

FOTO: BJARKE ØRSTED/SCANPIX

# FORVALTNING AF SPIL OM PENGE I DANMARK

Af KÅRE JANSBØL

**N**år en gæst kommer til kasinoet i København på hotel Radisson, starter han eller hun med at betale for garderoben og går derefter over til en anden skranke for at betale 80 kroner for en billet. Først efter at gæsten har vist gyldig billed-legitimation og har fulgt personalets venlige opfordring om at kigge op i et af to synlige kameraer over skranken, slippes gæsten ind i spillehallen<sup>1)</sup>. Dermed ophører overvågningen imidlertid ikke. Spillere ved spil som blackjack, poker og roulette, hvor der er en "dealer" til at sørge for afviklingen af spillene, er således dels overvåget af dealeren, dels af "kontrolleren", som sidder på en ophøjet stol bag dealerne. Hver kontroller holder øje med transaktionerne mellem dealere og spillere ved to spilleborde. I den del af kasinoet, hvor spillemaskinerne er opstillet, og hvor der altså ingen dealere eller kontrollere findes, er overvågningen mindst intens, og der er kun sjældent synligt vagtpersonale til stede. Men ligesom i resten af kasinoet er der også her opsat kameraer, som kan bruges til at følge spillernes bevægelser i de mindste detaljer. I Lov om Spillekasinoer af 1993 (14/10-93) hedder det således: "I ethvert spillekasino skal der være installeret apparatur, der gør det muligt samtidigt at foretage videoovervågning af alle vekselkassens transaktioner samt af alle transaktioner i forbindelse med afvikling af alle spil ved spillebordene". De mange kameraer muliggør en intens overvågning, hvor

ansat personale – som spillerne ikke kan se – kan zoomer ind på ansigter og beklædning og eventuelt undersøge spillers identitet gennem sammenligninger med data-banker (Dagen, 27/11-02). Endelig anvendes elektronisk overvågning til at tjekke, om spillerne har medbragt computere eller lignende udstyr, der på forskellige måder kan anvendes til at forudse resultaterne af spillene. Derfor er der også i den danske lovgivning om kasinoer indføjet en bestemmelse i § 8 herom: "Ingen gæster må under besøg i et spillekasino være i besiddelse af apparat til telekommunikation eller med elektronisk kalkulationsprogram".

I denne artikel vil jeg beskæftige mig med spil om penge i Danmark og især se på lovgivning og den statslige og private administration af spillene. Overvågningen i kasinoet er et illustrativt udgangspunkt for dette fokus, idet den gennemførte overvågning tydeliggør en række juridiske, politiske og kulturelle forhold, som er af største vigtighed for spillernes muligheder og oplevelser. Målet er at beskrive forvaltningen af spilleområdet og at tydeliggøre den kulturelle opfattelse, som forvaltningen af hasardspil foregår indenfor og udtrykker. Dette gøres gennem analyser af lovtekster, administrative tekster, debatter i folketinget og interviews med politikere, administratorer og kommercielle udbydere af spil. Jeg vil altså forsøge at besvare følgende spørgsmål: Hvilke samfundsmæssige forhold er overvågningen en del af, og

hvilke forhold er overvågningen med til at skabe og opretholde? Hvilken orden søges etableret på spillestederne, og hvordan forventes spillerne at agere for at passe ind i denne orden?

Undersøgelsen er centreret omkring det specifikke spillemiljø i Danmark, men gennem analysen og beskrivelsen heraf, mener jeg at antyde forhold af bredere interesse. Jeg undersøger således forhold mellem spillere, spiludbydere og lovgiver, hvorfor undersøgelsen kan ses som en eksemplificering af de langt mere generelle forhold, som eksisterer og dagligt genskabes mellem borgere, privat marked og stat.

Undersøgelsen baserer sig på godt et års feltarbejde i den danske spilleverden. Jeg startede med at interviewe politikere og administratorer og undersøge lovtekster og udskrifter fra debatter i folketinget. Dette blev fulgt af godt 10 måneders feltarbejde i kasino, bankohaller, en semi-legal spilleklub samt helt legale spilleklubber. Blandt spillerne interesserede jeg mig især for, hvilke betydninger der lægges i spillene. I denne artikel fokuseres primært på lovgivning og administration af spillet, men enkelte observationer om spillerne inddrages også.

#### LOVGIVERE, PRIVATE OG STATSLEGE UDBYDERE AF SPIL OG SPILLERE

“Når man nu ved, at mennesker spiller, kan der da ikke være noget forkert i at bringe det ind under sobre, kontrollerede, beskattede og ordentlige forhold”, sagde et folketingsmedlem som et argument for indførelsen af kasinoer under den første debat om kasinoer i 1989. Politikeren forbinder altså orden og lovlighed med en markedsgørelse og deraf følgende beskatning. Udtalelsen giver dermed præcist udtryk for det forhold, der er mest markant i administrationen af spilleområdet, nemlig den nære sammenknytning mellem stat og marked samt den måde, dette samarbejde er med til at kontrollere og skabe spillernes muligheder. Overvågningen er et led i denne kontrol, som stat og marked tilsammen udøver over spillerne.

Når staten giver tilladelse til kasinoer, sker det, som det hedder i loven, under forudsætning af at “den, der ønsker en tilla-

delse må antages at ville drive spillekasino på fuldt forsvarlig måde” (Lov om spillekasinoer fra 89). Samtidigt med udstedelsen af licensen, overgives altså en magtbeføjelse til at sørge for ordnede forhold på kasinoets område. Staten kunne derfor se ud til at have afgivet noget af sin autoritet til licensindehaveren. Licensen styrker da også den private spiludbyder, bl.a. fordi den sikrer dem mod konkurrerende såkaldt ”illegalt spil”. Endvidere giver kontrollen over området spiludbyderen muligheder for at sikre sig mod spillere, som vil snyde eller på anden uretmæssig måde søger at bemægtige sig stedets penge.

