

Kjennetegn ved unge pokerspillere

Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?

NIRI TALBERG
Universitetet i Oslo

Tradisjonell forskning på pengespill har fokusert på spilleavhengighet, i liten grad skilt mellom poker og øvrige pengespill, og har sjelden undersøkt mulige positive sider ved pokerspill. Innenfor denne tradisjonen finner man at elever med problematisk forhold til pengespill har lavere karakterer, svakere skoletilknytning og høyere forbruk av rus.

I denne artikkelen undersøkes sammenhengen mellom generell pokerspilling og skolekarakterer blant 953 elever på videregående skole. Resultatene fra logistiske regresjonsanalyser viser at pokerspill var mer utbredt blant gutter med gode karakterer enn blant gutter med middels eller lavere karakterer. Før kontroll for bakenforliggende variabler, som skoletilhørighet og foreldrenes utdanning, var andelen av gutter med gode karakterer som hadde spilt bordpoker 59,8 prosent og nettpoker 46,4 prosent, mot henholdsvis 31,9 prosent og 28,0 prosent blant gutter med middels eller lave karakterer. Etter kontroll for bakenforliggende variabler og alkoholbruk ble forskjellen redusert til 54,7 prosent mot 41,3 prosent for bordpoker og 42,8 prosent mot 30,2 prosent for nettpoker. Videre analyser viste at den positive sammenhengen kun gjaldt for gutter og for lavfrekvent spilling. Resultatene viser en positiv sammenheng mellom pokerspill og karakterer dersom man ser på pokerspillere generelt, noe som altså er motsatt av det man finner blant ungdom med pengespillproblemer. Artikkelen drøfter årsaker til at poker kan fremstå mer attraktivt for gutter med gode karakterer og hvorfor vi ikke finner de samme resultatene blant jenter.

2015 ble pokerspill om penger i privat regi lovlig i Norge, i tillegg ble NM i poker med pengeinnsats for første gang arrangert på norsk jord (Lotteritilsynet 2014). TV2-Sportskanalen sendte 60 timer direkte fra arrangementet, der den da 25 år gamle Felix Stephensen ble Norgesmester og 1,4 millioner kroner rikere (TV2 2015). Høsten 2014 fikk samme mann massiv mediedekning for 2. plass i «VM i poker», der han vant 35 millioner kroner (NRK 2014). Stephensen har i intervjuer fortalt at han brukte veldig mye tid på poker i ungdomstida, noe som førte til at han droppet ut av videregående skole. Lignende historier har vi tidligere hørt fra flere andre kjente norske pokerspillere (Aftenbladet 2008, Dagbladet 2007, NRK 2010). Lovendring, kombinert med massiv

mediedekning, gjør ny kunnskap om ungdoms pokerspill og hvilke konsekvenser dette kan få for deres utdanning særlig verdifull.

Forskningen på ungdom og pokerspill kan grovt sett deles i to grupper utfra hva som er fokuset for forskningen. Innenfor den generelle pengespillforskningen er undersøkelsene hovedsakelig kvantitative og kartlegger omfanget av ulike pengespill. Særlig er det fokus på hvor mange som har utviklet pengespillproblemer og/eller avhengighet, og hvordan personer med pengespillproblemer skiller seg fra den generelle befolkningen. Innenfor denne problemfokuserte forskningen er det ofte et fokus på skoleprestasjoner. Poker nevnes her, sammen med spilleautomater, som de vanligste problemspillene blant spilleavhengige. Skoleelevene med pengespillproblemer beskrives ved lavere karakterer, de har lavere skoletrivsel og høyere forbruk av rusmidler (Se for eksempel Brunborg mfl. 2013, Frøberg 2006, Frøyland mfl. 2010, Johansson og Göttestam 2003, Nielsen mfl. 2008, Rossow og Hansen 2003, Svensson 2005, Søndergaard 2006).

Den andre tradisjonen, den pokerspesifikke forskningen, studerer derimot utelukkende poker. Ofte undersøker man her hvordan pokerspillere generelt, ikke problemspillere spesielt, skiller seg fra dem som ikke spiller poker ved hjelp av et bredere spekter av problemstillinger. Et sentralt poeng her er at poker skiller seg fra andre pengespill, og at man derfor må ha andre innfallsvinkler i forskningen på poker. Denne tradisjonen åpner for å se på positive sider ved spillet, med stor vekt på ferdighetene en god pokerspiller trenger og som man kan ha nytte av også utenom spillet. Disse undersøkelsene bruker både kvalitative og kvantitative data, og noen benytter eksperimentelle design for å måle i hvilken grad poker er et ferdighetsspill eller et spill basert på tilfeldigheter (se for eksempel Biolcati mfl. 2015, Bjerg 2010, Dedonno og Detterman 2008, Germain og Tenebaum 2011, Hardy 2006, Palomäki mfl. 2013, Parke mfl. 2005, Shead mfl. 2008). I denne tradisjonen er skolevariabler imidlertid sjeldent sentrale.

Vi har lite bred kunnskap om sammenhengen mellom pokerspilling og skolekarakterer. Den generelle pengespillforskningen har mest fokus på problemspillere og ser lite på det særegne med poker, mens den pokerspesifikke forskningen ikke har fokus på utdanning og skoleprestasjoner. Ingen av dem har derfor gitt oss et svar på om pokerspillere generelt presterer bedre eller dårligere på skolen enn elever som ikke spiller poker. Kunnskap om dette er viktig for å forstå hvilken betydning pokerspilling har for ungdom generelt og deres utdanning, og hva som kjennetegner elever som blir interessert i poker. Dette kan gi et grunnlag for å vurdere hvilken informasjon om poker det er hensiktsmessig å gi ungdom for å kunne forebygge spilleproblemer, og for å avgjøre om det er nødvendig å sette inn tiltak.

Ser vi dette i en bredere kontekst er voksne ofte opptatt av ungdoms fritidsaktiviteter og hvorvidt de fremmer læring, er bortkastet tid, eller i verste fall er skadelige.

Pengespill og dataspill har ofte vakt bekymring, mens særlig idrett har blitt sett på som positivt. I denne artikkelen vil jeg se på kjennetegn ved elever på videregående skole som har spilt poker – med særlig vekt på deres skolekarakterer. Er pokerspill mer attraktivt for elever med gode karakterer? Hva kjennetegner de som spiller ulike former for poker og de som har ulik spillefrekvens?

I det følgende vil jeg først oppsummere studier som har sett på utbredelse av pokerspilling og faktorer som samvarierer med pokerspilling. Her vil jeg særlig vektlegge karakterer. Deretter vil jeg se på forhold som kan bidra til å forklare sammenhengen mellom karakterer og pokerspilling, og hvordan disse passer med det vi tidligere vet om ungdoms fritidsaktiviteter og deres skoleprestasjoner.

Utbredelse av poker og pengespillproblemer blant ungdom

Hjelpelinjen for spilleavhengige i Norge utarbeider hvert år statistikk over innringernes hovedproblem. Ved alle målinger siden 2006 har poker vært et av de tre mest utbredte problemspillene på denne statistikken (Hjelpelinjen 2016). En metastudie fra Calado mfl. (2016) så på 44 studier fra hele verden som ble publisert etter år 2000 som omhandler ungdom og pengespill. De fant betydelige forskjeller i andelen ungdom som ble kategorisert som problemspillere. Avhengig av hvilke kriterier og måleverktøy som ble benyttet, varierte andelene problemspillere mellom 0,2 prosent og 12,3 prosent.

I 2010 kartla forskningsinstituttet NOVA (Frøyland mfl. 2010), på oppdrag for Lotteri og stiftelsestilsynet, bruken av penge- og dataspill blant 8 356 norske ungdommer i alderen 13–17 år. Studien viste store kjønns- og aldersforskjeller. Knappt 20 prosent av guttene og 5 prosent av jentene hadde spilt «bordpoker» (poker der spillerne sitter rundt samme bord og dermed møtes fysisk) om virkelige penger siste år. Andelen som hadde spilt nettpoker om lekepenger¹ siste år, uavhengig av kjønn, var 27,5 prosent, og det var en klar sammenheng mellom å spille med lekepenger og virkelige penger. Andelen som hadde spilt nettpoker med lekepenger, ukentlig eller oftere (heretter omtalt som *ofte*), var 4 prosent blant de som ikke hadde spilt pengespill med reelle penger siste år. Blant de som *ofte* hadde spilt pengespill med reelle penger var tilsvarende andel 45 prosent. Poker var mest utbredt blant de eldste elevene, blant 17-åringene hadde 17 prosent spilt «bordpoker» om penger. NOVA-studien var primært opptatt av å beskrive forekomsten av ungdom med et (potensielt) problematisk forhold til ulike typer spill. De fant at 1 prosent av ungdommene kunne kategoriseres som problemspillere² og 3,5 prosent som risikospillere. I denne inndelingen presiseres det ikke hvilket spill de har mest problematisk forhold til, men poker inngår i definisjonen (Frøyland mfl. 2010).

Litt under 1/3 av respondentene i NOVA-undersøkelsen besvarte et nytt spørreskjema to år senere, ungdommene var da i alderen 15-19 år (Brunborg mfl. 2013). Den generelle tendensen var en klar nedgang i pengespillbruk blant ungdommene. Likevel økte poker i popularitet mellom målingene. Andelen som minst én gang hadde spilt en eller annen form for pengespill i 2010 var 64 prosent mot 47 prosent i 2012. Andelen som hadde spilt pengespill *ofte* var 12 prosent i 2010 mot 10 prosent i 2012. Andelen ungdommer som hadde spilt bordpoker om penger var derimot 7,6 prosent i 2010 og 9,9 prosent i 2012. Vi kan ikke være sikre på om økningen skyldes en alderseffekt (at poker er mer populært blant eldre elever og at økningen derfor skyldes at elevene hadde blitt to år eldre i 2012), at poker hadde blitt mer populært blant ungdom fra 2010 til 2012, eller at de som deltok i undersøkelsen i 2012 skilte seg fra de som valgte å ikke delta i undersøkelsen.

Ved å se på elevene som ikke var risikospillere i 2010, men som hadde blitt det i 2012, kan vi få informasjon om hvordan spilleproblemer starter. Brunborg mfl. (2013) delte elevene som i 2010 verken spilte pengespill *ofte* eller hadde pengespillproblemer inn i tre grupper: Blant de som ble risikospillere mellom 2010 og 2012 (n=61), hadde 34 prosent spilt nettpoker om lekepenger i 2010. Tilsvarende for de som hadde begynt å spille pengespill *ofte* mellom 2010 og 2012 (n=105) var 33 prosent. For referansegruppen (n=1981), som verken hadde begynt å spille pengespill ofte eller blitt risikospillere, var tilsvarende andel 18 prosent. Dette kan indikere at pokerspilling om lekepenger kan øke sannsynligheten for at man i framtiden vil spille pengespill *ofte*, og/eller få et problematisk forhold til pengespill (Brunborg mfl. 2013).

Ved begge målingene i NOVA-undersøkelsene hadde risikospillerne og de som spilte pengespill *ofte*, altså ukentlig, signifikant *lavere* karakterer enn de øvrige elevene (Brunborg mfl. 2013, Frøyland mfl. 2010). Disse resultatene samsvarer med annen norsk og internasjonal litteratur som har studert problem- og risikospillere (Fröberg 2006, Johansson og Götestam 2003, Nielsen mfl. 2008, Rossow og Hansen 2003, Svensson 2005, Søndergaard 2006). Den norske longitudinelle undersøkelsen viste i tillegg at blant dem som *ble* problem- eller risikospillere i løpet av tidsperioden, spilte en signifikant større andel poker om penger og poker om lekepenger, guttene var overrepresenterte, og de hadde svakere vennskapstilknytning, mindre skolepositive holdninger og høyere alkoholforbruk enn de øvrige elevene (Brunborg mfl. 2013).

