

Sundhedsudvalget
Omtrykt 11/12-08
Artikel vedhæftet

Sundhedsudvalget
SUU alm. del - Bilag 92
Offentligt

Jeg tillader mig, at sende denne mail til dig med forespørgsel om, at måtte få mulighed for ved et møde at uddybe den aktuelle situation på spilleområdet i Danmark. Primært hvad angår de behandlingsmæssige muligheder.

Jeg vedhæfter endvidere en kronik, som jeg har skrevet i forbindelse med den landsdækkede kampagne om spil - GAMBLER – der er målrettet gruppen af de 15 – 25 årige. Kampagnen startede den 7. November '08 og kører frem til den 8. December '08 over alle DR's mediekkanaler. Kampagnen – eller rettere – fortsatte tilbud om oplysning og information om ludomani vil herefter fortsætte via et stort undervisningssite samt en skoletjeneste gennem Børns Vilkår. Kampagnen er startet på initiativ af Center for Ludomani i et samarbejde med DR og Børns Vilkår.

Der er imidlertid en række forhold omkring det lovgivningsmæssige og det behandlingsmæssige område, der komplicerer situationen for Center for Ludomani:

1. Loven (lov om gevinstgivende spilleautomater) rummer ingen muligheder for forebyggelse – hele det profylaktiske område. Der tales udelukkende om behandling og forskning.
2. Der findes videnskabelig dokumentation for, at adskillige unge udviser risikoadfærd i henhold til pengespil. SFI udgav ult. Oktober '08 rapporten "Unge og pengespil" og ugen efter publicerede Center for Ungdomsforskning rapporten "Unge og gambling". Begge undersøgelser bygger på den samme population af unge, hvor det anføres, at 33.200 unge udviser risikoadfærd. I varierende grader.
3. Gevinstgivende spilleautomater er så langt fra den eneste spilleaktivitet, der generer spilleafhængige personer.
4. Omsætningen på disse er faldende, jfr. Skatteministerens svar til skatteudvalget, sp. 320, hvilket i værste fald kan få den betydning, at Center for Ludomani vil få en mindre/en reduceret driftsbevilling. Dette i en situation, hvor behovet for behandling ikke er blevet mindre og hele det forebyggelsesmæssige område ikke er anført i lovgivningen.
5. Konsekvensen af dette kan – igen i værste tilfælde – medføre, at Center for Ludomani må lukke én af institutionens tre centre.
6. Den anden side af den aktuelle situation på spilleområdet er, at Center for Ludomani adskillige gange er blevet kontaktet af udenlandske spiludbydere, der gerne vil bidrage til centrets behandlingsmæssige aktiviteter med økonomiske donationer. Tilbud, der er vældigt flatterende, men som vi må afstå under henvisning til den danske spillelov.

Der kunne anføres så meget mere, men jeg håber at få mulighed for yderligere at uddybe disse – og andre – betragtninger på området for behandling af ludomani.

På forhånd hjertelig tak.

De venligste hilsener

Michael Bay Jørsel
Centerleder

Ludomani – ikke flere indsatser, tak!

Det er sjovt, skægt og spændende at spille om penge, men bag det underholdende i mange pengespil gemmer sig også alvorlige sociale konsekvenser for et stort antal spilleafhængige personer, deres familier og nærmeste pårørende

Hans hvide Mac havde bogstaveligt talt ikke været slukket i flere måneder. Dét, der bare skulle have været for sjov, var endt i blodig alvor. En økonomisk nedsmeltning og en rutsjetur, der kunne minde om Tivolis kendte karruselkaravane, hvor fulde svenskere, beduggede nordmænd og bælgøjede danskere klyngede sig til vognenes håndtag, mens de skreg om kap, som gjaldt det livet. Fuld fart, op og ned, op og ned. Anderledes her, her gik det kun en vej og det var nedad. Han skreg også, men det var lydløst. Ingen skulle vide noget og ingen måtte opdage noget. SU'en var brugt for længst, banken ligeledes et lukket land, dertil havde han for længst opbrugt sin kreditværdighed på den ene forblommede forklaring efter den anden med pludseligt opståede ekstra bogindkøb, en uventet tandlægeregning og en mere funktionsduelig computer med større RAM og mere end ualmindeligt meget velvillige finansieringsselskaber med en ÅOP på størrelse med deres pengefikserede bevidsthed og deres totale ligegyldighed over for en 24 årig stud.cand.polit. på tredje semester i Smilets by var ligeledes udtømte. Sin familie turde han ikke længere gå til under dække af ét eller andet i stilen "Ja, det er jo ikke så langt, at man kommer på en SU..." og hans kammerater havde flere gange sagt, at nu måtte han fanemé snart se at få hostet op med - om ikke andet - så i det mindste nogle begyndende afdrag på hans gæld. Den eneste mulighed for at komme ud af dette helvede var at fortsætte, fortsætte med at spille på de større borde med tilsvarende større indsatser, overbeviste han sig selv om, og så bare tage risikoen for hvad var egentligt alternativet? Et sidste bungee-jump fra den enlige tiloversblevne kornsilo nede ved havnen og uden elastik? Game over!

