



INTERNATIONELLA HANDELSHÖGSKOLAN
HÖGSKOLAN I JÖNKÖPING

Nätpoker

En studie av Internets påverkan samt dess konsekvenser

Filosofie magisteruppsats inom Informatik

Författare: Johan Andersson, Omid Azadi, Henrik Renström

Handledare: Jörgen Lindh

Framläggningsdatum

Jönköping juni 2005



JÖNKÖPING INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL
Jönköping University

Netpoker

A study of Internets influence and its consequences

Master's thesis within Informatics

Author: Johan Andersson, Omid Azadi, Henrik Renström

Tutor: Jörgen Lindh

Jönköping June 2005

Magister uppsats inom Informatik

Titel:	Nät poker – En studie av dess konsekvenser
Författare:	Johan Andersson, Omid Azadi, Henrik Renström
Handledare:	Jörgen Lindh
Datum:	2005-06-01
Ämnesord	Nät poker, poker, Internet, spel, kasino

Sammanfattning

Spelet om pengar på Internet växer dag för dag. Kasinospel, sportsbetting, lotterier med flera spel finns att spela över Internet. Allt man behöver är en dator med Internetuppkoppling och ett kreditkort. Även kortspelet poker har nu etablerat sig på Internet. Detta pokerspel benämns idag i massmedia och folkmun som ”nät poker”. Nät poker har nu vuxit fram som ett alternativ till den traditionella livepokern.

Syftet med uppsatsen är att redogöra för hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker, samt vilka eventuella konsekvenser det har bidragit till.

Vi har gjort en utforskande studie för att lära oss om spel, missbruk och poker. Med stöd av detta utformade vi två hypoteser samt ett antal frågeställningar när det gäller Internets påverkan på poker samt dess konsekvenser. Hypoteserna lyder som följande:

Hypotes 1: Internet har fått kortspelet poker att växa i Sverige.

Hypotes 2: Nät poker leder till ett ökat spelberoende.

Vår empiriska forskning har skett genom en enkätundersökning. Undersökningen riktade sig till pokerspelare i mellersta Sverige. Vi delade ut 65 enkäter som alla fylldes i av personer som spelar nät poker.

Resultatet från vår empiriska undersökning visar klart och tydligt att Internet har haft en stor inverkan på att kortspelet poker har vuxit och ökat i popularitet i Sverige. Hela 97 % av respondenterna menade på att de inte hade spelat poker ifall det inte hade funnits på Internet. Att poker idag finns på Internet har lett till att tillgängligheten har ökat när det gäller att hitta spelare att spela emot samt att utbudet av olika nivåer leder till att olika slags personer vänder sig till dessa pokersajter. Vi kan även utifrån vår undersökning se att nät poker i sig inte bidrar till att spelet på andra spel om pengar ökar, men dock att nät poker har lett till att många har blivit spelberoende. Av respondenterna i denna undersökning ansåg sig 30 % vara spelberoende och 75 % av dessa menade att nät poker har bidragit mycket till detta spelberoende. Nät poker har även bidragit till att många pokerspelare idag slutat upp med tidigare fritidsintressen samt motionsaktiviteter.

Master's Thesis in Informatics

Title: Netpoker – a study of its consequences
Author: Johan Andersson, Omid Azadi, Henrik Renström
Tutor: Jörgen Lindh
Date: 2005-06-01
Subject terms: Netpoker, poker, Internet, games, casino

Abstract

Gambling for money on the Internet is growing every day. Casino gaming, sportsbetting, lotteries and more games are available all over the Internet. All you need to gamble is a computer with Internetconnection and a credit card. Even the card game poker has established a base on the Internet today. This type of poker is today called “Netpoker” by the media and by common mouth. Netpoker has grown as an alternative to the more traditional livepoker. Netpoker has during the last months become vastly popular and its popularity is growing every day in Sweden.

The purpose with this thesis is to show how Internet has affected the forms of the game of poker and what the consequences are of this effect.

We have conducted an explorative research to learn about gambling, addiction and poker. With this information as a base we formed two hypotheses and few additional questions that we wanted to investigate. Our hypotheses was as followed:

Hypothesis 1: Internet has made the card game poker to grow in Sweden.

Hypothesis 2: Netpoker leads to an increased addiction in gambling.

Our empirical research has been made through a questionnaire survey. Our study was concentrated to the area of middle Sweden were we handed out 65 questionnaires and all of them were answered by people playing netpoker.

The results of our empirical study, clearly shows that Internet has had a big impact on that the card game poker has grown and increased in popularity in Sweden. 97 % of our respondents said that they would not have played poker if it was not available on the Internet. Netpoker leads to an increased availability and to the ease of finding opponents to play against. Netpoker also offers more cash limits, which in other terms leads to that different kinds of people play poker on the different pokersites. We can also see that netpoker is not contributing to increased gambling on other games but netpoker has led to an increased gambling addiction among our respondents. 30 % of the respondents in this survey considered that they have a gambling addiction problem and 75 % of these respondents ment that netpoker has contributed much to their gambling addictions. The netpoker has also contributed to the fact that many netpoker players has finished recreational pursuits and other exercise activities.

Innehåll

1	Inledning.....	1
1.1	Bakgrund.....	1
1.2	Problemdiskussion	1
1.3	Syfte.....	2
1.4	Avgränsning	2
1.5	Hypoteser och frågeställningar.....	3
1.5.1	Enkätfrågor för besvarandet av hypoteserna	3
1.6	Målgrupp	4
1.7	Begrepp.....	4
2	Metod	6
2.1	Undersökningsätt	6
2.2	Undersökningsdesign.....	6
2.2.1	Utforskande studie.....	6
2.2.2	Beskrivande studie	7
2.3	Val av metod	7
2.3.1	Enkättest.....	7
2.4	Urvalsdiskussion	8
2.5	Studiens trovärdighet	9
2.5.1	Validitet.....	9
2.5.2	Reliabilitet	9
2.5.3	Generaliserbarhet.....	9
2.5.4	Objektivitet.....	10
2.6	Metoddiskussion	10
3	Referensram.....	11
3.1	Spelinledning	11
3.1.1	Spelhistorik	11
3.2	Roulette.....	12
3.3	Craps.....	12
3.4	Black jack	12
3.5	Poker.....	12
3.5.1	Grundläggande pokerteori	13
3.5.2	Pokervarianter	13
3.6	Livepoker.....	14
3.6.1	Livepokerns fördelar	14
3.6.2	Livepokerns nackdelar	14
3.7	Nätpoker.....	14
3.7.1	Nätpokerns kronologiska utveckling	15
3.7.2	Nätpokerns fördelar	16
3.7.3	Nätpokerns nackdelar.....	16
3.7.4	Skillnader mellan pokersajter.....	17
3.7.5	Nätpoker statistik	17
3.7.6	Nätpoker bonusar	18
3.7.7	Integritet.....	18
3.7.8	Pokerplattformsutvecklare	18
3.7.9	Klient (mjukvaru) lösningar	18

3.7.10	Juridiska aspekter på nätpoker	19
3.8	Spelmissbruk.....	19
3.8.1	Internet och spelberoende	20
3.8.2	Fakta om spel och spelberoende.....	20
3.8.3	Hur utvecklas ett spelmissbruk	21
4	Empirisk studie.....	24
4.1	Bakgrundsinformation	24
4.2	Attityder om nätpoker samt spelvanor	24
4.3	Spelberoende.....	28
4.4	Nätpokers framtid	29
5	Analys.....	31
5.1	Hypotes 1: Internet har fått spelet poker att växa i Sverige	31
5.2	Hypotes 2: Nätpoker leder till ett ökat spelberoende	32
5.3	Frågeställningar	33
5.3.1	<i>Leder pokerspelandet på Internet till att spelaren tappar sociala kontakter samt slutar med tidigare fritidsintresse?</i>	33
5.3.2	<i>Spelar nätpokerspelare poker för att tjäna pengar?</i>	33
5.3.3	<i>Kommer skatt på poker att minska antalet nätpokerspelare?</i>	34
6	Slutsatser	35
7	Diskussion	36
7.1	Förslag till vidare studier	36
7.2	Tack	37
	Referenslista.....	38

Figurer

Figur 3.1 - Ett pokerbord på Internet.	15
Figur 4.1 - Huvudsaklig sysselsättning bland respondenterna.	24
Figur 4.2 - Hur länge respondenterna spelat nätpoker.	25
Figur 4.3 - Hur ofta pokerspelare spelar poker i genomsnitt per vecka.	25
Figur 4.4 - Orsaken till att respondenterna spelar nätpoker.	26
Figur 4.5 - Positiva konsekvenser av nätpoker.	27
Figur 4.6 - De spel om pengar respondenterna spelar förutom poker.	27
Figur 4.7 - Pokerspelets påverkan på andra spel om pengar.	28
Figur 4.8 - Antal respondenter som anser sig vara spelberoende.	28
Figur 4.9 - Nätpokerns bidragande till spelberoende.	29

Bilagor

Bilaga 1 - Enkät.	40
Bilaga 2 - Respondenternas svar på enkäten.	43

1 Inledning

Detta avsnitt ger en bakgrund till uppsatsens ämne, vårt problemet diskuteras och syftet med uppsatsen beskrivs. Vi har även med en del som beskriver vanliga pokerbegrepp.

1.1 Bakgrund

Internet har vuxit sig allt starkare med åren och är idag ett medium där mycket informationsutbyte sker, affärer genomförs och underhållning i diverse former erbjuds. Internet finns tillgängligt över hela världen och medför att informationsutbyte sker snabbt och enkelt. Allt fler affärsmöjligheter och aktiviteter som inte traditionellt är utformade för att användas på Internet ser nu en ljus framtid på Internet.

Under åren har även vadslagning och kasinobranschen funnit en marknad på Internet. Idag erbjuder de etablerade spelföretagen möjligheten att spela samma spel på Internet som hos de lokala spelombuden. Spel som skraplotter, stryktips och vadslagning av olika sportaktiviteter erbjuds nu även på Internet. Under 2004 så var den sammanlagda försäljningen av spel hos de tre svenska spelaktörerna (Svenska Spel, ATG, Spero) över Internet 1720 miljoner kronor (Lotteri inspektionen, 2005).

Även poker som genom åren spelats i icke Internetrelaterade miljöer utan i fysiska lokaler där spelarna befinner sig i samma rum, har nu etablerat sig på Internet. Detta spel kallas mer konkret idag för ”nätpoker” (Computer Sweden, 2005).

1.2 Problemdiskussion

Poker har spelats i flera hundra år och har alltid varit ett populärt kortspel i USA (Levez, 2001). Idag kan vi se att pokern liksom många andra spel kan utövas på Internet. Nätpoker är ett relativt nytt och outforskat område. Vårt intresse för detta ämne uppstod när vi under de senaste månaderna uppmärksammat hur många personer i vår omgivning som spelar och även pratar om poker. Nuförtiden när vi går förbi en dator på högskolan kan vi se att studenter spelar poker på olika pokersajter via Internet. Ordet pokersajt kommer användas frekvent i denna uppsats och ska därmed förklaras, eftersom detta begrepp behöver förstås av läsaren. En pokersajt är egentligen ett företag som erbjuder tjänsten att spela poker på Internet åt sina kunder (Derossi et al, 2005).

Även vi själva spelar poker på Internet och har dragits med i denna ”trend”. Vi har valt att kalla det för ”trend” eftersom det har på kort tid ökat kraftigt. Vi tror dock att i längden måste hysterin i massmedia och bland folket lägga sig när baksidorna av spel och poker uppmärksammas. I dagsläget kan vi se hur många Tv-kanaler visar program om poker, serier om kasinon i Las Vegas och olika pokermästerskap och turneringar. Marknadsföringen av de olika spelsajterna har också visat en tydlig ökning. Detta har i sin tur ökat folkets medvetenhet om poker och att det går att spela poker eller kasinospel via Internet.

Vi själva och även andra som spelar poker är medvetna om och har sett att det går att tjäna stora summor pengar via nätpoker. På pokersajter idag är det inte en ovanlig syn att se pokerspelare sitta och spela poker med insatser som kan uppgå till en hel månadslönn för en normal heltidsanställd medelsvensk. Detta leder till att allt fler svenskar vill pröva lyckan och bli en duktig pokerspelare och tjäna ”lätta” pengar.

Med denna bakgrund och nätpoker popularitet i Tv och bland allmänheten finns det många intressanta frågor att belysa inom detta område. Exempel på frågor vi har ställt oss är:

- Vilka typer av människor spelar nätpoker?
- Hur har Internet förändrat de olika spelen som finns på Internet?
- Vad finns det för fördelar respektive nackdelar med att poker finns på Internet?
- Hur många personer går egentligen plus på sitt spelande?
- Spelar svenskar lika mycket på de andra kasinospelen på Internet som, Black Jack och Roulette, jämfört med poker?
- Ökar nätpoker det allmänna spelberoendet?
- Vad kategoriserar den typiske pokerspelaren?
- Vad är skillnaden mellan att spela livepoker och nätpoker?

Ovanstående frågor var ett urval av frågor vi ställde oss innan vi började skriva om detta ämne. Givetvis finns det ytterligare frågor att ställa sig om detta relativt nya fenomen, nätpoker. Utifrån de tidigare nämnda frågorna valde vi att avgränsa oss till att kartlägga hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker samt vilka konsekvenser det kan ha medfört. Att poker idag finns på Internet har bidragit till att spelets former har ändrats. Med former menar vi: ökad tillgänglighet och anonymitet, ett snabbare spel samt möjligheten att spela på flera bord samtidigt (Kinsman, 2003).

Vi kommer främst att fokusera oss på hur mycket Internet har bidragit till att poker har ökat i Sverige samt vad det har fört med sig. Enligt vår uppfattning så skulle spelandet samt intresset inte vara lika utbrett om det inte hade funnits på Internet. Detta nya sätt att tjäna pengar på, delvis skattefritt, som det är i nuläget när uppsatsen skrivs, anser vi vara ett fascinerande spel som idag får mycket uppmärksamhet i media. Därför ligger det ett stort intresse i att undersöka detta nya sätt att spela poker på.

1.3 Syfte

Syftet med uppsatsen är att redogöra för hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker, samt vilka eventuella konsekvenser det har bidragit till.

1.4 Avgränsning

På Internet existerar ett flertal olika spel där spelaren kan satsa och vinna pengar. De flesta av dessa spel bygger på att spelaren i längden inte vinner över banken. Skillnaden i poker är att spelaren inte spelar mot banken utan mot andra pokerspelare och kan således påverka resultatet i större omfattning. Vi har avgränsat oss till att undersöka personer som spelar poker i Sverige. Det är den gruppen av personer som vi anser är intressant att undersöka, för att vi ska kartlägga konsekvenserna av att poker numera även spelas på Internet. Vi har även avgränsat oss från att undersöka djupgående tekniska och säkerhetsmässiga aspekter när det gäller nätpoker.

