

The background of the entire page is a solid teal color. In the lower half, there are silhouettes of four young men. The man on the far left is shown in profile, looking down and to the right. The other three men are positioned behind him, also in profile, looking towards the right. The silhouettes are dark against the lighter teal background.

VENSKAB på spil

Unge Ludomani: Venskabet's magt og vejen til bedring

EKSAMENSOPGAVE

Venskab på spil

Alex Thelander
Kimmie Breinholdt Rasmussen
Louisa Hamilton Ferguson
Marcus Mossalski

Hold 22/24

2. februar 2024

DAC-uddannelsen

42.362 anslag

Forside foto af Papaioannou Kostas fra Unsplash

INDHOLD

4 Indledning

5 Problemformulering

6 Metodeafsnit

8 Emneafgrænsning

10 Redegørelse

12 Analyse

12 Gruppetænkning

15 Firstmoveren

18 Konkurrencementalitet

20 Gruppeterapi

23 Diskussion og perspektivering

24 Konklusion

25 Litteratur

26 Bilag

INDLEDNING

I SKYGGEN AF skærme og under den prangende belysning af online spiluniverser, sker der en stille, men potentielt destruktiv udvikling primært blandt unge mænd. Ludomani, eller spilafhængighed, manifesterer sig som en udfordrende realitet i vores samfund, der ikke blot berører enkeltpersoner, men også skaber dybe revner i sociale relationer og fællesskaber. Denne opgave søger at dykke ned i dette komplekse fænomen, hvor spillet ikke blot er en fornøjelse, men en magnet, der fastholder unge i en cyklus af spilafhængighed.

I denne opgave retter vi vores opmærksomhed mod unge mænd i aldersgruppen 18-30 år, da denne demografiske gruppe i stigende grad står over for udfordringer forbundet med ludomani. (Spillemyndigheden, 2022). To af vores gruppe-medlemmer har personligt arbejdet med ludomani i vores praktikforløb ved Behandlingscenter Tjele; oplevelserne har ikke blot forøget vores interesse for emnet, men har særligt fokuseret vores opmærksomhed på ludomani blandt unge mennesker. Det er dog ikke kun vores praktikophold, der har skabt vores undren og interesse inden for dette emne. Vi bliver forargede og bekymrede, når vi f.eks. i bogen 'Ludoman - Alt på Spil' får beskrevet af Nicklas Vincent, hvordan det at træde ind i klasseværelset på hans gymnasium svarede til at træde ind på et kasino. Alle skærmene er åbne, og alle er inde på en gamblingside – midt i det, der skulle forestille sig at være et læringsmiljø. (Mossalski, M. & Vincent, N. (2023), s. 66).

Vi har en formodning om, at ludomani ikke blot er et individuelt anliggende; det er en kompleks dynamik, der væves sammen med venskaber, fællesskaber og usunde gruppedynamikker. Hvor afgørende er netop disse gruppedynamikker, og er der bestemte personer i venskabsgrupper, som spiller en afgørende rolle for, at den spilafhængige fastholdes i spillet eller måske endda forhindrer den enkelte i at bryde ud af ludomanien? Opgaven har til formål at kaste lys over de usunde relationer og udspringer af en oprindelig frustration, som vi oplever i samfundet, hvor gambling bliver negligeret og ikke bliver taget lige så seriøst som andre former for stemningsændrende midler.

Har vi et kulturelt problem ude i gymnasieklasserne og de mange andre fællesskaber de unge kommer i, og hvis ja, hvilke dynamikker er det så helt præcist, vi skal tage et opgør med? Denne opgave er ikke blot en udforskning af et problem, men et forsøg på at afsløre de sociale mekanismer, der spiller en central rolle i fastholdelsen af ludomani i denne specifikke aldersgruppe. Ved at afdække disse mekanismer håber vi at skabe større forståelse. Lad os træde ind i spiluniverset og udforske dets skyggefulde hjørner, hvor ludomani og sociale dynamikker kolliderer.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan kan venskaber være med til at fastholde unge ludomaner i deres misbrug?

UNDERSPØRGSMÅL

Er der nogen bestemte roller, der er afgørende for gruppedynamikken hos ludomaner?

Hvad sker der i misbrugsbehandlingen, når gamle venskaber bliver erstattet af nye?

METODEAFSNIT

VI HAR VALGT at anvende kvalitative interviews som metode i vores undersøgelse. Dette har vi valgt fordi ludomani er et personligt og sårbart emne, og vi ønsker at opnå en dybdegående forståelse af den spilafhængiges oplevelser og perspektiver. Kvalitative interviews giver os mulighed for at udforske informanternes individuelle perspektiver, følelser og oplevelser, hvilket vi finder afgørende for at belyse hvordan venskaber påvirker unge ludomaner. Interviews giver os også mulighed for at stille uddybende spørgsmål, hvis informanten siger noget interessant. Vi overvejede også at inkludere kvantitativ empiri i form af spørgeskemaer, for at få et bredere udsnit af data. Dog besluttede vi i planlægningsfasen at fravælge denne metode, da vi ønsker at fokusere på en dybere og mere nuanceret forståelse af informanternes oplevelser.

Udover to unge ludomaner, har vi også interviewet en erfaren ludomanibehandler, for at prøve at se dynamikken omkring venskaber fra et fagligt perspektiv. Dette gjorde vi for at få en fagpersons syn på, hvordan venskaber kan være med til at fastholde unge ludomaner i deres afhængighed. Samt hvordan venskaber kan udvikle sig undervejs i et behandlingsforløb.

Vi har forsøgt at være så omhyggelige med udformningen af spørgsmål som muligt. Så vidt muligt stillet sokratiske, åbne og ikke ledende spørgsmål. For at sikre en nøjagtig gengivelse af interviewene, har vi desuden foretaget lydoptagelser af alle tre interviews. Disse lydoptagelser har været værdifulde for at bevare de originale citater og udtryk i deltagerens svar. Efterfølgende har vi gennemgået lydfilerne og udvalgt specifikke udtalelser, som er særligt relevante for analysen i vores opgave. Disse citater vil blive brugt som eksempler i analysen og holdt op imod den litteratur og teori vi har udvalgt.

Vi takker alle tre informanter for deres samarbejde og åbenhed.

