

Unge pokerspillere

Læringsprosesser mellom utdanning og stigmatisering

Niri Talberg



Avhandling for graden Philosophiae Doctor

Det utdanningsvitenskapelige fakultet

Institutt for pedagogikk

Universitetet i Oslo

2017

© Niri Talberg, 2018

*Doktoravhandlingar forsvart ved
Det utdanningsvitenskapelige fakultet, Universitetet i Oslo.
Nr. 283*

ISSN 1501-8962

Det må ikke kopieres fra denne boka i strid med åndsverkloven eller med avtaler om kopiering inngått med Kopinor, interesseorgan for rettighetshavere til åndsverk.

Omslag: Hanne Baadgaard Utigard.
Grafisk produksjon: Representralen, Universitetet i Oslo.

Forord

Jeg vil begynne med å takke Institutt for pedagogikk for at jeg fikk mulighet til å skrive doktorgrad om det aller mest spennende jeg vet om. Min hovedveileder Svenn-Erik Mamelund har vært enormt hjelpsom og motiverende fra jeg skrev prosjektbeskrivelsen og hele veien fram til mål. Svenn-Erik har alltid tid og er alltid positiv uansett om det er til en fastsatt veiledningstime eller i chatten på Facebook. Jeg ville ikke klart det uten deg.

Christian W. Beck var den første som støttet meg i at man kan skrive om poker i pedagogikk og han loset meg trygt gjennom mastergraden og et godt stykke inn i doktorgraden før Kristinn Hegna overtok som bi-veileder i februar 2014. Uten Christian ville jeg aldri kommet i gang med dette prosjektet. Kristinn har hjulpet og utfordret meg mye særlig på teoretisk rammeverk og belegget for alle påstandene jeg til stadighet kommer med. Uten Kristinn hadde jeg nok hatt syv artikler, men ingen av dem vill ha blitt publisert.

Christin Thea Wathne har også vært veldig motiverende og en ivrig leser som jeg har hatt gleden av å være vitass for ved siden av doktorgraden. Mer takknemlig sjef kan man ikke få og som en bonus kommenterer hun gjerne utkast til artikler. Uten deg hadde jeg vært blakk.

De femten informantene som raust delte sine historier med meg er jeg også en stor takk skyldig. Sammen med dere tilbrakte jeg de 30 morsomste timene av PhD-perioden og uten dere hadde jeg ikke hatt noe materiale å analysere. Takk også til de 953 elevene fra den første spørreundersøkelsen som jeg samlet inn i 07/08 og som jeg reanalyserte til den første artikkelen.

Noe av det smarteste jeg har gjort som stipendiat må ha vært å tvinge Kjetil Horn Hogstad til å bli det samme. Kjetil er en mester på å kommentere teksters struktur og alltid klar for et tacomåltid. Uten han ville jeg enda oftere blitt sittende sulten og undrene på kontoret.

Kjersti Kvie har vært hjelpsom med alle mine coverletter og Linda Sternang Bakervik har gjort en meget grundig jobb med korrekturlesning. Kollega Caroline Cruaud var til stor hjelp da tidsskriftet ville ha et fransk resymé på den tredje artikkelen.

Jeg vil også takke Tidsskrift for ungdomsforskning med Patrick Lie Andersen i spissen for en to år lang og svært lærerik reviewprosess på den første artikkelen, med masse gode forslag og litteraturtips underveis.

Marius Østland takkes for gode innspill på tidlige utkast av alle artiklene og prøveintervju med påfølgende drøfting av intervjuguiden så vel som utallige pokerdiskusjoner.

Oddne Fjellstad Johnsen og Nils Thomas Brevik takkes for engasjert lesing av mer ferdige versjoner av artiklene. Takk også til Kjartan Lindøe, moderator på pokerforumet no.donkr.com, for gode svar på spørsmål jeg har kommet med samt flere diskusjoner rundt poker.

Knut Strandskogen Solheim har stadig dukket opp og tatt meg med på gåturer rundt kontoret og vært hjelpsom med retting av engelsk.

På litt lengre turer har kollega Mari Hustad Sandøy vært min faste reisekammerat, vi har hatt 2x2 intense uker på metodeseminar i Essex og en rekke turer til McDonalds for å diskutere. Mange kaffekopper og givende diskusjoner har det også blitt med min kollega og fadderbarn Jon Kaurel.

Ellers vil jeg takke alle andre gode kollegaer ved Arbeidsforskningsinstituttet og IPED. Og alle som har vist interesse for temaet mitt. Herunder de som tilfeldigvis kommer over avhandlingen og har lyst til å lese litt. Dere har vært en stor inspirasjon.

Mine foreldre Gro og Einar, og min søster Trude takkes for mange gode samtaler og for forståelse om at jeg alltid måtte jobbe. Det samme rettes til alle andre gode venner der ute.

Jeg ville i alle fall ikke klart dette uten deg Marianne Sternang Bakervik! Kjæresten min som daglig har hjulpet til med alt jeg har gjort mens hun planlegger vår neste roadtrip i Nevada ørkenen. Du har hatt alt av ansvar for alt av husarbeid og katter mens dagene mine i forskningsparken ble altfor mange og lange. Du har sørget for at jeg alltid har noe å glede meg til og at vi alltid har et program for neste tur. Og det var på din pokerklubb at min interesse for spillet startet for omtrent 15 år siden.

Summary

This thesis examines poker players learning processes, problems with combining poker playing with education, and stigma related to poker playing.

Poker is a popular game, especially among male students. In 1999 it became possible to play poker online, and from 2003 to 2010 the global Internet poker revenues grew from US\$365 million to US\$4.99 billion. Poker was heavily marketed as an occupation, and several young poker players told the media about how they dropped out of education and became successful professional players.

The thesis consists of this extended abstract and four articles. The first article is based on a quantitative survey from 953 pupils in upper secondary school. The last three articles are based on a qualitative interview study of 15 poker players.

In the first article, I found that boys with good grades in upper secondary school were more likely than boys with lower grades to have played poker online with play money and live poker with real money after controlling for confounding factors (alcohol consumption, school affiliation and parental background).

In the second article, I analyze the players' learning process and the players' variety of learning methods. I identified two different learning communities of practice (CoP) with different norms. In a friendly community of practice, the players were generous in helping each other and revealed secrets so the group could grow together. In a competitive community of practice, the players were more cautious, and misleading information was common. Online poker, as well as new technology, has made several new artifacts (learning tools) available for poker players, and their main contribution is to reveal information that was previously unavailable. Since poker is a game of information it greatly affects the players learning potential. I argue that after the poker boom, the players have gradually become more experienced, and only the players who value continuous learning and a variety of learning methods are likely to succeed in the long run.

In the third article, I examined why some poker players struggles with combining education and playing poker. Since the relative poker skill is most importantly understood as how good a player is compared to her opponents, investing time is essential in order to succeed as a professional player. Both short term and long term success at poker has a negative impact on education, and for some of the players that started playing shortly after the poker boom,

quitting school seemed as a rational choice. Since the population of poker players has become more homogenous and with a higher level of skill than before, the game was described as less profitable for the best players, and that might reduce a student's inclination to drop out of education.

In the last article, I argue that the society's reluctance to acknowledge poker players' competence might cause a lack of dialogue between players and non-players. Over time this may cause players to feel like outsiders. This could contribute to making it difficult to combine poker playing with the life outside and to get former professional poker players into education or other jobs. Previous research has hypothesized that there are cultural differences to how players relate to opponents with potential gambling problems. I identified three different approaches poker players may have towards suspected compulsive gamblers, and suggested that players from Nordic welfare states are more likely to empathize with compulsive gamblers than players from more market liberal countries.

Combined, the articles provides an examination of what characterizes the players who start playing poker, the players' learning process, how poker has affected the players' education and long term effects (problems with relating to non-players and suspected problem gamblers). I argue that if the players' competence gets acknowledged, it may be easier to start a dialog between players and non-players and get former dedicated players into education or jobs.

Sammendrag

I denne artikkelbaserte avhandlingen er det overordnede temaet å studere unge pokerspilleres læringsprosesser, hvordan de beskriver utfordringer med å kombinere utdanning med pokerspill, samt stigma knyttet til pokerspill.

Poker er et populært og utbredt pengespill blant menn under 35 år, men mindre vanlig blant kvinner uavhengig av alder. Nettpoker om penger ble lansert 1999, og hadde en kraftig økning fra 2003 til 2010, etterfulgt av en nedgang fra 2011. Tradisjonell pengespillforskning har gått fra en moralsk fordømmende retning til primært å kartlegge spilleproblemer i ulike pengespill. Ingen av disse retningene er opptatt av det særegne ved poker eller åpne for å se ferdighetslementer eller ferdighetsutvikling i spillet.

Avhandlingen baserer seg på en kvantitativ og en kvalitativ studie og søker å belyse følgende fire forskningsspørsmål.

1. *Kjennetegn ved unge pokerspillere. Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?*
2. *Hvilket bidrag gir situert læring og learning in a community of practice oss for å analysere spillernes læringsprosess?*
3. *Hvilke dilemmaer og utfordringer beskriver spillerne i forsøk på å kombinere utdanning med pokerspilling?*
4. *Hvordan beskriver spillerne stigma knyttet til pokerspill?*

I den første artikkelen undersøkes kjennetegn ved pokerspillere fra fire videregående skoler. Hovedfunnet var at gutter som hadde spilt poker med venner om penger og/eller nettpoker med lekepenger, hadde bedre karakterer enn gutter som ikke hadde spilt poker etter kontroll for foreldrebakgrunn, alkoholforbruk og skoletilknytning.

I de tre øvrige artiklene, som baserer seg på intervju av 15 pokerspillere, undersøkes spillernes læringsprosesser, pokerrelatert frafall fra utdanning, spillernes forhold til motstandere med et spilleproblem og stigma rundt pokerspilling. Spillernes læringsprosesser analyseres ved hjelp av situert læringsteori og *learning in a community of practice* (CoP). Jeg identifiserte to ulike CoP med ulike normer. Innenfor et *friendly CoP* delte spillerne raust læringsressursene med hverandre og den underliggende målsetningen var at spillerne sammen skulle bidra til at gruppens ferdighetsnivå skulle øke. *Friendly CoP* fungerte mer som en treningsarena enn en konkurransearena. Innenfor en *competitive CoP* var derimot villedende informasjon utbredt og konkurransen hardere. Teknologiske endringer, herunder innføringen av nettpoker, har muliggjort en rekke nye læringsartefakter som kan bidra til å gjøre

gjennomsnittsspilleren dyktigere. Særlig bidrar ny teknologi til å synliggjøre informasjon som tidligere var skjult og gjør det enklere for spillerne å ta andres perspektiv.

I den tredje artikkelen undersøkes spillernes utfordringer med å kombinere pokerspill med utdanning. Flere av spillerne som startet med nettpoker i en tidlig fase beskrev gjennomsnittsspilleren som uerfaren og spillingens som økonomisk lukrativ for spillerne med gode strategier. Ettersom den relative ferdigheten var av størst betydning ble det et våpenkappløp mellom spillerne for å være best mulig, hvilket skapte et betydelig press for å investere mye tid i spilling og læring. Det gjorde at mange så seg nødt til å velge mellom spilling og utdanning. Både kortsiktig og langsiktig suksess i poker fikk negative konsekvenser for utdanningen ettersom spillerne sjelden tok pauser så lenge de vant.

I den fjerde artikkelen analyseres stigma rundt pokerspilling ved hjelp av klassiske teorier fra blant andre Becker, Douglas og Goffman. Spillerne som brukte mye tid på spillet beskrev en stor gjensidig skepsis mellom spillere og ikke-spillere, der spillerne ofte følte seg stigmatisert og misforstått. Spillerne var derfor skeptiske til å fortelle om sin spilling til utenforstående. De utviklet sine egne regler og unngikk i enkelte tilfeller kontakt med ikke-spillere. Over tid ble flere profesjonelle spillere lei av spillingen, men veien tilbake til jobb eller utdanning opplevdes lang ettersom de følte at de hadde et *hull i CV-en*. Jeg argumenterer for at en positiv dialog med spillerne som anerkjenner deres kompetanse kan bidra til at det blir lettere for tidligere storspiller å komme over i utdanning eller arbeid.

Del 1.

Kappa

Innholdsfortegnelse

Forord	i
Summary	iii
Sammendrag	v
Liste over forskningsartiklene	xi
1. Introduksjon	1
Tre hovedretninger innen forskning på poker	1
Forskningsdesign	3
Avhandlingens bidrag, sentrale teorier og kunnskapshull	4
Hvorfor er denne kunnskapen viktig?	5
Avhandlingens struktur	8
2. Bakgrunn	9
Samfunnets syn på ulike spill med hovedvekt på poker	9
En kort poker historie	12
Historier om skole dropouts som blir pokermillionærer	12
Problemer og utbredelse	13
Regler for Texas hold'em	14
Poker sammenlignet med andre spill	19
3. Teori	21
Ungdoms pengespilldebut og spill som identifiseringsmarkør	21
Poker som rollelek	22
Læringsprosesser i et community of practice	22
Stigma	24
Hva vil det si at noe er dirty	26
Hva er arbeid?	27
Dirty work	27
4. Metodologisk tilnærming	30
Kontekst for avhandlingen	30
Valg av metode	30
Kan kvalitativ og kvantitativ metode kombineres?	31
Mixed Methods	32
De kvantitative dataene	34
Statistisk analyse	36
De kvalitative dataene	36

Datainnsamling.....	36
Intervjuguide	37
Rekruttering av informanter	39
Kategorisering av informantene.....	39
Dataanalyse	40
Forskningsetiske betraktninger	41
5. Sammendrag av artiklene i avhandlingen	43
6. Drøfting av empiriske funn.....	49
Hva kjennetegner unge pokerspillere? Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?49	
Hvilket bidrag gir situert læring og learning in a community of practice oss for å analysere spillernes læringsprosess?.....	49
Hvilke dilemmaer og utfordringer beskriver spillerne i forsøk på å kombinere utdanning med pokerspilling?	50
Hvordan beskriver spillerne stigma knyttet til pokerspill?.....	51
Sammenheng mellom funnene	52
Har funnene relevans for andre aktiviteter enn poker?	53
Gaming og nettpoker	54
Er lekprofesjonelle typisk for vår tid?.....	55
Implikasjoner av funnene	56
Begrensninger ved analysene.....	57
Behov for videre forskning	57
Kilder	59
Vedlegg.....	73
1. Informasjonsskriv spørreundersøkelsen	74
2. Spørreskjema.....	76
3. Godkjenning av spørreundersøkelsen fra NSD	83
4. Informasjonsskriv intervjuundersøkelsen	84
5. Intervjuguide	86
6. Godkjennelse fra NSD på den kvalitative undersøkelsen.....	89
7. Invitasjon til å delta i undersøkelse postet på poker forum	91
8. Invitasjon til å delta i undersøkelse hengt opp på Poker NM 2015	92

Liste over forskningsartiklene

Artikkel 1

Talberg, N. (2017). **Kjennetegn ved unge pokerspillere**
Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?
Tidsskrift for ungdomsforskning, 17(1):24-50.

Artikkel 2

Talberg, N. (2017). **Learning poker in different communities of practice**
- A qualitative analysis of poker players' learning processes, and the norms in different learning communities. (Under review)

Artikkel 3

Talberg, N. (2017). **Can We Expect More Students Dropping Out of Education to Play Poker or Has Online Poker Become too Challenging?**
- A Qualitative Study of Young Poker Players Trying to Balance Education and Playing Poker.
(Under publisering, Journal of Gambling Issues)

Artikkel 4

Talberg, N. (2017). - **“Don’t talk to them, they will not understand”.**
How do young poker players reflect on criticism from non-players and how do they relate to poker players with gambling problems? (Under review)

1. Introduksjon

I denne artikkelbaserte avhandlingen er det overordnede temaet å studere unge pokerspilleres læringsprosesser, hvordan de beskriver utfordringer med å kombinere utdanning med pokerspill, samt stigma knyttet til pokerspill. Avhandlingen er basert på en spørreundersøkelse blant 953 elever på videregående skole og en intervjustudie. Intervjuene er av åtte amatører og fire profesjonelle pokerspillere i alderen 20-30 år, samt tre *old-timers* (erfarne pokerspillere) i alderen > 35 til < 50 år¹.

Tre hovedretninger innen forskning på poker

Det finnes tre hovedretninger innen forskning på poker: den moralsk fordømmende, den problemfokuserende og den pokerspesifikke retningen. De to første kan sees som to grener fra den tradisjonelle pengespillforskningen, mens den tredje er opptatt av det særegne med poker, denne retningen har for øvrig svært ulike fokus.

Den moralsk fordømmende retningen har vært opptatt av å understreke det umoralske ved pokerspill og spillernes tvilsomme karakter. Sagt med Hayano (1982):

A large proportion of psychological studies of gambling and gamblers have been explicitly critical and moralistic and have focused primarily on the loser or compulsive bettor. And almost uniformly sociologists have considered gambling a sordid aspect of “lower-class” subculture or an integral cog in the machinery of organized crime. Professional gamblers are grouped with other kinds of social deviants who pose dangerous threats to the moral fiber of society. (Hayano, 1982, s. 10)

At dyktige spillere kan gjøre en karrierevei på bekostning av mindre dyktige spillere og potensielt spilleavhengige understreker det umoralske ved aktiviteten (Vines & Linders, 2016; Wood & Griffiths, 2008). Pokerspillere har blitt ansett som aggressive og fiendtlige på grunn av måten spillet organiseres (Binde, 2005a; Zurcher, 1970). Flere finske forskere har vektlagt at poker i særlig stor grad strider mot de nordiske velferdsstatens idealer med en protestantisk arbeidsetos, der hardt arbeid skal belønnes med en rettferdig fordeling (Jouhki, 2011a; Jouhki, 2015; Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2013). Radburn & Horsley (2011), Scimecca, (2015) og Vines og Linders (2016) hevder at den tradisjonelle pengespillforskningens fokus de siste tiårene har skiftet fra å fokusere på umoral og stigma til å fokusere på avhengighet.

¹ Jeg unnlater å oppgi eksakt alder av hensyn til anonymitet, dette drøftes senere i avhandlingen.

Det gjør at en stor andel av spillerne blir mistenkt for å være irrasjonelle eller spilleavhengige (Istrate, 2011; Laakasuo, Palomäki, & Salmela, 2016; Mitrovic & Brown, 2009; Radburn & Horsley, 2011; Scimecca, 2015). Dette leder oss over mot den problemfokuserete retningen.

Den problemfokuserete retningen anser ferdighetselementet i poker som (mer eller mindre) ubetydelig, og det skilles i liten grad mellom poker og øvrige pengespill. Fokuset er på å kartlegge andelen problemspillere, og måle hvilke spill som er mest avhengighetsskapende. Undersøkelsene er kvantitative. De kartlegger omfanget av ulike pengespill og hvor mange som har pengespillproblemer. Det er fokus på hvordan personer med pengespillproblemer skiller seg ut, men ikke hva som skiller pokerspillere generelt fra ikke-pokerspillere. Det er heller ikke fokus på mulighetene for å utvikle ferdigheter gjennom spilling. Alle skandinaviske land har store ungdomsundersøkelser som er innenfor den problemfokuserete retningen (Brunborg, Hansen & Frøyland, 2013; Fröberg, 2006; Frøyland, Hansen, Sletten, Torgersen, & von Soest, 2010; Johansson & Götestam, 2003; Nielsen, Sørensen, & Wittendorff, 2008; Pallesen, Molde, Mentzoni, Hanss & Morken, 2016; Rossow & Hansen, 2003; Svensson, 2005; Søndergaard, 2006).

Den tredje retningen den pokerspesifikke, er et alternativ til den tradisjonelle pengespillforskningen, da den har som forutsetning at poker skiller seg så mye fra øvrige pengespill at det er hensiktsmessig å ha egne studier for poker. Med unntak av hos Meyer, Von Meduna, Brosowski og Hayer (2013) anses ferdighetselementet i poker for sentralt og avgjørende. Undersøkelsene inneholder ofte eksperimenter for å måle ferdighetselementet i poker (Biolcati, Passini, & Griffiths, 2015; Bjerg, 2010; Dedonno & Detterman, 2008; Germain & Tenebaum, 2011; Hardy, 2006; Jouhki, 2015; Leonard & Williams, 2015; Palomäki et al., 2013; Parke, Griffiths, & Parke, 2005; Shead, Hodgins, & Scharf, 2008).

Den tradisjonelle pengespillforskningen har blitt kritisert for ikke å forstå det særegne ved poker. Særlig har forskningen fått kritikk for å være for fokusert på spilleavhengighet (Jouhki, 2015; Trabjerg, Johannesen, & Kristiansen, 2014), og å ha diagnostiseringsverktøy som ikke er tilpasset poker (Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Laakasuo et al., 2016; Moreau, Chabrol, & Chauchard, 2016; Radburn & Horsley, 2011; Scimecca, 2015). Videre har retningen blitt kritisert for ikke å ta høyde for at tap av tid kan være vel så problematisk som tap av penger (Barrault, Untas, & Varescon, 2014; Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010; Hing, Russell, Blaszczyński, & Gainsbury, 2015; Hing, Holdsworth, Tiyce, & Breen, 2014; Hopley & Nicki, 2010; Laakasuo et al., 2016; Shead et al., 2008).

Tradisjonelt har pengespillforskning hatt som utgangspunkt at økonomiske problemer og pengespilleavhengighet går hånd i hånd. Selv om økonomiske tap ikke er en forutsetning for å defineres som spilleavhengig, så har flere av diagnostiseringskriteriene for pengespilleavhengighet som underliggende forutsetning at innsats er irrasjonelt fra et økonomisk ståsted og at det derfor på sikt vil være høy grad av korrelasjon mellom innsats og økonomiske tap. Bjerg (2010) mener denne oppfatningen ikke er hensiktsmessig når det kommer til spillet poker: “In poker, the correlation between gambling frequency and financial situation is much less deterministic” (Bjerg 2010, s. 244).

Forskningsdesign

Jeg plasser meg innenfor den pokerspesifikke forskningsretningen. Som vi har sett har flere forskere gjennomført eksperimenter for å måle ferdighetsmomentet i poker. Selv om disse studiene kan gi verdifull kunnskap om noen av ferdighetsmomentene i spillet, bidrar de i liten grad med kunnskap om hvordan spillerne utvikler ferdigheter, forholder seg til stigmatisering og kombinerer pokerspill med utdanning. Jeg ønsker derfor en annen tilnærming, og vil isteden analysere spillernes læringsprosesser og forstå spillingen fra spillernes og et pedagogisk perspektiv. Med pedagogisk perspektiv menes at det særlig fokuseres på hvordan spillerne styrer sin egen læringsprosess, og hvilke konsekvenser poker har for sosial status og utdanning. Utdanningen jeg fokuserer på er videregående skole og studier på bachelor og masternivå. For å analysere spillernes læringsprosesser vil jeg bruke læringsteorien *situert læring*, og analysere læringsprosessene som læring i et *community of practice*.

Forskningsdesignet er inspirert av empirisk fenomenologi, som vektlegger at vitenskapelige forklaringer må ta utgangspunkt i aktørenes perspektiv og aktørenes meningsstrukturer, men at teori er nødvendig, ettersom den sosiale verden også er sosialt konstruert. Teoriene hjelper forskeren med å holde fokus på hva som skal studeres, samt å få en bredere forståelse og forklaring på informantenes perspektiver. For å unngå at vi enten kun gjenforteller informantenes historier, eller at vi objektifiserer informantene slik at de passer inn i vår teori, må empirien i siste instans få utfordre og, om nødvendig, endre teorien (Aspers, 2009). Like fullt er designet tverrfaglig og pragmatisk, da jeg ikke ønsker å låse meg til ett perspektiv eller ett teoretisk rammeverk, men isteden kombinerer kvalitativ og kvantitativ metode og velger teorier ut fra forskningsspørsmålene til hver enkel forskningsartikkel. Designet har som utgangspunkt at kvalitativ og kvantitativ metode kan forenes, og at induktive slutninger gir et godt grunnlag for å generere hypoteser. De ulike artiklenes rammeverk vil beskrives senere.

Avhandlingens bidrag, sentrale teorier og kunnskapshull

Avhandlingens overordnede målsetning er å forstå spillernes logikk, og å belyse den med relevant teori. Hvilke utfordringer og dilemmaer møter spillerne i forsøket på å kombinere poker med utdanning? Hvordan går de fram for å bli bedre spillere, og hvordan reagerer de på stigmatiseringen av pokerspill?

For å besvare disse spørsmålene vil jeg stille fire underspørsmål:

1. Kjennetegn ved unge pokerspillere. Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?
2. Hvilket bidrag gir *situert læring* og *learning in a community of practice* oss for å analysere spillernes læringsprosess?
3. Hvilke dilemmaer og utfordringer beskriver spillerne i forsøk på å kombinere utdanning med pokerspilling?
4. Hvordan beskriver spillerne stigma knyttet til pokerspill?

Avhandlingen består av fire artikler fra to ulike datakilder. Hver artikkel søker å dekke et kunnskapshull i litteraturen, ved hjelp av ny empiri og tidligere teori. I det følgende vil jeg gjøre rede for hvilke kunnskapshull artiklene vil bidra til å dekke, hvordan artiklene henger sammen, og begrunne hvorfor min avhandling er viktig.

Det eksisterer en omfattende forskningslitteratur som tar for seg sammenhengen mellom skolekarakterer, skoletilpasning, rusforbruk og spilleproblemer (Brunborg et al., 2013; Frøberg, 2006; Frøyland et al., 2010; Johansson & Götestam, 2003; Nielsen et al., 2008; Rossow & Hansen, 2003; Svensson, 2005; Søndergaard, 2006). En annen tradisjon er opptatt av ferdighets-elementet og det særegne i poker (Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Dedonno & Detterman, 2008; Germain & Tenebaum, 2011; Hardy, 2006; Palomäki et al., 2013; Parke et al., 2005; Shead et al., 2008). Den første retningen er hovedsakelig opptatt av problemspillerne og i den andre retningen skolevariabler sjelden sentrale. Ingen av disse retningene kan derfor sies å ha sett på sammenhengen mellom generell eller lavfrekvent pokerspilling og skolekarakterer.

Enkelte studier beskriver deler av pokerspilleres læringsprosess. Her vil jeg spesielt trekke fram Hayano (1977; 1982) som kom med en detaljert beskrivelse av pokerspilleres læring før nettpoker ble lansert, og O'Leary og Carroll (2013) ga en god beskrivelse av noen av endringene i læringsmulighetene etter at nettpoker ble utbredt. Andre studier kommer mer indirekte innpå læringsprosessene ved å understreke spillernes vektlegging av å kontinuerlig

forberede seg og sette av tid til å studere spillet (se for eksempel Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, Hardouin, & Vénisse, 2013; McCormack & Griffiths, 2012; Recher & Griffiths, 2012). Jeg har imidlertid ikke funnet studier som bruker læringsteorier for å analysere spillernes læringsprosess på en mer helhetlig måte, og hvilke konsekvenser spillerne beskriver at poker får for dem over tid. Hvorvidt spillernes forsøk på å lure (bløffe) hverandre har betydning for deres læringsprosesser blir heller ikke diskutert.

Pokerspilling som årsak til frafall fra utdanning har fått betydelig omtale, både i forskning (Brown, 2006; Hardy, 2006; McComb & Hanson, 2009) og media (Gupta & Derevensky 2008). Ofte forklares frafallet med at poker kan være et svært tidkrevende spill (Laakasuo et al., 2015; Moreau et al., 2016; Recher & Griffiths, 2012), men litteraturen har ikke gitt svar på hvorfor spillet er så tidkrevende, hvordan spillerne selv reflekterer rundt balansen mellom studier og poker, og hvorvidt endringer i poker påvirker spillernes insentiv for å prioritere poker framfor studier.

Det fjerde kunnskapshullet er hvordan pokerspillere påvirkes av samfunnet og ikke-spillers syn på spillet, og hvordan de forholder seg til spillere de mistenker at har et spilleproblem. Dette har jeg kun funnet anekdotisk beskrevet i tidligere litteratur (Bjerg, 2010; 2011; Istrate, 2011; McCormack & Griffiths, 2012; Palomäki et al., 2013; Radburn & Horsley, 2011; Vines & Linders, 2016; Wood & Griffiths, 2008), men jeg tror et teoretisk rammeverk kan videreutvikle vår forståelse av fenomenet. Jeg vil undersøke hvorfor pokerspillere utsettes for stigmatisering og hvorvidt det skaper en avstand mellom spillere og ikke-spillere.

Hvorfor er denne kunnskapen viktig?

For å vurdere forebyggende tiltak trenger vi kunnskap om hvilken betydning pokerspill har for ungdom generelt, og ikke kun for de som har spilleproblemer. Analyse av spillernes læringsprosess kan bidra til at vi identifiserer endringer i spillet og ferdighetselementer som vi ikke finner gjennom eksperimenter. Spillernes perspektiver kan hjelpe oss til å finne mer hensiktsmessige måter å analysere poker på og skape grunnlag for en dialog mellom spillere og ikke-spillere. En dialog er nødvendig for å lykkes med eventuelle tiltak. Dialogen kan også bidra til å gjøre det lettere for ungdom som spiller mye å foreta gode valg og komme tilbake til utdanning eller inn i arbeid. En bevissthet rundt ferdighetene de eventuelt kan ha utviklet vil kunne gjøre spillerne mer attraktive for framtidige arbeidsgivere. Kunnskapen vil også være avgjørende for beslutningstaking knyttet til pokerlovgiving og hvorvidt vi kan forvente endringer i ungdoms pokeratferd i fremtiden. Pokerspilling om penger har på norsk jord vært

ulovlig fram til 2015, men er nå tillat under betydelige begrensninger². Den 7. august 2017 tok regjeringspartiet Fremskrittspartiet til orde for å doble tillatt innskudd i pokermesterskap og å gjøre pokerklubber lovlig i Norge (Fremskrittspartiet, 2017). Nylige og potensielt fremtidige lovendringer kan føre til endringer i spillets utbredelse. Dette gjør økt kunnskap om fenomenet og ny forskning på området særlig verdifull.

Tabell1. Sammenheng mellom artiklene, sentrale teorier og kunnskapshull

Artikkel tittel	Kunnskapshull	Teorier	Funn/hypoteser
1. Kjennetegn ved unge pokerspillere. – Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?	Sammenheng mellom generell pokerspilling og skolekarakterer.	Spill som identitetsmarkør og manndomsprøve. Ferdighetsutvikling gjennom pokerspill.	Pokerspill mer utbredt blant gutter med gode karakterer. Forskjellen gjaldt kun for gutter, og for et lavfrekvent omfang av pokerspill.
2. Learning poker in different communities of practice	Læringsteori for å analysere spillernes læringsprosess. Hvordan konkurransen og forsøk på å forlede (bløffe) hverandre påvirker spillernes læring.	Community of practice (CoP). Modes of belonging: Engagement Imagination Alignment	Jeg identifiserer to ulike CoP med ulik logikk. Nettpoker har muliggjort en rekke nye læringsartefakter og mulighet til å studere informasjon som ikke var tilgjengelig tidligere. Spillerbasen blir gradvis bedre og mer homogen, hvilket gjør konkurransen hardere.
3. Can We Expect More Students Dropping Out of Education to Play Poker or Has Online Poker Become too Challenging?	Hvorfor er poker så tidkrevende? Spillernes egne beskrivelser av vanskeligheter med å kombinere utdanning med pokerspilling.	Poker en svært tidkrevende form for spill. Flere spillere taper tid framfor penger. Ferdigheter har størst betydning hvis det er store forskjeller i spillernes ferdighetsnivå.	Siden den relative ferdigheten er av størst betydning blir det et «våpenkappløp» blant de beste. En pause fra poker kan gi konkurrentene et forsprang. Spillerne tok sjelden pauser, mens det gikk bra. Suksess i poker får derfor lett negative konsekvenser for utdanning på både kort og lang sikt.
4. - "Don't talk to them, they will not understand". How do young poker players reflect on criticism from non-players and how do they relate to poker players with gambling problems?	Spillernes forhold til spilleavhengige og hvordan spillerne påvirkes av andres syn på poker har kun anekdotisk blitt beskrevet i tidligere studier.	Stigmatisering og informasjonskontroll. Outsider og «self justifying rationale». Dirty work.	Pokerspillerne unngikk dialog med ikke-spillerne (informasjonskontroll) dersom de følte at deres kompetanse ikke ble anerkjent. Flere var lei av spillet, men veien tilbake til utdanning eller jobb var lang på grunn av «hull i CV-en». De fleste av spillerne ønsket å unngå spill med problemspillere. Det var imidlertid vanskelig å konfrontere fremmede med at de hadde et spilleproblem.

² Inntil 10 myndige personer i nær omgangskrets kan satse inntil 1 000 kr hver per sammenkomst på turneringspoker, forutsatt at pokerlaget foregår i et privat hjem og ikke har et organisert eller profesjonelt preg. Det er ikke anledning til å overføre ubrukt innsats til en annen spiller, betale kortutdeler, spille på kreditt eller spille «cash game» (poker der hver sjetong har en bestemt kroneverdi) (Lotteritilsynet, 2016).

De fire artiklene har hovedvekt på hvert sitt forskningsspørsmål. Sammen vil de forsøke å gi oss et grunnlag for å forstå hvilke ungdommer som rekrutteres til poker (artikkel nr. 1), hvordan de går fram for å bli gode i spillet (artikkel nr. 2), hvorfor det kan være vanskelig å kombinere utdanning med pokerspill (artikkel nr. 3) og hvordan pokerspillerne forholder seg til andres oppfatning av poker og personer med spilleproblemer (artikkel nr. 4). Læringsprosesser og stigma ligger som en underliggende sammenheng i alle de fire artiklene.

I artikkel nr. 1 er sentrale teorier hvordan generell pengespillforskning har forstått spillet og hva vi vet om ungdoms pengespilldebut. Kan man utvikle ferdigheter gjennom pokerspilling og i hvilken grad er poker mer attraktivt for elever med gode karakterer? Hva skyldes de store kjønnsforskjellene blant pokerspillere? I artikkel nr. 2 analyseres poker fra et *community of practice* perspektiv (Lave & Wenger, 1991; og Wenger, 2000) der den sosiale prosessen i læringen vektlegges sterkt. Hvilke læringsmetoder og artefakter har spillerne brukt, og hvordan reflekterer de rundt sin egen læringsprosess? Ved å analysere spillernes læringsprosess kan vi indirekte avdekke eventuelle ferdighetslementer i spillet, og få et grunnlag for å forstå hvorfor enkelte strever med å kombinere pokerspill med andre aktiviteter. I den tredje artikkelen drøftes hvorvidt endringer i nettpoker kan påvirke spillernes insentiver for å satse på poker som en karrierevei, og jeg søker spillernes refleksjon rundt valget mellom poker og utdanning. Her er historiske og teknologiske endringer av interesse, ettersom de kan påvirke spillernes insentiver og muligheter til å tjene penger på spillet. Artikkelen har ikke et like tydelig teoretisk rammeverk som de øvrige artiklene. Isteden søker den å utvikle hypoteser basert på endringer i fenomenet. Indirekte baserer den seg på teorier fra artikkel 2 for å forstå spillernes perspektiv. I den siste artikkelen analyseres stigma knyttet til pokerspill, altså i hvilken grad informantene har valgt å skjule sin spilling for omverdenen og følt seg som outsiders. Her trekker jeg på klassiske teorier fra blant andre Becker (1963), Douglas (2003) og Goffman (1963). Sammen følger artiklene spillernes historier over tid, der artikkel 2 særlig fokuserer på starten av deres karriere og tidlig ferdighetsutvikling, mens artikkel 4 er mest fokusert mot nåtid og spillernes framtidsutsikter. Artikkel 3 tar i stor grad for seg vendepunkter i spillernes karrierer der flere av informantene så seg nødt til å velge mellom poker og utdanning. Artikkel 1 kan bidra til å forstå pengespilldebuten og hvorfor noen blir fascinert av pokerspill på et mer generelt grunnlag.

De mest sentrale teoriene for de fire artiklene vil bli mer utførlig drøftet i kapittel 3.

Avhandlingens struktur

Avhandlingen består av to hoveddeler: kapp og forskningsartiklene. Kappa er delt inn i seks kapitler.

I kapittel 2 kommer jeg med bakgrunnsinformasjon som er verdifull for å forstå det særegne ved poker, samt forskjeller mellom poker og andre spill og pengespill. Her presenteres samfunnets syn på pokerspill mer utførlig og vi får en kort pokerhistorisk oversikt. Deretter redegjøres det for reglene i den mest utbredte pokervarianten, hvordan suksessfulle pokerspillere som har droppet ut av utdanning har preget mediebildet, samt utbredelse og problemer i forhold til pokerspill. Avslutningsvis sammenlignes poker med andre spill for å fremheve det særegne ved poker, som er en forutsetning for denne avhandlingen.

Kapittel 3 vil ta for seg noen sentrale teorier innenfor forskningen på feltet. Hva motiverer ungdom til å begynne med poker og hvordan oppfattes spillet i jevnaldergruppen? Jeg redegjør for teorier om situert læring og læring i et *community of practice*. Avslutningsvis drøftes stigma rundt pokerspilling og begrepet *dirty work*.

I kapittel 4 redegjør jeg for forskningsdesignet og drøfter de metodologiske valgene som er gjort under forskningsprosessen. Siden det er samlet inn både kvantitative og kvalitative data ser jeg også på *mixed methods* tradisjonen. Etersom tre av fire artikler er basert på kvalitative data får betraktninger rundt de kvalitative dataene størst plass i kapitlet. Avslutningsvis drøftes svakheter ved empirien og noen forskningsetiske betraktninger.

Kapittel 5 gir et sammendrag av de fire forskningsartiklene.

Det sjettede og siste kapitlet forsøker å bygge en bro mellom resultatene fra de fire artiklene og besvare forskningsspørsmålene. Her drøfter jeg hvilke andre områder funnene kan ha relevans for. Videre sammenligner jeg poker med *gaming* og ser på hvilke samfunnstrekk som kan forklare at ting som tidligere kun ble ansett som en fritidsaktivitet nå fremstår som en attraktiv karrierevei for enkelte. Til slutt drøfter jeg implikasjoner av funnene, begrensninger ved analysene og behov for videre forskning.

2. Bakgrunn

Samfunnets syn på ulike spill med hovedvekt på poker

Som vi så innen pokerforskningen har debatten om i hvilken grad poker er et ferdighetsspill vært et særlig kontroversielt tema. Innenfor spill er det stor sammenheng mellom status og ferdighetselement. Verdens beste sjakkspiller har høyere status enn verdens beste ludo- eller yatzy spiller. Skillet mellom ferdighetsspill og tilfældighetsspill er langt eldre enn spillet poker. Maurseth (2006) beskriver 1700-tallet som spilllets århundre. I Frankrike var de opptatt av å skille mellom ferdighetsspill og tilfældighetsspill. Spill i første kategori, som sjakk, var høyt ansett og synlig i det offentlige rom. Hasardspill derimot, som kort og terningspill, ble både fordømt og forbudt, og foregikk derfor i illegale spillebuler. Maurseth deler samfunnets tilnærminger til spill inn i tre retninger; moralsk, antropologisk og epistemologisk. Den moralske tilnærmingen var i all hovedsak normativ og fordømmende, mens den antropologiske derimot var positiv til moderat bruk av spill. Særlig fremheves det sosiale ved spilling og muligheten for læring gjennom spill. Den epistemologiske tilnærmingen har hatt som mål å forstå og analysere spillene, og har inspirert den matematiske grenen sannsynlighetsberegning, som hadde stor framgang fra 1660 (Maurseth, 2006).

Samfunnet har tradisjonelt vært svært skeptisk til poker. Spilling har blitt ansett som syndig og en brist i spillernes moralske karakter (Hardy, 2006; Hayano, 1977; 1982; Radburn & Horsley, 2011; Romoser, 2013; Vines & Linders, 2016). Spillernes ferdighet har blitt undervurdert, da vinnerne enten har blitt kritisert for kynisk å utnytte spilleavhengige (Vines & Linders, 2016) eller for å sløse med sin tid og sine evner.

Per Binde (2005a) har sett på gamblingens plass i historien og ulike kulturers syn på gambling. Den moralske verdien spillingen tillegges henger sammen med hvordan den er organisert og hvilken sosial betydning den har for samfunnet. Binde analyserer gambling som en form for utveksling, og lager en firefeltstabell der *strukturell* og *normativ* utgjør de to aksene. Den strukturelle aksene kan enten være generell eller balansert, og den normative kan være positiv eller negativ. Dette gir oss følgende fire muligheter, med forfatterens eksempler i parentes: positiv generalisert (deling), negativ generalisert (tyveri), positiv balansert (byttehandel) og negativ balansert (hevn). Dersom utvekslingen er positiv generalisert vil noe verdifullt tilbys frivillig. Dersom det er negativt generalisert vil det være konkurranse om å tilkjempe seg det som er verdifullt. Poker plasseres i sistnevnte kategori:

The poker party has all the characteristics of negative generalized reciprocity: it takes place within a specific social unit (the players at the table), it involves competition and antagonism, and the bets of the players are collected in a pot that goes to the winner of each deal (appropriation of value). Once the players sit down at the poker table, they have agreed to enter an arena where negative generalized reciprocity prevails. As a form of generalized negative reciprocity, the poker game has a certain similarity to theft. That gambling, more generally, is indeed a form of theft and should therefore be condemned and outlawed is an argument that has recurred in various societies and at various times. (Binde, 2005a s. 450)

At det er frivillig fra spillerens side å delta, samt at spillerne ønsker denne konkurransen, er av mindre betydning for måten samfunnet vurderer spillets moralske karakter, i følge Binde (2005a). Vanlige pokeruttrykk som *å stjele blinder*³, og *å bløffe* understreker elementene som kan fremstå moralsk tvilsomt.

I artikkelen «The «friendly» Poker Game» er Zurcher (1970) inne på noen av de samme tankene, når han beskriver en gruppe gentlemen som opptrer langt mindre ærverdig i pokerspillet. Ikke bare er det akseptert å fornærme og å lure hverandre, det er en forventet og ønsket del av spillet. Spillere som ikke evner å bløffe og erte de andre spillerne ødelegger, spillet og blir ikke invitert tilbake (Zurcher, 1970).

Her er sammenligningen med boksing nærliggende. En bokser som ikke forsøker å slå ned sin motstander vil bryte mot idrettens regler og risikere å bli diskvalifisert. En pokerspiller som vet hun har den beste hånden og ikke forsøker å tjene mest mulig vil også risikere straff⁴.

Utenfor bokseringen eller pokerbordet ville det være motsatt forhold mellom handlingene og reaksjoner. Å slå ned noen utenfor bokseringen vil kunne være straffbart, på samme måte som å utnytte andres feil for å maksimere egen profitt vil kunne møte moralske reaksjoner. Derfor vil jeg betegne poker som en form for *intellektuell kampsport* der idealet er å være arge konkurrenter under spillet/kampen, men sympatiske og vennlige før og etter, på samme måte som to boksere som omfavner hverandre og skryter av den andre etter kampen. Fra samfunnets og andre gamblers ståsted kan det like fullt oppfattes som primitivt og uakseptabelt. For å sitere Paton (om gambling) “It is a kind of robbery by mutual agreement; but it is still robbery just as dueling, which is murder by mutual agreement, is still treated as

³ Blinder er spillernes tvungne innsatser som gjør at det er noe å spille om.

⁴ I turneringspoker vil en spiller som har den beste mulige hånden (nuts) straffes dersom hun er sist til å agere i den avsluttende runden og ikke byr eller øker en motspillers bud. Straffen medfører at spilleren må poste blinder, men ikke får delta i et antall hender som bestemmes av turneringsleder. Reglen er ment å forhindre samarbeid mellom spillerne (Australian gambling, i.d.).

murder”. (Paton referert i Binde, 2005a, s. 451). Videre siterer Binde (2005a) Rosecrance for å illustrere hvordan spillere som foretrekker hesteveddeløp tar avstand fra pokerspillere: ”Many inveterates view poker players as aggressive, hostile individuals, since the winning player actually takes money from the hands of other players.” (Rosecrance referert i Binde, 2005a, s. 451).

Selv om det kan diskuteres hvorvidt det er bedre å tjene penger fra en bookmaker, som igjen har tjent dem fra tapende spillere, eller direkte fra den tapende spilleren, så sier eksempelet noe om den direkte kontakten mellom spillerne som er unikt for poker sammenlignet med andre pengespill. Den direkte kontakten mellom vinnende og tapende spillere understrekes også av Wood og Griffiths (2008):

Furthermore, online poker playing was defined as a game in which it is easy to understand that winnings are coming directly from another player and not from the gaming operator as such. Winning against the house may be thrilling; taking away someone’s grocery money for the week is likely to be less so. Whilst such assertions may not always be obvious, it seemed clear that they were at least in the back of the minds of some of the players. (Wood & Griffiths, 2008, s. 94)

I bordpoker, der spillerne fysisk er samlet rundt et bord og kan se hverandre, vil det være enda enklere å sette seg inn i den andres situasjon, noe som kan skape et personlig forhold til andres problemer.

Dersom vi igjen sammenligner poker med boksing, vil en spilleavhengig pokerspiller kunne sammenliknes med en bokser som er så omtåket at hun ikke er i stand til å forsvare seg. I boksing er det dommerens ansvar å avbryte kampen dersom en utøver ikke er i stand til å forsvare seg selv på en intelligent måte, dette gjøres for å forhindre at utøveren blir alvorlig fysisk skadet. I poker er det imidlertid ingen dommer som kan stoppe kampen og forhindre at spilleren blir *økonomisk skadet*. I Wood og Griffiths (2008) studie ga flere av de svenske informantene uttrykk for at de ikke ønsket å spille mot spilleavhengige, men at det var vanskelig å vite hvem man spilte mot i nettpoker.

Jeg vil nå redegjøre for en kort pokerhistorie, mediehistorier om suksessfulle unge spillere, problemer og utbredelse og regler for den vanligste pokervarianten. Dette er nødvendig for å forstå hvordan spillet har utviklet seg noe som har stor betydning for spillernes læringsprosesser og valg mellom poker og utdanning.

En kort poker historie

Ulike versjoner av bordpoker har blitt spilt i siden 1840 (Hayano, 1982), men nettpoker om penger ble først lansert i 1998 (Arkin et al., 1999). Fram til årtusenskiftet var det tilgjengelig relativt få læringsartefakter (læringsverktøy) som kunne hjelpe spillerne med å utvikle sine ferdigheter. Kameraer inne i pokerbordene ga TV-seerne mulighet til å ta de ulike spillernes perspektiv, mens de spilte, slik at de kunne lære strategier av proffene, og dette bidro til at poker ble en svært populær TV-idrett (Davy, 2015; Schuck, 2010). Poker gikk fra å ha et gammelmodig image til å bli et populært spill for unge menn (Jouhki, 2011a). I 2003 tjente nettpokerselskapene på verdensbasis samlet \$⁵365 millioner, tre år senere var tilsvarende tall \$2,4 milliarder (Monaghan, 2008) og i 2010 nådde nettpokerselskapenes fortjeneste nesten \$5 milliarder (Cook, 2016). Myndighetene i flere land var bekymret over at konsekvenser av spilleproblemer ble igjen lokalt, mens det meste av inntektene forsvant utenlands til *skatteparadis*. Flere land ønsket å beskytte sitt spillemonopol (Hamilton & Rogers, 2008; Jouhki, 2011a). 15 april 2011 stengte amerikanske myndigheter en rekke av de mest populære nettpokersidene, og hindret med dette amerikanske spillere i å spille nettpoker. Dette førte til at flere spillere tapte pengene sine, og at tilliten til pokersidene og antall nettpokerspillere ble redusert (Chumbley, 2011; Harris, 2016). I 2014 ble nettpokerselskapenes inntjening redusert til \$3,87 milliarder og det er forventet at de vil synke ytterligere til \$3,53 milliarder i 2016 (Cook, 2016; DellaFave, 2016). Pokerspillet om penger har på norsk jord vært ulovlig fram til 1. januar 2015. Nå tillates privat turneringspoker i et begrenset omfang, og et årlig Norgesmesterskap har pengepremier⁶. Pokerhistorien er viktig for å forstå læringsmulighetene i spillet (artikkel 2), insentiver for å prioritere poker framfor utdanning (artikkel 3) og mer langsiktige konsekvenser av spillingen (artikkel 4). I artikkel nr. 3 vil jeg argumentere for at nettpokers raske økning fra 2003 til 2006 og nedgangen fra 2011 har vært av stor betydning for spillernes pokerkarrierer og deres muligheter for profitt.

Historier om skole dropouts som blir pokermillionærer

Felix Stephensen vant omtrent 35 millioner kroner da han høsten 2014 ble nummer to i poker-VM⁷. Han var da 24 år. Ett år senere vant han det første lovlige Norgesmesterskapet i poker på norsk jord, noe som ga han ytterligere 1,4 millioner kroner (Saltbones, 2015). Stephensen har i flere intervjuer fortalt at han brukte så mye tid på poker i ungdomstida at han endte opp

⁵ I denne avhandlingen viser \$ til amerikanske dollar.

⁶ Et årlig Norgesmesterskap avholdes med inntil 3 former for turneringspoker med inntil fem tilhørende regionale kvalifiseringsturneringer (satelitter) (se Forskrift til lov om lotterier m.v., 1995, §8).

⁷ World Series of Poker – main event, er en årlig turnering som arrangeres i Las Vegas og åpen for alle som er villige til å satse 10 000 USD. Turneringen omtales ofte som poker-VM og får bred dekning i media.

med å droppe ut av videregående skole (se feks Lindmo, 2015, 41.22-53.45). En lignende historie ble 7 år tidligere fortalt av Annette Obrestad, da hun 18 år gammel vant 11,3 millioner kroner i en annen pokerturnering (Holli, 2007). Vi har fått høre om flere unge norske pokerspillere som sluttet på skolen og tjente millioner (Aftenbladet, 2008; Lofstad, 2007; NRK, 2010). At skole-dropouts ble pokermillionærer var ikke forbeholdt Norge. I 2008 og de neste fire årene hadde historien om vinneren av poker-VM de samme ingrediensene: mann, under 27 år, droppet ut av studier for å satse på poker før oppnådd bachelor grad, vant over \$8 millioner (Dawn.com, 2009; Garcia, 2008; Pokernews, 2012; Pokerplayersbase, i.d; Rosenwald, 2012; Slagter, 2013; Willems, 2013). I alle disse tilfellene skjedde dropout fra studier lenge før den store gevinsten.

Hvor mange andre som har forsøkt uten å lykkes vites ikke, men historier om elever som har sluttet på skolen og lykkes i poker har vært tydelige i mediebildet i lang tid. I en spørreundersøkelse jeg samlet inn i forbindelse med min masteroppgave, svarte 26 % av elevene som hadde spilt poker om penger i løpet av de siste to årene at de trodde de kunne leve av poker dersom de ønsket det. Blant samme gruppe var 23 % «helt» eller «litt enig» i påstanden «Er du god i poker trenger du ikke utdanning» (Talberg, 2008). Elevene besvarte spørreskjemaene i 2007/08, det vil si rett før den første av de fem «pokerdropoutene» vant poker-VM.

Problemer og utbredelse

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).