Varför vi valde att avgränsa oss till nätpoker beror på att det är det spel som vi ser och hör mest om ute bland allmänheten, men även för att vi tror att Internet har ändrat tillgängligheten samt utbudet av spelet poker. Många som spelar nätpoker idag är i vår egen ålder mellan 20-30 år och är med största sannolikhet uppväxta med datorer. Därför tycker vi att

det är intressant och kartlägga hur dessa människor tycker att Internet har påverkat spelet poker samt vilka eventuella konsekvenser det lett till.

1.5 Hypoteser och frågeställningar

Hypotes är ett påstående som, enligt Lundahl och Skärvad (1999), skall testas genom undersökning. Dessa hypoteser använder vi som verktyg för att utreda vårt syfte med uppsatsen. Hypoteserna kommer sedan antingen att bekräftas eller förkastas.

I denna uppsats avser vi att pröva två hypoteser när det gäller nätpoker och dess konsekvenser. Detta har inte tidigare undersökts i Sverige, vad vi vet. Vi tycker att detta är ett relevant ämne som är högst aktuellt och har därför valt att undersöka detta. Våra hypoteser är enligt följande:

Hypotes 1: Internet har fått kortspelet poker att växa i Sverige.

Hypotes 2: Nätpoker leder till ett ökat spelberoende.

Utöver dessa hypoteser har vi ett antal frågeställningar som vi avser att få svar på genom denna uppsats. Frågeställningarna kommer att diskuteras och analyseras via svaren vi får från vår empiriska undersökning.

Dessa frågeställningar är enligt följande:

- *Leder pokerspelet på Internet till att spelaren tappar sociala kontakter samt slutar med tidigare fritidsintresse?* Spelade på Internet tar upp mycket tid och för att kunna spela krävs en dator vilket oftast inte är en speciellt social miljö. Därför tror vi att de flesta som spelar poker på Internet har tappat sociala kontakter.
- *Spelar nätpokerspelare poker för att tjäna pengar?* Vi kommer att undersöka anledningen till att personer spelar poker på Internet och vi tror att tjäna pengar kommer att vara den mest framstående anledningen.
- *Kommer skatt på poker att minska antalet nätpokerspelare?* Detta är en högst aktuell fråga som utreds just nu av skatteverket. Kommer resultatet av utredningen påverka spelet och därmed också ett flertal nya framgångsrika företag?

1.5.1 Enkätfrågor för besvarandet av hypoteserna

Frågorna för att besvara hypotes nummer ett, Internet har fått kortspelet poker att växa i Sverige var konstruerade enligt nedan:

- *Hur länge har du spelat poker på Internet?*
- *Vilken typ av poker började du att spela?*
- *Hur ofta spelar du poker i genomsnitt (timmar/vecka) Nät/Live?*
- *Hade du spelat poker i samma utsträckning om det inte funnits på Internet?*

Genom att ställa dessa frågor till respondenter så kan vi bekräfta eller förkasta hypotes nummer ett, eftersom vi då kan se vilken typ av poker spelarna började med och om det har skett en förändring genom att poker nu finns på Internet.

Frågorna för att besvara hypotes nummer två, nätpoker leder till ett ökat spelberoende var ställda enligt nedan:

- *Hur har ditt nätpokerspelande påverkat ditt spelande på andra spel om pengar?*
- *Anser du dig vara spelberoende?*
- *Hur stor inverkan har nätpoker haft på ditt spelberoende?*

Dessa frågor speglar spelarens spel på andra spel samt om de själva anser sig ha ett spelberoende och i så fall hur stor inverkan nätpoker har haft på deras spelberoende.

1.6 Målgrupp

Målgruppen för denna uppsats är organisationer och personer med intresse av nätpoker och dess spridning samt effekter. Efter att ha tagit del av denna uppsats kan läsaren få inblick i hur nätpoker fungerar och vad som bidragit till nätpokers ökade popularitet. Vi tror även att organisationer som Folkhälsoinstitutet och Spelberoendes Riksförbund är intresserade av denna uppsats eftersom det idag saknas information om nätpokers konsekvenser. Företag och verksamheter inom pokerbranschen bör också ha ett intresse av denna undersökning på grund av att det är just deras område vi studerar.

1.7 Begrepp

Här förklaras och beskrivs de begrepp som förekommer och används frekvent i uppsatsen och inom pokervärlden.

Boot	Ett program på datorn som klarar av att spela poker automatisk på olika pokersajter (Kinsman, 2003).
Dealer	Den person som delar ut korten i traditionell poker (Brunson, 2004).
Flopp	De tre gemensamma kort som placeras på bordet, och som alla aktiva spelare kan ta del av i pokerspelet Texas Holdem (Glimne, 2002).
Hålkort	De kort en spelare blir tilldelad som är dolda för motståndarna (Glimne, 2002).
Livepoker	Poker som spelas öga mot öga vid ett fysiskt pokerbord (Kinsman, 2003).
Lägga sig	Innebär att kasta sina kort och inte delta mer i den aktiva handen (Glimne, 2002).
Marker	Marker motsvarar egentligen pengar och används för smidigheten och utseendets skull (Glimne, 2002).
Nätpoker	Poker som spelas på Internet, benämns nätpoker (Derossi et al, 2005).
Pokeransikte	Dölja/förändra sina ansiktsuttryck för att inte avslöja de kort spelaren själv har (Brunson, 2004).

Inledning

Pokersajt	En hemsida på Internet där ett företag erbjuder pokerspel (Kinsman, 2003).
Pokertells	Ansiktsuttryck, rörelser och beteenden som kan uppfattas av motståndaren och som kan avslöja värdet på korten (Kinsman, 2003).
Pott	De sammanlagda pengar/marker som satsats av spelarna och som vinnaren tar hem vid en eventuell vinst (Hilger, 2003).
Rake	Den avgift som pokersajter tar från varje pott och som pokersajter bygger sin verksamhet på (Derossi et al, 2005).
Reloadbonus	En bonus som pokersajter har för att attrahera kunder (Derossi et. al, 2005).
Stack	De pengar/marker som en spelare har ”framför” sig på pokerbordet (Pokertips, 2005).

2 Metod

Denna del beskriver metodval och diskuterar urval och datainsamling men även begrepp som validitet, reliabilitet, generaliserbarhet och objektivitet.

2.1 Undersökningsätt

När man undersöker vilket forskningssätt som passar bäst för uppsatsen är det viktigt att relatera forskningssättet till problemdiskussionen. Det är också viktigt att ta hänsyn till att man inte behöver hålla sig till enbart ett forskningssätt och därför har möjlighet att använda sig av styrkor i vissa forskningssätt och kanske undvika svagheter i andra (Lundahl & Skärvad 1999).

I en utredning eller forskning ställs utredaren/forskaren ofta för en del problem och frågor. För att kunna lösa dessa problem och besvara frågorna krävs att utredaren arbetar kreativt och systematiskt utifrån en eller flera metoder (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999).

Det finns olika slags metoder utredaren kan använda sig av men även olika perspektiv och förhållningssätt. Ett förhållningssätt är så kallat kvalitativt, där det genom en teoretisk undersökning sker en utvärdering om hur något förhåller sig. I detta förhållningssätt används metoder som intervjuer och observationer. Det andra förhållningssättet är kvantitativt, där utredaren genom statistiska undersökningar undersöker hur något förhåller sig (Berger, 2000). En metod som oftast används vid detta kvantitativa förhållningssätt är enkätundersökningar. Oavsett vilken metod utredaren använder sig av för att samla in data så är det viktigt att alla olika slags former av bortfall och misstolkningar hålls så låga som möjligt. Det är även viktigt att det i utredningen eller forskningen nämns vilken påverkan bortfallet har haft och informerar läsaren om detta (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999).

2.2 Undersökningsdesign

Uppsatsens syfte är att redogöra hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker, samt vilka eventuella konsekvenser det har bidragit till. Först kommer vi att göra en utforskande undersökning sedan en beskrivande undersökning.

2.2.1 Utforskande studie

Lundahl och Skärvad (1999) hävdar att den utforskande undersökningen görs för att undersökaren vill lära sig mer om ämnet denne ska forska kring. Denna undersökningsdel hjälper utredaren med problemdiskussionen och att få del av tidigare studier gjorda på ämnet.

Den utforskande delen av vår uppsats kommer att baseras på information om spel, poker och spelmissbruk. Detta kommer att utgöra referensramen i vår uppsats. När referensramen är gjord kommer vi ha fått insikt i vilka typer av studier som gjorts om poker och spelmissbruk. Med hjälp av detta material kommer vi sedan att utföra en beskrivande undersökning.

Vår litterära studie har genomförts på högskolebiblioteket i Jönköping där vi sökt efter böcker och artiklar relaterade till poker, kasino, dobbel, Internet och spelmissbruk. Vi har även införskaffat böcker från Akademibokhandeln i Jönköping.

2.2.2 Beskrivande studie

Den andra delen i vår studie kommer att bestå av en beskrivande studie. Syftet med en beskrivande studie är enligt Lundahl och Skärvad (1999) att kartlägga ett specifikt fenomen. Detta kan göras med antingen kvantitativ eller kvalitativ metod. Den beskrivande studien ligger som grund till den empiriska datan som sedan bearbetas i analysen.

2.3 Val av metod

Enligt Dahlström (1996) svarar respondenterna i en enkätundersökning på frågorna ställda av utredaren genom att fylla i enkäten. Lundahl och Skärvad (1999) menar att en fördel med att använda enkäter är att respondenterna kan förbli anonyma vilket är bra när man hanterar ämnen som kan vara känsliga. I vår undersökning är detta viktigt eftersom frågor om poker anser vi kan vara känsliga då respondenterna bland annat kommer att få svara på vilka konsekvenser pokern har bidragit till.

Det finns få nackdelar med att göra enkätundersökning men de som finns är:

- Utredaren kan drabbas av ett bortfall av enkäter. Både delar av en enkät eller hela enkäten.
- Frågan får inte vara för komplex eftersom en förklaring till frågan inte är möjlig att ge.
- Det går inte att följa upp frågor ställda i enkäten med följdfrågor

(Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999).

Vi har valt att koncentrera oss på att göra en kvantitativ enkätundersökning bland poker-spelare. Eftersom vi har valt att koncentrera oss på om Internet har påverkat poker tycker vi det är dessa pokerspelare som kan ge oss den mest relevanta och mest väsentliga informationen.

I en intervju kan personen som intervjuas bli påverkad av den som intervjuar. Detta är något som inte förekommer när utredaren gör enkätundersökning (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999). Vi har valt att inte använda oss av intervjuer eftersom vi anser detta vara ett mer tidskrävande sätt att bedriva en undersökning, dessutom är det svårt att få en bredd på undersökningen på grund av den tid intervjuer tar. Intervjuer kan dessutom bidra till att respondenten inte känner sig anonym (Lundahl & Skärvad 1999). Vi kommer därför att använda oss av enkäter när datainsamlingen ska ske eftersom de nackdelar som enkäter har anser vi inte påverkar undersökningen lika mycket som om vi hade använt oss av intervjuer. Genom att vara närvarande när respondenterna besvarar enkäterna kan vi hjälpa respondenterna ifall det finns några komplikationer eller missförstånd med enkäterna. Vilket anses vara en nackdel med enkäter, att förklaringar och hjälp inte kan ges (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999).

2.3.1 Enkättest

Ett test av enkäten görs för att säkerställa att enkäten är lätt att svara på och att det inte förekommer några uppenbara fel (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999). Vi delade ut ett antal enkäter till personer som inte deltog i den aktuella undersökningen senare. Dessa personer fick sedan ge sin åsikt angående frågorna och enkäten i allmänhet. Detta gjorde att enkäten blev mer fullständig och korrekt genom att små fel och otydliga frågor korrigerades.

2.4 Urvalsdiskussion

Järvinen (1999) hävdar att urvalet av respondenter är viktigt för uppsatsens trovärdighet. Det finns olika sätt att göra sitt urval. Urvalet av respondenter i vår uppsats är därför förbättrat för att passa uppsatsens syfte. Urvalet i vår enkätundersökning består av pokerspelare i Sverige som spelar eller har spelat nätpoker. Problemet med detta urval är att få kontakt med nätpokerspelare. Det var omöjligt att få kontakt med nätpokerspelare via pokersajter på Internet. Detta beror på att pokersajter inte kan ge ut information om deras spelare. Därför blir det svårt att genomföra ett helt slumpmässigt urval där alla nätpokerspelare i Sverige ska ha lika stor chans att medverka i undersökningen (Körner et. al, 1998). Under dessa förhållanden menar Dahmström (2000) att ett så kallat snöbollsurval är mest lämpat. Detta urval bygger på att utredaren känner till ett fåtal i målpopulationen, och utifrån deras kontakter så når utredaren nya respondenter som tillhör samma målpopulation (Dahmström, 2000).

Vi fick därmed till en början ta kontakt med våra bekanta i olika städer och fråga de efter nätpokerspelare samt när olika slags lokala pokerturneringar har ägt rum. Vi har sedan tagit kontakt med dessa nätpokerspelare och frågat de om det har gått bra att komma förbi dessa tillfällen och lämna ut enkäter till de olika spelarna. Efter överenskommelse befann vi oss på de olika turneringarna där vi lämnade ut enkäterna till nätpokerspelare som vi tidigare aldrig träffat eller känt till och genomförde undersökningen på de. Vi befann oss därmed på plats och kunde på detta sätt besvara eventuella frågor. Dessa olika pokerturneringar har ägt rum i städerna Göteborg, Jönköping och Linköping. Detta har lett till att vi använt oss av snöbollstekniken, som nämndes tidigare. På detta sätt har vi fått ett brett utbud av respondenter som spelar poker i Sverige. En nackdel med snöbollstekniken är dock att vi i vårt urval kanske inte får med de pokerspelare som är mer socialt isolerade, snöbollstekniken bygger på att personer har ett socialt kontaktnät (Dahmström, 2000).

Vi anser att nätpokerspelare till en viss del är en homogen grupp med ett gemensamt pokerintresse där spelarna gillar att mäta sin skicklighet mot varandra. Detta tror vi är gemensamt för alla nätpokerspelare och utgör grunden för den delvis homogena gruppen nätpokerspelare. Men nätpokerspelarens bakgrund och förståelse för pokerspelet varierar självklart och detta leder till att nätpokerspelare inte kan anses vara en helt homogen grupp, liksom andra grupper i samhället. Vi anser dock att gruppen nätpokerspelare är tillräckligt homogen för att kunna ta reda på generell information om hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker samt vilka eventuella konsekvenser det bidragit till.

Antalet nätpokerspelare i Sverige är idag relativt oklart. I media figurerar idag siffror på att alltifrån 50000 till 100 000 svenskar spelar nätpoker. Siffrorna på antalet nätpokerspelare idag är därmed osäkra och detta leder till ett stort mörkertal inom denna population. Därför är det svårt att uppskatta den totala populationen, och i sin tur svårt för oss att beräkna det statistiskt rätta urvalet för att undersökningen ska kunna säga något om hur det verkligen ser ut i hela populationen

Vi genomförde enkätundersökningen med ambitionen att samla in så många kompletta enkäter som var möjligt inom vår begränsade tidsram. Under den här tiden mottogs 65 stycken kompletta enkäter. Med tanke på det stora mörkertal som existerar i denna population, samt att nätpokerspelare kan ses som en delvis homogen grupp, anser vi därför att vårt urval av respondenter är tillräckligt representativt. Det kan därför ge en fingervisning åt om hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker, samt vilka eventuella konsekvenser detta inneburit.