Likevel, personer med pengespillproblemer, og de som er i risikozonen for å utvikle pengespillproblemer, utgjør som vi har sett en liten andel av pokerspillere. Å utelukkende studere deres skolekarakterer gir oss liten kunnskap om karakterene til pokerspillere generelt. For å utelukke mulige spuriøse sammenhenger er det hensiktsmessig å kontrollere for variabler som kan ha betydning både for karakterer og poker-

spill. Siden kjønn og foreldres utdanningsnivå også er av stor betydning for skolekarakterer (Bakken 2004, Møller og Berntsen 2015), kan dette tenkes å innvirke på sammenhengen mellom pokerspilling og skolekarakterer. Høyt alkoholforbruk har vist seg både å henge sammen med lavere skolekarakterer (Balsa mfl. 2011) og et problematisk forhold til pengespill (Brunborg mfl. 2013, Rossow og Hansen 2003). Derfor kontrolleres det for alkoholforbruk og foreldres utdanning, samt at analysene gjøres separat for hvert kjønn.

Pengespill og dataspill som en fritidsaktivitet

Trabjerg, Johannsen og Kristiansen (2014) kritiserer tradisjonell pengespillforskning for utelukkende å fokusere på spilleavhengighet. De understreker behovet for studier som gir andre innsikter om spilling som ungdomsfenomen, og som ser på spillere generelt og ikke kun problemspillere. I deres studie intervjuet de 51 danske ungdommer i alderen 12-20 år for å analysere ungdommenes pengespilldebut og deres forhold til pengespill. De fant at pengespilldebuten var en sosial prosess der valget av spill var en viktig identitetsmarkør. Tilfeldighetsspill (som lotto og skrapelodd) ble sett på som feminine, mens det informantene anså som ferdighetsspill, der suksess var forbundet med høy status (særlig oddspill og poker), ble sett på som maskuline. Ungdommene som spilte om lekepenge følte at lekepengene hadde en verdi. De hadde stor glede av å vinne og tilsvarende fortvilelse ved å tape og dette engasjementet/lekespillingen ledet ofte til spill med ekte penger. Trabjerg mfl. (2014) mener det å starte med oddspill eller poker kan forstås som en manndomsprøve og gi følelsen av uavhengighet fra de voksnes kontroll.

Det er flere bidrag som peker på at foreldrenes holdninger har betydning for ungdoms bruk av pengespill og for hvordan ungdommene selv forstår slike spillaktiviteter. Barn og ungdom driver i mindre grad enn tidligere med uorganiserte fritidsaktiviteter (Buckingham 2000, Hjorthol 2004, Valentine og McKendrick 1997). Organiserte fritidsaktiviteter er derimot mer utbredt og foreldrene er mer aktivt involvert i ungdoms liv enn tidligere (Øia og Vestel 2014). Christian Beck (1990) er skeptisk til at voksne i så stor grad bestemmer over ungdommenes tid. Han tror det vil føre til at ungdom søker nye arenaer for sosialisering hvor de kan være fri fra de voksne: «Et moderne sosialiseringstema blir leting etter og konstruksjon av utprøvingssituasjoner» (Beck 1990:48). Ifølge Beck er de voksnes syn på aktiviteten avgjørende for om de vil tillate den. Ungdommene må derfor finne noe som er ufarlig nok til at de voksne ikke forbyr det og samtidig uinteressant nok til at de voksne ikke organiserer det. Calado mfl. (2014) fant at foreldre til portugisiske 13–24-åring var mer skeptiske til spill på data som ikke krevde pengeinnsats, enn til spill «offline» som involverte pengeinnsats. I en norsk studie trekker Liestøl (2005) særlig fram dataspill som noe som voksne bekymrer seg over at ungdom er interessert i: *Mens barn og ungdom opplever spillingen som befriende,*

meningsfull og underholdende, blir voksne ofte stående tilbake med en opplevelse av dataspillets makt og egen avmakt (Liestøl 2005:189–190). Hun beskriver at de voksne bedømmer dataspillets verdi ut fra en fremtidig målorientering, mens for ungdommene ligger spilllets mål i selve spillingen – det Liestøl kaller en autotelisk aktivitet (2005). Brus (2014) har studert syv danske gutter i alderen 11–15 år som ble regnet for dataspill-avhengige. Hun fant at ungdommene så på dataspillingen som en «time out», som var fri for selvregulering og kontroll fra voksne, samt en arena for å utvikle ferdigheter. Her ser vi støtte for at dataspill kan oppleves som et pusterom for ungdommene og at ungdommene i større grad enn foreldrene så på spilling som ferdighetsutviklende. Deres foreldre var positive til et moderat bruk av spill, men var bekymret for avhengighet og en usunn livsstil med mye stillesitting, som kunne lede til overvekt.

I mye av litteraturen har pokerspilling hatt mindre verdi enn øvrige fritidsaktiviteter. Selv om nettpoker om lekepenger har mye til felles med dataspill, mens bordpoker med jevnaldrende i større grad er å anse som en sosial aktivitet siden man møtes fysisk, så kan begge pokerformene anses som uorganiserte fritidsaktiviteter. Å bekymre seg for at ungdom kaster bort tiden gjennom meningsløse fritidsaktiviteter har en lang tradisjon. Sletten, Strandbu og Gilje (2015) trekker frem Colemans Adolescent Society (1961) som en tidlig studie som fremstilte ungdoms fritidsaktiviteter og sosialisering med jevnaldrende som en trussel mot innsatsen på skolen. Organiserte fritidsaktiviteter, som gjerne er ledet eller initiert av voksne, har derimot ofte blitt forbundet med bedre skolerestultater (Sletten mfl. 2015). Sletten mfl. (2015) har sett på sammenhengen mellom tid brukt på organiserte og uorganiserte fritidsaktiviteter, og elevens karakterer i engelsk, norsk og matte for 4 160 elever i alderen 13–16 år som deltok i Ung i Norge-undersøkelsen 2010. Som eksempel på organisert fritidsaktivitet brukte de å trene i idrettslag, og som eksempel på uorganisert fritidsaktivitet brukte de å spille data. Elevene som trente i idrettslag hadde i alle tre fagene bedre karakterer enn elevene som ikke trente i idrettslag. Sammenhengen ble redusert etter kontroll for sosial bakgrunn, men var fortsatt signifikant. Elevene fikk også spørsmål om hvor ofte de spilte TV- og dataspill på hverdager og hvor mange timer de pleide å spille under en typisk spilløkt. Forfatterne definerte *mye* som flere ganger i uka, og vanligvis tre timer eller mer når de spilte. Elevene som spilte *mye* dataspill hadde lavere karakterer i matte og norsk, men ikke i engelsk. Det var små karakterforskjeller mellom elevene som spilte en *middels* (mindre enn tre timer på en vanlig hverdag) mengde dataspill per dag og elevene som ikke spilte i det hele tatt. Forskerne trekker frem manglende søvn og høy tidsbruk som mulige forklaringer på at fritidsaktiviteter kan ha en negativ påvirkning på skolekarakterer. På den andre siden viser de til at fritidsaktiviteter også kan medføre læring av ferdigheter som er nyttige på skolen, og som kan virke positivt inn på skoleprestasjoner. Man kan derfor ikke utelukke at også uorganiserte fritidsaktiviteter, som pokerspilling, kan være utviklende for

ungdommers ferdigheter. Dette har vært et sentralt tema innenfor den pokerspesifikke forskningen.

Kan man utvikle ferdigheter gjennom pokerspill?

Dersom det skal være mulig å lære noe av poker er ferdighetselementet en forutsetning. De pokerspesifikke forskerne argumenterer for at poker i høy grad er et spill som består av ferdigheter som kan læres og forbedres (Biolcati mfl. 2015, Bjerg 2010, DeDonno og Detterman 2008, Germain og Tenebaum 2011, Hardy 2006, Palomäki mfl. 2013, Parke mfl. 2005, Shead mfl. 2008). *Much of poker's appeal is due to the fact that, unlike many other forms of gambling, the scope to influence the outcome is vast. Put simply, it is primarily a game of skill.* (Parke mfl. 2005:1). Bouju mfl. (2013) trekker frem resonering, hukommelse, selvkontroll og oppmerksomhet som viktige ferdigheter for pokerspill. Parke mfl. (2005) argumenterer for at man gjennom pokerspill videreutvikler analytiske ferdigheter, matematiske ferdigheter, problemløsningsferdigheter, selvrefleksjon, selvregulert læring og selvkontroll. Dette er ferdigheter som er viktige i spillet, men som også vil være nyttige på skolen. Dersom dette stemmer er det naturlig å anta at elever med gode karakterer har bedre forutsetninger for å gjøre det bra i poker enn elever med lavere karakterer. Bedre forutsetninger for mestring og større forståelse for de intellektuelle utfordringene i spillet kan gjøre poker mer attraktivt for skoleflinke elever.

Hvorvidt poker er et ferdighetsspill er imidlertid omstridt. Her skiller den problemfokuserende forskningen seg klart fra den pokerspesifikke. Den problemorienterte forskningen på pengespill har i liten grad studert de mulige positive sidene ved poker, og anser poker som et spill som i all hovedsak handler om flaks (Brunborg mfl. 2013, Frøyland mfl. 2010, Hardon og Derevensky 2002, Rossow og Hansen 2003). Hvorvidt det er ferdigheter i poker er et kontroversielt tema og noe som har ledet til mye diskusjoner på Lotteritilsynets nettsider mellom tilsynet og spillere.

Er poker et lotteri, eller er det et ferdighetsspill? Dette har vi i Lotteritilsynet diskutert med pokerinteresserte nordmenn siden tilsynet ble opprettet. Konklusjonen i studien [studien det her vises til er Meyer mfl. (2013) den diskuteres senere i artikkelen] støtter i alle fall opp under det synet lotterimyndighetene alltid har hatt: Poker er et lykkespill, eller lotteri om du vil. Dette er forresten ikke noe som Lotteritilsynet har funnet på. Vi har også en dom i Midhordland tingrett som sier det samme. Klageorganet Lotterinemnda har også slått fast at poker er et lotteri (Lotteritilsynet 2012).

Spørsmålet har også nådd rettsalene. Geir Egholm hadde arrangert pokerturneringer, noe tingretten anså som et lykkespill (se sitat fra Lotteritilsynet over): han ble derfor ilagt en bot for dette. Han anket ettersom han anså poker som et utpreget ferdighetsspill og fikk støtte av det sakkyndige vitnet, Erik Broman, dosent i matematikk fra Universitetet

i Uppsala. Lagmannsretten konkluderte med at ferdigheter er viktigere enn tilfeldigheter i turneringspoker over en viss varighet, og viste til at svensk og dansk høyesterett tidligere har kommet fram til samme konklusjon (Borgarting Lagmannsrett 2013).

Innenfor forskning på kunstig intelligens forsøker man blant annet å se om datamaskiner kan slå mennesker i ulike spill. I 1997 slo datamaskinen «Deep Blue» daværende verdensmester i sjakk, Garri Kasparov, og siden da har datamaskinen blitt regnet for betydelig bedre enn selv det beste menneske. I poker har utviklingen gått saktere grunnet mindre åpen informasjon og mulighet for bløffing. Like fullt har pokerdatamaskinene blitt stadig bedre og regnes for overlegne mennesket i enkelte pokervarianter (Billings mfl. 2002, Bowling mfl. 2015, Hsu mfl. 1995, Koller mfl. 1995, Rubin og Watson 2011). Dette ville vært umulig uten noen elementer av ferdighet, men hvor stort ferdighetselementet er kan fortsatt diskuteres.