Poker er mest utbredt blant unge menn. I en kartlegging foretatt høsten 2015 av Institutt for samfunnspsykologi ved Universitetet i Bergen på oppdrag fra Lotteri og stiftelsestilsynet, var andelen menn i alderen 16 -25 år som hadde spilt nettpoker om penger i løpet av de siste 12 månedene 11,2 %. For menn i aldersgruppen 26-35 var tilsvarende andel 9,4 %. Blant menn over 35 år og blant kvinner uavhengig av alder var spillet lite utbredt (Pallesen et al., 2016, s. 41). Lignende kjønn og aldersforskjeller finner vi også fra andre land (Jouhki, 2015, s. 25). Bordpoker er ikke kartlagt i den norske rapporten. Det er imidlertid gjort i en NOVA-rapport fra 2010 som ser på pengespill blant 13-17 åringer. Bordpoker var mest utbredt blant de eldste i undersøkelsen, der 17 % av 17-åringene hadde spilt bordpoker om penger i løpet av de siste 12 månedene. Fire ganger så mange gutter som jenter hadde spilt bordpoker om penger

(Frøyland et al., 2010). Ettersom bordpoker om penger har vært ulovlig i Norge fram til 2015, og fra 2015 kun er lovlig i et svært begrenset omfang, er det store mørketall forbundet med bordpokerspilling.

Ungdom som står utenfor utdanning og arbeidsliv betegnes som et stort samfunnsproblem. Ti år etter at *kvalitetsreformen* ble innført i 2003 er Norge blant OECD-landene med lavest gjennomføring av høyere utdanning. I Norge gjennomfører 59 % av studentene sine studier mot 81 % i Danmark og 68 % i gjennomsnitt for OECD-landene (Witteck, 2015). Spill og aktiviteter som tidligere kun var ansett som en hobby eller fritidsyssel, kan vise seg som en stadig sterkere utfordrer til utdanning.

Jeg vil argumentere for at det ikke tilfeldig at det er poker og ikke et annet pengespill som får enkelte ungdommer til å droppe utdanning, ettersom poker skiller seg fra øvrige pengespill i større grad enn det meste av pengespilllitteraturen har tatt høyde for. I tillegg argumenterer jeg for at uvilligheten til å forstå det særegne ved poker har fått flere negative konsekvenser. For å gi leserne bakgrunn for å forstå ferdighetselementet og spillernes tankeprosess vil jeg nå redegjøre for reglene i Texas *hold'em*.

Regler for Texas hold'em

Texas hold'em⁸ forkortes gjerne som *hold'em*. Spillet består av en rekke runder hvor spillerne skal kombinere sine personlige kort med kortene som legges på bordet. Hver runde kalles for en *hånd*. Hånden starter med at alle spillere får to personlige kort utdelt med billedsiden ned, slik at hver spiller kun kan se sine egne kort. Totalt fem kort skal deretter legges fram på bordet med billedsiden opp, først tre samlet og deretter to enkeltvis. Hver av disse fire operasjonene etterfølges av en budrunde, der man må velge om man vil betale prisen for å være med videre, høyne prisen for å være med videre, eller om man vil slippe å betale mer ved å kaste sine kort. Dersom alle unntatt en spiller kaster, vil den gjenværende spilleren vinne hånden uten å måtte vise sine kort. Dersom to eller flere spillere gjenstår til slutt, må de personlige kortene vises for at vinneren skal kunne kåres. De gjenværende spillerne skal da vise sin beste femkortkombinasjon ved hjelp av sine personlige kort og de fem *åpne*

⁸ Jeg har her valgt å vise reglene for hold'em siden dette er den mest utbredte pokervarianten. Innholdet i avhandlingen vil imidlertid også gjelde for en rekke andre pokervarianter der det også er åpen informasjon og mer enn tre budrunder, som Omaha, ulike Stud-varianter, og blandingsspill som HORSE og 8-game. Jeg vil imidlertid understreke at alle disse pokervariantene inneholder betydelig mer ferdighet enn 5 card draw som også kalles *gammeldags poker* der spillerne fikk fem skjulte kort på hånden og mulighet til å foreta ett bytte gjennom to budrunder.

felleskortene som ligger på bordet. Spillerne står fritt til å bruke ett, to eller ingen av sine personlige kort (for håndrangering, se Pokerlistings, i.d.)

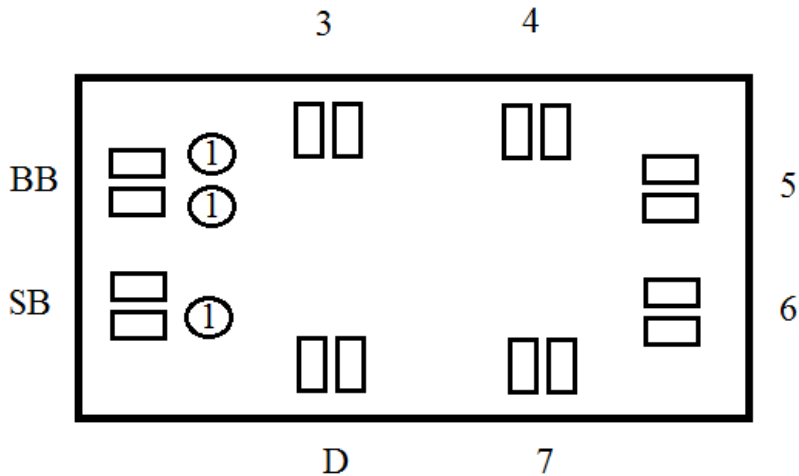
Budrundene er den viktigste delen av spillet, og som tidligere nevnt vil dette ofte avgjøre hvem som vinner runden før kortene vises. Det at kortene deles ut eller legges frem i flere operasjoner etterfulgt av budrunder, gjør at verdien av kortene man har på hånden kan endre seg. Kombinasjonen av åpne og skjulte kort gir et usikkerhetsmoment, selv om de åpne kortene også begrenser hvilke mulige kortkombinasjoner som kan være aktuelle. Budene har flere formål: blant annet gir de signaler om hvor gode kort man har, de bygger opp potten, og de kan hindre spillere forbedre verdien av kortene sine gjennom å få se nye bordkort. En dyktig spiller må ha gode ferdigheter innen blant annet deduktiv logikk, sannsynlighetsberegning og psykologi. Man må også være en god strateg, og man må klare å endre måten man spiller ut ifra blant annet hvor mange spillebrikker man har, andre spilleres spillestil, posisjon på bordet, endring i struktur i spillet (i turneringer) osv. Kortene som deles ut er tilfeldige, men spillernes ferdigheter avgjør hvor mye man taper når man har *uflaks*, og hvor mye man vinner når man har *flaks*.

Vi skal nå se hvordan budrundene gjennomføres. For eksemplets skyld spiller vi 1-2 No limit med åtte spillere. For å unngå forvirring benyttes de engelske termene på budrundene og spillernes posisjoner.

Pre flop

Personen som deler ut kortene kalles dealer (D), personen til venstre for D kalles small blind (SB), personen til venstre for SB kalles Big Blind (BB). Før D kan dele ut kortene må SB legge en halv innsats (1 kr) og BB legge en hel innsats (2 kr) (se figur 1).

Figur 1 Hold'em før første budrunde.



Spilleren til venstre for BB kan velge om hun vil kaste seg (som er gratis), matche BB sitt (tvungne) bud (syne), eller høyne budet. Velger spiller 3 å høyne, kan hun fritt velge en sum fra 4 til alt hun hadde tilgjengelig da hånden startet. Spiller 4 får de samme tre valgene, kaste seg, se høyeste bud eller høyne. Slik fortsetter det fram til SB. Siden SB alt har lagt ut en sjetong (1 kr) så må hun kun legge på ytterligere 1 sjetong dersom ingen har høynet. Hvis hun velger å kaste seg får hun ikke tilbake innsatsen hun allerede har lagt ut. Dersom ingen har høynet kan BB velge mellom å passe (det vil si bli med uten å legge på flere sjetonger) eller høyne. Budrunden er over når alle spillerne har matchet høyeste bud, satset alt de har (gått *all in*) eller kastet seg.

Flop

Tre felleskort legges på bordet med billedsiden opp slik at de er synlige for alle spillerne. SB er den første til å handle dersom hun ikke kastet seg før *flop*. SB kan da velge mellom å passe eller å by. Budrunden fortsetter etter samme regler som forrige budrunde, og avsluttes når alle spillerne har sett høyeste bud, gått «all in» eller kastet seg.

Turn

Et nytt felleskort med billedsiden opp kommer på bordet, etterfulgt av en ny budrunde med samme regler som i forrige budrunde.

River

Et femte og siste felleskort med billedsiden opp kommer på bordet etterfulgt av en siste budrunde med samme regler som i forrige budrunde. Når budrunden er over viser de

gjenværende spillerne sine personlige kort for å avgjøre hvem som vinner potten. Under følger et bilde fra en pokerside (Pokerstars [Bilde], 2017⁹).



Her vil spilleren til høyre, ”AnDe234”, bruke ruter dame av sine personlige kort for å erstatte ruter 6 fra felleskortene, slik at spilleren får hånden KKQQT. (Par i konge (K) og par i dame (Q) med ti (T) som sidekort). Spilleren ”mjurray” har en helt lik hånd ettersom også denne spilleren er tjent med å bruke en dame fra sine personlige kort for å erstatte ruter 6 av felleskortene. Merk at begge disse spillerne kun bruker ett av sine personlige kort og at de derfor har en identisk hånd. Hadde det ikke vært for at spilleren ”hewi65211” har en bedre hånd ville de to spillerne delt potten. Spilleren ”hewi65211” er imidlertid tjent med å bruke begge sine personlige kort istedenfor ruter 6 og hjerter 10 av felleskortene, og har da hånden KKQQJ altså to par med en knekt (J) som sidekort hvilket er bedre enn T som de to andre spillerne hadde. Spilleren ”hewi65211” vinner derfor potten om ikke spilleren ”ginnyo0515” kan vise en enda bedre hånd (som vi ser er denne spillerens kort nå skjult for oss). Etter at hånden (runden) er avsluttet flyttes posisjonene ett hakk til venstre slik at spilleren som var SB blir D og spilleren som var BB blir SB.

Felleskortene gir spillerne mye åpen informasjon som de kan bruke for å vurdere hvor sterk hånd de har sammenlignet med sine motstandere. Antallet budrunder (4) gir oss også mye informasjon om hvordan motstanderens hånd har utviklet seg etter hvert som felleskortene kommer på bordet. Det gjør det også mulig for en spiller å beregne sannsynligheten for hvordan deres hånd vil utvikle seg, og hvor god den er akkurat nå. Eksempelvis vil en spiller

⁹ Bilde er gjengitt med tillatelse fra Pokerstars.

som hadde to knekter som sine personlige kort ha god grunn til å være fornøyd med hånden sin før de tre første felleskortene (flop) ble lagt på bordet (de tre kortene til venstre på bildet over (KKQ)), men hun gjør lurt i å bli mer forsiktig når to kort som er høyere enn knektene dukker opp på floppen.

For å illustrere en pokerspillers tankeprosess og den deduktive logikken som er nødvendig, kan vi ta for oss ett eksempel fra fixed limit¹⁰ hold'em med seks spillere. De to første spillerne til å agere syner BB sin tvungne innsats (2 kr), de to neste spillerne kaster seg, SB syner og BB passer. Da har vi fire spillere som hver har lagt 2 kroner i potten. På «flop» kommer KQ3 i tre ulike farger (en hjerter, en ruter og en kløver). SB byr (2), BB kaster seg, neste spiller øker (4) og den fjerde spilleren øker igjen (6). Hva har den fjerde spilleren?

Ettersom den fjerde spilleren ikke valgte å by før floppen er det lite trolig at spilleren startet med en av de aller beste hendene (par i ess, par i konger, par i damer eller ett ess og en konge). Ettersom spilleren her viser styrke (byr etter at en spiller har bydd og en annen spiller har økt) så vurderer spilleren trolig her hånden sin til å være god. Muligheten for å lykkes med en bløff på dette tidspunktet er svært liten ettersom innsatsen de andre spillerne må syne (4 kr for SB og 2 kr for den tredje spilleren) er beskjedne sammenlignet med hva som ligger i potten (20 kr). Sannsynligvis ville den fjerde spilleren ha kastet seg om hun hadde K3 eller Q3 på hånden før floppen, og sannsynligvis ville hun ikke valgt å øke om hun ikke hadde en bedre hånd enn ett par på flop. Det gir oss da to muligheter; hun har KQ (par i konger og damer) eller 33 på hånda (tre like). Dersom hun har tre like er det mer sannsynlig at hun bare ville synet i håp om å skjule styrken på hånden sin og få mer penger i potten ved at SB også syner. Spillerne kan da heller forsøke å øke innstasen på «turn» der budene er dobbelt så store. Det er derfor god grunn til å anta at spilleren mest sannsynlig har KQ på hånden og med det to par (KKQQ3). Eksemplet er stilisert ettersom det vanligvis er vanskelig å vurdere eksakt hva en motstander har så tidlig i spillet. Det er vanlig at spillere opererer med en «range», det vil si et antall hender som de vurderer det som mer eller mindre sannsynlig at motstanderen kan ha ut ifra måten hånden har blitt spilt på. Desto flere budrunder som er gjennomført desto færre hender står igjen som sannsynlige ut ifra hvordan motstanderen har spilt. Germain og Tenenbaum (2011) fant i et eksperiment at forskjellen mellom dyktige og mindre dyktige spillere økte utover i hånden (var størst fra tredje budrunde) ettersom de beste

¹⁰ I fixed limit er budene forhåndsbestemt (pre flop og flop er økning lik verdien på store blind, turn og river er en økning dobbelt av størrelsen på store blind) så en spiller kan kun velge mellom å by eller ikke by. Fordelen med å bruke fixed limit som eksempel her er at vi kun trenger å forholde oss til om spillerne byr eller ikke og ikke størrelsen på budene deres.

spillerne i større grad klarte å nyttiggjøre seg av mengden informasjon og hadde mer avanserte resonnementer.

Det finnes en svært omfattende *selvhjelpslitteratur* som fokuserer på å gjøre leserne til bedre pokerspillere. I skrivende stund ga søket «poker books» på Amazon.com 16 177 treff. Den interesserte leser henvises til Sklansky (1999) for en teoretisk og matematisk innføring i poker, Hansen (2008) for detaljert beskrivelse og analyse av samtlige hender forfatteren spilte i en stor pokerturnering som han endte med å vinne. *Super system 1* og *2* av Doyle Brunson (et al., 2002; 2005) anses for å være de to pokerbøkene som trolig har hatt størst betydning for måten pokerstrategi har utviklet seg på. Alternativt kan Newall (2011) tilby en litt dypere spilleteoretisk analyse.

Poker sammenlignet med andre spill

Bjerg (2011) skiller mellom graden av *intra-game control* og *extra-game control* i spill. Førstnevnte er evnen til å påvirke utfallet av spillet gjennom ferdigheter, strategier og beslutninger. Sistnevnte er evnen til å styre hvor mye man skal satse og om man skal satse, herunder evnen til å kunne begrense spillingen. De fleste pengespill er det Bjerg (2011) beskriver som «bank games», spill der en spiller konkurrerer mot en spilltilbyder. Noen av spillene er helt uten ferdighetslementer (*intra-game control*) som for eksempel rulett. Andre har det Bjerg beskriver som pseudo-ferdighet, det vil si at en dyktig spiller vanligvis gjør det bedre enn en uerfaren (black jack, sportsbetting), men fortsatt ikke har varig positiv forventning¹¹. Dersom ferdighetslementet ikke er betydelig nok til å ha langsiktig realistisk positiv forventning, kan innsats beskrives som irrasjonelt fra et økonomisk ståsted. For å behandle spilleavhengige er det avgjørende å lære spilleren at ferdighetslementet (*intra-game control*) er begrenset eller ikke-eksisterende, og at spillerne ikke kan gjøre noe som sikrer dem gevinst. Overtro og *gamblers fallacy* (troen på at tidligere tilfeldige hendelser påvirker framtidige tilfeldige hendelser, som at kron fire ganger på rad øker (eller reduserer) sannsynligheten for mynt neste gang) må avlæres (Bjerg, 2011; se også Delfabbro, 2004). Poker derimot beskriver Bjerg (2011), i likhet med Bridge, Rummy og Backgammon, som et *social game* med betydelige ferdighetslementer. Det er *social* fordi man spiller mot andre spillere og ikke en profesjonell aktør. Ettersom Bridge, Rummy og Backgammon ikke er pengespill, er poker et av svært få pengespill (om ikke det eneste) der en dyktig spiller vil kunne ha langsiktig realistisk positiv forventning (Bjerg, 2011; Jouhki, 2015; Laakasuo et al.,

¹¹ Å sammenligne oddsen til ulike bookmakere på nett for å finne matematiske fordeler ved helgardering vil kunne gi gevinst på kort sikt, men spillsekskapene er kjent for å utestenge (eller kraftig begrense maksimal tillatt innsats for) vinnende spillere og det vil derfor ikke gi en varig positiv forventning.

2016; McCormack & Griffiths, 2012). Parke et al. (2005) oppsummerer forskjellen mellom poker og andre pengespill på følgende måte: “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 et al., 2005:1). Ideen om at gode spillere kan ha positiv økonomisk forventning i et pengespill kan virke absurd for dem som ikke forstår det særegne ved poker (Jouhki, 2015). Bjerg beskriver forskeres undervurdering av ferdighetselementet i poker som en *researchers fallacy*. Årsaken er at poker ikke er et *bank game*, men et *social game*, det vil si et spill der man konkurrer mot andre spillere og der spilltilbyder kun er en organisator som sikrer seg gevinst ved å ta en andel av potten. Dyktige spillere tjener da penger, ikke på bekostning av spilltilbyder, men på bekostning av andre spillere. Dersom en spiller har god *intra-game control*, men svak *extra-game control* vil spillingen kunne ta overhånd og føre til mange negative konsekvenser for spilleren, selv om hun ikke taper penger på selve spillet (Bjerg, 2011).

3. Teori

Ungdoms pengespilldebut og spill som identifiseringsmarkør

For å analysere spillerens læringsprosess er det nærliggende å starte med hvorfor ungdommer begynner med poker.

Kristiansen, Trabjerg og Reith (2015) rapporterer resultater fra første del av en longitudinell intervjustudie av 52 danske ungdommer i alderen 12-20 år. De fant at introduksjonen til gambling var en sosial prosess som sjelden ble initiert av ungdommene selv. Ungdommene ble gjerne introdusert for gambling av eldre familiemedlemmer, og valget av spill var sterkt kjønnsdelt. Jenter ble ofte introdusert for tilfeldighetsspill som skrapelodd, lotto og bingo, mens gutter ble presentert for ferdighetsspill som oddstipping og poker. Informantene opplevde at muligheten for å delta i spillet innebar en anerkjennelse fra signifikante andre. Dette opplevde de som en overgangsrite mot å bli voksen, og det var følgelig forbundet med mye stolthet fra ungdommens side.

I en annen artikkel fra to av forfatterne (Trabjerg, Johannesen, & Kristiansen, 2014) beskriver de videre hvordan pengespillet var en viktig sosial aktivitet blant jevnaldergruppen. Her så de på 51 av informantene fra studien beskrevet over. For guttene var det avgjørende å demonstrere kunnskap og ferdigheter i forbindelse med spillet for å oppnå status i jevnaldergruppen. Spill med lekepenger var utbredt, og lekepengene opplevdes virkelige for deltakerne. Prestisjen fremstod som viktigere enn eventuelle penger som var involvert. Flere tok spillet på stort alvor og la ned mye tid i å utvikle ferdigheter og kunnskap. Enkelte brukte så mye tid på spillet at de så det som nødvendig å hemmeligholde omfanget for sine foreldre.

Reith og Dobbie (2011) analyserte 33 problemspillere og 17 aktive fritidspillere (regulær/heavy recreational gamblers). Også dette studiet var en del av en større longitudinell intervjustudie. Informantene var over 18 år og bodde i Glasgow-området (Skottland). De fant at starten på pengespillkarrieren ofte hang sammen med en økende grad av uavhengighet fra foreldrene, som når ungdommer flytter hjemmefra. Gambling var sentralt i inngåelsen av nye vennskap og utviklingen av en ny identitet. Særlig var dette viktig for menn, og spillingen et uttrykk for fryktløshet og maskulinitet.

I artikkel nr. 1 vil jeg drøfte betydningen av spill med lekepenger, og mulige årsaker til kjønnsforskjeller blant pokerspillere. Hemmeligholdelse av spillingen overfor foreldre er et

sentralt tema i artikkel nr. 4, og betydningen av å flytte hjemmefra og å danne nye sosiale nettverk for pokerkarrieren vil drøftes i artikkel nr. 3.

Poker som rollelek

Poker krever en høy grad av det Mead (1967) beskriver som refleksiv intelligens. Det vil si evnen til å analysere hvordan andre reagerer på dine utsagn og gester. Goffman (1992) beskriver vår kommunikasjon som preget av to diametralt forskjellige former for tegn, uttrykkene vi gir (intendert) og uttrykkene vi avgir (uintendert). I poker omtales de uintenderte uttrykkene som *tells*, og evnen til å ta andres perspektiv er svært viktig. Spillerne er stadig ute etter å avsløre hverandre. En motstander kan komme med et stort bud fordi hun har en god hånd (da er budet en *tell*), eller fordi hun tror at vi tror hun har en god hånd dersom hun kommer med et stort bud (falskt *tell*). Og sånn fortsetter det: motstanderen kan gjøre noe fordi hun tror at vi tror at hun tror osv. Goffman uttrykker dette mer elegant: ”Når en person behersker seg selv i denne forstand, oppnås det på nytt symmetri i kommunikasjonsprosessen, og man kan begynne på en slags opplysningslek – et potensielt uendelig kretsløp av forstillinger, oppdagelser, falske avsløringer og nye oppdagelser” (Goffman, 1992, s.17). Løgner i poker er en akseptert del av spillet, og å bli avslørt er derfor ikke sosialt ydmykende på samme måte som i dagliglivet. Det gjør at spillerne kan få erfaring med å ta ulike roller; bevisst fremstå som selvsikre eller usikre for å manipulere motstanderne til å gjøre det ene eller det andre, samtidig som spillerne forsøker å være bevisst på hvordan motstanderne forsøker å fremstå.

Læringsprosesser i et community of practice.

Lave og Wenger (1991) sitt utgangspunkt er at læring aldri oppstår i et vakuum. Læringen er situert i en sosial og kulturell praksis. Meningen forhandles og skapes sosialt. Læring, tenkning og innsikt oppstår i relasjoner mellom deltakerne. Våre læringsverktøy (artefakter) vil være med på å mediere (påvirke) måten vi lærer på. Bruker vi en pinne for å skrive i sanden, vil skriften bli preget av både sanden og pinnen som vi har brukt. Er språket det verktøyet vi bruker, vil språket sette sitt preg på våre oppfatninger og vår forståelse. Læring finner sted i deltakelsen, ikke i individets individuelle bevissthet. Fellesskapet og deltakerne lærer framfor enkeltpersonene, derfor er det svært utfordrende å løsrive læringen fra en kontekst og overføre den til en annen kontekst. Utrykk som at «kunnskapen sitter i veggene» kan illustrere hvordan en uuttalt læringskultur preger et miljø uten at deltakerne med enkelhet kan beskrive alle detaljer og rasjonale bak tradisjoner som de viderefører (Lave & Wenger,

1991). I poker er det en regel som sier at spilleren til høyre for D skal *ta av*¹² etter at D er ferdig med å stokke kortene. Før felleskortene legges på bordet skal det øverste kortet i kortstokken *svis* (legges tilside). Begge deler gjøres for å hindre juksing. Det blir langt vanskeligere for en kortutdeler å manipulere utdelingen av kort dersom en annen spiller *tar av*, og dersom kortene har merker på baksiden vil personen(e) som kjenner merkene og derfor vet hvilket kort som er øverst i bunken, ha en betydelig mindre fordel dersom dette kortet *svis* (ikke brukes). Mange spillere fortsetter å oppfylle disse reglene uten å reflektere over bakgrunnen for dem.

Lave og Wenger (1991) vektla at et individs læring oppstår gjennom *legitim perifer deltagelse* i et community of practice (CoP). Deltagelsen er *legitim* fordi oppgavene individet utfører er nødvendige og viktige for CoP. Den kan beskrives som *perifer* fordi deltakeren starter med små oppgaver og bare er med på noen deler av CoP sin prosess. Ordet *deltakelse* understreker det sosiale aspektet i læring og hvordan læringen skjer i samhandling med andre i det individet søker å bli et fullverdig medlem i CoP. Lave og Wengers utgangspunkt var teorier om mesterlære, der de studerte hvordan skreddere gikk fra å være lærlinger til å bli mestre. I den første fasen av læringen observerer lærlingen (nybegynneren) de mer erfarne (old-timers) og bidrar selv i begrenset grad. Etter hvert som lærlingen blir mer erfaren vil hun kunne få større ansvar og utvide sitt repertoar. For lærlingen vil det være avgjørende at hun endrer sin selvforståelse og verdier i retning av å bli et fullverdig medlem av CoP. Det vil selvfølgelig også være viktig å oppnå anerkjennelse fra de mer erfarne medlemmene, samt at hun behersker og har tilgang til læringsressursene.

Wenger (2000) videreutviklet teorien ved å identifisere tre ulike former for tilhørighet til et sosialt læringssystem: *engagement*, *imagination* og *alignment*. Her velger jeg å oversette dem til *deltakelse*, *forestillingsevne* og *tilpasning*. CoP er byggeklossene i et sosialt læringssystem. Uavhengig av om vi er old-timers eller nybegynnere så består kunnskap av kompetansen som læringssystemet har skapt over tid og vår erfaring som deltager i CoP-et. Deltakelse skjer ved at man løser oppgaver eller skaper læringsartefakter med andre i praksisfellesskapet. Forestillingsevnen innebærer både vår selvforståelse som medlem av CoP, evnen til å reflektere over CoP eller læringssystemets normer og verdier, samt å forstå og sortere våre inntrykk. Wenger bruker her evnen til å forstå at jorda er rund som et eksempel på forestillingsevne, ettersom de fleste av oss har godtatt og forstått denne forestillingen uten å gjøre selvstendige undersøkelser. Tilpasning er evnen til å justere vår erfaring og våre bidrag

¹² «Å ta av» vil si å dele kortstokken i to deler på en slik måte at rekkefølgen i kortstokken endres før kortene deles ut.

slik at det er nyttig for læringssystemet, og å sørge for at overføring av kunnskap kan skje. Han understreker at dette går begge veier. Det er hensiktsmessig å finne en balansegang mellom disse tre typene for tilhørighet. I noen læringssystem er forestillingsevnen viktigst, som for eksempel i en nasjon. I andre er deltakelse den mest sentrale formen for tilhørighet, og her nevner han en arbeidsplass som et eksempel. For en student vil tilpasning kanskje være viktigst for å forene teoriene man lærer med praksis og å trekke ut essensen av det man har lest slik at man kan besvare en eksamen. For alle CoP vil måten de oppfattes og forstås på av folk utenfor CoP-et være av betydning. Desto mer tid man bruker på aktiviteten, desto viktigere blir samfunnets vurdering av den. Det leder oss over til hva stigma er, og konsekvenser av stigmatisering.

Stigma

Goffman (1963) skiller mellom *oss normale* og *de stigmatiserte*. “By definition, of course, we believe that the person with stigma is not quite human.” (Goffman, 1963, s. 5). Han deler stigma inn i tre typer; ekle kroppslige attributter («abominations of the body»), svakheter i en persons karakter («blemish of individual character»), som eksempler nevner han avhengighet, psykisk lidelse, homofil legning eller radikale politiske meninger) og tilhørighet til en lite fordelaktig gruppe («tribal stigma of race, nation, religion»). Sistnevnte er ofte en arvelig form for stigma (Goffman, 1963). Pokerspillere som stigmatiseres vil høre inn under kategori to. Det vil si at de vil stigmatiseres på et moralsk grunnlag. Stigmaet er i stor grad skapt av samfunnet, og det vil derfor kunne være store nasjonale, kulturelle og historiske forskjeller. Dette understrekes av at noen av hans eksempler oppleves mindre aktuelle i dag. Det er vanlig at de stigmatiserte forsøker å skjule stigmaet sitt (*information control*), og er restriktive med hvem de snakker med og hva de snakker om. Mennesker er imidlertid trent til og raskt vurdere fremmedes sosiale identitet og sosiale status. Her legger vi stor vekt på personlighetstrekk som troverdighet og strukturelle trekk som yrke. Selv om vi ikke alltid er bevisste eller eksplisitte på hvilke forventninger vi har til andre, vil vi raskt oppdage det om våre forventninger brytes. Det kan skape en ubehagelig situasjon for både den stigmatiserte og de normale. Normale personer som sympatiserer med stigmatiserte grupper og gir uttrykk for at de forstår dem, blir av Goffman (1963) kategorisert som *wise*. I den fjerde artikkelen snur jeg dette begrepet ved å kategorisere ikke-spillere som *unwise*, når de etter informantenes mening ikke ønsker å forstå, til tross for at de blir møtt med bedre argumenter. I en studie av Radburn og Horsley (2011) var informantene tydelige på at de kun delte informasjon med ikke-spillere som var villige til å forstå det særegne med poker (ss. 40-41).

I den fjerde artikkelen drøfter jeg hvorvidt begrepet *information control* kan bidra til å forstå hvorfor flere pokerstudier har rapportert vanskelighet med å rekruttere informanter og hvorfor de har opplevd motstand mot studiet i pokermiljøet (se for eksempel Palomäki et al., 2013, s. 257; Radburn & Horsley, 2011, ss. 32-33; Vines & Linders, 2016, ss. 1067, 1075). Min hypotese er at en konsekvens for spillerne som over tid har skjult informasjon, kan være at de føler seg utenfor og lite anerkjent av personer utenfor sub-kulturen. Her er Beckers begrep *outsider* nyttig for å forstå problematikken. I boka *Outsiders* (1963) beskriver han hvordan de som bryter samfunnet eller en gruppes regler, blir uglesett og holdt utenfor det gode selskap. Ofte utvikler outsiderne sine egne regler og sin egen logikk (self justifying rationale), for å rettferdiggjøre sine aktiviteter, og for å forsvare eller hevde sin egen moral. Det kan gjøres ved å insistere på at de utenfor sub-kulturen ikke evner å forstå deres kompetanse, og derfor heller ikke har noen rett til å dømme dem, slik jazz-musikerne i Beckers studie beskrives. Eller ved å forsøke å dempe alvorligheten og omfanget av avviket, ved å argumentere for at sub-kulturen ikke er så unormal, og at farene de andre beskriver er betydelig overdrevet. Dette er marijuana-brukernes tilnærming i Beckers studie. I den tredje og fjerde artikkelen ser jeg på spillernes bruk av egne regler i tilfeller der de anså samfunnets regler for urimelige. Særlig kom dette fram ved at mange deltok på ulovlige pokerklubber og tolket skattereglene forskjellig fra lovteksten.

Som vi har sett risikerer spillerne å bli mistenkt for å ikke være kompetente. Det vil i denne sammenhengen si å ikke ha mulighet til å påvirke utfallet av spillet. Radburn og Horsley (2011, s. 43) argumenterer for at mangel på kontroll sees på som negativt i nesten alle domener i den vestlige kulturen. Dersom spillerne hevder å ha tjent penger, og tilhørerne ikke tror det er mulig, vil de naturlig nok tvile på spillerens historier. Spillerne risikerer også å bli mistenkt for å ha et spilleproblem. Det første stigmaet her er av moralsk karakter, ved at de ikke er til å stole på. Det andre (spilleavhengighet) er definert som en mental eller psykisk lidelse, som forbindes med ytterligere stigma (Istrate, 2011). En mental lidelse vil være særlig utsatt for stigmatisering dersom andre oppfatter at tilstanden er selvforskyldt. Spilleavhengige oppfattes gjerne som grådige, dumme, desperate, impulsive og uansvarlige av både ikke-spillere og andre spillere (Hing, Russell, Gainsbury, & Nuske, 2016). Andre spilleres skepsis mot spilleavhengige kan være et forsøk på å markere avstand, og å understreke at de selv ikke har problemer. Ved å klandre de avhengige for pokers dårlige rykte (Vines & Linders, 2016) er det lettere å rettferdiggjøre at det er greit å ta pengene deres (Radburn & Horsley, 2011). I Recher og Griffiths studie (2012, ss. 20-21) argumenterte informantene for at de

spilleavhengige neppe ville søkt hjelp før de hadde tapt alt de hadde, og at å vinne over dem derfor var nødvendig for å få de til å søke hjelp. Denne logikken kan bidra til å forsvare spillerne som lever av poker. De amerikanske forskerne Vines og Linders (2016) beskriver poker som *dirty work* grunnet stigma knyttet til spilling. Samfunnets vurdering av yrket skaper store utfordringer for yrkesutøvernes identitetsbygging og sosiale liv (Vines & Linders, 2016). Før jeg definerer *dirty work* vil jeg redegjøre for min tolkning av ordene hver for seg.

Hva vil det si at noe er dirty

Douglas (2003) beskriver *dirt* som noe svært normativt. Våre forsøk på å forhindre at det skal være møkkete handler ikke så mye om å unngå sykdom som det handler om å organisere og rydde. Ting eller folk er møkkete dersom de er malplassert (*matter out of place*). Eksempler her er en tallerken i sofaen, en person med bar overkropp i en begravelse, eller badetøy på jobbintervju. Når vi rydder skaper vi konformitet og uttrykker en oppfatning over hva som hører sammen med hva. Ordet ”perverst” kommer av det hebraiske ordet ”tebhel” som betyr blanding eller forvirring. Ord som forurensing og møkk er analogier som skaper sosialt press for å påvirke folks atferd, grensevakter påtaler det unormale og skadelige for å sikre orden. Ting skal være som de fremstår, og motsigelser eller uklarheter vil derfor ofte kategoriseres som synd. Renhetsregler skaper samhold og skille mellom de som er innenfor og de som er utenfor (Douglas, 2003).

Å skille mellom innafor og utenfor, rent og urent eller høy og lav moral, bidrar til den samme form for forsøk på rydding og organisering på et samfunnsnivå som når man rydder et hus. Innenfor religion ser vi tydelige skiller mellom rent og urent, og symbolske former for renselse. Kulturen består av et sett standardiserte normer og verdier som definerer hva som anses for å være vakkert eller møkkete. Selv om personer kan protestere mot kategoriseringene og grunnlaget for dem, vil kulturens normer i stor grad påvirke individets muligheter og begrensninger. For alle kulturer er det avgjørende å håndtere og forholde seg til avvik (Douglas, 2003). Et eksempel her kan være en demonstrasjon der demonstrantene roper slagord og holder opp plakater. Samfunnet tillater dem å demonstrere fordi det anses som en grunnleggende demokratisk verdi. Samtidig forventes det at demonstrasjonen er varslet i forkant, og politiet kan sette begrensninger i form av gjerder, for å sørge for at demonstrasjonen foregår i ordnede former. Ikke alle demonstrasjoner tillates og ikke all atferd tillates under demonstrasjonen.

Hva er arbeid?

Heen (2008) argumenterer for at vi gjennom kapitalismen har endret fokuset i arbeid fra *hva* som produseres til *at* det produseres. Om man arbeider med å lage smellbongbonger eller kreftmedisin er underordnet det at man faktisk arbeider og tjener penger. Marx beskriver det som at bruksverdien er underordnet bytteverdien. Lønnsarbeid defineres gjerne som arbeid uavhengig av hva som produseres, mens andre aktiviteter vil i større grad måtte forsvare sin nytteverdi for å regnes for arbeid. Husarbeid produserer ikke lønn, men blir likevel ansett som nyttig. Lek og spill anses ofte som unyttig og bortkastet, i hvert fall om det går på bekostning av lønnet arbeid (Heen, 2008). Coleman (1961) er særlig skeptisk til at ungdom kaster bort tid på spill som kunne vært brukt på noe mer nyttig. Huizinga (1949) har et mer delt forhold til spill og lek, mens Frønes (1994) og begrepet *spesialisert lek* i stor grad åpner opp for at spill kan være ferdighetsutviklende og positivt. Følger vi resonnementet om at en ikke inntektsgivende aktivitet må forsvare sin nytte dersom den skal kunne regnes for arbeid, så vil en pokerspiller som tjener penger ha rettferdiggjort sin tidsbruk, mens en som verken tjener eller taper kan kritiseres for å ha kastet bort verdifull tid. En pokerspiller som taper penger vil ha store utfordringer med å forsvare tidsbruken. Innenfor denne definisjonen vil profesjonell pokerspiller ha et legitimt arbeid hvis, og bare hvis, spilleren faktisk er i stand til å leve av det.

Politiske dokumenter har i stor grad gjort arbeid til noe ideologisk og verdibasert. Her brukes gjerne ordet arbeid som et synonym til inntektsgivende arbeid. Lønnsarbeid og høy sysselsetting er nødvendig for høy verdiskapning. Det sosiale aspektet av arbeid vektlegges også med selvaktelse, identitetsutvikling og fast struktur (Heen, 2008). ”Spissformulert kan man si at en ideologi som uttrykker at arbeidsmarkedet er den eneste fullverdige veien til sosial integrasjon og en positiv identitet, samtidig bidrar til å marginalisere dem som av ulike grunner er i en annen posisjon.” (Heen, 2008, s. 37). Ofte brukes begrepene *ordentlig* eller *skikkelig* arbeid. Kriteriet er ofte at arbeidet er fysisk tungt eller slitsomt. Ved å definere noe som arbeid, tillegger man det også en verdi. En ordentlig jobb knyttes da mot et sosialt prosjekt og positiv identitet. Det nordiske arbeidsetoset stiller større krav til arbeideren enn at hun bare tjener penger. Den ideelle arbeidstakeren er hardtarbeidende, jobben er respektabel, og hun betaler sin skatt med glede. Dette gjør jobben til et felleskapsprosjekt som handler om å bygge landet (Heen, 2008).

Dirty work

Arbeid kan defineres som skittent (*dirty work*) og stigmatiserende dersom samfunnet anser det for å være urent fysisk, sosialt eller moralsk. Eksempler på fysisk møkkete arbeid kan

være arbeid med ekskrementer, død eller søppel. Arbeid som anses som sosialt skittent vil være å jobbe med en gruppe som blir sett ned på av samfunnet, eksempler her kan være å behandle pedofile eller personer som har et avhengighetsforhold til rus eller spill. Innenfor moralsk skittent arbeid finner vi paparazzifotografer, prostituerte og profesjonelle gamblere. Selv om stigmatiseringen og den lave anseelsen fra samfunnet utenfor kan få arbeiderne til å føle seg på siden av samfunnet, bidrar den ofte også til å skape et sterkt samhold, en subkultur og en yrkesidentitet innenfor gruppen. Det er ofte glidende overganger og ulike vurderinger av hva man anser for skittent arbeid (Ashforth & Kreiner, 1999). Eksempelvis vil arbeid på en abortklinikk anses som høyverdig av noen, samtidig som det vil anses som moralsk forkastelig av andre. Det er også mulig for arbeid å være skittent på mer enn én måte.

Arbeid som anses for skittent kan gi utøveren en følelse av at de har gått over en terskel som det er vanskelig å komme tilbake fra siden endring av yrke vil kunne kreve at man i større grad må forholde seg til de som har stigmatisert yrket (Ashforth & Kreiner, 1999).

Vines og Linders (2016) argumenterer for at poker har blitt mainstream grunnet blant annet mediedekning og det at spillet har flyttet seg fra tvilsomme spillebuler til legitime arenaer. Samtidig har fokuset på spilleavhengighet ført til at flere spillere enn tidligere mistenkes for å ha et spilleproblem, og da særlig de som spiller ofte. I de fleste vestlige land¹³ er poker på kasinoer eller pokerklubber synlig og akseptert. Samtidig blir de profesjonelle spillerne, og andre som bruker mye tid på aktiviteten mer synlige. Spillets uforutsigbarhet, med en kontinuerlig risiko for å kunne tape penger, kan skape usikkerhet og identitetsutfordringer for spillerne som søker å gjøre en karriere av poker. Informantene til Vines og Linders (2016) søkte å legitimere sin spilling og sitt tidsbruk, blant annet ved å understreke at poker var deres arbeid og at de ikke brydde seg om utenforståendes oppfatninger om poker. Ved å definere poker som et arbeid, og ikke en hobby, legitimerte de sin tidsbruk, samtidig som de skapte forventninger til inntjening og forpliktet seg til å prioritere spillet. Å begrunne at man er trøtt med at man måtte jobbe overtid i går, lyder annerledes enn at man er trøtt fordi man satt oppe hele natten og spilte poker. Likeledes vil det høres bedre ut å ha investert en stor sum til arbeidet kontra å ha brukt en stor sum på poker.

Inntjening kan være en effektiv måte å rettferdiggjøre spillingen på, men sverdet er tveegget siden manglende suksess blir problematisk på flere måter. Spilleren vil da kunne kritiseres for å kaste bort tid, ikke være god nok, ikke være troverdig og muligens ha et spilleproblem.

¹³ Norge er her et unntak.

Dersom det er mulig å tjene penger på spillet kan spillerne bli utsatt for en ny form for kritikk, der det hevdes at det er kynisk og moralsk tvilsomt å tjene penger på svake spillere eller spilleavhengige. For spillerne blir det da avgjørende å vise både at de ikke har et spilleproblem selv og at det er moralsk forsvarlig å tjene penger fra dårligere spillere.

I Vines og Linders' (2016) studie fant de at spillerne var opptatt av å markere avstand fra problemspillerne ved å understreke at de ikke var sånn som dem: -«we are not like them ... the suckers”—and argued that the compulsive gamblers were the reason for pokers' bad reputation» (Vines & Linders, 2016, ss. 1068, 1070). Enda lengre gikk noen av de britiske informantene i to studier fra Recher og Griffiths (2012) og McCormack og Griffiths' (2012). Her ga informantene uttrykk for at dårlige pokerspillere og spilleavhengige er enkle bytter og en god inntektskilde for dyktige spillere. Andres spilleproblemer ble ansett som noe positivt og inntektsbringende. I følge Recher og Griffiths (2012) er det grunner til å tro at det vil være kulturelle forskjeller mellom svenske og britiske spillere i retning av at de svenske pokerspillerne er mer empatiske overfor motstandere med spilleproblemer. I artikkel nr. 4 utvider jeg hypotesen fra svenske til nordiske, og fra britiske til spillere fra mer markedsliberale land som USA og Storbritannia.

Den danske forskeren Ole Bjerg beskriver pokerspillets brutale logikk som en parodi på kapitalisme. Med brutal logikk mener han at erfarne spillere kan leve av å utnytte feil fra spilleavhengige eller mindre drevne spillere (2010, 2011). Den finske forskeren Jouhki (2011a) betegner poker som en postmoderne Darwinistisk utfordring. I likhet med tre andre finske forskere (Palomäki et al., 2013) konkluderer han med at poker harmonerer dårlig med en nordisk arbeidsetos og idealer som sosial likhet, rettferdighet og jevn fordeling, der hardt arbeid belønnes med en rettferdig kompensasjon. Penger som er vunnet anses som skitne og mindre virkelige siden det ikke ligger et hardt arbeid bak (Jouhki, 2015). Tanken om at hardt arbeid må ligge bak inntjening er eldgammel. I 1884 skrev Comstock: “It requires but a slight bend in this current to turn the youthful mind away from honest labor and healthful occupation. The promise of getting something for nothing, of making a fortune without the slow plodding of daily, toil, is one of Satans` s most fascinating snares” (s. 56).

4. Metodologisk tilnærming

I dette kapittelet gjør jeg rede for hvordan datainnsamlingene er planlagt og gjennomført, og hvordan dataene er behandlet og analysert. Ettersom jeg i avhandlingen bruker både spørreskjema og intervjudata kan det diskuteres hvorvidt jeg hører hjemme innenfor en mixed methods tradisjon. “In general, mixed methods research represents research that involves collecting, analyzing, and interpreting quantitative and qualitative data in a single study or in a series of studies that investigate the same underlying phenomenon” (Leech & Onwuegbuzie 2009, s. 265). I følge Leech og Onwuegbuzie definisjon vil min studie defineres som en mixed methods studie. Det gjør det naturlig å drøfte hvorvidt de to datakildene kan kombineres ved å ta et raskt blick på *mixed methods* tradisjonen. Ettersom tre av fire artikler er basert på det kvalitative datamaterialet vil hovedvekten i kapitelet være på de kvalitative dataene. Avslutningsvis vil jeg drøfte noen forskningsetiske problemstillinger.

Kontekst for avhandlingen

Bakgrunnen for valg av tema var både mer enn ti års personlig erfaring fra pokerspill og erfaringer fra å skrive en masteroppgave om poker (Talberg, 2008). Resultatene fra masteroppgaven, samt egen erfaring, har virket hypotese genererende for utformingen av intervjuguiden. Det har også bidratt til en innsideerfaring som gir meg noen felles referanserammer med spillerne. Jeg har imidlertid unnlatt å bruke egne kontakter for å rekruttere informanter og har isteden søkt historiene til personer jeg ikke kjente fra før. Kun en av informantene har jeg møtt eller snakket med før arbeidet med denne avhandlingen startet, og ingen av informantene kan sies å inngå i min nære omgangskrets. Videre har tre års arbeid som pedagogisk psykologisk rådgiver¹⁴ gitt meg erfaring med å analysere og beskrive andre personers læringsprosesser, noe som har vært viktig for å besvare et av de to hovedtemaene i avhandlingen.

Valg av metode

Jeg kom tidlig fram til at en intervjuundersøkelse var den mest hensiktsmessige datainnsamlingsmetoden for å studere spillernes læringsprosess og hvorvidt de hadde følt seg utsatt for stigmatisering. Den kvantitative undersøkelsen fra masteroppgaven ble benyttet for å belyse kjennetegn ved pokerspillere og karakterforskjeller mellom spillere og ikke-spillere. Den har også virket hypotese genererende for utformingen av intervjuguiden. Jeg anså i liten grad at en ny kvantitativ undersøkelse ville være hensiktsmessig for å besvare de tre andre

¹⁴ PPT er en kommunal eller fylkeskommunal rådgivende tjeneste som fungerer som sakkyndig instans i spørsmål om barn, ungdom og voksnes opplærings situasjon og behov for spesialundervisning. PPT dekker barnehagen og grunnskolen (+ voksenopplæring). (For mer om PPT se Udir, 2017).

forskningsspørsmålene. Jeg vurderte observasjon som en supplerende metode, men det norske lovverket om poker ville vanskeligjort dette arbeidet da jeg ville ha måttet oppsøke ulovlige pokerklubber. Dette ville ha medført en rekke forskningsetiske utfordringer. I en tidlig fase planla jeg å henvende meg til pedagogisk psykologisk oppfølgingstjeneste (PPOT) for å undersøke deres erfaringer med poker relatert drop-out fra videregående skole. Planen var å rette en spørreundersøkelse mot PPOT-kontor som kartla omfanget og der PPOT-rådgivere som hadde erfaring med temaet kunne kontakte meg direkte. Imidlertid ble disse planene skrinlagt etter hvert som jeg erfarte at drop-out til fordel for pokerspill i større grad forekommer på bachelor-grad enn på videregående skole. Ingen av PPOT-rådgiverne jeg snakket med fortalte at de hadde erfaring med elever som hadde droppet ut for å spille poker. Mulige årsaker til dette kan være at ungdommene har vært opptatt av å skjule sin spilling, noe jeg går mer inn på i artikkel nr. 4 og at ungdommene bruker mindre tid på spilling på videregående skole enn bachelor studier, som jeg drøfter i artikkel 1 og 3.

Kan kvalitativ og kvantitativ metode kombineres?

Rundt 1980 så mange forskere på kvalitativ og kvantitativ metode som uforenelige. Et populært syn var at kvalitativ metode var konstruktivistisk, der data var sterkt preget av dem som observerte dem. Kausale forklaringer var verken mulig eller ønskelig, og utvalgene var gjerne små og ikke representative. Dette stod i sterk motsetning til kvantitative forskere som trodde på en virkelighet (en sannhet). Idealet her var objektive (intersubjektive) data og målet var å vise kausale lovmessigheter med store representative datasett (Bergman, 2008; se også Smith, 1983). Bergman mener imidlertid at dette synet er en lite hensiktsmessig forenkling. Han beskriver både kvalitativ og kvantitativ metode som svært heterogene. Man kan ha store utvalg i kvalitativ metode og små utvalg i kvantitativ metode. Hvorvidt man tror på en eller flere *sannheter/virkeligheter* behøver ikke avgjøre hvordan man henter inn data eller hvordan man behandler dem i etterkant. Det er med andre ord avgjørende å skille mellom datainnsamlingsmetoder, datafortolkninger og vitenskapsteori. Dette må ikke hoppes bukk over med noen enkle ord om pragmatisme, men man må la forskningsspørsmålene være styrende for hvilke metoder man velger. På samme måte er det en forenkling å si at mixed methods gir flere innfallsvinkler og derfor mer kunnskap. Noen ganger blir ikke vannet klarere, men isteden mer grumsete når man samler inn mer data (Bergman, 2008). Innenfor kvantitativ metode har kritisk realisme vunnet terreng på bekostning av klassisk positivisme. Det kan bidra til å redusere de vitenskapsteoretiske forskjellene (Lund, 2012). Hammersley (2008) argumenterer for at det er mulig å generalisere fra kvalitative data og at

mange kvantitative studier ikke har generalisering eller hypotesetesting som målsetning. Min spørreundersøkelse var en tversnittundersøkelse og gir derfor et dårlig grunnlag for kausale slutninger.

Kleven (2008) understreker at data ikke er valide eller reliable i seg selv, men at det er slutningene vi trekker fra dataene som må vurderes kritisk. Når vi behandler kvalitative data vil vi ha nytte av de samme validitetsbetraktningene som når vi behandler kvantitative data. Kleven understreker at induktive slutninger er vanlige både i kvalitativ og kvantitativ forskning. Det innebærer at innsamlede data vurderes som relevant for en annen kontekst. Selv betraktninger rundt statistisk validitet har relevans i kvalitativ forskning ettersom dette i bunn og grunn handler om hvorvidt en observasjon er triviell eller egnet for en mer omfattende analyse.

Lund er enig i at kvalitative forskere med fordel kan hente inspirasjon fra kvantitativ validitetstankegang, men han mener tilpasninger må gjøres særlig når det gjelder indre validitet (forstått som dataenes konsistens og hvilke alternative forklaringer som er mulige) og kausale slutninger (Lund, 2012).

Det er selvfølgelig også mulig for kvantitative forskere å hente inspirasjon fra metodiske betraktninger fra kvalitative forskere. Kleven trekker fram at «Hansons tese», som enkelt kan oppsummeres i at alle observasjoner er teori-ladete, også gjelder for kvantitativ metode (Kleven, 2008). Maxwell mener kombinasjonen av kvalitativ og kvantitativ metode i mange tilfeller er det optimale og at kvalitative studier er godt egnet for å analysere en prosess og utfra det komme med kontekstuelle forklaringer (Maxwell, 2004a; 2004b).

Mixed Methods

Mixed methods kan i følge Venkatesh, Brown, og Bala (2013) og Johnson, Onwuegbuzie, og Turner (2007) beskrives som den tredje metodiske bevegelsen (eller det tredje paradigme). Målet var å ta det beste fra to verdener ved å lage en syntese mellom kvalitativ og kvantitativ metode på en mer pragmatisk og mindre rigid måte (Bergman, 2008; Johnson et al., 2007). Betegnelsen brukes på en rekke ulike forskningsdesign. Det er ikke et krav om at kvalitativ og kvantitativ metode brukes på samme forskningsspørsmål for at studiet skal regnes som et mixed methods studie (Creswell & Clarke 2007). Dette er en bred fortolkning av hva et mixed methods studie innebærer, men uavhengig av om min studie hører hjemme innenfor mixed methods eller kun er en studie hvor både kvalitativ og kvantitativ metode benyttes, kan betraktninger rundt metodologi fra mixed methods tradisjonen være verdifulle.

