

Veje ind i pengespil: En kvalitativ undersøgelse af tidlige pengespilserfaringer blandt danske børn og unge¹

MARIA CAMILLA TRABJERG,
KARINA VODSTRUP JOHANNESSEN & SØREN KRISTIANSEN

Institut for Sociologi og Socialt Arbejde, Aalborg Universitet

Denne artikel analyserer, hvordan unge mennesker i Danmark bliver involveret i pengespil. Hovedfokus er på den sociale kontekst for unges tidlige spilleoplevelser. Artiklen bygger på 51 semistrukturerede kvalitative interviews med unge 12–20 årige. Disse interviews udgør første del af et større longitudinelt studie, der undersøger unge danskeres veje ind i pengespil. Det teoretiske perspektiv udgøres primært af Howard Beckers interaktionistiske teorier om 'misbrugs-karrierer' suppleret med elementer af andre teorier om social indlæring og identitetsdannelse. Analysen har både været induktiv samt teoretisk guidet. Det kan konkluderes, at unge menneskers veje ind i pengespil aldrig er en ensom proces, men i stedet viser de unges fortællinger, at tidlige spilleerfaringer både er socialt og kulturelt medierede og altid finder sted i sociale kontekster. Til sidst i artiklen diskuteres forebyggelsestiltag og forslag til fremtidig forskning.

I den vestlige del af verden er pengespil² blandt børn og unge efterhånden blevet et udbredt fænomen. Prævalensstudier fra Canada og USA har således dokumenteret, at mellem 50 og 80 procent af de adspurgte børn og unge har prøvet at spille pengespil indenfor det seneste år.

Af disse, viser undersøgelserne, at 4–7 procent spiller pengespil på ugentlig eller daglig basis (Volberg 2002, Gupta og Derevensky 1998). Oversigtsstudier viser, at tendensen i de sidste årtier, uden undtagelse, har været stigende (Jacobs 2000, Volberg mfl. 2010). Samme tendenser afspejles i prævalensstudier gennemført i de nordiske lande som eksempelvis Norge, Sverige og Danmark, hvor op mod 70 procent af de deltagende børn og unge har prøvet at spille pengespil indenfor det seneste år, og hvor 3–8 procent spiller regelmæssigt (Nielsen og Heideman 2008, Jensen og Kristiansen 2009, Rossow og Hansen 2003, Svensson 2005, Kristiansen

og Jensen 2011). Børn og unges stigende involvering i pengespil bør ses i sammenhæng med en tiltagende liberalisering og kommercialisering af spillemarkedet. I de senere år er der sket en stigning i antallet af spiludbydere, og forskning peger på, at netop liberaliseringen, digitaliseringen og tilgængeligheden af spilmarkedet, i fremtiden, vil medføre øgede krav til individuel selvkontrol (Reith 2007) og kunne få stor betydning for omfanget af spil og andelen af unge ludomaner (Svensson 2011, Due 2007, Jacobs 2000, Stinchfield og Winters 2004; Olason mfl. 2011). Dette forhold er dokumenteret i et norsk studie af unges spilinvolvering før og efter indførelsen af et forbud mod spilleautomater. Studiet viste, at unges generelle spil-involvering samt andelen af problemspillere faldt efter interventionen (Rossow og Hansen 2013).

I Danmark, såvel som i de øvrige nordiske lande, forsøger man at regulere de unges adgang til spillemarkedet igennem lovgivning. Det betyder, at der indenfor børne- og ungdomsområdet eksisterer en særskilt lovgivning hvis formål er at beskytte, forhindre og forebygge pengespilsproblemer hos børn og unge. Foruden lovgivningen har 'Danske Spil'³ vedtaget et regelsæt, der også har til formål at begrænse de unges spillemuligheder. Lovgivningen og Danske Spils regelsæt foreskriver at, spillere skal være 18 år eller derover for at få adgang til kasino, oprette en online spillekonto og for at kunne spille på gevinstgivende spillemaskiner. Aldersgrænsen for at købe pengespil hos forhandlere af Danske Spil er 16 år, og endelig påpeges det i lovgivningen, at unge under 15 ikke bør spille udenfor privat regi (Nielsen og Heideman 2008, Skatteministeriet mfl. 2001, Danske Spil 2011).

Aldersbegrænsningerne sigter primært mod at udskyde de unges debutalder, idet forskning har vist, at tidlig spildebut øger risikoen for spilafhængighed senere i livet (Burge mfl. 2006, Winters mfl. 2002, Johansson mfl. 2009). De strukturelle tiltag betyder dog ikke, at unge under 16 år *fratages* muligheden for at spille, eksempelvis i privatregi. Håndhævelse af lovgivningen og Danske Spils regelsæt har vist sig vanskelig at gennemføre i praksis, og der er således flere eksempler på, at børn og unge spiller pengespil, som ikke burde være mulige for dem at spille (Nielsen og Heideman 2008, Jensen og Kristiansen 2009).

Selvom forskningen i børn og unges pengespil bliver stadig mere vidtfavnende, har den indtil videre primært koncentreret sig om at undersøge individuelle forhold og risikofaktorerens sammenhæng med problematisk spiladfærd og spilafhængighed. Det er således dokumenteret, at faktorer som debutalder, køn, socialklasse, type af pengespil, påvirkning fra forældre og venner og social tilknytning korrelerer med

risikoen for spilafhængighed. (Dickson mfl. 2008, Jensen og Kristiansen 2009, Derevensky og Gupta 2004a, 2004b, Hardoon og Derevensky 2002, Jacobs 2000, Gupta og Derevensky 1998). At forskningen hidtil i overvejende grad har fokuseret på problematiske og patologiske former for spiladfærd betyder, at andre aspekter ved fænomenet er blevet negligeret. Den videnskabelige viden om, hvordan og hvorfor børn og unge involveres, fastholdes i, og udvikler spilafhængighed, er eksempelvis fortsat relativ begrænset (Svensson 2005, Reith og Dobbie 2011, 2012). Kun få studier har systematisk undersøgt, hvordan vejene ind i pengespillet forløber, og belyst de processer, der medvirker til at børn og unge spiller sig ud af den rekreative spillefase og ind i den mere problematiske spillefase. Vigtigheden af at få belyst sådanne spørgsmål fremhæves i stigende grad i forskningslitteraturen (se Svensson 2005, Anderson mfl. 2009, Reith og Dobbie 2011, 2012, Reith 1999, Hardoon og Derevensky 2002, Derevensky og Gupta 2004b). Særligt fremsættes et behov for: 1. studier, der fokuserer på spillenes sociale kontekster og 2. longitudinelle studier, der undersøger forandringer og udviklingsprocesser i forhold til pengespil blandt børn og unge over tid.

Denne artikel bidrager med kvalitativ viden om et felt, der er grundigt belyst kvantitativt, og der stilles skarpt på den sociale kontekst, hvori spilledebuten finder sted. Her rapporteres fra første fase af et igangværende forskningsprojekt, og de unges spilledebut samt videre spilleerfaringer analyseres med fokus på de veje og processer, der fører ind i pengespil. Ved hjælp af et kvalitativt afsæt er det forskningsprojektets mål at generere sociologisk viden om disse forhold og processer. Der fokuseres, i modsætning til en risikofaktortilgang, både på den *problematiske* og på den *ikke-problematiske* form for spiladfærd, hvilket betyder, at projektet også er optaget af den sociale form for spiladfærd.

Projektets overordnede hypotese er, at pengespiladfærd hos børn og unge er præget af diskontinuitetsprocesser, forandringer og identitetsudviklinger, og at disse påvirkes af spillenes strukturelle egenskaber, spillemarkedet (herunder tilgængeligheden), samt sociale, socioøkonomiske og kulturelle faktorer. Denne artikel analyser de unges første erfaringer med pengespil herunder de sociale fællesskaber, der danner rammen om deres spilledebut. Desuden ses der på, hvilke typer spil de unge involverer sig i, og hvordan de oplever pengespillenes tilgængelighed. De resultater, der præsenteres i analysen, beror på datamateriale fra den første ud af i alt tre interviewrunder.

