



# GAMBLING *på nettet*

*Muligheden for at få sin spillelyst styret er eksploderet med udbredelsen af internettet. Mediet er let tilgængeligt, spilleren kan opretholde sin anonymitet – og risikoen for at udvikle afhængighed er overhængende.*

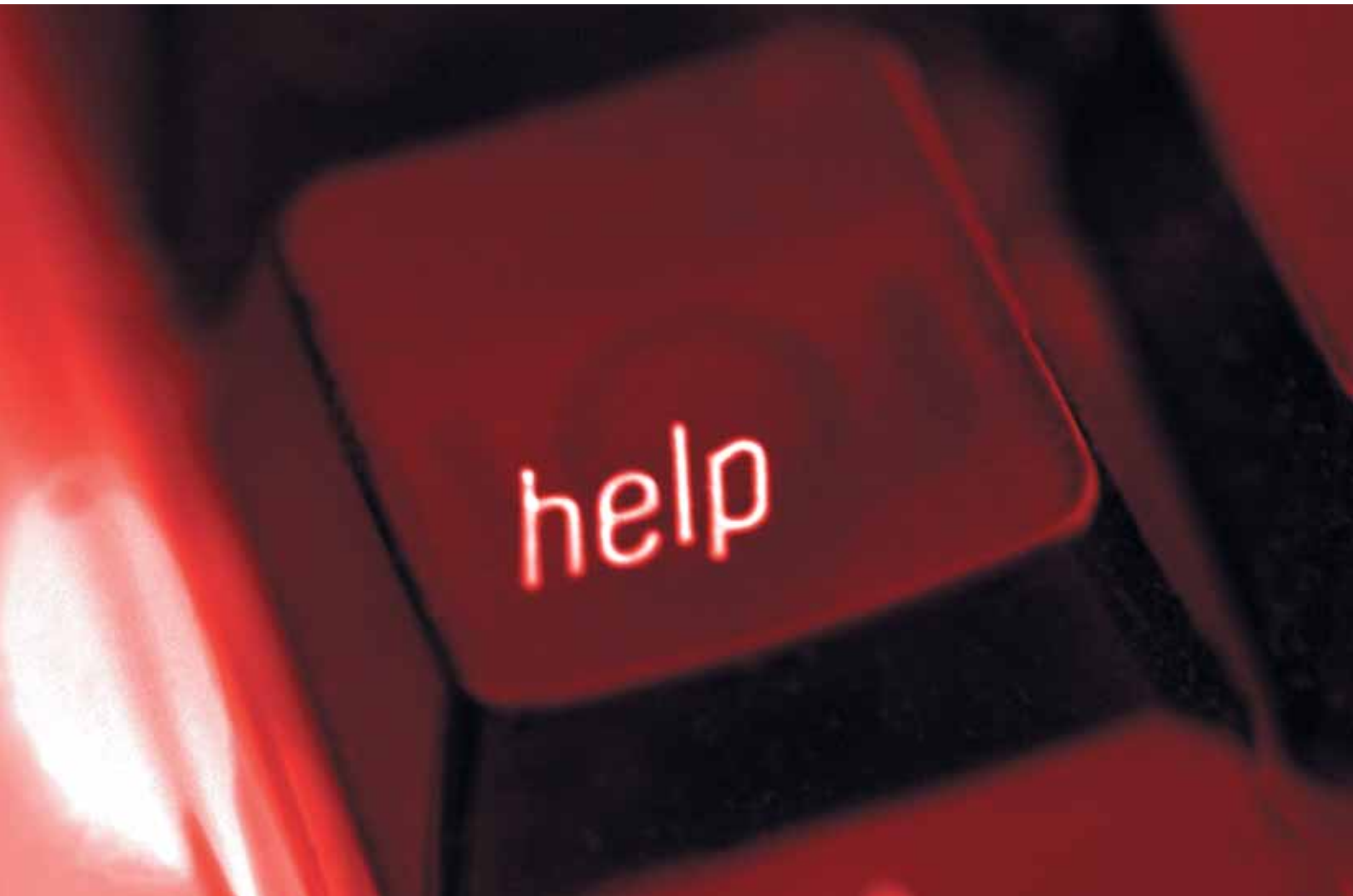
**Internettet** har for alvor vundet indpas i vores dagligliv. Tidligere måtte interesserede selv opsøge teknologiske tilbud, men i dag mødes vi dagligt, frivilligt såvel som ufrivilligt, af forskellige multimedier – ikke mindst i form af internettet.