For å analysere spillernes læringsprosesser mellom utdanning og stigmatisering har jeg sett det nødvendig å innhente både kvalitative og kvantitative data. Den kvantitative studien skapte en rekke hypoteser som jeg har søkt om forklaring på (fra informantene) i den kvalitative studien. Videre har forklaringer fra spillerne i intervjuene bidratt til å skape nye hypoteser som jeg har drøftet med informanter i senere intervjuer. Enkelt ting som informantene sier har det selvfølgelig vært mulig å undersøke hjelp av kvantitative kilder og andre studier. I følge Leech og Onwuegbuzie (2009) sin definisjon som jeg siterte i starten av kapitlet har jeg foretatt et mixed methods studie, hvilke implikasjoner skaper det? Creswell og Clarke (2007) skriver at mixed methods både har underliggende filosofiske og vitenskapsteoretiske oppfatninger. "Its central premise is that the use of quantitative and qualitative approaches in combination provides a better understanding of research problems than either approach alone" (Creswell & Clark 2007, s. 5). For at det skal være mulig er jeg avhengig av å finne et felles fundament for studiet. Som vi har sett har flere vært kritiske til blanding av kvalitativ og kvantitativ metode.

Mixed methods har blitt kritisert for ikke å være tro mot ontologiske og epistemologiske trossystemer (Johnson & Onwuegbuzie, 2004). Onwuegbuzie & Johnson (2006) nevner følgende utfordringer i paradigmeblandingen: epistemologisk (objektiv/subjektiv), ontologisk (en virkelighet/sannheter mot flere virkeligheter/sannheter), teoriladet/objektiv, induktiv/deduktiv. Deres forslag til løsning er å ha strengt adskilte deler i studiet der den kvalitative delen veksler på den kvalitative tradisjonen og den kvantitative delen på den kvantitative tradisjonen. En annen løsning er å velge moderate posisjoner og søke å utvikle en syntese som reflekterer mer enn den konkluderer.

Zachariadis, Scott og Barrett (2013) argumenterer for at kritisk realisme er en slags middelvei mellom empirisme og interpretivisme, og er derfor velegnet for mixed methods. Kritisk realisme åpner for at virkeligheten eksisterer uavhengig av vår persepsjon av den, og at kunnskap er noe som mennesket skaper. På grunn av dette kan virkeligheten være annerledes enn vår oppfatning av den. I tillegg er det vanskelig eller umulig å løsrive menneskelige prosesser fra konteksten de er i. Våre oppfatninger er gjerne teoriladede og situert i en historisk og politisk kontekst (Zachariadis et al., 2013).

Roy Bhaskar (2013) argumenterer for en epistemologi basert på kritisk realisme. Et sentralt poeng for Bhaskar er at vår ontologi avgjør vår epistemologi. Det vil si at hva vi tror om verden vil påvirke hvordan vi søker kunnskap. Kazi er inspirert av blant andre Bhaskar, og

argumenterer for en bred versjon av kritisk realisme. Hans versjon dekker ulike perspektiver med lignende ontologi. Han forneker ekstreme posisjoner som at virkeligheten er åpent tilgjengelig, og at det ikke finnes noen sikker sannhet (Andersen, 2007, ss. 47-48).

Selv skriver Kazi: ”Virkeligheten eksisterer eksternt i forhold til observatøren, og skønt den ikke kan begribes, som den er (for observatørens teoretiske orientering fungerer som et filter), så kan man stræbe efter en tilnærmelse til denne virkelighet” (Kazi, 1998, s. 152).

Denne avhandlingen har kritisk realisme som vitenskapsteoretisk utgangspunkt og tro på at innsamlede data har relevans også for andre kontekster (induktive slutninger).

Det innebærer en tro på at funn fra mine respondenter og informanter kan overføres også til personer jeg ikke har undersøkt. Generaliseringer må foretas med stor grad av varsomhet og vi kan ikke med sikkerhet si at slik som det var for en av informantene vil det også være for alle andre. Vi kan imidlertid anta at enkelte ting informantene forteller også har stor sannsynlighet for å gjelde personer som jeg ikke har undersøkt. Eksempelvis anser jeg det som sannsynlig at andre profesjonelle pokerspillere også har opplevd motstand fra omgivelsene og har slitt med å kombinere spillingen med andre aktiviteter.

De kvantitative dataene

Spørreundersøkelsen ble gjennomført 2007-08 i forbindelse med min masteroppgave om samme tema. Jeg søkte Norsk Samfunnsvitenskapelig datatjeneste (NSD) om godkjenning 14.08.07 og ble bedt om å foreta noen endringer på spørreskjemaet. Endelig godkjenning ble gitt 28.09.07 (se vedlegg 3). Jeg konstruerte selv spørreskjemaet uten å ha erfaring med dette fra før. Det har ført til betydelige utfordringer ved analysen av data og var delvis årsak til en lang review prosess for den første artikkelen (innsendt mars 2015, akseptert juli 2017). Det var utfordrende å finne samarbeidsskoler til spørreskjemaundersøkelsen, men til slutt takket to skoler fra Østlandet, en fra Nord-Norge og en fra Vestlandet ja til å delta. Jeg stilte som krav at undersøkelsen ble gjennomført i løpet av en skoletime og takket nei til skoler som tilbød å sende det med elevene hjem eller at elevene skulle fylle ut skjemaene under store fellesarrangementer på skolen. Dette ble gjort for å ha mulighet til å måle svarprosent og å gi elevene nødvendig arbeidsro til å fylle ut skjemaet på en hensiktsmessig måte uten å påvirke hverandre etc. Gjennomføringen var lik i alle klasser, lærer åpnet en konvolutt som inneholdt informasjonsskriv (se vedlegg 1) og spørreskjemaer (se vedlegg 2) til klassen og leste informasjonsskrivet høyt for elevene. Her stod det litt om bakgrunnen for studien, at

deltagelse var frivillig og at elevene kunne trekke seg når som helst. Lærerne ble bedt om å notere hvor mange elever som gikk i klassen (i følge klasseliste) og hvor mange elever som var tilstede mens elevene besvarte spørreskjemaene. Spørreskjemaene ble samlet inn og konvoluttene lukket. Jeg har beregnet netto svarprosent ved å dividere antallet besvarte skjemaer på antall elever som var tilstede og brutto svarprosent ved å dividere antallet besvarte skjemaer på antallet elever oppført på klasseliste. Jeg mottok 953 svar, svarprosenten var 95 netto og 80 brutto.

Flere av spørsmålene i spørreundersøkelsen kunne med fordel vært konstruert på en annen måte. Istedenfor å stille spørsmål om elevenes karakterer i ulike fag stilte jeg spørsmål om elevenes gjennomsnittskarakterer ved utgangen av tiendeklasse og forrige semester. Ettersom elevene var på ulike klassetrinn og besvarte skjemaene på ulikt tidspunkt (noen høsten 07, andre våren 08) så endte jeg opp med å bruke spørsmålet om tiendeklasse til den kvantitative artikkelen. Uheldigvis var svaralternativene på dette spørsmålet tredelt («under middels (0-2,9)», «rundt middels (3-4)» og «over middels (bedre enn 4)»). En kontinuerlig variabel ville gitt et mer presist bilde av elevenes karakterer. I følge Vittinghoff og McCulloch (2007) er en vanlig tommelfingerregel i statistikk at man bør ha minimum ti observasjoner per prediktorvariabel i regresjoner. Kravet stilles for å unngå type 1 feil, det vil si at man bekrefter en usann hypotese. Forfatterne finner imidlertid at det i liten grad er forskjeller i sannsynligheten for å begå type 1 feil mellom 5-9 observasjoner og 10-16 observasjoner, per prediktor variabel (Vittinghoff & McCulloch, 2007). I artikkelen ble en rekke svaralternativer (på de uavhengige variablene) slått sammen for å unngå for få observasjoner per positivt utfall (på den avhengige variabelen).

Jeg gjorde en rekke forsøk med interaksjonseffekter (karakter med trivsel, karakter med alkohol, karakter med vennskapstilknytning og alkohol med trivsel), men siden ingen av disse hadde signifikante utslag ble de utelatt i de endelige analysene. I tillegg ble flere av de uavhengige variablene (som vennskapstilknytning og skoletrivsel) utelatt av samme grunn. Det øker den statistiske styrken til analysen, men kan svekke det teoretiske bidraget ettersom modellen blir mer begrenset. Hadde utvalget vært større og/eller en høyere andel (særlig jenter) hadde spilt poker ville ikke dette vært nødvendig. Like fullt var den kvantitative undersøkelsen svært verdifull ettersom den bidro til å utvikle hypoteser som jeg tok med meg til utformingen av intervjuguiden i den kvalitative undersøkelsen.

Statistisk analyse

I den kvantitative artikkelen benyttet jeg først binomisk logistisk regresjonsanalyse for å analysere om elevene som hadde spilt poker skilte seg fra elevene som ikke hadde spilt poker. Deretter benyttet jeg multinomisk logistisk regresjonsanalyse for å undersøke om guttene som hadde spilt **ofte** (definert som ukentlig) skilte seg fra guttene som hadde spilt **litt** (definert som månedlig) og guttene som **ikke** hadde spilt poker. Modellene ble estimert ved å benytte SPSS versjon 22 og det var separate modeller for jenter og gutter, for bordpoker om penger og nettpoker om lekepenger. Etersom få jenter hadde spilt poker var det ikke mulig å estimere multinomiske modeller for jenter.

De kvalitative dataene

I perioden oktober 2015 til juli 2016 gjennomførte jeg 15 intervjuer med mannlige pokerspillere. Flere kvinner ble invitert til å stille, men ingen takket ja. Poker er et mannsdominert spill, men at ingen kvinner deltok skaper noen begrensninger for hva studiet kan si noe om. Tolv av informantene var i alderen 20-30 år (gjennomsnittsalder 25,5) da intervjuet ble gjennomført. Tre var i alderen >35 til <50 år. 8 av spillerne gikk på videregående skole da spørreskjemaet til den kvantitative artikkelen ble samlet inn. Det vil si at jeg i stor grad undersøker pokerspillere som har lignende fødselsår med 9 års mellomrom og to ulike datametoder. Intervjuene var i stor grad retrospektive, der spillerne startet med å beskrive sin pokerdebut og hvordan karrieren hadde utviklet seg fram til i dag. I artikkel 2 er hovedfokuset på spillernes første møte med poker og starten på spillernes læringsprosess. I artikkel 3 er balansen mellom spilling og utdanning hovedtemaet, noe som i stor grad blir retrospektivt for de eldste informantene.

Datainnsamling

I gjennomsnitt varte hvert intervju drøyt 2 timer. Intervjuene var semistrukturerte. Målet var at informantens historie, framfor rekkefølgen i intervjuguiden, skulle styre samtalen. Intervjuguiden ble brukt for å sikre at alle temaene ble belyst. Seks av intervjuene ble gjennomført på Universitetet i Oslo, like mange over telefon (eller over Skype) og de resterende tre ble gjennomført hjemme hos informant, hjemme hos meg og på jobben til en informant. Selv om det ikke kan utelukkes tror jeg ikke at intervjustedet preget resultatene i nevneverdig grad. Alle informantene samtykket til lydopptak av samtalen. Undersøkelsen ble meldt til NSD april 2015, og jeg fikk da noen kommentarer vedrørende lagring av dataene. Dette førte til en presisering i informasjonsskrivet før jeg fikk endelig godkjennelse juni 2015 (se vedlegg 6).

Ettersom en del unge norske pokerspillere (potensielle informanter) har så spesielle og offentlig kjente historier fryktet jeg at å anonymisere dem, dersom jeg fikk intervjuet dem, ville svekke datarikdommen betraktelig. I informasjonsskrivet åpnet jeg derfor for at informantene som **ikke** ønsket å være anonyme kunne samtykke til det. Jeg endte imidlertid til slutt med å anonymisere samtlige informanter. Dette skyldes at jeg kom fram til at mangelen på anonymisering kunne medføre en rekke potensielle metodiske og forskningsetiske utfordringer som jeg ikke hadde reflektert nok over ved starten av datainnsamlingen. Jeg anså det eksempelvis som potensielt utfordrende dersom en informant stilte med fullt navn i artikkel 2, men ønsket å være anonym i artikkel 4. I så tilfelle ville en anonymisering av den aktuelle informanten i artikkel fire vært verdiløs ettersom informanten ville ha vært identifiserbar om man så artiklene i sammenheng. Et annet potensielt problem jeg så for meg var dersom en informant «godkjente» det første utkastet av en artikkel, men ikke kjente seg igjen i artikkelen etter en revidering. Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH) skriver at "forskeren må unngå å komme i avhengighetsforhold til informantene" (2016, s. 16). Beslutningen om å anonymisere samtlige informanter har ført til at jeg har måttet ta grep for å sikre deres anonymitet. Nøyaktig alder oppgis ikke på de tre eldste informantene. Geografiske steder er utelatt eller gjort mer generelle og nøyaktig inntjening er ikke oppgitt. Jeg er også forsiktig med å beskrive tid og sted knyttet til historier som informantene forteller. Alle informantene fikk tilbud om å lese gjennom transkripsjonene i etterkant av intervjuet. Tre av informantene takket ja, men ingen kom med kommentarer i etterkant. To av informantene har sett utdrag fra egne sitater som var planlagt brukt i artiklene og en av dem kom med noen mindre kommentarer som ble tatt til følge.

Alle intervjuene startet med at jeg informerte om undersøkelsen og gjennomgikk informasjonsskrivet (se vedlegg 4). Dersom vi møttes fysisk signerte informanten informasjonsskrivet, i intervjuer som ble gjennomført over telefon/Skype samtykket informantene muntlig til deltakelse. NSD presiserer at loven ikke stiller krav om samtykke gis muntlig eller skriftlig (NSD, i.d.).

Intervjuguide

Etter at jeg utformet en intervjuguide, gjennomførte og transkriberte jeg to prøveintervjuer som begge førte til justeringer av intervjuguiden. Målet med prøveintervjuene var, i tillegg til å måle hvor lenge intervjuene kom til å vare, å finne svakheter og tvetydigheter i spørsmålene, samt om det var spørsmål som ikke ble stilt, men som burde ha blitt stilt. Begge

prøveintervjuene ble utført med erfarne pokerspillere som jeg kjenner godt og de ble oppfordret til å ta notater underveis dersom spørsmål var uklare eller tvetydige. Jeg tok tiden på selve intervjuet og vi hadde i etterkant en diskusjon om hvordan spørsmålene fungerte og muligheter for forbedringer.

Den endelige intervjuguiden (se vedlegg 5) hadde 12 hovedtemaer. Første tema var informantens **pokerstart og endring**, hvordan informantens første møte med poker var og hvordan deres pokerkarriere hadde utviklet seg. Flere av informantene hadde «to første møter», ett i barndommen og et nytt møte som ungdom, i så fall ble begge møtene beskrevet. Deretter fulgte spørsmål om **spillfrekvens og type** som omfatter stabilitet, tidsbruk og innsats på poker. Den tredje temabolken bestod av **læringsspørsmål**, om hvilke læringsstrategier og læringskilder informantene hadde brukt og hvilket utbytte de hadde fått av dem. Deretter fulgte spørsmål om **problematikk** rundt informantens spill, spillere informantene hadde møtt og bekjente av informanten. Det var også spørsmål om hvilke reaksjoner andre hadde hatt på informantens spilling. Femte og sjette tema var henholdsvis spørsmål om deres erfaringer med **bordpoker** og **nettpoker**, samt forskjellene mellom dem. Deretter fulgte spørsmål om **spillopplevelsen**. Her valgte jeg etter de første intervjuene å droppe spørsmål om flyt siden pokeruttrykket *flyt* har noe til felles med, men ikke er likt som det sosiologiske begrepet *flyt*.¹⁵ Det åttende tema var **miljø** som både tok for seg pokerspillernes nærmeste omgangskrets og inntrykk av det norske pokermiljøet, eller miljøet på ulike pokerklubber. Det niende tema var **kombinering med livet utenfor**, hvorvidt andre ble påvirket av deres spilling og om poker kom i konflikt med andre ting, med særlig vekt på utdanning. Deretter fulgte spørsmål om **framtidssikter**, og hvorvidt de trodde det ville bli mer eller mindre spilling framover. Det nest siste temaet var en rekke med **pokerrelaterte begreper** som informantene ble bedt om å definere og ta stilling til om var viktig for dem. Alt fra relativt elementære ting som *outs*¹⁶ og *pot odds*¹⁷ til mer tekniske begreper som *implied odds*¹⁸ og *reversed implied odds*¹⁹. Min

¹⁵ Pokeruttrykket **flyt** handler i stor grad om **framgang** og i noe grad flaks, at en spiller lykkes og har «god glid». En spiller som «er i flyten» får litt bedre kort enn vanlig og har ofte marginene litt på sin side. Det sosiologiske begrepet **flyt** handler i større grad om å være **oppslukt**, man er konsentrert, stenger andre ting ute og glemmer tid og rom.

¹⁶ Outs er antallet kort som kan komme på bordet som vi estimerer at vil gjøre vår hånd bedre enn motstanders hånd. Dersom våre to personlige kort begge er hjerter og det kommer to hjerter på bordet på flop vil vi ha 9 outs for å få en flush på turn (se Hardin 2016 s. 37).

¹⁷ Pot odds er oddsen vi tilbyr av en motstander som har bydd. Dersom det er 200 i potten før motstander byr og hun byr 100 vil vår potodds være 4, eller 3 til 1. Det betyr at vi må betale 100 for å ha mulighet til å få tjene 300. Vi bør syne eller øke om vi estimerer at vi har over 25 % sjans til å vinne hånden (se Hardin, 2016 s. 27).

¹⁸ Implied odds er det vi estimerer at vi kommer til å vinne dersom vi forbedrer hånden vår (se Hardin, 2016 s. 27).

opplevelse var at det, sammen med læringsbeskrivelsene, ga et inntrykk av hvordan de reflekterte rundt pokerteori og konsistensen i deres historier. Avslutningsvis inviterte jeg informantene til å drøfte noen funn fra min masteroppgave²⁰ og eventuelt andre ting de ville prate om. Erfaringer fra intervjuene førte til små, men kontinuerlige justeringer av intervjuguiden.

Rekruttering av informanter

Under arbeidet med avhandlingen deltok jeg i 2015 på tre pokerturneringer i Norge. Den første var en gratisturnering (om lekepenger) på en spillmesse, den andre var første lovlige turnering med pengeinnsats (Østlandsmesterskapet, satellitt til NM) og den tredje var første lovlige turnering med pengepremie (Norgesmesterskapet i poker main event 2015). Ved alle disse tre turneringene forsøkte jeg å komme i kontakt med potensielle informanter, jeg fortalte om prosjektet og delte ut visittkort. Ved Norgesmesterskapet hengte jeg i tillegg opp lapper (Se vedlegg 8). Jeg la også ut en post på pokerforumet: no.donkr.com (se vedlegg 7), der jeg søkte etter informanter som hadde spilt minst ett år og som spilte mer enn én time om dagen i snitt. På pokerforumet skrev jeg at 16-30 åringer var målgruppen, men ved NM endret jeg målgruppen til 18-30 åringer. Jeg var ikke i kontakt med noen under 18 år som var aktuelle. Jeg hadde som målsetning å rekruttere personer av begge kjønn, samt både profesjonelle og amatører. Jeg ønsket også å intervju enkelte spillere som var over 30 år og som hadde en sentral posisjon i pokermiljøet, disse så jeg det imidlertid som mer hensiktsmessig å kontakte direkte enn å søke etter ved å henge opp lapper eller gjennom innlegg på forum. Jeg tok i tillegg kontakt med flere profesjonelle spillere under 30 år som har en offentlig kjent historie, det skulle imidlertid vise seg at langt de fleste av disse ikke ønsket å stille til intervju. Utfordring med å rekruttere informanter i studier som omhandler poker drøftes i artikkel 4.

Kategorisering av informantene

Jeg opererer med tre kategorier: Amatører, profesjonelle og old-timers. Termen old-timers er inspirert av Lave og Wenger (1991, s. 68) og er spillere som har en sentral plass i pokermiljøet og som har sett endringer over tid. Deres erfaring og fortolkning har vært vel så viktig for meg som deres personlige historier. De har bidratt med beskrivelser av hvordan pokermiljøet har forandret seg og trender innenfor pokeren selv om deres personlige

¹⁹ Reversed implied odds er det vi forventer at vi vil tape dersom vi forbedrer hånden vår, men motstander allikevel vinner (for eksempel at vi får en flush, men motstanderen får et hus).

²⁰ I masteroppgaven fant jeg at en av fire elever som hadde spilt poker i løpet av det siste året mente de kunne leve av poker dersom de ønsket det og at pokerspillerne fikk signifikant bedre karakterer enn elevene som ikke spilte poker (tema for artikkel nr. 1 og 3).

erfaringer også har vært viktig. Alle old-timerne ble rekruttert gjennom direkte kontakt. De yngre spillerne ble kategorisert som profesjonelle dersom de hadde levd av poker i mer enn ett år og vunnet mer enn \$100 000 på poker gjennom sin karriere. Møtte de ikke disse kriteriene ble de kategorisert som amatører. I praksis var det ingen som var i grenselandet mellom disse kategoriene. Mest tjenende amatør hadde tjent under \$50 000 og alle de profesjonelle hadde tjent over \$500 000. Alle beløpene er oppgitt før skatt. Informantene har fått et pseudonym der forbokstaven indikerer hvilken kategori de tilhører. Informantene har samme pseudonym i alle de tre kvalitative artiklene. Jeg hadde ikke bestemt meg på forhånd for hvor mange som skulle rekrutteres innenfor hver av de tre kategoriene.

Dataanalyse

Jeg transkriberte lydopptak fra intervjuene ordrett ved hjelp av programmet Hyper Transcribe (version 1.6) og leste igjennom de første transkripsjonene flere ganger før jeg startet med koding ved hjelp av programmet Hyper Research (versjon 3.7.3). Totalt var transkripsjonene på 253 162 ord som tilsvarer drøyt 800 sider tekst²¹. Dataene ble analysert gjennom en **tematisk analyse**. Målsetningen med tematisk analyse er å søke systematisk etter de underliggende og ofte uuttalte temaene i tekstene. Hva som utgjør et tema avhenger i større grad av forskningsspørsmålene enn av hva som dominerer samtalen. Kodingsprosessen består av en kontinuerlig justering av temaene. Tematisk analyse kan brukes til en rekke ulike vitenskapsteoretiske utgangspunkt, men forfatterne understreker viktigheten av at forskeren eksplisitt redegjør for sin teoretiske posisjon (Braun & Clarke, 2006).

Fremgangsmåten var inspirert av Aspers (2009), Griffiths, Parke, Wood & Parke (2012) og Braun og Clarke (2006). Aspers anbefaler bruk av empirisk fenomenologi for å fortolke intervjudata og å gjennomføre intervjustudier. Forskeren må først etterstrebe å forstå informantenes perspektiv/fremstilling (first order constructs) deretter må historiene fortolkes og analyseres utfra relevante teorier (second order constructs) før empirien får mulighet til å utfordre teoriene. I dette ligger en tror på at sannhet delvis er sosialt konstruert. Informantene presenterer ikke en objektiv sannhet, men en fremstilling av seg selv. Å gjengi kun informantens fortelling vil være historiefortelling fra informantenes perspektiv. Teori er nødvendig for å fortolke historien, men dersom teorien ikke utfordres vil ikke informantens historie tas tilstrekkelig på alvor og vi risikerer å bli låst i vår teoretiske forforståelse (får tilnærmet like resultater uavhengig av hva empirien forteller oss). For at en konklusjon kan

²¹ Times new roman pkt. 12. 1,5 linjeavstand.

anses som vitenskapelig må forskeren, og ideelt sett også leseren av forskningen, forstå informantenes perspektiv (Aspers, 2009).

Også Braun og Clarke (2006) fremhever at informantens historier må fortolkes teoretisk. Temaene kan enten konstrueres induktivt eller deduktivt. Førstnevnte er i stor grad data-drevet, mens de deduktive er mer drevet av teori. De fleste av hovedtemaene har vært teoridrevne, mens de fleste av under-temaene har vært datastyrt.

Etter hvert intervju skrev jeg ned et observasjonsnotat for å fange opp kroppsspråk eller andre ting som ikke ble kom fram av transkripsjonene. De har også hjulpet meg til å analysere mitt eget bidrag (hvordan spørsmål har fungert) og hva jeg kan gjøre annerledes i neste intervju. Etter å ha lest transkripsjonene skrev jeg en presentasjon av hver informants historie og sentrale poeng fra intervjuet. Underveis, mens jeg kodet skrev jeg ned «preliminære funn» som kunne være betraktninger fra informanten eller tanker jeg selv kom med mens jeg kodet. Disse sjekket jeg mot resten av informantens historie, andre informanters historier og historier fra *pokerverdenen* (pokernetsteder, diskusjonsforum for pokerspillere etc). Jeg søkte å finne likheter og ulikheter mellom informantene så vell som selvmotsigelser og ting en informant sa som kunne forklare noe en annen sa osv. For å sammenligne informantenes syn/historier på utvalgte temaer lagde jeg tabeller. Jeg lagde også kronologiske oversikter (flytskjemaer) over ulike stadier av deres pokerkarrierer og vendepunkt for å sammenligne spillere som hadde startet med poker på ulike tidspunkt. Dette viste seg å være nyttige verktøy selv om selve tabellene og modellen ikke har blitt brukt i noen av artiklene.

Jeg utformet 7 hovedtemaer (Historie, Læring, Motivasjon, Negativ motivasjon, Outsider, Problematikk, Strategi) med totalt 53 undertemaer. Re-koding og navneendringer på temaene har vært en kontinuerlig prosess som både har blitt påvirket av funn fra tidligere forskning, informantenes forklaringer, arbeidet med å skrive artiklene og lesing av relevant teori.

Forskningsetiske betraktninger

En av våre mest sentrale forpliktelser som forsker er å innhente samtykke fra de som deltar i forskningen. Samtykket skal være fritt informert og uttrykkelig. *Fritt* vil si uten ytre press, *informert* innebærer at tilstrekkelig informasjon er gitt og *uttrykkelig* vil si at det ikke er noen tvil om at deltakeren samtykker (NESH, 2016).

Informantene kan ikke beskrives som en sårbar gruppe, alle hadde full samtykkekompetanse og det har ikke vært situasjoner der informantene ikke har hatt reell mulighet til å si nei.

Solbakk (2014, avsn. 1) definerer en gruppe som sårbar dersom «det er spesiell grunn til å mistenke at individene som inngår i gruppen, kan ha særskilte utfordringer forbundet med å gi fritt informert samtykke til at forskning utføres på dem». At mange potensielle informanter ikke har takket ja eller har takket ja og så ombestemt seg tyder på at de har følt at de er fri fra utilbørlig press. Flere har takket ja når jeg har møtt dem personlig (for eksempel i en pokerturning) for så ikke å besvare e-post eller ikke sende meg e-post som avtalt. Blant de som deltok i undersøkelsen ga flere uttrykk for at de hadde brukt søkemotorer for å avsløre min agenda og at min pokererfaring var en forutsetning for at de stilte til intervju.

Pokerspilleres skepsis mot å delta i forskning er også beskrevet av andre forskere (Istrate, 2011; Radburn & Horsley, 2011; Vines & Linders, 2016). Hvilke konsekvenser denne skepsisen kan få er et sentralt tema i artikkel nr. 4.

For å forsikre meg om at informantene ikke følte seg presset og at de fikk tilstrekkelig informasjon, ble alle sendt en e-post med informasjon i tillegg til informasjonsskrivet i god tid før intervjuet. Å ikke fastsette et intervjutidspunkt før de hadde fått skriftlig informasjon var en bevisst strategi selv om det var frustrerende at flere falt fra underveis. CUREC (Central University Research Ethics Committee, University of Oxford) anbefaler at informanter får minst ett døgn betenkningstid fra de mottar informasjonsskrivet til intervjuet gjennomføres (CUREC, i.d.). Jeg har forholdt meg til denne anbefalingen.

En fordel med å gjøre det på den måten var at informantene var godt forberedt da de stilte til intervju og at jeg følte meg trygg på at de ønsket å stille. Dette er et eksempel på at etiske hensyn kan bidra til å øke datakvaliteten (Tangen, 2014).

5. Sammendrag av artiklene i avhandlingen

De fire artiklene baserer seg på to ulike datakilder. Den første artikkelen baserer seg på en spørreskjemaundersøkelse blant elever på fire videregående skoler som ble innsamlet i 2007-2008 (n=953). De tre øvrige artiklene baserer seg på intervjuer med 12 pokerspillere i alderen 20-30 år og 3 intervjuer med pokerspillere i alderen >35<50 år som ble gjennomført 2015-2016.

Artikkel 1

Kjennetegn ved unge pokerspillere

Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?

Tradisjonelt har forskning på pengespill i liten grad skilt mellom ulike pengespill og hatt hovedfokus på spilleavhengighet og problemer i forbindelse med pengespill (se feks Brunborg et al., 2013; Fröberg, 2006; Frøyland et al., 2010; Johansson & Göttestam, 2003; Nielsen et al., 2008; Rossow & Hansen, 2003; Svensson, 2005; Søndergaard, 2006). I disse studiene finner man ofte at elever med et problematisk forhold til pengespill får lavere skolekarakterer enn andre elever. Den pokerspesifikke forskningen hevder at poker skiller seg fra øvrige pengespill grunnet ferdighetselementet og mulighet for å utvikle ferdigheter gjennom spilling. Her har imidlertid ikke skolevariabler vært sentrale (se Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Dedonno & Detterman, 2008; Germain & Tenebaum, 2011; Hardy, 2006; Palomäki et al., 2013; Parke et al., 2005; Shead et al., 2008). Ingen av disse retningene har gitt oss informasjon om pokerspillere generelt skiller seg fra ikke-spillere når det kommer til skolekarakterer.

I denne artikkelen undersøkte jeg om elever med gode karakterer hadde økt eller redusert sannsynlighet for å ha spilt henholdsvis bordpoker om penger og nettpoker med lekepenger. Jeg fant at gutter med gode karakterer (bedre enn 4 i gjennomsnittskarakter ved utgangen av tiendeklasse), sammenliknet med gutter med middels/lave karakterer, hadde signifikant økt sannsynlighet for å ha spilt poker med venner om penger (54,7 % mot 41,3 %) og nettpoker med lekepenger (42,8 % mot 30,2 %) etter kontroll for skoletilhørighet, alkoholforbruk og foreldres utdanning. Videre analyser viste at de signifikante sammenhengene kun gjaldt for gutter og lavfrekvent forbruk av pokerspill.

Funnene indikerer en motsatt sammenheng mellom spill og karakterer dersom man ser på pokerspillere generelt framfor elever som har et problematisk forhold til ett eller flere

pengespill. Det må understrekes at sammenhengen var i retning av at de som hadde gode karakterer hadde økt sannsynlighet for å ha spilt poker, ikke at pokerspill fører til bedre karakterer. En mulig årsak til at skoleflinke gutter var overrepresentert blant spillerne kan være at de i større grad enn mindre skoleflinke gutter evnet å utvikle gode læringsstrategier og at de derfor var mer suksessfulle i spillet samtidig som de evnet å holde spillingen på et moderat nivå. Det var store kjønnsforskjeller i retningen av at poker var langt mindre utbredt blant jenter. Tidligere studier har vist at poker har høyere status blant unge gutter enn jenter (Calado, Alexandre & Griffiths, 2014; Trabjerg et al., 2014) og at jenter ofte føler seg lite velkomne i spillet (Abarbanel & Bernhard, 2012; Ingen, 2008; Palomäki, Yan, Modic, & Laakasuo, 2016; Simonsen 2012; Wolkmir, 2012).

Artikkel 2

Learning poker in different communities of practice
- A qualitative analysis of poker players' learning processes, and the norms in different learning communities.

I denne artikkelen analyserte jeg spillernes læringsstrategier ved hjelp av Lave og Wengers (1991) og Wengers (2000) læringsteorier. Jeg analyserte hvordan læringen ble mediert av læringsartefaktene (læringsverktøyene) og hvordan spillerne gikk fra en legitim perifer deltagelse til å bli mer sentrale aktører. Ettersom poker er et spill der spillerne konkurrer mot hverandre og derfor har incentiver for å lure, forvirre og bløffe hverandre vil dette kunne påvirke læringsprosessen til spillerne. Jeg identifiserte to ulike *communities of practice (CoP)* med ulike logikker: den ene er *competitive* og den andre *friendly*. De to ulike læringsarenaene har ulike normer. Innenfor *friendly CoP* deler spillerne raust på læringsressurser og det er en norm at innsatsene ikke skal være så store at det kan true vennskapet. Å vise en suksessfull bløff kan øke gruppas refleksjon og gi spilleren økt sosial status på bekostning av mulighet for fremtidig profitt (gjennom å skjule sine strategier). Innenfor *competitive CoP* er kildekritikk langt viktigere ettersom rådene man får kan være intendert villedende. Det er imidlertid mulig å lære noe også innenfor denne læringsarenaen, men det forutsetter at den som lærer bort ser seg tjent med å dele sine læringsressurser. I kjølvannet av at nettpoker har blitt mer populært og utbredt har det også vokst fram en stor opplæringsindustri innenfor poker. Her produserer og selger selvtnevnte pokereksperter bøker, instruksjonsfilmer og personlig veiledning. I takt med at konkurransen på internett har blitt hardere er spillerne mindre villig til å dele på læringsressursene dersom de ikke får noe igjen for det. Det er derfor mindre aktivitet på for eksempel diskusjonsforum på internett blant de beste spillerne enn tidligere. Ny teknologi har

gjort pokeropplæring langt enklere. TV-kameraer i pokerbordene, eller microchiper²² inne i kortene og sjetongene, gjør det mulig for TV-titterne å få tilgang til ekspertertenes perspektiv på en måte som tidligere ikke var mulig. Nettpoker har bidratt til å gi spillerne erfaring langt raskere ettersom spillet er hurtigere og spillerne kan delta på flere bord samtidig. Det gjør at en nettpokerspiller kan spille 50-120²³ ganger så mange hender som en bordpokerspiller på samme tid. Læringsartefakter som pokerovervåkingsprogrammer (poker trackers) kan brukes til å systematisere alle hendene spillerne har spilt i en database, ettersom pokernetstedene tilbyr detaljerte kvitteringer (hand histories) fra alle hendene som spilleren har vært involvert i. Disse kan brukes til å statistisk analysere sitt eget og motstandernes spill, finne forbedringspotensial i eget spill, samt sårbare punkter ved motstanderens strategier. Nettpoker gir også muligheten til å samarbeide med en læringspartner der begge spillerne kan se kortene og høyløst diskutere strategier uten å avsløre noe for motstanderne, hvilket ikke hadde vært mulig i bordpoker. Det er i tillegg mulig å studere hverandres pokerdatabaser eller betale en ekspert for å finne forbedringspotensial i pokerdatabasen (personal coaching). De beste spillerne var de som fant en god balanse mellom å spille og å studere spillet og som etter hvert ble erfarne nok til å selge læringsartefakter (videoer eller personlig coaching) til andre spillere. Både læring og spilling var imidlertid svært tidkrevende om man ønsket å holde seg på et høyt nivå, noe som kunne få betydelig konsekvenser for utdanningen som vi skal se i neste artikkel.

Artikkel 3

Can We Expect More Students Dropping Out of Education to Play Poker or Has Online Poker Become too Challenging?
- A Qualitative Study of Young Poker Players Trying to Balance Education and Playing Poker.

I den tredje artikkelen undersøkte jeg hvordan spillerne forholdt seg til å kombinere utdanning med pokerspill, i hvilken grad de følte at de måtte velge mellom poker og utdanning og hvordan de i så fall resonnererte da de stod overfor valget. I poker er det den relative ferdigheten, forstått som hvor dyktig en pokerspiller er sammenlignet med sine

²² Se Bateman, 2014 for beskrivelse av radio-frekuensi identifikasjon.

²³ I følge Barrault et al. (2014) spiller en bordpokerspiller 20-30 hender per time, mens en nettpokerspiller rekker 80-100 hender på den samme tiden. Flere studier har rapportert om nettpokerspillere som spiller 24 bord simultant (Hopley, Dempsey, & Nicki, 2012; Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2014) det er ikke mulig i bordpoker. Nyere pokervarianter som zoom poker eller tilsvarende er trolig ikke tatt høyde for i disse utregningene (se [Pokerschoolonline, i. d.](#))

motstandere, som er avgjørende. Det hjelper lite å være svært dyktig dersom motspillerne er enda bedre. I motsatt fall vil en middelmådig spiller gjøre det godt om hun spiller mot dårlige spillere. For at spillet skal være profitabelt for den beste spilleren bør forskjellen i ferdighetsnivå være betydelig (Boutin referert i Challet-Bouju et al., 2015). Nettpoker var relativt lite utbredt før 2003. Spillerne i dette studiet som kom inn i en tidlig fase beskrev det som relativt enkelt å tjene store penger på nettpoker siden gjennomsnittsmotstanderen var lite erfaren. I takt med at spillerne ble mer erfarne og færre nye startet med poker ble konkurransen beskrevet som langt tøffere. 15 april 2011 aksjonerte amerikanske myndigheter mot flere pokersider og satte en stopper for nettpokerspill fra USA (Chumbley, 2011). Det førte til at flere spillere mistet tilliten til nettpokersider og bidro til å redusere nyrekrutteringen. Parallelt med dette har spillere fra lavkostland fått bedre Internett dekning og en ny bølge med spillere som er fornøyd med en lav timelønn har bidratt til å presse marginene nedover. Istedenfor å spille mot en rekke nybegynnere opplever spillerne nå at de i beste fall møter dedikerte amatører, hvilket gjør marginene mindre.

Å utvikle ferdigheter ble beskrevet som svært tidkrevende og frykten for å bli akterutseilt var stor dersom de ikke prioriterte poker i tilstrekkelig grad. For de beste spillerne kunne denne konkurransen beskrives som et våpenkappløp, og det førte til at å kombinere pokerspill med studier eller jobb var utfordrende. Sett fra informantenes ståsted ville en pause fra poker gitt konkurrentene et forsprang som det var lite trolig av at de ville kunne ta igjen senere. Å ta en pause fra utdanning ble ansett som mindre risikabelt. Videre beskrev de at de hadde brukt lite tid på poker mens de gikk på videregående skole, noe som passer godt med funn fra artikkel nr. 1. Som bachelorstudenter eller etter endt videregående var det derimot lettere å få tid til pokerspill. For mange av dem innebar også dette å flytte hjemmefra for første gang, hvilket gjorde det lettere å spille uforstyrret (uten foreldrenes innblanding). Jeg utviklet en vektskålmodell for å illustrere valget mellom å satse på poker eller utdanning, der det var push og pull faktorer på begge sider av vektskåla. For flere av spillerne som kom inn på et tidlig tidspunkt var pokerspilling så økonomisk lukrativt at de nedprioriterte skolen, men de yngre spillerne beskrev nettpoker som langt mer krevende enn de eldre gjorde da de begynte å spille. Ingen av de yngre oppga store inntekter på poker sammenlignet med de eldre og ingen av de yngre oppga at de var fristet til å gi opp utdanning for å satse på profesjonelt pokerspill. Spillerne som hadde sluttet som profesjonelle spillere beskrev det som enkelt å slutte når de ikke lenger så det som verdt innsatsen.

Valg av poker som karrierevei ble beskrevet som preget av en stor grad av opportunisme, der spillerne ikke så for seg at poker var et yrke de ville ha i mange år (se også Istrate, 2011). Min hypotese er derfor at endringer i nettpoker kan føre til at færre dropper ut av utdanning enn da nettpoker var et nytt fenomen og mulighetene for inntjening var større.

Artikkel 4

- Don't talk to them, they will not understand.

How do young poker players reflect on criticism from non-players and how do they relate to poker players with gambling problems?

I den siste artikkelen så jeg på hvordan pokerspillere forholdt seg til dem som ikke spiller poker (ikke-spillerne) og eventuelle motstandere som de opplever at har et spilleproblem. Historisk sett har pokerspillere ofte blitt framstilt som amoralske og potensielt kriminelle (Hayano, 1982), fra 1980-tallet har fokuset endret seg fra umoral til å fokusere på spilleavhengighet (Radburn & Horsley, 2011; Scimecca, 2015; Vines & Linders, 2016). Poker har også blitt ansett som bortkastet tid, irrasjonelt og spillernes kompetanse har i liten grad blitt anerkjent (Bjerg, 2011). Jeg bruker Beckers (1963) studie av outsiders, Goffmans (1963) studie av stigma og begrepet *information control* kombinert med Douglas' (2003) perspektiver på hvordan samfunnet kategoriserer noe som skittent og noe annet som høyverdig for å forstå hvorfor poker stigmatiseres og hvordan spillerne forholder seg til denne kritikken. Både i mitt og tidligere studier har mange pokerspillere vært svært skeptiske til å diskutere pokerspill og det er en klar oppfatning blant flere av dem om at siden ikke-spillerne ikke ønsker å forstå (*unwise*) så er det bedre å skjule så mye som mulig enn å diskutere det. Mine informanter fortalte at de skjulte både gevinster og tap. Flere valgte å være studenter «på papiret» for å slippe å diskutere pokerspillingen med andre. Skattemessig var spillingen særlig utfordrende ettersom skatteregelverket var lite egnet for poker²⁴. Utfordringen ved å holde mye informasjon tilbake er at de da ikke blir anerkjent når de opplever suksess. Flere av spillerne som hadde hatt en meget suksessfull pokerkarriere beskrev en sårhet overfor familien ettersom deres kompetanse i liten grad ble anerkjent. For noen hadde pokerspillingen utviklet seg til å bli et tabu i møte med familien. Det førte til at de følte seg som outsiders og selv om det kunne være fristende å slutte med poker anså de mulighetene for begrenset siden spillet ikke er CV-vennlig.

²⁴ Det kom nye skatteregler i 2016 der spillerne skattlegges for årlig overskudd framfor alle enkeltpotter (se Skatteetaten, 2006; Skatteetaten, 2016).

Poker har blitt beskrevet som «dirty work» på grunn av stigmaene relatert til spillingen og spillernes forhold til spilleavhengige. Fra tidligere litteratur identifiserte jeg tre ulike tilnærminger spillerne kunne ha til denne gruppen. 1) Ta avstand fra de spilleavhengige og understreke at de ikke er som dem: «De gambler, jeg vet hva jeg gjør» (se Vines & Linders, 2016). 2) Utrykke glede over at det finnes spilleavhengige og anse dem som et lett bytte (McCormack & Griffiths, 2012; Recher & Griffiths, 2012). 3) Sympatisere med spilleavhengige, uttrykke ønske om at spillet reguleres og å forsøke å unngå å spille mot personer med spilleproblemer dersom det er mulig (se Wood & Griffiths, 2008). Anekdotiske funn fra mitt og tidligere studier indikerer at nordiske pokerspillere i større grad enn amerikanske og britiske spillere var innenfor den tredje kategorien, (det må imidlertid understrekes at det ikke er grunnlag for noen sikker generalisering). I min studie så mange på avhengighet som pokerspillets skyggeside og flere hadde oppfordret andre spillere til å trappe ned eller slutte å spille. Informantene ga uttrykk for at det var vanskelig å konfrontere en fremmed med at hun ikke så ut til å ha kontroll og at andre spillere kunne mislike det dersom en dårlig spiller ble oppfordret til å gi seg. Flere av spillerne hadde utviklet en mer passiv strategi ved selv å slutte å spille dersom den andre spilleren gikk tom for sjetonger i *cash game* for å unngå at den potensielle problemspilleren skulle kjøpe seg inn igjen (satse mer penger). En hypotese er at det er kulturelle forskjeller mellom spillere fra nordiske velferdsstater med et annet arbeidsetos enn spillere fra mer markedsliberale land. Dette kan både bidra til at pokerspill som yrke i mindre grad ansees som en «ordentlig jobb/ærlig arbeid» og at det oppleves vanskeligere å forholde seg til samfunnet for profesjonelle pokerspillere. Informantene understreket at spilleproblemer hovedsakelig var forbeholdt *cash game* siden spillerne der, i motsetning til i *turneringspoker*, har muligheten til å kjøpe seg inn på nytt om de går tom for sjetonger. Forsøk på å vinne tilbake det tapte omtales gjerne som *chasing* i litteraturen og ender ofte med at spilleren taper langt mer enn hun i utgangspunktet hadde planlagt å risikere (Breen & Zuckerman, 1999; Palomäki et al., 2014; Nigro, Ciccarelli, & Cosenza, 2017).

6. Drøfting av empiriske funn

Formålet med denne avhandlingen er å beskrive unge pokerspilleres læringsprosesser, forholdet mellom utdanning og poker samt deres tanker rundt stigmatisering av pokerspilling. For å belyse problemstillingen har jeg utviklet fire underspørsmål.

Hva kjennetegner unge pokerspillere? Er poker særlig attraktivt for elever med gode karakterer?

Poker er et spill som er klart mest utbredt blant unge menn. En årsak til at poker er populært kan være at det i likhet med dataspill, gir ungdommene en time-out fra voksenstyrte aktiviteter (Brus, 2014) og at det er ufarlig nok til ikke å bli forbudt, samtidig som det er ikke er interessant nok fra de voksnes ståsted til at det blir organisert. Spillet har status i ungdomsmiljøet (Calado et al., 2014) og kan representere en manndomsprøve og overgang til de voksnes verden (Trabjerg et al., 2014). Det synes å være vanlig å bli introdusert av eldre familiemedlemmer før spillet blir mer utbredt i jevnaldergruppen (Kristiansen et al., 2015). Muligheten for ferdighetsutvikling gjennom spilling (Bouju et al., 2013; Parke et al., 2005) kan bidra til å forklare at pokerspill er mer utbredt blant gutter med gode karakterer.

Hvilket bidrag gir situert læring og learning in a community of practice oss for å analysere spillernes læringsprosess?

Det er stor empirisk støtte for at poker er et spill der ferdigheter er av stor betydning (Bouju et al., 2013; Parke et al., 2005), og at å utvikle ferdigheter kan være svært tidkrevende (Laakasuo et al., 2016; Moreau et al., 2016; Recher & Griffiths, 2012). Litteraturen har i mindre grad gitt oss svar på hvordan spillerne går frem for å utvikle sine ferdigheter og hvorfor de bruker så mye tid på poker. Ved å analysere poker som læring i et CoP, vektlegges det sosiale aspektet i læring og hvordan spillerne sammen kan utvikle nødvendige ferdigheter. Det kan gi oss spillernes beskrivelser av læringsprosesser over tid, framfor å fokusere på noen få områder som det er mulig å måle gjennom et eksperiment. Ettersom spillerne er konkurrenter vil de ofte forsøke å lure hverandre. Dette stiller krav til spillernes kildekritikk for å vurdere verdien av informasjonen de mottar. Analyser av læringsprosesser i poker bør derfor åpne for at det kan være ulike CoP med ulike normer. Innenfor et competitive CoP vil spillerne forvente å få noe tilbake for å dele læringsressurser. Det er mulig å kjøpe personlig veiledning (coaching) eller læringsvideoer fra selvutnevnte eksperter. Innenfor et friendly CoP er spillerne opptatt av å utvikle hverandres ferdigheter slik at gruppa sammen får en bedre forståelse. Her var spillerne rause i delingen av læringsressurser, og vennelagene bar mer preg av trening enn forsøk på å vinne hverandres penger. Poker handler i stor grad om å

søke etter og å bearbeide usikker informasjon. Teknologien har åpnet en rekke muligheter for å få tak i sikker informasjon som tidligere var skjult for spillerne. Eksempler her er pokerkameraene på TV-sendinger som lar oss få ta del i de ulike spillernes beslutningsprosesser på en helt annen måte enn da denne informasjonen var skjult. En annen læringsartefakt er kvitteringer fra spilte hender (hand histories) og pokerovervåkingsprogrammer som gir spillerne en mulighet til å gjennomføre en statistisk analyse av eget spill.

Hvilke dilemmaer og utfordringer beskriver spillerne i forsøk på å kombinere utdanning med pokerspilling?

Det er viktig å ta i betraktning at nettpoker har en kort historie. Spillet ble lansert som pengespill i 1998 og var lite utbredt fram til 2003 (Monaghan, 2008). I artikkel nr. 2 ser vi hvordan nettpoker skapte en rekke nye muligheter for ferdighetsutvikling og at det var stor læringsvilje og ønske om samarbeid mellom spillere i nettpokerens barndom. Nye læringsartefakter har bidratt til å avsløre informasjon som tidligere var skjult, og med det skapt nye muligheter for ferdighetsutvikling. I artikkel nr. 3 fant jeg at poker ble beskrevet som svært profitabelt for spillerne med best strategier tidlig i pokerboomen (2003-2008), men at marginene nå er langt mindre siden gjennomsnittsspilleren stadig blir bedre og har mer avanserte teknologiske verktøy tilgjengelig. I følge informantene hadde mange spillere sett poker på TV og ville prøve selv, uten å ha utviklet gode strategier. Over tid mistet nettpoker noe av nyhetens interesse. Kombinert med amerikanske lovendringer og en redusert tillit til pokersidene, har det ført til at pokersidene sliter med rekrutteringen. Viktigheten av å konkurrere mot svakere spillere har tidligere blitt diskutert av Barrault et al. (2014), McCormack & Griffiths (2011) og Palomäki et al. (2013). Dersom en større andel av de beste spillerne blir værende, samtidig som flere av de svakeste forsvinner, vil konkurransen bli tøffere. Det gjør poker som karrierevei mindre attraktivt nå enn for få år siden. De yngre informantene rapporterte langt lavere inntjening enn de eldre, og ingen av amatørerne anså det som særlig realistisk at de kunne leve av poker i fremtiden. Like fullt beskrev de fleste av spillerne at poker hadde påvirket utdanning på en negativ måte.

For en pokerspiller er den relative ferdigheten av størst betydning, med andre ord hvor dyktig spilleren er sammenlignet med sine motstandere. En middelmådig spiller vil over tid slå dårlige spillere, men tape mot gode spillere. Å være blant de beste kan være svært økonomisk innbringende, mens å være dårligere enn de man spiller mot fører til økonomiske utgifter. Det skaper et betydelig press (*våpenkappløp*) for å investere mye tid, noe som kan sammenlignes

med idrett. Det er vanskelig å bli en svært god langrennsløper eller fotballspiller dersom man kun trener to ganger i uka. Tar man en pause, må man forvente at konkurrentene trener og blir bedre. At dedikerte pokerspillere ofte ikke går i minus, kan forklares med at de bruker mer tid på spillet og har utviklet bedre strategier enn sine motstandere. Det kan også bidra til å forklare at spillerne i flere studier ikke taper penger, men tid (Barrault et al., 2014; Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Griffiths et al., 2010; Hing et al., 2014; Hing et al., 2015; Hopley & Nicki, 2010; Laakasuo et al., 2016; Shead et al., 2008). Det betyr ikke at alle vinner på poker, eller at de som tjener får store inntekter. Tvert i mot beskrev spillerne i min undersøkelse inntektene som langt lavere nå enn for 6-10 år siden. En årsak kan være at spillermassen er mer homogen og med et høyere ferdighetsnivå enn tidligere. Boutin referert i Challet-Bouju et al. (2015), argumenterer for at tilfeldigheter spiller en større rolle dersom det er små forskjeller mellom aktørens ferdighet enn om det er store forskjeller. Er det jevnt vil kampene vare lengre (siden hvem som vinner varierer) og en større andel av pengene vil ende opp hos nettkasinoet som rake (avgift av hver pott). Ustabil inntjening, så vel som korte- og langsiktige økonomiske tap, kan skape en betydelig psykisk belastning for spillerne (Palomäki et al., 2013; Palomäki et al., 2014).

Hvordan beskriver spillerne stigma knyttet til pokerspill?

