

Unge og spil

af Benedicte Ejlers, afdelingsleder, Cand.scient.soc. /Center for Ludomani

Spilleudviklingen

"Netspil for børn er en pengesluger". Sådan lyder overskriften på en af DR's onlinenyheder den 12. april 2010. "Overalt på nettet er der online-spil for børn og barnlige sjæle" - lyder artiklens første sætning og den kunne også have været min første sætning til denne artikel.

For det er virkeligheden i dag, modsat virkeligheden for bare 5-10 år siden. I dag fødes alle børn ind i en "spilleverden". De fleste får deres første Nintendo, mens de går i børnehave. Siden følger en mobil telefon, der både indeholder spil og er et betalingsmiddel. Sideløbende har de fleste børn adgang til en computer, der holder åbent for spil i døgndrift.

Fra Dansk Tipstjeneste (i dag Danske Spil) blev stiftet i 1948 til i dag, er der sket en rivende udvikling. I dag kan der registreres tusindvis af spiludbydere på Internettet og omsætningen på pengespil i DK skønnes til hen ved 35 mia. kr i 2009. I dette forår er den danske Spillelovgivning blevet ændret. Hidtil har kun Danske Spil haft monopol på at udbyde spil i Danmark. Men med Internettets udbredelse har udenlandske spilleudbydere haft frit slag, hvilket især de unge – der er født ind i Internettets fristelser – har benyttet sig af. Den nye lov vil give licens til flere af de store udenlandske spilleudbydere, mod at disse betaler en vis procentdel tilbage til den danske stat, og samtidig udviser en ansvarlighed i forhold til de udbudte spil. Loven træder i kraft 1.1.2011. Center for Ludomani byder loven velkommen, da vi derved kan komme i dialog med de spiludbydere vores klienter i årevis har benyttet.

Gaming og gambling

På dansk dækker ordet **spil** over alt fra klaverspil til pengespil. "Hvad spiller du på?" vil for en guitarist betyde at svaret er: guitar. For en odd'se spiller vil svaret muligvis være: "På FCK" .

På engelsk har man altid skelnet mellem *gaming* og *gambling*. Gaming var spil uden penge, og gambling var spil med penge. Tidligere brugte vi ordet hasardspil om pengespil. Hasardspil var "bad manners", ikke noget man roste sig af. Hasardspil foregik i f.eks. i et mørkt baglokale, hvor man kunne risikere at "spille sig fra hus og hjem". Ordet er mere eller mindre gledet ud af det danske sprog, i takt med at spil om penge (hasardspil) er vundet frem som noget, der er almindeligt og hverdagsagtigt.

I hvert fald er der ingen unge, der kender det franske låneord hasard (tilfældighed) Tilbage står altså ordet **spil** til at dække for alle typer af spil. Ordets konnotationer er: sjov, spænding eller "til glæde og gavn", som Danske Spil's motto siger.

Og lad mig lige slå fast: de fleste spil er sjove, spændende, udfordrende og kompetencegivende. Men spil indeholder også en fare for afhængighed, især når de er **hurtige**, og der er **penge** og **tilfældighed** involveret.

"Farmville er et af de nyeste og mest populære skud på stammen. Det bliver spillet i stor stil på Facebook og går ud på at vedligeholde sin egen gård, enten alene eller med venners hjælp. Men bag den hyggelige

gårdidyl og pasning af dyr ligger der rendyrket økonomi". Citatet er fortsættelsen af DR Onlines nyhed fra 12 april. Og nyheden i historien er, at en 12-årig dreng ved hjælp af sin egen opsparing og sin mors kreditkort brugte 8000 danske kroner på at opgradere sin virtuelle gård.

Eksemplet illustrerer ganske godt, hvorledes gaming og gambling i dag langsomt glider over hinanden. De mere uskyldige gamingspil bliver lige så stille transformeret til spil om eller med penge. I WOW (*World of Warcraft*) er det f.eks muligt at købe sig til et højere level, et nyt sværd etc., og Center for Ludomani har mødt drenge, der havde brugt op til 50.000 kr på WOW inden for 1 år.

