

# LUDOMANI OG PENGE – mænd og misbrug

Af Simon Sjørup Simonsen

Tegninger: Flemming Born

Behandlingen af personer med spilleafhængighed (ludomani) er betinget af en forståelse af deres bevæggrunde og specifikke behov. En række forhold har betydning for den spilleafhængige, men særligt får han et problem med penge. Denne artikel vil forsøge at besvare spørgsmålet: Hvad er ludomanens forhold til penge? Fokus er at give en større grad af indsigt i netop det forhold den spilleafhængige har til penge.

Efter en beskrivelse af spilleafhængighedens udbredelse og en oversigt over faglitteraturens klassiske ludomaniforklaringer, diskuteres undersøgelsens metodologi. Den efterfølgende analyse foretages ud fra min deltagelse i en støttegruppe af spilleafhængige. Min tolkning af empirien har fastlagt mit fokus på misbrug af penge og tid, skammen over misbruget, informanternes pengebegreb. Mit udgangspunkt er filosofi/sociologi og min omgang med empirien er derfor teoretisk vægtet, således at den teoretiske tolkning og argumentation i artiklen udgør den væsentligste del.

Først gennemgås informanternes fortællinger om misbruget af penge. Dette misbrug bliver tolket på to overordnede måder. For det første tolkes deres forhold til penge som en værdimæssig og moralsk relation der ofte involverer to former for skam jeg benævner: den klassiske industrielle skam og den moderne postindustrielle skam. For det andet tolkes ludomanens forhold til penge som en social pengerektion. Spilleafhængige har mistet, ikke bare penge, men også deres begreb om penge. De er kommet for tæt på pengene (Bjerg, 2009).

Et anerkendt element i behandlingen af de spilleafhængige, er at re-etablere et såkaldt normalt forhold til penge. Det er blevet hævdet, at de spilleafhængige skulle miste evnen til sætte pengespillet i relation til den sociale virkelighed (Jansbøl 2009). Jeg vil modsat forsøge i artiklen at argumentere for, at dette kun gælder for én del af vores virkelighed. De spilleafhængiges opfattelse af penge er på nogle områder mere korrekt end en



såkaldt normalopfattelse af penge. De spilleafhængiges opfattelse af penge er speciel, men den er ikke bare en slags usammenhængende febevildelse. Deres patologiske opfattelse af penge stikker dybere ned i fundamentet af vores kultur.

Hovedparten af de spilleafhængige er mænd og grunden til dette er underbelyst. Jeg forsøger til slut at opstille en mulig forklaring, der er baseret på, at mænd i samfundet, er forholdsvis tættere på kulturens pengecirkulation og markedet – eller tæt på pengene, om man vil. Dette betyder at mænd generelt har nogle særlige livsbetingelser og for nogle mænds vedkommende får de også nogle særlige afhængighedsproblematikker. Argumentationen følger samme logik, som når man forsøger at forklare, hvorfor det næsten kun er kvinder, der får spiseforstyrrelser ved at pege på særlige kvinde-kulturelle relationer.

## AFHÆNGIG AF PENGESPILE

Hvad er pengespil? For den person der ikke er spilleafhængig, er det umiddelbare fænomen, der fremtræder, en sjov fritids-

syssel, hvor man fx leger med sin mulighedshorison. Man satser en sum penge og håber at vinde endnu flere. "Tænk hvis jeg vandt 5 millioner! Hvad ville jeg så gøre? Rejse? Købe et stort hus?". "Tænk hvis jeg kan vinde 3.000! Jeg skal kun satse 1200" osv. I de sekunder, hvor hjulet drejer, eller man afventer modspillerens melding, venter man i spænding. Den lille gevinst kan ramme en, men den store gevinst er med matematisk sikkerhed sjælden. Pengespillet har en harmløs funktion i tilværelsen som et hyggeligt indslag i hverdagen – for de fleste. Mellem 70% og 90% af befolkningen har spillet pengespil mindst en gang i livet (Raylu & Oei 2002). Men for et mindretal sker der en afhængighedsdannelse.

Ludomani er et fænomen med klinisk diagnose<sup>1)</sup>, og man anslår at det omfatter fra omkring ca. 5.000 til ca. 14.000 voksne danskere, som på et eller andet tidspunkt i deres livsforløb har været afhængige af spil (Bonke & Borregård 2006). Inden for et år (undersøgelsesåret) anslås det, at mellem 2.300 og 8.000 enten lider af eller har lidt af spilleafhængighed. Samtidigt anslås det, at en større gruppe mellem

10.600 og 21.300 voksne danskere er såkaldte problemspillere. Det vil sige at de ikke kan klassificeres som ludomane men, at de er i problemer med deres spil. Endelig er der ifølge ovennævnte undersøgelse en gruppe på mellem 105.700 og 134.600 voksne danskere, der er i risiko for at udvikle spilleafhængighed. I lignende undersøgelser regner man med at der er en forekomst af spilleafhængighed og problemspil på ca 1-2% blandt den voksne befolkning (Walker M. & Dickerson M. 1996) og at igennem et livsforløb vil op mod ca. 5% af alle få problemer med spil (Petry NM, Armentano C. 1999).

Mænd og kvinder spiller pengespil i samme omfang, men blandt problemspillere er der dobbelt så mange mænd som kvinder (Hraba & Lee 1996), og når problemerne bliver til afhængighed er mændene i endnu større grad repræsenteret. Af den ovennævnte danske spørgeskemaundersøgelse (Bonke & Borregård 2006) der er baseret på over 8000 danskere fremgår det, at 83% af de spilleafhængige er mænd. Af disse mænd er ca. halvdelen gift eller i forhold og ydermere fremgår det at de nuværende og tidligere spilleafhængige er i beskæftigelse i samme omfang som resten af befolkningen.

Forklaringen på ludomani er mangeartet i forskningslitteraturen. Forklaringerne kan inddeles i biologisk, psykologisk, kultur- og samfundsvidenskabelig orienteret forskning. Biologisk orienteret forskning har fokuseret på såvel biokemiske, fysiologiske, hormonale, genetiske og neurologiske forklaringer. Fx er serotonin og noradrenalin blevet angivet som faktorer (DeCaria, Bergaz, & Hollander, 1998). Der er ligeledes blevet opstillet profiler af den spilleafhængige hjerne med MR-skannere (Breiter, Aharon, Kahneman, Dale, & Shizgal, 2001; Potenza et al., 2003).

Den psykologisk orienterede forskning har bl.a. fokuseret på den spilleafhængiges lyst til intense oplevelser (Griffiths, 1993) eller på modstillingen mellem impulsivitet og irrationalitet på den ene side, overfor den manglende indsigt i de konsekvenser spillet har (Blaszczynski, McConaghy, & Frankova, 1990).

Hvor den psykologisk orienterede forsk-

ning ofte har fokuseret på de problematiske sider ved spilleafhængigheden har dele af den kultur- og samfundsorienterede forskning, fx dele af antropologien og sociologien, blandt andet set afhængigheden i sammenhæng med en stigende kulturel og samfundsmæssig medicinering, hvor kulturelle fænomener sygeliggøres (Roscerances 1985). Eller man har analyseret spilleafhængigheden og spillet som en mystificerende handling der tilbyder en flugt fra et liv uden berettigelse (Bourdieu 1986).

Formålet her er ikke at give en litteraturgennemgang og afveje disse forskellige forklaringer og forskningsretninger mod hinanden men at vise at der i forskningsmiljøet er heterogene forklaringsmodeller. Udgangspunktet for nærværende analyse er kulturelt og samfundsmæssigt og tager sit afsæt i den del af spilleafhængigheden, der har med penge at gøre. Udfra en fænomenologisk metodologi analyseres spilleafhængigheden som et problem for informanterne, relateret til sociologisk og antropologisk teori om primært penge og sekundært køn. Før disse teorier præsenteres skal empirien og de metodologiske overvejelser gennemgås.

## METODOLOGI, INFORMANTER OG STØTTEGRUPPEKULTUREN

I efteråret 2010 deltog jeg i en række møder i en århusiansk selvhjælpsgruppe for mennesker, der havde været spilleafhængige – eller ludomaner som de kaldte sig selv. Jeg var interesseret i deres livsverden og anvendte kvalitativ metodik. Denne tilgang giver et væsentligt indblik i den fænomenologiske side af spilleafhængigheden (Ezzy 2002). Metodikker i dette felt dækker over en lang række aktiviteter: casestudier, praksisteori, interview, deltagerobservation, etnografi, etnometodologi osv. Kvalitativ metodik dækker ikke over én fælles metode og der findes ikke en kagebrog med konsensuelle løsninger (Olsen 2002). Metodikken er situationssensitiv, og jeg anvendte teknikker og greb fra såvel casestudier, fokusgruppeinterview og dybdeinterview.

