



FÆLLESSKABET, FASCINATIONEN OG DEN LURENDE FIASKO

Spil om penge er blevet helt almindeligt blandt unge under 18 år. Og især online poker tiltrækker unge, der gerne vil prøve at vinde den store gevinst, fortæller Nina Wittendorff fra Center for Ungdomsforskning. Når man spiller poker med vennerne, er det for sjov, mens man på nettet går efter guldets, siger hun.

* Texas Hold'em. Royal Flush og Small Blind. Unge spiller poker på nettet i et omfang, som mange forældre og lærere ikke er klar over. Selv om det egentlig ikke er tilladt for unge under 18 år, er pokerspil på nettet udbredt blandt især unge mænd. Ph.d-stipendiat Nina Wittendorff fra Center for Ungdomsforskning ved Danmarks Pædagogiske Universitetsskole er i gang med en afhandling om unges fascination af pengespil. Afhandlingen kredser om de risici, der er forbundet med at spille for eksempel poker på nettet – og hvor meget pengene betyder for spændingen. Ifølge Nina Wittendorff har poker på nettet et stærkt tag i mange unge, fordi det er en arena, hvor de kan teste deres egne evner og måske få opfyldt drømmen om at erstatte SU eller lommepenge med en lind strøm af fede pokergevinster. På den anden side lurder risikoen for at miste en mindre formue.

”Jeg bevæger mig i afhandlingen mellem yderpunkterne fascination og afhængighed - det positive og negative ved at spille poker. De unge selv opfatter pengespil som en naturlig del af oplevelseskulturen. Samtidig er poker en mulighed for at undersøge sig selv og sin identitet. Hvor god kan man blive? Og kan man mestre de forskellige vilkår, man møder? Hvis man får problemer med spillet, har man ikke kun fejlet som spiller, men som ung i det hele taget.”

Hvilke drømme har de unge pokerspillere?

”Poker har fået et boom, blandt andet, fordi det er blevet markedsført intensivt direkte til unge. Medierne bringer ofte positive historier om pokerstjerner som danskerne Gus Hansen eller Peter Eastgate, der vandt 53 millioner kroner i Las Vegas i 2008. Det beskrives som et liv med luksus og spænding, og deres succes viser, at det også kan lade sig gøre for andre.”

Tror de unge selv, at de har en chance for at blive store stjerner?

”De fleste, der spiller poker seriøst og prøver at få en indtægt på det, ved godt, at det er de færreste forundt at kunne leve af det. De unge, jeg har talt med, er for eksempel i gang med en ungdomsuddannelse, en videregående uddannelse eller står uden job. De er et sted i deres liv, hvor det er i orden at prøve andre veje - og man kan sagtens spille poker, mens man er under uddannelse. De fleste har et realistisk billede af, hvad de kan drive det til. Men drømmen er der – ligesom når vi andre går ned og køber en lottokupon.”

” SOM UNG SKAL MAN FINDE UD AF, HVEM MAN ER, OG DER ER POKER EN OPLAGT ARENA FOR AT AFPRØVE SIN IDENTITET

Hvad er forskellen mellem at spille poker på nettet og sidde sammen med vennerne og spille?

”Når man spiller med sine venner, gør man det, fordi det er hyggeligt. Det er samværet, der tæller, og det ender ofte med mere snak end pokerspil. Man kan for eksempel spille fredag aften, før man går i byen. Unge med en mere seriøs og analytisk tilgang til spillet gider ikke sidde og sludre, mens de spiller. De foretrækker online poker, hvor diskussionerne finder sted bagefter i særlige chatrooms, hvor man kan diskutere spillet – og vise de andre, at man er dygtig. Som ung skal man finde ud af, hvem man er, og der er poker en oplagt arena for at afprøve sin identitet. For eksempel kan man opnå anerkendelse ved at deltage i den analytiske del af chatten og vise, at man ved noget om spillet.”

Samtidig er risikoen for at oparbejde en spillegæld vel større, når man sidder alene på nettet og spiller?