Navnene på de to unge spilfrie ludomaner er selvfølgelig blevet anonymiseret.

→

METODEAFSNIT

RASMUS

Rasmus er en 23-årig mand, der bor i Næstved og er flyttet hjem til sin mor, far og lillesøster. Han har kæmpet med ludomani og deltog i et behandlingstilbud på Behandlingscenter Tjele. Først var det et ambulant forløb i Tjelehuset i København, men det udviklede sig senere til indlæggelse på et døgncenter i efteråret 2022.

Han har været spilfri siden den 14. september 2022.

JOHAN

Johan er en 29-årig mand, og opvokset i en lille landsby på Fyn. Sammen med sin hustru, som han har været gift med i 8 år, venter han sit første barn. Johan er også ludoman og har deltaget i et behandlingstilbud hos Center for Ludomani.

Han stoppede med at gamble i starten af 2020.

MALENE

Malene er psykoterapeut og uddannet ved DAC-uddannelsen. Hun er ansat ved Alfa Rehab i København, hvor hun har arbejdet siden marts 2017. Hendes daglige arbejde fokuserer primært på ludomani, hvor hun faciliterer gruppeterapi.

EMNEAFGRÆNSNING

DENNE OPGAVE FOKUSERER på ludomani blandt unge mænd i aldersgruppen 18-30 år med særlig opmærksomhed på, hvordan venskaber, herunder gruppedynamikker, kan fastholde dem i ludomani. Vi har valgt at afgrænse vores analyse til ludomani alene og undlader at inddrage andre former for misbrug. Vi mener, at gruppedynamikker blandt de mere traditionelle misbrug som alkoholisme og narkomani, allerede er udforsket betydeligt mere i behandlingsverdenen. Vi ønsker at afdække de sociale mekanismer, der spiller en central rolle i fastholdelsen af ludomani inden for vennegrupper i denne specifikke aldersgruppe. Vi har valgt unge mænd, da to af vores gruppemedlemmer i deres praktik har erfaret, at det er dem der er klart flest af i behandling. Det var desuden dem der bød sig til, da vi efterspurgte informanter. Selvom nyeste rapport på området, peger på en stigning af kvindelige spilafhængige, har vi valgt at fokusere på mænd, da de stadigvæk udgør 77% af de spilafhængige. (Spillemyndigheden, 2022).

Vi har desuden valgt nøje at afgrænse opgaven til påvirkningen af gambling fra venskaber, og ikke påvirkningen fra gambling elementer i computerspil, eller den potentielle indflydelse af reklamer, som ellers er hyppigt diskuteret i både behandlingsverden og samfundet. Dette valg er begrundet i ønsket om at opnå en mere specifik og dybdegående forståelse af ludomani i en social kontekst, uden at blive distraheret af yderligere kompleksiteter. Valget kommer også af, at man ifølge den seneste rapport på området lavet af Rambøll, kunne konstatere følgende: Såfremt man havde et spilproblem, vil 31% af ens venner også gamble, hvorimod at det hos folk, der ikke havde et spilproblem kun var 13% af deres venner der gamblede. (Spillemyndigheden, 2022).

→

Undersøgelsen om udbredelsen af spilafhængighed er lavet af Rambøll på vegne af Spillemyndigheden under Skatteministeriet.

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Introducerede til pengespil (N=1064) <i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
Et familiemedlem	33%	20%*	24%
En ven	26%	51%*	42%*
En kollega	3%	3%	5%
En influencer	0%	2%	4%*
Medier/reklamer	14%	10%	13%
Andet	5%	4%	5%
Ved ikke	19%	10%	8%
Pengespil iblandt venner og familie (N=3844)			
Venner	13%	27%*	31%*
Familie	14%	7%*	0%*
Både venner og familie	17%	33%*	44%*
Hverken venner eller familie	26%	15%*	5%*
Ved ikke	30%	19%*	15%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

EMNEAFGRÆNSNING

Vi har bevidst valgt at undlade at dykke ned i, hvordan spilafhængigheden er opstået eller har udviklet sig fra barnsben af. Vi undersøger udelukkende fastholdelse af afhængigheden via venskaber. Vi går derfor ikke dybere ind i eventuelle barndomstraumer eller familieforhold, selvom vi antager, at disse faktorer også i mange tilfælde kan spille en rolle for, hvordan ludomanen udvikler afhængighed. Ved at koncentrere os om ludomani inden for denne afgrænsede kontekst håber vi at levere en dybdegående forståelse af, hvordan venskaber kan fastholde unge ludomaner i deres misbrug, og samtidig udelukke potentielle distraktioner fra andre aspekter af problematikken.

Sagt på en anden måde: Vi betragter et udsnit af unge, mandlige ludomaner under et mikroskop og analyserer dem ud fra ét af de tre aspekter (biologisk, psykologisk og socialt) man ofte taler om i misbrugsbehandling, nemlig det sociale aspekt - nærmere bestemt: venskaber. Vi analyserer udelukkende på fastholdelsen af ludomani og ikke oprindelsen af misbruget.

“...Så selvom man egentlig havde sagt stop, så kunne man egentlig hurtigt blive talt ind i det.”

Johan

REDEGØRELSE

Ludomani

Ludomani beskrives i Det store danske leksikon som: "Spillelidenskab, sygelig trang til spil, der viser sig ved en stærk og vedvarende tilskyndelse til spilleaktiviteter, fx på kasinoer, ved spilleautomater, kortspil, hestevæddeløb og tipning". (Denstoredanske, 2024).

Vi bruger begrebet 'gambling' i opgaven, når vi beskriver at vores informanter sætter penge på spil. Gambling oversættes direkte på dansk til 'hasardspil', men vi holder fast i udtrykket gambling, da det er det vi har mødt i vores praktik og det ord de unge ludomaner selv bruger. Alternativt bruger vi vendingen 'at spille' om at spille pengespil, da dette også er et udtryk ludomanerne selv bruger.

Firstmover

I løbet af vores analyse benytter vi os af begrebet 'firstmover' - som vores ene informant bruger. Firstmover beskrives i Den danske ordbog således: "Kendt fra 1993 fra engelsk first mover, dannet af first 'første' og mover 'bevæger'." Altså en person der sætter bevægelse i noget. (Ordnet, 2024). Vi bruger udtrykket for at beskrive ludomaner, der sætter bevægelse i en udvikling af afhængigheden og f.eks. tager den til et nyt niveau. Vi bruger begrebet for at beskrive om rollen som firstmover er afgørende for, at unge ludomaner bliver fastholdt i deres misbrug.

