Om numret

Spel och spelande

Vilken roll spelar spelandet i samhället? Det är huvudfrågan i det här numret av Socialt Perspektiv. Här tecknas en bild av spelandet i konsumtionssamhället, dess historia, nuläge och skönjbara framtid.

Socialt
PERSPEKTIV

Spel och spelande

Ur innehållet

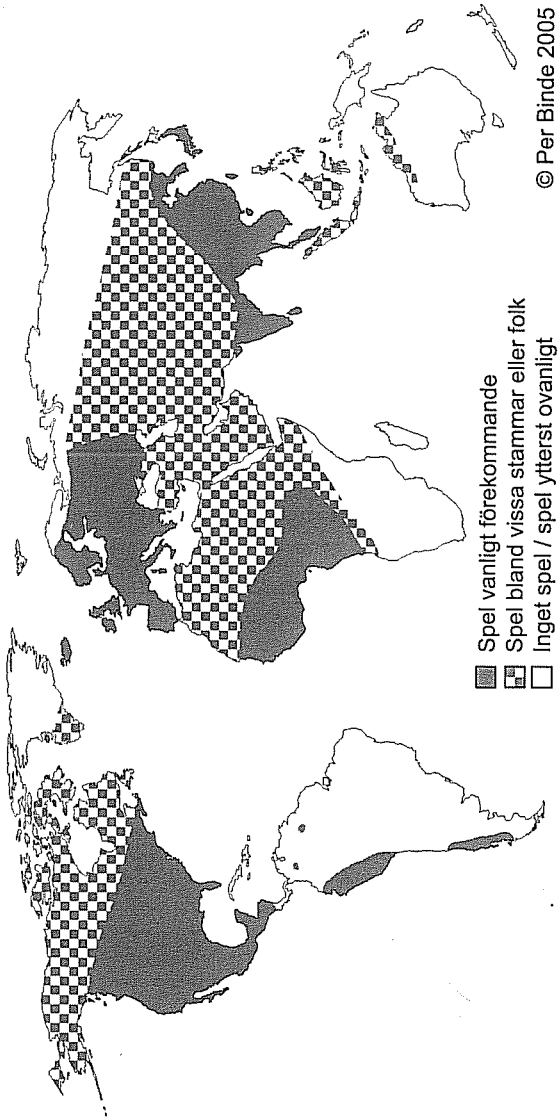
Spel i ett antropologiskt perspektiv
av Per Binde sid 7

Idrottens spelberoende. Mer pengar – men till vilket pris?
av Johan R Norberg sid 39

Jack Vegasmiljöerna i ett socialt perspektiv
av Philip Lalander sid 51

1·2005

Ungefärlig utbredning av inhemskt spel om pengar eller värdesaker



Spel i ett antropologiskt perspektiv

Av Per Binde

Vilka förhållanden hämmar och gynnar spelande och hur kan det förstås som kulturellt fenomen? Frågan blir belyst i artikeln.

Spel – ett kulturfenomen

Det påstås ibland att spelandet ligger i människans natur och att spel har förekommit i så gott som alla kulturer och i alla tider. Visserligen har spel om pengar och värdesaker en historia som är äldre än fem tusen år, men under tidernas lopp har det funnits åtskilliga kulturer där spel inte förekommit. Vi behöver inte gå längre tillbaka i tiden än två hundra år för att finna att många av världens folk inte spelade och förmodligen aldrig hade gjort det.

Kartan på föregående sida visar den ungefärliga utbredningen av inhemskt spelande världen över. Med "inhemskt spelande" avses spel om pengar eller värdesaker som en etablerad del av ett folks kulturtradition. När

det gäller Europa och de delar av världen som sedan länge haft kontakt med Europeiska kulturer (som Nordafrika och Mellanöstern) visar kartan tillståndet vid ungefär år 1500, det vill säga före den koloniala epoken. Övriga delar av världen visas vid tiden före närmare kontakt med västerlandet, vilket varierar mellan 1500-talet (t ex Centralamerika) och första hälften av 1900-talet (t ex Nya Guinea). Områden där spel om pengar eller värdesaker var vanligt är markerade med svart, områden där vissa folkslag, stammar eller grupper spelade, men inte andra, är markerade med ett rutmönster, och områden där det inte förekom något spel alls, eller där det var ytterst ovanligt, är vita.