"Farlige spil"

Såkaldt "farlige spil" – altså spil, der i højere grad end andre spil, kan føre til ludoman. De farlige spil kan klassificeres som: hurtige spil med en høj grad af tilfældighed og penge iblandet. Med hurtige spil menes spil, hvor det hurtigt bliver afgjort, om man har vundet eller tabt sin indsats. De hyppigste spiltyper, Center for Ludomani ser, er :

- Poker (*cashgames* på Internettet)
- Odd'se spil (sportsspil)
- Spilleautomater
- Casinospil / roulette og Black Jack

Alle ovennævnte spil er hurtige spil. Som et langsomt spil kan nævnes Lotto. Fra en Lottokupon bliver købt, og til det afgøres, om man har vundet eller tabt, går gerne op til flere dage. Dette umuliggør det *rush*, mange ludomane får, når de satser på et hurtigt spil.

Poker og odd'se spil er begge spiltyper, der kaldes kombinationsspil. Ved kombinationsspil forstås, at spillene indeholder en kombination af viden og tilfældighed. Hvor stor en procentdel henholdsvis videns- og tilfældighedsdelen er, afhænger af, hvem man spørger. Spørger man spiludbyderen (eksempelvis en pokerudbyder) vil svaret ofte være, at vidensdelen udgør den største procent, men spørger man ludomanen vil han oftest svare, at tilfældighedsdelen er den største. (Hans store tab ville ellers indikere, at han ikke var dygtig til spillet!)

For odd's spil gælder det, at man kan erhverve sig viden om spillernes tilstand. Og da de fleste odd'se spillere er store sportsfans, bruger de gerne oceaner af tid på at holde sig a jour med de kampe, de skal satse på. Eksempelvis findes der på tekst TV og Internettet mange sider, hvor odd'se spillerne er inde på mange gange i løbet af en dag. En odd'se spiller kan således godt bruge mange timer på at søge viden, hvorimod det ikke tager lang tid at sætte selve indsatsen.

For pokerspilleren er videndelen en betydelig del af spillet. Således bruger pokerspilleren mange timer dagligt på at lægge strategier, udtænke hvilken hånd man vil gå efter. Eller ligefrem at læse litteratur om pokerspil, og herigennem dygtiggøre sig til spillet.

Kombinationen af viden og tilfældighed har en kedelig tendens i forhold til afhængighed. For jo mere du dygtiggør dig til eksempelvis poker, jo bedre bliver du formentlig jo også. Men samtidig stiger sandsynligheden for, at du muligvis udvikler en afhængighed af spillet. Fordi du bruger så meget af din tid på spil i stedet for at vedligeholde andre aktiviteter som uddannelse og sociale relationer.

Spilleautomater, roulette og Black Jack er alle rene tilfældighedsspil. Mange ludomane vil fejlagtigt påstå at de kan dygtiggøre sig inden for disse spil, hvilket i behandlingstermonologi kaldes kognitive forvrængninger.

Poker og diverse odd'se spil (begge på nettet) er de foretrukne spil blandt unge under 30 år. (SFI og CEFU's undersøgelser, 2007)

Hvorfor spiller unge?

Hurtige pengespil kan mange ting på en gang. De giver en hurtig spænding, de kan give en følelse af anerkendelse, de kan give en fællesskabsfølelse (mange chatter f.es. med de andre pokerspillere), de kan give en følelse af flugt fra en kedelig hverdag, eller en følelse af "helle" og fred. Altså mange forskelligrettede bevæggrunde til at spille gør sig gældende.

Det moderne menneske har et stort behov for at kunne komme væk fra en hverdag med mange krav. En hverdag der kræver, at du har mange kompetencer. Her er spil en hurtig måde at komme væk på. Vi har alle sammen brug for at flygte fra hverdagen, få noget spænding eller føle noget fred. Nogle løber en tur, andre mediterer, ser krimi'er etc. Men med spil får du en hurtig genvej til de nævnte kompensationer.

Og så er spil på nettet tilgængeligt 24 timer i døgnet. Tilgængeligheden er vigtig faktor for, hvor meget der bliver spillet viser forskningen.(Griffiths, M. (1995): *Adolescent Gambling*.Routledge)

Desuden bliver der reklameret meget for spil. Danske Spil brugte i 2009 knap 200 mill. kr på reklamer. Hvor meget de udenlandske spiludbydere brugte, ved vi ikke, men vi kan gætte på, at beløbet nok er nogle gange større. Du kan i dag knap åbne din computer, førend en reklame for spil (gerne poker) dukker op. Desuden lokker spiludbydere med bonusordninger. Eksempelvis er det ikke ualmindeligt, at du kan få, hvad der svarer til 500 dk kr., hvis du vil begynde at spille på en givent spillesite.

