

Gambling giver fællesskab

For mange drenge er spil om penge en helt normal del af gymnasiehverdagen. Men hvis man tror, at gamblingen kun er motiveret af drømmen om den store gevinst, tager man fejl. Nogle drenge ser nemlig først og fremmest gamblingen som en social aktivitet, der giver fællesskab.

Af **Sofie Pedersen**

Når gymnasiedrenge deltager i online gambling, handler det for nogle om at skabe sociale relationer og være med i en fælles identitet. For dem er motivationen lige så meget ud-sigten til sociale gevinster som økonomiske, viser ny forskning fra Københavns Universitet.

Gennem fire måneders etnografisk feltarbejde har ph.d.-stipendiat Johanne Kirkeby undersøgt gymnasieelevers digitale fællesskaber i to gymnasieklasser – en 1. g-klasse og en 2. HF-klasse. I begge klasser fik hun hurtigt indtryk af, at gambling ikke var til at komme udenom. Det handlede om poker, sportsbetting og især om spil på online spillemaskiner som enarmede tyveknægte. Særligt i HF-klassen fyldte gambling meget – både i undervisningen, under gruppearbejde og i pauserne.

"Det er mit indtryk, at HF-klassen nok var ekstrem, vurderet på omfanget af gamblingen, men ikke som sådan ualmindelig. Både elever og lærere omtalte gambling som en helt normaliseret del af hverdagen på gym-

nasiet og den måde, eleverne er sammen på," siger Johanne Kirkeby.

Behov for alternativ forebyggelse

I dag er forebyggelse af unges gambling meget fokuseret på at oplyse om de økonomiske tab. For eksempel tager Spillemyndigheden ud på gymnasierne og underviser eleverne i matematikken bag gambling. Men den type forebyggende tiltag preller sandsynligvis af på de drenge, som Johanne Kirkeby har studeret.

"Drengene er fuldt ud klar over, at gambling er en underskudsforretning. Ifølge dem selv handler deres gambling om hygge, sjov og adrenalin – ikke om at tjene penge. Uden at jeg kan pege på, hvordan man skal forebygge gambling blandt den målgruppe, eller hvilke fællesskaber man kan sætte i stedet, så kan jeg opfordre til at rette fokus mod drengenes sociale dynamikker," siger Johanne Kirkeby og tilføjer:

"Jeg siger ikke, at det sociale er den eneste motivation for, at drengene gambler. Men det sociale er en meget vigtig og understuderet faktor, som vi er nødt til at

sætte os mere ind i, hvis vi skal forstå deres gambling og forebygge den."

Et skridt på vejen er Johanne Kirkebys forskning, hvor hun med sit feltarbejde undersøgte gambling som social praksis.

"De unge, som jeg var i kontakt med, ser først og fremmest gambling som en hyggelig social aktivitet. For dem handler gambling primært om at have det sjovt sammen og at være en del af et fællesskab. Flere spiller kun om penge, når de er sammen med deres kammerater. De omtaler det faktisk som 'ekstremt', hvis man gambler, når man er alene derhjemme," forklarer Johanne Kirkeby.

Et fællesskab for drenge

Særligt i den HF-klasse, som Johanne Kirkeby observerede, var der en meget stærk og statusgivende gambleridentitet blandt drengene. Ud af klassens i alt 11 drenge var der kun to, der aldrig deltog i fællesskabet omkring gambling. For resten af klassens drenge var gambling en aktivitet, som de gled ind og ud af og dyrkede med skiftende intensitet. Men først og fremmest var gambling en fælles aktivitet.



“Jeg tror, der er mange, der [gambler],
men det er først her, da vi startede på
gym [...] at det der med casino og slots
og sådan noget er blevet en ting.”

Dreng om gambling

“Siden vi startede på gym her, så bare alt hvad man ser og hører rundt omkring, der er virkelig mange, der er begyndt at spille.”

Dreng om gambling

”Det handlede rigtig meget om at følge med på hinandens computerskræme og reagere med begejstring og håndtegn, når der skete noget spændende i de andres spil. Det var også tydeligt, at jo flere penge, der var sat på spil, desto større var opmærksomheden og reaktionen fra de andre drenge. De havde en legende og ironisk tilgang til gambling. For eksempel jokede de meget med at identificere sig selv og hinanden som gamblere. Det kunne være sådan noget med at tage solbriller på og sige ’Nu er jeg rigtig gambler’ eller kalde de andre for ’megaludoman’,” fortæller Johanne Kirkeby.