Teoretisk ramme

Projektets hypotese, der afspejler en kompleks forståelse af børn og unges pengespil, har rod en i række forskellige teoretiske perspektiver. Forskningsprojektets overordnede teoretiske afsæt hentes hos den amerikanske sociolog Howard Becker. Mere specifikt i det karrierebegreb og den processuelle tilgang, som Becker anlægger i sin analyse af marihuanabrugere (Becker 1953, 1963). Beckers teori suppleres med begreber og perspektiver på ungdom og socialiseringsprocesser. Nærmere bestemt inddrages dele af den sociologiske og hverdagslivsorienterede ungdomsforskning, der betoner, at ungdommen som led i identitetsdannelsen og i bestræbelsen på at opnå social tilknytning og anerkendelse involverer sig i, opsøger og normaliserer adfærd, der i andre kontekster og fra andre perspektiver betragtes som stærkt risikobetonet (se Cohen 1997, Illeris mfl. 2009, Ponton 1998, Jessor 1998, Svensson 2011).

Karriere

Becker introducerede karrierebegrebet i forbindelse med en sekventiel læringsteori, hvis formål var at begribe den udviklingsproces, der fører til, at en person *bliver* marihuanabrunder.

Beckers tilgang involverer den forståelse, at motiverne til at bruge stoffet hverken er givet på forhånd eller er prædisponeret i det enkelte individ, men at disse løbende udvikles i takt med, at personens erfaringer med stoffet faciliteres af de sociale omgivelser. I Beckers læringsteori forstås afvigelse som karriere, der udvikler sig gennem en sekvens af stadier eller ændringer i den enkelte persons adfærd, og hvert stadium i afvigelsesprocessen har sine egne årsager (Becker 1963:42). Beckers karrierebegreb inkluderer også forestillingen om karrieremuligheder, hvor individet enten kan bevæge sig *op*, *ned* eller *ud* af den givne karriere. Ifølge Becker afhænger karrieremulighederne både af objektive kendsgerninger som sociale strukturer og af individuelle perspektiver, motiver og ønsker (Becker 1963:43). Beckers perspektiv afspejler sig i projektets grundantagelser i den forstand, at udviklingen af en spillekarriere opfattes som en foranderlig størrelse med unge, der bevæger sig ind og ud af spillekarrieren på baggrund af motiver, der løbende ændres.

Social responsivitet

I analysen relateres de unges spil og beskrivelser af spilsituationer endvidere til Johan Asplunds begreb om social responsivitet. Asplund (1987) argumenterer for, at mennesket grundlæggende er et socialt væsen, der også er *socialt lydhør*. At være socialt lydhør henviser ifølge Asplund til menneskets medfødte tilbøjelighed til at svare, når andre stiller spørgsmål. Mennesket er med andre ord *socialt responsiv*. Det en person gør, skal således forstås som et gensvar på det, en anden person lige har gjort (Asplund 1987). Sociolog Ove Svensson har relateret Asplunds begreber til forskning i unges spilleadfærd:

Att engagera sig och låta sig ryckas med är för övrigt, enligt Asplund, vanligt bland ungdomar [...] Ungdomar kan beskriva hur de stundtals går helt upp i spelet och erfar känsla av flyt där varje handling följs av nästa utan att de behöver tänka efter. Asplund beskriver detta drag av uppgående i situationen som känntecknande för ungdomar och deras särskilda benägenhet att reagera på olika stimuli i deras omgivning (Svensson 2005: 23-24)

Social indlæring

Endelig inddrages indsigter fra social læringsteori. I dette perspektiv lærer mennesket at handle på bestemte måder ved at observere og iagttage andre mennesker (Bandura 1977, 1986). Perspektivet har fundet anvendelse i en række andre studier af børn og unges forhold til pengespil (Gupta og Derevensky 1997, Hardoon og Derevensky 2001, 2002, Kalischuk 2006). For børn og unge gælder, at de særligt lærer gennem deres forældre, nære venner, eller andre voksne familiemedlemmer, idet det netop er disse personer, der (under normale omstændigheder) udgør barnets signifikante andre. Jo større betydning eller social tilknytning barnet har med disse personer, desto mere vil barnet forsøge at efterligne deres handlinger og adfærdsmønstre. Særligt i de tilfælde, hvor barnet erfarer, at der kan opnås en ekstra »belønning« ved at handle i overensstemmelse med deres signifikante andre, vil barnet forsøge at efterleve en sådan adfærd. I takt med at barnet bliver ældre, sker der også en udskiftning i de personer, barnet betragter som deres signifikante andre. De fleste teenagere oplever, at den sociale tilknytning til forældre og andre voksne bliver mindre, mens venner og kammeraters holdninger og adfærd får en større betydning. (Gupta og Derevensky 1997, Hardoon og Derevensky 2001). Dette teoretiske grundlag er i høj grad relevant i forhold til undersøgelsens informanter, der alle er teenagere.

Metode og datagrundlag

Artiklen præsenterer resultaterne fra første interviewrunde af et longitudinelt studie, der stækker sig over tre år, og den baserer sig på semistrukturerede interviews med 51 unge mellem 12 og 20 år, som er involveret i pengespil i varierende grad. Interviewene er udført hen over sommeren og efteråret 2011. Informanterne er rekrutteret på skoler i Nordjylland ved hjælp af et internationalt valideret screeningsredskab, SOGS-RA (South Oaks Gambling

Screen – Revised for Adolescents). I rekrutteringsprocessen er det tilstræbt at opnå diversitet i forhold til forskellige spillertyper, således at der i projektet både indgår respondenter med et begrænset kendskab til spil samt informanter med et udbredt kendskab og erfaringer med pengespil. For det andet er der tilstræbt diversitet i relation til informanternes alder, køn, uddannelsesinstitution og bopæl. For informanter under 18 år er der indhentet samtykkeerklæring fra forældre, og alle er anonymiserede i den videre behandling af data.

SOGS-RA er som nævnt et internationalt valideret screeningsredskab, som ofte benyttes i forbindelse med klassifikation af spillertyper blandt børn og unge (se Lesieur og Blume 1987, Winters mfl. 1993a, 1993b, Gyllström mfl. 2004). SOGS-RA består af 16 spørgsmål, hvoraf 12 af disse beskriver en række handlinger eller tanker om spiladfærd, der kan besvares med enten et 'ja' eller et 'nej'. Jo flere spørgsmål en respondent svarer bekræftende til, desto højere score får vedkommende på SOGS-RA-skalaen. På baggrund af besvarelserne grupperes respondenterne i tre forskellige spillertyper: Unge uden spille problemer (score 0-1), risikospillere (score 2-3) og problemspillere (score 4 eller derover)⁴.

Af tabel 1 fremgår fordelingen af informanterne i forhold til udvalgte socio-økonomiske variable samt informantgruppens placering i relation til spiltype ved screeningstidspunktet (T_1). SOGS-RA er blevet kritiseret på en række områder. Blandt andet for ikke i tilstrækkelig grad at være testet hos kvindelige spillere, for ikke at tage udgangspunkt i et livstidsperspektiv (hvilket betyder at personer uden egentlige spilleproblemer forholdsvis nemt kan havne i problemspiller-kategorien, såfremt de har haft en eller få negative oplevelser med pengespil inden for de sidste år) og endelig at fejlkategoriseringer i visse tilfælde kan skyldes, at der er sat tilfældige kryds i spørgeskemaet (Poulin 2002, Derevensky og Gupta 2000, Ferris mfl. 1999, Jensen og Kristiansen 2009). Ovenstående kritikpunkter og det forhold, at SOGS-

RA alene er et screeningsinstrument baseret på et begrænset sæt variable, understreger, at grupperingerne generelt må benyttes og fortolkes med forsigtighed.

Tabel 1. Informanter

Variabel	N (%)
Køn	
Pige	11 (22)
Dreng	40 (78)
Alder	
12-15 år	18 (35)
16-18 år	22 (43)
19-20 år	11 (22)
Bopæl	
Bor hos forældre	47 (92)
Bor alene	4 (8)
Socialgruppe⁵	
I	5 (10)
II	10 (20)
III	14 (27)
IV	13 (25)
V	9 (18)
SOGS-RA gruppering	
Problemspiller	11 (22)
Risikospiller	25 (50)
Uden spilleproblemer	15 (28)
Informanter i alt	51 (100)

Samtlige interviews er optaget digitalt og transskriberet i fuldt omfang. Interviewene er semistrukturerede og er af ½-1 times varighed. Den videre databearbejdning og analyse er faciliteret via softwareprogrammet QSR Nvivo 9.0. I Nvivo er data struktureret gennem en række kodninger og underkodninger, hvoraf nogle er forankret i den teoretiske forståelsesramme, mens andre har haft et mere induktivt og eksplorativt sigte. Fælles for kodningerne er, at de hver på deres måde giver et billede af de spiloplevelser og faktorer, der er forbundet med pengespil blandt børn og unge. I forbindelse med kodningsarbejdet er der oprettet en række koder, der har til formål at samle datamateriale, hvor forandring (reduktion såvel som forøgelse) i de unges spiladfærd kommer til udtryk. Ligeledes er der oprettet koder, som relaterer til stabilitet og fastholdelse af bestemt spiladfærd og bestemte spil-mønstre. I denne første artikel er fokus dog på de unges spilledebut, på den sociale kontekst hvori spilledebuten finder sted samt på, hvorledes de unge oplever spillenes tilgængelighed.