Statens magtafgivelse er imidlertid spundet ind i et net af regler og kontrolmuligheder, hvorigennem statens magt i det væsentlige bibeholdes, og endda på en vis måde udvides. Ewald argumenterer for, at sådanne overdragelser af ansvaret og opsynet med bestemte områder er en central del af det, han kalder liberalistiske styreformere. Staten forvalter sin ledelse ved at uddelegere den til mindre enheder – ofte private firmaer -, som skal sørge for “good order and security” i det område, de er ansvarlige for. Ewald bruger overdragelsen af minerettigheder i Frankrig 1810 som eksempel på en ledelsesmåde, der stadig praktiseres: “Et mineselskab var lige så meget et pacificerende foretagende og endda et regionalt koloniserende forehavende, som det var en kommerciel bedrift. ....disse områder ligger ikke udenfor den offentlige orden, da de opretholder denne orden ved at producere føjelige individer (Ewald i (Gordon 1991):27). Staten kan derfor siges at anvende private firmaer til at skabe kontrol over borgere og områder, som ellers ville være udenfor statens kontrol (Andersen 1996; Merry 2001; Rose 1999 (1989); Valverde 1998).

I det følgende vil jeg undersøge, hvilke typer orden, der etableres på spillestedet, samt hvilke slags ”føjelige individer”, spillerne søges gjort til (se bl.a. Valverde 1996 og Merry 2001 for en analyse af kontrollen af individer gennem kontrol af det rum, de færdes i). Bestræbelserne for at skabe orden indenfor spilleområdet går især på at sikre sig mod to typer af ”opsætsige individer”, nemlig ludomane og kriminelle.

## LUDOMANI

### – SELVFORVALTNING OG ILLUSION

Lovgivere, administratorer, spiludbydere og behandlere udtrykker mange steder bekymring for spillerne, som de søger at beskytte dels mod at blive udnyttet af hensynsløse spiludbydere, dels mod spillerens egen manglende selvkontrol. Varetagelsen af spillernes interesser er grundlæggende baseret på en antagelse om, at spillerne er rationelle mennesker, der handler fornuftigt, hvis de gives tilstrækkelige informationer. Det er derfor op til lovgivere, administratorer og spiludbydere, at fremlægge de relevante oplysninger for spillerne, så de kan spille på en fornuftig måde. I diskussionerne om administrationen og lovliggørelsen af spillet optræder imidlertid en kategori af spillere, som tilsyneladende ikke forholder sig rationelt til spillet, nemlig de ludomane. Overvejelser om, hvordan man hjælper de ludomane og forhindrer fænomenet i at brede sig, er vigtige i diskussionerne om administrationen af spilleområdet. Vigtigheden har givetvis noget at gøre med det faktum, at ludomani er et folkeligt emne, som alle danskere kender til gennem mediernes omtale af fænomenet.

I debatterne om ludomani forbindes spillet om penge med spillere, som ikke evner at udøve tilstrækkelig selvkontrol og dermed fortaber sig selv og deres besiddelser i spillet. Valverde skriver om en af de grundlæggende holdninger i den moderne liberale verden: "På trods af forskelle i hvad man personligt tillader eller forbyder, opfattes det som en dyd at være i stand til at udøve selvkontrol" (1996:365). Denne højt værdsatte evne italesættes i ludomanidebatten og forbindes med den kontrol, som udøves over spillernes lyster, dels af dem selv, dels af aktører som spiludbydere og staten, hvis udbud af og kontrol med spil er med til at friste spillerne. Ludomanidebatten rejser spørgsmål om ansvaret for individets handlinger og kontrol over sig selv, når individerne interagerer med institutioner som stat og marked, som på forskellige måder søger at kontrollere og forme dem på bestemte måder. Ved at pege på forhold af generel betydning for mennesker i nutidens samfund

rækker ludomanidebatten derfor langt ud over spillemiljøet.

Ludomanidebatterne angiver et moralsk og praktisk dilemma for politikere og administratorer. Dilemmaet består kort fortalt i, at politikerne ønsker at sikre spillerne mod at blive udnyttet økonomisk, samtidigt med at staten – enten direkte gennem de statejede spil, eller indirekte gennem statens støtte af de private spiludbydere – udnytter spillerne økonomisk.

### FORVALTNING AF KONTROL

Ønsket om at sikre spillerne mod deres eget uhæmmede spil kom frem flere gange i Folketingets debat om indførelse af kasinoer i 1989, bl.a. hvor det Radikale Venstres ordfører fortalte om forholdene i Østrig: "Jeg synes, det er værd at påpege, at man i Østrig har meget strenge kontrolregler, der f.eks. går ud på, at alle, der går ind i et kasino bliver registreret, at der er krydskontrol mellem de forskellige kasinoer, at f.eks. studerende kun har lov til at komme een gang om året, og at folk, der møder for tit i et spillekasino, får en diskret henvendelse hvorunder man spørger dem, hvor meget de tjener, og om de nu også har råd til at spille, og hvis man finder, at de ikke har det, rationerer man deres kasinobesøg".