Flere innenfor den pokerspesifikke forskningstradisjonen har forsøkt å måle ferdighetselementet gjennom eksperimenter. Germain og Tenebaum (2011) ga 45 pokerspillere de samme 60 pokerhendene. De erfarne spillerne gjorde det signifikant bedre enn nybegynnerne, og ekspertene gjorde det best av alle (Germain og Tenebaum 2011). DeDonno og Detterman (2008) lot 46 studenter spille seks kamper á 40 hender. Gruppen som fikk tips og strategier presterte bedre enn kontrollgruppen i alle kampene. Linnet mfl. (2010) fant at erfarne spillere var langt dyktigere til å estimere sannsynligheten for gevinst, og at de klart sjeldnere enn mindre erfarne spillere satset i tilfeller der det var lite fordelaktig. Disse tre studiene gir støtte for synet på at poker er et spill som består av ferdigheter som kan læres. Levitt og Miles (2014) analyserte resultatene fra samtlige 57 turneringer i World Series of Poker 2010, ofte omtalt som «VM i poker». Spillerne som før turneringen var ranket som eksperter tjente i snitt 30 prosent av innsatsen per turnering, mens spillerne som ikke var ranket som eksperter tapte i gjennomsnitt 15 prosent av innsatsen sin per turnering. Ikke alle er enige i at poker primært er et ferdighetsspill. Meyer mfl. (2013) arrangerte en pokerkonkurranse der de manipulerte kortene. De fant at hvor gode kort man fikk var mer avgjørende enn hvor erfaren pokerspiller man var, noe som taler for at tilfeldigheter (i hvert fall på kort sikt) er mer avgjørende enn ferdigheter. Forskingen på området gir altså ikke et entydig svar.

Forskningsspørsmål

I denne artikkelen vil jeg se på kjennetegn ved elever som har spilt henholdsvis nett- og bordpoker, med særlig vekt på sammenhengen mellom pokerspilling og skolekarakterer, ved å analysere data fra en tverrsnittsundersøkelse som ble gjennomført på fire videregående skoler. Siden det er store kjønnsforskjeller både når det gjelder pokerspill og karakterer gjør jeg separate analyser for gutter og jenter.

Det er vanlig å måle *tid* brukt på dataspill (Brus 2014) mens det er vanlig å måle *frekvens* av pengespill (Brunborg mfl 2013). Brus (2014) definerte *Moderat spillfrekvens* som mindre enn 3 timer per dag og *høyfrekvent* som 3 timer per dag eller mer. Sletten mfl. (2015) har en lignende inndeling, men med ulike begreper. For ikke å forveksle frekvensbegrepene vil jeg bruke *litt* (sjeldnere enn én gang per uke) og *ofte* (ukentlig) om pokerspill – i motsetning til *moderat* (mindre enn tre timer per dag) og *høyfrekvent* (3 timer per dag eller mer) om dataspill.

Ettersom det var betydelige karakterforskjeller mellom elevene som spilte *moderat* og *høyfrekvent* dataspill i Sletten mfl. (2015) vil det være hensiktsmessig å skille mellom elevene som spiller *litt* poker og de som spiller *ofte*. Vi har sett at poker om lekepenger har mye til felles med både dataspill og pengespill, mens bordpoker med jevnaldrende er mer sosialt og at det kanskje er mer akseptert av foreldrene. Det er derfor hensiktsmessig å skille mellom disse spillene.

Jeg vil se på to former for poker, samt ulik frekvens av pokerspill - med og uten gradvis kontroll for variabler som har betydning for både pokerspill og karakterer. Jeg stiller to forskningsspørsmål: *Hva kjennetegner elever som har spilt nettpoker om lekepenger og/eller bordpoker om penger? Er det forskjeller mellom elevene som har spilt litt (sjeldnere enn én gang per uke) og ofte (ukentlig)?* Nettpoker om lekepenger ble valgt framfor nettpoker om penger ettersom sistnevnte har 18-års aldersgrense og under 30 prosent av mitt utvalg hadde fylt 18 år da undersøkelsen ble gjennomført. Det er ikke aldersgrense på nettpoker om lekepenger eller privat pokerspill blant ungdommene. For å fortolke resultatene stiller jeg et hovedspørsmål til diskusjon: *Er poker mer attraktivt for elever med gode karakterer?* Nettpoker om lekepenger forkortes heretter til *nettpoker* og bordpoker om ekte penger forkortes heretter til *bordpoker*.

Data og metode

Data

I denne artikkelen analyserer jeg spørreskjemadata fra 2007-08 for 953 elever fra fire videregående skoler. Jeg stod for alle faser av datainnsamling og analyse, fra konstruksjon av spørreskjema, manuell «punching» av dataene inn i SPSS, til analyse av resultatene (Talberg 2008). Denne artikkelen er nye analyser av dette datamaterialet. En opprinnelig målsetning med utvalget var å undersøke geografiske forskjeller; om Vestlandet skilte seg fra Nord-Norge, om by skilte seg fra bygd og om Oslo Vest skilte seg fra Oslo Øst. Det var utfordrende å få skoler på Østlandet til å delta i undersøkelsen, langt de fleste som ble invitert takket nei grunnet mange andre henvendelser. Til slutt takket imidlertid to skoler fra Østlandet, én skole fra Vestlandet og én fra Nord-Norge ja til å delta. Østkant mot vestkant-dimisjonen i Oslo ble ikke dekket av utvalget, men by mot bygd, og Nord-Norge

mot Vestlandet ble det. Det er altså en viss geografisk spredning i datamaterialet. For å sikre høy svarprosent og optimale forhold for å svare på spørsmålene, ble det stilt som krav at spørreskjemaene ble besvart i en skoletime. Vanskeligheter med å finne samarbeidsskoler gjorde at skjemaet ble utdelt ett semester senere på de to østlandsskolene enn på de to øvrige skolene (november–desember 2007 mot april–juni 2008).

Spørreundersøkelsen ble ellers gjennomført på samme måte i alle klasser. Læreren fikk en konvolutt med et informasjonsskriv og spørreskjemaer, det ble bedt om at undersøkelsen skulle gjennomføres i starten av en skoletime. Læreren leste opp informasjonsskrivet for elevene, her stod det at undersøkelsen var godkjent av NSD³, elevene ble lovet anonymitet og det ble understreket at det var frivillig for elevene å delta og at de kunne trekke seg fra undersøkelsen når som helst. Læreren rapporterte hvor mange elever som var tilstede da undersøkelsen ble gjennomført og hvor mange som gikk i klassen ifølge klasselista. Netto svarprosent er definert som andelen av de som var tilstede som svarte, og brutto svarprosent er definert som andelen av de som står oppført på klasseliste som svarte. Elever som ikke var tilstede da undersøkelsen ble delt ut har ikke blitt bedt om å besvare skjemaet senere. Nittifem prosent av elevene som var tilstede, samt 80 prosent av elevene som stod oppført på klasselistene svarte på undersøkelsen. Spørreskjemaet var relativt kort (89 spørsmål på 5-7 sider mot 16-20 sider i for eksempel Frøyland mfl. 2010), noe som kan ha bidratt til at det også var lite frafall underveis i form av manglende utfylte svar på spørsmål.

På skole Vest deltok alle skolens klasser i undersøkelsen og på skole Nord deltok 24 av 32 klasser. De to skolene på Østlandet var langt større, og her var det kun et utvalg av klassene som hadde anledning til å delta. Utvalget ble gjort av skolene, så det kan ikke utelukkes at klassene som deltok skiller seg fra klasser som ikke deltok. Elevene var i aldersgruppen 15–18 år. Ettersom alder ikke påvirket sammenhengen mellom karakterer og pokerspill er det ikke kontrollert for alder i de endelige analysene. Tabell 1 viser for hver skole svarprosent, kjønnsfordeling og andel elever på studiespesialisering, samt totalt antall svar.

Tabell 1. Svarprosent, kjønnsfordeling, studieretning og antall svar ved fire videregående skoler som deltok i undersøkelsen

Skole	Netto svarprosent	Brutto svarprosent	Andel jenter	Andel elever på studiespesialisering	Antall svar
Vest	97 %	87 %	58 %	94 %	380
Nord	96 %	74 %	56 %	57 %	274
Øst Y	87 %	74 %	26 %	0 %	139
Øst S	98 %	82 %	61 %	89 %	160
Totalt	95 %	80 %	53 %	69 %	953

Datamaterialets representativitet – sammenligning med andre undersøkelser

Sammenliknet med øvrige datakilder (registerdata, representative spørreskjemaundersøkelser, mm) finner jeg at kjønnsfordelingen er normal i mitt materiale, men at det er en overrepresentasjon av elever med høyt utdannede foreldre, elever med gode karakterer og elever på studieforberedende program⁴. Til tross for denne skjevheten er andelen som oppgir å ha spilt nettpoker i mitt materiale på samme nivå som i undersøkelsen til Frøyland mfl. (2010). Mine respondenter har imidlertid spilt klart mer bordpokerspill. I Frøyland mfl. (2010) hadde 17 prosent av 17-åringene og 14 prosent av 16-åringene spilt *bordpoker* i løpet av det siste året (uavhengig av kjønn), mens tilsvarende tall i min undersøkelse er 26 prosent. Variasjon i alkoholforbruk⁵ avviker heller ikke særlig sammenlignet med representative spørreskjemaundersøkelser. Det er vanskelig å helt eksakt vurdere hvor representativt utvalget i denne undersøkelsen er. Det kan både være forskjeller mellom skolene som takket nei til å delta og de som takket ja, og mellom elevene på skolen som besvarte spørreskjemaet og de som ikke gjorde det. Det gjør at eventuelle generaliseringer må foretas med varsomhet. Utvalget er for lite til å kunne uttale seg om geografiske forskjeller.

Statistisk metode og analytisk design

Jeg benytter først binomisk logistisk regresjonsanalyse for å finne forskjeller mellom elever som har spilt og de som ikke har spilt poker. Deretter benytter jeg multinomisk logistisk regresjonsanalyse for å undersøke om henholdsvis elevene som har spilt *litt* poker og *ofte*, skiller seg fra elevene som *ikke* har spilt poker. Ettersom svært få jenter har spilt *ofte* er det kun estimert multinomiske modeller for gutter. Det statistisk signifikansnivået er satt til 5 prosent, noe som innebærer at konfidensintervallene er på 95 prosent. Modellene er estimert ved å benytte SPSS versjon 22. Jeg har estimert separate modeller for *nettpoker* og *bordpoker*, og disse modellene ble også estimert separat for gutter og jenter.

For å avdekke mulige spuriøse effekter, samt å undersøke om gradvis inkludering av flere uavhengige variabler kan forklare noe av sammenhengen mellom pokerspill og karakterer, er modellene i de binomiske regresjonene delt inn i tre trinn der jeg gradvis inkluderer flere uavhengige variabler. I den multinomiske analysen presenterer jeg kun en modell med alle kontrollvariablene.

Nagelkerke R square ble benyttet for å estimere hvor mye av variasjonen i pokerspilling de ulike modellene forklarer. Hosmer-Lemeshow-testen ble brukt for å sjekke i hvilken grad de predikerte frekvensene avviker fra de observerte, og slikt sett hvor god modelltilpasningen er.