”De unge synes at online poker er genialt, fordi de kan spille alene, og når de selv har lyst. Men det betyder også, at man er usynlig for andre, hvis ens spil kammer over. Ludomaner fortæller tit, at de har haft problemer i årevis, uden at nogen opdagede det, fordi de kunne skjule det. Voksne ludomaner med hus og hjem bliver afsløret ved, at de ikke kan betale deres regninger, mens unge for eksempel bliver opdaget ved, at de stjæler penge fra deres forældre eller på deres arbejdsplads – eller når banken slår alarm. Det sidste er dog uhyre sjældent, desværre. Man taler om, at der findes fem karakteristika ved en gambler. Man har behov for at spille for mere og mere. Forsøg på at holde op mislykkes. Det er en flugt fra personlige problemer. Man jager tabte gevinster. Og man lyver om, hvor meget spillet betyder. Jo flere af de fem karakteristika man har, desto mere nærmer man sig ludomani”. ▶

Hvilket af de fem karakteristika er det mest almindelige?

”Det er uden tvivl jagten efter at vinde tabte penge tilbage. Når de gode spillere taber, går de ned i niveau og prøver at hente det tabte tilbage over for svagere modstandere. En dårlig spiller bliver ivrig, øger indsatsen og får flere bank.”

Hvad kendetegner unge, som udvikler afhængighed af spillet?

”De unge, jeg har interviewet, der har en afhængighed, kommer fra fællesskaber, hvor forbrug af penge betyder meget. Det er fællesskaber, hvor man satser hårdt, og når det går galt, har man ikke den stopklods, som andre har. Samtidig er det meget individuelt, hvornår man får et problem. Hvis man får 100 kroner i lomme penge om måneden, kan et tab på 80 kroner være meget. For andre er det en bagatel.”

Hvorfor er poker så tiltrækkende for unge?

”Spændingen ligger i, at man skal balancere mellem at være 100 % fokuseret og indimellem være risikovillig og tage nogle chancer. Det er det, poker handler om. Sat på spidsen er poker et godt billede på det at være ung. Man er meget optaget af de valg, man træffer, og hvad de betyder for ens fremtidige liv – og samtidig har man et fællesskab omkring det.”

Hvor meget ved forældre og lærere på uddannelsesstederne om de unges pokerspil?

”Underviserne er ikke inde i de unges poker-verden. De, der ved lidt om det, har en ofte matematisk tilgang til poker og sammenligner det med sandsynlighedsregning. Mange unge har oplevet, at pengespil er blevet inddraget i undervisningen, når de f.eks. skulle lære om økonomi. Men deri ligger der også en legitimering. Jeg mener, at der er behov for oplysning til underviserne om poker og andre pengespil, ligesom man forsøgte med den såkaldte gambler-kampagne. Man skal ikke kun tale om, at det er farligt. Man skal også have respekt for de unges fascination af spillet.

Jeg mener, at man bør overveje en spillepolitik på skolerne, ligesom der er alkoholpolitikker de fleste steder. Lærere og forældre kunne godt blive bedre til at forstå, hvad der sker, når de unge er ”inde i computeren” – det er ikke nødvendigvis et problem, men noget, de får meget ud af. Men de unge oplever, at de voksne ikke rigtigt gider høre om det. De interesserer sig kun for, hvor mange penge de unge har mistet.”

Af Jakob Albrecht
asterisk@dpu.dk

SPILLERE, GAMBLERE OG LUDOMANER

Ifølge undersøgelsen 'Unge og Gambling' fra 2008 med deltagelse af 3.814 unge i alderen 12-17 år, fortalte 50,9 procent, at de havde prøvet at spille pengespil. Den seneste måned havde de unge brugt flest penge på poker, udenlandske bookmakerspil og bingo. Enkelte unge havde spillet for 5.000 kr. på poker.

Undersøgelsen viste, at 7,5 procent af alle unge kan betegnes som "gamblere" – det vil sige, at de har lettere eller sværere problemer med pengespil. Langt de fleste af gamblerne har kun lettere spilleproblemer. I alt er cirka 33.200 danske unge mellem 12 og 17 år gamblere, mens cirka 300 er egentlige ludomane.

Kilde: 'Unge og gambling, 12-17-åriges pengespiladfærd i et risiko- og trivselsperspektiv' af Niels Ulrik Sørensen, Jens Christian Nielsen & Nina Wittendorff, Center for Ungdomsforskning.



NINA WITTENDORFF

Nina Wittendorff fra Center for Ungdomsforskning, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole er i gang med en ph.d.-afhandling om unges fascination af pengespil. For eksempel hvad de får ud af det socialt og kompetencemæssigt, og hvad pengene betyder for oplevelsen af spillet. Nina Wittendorff har blandt andet interviewet unge fra 10 gymnasier, tekniske skoler og erhvervsuddannelser.

www.dpu.dk/om/niwi
Center for Ungdomsforskning; cefu.dk