2.5 Studiens trovärdighet

I denna del av uppsatsen tar vi upp viktiga begrepp som bör nämnas för att påvisa uppsatsens trovärdighet. Vi redogör även hur dessa begrepp har tillämpats i vårt arbete samt hur väl vi har uppfyllt dessa fyra viktiga begrepp för att få en så trovärdig uppsats som möjligt. Begreppen är validitet, reliabilitet, generaliserbarhet och objektivitet.

2.5.1 Validitet

Begreppet validitet kan förklaras som ett mätinstruments förmåga att mäta det som är avsett att mätas (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999). Lundahl & Skärvad (1999) beskriver validitet som ”frånvaron av systematiska mätfel”. Med andra ord att det är viktigt att få ut rätt information av de valda problemen/undersökningsområden utredaren valt att undersöka samt att försöka minimera eventuella bortfall. Det finns inom begreppet validitet två olika aspekter, inre respektive yttre validitet. Inre validitet avser att mätinstrumentet mäter det som skall mätas, det vill säga uppfyller sitt syfte, men även att begrepp och de mätbara definitionerna överensstämmer med varandra. Yttre validitet handlar mycket om att få det uppmätta resultatet att överensstämma med verkligheten som undersökts (Lundahl & Skärvad, 1999).

Vi har försökt att uppnå inre validitet genom att konstruera frågorna i enkäten så att de är relevanta och kan kopplas till vårt syfte med uppsatsen. Vi kommer dessutom att relatera vår referensram till frågorna vi ställer i enkäten för att vår undersökning ska stämma överens med verkligheten.

2.5.2 Reliabilitet

Reliabilitet avser att ställa ytterligare krav på mätinstrumentet genom att det ska ge pålitliga och varaktiga resultat (Eriksson & Wiedersheim-Paul, 1999). Det innebär att obefogade och slumpmässiga mätfel inte ska existera samt att resultatet av undersökningen ska bli densamma oberoende av vem/vilka som avser att göra undersökningen vid ett eventuellt senare tillfälle (Lundahl & Skärvad, 1999).

Vi anser att vår undersökning är trovärdig eftersom vi gör den helt fristående från företag eller organisationer som skulle kunna profitera av resultatet av uppsatsen. Vi kommer att försöka uppnå reliabilitet genom att inte påverka respondenterna i deras svar på enkätfrågorna. Våra frågor i enkäten kommer inte vara ledande i någon annan form än att frågorna vänder sig till personer som spelar poker. En annan aspekt i reliabiliteten är att vi inte låtit enkätfrågorna påverkas av våra egna åsikter utan försökt ställa så klara informationssökande frågor som möjligt.

2.5.3 Generaliserbarhet

Generaliserbarhet innebär att undersökningens resultat har en viss grad av generaliserbarhet det vill säga att av resultatet kan generella slutsatser dras (Lundahl & Skärvad, 1999). Resultatet i denna uppsats är av den karaktär att den förklarar pokerspelarens generella åsikter om Internets påverkan på poker och dess bidragande konsekvenser. Generaliserbarheten i resultatet av denna uppsats anser vi är tillräckligt god för att kunna ge fingervisningar till hur nätpoker bidrar till en rad olika konsekvenser, eftersom vi studerat enbart pokerspelare som grupp.

2.5.4 Objektivitet

Meningen med begreppet objektivitet är, liksom de andra tre begreppen, att öka studiens trovärdighet. Objektivitet avser dock att förhindra förvanskning av fakta och data så att innebörden i den upptagna datan förändras och därmed ger en missvisande bild om hur verkligheten ser ut (Lundahl & Skärvad, 1999). I referensramen har objektivitet uppfyllts genom att egna åsikter inte förekommit och att litteraturen har givit oss information. Vi har även uppnått objektivitet i denna uppsats genom att datan från enkätundersökningen behandlats objektivt och inte förvanskats. De enkätfrågor vi framställt har formulerats så att frågan inte är vinklad och att svarsalternativen är lättförståeliga. Dessutom har de flesta frågor innehållit ett fält där respondenten själv kan ange ett eget svar en så kallad öppen fråga, för att eventuell vägledning eller vinkling ej ska förekomma i enkätfrågorna.

2.6 Metoddiskussion

Eftersom en del av vår referensram hämtas från artiklar på Internet måste vi vara kritiska med vilka artiklar vi använder och inte använder oss av. Artiklar som existerar på Internet är oftast inte av vetenskaplig karaktär. Eftersom poker är ett ganska nytt fenomen i Sverige finns det inte så mycket litteratur om detta. Däremot finns det ganska många pokerböcker som är skrivna av antingen spelspecialister eller pokerspelare. Det är svårt att bedöma huruvida informationen i dessa böcker är vetenskapliga eller huruvida de baseras på erfarenheter från författarna. Men eftersom dessa författare är de personer som har mest erfarenhet, samt kunskap inom ämnet, anser vi att dessa böcker är av vikt, samt av trovärdig karaktär.

3 Referensram

I referensramen ges först en bakgrund till spel i allmänhet, därefter förklaras spelen roulette, craps och blackjack. Detta följs upp av en sektion som behandlar huvudämnet för uppsatsen nämligen poker. Referensramen avslutas sedan med ett kapitel om spelmissbruk.

3.1 Spelintroduktion

I detta stycke kommer vi att förklara några av de populära spel som existerar på de olika kasinona samt nattklubbarna ute i världen. Poker har traditionellt spelats på kasinon därför anser vi det nödvändigt att förklara de andra populära spel som finns inom kasinovärld. Vi kommer att börja med lite historik om hur spel samt dess olika verktyg kom till, för att läsaren ska få en insikt i de olika spel som finns och hur de skiljer sig ifrån varandra. Vi har valt att presentera fyra olika spel roulette, craps, black jack och poker. Dessa spel skiljer sig ifrån varandra när det gäller regler, slumpen/turens inverkan och verktygen som används för att spela de olika spelen. Poker har vi inriktat oss på i detta arbete och det finns två varianter, nämligen vanlig livepoker och poker på Internet.

3.1.1 Spelhistorik

Spel om pengar eller så kallade hasardspel har funnits i de flesta kulturer och har spelats i flera tusen år. I historien har folk alltid försökt stoppa spel om pengar och diverse tillgångar men aldrig lyckats. Från början skedde spelandet mellan personer, öga mot öga, men så småningom skapades spelhus eller så kallade *casinon* där människor kunde samlas och spela mot banker. Ordet *casino* kommer ursprungligen från det italienska ordet *casa*, som betyder hus (Casino Cosmopol, 2005). Allteftersom åren har gått så har ordet kasino blivit alltmer relaterat till en plats där människor spelar på olika slags spel för att vinna en massa pengar än en plats där människor träffas för socialt umgänge. De olika slags spelen som finns på de diverse kasinon runt om i världen, så som spel med tärning, snurrande hjul (roulette) och kortspel har en lång historia och förklaras kortfattat nedan.

Första formen av tärningar har existerat sedan 2000 år tillbaka och kan kopplas till Romariket. I England blev ett spel vid namn hasard populärt på 1700- och 1800 talet, det gick ut på att kasta tärning och det sämsta en spelare kunde kasta vara par i ettor som kom att kallas för craps (Levez, 2001). Detta var början till ett av de populäraste spelen inom kasinovärlden. Spelet *craps* kommer att förklaras mer utförligt under stycket Craps.

Snurrande hjul (roulette, bis six wheel, lyckohjul) är ett annat mycket gammalt spel som än idag är väldigt populärt. Historien bakom ett av de populäraste spelen, roulette förklaras mer utförligt i stycket Roulette.

Spelkort eller papperskortens ursprung antas komma från Kina där pappret uppfanns. Men det var när spelkortet kom till Europa omkring år 1370, som en lek omfattade de 52 kort som idag en kortlek existerar av (Levez, 2001). Kortspelen blev allt mer vanliga bland allmänheten och folk började uppfinna nya spel, och detta i sin tur ledde till att spela kort om pengar. Detta kan ses som en början till alla de olika populära kortspel som existerar idag som black jack och de olika pokerspelen (Levez, 2001).

3.2 Roulette

Detta spel är ett så kallat Hasardspel som är baserat på ett mekaniskt verktyg, i detta fall ett snurrande hjul. Därmed är detta ett spel som inte kan kontrolleras av spelaren utan avgörs till största del av slumpen. Roulette är dock ett av de mest populära spelen på kasinona runt om i världen och förknippas ofta med ordet kasino. Men även på grund av att det är ett lätt spel, där vem som helst kan spela det utan erfarenhet och träning. Spelet går ut på att satsa på det nummer som kulan hamnar på, detta är det mest riskfyllda satsningen som ger bäst vinst, 35 på 1. Det finns även andra sätt att satsa som till exempel om kulan hamnar på udda eller jämnt nummer, på rött eller svart men även om kulan hamnar på de övre siffrorna eller de nedre (Levez, 2001).

3.3 Craps

Craps är ett av de spel där spelaren har de bästa vinstchanserna av alla spel på ett kasino. Detta kan vara en anledning varför det är så populärt på kasinon runt om i världen. Liksom spelet Roulette så spelas detta spel gentemot banken/kasinot och inte emot motståndare. Detta gör att spelaren automatiskt har en nackdel gentemot kasinot eftersom spelet är uppbyggt på att i längden förlorar spelaren gentemot banken/kasinot (Casino City Times, 2005). Även detta spel kan spelas utan någon större erfarenhet eller praktisk övning eftersom det är slumpen som avgör vilken siffra som tärningen kommer att visa efter ett kast.

Spelet går ut på att kasta två tärningar som är markerade med prickar från 1 till 6 och spelaren ska satsa på vad kastaren får för poäng (Levez, 2001). Summan av de två tärningar blir den så kallade poängen. Det finns olika sätt att satsa på vad tärningarna kommer att visa, det sättet som spelaren har störst chans att vinna kallas för ”pass (win) line” eller ”don’t pass (don’t win) line” (Levez, 2001).

3.4 Black jack

Detta är ett kortspel som idag är väldigt populärt och kan ses på många olika nattklubbar och restauranger i Sverige, inte minst för att det inte går ut på tur utan på hur spelaren spelar sina kort. Black Jack spelas mot en så kallad ”dealer”, han/hon som delar ut korten samt samlar in insatserna (Glimne, 2001). I kortspelet Black Jack gäller det att få kort som är bättre än ”dealerns” utan att poängsumman blir mer än 21 (Levez, 2001). Även Black Jack är ett spel där spelaren aldrig har en chans att vinna mot dealern i längden. Spelaren kan dock med hjälp av olika Black Jack strategier minska det övertag som dealern har, och nästan göra sannolikheten att vinna till 50 % (Casino City Times, 2005). Detta skiljer sig från de ovannämnda spelen, där det inte finns någon direkt strategi för att förbättra sina odds emot banken/kasinot.

3.5 Poker

Nedan kommer först en grundläggande introduktion om poker sedan kommer olika pokervarianter att beskrivas. Detta följs sedan upp av de två olika former av poker som finns, nämligen livepoker och nätpoker. Dessa två former av poker skiljer sig åt och skillnaderna kommer diskuteras.

3.5.1 Grundläggande pokerteori

Poker är ett samlingsnamn för kortspel där 5 spelkort skapar en pokerhand. Det finns flera olika varianter på hur spelet går till och några av dessa kommer att beskrivas i stycket Pokervarianter.

Författaren Dan Glimne (2002) förklarar att all poker handlar om att:

”Var och en får ett antal kort varefter det gäller att övertyga övriga spelare om att man har eller kommer att få den värdefullaste kombinationen.” (Glimne, 2002, s.51).

Pengar/marker används för att övertyga motståndarna om kvaliteten på handen. När någon visat styrka leder detta ofta till att motståndarna lägger sig (kastar sina kort och ger upp den handen). Men den person som istället anser att dennes hand är värdefull satsar istället pengar/marker. Värdet av handen avgör sedan vem som vinner potten (alla pengar som tidigare satsats), den mest värdefulla handen vinner givetvis potten. Storleken på potten grundar sig på tidigare satsningar (Glimne, 2002). I poker krävs det inte att du har den bästa handen för att vinna potten utan du kan också vinna den om du får dina motståndare att lägga sig för att de tror att du har en bättre hand. Detta är grunden i poker och detta gör att poker är ett skicklighetskrävande spel (Glimne, 2002).

3.5.2 Pokervarianter

Det finns många olika poker varianter att spela på i både kasinon och på pokersajter på Internet. Texas Holdem är den mest populära och nedan kommer även andra varianter som Omaha, Seven card stud och Five card draw beskrivas.

3.5.2.1 Texas Holdem

I Texas Holdem används en kortlek med 52 kort, och varje spelare blir tilldelad två egna dolda kort, som bara spelaren själv får se (kallas hålkort). Efter detta börjar en satsningsrunda, när denna är klar kommer tre kort på bordet (kallas floppen), och en ny satsningsrunda påbörjas. Ett nytt kort kommer efter denna satsningsrunda och ännu en ny satsningsrunda påbörjas, slutligen kommer femte och sista kortet på bordet som också avslutas med en satsningsrunda. Vinnaren av handen är den som efter femte kortets satsningsrunda har bäst pokerhand, om inte alla har lagt sig innan (Glimne, 2002).

Pokerhanden i Texas Holdem utgörs som alltid av de fem kort som bildar den bästa pokerhanden, detta innebär att en pokerhand i Texas Holdem kan bestå av alla de fem korten på bordet och att dina hålkort ej används, men mer vanligt är att antingen bägge eller åtminstone ett av dina hålkort tillsammans med korten på bordet utgör din bästa hand.

3.5.2.2 Omaha

Omaha är en variant på Texas Holdem och bygger på samma koncept, den största skillnaden är att det tilldelas fyra hålkort istället för två som det är i Texas Holdem. Dessutom måste två av dessa hålkort och tre kort på bordet utgöra den bästa pokerhanden. Det går inte att använda sig av till exempel fyra kort på bordet och ett av korten på handen, utan exakt två av de fyra korten måste användas. Satsningsrundorna fungerar precis som i Texas Holdem och vinnaren bestäms på samma sätt (Derossi et. al 2005).

3.5.2.3 Seven card stud

I Seven card stud tilldelas till en början varje spelare tre kort varav två kort är dolda och ett är uppåtvänt (alla personer vid bordet ser kortet), därefter sker en satsningsrunda. Ett fjärde kort tilldelas till alla spelare som är kvar och detta är uppåtvänt, en satsningsrunda fortsätter. Därefter tilldelas ett femte kort också det uppåtvänt även den avslutas med satsningsrunda. Ytterligare ett kort tilldelas spelarna även detta uppåtvänt, och avslutas med en satsningsrunda. Till sist kommer det sjunde och sista kortet som är tilldelat dolt till de aktiva spelarna och avslutas med en sista satsningsrunda. Därefter utses vinnaren av handen genom att korten visas upp, om mer än en person återstår kvar i potten (Derossi et. al, 2005).