I regresjonene har jeg også testet for samspillseffekter mellom karakterer og skoletrivsel, karakterer og vennskapstilknytning, alkoholbruk og karakterer, samt vennskapstilknytning og skoletrivsel. Ingen av samspillsleddene var signifikante i noen av modellene og de ble derfor ikke tatt med i de endelige analysene.

I regresjonene er elevene som ikke har svart på ett eller flere av spørsmålene som inngår i modellen utelatt fra regresjonen. Dette utgjør 24 gutter, 18 jenter og 14 elever som ikke har oppgitt kjønn.

Avhengige variabler

Nettpoker ble målt ved spørsmålet Hvor mange ganger det siste halve året spilte du poker med lekepenger (play money) på nett? med svaralternativene «Ingen», «1-5 ganger», «1-3 ganger per måned», «ca. en gang per uke» og «flere ganger per uke». Opplysningen ble omkodet til en dikotom variabel som måler forekomst («ja» «nei») i tabell 4 (den binomiske regresjonen) og til en tredelt variabel i tabell 7 (den multinomiske regresjonen). For den tredelte variabelen er svaralternativet «ingen» omkodet til «nei», «1-5 ganger (per halvår)» og «1-3 ganger per måned» er omkodet til «litt» og «ca en gang per uke» og «flere ganger per uke» omkodet til «ofte».

Bordpoker ble målt ved spørsmålet: Hvor mange ganger i løpet av de siste 12 månedene spilte du poker med venner om penger? Med svaralternativene «ingen», «1-11 ganger (per år)», «1-3 ganger per måned», «ca. en gang per uke» og «flere ganger per uke». Opplysningen ble omkodet til to variabler: En dikotom variabel som måler forekomst («ja»/«nei») som benyttes i tabell 5 (den binomiske regresjonen) og en tredelt variabel som måler frekvens i tabell 7 og 8 (de multinomiske regresjonene). For den tredelte variabelen ble svaralternativet «ingen» omkodet til «nei», «1-11 ganger» og «1-3 ganger per måned» omkodet til «litt» og «ca. en gang per uke» og «flere ganger per uke» omkodet til «ofte».

Uavhengige variabler

Karakterer ble målt ved spørsmålet: Hva var gjennomsnittskarakteren din da du gikk ut av 10. klasse? med svaralternativene «under middels (0-2,9)», «rundt middels (3-4)» og «over middels (bedre enn 4)». Å operere med kun tre svaralternativer ble gjort i samråd med lærere for å gjøre det lettere for elevene å svare riktig. Det førte imidlertid til at jeg gikk glipp av noe informasjon som kunne vært verdifull i analysene, særlig siden få av elevene oppga at de hadde fått under tre i gjennomsnittskarakter. Jeg slo derfor sammen «under middels» og «middels» karakter siden fordelingen på variabelen var så skjev. Variabelen som brukes i analysene skiller dermed mellom to verdier: «middels/lav» og «gode karakterer».

Alkoholbruk ble målt ved spørsmålet: Hvor mange ganger i løpet av det siste halve året drakk du alkohol? med svaralternativene «Ingen», «1–5 ganger (per halvår)», «1–3 ganger per måned», «ca. en gang per uke», «flere ganger per uke». I analysene er «ca. en gang per uke» og «flere ganger per uke» slått sammen og gitt navnet «ukentlig», mens «1–5 ganger per halvår» og «1–3 ganger per måned» er slått sammen til variabelen «1–18 ganger», hvilket gir oss en tredelt variabel.

Mors utdanning ble målt ved: Hva er din mors høyeste fullførte utdanning? med fem svaralternativer: «Grunnskole/ikke fullført grunnskole», «fullført videregående skole», «Universitets- eller høyskoleutdanning inntil tre år», «Universitets- eller høyskoleutdanning av over tre års varighet» og «vet ikke». Variabelen er slått sammen med Fars utdanning, som hadde de samme svaralternativene, og gjort dikotom med verdiene: «Ingen av foreldrene har utdanning fra Universitet eller Høyskole» og «Minst én av foreldrene har utdanning fra Universitet eller Høyskole». I tabellene forkortes «universitets- eller høyskole» til U/H.

Valg av referansekategori.

«*Middels/lav karakterer*» er valgt som referansekategori for å se hvilken odds elevene med «*gode karakterer*» har for å ha spilt poker. Skolen der flest elever besvarte skjemaet («*Skole Vest*») er valgt som referansekategori. Videre ble «*ingen av foreldrene har U/H utdanning*» valgt som referansekategori og på *alkoholbruk* ble «*1-18 ganger (sist halvår)*» valgt for å få odds både for elevene som «*ikke hadde drukket*» og de som hadde drukket hyppigst, altså «*ukentlig*».

Tabell 2 Svarfordeling på de uavhengige variablene separat for jenter og gutter (n og %). Referansekategorien som brukes i regresjonene er markert med (ref).

Uavhengige variabler:	Jenter	Gutter	Totalt
Karakterer			
Gode (>4)	368 (74 %)	255 (60 %)	623 (68 %)
Middels/Lav (≤4) (ref)	128 (26 %)	171 (40 %)	299 (32 %)
Totalt	496 (100 %)	426 (100 %)	922 (100 %)
Alkohol siste 6 mnd.			
Ikke drukket (ref.)	98 (20 %)	106 (24 %)	204 (22 %)
1–18 ganger siste halvår (ref.)	332 (66 %)	256 (59 %)	588 (63 %)
Ukentlig eller oftere	70 (14 %)	73 (17 %)	143 (15 %)
Totalt	500 (100 %)	435 (100 %)	935 (100 %)
Foreldres utdanning			
Ingen har U/H utd (ref.)	229 (47 %)	212 (49 %)	441 (48 %)
Minst en har U/H utd	259 (53 %)	216 (51 %)	475 (52 %)
Totalt	488 (100 %)	428 (100 %)	916 (100 %)

Resultater

I tabell 3 ser vi hvor utbredt de to pokerformene var i datamaterialet.

Tabell 3 Svarfordeling på de avhengige variablene separat for jenter og gutter.

Avhengige variabler:	Jenter	Gutter	Totalt
Nettpoker om lekepenger siste 6 mnd.			
Ikke spilt	457 (91,6 %)	268 (61,5 %)	725 (77,6 %)
Spilt litt	36 (7,2 %)	108 (24,8 %)	144 (15,4 %)
Spilt ofte (ukentlig)	6 (1,2 %)	60 (13,7 %)	66 (7,0 %)
Totalt	499 (100 %)	436 (100 %)	934 (100 %)
Bordpoker om penger siste 12 mnd.			
Ikke spilt	464 (92,6 %)	228 (52,1 %)	692 (73,7 %)
Spilt litt	35 (7,0 %)	176 (40,2 %)	211 (22,5 %)
Spilt ofte (ukentlig)	2 (0,4 %)	34 (7,7 %)	36 (3,8 %)
Totalt	501 (100 %)	438 (100 %)	939 (100 %)

Vi ser at det er store kjønnsforskjeller. Generelt ser vi at pokerspill er utbredt blant gutter, nesten halvparten har spilt bordpoker det siste året og i underkant av 40 prosent har spilt nettpoker i løpet av de siste tre månedene. For jenter har 8 prosent og 7 prosent spilt henholdsvis nettpoker og bordpoker. Svært få jenter har spilt poker «ukentlig». Dette gjelder begge pokerformene. For jenter er det derfor kun estimert modeller i de bionomiske regresjonene (tabell 4 og 5).

Regresjonsmodeller

I tabell 4 ser vi resultatene fra flere binære logistiske regresjoner for skolekarakterers betydning for å ha spilt *nettpoker*. Regresjonene er gjort separat for gutter og jenter - i tre trinn (modell A, B og C). I modell A ser vi oddsratioen for at elever med «*gode karakter*» har spilt *nettpoker* sammenlignet med elever med «*middels/lav karakter*». Her er det ikke kontroll for andre variabler. I modell B kontrolleres det for hvilken skole elevene går på og om minst én av foreldrene har universitets- eller høyskole-utdannelse. I modell C kontrolleres det i tillegg for *alkoholbruk* siste halvår.

Tabell 4 Betydningen av de uavhengige variablene for forekomst av å ha spilt nettpoker om lekepenger siste 6 mnd separat for jenter og gutter. Binomisk logistisk regresjon. Ujustert (OR) og justerte oddsrater (aOR) med 95 % KI.

Variabel	Gutter (n=414)			Jenter (n=483)		
	Modell A (OR)	Modell B (aOR)	Modell C (aOR)	Modell A (OR)	Modell B (aOR)	Modell C (aOR)
Karakterer						
Gode (>4)	2,2** (1,5-3,4)	1,7* (1,0-2,8)	1,7* (1,0-2,9)	1,7 (0,7-3,9)	1,3 (0,5-3,3)	1,4 (0,5-3,4)
Middels/Lav (≤ 4) (ref.)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Skole:						
Nord		0,7 (0,4-1,2)	0,7 (0,4-1,2)		0,5 (0,2-1,1)	0,4 (0,2-1,1)
Øst Y		0,8 (0,5-1,6)	0,8 (0,4-1,5)		0,6 (0,1-3,1)	0,8 (0,2-3,9)
Skole Vest (ref.)		1,0	1,0		1,0	1,0
Øst S		1,2 (0,7-2,2)	1,2 (0,6-2,1)		0,6 (0,2-1,4)	0,4 (0,2-1,1)
Foreldres utdanning						
Ingen har U/H (ref.)		1,0	1,0		1,0	1,0
Minst en har U/H		1,4 (0,9-2,1)	1,3 (0,8-2,0)		1,6 (0,8-3,1)	1,7 (0,8-3,3)
Alkohol siste 6 mnd.						
Ikke drukket			0,8 (0,5-1,4)			0,7 (0,2-1,9)
1-18 ganger (ref.)			1,0			1,0
Ukentlig			1,6 (0,9-2,9)			3,1** (1,4-6,9)
Konstant	0,39	0,43	0,43	0,06	0,08	0,07
Nagelkerke R square	0,05	0,06	0,08	0,01	0,04	0,08
Hosmer-Lemeshow test		0,37	0,39		0,96	0,27

* Signifikant på 0,05 nivå **signifikant på 0,01 nivå.

Oddsene for å ha spilt poker beregnes som andelen som har spilt poker dividert på andelen som ikke har spilt poker. Oddsratio (OR) viser det relative forholdet mellom to odds. Dersom vi regner ut oddsene for at gutter med «gode karakterer» har spilt nettpoker (0,866) og dividerer den på oddsene for å ha spilt nettpoker i referansegruppen, det vil si gutter med «middels/lave karakterer» (0,39), får vi oddsratioen for at gutter med «gode karakterer» har spilt nettpoker ($0,87:0,39=2,23$) relativt til referansegruppen (Modell A i tabell 4). Regner vi om til sannsynligheter for å ha spilt poker er disse henholdsvis 0,46 og 0,28 for de med «gode» og de med «middels/lave karakterer», en forskjell på om lag 18 prosentpoeng. Ettersom vi i modell B også kontrollerer for noen konfunderende variabler (skoletilhørighet og foreldres utdanning) får vi en justert oddsratio (aOR) på 1,7. Etter å ha kontrollert for alkoholbruk (i modell C), i tillegg til de andre variablene, forblir aOR 1,7 for at gutter med «gode karakterer» har spilt nettpoker. Vi ser altså en nedgang i koeffisienten mellom modell A og C, det vil si før og etter kontroll for de øvrige variablene, men at mye av sammenhengen består. Det betyr at skoletilhørighet, foreldres utdanning og alkoholbruk forklarer noe av sammenhengen mellom pokerspill og karakterer, men langt fra alt.