"Gambler" hedder den kampagne, der i disse dage søsættes på DR i et samarbejde med Center for Ludomani, Børns Vilkår, Semandus og DR. "Gambler" er støttet af Egmont Fonden, Helsefonden og Danske Spil og kampagnen løber over de kommende uger på alle DR's mediekkanaler, i radioen, de trykte medier og over internettet på www.gambler.ludomani.dk, der er et undervisningssite, hvor generel viden om gambling og ludomani samt undervisningsmaterialer forefindes. Målgruppen er primært de unge og der kan derfor i forlængelse af kampagnen bestilles oplæg til uddannelsessektoren om gambling og ludomani gennem Børns Vilkårs Skoletjeneste. Kampagnen stiller skarpt på udbuddet af spil, årsagerne til at pengespil vokser i en takt, så selv Richter-skalaen har svært ved at følge med samt de konsekvenser, som spillet har for den enkelte, for deres familier og for samfundet. Og som sådan er kampagnen også generel. Det er der – også – al mulig god grund til for aldrig har spil om penge fyldt så meget i den almindelige danske hverdag, i medierne (i aviser, på TV, over radio, streamers på busser og taxier, megastore reklamebannere på husfacader) og på internettet. Vi taler om spil, vi vædder og vi satser. Nogle få er heldige og vinder. De fleste lever i håbet og så er der dem, der køber håb på kredit. Den første gruppe har det helt fint, den midterste gruppe er så absolut den største og drømmer bare uge for uge om vajende

palmer, drinks på størrelse med en overskåret fodbold og en servil bankrådgiver, der nærmest næsten skraber gulvet, når man skrider hen over de bonede lameller og så er den sådan set ikke meget længere, hvorimod den sidste gruppe har det rigtig skidt.

I 2006 blev den første danske undersøgelse om forekomsten af pengespil og problemspillere publiceret. Undersøgelsen blev forestået af Socialforskningsinstituttet og den viste, at lidt under 100.000 personer i dagens Danmark i et varierende omfang havde problemer med pengespil. Enten som risikospiller, problemspiller eller som decideret ludoman. Ved siden af gruppen af spillere er der en endnu større gruppe af personer, der er berørt af spilleafhængigheden. De pårørende til spilleren (ægtefæller, kærester, børn, venner og arbejdskolleger), der typisk gennem flere år har levet et liv præget af massivt økonomisk utroskab, usikkerhed, løgne og bedrag, afvisninger og svingende humør.

Og i starten af november 2008 er der publiceret to rapporter om unge og pengespil. Rapporterne er udgivet af henholdsvis Socialforskningsinstituttet (SFI), der har undersøgt forekomsten af pengespil blandt unge i aldersgruppen 12 – 17 år og Center for Ungdomsforskning (CEFU), der har belyst konsekvenserne af pengespil hos de unge. De to rapporter tager udgangspunkt i samme population, hvor i alt 3814 unge har indgået. Resultaterne er alarmerende. SFI-rapporten anfører, at 8 procent af de unge (svarende til knap 33.000) udviser risikoadfærd i forhold til at spille om penge og rapporten fra CEFU belyser, hvor store negative konsekvenser gambling kan have ved ikke kun de unge, som udvikler en decideret ludomani, men for alle i den undersøgte gruppe. Undersøgelsen viser, at den nye generation af gamblere oplever mistro på flere områder (ensomhed, manglende selvtillid, koncentrationsbesvær og skoleproblemer) og at halvdelen af de unge 16-17 årige med risikabel spilleadfærd føler sig direkte nedtrykte og deprimerede. Og 10.000 unge gamblere har faktisk ikke nogen at tale med om deres problemer med spil.

