



Kliniske inntrykk  
fra  
Hjelpelinjen for spilleavhengige  
Trond Aspeland

**Snakk med oss gratis på**  
**800 800 40**  
hver dag fra 09:00-21:00



## Perioden juni 2011 til juni 2012;

- Kasinospill på nett
- Bingospill i hall
- Multix
- Dataspill, tilbakemeldinger etter tiltak
- Fordeling av dataspill
- Tilbakemeldinger på lokal kompetanse
- (Fokus på dataspill etter 22. Juli)



## Kasino på nett:

Velger dataversjoner av gamle favoritter

Betalingsformidling lett tilgjengelig

Opplevelse av å tape både tid og penger

Voksende behov for tiltak/terapi

”Ekko fra gamle dager”;

Spillemønster, livssituasjon, sykdomsopplevelse

Sitat; ”Omringet av spill”, ”Kasino i stua”, ”Akkurat som før”



- **Bingospill i hall:**
- Var i ferd med å bli et betydelig tema på HL
- Radikal regulering merkbar fra 1.1.2012
- Etter nyttår; lavere beløp, bedre kontroll, omtale av spill i fortid, opprydding og rehabilitering
- Kommet i posisjon til å kunne nyttegjøre seg hjelp
- Tendens til overgang til elektronisk trekning
- Få rapporter om overgang til Belago
- Få rapporter om bingospill på nett i private hjem
  
- **”Databingo har blitt kjedelig!”**



- **Multix**
- Grunnet voksende omsetning fått stort fokus på, sitat fra HL; ”Automaten til Norsk Tipping”
- Merkbart større alvor i samtalene. Ensom, fattig og syk...
- Spillemønsteret minner om gamle dager med analoge automater.
- For innringere er flere kort pr. spiller et utbredt fenomen.
- Kort fra fam. og venner lånes/leies med seriøse, ofte skriftlige, kontrakter om fordeling av evt. gevinst.
- (Fått flere spørsmål om tinglysing av slike fordelingskontrakter!!)
- Få rapporter om medvirkning fra tippekommisjonærer
  
- **Multix, en ulv i fåreklær?**



- **Dataspill, tilbakemeldinger etter tiltak:**
- Foreldrenes nye interesse for spill skaper nytt klima i familien og gir tro på grensesetting.
- Foreldre har lite igjen for å bli spiller selv.
- Arbeid med kontrakt kan bli hestehandel på spillers premisser. Likevel gode erfaringer med tiltaket. Kontraktarbeid i seg selv en ”nødvendig samtale”.
- Kontraktens plan B blir ofte brukt...
- Foreldre ikke helt oppmerksom på store krav til egen innsats
- Påstander om avhengighet blir etter hvert nyansert til spillmisbruk og uvane
- Påstander om sos. angst/depresjon, ADHD/ADD blir midl. utbrenthet
- Nyttig med generell utredning av psykisk helse
- Ser behov for begrens. ved korrelasjon til annen elitevirksomhet
- Primitiv og autoritær ”bråstopp” ødelegger relasjoner, men regulerer atferd
- Tekniske begrensninger har liten virkning på sikt
- Kommunal bruk av familierådslag som barnevernstiltak er MEGET effektivt!
- **(Klinisk inntrykk, ikke forskning!)**



- Fordeling av dataspill:
- Tidligere var *WOW* totalt dominerende!
- Nå er det *STOR* variasjon;
- Simul. krigspill; *CoD*, *CS*, *BF3*, *MoH*
- Rolle/Strategi; *MiCr*, *REsq*, *LoL*
- Eget fenomen; ”Prøve alt nytt”
- Vanskelig å fordype seg i hvert enkelt spill, fokus på fellestrekk og spillets uheldige konsekvenser



- Tilbakemelding på lokal kompetanse;
- HL kontaktet etter henvisn. fra BUP, PPT/skole
- Innringere opplever usikkerhet og bagatellisering
- Sjelden kunnskap om rett til å bli vurdert
- Avvist fordi det ikke er patologisk spill F63.0
- Barnevernet henlegger ofte saker etter Bvl §4.3.
- Helsesøstere har sentral posisjon og øk. komp.
- Lang ventetid, Helsebyråkrati og NAV-labyrint





- Fokus på dataspill etter 22. juli
- Bølge av samtaler når presse har skrevet om terror-relatert dataspill.
- Foreldre redd fordi samme spill omtalt i terrorsak spilles på gutterommet hjemme.
- Forsterkede spørsmål om voldelige spill gir voldelig atferd.
- Hyppigste tema blant journalister siste år tross bingoregulering og nye nettspill fra NT.
- Bistått Aftenposten med lang artikkel om påståtte neologismer i 1. rapport som egentlig er spillsjargong.
- Avvist spekulering om tilregnelighet i samtale med flere (minst 4) journalister.
- Hjelpelinjen har søkt informasjon for å sikre samtalene om terrorrelatert dataspill;
- Avdekket betydelig mangel på forskningsbasert kompetanse vedr. effekten av sterkt overdrevent dataspill i psykiatrisk fagmiljø. Få ”sakkyndige” for rett.