Jenter med «gode karakterer» har ikke signifikant høyere oddsratio for å ha spilt nettpoker i noen av de tre modellene sammenlignet med jenter med «middels/lave karakterer». Oddsratioene for at jenter med «gode karakterer» har spilt nettpoker er

henholdsvis 1,7, 1,3 og 1,4 i modell A, B og C – men utslagene er ikke signifikante. Den eneste signifikante sammenhengen i de tre modellene er for jentene som har drukket alkohol «*ukentlig*». De har en oddsratio (aOR) på 3,1 sammenlignet med de som har drukket alkohol «*1-18 ganger*» siste halvår. Sannsynligheten for de to gruppene, når vi samtidig kontrollerer for de øvrige variablene, er henholdsvis 18 prosent og 7 prosent. For jenter er det altså en klar positiv sammenheng mellom *alkoholbruk* og *nettpoker-spill*. Generelt ser vi at konfidensintervallene for jenters estimater er langt bredere enn tilsvarende for gutter, noe som skyldes at relativt få jenter har spilt poker. Det indikerer at det er større usikkerhet rundt funnene for jenter enn for gutter.

Hosmer-Lemeshow-testen tilsier at samtlige modeller i tabell 4 er veltilpassede. Nagelkerke R square (NR²) blant gutter ligger mellom 0,05 og 0,08, dette indikerer at mellom 5–8 prosent av variasjonen i nettpokerspilling blant gutter forklares av de variablene som inngår i modellene. Blant jenter ser vi at den ujusterte modellen (modell a) har svært lav forklaringskraft (NR² 0,01) og den siste modellen er klart best, med en NR² på 0,08. Inkludering av alkoholbruk bidrar til å forklare mer variasjon blant jentene enn guttene.

Som vi så i gjennomgangen av litteraturen har personer med pengespillproblemer lavere karakterer (Brunborg mfl. 2013, Frøyland mfl. 2010). Ettersom sammenhengen mellom karakterer og pokerspilling er motsatt i tabell 4, kan det bety at pokerspillere generelt skiller seg fra problemspillere.

I tabell 5 er den avhengige variabelen *bordpoker*, mens de uavhengige variablene og kontrollvariablene er de samme som i tabell 4.

I modell A ser vi at gutter med «*gode karakterer*» har en signifikant høyere oddsratio (OR 3,2) for å ha spilt *bordpoker* sammenlignet med gutter med «*middels/lav karakter*». Etter å ha kontrollert for variablene i modell B reduseres aOR til 1,6. Dersom vi i tillegg kontrollerer for *alkoholbruk* er aOR 1,7. I motsetning til for *nettpoker* ser vi en forskjell mellom skolene. Der skole «*Øst Y*» har lavere oddsratio for å ha spilt poker (0,4) i modell C og elevene på skole «*Øst S*» har høyere oddsratio (2,3) for å ha spilt poker. Vi ser også at elevene som har en mor og/eller far med Universitet eller Høyskole utdanning har økt oddsratio (1,6) for å ha spilt *bordpoker*. Elevene som «*ikke har drukket alkohol siste 6 måneder*» har redusert oddsratio (0,4) for å ha spilt poker.

Tabell 5 Betydningen av de uavhengige variablene for forekomst av å ha spilt bordpoker om penger siste 12 mnd gruppert separat for jenter og gutter. Binomisk logistisk regresjon. Ujustert (OR) og justerte oddsratier (aOR) med 95 % KI.

Variabel	Gutter (n=414)			Jenter (n=483)		
	Modell A	Modell B	Modell C	Modell A	Modell B	Modell C
Karakterer	(OR)	(aOR)	(aOR)	(OR)	(aOR)	(aOR)
Gode (>4)	3,2** (2,1-4,8)	1,6 (1,0-2,7)	1,7* (1,0-2,9)	2,1 (0,8-5,5)	1,1 (0,4-3,2)	1,1 (0,4-3,3)
Middels/Lav (≤4) (ref.)	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0
Skole:						
Nord		0,8 (0,5-1,4)	0,8 (0,5-1,4)		0,4 (0,1-1,3)	0,4 (0,1-1,2)
Øst Y		0,4** (0,2-0,7)	0,4** (0,2-0,7)		0,4 (0,1-3,8)	0,6 (0,1-5,0)
Skole Vest (ref.)		1,0	1,0		1,0	1,0
Øst S		2,1* (1,1-4,0)	2,3* (1,1-4,5)		1,5 (0,7-3,3)	1,3 (0,6-2,9)
Foreldres utdannelse						
Ingen har U/H (ref.)		1,0	1,0		1,0	1,0
Minst en har U/H			1,8 (1,2-2,8)	1,6* (1,0-2,5)	3,1** (1,3-7,4)	3,3** (1,4-7,8)
Alkohol siste 6 mnd.						
Ikke drukket			0,4** (0,2-0,7)			0,5 (0,1-1,7)
1-18 ganger (ref.)			1,0			1,0
Ukentlig			1,8 (1,0-3,2)			1,9 (0,8-4,6)
Konstant	0,47	0,60	0,70	0,04	0,04	0,04
Nagelkerke R square	0,10	0,17	0,22	0,01	0,09	0,11
Hosmer-Lemeshow test		0,98	0,88		0,75	0,94

* Signifikant på 0,05 nivå **signifikant på 0,01 nivå.

Videre i tabell 5 ser vi at jenter med «*gode karakterer*» ikke har signifikant høyere oddsratio for å ha spilt *bordpoker* enn jenter med «*middels/lav karakterer*». Dette gjelder i samtlige av de tre modellene. Det var heller ikke signifikante forskjeller mellom skoler. Den eneste forskjellen som var signifikant for jenter, var å ha mor og/eller far med universitet/høyskole utdannelse, som ga en klart forhøyet oddsratio (3,3) for å ha spilt poker. Dette er i samme retning som for gutter, men utslaget er noe sterkere for jentene.

Hosmer-Lemeshow-testen tilsier at samtlige modeller i tabell 6 er veltilpassede. NR² blant gutter er høyere enn i modell 4 og ligger mellom 0,10 og 0,22, dette indikerer at mellom 10-22 prosent av variasjonen i bordpokerspilling blant gutter forklares av de variablene som inngår i modellene. Blant jenter ser vi, som for *nettpoker*, at den ujusterte modellen (modell a) har svært lav forklaringskraft (NR² 0,01) og den siste modellen er klart best, med en NR² på 0,11.

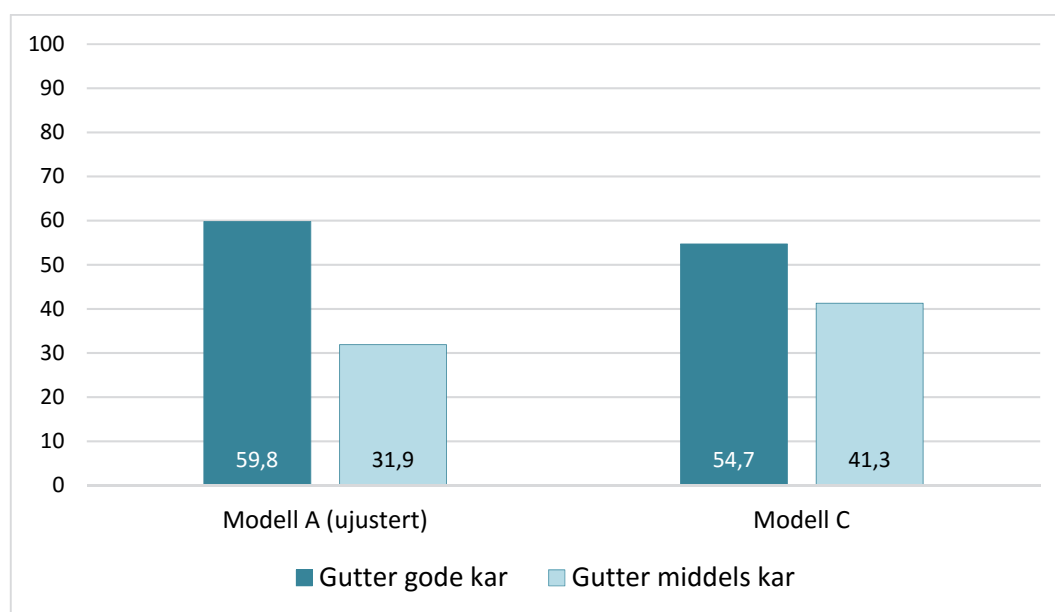
Siden oddsratio kan være intuitivt vanskelig å fortolke har jeg i tabell 6 beregnet sannsynlighet for pokerspill. Her sammenlignes elever med «*gode karakterer*» med elever med «*middels/lave karakterer*» på de ujusterte modellene (modell A) og de justerte (modell B og C) for begge poker varianter separat for kjønn.

Tabell 6. Sannsynlighet for pokerspill gruppert på karakterer separat for jenter og gutter.

	Gutter gode kar	Gutter middels kar	P. P. Diff	Jenter gode kar	Jenter middels kar	P. P. Diff
Bordpoker						
Modell A (ujustert)	59,8 %	31,9 %	27,9	8,1 %	4,0 %	4,1
Modell B	49,6 %	37,5 %	12,1	4 %	3,6 %	0,4
Modell C	54,7 %	41,3 %	13,4	4 %	3,5 %	0,5
Nettpoker						
Modell A (ujustert)	46,4 %	28,0 %	18,4	9,2 %	5,6 %	3,5
Modell B	42,4 %	30,3 %	12,1	9,2 %	7,1 %	2,1
Modell C	42,8 %	30,2 %	12,6	8,2 %	6,2 %	2

Vi ser at det for gutter er nesten 28 prosentpoeng forskjell mellom andelen av elever med «gode karakterer» som har spilt bordpoker (59,8 %) og tilsvarende andel for elever med «middels/lave karakterer» (31,9 %) før kontroll for andre variabler. Etter kontroll for samtlige variabler (modell C) reduseres forskjellen til 13,4 prosentpoeng (54,7 % for de med «gode karakterer» og 41,3 for de med «middels/lave»). Sannsynlighetene for de ulike gruppene og hvordan denne endres mellom modell A og C er også illustrert i figur 1.

Figur 1. Sannsynlighet for å ha spilt bordpoker, i prosent. Logistisk regresjon (tabell 5. modell A og C). Gutter n=414)

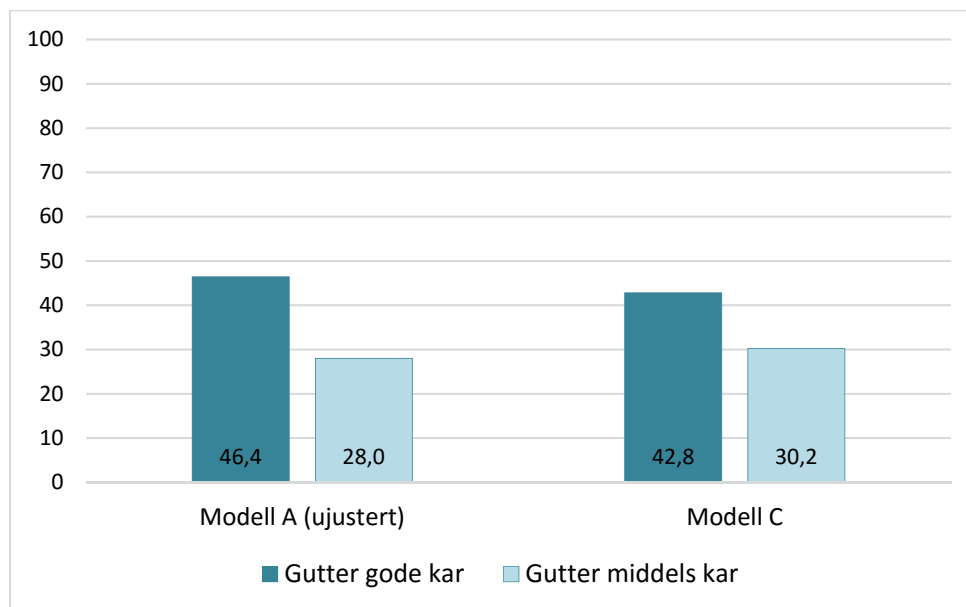


Vi ser her at forskjellen i sannsynlighet for de to gruppene er mindre i den siste modellen.