Litteratur

Vi bruger bogen 'Grupper - Om kollektivets bevidste og ubevidste dynamikker' (Frydenlund, 2010) af Bent Aage Jørgensen (Cand. Psych.) og Åse Høgsbro Lading (Ph.d.), for at forsøge at kaste lys over gruppedynamikkerne, der kan herske i en vennegruppe af unge ludomaner. Det er en bog med analyser og forsøg fra store og små grupper. Dette bruger vi til at holde vores indsamlede empiri op imod noget konkret teori om grupper og gruppedynamikker. Efter nøje gennemgang af litteratur på området fandt vi frem til denne publikation, der beskæftiger sig nøjagtigt med begrebet grupper og ikke f.eks. åndelige fællesskaber eller andre sammenslutninger.

Teori

I bogen bringer de en teori omkring tre typer af gruppetænkning, fremsat af psykologen Irving Janis. Gruppetænkning er et psykologisk fænomen, der kan optræde i grupper af mennesker, hvis behov for harmoni og konformitet kan føre til, at gruppen træffer ufornuftige og belastende beslutninger. I en sådan gruppe kan behovet for samhørighed få gruppens medlemmer til at enes for enhver pris. Herved opnås, at beslutninger træffes uden konflikter, men til gengæld også uden nogen kritisk vurdering.

→

REDEGØRELSE

Type 1 handler om 'overvurdering af gruppen', herunder dens magt og moral. Der opstår en illusion om usårlighed, som deles af de fleste eller alle i gruppen. Dette skaber en strålende optimisme og opmuntrer til at tage store chancer og løbe store risici.

Type 2 handler om 'fastlåsthed i tænkningen'. Der opstår kollektive bestræbelser på at rationalisere beslutningsprocesserne for at nedtone eller udelukke advarsler eller andre informationer.

Type 3 handler om 'pres for uniformitet blandt deltagerne'. Afvigere fra den tilsyneladende gruppekonsensus underkaster sig selvcensur, hvilket kan ses som hvert enkelt medlems forsøg på at minimere betydningen af hans tvivl og modargumenter. Der opstår desuden selvudpegede 'tankevogtere' (Lading, Å., (2010), s. 150).

Sekundært bruger vi 'Den addiktive personlighed' (Forlaget Eftertanke, 2014) af misbrugsbehandler m.m. Craig Nakken for at redegøre for, hvilke mekanismer der er gældende hos ludomaner, herunder hvordan ludomani specifikt manifesterer sig hos de afhængige. Nakkens syn på ludomaner er, at deres samvær primært er baseret på spillet og ikke så meget andet.

“...Jeg tror bare
jeg elsker når der
kommer det der
spænding på højkant.”

Rasmus

ANALYSE

Vores analyse omkring venskaber er delt ind i fire hovedpunkter. Først forsøger vi at redegøre for, hvordan begrebet 'gruppetænkning' kommer til udtryk blandt unge ludomaner. Det vil blandt andet sige: Hvordan gruppens kollektive behov for harmoni og ensretning kan ske på bekostning af de enkelte medlemmers ve og vel. Efter vi har åbnet begrebet gruppetænkning op, dykker vi ned i udtrykket 'firstmover', som vores informant Johan bruger, til at forklare hvordan et medlem af hans vennegruppe går forrest og sætter standarden og barren for hvad der er acceptabelt. Vi undersøger desuden hvordan firstmoverens opførsel har påvirket resten af gruppen. Herefter forklarer vi hvordan 'konkurrencementalitet' kan påvirke individer i en gruppe, og hvordan det kan påvirke dynamikken i en gruppe, at en eller flere af dens medlemmer er stærkt konkurrencedrevne. Slutteligt vil vi redegøre for hvordan 'gruppeterapi' fungerer i et behandlingsøjemed. Vi forsøger i den forbindelse at analysere os frem til, hvordan afslutningen af gamle venskaber og udviklingen af nye sundere relationer kan være med til at hjælpe unge ludomaner videre i deres videre helbredelse.

Gruppetænkning

Som nævnt i redegørelsen kan gruppetænkning sammenfattes til at være et fænomen, der kan optræde i grupper af mennesker, hvor behovet for harmoni fører til, at gruppen træffer ufornuftige beslutninger. Behovet for samhørighed får altså gruppens medlemmer til at enes for enhver pris. Herunder vil vi forsøge at sammenholde vores informanternes oplevelser med denne teori om gruppetænkning. Vores informant Johan beskriver hvordan hans skolegang var præget af, hvem der gamblede og hvem der ikke gjorde. Nogle af de unge drenge valgte endda at tage med på kasino, selvom de ikke selv gamblede, bare for at være en del af fællesskabet: "*... Jeg husker en, to, tre stykker de tog med på kasino, men de spillede ikke, de ville bare være en del af fællesskabet.*" (Bilag 3, 27:03).

I vores litteratur, henvises der til en teori fremsat af den amerikanske psykolog Irving Janis, der har fundet otte symptomer på gruppetænkning og inddelt dem i tre hovedtyper:

Type I handler om 'overvurdering af gruppen', herunder dens magt og moral. Der opstår en illusion om usårlighed, som deles af de fleste eller alle i gruppen. Dette skaber en strålende optimisme og opmuntrer til at tage store chancer og løbe store risici. Der opstår endvidere en tro på gruppens indbyggede moral, som der ikke stilles spørgsmål ved, og som gør, at medlemmer ignorerer etiske og moralske konsekvenser af deres beslutninger. Johan fortæller om en oplevelse med at blive opmuntret til at tage med på et andet kasino selvom han havde blacklistet sig på sit lokale kasino: "*Så gejlede alle folk hinanden op... i stedet for at tage til Odense så kører vi bare sammen til Vejle eller til Århus eller København... når man så havde tabt, så var det 'jamen Johan du skal jo huske på, vi*

→

ANALYSE

kommer jo ikke lige igen næste weekend'. Så selvom man egentlig havde sagt stop, så kunne man egentlig hurtigt blive talt ind i det." (Bilag 3, 15:13).

