

## OM PENGESPIL OG SOCIALT TILHØRSFORHOLD

Af Kåre Jansbøl



**P**engespil opfattes nok ofte som asociale begivenheder, hvor spillere på andre menneskers bekostning vinder penge til *sig selv*. Pengespil forbindes endvidere ofte med ludomane spillere, som – i tråd med opfattelsen af pengespillene som asociale – netop kan anskues som grådige og materialistiske mennesker, der interesserer sig for meget for penge og for lidt for venner og familie. De sidste års store øgning af udbredelsen af pengespil bliver da også af nogle skribenter i aviser og faglige tidsskrifter omtalt som et udtryk for, at vores kultur er blevet mere materialistisk og individualiseret (f.eks.: Maclure et al. 2006; f.eks.: Nibert 2006).

Her vil jeg imidlertid give et anderledes billede af spil om penge. Målet er at beskrive, hvordan pengespil i nutidens Danmark indgår i børns og unge menneskers relationer med hinanden, med deres familie og med spillemarkedet. Undersøgelsen viser, at pengespil er med til at socialisere mennesker til at håndtere deres relationer til venner, familie, fjerne bekendte samt de mere upersonlige forhold på markedet. Jeg er selvfølgelig klar over, at nogle mennesker spiller ensomt og selvdestruktivt. Men alle de spillere, som jeg har talt med – og det gælder både for ikke-ludomane og ludomane spillere – har i alle fald i perioder af deres liv oplevet spillet som styrkende for deres sociale relationer. I denne artikel fokuserer jeg altså ikke på selvdestruktive aspekter af spil, men mere på de fællesskaber, som pengespillene indgår i.

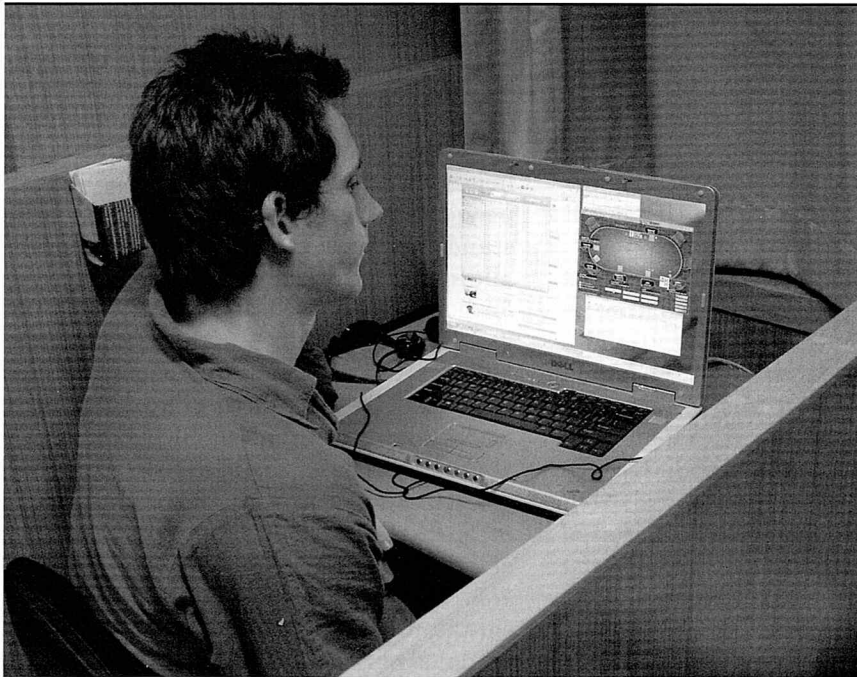
Jeg fokuserer endvidere hovedsagligt på mandlige spillere.

Informanterne har jeg mødt på mine to feltarbejder i spillemiljøet i Danmark. Nogle mødte jeg på et 10 måneders feltarbejde i det københavnske spillemiljø i en bankohal, et kasino, nogle spillehaller (automatspil), en privat spilleklub, hvor man mest spiller poker, samt en indskuds-pub, hvor man mest spiller på heste. Andre informanter mødte jeg gennem et seks måneders feltarbejde om poker på Internettet, og andre igen via Center for Ludomani.

### FORANDRINGER I MULIGHEDERNE FOR AT SPILLE PENGESPIL

Specielt i de ældre spilleres livshistorier fremstår de historiske forandringer af forholdene for pengespil tydeligt. Fra 1949 til 1988 var spillemulighederne begrænsede. Det mest udbredte spil i den periode var den ugentlige tipskupon. Derudover kunne man spille på duer og heste, deltage i klasselotteriets trækninger, samt spille banko og spille på automaterne i Tivoli og lignende steder. Ud over dette legale spil, deltog flere af mine informanter i det illegale spillemiljø.