Kasinoejerne fik i Danmark ikke pligt til at forvalte gæsterne på helt denne måde. Men Folketinget vedtog dog andre tiltag i forhold til en sikring af spillerne. Eksempelvis vedtoges det, at der i uddannelsen af personalet skal indgå lidt psykologi, så personalet vil kunne være bedre til at afgøre, om folk har en problematisk spilleadfærd. Jeg interviewede en spillemaskinehalejer som var opmærksom på problemet med folk, der spillede for meget. Men han mente dog ikke, at der var mange af den slags spillere i hans butik, og så var det endvidere vanskeligt at vide, hvornår en person havde et problem med spillet. Hans politik overfor denne type spillere var altså ikke at gøre noget. Andre spilleklubejere går, som Franz Howits fra Skatteministeriet fortalte, "foran med fanen og forbyder mennesker, der ser ud til at spille for alvorligt, at spille". Men denne omsorg kunne, som Howitz sagde,

**Casino.Net** *The Finest Casino*

Spil Nu | Tilbud | Spillene | Players Club | Fair Spil | Hjælp

**97,5% Gevinstudbetaling**

*"Jeg nyder virkelig at spille på jeres casino - det er det bedste på internettet."*  
- Michael W.

*"Først kunne jeg simpelthen ikke forstå, at jeg havde vundet en jackpot på \$40.848 !"*  
- Jonas C.

*"Tak for jeres fantastiske kundeservice."*  
- Nicole S.

**\$200 i Velkomstbonus**  
Få op til \$200 i bonus på din første indbetaling

**\$150 i Ugentlig bonus**  
Få bonus HVER uge på Casino.Net

**\$100 i kontantbonus**  
Foretag en kontant indbetaling og få op til \$100 i bonus.

**Download**  
Valgmuligheder  
Bestil CD-ROM

**100% Sikret Bankoverførsel Checks**

22 klassiske casinospil og slots

Blackjack    Roulette    Caribbean Poker    Craps  
Slotmachines    Keno    Video Poker    Baccarat

**December Topvindere**

Thomas S	\$59,865.25
Ed P	\$43,367.00
Colin I	\$35,350.75

**Progressive Jackpots**

Aladdin's Lamp	\$357,436.72
Jack In The Box	\$229,923.75
Haunted House	\$67,496.79



Français | Italiano | Nederlands | Português | Español | Deutsch | 中文 | 日本語

**CASINO ON NET** **www.888.com**  
The World's No.1 Online Casino & Poker Room

Getting Started | Features | Security & Privacy | Players' Club | Help | About Us | Contact Us

**Online Casino Games**

**20% Guaranteed Bonus UP TO \$200**  
On Your First Deposit

**Quick Play NO DOWNLOAD**

Call Support 24/7  
Toll-Free - US/Canada  
**1-800-480-5170**

▶ For All Other Countries ◀

**Click to DOWNLOAD**

**EXCITING NEW SOFTWARE**

Blackjack    Roulette  
Pai Gow Poker    Craps  
Video Poker    Slots    Caribbean Poker    Keno

**Preview Games**

**Online Poker Room**

**25% BONUS**  
On Your First Deposit

**PACIFIC POKER**

**Click to Download**

*Learn More*

Deposit By: **CITADEL**

**97.9% Payout**  
2003

Payout & RNG reviewed by:  
**PRICERESOURCE**

**18**

**EA**  
Comblers Anonymous

PÅ INTERNETTET ER FLADEN MELLEM DET LOVLIGE OG ULOVLIGE SPIL IKKE HELT KLAR. ET ULOVLIGT SPIL KAN LIGGE ET ELLER TO KLIK FRA DET LOVLIGE.

“skyldes andet end hensynet til spillernes ve og vel, eventuelt hensynet til de andre spillere, som måske ikke ville bryde sig om, at en spiller blokerer fem maskiner”.

Der er altså ikke klare regler for, hvordan spiludbydere skal forholde sig til ludomani. Men flere steder udtrykkes der en forventning om, at spiludbydere alligevel “af sig selv” samarbejder med myndighederne om en løsning af problemer. I “Spil i fremtiden” (Skatteministeriet 2001: 82) fremføres det under overskriften, “Selvregulering skaber tillid”, at retstilstanden “lægger op til, at de danske hosts [for spil på Internettet] indfører en høj grad af selvregulering. En selvregulering baseret på klare etiske kodeks vil samtidig være det bedste grundlag for et frivilligt samarbejde med myndighederne”. Og senere hedder det: “De danske udbydere bør derimod forholde sig bevidst til risikoen for ludomani. En manglende opmærksomhed omkring ludomani kan føre til en kritik af, at danske spiludbydere medvirker til at skabe nye ludomaner” (ibid.: 95). Den skjulte trussel i denne opfordring finder sit modspil i spiludbyderes italesættelser af deres ansvar. Før vedtagelsen af loven om automater, fik de ansvarlige politikere således en del henvendelser – både personlige og officielle fra forskellige interessenter. I et brev til Socialdemokratiets ordfører på området, Jens Verner, fra et firma, som sælger spillemaskiner hedder det: “Vi er ikke uenige i lovforslagets overordnede målsætninger. Vi har fra virksomhedens etablering utrætteligt talt for, at der skulle herske ordnede forhold i branchen, og at spil af den karakter – som vi er engageret i – skal være baseret på fornøjelse og sociale samvær“. Myndigheder såvel som private udbydere kender og benytter således retorikken om selvforvaltning, ansvar og moral og evner at fremstille sig selv som dydige, ansvarlige mennesker.

Skattestyrelsen uddeler en kort skrivelse af psykolog Griffiths, “God praksis i spilindustrien: Tanker og forslag” til alle spiludbydere. Griffiths taler for gennemskuelighed i spillet, hvorfor “alle de informationer, spillere kan behøve for at foretage fornuftige valg (som sandsynlighederne

for gevinst eller tilbageføringsprocenterne)” skal være tilgængelige. Griffiths opfatter spillerne som rationelle aktører, men “Selvom spillere helt klart er ansvarlige for deres eget spil, bør de stadigvæk mindes om behovet for at kontrollere sig selv”. Michael Jørsel fra Ringgården, som er et behandlingscenter for ludomani, er enig med Griffiths og hævder i et interview med mig, at det vi har behov for indenfor spillemarkedet er “information, information, og information, i nævnte rækkefølge”. Den generelle holdning til spillerne er altså, at de er eller bør være rationelt tænkende og selvbestemmende mennesker, som selv forvalter deres spil, men at de kun kan gøre dette, hvis de får tilstrækkelige oplysninger.