På tvers av kategoriene (old-timers, profesjonelle og amatører) fant jeg i stor grad at pokerspillerne var skeptiske til måten samfunnet og ikke-spillerne forstod og beskrev poker. I artikkel nr. 4 fant jeg at en del spillere unngikk diskusjoner med ikke-spillere (informasjonskontroll) og isteden søkte sitt eget miljø blant likesinnede i poker sub-kulturen. Istrate (2011) skriver at markedsføringen fra pokerselskapene har utnyttet pokerspilleres paria-status i samfunnet for å promotere pokerspilling som en attraktiv karrierevei (se også Binde, 2007). Kombinert med at spillingen og ferdighetsutvikling i forbindelse med pokerspill kan være svært tidkrevende, førte det til at spillerne isolerte seg fra ikke-spillere. Ettersom enkelte av spillerne forsøker å skjule spillingen sin fra omverden og forblir studenter «på papiret» kan det ta lang tid før de rundt dem oppfatter hva de driver med. Over tid beskrev flere av de mest aktive spillerne at de opplevde seg selv som outsiders som var lite anerkjent av storsamfunnet. Særlig beskrev informantene det som utfordrende dersom de skulle inngå nye bekjentskaper og ble spurt om hva de jobbet med.

Dersom poker ikke lenger er attraktivt som karrierevei vil flere tidligere spillere ønske andre alternativer, men mulighetene for å komme tilbake med hull i CV-en er begrenset. Manglende anerkjennelse fra samfunnet kan derfor skape følelsen av at det ikke er noen vei tilbake.

Pokerspillerne blir særlig provosert dersom deres kompetanse (ferdighet) ikke anerkjennes. At pokerspillere sterkt vektlegger ferdighetselementet er et gjennomgående tema i kvalitative studier av pokerspillere (se for eksempel Barrault et al., 2014; Bouju et al., 2013; Bradly & Schroeder, 2009; Istrate, 2011; Jouhki, 2011b; McCormack & Griffiths, 2012; Palomäki et al., 2013; Radburn & Horsley, 2011; Recher & Griffiths, 2012; Vines & Linders, 2016; Wood & Griffiths, 2008; Zaman, Geurden, De Cock, De Schutter, & Abeele, 2014). Mange av mine informanter var tydelig provosert av Lotteritilsynets fremstilling av poker som et tilfeldighetsspill (dette diskuteres i artikkel nr. 1 og nr. 4), og skattereglene skapte betydelig utfordringer for spillerne fram til 2016.

Sammenheng mellom funnene

At pokerspill er mest utbredt blant unge menn kan forklares med at gutter oftere introduseres for ferdighetsspill av foreldrene og eldre søsken (Kristiansen et al., 2015) og at spillet særlig har status blant gutter (Calado et al., 2014). Ungdommene var opptatt av muligheter for å utvikle ferdigheter, noe som kan gjøre spillet mer attraktivt for skoleflinke elever. Ved å begrense seg til et lavfrekvent omfang av spilling unngår ungdommene konflikter med foreldrene. Etter å ha flyttet hjemmefra er det imidlertid lettere å utvide dette omfanget. Ferdighetsutvikling ble beskrevet som en sosial prosess der spillerne ønsket å bidra til at sine venner ble bedre (friendly community of practice) samtidig som man konkurrerte mot fremmede. Ny teknologi har gjort en rekke nye læringsartefakter tilgjengelige, og nettpokers korte historie og poker boomen gjorde spillet svært økonomisk lukrativt for spillerne som hadde gode strategier i en tidlig fase. Etersom poker har blitt mer akseptert og synlig har det blitt mindre stigma rundt lavfrekvent spilling. Høyfrekvent spilling derimot, har blitt utsatt for mer stigma grunnet de siste tiårs økte fokus på spilleavhengighet (Vines & Linders, 2016).

Spillerne som brukte mye tid på spillet beskrev en stor gjensidig skepsis mellom spillere og ikke-spillere, der spillerne følte seg stigmatisert og misforstått. Spillerne var derfor skeptiske til å fortelle om sin spilling til utenforstående. De utviklet sine egne regler (self justyfing rationale) og unngikk i enkelte tilfeller kontakt med ikke-spillere. Siden poker er en konkurranse mellom spillere er den relative ferdigheten av størst betydning, og det blir et våpenkappløp blant de beste spillerne for å holde spillingen profitabel. Mange følte seg tvunget til å velge mellom å satse på poker eller studier. Etter hvert som spillerbasen utviklet seg til å bli mer homogen og med et høyere ferdighetsnivå, ble spillernes muligheter for profitt redusert. Det gjorde poker som karrierevei mindre attraktivt, men samtidig opplevdes veien tilbake til jobb eller studier lang ettersom spillerne da igjen måtte forholde seg til ikke-

spillerne. Spillerne beskrev frustrasjon over at kritikken mot dem ofte ikke var konsistent. Kartleggings- og diagnostiseringsverktøy for å måle spilleavhengighet åpner i svært liten grad opp for at det er mulig å utvikle ferdigheter eller tjene penger på pengespill. Spillere som har hatt suksess blir derfor ikke anerkjent som dyktige, men isteden mistenkeliggjort for å overdrive sin suksess eller sett på som heldige. De moralske argumentene om at de utnytter spilleavhengige derimot forutsetter at spillet består av ferdigheter, ellers ville ikke en slik utnytting vært mulig. Spilleavhengige og svake spillere oppleves både som en potensiell inntektskilde og årsaken til at poker har et dårlig rykte. Særlig i bordpoker kunne spillerne få et personlig forhold til motstanderens problemer, og flere hadde forsøkt å overtale fremmede til å slutte å spille. Poker ble beskrevet som et *dirty work*, og spillerne følte seg i stor grad som outsiders.

Har funnene relevans for andre aktiviteter enn poker?

Dersom vi løfter blikket og oppsummerer hva denne avhandlingen handler om, kan vi beskrive den som en historie om ungdom som bruker mye tid og ressurser på en fritidsaktivitet, og at enkelte evner å generere store inntekter fra denne aktiviteten. Historien om de som lykkes kan motivere andre til å forsøke det samme, uavhengig av hvor realistisk dette vil være. Det finnes mange eksempler på aktiviteter som tidligere ble ansett for utenkelige som karrierevei.

For 50 år siden var det nær sagt umulig å leve av idrett. For 20 år siden var det utenkelig å leve av blogger, og for ti år siden var det vanskelig å forestille seg at noen kunne leve av sosiale medier, YouTube, Instagram eller dataspill. Økt kjøpekraft, ny teknologi, økt tilgjengelighet og større mobilitet har ført til at underholdningsindustrien blir større, og det har muliggjort profesjonelle aktører innenfor disse områdene. Jeg vil betegne personer som lever av aktiviteter som tidligere ble beskrevet som lek eller utelukkende en fritidsyssell for *lekprofesjonelle*. “In the end, online poker can be viewed as a good example of postmodern consumer culture, an activity in which work and play intersect, and break their traditional binary opposition” (Jouhki, 2015, s. 36).

Et fellestrekk ved disse aktivitetene kan være at ungdommen opplever å ha funnet en nisje og å være i forkant av samfunnets forståelse om tema. Fra ungdommens perspektiv kan det være nødvendig å gripe muligheten før den forsvinner, og skyve alt annet til side for å lykkes med aktiviteten. Hvorvidt lekprofesjonen viser seg å være en døgnflue eller en langsiktig mulighet kan være vanskelig å forutse, men samfunnet kan oppleve at en rekke pensjonerte

lekprofesjonelle trenger hjelp for å komme tilbake til utdanning eller arbeid. Idrettsutøvere legger gjerne opp før midten av trettiårene, og for tidligere lekprofesjonelle kan det skje mye tidligere. Det er kanskje mest nærliggende å sammenligne nettpokerspillere med dataspillere, ettersom miljøet der aktiviteten foregår er lignende. Gutterommet blir til en arbeidsplass. Dataspill omtales gjerne som gaming i litteraturen.

Gaming og nettpoker

Nettpoker og “gaming” har flere ting til felles, særlig behovet for en stor tidsinvestering og muligheten for å bli en profesjonell spiller. Disse trekkene kan gjøre aktiviteten til en trussel mot utdanning, og kan være opphav til frykt for avhengighet fra de rundt. Forskeren Mark Griffiths kommer med følgende sammenligning av de to gruppene:

When it comes to professional video gaming (and likewise professional gamblers such as poker players), many players will play excessively and spend hours and hours every single day either practicing or competing. For many players, their whole life is dominated by the activity and may impact on their relationships and family life. However, this does not necessarily mean they are addicted to video gaming or gambling because the excessive game playing is clearly a by-product of the activity being their job (Griffiths, 2017, s. 60).

I tillegg til å være et biprodukt av jobben kan store tidsinvesteringer være en forutsetning for jobben. Dersom vi forutsetter at trening er nødvendig for å opprettholde ferdighetsnivået, vil det å redusere spillingen kunne medføre at man havner lavere i spillerhierarkiet og derfor ikke lenger får de samme inntektene. Igjen ser vi hvordan det blir et våpenkappløp blant de beste og at den relative ferdigheten er av størst betydning. Uavhengig av om man driver med fotball, poker eller gaming, vil det å trene 2 timer i uka neppe være nok til å holde seg på et høyt nivå. En fotballspiller som ikke lenger er god nok, risikerer å ikke få fornyet kontrakten og ende som arbeidsledig. En pokerspiller som ikke lenger er god nok, risikerer å tape penger istedenfor å vinne penger. I fotball er det langt mer begrenset hvor mye tid det er mulig å bruke på trening enn i poker og gaming, ettersom de sistnevnte spillene ikke er like fysisk utmattende. Innenfor gaming er enkelte spillere ansatt på lag som stiller store krav til arbeidsinnsats:

“If you want to make six figures by playing video games for a living, get ready to play a lot. The players on Team Liquid, a professional League of Legends team, practice for a minimum of 50 hours per week and most play the game far more.” (Jacobs, 2015, avsn. 1-2)

Særlig er de Koreanske spillerne kjent for å spille mye: “They often sleep only four hours a night and practice between 12 and 14 hours per day.” (Jacobs, 2015, avsn. 8)

I gaminglagene ser vi en form for institusjonalisering av treningen og læringsprosessen til spillerne som vi ikke finner i poker.

I motsetning til poker har både dataspill og brettspill blitt inkludert av utdanningssektoren. Garnes videregående skole lanserte gaming som fag på idrettslinja med eksamen og karakter for elevene fra høsten 2016 (Garnes Videregående skule, 2016). Tidligere har e-sport kun blitt tilbudt som fag ved folkehøgskoler (Buskerud Folkehøgskole, i.d.). Krysningsfeltet mellom utdanning og spill har en lengre tradisjon innenfor bordspill. Norges Toppidrettsgymnas har tilbudt en sjakklinje siden 1998/99 (NTG, i.d.).

Konkurransen innenfor gaming kalles for elektronisk sport (e-sport) og har hatt en svært stor økning de senere år. Det har utviklet seg til å bli en publikumsvennlig konkurranse, der publikum enten kan være tilstede under arrangementet, se det på TV eller strømme sendingen på internett. Konkurranser med mer enn 10 millioner amerikanske dollar i premiepengar og 73 000 publikummere på tribunen illustrerer omfanget (Griffiths, 2017). I tillegg kan spillere tjene penger i krysningsfeltet mellom opplæring, konkurranse og underholdning ved at de direktesender (strømmer) spilling på for eksempel Twitch (online strømmepattform) (Recktenwald, 2017), eller ved at de blogger eller vlogger (video-blogger) om sitt forhold til spillet, og med det genererer reklameinntekter.

Er lekprofesjonelle typisk for vår tid?

Det komplekse moderne samfunn fører til stadig mer spesialisering, og at barn i langt mindre grad identifiserer seg med foreldrenes yrke. Det uoversiktlige i samfunnet gjør det enklere å utvikle ulike roller og identiteter eller ta del i en subkultur (Hoëm, 2000). Man er derfor ikke lenger avhengig av å kjenne andre som driver med det samme for å bli del av en subkultur eller finne meningsfeller. Ziehe (2005) beskriver vår tid som preget av selvsentrerthet, desillusjonering og avtradisjonisering. Ungdomskulturen er mindre enhetlig og i mindre grad fokusert på hva som er moderne og umoderne. Ens egen verden ansees som langt mer relevant (Ziehe, 2005). Det innebærer en sterkere individualisering, flere valgmuligheter og økt kulturell kompleksitet (Mollehauer, 1996). I følge Befring (2004) skaper det en sosial og kulturell frisetting der individet får større plass. Individet får både flere valgmuligheter og mulighet til å foreta en klassereise parallelt med at synet på kultur og verdier blir mindre enhetlig (Befring, 2004). Gjennom internett får vi muligheten til å konstruere vårt eget miljø

og å velge hvem vi vil være tilgjengelige for (Løvlie, 2003). Internett kan også være et verktøy for å skape sin egen arbeidsplass. Ut fra samfunnsendringene er ikke tanken om utradisjonelle yrker så fremmed som tidligere. Enkelte vil forvente å kunne leve av det de liker best.

Spill har fascinert mennesker i årtusener både som kilde til lek, læring, spenning, sosialisering og tidsfordriv (Binde, 2005a). Binde (2005b) beskriver at jo mer komplekst samfunnet er (uavhengig av hvordan man måler kompleksitet), desto mer sannsynlig er det at det finnes strategiske spill. Årsaken er at spillene ofte speiler vanlige sosiale interaksjoner i samfunnet de spilles. Spillet monopol vil eksempelvis fungere dårlig i samfunn uten noen grad av markedsøkonomi.

Samtidig har det blitt advart om tap av tid og/eller penger samt fare for spilleavhengighet. Frykten for at ungdom kaster bort tid som de burde ha brukt på skolen har lange tradisjoner (Coleman, 1961). Gambling og gaming er populært blant ungdom. Mens voksne frykter avhengighet, beskriver ungdommer det ofte som en måte å styrke personlige og sosiale ferdigheter (Calado et al., 2014) og muligens en vei vekk fra arenaer styrt av voksne. Spill kan være det første et barn mestrer bedre enn sine foreldre, en løsrivelse fra de voksnes kontroll eller en måte å vise at man blir voksen på (Trabjerg et al., 2014). Det er en stor industri som tilbyr spill og som derfor har en interesse av å gjøre spillene så synlige som mulig. En måte å gjøre dette på er å tilby TV-selskaper gratis rettigheter til å filme konkurransene. Pokerturneringer med mange deltagere og høye innsatser gir store pengepremier til vinneren, og dette bidrar til å gjøre dem interessante for mediene.

Implikasjoner av funnene

Denne avhandlingen kommer med en rekke hypoteser som kan være nyttig for beslutninger rundt pokerregelverk så vel som forskning på pokerspill. Jeg vil anbefale at man tar høyde for at poker skiller seg fra andre pengespill siden det er et betydelig ferdighetsselement i spillet. Det er også mulig å utvikle ferdigheter gjennom pokerspilling. En positiv dialog med spillerne som anerkjenner deres kompetanse kan redusere avstanden mellom spillere og ikke-spillere, og gjøre det lettere for spillere som har brukt svært mye tid på spillet å komme over i utdanning eller andre jobber. Ved kartlegging av spilleproblemer og diagnostisering av spilleavhengighet bør det tas høyde for at enkelte pokerspillere tjener penger, og at tap av tid kan være like problematisk som tap av penger. Problemer i forbindelse med pokerspill kan ha like mye til felles med dataspillavhengighet som pengespillavhengighet. Regelverket bør skille mellom cash-game og turneringspoker og dersom førstnevnte tillates, ha begrensninger

for antall tillatte innkjøp for å unngå at spillere forsøker å vinne tilbake det tapte (*chasing losses*).

Begrensninger ved analysene

Verken den kvantitative eller den kvalitative undersøkelsen i denne avhandling gir noe godt grunnlag for generaliseringer eller kausale forklaringer. Funnene må derfor anses som hypotesegenererende. At ingen kvinnelige pokerspillere er intervjuet begrenser hva studiet kan gi oss kunnskap om. Spillerne i den kvalitative studien var for det meste relativt vellykkede spillere, og det er stor grunn til å anta at resultatene hadde blitt annerledes dersom også problemspillere hadde blitt intervjuet. Etersom lovverk rundt pokerspill stadig endres både i Norge og internasjonalt, og teknologi og trender også er med å påvirke, vil det stadig være behov for mer oppdatert informasjon. Informantene fra den kvalitative studien har i svært liten grad hatt erfaring med lovlig bordpokerspill i Norge.

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.

Intervjuer med pokerspillere kan gi økt kunnskap om funnene fra denne studien kan overføres og/eller utvikles videre. Det vil også være verdifullt å få beskrivelsen fra mindre suksessfulle pokerspillere, hvilken betydning markedsføringen fra nettpokersider har, og hvordan pokerspill påvirker spillernes identitet. Intervjuer med kvinnelige spillere kan bidra til mer kunnskap om kjønnsforskjeller, både mellom spillere og mellom de som spiller og ikke spiller poker. Observasjonsstudier kan gi oss mer kunnskap om læring i poker, så vel som beskrivelser av normer i ulike pokermiljøer.

De kvantitative dataene ble samlet inn før, og de kvalitative dataene ble samlet inn rett etter at Norge fikk et nytt regelverk for pokerspill. Det er i skrivende stund foreslått ytterligere liberalisering av dette regelverket. Nye studier kan undersøke om dette vil føre til en økning i pokerspill blant ungdom, og om Hjelpelinjen for spilleavhengige vil få en økning i telefoner fra pokerspillere. Som vi har sett kan endringer i pokerverden raskt få store konsekvenser for spillerne. Dersom nye markeder åpnes, for eksempel ved at USA igjen legaliserer nettpokerspill eller at pokerspill blir med utbredt i Asia, kan det igjen komme en bølge av nye spillere som igjen kan bidra til flere søker poker som karrierevei.

Kilder

- Abarbanel, B. L. & Bernhard, B. J. (2012). Chicks with decks: the female lived experience in poker. *International Gambling Studies*, 12(3): 367-385.
<http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2012.680900>
- Aftenbladet. (2008, April 10). *Poker tar overhånd for stadig flere unge*. Tilgjengelig fra:
<http://www.aftenbladet.no/lokalt/Poker-tar-overhand-for-stadig-flere-unge-339085b.html>
- Andersen, S. A. (2007). *Kritisk realisme som perspektiv i sosialt arbeid – en introduktion og forskningsoversigt*. (Social skriftserie Den Sociale Højskole i Aarhus, nr. 8). Hentet fra
<http://docplayer.dk/1053731-Svend-aage-andersen-kritisk-realisme-som-perspektiv-i-socialt-arbejde-en-introduktion-og-forskningsoversigt.html>
- Arkin, B., Hill, F., Marks, S., Schmid, M., Walls, T. J., & McGraw, G. (1999). How we learned to cheat at online poker: A study in software security. *The developer.com Journal*. Hentet fra <http://www.developer.com/tech/article.php/616221/How-We-Learned-to-Cheat-at-Online-Poker-A-Study-in-Software-Security.htm>
- Ashforth, B. E., & Kreiner, G. E. (1999). "How can you do it?": Dirty work and the challenge of constructing a positive identity. *Academy of management Review*, 24(3), 413-434.
<http://dx.doi.org/10.5465/AMR.1999.2202129>
- Aspers, P. (2009). Empirical phenomenology: A qualitative research approach (The Cologne Seminars). *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*, 9(2), 1-12.
<http://dx.doi.org/10.1080/20797222.2009.11433992>
- Australian Gambling. (i.d.) *Cheking the nuts in Texas Hold'em poker. What does checking the nuts mean?* Hentet fra <http://www.australiangambling.com.au/online-poker/texas-holdem/checking-the-nuts/>
- Barrault, S., Untas, A., & Varescon, I. (2014). Special features of poker. *International Gambling Studies*, 14(3), 492-504. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2014.968184>
- Bateman, L. (2014, Januar 30). *Explaining RFID Technology and Poker*. Hentet fra <https://ca.pokernews.com/news/2014/01/explaining-rfid-technology-and-poker-2999.htm>
- Becker H. S. (1963). *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance*. New York, NY: The free press.
- Befring, Edvard (2004): *Skolen for barnas beste. Oppvekst og læring i pedagogisk perspektiv*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- Bergman, M. (2008). *Advances in mixed methods research. Theories and applications*. Los Angeles, LA: Sage Publications.
- Bhaskar, R. (2013). *A realist theory of science*. London: Verso.

- Binde, P. (2005b). Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison. *International Gambling Studies*, 5(1), 1-27. <http://dx.doi.org/10.1080/14459790500097913>
- Binde, P. (2005a). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-005-5558-2>
- Binde, P. (2007). Selling dreams-causing nightmares? *Journal of gambling issues*, 20, 167-192, 239–254. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2007.20.5>
- Biolcati, R., Passini, S., & 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. <http://dx.doi.org/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. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2010.520330>
- Bjerg, O. (2011). *Poker: The parody of capitalism*. Michigan, MI: University of Michigan Press.
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J. B., & Vénisse, J. L. (2013). Texas hold'em poker: a qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 13(28), 1-28. doi:10.4309/jgi.2013.28.4
- Bradley, C., & Schroeder, R. D. (2009). Because it's free Poker! A qualitative analysis of free Texas Hold'Em Poker tournaments. *Sociological spectrum*, 29(3), 401-430. <http://dx.doi.org/10.1080/02732170902762006>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101. Hentet fra <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa>
- Breen, R. B., & Zuckerman, M. (1999). Chasing'in gambling behavior: Personality and cognitive determinants. *Personality and individual differences*, 27(6), 1097-1111. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(99\)00052-5](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(99)00052-5)
- Brown, S. J. (2006). The surge in online gambling on college campuses. *New Directions for Student Services*, 2006(113), 53-61. <http://dx.doi.org/10.1002/ss.195>
- Brunborg, G. S., M. B. Hansen og L. R. Frøyland (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. (NOVA rapport nr 2/13). Hentet fra <http://www.hioa.no/Om-HiOA/Senter-for-velferds-og-arbeidslivsforskning/NOVA/Publikasjoner/Rapporter/2013/Pengespill-og-dataspill>
- Brunson, D., Baldwin, B., Caro, M., Hawthorne, J., Reese, D., & Sklansky, D. (2002). *Doyle Brunson's Super System*. A course in power poker. New York, NY: Cardoza publishing.
- Brunson, Doyle (2005): *Doyle Brunson's super system 2 a course in power poker*. Cardoza pub. New York, NY: Cardoza publishing.

- Brus, A. (2014). Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(2), 80–108. Hentet fra <https://journals.hioa.no/index.php/ungdomsforskning/article/view/1604>
- Buskerud Folkehøgskole. (i.d.). *Spillakademiet: E-sport*. Hentet fra <https://www.folkehogskole.no/skole/buskerud/spillakademiet-e-sport#info-5>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths M. D. (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 and Addiction* 12(6), 772–794. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-014-9509-y>
- Challet-Bouju, G., Hardouin, J. B., Renard, N., Legauffre, C., Valleur, M., Magalon, D., ... & Grall-Bronnec, M. (2015). A gamblers clustering based on their favorite gambling activity. *Journal of gambling studies*, 31(4), 1767-1788. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-014-9496-8>
- Chumbley, J. (2011). Follow the Yellow Chip Road: The Path to Legalizing Internet Poker. *Southern Illinois University Law Journal* 36(3), 547-570. Hentet fra <http://www.law.siu.edu/common/documents/law-journal/articles-2012/chumbley.pdf>
- Coleman, J. S. (1961). *The adolescent society*. New York, NY: Free Press of Glencoe, Crowell-Collier Publishing Company.
- Comstock, A. (1884). *Traps for the Young*. Hentet fra <https://ubir.buffalo.edu/xmlui/bitstream/handle/10477/1481/39072006635027.pdf?sequence=1>
- Cook, D. (2016, Juni 17). Online poker decline set to continue, but at a slower pace. *Gamblinginsider* Hentet fra <https://www.gamblinginsider.com/news/2172/online-poker-decline-set-to-continue-but-at-a-slower-pace>.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*. London: Sage publications.
- CUREC, Central University Research Ethics Committee (etisk komite, University of Oxford) (i,d). *Informed consent*. Hentet fra <https://www.admin.ox.ac.uk/curec/resources/informed-consent/>
- Davy, L. (2015, December 2). *The History of Late Night Poker Pt. 1: A Cast and a Revelation*. Hentet fra <http://www.pokerlistings.com/the-history-of-late-night-poker-pt-1-a-cast-and-a-revelation-89645>
- Dawn.com, (2009, November 10). *College dropout wins \$8.5mn World Series of Poker*. Hentet fra <https://www.dawn.com/news/929860/college-dropout-wins-8-5mn-world-series-of-poker>
- Dedonno, M. A., & Detterman, D. K. (2008). Poker is a skill. *Gaming Lag Review*, 12(1), 31–36. <http://dx.doi.org/10.1089/blr.2008.12105>

- Delfabbro, P. (2004). The stubborn logic of regular gamblers: Obstacles and dilemmas in cognitive gambling research. *Journal of gambling studies*, 20(1), 1-21.
<https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000016701.17146.d0>
- DellaFave R. (2016). The Rapid Decline Of Cash Game Traffic On PokerStars: Cause For Concern Or Expected Outcome? *Onlinepokerreport*, Hentet fra
<http://www.onlinepokerreport.com/21595/steep-decline-cash-game-traffic-pokerstars/>
- Douglas, M. (2003). *Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo*. New York, NY: Routledge.
- Fremskrittspartiet. (2017, August 7). "All inn" for ny pokerlov. Hentet fra
<https://www.frp.no/aktuelt/2017/08/all-in-for-ny-pokerlov>
- Forskrift til lov om lotterier m.v, (1995) §8 *Turneringspoker*. Hentet fra
<https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/1995-02-24-185/%C2%A78#§8>
- Fröberg F. (2006). *Spel om pengar bland unga. En kunnskapssammanställning* Statens Folkhälsoinstitut, Stockholm. Hentet fra
https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/26ea829ac3d44a659eccb2dfaca10eaa/r200609_ungspel_0606.pdf
- Frønes, Ivar (1994): *De likeverdige. Om sosialisering og de jevnaldrendes betydning*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L., von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. (NOVA Rapport nr. 18/2010). Hentet fra <https://lottstift.no/wp-content/uploads/2015/11/NOVA-rapp-2010.pdf>
- Garcia, O. (2008, November 12). Youngest champ, a college dropout, rakes in 9 million. *Pressreader*. Hentet fra <https://www.pressreader.com/usa/austin-american-statesman/20081112/282059092840067>
- Garnes Vidaregåande skule. (2016, Januar 11). *Garnes satsar på E-sport!* Hentet fra
<http://www.hordaland.no/nn-NO/skole/garnesvgs/artikkelarkiv/garnes-satsar-pa-e-sport/>
- Germain, J. St., & Tenebaum, G. (2011). Decision-making and thought processes among poker players. *High Ability Studies*, 22(1),3-17.
<http://dx.doi.org/10.1080/13598139.2011.576084>
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of a Spoiled Identity*. New York, NY, Simon & Schuster, Inc.
- Goffman, E. (1992). *Vårt rollespill til daglig*. Oslo: Pax forlag A/S.
- Griffiths, M. D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63. Hentet fra
<http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/30079>

- Griffiths, M., Parke, J., Wood, R., & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82-89. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-009-9203-7>
- Griffiths, M. D., Parke, A., Wood, R., & Parke, J. (2012). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 27-39. Hentet fra <http://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1149&context=grrj>
- Gupta, R., & Derevensky, J. (2008). Gambling practices among youth: Etiology, prevention and treatment. *Adolescent addiction: Epidemiology, assessment and treatment*, 207-230. doi:10.1016/B978-012373625-3.50009-7
- Hamilton, M., & Rogers, K. M. (2008). Internet gambling: Community flop or the Texas Hold'em poker rules. *International Review of Law Computers & Technology*, 22(3), 223-230. <http://dx.doi.org/10.1080/13600860802507743>
- Hammersley, M. (2008). *Questioning qualitative inquiry. Critical essays*. Los Angeles, LA: Sage Publications.
- Hansen, G. (2008). *Every Hand Revealed*. New York, NY, Kensington Publishing Corp.
- Hardin, A. (2016). *Essential Poker Math Fundamental No Limit Hold'em Mathematics You Need To Know*. Kentucky, KY: Lexington.
- 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. <http://dx.doi.org/10.1002/ss.193>
- Harris, M. (2016, April 12). *Black Friday: Reliving Poker's Darkest Day Five Years Later*. Hentet fra <https://www.pokernews.com/news/2016/04/black-friday-five-years-later-24506.htm>
- Hayano, D. M. (1977). The professional poker player: Career identification and the problem of respectability. *Social Problems*, 24(5), 556-564. <http://dx.doi.org/10.1525/sp.1977.24.5.03a00070>
- Hayano, D. M. (1982). *Poker faces: The life and work of professional card players*. Berkley and Los Angeles, CA: University of California Press.
- Heen, H. (2008). Om bruken av begrepet arbeid. *Sosiologi i dag*, 38(4), 29-50. Hentet fra <http://ojs.novus.no/index.php/SID/article/view/962>
- Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H. (2014). Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies*, 14(1), 64–81. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2013.841722>

- Hing, N., Russell, A., Blaszczynski, A., & Gainsbury, S. M. (2015). What's in a name? Assessing the accuracy of self-identifying as a professional or semi-professional gambler. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1799-1818.
<http://dx.doi.org/10.1007/s10899-014-9507-9>
- Hing, N., Russell, A. M., Gainsbury, S. M., & Nuske, E. (2016). The public stigma of problem gambling: Its nature and relative intensity compared to other health conditions. *Journal of Gambling Studies*, 32(3), 847-864.
<http://dx.doi.org/10.1007/s10899-015-9580-8>
- Hjelpelinjen. (2016). *Fakta og info*. Hentet fra <https://hjelpelinjen.no/fakta-og-info/>
- Hoëm, A. (2000). *Sosialisering*. Oslo: Gyldendal.
- Holli, K. (2007, September, 17). Pokermillionæren «driter» i pengene. VG, Hentet fra <http://www.vg.no/sport/pengespill/pokermillionaeren-driter-i-pengene/a/166412/>
- Hopley, A. A., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 379–385.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0223>
- Hopley, A. A., Dempsey, K., & Nicki, R. (2012). Texas Hold'em online poker: A further examination. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(4), 563-572.
<http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9353-2>
- Huizinga, J., & Hull, R. F. C. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. [Translated by RFC Hull.]. Routledge & Kegan Paul.
- Ingen, C. (2008). Poker face: Gender, race and representation in online poker, *Leisure/Loisir*, 32:(1), 3-20, <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2008.9651397>
- Istrate, A. M. (2011). From pathological to professional: Gambling stories. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 2(2), 49-67. Hentet fra <http://compaso.eu/wp-content/uploads/2011/12/Compaso2011-22-Istrate.pdf>
- Jacobs, H. (2015, mai 11). Here's the insane training schedule of a 20-something professional gamer. *Business Insider*. Hentet fra <http://www.businessinsider.com/pro-gamers-explain-the-insane-training-regimen-they-use-to-stay-on-top-2015-5?r=US&IR=T>
- Johansson, A. K. & Götestam, G. (2003). Gambling and problematic gambling with money among Norwegian youth (12-18 years). *Nordic Journal of Psychiatry*, 57(4), 317-321.
<http://dx.doi.org/10.1080/08039480310002129>
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational researcher*, 33(7), 14-26. Hentet fra https://www.jstor.org/stable/3700093?seq=1#page_scan_tab_contents
- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of mixed methods research*, 1(2), 112-133.
<https://doi.org/10.1177/1558689806298224>

- Jouhki, J. (2011b). Moderate Expectations: The Case of a Normal, Level-Headed Semi-Professional Online Poker Player and His Family. *Global Media Journal*, 2(8), 1-15. Hentet fra [https://www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/9 1/jouhki9 1.html](https://www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/9%201/jouhki9%201.html)
- Jouhki, J. (2011a). Writing against culture with online poker. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 36(1), 79-82. Hentet fra https://www.academia.edu/550101/Writing_against_culture_with_online_poker
- Jouhki, J. (2015). The Grinders: Making Meaning in the Online and Offline Lives of Internet Poker Players. *Ethnologia Fennica*, 42(1), 23-39, Hentet fra: <https://journal.fi/ethnolfenn/article/view/59286>
- Kazi, M. A. F. (1998). *Single-case evaluation by social workers*. Aldershot, UK: Ashgate.
- Kleven, T.A. (2008): Validity and Validation in Qualitative and Quantitative Research. *Nordisk Pedagogik (Nordic Studies in Education)* 03(28), 219-233. Hentet fra [https://www.idunn.no/np/2008/03/validity and validation in qualitative and quantitative research](https://www.idunn.no/np/2008/03/validity_and_validation_in_qualitative_and_quantitative_research)
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: Early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150. <http://dx.doi.org/10.1080/13676261.2014.933197>
- Laakasuo, M., Palomäki, J., & Salmela, M. (2016). Poker players with experience and skill are not “ill” – Exposing a discrepancy in measures of problem gambling. *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research*, 1(1), 1–18. doi:10.17536/jgcgr.2016.001
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leech, N. L., & Onwuegbuzie, A. J. (2009). A typology of mixed methods research designs. *Quality & quantity*, 43(2), 265-275. <http://dx.doi.org/10.1007/s11135-007-9105-3>
- Leonard, C. A., & Williams, R. J. (2015). Characteristics of good poker players. *Journal of Gambling Issues*, (31), 45-68. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2015.31.5>
- Lindmo, A. S. (2015, 41.22-53.45) [TV-talkshow] *21. Mars 2015* Hentet fra <https://tv.nrk.no/serie/lindmo/muhu25000815/21-03-2015#t=41m23s>
- Lofstad, R. (2017, September 17). Annette (18) vant 11 mill. I poker. Gikk helt til topps I Europas viktigste turnering. *Dagbladet*. Hentet fra <http://www.dagbladet.no/sport/2007/09/17/512258.html>.
- Lotteritilsynet. (2016, Juni 3). *Private pokerlag*. Hentet fra <https://lottstift.no/nb/pengespill/poker-i-norge/private-pokerlag/>
- Lund, T. (2012). Combining Qualitative and Quantitative Approaches: Some Arguments for Mixed Methods Research. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 56(2), 155-165. <http://dx.doi.org/10.1080/00313831.2011.568674>

- Løvlie, L. (2003). Teknokulturell danning. I: R. Slagstad, O. Korsgaard & L. Løvlie, (red), *Dannelsens forvandlinger* (s. 347-372). Oslo: Pax Forlag A/S.
- Maurseth, A. B. (2006). Spilleets århundre, *Arr – idéhistorisk tidsskrift*, 06(1). Hentet fra <http://www.arrvev.no/artikkel/spilleets-arhundre>
- Maxwell, J., A. (2004a). Causal Explanation, Qualitative Research, and Scientific Inquiry in Education. *Educational researcher* 33(2), 3-11. <https://doi.org/10.3102/0013189X033002003>
- Maxwell, J., A. (2004b). Using Qualitative Methods for Causal Explanation. *Field Methods* 16(3), 243-264. <http://dx.doi.org/10.1177/1525822X04266831>
- McComb, J. L., & Hanson, W. E. (2009). Problem gambling on college campuses. *NASPA Journal*, 46(1), 1-29. <http://dx.doi.org/10.2202/1949-6605.5003>
- McCormack, A., & Griffiths, M.D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9312-y>
- Mead, G. H. (1967). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. Morris, C. W. (Editor). Chicago: University of Chicago Press.
- Meyer, G., von Meduna, M., Brosowski, T., & Hayer, T. (2013). Is poker a game of skill or chance? A quasi-experimental study. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 535-550. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-012-9327-8>
- Mitrovic, D. V., & Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies*, 25(4), 489-502. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-009-9140-1>
- Mollenhauer, K. (1996): *Glemte sammenhenger. Om kultur og oppdragelse*. Oslo: Ad Notam.
- Monaghan, S. (2008). *Internet and wireless gambling: A current profile*. (Report prepared for the Australasian Gaming Council). Hentet fra <https://www.researchgate.net/publication/47669000> Internet and wireless gambling – a current profile
- Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of online poker players: Review of literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155-168. <http://dx.doi.org/10.1556/2006.5.2016.035>
- NESH, De nasjonale forskningsetiske komiteene (2016). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi*. Hentet fra https://www.etikkom.no/globalassets/documents/publikasjoner-som-pdf/60125_fek_retningslinjer_nesh_digital.pdf
- Newall, P. (2011). *The Intelligent Poker Player*. Nevada (NV): Two Plus Two Publishing.

- Nielsen J. C., N. U. Sørensen, & N. Wittendorff (2008). *Unge og gambling - 12-17-åriges pengespiladfærd i et risiko- og trivselsperspektiv.*(Center for Ungdomsforskning). Hentet fra http://www.cefu.dk/media/150912/unge%20og%20gambling_cefu_07112008.pdf
- Nigro, G., Ciccarelli, M., & Cosenza, M. (2017). The illusion of handy wins: Problem gambling, chasing, and affective decision-making. *Journal of Affective Disorders*. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.010>
- NRK (2010, , 00.00-28.00) [TV-underholdningsdokumentar] 28. August 2010. *Lykken er en bløff*. Hentet fra <http://tv.nrk.no/serie/folk/DVFJ58005010/03-11-2010>.
- NSD, (i.d.) *Informasjon og samtykke*. Hentet fra http://www.nsd.uib.no/personvernombud/hjelp/informasjon_samtykke/
- NTG. (i.d.). *NTG Bærum: Sjakk*. Hentet fra <http://ntg.no/skole/b%C3%A6rum/sjakk>
- O’Leary, K., & Carroll, C. (2013). The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 613-630. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-012-9326-9>
- Onwuegbuzie, A. J. & R. B. Johnson, (2006). The Validity Issue In Mixed Research. *Reserach in the schools* 13(1), 48-63. Hentet fra http://www.robertrenaud.ca/uploads/2/2/9/6/22962838/onwuegbuzie_johnson_2006.pdf
- Pallesen,S., Molde, H., R Mentzoni, R. A., Hanss, D., & Morken, A. M., (2016). *Omfang av Penge—Og Dataspillproblemer i Norge 2015* (Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi). Hentet fra https://lottstift.no/wp-content/uploads/2016/06/WEB-Rapport_befolkningsundersokelsen.pdf
- 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. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-012-9311-3>
- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2014) Losing more by losing it: Poker experience, sensitivity to losses and tilting severity. *Journal of Gambling Studies*. 30(1), 187-200. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-012-9339-4>
- Palomäki, J., Yan, J., Modic, D., & Laakasuo, M. (2016). "To Bluff like a Man or Fold like a Girl?"—Gender Biased Deceptive Behavior in Online Poker. *PloS one*, 11(7), 1-13. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0157838>
- 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
- Pokerlistings. (i.d.) *Texas Hold'em Rules and Game Play*. Hentet fra <http://www.pokerlistings.com/poker-rules-texas-holdem>

- Pokernews. (2012, Oktober 31). *Greg Merson Wins 2012 World Series of Poker Main Event*. Hentet fra <https://www.pokernews.com/news/2012/10/greg-merson-wins-2012-world-series-of-poker-main-event-13705.htm>
- Pokerplayerbase. (i.d.). *Poker And The Doors It Opens For Young People*. Hentet fra <http://www.pokerplayersbase.com/players/jonathan-duhamel.htm>
- Pokerschoolonline. (i.d.). *Zoom Poker Strategy - An Introduction*. Hentet fra <https://www.pokerschoolonline.com/articles/Zoom-Poker-Strategy-An-Introduction>
- Pokerstars [Bilde]. (2017). Hentet fra https://www.pokerstars.fr/assets/images/how-to-play/pokerstars_fr_en-us/content/texas-holdem-gratuit.png
- Radburn, B., & Horsley, R. (2011). Gamblers, grinders, and mavericks: The use of membership categorisation to manage identity by professional poker players. *Journal of Gambling Issues*, 2011(26), 30-50. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2011.26.4>
- Recher, J., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory qualitative study of online poker professional players. *Social Psychological Review*, 14(2), 13–25. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9312-y>
- Recktenwald, D. (2017). Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics*, 2017(115), 68-81. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483-493. <http://dx.doi.org/10.3109/16066359.2011.558955>
- Romoser, J. (2013). Unstacking the Deck: The Legalization of Online Poker. *American Criminological Law Review*, 50(2), 1-33. Hentet fra <https://www.heartland.org/publications-resources/publications/unstacking-the-deck-the-legalization-of-online-poker>
- Rosenwald, M. (2012, Juli 12). Md. college dropout wins a million bucks in World Series of Poker. *Washington Post*. Hentet fra https://www.washingtonpost.com/blogs/rosenwald-md/post/md-college-dropout-wins-a-million-bucks-in-world-series-of-poker/2012/07/12/gJQAETUXfW_blog.html?utm_term=.795409df09df
- Rossow, I., & Hansen M. (2003). *Underholdning med bismak – ungdom, og pengespill*. (NOVA rapport 1/03). Hentet fra <https://hjelpelinjen.no/wp-content/uploads/2014/05/NOVA-2003.pdf>
- Saltbones, F. (25.11.2015). Felix Stephensen vant Norges første lovlige NM i poker *Aftenposten*. Hentet fra <https://www.aftenposten.no/100Sport/sprek/Felix-Stephensen-vant-Norges-forste-lovlige-NM-i-poker-190580b.html>
- Schuck, R. I. (2010). The rhetorical lines on TV's poker face: Rhetorical constructions of poker as sport. *American Behavioral Scientist*, 53(11), 1610-1625. <http://dx.doi.org/10.1177/0002764210368088>

- Scimecca, J. A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of Sociology*, 3(1), 1-6. <http://dx.doi.org/10.15640/jssw.v3n1a1>
- Shead, N. W., Hodgins D. C., & Scharf D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, (8):167–178. <http://dx.doi.org/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. Tilgjengelig fra <http://connection.ebscohost.com/c/articles/87977622/virtue-of-tilt-control-poker-gambling-masculinity>
- Skatteetaten. (2006, Mars 8). *Beskatning av pokergevinster. Brev fra Skattedirektoratet om skatt på pokergevinster*. Hentet fra <http://www.skatteetaten.no/no/Radgiver/Rettskilder/Uttalelser/Prinsipputtalelser/Beskatning-av-pokergevinster/> Beskatning av pokergevinster
- Skatteetaten. (2016, Januar 12). *Lempning av skatt på tilfeldig gevinst ved spill og lignende etter skatteloven § 5-50 - ligningsloven § 9-12*. Hentet fra <http://www.skatteetaten.no/no/Radgiver/Rettskilder/Uttalelser/Prinsipputtalelser/lempning-av-skatt-pa-tilfeldig-gevinst-ved-spill-og-lignende-etter-skatteloven--5-50---ligningsloven--9-121/>
- Sklansky, D. (1999). *The theory of poker. A professional poker player teaches you how to think like one*. Nevada, NV: Two Plus Two Publishing.
- Slagter, J. (2013, November 6). Michigan State grad Ryan Riess wins World Series of Poker main event, \$8.3 million. *Mlive*, Hentet fra http://www.mlive.com/sports/index.ssf/2013/11/michigan_state_grad_ryan_riess_1.html
- Smith, J. K. (1983). Quantitative versus qualitative research: An attempt to clarify the issue. *Educational researcher*, 12(3), 6-13. <https://doi.org/10.3102/0013189X012003006>
- Solbakk, J. H. (2014, Oktober 10). *Sårbare grupper*. Hentet fra <https://www.etikkom.no/FBIB/Temaer/Forskning-pa-bestemte-grupper/Sarbare-grupper/>
- 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 Institutt for pedagogikk: Universitetet i Oslo). Hentet fra <https://www.duo.uio.no/handle/10852/31098>

- Tangen, R. (2014). Balancing Ethics and Quality in Educational Research—the Ethical Matrix Method, *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(6), 678-694. <http://dx.doi.org/10.1080/00313831.2013.821089>
- Trabjerg, A. C., Johannesen K. V., & Kristiansen S.. (2014) Veje ind i pengespil: En kvalitativ undersøgelse af tidlige pengespilserfaringer blandt danske børn og unge. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(2), 52–79. Hentet fra <https://journals.hioa.no/index.php/ungdomsforskning/article/view/1603>
- Udir (Utdanningsdirektoratet). (2017, August 29). *Hva gjør PP-tjenesten?* Hentet fra <https://www.udir.no/kvalitet-og-kompetanse/samarbeid/pp-tjenesten/hva-gjor-pp-tjenesten/>
- Venkatesh, V., Brown, S. A., & Bala, H. (2013). Bridging the qualitative-quantitative divide: Guidelines for conducting mixed methods research in information systems. *MIS Quarterly*, 37(1), 21-54. Hentet fra <http://misq.org/bridging-the-qualitative-quantitative-divide-guidelines-for-conducting-mixed-methods-research-in-information-systems.html>
- Vines, M., & Linders, A. (2016). The Dirty Work of Poker: Impression Management and Identity. *Deviant Behavior*, 37(9), 1064-1076. <http://dx.doi.org/10.1080/01639625.2016.1169740>
- Vittinghoff, E., & McCulloch, C. E. (2007). Relaxing the rule of ten events per variable in logistic and Cox regression. *American journal of epidemiology*, 165(6), 710-718. <https://doi.org/10.1093/aje/kwk052>
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246. <http://dx.doi.org/10.1177/135050840072002>
- Willems, L. M. (2013, July 31). Getting to know the November nine: Ryan Riess. *WSOP*, Hentet fra <http://www.wsop.com/news/2013/Jul/4518/GETTING-TO-KNOW-THE-NOVEMBER-NINE-RYAN-RIESS.html>
- Wittek, L. (2015). Ti år etter kvalitetsreformen—ingen økning i studie-gjennomføringen. Leder. *Uniped* 03(38), 160-163. Hentet fra <https://www.idunn.no/uniped/2015/03/ti-aa-etter-kvalitetsreformen-ingen-oekning-i-studiegjenno>
- 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. <http://dx.doi.org/10.1007/s11133-012-9235-3>
- Wood, R. T., & Griffiths, M. D. (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker web sites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issues*, (21), 80-97. Hentet fra <http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/22650>

- Zaman, B., Geurden, K., De Cock, R., De Schutter, B., & Abeeel, V. V. (2014). Motivation profiles of online Poker players and the role of interface preferences: A laddering study among amateur and (semi-) professionals. *Computers in Human Behavior*, 39, 154-164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.009>
- Zachariadis, M., Scott, S., & Barrett, M. (2013). Methodological Implications of Critical Realism for Mixed-Methods Research. *MIS quarterly*, 37(3), 855-880. Hentet fra <http://misq.org/methodological-implications-of-critical-realism-for-mixed-methods-research.html>
- Ziehe, T. (2005) Post-aftraditionalisering. Unges ændrede generationsforhold i dag. I: Tom Ritchie (red.): *Relationer i skolen. Perspektiver på liv og læring*. Billesø & Baltzer.
- Zurher, L. A. (1970). The “friendly” poker game: A study of an ephemeral role. *Social Forces*, 49(2), 173-186. Hentet fra <https://doi.org/10.1093/sf/49.2.173>

Vedlegg

1. Informasjonsskriv spørreundersøkelsen
2. Spørreskjema
3. Godkjennelsesbrev fra NSD på spørreundersøkelsen
4. Informasjonsskriv intervjuundersøkelsen
5. Intervjuguide
6. Godkjennelse fra NSD på intervjuguide
7. Invitasjon til å delta i undersøkelse postet på poker forum
8. Invitasjon til å delta i undersøkelse hengt opp på Poker NM 2015

1. Informasjonsskriv spørreundersøkelsen

07. august 2007

Kjære lærer.

I konvolutt du nå har foran deg, ligger det ett spørreskjema til hver elev. Jeg har også tre enkle spørsmål til deg som jeg håper du kan svare på, mens elevene fyller ut spørreskjemaet. Hvis du først kan lese høyt for elevene teksten på denne siden og dele ut spørreskjemaene, så finner du spørsmål til deg og videre instruksjoner på neste side. Tusen takk.

Leses høyt:

Kjære elever!

Jeg er en mastergradsstudent ved Pedagogisk Forskningsinstitutt på Universitetet i Oslo. Jeg skriver masteroppgave om ungdoms forhold til pengespill, og i den forbindelse gjennomfører jeg en spørreundersøkelse på fire videregående skoler. Formålet er å kartlegge elevers bruk av pengespill, samt hvilke holdninger dere har til dette. Det er like viktig for meg å få svar fra de som *ikke* har et forhold til pengespill, som fra de som har det.

Jeg håper dere kan hjelpe meg med å få den informasjonen jeg trenger ved å fylle ut et spørreskjema. Dette vil ta omtrent 10-15 minutter. Deltakelse er helt frivillig, og dere kan når som helst trekke dere fra undersøkelsen, men jeg setter stor pris på om så mange som mulig av dere svarer. Alle svar er anonyme, og jeg har fått godkjent spørreskjemaet av Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste (NSD) for å ivareta regler om personvern. Alle spørreskjemaer vil bli makulert så fort jeg leverer oppgaven.

Håper dere vil hjelpe meg med dette.

På forhånd stor takk til dere alle sammen!

Med vennlig hilsen

Olav Niri Talberg

Spørsmål til lærer:

Går elevene i denne klassen på

Studieforberedende utdanningsprogram	
Yrkesforberedende utdanningsprogram	
Annet	

Hvis annet, oppgi: _____

Hvor mange elever går i klassen totalt: _____

Hvor mange elever var til stede da undersøkelsen ble delt ut: _____

Årsaken til at jeg stiller disse spørsmålene, er at jeg fører to typer svarprosent. Jeg skiller mellom hvor mange elever som faktisk er til stede under undersøkelsen, og hvor mange som velger å svare.

Når elevene har fylt ut skjemaene, er det fint om du legger dem tilbake i konvolutten og lukker den for meg. På den måten unngår jeg at svarene fra elever på studiespesialisering og yrkesfag blandes. Det er flott om du også legger utfylte spørreskjemaer tilbake i konvolutten slik at jeg har mulighet til å bruke dem om igjen på andre skoler.

På forhånd tusen takk for all hjelp!

Med vennlig hilsen

Olav Niri Talberg

2. Spørreskjema

Hvor enig er du i de følgende påstandene om skolen?

(Dette spørsmålet besvares av alle. Sett kun ett kryss per spørsmål.)

	Helt enig	Litt enig	Nøytral/ vet ikke	Litt uenig	Helt uenig
1. Jeg trives på skolen.					
2. Jeg anser skolen som viktig for min fremtid.					
3. Lærerne burde være strengere overfor elever som bråker.					
4. Skolen kommer godt med uansett hva jeg skal drive med seinere.					
5. Jeg gruer meg ofte til skolen.					
6. Jeg synes jeg lærer mer i friminuttene enn i timene.					
7. Jeg tror jeg kommer til å få store problemer med å skaffe meg arbeid selv om jeg tar utdanning.					
8. Det er viktig for meg å få gode karakterer.					

Hvor enig er du i de følgende påstandene om poker?

(Dette spørsmålet besvares av alle. Sett kun ett kryss per spørsmål.)

	Helt enig	Litt enig	Nøytral/ vet ikke	Litt uenig	Helt uenig
9. Mange kaster bort for mye tid på poker.					
10. Poker er et sosialt spill.					
11. De som spiller poker på nett har fritidsproblemer.					
12. Er du god i poker trenger du ikke utdanning.					
13. Jeg tror mange jukser i poker.					
14. Ferdighet er viktigere enn flaks i poker.					
15. Poker er en lettvinnt måte å tjene penger på.					
16. Jeg vil heller vinne penger på poker enn lotterier.					