Danmarks Statistik oplyser, at fire ud af fem danskere har computeradgang og internetopkobling i deres private hjem, og med disse tal er Danmark det land i verden med den højeste internetudbredelse (Rasmussen, 2001). Teknologisk tilgængelighed er således blevet reglen

mere end undtagelsen, og uafhængigt af tid og sted kan alle via teknologien begive sig rundt i verden udenfor og lade sig friste af de mange tilbud.

Et område, som for alvor har grebet om sig de sidste år – ikke mindst på grund af betydelig markedsføring – er gambling på nettet. Udbuddet er steget markant og tæller alt fra poker, roulette, enarmet tyveknægte til Oddset. Fælles for disse spil er, at der er penge på højkant – ved at trykke på venstre museknap er man økonomisk involveret, og når man logger af, kan man mulig-





- ▶ ▶ ▶ vis kalde sig selv en vinder, men mere sandsynligt en taber.

At spillelystne personer ikke fysisk behøver at indgå i sociale kontekster for at få deres spillelyst stillet, men kan spille anonymt bag lukkede døre og i privatlivets skygge, har vist sig at have en betydning i forhold til udvikling af en afhængighed. Og det sætter spørgsmålstegn ved den aggressive markedsføring og det store udbud, der netop er af online-gambling i dag.

Marts-maj 2006 foretog vi som del af forberedelsen af vort speciale i alt ni kvalitative interview; et interview med Afdeling for Ludomani, et interview med en bestyrer af en internetcafé samt syv interview med personer, der enten har eller har haft et patologisk forhold til online-gambling. I vores informantgruppe var der repræsenteret en professionel pokerspiller, gamblere med såvel et stort som lille forbrug, gamblere, som både spiller online og offline samt "rene" online-gamblere. Vi havde li-

geledes repræsentanter fra forskellige spilgrupper.

Vi fandt empirien vigtig, da vi beskæftigede os med et emne, som forskningsmæssigt endnu kun er behandlet i et meget begrænset omfang, og da vi ad den vej kunne hente ny viden. Fokus i interviewene var at få en forståelse af fænomenet patologisk brug af online gambling samt undersøge og vurdere, hvad der adskiller online-gambling fra gambling manifesteret offline.

### Tilgængelighed

For online-gambleren er tilgængelighed og anonymitet afgørende for, at forbruget finder sted. Det er derfor ikke givet, at gambling-aktiviteten ville udspille sig for vedkommende, hvis ikke gambling var tilgængeligt over internettet. Med tilgængelighed ligger en oplevelse af lethed, og som vores informanter beretter, er det muligt bare at gå hen til computeren og logge på, og så er spillet i gang. Derved opleves det både enkle-

re og hurtigere end at skulle bevæge sig ned på et kasino, hvor man ligeledes er bundet af åbnings- og lukketider. Online-spillet er derimod disponibelt og kan forbruges (eller misbruges), når det passer ind i den enkeltes tidsplan. Det, der adskiller online-gambling fra gambling manifesteret offline, er derfor i høj grad et spørgsmål om kontekst.

Aktivitetens udførelse via internettet finder i de fleste tilfælde sted i den private sfære, og således er udgangspunktet nyt i forhold til den tidligere nødvendighed af et fysisk kasino, en spillehal eller travbane. Hjemmet bliver den primære base for udfoldelse af gambling, og frem for at gambleren skal opsøge det offentlige rum for at stille sin spillelyst, er det muligt blot at logge på hjemmefra og derfra deltage i en egentlig offentlig aktivitet. Gambling løftes således ud af den lokale sammenhæng og genskabes på tværs af uafgrænsede tid-rum-områder.