Jeg var interesseret i informanternes

livsverden, og adgangen hertil er deres erfaringer, følelser, oplevelser og fortællinger. Jeg var fx mere interesseret i nogle narrativer fra nogle af informanterne, fordi de beskriver et fænomen mere dybdegående end andre informanter. Hvor mange der har oplevet fænomenet eller hvor meget de har oplevet spiller en rolle, men er sekundært i forhold til fænomenet. Informanterne er placeret i en livsverden (Lebenswelt<sup>2</sup>). Det anvendte livsverdensbegreb har udgangspunkt i de to klassiske filosoffer Husserls fænomenologi kombineret med Heideggers hermeneutik (Simonsen 2000), og er videreudviklet over Habermas' mere sociologisk orienterede filosofi (Habermas 1987), men uden dennes formalisme og kombinerer dette teoretiske udgangspunkt med Mishlers moderate hermeneutiske fænomenologi (Mishler 1984 & 1986) og Kvales kontekstuelle metodiske tilgang (Kvale 1989 & 1994, 1996a, 1996b). Begrebet er anvendt i tidligere undersøgelser (Simonsen 2004)<sup>3</sup>

Det erklærede mål med støttegruppen var, at deltagerne skulle hjælpe hinanden med at holde sig ude af spil. Deltagerne i støttegruppen – informanterne – delte deres oplevelser og problemer med hinanden, og de hjalp hinanden ved at give støtte, råd og dele personlige erfaringer. Støttegrupper er en anerkendt behandlingsform især i misbrugsbehandling. I de fleste større danske byer er der selvhjælpsgrupper for spilleafhængige i forskellige regi<sup>4</sup>, hvor de største danske byer har de fleste tilbud.

Deltagerantallet til møderne svingede imellem 11 og 16 personer i alderen 25-65 år med en overvægt af personer i 40'erne og 50'erne. En sjælden gang kom der en kvinde, men ellers var det mænd.

Informanterne var normalt velartikulerede, pæne i tøjet og soignerede. De havde spillet forskellige spil såsom automatspil, odds, forskellige former for værtshusspil, og især flere af de yngre deltagere havde spillet poker.

Deltagernes interaktion er afgørende for narrativer og vidensproduktionen, og derfor er overvejelser om gruppens sammensætning væsentlig. Jeg inddelte tidligt informanterne i 3 grupperinger. Den første –

basisgruppen – bestod af de erfarne informanter, som udgjorde 3-5 af deltagerne til møderne. De var dem der have været med længst i støttegruppen og de ældste i denne sammenhæng. Denne gruppe af informanter var *gatekeepers*, og det var med deres accept og støtte at min tilstedeværelse blev mulig. Den næste gruppe, hovedgruppen, bestod af informanter som var kendetegnet ved fast men varierende fremmøde og disse informanter kunne komme med mellemrum på de ugentlige møder hver torsdag. Den sidste gruppe var de nye informanter: de ca. 1-2 nye deltagere hver gang. Informanterne samlet set og de tre grupper specifikt var hverken for homogene eller for heterogene. De var ikke så ens, at der ikke skete noget i gruppen, og de var heller ikke for heterogene så der kom for mange konflikter eller konfliktundertrykkelse (Halkier 2008).

Mødet struktureres af basisgruppe-informanterne, der hver gang kort beskrev aftens forløb, tavshedspligt og andre praktiske forhold. Disse personer udgør en kreds, hvoraf altid mindst én dukker op og ofte flere. Disse informanter er praktisk privilegerede med fx nøgler til garage, køleskab, dør og adgang til telefon, men de er også verbalt og strukturelt privilegerede, da de fastlægger gruppens overordnede funktion. Og nogen gange hvis samtalerne bliver tekniske omkring konkrete spil – så går de ældre ind og siger "Stop" og lukker denne del af samtalen ned, fordi det "kan give nogen gode ideer" som det bl.a. blev udtrykt.

Hvilken type spilleafhængige er informanterne? Støttegruppen er tilknyttet et behandlingsinstitut hvorfra deltagerne rekrutteres. Det betyder, at erfaringerne og de data, jeg får fra støttegruppen, er præget af tungere spilleafhængige, da behandlingsstederne betragtes som endestationen i misbruget. Samtidig betyder det også at det fænomen, jeg ønsker at undersøge i netop denne gruppe, er til stede i stor grad.

Forud for deltagelsen i støttegruppe-møderne havde jeg dannet mig en opfattelse af feltet på baggrund af mit øvrige arbejde. Jeg havde undersøgt faglitteraturen på området og sat mig ind i dele af den, diskuteret med – og besøgt – andre

forskere på området i Danmark, Finland, USA (University of California Los Angeles og University of Nevada Las Vegas) og en række danske og udenlandske spillemiljøer (casinoer og spillesteder), deltaget i konferencer/seminarer, fulgt folketings-/politiske debatter om liberalisering af pengespil, talt med behandlere og foretaget baggrunds- og kvalitative forskningsinterview med spillere – såvel spilleafhængige som ikke spilleafhængige.

Til støttegruppemøderne var jeg en passiv lytter, der kun bidrog verbalt i forhold til at opretholde almindelig høflighed. Målet var at få data, så jeg nedtonede min rolle og beskrivelsen af mig selv. Jeg har fx i et andet spilleafhængigheds forum ved mødets start fortalt, at jeg tidligere har arbejdet med selvmordsadfærd, hvilket derefter satte dagsordenen de resterende 3.5 time – på trods af, at forummets dagsorden var en anden. Det er vel-dokumenteret, at spilleafhængighed og selvmordsadfærd (Hansen & Rossow 2008) er forbundne, og at det er klinisk vigtigt og væsentligt at tale om det, men min forskningsinteresse og mit fokus lå i denne undersøgelse et andet sted.

Jeg blev altid præsenteret under den indledende runde og indtog ikke positionen som ligemand – ex-spilleafhængig. Informanterne tilkendegav indimellem deres opfattelse af min position ved at joke om min deltagelse: "Det kan du skrive, det her... he he he". I hvert led af processen har jeg skrevet noter og efter hvert møde i støttegruppen har jeg ført dagbog. Sideløbende har jeg analyseret mine data.

Støttegruppemøderne var en specifik form for møde. Det var en særlig form for møde, der adskiller sig fra møder fx på arbejdspladser, i institutioner, bestyrelser og lignende. Informanternes afhængighed og deres tilknytning til behandlingsmiljøet betød, at deres narrativer og sygdomsbeskrivelser var indskrevet i og præget af en behandlingsdiskurs og dermed i et omfang videreformidlede en sådan opfattelse. Den var allermest tydelig i det særlige støttegruppekulturs initierende element. Her beskriver informanterne kort sig selv og deres status som ex-spiller, og det fåtal, som har været i problemer siden sidst, be-

skriver dette. Runden startes af de erfarne fra basisgruppen, og selvbeskrivelsen indeholder ofte beskrivelser af, hvornår pågældende stoppede med at spille, hvad man spillede, om man har gæld, hvor stor gælden er, og næsten altid et: "Jeg hedder X og jeg er ludoman." Dette er en teknik og form, der er velkendt fra selvhjælpsgruppekulturen og bruges indenfor andre former for afhængighed<sup>5)</sup>.

Et andet selvhjælpsgruppe fænomen finder man i den videre samtale, hvor sætninger som: "Vi vil altid være ludomaner", "En gang ludoman altid ludoman", "Man kan aldrig spille igen – ikke bare lidt" gentages jævnlige. Informanterne er kategoriske på dette punkt og udtrykker ingen tvivl: De lider af ludomani og de bliver aldrig raske i den forstand at de kommer til spille igen. Blandt de nytilkomne er der stadig nogen som ind imellem "ryger i" eller "falder i vandet", som det blev kaldt, men de "ældre" i gruppen fortæller, at de aldrig spiller – ikke bare det mindste. Og det blev gentaget ofte, at man ikke kan spille "bare lidt" når man er ludoman.