I perioden 1988 til 1993 var dansk spillevlovgivning imidlertid med i den globale trend, hvor de fleste stater i USA, alle lande i Europa, New Zealand, Australien samt flere af de øvrige lande liberaliserede pengespil (Jansbøl 2005; McMillen 2003; Reith 2002). Liberaliseringerne medførte,



## Pengespil

forbindes ofte med ludomane spillere, som – i tråd med opfattelsen af pengespillene som asociale – netop kan anskues som grådige og materialistiske mennesker, der interesserer sig for meget for penge og for lidt for venner og familie.

Undersøgelsen viser imidlertid, at pengespil er med til at socialisere mennesker til at håndtere deres relationer til venner, familie, fjerne bekendte samt de mere upersonlige forhold på markedet.



at private og statsejede firmaer over det meste af verden fik licens til at producere og sælge spil som eksempelvis lotto, roulette, poker og automatspil med mere. Spil om penge blev "big business" for stat og private firmaer. Danske spillere lagde således frem til 2004 godt 10 milliarder kroner årligt i statskassen. I 2004, hvor spil på Internettet – og især poker – for alvor slog igennem, indbragte spillerne staten godt 12 milliarder kroner årligt, og i 2005 var dette beløb oppe på ca. 15. milliarder kroner.

### SPIL MED FAMILIE

I nutidens Danmark forbindes spil især med børn og unge mennesker. Spil opfattes som beslægtet med leg, og begge dele ses som positive aktiviteter, som alle – men især børn og unge – bør have mulighed for at deltage i. Derfor er forældre, statslige og kommunale institutioner omhyggelige med at skabe rige muligheder for, at børn og unge kan spille. Spillene kan foregå hjemme med deres søskende, venner og forældre, samt i børnehaven, skolen, fritidshjemmet og i de sportsklubber, som danske børn tilbringer store dele af deres liv i.

Alle mine informanter fortæller da også om, hvordan de som unge og børn spillede med deres forældre og venner, både hjemme og i de forskellige institutioner, som de gik i. De fleste spil foregik uden penge. Det almindelige for mine informanter er, at deres forældre introducerede dem til pengespil. Peter og Mads, som var brødre på henholdsvis 45 og 47 år, da jeg interviewede dem, fortalte eksempelvis, at deres forældre lærte dem at spille moussel om penge. De spillede især ved familiesammenkomster, hvor forældrenes venner og børnenes kammerater også kunne deltage. Børnene fik spillepengene af de voksne før spillet, og somme tider blev de voksnes gevinster delt mellem børnene efter spillet. Spillepengene blev på den måde et ekstra tilskud til børnenes lomme penge.

Pengene, som flyder rundt i disse spil, er med til at skabe en række betydninger og tilhørsforhold. Det vigtigste er nok, at de styrker fællesskabet indenfor familien. For Peters og Madses vedkommende inkluderede dette fællesskab i nogen grad også deres såvel som deres forældres venner, som i kraft af spillene fik en plads i familien.

Under selve spillet bevæger pengene sig fra tabere til vindere. Pengenes bevægelser bestemmes her altovervejende af de tilfældigheder, som er centrale for de fleste pengespil. Tilfældighederne er i en vis forstand med til at gøre deltagerne lige, fordi alle spillerne adlyder de samme regler, og fordi spillene ikke i ret høj grad beror på dygtighed. Set på denne måde er spillene med til at samle voksne og børn i et fællesskab af ligestillede, som i det stykke tid, spillet varer, har de samme muligheder.

Men før og efter spillet bestemmes pengenes bevægelser af andre forhold. Pengene flyder nemlig her fra forældrenes generation til børnenes generation. At pengene flyder på denne måde er især interessant, fordi de dermed flyder på samme måde, som andre økonomiske værdier typisk gør i danske familier.