Kartan visar att det fanns fyra stora områden där spel var vanligt och i allmänhet också intensivt: (1) Bland de nordamerikanska indianerna (utom i de arktiska och subarktiska områdena), (2) i Europa, (3) i västra och centrala Afrika och (4) i Sydostasien och angränsande områden. Vi ser också att det fanns fyra stora områden där det knappt förekom något spel alls: (1) Sydamerika, med undantag av två mindre områden i väst och några enstaka indianstammar i norr, (2) sydöstra Afrika, (3) norra Asien, och (4) Melanesien, Australien och Nya Zeeland. I övriga delar av den förkoloniala eller förmoderna världen förekom spel hos vissa folkgrupper eller stammar, men inte hos andra. Vi ser således att föreställningen om det "universella" spelandet och spel som en del av människans natur är felaktig; spel fyller inte något individuellt eller socialt behov som inte kan fyllas på annat sätt.

Förklaringar till spelandets utbredning

Hur kommer det sig att kartan ser ut som den gör? Vilka förhållanden hämmar och gynnar spelandet? Fyra faktorer förklarar det mesta i det utbredningsmönster som vi ser på kartan.

Förekomsten av pengar

Den viktigaste faktorn är förekomsten av pengar som används som allmänt betalningsmedel. Förekommer pengar, så är det också troligare att det förekommer spel. En anledning är att det blir lättare att spela, spelarna slipper diskutera vad olika saker är värda när de gör sina insatser. Men att pengar underlättar spelandet är inte hela förklaringen. Det viktigaste är hur människor i penninglösa ekonomier ser på sina tillhörigheter, eftersom vissa synsätt kan göra spel så gott som omöjligt. I vissa samhällen ser man ganska okomplicerat på tillhörigheter, en yxa är en yxa som man kan hugga med och sen är det inte mycket mer med det. Då kan man mycket väl satsa yxan i spel och hoppas att man vinner något annat som man behöver bättre. I andra samhällen är så gott som varje föremål en symbol för en social relation. Individer byter, lånar och ger bort föremål i komplicerade system som utgör ryggraden i samhällets sociala liv. En yxa är inte bara en yxa, utan något som man fått av en speciell person och som vittnar om relationen till den personen. Hela samhällsstrukturen bygger på utbyten och om man skulle börja spela med sina tillhörigheter bryts den strukturen sönder. Spel i sådana samhällen förekommer knappast, det är först när pengar kommer i omlopp

som spelandet breder ut sig. Det gäller till exempel Nya Guinea, där spel var ytterst ovanligt före 1950-talet.

Social ojämlikhet

En annan viktig faktor, som gynnar förekomsten av spel, är hög social ojämlikhet. Ju mer markant ojämlikheten är i ett samhälle, desto troligare är det att spel förekommer. Det beror på att de som är fattiga vill bli rika, eller i alla fall få det bättre ställt, och spel är en genväg till rikedom för dem som knappt har några andra vägar dit. Givetvis är det få som verkligen får det bättre ställt genom spelvinster, men möjligheten och drömmen om vinsten finns där, och det gör att spelandet gynnas.

Nomadiskt levnadssätt

En tredje faktor, som hämmar förekomsten av spel, är nomadism. Nomader som huvudsakligen lever på sin boskap är mindre benägna att spela än andra folk.

Anledningen är att nomaden inte kan ta med sig mycket mer än vad som är absolut nödvändigt, eftersom tillhörigheterna måste bäras på ryggen eller lastas på packdjur. Nomaden har således inte råd att förlora knappt några av de oumbärliga föremål han äger, och om han skulle vinna i spel blir han inte mycket gladare, för det blir svårt att frakta med sig vinsterna. Om nomaden skulle spela med sina djur som insats är det verkligen ett högt spel, för förlorar han dem så förlorar han själva grunden för sin existens. Den enda lösningen på dilemmat är att spela med pengar, vilket var den första förklaringsfaktorn till spelandets utbredning.