Hvad betyder det for de data og narrativer, jeg får fra informanterne, at de er produceret i en selvhjælpskontekst som har sit udspring i selvhjælpskulturer, man kender fra denne kulturs fædreorganisationer AA & GA (Alcoholics Anonymous & Gamblers Anonymous<sup>6)</sup>. En tolkningsmåde kunne være at lægge vægten på, at der er tale om et amerikansk importeret selvhjælpsfænomen med elementer af religiøse/spirituelle behandlingsindsatser. Et andet forskningsperspektiv (end mit) fx én form for Foucault-inspireret analyse af ludomani ville her understrege, at den spilleafhængige overtager en bestemt medicinsk kategorisering af sig selv som ludoman og dyrker sygdomskategoriseringen. Hvilket ville have konsekvenser for data og narrativer – da disse ikke vil være deltagerens. I en sådan foucaultsk analyse er spilleafhængighed således blevet navngivet og adskilt fra normal spilleadfærd delvist i et medicinsk- og sundhedsmæssigt felt, og derved er der blevet konstitueret et "ludomant subjekt", som gør, at vi (og de) kan tænke og handle anderledes i forhold til disse grupper af personer.

Men overtager informanterne uden videre en behandlerdiskurs eller en medicinsk diskurs? Som Reith har understreget, stammer denne kategorisering også fra spillerne selv (Reith 2007). Hvis kategoriseringen af dem som syge også kommer fra dem selv, betyder det, at de narrativer de fortæller, ikke kun er overtaget fra behandlere, og dermed er de data, som informanterne bidrager med, væsentlige som udtryk for deres opfattelse af deres situation. Med det metodiske forbehold at informanterne delvis også har overtaget kategoriseringer fra et medicinsk- og sundhedsmæssigt felt.

Den metodologiske antagelse, at informanternes kategorisering også stammer fra dem selv kan også understøttes ud fra en analyse af gruppens interesser. Man kunne spørge om strategien med at fastholde og dyrke det at "man er syg", har været fornuftig for andre patientgrupper i forhold til at få behandlingstilbud og anerkendelse fra omverdenen (familie, venner og myndigheder). Min tolkning af informanternes data og narrativer baseres på et patientgruppe perspektiv. Spilleafhængighed er ikke en lidelse som mange mennesker har, og informanterne fortæller, at i det omfang de fortæller andre om deres situation (og det er få), bliver de mødt med nysgerrige spørgsmål grænsende til det mistroiske i forhold til deres situation. Som patientgruppe fungerer fx den verbale og gentagne markering af deres lidelse under støttegruppemødet også som en måde at fastholde en kategorisering af deres situation som lidelsesfuld og specifik relateret til spil. En kategorisering de oplever som positiv. Informanterne arbejder aktivt på, at det er en sygdom, som skal anerkendes af dem selv og deres omgivelser, som en sygdom. Samme patientperspektiv gør sig gældende for patientgrupper med andre ikke så kendte eller ligefrem socialt og klinisk underkendte sygdomme. I nogle af disse patientgrupper for andre lidelser, finder man beskrivelser, med patientgruppernes kategorisering af sig selv som syge, også selvom de af klinikere og af dele af det omgivende samfund anskues som hypokondere. Disse patientgruppers kategoriseringer bliver også ofte

set som *patientgruppen's* retfærdige kamp for anerkendelse og en kamp for forståelse af deres sygdom. Ikke sjældent anvendes en figur som anskuer patientarbejdet som en slags frigørelses kamp. Denne kampfigur findes også hos informanterne, og det kan forøges af den særlige skam og samfundsmæssige moralske fordømmelse som spilleafhængighed delvist hører under. Denne skam vil jeg vende tilbage til i et senere afsnit. Lad os se på hvad informanterne fortæller om misbrug, og hvordan de beskriver dette fænomen.



## MISBRUG AF TID OG PENGE

Et tema der ofte berøres blandt informanterne, er narrativer over, hvorfor de er blevet spilleafhængige. Narrativerne har ofte karakter af psykologiske forklaringer fx samlivsbrud, mistet samværsret til deres børn, "sorte skyer i deres liv", ligesom der gives narrativer, der indbefatter diagnoser som DAMP og spiseforstyrrelser og narrativer om almindelige psykologiske kriser og problemer som fx mindreværd. I forhold til disse psykologiske problemer og kriser bliver deres spil fremstillet som et tilflugtssted, når alt uden om dem blev for

meget. Formålet er ikke at vurdere om disse forklaringer er korrekte men at konstatere, at de er til stede. Ofte har disse forklaringer hos informanterne karakter af analytiske og selvrefleksive beskrivelser. Når talen derimod går på misbruget af tid og især penge bliver samtalen og beskrivelserne anderledes engageret. Det går også igen, når den enkelte ludoman foretog en biografisk rekapitulation. Når spilleafhængigheden begyndte at tage form i hans liv, trådte misbruget af tid og penge fænomenologisk frem for informanten. Heideggers analyse af "værktøj" (Heidegger 1927) kan bruges til at vise, hvordan noget træder fænomenologisk i forgrunden frem for andet. For håndværkeren er hammeren i hans arbejde ikke i fokus. Den er en slags forlængelse af hans krop og indgår i hans daglige rytme til forskellige gøremål. Håndværkeren er ikke opmærksom på hammeren, før den går i stykker, og fra det øjeblik bliver genstand for hans opmærksomhed – den træder fænomenologisk frem. På samme måde med misbruget af tid og penge – det er først når forholdet til tiden og pengene går i stykker, at det træder frem for informanten. I spilleforløbet begynder overvejelserne om misbrug at komme der, hvor penge bliver et problem, og tanken på spil efterhånden fylder det meste af den vågne tid og fører til negative konsekvenser for både økonomi, arbejde, helbred og ikke mindst familieliv

Informanterne fortæller at de har tabt penge, andre fortæller de har tabt parforhold og andre igen, at de har tabt kontakt til deres børn. Enkelte har tabt det hele. Alle synes at de har tabt tid, som de har mistet til spillet. Flere fortæller at de skylder beløb over en million, andre fortæller at de er gældfri. Nogle er gældfrie, fordi de er kommet ovenpå igen, andre har kun spillet til grænsen af, hvad deres økonomi kunne bære.

De fleste af informanterne har haft arbejde, mens de har været spilleafhængige og kun et mindretal fortæller, at de har begået kriminalitet for at kunne spille fx ved at stjæle, eller optage lån, de ikke kunne betale tilbage. De få der fortæller dette har fx taget lån i deres firmas navn, eller de har anvendt betroede midler eller

har begået andre former for økonomisk kriminalitet.

Men fælles for dem alle er, at de siger, at de har brugt mange – rigtig mange – penge på spil. For nogle af informanterne er det flere millioner. Dem der ikke har haft adgang til større midler har finansieret det ved at spare på alt andet fx: mad og tøj. Uanset om informanterne havde store og små budgetter, spillede de alle til grænsen og mange over.

Fortællinger om tidsforbrug er markante blandt informanterne. De fortæller, at de har brugt for meget tid på at spille. Et tidsforbrug som de beskrev som unormalt. Pårørende og omgivelser fik historier der dækkede over det store tidsforbrug, der gik med at spille. Den brugte tid gik så væk fra venner, familiære forhold eller andre aktiviteter. Og de talte om et overforbrug, der gør, at de nu "ikke engang kan spille bare lidt". De er kommet ud i en enten-eller situation i forhold til spil. Som hovedparten af den resterende del af den danske befolkning har de engang haft en almindelig nydelse ved at spille. Men den almindelige nydelse er væk nu. Nu kan de overhovedet ikke spille normalt, fortæller de. Det er enten intet spil eller spilleafhængigheden. Dette enten-eller narrativ følger en af informanterne op på med at, fortælle, at han var stoppet men så begyndte han at spille lidt igen: "Så sagde jeg bare fuck til det hele og spillede løs". Og når der så blev spillet løs, kunne der gå flere døgn, hvor der blev spillet uden søvn. En informant fortæller, at han kunne tage hjemmefra fredag eftermiddag og spille til søndag aften og så komme hjem – uden at sove, og han spillede konstant i hele perioden. De fortæller om at blive suget ind i spillet. Flere informanter bruger begrebet "zone" til at forklare dette og fortæller om en slags zone de var i, når de spillede, hvor alt andet blev lukket ude.

Narrativerne om misbruget af tid er sammenfaldende med narrativerne om misbruget af penge. Pengene er det, der får tiden til at gå. Uden penge, ingen tid til at spille. Derfor er penge helt centralt i fortællingerne om deres spilleafhængighed ligesom narrativerne om skammen over ikke at kunne finde ud af det med pengene.