Man ved nemlig, at "vestlige familier" overordnet set har de samme måder at håndtere økonomiske forhold på. I bogen "Marriage Money" beskriver kommunikationsforskeren Supriya Singh dette (Singh 1997). I vestlige familier har de to ægtefæller almindeligvis fælles ejerskab af langt de fleste ting. Det betyder, at de 'almindeligt' gældende regler for køb og salg på markedet, hvor hver enkelt aktørs penge er og bør være skarpt adskilt fra andre aktørers penge, netop ikke gælder i familien. Ægtefællers penge udveksles således efter andre principper og regler end penge på markedet gør. Endvidere støtter ægtefællerne deres børn økonomisk under børnenes opvækst og ofte også langt op i børnenes voksentilværelse, uden at børnene til gengæld støtter forældrene økonomisk. Børnene arbejder således ikke for forældrene under deres opvækst, og når de er blevet voksne, overfører de ikke deres værdier til forældrene. Denne form for udveksling og ejerskab af værdier indenfor familien er historisk og tværkulturelt set ret speciel. I de fleste af verdens andre familieformer skelner man således i højere grad mellem ægtefællernes besiddelser, som ofte tilhører henholdsvis mandens og kvindens familie. Derudover er børnene i disse familier i højere grad en slags investering, som bidrager til forældrenes økonomi, så snart de har mulighed

for det. Det interessante med pengestrømmen under spillene er således, at den er med til at understøtte den form for ejerskab og den form for fællesskab, som er typisk for 'vestlige familier'. Man kan derfor sige, at spil om penge er med til at socialisere børnene til at indgå i den almindelige danske familie-form, hvor penge flyder mellem generationerne på en særligt 'vestlig' måde.

Hidtil har jeg kun hæftet mig ved de aspekter af pengestrømmene, som samler deltagerne i et familie-fællesskab. Men pengene er paradoksalt nok samtidig med til at frigøre børnene fra familie-fællesskabet. Når børnene vinder penge i spillet, bliver de i stand til at købe ting til sig selv, eller de kan trække pengene over i andre fællesskaber. De kan eksempelvis købe slik, legetøj eller tøj, eller de kan bruge pengene med venner. Det faktum, at der er penge med i spillene, er altså både med til at knytte familien sammen og til at give børnene muligheder for at indgå i relationer udenfor familien.

### **SPILET MED VENNERNE**

Mange af mine informanter brugte i perioder af deres tidlige ungdom stort set alle deres penge på at spille forskellige spil med kammerater. Spillene foregik på skolen, på fritidshjemmet, i sportsklubberne, i gymnasiet, i militæret, i venners hjem, samt på forskellige offentlige spillesteder. Peter og Mads spillede således poker, moussel og andre kortspil med deres venner. Som Peter så det, var der blot tale om småpenge, som ikke betød det store. Men, påpegede han, nogle af de andre spillere, som kom fra mindre velstillede hjem end ham, oplevede det måske anderledes.

Tony, som var i midten af 30erne under mit interview med ham, fortalte om, hvordan han med vennerne spillede om penge på den efterskole, han var på. Almindeligvis spillede de om små beløb, men indimellem blev spillet så stort, at det gav problemer for nogle af taberne. I vennegruppen forsøgte de at forhindre den slags problemer ved at indføre lofter for indsatser, ligesom de i perioder holdt pauser i spillet, når en fra gruppen havde tabt så

meget, at han ikke kunne deltage uden at stifte gæld. Men det var svært at opretholde sådanne former for selvjustits, især fordi de ikke kun spillede om penge indenfor den snævre vennekreds.

Som mange andre informanter, skelnede Tony således mellem forskellige typer af spillevenner og forskellige typer af spillefællesskaber. Nære spillevenner forsøger at indrette sig på hinanden ved at give henstand, og de kan i nogle situationer eftergive gæld. Peter fortalte eksempelvis, hvordan spillegælden somme tider løb op i flere hundrede tusinde kroner, som børnene naturligvis ingen mulighed havde for at kunne betale. Når gælden blev så stor, blev den derfor eftergivet. Nære spillevenner deler også deres gevinster med hinanden, idet vinderne giver omgange eller lignende naturalier, som alle deler under og efter spillet. "Hvis en havde penge, så havde vi alle penge", forklarede Tony om spillet med vennerne i hans teenageår. Mere perifere spillevenner havde Tony imidlertid et anderledes og mere kontant forhold til. Når han spillede mod dem, var han mere tilbøjelig til at kræve tab betalt med det samme, ligesom de også forventede at få deres penge. Denne mere hårde eller regelrette måde at håndtere pengesager på, førte på efterskolen til, at nogle elever tabte ret dyre genstande som sko, cykler og i et tilfælde endda en knallert.

Pengene flyder altså mellem spillerne på måder, der er med til at skabe og bestyrke forskellene mellem det fællesskab, som findes mellem nære venner og de fællesskaber, som inkluderer mere perifere bekendte.