Resultater

De resultater, der fremstilles i artiklen stammer som nævnt fra den første af i alt tre interviewrunder. Artiklen belyser informanternes første oplevelser og erfaringer med spil, hvorfor det særligt vil være introduktionsfasen og den sociale kontekst, hvori spillet tager sin begyndelse, der sættes fokus på. Dog kunne der allerede i første interviewrunde identificeres udviklingstrin i særligt de lidt ældre informanternes fortællinger. I den forbindelse skal det nævnes, at analysens resultater for de ældre informanternes vedkommende primært beror på deres retrospektive fortællinger, og at dette, på grund af eventuelle hukommelsesbias, er med til at udfordre data-materialets validitet.

Spilledebut

Materialet viser, at der er mange forskellige veje ind i pengespilletts verden. Nogle unge introduceres for pengespil i familieregion, mens andre begynder at spille sammen med venner og bekendte. Et fællestræk i fortællingerne er dog, at vejen ind i pengespillet aldrig betrædes alene – det er en social proces. At spille pengespil er for informanterne en social aktivitet, som de særligt i begyndelsen foretrækker at dele med familien eller jævnaldrende kammerater. Forestillingen om at spille alene er for de unge en fjern og urealistisk tanke, der associeres med ludomani, tab af kontrol og ensomhed. Det sociale pengespil tillægges positive værdier og beskrives typisk som hyggeligt, underholdende og spændende. De første spilerfaringer er med andre ord tæt forbundet med sociale netværk, og der er nogle tydelige mønstre i, hvem der spilles med, hvor gamle de er første gang, der spilles, og hvilke spil de spiller, forstået på den måde, at de, der introduceres for pengespil af familiemedlemmer, ofte er meget unge omkring 8–10 år, første gang de stifter bekendtskab med spil, og i de tilfælde er det som regel chancen spil i form af skrabelodder, banko eller spilleautomater. De informanter, der spilledebuterer med venner er typisk i 14–15 års alderen på debuttidspunktet og starter ofte med sportsrelaterede spil som eksempelvis Oddset⁶ eller spilleautomater i forbindelse med særlige lejligheder som udflugter eller ferier.

Valg af debutspil er forbundet med sociale netværk og relationer. Det er ikke grundet i økonomiske rationaler eller forestillinger om gevinstchancer og/eller spillemuligheder men derimod i sociale rationaler, hvor informanterne ved at spille får opfyldt et socialt behov for at hygge sig med familien eller positionere sig overfor

vennerne. Hovedparten af informanterne forklarer, at de godt er klar over, at det at spille pengespil er en dårlig forretning, og at det involverer risiko for tab, som overskygger chancerne for gevinst:

Det var jo sjovt, altså min bror han var god til at sige, at det kun var sjov, og det skulle være nogle penge som... Altså det skulle ikke være en investering, det skulle mere være en forlystelse, hvis man kan sige det, og jeg skulle ikke sådan umiddelbart regne med at få pengene igen, fordi det ville først gå galt, når jeg oddsede, og jeg gik ud fra at jeg ville vinde tonsvis af penge, ja den regel tror jeg egentlig, jeg har haft i hovedet. (Dreng, 17 år, Risikospiller).

Informanten beskriver et element, som går igen i mange fortællinger nemlig det, at vejen ind i spillet opstår i mere eller mindre tilfældige sociale samværssituationer (eller som i dette tilfælde *ønsket* om et socialt samvær med storebroderen) og ikke fungerer som *anledningen* til det sociale. Holdningen, som mange af informanterne deler, er, at man ikke (udelukkende) spiller for pengenes skyld, men derimod for spændingen, det sociale og underholdningens skyld. Citatet er også udtryk for den *egen-kontrol* mange af informanterne praktiserer. Egenkontrollen er et sæt selvkonstruerede regler, som har til formål at forhindre afhængighed. De fleste unge er meget bevidste om risici forbundet med pengespil, men rationaliserer det med, at hvis de blot følger de regler, som de selv har stillet op, er pengespil en harmløs fritidsaktivitet. Dette korresponderer med Beckers (1963) beskrivelser af marijuana-brugere, som selv finder på regler eller *overleveringer*, som skal gøre marijuana-rygningen mest optimal og risikofri.

Spil i familieregi

For mange er pengespil i familien almindeligt. Adskillige af informanterne er vokset op med pengespil som en normal, tilbagevendende aktivitet, der ikke har givet anledning til konflikter eller problemer. Det er også igennem familien, at de fleste informanter introduceres for pengespil, eksempelvis i forbindelse med forældres køb af lottokuponer⁷, skrabelodder, Oddset, deltagelse i bankospil⁸ eller brug af spilleautomater. Det er i disse familiesammenhænge, at de unge gradvist lærer, hvad spillet handler om, hvordan man skal spille, og hvor spillene kan købes. Der er tale om en proces, hvor informanterne til at begynde med følger med i de voksnes spil fra sidelinjen. I disse sammenhænge observerer informanterne de voksnes spil, og

de ser hvordan spillet kan give anledning til spænding, glæde over gevinst eller ærgrelse over tab. De fleste informanter ser også spil i familien som katalysator for egen spilinteresse og spildebut. For de informanter, der begynder at spille i familieregi, er det primært forældre og søskende, der spilles sammen med og dernæst bedsteforældre, mostre/tanter og onkler.

Familiens feminine og maskuline spillefællesskaber

Vi har kunnet identificere et vist kønsbestemt mønster i forhold til de familiedlemmer, som informanterne spiller sammen med. Pigernes spil relaterer sig til et feminint univers, hvor kvindelige familiedlemmer (typisk mødre, bedstemødre og mostre) introducerer pengespil (typisk chancespil i form af spilleautomater, skrabelodder eller banko). Drengene lærer primært at spille med mandlige familiedlemmer (typisk fædre og ældre brødre), som introducerer dem for en vifte af chance- og kombinationsspil som eksempelvis Oddset og poker. Pigerne forbinder generelt pengespil med hygge og sjov og vægter i det hele taget det sociale aspekt i spilsituationerne højt (se tabel 2).

Tabel 2. Feminine og maskuline spillefællesskaber (familiekontekst)

	SPIL I FAMILIEN	
	Feminine spillefællesskaber	Maskuline spillefællesskaber
Hvem introducerer pengespil	Mødre Bedstemødre Mostre	Fædre Storebrødre
Foretrukne spil	Chancespil Skrabelodder Banko Online spil	Oddset Poker
Motiv	Hygge Sjov	Tilegnelse af færdighed Manddomsprøve

En af de deltagende piger går til banko med sin mor, og hun fortæller begejstret om den tiltrækning banko har haft på hende siden hun var helt lille og om hvordan hun tiltrækkes af moderens bankospil, spillestedets atmosfære, samværet med de andre bankospillere osv. Hun fortæller om spildebuten, og om, hvordan hun i 7 årsalderen plagede sin mor om lov til at komme med til bankospil:

Jeg vidste jo, at hun [moderen] var af sted om aftenerne, også ville jeg så gerne med min mor, så spurgte hun mig sådan, 'jamen kan du sidde stille og være stille'... og ja det kunne jeg jo godt, også tog jeg med hende, og jeg var også helt bidt af det på et tidspunkt, da jeg mindre... jeg følte mig jo lidt som sådan en stor pige, og det var jo også bare fedt hvis jeg kunne vinde penge, tænk på alt det legetøj jeg kunne få, men jeg tror kun jeg vandt 50 kr. engang... eller sådan noget (griner)... Første gang der synes jeg, at det var helt vildt, at man kunne vinde så mange penge, også det der med, at man kunne vinde 1500 tror jeg, det er hvis du har pladen fuld, og det synes jeg var sådan helt... altså det var jo tæt på at man var blevet millionær hvis man gik derfra og havde vundet, og det var utroligt hyggeligt synes jeg også... man kan se at folk de sidder og hygger sig, og kender hinanden, og der er jo mange, som kommer dernede hver dag, så de hilser på hinanden og siger sådan hej hvordan gik det i går og nej jeg vandt ingenting. Man kan bare mærke, det er en god og hyggelig stemning (Pige, 15 år, Uden spilleproblemer).