Kun enkelte af informanterne har betalingskort (Dankort, Mastercard osv). For nogle er det flere år siden deres spilleafhængighed stoppede, og de fortæller, at de stadig ikke har betalingskort, fordi de er bange for at blive fristet. De fleste informanter har været under økonomisk styring af deres omgivelser. Det betyder, at de fx fik lige penge til at handle ind for, og hvis de fik et større beløb skulle de fremlægge kvittering. Disse fortællinger følges ofte op med beskrivelser om, hvilken ydmygelse det var. De skammer sig over, ikke at kunne kontrollere sig. Det kan tolkes som en skam over at have fejlet i sin omgang med penge. En informant siger: "Jeg havde været direktør i mange år, og nu kan jeg ikke engang styre at have et dankort". Varianter af dette narrativ genfindes hos andre informanter og kredser om, hvordan familie og venner kontrollerer deres pengeforbrug, deres kvitteringer og kun giver dem små pengebeløb at administrere.

Informanternes fortællinger om misbruget af penge kan tolkes på to måder, dels som en social pengerektion og dels som en værdimæssig relation der ofte involverer skam. Førstnævnte vil jeg behandle i næste afsnit, og sidstnævnte tolkning kan igen opdeles i to former for skam. Dels det jeg vil kalde den klassiske industrielle skam, og så det jeg vil benævne den moderne postindustrielle skam. Den første skam er skammen over uproduktivitet. Jeg tolker deltagerens skam i denne form som resourcespild. Det er penge, hvor penge blev forstået som en slags forråd, der er blevet spildt. Det er skam over, at pengene ikke er blevet varetaget ordentligt. Det er en uproduktiv skam over økonomiske satsninger, hvor selve satsningen blev vigtigere end hvad udbyttet blev. Denne form for skam hos deltagerne er en skam over at spille deres penge uden at få noget igen. Det moralsk rigtige ville være, at de spilleafhængige i stedet arbejdede for at skaffe penge til mad til familien og ophobe forråd (spare op).

Denne skam over at være uproduktiv kan suppleres med at tolke informanternes skam som en forbrugsskam, hvor skammen forstås som en skam over ikke

at kunne forbruge ordentligt. Hvor skammen i misbruget i den første tolkning gik på at det var uproduktivt, så er skammen i dag også en skam over, at den spilleafhængiges forbrug er gået i stykker. Den produktive skam er forbundet med ikke at kunne bidrage eller producere tilstrækkeligt, hvor forbrugsskammen skal forstås i lyset af, hvad der er blevet kaldt den moderne forbrugsetik (Bauman 1998). I forbrugsetikken er pengene nøglen til selvudtrykkelse og respekt. Den etiske gode forbrugsevne bliver så at sige ødelagt af den spilleafhængige, fordi pengene ikke bliver brugt på varer eller oplevelser, der kan opbygge selvidentitet og skabe relationer. Den moralske skam i denne form kommer således fra misbruget af penge, både dem som man har og ikke har.

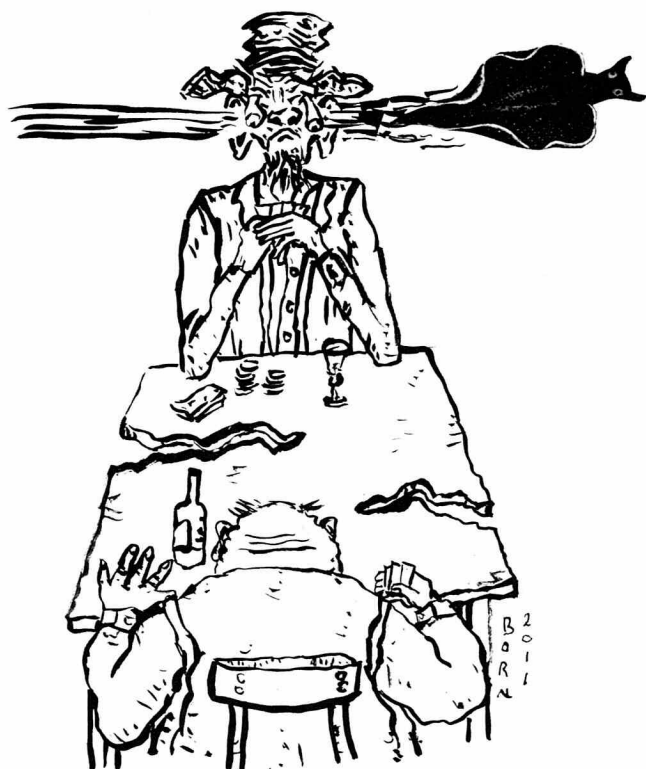
I min tolkning af informanternes fortællinger i forhold til skam vægter jeg ikke den ene mere end den anden form for skam, men forbrugsskammen er historisk nyere. Hvor vores samfund tidligere i overvejende grad var optaget af at producere, er vi nu også i større grad optaget af forbruge. I forbruget ligger selvrealisering og en hedonistisk etik, og begæret er her en central størrelse. Forbruget (fx boliger, biler, tøj, IT-udstyr osv) bliver væsentligt ikke kun for opfyldelsen af behov, men i større grad for at forbinde os med ønskede idealer og personer og skabe en selvforståelse. Det sætter informanterne sig helt ud over i deres forbrug af penge – idet de har en helt særlig opfattelse af penge.

## PENGE SOM SPILLEJETONER

Informanternes måde at fortælle om dem selv er som nævnt ovenfor indlejret i en psykologisk terapeutisk forståelsesramme, som anvender en række diagnostiske kriterier for at fastslå, om en person er spilleafhængig (DSM-IV & SOGS). Diagnosen som deltagerne har fået, er baseret på deres egen bedømmelse af deres situation, som ofte er psykologiske evalueringer af fx: optagethed og kontroltab og indirekte effekter som informanterne også nævner som fx: samlivsbrud, mistet samværet til deres børn, depression og mindreværd.

Kåre Jansbøls værdifulde undersøgelse





af det danske spillemiljø (Jansbøl 2009), slutter af med at hævde, at et af de centrale træk ved spilleren er, at han indtager to grundlæggende positioner i forhold til spillet. For det første den engagerede og interessebestemte position, og for det andet den position der kan betegnes som den beskuende observerende refleksion. Normalspilleren kan skifte mellem disse to positioner uden problemer. De spilleafhængige eller patologiske spillere er, ifølge Jansbøl, sandsynligvis spillere, der kun indtager den første position og ikke den anden position. De spilleafhængige skulle således miste evnen til at sætte spillet i relation til den sociale virkelighed.

Jansbøls arbejde er baseret på et omfattende feltarbejde i spillemiljøet, og hans observation og teori på dette punkt har et sammenfald med de narrativer jeg fik fra såvel støttegruppens informanter og andre undersøgelser. Men jeg vil forsøge at arbejde mig ned under dette niveau i informanternes fortællinger og hævde, at den spilleafhængige måske snarere kommer i kontakt med en anden del af vores sociale virkelighed. Altså at det ikke kun handler om

at miste evnen til sætte spillet i relation til den sociale virkelighed, men at de i deres spil netop forbinder sig med en bestemt del af den sociale virkelighed. Et eksempel kan understrege dette. En informant fortæller, at hvis han købte en vare fik han byttepenge tilbage i 20'ere: "Når jeg fik 20'ere i hånden tænkte jeg med det samme, at der var til indkast i automaten". Hans måde at opfatte 20 kronemønten på kan tolkes således, at informanten er så dybt nede i spillet, at han har svært ved se 20 kronen som en mulighed for at købe et rugbrød. Informanternes beskrivelse af ophidselsen ved at have penge til at spille for understreger i hvor stor grad, der kun er tale om et særligt pengebegreb. For informanten mister pengene deres værdi som penge til at købe livsfornødenheder med.

I en del af vores virkelighed er penge et væsentligt middel til mål såsom mad og bolig, men for informanten i hans spilleafhængige periode bliver den kun et middel til mere spil. Hvor normalspilleren vil stoppe efter den store gevinst, ser den spilleafhængige blot denne gevinst som en kærkommen lejlighed til mere spil. Normalspillerens materielle grådighed og nydelse ved det lejlighedsvis spil, bliver hos informanterne i deres spilleafhængige periode udskiftet med spillegrådighed.