Men drengene kunne også være en del af fællesskabet omkring gambling uden at spille om penge. Nogle kiggede mest på, at de andre spillede. En anden elev gamblede ikke selv, men fungerede som ’bank’ ved at låne penge ud til dem, der gamblede. Desuden kunne drengene godt finde på at spille på online spillemaskiner uden at lave rigtige pengeindsatser. Den type af simulerede spil skabte også spænding og opmærksomhed i klasselokalet, hvis bare den fiktive indsats og potentielle gevinst var blevet tilstrækkelig høj. På den måde var fællesskabet omkring gambling kendetegnet ved at være flydende og i en vis forstand også relativt inkluderende, selvom fællesskabet langt fra var for alle.

De ser fest, andre ser fare

Gamblerdrengene beskrev deres egen spillepraksis med ord som hygge, spænding, adrenalin og fest og farver. Men hvor de

“Det er virkelig dumt, men de hygger sig jo med det.”

Kæreste til gambler

selv oplevede gamblingen som en fest med mange muligheder for at deltage, oplevede andre klassekammerater gamblingfællesskabet som en lukket fest.

”Gambling var det bærende og mest statusgivende fællesskab blandt drengene i HF-klassen, og derfor optog det en masse plads – også for dem, der valgte ikke at deltage. En af drengene, som ikke deltog, beskrev det sådan, at alle de andre drenge havde et problem med spil, som de ikke kunne håndtere. Gambling fyldte simpelthen rigtig meget i den klasse, og lærerne adresserede det også i undervisningen, når det blev for åbenlyst, at drengene gamblede,” siger Johanne Kirkeby.

Hun fortæller, at det ikke var ualmindeligt, at drengene var i gang med online casino-spil, mens der blev undervist. Med et enkelt klik på tastaturets mellemrumstast kunne de nemt spille på enarmede tyveknægte i timen.

“Lige nu er vi jo unge og dumme. Når man bliver 25, er man nok mere fornuftig. [...] Om 10 år tænker vi nok, det var rigtig dumt, og at det var mange penge, man [smed] væk. Men også nogle sjove oplevelser.”

Dreng om gambling

Og når de vandt eller tabte, kom der små udbrud som ’yes’ eller ’arhh’ ud i klassen, mens de andre gamblerdrengene kvitterede med anerkendelse, grin eller håndtegn. En gang overværede Johanne Kirkeby, at en lærer gik hen og stillede sig bag drengenes computerskærm og kommenterede, at enarmede tyveknægte ellers kun var for pensionister i Florida. Men kommentaren havde tilsyneladende ingen påvirkning på drengenes adfærd.

”Gamblingen foregik faktisk hver gang, jeg var i HF-klassen, og de andre elever og lærerne kunne ikke undgå at blive konfronteret med den. Drengene, som gamblede, blev også identificeret som ’gamblere’ af de andre,” siger Johanne Kirkeby.

Hun tilføjer, at når gamblingen foregik så åbenlyst i HF-klassen, hænger det også sammen med, at eleverne både havde alderen til at kunne gamble lovligt og samtidig ikke var afhængige af hele tiden at skulle give læreren et godt indtryk for at få en god karakter.

Dumt men sjovt

Under sin research blev Johanne Kirkeby opmærksom på, at selvom gamblerdrengene aldrig omtalte deres egen gambling som et egentligt problem, prøvede flere alligevel på forskellig vis og med forskellig succes at begrænse deres gambling. Det kunne være en kæreste, der fik en af drengene til love at afholde sig fra gambling, eller drengene kunne selv tage initiativ til at registrere sig i ROFUS, der er Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere, for en afgrænset periode.

Men netop risikoelementet – det farlige og adrenalinkicket – var også med til at gøre gamblingen spændende for drengene:

”Jo højere beløb drengene spillede om, desto sjovere var det for dem. De var helt klar over, at de løb en stor risiko, og at det var dumt. Men de syntes, at risikoen var det værd, fordi de havde det sjovt. Og de havde også en opfattelse af, at gambling er noget, de kan lægge bag sig. Som en af drengene sagde: Om 10 år tænker vi nok, at det var rigtig dumt, og at det var mange penge, vi smed væk, men også nogle sjove oplevelser.”

Økonomiske tab giver social gevinst

Johanne Kirkeby mener, at forsøg på forebyggelse af gambling i gymnasiet rammer forbi, hvis forebyggelsen kun fokuserer på at advare eleverne om risikoen for at blive afhængige og tabe penge. Den risiko kender eleverne udmærket til, og de deler gerne skræmmehistorier med hinanden om store økonomiske tab. For eksempel hørte Johanne Kirkeby tit historien om en dreng, der havde spillet hele sin børneopsparing

“Det er mere [end penge] adrenalinen [...] der gør det sjovt.”