Forskningen betragter spilleafhængighed som en adfærd, en proces, der eksisterer på en lige linje - en slags "spillernes evolutionslinje" - hvor de svære og tunge spilleproblemer er i den ene ende (de ludomane), mindre og lettere spilleproblemer i den anden ende (risikospillere) og i midten de middelsvære spilleproblemer (problemspillere). De følgende ti spørgsmål fra den amerikanske diagnoseliste ("Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders") er tænkt som et Gambler-check – en selvtest - der kan bidrage til en personlig afklaring af, hvor på skalaen man måtte befinde sig. Svares bekræftende på fem eller flere af spørgsmålene er man i den tungere ende, ludoman, svares bekræftende på tre til fire af spørgsmålene er der tale om et problem med spil, problemspiller, og svares bekræftende på et til to af spørgsmålene er man i en risikozone for at udvikle et spilleproblem, risikospiller:

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, at du spiller?
7. Har du begået kriminalitet, f.eks. svindel med VISA/MASTER-kort, tyveri eller underslæb for at kunne spille?
8. Har du mistet eller bragt venskaber, job og uddannelse i fare på grund af spil?
9. Har du overladt det til andre, f.eks. familie, venner, bekendte eller "det offentlige", at redde dig ud af de økonomiske problemer, som du udelukkende er havnet i på grund af spil?

10. Har du gentagne gange forsøgt at bringe din spilleafhængighed under kontrol eller forsøgt helt at stoppe med at spille uden held?

Verden af i dag er ikke den samme, som verden var i går. Spil har alle dage og til alle tider fulgt i teknologiens kølvand. Vi er omgivet af pengespil døgnet rundt. Nye spil ser til stadighed dagens lys, ældre spil får et brush-up og genfødes i en ny udgave, gambling (spil om penge) og gaming (virtuelle rollespilsbetonede aktiviteter) glider ind over hinanden og smelter sammen, stadig mere sofistikeret software og en øget realistisk oplevelse af spilleaktiviteten gennem online gambling af selv at være med, at være på samt kunne øve kontrol og påvirke spillets resultat. Hele denne kolossale vækstkurve synes især at afhænge af tre faktorer:

- **Variationen af spil**, hvormed skal forstås antallet af spilleformer og spillemuligheder. Spil skal ramme bredt. Segmentanalyser og kundeundersøgelser. Noget for enhver smag og til enhver tid.
- **Tilgængeligheden af spil**. Det skal være nemt og enkelt at kunne satse, vædde og spille. Døgnet rundt og uanset hvor du befinder dig.
- **Reklamer for spil**. Introduktionen og lanceringen af nye spil (samt af de allerede eksisterende spil) sekunderes af en massiv og vedvarende markedsføringsindsats.

Der er tale om en udvikling på det samlede spillemarked, der har sat sig sine tydelige spor i det danske samfund. Vores spillevaner – og forbrug – har ændret sig markant, men også rollefordelingen mellem på den ene side forbrugeren og på den anden side spilleudbyderen har undergået forvandlinger. For ikke særligt mange år siden var det forbrugeren, der aktivt måtte opsøge spilleudbyderen. I dag er det spilleudbyderen, der særdeles aktivt opsøger forbrugeren. "Afstanden" mellem forbrugeren og spiludbyderen bliver reduceret, "Lagene" mellem forbrugeren og spiludbyderne bliver skrækket af, så vi i dag har pengespillene langt tættere inde på livet samtidig med at grænsen mellem spil og hasard bliver opblødt.

Det er især internettet, der har gjort den store forskel i denne udvikling. Afhængighed er nøje knyttet til, at den enkelte person oplever, at der er et belønningssystem og internettet indeholder et væld af forstærkningssystemer. Internettet er "lean forward", hvor TV er "lean back". Gambling over internettet implicerer, at den enkelte spiller skal handle, foretage valg og udtænke strategier foruden internettet er en højhastighedsmotorvej med ekstremt hurtige spil. Disse faktorer er blandt nogle af de forhold, der gør internettet til verdens største supermarked i belønninger. Internettet er et globalt supermarked uden lukketid og det er lige ved hånden. Det er fyldt med muligheder og har på ganske få år radikalt påvirket vores måde at tænke, arbejde og handle på og er i det hele taget med til at sprænge grænser for, hvorledes vores kommunikation fungerer. Internettet er imidlertid mere end frihed og fest. Der er også en bagside af medaljen og den bliver særlig tydelig, når vi taler om internettets enorme udbud af spilleaktiviteter. Nu er man som spiller ikke længere bundet til et fysisk sted, men kan spille fra sit eget hjem eller arbejdsplads eller surfe rundt mellem tusinder af forskellige spillemuligheder. Tilgængeligheden kan ikke være lettere, spillene er hurtige, der er et totalt fravær af socialt samvær og kontrol og man kan satse stort og uhæmmet uden risiko for andres "løftede øjenbryn". Det gør sig endvidere gældende, at pengene, man spiller med, er virtuelle penge. Du klikker med en mus på nogle billeder af større eller mindre pengebeløb, og sekunder efter véd du, om du har satset rigtigt eller tabt det hele. Virtuelle penge har ikke den samme signalværdi

