Psychology*, 132(2), 133-142. <https://doi.org/10.1080/00223989809599154>
- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J. & Rockloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health*, 16(1), 80. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2002). *Norske pengespel 2001*. <https://lottstift.no/content/uploads/2023/01/2001-arsstatistikk.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2003). *Norske pengespel 2002*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2002.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2004). *Norske pengespel 2003*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2003.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2005). *Norske pengespel 2004*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2004.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2006). *Norske pengespel 2005*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2005.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2007). *Norske pengespel 2006*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2006.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2008). *Norske pengespel 2007*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2007.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2009). *Norske pengespel 2008*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2008.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2010). *Norske pengespel 2009*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2009.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2011). *Norske pengespel 2010*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Statistikk-2010.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2012). *Norske pengespel 2011*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2011.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2013). *Norske pengespel 2012*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2012.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2014). *Norske pengespel 2013*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2013.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2016a). *Norske pengespel 2014*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2014.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2016b). *Norske pengespel 2015*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2015.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2017). *Norske pengespel 2016*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske-pengespel-2016.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2018). *Norske pengespel 2017*. <https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norskepengespel-2017.pdf>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2019). *Norske pengespel 2018*. https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Norske_pengespel_2018_juni2020_web.pdf
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2021). *Norske pengespel 2019*. https://lottstift.no/content/uploads/2021/05/Pengespel_2019_web.pdf

- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2023a). *Ansvarlegheit og kanalisering hos Norsk Tipping og Norsk Rikstoto*. https://lottstift.no/content/uploads/2023/07/Ansvarlighetsrapport_Norsk-Tipping-og-Norsk-Rikstoto_mars_2023_UUweb.pdf
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2023b). *Bingostatistikk for 2022 og første halvår 2023*. <https://lottstift.no/for-aktorer/bingostatistikk/>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2023c). *Du risikerer å ikke få gevinsten din om du spiller hos ulovlige spillsselskaper*. <https://lottstift.no/for-spillere/du-risikerer-a-ikke-fa-gevinsten-din-om-du-spiller-hos-ulovlige-spillsselskaper/>
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2023d). *Norske pengespel 2021*. https://lottstift.no/content/uploads/2023/03/76648_Pengespel_2021_UU_v2.pdf
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2023e). *Årsrapport 2022*. https://lottstift.no/content/uploads/2023/04/Arsrapport_2022_web.pdf
- Lotteri- og stiftelsestilsynet. (2024). *Slik blir du lurt av ulovlige spillsselskaper*. <https://lottstift.no/for-spillere/slik-blir-du-lurt-av-ulovlige-spillsselskaper/>
- Lund, I. (2011). Irrational beliefs revisited: Exploring the role of gambling preferences in the development of misconceptions in gamblers. *Addiction Research & Theory*, 19, 40-46. <https://doi.org/10.3109/16066359.2010.493979>
- Lund, I. & Nordlund, S. (2003). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge* (SIRIUS rapport nr. 2/2003). Statens institutt for rusmiddelforskning. <https://fhi.brage.unit.no/fhi-xmlui/bitstream/handle/11250/275921/sirusrap.2.03.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Lyngøy, R. (2012). Kan bli krav om bilde og kode på spillerkort. *Aftenposten*. <https://www.aftenposten.no/sport/fotball/i/kJ8qzA/kan-bli-krav-om-bilde-og-kode-paa-spillerkort>
- Meld. St. 12 (2016-2017). *Alt å vinne: Ein ansvarleg og aktiv pengespelpolitikk*. Kulturdepartementet. <https://www.regjeringen.no/contentassets/1d7855fb977943b6b748f0694f697148/nn-no/pdfs/stm201620170012000dddpdfs.pdf>
- Molde, H., Ingjaldsson, J., Kvale, G., Pallesen, S., Støylen, I. J., Prescott, P. & Johnsen, B. H. (2004). Spilleavhengighet - Kartlegging, utbredelse, etiologi og behandling. *Tidsskrift for Norsk Psykologforening*, 41(9), 713-722.
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Crouce, J. M. & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361-370. <https://doi.org/10.1023/a:1021065116500>
- Nickerson, R. S. (1998). Confirmation Bias: A Ubiquitous Phenomenon in Many Guises. *Review of General Psychology*, 2(2), 175-220. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.2.175>
- Norsk Rikstoto. (2023a). *Månedsoppdatering fra stiftelsen Norsk Rikstoto juni 2023 inkludert resultat 1 halvår*. <https://content.rikstoto.no/globalassets/article-images/desken/manedsoppdatering-fra-stiftelsen-norsk-rikstoto-pr-juni-2023.pdf>
- Norsk Rikstoto. (2023b). *Norsk Rikstoto Ansvarlighetsrapport 2022*. <https://content.rikstoto.no/globalassets/dokumenter/diverse/ansvarlighetsrapport-norsk-rikstoto-2022.pdf>
- Norsk Rikstoto. (u.å.). *Om banene*. <https://www.rikstoto.no/Nyttig-informasjon/Hjelp/Om-banene>
- Norsk Tipping. (2020). *Enda et vellykket tapsprosjekt*. <https://2019.norsk-tipping.no/et-vellykket-tapsprosjekt/>
- Norsk Tipping. (2023). *Norsk Tippings års- og bærekraftsrapport 2022*. <https://2022.norsk-tipping.no/tall-og-fakta/vare-spill/>
- Norsk Tipping. (u.å.-a). *Belago*. <https://www.norsk-tipping.no/belago>
- Norsk Tipping. (u.å.-b). *Multix*. <https://www.norsk-tipping.no/multix>
- Norsk Tipping. (u.å.-c). *Samfunnsoppdraget*. <https://www.norsk-tipping.no/selskapet/samfunnsoppdraget>
- Oldenburg, R. & Brissett, D. (1982). The third place. *Qualitative Sociology*, 5(4), 265-284. <https://doi.org/10.1007/BF00986754>
- Overå, S. & Weihe, H.-J. W. (2016). *Spillavhengighet: gaming og gambling*. Hertervig forlag.
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Syvertsen, A., Kristensen, J. H., Erevik, E. K. & Morken, A. M. (2023). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2022*. Universitetet i Bergen. <https://lottstift.no/content/uploads/2023/06/Omfang-av-Penge-og-dataspillproblemer-i-Norge-2022.pdf>
- Pallesen S, Mentzoni R. A., Morken A. M., Engebø J., Kaur P. & Erevik E. K. (2021). Changes Over Time and Predictors of Online Gambling in Three Norwegian Population Studies 2013–2019. *Frontiers in Psychiatry* 12(597615). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.597615>
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E., Molde, H. & Morken, A. M. (2020). *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019*. Universitetet i Bergen. https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/omfang_av_penge-og_dataspillproblemer_i_norge_2019.pdf
- Pallesen, S., Molde, H., Mentzoni, R. A., Hanss, D. & Morken, A. M. (2016). *Endring av penge- og dataspillproblemer i Norge 2013-2015*. Universitetet i Bergen. https://lottstift.no/content/uploads/2021/07/WEB-Rapport_Endring_UiB.pdf