3.5.2.4 Five card draw (Mörkpoker)

I Five card draw tilldelas alla spelarna fem dolda kort, därefter utvärderar spelarna om korten är värda att fortsätta spela med. En satsningsrunda genomförs och spelarna har möjligheten att byta valfritt önskat antal kort med dealern (T.ex. behålla två kort och få tre nya). Därefter sker en satsningsrunda som avslutas med att korten visas om inte enbart en person återstår i potten (Levez, 2001).

3.6 Livepoker

Livepoker spelas där deltagarna befinner sig vid ett bord i samma fysiska rum, pokerspelarna kan därmed se och studera varandra. Livepoker är det traditionella sättet att spela poker på, och det har existerat sedan i början på 1800 talet och kom till Sverige omkring 1890 (Casino länkar, 2005). Livepoker spelas ofta på kasinon runt om i världen till exempel på svenska Casino Cosmopol.

3.6.1 Livepokerns fördelar

Den störta fördelen med livepoker är att pokerspelare kring bordet ser varandra. Detta medför att personer kan studera och upptäcka hur motståndare betar sig, för att lättare tolka motståndarens kort. Livepoker är också socialare än nätpoker för spelarna kan lättare kommunicera med varandra men även att hela vistelsen av att vara på ett kasino och umgås är socialare än att sitta bakom en dator hemma (Kinsman, 2003).

3.6.2 Livepokerns nackdelar

I livepoker är spelaren tvungen att fysiskt åka till ett kasino eller kortrum, detta kan ta mycket tid och ger dessutom ökade kostnader (Kinsman, 2003). Således tar livepoker mycket tid i anspråk i och med att spelaren behöver befinna sig på en speciell fysisk plats. När man talar om livepokerns nackdelar leder det in på nätpokerns fördelar som också ofta kan ses som livepokerns nackdelar, till exempel möjligheten att smidigt spela fler bord samtidigt finns inte i livepoker (Hilger, 2003).

3.7 Nätpoker

Nätpoker skiljer sig från livepoker i det avseendet att nätpoker spelas på Internet. I nätpoker kan du alltså ej se dina motståndare fysiskt, utan de uppträder bara som ett valt användarnamn på pokerbordet se Figur 3.1 nedan. Nätpoker blir således förhållandevis anonymt till skillnad från livepokern (Brunson, 2004).

För att spela poker på Internet krävs en dator med Internet, uppkopplingen mot Internet kan vara av antingen modem eller bredbandstyp. Användaren skapar sedan ett konto på önskad pokersajt. Dessa sajter kräver att man blir medlem för att kunna spela, detta blir du genom att fylla i dina personuppgifter. Därefter för användaren över önskat pengabelopp till en pokersajt via valt betalningsätt (Kinsman, 2003). Dessa pokersajter bygger nästan all sin kundkontakt genom deras hemsida där användarna kan logga in och ladda ner deras pokerklient, få support och ta del av nyheter med mera.



Figur 3.1 - Ett pokerbord på Internet.

Pokersajter bygger sin verksamhet på att ta en avgift så kallad "rake" av varje spelad pott, denna avgift brukar ligga kring max 5 % av potten. Men har ett tak på ungefär 3 dollar hos de flesta pokersajter. Det vill säga avgiften blir aldrig större än de 3 dollarna som alltså vinnaren av en spelad hand betalar till pokersajten, detta sker givetvis automatiskt (Derossi et al, 2005). Pokersajter bygger alltså deras verksamhet på denna avgift (rake), och detta är i stort sett den enda intäkt pokersajter har (Kinsman, 2003).

3.7.1 Nätpokers kronologiska utveckling

Nedan visas utdrag ur nätpokers historia där vi sammanställt de händelser inom nätpoker som vi vill göra läsaren medveten om.

1994 – Det första IRC poker (Texas Holdem) programmet släpptes.

1995 – Världens första Internet casino startades av Internet Casinos Inc.

1997 – Startar Planet Poker möjligheten att spela poker på Internet men inte med riktiga pengar.

1998 – Lanserar Planet Poker världens första pokersajt där spel med riktiga pengar var möjlig.

1999 – Startar Paradise Poker också möjligheten att spela poker med riktiga pengar. Planet Poker har delat ut två miljoner pokerhänder.

2001 – Paradise Poker har delat ut 100 miljoner pokerhänder sedan starten.

2002 – Paradise Poker har delat ut 200 miljoner pokerhänder sedan starten, och världens första nätpoker turnering med 1500 spelare anordnades.

(Kinsman, 2003)

Efter år 2002 har antalet pokersajter ökat ofantligt och marknaden består idag av ett hundratal aktörer (PokerListings, 2005).

3.7.2 Nätpokers fördelar

Nätpoker är tillgängligt dygnet runt, och det finns alltid aktiva spelare runt om i världen. Antalet poker sajter att välja mellan är också i stort sett obegränsat med tanke på att det finns flera hundra att välja mellan (PokerListings, 2005). Det finns mer aktiva bord, turneringar och även fler spelare att välja att möta i nätpoker än i livepoker. Det finns även nivåer som passar för alla sortens spelare det vill säga allt från amatörer till proffs (Kinsman, 2003). Möjligheten finns också att spela fler bord samtidigt genom att flera applikationsfönster kan vara aktiva parallellt. Dessutom kan inga regler brytas till exempel att en spelare tar allt för lång tid på sig. I nätpoker är det lägre rake och dealern får ingen del av vinsten som är gällande i livepoker och informationen om spelet är alltid tillgänglig såsom motståndarnas stack storlekar (de marker varje spelare har framför sig) och pottens storlek (Hilger, 2003).

I nätpoker är det smidigt att föra statistik och analysera sitt spelande och dessutom är det lätt att sätta kommentarer på motspelare (Kinsman, 2003). Dealern kan ej göra något miss-tag i nätpoker vilket skulle leda till att kanske en vinnande hand avbryts i livepoker.

I nätpoker kan en coach eller vän sitta bredvid utan att motståndarna vet något om detta, dessutom behövs det inget pokeransikte (dölja sina ansiktsuttryck för att inte avslöja de kort spelaren själv har) vid spelandet av nätpoker. Spelaren kan alltså sitta hemma i sitt eget hem i vilka kläder som helst och inte bry sig om klädesregler som förekommer på casinon (Brunson, 2004). Dessutom bibehålls anonymiteten på Internet om spelaren önskar det, inga personliga uppgifter finns tillgängliga för motståndarna att ta del av (Brunson, 2004).

Det förekommer inga utgifter att ta sig till kasinot såsom utgifter för bil, flyg och tåg och dessutom har de flesta pokersajter pengabonusar för nya spelare. Till exempel om en spelare sätter in 100 amerikanska dollar så får spelaren 20 dollar gratis i utbyte att spelaren spelar på deras sajt (Kinsman, 2003). Bonusar och erbjudanden förklaras mer ingående i stycket Nätpoker bonusar.

3.7.3 Nätpokers nackdelar

Det finns även nackdelar med nätpoker, det finns möjlighet att fuska till en viss grad genom att två personer samarbetar på ett och samma bord genom att tala om vilka kort de har, till exempel genom att prata i telefon eller i Instant Messaging program (Exempelvis MSN Messenger och ICQ) (Derossi et al, 2005). Dessutom har det de senaste åren utvecklats så kallade bootar som spelar själv, en bot är egentligen ett program på datorn som agerar som en spelare (Brunsson, 2004). Programvaran fattar beslut baserat på matematik och tidigare statistik och kan således besegra en mänsklig motståndare, detta problem är i nuläget inte så stort men kommer förmodligen att växa sig stort inom vissa pokervarianter.

En annan viktig aspekt med nätpoker är avsaknaden av fysisk kontakt med motståndarna. Detta medför att så kallade pokertells (uttryck eller gester som avslöjar en spelares kort) inte kan identifieras på samma sätt som i vanlig livepoker (Hilger, 2003). Ett annat problem som ibland också kan uppstå inom nätpoker är att en spelare blir fränkopplad på grund av dålig Internet uppkoppling. Självklart kan detta medföra problem om spelaren är aktiv i en hand i och med att varje spelare har en viss tid på sig att agera (Brunson, 2004).

I dagens samhälle är användandet av datorer väldigt utbrett och detta har medfört att personer kan få negativa effekter på sin hälsa av att sitta framför datorn för länge, till exempel genom att titta in i en dataskärm för länge. Även problem med axlar, armbåge och händer är vanligt förekommande (Kinsman, 2003).

Nätpoker är enligt Kinsman (2003) väldigt beroendeframkallande och personer med spelberoende har en stor risk att bli spelberoende av nätpoker, mycket på grund av att nätpoker är väldigt lättillgängligt. Nätpoker kan även påverka det sociala livet såsom avsaknad av sociala kontakter som familj och vänner (Kinsman, 2003).

Nätpoker är uppbyggt så att spelarna ska agera inom en viss förbestämd tid när det är deras tur att agera, detta kan leda till att svåra beslut måste fattas väldigt snabbt (ofta inom 30 sekunder), inom livepokern är tiden av mindre betydelse då spelarna kan tänka längre på hur de ska agera (Hilger, 2003).

Nätpoker är ett område där lagar inte är utformade, oenighet råder angående hur det ska lagstiftas kring nätpoker. Det har förekommit att pokersajter gått i konkurs med omedelbar verkan och att spelarnas pengar inte utbetalas till dess ägare, därför innebär nätpoker spelande alltid en risk (Derossi et al, 2005).

3.7.4 Skillnader mellan pokersajter

Idag existerar ett hundratal pokersajter och givetvis finns det skillnader mellan dessa. Rent designmässiga skillnader förekommer för att alla sajter har sina egna gränssnitt på pokerprogramvaran (PokerListings, 2005). Hur korten visas och motspelarna visas är ett exempel på detta. Men dessutom finns det skillnader i de pengaöverföringsmöjligheter som finns tillgängliga för användaren, de flesta accepterar VISA och Mastercard (Derossi et al, 2005). Dessa överföringssätt är smidiga och går snabbt, därav dess popularitet. Men dessutom accepterar många pokersajter också andra betalningsmöjligheter såsom checkar och överföringar via Neteller och Firepay. Dessa två företag (Neteller, Firepay) är två exempel på Internetbanker.

3.7.5 Nätpoker statistik

I skrivande stund är statistik över nätpoker i stort sett obefintlig, och fenomenet nätpoker har de senaste månaderna uppmärksammats av pressen. Därför har organisationer som SIFO, SCA med mera inte hunnit undersöka hur utbrett nätpokerspelet är. De existerande pokersajter ger inte heller ut någon statistik eller information om antalet spelare hos dem eller hur mycket de spelar för. Aktörerna har ingen skyldighet att rapportera denna information och det existerar därför idag dåligt med information om hur utbrett pokerspelet är.

3.7.6 Nätpoker bonusar

Det förekommer inom nätpokerbranschen en väldigt hård konkurrens för att attrahera kunderna, därför erbjuder de flesta pokersajter bonusar till sina kunder, för att få dem att börja spela eller att fortsätta spela hos dem (Kinsman, 2003). Dessa bonusar kan således indelas i två kategorier, att attrahera nya kunder och bonusar för att få existerande kunder/spelare att stanna kvar och spela vidare hos just dem. I stort sett alla pokersajter erbjuder någon form av bonus för nya kunder, ofta bygger den på att kunden sätter in en viss summa pengar och får därefter pengar från sajten. Till exempel sätter kunden in 100 amerikanska dollar och får 20 dollar av sajten att spela för. Dessa bonusar förekommer ofta även för existerande spelare som spelat på sajten under en tid, den kallas då ofta reloadbonus. För att sedan kunna föra över bonuspengarna till ditt egna bankkonto krävs det oftast i gengäld att du spelar ett visst antal händer, detta för att förhindra att spelaren bara tar emot bonusen och inte spelar något (de i exemplet ovan 20 dollarna).

Många pokersajter har också någon sorts poängsystem för att belöna de spelare som spelar ofta och mycket på deras pokersajt. Dessa poäng genereras ofta av de antal händer du spelar och desto mer händer du spelar desto mer poäng får du (Derossi et al, 2005). Dessa poäng kan du sedan använda till att delta i turneringar eller i vissa fall få diverse poker artiklar hemskickade, till exempel böcker och klädesplagg.

3.7.7 Integritet

Pokersajter strävar hela tiden efter att integriteten för spelarna ska vara stor, detta är viktigt för att spelarna ska känna sig trygga hos dem (Kinsman, 2004). Spelarna måste känna att sajten delar ut korten helt slumpmässigt. Pokersajten ska därför eftersträva att sannolikheten för händelser (t.ex. att ett specifikt kort ska komma) att inträffa är förbestämt och överensstämmer med dess verkliga sannolikhet att inträffa. Pokersajter jobbar därför i samarbete med konsultföretag som intygar att integriteten i deras programvara uppehålls, en stor aktör inom denna marknad är konsultföretaget PricewaterhouseCoopers.

3.7.8 Pokerplattformsutvecklare

Det finns idag ett flertal stora aktörer inom pokerplattform utveckling, dessa företag erbjuder programvaror till pokersajter som i sin tur tillhandahåller pokerspel på Internet. Det finns en stor svensk aktör Boss Media Group, detta företag utvecklar system för casino verksamhet på Internet.

3.7.9 Klient (mjukvaru) lösningar

Det finns två varianter av pokerklienter nämligen nedladdningsbara och icke nedladdningsbara och de förklaras nedan.

3.7.9.1 Nedladdningsbara

Nedladdningsbara är den vanligaste formen av pokerklienter, i denna form erbjuder pokersajten en mjukvara att ladda ner från deras hemsida och även cd skivor att beställa hem för att installera på datorn (Kinsman, 2003). När detta program har installerats ges sedan möjligheten att spela poker, kolla ditt pokerkonto med mera. Nackdelen med nedladdningsbara klienter är att det kan ta tid att ladda ner mjukvaran mycket beroende på uppkopplingen, men däremot är dessa program snabbare vid användning, har bättre grafik och transaktionerna är säkrare (Derossi et al, 2005).

3.7.9.2 Icke nedladdningsbara

Denna pokerform körs i webbläsaren men är inte lika vanlig som nedladdningsbara klienter men den förekommer. På de pokersajter som erbjuder denna variant krävs ingen hemladdning av klienten utan poker spelet spelas som sagt direkt i webbläsaren (Kinsman, 2003). Ibland krävs dock att extra drivrutiner installeras exempelvis Java för att det ska fungera. Denna poker lösning lämpar sig bra när användaren inte har möjlighet att installera program på datorn.