Svar ja eller nei på disse spørsmålene om pengespill:

(Dette spørsmålet besvares av alle. Sett kun ett kryss per spørsmål.)

	Ja	Nei	Vet ikke
17. Har du fått informasjon om pengespill på skolen?			
18. Ønsker du mer informasjon om pengespill på skolen?			
19. Synes du pokerklubber bør tillates i Norge?			
20. Synes du poker på nett bør forbys?			
21. Kjenner du noen som lever av å spille poker?			
22. Kjenner du noen som har et problematisk forhold til poker?			
23. Har du blitt aggressiv av pengespill?			
24. Har du hatt eller har du et problematisk forhold til pengespill?			

Hvor mange ganger i løpet av det siste halve året...

(Dette spørsmålet besvares av alle. Sett kun ett kryss per spørsmål.)

	Ingen	1 – 5 ganger	1-3 ganger per måned	Ca en gang per uke	Flere ganger per uke
25. Drakk du alkohol?					
26. Brukte du narkotika?					
27. Spilte du poker med lekepenger (play money) på nett?					
28. Diskuterte du poker i skoletiden?					
29. Så du reklame for poker på TV?					
30. Så du på poker på TV?					
31. Så du poker på data / DVD eller lignende?					

32. Hvilke av disse spillene spiller du oftere enn en gang hver tredje måned?
(Her kan du sette flere kryss)

Poker	
Øvrige kortspill	
Sjakk	
Backgammon	
Terningspill	
Brettspill	
Dataspill / TV-spill	
Rollespill	
Spill på mobil	
Øvrige spill	
Ingen av dem	

33. Hvilke av disse pengespillene har du satset penger på i løpet av det siste året?
(Her kan du sette flere kryss)

Hestespill	
Terningspill	
Spilleautomater	
Tipping	
Odds	
Skrapelodd	
Lotto	
Utenlandske bookmakere	
Poker	
Øvrige spill på nett om penger	
Ingen	

34. Hvor mye har du omtrent satset på pengespill totalt de siste 12 månedene?

0 - 500 kr	
501 - 2400 kr	
2401 - 5200 kr	
Over 5200 kr	

Generelt om poker:

(De følgende spørsmålene besvares av alle. Sett kun ett kryss per spørsmål)

35. Hvor mange av vennene dine spiller poker?

Ingen	
Noen få	
Mange	
Nesten alle / alle	

36. Hvor mange prosent av alle som spiller poker på internett tror du tjener på sikt?

Ingen	
1 % - 10 %	
11 % - 40 %	
41 % - 60 %	
61 % - 100 %	

37. Hvor mange av de som ønsker å leve av poker tror du klarer det?

Nesten ingen / ingen	
Noen få	
Mange	
De fleste	

38. Kunne du levd av å spille poker?

Ja, og det frister meg	
Ja, men det frister ikke	
Nei, men det frister meg	
Nei, og det frister ikke	
Vet ikke	

39. Spiller din mor poker om penger?

Ja	
Nei	
Vet ikke	

40. Spiller din far poker om penger?

Ja	
Nei	
Vet ikke	

41. Har du spilt poker om penger i løpet av de siste to årene?

Ja	
Nei	

Hvis ja - fortsett med spørsmål 42 (neste spørsmål på denne siden).

Hvis nei - gå til spørsmål 68 (side 5).

Spørsmål kun for de som har spilt poker om penger de siste to årene

(Sett kun ett kryss per spørsmål)

42. Hva var den viktigste årsaken til at du spilte poker første gang?

Har venner som spiller	
Har foreldre som spiller	
Ble frista av reklame	
Var glad i spill fra før	
Annet	

Hvis annet, oppgi: _____

På nett	
"Live"	
Begge deler	

43. Spiller du poker på nett eller "live*"?

* Med live menes her poker som ikke foregår på internett, for eksempel pokerlag med venner, pokerspill på casino og lignende.

Hvor mange ganger i løpet av de siste 12 månedene...

	Ingen	1 - 11 Ganger	1-3 ganger per måned	Ca en gang per uke	Flere ganger per uke
44. Spilte du poker om penger på nett?					
45. Spilte du poker med venner om penger?					
46. Var du trøtt / ukonsentrert på skolen pga poker?					
47. Mistet du undervisning på grunn av poker?					
48. Gikk poker ut over lekser eller hjemmeoppgaver?					
49. Spilte du poker om penger i skoletiden?					

50. Har du hatt mer uflaks ("bad beats") eller flaks enn de fleste andre spillere?

Mer uflaks	
Verken mer flaks eller uflaks	
Mer flaks	

51. Har du spilt mindre poker på nett på grunn av aldersgrense eller problemer med å sette inn penger?

Ja	
Nei	
Vet ikke	

52. Har du hatt problemer med å ta ut penger fra pokernetsteder på grunn av aldersgrense?

Ja	
Nei	
Vet ikke	

53. Hva synes foreldrene dine om at du spiller poker?

Negative	
Positive	
Nøytrale	
De vet det ikke	
Jeg vet ikke	

54. Tror du mange spillere jukser i nettpoker?

Nesten ingen/ingen	
En del	
Noen få	
Mange	
Vet ikke	

	Ja	Nei	Vet ikke
55. Er nettpoker en sosial aktivitet?			
56. Er "live" poker en sosial aktivitet?			
57. Har du noen gang måtte lyve for mennesker som er viktige for deg om hvor mye du spiller?			
58. Har du noen gang gjort noe ulovlig for å få penger til pokerspill?			
59. Har du noen gang følt behov for å spille for mer og mer penger?			
60. Prøver du ofte å vinne tilbake penger du har tapt i poker?			
61. Har du noen gang bestemt deg for å redusere tid eller innsats brukt på poker?			

62. Har du hatt ønske om å begrense tid eller innsats brukt på poker, men ikke klart det? Hva var i så fall den viktigste grunnen til at du ikke klarte det?

Har ikke hatt ønske om eller problemer med å begrense tid eller innsats	
Venner som spiller	
Foreldre som spiller	
Ønske om å vinne tilbake	
Det sosial med spillet	
Manglende viljestyrke	
Reklame	
Annet	

Hvis annet, oppgi: _____

63. Spiller du poker for å glemme problemer?

Ja, ofte	
Noen ganger	
Nei, aldri	

64. Har du tjent eller tapt penger på poker?

Tapt	
Verken tjent eller tapt	
Tjent	

65. Omtrent hvor mye har du tjent/tapt på poker?

0 – 999 kr	
1000–5000 kr	
5001–9999 kr	
10 000 kr eller mer	
Vet ikke	

66. Hva er hovedårsaken til at du har tjent/tapt på poker?

Egen dyktighet / udyktighet	
Flaks / uflaks	
Andres dyktighet / udyktighet	
Du har vært ukonsentrert	
Annet / vet ikke	

67. Tror du at du kommer til å tjene på poker i fremtiden?

Regner med å tape	
Regner med å tjene	
Regner med å verken tjene eller tape	
Planlegger å ikke spille mer	

Litt om deg:

(De følgende spørsmålene besvares av **alle**. Sett kun ett kryss per spørsmål.)

68. Hvor gammel er du?

Yngre enn 16 år	
16 – 17 år	
18 år eller eldre	

69. Kjønn?

Jente	
Gutt	

70. Hvor mange søsken har du?

Antall: _____

71. Sivilstatus:

Singel	
Har kjæreste	

72. Har du en bestevenn?

Ja, flere	
Ja, en	
Nei	

73. Har du en venn å gå til med personlige problemer?

Ja	
Usikker	
Nei	

74. Har du en venn å drøfte utdanningsplaner med?

Ja	
Usikker	
Nei	

75. Har du internett hjemme?

Ja	
Nei	

76. Hva var gjennomsnittkarakteren din da du gikk ut av 10. klasse?

Under middels (0-2,9)	
Rundt middels (3-4)	
Over middels (bedre enn 4)	

77. Hva var gjennomsnittkarakteren din forrige termin (før sommerferien)?

Under middels (0-2,9)	
Rundt middels (3-4)	
Over middels (bedre enn 4)	
Har ikke fått terminkarakter etter 10. klasse	

78. Planlegger du å studere ved universitet eller høyskole?

Ja	
Nei	

79. Hvor er din mor født?

Norge	
Øvrig Europa	
Utenfor Europa	
Vet ikke	

80. Hvor er din far født?

Norge	
Øvrig Europa	
Utenfor Europa	
Vet ikke	

81. Hva er din mors jobbsituasjon?

Jobber fulltid	
Jobber deltid	
Søker jobb	
Hjemmeværende	
Sykemeldt	
Trygd	
Pensjonist	
Vet ikke	

Hvis annet, oppgi: _____

82. Hva er din fars jobbsituasjon?

Jobber fulltid	
Jobber deltid	
Søker jobb	
Hjemmeværende	
Sykemeldt	
Trygd	
Pensjonist	
Vet ikke	

Hvis annet, oppgi: _____

83. Hva er din mors høyeste fullførte utdanning?

Grunnskole / ikke fullført grunnskole	
Fullført videregående skole	
Universitets- eller høyskoleutdanning inntil tre år	
Universitets- eller høyskoleutdanning av over tre års varighet	
Vet ikke	

84. Hva er din fars høyeste fullførte utdanning?

Grunnskole / ikke fullført grunnskole	
Fullført videregående skole	
Universitets- eller høyskoleutdanning inntil tre år	
Universitets- eller høyskoleutdanning av over tre års varighet	
Vet ikke	

85. Hvor bor du?

Sammen med far og mor	
Vekselvis mor og far	
Med bare mor	
Med bare far	
Alene (f.eks på hybel)	
Kollektiv	
Annet	

86. Hvilket politisk parti sympatiserer du mest med?

Fremskrittspartiet	
Høyre	
Kristelig folkeparti	
Venstre	
Senterpartiet	
Arbeiderpartiet	
Sosialistisk venstreparti	
Rød valgallianse	
Andre	
Vet ikke	

87. Har du en jobb i tillegg til skolen?

Nei	
Jobber kun i ferier	
Jobber sjeldnere enn en gang i uka	
Jobber omtrent en gang i uka	
Jobber flere ganger i uka	

88. Driver du med organisert idrett?

Ja	
Nei	

89. Driver du med annen organisert fritidsaktivitet?

Ja	
Nei	

Tusen takk for all hjelp!

3. Godkjenning av spørreundersøkelsen fra NSD

Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS
NORWEGIAN SOCIAL SCIENCE DATA SERVICES



Christian W. Beck
Pedagogisk forskningsinstitutt
Universitetet i Oslo
Postboks 1092 Blindern
0317 OSLO

Harald Hårfagres gate 29
N-5007 Bergen
Norway
Tel: +47-55 58 21 17
Fax: +47-55 58 96 50
nsd@nsd.uib.no
www.nsd.uib.no
Org.nr. 985 321 884

Vår dato: 28.09.2007

Vår ref:17289 / 2 / KH

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 14.08.2007. All nødvendig informasjon om prosjektet forelå i sin helhet 12.09.2007. Meldingen gjelder prosjektet:

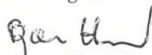
17289	<i>Ungdom og poker. Ungdom på den videregående skoles forhold til poker og hvordan det påvirker deres skolegang</i>
Behandlingsansvarlig	<i>Universitetet i Oslo, ved institusjonens øverste leder</i>
Daglig ansvarlig	<i>Christian W. Beck</i>
Student	<i>Olav Niri Talberg</i>

Etter gjennomgang av opplysninger gitt i meldeskjemaet og øvrig dokumentasjon, finner vi at prosjektet ikke medfører meldeplikt eller konsesjonsplikt etter personopplysningslovens §§ 31 og 33.

Dersom prosjektopplegget endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for vår vurdering, skal prosjektet meldes på nytt. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, http://www.nsd.uib.no/personvern/melding/pvo_endringsskjema.cfm.

Vedlagt følger vår begrunnelse for hvorfor prosjektet ikke er meldepliktig. Prosjektet kan settes i gang.

Vennlig hilsen


Bjørn Henrichsen


Kjersti Håvardstun

Kontaktperson: Kjersti Håvardstun tlf: 55 58 29 53
Vedlegg: Prosjektvurdering
Kopi: Olav Niri Talberg, Smalgangen 28, 0188 OSLO

Avdelingskontorer / District Offices:

OSLO: NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no
TRONDHEIM: NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kyrre.svarva@svt.ntnu.no
TROMSØ: NSD, SVF, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdmaa@sv.uit.no

4. Informasjonsskriv intervjuundersøkelsen

Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjektet

”POKER OG UNGDOMS SOSIALISERING”

Bakgrunn og formål

Studiet er en doktorgrad i pedagogikk ved Universitetet i Oslo (Institutt for pedagogikk). Universitetet i Oslo finansierer prosjektet. Målet ved studiet er å få en forståelse av unge pokerspilleres forhold til poker og hvordan det påvirker deres utdanning. Samt høre deres tanker om læring og sosialisering i forbindelse med pokerspill. Prosjektet er ikke et samarbeid mellom flere institusjoner, men jeg har en hovedveileder fra en annen institusjon.

Informanter inviteres til å delta gjennom jungeltelegrafene og annonsering på diskusjonsforum for pokerspillere.

Hva innebærer deltakelse i studien?

Informantene intervjues gjennom et halvstrukturert intervju som vil vare 1-2 timer. Dersom informantene samtykker i det tas det lydopptak av intervjuet og de vil i ettertid få anledning til å lese igjennom transkripsjonene. Spørsmålene vil handle om deres pokerserfaringer og deres tanker rundt disse.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt. Deltakerne vil ikke kunne identifiseres i avhandlingen dersom de ikke selv ønsker å være identifiserbare. Kun jeg selv, veiledere og en vitenskapelig assistent vil ha tilgang til lydfilene. Lydfilene lagres på datamaskin som er beskyttet med passord og som befinner seg på et låst kontor på Universitetet i Oslo. Det vil brukes fiktivt navn (nick) i oppgaven dersom informantene ikke selv ønsker å beskrives med navn. Navneliste, e-postadresse eller mobilnummer vil oppbevares separat for å sikre anonymiteten til informantene.

Prosjektet skal etter planen avsluttes 31.07.2020. Data vil anonymiseres ved prosjektslutt.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger om deg bli anonymisert.

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med Niri Talberg e-post: niri.talberg@iped.uio.no Mobil: 980 66 451.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

- Jeg samtykker til å delta i intervju*
- Jeg ønsker ikke å være anonym i beskrivelsen.*

5. Intervjuguide

Demografi

- Alder, sivilstatus, skole/jobb.

Pokerstarten og endring:

- Fortell om ditt første møte med poker. Gjerne både live og nett.
- Hva er fascinerende med poker?
- Hvem introduserte deg for spillet.
- Spiller mange av vennene dine poker?
- Kan du fortelle om hvordan spillingen har utviklet seg?

f

Spill frekvens og type

- Hvor mye spiller du? Hvor lenge? Når på dagen? Hvor ofte?
- Hvilke pokervarianter spiller du? (Hvorfor)?
- Type spill: turnering og/eller cash games? Innsats? Nett live.
- Spiller du jevnt, har det økt/blitt mindre eller går det i perioder?
- Hender det du går lei? Har du gjort noe for å holde interessen oppe?
- Kan du fortelle litt om hvordan det går og har gått økonomisk?
- Har du noen gang tapt eller vunnet mye i løpet av en kveld?
- Hva er forskjellen mellom poker og andre spill som du liker?

Læring:

- Hvordan lærte du deg spillet? Utdyp..

- Var det vanskelig å lære seg reglene?
- Var det noen du lærte poker sammen med eller noen du lærte av?
- Har du blitt bedre i poker siden du begynte å spille?
- Er det viktig for deg å bli en bedre spiller?
- Hva har du gjort for å bli bedre?
- Hva skal til for at du kan bli enda bedre?
- Hva skiller deg og de beste spillerne?
- Hva skiller deg og dårligere spillere?
- Har noen du kjenner en "ekspertrolle"? Hva er det som gjør at noen blir sett på som gode spillere?
- Har du lest pokerbøker?
- Leser du pokerblader?
- Har du lest nettbaserte tips?
- Er du aktiv i diskusjonsforum om poker? I så fall hvilke.
- Diskuterer du ofte pokerstrategier med venner?
- Har du sett noe på poker videoer (hva slags type)?
- Hvordan tar du beslutninger i spillet? Hva legger du vekt på? (Eksempler)
- Hva kjennetegner et godt spill?
- Hva tenker du om flaks og poker?
- Hvor stort er ferdighetsmomentet i poker?
- Har du lært noe gjennom pokerspill som du har hatt stor nytte også i andre settinger?

Problematikk

- Har du sett noen med spilleproblemer under poker?
- Har du gitt tilbake penger du har vunnet noen gang?
- Har du oppfordret andre til å slutte/trappe ned?
- Har du fått noen negative reaksjoner fra andre på din spilleatferd noen gang?
- Har du noen gang vurdert å slutte/trappe ned? Fortell om den tidlige fasen. Spesielle hendelser?
- Har du noen gang følt behov for å skjule innsats tid brukt eller lignende for noen?
- Har poker påvirket din utdanning? Trøtt på skolen, fravær, ikke gjort lekser, lært noe, sosialt. Etc

Nett:

Har du spilt nettpoker?

Hva er de viktigste forskjellene mellom nettpoker og «live» poker?

- Spiller du på flere bord samtidig?
- Bruker du hjelpemidler, pokertracker e.l.?
- Chatter du med andre spillere, mens du spiller? Gjør du det nå og gjorde du det før?
- Kjenner du igjen andre spillere?
- Har du kontakt med noen, mens du spiller?

Live:

Har du spilt live poker?

Er du sammen med de du spiller med i andre sammenhenger?

Hva skiller vennelag fra andre sosiale aktiviteter

Har du spilt på lovlige kasinoer i utlandet noen gang?

Har du spilt på ulovlige pokerklubber i Norge noen gang?

Hva er hovedforskjellene på vennelag, ulovlige pokerklubber og casinoer?

Hva synes du om at pokerlag i Norge nå har blitt lovlig?

Tror du lovendringen kommer til å påvirke hvor mye eller hvordan du spiller?

• Spillopplevelsen:

- Hvordan oppleves det å spille?
- Fortell om en typisk poker økt (live/nett)?
- Har du noen spesielle pokeropplevelser du kan fortelle om? Gjerne både positive og negative opplevelser på både nett og live.
- Hvilke vurderinger gjør du når du spiller?
- Opplever du flyt?
- Gjør du noe annet, mens du spiller? Telefoner? TV? Surfer.
- Hvordan forholder du deg til forstyrrelser?
- Hvordan påvirker det deg å vinne/tape?
- Hender det at du «tilter»? (kontroll)
- Er det vanskelig å logge seg av/slutte? (Oppslukende/"hektet")

Miljø

- Har du noen du snakker med poker om? Diskusjonspartnere?
- Kjenner du noen som har gjort det bra?
- Liker du å se poker på TV eller nett?
- Hvordan tror du andre oppfatter deg som spiller?
- Hvilke ord/begreper bruker du for og beskrive/karakteriserer andre spillere?
- Hvordan er pokermiljøet i Norge?
- Har du vært aktiv i pokerforbundet?
- Kan du fortell litt om Dublin?

• Kombinering med livet utenfor

- Når spiller du poker? Påvirker det andre hvor mye og når du spiller?
- Spiller du poker når du har ledig tid? Eller setter du av tid til poker? Er det noe som nedprioriteres?
- Hva synes familie, kjæreste og venner om ditt pokerspill? (utdyp)
- Hender det at poker kommer i konflikt med andre ting?
- Er det noe du gjorde mer før du begynte å spille poker?
- Hvis du hadde redusert pokerspillingen er det noe du da ville ha gjort mer av?
- Hvis du hadde sluttet med poker tror du at du ville ha mistet venner eller gått glipp av mye sosialt?
- Kjenner du noen som har droppet ut av studier på grunn av pokerspill?

Fremtid

- Hvordan ser du for deg din pokerfremtid de neste tre årene? (Skill mellom nett og live).
- Fortsette?
- Spiller mer/mindre?
- Fremtidsmål?
- Kunne du levd av å spille poker?

Jeg skal nå lese opp 8 pokerrelaterte begreper, har du hørt om dem, hva betyr de og hvor viktige er de for ditt spill?

- Outs
- Pot odds
- Implied odds
- Reversed implied odds
- Expected value
- Posisjon
- The power of aggression
- Tells

Til slutt

Da jeg skrev masteroppgave om poker fant jeg at over en fjerdedel av pokerspillerne mente de kunne leve av poker. Hva tenker du om det?

Jeg fant også at pokerspillerne fikk bedre karakterer enn de som ikke spilte poker. Har du noen tanker om det?

Er det noe du vil si til slutt?

6. Godkjenning fra NSD på den kvalitative undersøkelsen

Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS

NORWEGIAN SOCIAL SCIENCE DATA SERVICES



Niri Talberg
Institutt for pedagogikk Universitetet i Oslo
Postboks 1092 Blindern
0317 OSLO

Harald Hårfagres gate 29
N-5007 Bergen
Norway
Tel: +47-55 58 21 17
Fax: +47-55 58 96 50
nsd@nsd.uib.no
www.nsd.uib.no
Org nr. 985 321 884

Vår dato: 10.06.2015

Vår ref: 43118 / 3 / AGL

Deres dato:

Deres ref.

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 13.04.2015. All nødvendig informasjon om prosjektet forelå i sin helhet 09.06.2015. Meldingen gjelder prosjektet:

43118 *Poker og ungdoms sosialisering*
Undertittel: Pokerspills betydning for ungdoms utdanning og sosialisering.
(PHD)
Behandlingsansvarlig Universitetet i Oslo, ved institusjonens øverste leder
Daglig ansvarlig Niri Talberg

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 31.07.2020, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Audun Løvlie

Kontaktperson: Audun Løvlie tlf. 55 58 23 07

Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.

Avdelingskontorer / District Offices:

OSLO NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no
TRONDHEIM NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kjyme.svarva@svt.ntnu.no
TROMSØ NSD, SVE, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdima@svu.ut.no

Vedlegg: Prosjektvurdering

Personvernombudet for forskning



Prosjektvurdering - Kommentar

Prosjektnr: 43118

Utvalget informeres skriftlig og muntlig om prosjektet og samtykker til deltakelse. Informasjonsskriv mottatt 09.06.2015 er godt utformet.

Personvernombudet legger til grunn at forsker etterfølger Universitetet i Oslo sine interne rutiner for datasikkerhet.

Vitenskapelig assistent er aktuelt som databehandler for prosjektet. Universitetet i Oslo skal inngå skriftlig avtale med den vitenskapelige assistenten om hvordan personopplysninger skal behandles, jf. personopplysningsloven § 15. For råd om hva databehandleravtalen bør inneholde, se Datatilsynets veileder: <http://www.datatilsynet.no/Sikkerhet-internkontroll/Databehandleravtale/>.

Det oppgis at personopplysninger skal publiseres. Personvernombudet legger til grunn at det foreligger eksplisitt samtykke fra den enkelte til dette. Vi anbefaler at deltakerne gis anledning til å lese igjennom egne opplysninger og godkjenne disse for publisering.

Forventet prosjektslutt er 31.07.2020. Ifølge prosjektmeldingen skal innsamlede opplysninger da anonymiseres. Anonymisering innebærer å bearbeide datamaterialet slik at ingen enkeltpersoner kan gjenkjennes. Det gjøres ved å:

- slette direkte personopplysninger (som navn/koblingsnøkkel)
- slette/omskrive indirekte personopplysninger (identifiserende sammenstilling av bakgrunnsopplysninger som f.eks. bosted/arbeidssted, alder og kjønn)
- slette digitale lyd-/bilde- og videoopptak

Vi gjør oppmerksom på at også databehandler (vitenskapelig assistent) må slette personopplysninger tilknyttet prosjektet i sine systemer.

7. Invitasjon til å delta i undersøkelse postet på poker forum

Link: <http://no.donkr.com/forum/soeker-informanter-til-doktorgrad-om-poker-549744>

Jeg vil høre din pokerhistorie

Hei, mitt navn er Niri Talberg og jeg skriver på en doktorgrad om poker ved Universitetet i Oslo. Jeg ønsker å komme i kontakt med informanter (personer jeg kan intervju) som spiller poker.

Jeg vil høre litt om da du begynte å spille poker og hvordan spillet ditt og synet ditt på poker har endret seg og hvilke erfaringer du har. Jeg er like interessert i «live» poker som nettpoker.

Hvis du passer til beskrivelsen under vil jeg bli veldig glad hvis du kan ta kontakt med meg:

* Spiller jevnlig poker (mer enn en time om dagen i snitt).

* Har spilt poker over en lengre periode (minimum ett år)

* 16-30 år

Intervjuet vil ta omtrent 1,5 timer og du kan være helt anonym.

Fint om du kan ta kontakt med meg hvis du vil være med eller hvis det er noe du lurer på:

niri.talberg@iped. uio.no

Mobil: 980 66 451

Niri Talberg PhD student i pedagogikk ved Universitetet i Oslo.

8. Invitasjon til å delta i undersøkelse hengt opp på Poker NM 2015

Jeg vil høre din pokerhistorie

Hei, jeg skriver doktorgrad om poker og er interessert i å høre din pokerhistorie!

Jeg vil høre litt om da du begynte å spille poker og hvordan spillet ditt og synet ditt på poker har endret seg og hvilke erfaringer du har. Jeg er like interessert i «live» poker som nettpoker.

Hvis du passer til beskrivelsen under vil jeg bli veldig glad hvis du kan ta kontakt med meg:

- Spiller jevnlig poker (mer enn en time om dagen i snitt).
- Har spilt poker over en lengre periode (minimum ett år)
- 18-30 år

Intervjuet vil ta omtrent 1,5-2 timer og du kan være helt anonym.

Fint om du kan ta kontakt med meg hvis du vil være med eller hvis det er noe du lurer på:

niri.talberg@iped.uio.no

Mobil: 980 66 451

Niri Talberg PhD student i pedagogikk ved Universitetet i Oslo.



Institutt for pedagogikk
Det utdanningsvitenskapelige fakultet

Del 2.

Forskningsartiklene

Artikel 1

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 (Frøberg 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-åringer 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 pokerkonkurransse 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 utdannelse*» 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 oddsratier (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 oddsratser (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 odds-ratio 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.

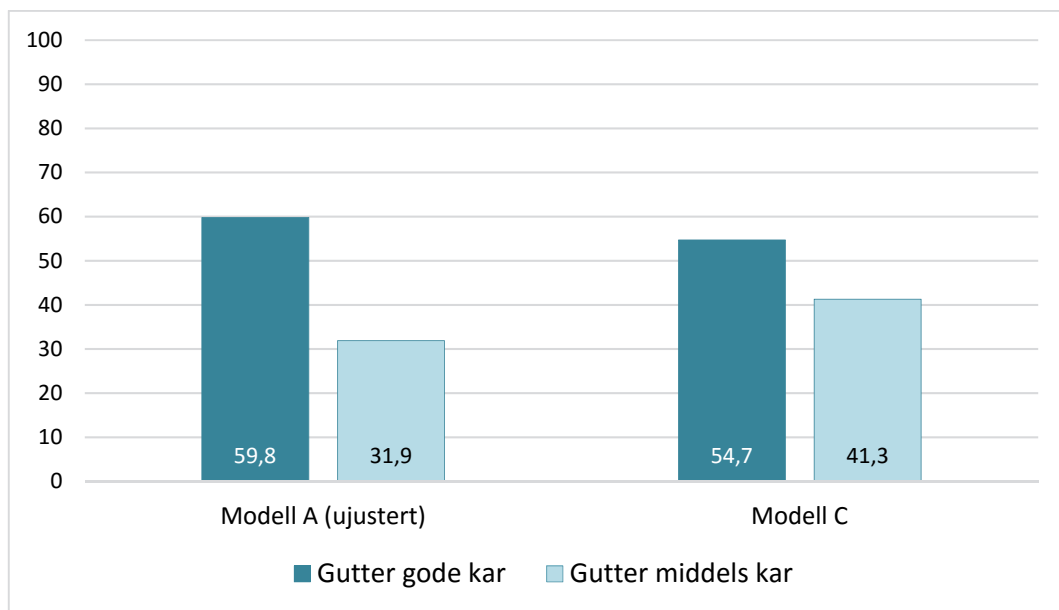
Siden oddsratio kan være intuitivt vanskelig å fortolke har jeg i tabell 6 beregnet sannsynlighet for pokerspill. Her sammenlignes elever med «*gode karakterer*» med elever med «*middels/lave karakterer*» på de ujusterte modellene (modell A) og de justerte (modell B og C) for begge poker varianter separat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

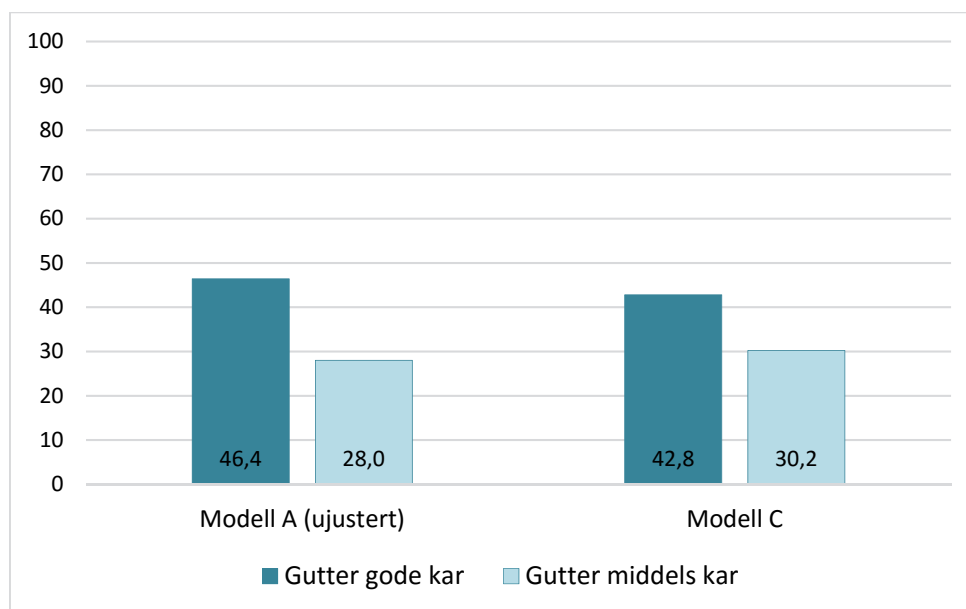


Vi ser her at forskjellen i sannsynlighet for de to gruppene er mindre i den siste modellen.

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 skole-situasjon. 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).*

Artikel 2

Learning poker in different communities of practice

- A qualitative analysis of poker players' learning processes, and the norms in different learning communities.

Niri Talberg

Abstract

Several studies have focused on the skill elements needed to become a successful poker player, but few studies have described the poker players learning process. No study has used a learning theory to analyze poker players' variety of learning methods or analyzed whether the competitive and deceptive nature of the poker game have an impact on the players learning outcome. This article examines 15 poker players learning process and how they enter different learning communities of practices and argue that different communities have different norms. In a friendly community of practice, the players were generous in helping each other and revealed secrets so the group could grow together. In the competitive community of practice, the players were more cautious, and misleading information was common. Online poker as well as new technology has made several new artifacts (learning tools) available for poker players and their main contribution is to reveal information that was previously unavailable. Since poker is a game of information it greatly affects the players learning potential.

Introduction

Several studies have focused on the skill elements needed to become a successful poker player (Biolcati, Passini, & Griffiths, 2015; Bjerg, 2010; Dedonno & Detterman, 2008; Germain & Tenebaum, 2011; Hardy, 2006; Parke, Griffiths, & Parke, 2005; Palomäki, Laakasuo, & Salmela 2013a; Shead, Hodgins, & Scharf, 2008). Only a few studies have focused on poker players learning process (Hayano, 1982; O'Leary & Carroll, 2013). No study has so far used a learning theory to analyze poker players' variety of learning methods and discussed whether the competitive and deceptive nature of the poker game have an impact on the players learning outcome. In this study, poker is analyzed as a community of practice, four young professional poker players, eight young amateur players, and three "old-timers" were interviewed. The aim was to understand the players' learning processes and learning methods to become better poker players.

This article will discuss three research questions:

- How do the players describe their own learning process?
- What learning artifacts (learning tools) do they describe as the most rewarding?
- Does the competitive and deceptive nature of the poker game have impacts on the players learning outcome?

Poker history

Live poker in different forms has been played since the fifty-two card deck was invented around 1840 (Hayano, 1982), but online poker is less than 20 years old (Arkin et al., 1999). However, online poker may have had a significant effect on poker learning (Moreau, Chabrol, & Chauchard, 2016; Siler, 2010). O'Leary and Carroll state that online poker and the poker forums have revolutionized the game when it comes to learning, poker language, strategies,

and discussing mathematical concepts concerning poker. They further allege that academic work around poker has failed to recognize how much online poker has affected live poker (O’Leary & Carroll, 2013).

The period between 2003 and 2010 is referred to as “the poker boom” because of the global Internet poker revenues growth from US\$365 million to approximately US\$2.4 billion in 2006 (Monaghan & MacCallum, 2008) and an estimated US\$4.99 billion in 2010 (Cook, 2016). There was also a massive increase in live poker playing (Mihaylova, Kairouz, & Nadeau, 2013; Shead, Derevensky, Fong, & Gupta, 2012). In 1999, the TV-show Late Night Poker used cameras inside poker tables (hole-cameras) to display the players cards (Davy, 2015). This gave TV viewers access to the experts’ perspectives and thought processes in a way they had never had before, which influenced poker discussions and learning possibilities for the TV-viewers. The “poker boom” led to a blossoming poker economy and many inexperienced players who would not have entered a casino or poker club could try the game for small stakes or even play money in the comfort of their own home. There was a lot of discussion and cooperation on poker forums about how such inexperienced players could be beaten effectively.

In live poker, a player usually plays approximately 20–30 hands¹ per hour compared to 80–100 in online poker. Online, it is also common to play several tables at the same time (multi-tabling), which is not possible in live poker (Barrault, Untas, & Varescon, 2014). Studies have reported that as many as eight (McCormack & Griffiths, 2011) or 24 tables are played simultaneously (Hopley, Dempsey, & Nicki, 2011; Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2014). Based on these numbers, an online poker player may play 50–120 times more hands per hour than an offline player. Playing several tables at the same time contributes to less statistical variance and the opportunity to target several weaker players at the same time and therefore the opportunity to maximize the profit (Barrault et al., 2014; McCormack & Griffiths, 2011; Palomäki et al., 2014). The speed contributes to giving the players experience from different poker scenarios fast (McCormack & Griffiths, 2011).

Studies on poker learning

There is a general lack of research on both professional poker players and learning (Biolcati et al., 2015; Recher & Griffiths, 2012; McCormack & Griffiths, 2011; Moreau et al., 2016), with a few exceptions. The earliest and probably most detailed study is that by Professor David M. Hayano (1982. 1977), who completed his doctoral dissertation in anthropology in 1972 and then tried his luck as a poker player in California. He became very committed to his fieldwork: “I felt the desire to give up my job as a university professor in order to spend more time in the cardroom” (1982, p. 148). After five years of intense playing, he began visiting the cardroom less frequently and started publishing his findings. This was approximately 20 years before the beginning of online poker. Hayano’s pioneering study on poker players and the game’s subculture is therefore valuable to understand the changes in poker over the years. First and foremost, players learned from playing a lot (repetition); however, they also studied away from the poker table, for example, working on poker math, such as “pot odds²”. There were not many strategic discussions among players, partly because they were opponents and did not have the same *learning tools* as players have today. In live poker, unlike online poker, the players do not get any *hand histories*. A hand history is an electronic record of an online

¹ A hand in poker starts with all players receiving their cards from the dealer and ends with the winning player(s) collecting the pot. The speed of the poker game is measured by the number of hands played per hour.

² Pot odds are calculated when a player makes a bet (or raise). The amount in the pot after a potential call, divided on the opponents bet, is the pot odds. If a player bets 100 and the pot contains 300 before the bet, then the pot odds are 100:300=3. If we estimate that we have more than a 20% chance of winning the pot if we continue then the correct play is to call or raise.

poker hand; it shows all the details of the hands that have been played. To remember every detail of a poker hand might be difficult, especially for an inexperienced player, and the “learning partner” does not have more information than the player is able to provide. This makes it harder to have a meaningful discussion compared to online poker where it is possible to look at hand histories or even using a poker tracking program³ to systematize the hand histories into a database for statistical analyzation.

There are both similarities and differences between Hayano’s (1982, 1977) description of the poker world and the descriptions of more recent authors (Bjerg 2010, 2011; Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, Hardouin, & Venisse, 2013; Laakasuo et al., 2016; McCormack & Griffiths, 2011; Palomäki et al., 2013; Radburn & Horsley, 2011; Recher & Griffiths, 2012; Vines & Linders, 2016;). Hayano’s informants preferred Five card draw California style, a game with significantly less open information and skill than the most common poker variants played today. Instead, Texas Hold’em is usually the focus in more recent studies and is played by the vast majority of players online. In all the recent studies and in Hayano’s (1982, 1977) study, the professional players were eager to highlight the element of skill, the importance of staying mentally sharp, avoiding tilt,⁴ and continually making thoughtful decisions.

Another significant difference between Hayano’s findings and more recent ones is that the poker population is younger in the more recent studies and that they emphasized continual learning to a much higher degree (Bouju et al., 2013; McCormack & Griffiths, 2012; Recher & Griffiths, 2012). Poker has become more of a teamwork endeavor where players cooperate to increase their skills and understanding to have an edge against other players (O’Leary & Carroll, 2013). O’Leary and Carroll conclude that a new complete online poker ecosystem has evolved since online poker started. It consists of online poker sites, poker forums, player reporting and tracking sites, and popular magazine/news, all of which facilitates learning for users. The most popular poker forum (twoplustwo.com) had 320,000 members who discuss strategy and different approaches to poker. Collaboration and cooperation is expected in an environment that is highly hierarchical. The most experienced players who typically played high limit were highly acknowledged by the other members, while new members were promptly put in place. The discussions on strategies and hand histories allow the players to see how other players reflect and to learn what should be emphasized when playing. Along with detailed statistics from poker tracking programs, the players get a good foundation for meaningful discussion. It is interesting that collaboration and cooperation are so strong in a game that is highly individualistic and competitive (O’Leary & Carroll, 2013). However, they do not discuss the variety of learning methods, how the competitive and deceptive nature of the poker game influences the learning or analyze poker as a community of practice.

In addition to the learning resources discussed by O’Leary and Carroll, there has also been a growing industry of poker coaching sites where players pay money to get access to videos of professional players or poker experts who answer questions and show hands while discussing strategy. It is also possible to buy personal coaching and get individual feedback from a professional player or an expert (Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2013b). The Internet,

³ A poker tracking program stores a player’s hand histories in a database and allows the player to get statistics on all the hands he has saved, such as the percentage of hands he played in the big blind and how much money he won or lost when dealt a pair of aces. It also gives the player information about his opponents and whether their play is conservative (tight) or reckless (loose). For details see (Pokerlisting, n.d.a).

⁴ “To tilt” can be defined as being emotional (typically angry) and playing more aggressively and less rationally than normal. Players typically tilt after situations where they lost the hand even though they were the statistical favorite (known as a bad beat) or if they are offended by other players (Moreau et al., 2016; Palomäki et al., 2014).

videos, and hand histories make it easy to give a player and their learning partner the same information.

A competitive game of deception

According to Phillip Newall there are two main philosophies in poker strategy: exploitive strategy and game theory optimal (GTO) strategy. The first and oldest aims at revealing their opponents strategies and make counter strategies. The second strategy (GTO) aims at developing strategies that can not be countered by an exploitive opponent. The exploitive tradition criticizes the GTO players for being mechanical and unable to exploit poor players as much as necessary (Newall, 2011, p. 6-20). In perfect information games, such as chess, an exploitive strategy usually makes little sense and the winner is therefore likely to be the player with the most game theory optimal strategy. Computers that use artificial intelligence is generally considered better than humans in these games. In imperfect information games, such as poker, the deception becomes more important and artificial intelligence struggles with finding strategies that beats the best human players (Billings, Davidson, Schaeffer, & Szafron, 2002, Bowling, Burch, Johanson, & Tammelin, 2015, Hsu, Campbell, & Hoane, 1995; Koller & Pfeffer, 1995; Rubin & Watson, 2011). Poker players will argue that the beauty of poker is the deliberate successful bluff, since the player wins not because of which cards he possesses but how he play his cards.

Since poker is a competition against other players it is profitable to trick the opponents into making mistakes. A direct attempt to annoy, upset or intimidate other players is commonly referred to as *needling* in the literature (Abarbanel & Bernhard, 2012; Browne, 1989; Moreau et al., 2016; Wolkomir, 2012) such attempts may be accepted and even encouraged in the poker game, even though it could make the game appear hostile and unpleasant for some of the players (Zurcher, 1970). Simultaneously Browne (1989, p.15) describes how successful players allure losing players with “red carpet treatment” to get them to stay in the game. The most successful poker player is likely to be the one that to a larger degree than his opponents disclose their strategies, conceal his own strategies and manipulate their behavior (Leonard & Williams, 2015; Siler, 2010). Poker is a game of information. When discussing with or receiving advice from opponents it is essential to discover whether the opponent is genuine or in Goffmans (1978) words: putting on a performance. If we return to the chess example it is unlikely that a player in a chess club receives intentional “bad advice” from other members however it is highly likely that a poker player receives bad advice. This may impact the learning outcome while playing.

Theoretical framework

In order to analyze the players’ description of their learning process I draw on Lave and Wenger’s (1991) theories on situated learning and learning in a community of practice. Their aim was to bridge the socio-cultural and cognitive learning perspective (Billett, 1996). Lave and Wenger (1991) emphasizes collaboration in learning and argues that all learning is situated in a social and cultural practice. The way we learn is mediated by the artifacts (learning tools) we use, such as language, books and computers. Knowledge does not exist nor is it created in a vacuum, it is always mediated by the cultural and historic context in which it is situated (Dysthe, 2001). Through interaction with others we get the intellectual tools we need to understand and process our impressions and develop knowledge (Bråten, 2002). Lave and Wenger (1991) describe the process when newcomers strive to become experienced members of a community of practice as *legitimate peripheral participation* (LPP). The word *legitimate* implies that the learners’ task is necessary and important; the word *peripheral* implies that the learner starts with a small contribution until they have gained

more experience and *participation* emphasize the social process in which the learning occurs. In this process the newcomer starts with observation of the more experienced others and making small contributions through simple tasks (peripheral participation). The aim for the newcomers is to understand the importance of their contribution, get acceptance from the more experienced members of the group and change their self-understanding (or identity) in a way that incorporates the values of the practice community in order to become a more central participant. Wenger (2000) further developed the term and described three modes of belonging in a social learning system; *engagement*, *imagination* and *alignment*. *Engagement* is the process of working together with other members of the practice community and discussing, collaborating or producing artifacts. *Imagination* is a more reflective and distanced process that involves the learners' self-image and seeing the bigger picture. It involves being able to make complicated trains of thought and understand how different topics are related. *Alignment* is to negotiate that local activities are sufficiently aligned with the community, or subtracting general ideas into specific tasks. Among these three modes, engagement is considered the most social, since it always involves interaction with others, and imagination is considered the most individual, in which the learner needs time alone to reflect on previous activities and mentally preparing for future scenarios. The learner needs to balance these three modes in order to develop his skills. Within the communities of practice there is a repertoire of learning resources and the most competent members are able to get full advantages from a large "learning toolbox". There are boundaries between different learning systems, however, they are usually rather fluid and may be caused by the participants level of knowledge rather than intentionally exclusion.

"By participating in these communities, we define with each other what constitutes competence in a given context: being a reliable doctor, a gifted photographer, a popular student, or an astute poker player" (Wenger, 2000, p. 229).

In order to align Wenger's theories to the informant's poker learning process, I will understand engagement as playing poker or collaborating for learning purposes, imagination as the process of reflecting about the poker game when playing or more general reflection about poker strategy and game theory, and alignment as the process of mediating general theoretical concepts into specific game situations.

I will use Lave and Wenger's theories to attempt to identify some of the learning artifacts in poker and to describe the informants LPP and how they seek a peripheral or more central position in different learning systems. Furthermore, I will use it to analyze if the collaboration in informants learning can be understood as a community of practice and whether the competitive and deceptive nature of the poker game affect these learning communities, or if there are boundaries towards other communities of practice.

Method

Participants

The dataset for this study has also been used in a previous published study (xxx, in press). Four current or former young adult professional poker players, eight amateur young adult poker players, and three "old-timers" were interviewed using an exploratory qualitative interview study. The informants each have a pseudonym that starts with the first letter of their category; the former Professionals start with "P", the Amateurs start with "A" and the "Old-timers" start with "O". The term old-timer is used to differentiate them from newcomers, and emphasize their identity as experienced practitioners with a central position in the poker environment (see Lave & Wenger, 1991, p. 68). The old-timers" are part of large network of players and combined they have experience from playing professionally before the "poker boom", operating illegal poker clubs and discussion with most of if not all of the famous

Norwegian players. The three old-timers ranged in age from >35 to <50; their exact age is withheld to ensure anonymity. The young players were categorized as professionals if they had had poker as their only income for over a year and earned an overall profit of more than USD \$100 000 from playing poker. If they did not meet these criteria, they were categorized as amateurs. The 12 young poker players ranged in age between 20 and 30 (average age 25.5). All the participants have played the poker variant Texas Hold'em online and live for several years; the majority have more experience playing online poker. A few had changed from Texas Hold'em to other poker variants (mostly Omaha). They were recruited either by direct contact (all the "old-timers" and one of the poker professionals), by advertisement during the first legal poker tournament in Norway with a cash prize (2015), through a Norwegian poker forum on the Internet, or by snowball sampling. All the participants were male, and all the interviews were conducted in Norwegian. Excerpts from the transcripts have been translated from Norwegian by the author. The study was conducted after approval was gained from the Norwegian Centre for Research Data (NSD), which enforces ethical guidelines. The informants received an information sheet prior to the interview and were informed that they were free to withdraw at any time. The informed consent was either signed (face-to-face interview) or verbal consent (phone interviews) was given. All informants consented to an audio recording of the interview, and they were invited to read through the transcriptions after the interview and to make comments. Three of the informants wished to read the transcription, but none of the informants had any comments. No attempts were made to control the accuracy of the informants' personal stories, and no psychometric testing or diagnostic gambling tests were conducted.

Data Collection

The first interview took place in October 2015 and the last took place in July 2016. Six interviews were conducted over the telephone and nine were conducted face to face. Even though the possibility cannot be excluded, there are no findings indicating any systematic differences in responses based on the interview location. The interviews lasted for a total of 30.3 hours. The shortest interview was 52 minutes and the longest was 203 minutes.

The interview was semi-directive, the interview guide consisted of twelve themes: the interviewees' ... 1) introduction to poker, 2) preferred stakes format and frequency, 3) learning process and strategies, 4) potential problems related to playing, 5) online poker experience, 6) live poker experience, 7) intra game experience, 8) poker community, 9) combining poker with the life outside, 10) future poker expectations, 11) defining poker related concepts, and 12) closing remarks. Questions about learning were not limited to the third theme. Within theme 1, 6, 7 and 8 the players described themselves as participants and how they contributed in the poker community and within theme 10 (future expectations) the informants were asked what they would have to do to improve as players. The aim was to get the informants to talk spontaneously and to naturally cover as many of the aspects as possible, rather than letting the conversation be determined by the order of the interview questions. All the interviews were conducted and fully transcribed by the author. The informants did not receive any compensation for participating in the study. The program HyperTRANSCRIBE (version 1.6) was used for transcribing and HyperRESEARCH (version 3.7.3) was used for analyzing the data.

Data Analysis

The aim of study was to understand and analyze the players learning process, experience with different artifacts and learning communities. The transcripts were analyzed using thematic analysis (TA). "Thematic analysis is a method for identifying, analyzing and reporting patterns (themes) within data" (Braun & Clarke, 2006, p. 79). The goal is to systematically

capture what is important about the data and to detect the patterned response. Coding is a process where one moves back and forth between the data corpus and extracts from the data. Developing themes can be determined either inductively (developing themes from the texts) or deductively (creating themes based on theoretical knowledge in the research field). A theme or code captures parts that are relevant to the research questions. Thematic analysis fits well into critical realism which acknowledges that the informants' stories represent their presentation of themselves and how they make meaning of their experience (Braun & Clarke, 2006).

Seven major themes and a total of 53 subthemes were constructed. The majority of the major themes were constructed deductively, and the majority of the subthemes were conducted inductively. A theme that is constructed inductively is more data-driven since it is not forced into a preexisting coding frame. Themes that are constructed deductively are more theory-driven and planned by the construction of the interview guide.

The five most relevant major themes for this article were: poker career history, learning process, strategy, motivation and negative motivation. All these themes were constructed deductively. Some of the sub themes however were inductively constructed such as: learning artifacts, peripheral vs central participation, competitive community of practice and friendly community of practice. The coding process started with transcribing and reading the transcripts one by one and listening to the audio recordings of the interviews, particularly of crucial statements, and reading field notes written directly after each interview. Next, the initial coding started, with a focus on the major themes. All the interviews were compared in relation to each theme. Subthemes were then developed, and the coding and recoding process continued.

Results

All careers has a starting point, and the players' first impressions, and early motivation, can tell us something about why they regard poker as fascinating and what made them become dedicated players. Even though all of the informants reported that they had at some point played poker in their early childhood for most of them this was not a significant factor towards becoming a dedicated player. Somewhere in their youth or early adulthood they had a new meeting with poker. To understand the players learning process I will start by describing how they got introduced to poker (again) and what sparked their interest. To become a poker player is more than having played a few times.

Becoming a poker player

Generally almost all of the informants' describe their (new) introduction to poker as a highly social process. The two exceptions are Alfred and Otto who discovered poker themselves after reading about it on the Internet and started playing for moderate amounts or play money on poker sites. Oscar and Oliver got introduced through live poker after participating in a leisure activity. Alex, Peter, Austin and Andy had friends that played live poker Arthur, Aaron and Patrick got introduced to online poker by friends. The two last informants, Andrew and Pierre got introduced to live poker from older family members (brothers or cousins). All of them had experience with card playing and described the first phase as exiting, even though it took some time to understand the skills behind the game. Several of the informants admitted that they considered some of the rules⁵ to be excessively rigid in the beginning, but after

⁵ There are many rules in poker that might surprise a newcomer. Here are four such examples: When a player makes a bet or raise, all chips must be pushed into the pot in one motion (to avoid string betting), if a player use only one chip, it is considered a call and not a raise unless

understanding more of the game they found themselves advocating some of the same rules later on. This illustrates how they incorporate some of the rationale behind the game and change their identity toward becoming a “real” poker player.

In a classical community of practice the learner starts with only peripheral participation. In poker the players often described starting to play as a full participant right away, however, the stakes involved were moderate and the more experienced players had higher social status. The difference between playing high stakes poker and poker against friends with a moderate stake is similar to playing sports in the back yard compared to playing as a professional athlete. Since it is possible to play with play money or wager less than one US dollar when playing, poker offers an opportunity to practice as a full participant without taking financial risk. The poker player considered this as a practice more than “playing for real”, or with other words a sort of peripheral participation.

Almost all of the informants describe some experience with poker from their childhood where they typically played five card draw⁶ for matches or other non-significant objects. At that time, they usually regarded the skill element more or less insignificant, so when introduced to Texas Hold'em,⁷ the first crucial threshold towards becoming a dedicated player was to understand some of the game theory and the skills involved. Patrick illustrates this process well: He was not particular interested in poker, however several of his friends were active participants in the local poker community and insisted that he should join them. After a while he became interested when a young girl consistently won against all the adults. He realized it was “more to it” and asked her for some advice and learning resources.