Penge indgår også i den terapeutiske diskurs i den forstand, at spillerens holdning og adfærd til penge efterspørges i diagnosticeringen. Fx: Har du overladt det til andre, familie eller institutioner, at redde dig ud af økonomiske problemer, som du udelukkende er havnet i på grund af spil? Eller: Har du begået kriminalitet, f.eks. checkkrytteri, tyveri eller underslæb for at kunne spille? Kriterierne handler ikke om man fx har tabt 500.000, eller man har tabt det der svarer til fem årsindtægter. Det er ikke pengene, hverken substantielt eller relativt, der er interessante i den terapeutiske diskurs – men tabet af kontrollen over pengene.

Bjerg har beskrevet den spilleafhængige persons problem ved at han er kommet for tæt på pengene (Bjerg 2011). Spilleren er så at sige kommet for tæt på pengestrømmen, og han er holdt op med at opfatte

pengene som noget, man kan erhverve genstande og service for. Den spilleafhængige kigger i praksis på en 100 kr. seddel som en spillejeton. Før han var spilleafhængig var hans hverdagsbevidsthed i større grad at penge er konkrete – et middel til mål fx at betale til livets ophold. En bestemt sum penge kan betale for en mælk eller en busbillet. Når Jansbøl taler om, at spillerne ikke kan sætte spillet i relation til den sociale virkelighed, menes der at kunne fungere med at betale husleje, købe mad og overholde økonomiske aftaler med familie osv. Mens informanterne i deres afhængighedsperiode ikke formåede at sætte sig i relation til denne virkelighed, formåede de at sætte sig i relation til den del af virkeligheden, der har særligt med penge at gøre i en abstraheret form. Lad os se på hvordan informanternes pengebegreb kan forstås.

## PENGE OG DEN ØVRIGE SOCIALE VIRKELIGHED

Informanternes pengebegreb hænger sammen med dele af den øvrige sociale virkelighed på tre forskellige områder.

For det første hænger informanternes abstrakte pengeforståelse sammen med den kendsgerning, at penge på samme tid er både abstrakte og konkrete. Hvad er en 100 kr. seddel værd? I én forstand ikke så meget. Den duer fx ikke til at tegne på, og man kan heller ikke rulle en cigaret af den, og den koster måske kun 0,25 øre at producere. Men går jeg hen til en butik og afleverer den, kan jeg få cigaretter og papir for den. Det enkle svar på hvad penge er, er at de fungerer som betalingsmiddel. Pengebegrebet var ifølge så forskellige tænkere som Adam Smith og Karl Marx ikke oprindeligt knyttet til mønter og sedler, som tilfældet er i dag<sup>7)</sup>. Pengenes funktion som almen ækvivalent og bytteenhed blev varetaget af andre genstande, som f.eks. salt, rav, vadmæl med lokale islæt fx tørfisk i Island, og kvæg i Norge. Penge i denne form som privilegerede varer satte begrænsninger, fx skabte det problemer med at opretholde genstandens kvalitet ved transport. Det betød udviklingen af pengemetaller som betalingsmidler (møn-

ter af sølv og guld). Mønternes transportevne bidrog til, at markederne kunne ekspandere på tværs af kulturelle og geografiske grænser. Men mønter skulle stadig veksles og det betød fremkomsten af de første professionelle banker. Bankerne udstedte skriftlige kvitteringer, som en sikring af, at indskud i bankerne kunne indløses (i mønter) mod en påført møntværdi. Efterhånden begyndte disse kvitteringer selv at cirkulere med de samme funktioner som mønterne. Pengesedlerne var dermed opfundet med deres forbundethed til metallet.

I 1971 blev sedlernes forbindelse til metallet endegyldigt ophævet, og nationale betalingsmidler er idag bundet til en stat og statslige reguleringer, og dele af betalingerne foretages som digitale registreringer via kreditkort og netbank. Det skulle nu fremgå af denne historiske tour de force, at penge ikke kun er konkrete, men også abstrakte. Hertil kan det nævnes, at man kan anskue en del af spilleafhængighedsbehandlingen som en omvendt gennemgang af den historiske udvikling: først tages deres elektroniske betalingsmidler fra dem, og de får kun varer. Når de begynder at blive raske så introduceres langsomt mønter, siden sedler og til sidst betalingskort.

Det var den ene måde, som informanternes pengebegreb hang sammen med dele af den øvrige sociale virkelighed. For det andet hænger informanternes pengebegreb sammen med dele af den øvrige sociale virkelighed i måden pengene omgås på som satsningsinstrumenter. Deres spil kan også anskues som en økonomisk satsning, hvor man med væddemålet, lottokuponen eller indskuddet i pokerspillet får mulighed for en gevinst. På samme måde som hvis man køber en bolig, aktie eller obligation kan det vise sig at være gevinstgivende. Fænomenerne aktiemarked og poker er måske de bedste til at vise denne sammenhæng mellem spil og almindelig spekulation. Eksempelvis et aktiekøb er i lighed med satsningen i fx pokerspillet ikke kun beroende på tilfældigheder men også på viden om omstændigheder. Men det er nogle særlige omstændigheder. Begge handlinger har det tilfælles, at det ikke

nødvendigt er de særlige omstændigheder, der har med aktiepapirets eller kortenes reelle værd – men hvad de kan ”sælges” som i spillet og på markedet. Aktiemarkedet kan også siges at bestå af spillere (hvad de ofte kaldes), som på baggrund af nogle givne oplysninger (ligesom en hånd med kort i pokerspillet) udfra forskellige signaler som regnskaber og andre aktiehandlers aktiviteter, køber eller sælger. Men der er også et væsentligt element af ageren udfra, hvad man tror andre gør og vil. Aktiemarkedet (og pokerspillet) kan sammenlignes med en skønhedskonkurrence<sup>8)</sup>, hvor det gælder om at gætte på, hvem flest synes er smukkeste:

- 1) Det gælder ikke om at pege på den person, man selv synes er smuk.
- 2) Det gælder heller ikke om at pege på den person, gennemsnittet synes er smuk.
- 3) Det gælder derimod om at pege på den person, som gennemsnittet tror, at gennemsnittet vil pege på.

Det er således måden, hvorpå man satses og spiller i aktiemarkedet og i pokerspillet. Man køber fx ikke op i vindmølleaktier, fordi det er det samfundsøkonomisk mest fornuftige men køber kun, når man tror, at aktien på sigt vil stige – dvs fordi at andre tror det samme. Sammenhængen mellem spil og markedet er bl.a. beskrevet af Brown i ”The Poker Face of Wall Street”, hvor han argumenterer for, at en stor grad af spillet er en del af den markedsmæssige virkelighed (Brown 2006). Jeg vil ikke tage stilling til omfanget af Browns argument, men blot konstatere, at den omgang med penge, som informanterne fortæller om, på nogle punkter ligner den omgang med penge, som aktørerne på det finansielle marked har. Spil forstået som den måde, spillerne i markedet agerer overfor købere og sælgere er en hjørnesteen i moderne markedøkonomi. Den moderne økonomi og pengecirkulation lever i stor grad sit eget liv, den går op og ned, og de forskellige spillere i markedet fra finansbaroner til husejere spiller på, at det går en bestemt vej. Fx kan husejeren spille på, at renten ikke vil stige, hvilket vil give et bestemt økonomisk profit. Informanternes sats-

ningsopfattelse af penge er ikke enestående.

For det tredje hænger informanternes pengebegreb sammen med den øvrige sociale virkelighed i måden, som pengene rastløst spilles igen og igen. Informanternes beskrivelser af det gentagne og rastløse spil matcher markedets gentagne satsninger. Penge der ikke investeres mister langsomt deres værdi. Penge i deres funktion af kapital er ikke en genstand, man kan have på kistebunden. Penge i form af kapital er i en stadig gentagende bevægelse mod øgning af værdien. Tidligere kunne man have kapital i form af maskiner, jord osv., og det er ofte også en måde at forstå kapital på, men kapital er først kapital, når pengene indgår i et kredsløb, hvor formålet er værdiøgning. Formålet hermed er ikke at skaffe sig brugsgenstande til at opfylde behov men at sidde tilbage med flere penge end tidligere. Ligesom formålet med informanternes spil ikke er at vinde for at opbygge en formue, men at spille. Informanternes hensigt er at opnå flere penge til at spille for. Det er altså værdi i form af penge, som bliver skudt ind i en proces for at stige i værdi. Når pengene for informanterne som for den moderne markedsaktør skydes ind på denne måde, forvalter de blot penge som kapital. På den måde hænger den spilleafhængiges pengeforståelse sammen med denne del af vores øvrige virkelighed.