Der bliver altså set stort på de etiske og moralske konsekvenser af de beslutninger, der bliver taget i gruppen, og det lader til, at Johans eget moralkodeks bliver tilsidesat til fordel for gruppens ditto. Johan har selv forsøgt at begrænse sin gambling ved at blackliste sig på sit lokale kasino, men dette lader ikke til at have den store indvirkning på vennegruppen.

Johan beskriver desuden, hvordan han og vennerne ikke trøstede hinanden, når de havde tabt penge, eller overhovedet snakker om det. I stedet forsøgte de at fastholde hinanden i misbrug, ved at låne hinanden penge. *"(Hvis nogen) i den gruppe havde tabt en masse penge og var helt nede... i stedet for at trøste eller snakke om det, så gik man over at sige 'hold nu op, du låner bare lidt af mig', så kan vi spille videre."* (Bilag 3, 10:06). Det lader altså til, at vennerne opfordrer hinanden til at tage flere risici, selv når de fortæller, de ikke har flere penge tilbage.

Type 2 af gruppetænkning beskriver Janis som 'fastlåsthed i tænkningen'. Der opstår kollektive bestræbelser på at rationalisere beslutningsprocesserne for at nedtone eller udelukke advarsler eller andre informationer. Gruppemedlemmer kan altså i fællesskab forsøge at rationalisere sig frem til, hvorfor deres handlinger er okay, selvom de måske viger fra deres normale etik og moral - eller hvad samfundet ville opfatte som etisk rigtigt eller forkert. Da en fra Johans vennegruppe siger til ham: *"Jamen, Johan du skal jo huske på, at vi kommer jo ikke lige op her igen næste weekend"* i et forsøg på at lokke Johan med på et kasino, som han ikke er blacklistet på, forsøger vennen at modargumentere. Han bebuder, at det jo ikke er hver dag de kommer forbi, og at det underforstået altså er mere okay at spille en masse penge op. Noget der tilsyneladende ikke er nogen indvendinger imod fra resten af gruppen. Der foregår derfor en nedtoning af den information Johan kommer med omkring hans blacklisting fra det lokale kasino.

Vennerne, der gambler sammen og tager på kasino, gør altså alt hvad de kan for at opretholde en illusion om at alt er godt og alle spændinger eller uenigheder bliver slet ikke italesat. Både via ignorering af, at andre i vennegruppen har det dårligt eller viser tegn på tristhed og ved at låne hinanden penge, så illusionen om at det er fedt at spille, kan fortsætte. Der opstår altså en fastlåsthed i tænkningen i Johans vennegruppe og al information, der ikke passer ind i deres narrativ, bliver skubbet til side.

Vores anden informant Rasmus fik to nye bekendskaber i skoletiden, som han udelukkende blev venner med, på grund af deres fælles interesse for spil. Rasmus beskriver, hvordan han blev draget

→

ANALYSE

af de to unge mænd, som han faktisk kalder for 'banditterne'. (Bilag 1, 44:55). Han beskriver desuden hvordan de indbyrdes blev ved med at støtte hinanden i, at det er okay at gamble lidt - også i skoletiden. De rationaliserer sig frem til, at det er okay at gamble frem for at dygtiggøre sig, i skolen. At Rasmus selv kalder vennerne for 'banditter' indikerer måske også, at han godt ved det ikke er det bedste lag han er kommet i. Men som gruppetænkningen foreskriver det, så tilsidesætter Rasmus og vennerne altså al individuel tænkning til fordel for gruppens fællesnævner, nemlig interessen for at gamble.

Type 3 er 'pres for uniformitet blandt deltagerne'. Afvigere fra den tilsyneladende gruppekonsensus underkaster sig selvcensur, hvilket kan ses som hvert enkelt medlems forsøg på at minimere betydningen af hans tvivl og modargumenter. Der opstår desuden selvudpegede 'tankevogtere', dvs. medlemmer, som beskytter gruppen mod informationer, som kunne stille spørgsmål ved moralen og rationalet i deres beslutninger. Det Johan beskriver som at holde hinanden inde i en dårlig vane da han siger: *"Så gik man over og sagde, hold nu op du låner bare lidt af mig, så kan vi spille videre."* Der forklarer han hvordan de indbyrdes i vennegruppen aldrig trøstede hinanden, men altid bare kom med tilbud om at låne hinanden penge, hvis nogen havde tabt stort.

Man kan således argumentere for, at de unge drenge hver især har ageret moralske tankevogtere over for hinanden, ved aldrig at give plads til at lade sorgen over tabte penge vinde indpas. I stedet fastholder de hinanden i afhængigheden, ved straks at tilbyde lån af penge, for at kunne fortsætte gamblingen. Det vil sige, at selv hvis Johan tvivler på om han skal fortsætte med at spille, bliver han censureret af de andre i vennegruppen og oplever dermed pres for uniformiteten.

Vi kan altså se, at gruppetænkning i venskaber har stor betydning for, at man forbliver i ludomanien. Herunder hvordan det kan påvirke en gruppe at have en usagt, fællesdagsordnen på bekostning af deltagerens eget bedste, opretholdt via tankevogtere og selvcensur.

Misbrugsbehandler Craig Nakken har imidlertid ikke en oplevelse af ludomaner, som særligt fællesskabsorienterede. Nakken beretter i sin bog, hvordan ludomaners venskaber fungerer. Hans erfaring med ludomaner er, at gamblingen er deres fælles omdrejningspunkt. De har ikke meget andet tilfælles og søger ikke at knytte dybere bånd end nødvendigt. "Ludomanen foretrækker næsten altid at være alene... Hvis de taler sammen, er det om deres fælles interesse i at spille." (Nakken, C., (2014), s. 35).

Nakkens hypotese om, at ludomaner foretrækker at være alene, afspejler ikke helt det vores informant Johan fortæller os. Det stemmer heller ikke overens med det billede vores gruppedeltager fik,

→

“(Hvis nogen) i den gruppe havde tabt en masse penge og var helt nede... i stedet for at trøste eller snakke om det, så gik man over at sagde ‘hold nu op, du låner bare lidt af mig’, så kan vi spille videre.”