På linje med dette pålægger politikerne spiludbydere at hjælpe spillere med en problematisk spilleadfærd. Som en service overfor disse spillere skal kasinoer eksempelvis tilbyde, at de kan blive registreret og udelukket, hvis spilleren selv beder om det: “enhver kan kræve, at et spillekasino efter anmodning registrerer den pågældende med de i § 9 a, stk. 1 nævnte identifikationsoplysninger samt med oplysning om, at vedkommende skal afvises ved indgangen til spillekasinoet. Anmodningen, der kan fremsættes såvel skriftligt som ved personlig henvendelse, skal hidrøre fra den pågældende selv... Personer, der er registreret efter reglerne i stk. 1, kan til enhver tid begære registreringen slettet [hvilket har] virkning 8 dage efter spillekasinoets modtagelse af begæringen”. I bemærkningerne til loven begrundes fristen på 8 dage: “Baggrunden for, at en begæring om sletning først får virkning på et senere tidspunkt, er at forebygge, at anmodningen om sletning ikke beror på en pludselig indskydelse, men er velovervejet”. Folketinget pålægger altså spiludbyderen at hjælpe spillere med at forvalte dem selv, når spillerne ønsker dette. Folketinget er derfor på linje med Griffiths i at opfatte spillerne som rationelle mennesker, der kan og må bestemme over sig selv, men som kan have brug for spiludbydernes støtte for at kunne udøve selvkontrol.

## FORVALTNING AF ILLUSIONER

Michael Jørsel fra Center for Ludomani og Leif Mikkelsen fra Venstre fortalte begge i interviews, at der i ulovlige spil på Internettet er blevet målt tilbagebetalingsprocenter på mere end 100% for nyttilkomne spillere. Spillerne oplever således at vinde i starten, og det er med til at fastholde deres interesse for spillet, også når de senere taber. Både Jørsel og Mikkelsen var forargede over, at spillerne på denne måde blev spundet ind i en illusion om at kunne vinde i spil, de reelt ikke vinder i. Andersen fra bevillingsmyndighederne fortalte ligeledes om ulovlige spil, hvor spillere lokkes til at deltage i spil, hvor de reelt ikke har en chance for at vinde, fordi spillet er arrangeret til spiludbydernes fordel. Både behandleren Jørsel, politikeren Mikkelsen og politimanden Andersen beskriver således det ulovlige spil som funderet i forsøg på at nære spillernes håb om at vinde i spil, som spillerne i det lange løb taber på.

De lovlige private og statslige spil er imidlertid baseret på lignende skabelser af illusioner. Dette kan man hævde først og fremmest, fordi spillene favoriserer spiludbyderne, ikke spillerne. Spillerne taber således i det lange løb, uanset om de vælger at deltage i lovlige eller ulovlige spil.

Men en anden vigtig grund til at man kan hævde, at de lovlige spiludbydere nærer spillernes illusioner om at kunne vinde, er, at politikere, administratorer og spiludbyderne selv i handlinger og udtalelser viser, at de gør dette. Venstres Leif Mikkelsen kom således af sig selv ind på, at hasardspil bygger på en illusion. Et af hans eksempler var, at når puljen til en trækning blev fordoblet, var der også dobbelt så mange, som spillede, selvom den enkelte spillers mulighed for gevinst halveres. Mikkelsen var altså helt på det rene med, at spiludbyderne skaber illusioner hos spillerne, men så ingen problemer heri, så længe spillet blot foregår på en reglementeret måde, hvor der er sikkerhed for, at gevinsterne udbetales og spillerne oplyses om deres sandsynligheder for gevinst.

Denne problematik fremtræder endvidere tydeligt i nogle af de forhandlinger, som er foregået mellem spiludbyderne og politi-

kerne. Før vedtagelsen af den ny lov for reguleringen af automatspil afgav forskellige af de berørte partsindlæg. Dansk Automatbrancheforening skrev: "Foreningen vurderer, at en rimelig beskatning og en *lidt højere indsats pr. spil* (min kursiv) samlet vil medvirke til at sikre eksistensen af et velreguleret hvidt spillemarked, der giver et statsligt provenu på mindst 450 mio. kr. Samtidig undgår man at lukke en række legale spilleaktiviteter, hvilket i sig selv vil bidrage til en effektiv bekæmpelse af det gråsorte marked". Foreningen slår på, at både automatspiludbydere og staten kan øge provenuet, hvis det blot gøres lovligt at sætte indsatsen pr. spil op. Det ekstra provenu skal selvfølgelig tages et sted fra, og det foreslås indirekte, at det tages fra spillerne. I sådanne diskussioner – som kan genfindes i både politikeres taler og administrative tekster om spilleområdet – anskues spillernes villighed til at aflevere penge til spiludbydere og staten som forhold, der kan reguleres bl.a. gennem fastsættelse af indskudets og gevinsternes størrelse. Disse midler opfattes altså som en slags håndtag, politikere og administratorer kan anvende til at skrue op eller ned for spillernes villighed til at spille.