Dreng om gambling

op. Hun opfordrer derfor til, at man i håndteringen af gambling i højere grad medtænker alle de sjove oplevelser, som eleverne forbinder med gambling.

“Der er brug for at forstå, at gambling også kan være en social aktivitet. Det er noget, de unge gør sammen, og fællesskabet er en vigtig motivation for deres gambling,” siger Johanne Kirkeby.

Hun giver flere eksempler på, at det for eleverne er vigtigt med tilskuere til gambling. De kigger med på hinandens computerskærme og reagerer på, hvordan spillet udvikler sig. De opmuntrer hinanden til at satse flere penge, når det går godt. Og en elev, der sætter en stor indsats på spil, får typisk mere opmærksomhed, anerkendelse og opmuntring fra de andre elever.

Streaming af gambling indgår også som en del af fællesskabet, og eleverne morer sig med at gense og dele fælles minder om spil, som de sammen har deltaget i. En investering i gambling kan derfor også være en investering i fællesskabet. Ligesom et økonomisk tab godt kan udgøre en social gevinst. Det er vigtige nuancer, som har manglet i de tilgængelige narrativer om unges gambling, vurderer forskeren.

Gambling introduceret som hygge

Johanne Kirkeby forklarer, at netop det sociale også er i fokus, når man ser på, hvordan eleverne er blevet introduceret til gambling. Flere fortalte, at første gang de satte penge på en sportskamp, skete det sammen med deres fædre som en hyggeting.

De mest gambrende HF-elever beskrev også, hvordan deres fælles gambling begyndte på en sommerhustur, hvor de festede og sammen besluttede at satse penge på en sportskamp. Noget de husker tilbage på som en sjov oplevelse. En anden gang lavede de en fælles pulje penge, som de satte på en af deres kammerater,

Online gambling

- Online gambling står i dag for 64 % af danskernes spilleforbrug.
- Aldersgrænsen for online pengespil er 18 år.
- Den typiske online spiller er en ung mand.
- 41 % af henvendelserne til rådgivningstilbuddet StopSpillet.dk kommer fra unge under 26 år.
- De unges foretrukne spilletyper er online væddemål som sportsbetting og online casinoer.

Kilde: Spillemyndigheden

der var dygtig til at spille online poker. På den måde er gambling med til at knytte drengene sammen og give dem en plads i fællesskabet.

“De her unge forbinder gambling med gode minder, hygge og social værdi. Gambling er helt normaliseret og integreret i den måde, de er sammen med hinanden på,” siger Johanne Kirkeby.

Svært at stå udenfor

Johanne Kirkeby har også observeret mange andre former for digitale fællesskaber i gymnasiet end gambling. Og hun har mødt elever, for hvem de digitale fællesskaber spillede en langt mere marginal rolle.

“Jeg har oplevet en stor diversitet blandt eleverne. Der er også modreaktioner, hvor nogle elever vender sig bort fra det digitale

– eller i hvert fald prøver på det. Flere af eleverne fortalte mig, at de var meget mindre på sociale medier end deres forældre,” siger Johanne Kirkeby.

Men i fællesskabernes sociale dynamik er de unge meget afhængige af, hvem der er omkring dem. Hvis online gambling – eller for den sags skyld TikTok – er blevet klassens dominerende og statusgivende fællesskab, så er det naturligt, at de orienterer sig i den retning, for det er svært at stå uden for fællesskabet.

“Der var en fyr i en anden klasse, som slettede sin TikTok-app. Men senere følte han sig nødsaget til at downloade den igen, for han kunne simpelthen ikke være med i samtalerne og forstå, hvad der foregik, uden selv at være med på TikTok. Så der er grænser for, hvor lidt digitale de unge kan slippe af sted med at være, hvis de vil være en del af klassens fællesskab,” siger Johanne Kirkeby. ●

“De gambler hele tiden [...] Selv til før-fest skal de lige spille, inden vi tager i byen.”

Kæreste til gambler

Ph.d.-stipendiat **Johanne Kirkeby** forsker i unges digitale praksisser og fællesskaber ved Institut for Engelsk, Germansk og Romansk på Københavns Universitet. Hun har gennem fire måneder udført etnografisk feltarbejde i to gymnasieklasser, og hendes studier af elevernes digitale fællesskaber – herunder gambling – danner baggrund for en artikelbaseret afhandling, som hun skal forsvare i 2025.

Læs mere på gymnasieforskning.dk

- 📖 Unge fællesskaber – mellem selvfølgelighed og vedligeholdelse: Maria Bruselius-Jensen & Niels Ulrik Sørensen.
- 📖 Klassen spiller ind klasserumskultur, fællesskaber og deltagelse i gymnasiet: Susanne Murning.