Johan

ANALYSE

der var i praktik i en ludomanibehandling. En mulig forklaring kan være, at Nakkens erfaringer ikke nødvendigvis er helt tidssvarende med den nutidige opfattelse af ludomani. Nakkens 'Den additive personlighed' er oprindeligt fra 1988 og det lader ikke til, at alting er blevet opdateret til at være tidssvarende i det 3. oplag fra 2014 som vi er i besiddelse af. Argumentet om, at ludomaner oftest primært har spillet tilfælles, er dog noget, der går fint i tråd med vores informanternes fortællinger. Det er dog ikke nødvendigvis det eneste, de har tilfælles.

Hvis vi tager behandlerbrillerne på, kan vi udlede, at Johan og hans venner viser stærke tegn på, at opfylde kriterierne for et misbrug. "Fortsat brug på trods af erkendt skadevirkning" er et af diagnosekriterierne i ICD-10 udredelsen af afhængigheder og/eller misbrug, herunder også ludomani (Tjele, 2024). Hvilket vi på DAC-uddannelsen også har lært, at vurdere nye klienter ud fra, f.eks. til en forsamling. Ud fra hvad vi har analyseret os frem til, kunne det tyde på at Johan og hans venner viser tegn på netop dette kriterium af afhængighedsadfærd. De ved, at de taber penge, men alligevel fortsætter de og låner endda hinanden flere penge for at kunne holde misbrugsfællesskabet kørende.

Firstmoveren

Det tyder på, at der inden for grupper med en overvægt af gambling, optræder et bemærkelsesværdigt fænomen, som vores informant Johan kalder firstmoveren - en central figur, der gradvist øger indsatsen og skaber en kulturel dynamik inden for gruppen. Dette fænomen er afdækket gennem interviewene med og Johan og kaster lys over en betydelig indflydelse på ludomaniens udvikling og fastholdelse i sociale kontekster. Johan fortæller hvordan firstmoveren introducerede nye spil for resten af gruppen, og hvordan han blev anset som den rutinerede i gruppen, og ham med erfaringen. *"Han var to år ældre end mig. Han havde været i den situation, jeg stod i før. Han var mere rutineret med nogle ting... Han viste os de forskellige (spil)."* (Bilag 3, 17:35).

I bogen 'Grupper' af Åse Høgsbro Lading og Bent Aage Jørgensen læser vi, at der ikke er tale om formelle roller i venskabsgrupper. Så når Johan omtaler firstmoveren, er det selvfølgelig ikke en titel, som han har fået officielt af gruppen, men mere Johans syn på, hvordan han var den, der gik forrest, og på sin vis også bestemte forskellige ting. *"Man kan ikke snakke om egentlige formelle roller i venskabsgruppen, selvom der ofte vil være fordelt en række uformelle roller i gruppen, herunder måske også rollen som leder... Nogle bliver altid den sjove i venskabsgruppen, eller gruppens klovn, andre den ansvarlige og fornuftige, nogle den omsorgsfulde, mens andre igen påtager sig det uformelle lederskab af gruppen."* (Lading, Å., (2010), s. 304).

→

ANALYSE

I dette tilfælde vurderer vi, at vedkommende Johan kalder firstmoveren er den uformelle leder af gruppen, som bogen beskriver det. Johans beretning om firstmoveren inden for vennegruppen, der gradvist øger indsatsen, med det resultat at resten af gruppen følger trop for at bevare dynamikken, kan fastholde og forværre ludomani inden for gruppen: *“For der var en firstmover på de stake (indsatser) der var på spil... det gik hurtigt fra at spille 100 kr. til 1000 kr. ad gangen... han blev ved med at sætte en ny bar... det var jo ikke mobberi på den måde... det lå bare i kortene, at nu gør vi det her sammen.”* (Bilag 3, 16:06).

Det er bemærkelsesværdigt, hvordan Johan oplever, at denne bar rykkes. Johan beskriver nemlig, at det sker indirekte. Firstmoveren dikterer altså ikke direkte, at nu skal indsatsen altså hæves, men det forventes - det ligger i ‘kortene’. Gruppens ønske om harmoni internt, lader altså til at gøre, alle følger trop. Nøjagtigt som vi analyserede os frem til da vi undersøgte gruppetækning længere oppe i opgaven. Vi ved fra WHO’s ICD-10 diagnosekriterier, at en af de faktorer, vi i dag måler afhængighed på, er toleranceopbygning. Det interessante i dette tilfælde er så, at toleranceopbygningen påvirkes af firstmoveren.

Toleranceopbygningen er selvfølgelig den enkeltes valg, men når vi kigger i teorien, kan vi faktisk se at denne slags skjulte henvisninger sagtens kan have stor betydning på en gruppes adfærd og handlinger, især hvis det kommer fra lederen. *“... der sker en bevidst og ubevidst, verbal og nonverbal kommunikation. Meget af den udveksling, der foregår i gruppen, formuleres ikke i ord... men viser sig i stemmefald, i gestus...”* (Lading, Å., (2010), s. 87).

Johan fortæller også om en anden interessant gruppedynamik på hans fodboldhold, hvor to år-gange er slået sammen i elitemiljøet. Der er altid en årgang, som er de yngste, og den ældre årgang som den ældste. Her deler Johan, at det var meget normalt, at den ældre generation lærte de nye drenge på holdet om gambling kulturen og introducerede dem til spillet i omklædningsrummet. *“De voksne, de spillede også (de ældre der oplærte de yngre til fodbold) så man tænkte, at så er det vel den vej man går. Så må vi introducere den næste årgang.”* (Bilag 3, 28:27). Ludomanibehandleren Malene, fra Alfa Rehab, uddyber netop dette fænomen og fortæller os, at det også er noget hun har hørt gentagne gange fra hendes klienter: *“I omklædningsrummet bliver der mange gange talt om, hvad der er blevet spillet, hvad der skal spilles på, hvad oddsene er, og hvordan og hvorledes. Der kan selvfølgelig også være fællesskab om at spille, men det er en del af kulturen, og det kan være rigtig svært.”* (Bilag 4, 07:22).