Der er flere forskelle mellem informanternes virkelighed og ovennævnte dele af markedet, og informanternes omgang med penge kan ikke tolkes som en slags markedsdyrkelse og begreber som fx casino kapitalisme er problematiske, fordi de overser samfundets øvrige magt- og produktionsforhold. Men i min tolkning er informanternes penge begreb ikke en febevildelse. Deres relation til pengene er en del af forklaringen på deres problemer og en mulig forklaring på, hvorfor så mange mænd bliver ludomaner.

## MÆND OG PENGE

Informanterne jeg mødte var mænd, kun en sjælden gang kom der en kvinde. Dette mønster gør sig ikke kun gældende for

informantgruppen, det gør sig gældende for gruppen af ludomaner i det hele taget. Forbindelsen mellem spilleafhængighed, penge og mænd er, dels at de spilleafhængige fortrinsvis er mænd og dels at mænd som køn generelt er tættere på pengene end kvinder.

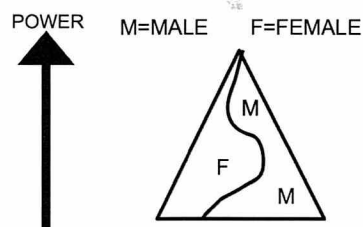
En markant større gruppe af mænd har problemer med spil end kvinder. Ovennævnte opgørelse af danske spilleafhængige viste, at blandt de personer der oplyste at de havde problemer med spil i den pågældende spørgeskemaundersøgelse, var 83% mænd (Bonke & Borregård 2006). Historisk har pengespil været en mandeverden (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999). Samtidig begynder mænd at spille tidligere og mere ofte (Fisher & Griffiths, 1995; Oliveira & Silva, 2001). Der er et kønsopdelt spillemønster. Mænd søger over mod casino, væddemål og evnebaserede spil, hvor kvinder i større grad spiller bingo og automatspil. (Spunt, Lesieur, Liberty, & Hunt, 1996. Hing & Breen, 2001; Ladd & Petry, 2002; Potenza et al., 2001; Winters & Rich, 1998).

Men hvorfor er det i større grad mænd, der rammes af spilleafhængighed? Der har været en lang række forklaringer af såvel biologisk og psykologisk karakter, med fokus på mænds og kvinders forskellige hormonniveau og forskellige psykiske observationer. Jeg vil her forsøge at tilføje forklaringerne et sociologisk og filosofisk bidrag med udgangspunkt i, at mænd som køn generelt er tæt på samfundets penge-cirkulation – eller er tæt på den del af arbejdsmarkedet hvor køb og salg af bl.a. arbejdskraft er stærkere. Både mænd og kvinder er på arbejdsmarkedet, men arbejdsmarkedet er i stor grad kønsopdelt. Kvinderne befinder sig i stor grad i den offentlige sektor, som er mindre kapitaliseret og markedsunderlagt end den private sektor (de sidste 15-20 års neoliberale udvikling i den offentlige sektor til trods). De største erhvervsgrupper er velfærdsfag som fx sygeplejersker, lærere og pædagoger og er overvejende kvinder. Hvorimod det private arbejdsmarked med fx industri og byggesektor overvejende er mænd. På 50% af arbejdsmarkedet kan man tale om en ligelige kønsfordeling, fx hotelbranchen.

Men det resterende arbejdsmarked er enten stærkt eller moderat kønsopdelt (Borchorst & Dahlerup 2003) (Danmarks Statistik 2008). Samtidig udgøres samfundets top overvejende af mænd, og samfundets bund består af mænd som hjemløse, kriminelle, misbrugere osv (Danmarks Statistik 2008). Mænds verden er delvist mere ekstrem end kvinders. Hans Bonde har karakteriseret mænd som *det ekstreme køn*<sup>9)</sup> i den forstand, at de udgør et flertal i såvel samfundets top som i samfundets bund. Andersen og Larsen udtrykker det på denne måde:

Mænds verden fremstår stadig mere tvedelt og polariseret end kvinders: de privilegerede mænds magt modsvares af de underprivilegerede mænds afmagt.<sup>10)</sup>

Dette er blevet udtrykt senest af Bonde (2008) og grafisk repræsenteret således (Simonsen 2003):



Pyramiden illustrerer at mænd i større grad end kvinder lever enten i top eller bund, hvor kvinder i større grad lever i en midter zone. Toppen af samfundet er inden for fx erhvervslivet og forskningen næsten eksklusivt forbeholdt mænd. Her er der mindre end 10% af stillingerne, der er besat af kvinder (Christiansen et al. 2001). Hvorimod toppen af statens centraladministration og domstolene er gået fra at have en ringe andel eller ingen kvinder i topstillinger i 1932 til at have ca. 15% af disse stillinger besat med kvinder i 1999. Regering og Folketing er gået fra at have ingen eller kun en mindre procentdel af kvinder i 1932, til i dag at have ca. 1/3 af posterne besat med kvinder.

Det arbejdsmarked som mændene be-

folker er markant mere markedsforbundet i forhold til fx honorering og i forhold til sikkerhed i ansættelse. Ved den økonomiske krise i 2007 blev mænd ramt markant hårdere på arbejdsløshed end kvinder bl.a. fordi de arbejdede i den private sektor, der er tættere knyttet til markedssystemet<sup>11</sup>.

Hvad angår hierarkisk stilling på arbejdspladerne placerer kvinder sig i en midterposition, med mænd over sig og mænd under sig. Beskæftigelse efter køn og arbejdsstilling viser, at der er flest mænd som selvstændige og topledere og flest mænd som lønmodtagere på højeste niveau og laveste niveau, mens kvinderne er i flertal som lønmodtagere på mellemniveau.

Mænd er således generelt tættere på pengene og pengecirkulationen, og dette forhold kan være en af flere forklaringer på, at flere mænd spiller pengespil, og at spilleafhængigheden er markant større for mænd. At de er tætte på pengesystemet betyder, at de relativt set har særlige livsbetingelser og for nogle mænds vedkommende også nogle særlige afhængighedsproblematikker.

Argumentationen afhænger af, om man antager præmissen, at mænd og kvinder delvis har forskellige liv og kulturer. En indvending overfor denne forklaringsmodel vil hævde, at der har fundet en mere egalitær kønsudvikling sted på nogle områder. Det gør, at vi er mere lige end antaget. Det er for omfattende at diskutere dette her. Men lad mig blot komme med nogle få bemærkninger. At kvinder fx er kommet ind i nogle mandefag og at mænd som noget nyt fx er involveret i børns fødsler (Madsen S. V et al. 2002) er en ligestillingsforandring. Der er også sket en tilnærmelse i husarbejdet mellem kønnene, men samtidig har familien ændret karakter (Carneiro & Knudsen 2001) ved, at der fødes færre børn, og børnene fødes gennemsnitligt senere. Så på trods af, at børneopdragelse og husarbejde er blevet mere lige fordelt, er familien også svundet ind og til dels betydningstømt. Klassisk kønne institutioner som sygeplejefaget (og en lang række velfærdsfag) er helt uforandret mono-kønnede fag. Selvom en række kvinder har valgt militæret som løbebane

er det kun en lille minoritet. Samtidig med at det er blevet en ret for kvinder at deltage i det militære forsvar, er det stadig en pligt for de danske mænd<sup>12</sup>. Staten har en grundlovssikret magt over mandskroppen, når forsvaret af fædrelandet står på spil. Selvom der har fundet en mere egalitær udvikling sted på nogle områder, vil min påstand være, at den danske kønsstruktur med mandekulturer og kvindekulturer er intakt på væsentlige områder.

Som anført indledningsvist følger min argumentation her samme logik, som når man forsøger at forklare, hvorfor det næsten kun er kvinder, der får spiseforstyrrelser ved at pege på særlige kvindekulturelle relationer. Jeg har således forsøgt at give en mulig forklaring på en "mandesygdom" ved at påpege særlige mandekulturelle relationer – at mænd relativt set har et særligt forhold til penge.

I mit bidrag til forklaringen af disse sammenhænge, ligger der også en åbning i, at hvis kvinder i større grad træder ind i de maskulint historiske områder, kan vi også forvente, at de vil få lignende adfærd, og at de også vil udvikle spilleafhængighed som mænd.

## AFSLUTNING

Jeg vil slutte af med en bemærkning om behovet for flere specifikke analyser af spilleafhængighed og en konklusion om støttegruppen som særlig mandebehandlingsform.