## GAVER MELLEM SPILLERE OG SPILUDBYDER

Gennemsigtigheden af forhold i markeds sfæren bygger bl.a. på en adskillelse af kunde og firma. Da kunden ikke har følelsesmæssige eller økonomiske forpligtigelser overfor firmaet kan han eller hun vælge rationelt, altså vælge på måder, hvor der kun tages stilling til pris, kvalitet og lignende relevante forhold. Markedets gennemsigtighed er således en forudsætning for kundens rationelle valg. Det gennemsigtige marked findes imidlertid mere som en model eller et ideal end som en realitet (Carrier 1995; Carrier 1997). I de virkeligt eksisterende forhold mellem firmaer og kunder spiller personlige relationer som tillid og glæde en stor rolle for kundens valg. Firmaer forsøger da også ofte at overskride markedsrelationen til kunden ved bl.a. at give tilbud og gaver til særligt udvalgte kunder (Carrier 1997).

Kasinoet anvender også sådanne midler, men deres anvendelse er i særlig grad kontrolleret af lovgivere. I kraft af den stærke kontrol og direkte involvering i kasinoernes håndtering af relationen mellem kunde og firma, bliver lovgivere imidlertid også i særlig grad medansvarlige for kasinoernes praksis.

Folketinget besluttede ved indførelsen af kasinoer, at spillerne skulle have en mulighed – som de skulle nødes til at anvende – for at give personalet drikkepenge. Men af frygt for at drikkepengene skal kunne anvendes til at købe sig til uretmæssige fordele i spillet – altså at spilleren snyder sammen med personalet – valgte man at inddrage drikkepengene i en fælles kasse, ”troncen”, som derefter uddeles til personalet som deres løn.

Justitsministeren beroligede politikere, som frygtede en kriminel anvendelse af drikkepengene ved at beskrive systemet på denne måde: “Det er ikke sådan, at der gives drikkepenge til den enkelte medarbejder i kasinoet. Det går i en fælles pulje, således at den enkelte højst får 1/100 eller 1/200 af det. Systemet er kendt og afprøvet i udlandet, og selvfølgelig er der kontrol med det. Når disse kasser tømmes om aftenen, så tælles de op og bogføres”.

Drikkepengene går fra kunden til personalet på en måde, der opleves som anderledes end almindelige betalinger for varer. Drikkepengene ligner gaver ved på en vis måde at være givet frivilligt til mennesker, giveren har lyst til at give noget (Mauss 1997 (1924)). Derfor er drikkepengene med til at overskride og sløre de upersonlige markedsrelationer mellem spiller og spiludbyder (Carrier 1995):59f.).

I kasinoet er der opsat skilte, hvor spillerne opfordres til at give drikkepenge, fordi de anvendes til personalets løn. Spillerne gives således et indtryk af, at hvis de ikke afleverer drikkepenge, så vil personalet ikke få løn. Dette er imidlertid ikke et helt sandfærdigt indtryk. Hvor drikkepengene ved troncsystemets indførelse var bestemt udelukkende for personalet, blev det i 1993 ændret, således at øremærkingen af drikkepengene bortfaldt. Dette skete efter henvendelse fra kasinobranchen, som så et problem i systemet, da det

medførte for høje lønninger til personalet. Lovgivere vælger altså at nære spillernes oplevelse af, at drikkepengene er deres direkte betaling til personalet for deres tjenester overfor spilleren, selvom pengene snarere indgår direkte i den almindelige drift af virksomheden.

Opsummerende kan man sige, at de illusionsskabende kriminelle spiludbydere anvendes af både politikere, administratorer og spiludbydere som et billede på moralsk anfægtelige forhold, som de lovlige parter selv anvender, og som de derfor så meget desto stærkere har interesse i at lægge afstand til.

### **SORT SPIL – LOVLIGGØRELSE OG MARKEDSGØRELSE AF SPIL**

I Folketingets debatter, i bemærkningerne til lovene og i embedsmændenes udtalelser og tekster om spil rejses spørgsmålet om forbindelserne mellem det ulovlige og det lovlige spil gentagne gange. Alle er interesseret i at modvirke, at ulovlige spil og anden kriminalitet gennemtrænger og bemægtiger sig det lovlige spil. Men omvendt knyttes der også store håb til lovliggørelsen af spil og af kasinoerne, idet dette kan være med til at stoppe det allerede eksisterende kriminelle spil ved at få det ført ind i sikre, markedsgjorte og lovformelige rammer.

I Folketingets debatter om indførelsen af kasinoer i 1989 påpegede Christensen fra Kristeligt Folkeparti – som var det eneste parti, der var direkte modstandere af kasinoers indførelse – det grundlæggende paradoksale i at argumentere for en lovliggørelse gennem ophævelse af forbud: “Vi medvirker ikke til lovgivning, som har det formål at afskaffe det ulovlige. Det står jo udtrykkeligt i bemærkningerne her, at man vil søge ulovligt spil kanaliseret ind i lovlige rammer. Vi skal ikke lovliggøre noget, bare fordi vi vil have det ulovlige afskaffet”. Christensen uddyber med et eksempel: “Vi har et problem, vi har nogle regler, der ikke bliver overholdt. Så må vi hellere afskaffe dem, for at de ikke skal være ulovlige længere. Det ligger på linje med, at sige: Der er altså for mange, der kører for stærkt på vore landeveje; så må vi sætte hastighedsgrænsen op”. Christen-



sens pointe er altså, at argumentet om, at man i sig selv gør noget godt ved at ophæve et forbud, ikke holder, fordi der findes forbud, som man gerne vil opretholde.