Det lader til, at der kan være tale om deciderede ritualer, som skal gives videre til næste generation på fodboldholdet. Noget vores teoribog også teoretiserer over. Ritualerne, eller her spillet, fungerer som vigtige markører, der styrker og markerer gruppens identitet. *“I venskabsgrupper udvikles der*

→

ANALYSE

bestemte normer og ritualer, som gruppens medlemmer følger, og som regulerer adfærden internt i gruppen såvel som over for andre uden for gruppen. Ritualerne er med til at befæste gruppen som gruppe. De tjener som i andre grupper som vigtige markeringer, og det er bl.a. gennem ritualer, at man oplever og viser sit tilhørsforhold til gruppen.” (Lading, Å., (2010), s. 305).

Vi ved altså, at den ældre generation på fodboldholdet lærer den yngre at gamble og sådan har det været i lang tid. Firstmoverrollen lader altså til at blive givet videre som en form for stafet. Der har været en firstmover på et tidspunkt, der har skabt grobunden for traditionen og den tradition kører nu videre. Det er interessant at bemærke, hvordan Johan har været udsat for en firstmover på fodboldholdet og så selv har følt behov for at føre traditionen videre og på den måde selv er blevet en firstmover for det nye hold af unge drenge.

Vores informant Johan har hvert fald tilsyneladende været i direkte kontakt med en firstmover i sin vennekreds, der hævdede barren for de indsatser der blev lagt, når de var på kasino sammen. Hans tid som fodboldspiller, lader ligeledes til at være præget af en kultur grundlagt af en eller flere firstmover(s), der gjorde en tradition ud af at gamble i omklædningsrummet.

Konkurrencementalitet

I vores interviews med ludomanerne Johan og Rasmus samt ludomanibehandleren Malene har vi afdækket en markant tendens inden for grupperinger præget af intensivt spil - et konkurrencegen, der spiller en afgørende rolle i fastholdelsen af ludomani. Herunder vil vi forsøge at udfolde, hvilken rolle konkurrencementalitet kan spille i en vennegruppe af unge ludomaner.

Informanten Johan beskriver blandt andet hvordan popularitet kunne være bygget op på, at man var god til fodbold i hans hjemby. Allerede her får vi en indikation, af at Johans konkurrencegen og vilje til at placere sig godt i samfundet og i gruppen, som senere hen også spiller en afgørende rolle i hans fastholdelse af ludomanien: *“Jeg har altid været nogenlunde populær ... spillede du fodbold og var du dygtig til fodbold så var det lig med et tegn med at så var du populær.”* (Bilag 3, 03:18).

Rasmus fremstår som et kæmpe konkurrencemenneske inden for sin vennegruppe. I interviewet betonedede han, at hans ønske om at være bedre end de andre i gruppen drev ham til at fortsætte spillet. Denne konkurrencelyst afspejler sig ikke kun i ønsket om at vinde, men også i en dybt forankret trang til at overgå kammeraterne og opnå en følelse af overlegenhed. Dette aspekt antyder, at konkurrencegenet i gruppen kan være en afgørende faktor i at fastholde individer i spilafhængighed: *“Det har nærmest været det fedeste. Det der med at vinde og vise at... nu har jeg været den*

→

ANALYSE

bedste... for jeg kan bare slet ikke klare at tabe... Jeg tror bare jeg elsker når der kommer det der spænding på højkant.” (Bilag 1, 12:14).

Johan viser samme behov for at vinde mere end kammeraterne. Dette ønske om overlegenhed og sejr viser en gentagelse af det konkurrencegen, der kan skabe en intens dynamik i vennegruppen. Johans mål om at overtrumfe sine kammerater indikere betydningen af konkurrenceelementet som en motivationsfaktor inden for ludomani: *”Det kunne være en konkurrence. Hvis vi sad seks gutter, og der var tre der havde satset det ene og tre der havde satset det andet og så kunne man sidde og have en venskabelig betæ mod hinanden.” (Bilag 3, 24:30).*

Dette citat tyder på, at det ikke alene har handlet om følelsen ved at vinde penge, men også det at vinde over de andre. At bevise, at man var på det hold i vennegruppen, der havde luret det korrekte udfald. Der opstår altså et spil, i spillet. Hvilket potentielt kan være med til at øge spændingen og intensiteten i spillet. Dette stemmer meget godt overens med Nakkens teori om ludomani: *”En ludoman jager ikke selve spillet, men det, som oplevelsen i sig selv kommer til at stå for - et symbol på fuldbyrdelse.” (Nakken, C., (2014), s. 29).* Der er altså antageligvis meget mere til gambling end blot spillet i sig selv. Andreas Lieberoth, der er adjunkt på DPU og forsker i spilpsykologi forklarer her hvorfor, at det for nogle mennesker er belejligt at stille ting op som en konkurrence: *”Når man så spiller, sættes det hele på spidsen, for der er ingen gråzoner: man kan kun tabe eller vinde.” (Tv2, 2016).*

Det er bemærkelsesværdigt, at Johans ønske om at vinde mere end de andre i gruppen minder om Rasmus' konkurrenceprægede synspunkt. Dette tyder på, at konkurrencegenet ikke blot er en individuel faktor, men også en social dynamik, der former gruppekulturen og fastholder ludomanerne i deres spilmiljø. Man kunne ellers godt tænke, at konkurrencen blandt gruppedeltagerne i en vennegruppe ville ødelægge den harmoni, vi tidligere har beskrevet som så afgørende. Når nu gruppetænkning og ensretning er så vigtigt for en gruppe, hvordan kan konkurrence indbyrdes så være en god ide? Det kan det måske fordi den stille konsensus i gruppen er, at det er fedt at konkurrere. Der er ingen der siger fra og siger, at de føler sig mindre værd, hvis de hører om, at andre har vundet mere end dem.

Ludomanibehandleren, Malene, bidrager yderligere til forståelsen af konkurrencegenet ved at fremhæve, at de unge i grupper ofte kun taler om deres gevinster og undlader at adressere tabene. Denne selektive fokus på succes og triumfer inden for gruppen kan derfor yderligere forstærke det konkurrenceprægede miljø. *”I skolerne taler de jo kun om, hvad de vinder. Der bliver ikke sat fokus på, hvor meget det har kostet at vinde det her beløb. Hvad har indsatsen i virkeligheden været? Hvor meget er der blevet tabt?” (Bilag 4, 5:45).* Der bliver altså kun talt om gevinster og ikke om tab. Vores informant Johan

→

“Det har nærmest været det fedeste. Det der med at vinde og vise at... nu har jeg været den bedste... for jeg kan bare slet ikke klare at tabe...”