3.7.10 Juridiska aspekter på nätpoker

De senaste åren har poker ökat lavinartat i världen, och inte minst i Sverige. Spelare lägger ner stora summor pengar och mycket tid på att spela poker och arbetar upp en skicklighet på spelet. Detta leder till frågan om poker skall beskattas eller inte.

Det finns några faktorer som är avgörande för eventuell beskattning av poker. Det framgår tydligt i skattelagstiftningen att vinster genom pokerspel som arrangeras för allmänheten inom EU skall klassas som lotteri i lotterilagens mening och är därför ej skattepliktiga (Skatteverket, 2005).

Pokerspel som arrangeras för allmänheten utanför EU skall beskattas som inkomst av tjänst, alltså som vilket annat jobb som helst. Enligt 42 kap. 25 § IL är vinst i utländskt lotteri skattepliktigt som inkomst av kapital om vinsten överstiger 100 kr. Utgifter för att delta får ej dras av (Skatteverket 2005).

Summan av detta blir alltså att om man spelar poker på en Internetsajt eller på ett casino som ligger i ett EU-land skall alltså pokervinsterna klassas som lotterivinster och är ej skattepliktiga. Om pokervinsterna görs på en sajt eller ett casino utanför EU skall dessa beskattas som inkomst av tjänst. Huruvida denna lag kommer att fortsätta gälla är i dagsläget osäkert. Skattemyndigheten håller på att utreda eventuell ändring i skatteplikt på poker och resultatet av den undersökningen är i nuläget ej klart.

Många nätpokerspelare använder sig av en så kallad Internetbank för att föra över pengar mellan pokersajter, banken används också till att ta ut pokervinster. En stor aktör inom detta område är den kanadensiska Internetbanken Neteller. Spelaren kan från Neteller få ett bankomatkort att använda i bankomater över hela världen och därigenom ta ut pengar, banken ligger alltså inte i Sverige utan i Kanada (Kinsman, 2003).

3.8 Spelmissbruk

Enligt Ann Helen Laestadius artikel i Expressen (2001) vill Svenska spel få upp alla sina spel på Internet. Detta säger Tommy Wahlgren, informationschef på svenska spel ”Det är synd att utredningen inte går snabbare. Varje spänn som en svensk satsar på en utländsk sajt är en vinst som försvinner i utländska fickor. Hade vi haft spelen hos oss hade vinsten gått till oss själva, till staten” (Laestadius, 2001, s.1). På finansdepartementet snabbtreds spelen på Internet som en del av nya spel- och lotterilagen. Alla spel som man kan spela manuellt idag skall tillåtas på Internet, dock inte spel som kan öka spelberoendet. Under kategorin spelberoendeframkallande spel kommer bland annat casinospel räknas. Detta anses handla om för mycket pengar och går för fort. Lotteriinspektionens preliminära sammanställning (2005) över den reglerade spelmarknaden i Sverige visar att svenskarna spelade för 36,5 miljarder under 2004. Denna summa fördelades av svenska folket på följande vis:

- Svenska spels övriga spel (Lotto, Joker, Måltips etc.) 34 %
- Svenska spels värde automater (Jack Vegas, Miss Vegas) 20 %
- ATG 29 %
- Bingo 5 %
- Folkspel 5 %
- Restaurang casino 3 %
- Övriga föreningslotterier 2 %
- Casino Cosmopol 2 %

3.8.1 Internet och spelberoende

Den reglerade svenska marknads utbud av spel på Internet står för ca 5 %, eller 1,7 miljarder, av den totala omsättningen av den reglerade marknaden (Lotteri inspektionen, 2005).

En amerikansk studie gjord av tidsskriften "Psychology of addictive behaviour" visar en tydlig koppling mellan Internet och spelberoende enligt Svenska dagbladets artikel om spelmissbruk (Brink, 2002). Undersökningen gjordes med en grupp på 389 amerikaner. Andelen som ansågs ha någon form av problem med sitt spelande låg på 26 %. De vanligaste typerna av spel var:

- Lotteri (89 %)
- Enarmade banditer (82 %)
- Skraplotter (79 %)
- Kortspel (71 %)
- Sport (57 %)
- Bingo (56 %)
- Djurrelaterat spel som t ex trav (51 %)
- Internetspel (8 %)

Även om Internetspel var det minst vanliga mediet för spel visade det sig att det var den grupp av spelare som hade allvarligast spelbeteende, det vill säga spelade oftast och för mest pengar. När forskarna undersökte den minoritet som spelar på Internet, 31 personer, visade det sig att fler ansågs ha spelproblem än i gruppen av spelare som inte använder Internet för spel. Tre av fyra Internetspelare ansågs ha någon form av problem enligt undersökningen. Detta jämförs med de spelare som inte använder Internet där en av fem spelare ansågs ha problem (Brink, 2002).

Roger Thörn, chef för Kolmårdens behandlingshem för spelmissbrukare, säger enligt Edström (2002) att Internet användning bland spelmissbrukare har ökat kraftigt. Han menar att tillgängligheten skapar isolering vilket döljer problemet. Dessutom kan man spela dygnet runt hemma framför datorn utan att gå utanför dörren vilket gör spelandet till en fara för många, säger Roger Thörn (Edström 2002).

3.8.2 Fakta om spel och spelberoende

Dessa fakta skriver folkhälsoinstitutet om spel och spelberoende:

- Spel kan skapa beroende på samma sätt som alkohol och droger.

- En spelberoende person får abstinens när han/hon inte spelar.
- Symptom på spelberoende liknar de på alkohol- och drogberoende.
- Ungdomar faller oftast för de snabba spelen som ger snabbast resultat.
- Omsättningen på spel har ökat från 25 miljarder år 1995 till 34 miljarder förra året.
- Svenska staten tjänar 6-7 miljarder per år på spel.
- Endast 4 miljoner av dessa pengar går tillbaks till de 125 000 människor som har problem med sitt spelande i Sverige idag.
- Genomsnittssvensken spelar för 500-600 kr per år.
- Storspelaren spelar för 200 000 kronor per år.
- Chansen att vinna en storvinst på lotto, stryktips eller måltips är mellan 1 på 10 miljoner till 1 på 6 miljoner.
- Om en person spelar 3 fält på Lotto Express, var 5:e minut, kl 8-20 varje dag kommer det ta 3 år och 254 dagar innan spelaren statistiskt sett har 8 rätt. Då har du dessutom betalat 58 529 250 kr.
- Risken att du blir överkörd när du hämtar storvinsten är större än chansen att du vinner den.
- 1 av 5 svenskar spelar inte alls

Vi spelar mer än någonsin idag, och även om det tyder på att spelmissbruket ökar finns det, enligt Arne Edström som skrivit Spelfällan, inga tydliga belägg på att så skulle vara fallet. Vi ska inte glömma att 95- 98 % av alla svenskar som spelar inte har något som helst problem med sitt spelande. I Sverige spelar vi för 3600 kronor per år och invånare, eller 3 % av den totala disponibla inkomsten (Edström 2002).

3.8.3 Hur utvecklas ett spelmissbruk

1998 gjordes en studie av Sten Rönnerberg om svenskarnas spelvanor, där 7000 människor intervjuades, och den visade att ca 2 % av den vuxna befolkningen hade problem med sitt spelande. Detta innebär att 125 000 svenska alltså har problem på någon nivå med sitt spelande. Av dessa 125 000 hade drygt 30 000 så allvarliga problem att de var i behov av akut hjälp för sitt spelande. Det som var spektakulärt var att bland unga (15-24) var problem med spel vanligast. Studien visade också att det finns stor risk att spelproblem i vårt land kommer att öka med utvecklingen av allt snabbare och lättillgängliga spel på marknaden. Rönnerberg i sin undersökning gjorde en hypotetisk skala för olika typer av spelare:

- Icke spelare
- Tillfällighets spelare
- Måttlighetsspelare
- Kontrollerad spelare
- Spelberoende

Dock visar det att det är låginkomsttagare, arbetslösa, invandrare och ungdomar som löper störst risk att få problem med spelandet och hamna i ett beroende. Rönnerbergs undersökning om svenskarnas spel vanor visar att den person som löper allra störst risk att hamna i ett spelberoende är en man 15-24 år med invandrarbakgrund som bor i en storstad och erhåller socialbidrag (Edström 2002).

Robert Custer bedrev vård och behandling av spelmissbrukare under 70- talet. Han lade fokus i sin forskning på att definiera olika typer av spelare. Enligt Custer finns det sex olika typer av spelare:

- Professionella spelare - Denna grupp är liten. Spelet ses som ett arbete som ska generera inkomst för försörjning. Att vara professionell innebär att i flera år försörja sig på spel.
- Kriminella spelare - Påminner om de professionella med skillnaden att spelkapitalet oftast kommer från kriminell verksamhet. De ägnar sig åt illegala spel såsom tärning, kortspel och vadhållning utanför casinots väggar.
- Seriösa sociala spelare- Införskaffar kunskap om spel eller sport evenemang innan de spelar genom t ex spel bilagor och Internet. Risk för att spelaren tappar kontrollen under vissa perioder.
- Tillfälliga sociala spelare - Den största gruppen. Spelar endast för nöjes skull och för att få lite extra spänning i vardagen. Spelar ingen roll om de vinner eller förlorar och de kan låta bli att spela om de vill.
- Sociala flyktspelare- Spelet används för att fly från problem och duster i vardagen. Riskabelt beteende som kan resultera i ett djupt spelmissbruk. Spelar utan taktik och bryr sig inte om insatserna. Fortsätter detta beteende en längre period löper denne stor risk att skapa ett beroende.
- Patologiska spelare - Missbrukande och tvångsmässigt spelande som skadar både de själva och deras omgivning. Ett sjukligt spelberoende som bara kan hjälpas med terapeutisk expertis. Som en före detta alkoholist måste inse att han aldrig mer får dricka någon form av alkohol måste denna typ av spelare inse att de aldrig mer får spela.

(Edström, 2002)

Med hjälp av Custer och Rönnerbergs skalor kan man se hur spel kan utvecklas från ett oskyldigt nöje till ett djupt destruktivt spelberoende (Edström 2002). Custer har även i sina studier kartlagt sju komponenter som måste uppfyllas för att bli spelberoende. Dessa komponenter är:

- *Kort tid mellan insats och vinst* - Ju snabbare vinsten betalas ut desto mer beroende-framkallande blir spelet enligt inlärningspsykologin. Exempel på den här typen av spel är Jack Vegas, Vadhållning och Bingo.
- *Insatserna ska kunna höjas* - Höjda insatser innebär att den ökade toleransen utvecklas vilket är en direkt orsak till spelberoende.
- *Hög frekvens vinster* - För att skapa ett beroende krävs positiv bekräftelse i form av vinster detta enligt inlärningspsykologin. Fler vinster är viktigare än en stor. Spelaren vill kunna fatta snabba beslut och uppleva intensitet.
- *Tillgång till spel* – Detta är den mest grundläggande och främsta anledningen till spelberoende. Ju fler spel som finns desto mer spelas det.
- *Socialt acceptering av spel* – När människor i din omgivning tycker om att spela ger detta också en tendens för att spela. Att Sverige visar en ökad acceptans för spel, genom t ex Casino Cosmopol, gör att risken för spelberoende ökar för många svenskar.
- *Skicklighet* – Att en spelare är duktig på det spel han spelar genom att t ex räkna ut odds och skaffa kunskap om spelet gör att ett beroende lättare framkallas.
- *Upphetsning vid insats* – Spelandet ger spänning och upphetsning. Vissa spelar för kicken de får av spänningen och vissa spelar för kicken av att vinna.

4 Empirisk studie

Nedan kommer den empiriska undersökningen att presenteras. Frågorna från enkätundersökningen kommer presenteras i den ordningsföljd de var presenterade i enkäten. Vi kommer även att belysa den informationen från den empiriska studien som vi anser är mest intressant. För att se fullständig information från undersökningen se bilaga.

4.1 Bakgrundsinformation

1. Ålder?

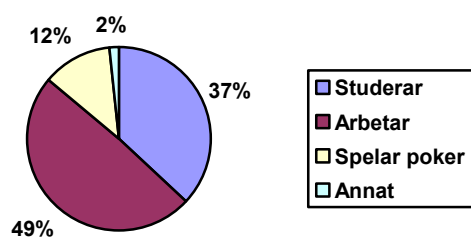
I denna fråga fick respondenterna ange sin ålder. Efter att ha sammanställt enkätundersökningen ser vi att över hälften av respondenterna var mellan 23 och 26 år och att över 80 % av de tillfrågade var mellan 19 och 26. Siffrorna här var ej oväntade utan överrensstämde med vår uppfattning om vilken åldersgrupp som främst spelar nätpoker.

2. Utbildning?

Här fick de tillfrågade ange sin utbildning, antingen avslutad eller pågående utbildning. Det visade sig att mer än hälften närmare 60 % har avslutad eller påbörjat högskole utbildning. Drygt 9 % av respondenterna har enbart grundskoleutbildning.

3. Huvudsaklig sysselsättning nu?

I denna fråga fick respondenterna svara på deras huvudsakliga sysselsättning, där alternativet var studerar, arbetar, spelar poker eller annat. Det visade sig att spridningen här var ganska god, cirka 37 % har studerande som huvudsaklig sysselsättning, 12 % spelar poker och cirka 49 % arbetar. Den personen som svarade på alternativet ”Annat”, sa sig vara arbetslös.

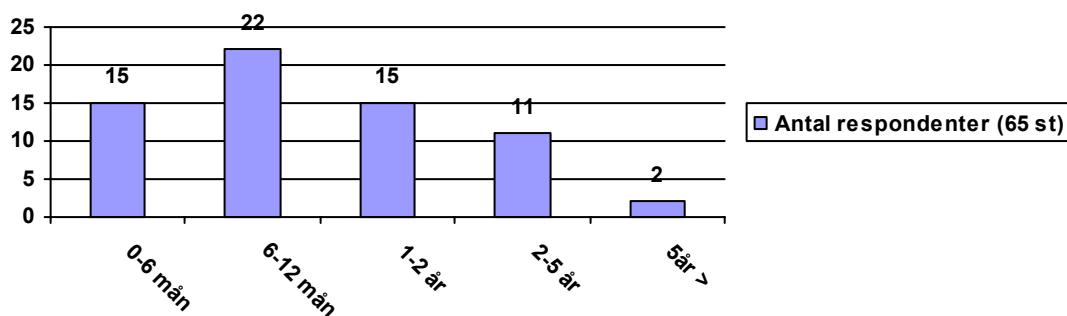


Figur 4.1 - Huvudsaklig sysselsättning bland respondenterna.

4.2 Attityder om nätpoker samt spelvanor

4. Hur länge har du spelat poker på Internet?

På denna fråga fick de tillfrågade svara på hur länge de spelat nätpoker och det visade sig att över 55 % hade börjat spela poker de senaste 12 månaderna och nästan 25 % av alla respondenter har börjat inom de senaste 6 månaderna. Resultaten visar även att de spelare som har poker som huvudsysselsättning har en längre erfarenhet än de övriga och har spelat poker mellan 1-5 år.