Spel mellan nordamerikanska indianstammar

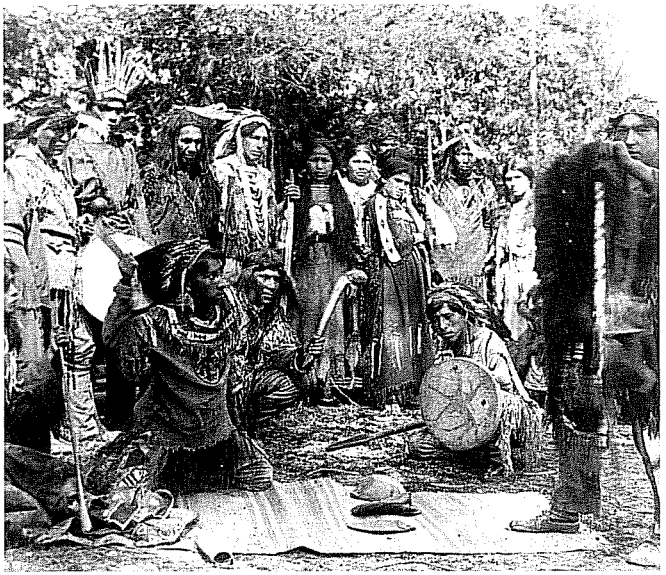
Den fjärde huvudsakliga förklaringen till spelandets utbredning över världen gäller främst de nordamerikanska indianerna, bland vilka spelandet var utbrett och intensivt. Där spelade man med höga insatser individ mot individ, by mot by, och stam mot stam. En stam utmanade en annan till spel, och den stam som inte antog utmaningen betraktades som veka och fega och förlorade i prestige. I viktiga spelpartier ville ingen av parterna ge med sig och erkänna sig besegrad så länge de hade något kvar att satsa, och det slutade därför ofta med att en part blev totalt utblottad. Det hände till och med att en spelare som en sista insats erbjöd sig själv som slav under ett antal år. Att förlora alla sina ägodelar och även sin frihet var enligt de kulturella normerna att föredra framför nesan att ha gett upp under spelets gång. Spelandet mellan byar och stammar var således ett sorts krig med ägodelar, ett substitut för krig med vapen, och det som stod på spel var status och prestige. Spel hade därför en viktig funktion i relationerna mellan stammarna; spel utgjorde en sorts "överstamlig" samhällsinstitution som omfattade större delen av kontinenten och som få stammar stod utanför.

Spelandets roll i samhället

I ett globalt perspektiv ter sig spelandet i olika samhällen och under olika tidsepoker som enormt varierat både till sina former och i sina sociala och kulturella funktioner. Spelandet i en kultur är aldrig exakt detsamma som det i en annan kultur. Samtidigt är det uppenbart att allt spelande per definition har en samma kärna: *vinstchansen*, således

Roulettspel på Casino Cosmopol i Göteborg... Foto: Per Binde

chansen att få mer – kanske mycket mer – i vinst än det som satsats. Det är emellertid inte särskilt klargörande att inta den partikularistiska positionen att spelandet i var och en av världens kulturer är unikt eller den universalistiska positionen att allt spel i grunden är lika. För att få grepp om vilka roller som spelandet mer generellt har i samhället är det lämpligt att utgå från att spel har att göra med cirkulationen av pengar och värdesaker, och därmed är en del av samhällets socioekonomiska system. Sådana system kan indelas i ett antal olika huvudtyper, och till varje sådan typ hör också ett specifikt modus för spelande. Principen är således att spelandet speglar socioekonomiska system, och här följer några exempel på hur detta gestaltar sig.



...och Patawatomiindianernas mockasinspel i början av förra seklet. Vi ser olikheter men anar också en grundläggande likhet.