Der er megen hype omkring eksempelvis poker. Kendte skuespillere står frem og beretter om deres pokerspil, og da den 23 årige Peter Eastgate fra Odense vandt 53 mill i verdensturneringen, blev han ført frem som en sand sportshelt. Det skal også nævnes, at poker er et spil, man kan ernære sig ved at spille. Den omstændighed gør spillet attraktivt i en tid, hvor gambling er mainstream. "Det er i princippet muligt at tjene penge på at spille poker, hvis man sørger for altid at spille mod nogen, som er dårligere end en selv" (Bjerg, Ole. 2008. *For tæt på kapitalismen. Ludomani, narkomani, købemani*. Museum Tusulanums Forlag).

De der – på den anden side – beslutter sig for at stoppe med at spille, har ofte svært ved at blive fri for de udenlandske spiludbyderes henvendelser. De frister med ekstra bonus points, sender t-shirt med logo på og andre anerkendende tiltag.

Langt de fleste unge i Danmark spiller uden problemer. Ligesom langt de fleste unge kan drikke spiritus uden at blive alkoholikere. Men vi er ikke i tvivl om, at vi lever i en alkoholkultur og skal lære de unge at drikke fornuftigt.

For de færreste står det klart, at vi i dag også har fået en spillekultur. Vi bør derfor også lære børn og unge at navigere i det store farvand af spil, børn i dagens Danmark fødes ind i. Med andre ord er det

forebyggelse frem for forbud, der er vejen frem. Hidtil har den danske stat ikke sat penge af til forebyggelse af ludomani, men i den nye lov er forebyggelse indskrevet.

Casinosamfund

Anne Jerslev, medieforsker på KU fortæller i Apropos på P1 den 21.4, at realityshows på TV har skiftet karakter. Fra rene virkeligheds-shows som Big Brother hvor kameraet bare fulgte de unge, til Paradise Hotel der mere har karakter af et spil, hvor der bliver konkurreret og lagt strategier.

Man kan polemisk sige, at de unge i dag bare følger en samfundstendens, hvor der mere end nogensinde bliver gamblet. Flere og flere TV udsendelser har et konkurrenceelement. Skal du besvare en survey undersøgelse bliver du lokket med en præmie etc. Under højkonjunkturen blev friværdien og pensionsopsparingerne satset på aktier med store tab til følge.

Det er blevet stuerent at spille om penge. Kim Bencke (MF, Konservative) der selv er pokerspiller, har taget initiativ til at få pokerturneringer tilladt. (Apropos, P1 den 22.4.2010) Det er blevet vedtaget, at det er tilladt at spille pokerturneringer for mindre beløb. Skal der turneres om større beløb, skal det ske på en af landets 6 kasinoer, der har licens med den danske stat.

Set ud fra et ludomani perspektiv er cashgames mere vanedannende end turneringsspil. Men kun de færreste holder sig til turneringsspil. De supplerer ofte med cashgames på internettet. *Cashgames* spiller du alene, og indsatserne kan være meget høje.

Hvad er ludomani?

”Diagnostisk set er ludomani en impuls-kontrol forstyrrelse, hvor den enkelte person ikke er i stand til at kontrollere impulserne eller tilskyndelser til at spille. Ludomanen er ofte udmærket klar over, at spilleadfærden er både uhensigtsmæssig og irrationel, men kan – dette til trods – ikke standse med at spille” (Jørsel, Michael Bay, 2003, *Ludomani-Ikke flere indsatser, -tak*, Gyldendal)

WHO gav i 1992 en definition på ludomani ” karakteriseret ved hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, som dominerer personens liv på bekostning af sociale, arbejdsmæssige og familiemæssige værdier og forpligtelser” (WHO ICD-10).

Definitionen er rammende, idet den ikke nævner pengebeløb og størrelser, som mange fejlagtigt identificerer ludomani med. ” Jeg skylder kun 20.000 kr væk, måske er jeg ikke rigtig ludoman?” har jeg hørt en klient udtale. Nogle skylder slet ingen penge væk, men har brugt så meget tid og fokus på spil, at de har svigtet dem, de holder aller mest af. Har løjet for dem, har været unærværende på jobbet/studiet etc. Alt sammen med en stor skyld og skam til følge. Og dertil mistet selvværd. 1/3 del af klienterne på Center for Ludomani har haft tanker om at tage eget liv, hvilket fortæller, hvor invaliderende ludomani kan blive.

Ludomane har oftest et meget lille netværk tilbage. De har i alt for lang tid isoleret sig med deres ”hemmelige ven” – spillet.