Et af de vigtige fællesskaber, som pengene er med til at skabe, består af fællesskabet mellem spillere. På efterskolen kunne man skelne mellem på den ene side de mennesker, som satser deres penge, og dermed 'har noget sammen', og på den anden side dem, som ikke gør dette. For Tony på efterskolen var denne grænse mellem spillere og ikke-spillere i høj grad sammenfaldende med køn. Flertallet af drengene deltog således i spillet, hvorimod kun få af pigerne gjorde.

Spillerne knyttes endvidere sammen som en gruppe, 'der har noget sammen' i kraft af det særlige moral sæt, som gælder for håndteringen af pengesager. For Tony var det således utænkeligt, at man undlod at betale sin spillegæld. Da jeg under interviewet foreslog, at en taber blot kunne nægte at betale, da vinderens krav jo



ikke bakkes op af lovgivningen, forklarede Tony noget harm, at spillegæld er æresgæld. Han mente ikke, at han nogensinde havde undladt at betale sin gæld til en anden spiller. Men Tony kendte til flere ubehagelige episoder, hvor spillere havde skændtes om penge.

Skænderierne kan ses som en måde, hvorpå spillerne forhandler sig frem til, hvordan pengesager skal ordnes indenfor gruppen af spillere. Dermed er skænderierne med til at bestyrke de moralske æreskodeks indenfor gruppen, samt til at markere afstande mellem forskellige typer af grupper. Stig fortalte således om et spil, han som 15-årig deltog i med nogle ældre spillere, som også var af anden etnisk herkomst. Stig tabte et for ham meget stort beløb på næsten 15.000 kroner. For at betale var han nød til at stifte gæld hos sin mor og far. Han mente imidlertid, at det var langt fra sikkert, om de andre spillere havde villet betale ham, hvis han havde vundet. Stig var således fanget i en situation, hvor han efterlevede nogle uskrevne regler om at betale en æresgæld, og det forenede ham med de spillere, som han havde tabt til. Men samtidig markerede Stig sin afstand til disse spillere gennem sin delvist manglende tiltro til, at de ville have efterlevet det samme æreskodeks, hvis de havde tabt.

### SPIL PÅ SPILLEMARKEDET

Alle mine informanter har spillet meget på det, man kan kalde spillemarkedet, som består af de mange spil, som legale og illegale spiludbydere sælger. Flertallet af informanterne blev som børn eller unge introduceret til det offentlige spillemarked af voksne i deres familie. Hans på 52 år husker eksempelvis, hvordan en farbror tog ham med på travbanen og gav ham penge til at spille for. Gevinsterne fik han lov til at beholde. Farbroren introducerede ham også til de systemer, som han udarbejdede og brugte til at satse penge på forskellige fodboldresultater på mindre udenlandske ligaer. Dette foregik før legaliseringen af denne type spil, hvorfor farbroren også introducerede Hans til de illegale bookmakere, som han benyttede.

For Hans som for flertallet af mine andre informanter, var det dog mest med vennerne, at han udforskede spillemarkedets muligheder.

25-årige Søren fortalte eksempelvis, at han havde brugt meget tid sammen med især en ven på at følge med i fodbold. De specialiserede sig i 2. division i engelsk fodbold og skaffede sig oplysninger om spillernes form og lignende gennem blade og Internet. Sørenes nærmeste ven blev siden professionel bookmaker, og en anden ven lever af at satse egne penge.

Med udbredelsen af poker på Internettet er tilsvarende typer fællesskaber blevet mere udbredte. På nettet er der chat-rooms, hvor spillere udvikler deres dygtighed og fortæller om muligheder i det virtuelle og virkelige spil. Også for mindre seriøse spillere er poker blevet et samlingspunkt. Af mine interviews med unge pokerspillere fremgår det, at poker er blevet et socialt samlingspunkt. De unge taler således med hinanden om deres og andres spil på Internettet, og flere af dem hjælper hinanden med at dygtiggøre sig i forståelsen af spillet og Internettet. Alle mine unge informanter spiller endvidere live poker med venner. Nogle deltager også i spil med folk, som de kun kender gennem deres spilleaktivitet.

Men også en del voksne spiller poker. Poul på 57 år er eksempelvis med i en gruppe af venner, som omtrent en gang om måneden laver en pokerturnering, hvor de samler omkring 40 spillere. Pouls søn på 18 år har deltaget flere gange. Sønnen har også introduceret Poul til poker på Internettet. I starten, hvor sønnen endnu ikke var gammel nok til at have et dankort (og derfor ikke kunne deltage i spillet på Internettet), oprettede Poul et kort, som han og sønnen i fællesskab trak penge fra til spillet.