Egalitära samhällen

Egalitära samhällen karakteriseras av jämlikhet, frånvaro av hierarkiska institutioner, och ett normsystem som å ena sidan uppmuntrar individer att dela med sig till behövande och å andra sidan fördömer egoism och härsklystnad. Jägar- och samlarfolk är ofta egalitära; den som saknar mat för dagen förväntar sig att få från den som för tillfället är lyckligare lottad. Det egalitära normsystemet är en förutsättning för gruppens överlevnad, men kostar en hel del i psykisk energi eftersom det i längden är tröttande för individerna att behöva dela med sig så fort de kommit över något åtråvärt.

Bland flera sådana folk – t ex Hadza i Tanzania och

Wape i Nya Guinea – har spelandet en utjämnande funktion. Varje spelare vill självklart vinna, men omständigheterna runt spelet gör att pengar och värdeföremål i långa loppet förs över från dem som för tillfället har gott ställt till dem som lider brist. Det kan till exempel vara så att en person som har många pilspetsar uppmanas att använda dessa som insatser. Bland de föremål som personen vinner i spelet finns sådant som han för tillfället behöver, och det behåller han givetvis. Andra spelare som behöver just pilspetsar behåller å sin sida dessa om de vinner. Spelets slumpmässighet och drivkraft av en individuell önskan att vinna gör att gruppen, genom att fördela ägodelar genom spel, minskar de påfrestningar som strikt tillämpning av egalitära normer innebär för personliga relationer. Spelandet tillåter en till spelsituationen avgränsad vinningslystnad samtidigt som det i slutändan har funktionen att utjämna tillfälliga ojämlikheter i ägande.

Hierarki och social prestige

En del hierarkiska samhällen är genomsyrade av idéer om prestige. Prestige utgör en social valuta som kan användas för att påverka andra och som kan omvandlas till materiella ägodelar. Individer erhåller prestige genom att inneha ett statusfyllt ämbete eller i kraft av personliga företräden, vilka oftast manifesteras i en förmåga att kunna uppträda korrekt i viktiga situationer. I det senare fallet är det en ständig kamp om positionerna på prestigestegen. Prestige är synonymt med ära, och äran måste försvaras mot dem som ifrågasätter den. Dueller mellan

individer och fejder mellan släktgrupper är konsekvensen av det höga värdet av prestige och av hyperkänsligheten inför varje ifrågasättande av status. Sådana stridigheter har ofta en eskalerande karaktär: en syrlig kommentar leder till ett handgemäng, som leder till ett dråp, som kan sluta med en fejd mellan klaner där hela familjer massakreras.

I denna typ av samhällen utgör spelandet ett sorts substitut för fysisk konfrontation. Det har redan nämnts att den vida utbredningen av spelandet bland de nordamerikanska indianerna var en konsekvens av att spel fungerade som en arena på vilken strider om prestige och ära kunde utkämpas. Spelandet har haft liknande funktioner bland den europeiska adeln, till exempel i Frankrike på 1700-talet och i Ryssland under 1800-talet. Vanliga spelpartier kunde urarta till en "duell" mellan två spelare som ökade insatserna tills de blev enorma. Hela gods och familjeförmögenheter kunde spelas bort på några givar vid spelborden. Detta sätt att spela uttryckte också ett grundläggande kulturellt värde för adeln: att pengar och materiella ägodelar egentligen inte betydde något. Det var istället den ädla börden, förmedlad genom adligt blod, som definierade adeln som samhällets högsta skikt. I denna föreställningsvärld ingick också mytologin om den adliga linjen som skapats genom att en förfader adlats för sina hjältedåd på slagfältet. Bataljens mytologi, äran, och det adliga blodets överlägsna värde utgjorde ett kulturellt komplex som manifesterades vid spelborden och som förklarar det till synes irrationella spelbeteendet.