For den ludomane er det efterhånden ligegyldigt, om han/hun vinder eller taber, begge dele giver spilletrang. Vinder man, giver det trang til at sætte en højere indsats, og taber man, er tanken kun den eneste: at vinde det tabte tilbage. I fagsprog kaldet *chasing*.

*”Ret hurtigt finder man ud af, at det ikke er så forskelligt at vinde og tabe. Begge dele rummer denne enorme spændingsopbygning; jo højere indsats, jo større spænding og jo mere en intens en oplevelse. Det er en af årsagerne til, at man ender med at satse to eller fire tusinde dollars pr. kast, for hvad enten man vinder eller taber, så har man stadigvæk 85 procent af oplevelsen, og man får stadigvæk 90 procent af spændingen. Det er ikke ligefrem sjovt at tabe. Faktisk er der ikke noget sjov med i det, men ophidselsen, det svimlende adrenalinchok, er stort set det samme, hvad enten jetonerne kommer tilbage til en selv, eller lander i dealerens kasse. Det er noget man kun kan forstå ved at spille. Ellers forsøger man at finde ud af hvad der er så fantastisk ved chokolade, uden nogensinde at have smagt det. Spillerne ved det, fordi de har prøvet det gang på gang. Det strider så meget mod sund fornuft, at det forbliver en hemmelighed. Selv hvis man ser det på film eller læser det i en bog eller for det fortalt af en ven, så vil man ikke tro det. Men spil spillet,, et hvilket som helst spil, med en betydelig indsats, så vil du vinde det. Det handler ikke om hvorvidt man vinder eller taber, det handler om at man **spiller**.” (Barthelme & Barthelme 1999 i Bjerg, Ole: For tæt på Kapitalismen, 2008)*

Hvorvidt man har ludomane træk eller ej, kan let testes ved forskellige kliniske værktøjer. Til daglig bruger Center for Ludomani en forkortet udgave af DSM-IV. Testen består af følgende 10 spørgsmål:

- Er du stærkt optaget af spil? Bliver du fraværende, når du spiller eller tænker på spil?
- Har du behov for at øge indsatsen for at opnå spænding?
- Bliver du rastløs eller irriteret, når du er nødt til at forlade spillet?
- Spiller du for at slippe for at tænke på dagligdagens problemer?
- Vender du tilbage til spillet for at vinde det tabte tilbage?
- Lyver du over for familie og venner for at skjule dit spil?
- Har du begået kriminalitet, f.eks. dankortsvindel eller tyveri for at kunne spille?
- Har du mistet eller bragt venskaber i fare på grund af spil?
- Har du overladt det til andre, f.eks. familie og venner at redde dig ud af økonomiske problemer, som du er havnet i pga. spil?
- Har du gentagne gange forsøgt at få din spilleafhængighed under kontrol eller forsøgt helt at stoppe dit spil uden held?

Svarer man ja til fem eller flere af disse kriterier, er svaret klart: ludoman. Svarer man ja til ét eller to af spørgsmålene, er man i risiko for at udvikle ludomani: risikospiller, og svarer man ja til tre eller fire spørgsmål er der tale om at have et problem med spil, man er såkaldt problemspiller.

Hvornår, man skal søge hjælp til at komme ud af spil, er op til den enkelte. For at komme i behandling kræves ingen henvisning, og al hjælpen er gratis. Set fra et behandlingsmæssigt synspunkt, er det ønskeligt, at man kommer så tidligt som muligt. Men desværre kan de fleste klienter på Center for Ludomani svare ja til næsten alle ti spørgsmål.

Hvordan behandles ludomani

Ludomani bliver af de fleste behandlingsmiljøer og forskere i såvel Danmark som internationalt, betragtet ud fra et afhængighedssynspunkt – som en såkaldt addiktiv adfærd. Behandlingen på Center for Ludomani tager sit udgangspunkt i den kognitivt orienterede misbrugspsykologi med særlig vægt på tilbagefaldsforebyggelse. I behandlingen analyseres spillet, og klientens højrisikosituationer kortlægges.

Sammen med klienten forsøger man at afklare uhensigtsmæssige tanke- og handlemåder. Nye aftaler og strategier bliver udarbejdet, med henblik på at reetablere sociale netværk og fritidsinteresser.

Center for Ludomani tilbyder både individuel- og gruppe behandling. Der behøves ingen henvisning, og al behandlingen er gratis. Se mere på www.ludomani.dk

Facts om unge og spil

Det Nationale Forskningscenter for Velfærd (SFI) stod i 2008 for den første undersøgelse om unge og deres spillevaner. Rapporten viste, at der i Danmark var ca. 33.000 unge mellem 12 til 17 år, der havde en problematisk spilleadfærd i forhold til pengespil. Hvilket betyder, at de er i farezonen for at udvikle ludomani, og at de allerede viser tegn på afhængighed i større eller mindre grad.