- Papineau, E., Lacroix, G., Sévigny, S., Biron, J. F., Corneau-Tremblay, N. & Lemétayer, F. (2018). Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling. *International Gambling Studies*, 18(1), 69-91. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1378362>
- Parke, J. & Griffiths, M. (2002). Slot Machine Gamblers - Why Are They So Hard To Study? *Journal of Gambling Issues*, (6). <https://doi.org/10.4309/jgi.2002.6.7>
- Pengespillforskriften. (2022). *Forskrift om pengespill* (FOR-2022-11-17-1978). Lovdata. <https://lovdata.no/dokument/LTI/forskrift/2022-11-17-1978>
- Pengespilloven. (2022). *Lov om pengespill* (LOV-2022-03-18-12). Lovdata. <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2022-03-18-12>
- Phatarfod, R. M. (1999). Betting Strategies in Horse Races. *Asia-Pacific Journal of Operational Research*, 16(1), 87-98.
- Potenza, M. N., Balodis, I. M., Derevensky, J., Grant, J. E., Petry, N. M., Verdejo-Garcia, A. & Yip, S. W. (2019). Gambling disorder. *Nature Reviews. Disease Primers*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.1038/s41572-019-0099-7>
- Prelec, D. & Loewenstein, G. (1998). The Red and the Black: Mental Accounting of Savings and Debt. *Marketing Science*, 17, 4-28. <https://doi.org/10.1287/mksc.17.1.4>
- Prop. 6 L (2023-2024). *Endringer i pengespilloven mv. (DNS-blokkering av nettsteder som tilbyr pengespill som ikke har tillatelse i Norge)*. Kultur- og likestillingsdepartementet. <https://www.regjeringen.no/contentassets/ab0b1e44840d43f9ba43a1888b8605a2/no/pdfs/prp202320240006000dddpdfs.pdf>
- Prop. 220 L (2020-2021). *Lov om pengespill (pengespilloven)*. Kulturdepartementet. <https://www.regjeringen.no/contentassets/f895d0afb711490c87335a6def4c91df/no/pdfs/prp202020210220000ddpdfs.pdf>
- Reid, R. L. (1986). The Psychology of the Near Miss. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 32-39. <https://doi.org/10.1007/BF01019932>
- Skaug, T. (2005). *Spilleavhengighet*. Universitetsforlaget.
- Stark, G. M., Saunders, D. M. & Wookey, P. E. (1982). Differential effects of red and blue coloured lighting on gambling behaviour. *Current Psychological Research*, 2(1), 95-99. <https://doi.org/10.1007/BF03186749>
- Syvvertsen, A., Kristensen, J. H., Browne, M., Li, E. & Pallesen, S. (2023). Validation of the 7-Item Domain-General Gambling Harm Scale (DGHS-7). *Addictive Behaviors Reports*, 17, 100499. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100499>
- Walco, D. K. & Risen, J. L. (2017). The Empirical Case for Acquiescing to Intuition. *Psychological Science*, 28(12), 1807-1820. <https://doi.org/10.1177/0956797617723377>
- Wood, R. T. & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy*, 80(Pt 1), 107-125. <https://doi.org/10.1348/147608306x107881>
- World Health Organization. (2022). *International Classification of Diseases* (11. utg.).