The closest to a classical legitimate peripheral participation is described by Pierre’s introduction to online poker playing: he used to watch his older brother play poker online as often as he was allowed and only participated himself if his brother needed to use the restroom.

Peripheral vs central can also be understood as how often a player plays poker, how long a poker session usually last and, if online, how many tables the player plays at the same time. When trying new learning artifacts, it was common to start as a peripheral participant and if the artifacts felt valuable to gradually become a more central and active user.

Experience through engagement

The most fundamental way of learning to become a better poker player is by playing poker or in Lave and Wenger’s (1991) words: participating. Online playing goes a lot faster than live, and it is possible to play several tables simultaneously. Even for a player who prefers live poker, playing online may be an effective way of getting more experience fast.

All the informants have spent a lot of time playing poker online, and most used to play at several tables simultaneously. It was most common to play at 3–5 tables simultaneously; however, some had occasionally played at as many as 20 tables at the same time. Pierre (27) is by far the most experienced after having played well over 10 million hands. If he should have played the same amount of hands live, it would have taken him 45.6 years of nonstop playing. This shows how much faster online poker is compared to live poker. Even though the professional players reported spending more hours on playing poker than the amateurs, the percentage spent on playing compared to studying the game was lower among the

he verbally states “raise” (one chip rule). A player is not allowed to fold his cards before it is his action and chips are not allowed to be thrown into the pot (splash). For details see (Pokernews, n.d).

⁶ Five card draw is a poker variant that offers a low level of open information. For rules see: (Pokerlistings.com, n.d.b)

⁷ In Texas Hold'em the players combine their two personal cards, which are concealed from the other players, with five open community cards to create a five card combination. Therefore, at the end of the betting round 60, 80 or 100 % of the player’s cards are revealed. For details see: (Pokerlistings.com, n.d.c)

professionals. In other words the professionals also spent time on many other poker related activities than just playing poker. Although the main focus for this article is the social process of learning, the first two learning artifacts that I will analyze are mostly used individually.

Passive apprenticeship learning

Many of the informants' enjoyed watching poker on TV, especially early in their career. During the TV-programs the rules and some basic strategies were explained, and it was easy to take the experts perspective when watching their cards and their decision process while being guided by the commentators. It offers an opportunity to take the different players perspective and imagine how they would have played the hand themselves. The *hole-cameras* are a modern artifact that may work as an important learning tool for the players.

Peter (29): "The thing about watching videos and stuff as well, it provides a lot of learning though. Watch how the best ones played."

It is also a way of developing and maintaining interest in poker. Many have used sites such as YouTube and PokerTube to learn the rules of the game and which strategies to apply or to follow the largest tournaments as a sport. A bit more active process was reading interviews, articles or books written by professional players.

When it comes to reading books, there seems to be a significant difference in terms of age. The "old-timers" read a lot of books early in their career, but the younger informants (even the professionals) were not so interested in reading. Several of the informants argued that books only get you so far. Oscar (>40) has read parts of at least 100 books and took an academic approach to developing his poker skills. Oliver (>35) downloaded 80 books to master the game, but after a bit of reading he no longer thought this method was optimal:

Oliver: "When I had come about halfway in it I realized that I was getting to a point where those books were, if not obsolete, then at least outdated. To publish a book takes quite a long time. And after the poker boom in which we got the hole-cameras you got the commentators, you got odds calculations on the screen.... the poker evolution has occurred a lot faster. So when Doyle Brunson wrote *The Super System* in the early 1970s it was revolutionary... But after the poker boom in the mid-2000s there were so many assistive devices and so many hands being played, being recorded and analyzed."

Reading others' ideas and poker theories enables reflection on one's own strategies and thoughts, which might be valuable for novice players. However, poker is a game where strategies are continually evolving, and adjusting to others' strategies is as important as developing the best strategies because no matter what an opponent does, if revealed, it might be exploited with counter strategies. Therefore, the ability to adjust becomes crucial, and books may become quickly outdated. Several of the amateurs stressed that watching experts play, although it was fun, had a limited learning outcome when playing against novice players because the experts' tactics were so advanced that it was hard to align the strategies to the amateur's regular poker games. Both reading poker expert's books and watching poker experts play is considered passive apprenticeship learning since the player does not interact with the expert. All of the informants had, to some degree, used these two learning artifacts, although none of the informants had spent a significant amount of time on them for learning purposes the last year. The single most dividing artifact between the amateurs and the professionals was using statistical tools.

Deconstructing the game through simulation and imagination

In online poker the players receive hand histories that could be systematized into a database in order to statically analyze themselves and their opponents. The informants used this information to analyze previous poker sessions (after-work) and make a plan for future poker sessions (preparations). In after-work, counterfactual reasoning was common; what would have happened if I did something else. Oscar describes this as one of the most important methods to improve his skill:

Oscar: “Yes for me it is important in order to pay attention to what I’m doing. So I can watch it afterwards and go back and see: here it went wrong and what happened here? That is almost what’s most important.”

Pierre also emphasizes the value of analyzing how he has played. To play several tables simultaneously leaves little time for decision making. Therefore, when Pierre is in doubt he marks the hand so he can spend more time analyzing it after the game has ended.

Pierre: “In Hold’em manager [a poker tracking program] every time I have a hand that I’m kind of unsure about, there is this nice feature that you can click on the hand up to the left and then it will be stored in Hold’em manager. So after each day that I play, I try to store every hand that I’m uncertain about and then I often review them afterwards.”

Saving poker hands to analyze later and set aside time to a continually critical reflection on one’s strategy and results demands a high level of imagination. To dedicate time to preparation and after-work is one important difference between the professionals’ and amateurs’ approaches in this study. The amateurs spent little or no time on preparation and after-work. Even though Pierre is among the players who spent the most time on playing, he is by far the informant who spends the most time studying the game.

Author: “Time distribution. How much time do you spend on playing versus studying poker?”

Pierre: “Maybe 80%:20% [80 % playing] I guess. It used to be maybe 70%:30% before.”

An even more imaginary process is to prepare for scenarios that might occur in the future. When making preparations, the aim is to come up with a game plan that prepares the player for likely scenarios. It involves going through one’s poker database and evaluating how they have played different cards from different positions, searching for their opponents’ weaknesses, and finding more profitable strategies. Simulating hands and trying out different approaches and working with ranges⁸ are also essential in this learning method. Working with ranges involves finding all the likely holdings an opponent may have in a given game situation and finding the optimal strategy against this range. Compared to watching TV-poker and reading books, preparation is a more active and self-regulated learning method.

According to Paul (30), preparation is the key to being successful. He says that he does not look stressed while he plays because he has spent so much time going through possible scenarios:

⁸ A range is a number of likely hands an opponent might have. If an opponent makes a raise in a given situation, we might suspect that his range is AK or a pair that are higher than tens (a pair of aces, kings, queens, jacks, or an ace and a king). When putting someone on ranges instead of guessing the exact hand, it makes it possible to calculate the odds against likely holdings and therefore more likely to make good estimates.

Paul: “You make it look very easy because no one watches when you do all that preliminary work. When you watch live poker you see someone that is in full control and that gives the illusion that it is easy. But it’s not. It’s a damn lot harder than you might think.”

Paul argues that if he comes to a spot where he is not sure what he should do he has not prepared enough. To occasionally check hand histories while playing online could be seen as peripheral participation while systematically analyze previous sessions and adjusting game plans to future sessions is a central participation in this learning artifact.

In the next section we will take a look at how collaborating with others affected the players learning process. Poker is highly competitive; nevertheless the informants described a lot of fruitful cooperation with other players.

Cooperation with friends was described as quite different from cooperation with strangers. The two settings could be understood as two different communities of practice with different norms. While cooperating with friends was described as a friendly community of practice, cooperating with strangers was described as a more competitive or even hostile community and could require cost-benefit analyzes.

Engagement in a friendly community of practice

To be part of a friendly community of practice where members play poker together, challenge each other, and discuss tactics was described as a pleasant and effective way to develop skills. Several described an unwritten rule within the community; the money involved should not be so significant that it threatens the friendship. Three methods were identified in a friendly community of practice: learning from a mediating assistant, collaborating in an ongoing practice community, and participating in discussions during participation.

Mediating Assistant

The learning method described by the informants as the most rewarding was to watch or be watched by a slightly better player while playing online and discussing hands with them. This might make an inexperienced player more successful than they would have been if they were playing alone. Online poker offers a unique opportunity to collaborate in this way because both players can see the cards on the computer screen and discuss the game without revealing their strategies to their opponents. This could either be done sitting next to each other or using programs such as TeamViewer or Skype. Peter saw a huge change in his poker results after using this method. He had played a lot of poker online and even though he occasionally multiplied his bank roll he always ended up losing it all eventually. He discussed his problems with some more successful friends, and they asked if they could watch him play online:

Peter: “They watched me play and they quickly understood what the problem was. I played too many hands...I was a decent player, like technically speaking, but when you play 50 percent of the hands⁹ and stuff, it becomes a bit difficult. Plus, I used to sit and watch them a lot. So it really went both ways. Not that I used to comment on them so much at the beginning, but I actually observed what they did to win. It was no worse than to simply fold some of the hands you initially wanted to play then you would usually win against these guys in those days.”

⁹ The percentage of hands a poker player plays defines whether he is loose (reckless) or tight (cautions). To play more than 30 % of the hands against 5 players or more is generally considered reckless since the player will often run into opponents with better hands (see Cardschat, n.d.).

After making a small but significant adjustment in his strategy, Peter went from being a losing player to being a winning player. He even became better than his initial “teachers” and was able to return the favor. The way Peter described how he watched the others play without “commenting so much in the beginning” can be understood as a legitimate peripheral participation where he gradually became a full member and even a mediating assistant for the others after he became more successful than his initial teachers.

Oscar has professional teaching experience and therefore had more of a systematic approach when he decided that he should teach a few friends to become better players. He took a central position in the learning environment:

Oscar: “Back then I had my own recipe which I knew would work. Perhaps it wasn’t necessarily the best recipe, but I knew exactly what to do in [a particular poker variant withheld to ensure anonymity] and was able to convey it...I told them this and then they played on their own at home and I got to see hand histories, and we also had sessions where we sat together and watched a couple of hands that I had picked out which were not good. It was pretty exciting and a bit fun.”

Patrick (28) frequently read on a Norwegian poker forum about players who had moved to another country to play poker or who worked for gambling companies. He was struggling with his bachelor thesis and more or less spontaneously decided to leave Norway to get to know them. He learned a lot from several of the other players, but one of them stood out as the most significant:

Patrick: “This German is probably the person that has been most important for my poker learning curve. Because before that time I had learned everything by sitting alone pondering and reading threads and stuff on the Internet, and watching videos on the Internet. I had read a few books too, but those books were limited in forms of learning outcomes. ... He played the same stakes that I did... We talked poker basically non-stop and discussed different hand strategies and what to do. And told each other everything we came across of useful information and things like that and in that sense we became better and better together.”

The way Patrick describes his initial learning could be understood as a cognitive process; he was gradually developing a higher level of reflection after reading books, playing, using poker forums, and watching videos. To take his skills to the next level, he needed social interaction and a more active learning approach. He did not merely observe and adopt others’ strategies but also got feedback from others regarding his own strategies.

Andrew (23) also emphasizes that working together with a mediating assistant is the most rewarding way to develop skills and maintain interest.

Andrew: “I made a great buddy in Trondheim who is, he is better than me though, but he and I spent a lot of time together and played together, and it was a lot of fun. And to be able to talk to people about poker and strategies is very fun, I think, and it keeps you motivated.”

Some of the informants reported that they lacked close friends that was equally dedicated to poker and that this reduced their learning opportunities.

Collaborating in an ongoing practice community

To collaborate in an ongoing practice community is to continually discuss results from poker sessions, analyze hand histories together, and share learning resources with a group of friends. Generally, poker learning was described as a highly social process. After individual studying or playing with strangers, it was common to discuss new insights with poker buddies and get feedback on performances and reflections. The method include a high level of what Wenger (2000) described as *alignment* since it involves discussing how concepts and learning may be transferred to competing against strangers. This is how Patrick, Andrew, and Paul describe their experience with this method:

Patrick: “We were dead serious. This was our job, and we were going to become the best in the world. Maybe not in the world, but we were to become as good as possible.”

Andrew: “The reason why I feel I know how to play is because I’ve always played with people who have been at the same level as me. That makes you feel as if you know how to play even though you might not be that good. So I guess we’ve learned from each other.”

Paul: Due to a few coincidences I came in contact with a foreign poker community, before I had just made my own strategies and read into it. But then I had an exponential development.”

To feel part of a “poker team” that supports its members and shares ideas was described as highly motivating. This indicates that they value the social interaction in learning. The last learning method within the friendly community of practice was to discuss strategy while playing against each other.

Sharing secrets

Andy (20) likes to discuss hands while playing with friends and thinks disclosing his tactics and secrets is the best way to learn. In the poker club, he keeps some secrets and “tells” to exploit later on, but with friends it is something different: “I want my buddies to improve and to help me get better. In that way, we grow together. It does not make any sense to take advantage of every mistake they make just to make a few bucks.”

As Andy states, learning is more important than making a profit while playing with friends. When playing against strangers, it is the other way around. Almost all the informants argued that who they won money from was important. It is better to beat a stranger than a friend, particularly if the money involved is significant.

Drinking alcohol while playing with friends was reported as a lot more common than when playing against strangers. This might imply a more relaxed and friendly competition. New players in the group got advice and explanations in order to become full members of the group.

Within the friendly community of practice, sharing is caring. They described the aim as to grow as a group and have fun rather than compete against each other. When playing together, winning is a point of pride, but bragging about successful bluffs can lead to a higher level of understanding and self-reflection in the group. When showing a successful bluff, the player chooses a social reward, such as compliments from the other players, at the expense of the potentially high financial reward concealing their gameplay might have contributed to when bluffing in the future.

Engagement in a competitive community of practice

When learning from or with strangers, deciding what to share and what to withhold was described as more complicated and different than in a classical community of practice. The informants were not unwilling to learn from or with strangers but wanted to be sure that they did not just help others without getting something in return, especially if their advice could reduce their profit. Four different learning methods were identified: learning through engagement in a competitive environment (playing), learning from mediating strategies in the big community (poker forums), purchasing learning artifacts (coaching videos), and apprenticeship learning (purchasing personal coaching).

Engagement in a competitive environment

In Norway live poker is strictly regulated,¹⁰ and there are no legal poker clubs or casinos that allow playing with real money. However, it is not hard to find illegal poker clubs. Some of the clubs are nonprofit clubs and the stakes at these clubs were generally described as moderate. Nonprofit clubs were more common in the rural parts of Norway. Other clubs were described as professional; the organizer made money on providing the game and the atmosphere was described as competitive. It was common to be nervous the first times visiting the poker clubs (especially the more professional clubs) and several described some of the opponents as intimidating.

According to Otto (>40), some of the nonprofit clubs have a lot of hand discussions that help the players develop their skills.

Otto: "...the young ones played a lot online, but they still went down to the local club on Fridays and received good coaching there as well; also they had the edge of playing 2 million hands online and learning the mathematics by heart."

Author: "So they were almost like study groups?"

Otto: "Yes! To some extent it is still like that. At the smaller clubs and the smaller places in Norway it still is. People are having those discussions... And if you discuss a lot and learn a lot then some players travel and play more tournaments than others, and they bring back their experiences to the club. So it's really good internal training."

Even though Otto highlights the learning opportunities at the poker clubs, many of the younger players admit they are careful with giving away information and describe the activity as very competitive.

Alex (21) loves playing at poker clubs, even though it is quite different from home games:

Alex: "It is a great atmosphere and people are nice, but I am not there to make friends. I want to learn something, become a stronger player and win money."

As Alex states, playing with strangers is more competitive than playing with friends. Several informants argued that if you help your friends improve, the group will grow together, but helping a stranger can help him beat you. However, to be nice and reveal a little may keep a weaker player interested enough to continue to play and hopefully lose money. It is also common to mislead and increase confusion and superstition. Because deception is part of the competition, source criticism becomes important.

¹⁰ Cash games are not allowed in any form. Tournaments with a maximum of 10 players and a buy-in maximum of 1000 NOK (approximately \$125) are allowed. One annual national championship with five different tournaments with a cash prize is allowed (Lottstift, 2016).

Mediating strategies in the big community

Online poker forums were very popular, especially after the poker boom (2003) and for several years after. There is one Norwegian forum and many international ones, with twoplustwo.com being the largest. In the forums, hand histories, TV poker, and general poker strategy are often discussed. It is also a place to find poker clubs or to make new friends. Almost all the interviewees have used the forums to some extent, but the popularity of these forums has decreased significantly in the last few years. Some of the informants argue that players today are not willing to share information to the same extent as the informants in the study by O'Leary and Carroll (2013).

Early in his career, Pierre found discussing the game with other players on Internet forums very helpful because the best players were generous in giving advice, but now he thinks a lot of players are more cautious in terms of revealing their secrets. He claims that the best players are no longer contributing to the forums, and consequently the value of the content has declined:

Pierre: "I spent a lot of time at the TwoPlusTwo forum. ... I used to be in there a lot and read and ask stupid questions, post stupid hand histories and often received answers and learned a lot. You got the ones that played at the highest limits to give you answers ... But people have become so cautious now, there are no one playing above 3–6¹¹ who bothers to provide answers to anything. ... Before, there was much more openness about strategies among the best."

Patrick argue that poker forums is most helpful early in the career and because the average player is now more experienced than right after the poker boom the traffic on the poker forums has declined:

Patrick: "When you have reached a certain level then it is as if a poker forum can only help you become so good, it has its limitations. And many reached those limitations at the same time in the poker community."

Even though most of the informants do not contribute to the poker forums with writing and producing artifacts, many of them are still there to read what others write. Pierre and Oscar used it to conduct research on their opponents and take advantage of popular misunderstandings. Some of the younger informants said they are afraid to look stupid and therefore hesitated before commenting and asking questions. This shows how the amateurs chose a more peripheral position in the learning environment.

Even though several describe the expert as more cautious about losing their edge (domination) compared too shortly after the poker boom the experts are willing to teach the amateurs as long as they get something in return. Some of the learning from strangers therefore goes from free to being paid for. It can be done via coaching videos on pay sites or via personal coaching.

Purchasing learning artifacts

Coaching videos can be defined as videos that are meant for instructional use and this is an artifact that the players may purchase online. Typically, an expert discusses crucial topics or strategy and display analysis of poker hands to illustrate his points. Most of the videos are on

¹¹ 3–6 refers to the small and big blind (forced bets). When playing \$3–6 no limit (or pot limit). The minimum buy-in is typically \$300 and the maximum is \$600.

pay sites. The player typically purchases a package (course) of videos that are intended to cover a defined poker format (such as shorthanded medium stakes cash game).

Arthur (26) has bought several packages of coaching videos and thinks of them as a good investment. Patrick also used videos, especially if he was struggling and needed inspiration:

Patrick: “If I went through a hard time online, I used to watch coaching videos. And that was enough to spark the interest again. ... How can you play that hand better in the future and extrapolate it to other things? And then you started to think poker and then suddenly you started to play again.”

Pierre also found time to watch coaching videos, even when he was playing 60–70 hours a week:

Pierre: “Yes, I’ve been using a lot of poker videos.... When I played like 10–12 hours a day, I always used to, when I went to bed, to watch 2–3 videos. So I have actually watched videos all the time. ... But I don’t watch everything. I only watch the players I respect so it’s not that many.”

To benefit from the artifact the player must be able to align when transferring the concepts discussed to their own strategies. After having success at the poker table, both Patrick and Pierre made coaching videos themselves. To produce learning artifacts for other players display a confidence in their own capacity and that they identify themselves as poker experts.

Apprenticeship learning

Some highly respected players offer personal coaching that can be understood as a form of active apprenticeship learning. The most common way to do this is that the coach watches the customers’ poker database (collection of hand histories) to find improvements (often referred to as leaks). This method has much in common with learning from a mediating assistant; however, it is often a more asymmetrical relationship, and the apprentice has to pay the expert. Compared to passive apprenticeship learning, the player influences the topics and becomes the center of the focus. In addition, the expert (coach) is responsible for the alignment from general game theory to the specific players playing style. Arthur describes buying personal coaching as one of the most important things he has done to develop his poker skills. He found a poker coach on a poker forum and had six sessions with him. This is how he describes the process:

Arthur: “I sent him hand histories from two “deep runs”¹² I had that week. ... He was very to the point. He went through the history and commented on my entire tournament and what he would have done differently and fixed my leaks.”

In the apprenticeship learning the expert is responsible for the alignment from general poker theories and poker understanding, to the specific apprentice playing style. Since different players have different playing styles the concepts must be aligned to be useful. This requires a high level of imaginary ability. Paul has been on both sides of the table. He has been a customer and a provider of coaching. He says he has helped some friends free of charge and has charged strangers and acquaintances. This marks the difference between being a mediating assistant and providing apprenticeship learning as well as the different logics in a friendly community of practice (free of charge) and a competitive community of practice (paid for).

¹² To “run deep” in a tournament means to outlast a lot of players (get close to winning).

Author: “How do you go about coaching someone?”

Paul: “I used to look through hand histories ... and watch him play, make notes, and look at possible errors. ... The majority of those you coach have a good idea of what poker is, but it’s that little notch that keeps them from becoming as good as needed. So it’s a fine-tuning. And also I think what many pay for is self-confidence because when you are coaching someone, then you have to be good at telling them when they are doing things right too.”

Author: “Ok, so then you have met them physically as well and sat beside them while they have played online?”

Paul: “That I have also done but mostly through Skype and TeamViewer. Now coaching is more about doing something about their database, like PokerTracker. And you can make a lot of difference with coaching, like seeing that in that spot you lose, so you have to eliminate this from this and that range for instance.”

Author: “And the ones that have coached you have gone about it in the same manner?”

Paul: “Yes. I’ve been very lucky with the ones I have met, though. Regarding the coaching and stuff then I feel I’ve learned a lot there. So it’s clear that today poker isn’t a one-man sport. All the best ones, at least that I have met, it is almost a team. You must almost be a team to make it work because it is so damn complex.”

Here, Paul emphasizes the importance of social learning and learning with others (in a community of practice) to discuss strategy and develop skills. In Paul’s experience, players who pay for personal coaching are generally highly dedicated and skilled. To coach others is also valuable for the coach, as explaining may lead to questions that the coach had not thought about before. Pierre is the informant who has spent the most time on this activity. For the last 2.5 years, he has been coaching two players three times a week.

Author: “Yes, how do you go about teaching those two?”

Pierre: “We use Skype a lot and then we go a lot through hands together... Though it’s often that I simply sit and watch when they play. Occasionally, they travel to XXX [where he lives] and then they sit and play five days in a row. And I just sit behind them, watching and asking questions.”

Discussion

From peripheral to central participation

The vast majority of the informants described the start of their poker career as a highly social process. This is supported by earlier studies on young players’ introduction to gambling (Kristiansen, Trabjerg, & Reith, 2015; Reith & Dobbie, 2011; Trabjerg, Johannesen, & Kristiansen, 2014). It was common to play for moderate amounts and the most experienced players had a leading position in organizing the game. To occasionally play online for moderate amounts at just one table, could be understood as a peripheral participation in the poker community, while frequently multi-tabling on high stakes tables may be described as a central participation.

The main difference between the professionals and amateurs in this study was that the professionals generally used a larger variety of learning artifacts and had a more active approach towards the learning method. They were also better at imagination and alignment. When introduced to new learning resources it was common to start as a peripheral participant. Most of the informants had experience with reading on the online poker forums; however the threshold for contributing with writing themselves was high. Therefore several of the amateurs maintained a position as solely an observant. The amateurs prioritized engagement (playing) while the professionals also prioritized more imaginative processes such as deconstructing the game through simulation and statistical artifacts. According to Lave and Wenger (1991) a participant needs acknowledgment from experienced members in order to incorporate the values of the practice community and identify as a central member. The highest level of identify as a poker expert was to get paid for developing artifacts and successfully provide personal coaching for other players. Only a few of the most successful players in this study had provided personal coaching or produced coaching videos.

Learning artifacts

O'Leary and Carroll (2013) have argued that online poker has revolutionized the game and that research has failed to acknowledge how much online poker has affected live poker. This study supports and elaborates on these claims. However, I argue that the main difference between poker today and twenty years ago are all the new artifacts available that contribute to shape the learning. The artifacts main contribution is giving the learner more information when disclosing information that was unavailable before the artifacts were created. The hole-cameras used in poker programs on TV are clear examples of this. In the preface of his book *Poker Faces*, Hayano (1982, p. x) wrote: *But poker, even at the highest competitive level, is not a spectator sport. The real action of poker is concealed.* Although Hayano's statements were accurate when he wrote the book, today many will object to those claims.

In 2003, Travel Chanel's coverage of the World Poker Tour became the networks most viewed program, and ESPN's coverage of World Series of Poker in 2003 is claimed to be one of the reasons for the poker boom. Their aims were to present poker as a sport and give the TV-viewers access to the players decision process (Schuck, 2010). This displays the power of an artifact in providing previously concealed information.

Browne (1989, p. 11) argued that the best way to learn poker is learning from winners. However, he concluded that finding winners that were willing to teach was difficult. Internet makes both finding experts and to discuss with learning partners a lot easier. Poker forums offer an opportunity to collaborate with strangers you are not competing against on a regular basis. And to purchase personal coaching, or coaching videos, from famous poker authorities. Hand histories are another artifact that provides valuable information for the players and their potential learning partner since it offers detailed and accurate information that could be difficult to remember if the hand had been played live. When using a poker tracker, this information is stored into a database that offers information suitable for statistical analysis and deconstruction of the strategies that would have been more or less impossible to conduct without these programs (Siler, 2010). This also simplifies learning with a mediating assistant and apprenticeship learning (personal coaching). All of these learning tools are artifacts that shape the way we learn and eventually how poker is played.

Another important aspect is speed. Playing online is much faster, and that significantly increases the amount of practice or poker experience. The game is always available, and it is common to play several tables at the same time. It is also possible to play formats that are highly unusual in a casino or poker club, such as playing against only one opponent. The importance for professional players to play several tables simultaneously, get less variance, and attack several weak players at the same time has been discussed by McCormack and Griffiths (2011)

and Vines and Linders (2016). In comparing poker now to Hayano's (1982) description of card rooms before online poker, Hayano usually played with the same players every day and meeting new and potentially inexperienced players was almost considered hitting a goldmine. Online, many of the professionals play at tables with low stakes that would not be profitable unless it was possible to play at several tables at the same time.

Engagement in two different communities of practice

The competitiveness and deceptiveness of poker makes it a unique form of gambling (Binde, 2005; Bjerg, 2010; McCormack & Griffiths, 2011) and I argue that this has a clear impact on the players learning process. Situated learning theory was used to identify two different communities of practice with different norms. In a friendly community of practice the players were generous with helping each other and sharing strategies and learning resources in the hope that the group could grow together. In a competitive community of practice, players were cautious about giving advice that could help their opponents beat them, especially if they did not get something in return. Information from other players could be intended to mislead and therefore required critical examination. However, if one was willing to pay for it, personal coaching or coaching videos were described as great learning resources. Wenger (2000) described the boundaries between learning systems as fluid. Therefore these two learning communities are to be understood as archetypes since there may be a continuum between different community's openness for learning purposes and different members of the same community may have different intentions with their engagement in the group.

Conclusion

This study has several limitations. The informants interviewed are generally young successful players from a country where live poker is very strictly regulated. The informants are not representative for poker players in general. Players from other countries may have access to other learning artifacts and there are probably differences between learning communities. The interviews only capture the interviewee's presentation of themselves and may therefore be biased. This study has only focused on learning of technical, strategical, and statistical poker skills and not the psychological, emotional and economical challenges of poker such as to avoid tilt, bankroll management or gambling problems. Also the study design is not suitable for generalizations or causal explanations.

However, the study gives a rich description on a few poker players learning process and some of the challenges caused by a deceptive and competitive game. It argues that learning possibilities in poker today has increased hugely because of modern artifacts that provide reliable information that was not available prior to online poker (before 1999). The study may give some new insight to how poker players work on strengthening their skills and why they are so eager to promote the element of skill in poker. This may contribute to explain why poker is so time consuming and how some players are able to continually succeed in the game.

Conflict of interest

The author declares that he has no conflict of interest.

Reference list

- Abarbanel, B. L., & Bernhard, B. J. (2012). Chicks with decks: the female lived experience in poker. *International Gambling Studies*, 12(3), 367-385. doi:10.1080/14459795.2012.680900
- Arkin, B., Hill, F., Marks, S., Schmid, M., Walls, T. J., & McGraw, G. (1999). How we learned to cheat at online poker: A study in software security. *The developer. com Journal*.
- Barrault, S., Untas, A., & Varescon, I. (2014). Special features of poker. *International Gambling Studies*, 14(3), doi:10.1080/14459795.2014.968184
- Billett, S. (1996). Situated learning: Bridging sociocultural and cognitive theorising. *Learning and Instruction*, 6(3), 263-280, doi:10.1016/0959-4752(96)00006-0
- Billings, D., Davidson, A., Schaeffer, J., & Szafron, D. (2002). The challenge of poker. *Artificial Intelligence*, 134(1-2), 201-240. doi:10.1016/S0004-3702(01)00130-8
- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. doi:10.1007/s10899-005-5558-2
- Biolcati, R., Passini, S., & Griffiths, M.D. (2015). All-in and Bad Beat: Professional Poker Players and Pathological Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13, 19-32, doi:10.1007/s11469-014-9506-1
- Bjerg, O. (2011). *Poker: The parody of capitalism*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- 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., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J.-B., & Venisse, J.-L. (2013). Texas hold'em poker: A qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-28, doi:10.4309/jgi.2013.28.4
- Bowling, M., Burch, N., Johanson, M., & Tammelin, O. (2015). Heads-up limit hold'em poker is solved. *Science*, 347(6218), 145-149. doi:10.1126/science.1259433
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101, doi:10.1191/1478088706qp063oa
- Browne, B. R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of Gambling Studies*, 5(1), 3-21. doi:10.1007/BF01022134
- Bråten, I. (2002). *Læring i sosialt, kognitivt og sosialt-kognitivt perspektiv* [English: Learning in a social, cognitive and social-cognitive perspective]. Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Cardschat, (n.d.). *Poker starting hands percentage*. Retrived from Cardshat.com <https://www.cardschat.com/poker-starting-hands-percentage.php>
- Cook, D. (2016, June 17). *Online poker decline set to continue, but at a slower pace*. Retrieved from Gamblinginsider.com <https://www.gamblinginsider.com/news/2172/online-poker-decline-set-to-continue-but-at-a-slower-pace>.
- Davy, L. (2015, December 2). *The History of Late Night Poker Pt. 1: A Cast and a Revelation*. Retrieved from pokerlistings.com <http://www.pokerlistings.com/the-history-of-late-night-poker-pt-1-a-cast-and-a-revelation-89645>
- Dedonno, M. A., & Detterman, D. K. (2008). *Poker is a skill*. *Gaming Lag Review*, 12(1), 31-36.
- Dysthe, O. (1999). *Ulike teoriperspektiv på kunnskap og læring* [English: Different theoretical perspectives on knowledge and learning].. *Bedre skole*, 3, 4-10.

- Germain, J. St., & Tenebaum, G. (2011). Decision-making and thought processes among poker players. *High Ability Studies*, 22(1), 3–17, doi:10.1080/13598139.2011.576084
- Goffman, E. (1978). *The presentation of self in everyday life*. London: Harmondsworth.
- Hardy, T. (2006). A minute to learn and a lifetime to master: Implication of the poker craze for college campuses. *New Directions for Student Services*, 2006(113), 33–41.
- Hayano, D. M. (1982). *Poker faces: The life and work of professional card players*. Berkley: University of California Press.
- Hayano, D. M. (1977). The professional poker player: Career identification and the problem of respectability. *Social Problems*, 24(5), 556–564. doi:10.2307/800125
- Hopley, A. A., Dempsey, K., & Nicki, R. (2012). Texas Hold'em online poker: A further examination. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(4), 563-572. doi:10.1007/s11469-011-9353-2
- Hsu, F. H., Campbell, M. S., & Hoane Jr, A. J. (1995, July). Deep Blue system overview. In *Proceedings of the 9th international conference on Supercomputing* (pp. 240-244). ACM.
- Koller, D., & Pfeffer, A. (1995, August). Generating and solving imperfect information games. In *IJCAI* (pp. 1185-1193).
- Kristiansen, S., Trabjerg, M. C., & Reith, G. (2015). Learning to gamble: Early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18(2), 133-150. doi:10.1080/13676261.2014.933197
- Laakasuo, M., Palomäki, J., & Salmela, M. (2016). Poker players with experience and skill are not “ill” – Exposing a discrepancy in measures of problem gambling. *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research*, 1(1), 1–18, doi:10.17536/jgagr.2016.001
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leonard, C. A., & Williams, R. J. (2015). Characteristics of good poker players. *Journal of Gambling Issues*, 45-68. doi:10.4309/jgi.2015.31.5
- Lottstift. (2016). *Poker i Norge [English: Poker in Norway]* The Norwegian Gaming Authority. <https://lottstift.no/nb/pengespill/poker-i-norge/> see also <https://lottstift.no/en/the-gaming-authority/gaming-in-norway/> for similar English version. Accessed 31 March 2016.
- McCormack, A., & Griffiths, M.D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257, doi:10.1007/s11469-011-9312-y
- Mihaylova, T., Kairouz, S., & Nadeau, L. (2013). Online poker gambling among university students: Risky endeavour or harmless pastime? *Journal of Gambling Issues*, 1-18. doi:10.4309/jgi.2012.27.15
- Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of online poker players: Review of literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155–168, doi:10.1556/2006.5.2016.035
- Newall, P. (2011). *The Intelligent Poker Player*. Las Vegas, Nevada: Two Plus Two Publishing LLC.
- O’Leary, K., & Carroll, C. (2013). The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 613–630, doi:10.1007/s10899-012-9326-9
- Palomäki, J., Laakasuo, M. & Salmela, M. J (2014) Losing more by losing it: Poker experience, sensitivity to losses and tilting severity. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 187–200, doi:10.1007/s10899-012-9339-4
- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2013a). ‘This is just so unfair!’: A qualitative analysis of loss-induced emotions and tilting in on-line poker. *International Gambling Studies*, 13(2), 255–270, doi:10.1080/14459795.2013.780631

- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2013b). "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
- Parke, A., Griffiths, M., & Parke, J. (2005). Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of Gambling Issues*, 14, pp. 144–150, doi:10.4309/jgi.2005.14.12
- Pokerlisting, (n.d.a). Beginner's Guide to Poker Tracking Software. Retrieved from pokerlistings.com <http://www.pokerlistings.com/strategy/beginner-s-guide-to-poker-tracking-software>
- Pokerlistings.com, (n.d.b). 5 Card Draw Rules & Game Play. Retrieved from pokerlistings.com <http://www.pokerlistings.com/poker-rules-5-card-draw>
- Pokerlistings.com, (n.d.c). Texas Hold'em Rules and Game Play. Retrieved from pokerlistings.com <http://www.pokerlistings.com/poker-rules-texas-holdem>
- Pokernews, (n.d). Poker Terms/String Bet. Retrieved from pokernews.com <https://www.pokernews.com/pokerterms/string-bet.htm>
- Radburn, B., & Horsley, R. (2011). Gamblers, grinders, and mavericks: The use of membership categorisation to manage identity by professional poker players. *Journal of Gambling Issues*, 26, 30–50, doi: 10.4309/jgi.2011.26.4
- Recher, J., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory qualitative study of online poker professional players. *Social Psychological Review*, 14(2), 13–25.
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483-493. doi:10.3109/16066359.2011.558955
- Rubin, J., & Watson, I. (2011). Computer poker: A review. *Artificial intelligence*, 175(5-6), 958-987. doi:10.1016/j.artint.2010.12.005
- Schuck, R. I. (2010). The rhetorical lines on TV's poker face: Rhetorical constructions of poker as sport. *American Behavioral Scientist*, 53(11), 1610-1625. doi:10.1177/0002764210368088
- Shed, N. W., Hodgins, D. C., & Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8(2), 167–178. doi:10.1080/14459790802139991
- Shed, N. W., Derevensky, J. L., Fong, T. W., & Gupta, R. (2012). Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in Southwestern United States. *Journal of College Student Development*, 53(1), 133-148. doi:10.1353/csd.2012.0005
- Siler, K. (2010). Social and psychological challenges of poker. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 401-420. doi:10.1007/s10899-009-9168-2
- Trabjerg, M. C., Johannesen, K. V., & Kristiansen, S. (2014). Veje ind i pengespil: En kvalitativ undersøgelse af tidlige pengespilserfaringer blandt danske børn og unge [English: Learning to gamble: A qualitative study of early gambling experiences among Danish youth and children] . *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(2).
- Vines, M., & Linders, A. (2016). The dirty work of poker: Impression management and identity. *Deviant Behavior*, 37(9), 1–13. doi:10.1080/01639625.2016.1169740
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*, 7(2), 225-246. doi:10.1177/135050840072002
- 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

Zurher Jr, L. A. (1970). The “friendly” poker game: A study of an ephemeral role. *Social Forces*, 49(2), 173-186. doi:10.1093/sf/49.2.173

Artikel 3

Can We Expect More Students Dropping out of Education to Play Poker or Has Online Poker Become too Challenging?

- A Qualitative Study of Young Poker Players' Attempts to Balance Education and Playing Poker.

Niri Talberg

Abstract

Poker is a popular game, especially among male students. It is known to be highly time-consuming and might lead to players dropping out from education. Yet little is known about why it is so time-consuming. In this article, it is argued that developing and maintaining the requisite skill in poker is a continually ongoing process and the game is highly competitive. If a player is not capable of improving at the same or a higher rate as her/his opponents, s/he will be bound to lose in the long run. Twelve young poker players and three "old-timers" were interviewed about changes in online poker and problems with combining poker and education. A thematic analysis was used, which concluded that prioritizing between poker and education can be understood in terms of a weight balance; if a student makes enough money from poker, then quitting school seems like a rational choice. If poker income decreases, then education becomes more important. Several of the informants have found themselves having to choose between poker and education.

This study argues that poker has become more competitive and less popular in the last five years, making it harder to succeed as a professional player. Several of the informants described the poker population as more homogenous and with a higher level of skill than before. This, they claim, makes the game less profitable for the best players and that might reduce a student's inclination to drop out of education.

Résumé

Le poker est un jeu très populaire, particulièrement parmi les étudiants masculins. On sait que ce jeu peut être très prenant et peut résulter pour les joueurs en l'abandon de leurs études. Mais nous en savons peu sur la raison pour laquelle ce jeu est si prenant. L'argument présenté dans cet article est que le poker est un jeu chronophage par sa forte compétitivité et par le temps nécessaire au maintien et au développement de la compétences des joueurs. Un joueur qui ne réussit pas à améliorer son jeu au même rythme que ses adversaires perdra à long terme.

Douze jeunes joueurs de poker et trois «old-timers» ont été interviewés sur les changements dans le poker en ligne et les problèmes qui surgissent lorsque les joueurs essaient de combiner poker et éducation. Une analyse thématique a été utilisée, concluant qu'un équilibre de priorités s'installe entre le poker et l'éducation; si un étudiant gagne suffisamment d'argent en jouant au poker, arrêter ses études semble un choix rationnel. Si les revenus du joueur baissent, l'importance de l'éducation augmente. Plusieurs des interviewés racontent avoir dû choisir entre poker et éducation.

Cette étude soutient que le poker est devenu plus compétitif et moins populaire dans les cinq dernières années, ce qui signifie qu'il est plus difficile qu'avant d'avoir du succès en jouant au poker professionnel. Plusieurs des interviewés décrivent la population des joueurs comme plus homogène et plus douée qu'avant. Le résultat, selon eux, est que le poker est devenu

moins rentable pour les joueurs les plus doués, ce qui à son tour pourrait diminuer l'envie des étudiants de quitter leurs études.

Introduction

Hardy (2006) describes a proliferation of poker in American colleges with several students playing 10 hours or more a day leading to them falling behind in their classes. Several reports from both universities and colleges indicate the presence of a “poker craze” in which many of their students spend an excessive amount of time on poker (Brown, 2006; Hardy, 2006; McComb & Hanson, 2009). The “poker craze”, “poker boom” or “Moneymaker effect” all refer to the rapid rise of popularity poker had from 2003 to 2010. It all started in 2003 when the unknown amateur player Chris Moneymaker surprisingly won the most media covered and prestigious annual poker tournament, the World Series of Poker (WSOP) Main Event. From 2003 to 2006, global Internet poker revenues grew from US\$365 million to approximately US\$2.4 billion (Monaghan & MacCallum 2008) and it continued to grow to US\$4.99 billion in 2010 (Cook, 2016). There was also a massive increase in live poker playing. In a representative study of 2,139 Canadian full time undergraduate students, 366 (19.5 %) had played poker within the previous year. Mihaylova, Kairouz and Nadeau (2013) conducted an analysis of these 366 poker players, in which they divided the players into two groups, those that had played only live poker (80 %) and those that had played both online and live or only online (20 %). Those that had played online experienced more educational problems and played at a higher frequency than those that only played live poker (Mihaylova et al., 2013). In a study of 909 college students from California, 47 % of the male and 15 % of the female students reported having played poker for money the previous year, making poker the most popular form of gambling (Shead, Derevensky, Fong & Gupta, 2012). As in the Canadian study, 80 % of the poker players had only played live poker, nevertheless, 10 % of the students considered online poker as a major problem among their peers (Shead et al., 2012). This shows us that although live poker may be more common, online poker may be more related to problematic gambling. Mihaylova et al., (2013) argues that the “poker craze” may lead to university students dropping out of school and therefore school prevention programs are needed. According to Gupta & Derevensky (2008) the media is presenting poker tournaments as a sport and the winners are seen as cult heroes among the adolescents. This might amplify the students view on poker as an alternative to education.

From 2008 and the following four years, the WSOP Main Event was won by players that had dropped out of college to become professional poker players a few years before their success. Each of them received more than 8.5 million US dollars (in prizemoney). In 2008, Peter Eastgate (22) from Denmark won the tournament (Garcia, 2008). The following year the American Joe Cada (21) won the event, leading to the newspaper DAWN (2009) to use the heading: «College dropout wins \$8.5 Mn». After a 23 year old Canadian player finished in first place in 2010, a pokersite wrote: “The success of Jonathan Duhamel is proof that poker offers a chance for young people who want to make a decent living without attending college” (Pokerplayersbase, n.d.). The next year Bond (2011) from Dailymail reported that the 22 year old German champion Pius Heinz almost quit the game to return to college before winning the bracelet, and in 2012 a similar “successful dropout story” was told by the American winner Greg Merson (26) to the Washington Post (Rosenwald, 2012; see also Pokernews, 2012). Ryan Riess (23) from USA broke the 5 year long consecutive winning strike of college dropouts in 2013. When asked if he ever planned to put his Bachelor degree to work, he stated that he never even considered it because he knew all along that he was going to be a professional poker player (Willems, 2013; see also Slagter, 2013). In this article it is discussed

whether we are likely to see an increase or a decrease in the number of future students dropping out of education to play poker.

Although several studies have focused on online poker as a growing industry (Biolcati, Passini, & Griffiths, 2014; Hing, Holdsworth, Tiyce, & Breen, 2014; Parke & Griffiths, 2016), statistics from online poker sites suggest that online poker is in fact declining (Cook, 2016).

This study aims to discuss whether online poker has become more competitive and less popular, thus making it harder to succeed as a professional player. It is therefore hypothesized that a decreasing number of students will drop out of education to play poker. Four young professional poker players, eight young amateur players, and three “old-timers” were interviewed. The aim was to determine if young players were struggling to combine playing poker with getting an education and how the poker environment has changed during the last decade.

This article will discuss three questions:

- How do young poker players describe balancing studying and playing poker?
- Have they experienced changes in online poker?
- Do changes in online poker influence a student’s inclination to drop out of education?

Poker is highly time consuming

In a game of poker, the result is greatly affected by the element of skill (Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, Hardouin, & Venisse, 2013; Parke, Griffiths, & Parke, 2005). The skill element and the way the betting is organized, makes it possible for some players to win in the long run unlike most forms of gambling (Bjerg, 2010; Laakasuo, Palomäki, & Salmela, 2015; McCormack & Griffiths, 2011).

This is one of the main motivations for the players, but to develop these skills in poker require a lot more invested time than any other form of gambling (Laakasuo et al., 2015; Moreau, Chabrol, Chauchard, 2016; Recher & Griffiths, 2012). As a result several studies have showed that poker may produce a new type of problem gambler that do not struggle financially, but instead use so much time on poker that other parts of their life is affected (such as work, their relationship with others or their education) (Barrault, Untas, & Varescon, 2014; Biolcati et al., 2014; Bjerg, 2010; Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010; Hing et al., 2014; Hing, Russell, Blaszczyński, & Gainsbury, 2015; Hopley & Nicki, 2010; Laakasuo et al., 2015; Shead, Hodgins, & Scharf, 2008). We have more knowledge of poker players with gambling problems than successful poker players. Treatment centers in Denmark report an increase of young poker players in need of treatment from virtually no patients in 2003 to 33 % of their patients in 2009 (Bjerg, 2010). In a French survey 20 % of the patients in a gambling treatment center were poker players, including 75 % of the online players (Venisse & Grall-Bronnec, 2012, referred to in Moreau et al., 2016).

A survey of 179 online poker players (Hopley & Nicki, 2010), a qualitative study of 12 regular offline poker players (Vines & Linders, 2016), and a study of a high earning sub group of 31 online poker players (Hopley, Wagner, & Nicki, 2014) all found that the average player spent more than 30 hours a week on poker. Even though studies have shown that playing poker may be highly time-consuming and therefore affect the player's education (Biolcati et al., 2014; Bjerg, 2010; Griffiths et al., 2010; Hing et al., 2014), little is known about why poker is so time-consuming and how the poker players themselves describe their struggle to combine studying with gambling.

Black Friday caused a decline in online poker

On April 15, 2011 the United States Department of Justice shut down some of the world's largest poker sites and made it impossible for players living in the USA to play online, poker players referred to this as "Black Friday" (Chumbley, 2012). In 2005 it was estimated that 23 million American players played online poker and wagered around 90 % of the market (Xanthopoulos, 2006). This led to a massive decline in the number of online poker players and an international declining confidence in the online poker sites. Globally, the Internet poker gross gaming yield has declined from \$4.99 billion 2010 to \$3.87 billion 2014. The results for 2016 is expected to be \$3.53 billion (Cook, 2016; see also DellaFave, 2016).

A game with high variance

Palomäki, Laakasuo, & Salmela (2013) describes poker as a game with a very high variance. Over the long run the luck evens out and skill determines which players end up as successful (Palafox, 2016). However, in a short period of time, "luck" plays a huge part and feeling unlucky can be emotionally devastating (Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2012; Palomäki et al., 2013). The element of variance makes it harder for players to determine their own and other players' skill level. A losing player may feel that he is just unlucky (MacKay, Bard, Bowling, & Hodgins, 2014). Boutin (2010, referred in Challet-Bouju et al. 2015 p. 210) illustrates that the impact of chance/variance is greatly affected by the skill gap between the players. When the players are evenly matched, chance becomes the dominant factor, but when

there is a large skill gap, chance does not influence the results to the same extent. Since the opponents may improve their skills and their ability may vary from day to day, the game becomes more unpredictable.

Method

Participants

Four current or former young adult professional poker players, eight amateur young adult poker players and three “old-timers” from different parts of Norway were interviewed using an exploratory qualitative interview study. All the participants have played poker for several years. They were recruited either by direct contact (all the “old-timers” and one of the poker professionals), by advertisements during the first legal poker tournament in Norway¹³ with a cash prize (2015), through a Norwegian poker forum on the Internet, or by snowball sampling. All the participants were male and all the interviews were conducted in Norwegian.

The term *old-timer* is used to differentiate them from newcomers, and emphasize their identity as experienced practitioners with a central position in the poker environment (see Lave, 1991, p. 68). They are part of large network of poker players and combined they have experience from playing professionally before the “poker boom”, operating illegal poker clubs and discussion with most of if not all of the famous Norwegian players. The three “old-timers” ranged in age from > 35 to < 50 years, the twelve young poker players ranged in age between 20 and 30 with an average of 25.5. The young players were categorized as professionals if they had had poker as their only income for over a year and earned a profit of more than USD \$100 000 from playing. If they did not meet these criteria, they were categorized as amateurs. All the informants had played a lot of Texas Hold'em, but some had changed to a similar game named Omaha.¹⁴ One of the “old-timers” preferred other poker variants, but had significant experience in Texas Hold'em.

Data Collection

The interview guide consisted of twelve themes: the interviewees' ... 1) introduction to poker, 2) preferred stakes format and frequency, 3) learning process and strategies, 4) potential problems related to playing, 5) online poker experience, 6) live poker experience, 7) intra game experience, 8) poker community, 9) combining poker with the life outside, 10) future poker expectations, 11) defining poker related concepts, and 12) closing remarks. Among the questions about potential problems and combining poker with the life outside (4 and 9) the balance between poker and education was especially emphasized. The interview was semi-directive, and the aim was to get the informants to talk spontaneously and to naturally cover as many of the aspects as possible, rather than letting the conversation be determined by the order of the interview questions.

After two pilot interviews some minor adjustments were made in the interview guide and a few additional adjustments were made through the data collection.

¹³ In Norway it is not illegal to play online poker although several attempts are made to make it difficult for the players to transfer money to poker sites. Live poker (for real money) has been illegal. In 2015 two exceptions to the rule was made. One annual national tournament was legalized and private tournaments with a maximum of ten players and a modest buy in (approximately USD \$ 115 per player) was allowed (for details see Lottstift.no 2017).

¹⁴ Texas Hold'em is the most played form of poker and considered relatively easy to learn; Omaha has a bit more complexity and higher variance.

The first interview took place in October 2015 and the last in July 2016. Six of the interviews were conducted at the University of Oslo, six by telephone, and the last three at the informant's work, the informant's home, and the author's home. Although it cannot be excluded, there are no findings indicating any systematic differences in responses depending on the interview location.

The interviews lasted for an average of 121 minutes. The shortest interview was 52 minutes and the longest 203 minutes.

Data Analysis

All the interviews were conducted and fully transcribed by the author. The whole corpus was 253,162 words with an average of 16,877 words per interview. The study was conducted after approval from the Norwegian Centre for Research Data (NSD), which enforces ethical guidelines. To gain an informed consent, all of the informants received an information sheet prior to the interview, which was either signed (face-to-face interview) or verbal consent was given (phone interviews). All informants consented to an audio recording of the interview and they were invited to read through the transcriptions after the interview and make comments. Three of the informants wanted to read the transcription, but none of the informants had any comments. The informants did not receive any compensation for participating in the study. The program HyperTRANSCRIBE (version 1.6) was used for transcribing and HyperRESEARCH (version 3.7.3) was used for analyzing the data.

The interviews were then analyzed using thematic analysis (TA). This is a method that aims at identifying, analyzing and reporting the underlying themes within data (Braun & Clarke, 2006). The goal is to systematically capture something important about the data and detect the patterned response.

It is recommended that during the coding, one move back and forth between the data set and the coded extracts of data. This can be done either inductively (developing categories from the texts) or deductively (creating categories based on theoretical knowledge in the research field). A theme or code captures something important to the research question, and it does not have to be dominant to be important. The aim of the study, and not the frequency, determines what is regarded as relevant (Braun & Clarke, 2006). Seven major themes and a total of 50 sub-themes were constructed. The majority of the major themes were constructed deductively and the majority of the sub-themes were conducted inductively. In addition, the informant's story went through a simple narrative analysis. This helps us see changes in the poker economy and whether different players face the same challenges at different times.