I vores møde med online-gamblere



## Bag om artiklen

Artiklen hviler delvist på et empirisk grundlag, idet forfatterne bl.a. har interviewet syv personer med et nuværende eller tidligere patologisk forhold til online-gambling. Interviewene er indgået i deres specialeafhandling "Patologisk Brug af Online Gamling", 2006. Interesserede kan henvende sig direkte til forfatterne på e-mail [cj@kognitivpraksis.dk](mailto:cj@kognitivpraksis.dk) eller [trinlind\\_laursen@hotmail.com](mailto:trinlind_laursen@hotmail.com).

blev denne udviskning mellem tid og rum meget tydelig. Flere af de informanter, vi talte med, spiller hjemmefra, og vi fik beretninger om, at de iført nattøj fra sengen logger på den bærbare computer og gambler dagen væk. Sengen, som er et tydeligt symbol på privathed og en intim lokalitet, udtømmes eller tappes fra sådanne private egenskaber.

Og det er ikke blot stedet, der udtømmes – det samme kan siges at foregå omkring tidsaspektet. Online-pokerspilleren er afhængig af internationale turneringer, og online Oddset-spilleren er afhængig af at følge sportsskampe rundt om på kloden. Soveværelset fungerer pludseligt som sportsstadion og kasino, og natten bruges ikke længere til det, den traditionelt set og måske også biologisk set burde – nemlig til at sove.

### Et anonymt set-up

Hvor tilgængelighed konstituerer muligheden for online-gambling, så synes anonymiteten at være den afgørende

faktor for udnyttelse af denne mulighed. Mange forskere anser anonymitetsfaktoren som værende et grundlæggende element for afhængighed af internetaktiviteter (Putnam, 2000; Griffith, 1998, Young, 1999, Hald, 2005). Da brugeren gemmer sig bag en computerskærm, opbygger denne en tryghed qua sin anonymitet, og således er personer, som ikke ville opsøge et gambling-marked i den virkelige verden, uforstyrret i at udforske det online. Med denne tanke er internettet et givent middel til introduktion af gambling-aktiviteter.

Anonymiteten tjener ligeledes en funktion i forhold til, at spilleren uforstyrret kan opsøge og udforske et marked i et omfang, som vedkommende normalt ikke ville. Ved et spil som fx Oddset skal gambleren offline bevæge sig ned i et supermarked eller kiosk, hvor kuponerne findes, og gamble i en kontekst langt væk fra spilleverdenen – en forudsætning, som kan være af betydning for spillets omfang.





► ► ► Som en informant beretter: "Du går jo ikke ned i Brugsen med 10.000 kr. og så spiller dem op. Det ville jo se lidt mærkeligt ud, ikke? Det ville være flovt at vise, at man havde et afhængighedsforhold til det. Og hvis man skulle komme flere gange ... Og så ville der være en kø bag dig, plus at forhandleren ville se, hvad du gør."

Som citatet eksemplificerer, får brugeren af online-gambling distance til udbyderen og undgår via internettets anonyme set-up at blive stigmatiseret af sine omgivelser. Hvad du end spiller, og for hvor meget, behøver aldrig at blive opdaget, og konsekvenserne heraf kan virke mindre truende.

Den uvirkelighedsfølelse, der træder i kraft, når personen ikke fysisk er til stede i en gambling-kontekst bliver særligt tydeligt i forhold til de penge, som der spilles for og med. En informant fortæller, at han snildt kan spille for 30.000 dollars på én dags poker på nettet, medens han "... tænker

over, om jeg køber en kop kaffe til 5 kroner."

Jørsel taler netop om, at virtuelle penge oplevelsesmæssigt mister deres værdi (Jørsel, 2001), hvilket bliver et betydeligt problem ved online-gambling. Et klik med musen er alt, hvad der skal til, før end spilleren er økonomisk involveret. Virkeligheden fremstår meget fjern, og online-spillerne viser sig således også at være villige til at sætte større beløb på højkant end ved traditionelle former for gambling.