Tilsvarende tall for jenter er 8,1 prosent mot 4,0 prosent i den ujusterte modellen (4,1 prosentpoeng forskjell) og 4 prosent mot 3,5 prosent etter kontroll for samtlige variabler (0,5 prosentpoeng i forskjell).

Nettpoker er det litt mindre forskjeller blant gutter med 46,4 prosent («gode karakter») mot 28,0 prosent («middels/lave karakterer») i den ujusterte tabellen og 42,8 mot 30,2 i den fullt justerte modellen (en forskjell på henholdsvis 18,4 og 12,6 prosentpoeng) – noe som også er illustrert i figur 2.

Figur 2. Sannsynlighet for å ha spilt nettpoker, i prosent. Logistisk regresjon (tabell 4. modell A og C). Gutter (n=414)



For jenter er tilsvarende 9,2 prosent mot 5,6 prosent i den ujusterte tabellen og 8,2 prosent mot 6,2 prosent i den fullt justerte tabellen (en forskjell på henholdsvis 3,5 og 2 prosentpoeng).

Har karakterer betydning for hvor ofte man spiller poker?

Fra dataspillforskningen så vi betydelige forskjeller mellom de som hadde spilt moderat og høyfrekvent. Elevene som hadde spilt dataspill høyfrekvent hadde lavere karakterer og var i større grad i konflikt med foreldrene, mens elevene som hadde spilt en moderat mengde dataspill i liten grad skilte seg fra dem som ikke hadde spilt (Sletten mfl. 2015). Ettersom vi har sett at gutters karakterer var positivt assosiert med både nettpoker og bordpoker vil det være interessant å undersøke om disse sammenhengene gjelder for både «litt» og «ofte» pokerspilling, og eventuelt for begge pokerformene. Da er vi altså over på mitt andre forskningsspørsmål. Ettersom få jenter har spilt både bordpoker og nettpoker er det ikke mulig å gjøre robuste multinomiske regresjonsanalyser for jenter. De videre analysene er derfor forbeholdt guttene.

Tabell 7. Multinomisk regresjon. Gutter. Justert relativ risiko (med 95 % KI) for å ha spilt litt og ofte nettpoker om lekepenger siste 6 måneder. Sammenligningsgruppe er de som ikke har spilt nettpoker

Variabel	Spilt litt	Spilt ofte (ukentlig)
Karakterer		
Gode (>4)	1,9* (1,0-3,5)	1,6 (0,8-3,2)
Middels/Lav (≤4) (ref.)	1,0	1,0
Skole		
Nord	0,6 (0,3-1,2)	0,8 (0,4-1,8)
Vest (ref.)	1,0	1,0
Øst Y	0,6 (0,3-1,4)	1,1 (0,5-2,6)
Øst S	1,4 (0,7-2,7)	0,7 (0,2-1,8)
Alkohol siste 6 mnd.		
Ikke drukket	1,0 (0,5-1,7)	0,7 (0,3-1,4)
1–18- ganger siste halvår (ref.)	1,0	1,0
Ukentlig	1,4 (0,7-2,7)	2,1* (1,0-4,3)
Foreldre med utdanning fra U/H		
Nei	1,0	1,0
Ja	1,5 (0,9-2,4)	1,0 (0,5-1,9)

Goodness of Fit (p-verdi, deviance) 0,00 Nagelkerke R square 0,10

* Signifikant på 0,05 nivå N=414

Tabell 7 viser at gutter med «gode karakterer» har signifikant høyere odds for å ha spilt «litt» nettpoker (aOR 1,9) i forhold de med «middels/lave karakterer». Det er ikke forskjeller mellom gruppene for å ha spilt «ofte». Verken skoletilhørighet, foreldres utdanning eller alkoholbruk gir signifikante utslag for å ha spilt «litt» eller «ofte» nettpoker.

Tabell 8. Multinomisk regresjon. Gutter. Justert relativ risiko (med 95 % KI) for å ha spilt litt og ofte bordpoker siste 12 måneder. Sammenligningsgruppe er de som ikke har spilt bordpoker.

Variabel	Spilt litt	Spilt ofte (ukentlig)
Karakterer		
Gode (>4)	1,7* (1,0-2,9)	1,7 (0,6-5,1)
Middels/Lav (≤4) (ref.)	1,0	1,0
Skole		
Nord	0,8 (0,5-1,5)	0,6 (0,2-1,9)
Vest (ref.)	1,0	1,0
Øst Y	0,4** (0,2-0,8)	0,3 (0,1-1,1)
Øst S	2,1* (1,0-4,4)	2,9* (1,0-8,0)
Alkohol siste 6 mnd.		
Ikke drukket	0,4** (0,2-0,6)	0,6 (0,2-1,6)
1–18- ganger siste halvår (ref.)	1,0	1,0
Ukentlig	1,6 (0,9-3,0)	2,8* (1,1-7,5)
Foreldre med utdanning fra U/H		
Nei	1,0	1,0
Ja	1,6* (1,0-2,6)	1,5 (0,7-3,5)

Goodness of Fit (p-verdi, deviance),0,31 Nagelkerke R square 0,21

* Signifikant på 0,05 nivå **signifikant på 0,01 nivå. N=414

I tabell 8 ser vi en tilsvarende multinomisk regresjon med bordpoker som avhengig variabel. Vi ser at guttene med «gode karakterer» har en aOR på 1,7 for å ha spilt «litt» bordpoker sammenlignet med gutter med «middels/lav karakter». Gutter med «gode karakterer» har imidlertid ikke signifikant økt aOR for å ha spilt poker «ofte» sammenlignet med guttene med «middels/lav karakter». Videre ser vi at gutter som har drukket «alkohol ukentlig» har økt aOR for å ha spilt «ofte» (2,8) bordpoker sammenlignet med gutter som «har drukket 1-18 ganger siste halvår», men ikke for å ha spilt «litt». Elevene som «ikke har drukket» alkohol har lavere oddsratio (aOR 0,4) for å ha spilt «litt», men ikke for å ha spilt «ofte». På skole «Øst S» var det mer vanlig å spille poker både «litt» (aOR 2,1) og «ofte» (aOR 2,9) sammenliknet med skole «Vest». For skole «Øst Y» var det mindre vanlig å ha spilt «litt» (aOR 0,4).

Diskusjon

Hva kjennetegner elevene som har spilt poker?

Jeg har stilt to forskningsspørsmål i denne artikkelen. Det første er hva som kjennetegner elever som har spilt henholdsvis nettpoker om lekepenger og bordpoker om penger. Her er det tydeligste funnet at det er store forskjeller mellom kjønnene. Begge pokerformer er generelt lite utbredt blant jenter; kun 8 prosent har spilt *nettpoker* og 7 prosent har spilt *bordpoker*. For gutter er tilsvarende tall 39 prosent (*nettpoker*) og 48 prosent (*bordpoker*). Dette er gjenkjennelige resultater både fra den problemfokuserende forskningen som kartlegger omfang av problemer i forbindelse med ulike pengespill og fra forskningen som ser på pengespill som en fritidsaktivitet. Calado mfl. (2014) og Trabjerg mfl. (2014) fant at poker ble sett på som et maskulint spill og at det var forbundet med status å være dyktig i det. Dette kan bidra til å forklare at så mange flere gutter har prøvd poker enn jenter. At vi ikke finner samme sammenhenger for jenter, som for gutter, kan tyde på at kvinnelige pokerspillere er en annen gruppe enn mannlige pokerspillere. En mulighet er at jenter som spiller poker er mer utprøvende overfor risikoatferd enn jenter som ikke har spilt.

Abarbanel og Bernhard (2012) intervjuet 13 kvinnelige pokerspillere om hvordan de opplevde kjønnsforskjeller i poker. De fant at jenter i større grad enn gutter ble utfordret av andre spillere og at de fleste av informantene hadde opplevd et sexistisk miljø eller følt seg lite velkomne mens de spilte *bordpoker*. De argumenterer for at kjønnsforskjellene i poker er særegne sammenliknet med andre pengespill. Ingen (2008) og Wolkomir (2012) analyserer poker som en hetronormativ seksualisert arena der kvinnelige spillere lett blir undervurdert og overkjørt dersom de ikke evner å utnytte fordommene til sin fordel ved å lokke motspillerne til dumdristighet. Et sitat

fra Palomäki mfl. (2016) kan illustrere de kjønnsstereotypiske idealene: *the stereotypical good ("strong") poker player is aggressive, masculine, and fearless—hence the colloquial saying: "Don't fold like a girl!"* (Palomäki mfl. 2016:2). I et eksperiment fant de at menn som spilte nettpoker bløffet signifikant oftere dersom de trodde at motstanderen var en kvinne (Palomäki mfl. 2016). Simonsen (2012) analyserer poker som sterkt knyttet opp mot tradisjonell mannlig identitet: *The poker game offers the players an opportunity to explore, challenge, and play with these conditions that are closely aligned to male identity. The masculine fight culture in poker gambling is analysed as a form of masculine fight culture, as an intrinsically male social desire to compete, and both reflects and illuminates aspects intrinsic to the masculine sub-culture in contemporary society* (Simonsen 2012:47).

Det var ikke signifikante forskjeller i oddsratio mellom jenter med henholdsvis «gode» og «middels/lave karakterer» for å ha spilt *nettpoker* eller *bordpoker*. Både blant jenter og gutter var det en høyere sannsynlighet for å ha spilt *bordpoker* dersom minst én av foreldrene hadde høyere utdanning, enn om ingen av dem hadde det. Sammenhengen var imidlertid sterkere for jenter (aOR 3,3) enn gutter (aOR 1,6). Frøyland mfl. (2010) fant ingen sammenheng mellom foreldrenes utdanning og omfang av ungdommers pengespill eller problematisk forhold til pengespill. Her skilles det ikke mellom ulike pengespill så det kan tenkes at poker er annerledes enn andre spill.

Jenter som hadde drukket alkohol «*ukentlig*» hadde signifikant høyere odds for å ha spilt *nettpoker* enn jenter som hadde drukket sjeldnere. Dette så man ikke for gutter, man så imidlertid at gutter som ikke hadde drukket alkohol hadde redusert oddsratio for å ha spilt *bordpoker*. At særlig bordpokerspill ofte er forbundet med et høyere alkoholforbruk er tidligere rapport av blant andre Dufour mfl. (2015), og Shead mfl. (2008).

Blant gutter var det forskjeller mellom skolene når det gjaldt *bordpoker*, men ikke når det gjaldt *nettpoker*. Det kan tyde på at det er enklere å spille *nettpoker* alene mens *bordpoker* i større grad var avhengig av at det er flere som spiller på skolen.