Flere af drengene i materialet beskriver lignende følelser af at være blevet inkluderet i de voksnes verden. En dreng, der blev introduceret til spil som 13-årig af sin far, oplevede, at der i spilsituationen opstod en særlig følelsesmæssig relation mellem ham og faderen, og tolkede faderens accept som et tegn på tillid og anerkendelse.

Det var et eller andet med at, fordi min far han spiller nogle gange, også havde han vundet nogle gange, og så havde han selvfølgelig også tabt nogle gange, som man selvfølgelig gør, også tror jeg egentlig bare, at han spurgte, om jeg havde lyst til at prøve at oddse, også var det bare inde fra computeren af, og fra hans konto [...] Jeg kan huske, at jeg, nu hvor det var noget, som min far han sad og gjorde, så var det jo noget, som man gerne ville prøve, og ja så det var jo en stor ting dengang man var lille. Jeg blev da enormt glad og stolt over, at min far godt ville lade mig gøre det, for det var jo hans penge, det var jo ikke mine egne penge (Dreng, 16 år, uden spilleproblemer).

Informanten udtrykker en vis stolthed over det forhold, at faderen gav ham lov til at oddse. Informanternes beskrivelser af spilsituationer og spiloplevelser fremhæver desuden ofte det hyggelige i at spille sammen med familiemedlemmer. Foruden hygge og underholdningsaspekterne fremhæves også spændingsmomentet og mulighederne for at kunne tjene lidt ekstra lommepenge. Informanternes signifikante andre spiller altså en vigtig rolle i den debuterende spillefase, og for mange af

de unge, der introduceres til pengespil af familiemedlemmer, kan spilledebuten sammenlignes med en slags overgangsrite eller manddomsprøve, hvor barnet bliver optaget i de voksnes spilleunivers. Ovenstående citater illustrerer den følelse af stolthed, der opstår hos informanterne, fordi de inviteres ind i de voksnes verden.

For andre informanter kan pengespilsaktiviteten relateres til en stigende trang til at frigøre sig fra forældrene og for at opnå en vis fornemmelse af uafhængighed. Også i sådanne tilfælde beskrives spillet et socialt forehavende, men her foregår spilledebuten i stedet sammen med jævnaldrende eller lidt ældre venner.

Spil blandt venner

De informanter, der begynder at spille pengespil sammen med deres venner er, som nævnt, typisk lidt ældre end dem, der starter pengespilskarrieren med familiemedlemmer. For denne gruppe kan pengespil repræsentere en måde at demonstrere uafhængighed og lægge afstand til forældrenes værdier og regler. Ofte hemmeligholdes spillet, eller omfanget underdrives.

Altså min mor og min far har altid sagt, at gambling det skal man holde sig fra [...] der har faktisk ikke været tolerance. [...] Mine forældre har på ingen måde opmuntret mig til på nogen måde at spille poker eller noget, og jeg tror egentlig heller ikke, de har vidst det før for et år siden eller sådan noget (Dreng, 17 år, problemspiller).

Citatet illustrerer, hvorledes unge kan lægge afstand til forældrene og søge egne grænser gennem pengespil. Drengen forbryder sig bevidst mod nogle af forældrenes moralske forskrifter, og ofte hænger dette sammen med, at vennernes værdier og meninger får stigende betydning for de unge. Deres signifikante andre bliver i højere grad deres kammerater og i mindre grad familien (jf. også Frønes 1994). Et markant fund i første interviewrunde er, at de unges sociale relationer er afgørende for, hvornår og hvordan de lærer at spille pengespil. I de tilfælde, hvor de første erfaringer gøres med venner, foregår det som regel ved, at man følges fra skole eller fritidsaktiviteter til den lokale kiosk eller købmand, hvor der typisk købes skrabelodder eller Oddset. I de tilfælde, hvor skole og spillested ligger særligt tæt på hinanden, kan pengespil være en fast aktivitet i lange frikvarterer, hvor ældre årgange har lov til at gå til købmanden. Ofte er det således en kombination af spillenes umiddelbare tilgængelighed og informanternes sociale relationer, der udgør de nødvendige

forudsætninger for at begynde at spille pengespil. En problemspiller beskriver spildebuten således:

Informant: Ja, og dem der boede rundt omkring og sådan noget. Det var i [lokalområde] første gang. Min klasse oddsede meget i frikvarteret, fordi der var en SuperBest tæt på, så jeg gik bare med nogle gange og til sidst begyndte jeg så også at oddse småt og så blev det større.

Interviewer: Okay, var det i 8.–9. eller?

Informant: I 7. og 6. tror jeg, jeg startede.

Interviewer: Okay. Og var det alle drengene fra klassen?

Informant: Ja, de fleste, for der er mange Barcelona-fans, så det var dem vi oddsede mest på.

Interviewer: Var du også fodboldfan før du begyndte at oddse?

Informant: Ikke særlig meget, men efter det begyndte jeg at se kampene, og det bliver jo mere spændende når man oddser.

Interviewer: Hvordan spændende?

Informant: Jeg synes, at det er lidt kedeligt, når man bare ser kampene, men når der kommer penge i det, er det meget sjovere, for så er der flere reaktioner.

Interviewer: Kan du prøve at fortælle lidt om de første gange: Hvordan lærte du det og hvor mange penge spillede I for?

Informant: I starten, der plejede jeg at spille for ti kroner, for jeg gad ikke risikere noget, men da jeg begyndte at vinde 400–500 kroner, der begyndte jeg at oddse 100-200 eller mere.[...]

Interviewer: Nu siger du, at de fleste andre drenge fra klassen har oddset, vil du sige, at det handler meget om fællesskabet, at I gik over i SuperBest og oddsede?

Informant: Ja, det var sjovere, hvis jeg havde vundet, og så der lige var en anden som ikke havde vundet. Det er sådan lidt ved det. Det var fedt nok syntes jeg. (Dreng, 17 år, problemspiller).

Ovenstående beskriver en typisk indgang til pengespil for de informanter, der begynder at spille sammen med vennerne. Processen kan på et overordnet niveau sammenlignes med de afgørende forudsætninger for at blive marijuana-bruger, som er beskrevet hos Becker (1963:73): 1. man skal lære at frembringe de rigtige virkninger, 2. man skal lære virkningerne at kende, og 3. man skal lære at nyde virkningerne. De første gange observerer informanten de øvrige, mere erfarne spillere, indtil han selv har fået mod og viden nok til selv at give sig i kast med spillet. Derefter læres virkningerne at kende, forstået på den måde, at han i takt med, at han oplever at vinde, gradvist øger indsatsen og satser større beløb. Til sidst fortæller han, at det er fedt at vinde, og at det er endnu bedre, hvis der samtidig er andre, der har tabt. På denne måde høster han anerkendelse blandt vennerne, han har således lært at nyde virkningerne. Citatet illustrerer ikke alene de gradvise trin ind i pengespillenes verden, men understreger samtidigt, at de sociale processer er helt centrale, når børn og unge begynder at spille pengespil.

Tabel 3. Feminine og maskuline spillefællesskaber (venskabsgrupper)

	SPIL MED VENNER	
	Feminine spillefællesskaber	Maskuline spillefællesskaber
Hvem introducerer pengespil	Nære veninder – små grupper	Venner – store grupper
Foretrukne spil	Spil ved særlige lejligheder. Spilleautomater eller lodsedler på færger og markeder	Oddset Poker
Motiv	Nysgerrighed Drøm om gevinst	Social status Demonstration af viden/færdigheder

Hovedårsagen til, at informanten i citatet ovenfor overhovedet introduceres til pengespil, er at pengespil udgør en vigtig aktivitet i det sociale fællesskab blandt fodboldinteresserede drenge. Den status, der er forbundet med at vinde og dermed demonstrere færdighed over for kammeraterne tiltaler unge i sådanne fællesskaber. Og netop anerkendelse og status forekommer at være afgørende motiver i materialet. Adskillige informanter og i særdeleshed drengene bruger pengespillene som anledning til at fremhæve sig selv overfor kammeraterne. Ordene »håneret« og »konkurrence« dukker ofte op i de unges beskrivelser af, hvad de får ud af at spille

pengespil. Mange bruger pengespillene til at demonstrere deres dygtighed og store kendskab til sport, hvilket giver dem anerkendelse og skulderklap fra kammeraterne.