The steps used in the TA in this study were inspired by Recher & Griffiths (2012) and Braun & Clarke (2006), but it also had a simple narrative approach (Riessman, 1993), as follows: 1) Transcribing the data, 2) Familiarization with the data, 3) Short presentation of the informant's story using a simple narrative approach, 4) Creating initial codes, 5) Searching for themes, 6) Reviewing themes and defining and naming themes, and 7) Producing the report.

The themes that are emphasized for this article are: balance between poker and education, volume, personal story, motivations for playing, negative motivations for poker, the changes in online poker, push factors, and pull factors.

Balance between poker and education: This is the extent to which the informant feels that playing poker has led to them being tired at school, absent from school, not having enough

time to study, or dropping out of education, and how the informants reflect on combining playing poker with getting an education.

Volume: This is the amount of poker experience. Playing more will result in more volume. Yet volume is not equal to time because playing poker online goes faster especially when playing several tables.

Personal story: This is the informant's individual poker stories: when they played poker for the first time, when they decided to take poker seriously, and how their gambling careers have developed.

The changes in online poker: This is how the informants describe changes over time in poker. How difficult it is to win money online, how many players play online, structural changes, and/or changes in poker software.

Push and pull factors toward poker: Both long-term and short-term effects are identified.

Push and pull factors away from poker: Both long-term and short-term effects are identified.

Poker vs. education as weight scale: The results are summarized in a model that sees the balance between playing poker or focusing on education as a weight scale, with push and pull factors on both sides.

Results

Descriptive data and thematic choices

Among the twelve young poker players, four have or have had poker as their only income. This group is referred to as the professional players; the other group of eight is referred to as amateur players. In Table 1, the group and their pseudonym is presented along with their age and which year they started playing poker regularly, their estimation of loss or income from poker, and to what degree it has affected their education in high school and university.

Table 1. Presentation of the informants

Name	Age	Started playing seriously	Income/loss \$ overall	Current/former professional poker player	Education affected High school	Education affected University	Interview location.
Young Professional Players							
Paul	30	2005	+ Ca 0.5 M	Current	No	Major	Telephone
Peter	29	2004	> + 1 M	Former	No	Pause	University
Patrick	28	2004	> + 0.5 M	Current	Minor	Pause	University
Pierre	27	2006	> + 1 M	Current	Pause	End	Telephone
Young Amateur Players							
Adam	30	2002	> + 0	No	Major	End	University
Aaron	28	2005	Ca + 45 000	No	No	Pause	His Office
Arthur	26	2005	Ca + 10 000	No	No	Not started	Telephone
Alfred	25*	2009	> 0 (WNC')	No	Major	Not started	Telephone
Andrew	23	2010	> + 10 000	No	No	Pause	Telephone
Austin	23	2008	> + 5 000	No	No	Minor	Telephone
Alex	21	2012	Ca + 20 000	No	No	Major	Author's home
Andy	20	2013	> + 0	No	No	Not started	University
Old-timers							
Oscar	> 40	1999	> + 0.5 M	Former	No	No	University
Otto	> 40	2002	WNC'	Former	No	No	His home
Oliver	> 35	2005	Ca - 50 000	No	No	Minor	University

* Alfred wouldn't reveal his age precisely but said that it was between 20 and 30; to calculate a mean value he was given the age of 25. 'WNC' = Would Not Comment. All the professionals are given a name that starts with the letter P, the amateurs A, and the "old-timers" O. M=million (1 000 000) Ca= circa, approximately.

The "old-timers" are used to seeing changes over time in the poker world. They describe how online poker was in the beginning and how the Norwegian and international poker environment has developed. Oliver has a broad experience from poker and a lot of different games. He has been both an organizer and an amateur player. Oscar and Otto are former professional players and have played online and offline from before the poker boom.

Among the informants only Oliver reports having lost money in poker. Adam and Andy are a little bit better than "break-even" players and most of the informants claim that they have made \$5,000–45,000. The four professionals and one of the "old-timers" all report having won more than \$500,000.

Combining Poker with Education

Among the young players, nine out of twelve have started on a Bachelor's degree. Alfred (25) is missing a few courses from high school. Andy (20) and Arthur (26) have not yet started on a Bachelor's degree but are planning to begin in a few years. Alfred played a lot of poker during high school, both online on his computer during class and in his spare time. Nevertheless he claims that poker had nothing to do with him dropping out of school.

All of the informants that have started on a Bachelor's degree reported that poker in some way has affected their studies. For some of them poker had just a minor effect, but for others it led to them taking a pause or to drop out from their studies. A **minor** effect is typified as when the informant is unsure of whether poker has had an effect on education but agrees that they have lost some sleep and possibly skipped some homework because of poker. If the informant thinks their grades would have been significantly better or their absences from school lower if they didn't play poker then it is regarded as a **major** effect. **Pause** is if the informant says that he has taken a break or been delayed for at least one semester because of poker, but has since gone back and completed his planned education. **End** is if the informant has interrupted his education because of poker, and is not planning to resume his studies in the near future.

Several have found themselves in a dilemma where they had to choose between poker and education. We will first see how the poker professionals describe this process:

Paul (30) says that poker had a major effect on his studies when he was a Bachelor's student (around 2005). He was a bit tempted to quit school and become a poker pro but his "ferocious" parents demanded that he finish his university degree. After he finished his Bachelor's degree, he became a full-time poker player. Today Paul regrets that he finished his degree in the "golden days of poker"¹⁵ when many of his friends made a lot of money playing poker. He claims that online poker has changed a lot and dropping out today is completely different from how it used to be. Paul thinks that his grades could have been a lot better if he had not invested so much time in poker.

Peter (29) had the same dilemma as Paul (around 2008), but he came to the opposite conclusion. He decided to quit school to become a professional poker player.

Peter: Well, I almost never showed up at school. Only once in a while. I did try to be there for the mandatory stuff. If I was playing well, I almost never bothered to go. This one guy I lived with attended the same study program, but we weren't exactly good at backing each other when it came to school, and we didn't need a good excuse to stay at home. So we stayed at home playing instead, and then I was at school a little. But not enough, really.

Peter estimates that he played at least 40 hours a week during this period. Even though he made a lot of money, he tried to resume his studies several times, but every time he ended up dropping out. There were mainly two reasons for choosing poker over education: one was a strong almost physical urge to play and the other a calmer and more calculated feeling of financial possibility:

Peter: There was this urge that you had to try again. And I thought about "milking the cow". I was conscious about that. To play a lot now because I knew that it wouldn't last. So trying to play a lot now because the plan was to start studying again when I stopped winning.

Pierre (27) started playing seriously around 2006 when he was a high school student. He used to play about six to seven hours, four to five times a week, and since he played during the night, school became a challenge. As a result, he failed to finish one of his subjects and had to continue as a part-time poker player and part-time student. When selecting a Bachelor's

¹⁵ "The golden days of poker" is an expression used by several of the informants which refers to "when it was easy to make money playing poker online". The expression argues that after the poker boom (from 2003) a lot of the players had inexpedient strategies. It is not totally clear exactly when "the golden days of poker" ended.

course, he wanted something that he could use to improve his poker skills. After a meeting with a student counselor he decided to study part-time over six years instead of three. He finished the first four years and then decided to quit school and play poker full time since there was so much money to be made.

The last poker pro is Patrick (28). Patrick stated that he was among the best students at his school when he attended junior high. When he started high school he was all of a sudden a mediocre student.

Patrick: And there I stayed for three years and nothing really changed while playing poker. But if you're asking whether it affected my education when I did my Bachelor's degree in ...[withheld to ensure anonymity] then yes. Absolutely! Do I regret it? Not really. Because I knew, I was aware what was happening.

He played a lot of poker and had problems with his Bachelor's thesis, so he decided to take a break from his Bachelor's studies and moved to another European city after reading about the city in a poker forum online. He didn't know anyone there and his parents were less than pleased with his decision. But he stuck to his plan and got back home after six months and finished his degree, before returning to playing poker full time. He says his Bachelor's thesis was so poor that it was embarrassing, but at least he did not fail. He has had poker as his only income since then.

As we can see from the three poker professionals who dropped out or took a break from their studies, this was something they did not regret afterwards. The only professional who regretted his choice was Paul, and he was the only one who decided to stay in school.

The professionals' thoughts about combining poker and studying seem somewhat reversed from what society regards as the most responsible thing to do. From society's point of view, they should put education first and then play poker in their spare time, just like Paul's parents demanded of him. Paul followed their advice and stayed in school but regrets this now because he thinks that he missed out on a lot of money.

Peter claims that he knew all along that the poker times were almost too good to be true and that it couldn't last. He therefore played as much as possible and then returned to school when "the golden days of poker" were gone. When Pierre was about to choose a topic to study at the university, he wanted something that could help his poker abilities. In all of these stories poker comes first when choosing between poker and education.

Adam (30) started on his Bachelor's degree in 2007 and spent 8–10 hours per day playing poker instead of studying. He tried again a few years later with the same result. He describes himself as a little bit better than a breakeven player. He says that the hard part about quitting poker was to find something else to replace it with. He claims dropping out of school to play poker wasn't something he planned, it just happened. He claims that he has never been late or absent from work because of poker because "then you are responsible for others than yourself". He is now working full time, and plays a lot less poker than he used to, but he still spends a considerable amount of time playing poker.

Alex is nine years younger than Paul and he is now facing the same dilemma that the poker professionals did several years ago. Alex (21) spends 25 hours per week playing poker and he knows that this is affecting his studying.

Alex: I think I need to make up my mind whether I should play even more to become really good, or whether I should play less and do it as a hobby and perform well at school instead. Because it affects my performance at school. It has to, in a way, if you want to be good at it. I need to take a deep look at myself and figure out what I want.

Author: Is it a close call?

Alex: Not really. I would never quit studying to play poker. But I want to play a lot of poker, and it is an important part of my life. I think it's fun, it's useful, and it's actually practical mathematics.

Alex, as opposed to the poker professionals, holds the opposite position: education comes first. Nevertheless, he is not willing to completely give up on poker although he knows it affects his academic performance.

When asked in what way poker affects their academic performances, the informants highlighted time as the most problematic factor.

Among the other factors mentioned is the issue of circadian rhythms, since online poker typically takes place in the evening and night time (European time), and makes it difficult to anticipate how long a poker tournament¹⁶ will last. A tournament can last for several hours and you never know whether you will get knocked out within the first minutes of the tournament or if you will stay in it for the whole run.

Alex: [...] you're not getting much use from a lecture at 08:15 if you've been playing until 06:15.

When Alex talks about a poker tournament that lasted until 06:15, it means that he has been knocked out of a tournament a lot later than he had expected to be. This again means that he has had a very successful poker night. As we can see, success for Alex at the poker table has a negative impact on his education the next day. Peter described that early in his poker career, when he had periods with a good poker result, he didn't bother to go to school. This is the same idea in a prolonged period of time. Later Peter said that he had to "milk the cow," which means that he put his education on hold for some years so he could earn as much as possible for as long as his poker success continued. This is, however, not something Alex is considering at this moment:

Alex: Studying doesn't get easier and I can't really imagine playing poker full time at any point. So I may need to reduce my playing in order to get acceptable grades. My study program is actually quite heavy. So the question is whether I'm willing to play less, and if I actually go through with it if I'm tempted to play more. I don't know how easy it would have been to just quit. I do think about poker every day, a little. So I've been asking myself whether I'm addicted and I guess that I am. But then I thought, that by my own definition, you would not be addicted if you didn't lose money. But I think that if I didn't make money from it, if I was just losing, then I wouldn't think it was fun and I would have quit. But my plan is not to become a worse player.

Here Alex reflects on whether it is possible to have a gambling problem and win money in poker simultaneously. Alex ends the statement with the belief that he wouldn't enjoy poker if

¹⁶ Poker comes in two formats; cash games and tournaments. In a cashgame each player may collect his chips (money) and leave the table at any time he pleases. In tournaments however, the game continues until one player has all the chips, making it hard to estimate how long the game is going to last.

he wasn't winning. This happened to Peter and Oscar (> 40) and neither of them reported any problems with quitting poker when they stopped earning money. Patrick changed from online to offline when the income decreased, indicating that the players are able to adjust if the profit stops.

Austin (23) says he has completed the education he had planned to take, so for him poker did not have much effect, but of course he would have gotten a lot more sleep if it wasn't for poker.

Andrew (23) quit studying for his Bachelor's degree and spent a considerable amount of time playing poker. He is unsure whether he quit because he didn't like the subject he was studying or because poker was so time-consuming. He had moved to another city because of education and continued to stay there, making most of his money from underground poker clubs. He has now started studying again and is quite sure he will not drop out this time. One of the reasons he says, is that he is not a good enough player:

Andrew: No, right now I'm not good enough. And it's not just that. I also want to do other things. There are more things in life that interest me. And it takes a lot to become really good. It's very hard to be a student when you're playing poker full time, and I guess many people are not managing that very well. You hear about the dropouts, and you've been dedicating a lot of time to it. And not had time enough for school. I don't want that; I want to get an education and get work experiences.

Aaron (28) reports that poker especially affected his studies one semester when he was a bit stuck trying to complete his Master's thesis. This led to a half-year delay in his studying, but Aaron thinks it could have been something else if it was not for poker.

Andy has not yet started on a Bachelor's degree. When asked if he would like to become a poker professional, he said that it is not a very realistic scenario even though it is tempting.

Andy: Yes of course it is. To not have to get an education and all of that, and just do what you love. If you can make a living from your hobby, then that's awesome. You're always thinking about it, but it's not something I think can happen unless I do great in a tournament.

Author: Is it a big amount that would make it happen?

Andy: Yes, and it's usually like that with everyone. All professional players have usually had that one tournament that gave them the opportunity. So you just have to wait for that.

Author: Do you talk about that? Making a living from poker? Do people in your circle of friends?

Andy: Yes, I think so. But don't believe they think it's realistic. When you're small and playing soccer and want to play for United when you get older. But not many actually do that.

Here Andy describes being a poker professional as a dream a lot of young players have, even though they don't think it will ever happen and compares it to being a professional sports athlete. Getting an education is somehow second best and the more realistic alternative. None of the amateur players in this study consider it as realistic to become poker professionals. Austin thinks he might have a chance playing live poker in another country but that he has no

chance online. Adam and Aaron believe that they could have had a chance online in “the golden days of poker”, but not anymore. And as we have seen, Andrew says that he is not good enough and that he wants to do other things than playing poker full time.

Amongst the players that have started on a Bachelor’s degree, all of them answered that they spent a lot more time on poker during their Bachelor’s studies than they did during high school. Only Pierre feels that poker affected his studies in high school in a major way, but it affected his study on his Bachelor’s even more. There are a number of reasons that explain this. Many of the informants moved away from home between high school and studying for a Bachelor’s and therefore had a lot more freedom in deciding how to spend their time. A Bachelor’s curriculum is more loosely organized than high school with fewer mandatory assignments. There is an 18-year age limit to play poker with money online so most of the informants didn’t play that much during high school.

There seems to be a broad agreement amongst the informants that to become a successful poker player you have to get a lot of volume. This can be done by putting in a lot of hours and, if online, playing several tables at the same time (multi-tabling).

If the other players train and develop their skills by playing more, you risk falling behind. To become a professional player, investing a big amount of time is essential. This is used both as an argument for playing a lot and as an argument for not pursuing a career in poker. Oliver (> 35) talks about a recognition he made early (2011) in his career when talking to a friend who was a professional poker player:

Oliver: If he didn’t play poker during the weekend, he would spend a week to achieve the same win rate that he had before the weekend. That’s how quickly the game evolved. And it was then I realized that I would never have the time for that. I will never be able to spend the time and energy needed to become a pro.

Patrick describes how poker became more challenging, especially online, and what kind of commitment that made necessary. He illustrates this with an encounter he once had with another professional poker player at the beach:

Patrick: He said he played poker four to five hours online every day, and studied poker for one to two hours. It was like a full work day every day. And this was at the beach; it was around half past three when he went home to play. To read and play. On a beautiful summer evening at Huk in Oslo. And then I thought that if this is what it takes then I will never get there. Because I’ve never had that level of dedication during my poker career. Yes, I’ve played a lot, and talked a lot, but I’ve never been very structured, maybe because the people I played against were bad enough that I didn’t need to. I should have done it but didn’t need to.

Pierre describes how it was hard to spend time with his girlfriend when the games were good.

Pierre: During the week we could agree to go to a movie on Friday, but when Friday arrived I was playing six tables and making \$2000 an hour and I felt that I just had to cancel.

He felt that it was irresponsible to give up on the opportunity when he made that kind of money. Of course Pierre didn’t make \$2000 per hour most of the time he played. In fact the poker income was highly unstable, which made it even more necessary to prioritize poker

before everything else when such conditions occurred. This contributes to making it difficult to combine poker with education or one’s life outside.

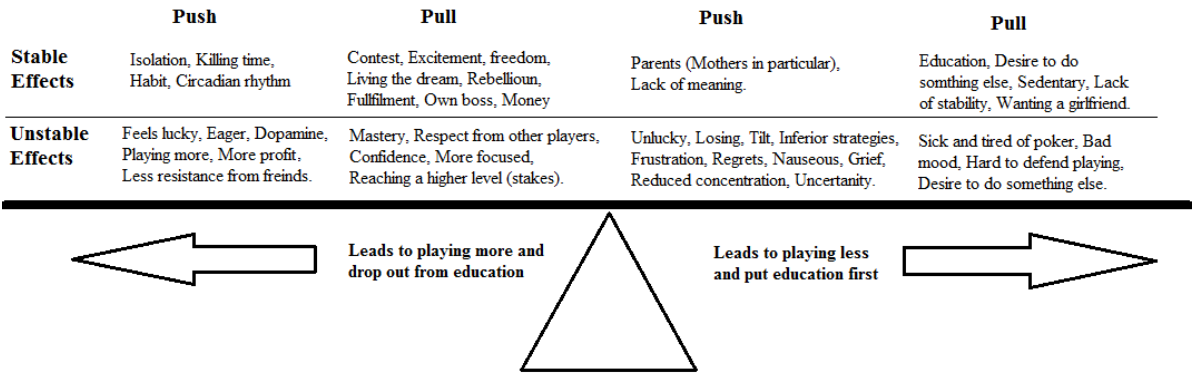
Pull and Push Factors Balancing Poker and Education

To capture the dilemma described by the informants’ choosing between playing more and becoming a poker professional or playing less and focusing on education, the figure of a weight scale is used. There are push and pull factors on both sides of the scale, because both studying harder and playing more can be tempting. The scale is also affected by both stable and unstable effects.

A stable effect is something that is more or less always there and the unstable is something that is changing rapidly. Parents’ opposition against poker is viewed as a rather stable effect, unlike emotional wellbeing, which can be unstable. Income from poker was described as highly unstable on a weekly basis but stable on an annual basis. Push factors represent the feeling of almost being forced and the pull factors represent a desire.

There was a broad agreement among the informants that poker can be emotionally exhausting. Since coincidence plays a huge part in the short-term result (in other words, the game has a high variance), all of them had experienced periods when everything was perfect (good runs) and dreadful periods when nothing worked (bad runs). Luck (variance) is something that evens out in the long run but can be difficult to handle in the short run. Periods when the informants were “running good” could lead to them becoming more eager, dopamine flowing, and more excitement. “Bad runs” were described by a feeling of nausea, anger, regret, sorrow, and problems with making the right decisions. If they had been “running bad” for a long time it typically led to a bad mood, uncertainty about their own capability, more resistance from family and friends, problems with defending their investment in poker, and a feeling of being sick and tired of the game. When the opposite was the case, it led to a feeling of high confidence, more acknowledgment from the other players, and a feeling of invincibility. It was common to take breaks in periods when they were unsuccessful but not in periods when they were winning more than normal. In short, more success leads to more play and less success to considering taking a break or quitting.

Figure 1. The poker vs education weight balance.



Has online poker changed?

The professionals and the “old-timers” all describe poker as a lot more challenging now than five years ago (2011–2016). One of the reasons for this was “Black Friday” (when online poker was shut down in the US 2011 and some poker sites were closed). This led to a large

decrease in online player liquidity, due to the high proportion of US players across online poker sites, and a global decline in the players trust for the poker sites.

Peter says it almost felt as if he lost his job.

Peter: [...] most of those you won a lot of money from were not there anymore. So my job kind of disappeared. And also Everest [poker site] moved to another network with plenty of good players and I felt like I couldn't find the old players. It was like my workplace closed down. That feeling. So I thought that I had to do something else.

He doesn't describe giving up poker as challenging, but it was hard to sit down and read a book after being used to playing 6–12 poker tables simultaneously and becoming accustomed to lots of stimuli. He still has not completely stopped playing poker, but he has stopped making money. He took with him a huge profit from his poker days and has invested this in stocks, a car, and an apartment.

Pierre says that he used to spend 70 hours a week playing poker a few years ago, but finding good games has become more difficult, therefore he now only spends around 40 hours a week. This started after Black Friday and he feels that poker has slowly become more challenging. Before 2011 there were a lot of players, even at the highest stakes, that had little poker experience and therefore became an easy target for the poker professionals, according to Pierre. Now at best they meet excellent players that are used to another form of poker (tournament players playing cash game or Texas Hold'em players playing Omaha). Since the games on the highest stakes have disappeared, Pierre has been forced down to lower stakes and as a consequence he makes less money. Changes in rake, rake back, and bonuses from the poker sites have also decreased the player's profit. All of the poker professionals say that they have made less money the last two years than before 2011. None of the amateur players are even close to making as much money as the professionals did when they started playing. According to Paul, you have to be crazy to drop out of school today.

Paul: I wouldn't quit my studies in 2015 to play poker if I didn't have an exceptional gift for it.

Author: How were things 5–10 years ago?

Paul: I would say it was madness to even study at all. That's my greatest mistake. I saw many of my friends become dollar millionaires with little effort and they asked me why [I was studying]. But I felt that it was something I should do in life because I was raised that way. So it was a coincidence that I ended up playing semi-professionally and making \$3–4,000 a month as a side job.

Oscar is one of the "old-timers" and when asked about the difference between making a living from poker in 2007 and 2016, he responds:

Oscar: If you took the best quarter of the players they might have been able to learn how to make a living from it.

Author: And how many is that today?

Oscar: A fraction. The market is so saturated that those who work really hard might earn \$10 an hour or something like that. And you might be happy about that if you're from Asia, China, or Russia. They are many and they push it down to that level.

They're good enough to win a little. And there are few enough bad players so that's where the equilibrium is.

Oscar was a poker professional from 2003–2013 and says it is not worth it anymore.

Paul has moved to Asia because of poker and tax issues. He is not optimistic about the possibility of making a living from poker in the future. When asked if he knows many other poker professionals, he answers:

Paul: When I live down here there's a good amount. In Norway it's fewer and fewer. I think the trend will continue, unfortunately. I think that poker as a career will be dead in Norway in two years. I can explain why, if you want me to?

Author: Yes, please do.

Paul: The poker economy is declining. The pros are moving down in stakes. And to live a good life in Norway, and for poker to still be worth playing, you have to earn a good amount of money. It is quite hard to get there. And poker is changing, and these other countries have more incentives than we do. They're just as good, so we are falling behind.

According to Paul, in other countries many people are happy to make \$10 per hour.

Otto (> 40): Online is not the same as ten years ago. Ten years ago making money was easy online if you had basic knowledge and basic patience.

As an explanation, Otto emphasizes poker software, which offers statistics on how the players are playing and the fact that the poker population in general has become more experienced. It all contributes to making the games more evenly matched and the variance larger. When the games are more even, they will last longer and the casino will make more (from rake), leaving less money for the players. With the decrease in new players there are fewer weak opponents making it more difficult for all of the players. The new players that do enter the site will have a greater chance of running into more experienced players and therefore have a greater chance of losing their money faster. Since losing players often quit playing, the poker economy always needs to recruit new players. Patrick has a somewhat long but excellent explanation on why poker has become gradually more challenging after the poker boom (2003).

Patrick: The thing is that during the poker boom there were a lot of new players who had seen poker on TV. Most of the player base consisted of new people who wanted to try poker. Not a lot of them knew what they were doing, but there were some who understood that if this is happening, that these players are joining and they don't know what they're doing, then it's possible to earn a lot of money. ... So, some people sat down, thought about strategies to beat them. And big Internet forums were created where we could discuss. And then the skill level increased, and then they thought we can make money not just from playing but from making videos that people pay to watch. And people watch those videos too and raise their skills further and realize what works and what doesn't. People are getting better and there aren't as many new players, and the player base is more homogenous. There's a big industry with coaching sites, authors that make a living from poker books, poker on TV, and it makes players become even better. So the player base is all moving up in skill, and then in the US, they ban poker so the supply of new players is cut off. And those at the bottom of the player base are now suddenly so bad that they have to stop playing because they're just losing money. So it's all compressed in a way. You're left with

quite decent players who can survive online without the same supply of new players compared to what you had before.

The three remaining poker professionals interviewed are considering retiring within the next few years. All of them describe their poker income as significantly decreasing the last few years. This is especially true for Patrick who reports that his income the last year has been like a “badly paid part-time job”. Difficulties with combining family life with an unstable poker income are also mentioned by several. None of them wants to end up as an old professional poker player. Among the hobby players and the youngest players very few have a dream of becoming a poker professional.

Austin makes money by playing at illegal poker clubs on the weekends against drunken players, but he considers online poker as too challenging to make a profit.

Austin: [...] and I've felt that I'm stagnating online, and I lose that spirit, you know. I know what the level is like; I've played a lot online, and I have a lot of friends who play online. And I know that it's very hard. ... I have 25–30 friends who play online and none of them profit in the long run.

If we return to the poker vs education weight scale, the informant's description suggests that the weight balance between poker and education has changed a lot the last decade. If they feel that poker becomes more competitive and less profitable, it may tilt the scale from pursuing a career as professional player to staying in education.

General Discussion

This study is, to my knowledge, the first to invite poker players to elaborate on whether they have struggled with combining poker and education. This article aimed to discuss three questions:

What Makes Combining Poker with Education Difficult?

The results from the interviews suggest that the main reason why poker can have a negative effect on education is because in order to be successful it is essential to keep up with the opponents by playing a lot and developing one's skills. The importance of investing time to develop poker skills has previously been discussed by several other authors (Jouhki, 2011; McCormack & Griffiths, 2011; Recher & Griffiths, 2012). An elaboration on this idea is to understand poker as a relative skill where the relevant ability is the player's skill compared to his opponents. To become better is not enough if other players improve at an equal or higher speed. The higher level a player is on, the more important it becomes for him to invest more time. In this way, poker success becomes reinforcing as it leads to better concentration, more confidence, higher skills that again lead to more success. In the poker hierarchy, taking a break from poker could be costly.

Choosing between poker and education could be understood as a weight scale where both short-term and long-term success in poker may have a negative effect on education. Short-term success can lead to longer periods of playing and affect the circadian rhythm since it is hard to quit when the games are good. Since it is hard to quit while winning, long-term success may lead to dropping out of education. Or as Bjerg (2010) puts it: poker players are chasing wins.

Poker seems to have a higher priority than education among the best players even though several of them have attempted to combine the two. All of the professionals are considering

retiring within a few years because the income from poker has decreased. It may come as a surprise that former successful and highly competitive players find giving up poker an easy choice if the income decreases. To understand this we should look at the downsides of poker that are described by the informants as well as earlier studies. The game has a very high variance as Palomäki et al. (2013) have pointed out (see also Palafox, 2016). Short-term and long-term losses can be emotionally devastating (Palomäki et al., 2012; 2013). As Boutin (2010, referred in Challet-Bouju et al. 2015) proposes: when the game becomes more evenly matched, chance becomes more important. This makes playing more psychological challenging and less financially rewarding. It seems like both the professionals and amateurs have an ambivalent relation to poker. Therefore, if the incomes disappear, it pushes the weight scale toward not prioritizing poker. For the older players some of this might be due to the age factor. It is not uncommon to desire a family and more stability when going from one's twenties to thirties; it is, however, interesting that the players in their early twenties are less keen on becoming poker professionals, indicating that the changes in poker is also a contributing factor.

Difficulties with predicting how long a poker tournament is going to last and poker's effect on an individual's circadian rhythms may cause a short-term effect on education on days that players are more successful than normal. As an example, the largest weekly online poker tournament (Sunday Million on Pokerstars) starts at 19:30 GMT and lasts around 10 hours. If a player is successful in this or similar tournaments, his sleep will be greatly affected. If he is not, then chances of him being tired of poker at least for a short period of time decreases and he gets the sleep he needs.

The informants argued that unlike education, poker is changing. To take a break from poker to finish your education will greatly affect your chances to make it as a successful poker player. To take a break from education instead therefore seems less dangerous.

Has online poker become more challenging?

The vast majority of the informants claim that making money from online poker has become a lot more difficult the last five years. According to the poker scale figure (Figure 1), a decreased income will result in less poker playing. To my knowledge no previous study has discussed whether online poker has become more challenging. The topic is, however, often widely discussed in poker forums and poker news sites.

According to the informants, among the reasons why online poker has become more challenging are the growth in experience of the poker population, legal issues concerning American players, more software programs to help the players, and new players settling for less profit. There is also a huge industry creating and promoting poker videos and books that makes the new (and old) players more aware of strategies. Players with poor strategies today will more quickly lose their money than they would have during the "poker boom" (2003–2006) because the players they compete against have more developed skills. This leads to fewer new players coming in to the poker sites and that again makes the games more evenly matched. The importance of playing against inferior players for the professional players is earlier discussed by McCormack & Griffiths (2011) as well as Vines & Linders (2016).

If the players are evenly skilled, their games will become longer and more money will end up as rake at the casino. The former successful players will have a reduced income and former breakeven players will therefore be losing players and might retire. The player population therefore consists of a more homogeneous group making it harder to become successful.

Do changes in online poker affect a student's inclination to drop out of education?

In this study there are several findings that suggest a decrease in students quitting school to play poker. Among the amateur players very few have the ambition to become professional players. The youngest player says that it is a bit like becoming a professional soccer player; it is something many dream about but not something they think will ever happen.

The professional players all dropped out of school after a significant poker income. None of the amateur players had a poker income that was anywhere close to the professionals' income when they were at the same age. Both amateurs and professional players report that it is very challenging to make money online now compared to "the golden days of poker".

It is, however, possible that there will be an increase in former semi-professional players that are no longer able to make a profit from online poker and therefore in need of a different occupation or education. It may also increase the number of poker players in need of treatment since breaking even or making a small profit is harder than it was prior to 2011. We might see a decreasing number of poker players at the same time as a higher share of the poker population is in need of treatment.

When approaching young players who are considering becoming a poker professional, informing them of how the online poker has developed toward a less profitable direction and the experienced players feeling a lack of meaning and experiencing a struggle that is far from glamorous might be fruitful.

Conclusions

This study has several limitations. The informants interviewed are generally successful professional players or successful amateur players. Only one of the informants admitted an overall loss of money playing poker. The informants are not representative for poker players in general. Different countries have different tax rules and poker laws, thus the potential to become a professional poker player may differ. The players have generally long experience and have worked hard to develop their poker skills. With less strategic players, the results would have been different. No attempts were made to control the accuracy of the informants' personal stories and no psychometrics testing or diagnostic gambling tests were conducted.

Since this is an exploratory interview study with a small number of informants the research design is not suitable for generalizations and casual explanations. It is however possible to make assumptions and generate hypotheses. The three main hypotheses generated from the informants stories were: A) to succeed in poker requires an excessive amount of time, dedication and structure, and as a consequence it is difficult to combine poker playing at the highest level with studies and leisure time. B) The online poker base has gradually become more experienced, skilled and homogeneous after the poker boom, making the game more competitive. After "Black Friday" there has been a decrease in new players entering the poker sites and this amplifies the challenges to gaining a profit. C) Since online poker has become less profitable we are likely to expect a decrease in the number of students dropping out to play poker, and an increase in former professional poker players that retire. More research is needed to see if these findings could be reproduced or elaborated on by other studies. To better understand how a dedication to playing poker affects students' lives, research on poker players' learning processes and variety of learning methods is also needed. Understanding the poker players' perspectives may be highly valuable for prevention and treatment of gambling problems.

Conflict of interest

The author declares that he has no conflict of interest.

Reference List

- Barrault, S., Untas, A., & Varescon, I. (2014). Special features of poker. *International Gambling Studies*, 14(3), 492-504. doi:10.1080/14459795.2014.968184
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Brown, S. J. (2006). The surge in online gambling on college campuses. *New Directions for Student Services*, 2006(113), 53-61. doi:10.1002/ss.195
- 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
- Biolcati, R., Passini, S., & Griffiths, M. D. (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
- Bond, A. (2011, November 9). 'I was going to quit poker and go to college': German pro, 22, wins cool \$8.72m in World Series final. Retrieved from Dailymail.com <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2059343/I-going-quit-poker-college-German-pro-22-wins-cool-8-72m-World-Series-final.html#ixzz4ePWEgSdB>
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J.-B., & Venisse, J.-L. (2013). Texas hold'em poker: A qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 1-28. doi:10.4309/jgi.2013.28.4
- Challet-Bouju, G., Hardouin, J. B., Renard, N., Legauffre, C., Valleur, M., Magalon, D., ... & Grall-Bronnec, M. (2015). A gamblers clustering based on their favorite gambling activity. *Journal of gambling studies*, 31(4), 1767-1788. doi:10.1007/s10899-014-9496-8
- Chumbley, J. (2012). Follow the Yellow Chip Road: The Path to Legalizing Internet Poker. *Southern Illinois University Law Journal* 36(3), 547-570.
- Cook, D. (2016, June 17). Online poker decline set to continue, but at a slower pace. Retrieved from *Gamblinginsider.com* <https://www.gamblinginsider.com/news/2172/online-poker-decline-set-to-continue-but-at-a-slower-pace>.
- DAWN (2009, November 10). College dropout wins \$8.5mn World Series of Poker Retrieved from DAWN.com <https://www.dawn.com/news/929860/college-dropout-wins-8-5mn-world-series-of-poker>
- DellaFave R. (2016). The Rapid Decline Of Cash Game Traffic On PokerStars: Cause For Concern Or Expected Outcome? Retrieved from *Onlinepokerreport.com*. <http://www.onlinepokerreport.com/21595/steep-decline-cash-game-traffic-pokerstars/>
- Garcia, O. (2008, November 12). Youngest champ, a college dropout, rakes in 9 million. Retrieved from *Pressreader.com* <https://www.pressreader.com/usa/austin-american-statesman/20081112/282059092840067>
- Griffiths, M., Parke, J., Wood, R., & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82-89. doi:10.1007/s11469-009-9203-7
- Gupta, R., & Derevensky, J. (2008). Gambling practices among youth: Etiology, prevention and treatment. *Adolescent addiction: Epidemiology, assessment and treatment*, 207-230. doi:10.1016/B978-012373625-3.50009-7
- Hardy, T. (2006). A minute to learn and a lifetime to master: Implication of the poker craze for college campuses. *New directions for student services*, 2006(113), 33-41. doi:10.1002/ss.193

- Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H. (2014). Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies*, 14(1), 64–81. doi:10.1080/14459795.2013.841722
- Hing, N., Russell, A., Blaszczynski, A., & Gainsbury, S. M. (2015). What's in a name? Assessing the accuracy of self-identifying as a professional or semi-professional gambler. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1799–1818. doi:10.1007/s10899-014-9507-9
- Hopley, A. A., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 379–385. doi:10.1089/cyber.2009.0223.
- Hopley, A. A. B., Wagner, J., & Nicki, R. (2014). Making a living online: Problem gambling and workaholism in high earning online Texas hold'em poker players. *Journal of Gambling Issues*, 1-17. doi:10.4309/jgi.2014.29.5
- Jouhki, J. (2011). Moderate Expectations: The Case of a Normal, Level-Headed Semi-Professional Online Poker Player and His Family. *Global Media Journal*, 2 (8), 1-15.
- Laakasuo, M., Palomäki, J., & Salmela, M. (2015). Poker players with experience and skill are not “ill” – Exposing a discrepancy in measures of problem gambling. *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research*, 1(1), 1–18. doi:10.17536/jgcgr.2016.001
- Lave, J. (1991). Situating learning in communities of practice. *Perspectives on socially shared cognition*, 2, 63–82.
- Lottstift. (2016). *Poker i Norge* [English: *Poker in Norway*] The Norwegian Gaming Authority. Retrieved from <https://lottstift.no/nb/pengespill/poker-i-norge/> see also <https://lottstift.no/en/the-gaming-authority/gaming-in-norway/> for similar English version.
- MacKay, T. L., Bard, N., Bowling, M., & Hodgins, D. C. (2014). Do poker players know how good they are? Accuracy of poker skill estimation in online and offline players. *Computers in Human Behavior*, 31, 419-424. doi:10.1016/j.chb.2013.11.006
- McCormack, A., & Griffiths, M.D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257. doi:10.1007/s11469-011-9312-y
- McComb, J. L., & Hanson, W. E. (2009). Problem gambling on college campuses. *NASPA Journal*, 46(1), 1-29. doi:10.2202/1949-6605.5003
- Mihaylova, T., Kairouz, S., & Nadeau, L. (2013). Online poker gambling among university students: Risky endeavour or harmless pastime? *Journal of Gambling Issues*, 1-18. Doi:10.4309/jgi.2012.27.15
- Monaghan, S., & MacCallum, B. M. (2008). Internet and wireless gambling: A current profile. Report prepared for the Australasian Gaming Council, Melbourne, Victoria.
- Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of online poker players: Review of literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155-168. doi:10.1556/2006.5.2016.035
- Palafox, D. (2016). THINKING POKER THROUGH GAME THEORY. Electronic Theses, Projects, and Dissertations. Paper 314. <http://scholarworks.lib.csusb.edu/etd/314>
- Parke, A., Griffiths, M., & Parke, J. (2005) Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. *Journal of Gambling Issues*. doi:10.4309/jgi.2005.14.12
- Parke, A. & Griffiths, M. D. (2016): Identifying risk and mitigating gambling-related harm in online poker, *Journal of Risk Research*. doi:10.1080/13669877.2016.1200657
- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2012) Losing more by losing it: Poker experience, sensitivity to losses and tilting severity. *Journal of Gambling Studies*. Advance online publication. doi:10.1007/s10899-012-9339-4.

- Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2013). 'This is just so unfair!': A qualitative analysis of loss-induced emotions and tilting in on-line poker. *International Gambling Studies*, 13(2), 255-270. doi:10.1080/14459795.2013.780631
- Pokernews (2012, October 31). Greg Merson Wins 2012 World Series of Poker Main Event. Retrieved from Pokernews.com <https://www.pokernews.com/news/2012/10/greg-merson-wins-2012-world-series-of-poker-main-event-13705.htm>
- Pokerplayerbase (n.d). Poker And The Doors It Opens For Young People. Retrieved from pokerplayerbase.com <http://www.pokerplayersbase.com/players/jonathan-duhamel.htm>
- Recher, J., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory qualitative study of online poker professional players. *Social Psychological Review*, 14(2), 13–25.
- Riessman, C. K. (1993). Narrative analysis . Qualitative research methods series 30. California: A Sage university paper.
- Rosenwald, M. (2012, July 12). Md. college dropout wins a million bucks in World Series of Poker. Retrieved from WashingtonPost.com https://www.washingtonpost.com/blogs/rosenwald-md/post/md-college-dropout-wins-a-million-bucks-in-world-series-of-poker/2012/07/12/gJQAETUXfW_blog.html?utm_term=.795409df09df
- Shed, N. W., Hodgins, D. C., & Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8(2), 167– 178. doi:10.1080/14459790802139991
- Shed, N. W., Derevensky, J. L., Fong, T. W., & Gupta, R. (2012). Characteristics of Internet gamblers among a sample of students at a large, public university in Southwestern United States. *Journal of College Student Development*, 53(1), 133-148. doi:10.1353/csd.2012.0005
- Slagter, J. (2013, November 6). Michigan State grad Ryan Riess wins World Series of Poker main event, \$8.3 million. Retrieved from Mlive.com http://www.mlive.com/sports/index.ssf/2013/11/michigan_state_grad_ryan_riess_1.html
- Vines, M., & Linders, A. (2016). The Dirty Work of Poker: Impression Management and Identity. *Deviant Behavior*, 37(9), 1-13. doi:10.1080/01639625.2016.1169740
- Willems, L. M. (2013, July 31) GETTING TO KNOW THE NOVEMBER NINE: RYAN RIESS. Retrieved from Wsop.com <http://www.wsop.com/news/2013/Jul/4518/GETTING-TO-KNOW-THE-NOVEMBER-NINE-RYAN-RIESS.html>
- Xanthopoulos, J. (2006). Internet poker industry and revenue analysis:Final report prepared for the Poker Players Alliance. Retrieved from <http://theppa.org/pdf/InternetPokerFinalReport.pdf>

Artikel 4

-Don't talk to them, they will not understand:

How do young poker players reflect on criticism from non-players and how do they relate to poker players with gambling problems?

Niri Talberg

Abstract:

Previous studies have only anecdotally discussed how poker players react to criticism from non-players and how they relate to opponents with a suspected gambling problem. In this interview study, 15 poker players described a lack of understanding and unfair criticism from non-players which made them unwilling to discuss poker. This article argues that the society's reluctance to acknowledge poker players' competence might cause a lack of dialogue between players and non-players. Over time this may cause players to feel like outsiders. This could contribute to making it difficult to combine poker playing with the life outside and to get former professional poker players into education or other jobs.

In poker, unlike most forms of gambling, there is a personal connection between winning and losing players. A common criticism against successful poker players is that they are cynical and take advantage of weak or compulsive players. Previous research has hypothesized that there are cultural differences to how players relate to opponents with potential gambling problems. This study identifies three different approaches poker players may have towards suspected compulsive gamblers, and suggests that players from Nordic welfare states are more likely to empathize with compulsive gamblers than players from more market liberal countries. The players in this study generally stated that they disliked playing against suspected problem gamblers and argued that it put them in difficult ethical dilemmas. To confront a stranger with a gambling problem and advise him/her to wind down was described as challenging, especially in front of other players.

Introduction

The society has a long tradition for criticizing poker players: In an early study on poker players Hayano (1982) writes: "A large proportion of psychological studies of gambling and gamblers have been explicitly critical and moralistic and have focused primarily on the loser or compulsive bettor. And almost uniformly sociologists have considered gambling a sordid aspect of "lower-class" subculture or an integral cog in the machinery of organized crime. Professional gamblers are grouped with other kinds of social deviants who pose dangerous threats to the moral fiber of society." (Hayano, 1982, p. 10). In the last decades, society's view on poker players has shifted from a moral to a social or medical pathological understanding (Radburn & Horsley, 2011, Scimecca, 2015; Vines & Linders, 2016).

In this interview study, I will examine how 15 dedicated poker players relate to criticism from non-players, and how playing against players who they suspect have a gambling problem affects them. To my knowledge, there have been no studies in which the relationship between poker players and these two groups has been the main focus. Discussions around these topics in previous studies are therefore often anecdotal and incomplete.

The aim was to describe how they defended their poker interest against criticism, and what approaches they had toward players who they suspected had gambling problems. In order to analyse previous studies as well as my informants' perspective a theoretical framework is necessary.

Theoretical framework

Douglas (2003) argues that since no individuals live in isolation they belong to a culture and a context (time and place). Within a culture there are a set of mediated standardized values of the community which gives the culture some authority. Even though an individual may object to the community's categorization of what is dirty, moral, beautiful or deviant, the individual cannot easily escape the views of the society since the community's views are bound to affect the individual (Douglas, 2003). A discrepancy between the individual and societies values might lead to the individual being stigmatized. According to Goffman (1963) stigma can either be caused by physical deformities, blemishes of the individuals' character or tribal stigma, such as person's belonging to an unfavorable group. When meeting a stranger we usually unconsciously assess if s/he has a positive social identity. This includes personal attributes like honesty and structural attributes such as occupation. In extreme cases we might consider the stranger bad or dangerous. A person that feels stigmatized is likely to be anxious in social situations and try to avoid revealing what might cause the stigma. Goffman refers to this as *information control*. Further he refers to a person that is not stigmatized themselves, but understands and supports the stigmatized group as *wise*. In this article, I will use the word "unwise" to describe those that the players perceive as unwilling to understand, even if met with better arguments. To avoid the stigma a person may try to normalize his behavior, which is to tune down his deviance or the importance of his deviance. When referring to stigmatized groups Goffman (1963) and Becker (1963) often uses homosexuals and Jews as examples that reminds us of how stigma and society's values are situated in a time and context, as pointed out by Douglas (2003). These two groups are fortunately not related to the same level of stigma in the western world today as they were five decades ago, while others of Goffman's (1963) examples such as prostitutes and criminals still face stigma today although the degree of stigma vary among different societies.

According to Becker (1963) a person who breaks the rules or norms in a society is considered untrustworthy and labeled as an *outsider*. A person may be an outsider to a large degree such as murderers, or to a small degree such as a minor traffic violator. What we regard as deviant may be based on statistics (unusual, such as a very tall person), pathological (someone who is addicted to gambling), unsocial (someone that avoids participating in the "normal" society) or rebellious (a person who does not obey the rules or norms of the society). We fear that the second group (pathological) may be contagious or dangerous because of desperation (may steal money to gamble), the third group (unsocial) might make the society less stable and divided and that the last group (rebellious) is hard to control and guide. It is common that those who are regarded as outsiders object to the rules and feel misunderstood or unfairly treated. These persons may forms sub-cultures to avoid criticism and develop a self-justifying rationale. In his book *Outsiders*, Becker studies two sub-cultures with quite different relations toward the society; marihuana users and dance musicians. The marihuana users are a bit defensive and eager to normalize their behavior, emphasizing that they are in control (not addicted), that marihuana is not dangerous (normalize, tune down deviance), and that they should be entitled to decide for themselves (free will, rebellious). The dance musicians, on the other hand, are to a larger degree proud of their sub-culture and argues that the society lack the ability to understand and acknowledge their competence and therefore is not entitled to control them (Becker, 1963).

I will use this theoretical framework to analyze if the poker players experience normative criticism, are stigmatized, have developed sub-groups and how they relate to non-players criticism and the unwise (those that choose to not understand). Compulsive gamblers may be

understood as an unfavorable group that the players without a gambling problem have to relate to. They may be afraid to be associated with problem gamblers (unfavorable group), and therefore face a moral dilemma regarding whether or not playing against compulsive gamblers is okay.

This article will discuss three questions:

- Do the players feel stigmatized by non-players and if so, what causes this stigma?
- Do the players use information control in order to avoid discussions about poker?
- How do the players relate to opponents they suspect have a gambling problem?

Why are poker players exposed to stigmatizing?

Binde (2005) argues that gambling throughout history and across societies has been evaluated by its organization, social meaning and how it is regarded in moral terms. There is a structural dimension (generalized versus balanced reciprocity) and a normative dimension (voluntary versus involuntary). He categorizes poker as negative generalized reciprocity in which poker has a similarity to theft or robbery by mutual agreement. He argues that the agreement does not free poker from the moral criticism just as dueling is considered murder even though both participants agreed to conditions of the duel. To view poker players as aggressive and hostile with the intention to bankrupt their opponents has a long tradition (Binde, 2005; see also Zurcher, 1970). Poker players have been viewed as untrustworthy and poker linked to crime (Binde, 2005).

Poker and gambling has historically been viewed as sinful, possibly related to organized crime and a flaw in a person's character (Hardy, 2006; Hayano, 1977, 1982; Radburn & Horsley, 2011, Romoser, 2013, Vines & Linders, 2016). Ian Hacking (2004, 1995) argues that members of a group are affected by the way other people categorize them. Frequent gamblers risk being labeled as mentally ill or at least irrational (Istrate, 2011; Joukhi, 2011; Laakasuo, Palomäki, & Salmela, 2016; Scimecca, 2015). Istrate (2011) writes: "the label 'pathological gambling' came into use in the 1980s when the American Psychiatric Association included gambling as a mental disorder" (p. 50). Gambling problems are measured by criteria, such as frequency of playing, increased stakes wagered and trying to win back lost money. These are also elements necessary for succeeding as a professional poker player and therefore they are bound to meet at least some of the criteria used to diagnose a compulsive gambler (Biolcati, Passini, & Griffiths, 2015, Bjerg, 2010; Laakasuo et al., 2016; Moreau, Chabrol, & Chauchard, 2016; Radburn & Horsley, 2011; Scimecca, 2015). In a Finnish study, successful poker players met several of the criteria for being diagnosed as having gambling problems, which made the authors conclude that the criteria for measuring gambling problems may not be valid when it comes to poker players who make a profit (Laakasuo et al., 2016). To be misdiagnosed with gambling problems may itself be stigmatizing. Barrault, Untas and Varescon (2014) found that the amount of regular online poker players who are estimated to have a gambling problem in different studies varies 9–18 % (Barrault et al., 2014), and the percentages that are considered to be at risk of developing pathological gambling problems vary by 12–50% (Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, Hardouin, & Venisse, 2013).

The criticism towards poker players in these studies could be categorized as either moral (blemishes of the individuals' character such as untrustworthy and linked to crime) or pathological (addicted to gambling and not able to control themselves). Another, although an indirect criticism, is to not acknowledge the player's competence.

The player's level of skill or competence is underestimated (poker is seen as a game of chance)

Radburn and Horsley (2011) conducted an interview study of four professional poker players from the United Kingdom. Their informants emphasized the element of skill and that poker should not be understood as gambling. The importance of acknowledging the element of skill in poker is probably the most emphasized statement from the poker players in qualitative studies (Barrault et al., 2014, Bouju et al., 2013; Bradly & Schroeder, 2009; Istrate, 2011; Jouhki, 2011; McCormack & Griffiths, 2012; Palomäki, Laakasuo, & Salmela, 2013; Radburn & Horsley, 2011, Recher & Griffiths, 2012; Vines & Linders, 2016; Wood & Griffiths, 2008; Zaman, Geurden, De Cock, De Schutter, & Abeele, 2014).

Two of Radburn and Horsleys' (2011) informants divided their non-gambling friends into two categories: those who understood (especially the element of skill in poker) and were open-minded, and those who did not understand and, therefore, stigmatized poker players and were judgmental. To discuss poker with the last group was considered futile by the informants. According to Palomäki et al. (2013), professional Finnish poker players were angry at Finnish mainstream media for not understanding the poker sub-culture and the element of skill involved. The professional gamblers felt stigmatized as degenerate gamblers. The informant's categorization of some of the non-players in both the British and Finnish study could be referred to as *unwise* (those who are not willing to understand). Radburn and Horsleys (2011) informants reported that they tried to avoid speaking with non-players about poker. Some studies reports that players are unwilling to talk about poker unless the researcher has some poker experience (Hayano 1982; Palomäki et al., 2013 p. 257; Radburn & Horsley, 2011 p. 32-33; Vines & Linders, 2016 p. 1067, 1075). Reluctance to discuss poker with non-players could be understood as what Goffman describes as "information control," which is being restrictive and selective on what should be revealed to whom (Goffman, 1963). This may cause a distance between players and non-players.

The online poker industry may use the discrepancy between the player's and society's views to promote poker as a full-time occupation and a new type of profession (Binde, 2007; Istrate, 2011). "While acknowledging the pariah status which gambling has, they actively work at separating poker from gambling and promoting the game as a game of skill, experience and knowledge" (Istrate, 2011 p. 54). This may contribute to strengthen the poker sub-culture (those who understand) and distance poker players from non-players (those who do not understand).

Poker is described as unethical

Recher and Griffiths (2012) argue that online poker is a game where it is easy to understand that the money won comes directly from other players, and not the gambling operator. This creates a direct contact between winning and losing players. In live poker, the meeting between problem gamblers and dedicated players becomes even more personal since the loser and winner look each other in the eyes.