Tilhængerne lægger ikke så meget i dette mere overordnede argument og ser snarere lovliggørelsen som et praktisk, administrativt problem, som kan løses gennem passende kontrolforanstaltninger med kasinoet. Det overordnede problem, som Christensen påpeger, genfindes imidlertid i de praktiske og administrative spørgsmål, hvor fladen mellem det lovlige og det ulovlige spil endnu ikke er helt etableret. Leif Mikkelsen fra Venstre anvender således en lignende argumentation, da han i et interview i 2002 med mig overvejer nogle af de problemer, der kan være med, at Tipstjenesten udbyder spil på Internettet. "Man vil godt nok få fat i en del af det grå og sorte marked, som folk ellers ville spille på. Men samtidigt skal man også tænke på, at man lærer folk at spille på nettet. Der er mange, som ikke er vant til at spille på nettet, og ved at udbyde spillet og lære dem, hvordan man gør, er der en risiko for, at de bliver oplært til at spille på det grå marked også... Når de spiller lovligt på Tipstjenestens spil, er de kun et enkelt eller to klik fra det ulovlige spil". Der er altså en prekær grænse mellem lovligt og ulovligt spil, og den søges bl.a. kontrolleret gennem markeds- og lovliggørelse. Grænsen skal dog forvaltes omhyggeligt, således at resultatet ikke bliver en spredning af det ulovlige, men derimod en øget kontrol og orden.

Ønsket om effektivt at forhindre kriminalitet i at trænge ind over spilleområdet, er således den direkte årsag til den intensive overvågning, som licensindehaveren pålægges. Falskspil bliver dermed et fælles anliggende for lovgivere og spiludbydere. Men hvor kontrollen over falskspillet i kasinoet for lovgivere primært drejer sig om det principielle i at sørge for lov og orden, handler det for spiludbyderen mere om at sikre sit overskud på forretningen. I den praktiske forvaltning af spillet forenes disse to forskellige målsætninger imidlertid forbløffende fint.

Lovgivere pålægger således kasinoejeren at bekæmpe falskspil: "Ethvert spille-

kasino, der konstaterer falskspil eller andre strafbare handlinger i forbindelse med spillenes afvikling, kan foretage registrering af de personer, der begår sådanne forhold eller medvirker hertil, såfremt forholdene samtidig anmeldes til politiet". Kasinoet skal endvidere videregive sine mistanker og oplysninger om spillere til andre kasinoer i Europa, hvilket begrundes således: "For at mindske risikoen for, at en person, der på et kasino har spillet falsk eller begået andre strafbare handlinger, gentager disse handlinger på andre kasinoer, forekommer det rimeligt, at oplysninger, der registreres efter § 9 c, stk. 1, kan videregives til andre spillekasinoer" (ibid.). Det fremgår af ovenstående, at der netop er tale om en overdragelse af kontrollen med et område, og at man endvidere tillader, at en række private firmaer går sammen om at kontrollere spillerne gennem overvågning. Andersen fra bevillingsmyndigheden, som har at gøre med spil, fortalte i et interview med mig, at der endnu aldrig har været sager, hvor kasinoet eller andre spillemyndigheder har anklaget spillere for at spille falsk. Man kan derfor antage, at kasinoerne selv har ordnet de mellemværender, der måtte have været mellem dem og spillere uden at indblande statslige myndigheder. Kasinoet har således i praksis fået retten til at bestemme definitionen af "falskspil".

Kasinoejerne nøjes imidlertid ikke med at forhindre spillere i at snyde, hvis man hermed mener handlinger, der på forskellige måder omgår reglerne for selve spillet. Kasinoejerne forhindrer også spillere i at udnytte deres dygtighed. Et eksempel herpå er blackjack, der spilles på kasinoet. Blackjack er et færdighedsspil for mennesker, som kan huske alle spillede kort og derfor kan regne ud, hvilke kort, der er tilbage og derudfra tilrettelægge deres strategi for spillet af kortene. Men hvis spillerne ikke kan huske kortene, favoriserer spillet banken. Kasinoets indtjening er altså afhængigt af, at de kan forhindre spillere i at tælle kort. Før i tiden blev blackjack spillet med et enkelt spil kort med 52 kort, men da der viste sig spillere, som kunne huske et sæt kort, gik man over til at spille det med seks og siden otte sæt kort. Der

findes imidlertid spillere, som kan huske hele otte sæt kort, 416 enkeltkort, og for dem er blackjack ikke et held-spil, men en sikker indtjeningsmulighed. En af disse spillere optrådte i et fjernsynsprogram og hævdede at have tjent adskillige millioner på sin kunnen. Han er imidlertid blevet udvist af alle kasinoer, hvor der bl.a. op-sættes "Wanted-plakater" med hans ansigt på, og hvor hans ansigt og eventuelle forklædninger søges afsløret gennem anvendelse af computerprogrammer til sammenligning af billeder. Kunsten at lære at tælle kort og dermed vinde, er imidlertid blevet udviklet af andre spillere, som arbejder sammen, således at kasinoet har vanskeligere ved at finde ud af, at der er spillere til stede, som vinder. Dette foregår gennem uddelegering af opgaver, således at en spiller tæller kort, en anden vinder nogle gange, en tredje vinder andre gange mm. (Dagen 2002).

Det er måske ikke så underligt, at kasinoet ønsker at sikre deres indtjening og derfor overvåger spillerne og udviser dem, hvis de vinder systematisk. Men det er, synes jeg, bemærkelsesværdigt, at lovgivningen bakker denne praksis op. For at forstå dette vil jeg vise, hvordan denne praksis hænger sammen med nogle af de kulturelle forestillinger om offentlig og privat, som bl.a. kommer til udtryk i straffelovens behandling af spil om penge.