Motiverne til at spille findes altså ofte indvævet i de unges sociale relationer (se tabel 3).

Spil typer og spil fællesskaber

Informanterne debuterer med mange forskellige typer af spil, og typisk er det de sociale fællesskaber, der er afgørende for, hvilke spil, der debiteres med. Det betyder blandt andet groft sagt, at unge sportsinteresserede drenge starter med at spille Oddset i folkeskolen sammen med deres klassekammerater, mens piger oftest starter med at spille bingo eller skrabelodder, som en del af hverdagen sammen med deres mødre eller mostre. Der er også en stor gruppe piger og en mindre gruppe drenge, der lærer at spille ved særlige lejligheder som eksempelvis udflugter, markeder eller på færges. I den sammenhæng skal det dog nævnes, at der i materialet ikke er entydige forskelle i de spil typer, som henholdsvis piger og drenge debiterer med. Enkelte piger debiterer med kombinationsspil og flere af drengene med chancespil. Yderligere er der en betydelig andel af de unge, som spiller, det vi har valgt at kalde »falske spil«. Falske spil definerer vi her som online spil, der til forveksling ligner almindelige pengespil men som spilles uden rigtige penge men med en kunstig valuta. De oplevelser og virkninger spillene har på de unge minder i meget høj grad om de virkninger, der opstår i forbindelse med rigtige pengespil. Debutspil relaterer sig i alle tilfælde til de former for spil, der spilles i det sociale miljø, som informanterne befinder sig i.

Sportsfællesskaber

Der findes en karakteristisk relation mellem sportsinteresse og visse former for pengespil. For en meget stor andel af informanterne har spildebuten formet sig på den måde, at de som 15/16-årige er startet med at oddse i den lokale kiosk sammen med klassekammerater eller vennerne fra fodboldholdet. Såvel dyrkelse af fodboldinteressen som ønsket om anerkendelse kan realiseres igennem denne form for spil. Blandt drenge i fodboldfællesskaber betragtes succes med Oddset ofte som udtryk for stor fodboldviden, og som en vej til social anerkendelse:

Jeg tror ikke, det er så meget pengene – jeg vil gerne have pengene – men sommetider er det mere det her med at kunne sige, at man har vundet. Det

er ligesom en følelse af sejr inde i kroppen, og så det, at du kan gå ud og blære dig foran din sociale gruppe og sådan noget. Jeg gør det ikke så meget heroppe på gymnasiet, fordi jeg føler ikke, at jeg har brug for at snakke betting med dem, for jeg ved, at der ikke er nogen af dem, der spiller. (Dreng, 18 år, Problemspiller).

Den sidste del af citatet demonstrerer, at de sociale fællesskaber, unge færdes i, kan være altafgørende for spilleadfærden. Informanten taler slet ikke om Oddset med sine gymnasiekammerater, fordi de ikke spiller. Det er altså, kun overfor andre unge, der deler spilleinteressen, man kan »blære« sig. En del af de unge informanter i materialet tager sportsbetting meget alvorligt, og kan bruge adskillige timer om dagen på at sætte sig ind i sportsresultater og statistikker over gode og dårlige hold, for på den måde at øge deres vinderchancer. Det giver dem en følelse af kontrol, når de har styr på statistikkerne, og de føler, at de på den måde kan påvirke spillet. Viden om holdene er også en måde at hævde sig over for kammeraterne. Rationalet er, at man vinder – ikke på grund af held – men på grund af viden, dygtighed og viljen til at løbe en risiko.

Spil som en del af hverdagen

Der er en andel af informanterne for hvem spil er en naturlig del af hverdagens aktiviteter, og hvor pengespillene foregår i forbindelse med indkøb eller som almindelig aftenhygge. For denne gruppe finder spildebuten sted relativt tidligt (helt ned til 6–7-års alderen) og involverer typisk skrabelodder eller Lotto. Nedenfor er gengivet en karakteristisk situation:

Der var engang, hvor vi sådan spillede lotto, altså min far og hans daværende kone, de spillede lotto hver uge, og så mig og min storebror, så fik vi også et lod og så sad vi nogle gange og så det sammen og sad og krydsede af, og så var det sjovt at se, hvem der fik flest kryds, og hvis der var en, der havde sådan mange kryds, så var det lige pludselig helt vildt spændende. (Pige, 15 år, uden spilleproblemer).

Pigens beskrivelse af Lotto-spil som et fast familieritual betoner spillet som en integreret del af familiens hygge og som en aktivitet, der forener dem i en fælles forhåbning om gevinst. Et andet tydeligt mønster i informanternes beskrivelse af deres pengespilsdebut er, at pengespil som regel kun spilles sammen med personer,

man har et godt kendskab til eksempelvis familie eller kammerater, som man har kendt i flere år. Det er meget tydeligt, at når de unge skifter socialt miljø og eksempelvis starter på en ungdomsuddannelse, er det nødvendigt at opbygge en vis fortrolighed, førend de begynder at spille sammen.

Falske spil

Internettet er en betydningsfuld faktor i mange unges indledende erfaringer med pengespil, og her kan spilles alle kendte former for pengespil. I den forbindelse er der flere, primært af de yngre informanter, der har svært ved at skelne pengespil fra, det vi ovenfor har kaldt for, falske spil. Af materialet fremgår det blandt andet, at en del informanter er begyndt at spille gratis poker gennem det virtuelle netværk Facebook, eller via lignende sites (eksempelvis »gratisspil.dk« eller »spigo.dk«). Ved disse former for spil introduceres spillerne for spilleregler, opbygning, metodik og gevinstmuligheder uden dog at betale penge for deltagelse. I de gratis pokerspil lærer informanterne at begå sig i spillet, de lærer at aflæse medspillernes spillestil, hvilke kortpar, der har mest værdi, og de gængse pokerbegreber som eksempelvis at gå »all in«, at »folde« og få »Straight Flush«. Disse pokerspil forsyner de unge informanter med erfaringer og viden, der gør dem i stand til begå sig i »rigtige« pokerspil om »rigtige« penge. En dreng, der i den debuterende spillefase har spillet gratis pokerspil, forklarede, at han i begyndelsen fulgte med i, hvordan andre online spillere gjorde, og at han dermed gradvist lærte reglerne. Drengen fortalte, at han er vild med at spille, men også at han på et tidspunkt begyndte at føle sig afhængig af at spille poker på Facebook:

Jeg var afhængig af det på et tidspunkt, da det bare var for sjov, altså der SKULLE jeg ind på Facebook hver dag og spille, fordi jeg skulle i hvert fald ikke være den dårligste, så skulle jeg bare derind hver dag, også kunne jeg næsten ikke stoppe til sidst [...] Altså jeg tænkte rimelig meget på det, for jeg vidste, at jeg i hvert fald ikke skulle være den dårligste, så jeg skulle spille for at blive den bedste, og det lykkes jo så også, men jeg blev også hurtigst den dårligste igen, jeg tabte de der 3 millioner, så det var ikke så sjovt bagefter. (Dreng, 16 år, Risikospiller).

Citatet illustrerer, at selv om der ikke spilles om rigtige penge, minder spillets virkninger om virkninger fra spil om rigtige penge. En af de helt store drivkræfter i unge drenges lyst til at spille om penge er netop konkurrenceelementet. Spil er en

måde, hvorpå de unge kan demonstrere deres færdigheder, og materialet tyder på, at det tilsyneladende er underordnet, om der er penge involveret. Det vigtige er at være den bedste. Tabet giver drengen en ubehagelig følelse, selv om det ikke er rigtige penge, der spilles om. For den unge spiller er tab af anseelse og prestige et alvorligt tab. Informanten berettede videre, at han for et års tid siden begyndte at miste interessen for Facebook-poker, og fik lyst til at spille online poker for rigtige penge. Han oprettede en online spilkonto, på trods af at han ikke var myndig, hvor han kunne deltage i rigtige online pokerturneringer.