Rasmus

ANALYSE

fortalte i afsnittet 'firstmover' om, hvordan man i hans vennegruppe ikke trøstede hinanden, hvis nogen havde tabt penge, men i stedet lånte vedkommende nye penge at spille for.

Vores analyse af ovenstående observationer indikerer, at når der i grupper er et øget fokus på at være bedre end de andre og vinde mere end andre, kan dette over tid føre til en mere betaget tilgang til gambling. Det lader dog ikke til at denne konkurrenceprægede tilgang til gamblingen skaber de store interne konflikter i vennegrupperne. Gruppetænkningen hersker stadig og har gode kår.

Gruppeterapi

Som vi har beskrevet i indledningen, har det været kendt i misbrugsbehandlingskredse og generelt i den offentlige samtale om traditionelle misbrug, at unge skal skære eventuelle dårlige venner fra, hvis de skal deres misbrug ordentligt til livs. Selvom Craig Nakken jo, som tidligere beskrevet, omtaler ludomanerne som lidt nogle enspændere, så har vi belyst hvordan de indgår i tydelige grupperinger. Overfladiske (som Nakken også beskriver det) venskaber, der næsten udelukkende drejer som om gambling. Ludomanibehandleren Malene underbygger og fortæller: *"For nogens vedkommende så bliver de nødt til at træde ud af en kreds af usunde relationer."* (Bilag 4, 16:51). Det kunne altså tyde på, at ludomaner har godt af at komme ud af deres gamle venskaber, men kan det overhovedet lade sig gøre at få dem ind i nye fællesskaber, eller er de for egenrådige til at gide det?

Vores informant Rasmus, har gennemgået behandling på Behandlingscenter Tjele. Han betoner vigtigheden af at møde andre klienter, der viser tillid til ham og hans beslutning om at stoppe med at spille. *"Der var en fire -fem stykker der gjorde noget... hold kæft hvor har I mange gode ting at sige (tænkte jeg)."* (Bilag 2, 08:24). Ydermere fortæller Rasmus også, at spejlingen til en af sygevagterne på Vingehus, var afgørende for hans bedring. Det kunne altså tyde på, at hvis den afhængige eksponeres for de rigtige sunde miljøer, at det også kan gøre en forskel for bedringen: *"Jeg kunne bare spejle mig i ham... 'hvordan har du kunne være så langt nede, som du siger at du har været, hvordan fanden kan du så være her i dag?'... det gav mig blod på tanden."* (Bilag 2, 02:55).

Rasmus fortæller ydermere, at det gav ham blod på tanden, når der var andre i gruppeterapien der turde åbne op for ting, han ikke selv havde sagt højt endnu. Der er altså en mere åben dialog i terapigruppen end i den gamle vennegruppe, hvor fokus var på at fastholde den lukkede tankegang. At Rasmus blev inspireret af andres evne til, at sige svære ting højt er ligeledes et tegn på, at det at være firstmover i denne kontekst, kan anses som værende en god ting.

→

ANALYSE

Behandlingssteder som Alfa Rehab, hvor vi har interviewet ludomanibehandleren Malene - og Behandlingscenter Tjele, hvor to af vores gruppemedlemmer har været i praktik, anvender begge gruppeterapi. Det er bemærkelsesværdigt og måske lidt paradoksalt, at de samme mekanismer ofte er involveret, både når det kommer til fastholdelse af ludomani i vennegrupper og når det kommer til behandling af ludomani i terapigrupper. Den spejling de unge ludomaner før havde i hinanden, der førte til, de blev ved med at spille, kan i terapirummet vendes til en mere positiv spejling. Sådan så spejling nu handler om, at støtte hinanden i at holde op med at misbruge.

Den helt store forskel på grupperne uden for i den store verden, og så grupperne i terapi er selvfølgelig også tilstedeværelsen af en behandler, der faciliterer og sørger for at samtalen drejes i den rigtige retning. På DAC-uddannelsen lærte vi på egen krop, hvordan gruppeterapi fungerer og hvor vigtig funktionen som gruppeleder er. Det kan virke simpelt på papiret, men at køre en gruppe er sværere end som så. At være åben og empatisk, give alle lige meget taletid og at binde en sløjfe på sessionen er alt sammen noget vi fik undervisning i undervejs.

Hvis vi tager Craig Nakkens ord for gode varer og antager at ludomaners venskaber er meget overfladiske og udelukkende baseret på en fælles interesse for gambling, så giver det os måske også en idé om hvorfor en socialfokuseret behandlingsform virker. Her forsøger man tilsyneladende, at få klienterne til at knytte bånd over dybere ting end gambling og konkurrencer om, hvem der kan vinde fleste penge. Malene fortæller om nogle af de tiltag, som Alfa Rehab bruger for at skabe en sund gruppedynamik. Hun mener, det er vigtigt at erstatte gamle, usunde fællesskaber med nye og sunde ditto. Hos Alfa Rehab er der mange initiativer i den retning. Ud over klassisk gruppeterapi er der biografter, saunagus, nytårsfester og andre sociale arrangementer uden for behandlingscentret, som hjælper folk med at komme tættere på hinanden. *“Det med at have nogle sunde fællesskaber er megavigtigt... Her i Alfa har vi et socialt fritidsprogram. Vi sætter fokus på, at man kan lave noget sammen.”* (Bilag 4, 16:45).

Lige præcis vigtigheden af, at skabe en ny livsfase og deri mødet med nye venskaber, er også noget som bliver præciseret i vores teoribog om grupper: “Enhver livsfase udgør en mulighed for at indgå nye venskaber, idet der skabes en ny kontekst, hvori folk opdager, at de har noget tilfælles med andre, som de ikke før har haft kontakt til.” (Lading, Å., (2010), s. 297). Det bør derfor bemærkes, at selvom vi igennem vores informanter og analyser har vist de negative sider ved gruppedynamikker, kan det også tyde på at det netop er grupper, og fællesskaber som kan få den afhængige ud af ludomanien.