Spel i konsumtionssamhället

I moderna samhällen är det mesta av spelandet kommersialiserat. Spelarna köper möjligheten att spela från företag som arrangerar spel och som tjänar pengar på det. Spel är en vara bland andra på marknaden för underhållning och fritid. I länder med en förhållandevis liberal spelpolitik och ett visst mått av konkurrens mellan spelbolag leder detta till en diversifiering av spelprodukterna. Precis som tandkräm säljs i otaliga varianter – med olika egenskaper och olika smaker – så säljs spel i en mångfald varianter. Det finns ett stort utbud av lotterier, spelautomater, sportspel, hästspel, kasinospel och internetspel. Våren 2005 fanns i Sverige ungefär 50 olika spelformer, oräknat olika sätt att spela på enskilda spel och de spelvarianter som utländska spelbolag erbjuder via internet. Alla spelformerna har sin egen nisch på spelmarknaden och erbjuder en unik kombination av vinstchanser, högsta vinststorlek, skicklighetsmoment, spelupplevelse, eventuell avkastning till behjärtansvärt syfte, och så vidare. Spelbolagens ambition verkar vara att erbjuda varje person, oavsett kynne och position i samhället, ett passande spel.

De individuella motiven för att spela varierar och hänför sig till de fem huvudsakliga komponenter som spel i nutida västerländska samhällen innehåller.

Vinstchansen är den centrala komponenten och finns som sagt var i alla former av spel: chansen att vinna mer än insatsen. Det är tillfredställande att vinna, även om vinsten är liten. Vinstchansen har komplexa symboliska betydelser (se nedan).

Många spel har en social komponent, spelarna upplever gemenskap eller får tillfälle att mäta sig med andra när det gäller skicklighet, djärvhet och självbehärskning.

I sport- och hästspel finns ett skicklighetsmoment som lockar vissa spelare, särskild dem med intresse för sport. Spelandet utgör en intellektuell utmaning: att utifrån kunskap och analytisk förmåga förutse vinnaren.

Drömmen om storvinsten är för många huvudmotivet för att spela, och de föredrar spel där man för en liten insats har chansen att vinna miljonerna som skall förändra livet till det bättre.

En del spel har en avstressande inverkan medan andra ger spänning. Personer som vill koppla av kan därför fastna framför spelautomater och den som anser att tillvaron är grå och trist kan känna spänning genom högt spel på rouletten eller travet.

Den moraliska attityden till spel speglar den förhärskande moralen inom varje socioekonomiskt system. I vissa egalitära samhällen betraktas den som inte vill spela som ogin och asocial, och den nordamerikanske indian eller ryske adelsman som inte vågade anta en utmaning till ett spelparti skämde ut sig. Under den industriella epoken i västerlandet var flit och rationalitet centrala värden, och då betraktades spelandet som samhällsskadligt: det fick folket att lättjefullt hemfalla åt irrationella önskedrömmar om lättförtjänta pengar. När på 1950- och 60-talen uppfattningen av medborgarna som i första hand producenter började ge vika för en uppfattning av dem som konsumenter, blev attityden till spel allt mer liberal. I konsumtionssamhället är det viktigt att medborgarna har frihet att välja mellan varor på marknaden, och

det är därför varje individs ensak att välja att konsumera spelprodukter eller något annat.

I alla moderna samhällen omfattas spelandet av speciell reglering, det betraktas som en potentiellt farlig konsumtionsvara. Det särskilda behovet av reglering beror i grunden på att spelprodukters kärna utgörs av vinstchansen, som i motsats till de flesta andra varor är immateriell och i viss mån illusorisk. Spelarrangörerna måste övervakas noga så att de inte är ohederliga och spelandet måste hållas inom rimliga gränser för att inte bli samhällsskadligt. Vinstchansens starka lockelse gör att spel hör till en kategori av produkter som hämmar individens förmåga att välja fritt genom att vara beroendeframkallande, andra sådana produkter är tobak, sprit och narkotika.

Måttlöst spelande verkar ha funnits i alla kulturer där spel förekommit, men har uppfattats på olika sätt. I västerlandet har den allmänna uppfattningen ändrats från att betrakta den måttlöse spelaren som syndfull och depraverad, till att senare se honom som obildad och irrationell, till att idag anse att han eller hon lider av en sjukdom: patologiskt spelande. Överdrivet spelande har förmodligen en psykobiologisk komponent och den komponenten framhävs idag som problemets kärna: den som konsumerar spel i orimlig mängd är sjuk. Moralisk kritik riktas inte längre mot spelarna utan istället mot spelbolagen och staten, som reglerar spelandet.