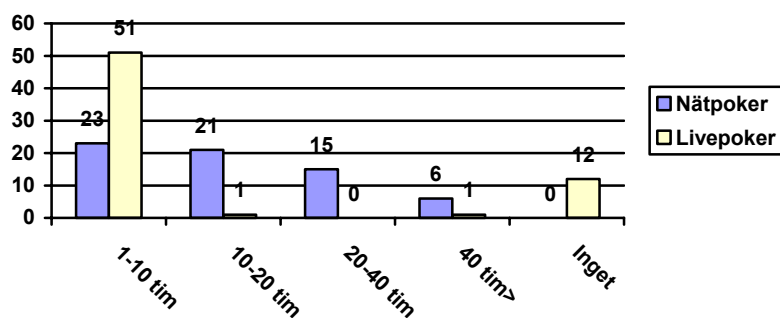
Figur 4.2 - Hur länge respondenterna spelat nätpoker.

5. Vilken typ av poker började du att spela?

Denna fråga är relevant eftersom det är intressant och se om det var nätpoker som ledde respondenten till att börja spela poker eller om han spelade innan poker kom på Internet. Spridningen på denna fråga var inte stor. 57 % började spela poker innan de spelade på Internet och 43 % började spela på Internet.

6. Hur ofta spelar du poker i genomsnitt (timmar/vecka)?

På denna fråga fick respondenterna svara hur mycket tid de lägger på poker i allmänhet. Frågan delades mellan livepoker och nätpoker.



Figur 4.3 - Hur ofta pokerspelare spelar poker i genomsnitt per vecka.

Det som var mest framstående i svaren var att väldigt få spelare spenderade mycket, om ens någon, tid vid ett riktigt pokerbord, det vill säga att spela livepoker. Det mesta av pokerspelet sker framför datorn. Hela 97 % spelade live poker mindre än 10 timmar per vecka medan utspridningen var större bland Internetspelet. 68 % av de tillfrågade spelade mindre än 20 timmar per vecka och detta stämmer bra överens med resultatet gällande hur många som har poker som ett yrke där 34 % svarade att de har poker som huvudsysselsättning och därmed spelar mer än 20 timmar per vecka.

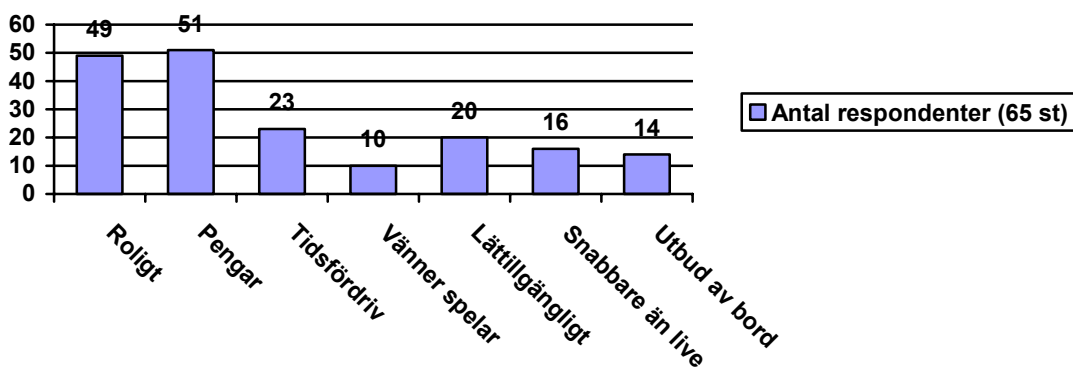
7. Hade du spelat poker i samma utsträckning om det inte funnits på Internet?

I denna fråga kunde respondenterna svara antingen ”Ja” eller ”Nej”. Frågan kan direkt relateras till hur Internet har påverkat/påverkar pokerspelet i Sverige idag. Resultatet av denna fråga var entydigt. Anmärkningsvärt är att hela 97 % hade inte spelat poker i samma

utsträckning om det inte hade funnits tillgång till poker på Internet och endast två av respondenterna hade spelat i samma utsträckning.

8. Vad är orsaken till att du spelar poker på Internet?

På den här frågan fick respondenten ett flertal alternativ och kunde ge mer än ett svar på vad som är orsaken till deras pokerspelande på Internet. Resultatet på denna fråga är relativt tydlig. De två stora orsaker till varför de spelar var för att det är roligt och för att de tjänar pengar på det.



Figur 4.4 - Orsaken till att respondenterna spelar nätpoker.

Drygt 78 % av respondenterna svarade att pengar var orsaken till deras pokerspelande och drygt 75 % för att det är roligt. De resterande procentsatserna ser ut enligt följande: 35 % svarade att det var ett tidsfördriv, 31 % spelar för att det är lättillgängligt, 25 % för att det går snabbare än livepoker 15 % att de spelar för att deras vänner gör det och 22 % för att utbudet av pokerbord (tillgängligheten av aktiva bord) är större.

9. Anser du att du spelar för mycket poker på Internet?

Denna fråga syftade till att få reda på om pokerspelaren själv tycker att han lägger för mycket tid på att spela poker. 32 % av respondenterna tycker att de spelar för mycket poker på Internet och 68 % tycker att de inte gör det. Frågan följdes också upp av varför de tycker som de gör. På följdfrågan varför, var dock inte utfallet av svar speciellt högt. Av dem som svarade på frågan varför, var de mest återkommande anledningarna att:

- Skolan/arbetet blir lidande, spelaren prioriterar alltså poker framför andra skyldigheter.
- Borde göra annat (vad gavs inte på förslag)
- Kan bli ekonomiskt lidande, spelare som inte tjänar större pengar utan spelar som en hobby och drabbas av förluster.

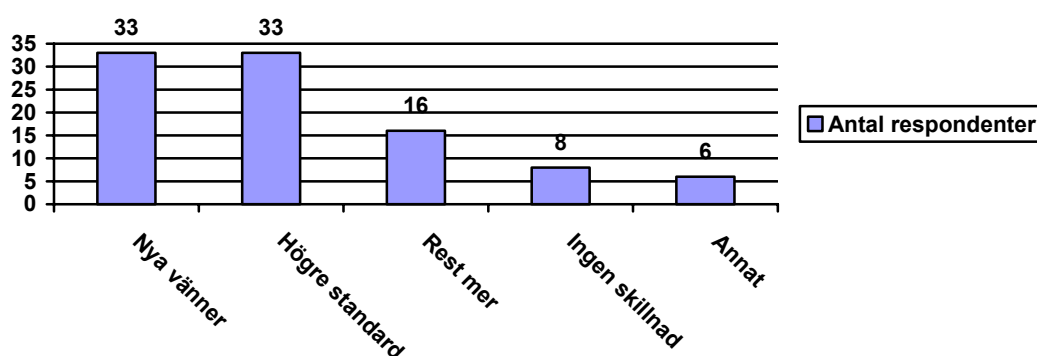
10. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för negativa konsekvenser i din vardag?

I denna fråga kunde respondenten svara på fyra stycken alternativ nämligen tappat sociala kontakter, sömnproblem, brist på motion/rörlighet och slutat med tidigare intressen/sportutövanden. I frågan fanns även möjlighet att fylla i andra negativa konsekvenser som de upplevt i alternativet "Annat". De två tydliga konsekvenser som respondenterna

tycker har påverkat dem negativt är att de har tappat sociala kontakter samt brist på motion och rörlighet. Även alternativet att ha slutat upp med tidigare intressen/sportutövande var en negativ konsekvens. Under alternativet ”Annat”, nämnde ca 80 % av dem som har studerande som huvudsysselsättning att skolan även blivit lidande som en negativ konsekvens.

11. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för positiva konsekvenser i din vardag?

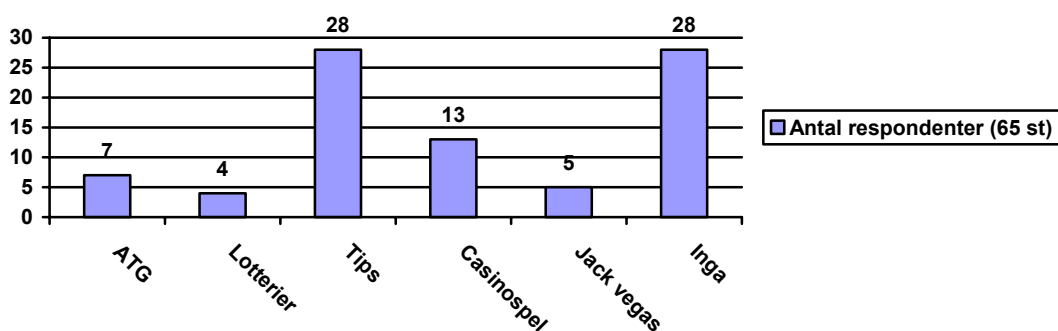
På den här frågan fick respondenten flera alternativ och kunde dessutom svara ett eller flera alternativ. Det som syntes tydligast i det här resultatet var att pokern hade genererat pengar och nya vänner för spelarna. Ca 50 % svarade att de fått nya vänner och 50 % att dom fått en högre levnadsstandard. 25 % av respondenterna hade fått resa mer antingen relaterat till poker eller tack var vinster från pokern. 12 % tyckte inte att pokern hade påverkat alls och 9 % svarade annat. Det vanligaste svaret under annat var att de hade haft kul under tiden de spelar.



Figur 4.5 - Positiva konsekvenser av nätpoker.

12. Vilka spel om pengar (förutom poker) spelar du?

På denna fråga gav vi alternativ vi tycker täcker de spel om pengar som finns idag på marknaden. Även på denna fråga kunde flera alternativ väljas som svar.



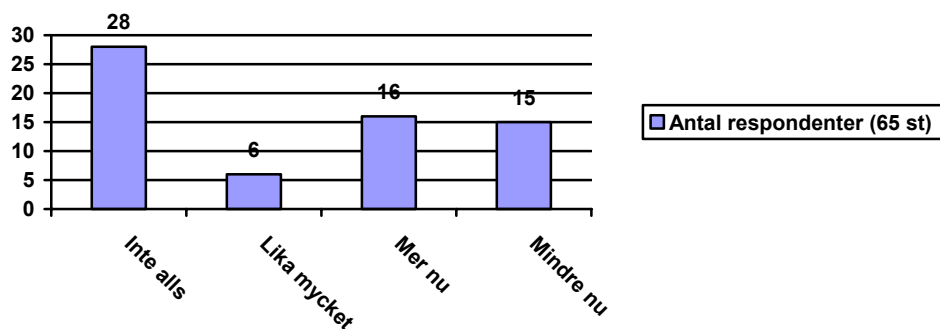
Figur 4.6 - De spel om pengar respondenterna spelar förutom poker.

Resultatet blev att tips var vanligast med 43 %. Lika vanlig var det att inte spela någonting alls. Näst vanligast var Kasinospel med 20 %. Jack vegas och lotterier var inte lika populära med 8 % respektive 6 %. Spel på Hästar var det 11 % som spelade på.

4.3 Spelberoende

13. Hur har ditt nätpokerspelande påverkat ditt spelande på andra spel om pengar?

På den här frågan fick respondenten hur stor påverkan pokerspelandet har haft på annat spelande om pengar genom att svara på om deras spelande om pengar på något sätt förändrats efter de började med poker.

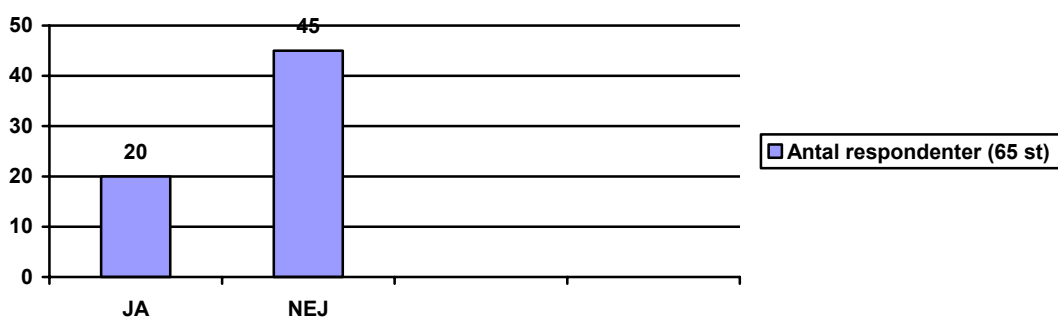


Figur 4.7 - Pokerspelets påverkan på andra spel om pengar.

Resultatet blev att lika många som inte spelade alls ansåg, givetvis, att pokern inte alls hade påverkat deras annat spelande om pengar eftersom de inte spela något annat spel om pengar än just poker. Bara 9 % spelar lika mycket som de gjorde innan medan 25 % spelar mer nu än vad de gjorde innan de började med nätpoker. 23 % spelar mindre nu än vad de gjorde innan de började spela nätpoker.

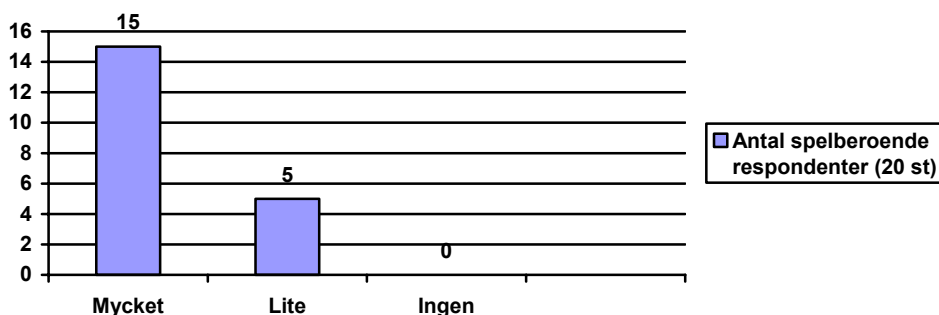
14. Anser du dig vara spelberoende?

På frågan fick respondenten svara om denne tycker att han har ett spelberoende eller ej. Resultatet blev att 31 % av de tillfrågade ansåg sig ha ett spelberoende.



Figur 4.8 - Antal respondenter som anser sig vara spelberoende.

Vi ställde även en följdfråga om hur stor inverkan nätpoker har haft på deras spelberoende. Där kunde respondenten välja att svara mellan ”Mycket”, ”Lite” eller ”Inget”. Hela 75 % av dem som ansåg sig vara spelberoende tyckte att nätpoker hade haft mycket påverkan till deras beroende. 25 % tyckte att nätpoker hade haft en liten påverkan och ingen tyckte därför att nätpoker inte bidragit till deras spelberoende.



Figur 4.9 - Nätpokers bidragande till spelberoende.