Under det anonyme set-up er det ligeledes interessant, at undersøgelser af psykologiske profiler på nettet har vist, at mange med et overforbrug af internetaktiviteter ofte er personer med dysfunktionel social adfærd (Whang et al., 2003). Faktorer som generthed, social angst og ensomhed er forbundet med et højere internetforbrug, hvor online-aktiviteten fungerer som underholdning og afslapning (ibid.; Sealey et al., 2002; Chak & Leung, 2004). Internettet

bliver således en måde at forblive anonym og kompensere for mangel på interaktion med andre.

Men selv hvis ikke man er genert, kan internettets anonymitet virke tillokkende. For en stund kan online-gambleren smide sin sociale identitet som fx studerende eller forretningsmand og "bare" være gambler. Denne anonymisering bidrager til, at gambleren får sine dagligdagsproblemer på afstand og giver en umiddelbar opløsning af spænding. Young taler om, at internetafhængige går til computeren for at få et pusterum fra deres besværlige forhold i livet, og hun sidestiller dette med en alkoholiker, der drikker for at bedøve sin smerte (Young, 1999). Samværet med computeren bliver spillerens foretrukne relation.

I det virkelige liv bliver vi ofte målt og vejret og får evaluerende respons på de valg, vi træffer, men i samspillet med computeren fritages vi fra samme vurdering og bedømmelse. For en online-gambler handler det i øjeblikket kun



om dem selv og computeren, og der er ikke ansigt-til-ansigt-publikum til at bevidne hverken succeser eller tab. Dette har betydning i forhold manglende udefrakommende kontrol, og spilforbruget kan i al sin anonymitet intensiveres. Det er udelukkende op til den enkelte at holde styr på sit eget spil, og uden ydre begrænsninger eller stopklodser, er det oplagt, at der via onlinegambling er større risiko for udvikling af et patologisk brug.

### **Afhængig af selvforglemmelse**

Foruden spænding og drømmen om penge er noget af det afhængighedsskabende ved gambling, at man bliver opslugt af aktiviteten og for en stund glemmer tid, sted og bekymringer. Gamblingen giver med andre ord et flow, som er karakteriseret ved en ændret bevidsthedstilstand. Begrebet flow henviser til en behagelig oplevelse af at være fuldstændig involveret i en aktivitet, så at

distraktioner og bekymring om fiasko udelukkes, og at man nyder aktiviteten for aktivitetens skyld (Csikszentmihalyi, 1996).

Et slående fællestræk for flere af vores informanter er, at de på trods af gentagne tab stadig er tiltrukket og fascineret af online-spillet og fortsætter deres aktivitet. Det kan umiddelbart virke uforstående, men flow-oplevelsen taget i betragtning giver det alligevel mening. Det kan dermed rejse tvivl om, hvorvidt målet for gambleren egentlig er penge, eller om det er selve aktiviteten og den oplevelse, som spillet medfører. Det er måske flow-oplevelsens forsyning af en helt særlig verden uden bekymringer, forpligtelser og ansvar, som er afhængighedsskabende for gambleren – en verden i kontrast til virkeligheden.

En tilsvarende lokkende og kontrastfyldt verden er internettet og computeren. Shaffer pointerer, at brug af computeren accelererer den subjektive oplevelse af tid, og at man som bruger kan





- ▶ ▶ ▶ få følelsen af at blive tabt i cyberspace (Shaffer, 1996). Det er her sandsynligt, at internettets karakteristika er med til at forstærke gamblers oplevelse af total optagethed, ubesvær og flydende handlingsstrøm. Internettet sætter den kontinuerlige tid ud af drift, da livet på internettet ikke kan afgrænses mellem yderpositionerne 'begyndelse' og 'afslutning'. Internettet tillader derimod online-gambleren at begynde og afslutte sin rejse hvor som helst og når som helst, hvormed internettet ændrer personens tidsoplevelse. Som en vores informanter beretter: "Man får sådan lidt opbygget en anden verden, uden at man måske er klar over det selv. Man kommer ind i den verden, og så sidder man bare og vil det, og så er der pludseligt gået fire timer ... Man glemmer tiden, og den går bare meget hurtigt, fordi du er så fokuseret på det."