Spel och religion

Spel och religion har gemensamma komponenter. De har båda att göra med det okända, det mystiska, ödet, och

Speldjävulen förgör gods och egendom, Rysk träsnitt, 1800-talet.

visioner om att plötsligt få en värdefull gåva som förändrar livet till det bättre. I många traditionella kulturer har spel och religion varit sammanflätade. Å ena sidan har religiösa ceremonier innehållit spel om pengar eller värdesaker, och myter har berättat om hur gudar och hjältar i det förgångna spelade. Å andra sidan har spelandet innehållit element av religion och magi. Spådomskonst och divination – att genom riter och procedurer utröna gudarnas vilja eller framtida händelser – framstår i många fall som en hybrid mellan spel och magi/religion.

Zuñiindianerna dyrkade åtta krigsgudar, var och en stora spelare och beskyddare av var sin spelform. För spelare var det självklart att be till dessa gudar om hjälp under spelets gång. I dagens Taiwan vallfärdar många lottospelare till "spelgudar", som har sina helgedomar på landsbygden. De ber om förutsägelser av vinstnumren i nästa lottoomgång. I Italien finns flera helgon som har rykte om sig att vara villiga att hjälpa lottospelare med vinnande nummer, mest känd är San Pantaleone. I Södra Italien finns också folktron att de döda kan bistå med vinnande lottonummer. Själarna i skärselden befinner sig i ett transcendent tillstånd där dåtid, nutid och framtid flyter ihop, samtidigt har de fortfarande lite kontakt med de levandes värld. Därför kan de komma till de levande i drömmar och berätta både om familjehemligheter i det förflutna och om händelser i framtiden, bland annat resultatet av nästa lottodragning. Vissa själar fick rykte om sig att vara särskilt tjänstvilliga i det avseendet.

Även i moderna västerländska samhällen har spelandet religiösa och magiska komponenter. En tredjedel av jackpotvinnarna i USA tror att Gud eller mystiska krafter har styrt vinsten till just dem. Det är mycket utbrett i Sverige att spelare tror att "tur" påverkar möjligheterna att vinna och därför ägnar sig åt vidskepligheter av enkel art för att bättra på vinstchansen – använda "turpenna", spela på tursamma dagar och tursamma nummer, och så vidare. I vår tid, då de etablerade religionerna får allt mindre inflytande och allt färre tror på att frälsningen skall skänka dem evig lycka, lever istället många på hoppet om en jackpotvinst som i ett slag skall förändra livet och ersätta bekymmer och oro med tillförsikt och lycka.

Spel och religion har således gemensamma nämnare, vilket gör att de i många kulturer med animistisk och polyteistisk religion flätats samman med varandra. Monoteistiska religioner gör dock anspråk på monopol när det gäller det övervärldsliga och fördömer i allmänhet spel. Islam, som är den världsreligion som är mest konsekvent i sin monoteism, har ett strikt förbud mot spel. Den romerska katolicismens inställning är dock att acceptera spel inom rimliga gränser, men motståndet mot spel är trots det stort bland romerska katoliker, särskilt i USA.

Monoteistiska religioners avoghet mot spel kan således förklaras delvis genom att spel inkräktar på deras eget revir: spelandet aktiverar föreställningar om det transcendenta och mystiska i ett sammanhang som religionen inte kan kontrollera. Särskilt stötande för religionen är att detta sammanhang har med pengar och det materiella att göra, vilket är en motpol till andlighet. Denna konkurrenssituation illustrerades tydligt av en annonskampanj som Svenska Kyrkan förde inför kyrkovalet 2001. Kam-

panjens tema var "Letar du på rätt ställe?" och en av annonserna föreställde en trisslott där man istället för vinstsummor skrapat fram orden "hopp". Budskapet var således att lottköparen letar efter hopp på "fel ställe" och borde söka efter det hos Svenska Kyrkan.