Tilgængelighed

Informanterne oplever generelt, at det er nemt at få adgang til pengespil og let at finde et sted at spille, også selv om de ikke opfylder alderskravene. Der er ifølge de unge kun ringe eller ingen kontrol med aldersgrænser, og spil er tilgængelige i stort set alle kiosker og dagligvarebutikker. For at få indblik i, hvordan informanterne oplever spillemarkedets tilgængelighed, håndhævelse af aldersgrænserne og i hvilket omfang disse påvirker informanternes vej ind i spillet, har vi opfordret de unge til at beskrive den konkrete kontekst omkring de første spilerfaringer, herunder den fysiske/geografiske tilgængelighed og spørgsmålet om aldersbegrænsninger. En af drengene forklarede:

Det er så bekvemt, at der ligger supermarkeder overalt, og de der oddsetstandere der, det kan jo være alt fra, at du lige skal ind og have en sodavand, eller familien lige køber ind, så kan du lige tage sådan en kupon og smide en tier. Det går så hurtigt og det er så nemt. (Dreng, 17 år, risikospiller).

Citatet illustrer, at spilmulighedernes fysiske tilgængelighed i kontekster, hvor de unge færdes dagligt, for nogle stimulerer tilbøjeligheden til at spille. Og det er typisk i disse kontekster, at spille-interessen og –engagementet gradvist aktiveres. En anden informant, som har købt skrabelodder jævnligt, siden han var 13 år fortæller at:

Interviewer: skal man være 16 år for at købe skrabelodder?

Informant: det ved jeg ikke, vores købmand er i hvert fald ligeglad

Interviewer: okay

Informant: jamen sådan har det altid været, det er ikke noget han går så meget op i, (...) og de har altid solgt også til mindreårige. (Dreng, 16 år, uden spilleproblemer)

Spildebuten hænger, som det fremgår af citaterne, uløseligt sammen med både den sociale kontekst, som de unge befinder sig i men også med spillestedets fysiske nærhed samt kontrol med aldersgrænser. Dette er sandsynligvis medvirkende til, at de unges spilledebut sjældent foregår via internettet. Selv om online spil er let tilgængelige, er adgangen begrænset til myndige personer. Såfremt unge under 18 skal opnå adgang til online pengespil, skal de overskride en moralsk og juridisk grænse og låne enten forældres eller ældre søskendes bruger, og denne mulighed er blevet besværliggjort med liberaliseringen af det danske spillemarked, hvor alle log-ins går via NemID⁹. Informanterne i vort materiale beretter dog om forskellige måder, at omgå aldersbetingelserne på. I forhold til de online pengespil er den mest benyttede måde at vælge udenlandske spillesider, som ikke har samme krav til legitimation som eksempelvis Danske Spils online spilleside har det. På flere af disse udenlandske spillesider er det eneste, der kræves for at kunne oprette en spilkonto en fødselsdato, hvilket gør det forholdsvist nemt at fingere, at man som bruger imødekommer alderskravet.

Diskussion

Dette studie har illustreret, at unge menneskers vej ind i pengespillenes verden ikke er en ensom proces. Informanternes fortællinger dokumenterer, at de indledende spilerfaringer er socialt medierede i en eller anden form. Hertil kommer, at de første spilerfaringer finder sted inden for bestemte, betydningsfulde sociale kontekster som eksempelvis familien og kammeratskabsgrupper. Materialet i dette studie peger på, at unge mennesker både lærer de konkrete spilleregler og teknikker og at forbinde spillet med fornøjelse og underholdning ved at observere mere erfarne spillere og ved gradvist at involvere sig i spillene. Dette fund stemmer overens med aktuelle sociologiske studier, der har udforsket betydningen af sociale netværk i relation til pengespil. På baggrund af tyske surveydata har Beckert og Lutter (2012) således dokumenteret pengespillenes sociale indlejring, idet der konstateredes en positiv korrelation mellem individuel spilinvolvering og spilinvolvering i det nære, sociale miljø.

Hvad der synes særligt karakteristisk for informanternes veje ind i pengespillet verden, er således den sociale betydning og indramning. Materialet viser, at det sociale har en afgørende rolle i forhold til pengespildebut, og at forældre og venners pengespiladfærd har en afsmittende virkning på de unges valg af spil, spillesteder og

holdninger til det at spille. Det sociale aspekt fremhæves i vid udstrækning som et væsentligt motiv til at involvere sig i pengespil og senere som motiv for at vedligeholde spillet. Den debuterende spillefase karakteriseres typisk ved en observerende indledende fase, hvor familie eller venner introducerer de unge for spilleregler, metoder og spiludtryk. Det er i disse sammenhænge, at informanterne begynder at fatte interesse for spillene og selv begynder at overveje at spille. Den indledende observerende fase overtages derefter af den debuterende spillefase, hvor det er informanterne selv, der begynder at spille. For nogle informanter sker denne proces helt tilfældigt, og de kan ikke forklare eller huske, hvorfor de begyndte at spille. Mens den for andre sker ved, at man lader sig overtale eller fristes til at spille. Fælles for alle er dog, at vejen ind i pengespillet ikke er en ensom rejse, men uden undtagelse finder sted i samværet med andre. Spillet giver dermed mulighed for, og åbner op for, at informanterne kan indgå i sociale settings med de personer, der er at betragte som informanternes signifikante andre. Hertil kommer, at spilmulighedernes fysiske tilgængelighed spiller en vis rolle. Mange af de unge mennesker i vort materiale har gjort deres første spilerfaringer i kiosker eller dagligvarebutikker beliggende i de kvarterer, som de færdes i til daglig. For unge under 16 er det yderligere en nødvendig betingelse, at spiludbyderen ikke håndhæver de nationale aldersbegrænsninger. Hvad enten der er tale om spil i familiære, gamle eller nye venskabsgrupper, kan spillet være med til at signalere social tilknytning og ved at tage del i spillet oplever informanterne at være *inkluderet* i et socialt fællesskab. Ungdomsperioden, der for mange er en tid med store forandringer, identitet- og løsrivelsesprocesser, indebærer at det sociale fællesskab er helt essentielt for de unge. At tilhøre en gruppe, at føle sig inkluderet og have tilhørsforhold til andre unge bliver derfor særligt efterstræbelsesværdig, og kan være med til at forklare, hvorfor de unge vælger at tage del i spillet.

Yderligere viser vort materiale, at de 'falske spil' på internettet kan give de unge både positive og negative spilerfaringer, oplevelser og følelser identiske med dem, der opleves i spil om penge. Her oplæres de unge i spillets regler, og eksisterende forskning viser at disse pengefrie spil har en vigtig rolle i de unges forståelse af spil på internettet (Griffiths og Parke 2010). I forlængelse heraf viser et helt nyt kvantitativt studie, at unge, der tidligere har spillet 'falske spil', har større risiko for at udvikle patologisk spilleadfærd (Delfabbro, King og Griffith 2014). Det er derfor et tema, som i de senere interviewrunder af dette studie forfølges og analyseres.

Vore data viser altså, at det at blive engageret i pengespil er en social proces, som involverer en overføring og tilegnelse af færdigheder og viden, hvor novicen lærer hvordan man spiller, at »blive opmærksom på nye typer af oplevelser og at opfatte dem som nydelser« (Becker 1963:49). I sin analyse af marihuanna-brugere beskriver Becker, hvordan selve motivationen til at forsøge sig med stoffet er relateret til en social læringsproces, hvor novicen socialiseres ind i bestemte adfærdsmønstre. Vi ser en lignende mekanisme i vort materiale, hvor informanter ikke begynder at spille, fordi de er særskilt interesseret i spillet i sig selv, men hvor de så at sige lærer spillets praktik gennem social interaktion med venner eller familiedlemmer, der er aktive spillere. Informanternes spillekarrierer udvikler sig, i de fleste tilfælde, i et langsomt tempo og for mange følger spilleintensiteten forskellige skift i de unges sociale omgangskreds. Denne foranderlighed på individniveau er dokumenteret i et longitudinelt australsk studie af unges spilleadfærd, som konkluderer, at problemspil i ungdomsårene ikke nødvendigvis fører til et problematisk forhold til pengespil i voksenlivet (Delfabbro, King og Griffiths 2014). Fælles for den debuterende spillefase er dog, at spillet bliver meningsgivende i et socialt samvær, hvor man hygger sig og har det sjovt med andre. Som nævnt udgør ungdomsperioden en særlig sensitiv periode i forhold til den sociale responsivitet, hvor det at reagere på forskellige eksterne stimuli er anderledes dragende og spændende, end man ser det i det senere voksenliv (Asplund 1987). Når informanterne beskriver, at spillet foregår i sociale sammenhænge, og hvordan det, at se andre spille, frister dem til selv at prøve, kan det tolkes som udtryk for informanternes sociale responsivitet. Informanternes pengespiladfærd afspejler så at sige det gensvar informanterne foretager i sociale sammenhænge, hvor andre også spiller.