Center for Ungdomsforskning (CEFU) har bearbejdet rapporten og trækker følgende pointer frem:

- 15% af drengene i alderen 16 – 17 år har en problematisk spilleadfærd. Ud af drengene i aldersgruppen 12- 17 år er der 11%. Drengene gambler mere end pigerne og udvikler også problematisk spilleadfærd i langt højere grad end pigerne. Næsten tre gange flere drenge end piger har problemadfærd i forhold til pengespil.
- 10% af de unge i alderen 12-17 år har prøvet at spille poker om penge. 17 % af alle drenge har prøvet at spille poker om penge. 19 % af alle 16-17 årige har spillet poker om penge. Ca. 24 % af drengene mellem 16-17 år har prøvet at spille poker om penge.
- Over halvdelen af de unge under 18 år, som spiller poker, har en risikabel spilleadfærd.
- Hvis man som ung har spillet om penge på nettet, er der 3 gange så stor risiko for at få problemadfærd.
- Af de spillende 16-17 årige drenge er 21 % gamblere (har en problematisk spilleadfærd)
- Hver femte dreng, som har prøvet at spille om penge, har spillet inden for den seneste måned.
- Jo ældre drengene er, jo stærkere spil spiller de (odds-spil, poker)
- Poker og udenlandske bookmakere er det, de unge bruger flest penge på.
- 14,6% af de unge, der nogensinde har prøvet at spille, er gamblere (har en problematisk spilleadfærd)
- Der er flere unge end voksne, som er "risikospillere".
- 23,7% af de unge, som er i arbejde, er gamblere. 20,8 % af de arbejdsløse unge er gamblere.
- De unge gamblere spiller poker og odds-spil. 44 % af dem har spillet poker inden for den seneste måned. 36,4% har spillet odds-spil.
- Af de unge der har spillet pengespil på nettet den seneste måned, er 59,3 % gamblere. Der er altså en særlig sammenhæng mellem det at være gambler og det at spille på internettet.
- De unge gamblere hjælper mindre til derhjemme, laver færre lektier og klarer sig dårligere i skolen. Gamblere har ikke et lige så godt forhold til deres forældre som andre unge. De går hellere til deres venner, hvis de har problemer – det gælder ikke for andre unge.
- De unge gamblere ryger og drikker alkohol i højere grad, end de andre unge. Hver 10. har røget hash inden for den seneste måned. Kun 1,7 % af de ikke-spillende unge. 5,7 % af de unge gamblere har begået kriminalitet inden for den seneste måned (1,3 % af pengespillerne, og 0,5% af de ikke – spillende). Gamblere har også i højere grad oplevet mobning.,

- 31,1 % af gamblere har følt sig ensomme den seneste måned. 41,3% af gamblerne har følt sig nedtrykte eller deprimerede den seneste måned.

Forebyggelse af ludomani

De ovenforstående tal og procenter siger med tydelighed, ja - unge i Danmark spiller om penge, og ja - en del af dem har problemer med pengespil. Denne gruppe er vel det, man kan betegne som "gruppen af sårbare unge".

(...)

Tilbage i 2006 kunne Socialforskningsinstituttet fastslå, at 9 ud af 10 voksne danskere har spillet om penge. For 4 % af den voksne befolkning udvikler spillelysten og pengeindsatserne sig til et problem, mens 1 % bliver så afhængige, at der er tale om ludomani. Men der er ingen grund til at tro, at udviklingen har stået stille siden opgørelsen i 2006. Siden har vi oplevet en kraftig stigning i omfanget af udenlandske spiludbydere, der har investeret millioner af kroner på lokkende reklamer og kreative forretningsmetoder for at få foden indenfor på det danske spillemarked.

Ludomani er dog ikke afgrænset til den voksne del af befolkningen. Tal fra Center for Ungdomsforskning rapport *Unge og gambling* fra 2008 understreger, at mere end halvdelen af de 12-17-årige i Danmark har spillet om penge, og 31.230 af de unge har udviklet en problematisk spilleadfærd. Der er altså forholdsmæssigt flere unge end voksne risikospillere. Samtidig påpegede rapporten en alarmerende sammenhæng. De unge, der spiller om penge på nettet har tre gange så stor risiko for at udvikle en problematisk spilleadfærd. (CEFU 2008)

(...)