#### OFFENTLIG OG PRIVAT – GEVINST OG TAB

Spil falder ind under straffelovens paragraf 203 og 204, fra 1936. I paragraf 204 angives det, at privat kan alle former for spil spilles, men offentligt må man kun deltage i eller udbyde spil, der er givet licens til. Privat spil, som altså er fuldstændigt lovligt og derfor ligger udenfor myndighedernes interesse, karakteriseres som spil, der "foregår helt privat i familien eller med nære venner, og hvor det afgørende ved spillet ikke er at vinde gevinster" (Skatteministeriet 2001):103). Det centrale i dette spil er samværet og de fælles betydninger, som spillerne skaber gennem spillet. Dette spil afgrænses fra det ulovlige spil, hvor spillere uden lovlig licens forsøger at berige sig på spillet. Som det hedder i § 203:

"Efter § 203 er det ikke strafbart at deltage i tilladt hasardspil, medmindre det sker for at søge erhverv. Herved må forstås, dels at der er handlet for vindings skyld, dels at der er tale om gentagne tilfælde og ikke blot enkeltstående tilfælde. Erhvervet kan søges ved deltagelse i spillet, men også på anden måde, f.eks. ved at udbyde spillet, stille lokaler til rådighed eller udleje spilleudstyr" (Straffeloven § 203).

Lovgivere skelner således mellem to forhold: om spil foregår i offentligt eller privat regi, og om spillet sker for vindings skyld eller ej.

Det forekommer umiddelbart paradoksalt, at loven bestemmer, at man ikke må spille for vindings skyld, at man som spiller ikke må have intentioner om at vinde. Når man køber et skrabelod eller sætter penge på en hest eller et nummer i rouletten ser det jo umiddelbart ud som om, man køber muligheden for at vinde en gevinst. Og betyder det så ikke, at man netop spiller for vindings skyld?

Sagen er imidlertid den, at loven skelner skarpt mellem to typer af aktører på spillemarkedet: udbydere og spillere. Udbydere med en lovlig tilladelse må gerne tjene penge på spil, hvis blot det foregår efter reglerne: således at spiludbyderen betaler afgifter og skat, sørger for at der er det fastsatte antal toiletter til rådighed for kunderne, at de ansatte får feriepenge og pauser, at tilbageførelsesprocenten (den procentdel af indskuddet, som føres tilbage til spilleren) følger loven, osv. Forbudet mod at tjene penge på spil angår derimod spilleren. Spillere må ikke deltage i spillet ud fra økonomiske motiver, men skal deltage i spillet som forbruger, der betaler for det forbrug, som spiludbyderen sælger. Spilleren nødes således til at forstå sig selv som forbruger og spillet som en fritidsbeskæftigelse, igennem hvilke spilleren alene eller sammen med andre kan skabe spænding, drømme og fællesskaber.

#### DEN KULTURELLE OPFATTELSE AF HASARD

Som vist ovenfor er overvågningen af spillerne i kasinoet blot et enkelt element i den orden, som lovgivere, administratorer og spiludbydere er med til at skabe gen-

nem deres forvaltning af spilleområdet. Forvaltningen foregår naturligvis på måder, der passer ind med den øvrige verden – Danmark i nutiden – som spillet indgår i. Opdelingerne mellem stat, privat firma og borger angår således ikke kun spilleverdenen. Det samme gælder de to distinktioner fra straffeloven, der er blevet fremhævet ovenfor, nemlig opdelingen mellem offentlig og privat samt opdelingen mellem erhverv og ikke-erhverv. Endelig gælder dette også for de to nævnte afvigende spillertyper, ludomanen og den kriminelle, som så store dele af forvaltningen er indrettet på at dæmme op for. Spilleverdenen kan derfor siges at være indlejret i en bestemt kulturel sammenhæng, hvor disse opdelinger og spillertyper er vigtige. Samtidigt er forvaltningen af spilleverdenen med til at fastholde, videreføre og måske i en vis grad forandre opdelingerne og spillertyperne ved at tage udgangspunkt i dem.

Som en konklusion på analysen vil jeg her beskrive – givetvis alt for forsimplet – de spillertyper, som forvaltningen lægger op til at skelne mellem. Det drejer sig om den normale spiller, og de to typer af afvigende spillere; den ludomane og den kriminelle.

Normal hasard foregår indenfor stramt definerede grænser, som ikke brydes. Denne form for hasard følger på væsentlige måder de gængse opfattelser af play (Bateson 2000 (1955); Huizinga 1963; Jansbøl 2003; Reith 2002). Spilleren deltager her i de spændende oplevelser, som spiludbyderne sælger. Sammen med andre spillere skaber spilleren spænding ved at betale for at spille om penge. Det vigtige for det normale spil er, at spilleren er fuldstændigt klar over, at der er tale om en virkelighedsflugt, et liminalt rum, en påtaget transcendens eller en leg. De klare grænser omkring spillet – som bl.a. overvågningen er med til at etablere – giver spilleren mulighed for at fortabe sig i spillet, fordi grænserne samtidigt tydeligt markerer, at der kun er tale om en leg. Spilleren har derfor en klar bevidsthed om at spillet blot er for sjov, og denne bevidsthed kan de trække ind hvert øjeblik det skal være.

Spillehalsejeren Peter fortalte mig, at

spillerne almindeligvis er “ansvarlige mennesker, der har styr på økonomien og er helt afklarede over deres spil. De har måske 2-500 kr., som de spiller for. I stedet for at gå i biografen, så spiller de”. Med denne beskrivelse lægger Peter afstand til opfattelsen af spillerne som patologiske, ukontrollerede mennesker, som bliver lokket i uføre af spillestedet. Det gør han ved at understrege det afgrænsede i spillernes aktivitet. I beskrivelsen er spillernes oplevelser på spillestedet klart afgrænset fra deres øvrige liv, og de er på ingen måde i fare for at komme til at tro, at de kan vinde på spillet. Afgrænsetheden udtrykkes også i den måde, spillerne håndterer deres penge på: Spillerne øremærker en vis sum af deres penge og blander ikke disse penge sammen med eksempelvis pengene til huslejen, maden eller julegaverne (se Zelitzer 1994 for en analyse af øremærkning af penge). Spillerne bestemmer bevidst og velovervejet, hvad de har råd og lyst til at spille for, og spillet er blot harmløs tidsfordriv.