Vinstchansen: spelandets kärna

Allt spelande har en samma kärna: chansen att vinna mer än vad man satsat. Visionen om denna chans har stor symbolisk och kulturell kraft. Jämvikt och utbyte härskar inom naturen såväl som i samhället. Vi tankar bilen och tillför därmed energi nog för att driva den en viss bestämd sträcka, men inte längre. Vi arbetar en månad och får i gengäld vår avtalsenliga lön, men inte mer. Utbyte är fundamentalt för organiseringen av socialt liv i alla samhällen och manifesteras bland annat i äktenskapsregler, ekonomiska institutioner och etiska normer. Detta ofrånkomliga förhållande stimulerar människan till visioner om hur det vore om utbyte ändå inte var nödvändigt. I myt och ideologi framställs detta oftast som ett underbart tillstånd där människor får i överflöd utan att behöva ge något i utbyte: altruistisk kärlek, ymnighetshorn som aldrig sinar, landet av mjölk och honung, och gudomlig nåd. Vinstchansens är en variant av denna vision och får därmed kraft från dess samlade symboliska styrka.

Genom att spelandets kärna är så symbolladdad och kraftfull kan den kombineras med andra element som i sig inte behöver vara särskilt märkvärdiga. Roulett är i sig ett ganska trivialt spel där det gäller att gissa vilket nummer kulan hamnar på; det är först när det finns en

chans att vinna pengar som det blir spännande. Få svenskar skulle vara intresserade av att se hästar trava några varv kring en grusbana om inte ATG erbjöd möjligheten att satsa pengar på i vilken ordning de kommer i mål. Spel framstår som en mycket flexibel aktivitet som kan anta en myriad olika former. Spelandet kan inlemmas i skilda typer av ekonomiska system, kombineras med många andra aktiviteter, och kan vara i samklang med religiösa föreställningar.

Denna analys av spelandet förklarar inte bara dess stora attraktionskraft utan också mycket av den moraliska motvilja som det mött i västerlandet. När spelaren sätter sitt hopp till att få mer än vad han eller hon ger, så strider det mot rim och reson på flera sätt: spelarens förhoppning framstår som en absurd och farlig idé om att få pengar utan att arbeta och få en välsignelse som inte kommer från Gud. I dagens postindustriella samhälle är dock detta inte lika upprörande som tidigare. Den ideologiska vikten ligger inte längre på att människor skall arbeta, utan istället på att de skall konsumera, och den etablerade religionens budskap om frälsning lockar allt färre. Människan tänkande har en symbolisk dimension som rationaliteten aldrig kan ta över och hon har därtill ett outsläckligt behov av drömmar och visioner. I vår tid är spel ett vanligt sätt att tillfredsställa detta mänskliga behov.

Per Binde

är forskare vid Centrum för forskning i offentlig sektor (CEFOS), Göteborgs universitet.

E-post: per.binde@cefos.gu.se

Noter

1. Denna artikel bygger på forskning finansierad av Riksbankens jubileumsfond, tidigare redovisad i följande texter:
Binde, Per. 2003. *Gambling and religion: Histories of concord and conflict*. Paper presented at the 12th International Conference on Gambling & Risk-Taking, May 26-30, 2003, Vancouver.

Binde, Per. 2005. Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison. *International Gambling Studies* 5(1): 1-27.

Binde, Per. Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies* (kommande).

2. Fotot på sid. 12 är taget vid invigningsceremonin av Casino Cosmopol i Göteborg, då fotografering i denna miljö var öppen och tillåten [red:s anm].

Några tankar om spel, spelhistoria och moral

Av Göran Wessberg

I artikeln granskas några vanliga påståenden om spelande. En del är myter, andra utgör viktiga iakttagelser.

"Närhelst piltar eller ynglingar i städer, borgar, större städer och gårdar och erkannerligen på vigda kyrkogårdar spela kort, tärning eller vilket spel det vara må om penningar, skola dessa utan vidare gripas av fogdens tjänare och slagna i kedjor bindas vid stoder på torgen, som äro gjorda enkom för att skyndligen kväsa deras vanartighet."

Detta citat ur Olaus Magnus Historia om de nordiska folken från 1555 är bara ett exempel av många som vittnar både om att spel förekommit i långliga tider och att det gett anledning till politisk, moralisk och social oro men också präglats av mytbildning och förutfattade meningar. I denna artikel skall jag därför framföra – och diskutera – ett antal påståenden som jag ofta hört och