### BETYDNINGEN AF SPIL OG PENGE

Mine informanter er givetvis mere interesseret i pengespil end flertallet af danskere. Men selvom deres livsforløb adskiller sig noget fra mange andres, forholder spillerne sig til fællesskaber – familie, venner, bekendte og markedet – som er betydningsfulde, også udenfor spillemiljøet.

Derudover indgår *penge* og *spil* også i andre menneskers liv. *Penge* er således det fundamentale betalingsmiddel for såvel

samfundsøkonomien som for individers muligheder for at handle. *Spil* er en aktivitet, som det er vanskeligt klart at definere. Eksempelvis er ligheden mellem sådanne former for spil som en kabale, en fodboldkamp og "det politiske spil" ikke altid tydelig, ligesom det kan være svært at præcisere forskellene mellem spil og leg (Wittgenstein 1994). Men selvom spil er vanskelig at definere, genkender vi let et spil, når vi ser det (Sutton-Smith 2001). Ligesom mine informanter, bliver også andre mennesker i det nutidige Danmark konstant involveret i en lang række spil, enten som tilskuere eller som deltagere. Dette sker eksempelvis gennem TV, hvor sport, lotto og andre konkurrencespil om penge har en stor plads.

Spil om penge er med til at socialisere spillerne, idet de skaber forbindelser mellem familie, venner, bekendte og markedet. Spillet blandt børn og unge foregår primært under voksne menneskers opsyn. Forældre og voksne i institutionerne lærer børnene at følge reglerne i spillet, ligesom de lærer dem betydningen af penge. I spillet er pengene en knap ressource, som deltagerne forsøger at vinde fra hinanden. Pengene i spillet ligner derfor på visse måder penge udenfor spillet. Da pengene endvidere kan bruges både i spillet og udenfor spillet, er pengespillet med til at knytte forbindelser mellem familien og markedet. Man kan derfor i en vis forstand sige, at familiefællesskabet under spillet formes efter markedet. Ligesom på markedet, skal man i spillet forsøge at investere rationelt, og man skal passe på sine ressourcer. Børnene læres derfor op i noget, der ligner den moral, som er gældende for transaktioner på markedet. At børnene tillige kan bruge pengene fra spillet på at købe ting på markedet, bestyrker denne tendens.

Men samtidig oplæres børnene i, at penge i familien også har andre betydninger. Børnene får penge af de voksne uden at gøre noget for dem. På den måde er pengene med til at styrke et uegennyttigt fællesskab mellem børn og voksne, hvor børn modtager mere end de giver.

I fællesskabet med spillevennerne, er penge også en knap ressource i stil med

den form for penge, som bruges på markedet. Men her indgår pengene også i et anderledes fællesskab, hvor spillerne opretter deres egne regler for håndteringen af pengene. Tab bliver således ikke altid betalt tilbage, og gevinster trækkes ofte ikke ud af samværet mellem spillerne, men bruges derimod på at købe ting, som spillerne deler med hinanden. Derudover indgår spillerne også i spil, som stort set udelukkende er bygget op efter markedets logik. Dette gør de, når de spiller mod helt ukendte spillere. Dette spil foregår endvidere oftest i den type spil, som udbydes af private eller statslige spiludbydere.

Helt overordnet kan man derfor sige, at spil om penge indgår i og er med til at bestyrke mange forskellige typer af fællesskaber. Samtidig er disse fællesskaber med til at give spillerne forståelser for penge og spils forskellige betydninger i henholdsvis familien, blandt vennerne og på markedet.

*Kåre Jansbøl er antropolog, Post.doc., Ph.d.*

#### Litteratur

- Jansbøl, K. 2005. *Tilfældighed og kontrol: en etnografisk undersøgelse af det danske spillemiljø*. Institut for Antropologi. Københavns Universitet.
- Maclure, R. m.fl. 2006. Entertainment of Imprudence? An Ethnography of Female Bingo Players. In *The Sociology of Risk and Gambling Reader* (ed.) J. Cosgrave. New York and London: Routledge.
- McMillen, I. 2003. From Local to Global Gambling Cultures. In *Gambling: Who Wins? Who Loses* (ed.) G. Reith. New York: Prometheus Books.
- Nibert, D. 2006. State Lotteries and the Legitimation of Inequality. In *The Sociology of Risk and Gambling Reader* (ed.) J. Cosgrave. New York and London: Routledge.
- Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London: Routledge.
- Singh, S. 1997. *Marriage Money: The social shaping of money in marriage and banking*. Sydney: Allen & Unwin.
- Sutton-Smith, B. 2001. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wittgenstein, L. 1994. *Filosofiske undersøgelser*. Viborg: Munksgaard. Rosinante.