4.4 Nätpokers framtid

15. Kommer du att fortsätta spela poker om du blir tvungen att skatta på vinsterna?

Denna fråga handlade lite om framtidens utveckling när det gäller att betala skatt på vinsterna. Denna fråga rör ett ämne som är högst aktuellt idag eftersom skattemyndigheten utreder denna fråga för närvarande. På frågan kunde respondenten svara antingen ”Ja eller ”Nej”, ifall poker på Internet ska beskattas eller om det skall vara skattefritt. 83 % skulle fortsätta spela poker även om det blev inkomstbeskattat. De vanligaste anledningarna till att de skulle fortsätta var:

- Tjänar tillräckligt med pengar även om det skulle beskattas.
- Personen i fråga skulle kringgå skatten eller helt enkelt strunta i den.
- För att det är tillräckligt kul att det är värt det trots skatt.
- Kan inte tänka sig jobba på ett ”vanligt” jobb längre.

16. Kommer poker på Internet att växa enligt din mening?

Även på denna fråga gavs respondenten möjligheten att svara ja eller nej. Utfallet blev kraftigt övervägande för ja. Hela 64 av 65, nästan 100 % av respondenter svarade att poker kommer att växa. De vanligaste givna svaren på varför det kommer att växa var:

- Det visas mycket reklam i Tv om poker.
- Finns mycket pengar att tjäna på det.
- Har blivit så stort att många spelar och indirekt marknadsför poker för sin omgivning vilket resulterar i tillväxt av antalet spelare.

Den respondenten som inte trodde det skulle växa trodde att det nått sin kulmen i Sverige och kommer därför att avstanna.

17. Tycket du att enkäten saknar någonting, så vänligen ge din åsikt nedan.

Här ville vi att respondenterna skulle skriva sina egna åsikter om saker som vi kanske missat att ta upp i enkäten. Denna fråga var väldigt öppen och det var inte så många som lade ner tid för att tänka på om vi hade missat något. Men en del av respondenterna ville fram-

Empirisk studie

tona hur smidigt och bra nätpoker är när det gäller tillgängligheten. En av respondenterna nämnde att nätpoker ser till att folk, som vill lära sig spela poker, gör det mycket snabbare via nätpoker, eftersom i nätpoker går spelet mycket snabbare än i livepoker. Därmed kan spelaren spela fler partier/händer och på det sättet lär sig spelet poker snabbare.

5 Analys

I denna del av uppsatsen kommer vår analys att presenteras utifrån våra hypoteser. Vi kommer även att i analysen koppla samman referensramen med resultatet från vår empiriska undersökning.

5.1 Hypotes 1: Internet har fått spelet poker att växa i Sverige

Hypotes 1 som påstod att Internet har bidragit med att spelet poker har växt i Sverige kan bekräftas av vår empiriska undersökning. I undersökningen hade vi en fråga där respondenterna kunde svara ifall de hade spelat lika mycket poker ifall det inte hade existerat på Internet. Av de 65 respondenter som deltog i vår enkät undersökning, svarade hela 97 % att de inte hade spelat poker i samma utsträckning om det inte hade funnits på Internet.

Denna siffra visar tydligt att Internet har påverkat kortspelet poker bland våra respondenter. Dessa svar stämde överens med vår egen uppfattning om att Internet har bidragit med att ”pokerborden” inte är så långt borta från våra egna hem idag, genom att tillgängligheten har ökat avsevärt. Detta stämmer även överens med vad Kinsman (2003) nämner, att idag krävs endast en dator samt en uppkoppling mot Internet så kan personer spela poker mot varandra oavsett tid, lokal och fysisk närvaro. Detta har bidragit till att idag lockas olika slags människor i olika åldrar till poker- samt kasino världen på Internet, där regler som ålder, hjälp från en kompis och klädsel inte går att följas, eftersom spelaren kan sitta hemma i vilka kläder denne vill och få hjälp av en expert eller vän vid sidan om. Åldersgränsen för att spela poker på Internet är idag 18 år men som mycket annat på Internet är det väldigt svårt att kunna veta vem som egentligen sitter bakom datorn och spelar. Detta ser vi som ett bakslag av att poker har kommit ut på Internet och ökat tillgängligheten av spelet, eftersom vi tror att det finns många föräldrar ute i Sverige idag som inte är medvetna om att deras ungdomar spelar nätpoker om pengar. Det är väldigt svårt att få tag i några siffror på detta, eftersom det är ett så nytt ämne och vi har inte haft den avsikten att undersöka spridningen av nätpoker bland ungdomar. Vi tror dock att detta är ett problem som ökat med pokerns tillgänglighet. Dessutom kan vi utifrån vår empiriska undersökning se att hela 98 % av respondenter tror att nätpoker kommer växa ännu mer i framtiden vilket kan leda till att det ovanstående blir ett ännu allvarligare problem

Dessutom kan vi se i fråga åtta som handlande om orsaken till varför de spelar poker på Internet, att ca 30 % av respondenterna spelar poker på Internet för att det är lättillgängligt. Att poker idag finns på Internet har självklart fört med sig andra konsekvenser också till varför allt fler personer spelar poker på Internet. Vi kan se utifrån vår empiriska undersökning att 25 % av spelarna spelar poker via Internet för att det går snabbare än att spela på ett kasino men även att en ungefär liknande siffra, närmare bestämt 23 % spelar för att utbudet av antal bord och nivåer är fler på Internet. Detta som i sin tur leder till att olika slags människor väljer att spela poker via Internet, alltifrån storspelare som lever på nätpoker till studenter som vill dryga ut sin månadsinkomst. Att Internet har bidragit med att nätpoker går snabbare än livepoker samt att utbudet av bord är fler överensstämmer med det Kinsman (2003) skriver. Detta ser vi som en stor fördel för nätpoker jämfört med livepokern som har orsakats av att det idag existerar på Internet.

En annan möjlighet som Kinsman (2003) nämner med poker via Internet är att en spelare kan spela flera bord samtidigt, jämfört med livepoker där spelaren endast kan sitta och spela på ett bord i taget. Detta avspeglades även i vår empiriska undersökning, där denna möjlighet var en orsak till varför många av våra respondenter spelar poker via Internet. Närma-

re bestämt var det 35 % av de tillfrågade som nämnde att en av orsaken till varför de spelar via Internet är för att de kan spela flera bord samtidigt.

5.2 Hypotes 2: Nätpoker leder till ett ökat spelberoende

Med hjälp av denna hypotes ville vi kunna se om det fanns något samband mellan nätpoker och ett ökat spelberoende. Spelmissbruk är ett problem i Sverige idag. Det mest allvarliga med spelberoendet idag är att det inte syns i samma utsträckning som tidigare på grund av de flesta spel om pengar idag existerar på Internet. På detta sätt isolerar sig spelaren i sitt eget hem och döljer problemet mot omvärlden (Thörn, 2005). Personer spelar bort pengar och tillgångar utan att erkänna att de har ett problem.

I vår empiriska undersökning hade vi två frågor som belyste detta. Den ena frågan var utformad på om nätpoker har ökat spelarens spel på andra spel och på den andra frågan fick respondenterna svara om de var spelberoende eller ej.

Svaren visar att det inte går och säga om nätpoker leder till ökat spelande på andra spel. Cirka 25 % av respondenterna påstår sig ha ökat sitt spelande på andra spel till följd av att de spelar nätpoker. Vi trodde ändå att siffran skulle vara högre med tanke på att ibland dessa pokersajter så finns ett stort urval av andra kasinospel. Anmärkningsvärt är att vår empiriska undersökning även visar det motsatta att cirka 25 % av respondenterna spelar mindre på andra spel om pengar nu när de spelar nätpoker. Detta tror vi har att göra med att de flesta pokerspelare har insett att kortspelet poker är skicklighetskrävande, där spelaren själv avgör hur denne spelar och kan på så sett kontrollera sitt spel på ett helt annat sätt som inte går att göra på de andra spelen som, kasino, lotterier, tips etcetera. Detta överensstämmer i sin tur med det som Glimne (2002) nämner att poker är ett skicklighetskrävande spel. Dock ifrånsäger inte detta att spelberoendet minskar för dessa spelare eftersom nätpoker i sig är ett beroendeframkallande spel.

Med hjälp av Custer (Edström 2002) sju komponenter, som visar vad som krävs för att ett oskyldigt spel för nöjes skull kan leda till ett spelberoende, kan vi se att nätpoker uppfyller alla de sju komponenterna. ”Tillgång till spel” som enligt Custer (Edström, 2002) är den mest grundläggande och främsta andledningen till spelberoende, uppfylls med hjälp av att poker idag finns på Internet. Där tillgängligheten av olika spelbord och nivåer är ofantlig, som även Hilger (2003) nämner. Vi kan även utifrån vår empiriska undersökning se att nätpoker är ett spelberoendeframkallande spel. I vår undersökning visas det att 30 % av nätpokerspelarna anser sig vara spelberoende. Av dessa 30 % visade det sig att hela 75 % menar att nätpoker har bidragit mycket till deras spelberoende. Därmed kan denna hypotes bekräftas. Antalet personer som anser sig vara spelberoende tror vi skulle vara högre om inte denna fråga om spelberoende var så känslig och svår fråga att kunna svara helt ärligt på. Vi tror att många av våra respondenter inte är medvetna om sitt beroende eftersom nätpoker idag har blivit en del av deras vardag samt att allmänheten har socialt accepterat detta spel. Att spelet poker har blivit socialt accepterat idag märks tydligt i vår omgivning där poker får en otrolig uppmärksamhet bland Tv och media men även att idag så klassas inte en pokerspelare som en person med allvarliga spelproblem. Det är dock viktigt att ha i åtanke att en person med ett spelberoende inom nätpoker inte nödvändigtvis måste förlora pengar, eftersom spelaren i nätpoker inte har någon automatisk nackdel gentemot någon bank eller liknande, utan kan vinna stora summor pengar på sin skicklighet och erfarenhet (Glimne 2002).

Spelberoendet kan emellertid leda till andra negativa konsekvenser i vardagen. Dessa konsekvenser kan vara att man tappar kontakt med vänner och familj eller avslutar tidigare fritidsintressen (Kinsman, 2003). Dessa konsekvenser tas upp i frågeställningen nedan.

5.3 Frågeställningar

5.3.1 *Leder pokerspelet på Internet till att spelaren tappar sociala kontakter samt slutar med tidigare fritidsintresse?*

Utifrån vår empiriska undersökning kan vi se att vår frågeställning delvis stämmer. Denna frågeställning har mycket att göra med att poker idag finns på Internet. Spelet poker har alltid varit en social företeelse som oftast spelats på kasinon eller i olika lokaler. Men på grund av att spelet nu finns på Internet kan vi se att spelet bidrar till att spelarna tappar sociala kontakter. Procentmässigt var det 40 % av respondenterna som påstod sig ha tappat sociala kontakter med familj och vänner. Detta anser vi vara högt då det motsvarar nästan hälften av respondenterna. Att nätpoker har så pass stor inverkan på människor är anmärkningsvärt, men ändå inte förvånande.

Detta har mycket med det som Brunson (2004) samt Kinsman (2003) nämner, att det idag är väldigt lätt och smidigt att spela poker. Det krävs inga längre resor till kasinon, som kostar pengar, samt att på Internet finns det alltid personer som vill spela poker. Detta leder i sin tur att spelaren blir mer bekväm när denne kan sitta hemma i vardagsrummet och spela poker via Internet. Har inte spelaren tillräckligt med disciplin kan detta leda till flera timmars spel och därmed påverka det sociala livet. Många av respondenterna har även nämnt att spelet på Internet har bidragit till en sämre hälsa när det gäller sömn, motion och träning. Nästan 40 % av respondenterna menade att nätpoker hade bidragit till att de fått brist på motion i sin vardag. Vi ser detta som en allvarlig konsekvens av nätpoker. Drygt 30 % av respondenterna hade också slutat med tidigare fritidsintressen/sportutövanden, även detta tyder på att nätpoker medför att andra intressen prioriteras bort. Att andra fritidsintressen samt sportutövanden prioriteras bort av nätpokerspelare är något som litteraturen inom ämnet inte tar upp, men som vi anser vara viktigt att belysa. Att pokerspelare prioriterar bort andra intressen kan enligt oss få allvarliga konsekvenser. Mycket av de sociala kontakter människor har med varandra har med deras intressen och sportutövande att göra. Detta förhindrar nätpoker med hjälp av dess tillgänglighet, som gör att personerna ifråga blir bekväma och isolerar sig framför datorn. Som nämnts tidigare anser 40 % av respondenterna att de tappat sociala kontakter på grund utav nätpoker men anmärkningsvärt däremot är att mer än 50 % av de tillfrågade har fått nya vänner genom nätpoker. Detta visar att nätpoker inte alltid behöver vara negativ ur ett socialt perspektiv utan att hälften av våra respondenter har utnyttjat Internets tillgänglighet samt bred för att skapa nya bekanta och vänner. Frågan kvarstår dock om det är ”pokervänner” eller ”riktiga” vänner.

5.3.2 *Spelar nätpokerspelare poker för att tjäna pengar?*

Ytterligare en frågeställning var att en anledning till att personer spelar poker är att tjäna pengar. Även denna frågeställning kan besvaras genom att hela 51 av 65 respondenter svarade att en av orsakerna till att de spelar nätpoker är för att tjäna pengar. Vi tycker att denna siffra är tillräckligt hög för att besvara vår frågeställning. Anledningen till att denna siffra är så hög tror vi beror på att i nätpoker saknas lite av den sociala aspekten med att spela poker, som finns i livepoker.

Möjligheten att spela fler bord på Internet samtidigt som Hilger (2003) nämner tror vi också bidrar till att pokerspelare spelar poker på Internet för att tjäna pengar. Med denna möjlighet kan en nätpokerspelare spela fler bord samtidigt och därmed vinna eller förlora pengar i ett högre tempo.

Vi kan i vår empiriska undersökning även se att det inte enbart är att tjäna pengar som är den enda orsaken till varför de spelar poker på Internet, utan 49 av 65 respondenter tycker att nätpoker är roligt och har det som en av orsakerna till att de spelar. Frågan kvarstår dock ifall poker på Internet fortfarande är roligt när spelaren i fråga förlorar pengar?

Därför kan vi med största sannolikhet säga att den främsta orsaken varför personer spelar poker via Internet är för att tjäna pengar, eftersom ingen enligt oss kan tycka om att förlora pengar.

5.3.3 Kommer skatt på poker att minska antalet nätpokerspelare?

I undersökningen kunde vi se att antalet pokerspelare kommer minska om spelarna blir tvungna att skatta på vinsterna, men dock inte i den utsträckning som vi trodde. Vi tror att pokerspelare generellt sett är insatta i skattefrågor gällande poker, då informationen om detta har diskuterats och skrivits i media de senaste månaderna. Emellertid väntar de flesta på något sorts besked från skattemyndigheten hur poker ska beskattas i framtiden, eftersom skattemyndigheten just nu utreder ärendet (Skatteverket, 2005). Studien visar även att vissa pokerspelare kommer att försöka undvika att betala skatt på pokervinster, genom att undvika att ge information till skatteverket. Ett alternativ som ett antal respondenter nämner är att de kommer att använda sig av en internationell bank, som enligt Kinsman (2003) är ett bra och smidigt alternativ att hantera pengar med. Vid användandet av denna internationella bank har därför svenska skattemyndigheter svårare att hitta de spelare som tjänar pengar på poker. Att detta skulle vara en garanti för att slippa betala skatt tror vi dock inte, utan bara en faktor som gör det svårare för skattemyndigheten att granska pokerspelare. Studien visar dock att de flesta skulle fortsätta spela, drygt 80 % av respondenterna, om de blev tvungna att skatta på vinsterna. Anledningen tycker många är att de tjänar tillräckligt och att det fortfarande skulle vara lönsamt, även om en skatt infördes på alla pokervinster. Det fanns även ett par stycken respondenter som nämnde att de orkar inte med ett ”vanligt” jobb längre. Detta tyder på att skattefrågan egentligen inte har så stor inverkan bland de intervjuade respondenterna utan att de flesta skulle acceptera en eventuell införsel av skatt på alla pokervinster.