Hvor Beckers sekventielle afvigelsesmodel peger på, at »det sidste skridt i en afvigende karriere er, at man bevæger sig ind i en organiseret afvigergruppe« (Becker 1963:56), er der ikke belæg i vort materiale for at hævde, at unge, der spiller meget, tilhører subkulturelle spilletværk. Ingen af vore informanter har i denne første interview-bølge givet udtryk for at være engageret i sociale fællesskaber, der har pengespil som sit væsentligste omdrejningspunkt. Hertil kommer, at kun en af deltagerne identificerer sig selv som ludoman, for de resterende informanter er pengespil og særligt spil på sport en lille del af deres identitet, mens spilleproblemer opfattes som noget fjernt, der ikke vedrører dem. En del af forklaringen på dette er antageligt, at pengespil i dag ikke anses for at være en afvigende adfærdsform på samme måde, som marihuanna-brug var det i 1950'erne, da Becker formulerede sin teori.

Becker (1963:59–78) viste, hvordan udviklingen i afvigelseskarrierer hænger sammen med en gradvis afsvækkelse af forskellige former for social kontrol, herunder hvordan marihuana-brugere søger at holde deres brug af stoffet skjult for andre ikke-brugere for at undgå negative sanktioner. Eftersom vi ikke her analyserer det samlede, longitudinelle materiale, kan vi ikke konkludere, hvorvidt overgange mellem forskellige faser i en spillekarriere er relateret til en form for frigørelse fra social kontrol. Derimod kan vi konstatere, at der hos nogle informanter, der gør sig erfaringer med pengespil og gradvist involverer sig i det, opstår et behov for at hemmeligholde deres spilforbrug for forældre i en udviklingsproces, hvor de knytter sig stærkere til venner og kammerater. Hvorvidt der hos unge, som fortsætter med at spille sammen med andre, sker en yderligere afsvækkelse af sociale kontrolformer (eksempelvis i form af en udvikling i deres moralske syn på pengespil) vil være genstand for kommende analyser af det samlede materiale.

Ove Svensson (2005) argumenterer for, at de processer, der karakteriserer unges pengespilsadfærd, er de samme som ses indenfor andre og mere kendte risiko- adfærdsformer som for eksempel alkoholbrug. I den forbindelse trækker Svensson på resultaterne fra longitudinelle ungdoms- og alkoholrelaterede studier, der finder, at ungdommens alkoholvaner er præget af diskontinuitet, og at alkoholproblemer i ungdommen ofte viser sig at være et forbigående problem. (Svensson 2005, Bjerrum Nielsen og Rudberg 1990, Jessor 1985). Om Svenssons tese gør sig gældende for de unge spillere, der medvirker i denne undersøgelse, vil analyserne af de samlede interviewdata kunne afdække. Disse analyser vil udforske de forskellige spor og sociale kontekster, som informanter følger og færdes i, og vil fokusere på såvel fælles kultur og værdier blandt spillerne men også på kompleksiteten og foranderligheden i deres sociale praktikker og adfærd.

Undersøgelsens resultater giver anledning til forskellige overvejelser i relation til yderligere forskning, policy og forebyggelsesindsatser. For det første peger undersøgelsen mod behovet for at forstå, hvordan spilinvolvering (og problemer) blandt unge udvikler sig over tid. Der er gennemført flere kvantitative longitudinelle studier, der belyser udviklingen i problemspil og pengespiladfærd i overgangen fra ungdom til voksenlivet (eksempelvis Vitaro mfl. 1999, Winters mfl. 2002, 2005). Samlet set viser denne forskning, at der på et aggregeret niveau eksisterer en vis stabilitet i spilinvolveringen og andelen af problemspillere over tid. Longitudinel forskning blandt yngre voksne har dog samtidig dokumenteret, at problemspil ofte har en episodisk karakter (Slutske mfl. 2003), og at der er belæg for at tale om visse

typiske udviklingsforløb (Blaszczynski og Nower 2002, Winters mfl. 2005, Gupta mfl. 2013). Aktuelt savnes der dog viden, der kvalitativt belyser spørgsmålet om foranderlighed/stabilitet i pengespilsadfærd og -problemer blandt unge samt studier, der analyserer sammenhænge mellem individuelle spilkarrierer og mere strukturelle forhold. For det andet har denne undersøgelse afdækket et behov for at udforske de forskellige sociale og kulturelle forhold, der fører børn og unge ind i pengespillenes verden. Pengespil, som en næsten uadskillelig del af de fodboldinteresserede drenges fællesskab, tjener her som et oplagt eksempel. Det var tydeligt i analysen af de unges spilinvolvering, at pengespil har infiltreret adskillige elementer i de unges hverdags liv både i skolens frikvarterer, på indkøbsturen med forældrene, i sportsklubben og på internettet. Dybere forståelse for sådanne forhold vil kunne medvirke til at specificere indsattstyper og målrette dem mod de grupper og kontekster, hvor de ville kunne opnå størst effekt. For det tredje understreger konklusionerne vedrørende sociale læringsprocesser et behov for at fokusere på social modellering i forebyggelsesindsatser. Undersøgelsen har dokumenteret, at der i nogle familier formidles en opfattelse af pengespil som en ufarlig fritidsforøjelse, og sådanne perceptioner understøttes af involverende praktikker som eksempelvis forældres introduktion af børn til pengespil. Forebyggelsesindsatser rettet mod børn og unge kan således med fordel rettes mod offentligheden og mod forældre og voksne (Kristiansen, Trabjerg og Reith 2014).

Litteratur

- Anderson, S., Reith, G. og Dobbie, F. (2009). *Recovery from problem gambling: a qualitative study*. Final Report. Scottish Centre for Social Research.
- Asplund, J. (1987). *Det sociala livets elementära former*. Göteborg, Korpen.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theories*. Englewoods Cliffs, NJ: Prentice Hail.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewoods Cliffs, NJ: Prentice Hail.
- Becker, S. H. (1953). Becoming a Marijuana user. *American Journal of Sociology*, 59, 395-403.
- Becker, S. H. (1963). *Outsiders. Studies in the sociology of deviance*. The Free Press. New York [dansk oversættelse, Hans Reitzels Forlag 2005].

- Beckert, J. og M. Lutter (2012). Why the poor play the lottery. Sociological approaches to Explaining class-based lottery play. *Sociology*, Epub ahead of print. DOI: 10.1177/0038038512457854.
- Bjerrum Nielsen, H. og Rudberg, M. (1990). *Jenters vei til rusmidler – et socialiseringsperspektiv*. Oslo: NORAS.
- Blaszczynski, A., Nower, L. (2002). A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling. *Addiction*, 97, 489-499.
- Burge, A.N., P.H. Pietrzak og N.M. Petry (2006). Pre/Early Adolescent Onset of Gambling and Psychosocial Problems in Treatment-Seeking Pathological Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 22, 263-74.
- Cohen, P. (1997). *Rethinking the Youth Question*. London: MacMillan.
- Danske Spil (2011). *Danske Spils Årsrapport 2011*. Brøndby.
- Delfabbro, P., King, D. og Griffiths, M. (2014). From Adolescent to adult gambling: an analysis of longitudinal gambling patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies* (2014) 30:547-563
- Derevensky, J. og Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J and GA20 Questions. *Journal of Gambling Studies*, 16, 2/3: 227-251
- Derevensky, J. og Gupta, R. (2004a). *Gambling Problems in Youth: Theoretical and applied perspectives*. New York: Kluwer Academic.
- Derevensky, J. og Gupta, R. (2004b). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge, *eGambling. The Electronic Journal of Gambling Issues*, 10, 119-140.
- Dickson, L., Derevensky, J. og Gupta, R. (2008). Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors. *International Gambling Studies*, 8, 25-47.
- Due, L. (2007). *Problemspil blandt unge – En teoretisk og empirisk undersøgelse af unges spil og spilleproblemer*. Kandidatafhandling i psykologi. Psykologisk Institut, Aarhus Universitet.
- Ferris, J., Wynne, H. og Single, E. (1999). *Measuring problem gambling in Canada: Final report-phase 1*. The Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling, CCSA, Ottawa.
- Frønes, I. (1994). *De ligeværdige: Om socialisering og de jævnaldrenes betydning*. København: Børn og unge.