DISKUSSION OG PERSPEKTIVERING

DETTE BRINGER OS helt naturligt videre til en diskussion om venskabsgrupper og gruppeterapi, hvor vi samtidigt også tillader os at perspektivere til andre grene af emnet vi har fundet spændende undervejs. Efter vores analyse er der ingen tvivl i vores gruppe om, at gruppedynamikker og bestemte personer i en gruppe spiller en afgørende rolle, uanset om vi taler om fastholdelse i spillet eller det at komme fri af spillet. Men hvori ligger forskellen? I behandlingskonteksten anvendes gruppedynamikken som et redskab til at skabe positive relationer og støtte. Professionelle terapeuter styrer og guider disse grupper for at sikre et terapeutisk miljø, der fremmer helbredelse og bedring. Dette adskiller sig fra de usunde grupper, hvor dynamikken ofte er ustruktureret og fokuserer på fastholdelse af de negative adfærdsmønstre. Men dette er, i modsætning til en behandlingskontekst, ofte ubevidst.

Eller er det nu også det? Det har vi ligeledes haft oppe til diskussion. Ikke alle gruppemedlemmer deler tesen om, at det er ubevidst vi indtager visse roller i en gruppe. Det kan også tænkes at der med fuldt overlæg, at visse venner i en gruppe agerer som de gør. Måske på baggrund af indlærte mønstre fra barnsben af. Det er dog ikke sikkert at det nødvendigvis gør handlingerne ubevidste. En anden naturlig diskussion kunne være, om gruppeterapi overhovedet er det rigtige for unge ludomaner? Er de så individuelle og isolerede af natur, at enesamtaler ville være bedre for dem? Et andet fokuspunkt kunne være, om man skulle arbejde ekstra meget med gruppedynamikker og roller, når man har unge ludomaner i behandling.

Flere i vores gruppe finder det også vigtigt at nuancere billedet af firstmoveren. Vi har diskuteret om man på baggrund af vores opgave kan få opfattelsen af, at andre bærer ansvaret for vores informanternes misbrug. Vi har kun vores informanternes side af historien. Der er intet i vores analyse, der peger på, at disse personer i grupperne handler i ond tro, men nærmere at de blot har indtaget deres naturlige rolle i en gruppedynamik, og de falder dybest set bare tilbage til det naturlige menneskelige aspekt - vi er flokdyr, og vi tager de roller, som ligger lige for os. Vi kunne også have valgt at have mere fokus på de positive firstmovers, som Rasmus f.eks. mødte i behandlingen.

Det kunne også have været spændende at analysere på, hvorvidt de roller de unge drenge havde i deres vennegrupper, da de misbrugte, var de samme roller de indtog i behandlingen. Det var ikke der blev uddybet af vores informanter.

Vi debatterede også indbyrdes hvorvidt vi skulle inddrage Craig Nakkens teorier noget mere. Og holde hans tese om ludomanen som et meget isoleret og selvstændigt menneske op imod gruppebegrebet og vores informanternes oplevelser omkring venskaber. Vi endte dog med at måtte begrænse os og vi holdt derfor fast i, kun at bruge Nakkens teorier som supplerende teori.

KONKLUSION

VI SATTE OS for at undersøge, hvordan venskaber kan være med til at fastholde unge ludomaner i deres misbrug, samt hvilke roller, der er afgørende for gruppedynamikken i et venskab.

Ud fra vores informanternes oplevelser, holdt op imod den udvalgte litteratur og teori, konkluderer vi, at usunde venskaber og individuelle roller heri, kan have afgørende betydning for, at unge ludomaner fastholdes i deres misbrug.

Dette gælder især, hvis der i en gruppe af unge mænd hersker en kultur af ensrettet gruppetænkning. Den ensretning gør, at gruppemedlemmerne ignorerer deres etiske kompas og gør alt for at bevare harmonien i gruppen, på bekostning af deres individuelle interesser. Via selvcensur og tankevogetere holder de hinanden fast i den fastlåste tænkning.

Hvis der er en person i vennegruppen, der er firstmover og går forrest for at angive retningen for gruppen, kan dette have direkte indflydelse på toleranceudviklingen i en negativ retning hos ludomanerne. En firstmover kan også lægge grundlaget for en tradition, hvori gambling indgår, som det skete på Johans fodboldhold. Vi belyste til gengæld også hvordan en firstmover var en god rollemodel for Rasmus i hans gruppebehandling.

Slutteligt fandt vi ud af, at gruppefællesskaber kan være enormt gavnlige for unge ludomaners bedring. For nogen kan det endda være det, der er livsnødvendigt. Så længe det sker i et ikke dømmende, kærligt og trygt rum, hvor gruppen ikke ledes af en person, der tilskynder til spillet, men derimod en person, der faciliterer muligheden for en vej ud af mørket. ●

LITTERATUR

BØGER

Landing, Å. og Jørgensen, B. (2010). *Grupper*. Frydenlund. Sider 412.

Nakken, C. (2014). *Den Addiktive Personlighed*. Forlaget Eftertanke. Sider 132.

Yalom, I. (2019). *Terapiens essens*. Hans Reitzels Forlag. Sider 324.

Holm, I. (2021). *Den indre uro*. Historia. Sider 407.

Larusson, M. (2007). *Når spillet bliver alvor*. Promis.dk. Sider 117.

Mossalski, M. & Vincent, N. (2023). *Ludoman - Alt på spil*. People's. Sider 266.

HJEMMESIDER

Spillemyndigheden (Prævalensundersøgelse af pengespil og ludomani i 2020 i Danmark)

<https://skm.dk/aktuelt/presse-nyheder/pressemeddelelser/antallet-af-spilafhaengige-danskere-er-mere-end-fordoblet-de-seneste-fem-aar>

Den store danske - leksikon (Ludomani)

<https://denstoredanske.lex.dk/ludomani>

Den danske ordbog - ordnet (Firstmover)

<https://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=first%20mover>

Tjele (Alkoholisme - diagnose)

<https://www.tjele.com/alkoholmisbrug/alkoholisme/>

Tv2 (Er du også en dårlig taber?)

<https://livsstil.tv2.dk/samliv/2016-07-09-er-du-ogsaa-en-daarlig-taber>

BILAG

LYDFILER

Bilag 1 Rasmus - del 1

Bilag 2 Rasmus - del 2

Bilag 3 Johan - del 1

Bilag 4 Malene - del 1

Bilag 5 Malene - del 2