Ved online-gambling kan vi altså se, at både gambling-aktiviteten og internettet er med til at skabe en ændret

bevidsthedstilstand, og det er således sandsynligt, at aktiviteten i dobbelt forstand kan virke forførende og tillokken-de på brugeren. De aktiviteter, som er i stand til at ændre oplevelse og bevidsthed, har netop potentiale til at være afhængighedsskabende, og her er online-gamblingens brug af computer yderligere med til at accelerere den subjektive oplevelse af tid og således forstærke afhængighedspotentialet.

### De unge mænd

Statistiske opgørelser viser, at det hovedsagelig er unge mænd, der findes på det elektroniske spilmarked, og det blev også meget tydeligt for os i mødet med denne målgruppe. Det at det hovedsagelig er mænd, som bruger (og misbruger) online-gambling, mener vi til dels at kunne forklare ud fra, at aktivitetens bagvedliggende principper samt markedsføring i høj grad taler til et maskulint publikum. Reklamer slås fx stort op i avisernes sportssektioner

og taler desuden til drømmen om store biler og letpåklædte kvinder. Aktivitetens konkurrence- og spændingsaspekt mener vi desuden også appellerer til de mandlige spillere, og computeren som teknologisk middel forstærker blot denne appel.

At det er de unge, som gambler online, hænger i høj grad hænger sammen med deres livsførelse og brug af internettet som medie. De unges liv har ikke længere blot hjemmet som scene, men flere skiftende scener med varierende sociale regler, og deres brug af kommunikationsmedier kan ses som en måde at tackle denne omskiftelighed og tilpasning. Da unge vokser op med nye krav til sociale kompetencer samt med nye medier til rådighed, overrasker det ikke, at undersøgelser viser, at det især er de unge, som hurtigt tager nye kommunikationsredskaber i brug (Sørensen & Olesen, 2000; Drotner, 2001; Jessen, 2002).

De nye medier kan siges at forsyne



med kontinuitet og sammenhæng i en hverdag præget af stadige skift, og det virtuelle rum er således tillokkende ud fra deres livsbetingelser. Et tydeligt eksempel var vores informant, hvis forbrug af online-gambling steg markant, da han blev udstationeret i Irak. Gamblingen blev en måde at koble fra på og bringe noget tryk med på tværs af omskiftelige scener.

Med vores tidligere pointe in mente om, at tilgængelighed har en afgørende betydning for initiering af online-gambling, kan unges brug af det virtuelle rum således repræsentere en risikofaktor i udvikling af en afhængighed. De unge skal ikke aktivt opsøge online-aktiviteten, da den er en naturlig del af deres livsførelse, hvilket kan være forklaring på overvægten af unge mænd på det elektroniske spilmarked.

#### **Tiltag på området?**

Det er, som om man ikke fra politisk eller samfundsmæssig side har taget stilling

til, hvad man skal tænke om den markante udvikling inden for online-gambling. Et hastigt stigende udbud følges op af aggressiv markedsføring, som vi konstant møder i aviser, på nettet eller via reklamer i fjernsynet. På fritidshjem og efterskoler står lærere og pædagoger for at arrangere pokerturneringer, hvilket blot er ét af mange eksempler på en opfordrende appel til de unge, og der synes ikke at være et egentligt modstykke til denne tilskyndende bevægelse.

Studier har vist en klar sammenhæng mellem udbud og forbrug, og i takt med udviklingen af nye spilformer og et stigende antal udbydere er antallet af personer med ludomani i vækst (Røjskjær & Nielsen, 1999). Uden tiltag i form af kontrol eller oplysning om online-gambling ser vi derfor en risiko for, at stadig flere unge bliver afhængige af spil på nettet.

Vores erfaring med de unge gamblere er, at mange af dem oplever, at afhængigheden er kommet bag på dem. Spil- ▶ ▶ ▶



- ▶ ▶ ▶ udviklingen er sket meget hurtigt og ingen har på forhånd advaret dem om spilllets farer. Med online-gambling er der tale om en socialt accepteret aktivitet, som får stor reklamedækning, og det er derfor ikke så mærkeligt, at det kan være svært at skelne og sætte grænser mellem et forbrug og et misbrug. I tråd hermed føler de unge gamblere sig ofte meget alene med problemet, og mange er i tvivl om, hvor de kan søge hjælp, når først de er blevet afhængige.