According to Vines and Linders (2016) playing poker professionally is often seen as "dirty work," an occupation that is unethical, consists of stigma and is considered beneath the common person (Vines & Linders, 2016). The words "work" and "dirty" requires further discussion. Heen (2008) argues that what is defined as "work" is normative and reflects a valuation of the activity. In the welfare states, work has been connected closely to a social project and positive identity (honest laborer), while the ones without jobs risk being stigmatized. Independent remunerative work might be considered less social and further from the social project. Having a respectable job is more than just making money (Heen, 2008).

To define something as “dirty” is society’s way of reinforcing moral behavior. Food is considered dirty on the table but not on a plate (Douglas, 2003). By the same token, being a recreational poker player could be considered acceptable, but not a professional poker player. Defining something as dirty contributes to stigmatizing the persons who are involved in the dirty behavior (Douglas, 2003).

However, in a study of Finnish poker players with extensive experience, Laakasuo et al. (2016) did not find any associations between poker experience and social dysfunctions, alienation, emotional coldness, or selfish behavior.

Danish researcher Bjerg described poker as a parody of capitalism and something that is far from the Nordic values. In poker, the best players can build their career on mistakes made by less skilled opponents (Bjerg, 2010, 2011). The Nordic protestant working ethos and the expectation of hard work being awarded with a fair compensation does not harmonize with the brutal logic of poker. It challenges the Nordic ideals, such as social equity, fairness, and uniform distribution (Palomäki et al., 2013). Poker is closer to survival of the fittest and slogans such as “Everyone is the architect of their own fortune” which is closer to the American (Romoser, 2013) and British working ethos. Poker may be described as a “reverse Robin Hood logic”; the best players with the most chips (money) often defeat the poorer players. Cultural differences in working ethos may also affect the players’ views on strangers with gambling problems.

Criticizing players for exploiting compulsive gamblers implies that the players are competent and in control simultaneously as the compulsive gamblers are not. If poker is not a game of skill it is not possible to exploit other players. It also suggests that the compulsive gambler is not playing voluntarily thus the gambling addiction trump’s free will.

Spending much time on poker is regarded unsocial and a waste of time and talent

Several studies have suggested that poker may produce a new kind of problem gambler who loses time instead of money (Barrault et al., 2014; Biolcati et al., 2015; Bjerg, 2010; Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2010; Hing, Russell, Blaszczyński, & Gainsbury, 2015; Hing, Holdsworth, Tiyce, & Breen, 2014; Hopley & Nicki, 2010; Laakasuo et al., 2016; Shead, Hodgins, & Scharf, 2008). Losing time is however a highly normative concept since it implies that the players should be doing something else that is more valuable.

Online poker has faced more criticism than live poker for being unsocial. Playing poker online could be viewed as a lonely activity and may have more negative effects on academic performances, financial and interpersonal spheres compared to live poker (Hardy, 2006; Kairouz, Paradis, & Monson, 2016; McComb & Hanson, 2009; Mihaylova, Kairouz, & Nadeau, 2013), however online players may find different ways to interact with other players (Laakasuo et al., 2016). This is also discussed by O’Leary and Carroll: “Online poker’s image is seen as highly unsocial (McCormack & Griffiths, 2012b); however these forums act as an outlet for intense social interactions, and dialogues surrounding the game. Furthermore these social interactions are governed by a distinct hierarchy within the OPS [Online Poker Sub-culture]” (O’Leary & Carroll, 2013 p. 618). In the poker forums, players may feel part of a sub-culture and have the opportunity to discuss society’s misconceptions and ventilate grievances.

Relating to others’ gambling problems and cultural differences

In a study on American poker players by Vines and Linders’ (2016) several of the informants were keen to distance themselves from the compulsive gamblers—“we are not like them ... the suckers”—and argued that the compulsive gamblers were the reason for poker’s bad reputation (Vines & Linders, 2016, p. 1068, 1070).

In two studies of British players by Recher and Griffiths' (2012) and McCormack and Griffiths' (2012) some of the informants took this one step further and emphasized that they had no problems with winning money from gambling addicts: "Bad players and those addicted to gambling are professional poker player's revenue stream. If one of these professionals does not take their money someone else will" (Recher & Griffiths, 2012 p. 21). Or to quote one of the informants: "I want [gambling advertising] to be allowed because I make a living off people who can't control their gambling problems ... I want people to gamble because that's who I make a living off so from a personal point of view I'm glad they advertise and to be honest I'm glad there are people who lose money gambling because otherwise I wouldn't make a living doing this' (Martin 26)" (McCormack & Griffiths, 2012 p. 253).

A third approach can be seen in a study of Swedish poker players: Several of the informants worried about winning money from poker players with gambling problems. They desired responsible gaming features from the poker site. Here, avoiding playing with compulsive gamblers was considered a reason for not playing online (Wood & Griffiths, 2008). Recher and Griffiths (2012) hypothesized that the different approaches from Swedish and British players could be due to cultural differences.

Method

Participants

The dataset for this study has also been used in a previously published study (xxx, in press). It was difficult to recruit participants for the current study, and several who first agreed to be interviewed ended up withdrawing. The author has more than 10 year's low-stakes poker experience. Several of the informants emphasized that this was a prerequisite for agreeing to talk. Many admitted to having used web search engines actively to disclose the aim of this study when considering whether or not they would participate. This suggests that some of the informants were reluctant to talk with "researchers that do not understand poker" and implies that some of them are keen on information control. In several previously published interview studies on poker players, the authors reports about skepticism from potential informants and in many cases poker experience from the researcher was an important contribution to recruit informants (see Hayano, 1982; Palomäki et al., 2013 p. 257; Radburn & Horsley, 2011 p. 32-33; Vines & Linders, 2016 p. 1067, 1075). This may contribute to an overrepresentation of poker researchers with an insider perspective and thus biased findings since researchers that lack this experience are less likely to recruit informants.

Eventually four current or former young adult professional poker players, eight amateur young adult poker players, and three "old-timers" were interviewed using an exploratory qualitative interview study. To help the reader, all the current or former young adult professionals have been given a pseudonym that starts with a P, all the amateurs a name that starts with an A and all the "old-timers" a name that starts with an O. The term "old-timer" is used to differentiate them from newcomers, and emphasize their identity as experienced practitioners with a central position in the poker environment (see Lave & Wenger, 1991, p. 68). The "old-timers" are part of a large network of players and combined they have experience from playing professionally before the millennium and operating illegal poker clubs and discussion with most of if not all of the famous Norwegian players. The young players were categorized as professionals if they had had poker as their only income for over a year and earned an overall profit of more than USD \$100 000 from playing poker. If they did not meet these criteria, they were categorized as amateurs. All the participants have played poker for more than five years. They were recruited either by direct contact (all the

“old-timers” and one of the poker professionals), through advertisement during the first legal poker tournament in Norway with a cash prize (2015), through a Norwegian poker forum on the internet, or by snowball sampling. All the participants were male, and all the interviews were conducted in Norwegian. The three “old-timers” were in the 35–50 age range. The 12 young poker players ranged in age 20–30 (Avg. 25.5).

Data collection

The first interview took place in October 2015, and the last in July 2016. Six of the interviews were conducted at the University of Oslo, six by telephone, and the last three at the informant’s work, the informant’s home, and the author’s home. Although it cannot be excluded, there are no findings that indicate any systematic differences in responses depending on the interview location.

The interviews lasted for a total of 30.3 hours. The shortest interview was 52 minutes and the longest 203 minutes. The purpose was to get the informants to talk spontaneously and to cover as many of the aspects as naturally as possible, rather than letting the conversation be determined by the order of the interview questions.

The interview was semi-directive, the interview guide consisted of twelve themes: the interviewees' ... 1) introduction to poker, 2) preferred stakes format and frequency, 3) learning process and strategies, 4) potential problems related to playing, 5) online poker experience, 6) live poker experience, 7) intra game experience, 8) poker community, 9) combining poker with the life outside, 10) future poker expectations, 11) defining poker related concepts, and 12) closing remarks. The three themes most relevant for this study were 4, 9 and 12. Among the questions was whether the informant had ever: ... 1) played with players that they suspected had a gambling problem, 2) returned money they had won to problem gamblers or advised other players to stop playing, 3) been suspected of having a gambling problem by others, 4) concealed time or money spent on playing poker, 5) struggled with combining poker with education, work or relationship to others, 6) received negative comments on their playing from family or friends, 7) quit other activities because of poker, 8) had friends that dropped out of education because of poker. In addition I asked them how they believed retiring as a poker player would affect their social life.

Data analysis

All interviews were conducted and transcribed verbatim by the author. The study was conducted after approval from the Norwegian Centre for Research Data (NSD), which enforces ethical guidelines. To gain an informed consent, all of the informants received an information sheet prior to the interview, which was either signed (face-to-face interview) or verbal consent was given (phone interviews). Participants were informed that participation was completely voluntary, and that they were free to withdraw at any time. All informants consented to an audio recording of the interview, and they were invited to read through the transcriptions after the interview and to make comments. Three of the informants wanted to read the transcription, but none of the informants had any comments.

The interviews were analyzed using thematic analysis (TA), which is “a method for identifying, analyzing and reporting patterns (themes) within data” (Braun & Clarke, 2006 p. 79). The goal is to capture systematically something important about the data and detect the patterned response. It consists of the researcher actively interpreting, analyzing and organizing the informant’s answers into meaningful patterns (themes). Aspens (2009) argues that the social world is socially constructed. This implies that a qualitative study cannot merely be a report of what the informants said or did. We need theory to grasp the meaning

structures in the participant's narratives. If we only give voice to the informant's stories we are performing storytelling. In order to analyze their perspective scientifically, we therefore need to connect it to theory.

The steps used in the TA in this study were inspired by Aspers (2009), Braun & Clarke (2006) and Recher & Griffiths (2012) and are as follows: 1) transcribing the data, 2) familiarization with the data, 3) short presentation of the informant's stories, 4) creating initial codes, 5) searching for themes, 6) reviewing, defining, and naming themes, and 7) producing the report.

Braun and Clarke (2006) recommend that, during the coding, one should move back and forth between the data set and the coded extracts of data. This can be done either inductively (developing categories from the texts) or deductively (creating categories based on theoretical knowledge in the research field). The aim of the study, and not the frequency, determines what is regarded as relevant (Braun & Clarke, 2006). Seven major-themes and a total of 53 sub-themes were constructed. The majority of the major-themes were constructed deductively, and the majority of the sub-themes were conducted inductively.

The following themes are emphasized in this article: *outsider* (major-theme, conducted inductively), with four relevant sub-themes—others do not understand, lack of meaning, feeling alienated, and wanting to do something else; *negative motivation* (major-theme, constructed deductively), with three relevant sub-themes—uncertainty, fluctuations, and tired of poker; and *gambling problems* (major-theme, constructed deductively), with five relevant sub-themes—relating to other players who have gambling problems, confronting suspected problem gamblers, indirect attempting to make suspected problem gamblers to wind down, others worry, and mothers worry.

Results

All off the informants reported that they at some point had experienced criticism from non-players. First and foremost they described non-players as unwilling to understand the element of skill and this motivated some of the players to prove them wrong. However, even after continually succeeding at poker their critics was often unwilling to reconsider their view.

- Others don't understand (the element of skill)

There was a broad agreement among the players that it was very hard to make non-players understand that poker differ from other forms of gambling when it comes to the element of skill, and that it is possible to be rational and make money in the long run. Even though four of the young informants had made more than \$400,000 during their poker career, all of them had met much skepticism from others. Female non-players generally were considered more skeptical than male non-players. And several suspected that the government had a hidden agenda when they defined poker as a game of chance.

Andrew (23): "I'm almost completely certain that the people in [the Norwegian Gaming and Foundation Authority], I really don't think they have any clue about what it is. And about them saying it's a game of chance ... I can understand the second argument, about people developing gambling addictions, ok, alright that is a possibility. But to claim it is a game of chance—that is just utter nonsense."

Andrew's view is that the government should try to prevent gambling problems, but that they show a complete lack of understanding when they refuse to acknowledge the element of skill. This is somewhat typical for the informants' views. Questions about others, and especially the

governments', understanding of poker made the informants much more emotional (angry or eager) than any other questions during the interviews. Pierre (27) is no exception:

Pierre: "Of course I get provoked by it ... There are people claiming that [poker is a game of chance] even though they have no idea whatsoever of what it really is. Of course, I know it after playing professionally for eight years myself and having spent that amount of time on it. Then, I, of course, get a bit provoked when people say this without knowledge."

Author: "Have you often felt as if society does not understand what you're doing at all"?"

Pierre: "Yes, yes, (eagerly). That I feel every day."

Author: "How does that affect you?"

Pierre: "... I want, of course, for the people closest to me to know what I'm doing. But it is really just ignorance regarding the ones that don't know. There are many that believe you've been to a [kiosk] and bought a lottery ticket and that you are just sitting in your living room drinking beer, eating chips, and watching the lottery. And that is so not what it is."

To not get acknowledgment for their competence had several consequences for the players. They reported problems with relating to non-playing friends and family as well as financial consequences. The informants were strongly provoked that poker, according to the Norwegian law, is defined as a lottery. The understanding of poker as a lottery has a huge effect on tax issues since tax is estimated on profits from every single pot won with no deduction for losses. Taxation has been frequently discussed on the Norwegian poker forum, and several of the informants described confusion when handling the regulations. Most of them have found their own solutions and made a rough estimate of their surplus because a literal interpretation would make it impossible to make money.¹⁷ Even though none of them have received a penalty for interpreting the rules their own way, it has led to a great deal of concern for some of them. This annoyed Paul (30) so much that he went to talk to the tax officers in 2007. At the tax office, the officers became confused, and according to Paul, they showed a complete lack of understanding and experience on the issue. The first man Paul talked to bursted out: "There's a guy here that says he plays card games on the internet [with a tone of disbelief]" Paul: "... They looked at me like I was an alien. I got so scared I just ran out from the tax office..." Since then Paul has moved to another country, and he claims that tax issues played a major role in his decision to leave the country. It is a clear similarity between the poker players and how Becker (1963) described dance musicians. Both groups reported a feeling of being misunderstood and not acknowledged which contributes to strengthen the sub-culture and distance them self from others.

¹⁷ Until 2016, all individual pots that provided a player a profit of 10,000 NOK (approximately 1171 USD) or more was taxable with no deduction given for losses (The Norwegian tax administration, 2006). A high stakes player typically wins and loses many pots in a single session that exceeds the tax limit. This could end up with a deficit on the session and could lead to a large tax bill. In 2016, the Norwegian tax department made some adjustment to the rules so that most players may pay tax only on their annual profit (The Norwegian tax administration, 2016).

Fearing the consequences

Alex (21) states that his mother is concerned that his poker playing will affect his school performance or have other negative consequences. He defends his playing with his success at the table.

Several of the informants said that their parents were skeptical when they started playing. Their parents were typically afraid that they would lose money, become addicted, it would affect their academic performances, or that they were wasting their time and talent. Several reported that, after a while, it was possible to convince their fathers that they were in control. To convince their mothers was more difficult.

Pierre: "... She doesn't like it. She would almost prefer that I still lived at home and worked at the grocery store."

Author: "Isn't she happy that you have made so much money?"

Pierre: "Yes, she is. She thinks that is great, but for some reason, she still doesn't like poker playing. My dad was also skeptical at first, but from the moment he understood that I was actually able to make a living on it, he has supported me 110%."

To fear the consequences implies a doubt of whether the player is able to control his gambling without being obsessed, addicted or neglecting more valuable activities.

- It's not a real job

When Patrick (28) was about 21 years old, he decided that, for the first time, he should not get a summer job, and play poker instead. His mother was less than pleased with his decision and did not think it was possible to make money gambling.

Patrick: "I told her, 'I've earned more on poker these six months than you do after working a whole year.' Then, she said, 'Yes, but it's not a real job.'"

When defining poker as "not a real job" Patrick's mom is questioning the moral aspect of professional poker. It implies that poker is unworthy. Paul has faced similar criticism from his family for participating in a game that is unethical; however Paul argues that this is caused by ignorance.

Paul: "My family [parents] hasn't always been so fond of this [poker], so to speak, but that is only because they don't understand. ... They think I waste my time and potential, and my stepfather thinks it's highly unethical to play poker because then you don't contribute anything to society in his view."

In the quote Paul clearly distance himself from his stepfather's evaluation of poker as "not contributing to society" and "unethical". The poker players' self-justifying rationale is that they contribute to the society with paying adequate taxes. However, since they view the tax regulations as unfit for poker they have made their own interpretation and report annual income instead of every single pot. Patrick has also reported income from playing at illegal poker clubs. Implying that he thinks poker clubs should be legal (in Norway) and players should pay tax. This displays both a willingness to contribute to the society as well as rebelliousness in making their own rules, if the rules made by the unwise are inappropriate.

Whether poker is dirty, unethical, or questionable has also concerned Aaron (28). He works as a priest and has spent much time reflecting on whether or not he can morally defend his poker playing. He has given around 10% of his profits to charity as a way of contributing to society.

On April 15, 2011, the U.S. Department of Justice shut down some of the world's largest poker sites (Romoser, 2013), which made many players worldwide concerned for their accounts. Aaron, however, shrugged this off by telling himself "its blood money anyhow" and kept a sarcastic distance.

Information control

A common strategy for the players when they felt others did not understand or were critical towards poker, was to conceal their gambling, to distance themselves from the arguments, and to avoid discussions, in Goffman's (1963) words: information control. This can be both a short-term and a long-term strategy. All of the professional players had used this approach frequently and several of the amateurs had used it from time to time.

Aaron is careful with whom he discusses poker:

Aaron: "No, it's not cool to be associated with this in my line of work. I don't write on my CV that poker is a hobby, and I didn't write it as a summer job, even though in reality it was, and during my studies."

Peter (29) tried to avoid talking about poker with non-players.

Peter: "It's a bit hard to tell people that this is what you do. ... One time I was summoned as a witness in a lawsuit, and the judge asked me to state my occupation. She looked at me and said, 'Poker player? Is that an occupation?' It was kind of a weird situation when you're about to testify. But other than that, it [professional poker player] is not something I tell people that I am."

Paul has been a professional player the last ten years and has had similar experiences. He also tries to avoid the subject when meeting new people. Unfortunately, by doing that a new problem might arise; they may think he is a criminal.

Paul: "It happens all the time when you meet new people. First of all, it's a real hassle; that I can promise you. ... When they get to know you better, they wonder why you don't have a real job, and then, you have to assure them you are not doing something that is dodgy. ... If you tell someone that you play poker [for a living], you never get an 'Ok, I work with computers.' There is something about poker that arouses curiosity."

Paul has also responded, to what he views as others' misconceptions of poker, by being restrictive about revealing his occupation. The logic is that since others do not understand, it is better not to talk to them about it.

Paul: "Well, there's a reason why I choose to be anonymous [in the interview] and why I don't want to tell everyone about what I do. ... There is almost no one that understands poker. ... It's actually quite frustrating sometimes."

Patrick reveals that poker has become a bit of a taboo between him and his parents to avoid tension. His parents know that he has been a professional poker player for several years, but it is not something they talk about.

Patrick: "My mom and dad are very conservative Christian people. ... They are not fans of me playing poker, so we have a silent mutual agreement that it is something we just don't talk about. This, we have reached after many years of tension."

Paul's parents also know that he is a professional poker player, but he tries to let his winnings and losses affect them as little as possible. One of his most successful sessions was a Christmas Eve when he was playing online at his parents' home. He ended up winning \$40,000 and being late for dinner. Paul apologized for being late and put on a neutral face when he came to the dinner table. He did not say anything about his winnings because he did not want to get into another poker discussion with his parents.

The down side of concealing information from those close to them might be that the players do not feel acknowledged, when they are successful. Instead they have problems with explaining why they don't "have a real job" or are studying. When conducting the interviews, I was surprised that there was not much bragging when referring to poker results among the players who have been very successful at the tables. Compared to, for example, a sports athlete, the stories were rather muted. The poker playing was described as hard work, unstable, highly time-consuming, a little bit lonely, and far from glamorous. Some of the players argued that difficulties with relating to non-players over time had made them feel like outsiders.

Outsiders

Peter started on a bachelor's degree three times but ended up dropping out and played poker instead. He says that he attended school for some of the lectures, but that he did not read much or contribute much on group assignments.

Peter: "It's a bit boring to be a student when you feel like an outsider. If you're not in it from the start and attending the social stuff and things like that, you become kind of a loner. ... To get to know new people is hard when you are only thinking about playing all the time."

Peter did not feel that he belonged in school. One reason was that he struggled with relating to the other students because poker took up so much of his time and thoughts. He also felt different from the students who struggled to keep a tight budget. When he was partying with other students it was particularly evident.

Peter: "You were quite different in that moment actually. ... People expect so much more from you when you've earned a lot of money. So, when it's time to pay the bill, you kind of get that look: the 'you know that's yours.' ... You were always the one that had to pay. That kind of sucked. You were taken advantage of. Not by the people closest to you maybe, but by the ones that knew you just a little."

He moved home to his parents' in between his studying and made a great deal of money online. But he felt it was a bit unsatisfactory.

Peter: "So, it felt kind of miserable to sit in your old bedroom, and sit and play when you are 26. It's not where you are supposed to be then. But it's a lot of money. ... When it comes to meeting ladies, it's not a positive thing—I think apart from having a lot of money. But I don't think that matters much either."

Patrick is still a professional poker player, and he too has become a bit tired of the poker lifestyle. He feels that he is a bit too old to only spend time with poker buddies and sleep in every morning.

Patrick: "You fall outside of society; there is no doubt about it. I sleep to around 2–3 [p.m.] o'clock every single day. And when you are playing on the internet, you spend

an extreme amount of time in front of the computer, so it takes a lot of time. And so, of course, most of the time you hang out with other people that play poker, so you're kind of living in your own little bubble. ... but there comes a point where you've been in the bubble for so long that it gets tempting to try out the ordinary life too."

All of the poker professionals have occasionally felt as an outsider and are getting a bit tired of poker. Three of them are thinking about retiring, and Peter has already retired. He says it got to a point where he did not enjoy the game anymore.

Lack of meaning

The informants reported several reasons for wanting to retire from playing poker full time: the money involved no longer motivated them, the competition hardened, the game felt monotonous and they wanted more out of their life.

Peter: "It is a bit of a cliché, but money only takes you so far. Other things in life are more important. When you start to think like that, it's not much point to continue playing."

Patrick has similar thoughts and is considering doing something else in the near future. He is a bit jealous of friends who have a steady family life.

Patrick: "In a way, I envy those that have gotten married and made a family and have a steady income. ... The everyday happiness is something I long for. ... I don't want to be a 50-year-old poker player, or a 40-year-old poker player. In fact, I don't even want to be a 30-year-old poker player. But it is not so easy to do something else. I have some expectations for a job. They are not high, but I have some."

To get a job might be difficult after having played poker the last five years or more and not having much to put on their resume. Over time, they may not enjoy poker as a career anymore, but other options are limited.

Author: "Do you feel that you have gaps in your resume that are hard to explain?"

Patrick: "Yes, obviously, quite obviously."

Pierre also is considering retiring soon. He is not sure with what he will replace poker.

Author: "Have you ever considered retiring or winding down?"

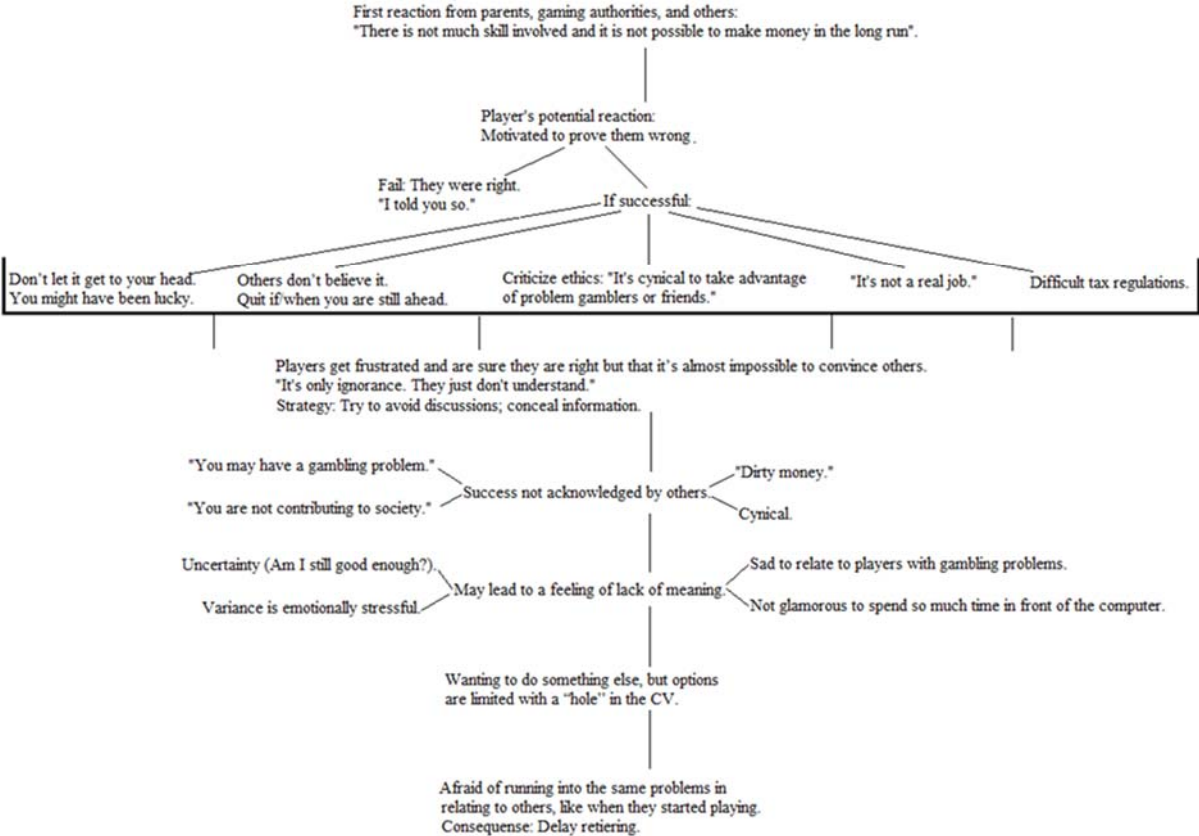
Pierre: "Yes, I am actually winding down right now. I will quit when it's not worth it anymore. ... And it is not compatible with a family life to play during the night and sleep during the day time, and no regular income. I guess I only have one more year left. But I need something else to do; I wouldn't be happy just lying on the couch all day."

For Peter and Oscar (>40), who have retired as professional players, it was not hard to quit. It almost felt like a relief when deciding to do something else. A decrease in profit was a huge part of both of their decisions to retire. It was just not worth it anymore.

In figure 1 we see how a lack of dialogue between players and non-players can lead to the players feeling like outsiders that are successful but misunderstood. The figure is not intended

to be interpreted as deterministic. Few players experience all of the outcomes displayed in the figure, however most experience some of them.

Fig 1. Players relating to non-players



Successful but misunderstood

In figure 1 we see that the first argument the poker players typically met from their parents is that poker is just gambling—there is not much skill involved, and they are bound to lose in the long run. This view is similar to what the gaming authorities convey and use in policy making. For players who have experienced some success, this could make them even more dedicated to prove others wrong. The more time and money they invest, the bigger the potential failure becomes. If successful, they are often misbelieved, considered simply to be lucky or new critics emerge with arguments that it is not “a real job,” not ethical, or it does not contribute to society. They are expected to do more than just earn money. The money is viewed as “dirty”, or even “blood money.” Peter felt that acquaintances did not respect his occupation but expected him to be generous with his money because he had been so lucky. A strategy to avoid criticism is to avoid discussing poker with non-players and to conceal as much as possible. A silent mutual agreement that poker as a profession is not something to talk about (such as the one Patrick and his parents worked out) keeps the taboo alive. Because of the players’ unwillingness to reveal their poker profession they might also be mistaken for criminals when they meet new people. This may lead to players feeling like outsiders and an increase in the gap between the players and non-players. The more time they spend on poker, the more difficult it becomes to get a “real job” since poker is not “CV-friendly.” In this case, non-players’ skepticism toward poker is also keeping some of the players from retiring. The main reason professional poker is considered “dirty” is that the players are either suspected of

being compulsive gamblers or of exploiting players with gambling problems. Either way, they must relate to opponents with gambling problems from time to time.

Relating to opponents with gambling problems

It is not common to feel sorry for the casino or bookmaker when winning at gambling. When collecting a jackpot from a slot machine or winning the lottery, one does not see all the losing players who made it possible. It is more of “a Cinderella story” if someone finally beats the “house.” In poker, however, the casino is just the organizer of the games. The money comes directly from the other players. If they get knocked out of a tournament, or become broke in a cash game, the winning player may feel responsible, especially if it is caused by a bad beat.¹⁸ There are, however, considerable differences between online and live poker and tournaments and cash games. In tournaments, all players buy in for the same amount, and when a player loses all of his chips, his tournament is over. In cash games, a losing player always has the possibility to buy more chips and try to win back what he has lost. This is often referred to as “chasing,” and it typically leads to players losing much more than they had decided to risk in the first place. Most of the informants had at some point seen players who seemed like they were losing more than they could afford. Online, it is hard to know if others are struggling; live it is more obvious.

For Patrick, the change from playing online to live at an underground poker club came as a shock. He describes how other players with problems felt more real when he saw them face to face and how he tried to distance himself from the money involved:

Patrick: “One thing that made me uncomfortable when I started playing live was that I had to look people in their eyes. Online poker feels like a computer game. You look at numbers on a screen, and after a while, I got experienced, and it became large numbers. ... If I had thought, ‘Oops, I lost a car,’ I would become crazy. It was just numbers on a screen and rather impersonal. I only remember one single incident where I thought, ‘Who is that guy? I see him every day, and he never wins anything.’ Then I was dealt a new hand and that thought was gone. ... When you play live, you see people that you know lose more than they can afford. It came as a shock for me at first, but after a while, you shrug it off and think that it is their choice, they came there voluntarily. For some of them, that is not true, they have gambling problems.”

Aaron has had the same experience when traveling abroad. Even though the stakes in his games are significantly lower than in Patrick’s case, he has also felt that some of his opponents lose more than they can afford.

Aaron: “That is kind of the dilemma with poker; for someone to win, others have to lose. To some degree, it is their own choice to play, but if someone is addicted, then they don’t really have any freedom of choice. In a bar, they are supposed to stop you if you drink too much, and it should be the same in a casino. ... And the question is who is responsible for that? To what degree do we as players support an industry that does not always take good care of their customers?”

Alex wants to avoid playing against compulsive gamblers if he has the opportunity; however, it is often not easy to know if an opponent has problems or is in control.

Alex: “It’s their own choice; no one forces them to play. Of course, it is sad that someone has gambling problems, but that shouldn’t stop others from enjoying poker.

¹⁸ Losing a hand after being a huge statistical favorite is often referred to as a “bad beat” or bad luck.

But it is something to think about. It is not nice to ‘rob’ a player that has a large gambling debt, but if he joins the game, you can’t fold your cards just because you feel sorry for him. It is, however, possible to tell him to study the game more or reduce his stakes.”

According to Alex, some players are not good enough and are bound to lose in the long run. If they can afford it, then that it is fine, but if they seem like they are not in control, it is something else. The argument “it’s their choice, no one forces them” was made by several of the informants. However, they often made an exception to the argument—“unless they have gambling problems”—meaning problem gamblers are not able to control themselves and do not play completely voluntarily. The question is whether or not this is something that should be addressed or if they have to figure that out for themselves.

Should you tell players that they are not in control?

Most of the interviewees considered gambling problems as the dark side of poker and something that is sad to witness. No one expressed that they enjoyed winning easy money when playing against compulsive gamblers.

Many had been in situations where they wanted to do something to stop unhealthy gambling. However, they often felt that it was not an easy subject to address. More than half of the informants, at some point, have advised others to wind down or quit playing poker. Peter, Paul, and Andrew have returned money to players that they considered unhealthy gamblers. The older and more experienced players have to a larger degree advised friends and strangers to stop playing. Many compared compulsive gambling to alcohol problems and wanted the casinos or poker clubs to enforce responsible gambling. Otto (>40) was running a nonprofit poker club several years ago and ran into a problem gambler who he ended up refusing to play; instead, he gave him the phone number to the problem gambling helpline.

Among the informants, Adam (30) was least affected by opponents with gambling problems. He said that he did not get uncomfortable if others had gambling problems.

Adam: “I think gambling addiction is a personal matter. If anyone has a problem, they have to solve them themselves.”

Paul, however, is affected if he sees players who are not able to control themselves, and he has made a habit of talking to them. As a professional player, he has witnessed gambling problems more than once:

Paul: “Yes. I have. That’s not nice. It is not to deny that the media tells the story of the successful players. That [gambling problems] is the dark side of poker. You don’t see it as much online. There, you are shielded from it. Live, however, I have been in many situations where I thought [long pause, unfinished sentence]. And it puts you in difficult ethical situations.”

Author: “Have you ever encouraged other players to quit playing or wind down?”

Paul: “Yes, many times. It is a hell of a lot easier to be nice to them and tell them they will be fine. But if you see a person that loses their mind every time they play, then that person should not play, no matter how intelligent that person might be.”

Author: “Have you ever received negative comments from other players when encouraging someone to leave?”

Paul: “Well, yes, I have actually. If you play live, the others might not enjoy that [the problem gambler] leaves. However, I have gotten more support than criticism. If two players get mad, then it’s often 10–15 that say that they wanted to do the same thing, but that they were too afraid to say something.”

According to Paul players are often afraid to address the subject and tell others that they should not play. There are several reasons why it might be difficult to say something. One is to not offend the player believed to have a problem. It is common for problem gamblers to argue that they are competent but unlucky and believe that it is likely that they will soon be successful. To advise them to retire implies that they are not as good as they think and that they have to accept their losses. Another is that they do not want to interrupt the game or they are afraid that other players will become angry if they talk a weak player into leaving. This is how Patrick responds when asked if he has ever encouraged other players to stop playing:

Patrick: “[Thinks for a long time] I have thought about it so many times, that I should tell them that they should quit. But I am not sure if I have ever said it to them like that. I think. I don’t remember any specific episodes. But I think that I have left the game myself to end the game in situations where the problem gambler gets broke and ask if the game will continue after he has been to the ATM. But considering that the question made me think for five minutes, it has not happened often.”

Author: “Has that been a deliberate strategy? To end the game so the problem gambler has to leave, without telling him that he is not good enough or not in control? It is a different message than telling someone that they should not play, even though all others are going to continue.”

Patrick: “You can’t do that. That’s too invading, even though they need it. It’s not in its place to say it like that. If it was a good friend with a big problem, I would do that. If it is just someone I play with from time to time, it feels kind of out of place. And I wouldn’t dare do it in front of several players that wanted to win that money. It would have been too much of a battle.”

Many of the informants reported having received negative comments from the suspected problem gambler when advising him to wind down. However, for some, it made them more certain that the other player was not in control and needed their advice. It was, however, reported as more common to use the same technique as Patrick described: to quit playing for the night to end the game and force a problem gambler to stop playing. One time, Oliver (>35) was playing in an underground poker club when he witnessed problem gambling (chasing) and had difficulties convincing a problematic gambler to stop playing.

Oliver: “A player started with 2,000 [\$230] and lost it after half an hour on a ‘bad beat.’ ... He bought in for 2,000 [\$230] more and lost again. ... He went to an ATM and then lost another 10–12,000 [\$1,150–1,380]. Me and a couple of other players told him, ‘Maybe it’s just not your day. Maybe you should quit because you are on tilt and not focused.’ But he wouldn’t listen. He went to the ATM again. ... I think he lost 30–40,000 [\$3,460–4,610] that night. It made me sad, and several players told him that they didn’t want to play with him anymore. He, however, wished to continue and even offered to pay others to continue playing. Eventually three or four of us decided to leave, even though he would have been an easy target if we had continued. But I just couldn’t do it. His problems were too obvious.”

Author: “The players that did not want to quit, did they dislike that you encouraged him to leave?”

Oliver: “Yes, of course. They make a living from poker.”

Oliver argues that stories like this are the reason why live poker needs to be legalized and regulated. Some of the amateurs argued that one of the reasons for not pursuing a career as a professional poker player was problems with relating to compulsive gamblers and that poker players are only “stealing” money from each other and not contributing to society. Several of the amateurs claimed that they could avoid compulsive gamblers when possible, but that professional player was dependent on compulsive gamblers to make the necessary profit. None of the professionals agreed to this statement, although Paul revealed that he sometimes had to shrug of the thoughts about his opponents’ ability to control themselves. Many of them told stories of other players that were more cynical and eager to exploit weak opponents and therefore actively searched for them during holidays when they suspected that they would be the easiest target (such as drunk and lonely). To pay tax and behave appropriate towards problem gamblers may be a way to exonerate themselves from moral criticism from themselves or others. The players described several diversities between being normal and deviant as a poker player. In figure 2 I have displayed some of them.

Fig 2. Pokers diversities

Deviant	Normal/Worthy
Obsessed	Diligent
Addicted	In control/calculated
Lucky	Competent
Unworthy	Worthy
Immoral/unethical	Moral/ethical
Untrustworthy	Decent
Dirty work	Real job
Outsider	Good citizen
Unemployed	Own boss
Moocher	Tax payer
Hustler	Expert
Illegal	Legal
Relating to suspected problem gamblers	
See them as stupid	Sympathize with their problem
Their own fault	In need of regulation/help/advise
Actively search for them (see them as an easy target)	Actively confront them and advise them to wind down
Passively shrug it off (their own choice)	Indirect attempts; leaving the poker club to end the game.

Poker players that spent an excessive amount of time on the game can either be seen as obsessed (addicted) or diligent and in control. Success in poker can be attributed to luck, to the players’ competence (skill) or just be disbelieved (untrustworthy). All of these regard the player ability to control their playing. There are also several moral aspects that are highly normative. If a professional poker player should be regarded as a good citizen that contribute to society by paying his taxes and is his own boss or if he is exploiting/hustling weak players

and therefore is a untrustworthy person in a dirty work, depends on what is regarded as worthy and unworthy.

General discussion

In this study, poker players commonly reported that they felt misunderstood by non-players and that it is hard to get non-players to understand the difference between poker and other money games. In their opinion, non-players often have strong views on poker that are based on misconceptions and dogmas. Most of them seemed to have given up on arguing with non-players about poker and instead now try to avoid the topic. That poker players emphasize the element of skill is commonly seen in the literature (Barrault et al., 2014; Bouju, 2013; Bradly and Schroeder, 2009; Istrate, 2011; Jouhki, 2011; McCormack and Griffiths, 2012; Palomäki et al., 2013; Radburn and Horsley, 2011; Recher and Griffiths, 2012; Vines and Linders, 2016; Wood and Griffiths, 2008; Zaman et al., 2014) and to conceal the extent of their poker playing (information control) in order to avoid discussions with non-players has earlier been discussed by Radburn and Horsley (2011) and Jouhki (2011). The skepticism players have against talking to non-players makes it difficult to recruit informants and may contribute to explaining why earlier studies commonly have been conducted by researchers with poker experience (Hayano, 1982; Radburn & Horsley, 2011; Vines & Linders, 2016) or by researchers that has friends with poker experience (Istrate, 2011; Jouhki, 2012). If the element of skill is not acknowledged, the gap between the players and non-players may become larger and the poker sub-culture stronger. Poker forums are among several meeting places to discuss society's misconceptions and ventilate about grievances (O'Leary & Carroll, 2013).

It is not only professional players who struggle with relating to non-players. Dedicated amateur players also face concern and criticism, which could lead to discussions about poker. The professional players reported that they were keen to avoid revealing their occupation when meeting new people and often present themselves as students instead. Vines and Linders (2016) described professional poker as "dirty work" because of the stigma related to it. The successful players in this study felt that their success was not acknowledged by others, which could be explained by society's and others' requirements for a "real job" and the understanding of poker as a game of chance. Heen (2008) emphasized that a "real job" is normative and connected to a social project and positive identity, hence contributing to society by both doing something that is considered valuable and paying tax as expected. This current study suggests that there might be even more skepticism toward gamblers in the Nordic welfare states than in less collectivistic countries, such as the United States and United Kingdom. Poker's disharmony with the ideals of the Nordic welfare states has been discussed previously by Bjerg (2010, 2011) and Recher and Griffiths (2012). Over time, the gap between the players' and the non-players' understanding and the lack of dialogue could lead to players feeling a lack of meaning and a desire to do something else. However, with a hole in their resume, options feel limited. I hypothesize that if the poker player's competence becomes more acknowledged by others, the gap between players and non-players could become smaller and make a dialogue possible, thus, making it easier for the players to find alternatives to poker as a career.

In Becker's (1963) study of outsiders, dance musicians were presented as proud of their sub-culture and their own level of competence, while marijuana users were more defensive in their self-justifying. In this study the poker players could be described as somewhere between those two groups, depending on the type of criticism they received. If criticized for not being competent or unable to control themselves (lucky or pathological) they were confident that the critics were *unwise*. However, when facing moral criticism they became more defensive. In

order to defend their poker interest to themselves and claim their status as a good citizen it becomes crucial to deal with suspected compulsive gamblers in an honorable way.

In previous studies, poker players have displayed different approaches toward opponents they suspect have a gambling problem: 1) wanting to display a distance from compulsive gamblers and arguing that the “addicts” are the reason for poker’s bad reputation (Vines & Linders, 2016), 2) seeing problem gamblers as an easy target and source of potential income (McCormack & Griffiths, 2011; Recher & Griffiths, 2012), and 3) worrying about problem gamblers and wanting responsible gaming features from the poker site or advising the problem gambler to quit playing (Wood & Griffiths, 2008). In this study the last approach toward opponents with a suspected gambling problem were most common among the informants. Several of the players reported that they had felt personally involved and to some extent responsible for opponents with gambling problems and that this had put them in difficult ethical dilemmas.

Recher and Griffiths (2012) hypothesized that there might be cultural differences between British and Swedish players, where Swedish players lean toward empathizing with problem gamblers, while British players lean toward 1 and 2. This study elaborates on that hypothesis by suggesting that Nordic players generally may have more concern for opponents with gambling problems and want responsible gambling. This may contribute to explain the skepticism toward poker from non-players in the welfare states (see Danish studies from Bjerg, 2010, 2011, Swedish studies from Binde (2005, 2007) and Finnish studies from Laakasuo et al., 2016).

In the current study, none of the players reported enjoying others’ gambling problems. It was common to feel uncomfortable and, to some extent, personally involved when playing against strangers who had problems with controlling themselves or their gambling. The most common defense for playing poker was freedom of choice; everyone should be able to play if they desired to do so. However, one exception typically was made to this rule: arguing that compulsive gamblers do not have free will when it comes to gambling. They should ideally be forced to stop by the gambling operator. If we describe poker as an “intellectual boxing-match,” in poker - unlike in boxing - there is no referee who stops the fight if a participant is not able to “intelligently defend himself”.

Several of the informants had confronted potential problematic gamblers and advised them to stop playing, and some had returned money they had won from suspected compulsive gamblers. However, to confront a stranger and potentially interfere with the game was described as very challenging. They were afraid to be seen as offensive from the problem gambler’s point of view and to ruin other players’ potential income. Therefore, several had used a semi-directive method: leaving the poker club prematurely when the suspected problem gambler was broke to prevent the player from going to the ATM and wagering more money. When successful, the game stops and the compulsive gambler get time to “cool down” and hopefully he does not return to the poker club. The players who had confronted strangers reported more support than criticism from fellow players. However, the suspected compulsive gambler themselves usually did not appreciate the advice right away.

Limitations

This study has several limitations. The informants interviewed in this study are generally successful professional players or successful amateur players and their views may not be representative for other player’s views. The sample size is small and no female players agreed to participate in the study. No attempts were made to control the accuracy of the informants’ personal stories and no psychometrics testing or diagnostic gambling tests were conducted.

Reference List

- Aspers, P. (2009). Empirical phenomenology: A qualitative research approach (The Cologne Seminars). *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*, 9(2), 1-12.
- Barrault, S., Untas, A., & Varescon, I. (2014). Special features of poker. *International Gambling Studies*, 14(3), 492-504, doi:10.1080/14459795.2014.968184
- Becker H. S. (1963). *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance*. New York, NY: The free press.
- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. doi:10.1007/s10899-005-5558-2
- Binde, P. (2007). Selling dreams-causing nightmares? *Journal of gambling issues*, 20,167-192, 239–254, doi:10.4309/jgi.2007.20.5
- Biolcati, R., Passini, S., & Griffiths, M. D. (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), doi:10.1080/14459795.2010.520330
- Bjerg, O. (2011). *Poker: The parody of capitalism*. University of Michigan Press.
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., Hardouin, J.-B., & Venisse, J.-L. (2013). Texas hold'em poker: A qualitative analysis of gamblers' perceptions. *Journal of Gambling Issues*, 1–28, doi:10.4309/jgi.2013.28.4
- Bradley, C., & Schroeder, R. D. (2009). Because it's free Poker! A qualitative analysis of free Texas Hold'Em Poker tournaments. *Sociological spectrum*, 29(3), 401-430.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Douglas, M. (2003). *Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo*. New York, NY: Routledge.
- Goffman, Erving. 1963. *Stigma: Notes on the Management of a Spoiled Identity*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Griffiths, M., Parke, J., Wood, R., & Rigbye, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82–89. doi:10.1007/s11469-009-9203-7
- 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*, 2006(113), 33-41.
- Hacking, I. (1995). Rewriting the soul. *History of the Human Sciences*, 8, 107-107.
- Hacking, I. (2004). Between Michel Foucault and Erving Goffman: between discourse in the abstract and face-to-face interaction. *Economy and society*, 33(3), 277-302.

- Hayano, D. M. (1977). The professional poker player: Career identification and the problem of respectability. *Social Problems*, 24(5), 556-564.
- Hayano, D. M. (1982). *Poker faces: The life and work of professional card players*. Berkley and Los Angeles, CA: University of California Press.
- Heen, H. (2008). Om bruken av begrepet arbeid. [English: On the use of the term: "Work"]. *Sosiologi i dag*, 38(4).
- Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H. (2014). Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies*, 14(1), 64–81. doi:10.1080/14459795.2013.841722
- Hing, N., Russell, A., Blaszczynski, A., & Gainsbury, S. M. (2015). What's in a name? Assessing the accuracy of self-identifying as a professional or semi-professional gambler. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1799-1818. doi:10.1007/s10899-014-9507-9
- Hopley, A. A., & Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 379–385. doi:10.1089/cyber.2009.0223.
- Istrate, A. M. (2011). From pathological to professional: Gambling stories. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 2(2), 49.
- Jouhki, J. (2011). Moderate Expectations: The Case of a Normal, Level-Headed Semi-Professional Online Poker Player and His Family. *Global Media Journal*, (2), 8.
- Jouhki, J. (2012). A Player's Web of Significance: A Narrative of a Finnish Online Poker Semi-Professional. *Fast Capitalism* 9(1).
- Kairouz, S., Paradis, C., & Monson, E. (2016). Gender, gambling settings and gambling behaviours among undergraduate poker players. *International Gambling Studies*, 16(1), 85-97. doi:10.1080/14459795.2016.1147590
- Laakasuo, M., Palomäki, J., & Salmela, M. (2016). Poker players with experience and skill are not "ill" – Exposing a discrepancy in measures of problem gambling. *Journal of Gambling and Commercial Gaming Research*, 1(1), 1–18. doi:10.17536/jgcgr.2016.001
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McComb, J. L., & Hanson, W. E. (2009). Problem gambling on college campuses. *NASPA Journal*, 46(1), 1-29. doi:10.2202/1949-6605.5003
- McCormack, A., & Griffiths, M.D. (2012). What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 243–257, doi:10.1007/s11469-011-9312-y
- Mihaylova, T., Kairouz, S., & Nadeau, L. (2013). Online poker gambling among university students: Risky endeavour or harmless pastime? *Journal of Gambling Issues*, 1-18. doi:10.4309/jgi.2012.27.15

Moreau, A., Chabrol, H., & Chauchard, E. (2016). Psychopathology of online poker players: Review of literature. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 155-168. doi:10.1556/2006.5.2016.035

O'Leary, K., & Carroll, C. (2013). The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 613-630, doi:10.1007/s10899-012-9326-9

Palomäki, J., Laakasuo, M., & Salmela, M. (2013). 'This is just so unfair!': A qualitative analysis of loss-induced emotions and tilting in on-line poker. *International Gambling Studies*, 13(2), 255-270, doi:10.1080/14459795.2013.780631

Radburn, B., & Horsley, R. (2011). Gamblers, grinders, and mavericks: The use of membership categorisation to manage identity by professional poker players. *Journal of Gambling Issues*, 26, 30-50, doi:10.4309/jgi.2011.26.4

Recher, J., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory qualitative study of online poker professional players. *Social Psychological Review*, 14(2), 13-25.

Romoser, J. (2013). Unstacking the Deck: The Legalization of Online Poker. *Am. Crim. L. Rev.*, 50, 519.

Scimecca, J. A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of Sociology*, 3(1), 1-6. doi:10.15640/jssw.v3n1a1

Shed, N. W., Hodgins, D. C., & Scharf, D. (2008). Differences between poker players and non-poker-playing gamblers. *International Gambling Studies*, 8(2), 167-178. doi: 10.1080/14459790802139991

The Norwegian tax administration (2006). Brev fra Skattedirektoratet om skatt på pokersgevinster. [English: Letter from The Norwegian Tax Administration: Taxation on poker winnings] <http://www.skatteetaten.no/no/Radgiver/Rettskilder/Uttalelser/Prinsipputtalelser/Beskatning-av-pokersgevinster/> Accessed 01 August 2017.

The Norwegian tax administration (2016). Lempning av skatt på tilfeldig gevinst ved spill og lignende etter skatteloven § 5-50 - ligningsloven § 9-12. [English: Adjustments to the taxation on profit from money games] <http://www.skatteetaten.no/en/Radgiver/Rettskilder/Uttalelser/Prinsipputtalelser/lempning-av-skatt-pa-tilfeldig-gevinst-ved-spill-og-lignende-etter-skatteloven--5-50---ligningsloven--9-121/> Accessed 01 August 2017.

Vines, M., & Linders, A. (2016). The Dirty Work of Poker: Impression Management and Identity. *Deviant Behavior*, 37(9), 1-13, doi:10.1080/01639625.2016.1169740

Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2008). Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker web sites: A qualitative investigation. *Journal of Gambling Issues*, 21, 80-97.

Zaman, B., Geurden, K., De Cock, R., De Schutter, B., & Abeele, V. V. (2014). Motivation profiles of online Poker players and the role of interface preferences: A laddering study among amateur and (semi-) professionals. *Computers in Human Behavior*, 39, 154-164.

Zurher Jr, L. A. (1970). The “friendly” poker game: A study of an ephemeral role. *Social Forces*, 49(2), 173-186. doi:10.1093/sf/49.2.173

Errata List

Doktorkandidat: Niri Talberg

Avhandlingstittel: Unge pokerspillere. Læringsprosesser mellom utdanning og stigmatisering.

Side xi:

Artikkel 3

Artikkel 3 har blitt publisert av *Journal of Gambling Issues* i en revidert versjon.

Talberg, N. (2018). **Can We Expect More Students Dropping out of Education to Play Poker or Has Online Poker Become too Challenging?** *Journal of Gambling Issues*, Issue 37:59-86.

Artikkel 4

En revidert versjon av artikkel 4 har blitt antatt av *Journal of Gambling Issues*. (In press)

Talberg, N. (2018). **-Don't talk to them, they will not understand: How poker players experience criticism and stigma.**