6 Slutsatser

I denna del av uppsatsen presenteras de slutsatser vi kommit fram till i prioritetsordning.

Hypoteserna:

- Vi kan dra slutsatsen att kortspelet poker till stor del ökat på grund av att det går att spela poker på Internet idag. 97 % av de tillfrågade pokerspelarna skulle inte ha spelat poker i samma utsträckning om det inte hade funnits på Internet. Därmed kan vi bekräfta hypotes nummer ett.
- Nätpoker bidrar ej till något ökat spel på andra spel om pengar men dock menar 75 % av de respondenter som ansåg sig vara spelberoende att nätpoker bidragit mycket till deras spelberoende. Detta leder till att vi kan bekräfta hypotes nummer två.

Frågeställningarna:

- Majoriteten av respondenterna spelar nätpoker för att vinna pengar, men även många pokerspelare spelar nätpoker för att de tycker att nätpoker är roligt.
- Vi kan också konstatera att nätpoker bidrar till att pokerspelare slutar med tidigare fritidsintressen och minskar på motionen/rörligheten i deras vardag.
- Nätpokerspelare kommer till största delen att betala skatt på sina pokervinster om detta skulle träda i kraft, på grund av att det fortfarande är lönsamt för dem att spela nätpoker.

7 Diskussion

I denna del av uppsatsen tar vi upp våra egna tankar och reflektioner om arbetet. Vi tar upp både positiva samt negativa aspekter som vi mött under arbetets gång

Syftet med vår uppsats var att redogöra hur Internet har påverkat formerna för kortspelet poker, samt vilka eventuella konsekvenser det har bidragit till. Vi hade två hypoteser och ett antal frågeställningar som vi ville få svar på genom vår empiriska undersökning av 65 stycken nätpokerspelare i Sverige. Vi tycker att genom vår empiriska undersökning fått goda svar för att kunna bekräfta våra två hypoteser samt besvara de frågeställningar vi haft. Svaren till våra hypoteser var av så hög procentuell fördelning att en statistisk uträkning skulle vara överflödigt och mindre viktig.

Nu i efterhand har vi insett hur svårt det är att få tag i dessa nätpokerspelare. Innan vi började skriva uppsatsen trodde vi att det inte var några problem eftersom vi hörde, läste och såg så mycket om nätpoker i vår omgivning. Men nu efteråt kan vi säga att det har varit det mest problematiska med denna uppsats, att hitta nätpokerspelare slumpmässigt. Vi har genom snöbollstekniken försökt göra urvalet så slumpmässigt som möjligt och skulle vilja säga att vi har kommit fram till ett bra slumpmässigt urval med tanke på den tid och resurser vi har förfogat över i detta arbete. Även litteraturen av detta ämne (nätpoker) har varit svår att hitta, eftersom i den akademiska världen finns det lite, om överhuvudtaget något skrivit om nätpoker och dess konsekvenser. Men även på grund av att det är ett väldigt nytt ämne som har ökat kraftigt i Sverige på bara några månader. Vi har dock gjort vårt bästa att försöka förklara om Internet har påverkat pokerspelet och pokerintresset, samt vilka konsekvenser nätpoker kan ha bidragit till.

Vi vill också poängtera att vi själva spelar nätpoker och har dragits med i denna massiva trend som existerar idag i Sverige. Detta kan ha påverkat arbetet men vi har alltid haft i åtanke, under arbetets gång, att eftersträva efter neutralitet och konsekvens i skrivandet av denna uppsats.

7.1 Förslag till vidare studier

Nedan ges förslag på fortsatta studier som vi anser skulle vara intressant att utreda och undersöka.

- Att undersöka hur omgivningen bland nätpokerspelare uppfattar dem och dess spelande. Detta tycker vi hade varit intressant att undersöka eftersom vi tror att anhöriga och vänner uppfattar deras spelande på ett annat sätt.
- En undersökning av mer juridisk karaktär om beskattning på nätpokervinster hade varit intressant.
- Vi anser att en rikstäckande undersökning bland nätpokerspelare där antalet nätpokerspelare i Sverige hade kartlagts vore intressant. Dessutom en jämförelse mellan kvinnor och män hade varit spännande.
- Att göra en liknande undersökning av ett fåtal personer med ett djupare angreppssätt, genom personliga intervjuer.

- I skrivande stund pratas det en del om att spela poker via mobiltelefonen. Att göra en studie om detta vore spännande, då ny teknik möjliggör ännu ett nytt sätt att spela poker på och ökar dess tillgänglighet ytterligare.

7.2 Tack

Vi vill avslutningsvis tacka alla personer som på ett eller annat sätt bidragit till denna uppsats. Alla ni nätpokerspelare som ställde upp med era åsikter, tack ska ni ha och lycka till med pokerspelet! Utan er hade denna uppsats aldrig kunnat fullbordas. Vi vill även tacka anhöriga som ställt upp under hela arbetets gång både i medgång och motgång (ni vet vilka ni är). Vi vill även tacka de opponenter som bidragit med åsikter och tillrättavisanden för utan er hjälp hade denna uppsats aldrig blivit vad den är idag. Till sist vill vi tacka Jörgen Lindh vår handledare för all hjälp och råd under arbetets gång. Utan ditt intresse och engagemang hade denna uppsats aldrig fulländats.

- Johan Andersson, Omid Azadi & Henrik Renström

Referenslista

- Brink, B. (2002, 18 mars). Internet ökar risk för spelberoende. Svenska dagbladet, Hämtad 2005-03-15, från http://www.svd.se/dynamiskt/inrikes/did_2172687.asp
- Brunson, D. (2004). *Super System 2*. New York: Cardoza publishing.
- Casino City Times. (2005). The casino advantage, and then there is the graveyard advantage. Hämtad 2005-05-24, från <http://pilarski.casinocitytimes.com/articles/5909.html>.
- Casino Cosmopol. (2005). *Kasino historik*. Hämtad 2005-05-09, från <http://www.casinocosmopol.se>
- Computer Sweden. (2005). *Allt fler unga blir beroende av nätpokern*. Hämtad 2005-03-16, från www.idg.se
- Dahnström, K. (1996). *Från datainsamling till rapport – att göra statistisk undersökning*. Lund: Studentlitteratur.
- Derossi, C & Harlan, M. (2005). *Winning at Internet Poker for dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing Inc.
- Edström, A. (2002). *Spelfällan*. Norrköping: Spelfällans förlag.
- Folkhälsoinstitutet. (2005). *Fakta om spel*. Hämtad 2005-04-15, från http://www.slutaspela.nu/information_fakta.shtml
- Forslund, A. (2004). *Nätspel den nya drogen*. Hämtad 2005-04-15, från <http://www.aftonbladet.se/vss/it/story/0,2789,155335,00.html>
- Glimne, D. (2001). *Kasino boken*. Stockholm: Wahlströms förlag.
- Glimne, D. (2002). *Poker handboken*. Uppsala: Almqvist & Wiksell Tryckeri.
- Hilger, M. (2003). *Internet Texas Holdém Winning Strategies from an Internet Pro*. Dimat Enterprises, Inc.
- Järvinen, P.H. (1999). *Research question guiding selection of an appropriate research method*. Department of computer and information sciences: University of Tampere, Finland.
- Kasino länkar. (2005). *Poker fakta*. Hämtad 2005-03-21, från <http://www.kasinolankar.com/poker-historia.htm>
- Kinsman, A. (2003). *Poker -on the Internet*. Storbritannien: D & B Publishing.
- Körner, S. & Wahlgren, L. (1998). *Statistiska metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Laestadius, A. (2001, 7 januari). Snart får vi spela fritt på webben. Hämtad 2005-03-10, från <http://skolan.presstext.prb.se/bin/neta2gate?f=doc&state=f0igt0.9.100>

Bilagor

- Lotteriinspektionen. (2005). *Preliminär sammanställning över spelmarknaden år 2004*. Hämtad 2005-03-16, från www.lotteriinspektionen.se
- Levez, B. (2001). *Kasino*. Storbritannien: New Holland Publishers (UK) Ltd.
- PokerListings. (2005). *Online poker rooms*. Hämtad 2005-04-13, från <http://www.pokerlistings.com/online-poker-rooms>
- Pokertips. (2005). *Poker glossary*. Hämtad 2005-05-04, från <http://www.pokertips.org/glossarydefs/196.php>
- Skatteverket. (2005). *Pokerspel som anordnas för allmänheten - lotteri eller inkomstgivande verksamhet?*. Hämtad 2005-04-27, från <http://skatteverket.se/rattsinfo/skrivelser/05/skrivelser20050131.html>

Bilaga 1 - Enkät

Studie om Internet Poker

Studien genomförd av Henrik, Johan & Omid på Internationella Handelsbögskolan i Jönköping år 2005.

Bakgrund

1. *Ålder?*

15-18 år 19-22år 23-26år 27-30år >31år

2. *Utbildning?*

Grundskola Gymnasium Högskola Annat_____

3. *Huvudsaklig sysselsättning nu?*

Studerar Arbetar Spelar poker Annat_____

Pokerspelande

4. *Hur länge har du spelat poker på Internet?*

0-6 mån 6-12 mån 1-2 år 2-5 år >5år

5. *Vilken typ av poker började du att spela?*

Nätpoker Livepoker

6. *Hur ofta spelar du poker i genomsnitt (timmar/vecka)?*

-Nätpoker

1-10 tim 10-20 tim 20-40 tim >40 tim Inget

-Live

1-10 tim 10-20 tim 20-40 tim >40 tim Inget

7. *Hade du spelat poker i samma utsträckning om det inte funnits på Internet?*

Ja Nej

8. *Vad är orsaken till att du spelar poker på Internet (Kryssa för ett eller flera val som stämmer in på dig)?*

Roligt spela Tjäna pengar Tidsfördriv/Hobby Vänner

Lättillgängligt Snabbare än livepoker Utbudet av aktiva pokerbord

Annat _____

9. Anser du att du spelar för mycket poker på Internet?

Ja Nej

Om Ja, varför? _____

Konsekvenser

10. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för negativa konsekvenser i din vardag?

Tappat sociala kontakter Sömnproblem Brist på motion (rörlighet)

Slutat med tidigare intressen/sportutövande Annat _____

11. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för positiva konsekvenser i din vardag?

Fått nya vänner Fått en högre levnadsstandard Rest mer Annat _____

12. Vilka spel om pengar (förutom poker) spelar du?

ATG(hästspel) Lotterier Tips Casino spel Jack Vegas Inga

13. Hur har ditt nätpokerspelande påverkat ditt spelande på andra spel om pengar?

Inte alls Jag spelar lika mycket som innan Jag spelar mer nu

Jag spelar mindre nu

14. Anser du dig vara spelberoende?

Ja Nej

Om Ja, till hur stor del anser du att nätpoker har bidragit till detta?

- Mycket Lite Ingenting

Framtiden

15. Kommer du att fortsätta spela poker om du blir tvungen att skatta på vinsterna?

- Ja Nej

Varför? _____

16. Kommer poker på Internet att växa enligt din mening?

- Ja Nej/stå still Det kommer minska Vet ej

Varför? _____

17. Tycker du att enkäten saknar någonting, så vänligen ge din åsikt nedan.

Tack för din medverkan!

Bilaga 2 - Respondenternas svar på enkäten

(Inom parentes visas de antal som kryssat för det aktuella svarsalternativet)

1. *Ålder?*

15-18 år (0)

19-22år (19)

23-26år (34)

27-30år (8)

>31år (4)

2. *Utbildning?*

Grundskola (6)

Gymnasium (20)

Högskola (39)

Annat (0)

3. *Huvudsaklig sysselsättning nu?*

Studerar (24)

Arbetar (32)

Spelar poker (8)

Annat (1)

4. *Hur länge har du spelat poker på Internet?*

0-6 mån (15)

6-12 mån (22)

1-2 år (15)

2-5 år (11)

>5år (2)

5. *Vilken typ av poker började du att spela?*

Nät poker (28)

Livepoker (37)

6. *Hur ofta spelar du poker i genomsnitt (timmar/vecka)?*

-Nät poker

1-10 tim (23)

10-20 tim (21)

20-40 tim (15)

>40 tim (6)

Inget (0)

-Live

1-10 tim (51)

10-20 tim (1)

20-40 tim (0)
>40 tim (1)
Inget (12)

7. Hade du spelat poker i samma utsträckning om det inte funnits på Internet?

Ja (2)
Nej (63)

8. Vad är orsaken till att du spelar poker på Internet (Kryssa för ett eller flera val som stämmer in på dig)?

Roligt (49)
Tjäna pengar (51)
Tidsfördriv/Hobby (23)
Vänner spelar (10)
Lättillgängligt (20)
Snabbare än livepoker (16)
Utbudet av aktiva pokerbord (14)
Annat (0)

9. Anser du att du spelar för mycket poker på Internet?

Ja (21)
Nej (44)

10. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för negativa konsekvenser i din vardag?

Tappat sociala kontakter (26)
Sömnproblem (15)
Brist på motion (rörlighet) (25)
Slutat med tidigare intressen/sportutövande (22)
Annat (10)

11. Vad har ditt pokerspelande på Internet gett för positiva konsekvenser i din vardag?

Fått nya vänner (33)
Fått en högre levnadsstandard (33)
Rest mer (16)
Ingen skillnad (15)
Annat (10)

12. Vilka spel om pengar (förutom poker) spelar du?

ATG(hästspel) (7)
Lotterier (4)
Tips (28)
Casino spel (13)
Jack Vegas (5)
Inga (28)

13. Hur har ditt nätpokerspelande påverkat ditt spelande på andra spel om pengar?

- Inte alls (28)
- Jag spelar lika mycket som innan (6)
- Jag spelar mer nu (16)
- Jag spelar mindre nu (15)

14. Anser du dig vara spelberoende?

- Ja (20)
- Nej (45)

Om Ja, till hur stor del anser du att nätpoker har bidragit till detta?

- Mycket (15)
- Lite (5)
- Ingenting (0)

15. Kommer du att fortsätta spela poker om du blir tvungen att skatta på vinsterna?

- Ja (54)
- Nej (11)

16. Kommer poker på Internet att växa enligt din mening?

- Ja (64)
- Nej/stå still (1)
- Det kommer minska (0)
- Vet ej (0)