Så langt har jeg kun diskutert analysene hvor jeg skilte mellom dem som hadde spilt og dem som ikke hadde spilt poker. Vi har sett at *karakter* var positivt assosiert med pokerspilling. Analysene hvor jeg så på spillfrekvens, viste imidlertid at den sammenhengen kun var signifikant for de som hadde spilt «*litt*». Verken for *nettpoker* eller *bordpoker* så vi signifikante sammenhenger mellom karakterer og å ha spilt «*ofte*». Her ser vi likheter mellom mine funn og undersøkelsen til Sletten mfl. (2015) som fant at *høyfrekvent* dataspilling, i motsetning til *moderat* dataspilling, var assosiert med svakere karakterer i de fleste fag og at det kunne gå utover søvn. Tidligere forskning har også vist at *moderat* bruk av dataspill ledet til mindre konflikter mellom ungdom og foreldre enn *høyfrekvent* spilling (Brus 2014, Trabjerg mfl. 2014). I min

analyse har jeg ikke kontrollert for konflikter med foreldre, men lavfrekvent spilling vil, sammenlignet med høyfrekvent spilling, etterlate mer tid som kan brukes til søvn og leksearbeid som igjen kan lede til bedre karakterer. For *nettpoker* var karakterer den eneste variabelen der gutter som hadde spilt «*litt*» skilte seg fra gutter som «*ikke*» hadde spilt. Vi så også at å ha spilt poker «*ofte*», i motsetning til «*litt*», var assosiert med høyere *alkoholbruk* for begge pokerformer. Dette kan tyde på at elevene som spiller «*ofte*», skiller seg mer fra de som «*ikke*» spiller, enn de som kun spiller «*litt*». De som bare spiller «*litt*» kan tenkes å være de mest strukturerte, som typisk har gode karakterer, prioriterer skole og som drikker moderat. Samtidig kan analysene tyde på at de som spiller «*ofte*» er en noe mer utsatt gruppe med dårligere karakterer og høyere alkoholbruk.

Det mest oppsiktsvekkende funnet i denne undersøkelsen er at gutter med «*gode karakterer*» har en høyere sannsynlighet for å ha spilt poker enn de med «*middels/lave karakterer*». Dette er særlig interessant siden man i forskningslitteraturen typisk finner at problemspillere har svakere karakterer (Brunborg mfl. 2013, Fröberg 2006, Frøyland mfl. 2010, Johansson og Götestam 2003, Nielsen mfl. 2008, Rossow og Hansen 2003, Svensson 2005, Søndergaard 2006) og at uorganiserte fritidsaktiviteter, som poker, ofte er assosiert med lavere karakterer (Mahoney mfl 2004).

Jeg har gjort en rekke forsøk med alternative avhengige og uavhengige variabler i de binomiske regresjonene (resultater ikke vist). Blant annet var det ingen signifikante assosiasjoner mellom karakterer og nettpokerspilling om (ekte) penger. Dette kan skyldes at kun 61 av elevene hadde spilt nettpoker om penger og at aldersgrensen for nettpokerspilling er 18 år. I alternative spesifikasjoner av analysene i tabell 4 og 5 inkluderte jeg kontroll for alder, vennskapstilknytning, skoletrivsel og narkotikaforbruk. Dette påvirket i liten grad sammenhengen mellom pokerspill og karakterer (ikke vist). Jeg fant heller ikke signifikant positiv sammenheng etter kontroll for andre variabler (modell B eller C), mellom karakter og andre spill som sjakk, satse penger på skrape-lodd, spille dataspill eller en rekke andre spill. Dette kan tyde på at nettopp poker er spesielt attraktivt for elever med gode karakterer. Det leder oss frem til diskusjons-spørsmålet:

Er poker mer attraktivt for elever med gode karakterer?

Tidligere litteratur har vist at å være god i pokerspill er forbundet med status i ungdomsmiljøet og at særlig gutter forbinder det å være gode i ferdighetsspill med mye prestisje. Konkurransespektet og muligheten for å utvikle ferdigheter i poker er det ungdommene beskriver som mest attraktivt (Calado mfl. 2014, Trabjerg mfl. 2014). Innenfor den pokerspesifikke forskningen er det betydelig støtte for at man kan utvikle og ha utbytte av ferdigheter gjennom pokerspill. Kanskje har elever med gode karakterer

ferdigheter som gjør poker mer attraktivt? Dersom skoleflinke elever i større grad får utbytte av sine kognitive evner og utvikler mer hensiktsmessige strategier i spillet kan det bidra til at de har mer glede av spillingen og derfor økt sannsynlighet for å ha spilt. Samtidig kan forståelsen for viktigheten av å begrense spilling og prioritere skole være en årsak til at vi ikke finner de samme sammenhengene mellom karakterer og pokerspill blant elever som har spilt mye.

Oppsummert tyder mine analyser på at poker skiller seg fra andre pengespill og at det er store forskjeller mellom pokerspillere generelt og personer med et problematisk forhold til pengespill. Tidligere forskning har vist at elever med et problematisk forhold til pengespill har lavere karakterer enn andre. I mine analyser finner jeg at gutter med lavfrekvent pokerspilling hadde bedre karakterer enn de som ikke spiller. Forsøk på å bytte den avhengige variabelen med variabler for en rekke andre pengespill ga ikke tilsvarende resultater. Ungdom i tidligere studier har beskrevet poker som ferdighetsutviklende og forbundet med status særlig for gutter (Calado mfl. 2014 og Trabjerg mfl. 2014). Ved å forstå hvorfor poker er et attraktivt spill for unge gutter - og ferdighetsdimensjonen som ligger i spillet – er det lettere å komme i posisjon til å gi dem hensiktsmessig informasjon som både advarer mot farer ved overdreven spilling og anerkjenner mulighetene for læring. Det vil også kunne få konsekvenser for hvordan man måler pengespillproblemer, her kan den generelle pengespillforskningen lære noe av å studere den mer pokerspesifikke forskningen. Å spille «*litt*» nettpoker kan forstås som et friminutt fra voksenstyrte aktiviteter og å spille «*litt*» bordpoker kan forstås som en mulighet til fri sosialisering med jevnaldrende. Begge disse pokerformene, men kun i moderat omfang (dvs «*litt*»; 1-3 gang per måned), var mer attraktive for gutter med «*gode karakterer*». Jeg fant ingen sammenheng mellom karakterer og å ha spilt «*ofte*» på noen av pokertypene. Artikkelen kan tas til inntekt for at et moderat bruk av pokerspill kan være intellektuelt utfordrende og styrke ferdigheter som også er nyttige i en skolesammenheng. En positiv dialog som anerkjenner ungdoms pokerinteresse og mulighet for kompetanseutvikling samtidig som den understreker viktigheten av å ikke overdrive spillingen kan hjelpe ungdom til å finne en god balanse mellom studier og spilling.

Begrensinger ved analysene

Det er flere begrensninger ved mine analyser. Det kan ikke utelukkes at det er systematiske forskjeller mellom skoler eller klasser som takket nei til å delta og skoler eller klasser som takket ja til å delta. I mine data har jeg ikke direkte mål på elevenes ferdigheter, men kun spurt om gjennomsnittskarakterene med tre svaralternativer. En kontinuerlig karaktervariabel kunne ha gitt mer informasjon. Ettersom jeg bare har sett på sammenhengen mellom gjennomsnittskarakterer og pokerspilling så vet vi ikke om det

er forskjeller mellom ulike fag. Det kunne også ha bidratt til en diskusjon om hvilke ferdigheter man eventuelt kan utvikle gjennom poker som kan være nyttige i en skolesituasjon. Som vi så i de mer pokerspesifikke studiene, var man i disse mer innstilt på å se positive sider ved pokerspill enn i den problemorienterte litteraturen. Det kan være at ferdighetsaspektet bidrar til å gjøre spillet mer interessant for ungdommer med gode evner og gode karakterer. Dersom dette er riktig er det en utfordring å skille den mulige kausale effekten av poker på ferdigheter/karakterer fra effekten av seleksjon. Vi vet ikke om elever med «*gode karakterer*» finner poker mer interessant, eller om ungdom utvikler ferdigheter gjennom «*litt*» pokerspill som er positive for deres skoleprestasjoner. Dette gjelder særlig i studier om pokerspill, karakterer og ferdigheter som benytter tverrsnittsdata, slik som jeg gjør i denne artikkelen. Jeg har heller ikke fulgt spillerne over tid for å se om karakterene endres sammenliknet med elever som «*ikke*» spiller poker. Det er også mange uobserverte faktorer som jeg ikke har kontrollert for, som kan tenkes å påvirke både karakterer og oddsen for å ha spilt poker. Ved å kontrollere for *alkoholbruk, skoletilhørighet og foreldrebakgrunn* har jeg likevel kunne utelukke noen potensielt spuriøse sammenhenger.

Behov for videre forskning

Det er behov for flere studier som ser på sammenheng mellom pokerspill og karakterer for pokerspillere generelt og ikke kun problemspillere. Longitudinelle studier vil ha bedre grunnlag for å si noe om kausalitet mellom karakterer og pokerspill. Det vil også være verdifullt om man får ungdom som bruker mye tid på poker i tale for å høre hvordan de reflekter rundt eget pokerspill, og hvilke forventninger og erfaringer de har. Har pokerspill betydning for deres skolemotivasjon, rusforbruk og vennskapstilknytning? Hvilken informasjon har de fått om poker og hvordan stiller de seg til denne informasjonen? Ser de på spilleavhengighet som et potensielt problem, og hvor realistisk anser de budskapet fra reklamen? Det vil være viktig å få høre historien både til ungdom med et uproblematisk forhold til poker og til de som har fått spilleproblemer. Det vil også være interessant å studere endringer i andel ungdommer som spiller poker etter at spillet har blitt lovlig i Norge, og om hjelpelinjen for spilleavhengige på grunn av dette har fått en økning i telefoner fra pokerspillere.

Abstract

Characteristics of young poker players – Is the game of poker especially appealing to students with good grades?

In 2015, Norway legalized playing poker for money in private parties, and allowed organizing the Norwegian poker championship.

Traditional research on gambling has focused on problematic gambling, and has rarely distinguished between poker and other gambling activities, nor looked at the potentially positive aspects of poker. This research has shown that people with gambling problems have lower grades and a higher use of alcohol.

This article examines the relationship between playing poker in general and grades among 953 high school students. The results from logistic regression analyses show that boys with good grades were more likely than boys with lower grades to have played poker with friends (59.8 % vs 31.9 %) and poker online with play money (46.4 % vs 28.0 %) before controlling for other variables. After controlling for confounding factors (alcohol consumption, school affiliation and parental background) the differences were reduced to 54.7 % vs 41.3 % (poker with friends) and 42.8 % vs 30.2 % (online poker with play money). Further analyses indicated that this finding is only significant when it comes to low and moderate play frequency. Thus, this study found that the relationship between grades and gambling is reversed when we study poker players in general, rather than focus on a subgroup with gambling problems.

Litteratur:

Abarbanel, B. L. & B. J. Bernhard (2012). Chicks with decks: the female lived experience in poker. *International Gambling Studies*, 12(3): 367-385. doi:10.1080/14459795.2012.680900

Aftenbladet (2008). Nedlastet 03.05.2017 fra <http://www.aftenbladet.no/lokalt/Poker-tar-overhand-for-stadig-flere-unge-339085b.html>

Bakken, A. (2004). Nye tall om ungdom. Økt sosial ulikhet i skolen? *Tidsskrift for ungdomsforskning* 4(1):83-91.

Balsa, A. I., L. M. Giuliano, & M. T. French (2011). The effects of alcohol use on academic achievement in high school. *Economics of Education Review*, 30(1), 1-15. doi:10.1016/j.econedurev.2010.06.015

Beck, C. W. (1990). *Det organiserte vanvidd: et kritisk blikk på barns og ungdoms oppvekst i 90-åra*. Oplandske bokforlag. Borgarting Lagmannsrett (2013).