På trods af en større bevågenhed mod spilleafhængighed generelt, har specifikke analyser af fænomenet været sparsomme<sup>13</sup>. Det kan skyldes, at man har fokuseret på en generel samfundsbetinget sygelighed og opfattet spilleafhængighed som et af flere nye tilkomne sygdomsfænomener i det moderne samfund. Argumentet har bl.a. været, at ludomani sammen med anden såkaldt afvigende adfærd har undergået en proces, hvor det er blevet genstand for psykologisering og sat ind i en medicinsk kontekst. De socialkonstruktivistisk inspirerede analysers hovedfunktion har ofte været at argumentere for fænomenets sammenhæng med vores øvrige sociale processer. Men ikke kun fæno-

mener som spilleafhængighed og anden såkaldt "ny" afvigende adfærd er bundet sammen med sociale forhold, også de almindelige store sygdomsgrupper som hjertekar- og kræftsygdomme og kræft er bundet sammen med vores øvrige sociale processer (Simonsen 2000). Analyserne af spilleafhængighed har ofte haft til formål at afdække i hvor stor grad sygdommen var samfundsmæssigt betinget og med dette udgangspunkt at foretage en kritik af dette samfund. Interessen har i større grad været i kritikken af dette samfund end primært i selve fænomenet spilleafhængighed. Omend den samfundsmæssige kritik sandsynligvis har været korrekt, så har forståelsen for kompleksiteten som sygdomme analyseres og arbejdes med alment, ofte ikke været stor – og den patientorienterede tilgang været lille.

Den anden bemærkning jeg har i min afslutning gælder støttegruppen som behandlingsrum og særligt som mandligt behandlingsrum. Medicinsk behandling af spilleafhængighed er ikke dokumenteret (Hollander et al. 2005 & Murray 1993), hvorimod kognitiv terapi og adfærdsterapi er veldokumenteret (Ciarrocchi 2002 & Ladouceur et al. 1998 & Pallesen et al. 2005 & Oakley-Browne et al. 2001 & Sylvain et al. 2002). En støttegruppes værdi i behandlingen af spilleafhængige kan ikke dokumenteres i et klassisk kontrolleret forsøg, men forståelsen for dens værdi kan ligge i nedenstående konklusion.

Som anført ovenfor, er det blevet hævdet, at den spilleafhængige ikke evner at sætte spillet i relation til den øvrige sociale virkelighed. Men det gør de netop, dog muligvis en anden social virkelighed end den behandlere og ludomani-akademikere oftest befinder sig i. Selv om de statslige velfærdsinstitutioner har været udsat for markedsgørelse siden starten af 1990'erne, er denne virkelighed ikke den samme som den, ludomanerne befinder sig i. Den livsverdenserfaring som informanterne giver udtryk for, er i min tolkning særdeles virkelighedsnær.

Informanternes fortællinger og tolkningen viser, at de spilleafhængiges begreb om penge kan forstås ud fra en dybere social sammenhæng. Det skyldes, at pengespil

er forbundet med den sociale virkelighed, som pengesystemet udgør, og fordi de som mænd befinder sig tættere på dette system – de er som mænd generelt dybere forbundet med samfundets kapitalcirkulation. Det kan betyde, at de manderum (med få kvindelige undtagelser) som støttegrupperne udgør også bliver en privilegeret mulighed for at kunne artikulere og arbejde med erfaringer og følelser der har med disse særlige (mande)problematikker at gøre. Anskuet som et mande-"behandlingsrum" bliver støttegrupper væsentlige som et sted, hvor disse mænds narrativer forstås og kan vække genklang. Ludomanerne kommer måske med et knust billede af sig selv som mænd, og mødet med andre mænd i samme situation og forståelsen for, at man ikke er alene med dette problem kan øge selvrespekten og motivationen for at ændre sit liv. En støttegruppe af overvejende mænd, kan potentielt give indsigt i egen forståelse af sit liv og spil, og indsigt i hvor langt man er ude, når man tror, at man kan vinde pengene tilbage. Eller hvor katastrofalt det kan være, når man tror, det ikke gør noget, at man taber store beløb. Fælles erfaringer fra den mandlige livsverden tæt på pengene kan potentielt skærpes, så forståelsen af penge og spil bliver mere realistisk. Udfaldet af et givent spil og udfaldet af fx renten og pengesystemets gentagne kriser kan ikke påvirkes af den enkelte. Denne illusion om personlig kontrol (den usynlige hånd og andet overtro) kan potentielt modarbejdes blandt deltagerne.

Formålet med denne artikel var at besvare spørgsmålet: Hvad er ludomanens forhold til penge? Et umiddelbart klinisk svar er: ødelagt. Men med udgangspunkt i en støttegruppe og deltagernes fortællinger om misbrug, gennemgang af deres to former for skam og en analyse af deres pengebegreb, har jeg forsøgt at bidrage til en dybere forståelse for bevæggrunde og specifikke behov. En forbedring af behandlingen er betinget af sådan en forståelse.

*Simon Sjørup Simonsen er Ph.d., arbejder på RUC & Center for Urban Sundhed Professionshøjskolen Metropol.*

#### NOTER:

1. DSM-IV definitionen ludomani (pathological gambling) er bredt anerkendt. Den indeholder ti kriterier, og hvis den adspurgte person kan svare bekræftende på fem eller flere af disse kriterier, er personen ludoman. Svares derimod bekræftende på tre til fire af spørgsmålene, er der tale om et problem med spil (problem-spiller). Og svares der bekræftende på ét til to af spørgsmålene, er du i en risikozone for at udvikle et problemspil.
  1. Er du stærkt optaget af spil. Bliver du fraværende, når du spiller eller tænker på spil?
  2. Har du behov for at øge indsatsen for at opnå spænding?
  3. Bliver du rastløs eller irriteret, når du er nødt til at forlade spillet?
  4. Spiller du for at slippe for at tænke på dagligdagens problemer?
  5. Vender du tilbage til spillestedet for at vinde det tabte tilbage?
  6. Lyver du over for familie og omgangskreds for at skjule din deltagelse i spil?
  7. Har du begået kriminalitet, f.eks. dankortsvindel, tyveri eller underslæb for at kunne spille?
  8. Har du mistet eller bragt venskaber, job eller uddannelse i fare på grund af spil?
  9. Har du overladt det til andre, familie eller institutioner, at redde dig ud af økonomiske problemer, som du udelukkende er havnet i på grund af spil?
  10. Har du gentagne gange forsøgt at bringe din spillelidenskab under kontrol, eller forsøgt helt at stoppe dit spil, uden held?
2. Begrebet er ført ind i den filosofiske tradition af især Husserl, men Heidegger, Habermas og senere en lang række andre har videreudviklet og omdannet begrebet, således at det i den videnskabelige diskurs har indtil flere betydninger. Især Habermas bliver identificeret med begrebet livsverden i denne sammenhæng.
3. Se mere om min tilgang i Simonsen 2004.
4. Nogle selvhjælpsgrupper inkluderer også andre misbrugsproblemer.  
[www.gamblersanonymous.org](http://www.gamblersanonymous.org)
5. Selvhjælpskulturen anvendes her overordnet. En gennemgang af selvhjælpslitteraturen har der ikke været plads til.
6. [www.gamblersanonymous.org](http://www.gamblersanonymous.org) <
7. Dette er ikke den eneste opfattelse af pengenes genese. Pengenes fremkomst er også blevet forklaret i relation til kredit- og gælddannelse. Det vil være for omfattende at diskutere dette her, men i forhold til artiklens argumentation er det dog uden betydning, da argumentation baserer sig på pengenes abstraktion, uanset hvilken måde de historisk er fremkommet på.
8. Billedet krediteres ofte til økonomen John Maynard Keynes.
9. Bonde 1995, p.36.
10. Andersen & Larsen, 1996, pp.61-72.
11. I USA har man brugt begreberne *Man-cession* og *He-cession* istedet for recession, for at understrege, at det var mænd som krisen ramte.

12. Grundloven fastsætter i § 81, at: Enhver våbenførende mand er forpligtet til med sin person at bidrage til fædrelandets forsvar efter de nærmere bestemmelser, som loven foreskriver. Danmarks Riges Grundlov. Schultz Information, 2002.
13. Bl.a. Bjerg 2011 er en undtagelse.