- Gupta, R. og Derevensky, J. (1997). Familial and Social Influences on Juvenile Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, 13, 179-192.
- Gupta, R. og Derevensky, J. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14, 319-345.
- Gupta, R., Nower, L., Derevensky, J.L., Blaszczynski, A., Faregh, N. og Terncheff, C. (2013). Problem Gambling in Adolescents: An Examination of the Pathways Model. *Journal of Gambling Studies*, 29, 575-588.
- Griffiths, M. og Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: a Review. In *International Journal of adolescent medicine and Health*. 2010: 22 (1): 59-72.
- Gyllstrøm, F. mfl. (2004). *Spilleafhængighed. Et utvalgkartlegginginstrumenter til klinisk og forskningsmessig bruk*. Østnorsk kompetansesenter, Rusmiddelavdelingen.
- Hardoon, K. K. og Derevensky, J.(2001). Social Influences in Children's Gambling Behavior. *Journal of Gambling studies*, 17, 191-216.
- Hardoon, K.K. og Derevensky, J. (2002). Child and adolescent gambling behaviour: Current knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 7, 263-281.
- Illeris, K., Simonsen, B., Katznielson, N., Nielsen, J.C., Sørensen, N. U. (2009). *Ungdomsliv: mellem individualisering og standardisering*. København: Samfundslitteratur.
- Jacobs, D.F. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119-152.
- Jensen, S.M. og Kristiansen, S. (2009). *Pengespil blandt danske børn og unge. En rapport om spilerfaring og risikopfattelser hos de 11-17-årige*. Institut for Sociologi, Socialt Arbejde og Organisation. Aalborg Universitet.
- Jessor, R. (1998). *New perspectives on adolescent risk behaviour*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jessor, R. (1985). Adolescent problem drinking: Psychosocial aspects and developmental outcomes. In L.H. Towle (Ed.), *Proceedings: NIAA-WHO Collaboration Center, Designation Meeting and Alcohol Research Seminar*. Washington D.C.
- Johansson, A., Grant, J.E., Kim, S. W., Odlaug, B.L., Götestam, K.G. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies*. (25 (1): 67-92.
- Kristiansen, S. og Jensen S.M. (2011). Prevalence of Problem and Pathological Gambling among Adolescents in the Nordic Countries - An Overview of National Gambling Surveys 1997-2008. *International Journal of Social Welfare*, 20, 75-86.

- Kristiansen, S., Trabjerg M.C. og Reith, G. (2014). Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark, *Journal of Youth Studies*, DOI: 10.1080/13676261.2014.933197
- Kalischuk, R.G. (2006). Problem gambling and its impact on families: A literature review. *International Gambling Studies*, 6, 31–61.
- Lesieur, H.R. og Blume, S. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Nielsen, C. og Heidemann, J. (2008). *Pengespil blandt unge, en rapport om 12-17-åries spillevaner*. SFI – det nationale forskningscenter for velfærd. København.
- Olason, D., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. In *Journal of mental health and addiction (2011) 9*: 257-263
- Olsen, L., N. Ploug, L. Andersen og J. S. Juul (2012). *Det danske klassesamfund - Et socialt Danmarksportræt*. København: Gyldendal.
- Poulin, C. (2002). An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA. *Journal of Gambling Studies*, 18, 67-93.
- Ponton, L.E. (1998). *The Romance of Risk: Why Teenagers Do the Things They Do*. New York: Basic Books.
- Reith, G. (1999). *The Age of Chance Gambling in Western Culture*. London: Routledge.
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: a genealogy of the pathological subject. In *American behavioral scientist*. 51 (1): 33-55
- Reith, G. og F. Dobbie (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research and Theory*, 19, 483-493.
- Reith, G. og Dobbie, F. (2012). Gambling Careers: A longitudinal qualitative study of gambling behaviour. In *Addiction research and Theory* 20(6): 511-521
- Rossow, I. og Hansen, M. (2003). *Underholdning med bismak. Ungdom og pengespil*. Rapport no. 1/03. NOVA – Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Rossow, I. og Hansen, M. (2013). Changes in youth gambling after the removal of slot machines in Norway. In *Nordic studies of Alcohol and Drugs*. 30 (4): 317-330.
- Skatteministeriet, Erhvervsministeriet og Juristministeriet (2001). *Spil i fremtiden*. Justitsministeriet, København.

- Slutske, W.S., Jackson, K.M. og Sher, K.J. (2003). The natural history of problem gambling from age 18 to 29. *Journal of Abnormal Psychology*, 112, 263-274.
- Stinchfield, R. og Winters, K.C. (2004). Adolescents and Young Adults. *Pathological Gambling – A Clinical Guide to Treatment*. American Psychiatric Publishing, Inc.
- Svensson, O. (2005). *Ungdomars spel om pengar*. Sociologiska institutionen, Lund: Lunds Universitet.
- Svensson, O. (2011). Gambling Electronic friends or a threat to one's health and personal development. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-being* 6(2).
- Vitaro, F., Arseneault, L. og Tremblay, R. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low socio-economic status adolescent males. *Addiction*, 94, 565-575
- Volberg, R. A. (2002). *Gambling and problem-gambling among adolescents in Nevada*. Report to Nevada Department of Human Resources. Carson City, NV: Nevada Department of Human Resources.
- Volberg, R., Gupta R., Griffiths, M., Olason, D. and Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International journal of medicine and health*. (22) 1: 3-38
- Winters, K.C., Stinchfield R.D. og Fulkerson, J. (1993a). Toward the development of an Adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.
- Winters, K.C., Stinchfield R.D. og Fulkerson, J. (1993b). Patterns and characteristics of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 9, 371-386.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D., Botzet, A. og Anderson, N. (2002). Prospective study of youth gambling behaviours. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16, 3-9.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D., Botzet, A. og Slutske, W.S. (2005). Pathways of Youth Gambling Severity. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19, 104-107

Summary

Pathways to gambling: A qualitative study of early gambling experiences among Danish children and adolescents

This article analyzes how young people in Denmark get involved in gambling. The main focus is on the social contexts of early gambling experiences. The article draws on 51 qualitative interviews with young people age 12-20. This data is the first part of interviews from a larger, longitudinal study exploring Danish youngsters' paths into gambling. The theoretical perspectives guiding this study are the learning

theory of Howard Becker, interactionist thinking and elements from other social learning theories. The analysis was both inductive and theoretically guided. From the evidence laid out in this study, it is concluded that young people's pathways into gambling are not solitary processes. Rather, the accounts all show that the early gambling experiences are socially and culturally mediated and take place within significant social contexts. Implications for policy, prevention and further research are discussed.

Noter:

¹ Projektet er støttet af Forskningsrådet for Samfund og Erhverv, Grant No. 2102-07-0001.

² Pengespil defineres som spil hvor det er muligt at sætte og vinde penge. Det kan blandt andet være chancespil herunder lotteri og skrabelodder samt såkaldte færdighedsspil som poker eller spil på sport. Pengespil inkluderer altså ikke spil, hvori der ikke indskydes penge.

³ 'Danske Spil' tilsvarende 'Norsk Tipping'. Det er et offentligt firma, og den største danske spiludbyder.

⁴ Disse kategorier skal ikke forveksles med en klinisk udredning. SOGS-RA er blot et screeningsredskab, og kategorierne skal derfor ses som udtryk for forekomsten af mulige unge uden spilleproblemer, risikospillere og problemspillere.

⁵ Socialgrupperne er en inddeling af den danske befolkning som Socialforskningsinstituttet lavede i 1960'erne. Socialgruppe I: Chefer og akademikere. Socialgruppe II: mellemledere og personer med mellemlang videregående uddannelse. Socialgruppe III: funktionærer i øvrigt. Socialgruppe IV: Faglærte arbejdere. Socialgruppe V: Ufaglærte (Olsen mfl. 2012).

⁶ Oddset er et tips-spil, hvor der sættes penge på udfaldet af sportskampe.

⁷ Lotto er et dansk nationallotteri med ugentlig udtrækning vindertal med tilhørende pengepræmier.

⁸ Banko/Bingo er spil, som ofte spilles i foreninger, hvor hver spiller har en eller flere plader med tal. Gevinst opnås, når samtlige tal på en plade eller på en række er udtrukket.

⁹ NemID er en digital signatur, der bruges til online identifikation. Den anvendes af alle offentlige instanser, banker og nu også spiludbydere. Tilsvarende det norske 'BankID'