Nedlastet 18.12.2015 fra <https://lottstift.no/wp-content/uploads/2013/07/Dom-i-sak-nr-12-170479AST-BORG02.pdf>.

Billings, D., mfl. (2002). The challenge of poker. *Artificial Intelligence*, 134(1-2), 201-240. doi:10.1016/S0004-3702(01)00130-8

- Biolcati, R., S. Passini & M. D. Griffiths (2015). All-in and Bad Beat: Professional Poker Players and Pathological Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1):19-32. doi:10.1007/s11469-014-9506-1
- Bjerg, O. (2010). Problem gambling in poker: money, rationality and control in a skill-based social game. *International Gambling Studies*, 10(3):239-254. doi:10.1080/14459795.2010.520330
- Bouju, G., mfl. (2013). Texas hold'em poker: a qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 28(28):1-28. doi:10.4309/jgi.2013.28.4
- Bowling M., mfl. (2015). Heads-up limit hold'em poker is solved. *Science*, 347(6218), 145-149. doi:10.1126/science.1259433
- Brunborg, G. S., M. B. Hansen & L. R. Frøyland (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. NOVA rapport nr 2/13 Oslo: NOVA.
- Brus, A. (2014). Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(2):(80–108).
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood: growing up in the age of Multimedia*. Cambridge: Polity Press.
- Calado, F., J. Alexandre & M. D. Griffiths (2014). Mom, Dad It's Only a Game! Perceived Gambling and Gaming Behaviors among Adolescents and Young Adults: an Exploratory Study. *International Journal of Mental Health Addiction*, 12(6),772–794. doi:10.1007/s11469-014-9509-y
- Calado, F., J. Alexandre & M. D. Griffiths (2016). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *Journal of Gambling Studies*. 1-28. doi:10.1007/s10899-016-9627-5
- Coleman, J. S. (1961). *The adolescent society*. Free Press of Glencoe.
- Dagbladet (2007). Nedlastet 03.05.2017 fra <http://www.dagbladet.no/sport/2007/09/17/512258.html>.
- Dedonno, M. A., & D. K. Detterman (2008). Poker is a skill. *Gaming Law Review*, 12(1):31–36. doi:10.1089/blr.2008.12105
- Dufour, M., N. Brunelle, & É. Roy (2015). Are poker players all the same? Latent class analysis. *Journal of gambling studies*, 31(2), 441-454. doi:10.1007/s10899-013-9429-y
- Fröberg F. (2006). *Gambling Among Young People. A knowledge review*. Report for the Swedish National Institute of Public Health, Stockholm.
- Frøyland L. R., mfl. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. NOVA Rapport nr. 18(10). Oslo: NOVA.
- Germain, J. St., & G. Tenebaum (2011). Decision-making and thought processes among poker players. *High Ability Studies*, 22(1):3-17. doi:10.1080/13598139.2011.576084
- Hardon, K. K., & J. L. Derevensky (2002). Child and Adolescent Gambling Behavior Current Knowledge. *Clinical Child Psychol Psychiatry*, 7(2):263-281. doi:10.1177/1359104502007002012
- Hardy, T.W. (2006). A minute to learn and a lifetime to master: Implications of the poker craze for college campuses. *New Directions for Student Services Special Issue: Gambling on Campus*, 2006(113): 33-41. doi:10.1002/ss.193
- Hjelpelinjens nettsider (2016). Nedlastet 07.07.2016 fra <http://hjelpelinjen.no/fakta-og-info/>.
- Hjorthol, R. J. (2004). Kan utviklingen i mobilitet og reisevanor fortelle noe om likestilling? *Kvinder, Køn & Forskning*, (1) (16-28).

- Hsu, F.-H., M. S. Campbell & A. J. Hoane (1995). Deep Blue system overview. In *Proceedings of the 9th international conference on Supercomputing* (pp. 240-244). ACM.
doi:10.1145/224538.224567
- Ingen, C. (2008). Poker face: Gender, race and representation in onlinepoker, *Leisure/Loisir*, 32:(1), 3-20, doi:10.1080/14927713.2008.9651397
- Johansson, A. K. & G. Göettestam (2003). Gambling and problematic gambling with money among Norwegian youth (12-18 years). *Nordic Journal of Psychiatry*, 57(4):317-321.
doi:10.1080/08039480310002129
- Koller, D. & A. Pfeffer (1995). Generating and solving imperfect information games, in: *Proceedings of the 14th International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI)*, Montreal, Canada, 1995: 1185–1193.
- Levitt, S. D. & T. J. Miles (2014). The Role of Skill Versus Luck in Poker Evidence From the World Series of Poker. *Journal of Sports Economics*, 15(1):31-44. doi:10.3386/w17023
- Liestøl, E. (2005). *Dataspill - forspilt tid?* I Reidar Säfvenbom (RED) *Fritid og aktiviteter I moderne oppvekst – grunnbok i aktivitetsfag*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Linnet, J., mfl. (2010). Experienced poker players differ from inexperienced poker players in estimation bias and decision bias, *Journal of Gambling Issues*, (24):86-100. doi: 10.4309/jgi.2010.24.6
- Lotteritilsynet (2012). Nedlastet 03.05.17 fra <https://lottstift.no/om-oss/fagblogg/ny-kunnskap-om-poker/>
- Lotteritilsynet (2014). Nedlastet 16.12.2015 fra <https://lottstift.no/lotteritilsynet/nb/poker/>
- Mahoney, J. L., H. Stattin & H. Lord (2004). Unstructured youth recreation centre participation and antisocial behaviour development: Selection influences and the moderating role of antisocial peers. *International Journal of Behavioral Development*, 28(6), 553-560.
doi:10.1080/01650250444000270
- Meyer, G., mfl. (2013). Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. *Journal of Gambling Studies*, 29(3):535-550. doi:10.1007/s10899-012-9327-8
- Møller, G. & A. Berntsen (2015). Hva påvirker alkoholbruken gjennom ungdomstida? *Rusfag*, nr. 1:15-26.
- Nielsen J. C., N. U. Sørensen, & N. Wittendorff (2008). *Unge og gambling - 12-17-åriges pengespiladfærd i et risiko- og trivselsperspektiv*. Center for Ungdomsforskning, Aarhus Universitet.
- NRK (2010). Nedlastet 16.12.2015 fra <http://tv.nrk.no/serie/folk/DVFJ58005010/03-11-2010>.
- NRK (2014). Nedlastet 16.12.2015 fra http://www.nrk.no/verden/felix-stephensen-_24_-ble-nummer-to-i-poker-vm-1.12038626.
- Parke, A., M. Griffiths & J. Parke (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill, *Journal of Gambling Issues*, (14):1-7. doi:10.4309/jgi.2005.14.12
- Palomäki, J., M. Laakasuo & M. Salmela (2013). "Don't Worry, It's Just Poker!" -Experience, Self-Rumination and Self-Reflection as Determinants of Decision-Making in On-Line Poker, *Journal of Gambling Studies*, 29(3): 491-505. doi:10.1007/s10899-012-9311-3
- Palomäki, J., mfl. (2016). "To Bluff like a Man or Fold like a Girl?"—Gender Biased Deceptive Behavior in Online Poker. *PloS one*, 11(7), e0157838. doi:10.1371/journal.pone.0157838

- Rossow, I., & M. Hansen (2003). *Underholdning med bismak – ungdom, og pengespill*. NOVA rapport 1/03. Oslo: NOVA.
- Rubin, J. & I. Watson (2011). Computer poker: A review. *Artificial Intelligence*, 175(5), 958-987. doi:10.1016/j.artint.2010.12.005
- Shead, N. W., D. C. Hodgins & D. Scharf (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8(2):167–178. doi:10.1080/14459790802139991
- Simonsen, S. S. (2012). The virtue of "tilt control"-poker gambling & masculinity. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(24), 94-101.
- Skoleporten (2015). Nedlastet 18.12.2015 fra <https://skoleporten.udir.no/rapportvisning?enhetsid=00&vurderingsomrade=11&underomrade=15&skoletype=1&skoletypemenuid=1&sammenstilling=1>.
- Sletten, M. A., Å. Strandbu & Ø. Gilje (2015). Idrett, dataspilling og skole-konkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(05), 334-350.
- SSB (2015). Nedlastet 18.12.2015 fra <http://www.ssb.no/utdanning/statistikker/utniv/aar/2015-06-18?fane=tabell#content>.
- Svensson, O. (2005). *Ungdomars spel om pengar. Spelmarknaden, situationen och karriären*. Doktoravhandling (Sociologiska institutionen). Lund, Sociologiska institutionen: Lunds universitet.
- Søndergaard, P. S. (2006). *Unge på spil. – om problemspil og ludomani blandt unge*. Velje: Kroghs forlag A/s.
- Talberg, N. (2008). Poker og ungdoms skolegang: pokers utbredelse, status i ungdomsmiljøet og problemer i forbindelse med pokerspill: hva kjennetegner pokerspillere og hvilke sammenhenger finner vi mellom pokerspill, rus og skolevariabler? Masteroppgave (pedagogikk). Oslo Institutt for pedagogikk: Universitetet i Oslo.
- Trabjerg, A. C., K. V. Johannesen & S. Kristiansen. (2014) Veje ind i pengespil: En kvalitativ undersøgelse af tidlige pengespilserfaringer blandt danske børn og unge. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(2):(52–79).
- TV 2 (2015) Nedlastet 03.05.2017 fra <http://www.mynewsdesk.com/no/pressreleases/poker-nm-ga-rekord-for-tv-2-sportskanalen-1260734>
- Valentine, G., & J. McKendrick (1997). Children's outdoor play: exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. *Geoforum*, 28(2), 219-235. doi:10.1016/S0016-7185(97)00010-9
- Vedøy, T. F. & A. Skretting (2009). *Ungdom og rusmidler Resultater fra spørreskjemaundersøkelser 1968–2008*. SIRUS rapport nr. 5/2009. Oslo: SIRUS.
- Wolkomir, M. (2012). "You Fold Like a Little Girl:"(Hetero) Gender Framing and Competitive Strategies of Men and Women in No Limit Texas Hold Em Poker Games. *Qualitative sociology*, 35(4), 407-426. doi:10.1007/s11133-012-9235-3
- Øia, T. & V. Vestel (2014). Generasjonskløfta som forsvant. Et ungdomsbilde i endring. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(1):(99–133).

Noter:

¹ De fleste pokersider (og flere sosiale medier sider) tilbyr gratis spill om lekepenger. Spillet er lagt opp på samme måte som spill om penger og kan bidra til å rekruttere spillere. Å spille om penger har 18-års grense, men det er ingen aldersgrense for å spille om lekepenger.

² Rapporten bruker kartleggingsinstrumentene The South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) som består av 12 spørsmål basert på det amerikanske diagnostiseringssystemet DSM-IV.

³ Norsk senter for forskningsdata AS, tidligere Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

⁴ *Skoleporten rapporterer at gjennomsnittskarakterer for elever ved utgangen av 10.trinn i perioden 2010-11 til 2014-15 har ligget mellom 3,99 og 4,08 (Skoleporten 2015). I følge statistikk fra SSB gikk 56 % av elevene i 2007 på studieforberedende program (SSB 2015).*

⁵ *SIRUS statistikk: blant 15-16 åringer hadde 61 % drukket alkohol i 2007 og 64 % drukket alkohol i 2008. Tilsvarende for 17-18 åringer var 86 % og 86 % (Vedøy og Skretting 2009).*