#### Litteratur

- Andersen J. & og Larsen J. E: 1996. Køn, fattigdom og empowerment, pp.61-72 i Dansk Sociologi nr.3..
- Blaszczynski, A. 2001. Harm minimization strategies in gambling: An overview of international initiatives and interventions. Melbourne: Australian Gaming Council.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. & Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological gambling. *Psychological Reports*, 67, 35-42.
- Bjerg O. 2011. Parody of Capitalism. *The Cultural Sociology of Poker*.
- Bjerg O., 2009. Too Close to the Money – A Theory of Compulsive Gambling. In: *Theory, Culture & Society* 26(4).
- Bjerg O., 2009. Too Close to the Money – A Theory of Compulsive Gambling. In: *Theory, Culture & Society* 26(4).
- Bjerg O., 2008. Drug Addiction and Capitalism – Too Close to the Body. In: *Body & Society* 14(2) 2008.
- Bonde, H. 1995. Det tavse køn skal have mæle. I *Nordens män – en skiftende skare*. Nord.
- Bonde H. 2008. Det ekstreme køn. Sport, politik og maskulinitet. Forlaget Hovedland.
- Bonke, J., & Borregård, K. 2006. The prevalence and heterogeneity of at-risk and pathological gamblers – The Danish case [Working Paper 15: 2006]. Danish National Institute of Social Research.
- Bourdieu, Pierre 1997. *Pascalian Meditations*. Cambridge: Polity Press.
- Brown A. 2006. *The Poker Face of Wall Street*.
- Breiter, H. C., Aharon, I., Kahneman, D., Dale, A., & Shizgal, P. 2001. Functional imaging of neural responses to expectancy and experience of monetary gains and losses. *Neuron*, 30, 619-639.
- Borchorst A & Dahlerup D.: *Ligestillingspolitik som diskurs og praksis*, Samfundslitteratur, 2003, pp. 233-234.
- Carneiro I.G. & Knudsen L.B. 2001. Fertility and family surveys in countries in the ECE region, UN.
- Ciarrocchi JW. 2002. *Counseling problem gamblers. A self-regulation manual for individual and family therapy*. Academic Press.
- Danmarks Riges Grundlov. Schultz Information, 2002.
- Danmarks Statistik 2008. *Arbejdsmarkedet*. \_
- Danmarks Statistik 2008. *Kriminalitet og køn*
- Christiansen, Peter Munk, Birgit Møller & Lise Tøgeby. *Den Danske Elite*, (2001), København: Hans Reitzels Forlag.
- DeCaria, C. M., Bergaz, T., & Hollander, E. 1998. Serotonergic and noradrenergic function in pathological gambling. *CNS Spectrums*, 3(6), 38-47.
- Ezzy, D: *Qualitative Analysis*, Allen & Unwin, 2002.
- Fisher S., Griffiths M., 1995. Current trends in slot

- machine gambling: Research and policy issues  
*Journal of Gambling Studies* 11(3):239–247.
- Griffiths, M. 1993. Tolerance in gambling: An objective measure using the psychophysiological analysis of male fruit machine gamblers. *Addictive Behaviors*, 18, 365–372.
- Griffiths, M. 1993. Tolerance in gambling: An objective measure using the psychophysiological analysis of male fruit machine gamblers. *Addictive Behaviors*, 18, 365–372.
- Habermas, Jürgen: *The Concept of the lifeworld and the Hermeneutic Idealism of Interpretive Sociology. I Theory of Communicative Action*, 1987, Boston.
- Halkier, Bente 2008: "Fokusgrupper", Forlaget Samfundslitteratur, 2. udgave.
- Hansen M & Rossow I. 2008. Pengespill og suicidal atferd. *Tidsskr Nor Legeforen*; 128: 174-6.
- Heidegger, Martin : *Sein und Zeit*, Max Niemeyer Verlag. Tübingen, 1927.
- Hollander E, Sood E, Pallanti S. Pharmacological treatments of pathological gambling. *J Gambl Stud* 2005; 21: 101-10.
- Hraba J, Lee G. 1996. Gender, gambling and problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 1996; 12: 83-101.
- Jansbøl, K. *Det danske spillemiljø. En antropologisk undersøgelse*. Museum Tusulanums Forlag, 2009.
- Kvale, Steiner: *InterViews – An Introduction to Qualitative Research Interviewing*, 1996, SAGE Publications.
- Kvale, Steinar : *Den sociale konstruktion af validitet. I Humanistisk forskning inden for sundhedsvidenskaben. Kvalitative metoder*. Redigeret af Inga Marie Lunde og Pia Ramhøj, 1996, Akademisk Forlag, pp.295-314.
- Kvale, Steiner : "To validate is to question". I Steinar Kvale (red.): "Issues of validity in qualitative research". *Studentlitteratur*, Lund, Sverige, 1989, pp. 73-92.
- Kvale, Steinar : Ten standard objections to qualitative research interviewing. I *Journal of Phenomenological Psychology*, 25, nr.2, 1994, pp. 147-173.
- Ladd G. T., Petry N. M., 2002. Gender differences among pathological gamblers seeking treatment *Experimental Clinical Psychopharmacology* 10(3):302–309.
- Ladouceur R, Sylvain C, Letarte H, Giroux I, Jacques C. 1998. Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behav Res Ther* 1998; 36: 1111-9.
- Lindseth, A. & Norberg, A. 2004: A phenomenological hermeneutical method for researching lived experience. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*, vol. 18/2004. (S. 145-153).
- Linnet, J. 2009. Denmark. In G. Meyer, T. Hayer, & M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe: Challenges, prevention, and interventions* (pp. 17-35). New York: Springer. Doi: 10.1007/978-0-387-09486-1. An overview of prevalence surveys of problem and pathological gambling in the Nordic countries. *Journal of Gambling Issues*, 18.)
- Madsen S. V et al. 2002. *Fædres tilknytning til spædbørn*, Hans Reitzels Forlag, København.
- Mishlers, E.. 1986. *Research Interviewing – Context and Narrative*, Harvard.
- Mishlers, E. 1984. *The Discourse of Medicine – Dialectics of Medical Interviews*, New Jersey.
- Murray JB. Review of research on pathological gambling. *Psychol Rep* 1993; 72: 791-810.
- Oakley-Browne MA, Adams P, Mobberley PM. 2001. *Interventions for pathological gambling*. The Cochrane Library, Issue 2.
- Oliveira M. P. M., Silva M. T. A., 2001. A comparison of horse-race, bingo, and video poker gamblers in Brazilian gambling settings *Journal of Gambling Studies* 17(2):137–149.
- Olsen, Henning. *Kvalitative kvaler – Kvalitative metoder og danske kvalitative interviewundersøgelers kvalitet*, Akademisk Forlag, 2002.
- Pallesen S, Mitsem M, Kvale G et al. 2005. Outcome of psychological treatments of pathological gambling: a review and meta-analysis. *Addiction* 2005; 100: 1412-22.
- Petry NM, Armentano C. 1999. Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: a review. *Psychiatric Services* 1999; 50: 1021-1027.
- Potenza M. N., Steinberg M. A., McLaughlin S. D., Wu R., Rounsaville B. J., O'Malley S. S., 2001. Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline *American Journal of Psychiatry* 158(9):1500–1505.
- Raylu N, Oei TPS. 2002. Pathological gambling: a comprehensive review. *Clinical Psychological Review* 2002; 22: 1009-1061.
- Reith, G. 1999. *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*; London, Routledge.
- Rosecrance, J. 1985. Compulsive Gambling and the Medicalization of Deviance. In *Social Problems* 32, 275-84.
- Reith, G : Gambling and the Contradictions of Consumption. Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist* September 2007 vol. 51 no. 1 33-55.
- Reith, G. : Consumption and its discontents: addiction, identity and the problems of freedom, *The British Journal of Sociology* Volume 55, Issue 2, pages 283–300, June 2004.
- Shaffer H. J., Hall M. N., Vander Bilt J., (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A research synthesis *American Journal of Public Health* 89(9):1369–1376.
- Spunt B., Lesieur H. R., Liberty H. J., Hunt D., (1996). Pathological gamblers in methadone treatment: A comparison between men and women *Journal of Gambling Studies* 12(4):431–449.
- Strange, S. 1997&1986. *Casino Capitalism*, Basil Blakwell.
- Sylvain C, Ladouceur R, Boisvert JM. , 2002. Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: a controlled study. *J Consult Clin Psychol* 1997; 65: 727-32.
- Winters K. C., Rich T., (1998). A twin study of adult gambling behavior *Journal of Gambling Studies* 14(3):213–225.
- Walker MB, Dickerson MG. 1996. The prevalence of problem and pathological gambling: a critical analysis. *Journal of Gambling Studies* 1996; 12: 233-249.