Vedlegg 1: Intervjuguide

Intervjuguide (semi-strukturert)

Alder, kjønn (evt. kort demografisk spørreskjema)

Utbytte og motiver

Hvorfor spiller spillerne? Hvilket utbytte får de av å spille (eksempelvis sosial tilhørighet, mestring, økonomisk gevinst)?

Kan du si litt om din erfaring med **pengespill på [spillarenaen]** spesifikt - historikk, hvor ofte du spiller, hva du spiller, eventuelle problemer etc.?

Hva slags betydning har pengespill på [arenaen] for deg og ditt liv?

I hva slags situasjoner tenker du på det? Betydning sammenlignet med andre interesser?

Hva var det som gjorde at du begynte med automat/bingo/travspill?

Kan du si litt om din erfaring med **pengespill generelt** (inkl. andre arenaer) - historikk, hvor ofte du spiller, hva du spiller, eventuelle problemer etc.?

Hva slags betydning har pengespill generelt for deg og ditt liv?

I hva slags situasjoner tenker du på det? Betydning sammenlignet med andre interesser?

Kan du fortelle litt om hva som er hovedmotivasjonen din for å spille nå for tiden?

Hva er det du liker aller best med spillingen?

Hva er det du liker aller *minst* med spillingen?

Hvordan ser livssituasjonen din ut for øvrig? Finnes det noen forhold der som er relatert til selve spillet eller spillingen din?

Spillopplevelsen og spillatferd

Hva tenker, føler og opplever spillerne mens de spiller?

Nå vil jeg gjerne at du ser for deg at du befinner deg [på spillarenaen]. Kan du beskrive hva du gjør, helt konkret, fra du kommer inn i lokalet, når du begynner å spille, mens du spiller, osv.?

Hva tenker du på mens du spiller?

(Spillet? Ikke-spillrelaterte tanker? Ingenting? Sone helt ut?)

Er det ting spillingen hjelper deg til å la være å tenke på?

Hva føler du mens du spiller?

(Spenning? Ro? Glede? Nervøsitet?)

I hvilken grad følger du med på tiden mens du spiller?

Hvor lenge spiller du typisk om gangen?

Hvilket spill (av de forskjellige typene som er tilgjengelig på spillarenaen) liker du best?

Hvorfor?

Hva spiller du mest?

Hvordan har dette endret seg i løpet av den tiden du har spilt?

Hvilke strategier (om noen) har du for å vinne?

Hvor mye tenker du går på ferdighet/erfaring vs. flaks/uflaks?

Hvilken rolle spiller selve gevinsten for deg?

Hvilke tanker har du rundt om du vinner eller taper penger i løpet av spillet?

Hvilke tanker har du rundt om du vinner eller taper på lang sikt?

Hvor mye pleier du å satse? Hvorfor?

Det er veldig vanlig at mennesker opplever en sterk **konflikt mellom ”fornuft” og ”følelser”** i forskjellige situasjoner. For eksempel er det vanlig å være mye mer redd for å fly enn for å kjøre bil selv om man samtidig vet at det faktisk er mye tryggere å fly. Opplever du noen lignende konflikt mellom ”fornuft” og ”følelser” når du spiller?

I så fall, kan du beskrive denne konflikten (eller disse konfliktene)?

(Evt. eksempler til hjelp hvis informanten ikke skjønner hva som menes, f.eks. at noen spiller mye/satser mye når magesfølelsen tilsier at de vinner, utfører ritualer for å bedre vannersjansene, etc.)

Mange mennesker følger **faste rutiner eller ritualer** som de føler bringer lykke eller kan øke vannersjansene når de spiller. I noen tilfeller kan man være ganske sikker på at disse rutineene faktisk øker vannersjansene, og i andre tilfeller kan man være ganske sikker på at de *ikke* egentlig gjør det, man samtidig føle at det er larest å følge rutineene likevel.