De to typer afvigende spillere er karakteriseret ved ikke at evne eller ville respektere de grænser, som sættes omkring spillet.

Den ludomane spiller evner ikke at indse, at der blot er tale om et afgrænset tidsfordriv, som koster penge, men tror derimod, at spillet drejer sig om at vinde. Måske tror vedkommende også, som Michael Jørsel, Ringgården, fortalte mig, at han eller hun faktisk vinder på grund af særlige evner, særligt held, specielle lykketal mm. Det gør spilleren selvfølgelig ikke, og derfor er der tale om en form for afsporet virkelighedsopfattelse, hvor spilleren tror på en ikke-eksisterende virkelighed.

Den kriminelle spiller overskrider også grænserne mellem spille-virkeligheden og den omgivende verden ved rent faktisk at føre penge fra spillet over i den ordinære virkelighed. Uanset hvordan dette foregår, bliver det søgt forhindret af spiludbydere og lovgivere.

Lovgiveres og spiludbyderes forvaltning af spilleområdet er altså rettet mod at få spillerne til at blive det, man med Ewald kunne kalde føjelige forbrugere. Modsætningen mellem den kontrollerende stat og det profitmaksimerende private marked

eksisterer således tilsyneladende ikke, når det gælder spillemarkedet, men er derimod afløst af et velfungerende samarbejde. Ved at skelne mellem to væsensforskellige typer af aktører i spilleverdenen, nemlig spillere og spiludbydere, placerer lovgiverne bogstavelig talt de egentlige økonomiske forhold udenfor de spil om penge, som spillerne deltager i. Spillerne deltager derfor som forbrugere i spiludbydernes spil, og som forbrugere forventes de at betale for de produkter, spiludbydere tilbyder.

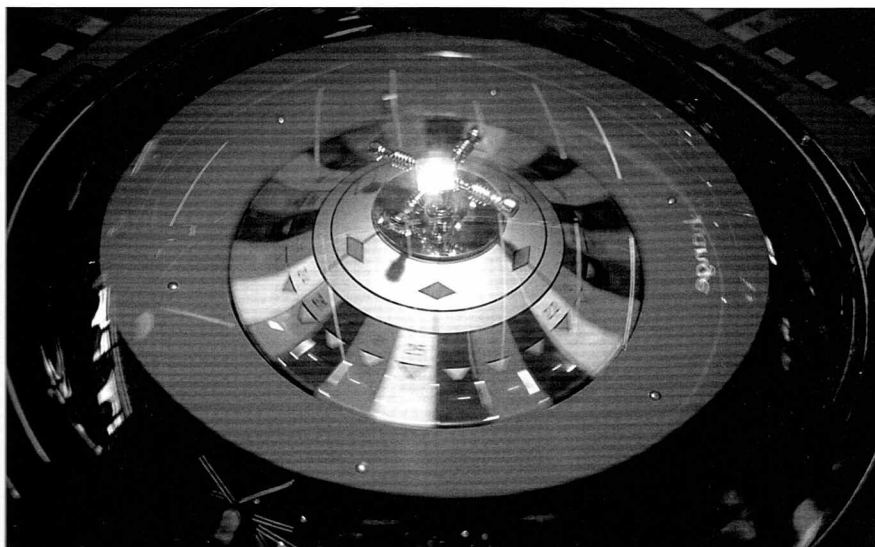


FOTO: KRISTIAN BUUS/SCANPIX

#### Litteraturliste:

- 14/10-93. Forslag til Lov om ændring af lov om spillekasinoer og lov om afgift. In *Nr. LSF 29*.
- Andersen, N.Å. 1996a. *Udlicitering – når det private bliver politisk*. Frederiksberg: Nyt fra Samfundsvidenskaberne.
- Bateson, G. 2000 (1955). *A Theory of Play and Fantasy* (Steps to an Ecology of Mind. St. Albans: Paladin).
- Carrier, J.G. 1995. *Gifts and Commodities. Exchange and Western Capitalism since 1700*. London and New York: Routledge. 1997. Introduction. In *Meanings of the Market. The Free Market in Western Culture* (ed.) J.G. Carrier. Oxford: Berg.
- Dagen, 2002. Som seks små Rainmen regnede Harvardstuderende sig til millioner i de amerikanske kasinoer. In *Dagen*. København.
- Gordon, C. 1991. Governmental Rationality: An Introduction. In *The Foucault Effect* (ed.) C.G. Graham Burchell, P. Miller. U.S.A.: The University of Chicago Press.
- Huizinga, J. 1963. *Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg*. Gyldendals Uglebøger.
- Jansbøl, K. 2003. Spil om penge i antropologi og sociologi. *Social Kritik*.
- Mauss, M. 1997 (1924). *The Gift. The form and reason for exchange in archaic societies*. London: Routledge.
- Merry, S.E. 2001. Spatial Governmentality and the New Urban Social Order: Controlling Gender Violence through Law. *American Anthropologist* 103.
- Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London: Routledge.
- Rose, N. 1999 (1989). *Governing the soul. The shaping of the private self*. London: Free Association Books.
- Skatteministeriet, E., Justitsministeriet. 2001. *Spil i fremtiden – overvejelser om en samlet spillelovgivning*. København: Skatteministeriet.
- Valverde, M. 1996. Liberal Governance. *Economy and Society* 25. 1998. *Diseases of the Will. Alcohol and the Dilemmas of Freedom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zelitzer, V.A. 1994. *The Social Meaning of Money*. New York: Basic Book.

#### Note:

1. Gæster med måneds- halvårs- eller helårskort skal ikke registreres, men viser blot deres kort i garderoben og går ind.