som rigtige penge og efterlader derfor indtrykket af, at det hele er for sjov og ikke foregår i virkeligheden. Men det gør det! Og der spilles på kryds og tværs af landegrænserne som aldrig nogensinde før med det resultat, at der flyder et ukendt antal milliarder af danske kroner til udlandet uden på nogen måde at bidrage til det danske samfund på hverken det kulturmæssige, det idrætsmæssige eller det fritidsmæssige område.

Den danske spillelov er i dag en anakronisme. Loven er fra 1948 og altså fra en tid, der var før det første TV af mærket Arena i mørk teak og med skydelåger havde set dagens lys og hvor den tids hotteste kulturelle indslag var Holger Fællessanger, der sang for til "Der er et yndigt land" i Parken for den tids begejstrede folkemængder. Tiden af i dag er en anden – og det er landet i øvrigt også - og der er i høj grad brug for en justering af loven, fordi:

1. Monopolet er i realiteten sprængt, de udenlandske spil flourer i et stort og stadigt voksende omfang. Foreløbigt uden nogen form for politisk kontrol
2. Midler til behandling og forskning hentes udelukkende fra Lov om Gevinstgivende Spilleautomater, hvor det så langt fra kun er spilleautomater, der genererer spilleafhængige (ludomane) personer, og
3. Loven indeholder ikke så meget som en indskudt sætning om information og forebyggelse – hele det profylaktiske aspekt

Virkeligheden er, som virkeligheden nu én gang er, så en naturlig konsekvens af dette ville være, at indføre en liberalisering eller del-liberalisering af det danske spillemarked, hvor de seriøse af de udenlandske spiludbydere fik licens til at operere på det danske marked og på denne måde skulle handle og agere på samme ansvarlige vis, som Danske Spil skal - og gør. Og videre ville et naturligt skridt være, at ændre den aktuelle lov på området for behandling og forskning ("Lov om Gevinstgivende Spilleautomater", der siger, at én procent af bruttoomsætningen fra landets gevinstgivende spilleautomater skal gå tilbage til behandling og forskning i ludomani) til en samlet spillelov, hvor alle gevinstgivende spil bidrager til en fælles pulje for behandling, forebyggelse og forskning.

På internationalt plan er der udbredt enighed om, at risikoen for spilleproblemer eller ludomani er til stede i alle aldersgrupper. Med den opvoksende generations selvfølgelige omgang med PC-mediet, herunder internettet, giver dette ekstra bekymring på (også) de unges vegne, når det betænkes, at et segment af det fremtidige udbud af særdeles aggressivt markedsførte spiltyper vil ske via internettet – foreløbigt uden kontrolmuligheder.

Sammenfattende kan det konstateres, at hele spilproblematikken er et felt, der påkalder sig en voksende interesse og bekymring. Dette gælder såvel for spillemarkedets eksplosive vækst i udbud, i tilgængelighed og omsætning gennem de senere år samt det forhold, at jo flere pengespil, der er, desto flere mennesker vil spille på dem. Og i kølvandet herpå er der en risiko for, at et stigende antal mennesker vil udvikle et excessivt spillemønster.

Men alt dette er Christian i 2. G på matematisk linje i Kongens by da fløjtende ligeglad med. Han var egentlig holdt op med at spille derude på internettet, hvor logikken for længst er blevet overhalet indenom og de røde tal på kontoen lyser hvinende hvidt i øjnene, men så var det, at han modtog en besked: "Vi har

noteret, at du ikke har spillet gennem længere tid. Vi har indsat en bonus på 250 Dollars på din konto, som du kan anvende til hver en tid".

Og Tivolis karruselkaravane kører. Fuld fart. Op og ned, op og ned...

Michael Bay Jørsel er initiativtager til behandling for spilleafhængighed i Danmark og ophavsmand til begrebet Ludomani. Forfatter til bogen "Ludomani – ikke flere indsatser, tak!" og centerleder for Center for Ludomani samt medstifter af Nordisk Selskab til Oplysning om Spilleafhængighed.