Bruker du noen rutiner du er sikker på faktisk øker vannersjansene?

I så fall, hvilke rutiner bruker da? Vil du fortelle litt om dem?

Vet du om rutiner andre bruker for å påvirke vannersjansene?

Bruker du noen rutiner som du er ganske sikker på at *ikke* egentlig virker, men likevel føler det er best å følge?

I så fall, hvilke rutiner bruker da? Vil du fortelle litt om dem?

Mange mennesker bruker **lykkebringere** som de føler kan øke vannersjansene når de spiller. I noen tilfeller kan man være ganske overbevist om at en slik lykkebringer faktisk øker vannersjansene, man

i andre tilfeller kan man være ganske overbevist om at den egentlig *ikke* gjør det, man samtidig føle at det er larest å bruke den likevel.

Bruker du noen lykkebringere som du er ganske sikker på at faktisk øker vannersjansene?

I så fall, hvilke lykkebringere bruker du? Vil du fortelle litt om dem?

Vet du litt om lykkebringere andre bruker for å påvirke vannersjansene?

Bruker du noen lykkebringere som du er ganske sikker på at faktisk *ikke* øker vannersjansene, men du samtidig føler det er larest å bruke likevel?

I så fall, hvilke lykkebringere bruker du? Vil du fortelle litt om dem?

Opplever du at du noen ganger kommer inn i en god periode i spillingen, hvor du tenker at sjansene til å vinne er høyere enn ellers?

I så fall, kan du beskrive hvilke slags perioder det er og hvordan du merker at du er inne i en slik periode?

Vet du om andre som kommer inn i slike perioder og hvordan de merker det?

Den sosiale dimensjonen

Hva tenker spillerne om den sosiale dimensjonen ved spillet?

Hva tenker du om den sosiale dimensjonen ved [det aktuelle spillet]?

Har du noe kontakt med andre spillere og/eller ansatte mens du spiller?

I pausene? (Tar du pauser?) Før/etter?

Hva slags andre folk ser og/eller møter du på [spillarenaen]? Hva tenker du om disse?

Hva gjør folk [på spillarenaen] når de ikke er aktivt opptatt med å spille?

Hvordan er omgangsformen på spillarenaen? (Hilser man? Faste plasser? Grupper/konstellasjoner? etc.)

Hvilken funksjon har det sosiale ved spillingen *for deg*?

Hvor viktig er dette for spillingen spesifikt og for livet ditt generelt?

Holdninger til eget og andres spill; spillarenaens egenskaper

Hva tenker de om sin egen og andre på arenaen sin spilling? Hvordan bidrar forhold ved spillarenaen til mer/mindre problemspilling?

Nå vil jeg gjerne vite litt om hva du tenker om og hvordan du forholder deg til din egen spilling. Hva er *positivt* med spillingen?

Fører spillingen med seg noe *negativt*?

Har du noen gang tenkt på egen spilling som problematisk? I så fall hvordan? (Tid? Penger?)

Har du noen gang vurdert å slutte å spille?

Hva tenkte du da? Hva gjorde du?

Har du noen gang vurdert å oppsøke hjelp for å slutte med eller redusere spilling?

Hvis ja, hvordan opplevde du det?

Om du opplever problemer med pengespill eller at du spiller mer enn du ønsker, var det noe spesielt som utløste disse problemene eller tapet av kontroll?

Hvordan snakker du om spilling med familie/venner? Er det et tema? (Vet de at du spiller?)

Kjenner du til hvordan de andre som spiller [på spillarenaen] forholder seg til spilling? Er det noen eller mange som har problemer?

Hvis, ja – vet du noe om hva disse problemene går ut på?

Hvilke ting ved [spillarenaen] tenker du at kan bidra til å *forhindre* at folk kan få problemer?

Hvilke ting ved [spillarenaen] tenker du at kan *bidra til* at folk kan få problemer?

Hvis ja, hvilke problemer og hvilke ting kan bidra til dette?

Hva kan gjøres på denne spillarenaen for å hindre at folk får problemer?

Er det andre ting ved spillingen på denne spillarenaen som du synes er problematisk?

Foregår det ulovlige ting som du vet om? (som hvitvasking av penger, brudd på regelverk, problematisk innsider-info)?

Spill på spillarena er i mange tilfeller uregistrert. Hva tenker du om det? Hva er positivt, og hva er negativt med det?

Avslutning

Hvordan har det vært å snakke om dette?

Er det noe vi ikke har snakket om hittil som du tenker kan være relevant/interessant for vår forståelse av spillopplevelsen?

Hva tenker du vi burde fokusere på videre i undersøkelsen?



spillforsk.no

Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning
Universitetet i Bergen, Postboks 7807, 5020 Bergen

ISBN 978-82-91713-76-2