Vi mener derfor, at det er vigtigt at igangsætte en debat om fænomenet online-gambling og forhåbentlig skabe en modvægt til den opfordrende appel, som præger mediebilledet. Det er vigtigt med dialog og oplysningsarbejde, der vægter den potentielle fare for afhængighed, som modstykke til online-gambling som uskyldig underholdning.

Sammenfattende har vores arbejde vist, at tilgængelighed, anonymitet, interaktion med computeren samt den virtuelle ændring af pengeværdi er mar-

kante særtræk ved online-gambling. Der er mange pejlinger, der tilsammen antyder, at vi med patologisk brug af online-gambling har med et nyt og selvstændigt felt at gøre, og et stort udsnit af vores informanter ville efter vores opfattelse ikke have udviklet et omfattende eller patologisk gambling-forbrug uden internettet.

Det forstærker vurderingen af, at online-gambling har særegne egenskaber, men vi efterlyser dog mere omfattende forskning inden for området, før end vi for alvor kan slå noget fast.

*Camilla Karmark Jacobsen, cand.psych.*

*cj@kognitivpraksis.dk*

*Trine Lind Laursen, cand.psych.*

*trinelind\_laursen@hotmail.com*



## Referencer:

- Chak, K. & Leung, L.: Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use, I *CyberPsychology & Behaviour*, Vol. 7, No. 5, 2004.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Creativity – flow and the psychology of discovery and invention*, HarperCollins Publishers, USA, 1996.
- Drotner, K.: *Medier for fremtiden: Børn og unge og det nye medielandskab*, Høst & Søn, København, 2001.
- Griffiths, Mark: Internet Addiction: Does It Really Exist?, I *Psychology and the Internet*, Ed. by J. Gackenbach, Academic Press, San Diego, USA, 1998
- Hald, Gert Martin: Pornografi & Internetafhængighed: Fanget i Nettet, I *Psyke & Logos*, årgang 26, nr. 1, 2005.
- Jacobsen, Camilla Karmark & Laursen, Trine Lind: *Patologisk Brug af Online Gambling*, Specialeafhandling, Institut for Psykologi, KUA, 2006.
- Jessen, Carsten: Kommunikationsmedier og sociale forandringer – hvorfor bruger børn og unge mobiltelefon? I *Børn på Nettet. Kommunikation og læring*, Red. af Birgitte Holm Sørensen et al., Gads Forlag, København, 2002.
- Putnam, Dana E.: Initiation and Maintenance of Online Sexual Compulsivity: Implications for Assessment and Treatment, I *CyberPsychology & Behaviour*, Vol. 3, No. 4, Mary Ann Liebert, Inc., 2000.
- Rasmussen, Michael: *Danmarks Internetbrug og misbrug*, www.udviklingshuset.dk, 2001.
- Røjskjær, Steffen & Nielsen, Per: *Ludomani – prævalens og manifestationer*, Afdeling for forskning og formidling, Forlaget Ringgården, 1999.
- Scealy, M., Phillips, J. & Stevenson, R.: Shyness and Anxiety as Predictors of Patterns of Internet Usage, I *CyberPsychology & Behaviour*, Vol. 5, No. 6, 2002.
- Shaffer, Howard J.: Understanding the Means and Objects of Addiction: Technology, the Internet, and Gambling, I *Journal and Gambling Studies*, vol. 12 (4), Human Science Press Inc., 1996.
- Sørensen, B.H. & Olesen, B.R.: *Børn i en digital kultur – Forskningsperspektiver*, Gads Forlag, 2000.
- Whang, L., Sujin, L. & Chang, G.: Internet Over-users' Psychological Profiles: A Behaviour Sampling Analysis on Internet Addiction, I *CyberPsychology & Behaviour*, Vol. 6, No. 2, 2003.
- Young, Kimberly S.: *Fanget i Nettet – en kur mod internetafhængighed*, Introite! Publishers, 1999.