



DU KOMMER ALLTID ATT FÖRLORA!

Hur spel om pengar
verkligen funkar

Projektet drivs av Flamman Ungdomarnas Hus
och finansieras av Arvsfonden.

Risken att du blir påkörd av en bil när du hämtar ut storvinsten är större än chansen att du vinner den.



DU KOMMER ALLTID ATT FÖRLORA!

Hur spel om pengar verkligen funkar

High Stakes jobbar mot spelproblem bland unga. Genom att sprida information om spel och spelproblem vill vi hindra att unga dras in i det. Dessutom erbjuder vi stöd till dem som redan har, eller är på väg in i ett spelberoende. High Stakes drivs av Flamman Ungdomarnas Hus i Malmö och finansieras av Arvsfonden.

DET DU BEHÖVER VETA:

- › SPELEN ÄR I GRUNDEN SKAPADE FÖR ATT SPELAREN SKA FÖRLORA
- › JU LÄNGRE MAN SPELAR DESTO STÖRRE ÄR SANNOLIKHETEN ATT SPELET SLUTAR I FÖRLUST
- › SÅ FORT PENGAR STOPPATS I MASKINEN HAR BOLAGET GJORT SIN VINST, ALLTID
- › VINST KAN SKE PÅ KORT SIKT, MEN SPELBOLAGET KOMMER ALLTID ATT VINNA I LÅNGDEN
- › PLANERA HUR MYCKET DU SKA SPELA FÖR OCH HÅLL REDA PÅ VINSTER OCH FÖRLUSTER

“

Det är fredag kväll, det är dags att hitta på något med vännerna. Vi bestämmer oss för att åka till närmaste biljardställe för att spela lite och fördriva tiden. Vi kommer dit och börjar spela, allt är grymt, vi har kul. Vi driver med och utmanar varandra. Efter någon timme får en av oss syn på en Vegas-maskin på andra sidan lokalen. Utan att egentligen tänka till går vi dit och bestämmer oss för att stoppa in lite pengar och testa lyckan. En av oss berättar att han har hört om ett system som funkar för att slå spelet. Vi testar.

Vi börjar med en hundring, försöker dubbla spelen så mycket det går, men missar på de höga insatserna. Vi ökar insatsen och lägger in 500 med tanken att det måste ju vända snart! Men det gör det inte, vi förlorar allt vi har. Vi känner oss frustrerade, tomma och arga. Vi bestämmer oss för att komma tillbaka imorgon kväll för att slå maskinen. Oddsen måste vända. Kvällen gick från att vi hade det grymt till att vi lämnade biljardhallen arga och besvikna. ””

VAD ÄR SPEL?

För många av oss är spel ett roligt nöje. Det är en social aktivitet, en form av underhållning och ett sätt att skapa band med människor i vår närhet. De flesta av oss spelar utan att det får några större negativa konsekvenser. Men för många av oss blir spelandet ett problem och mer än ett tillfälligt nöje. Spänningen fångar oss och det blir svårare och svårare att få den att släppa taget. Spelet blir istället ett tvång; ett beteende som inte går att kontrollera.

Ett sådant missbruk uppstår sällan av sig själv – det är ofta resultatet av andra problem vi har i våra liv. Kanske spelar man för att fylla en tomhet eller för att fly undan jobbiga tankar. Oavsett vad som ligger bakom är det väldigt viktigt att förstå var gränsen mellan ansvarsfullt spelande och spelmissbruk går. På så sätt kan vi hålla oss själva och våra nära och kära borta från spelets negativa konsekvenser.

Det finns många sätt att spela om pengar på och för de flesta av oss är det ett enkelt sätt att skapa mer spänning. Det gäller också även för sociala spel som poker där en liten insats uppmuntras. Egentligen behöver denna typ av spel inte vara så olik andra aktiviteter som att gå på bio, gå på en fotbollsmatch eller andra nöjen som inte involverar slumpen. Lite som att vi betalar för vår underhållning. I dessa fall är det spänningen som får folk att komma tillbaka till spelandet. Det är också spänningen som bildat den spelkultur många av oss tar del av idag.

**Hasardspel
(spel om pengar)
att riskera något
av värde, oftast
pengar, i ett spel
som involverar
slumpen.**

SPELPROBLEM

“Spelberoende är ett behov av att spela kontinuerligt trots skadliga negativa konsekvenser eller en önskan att sluta.

Problemspelande definieras ofta av huruvida skada upplevs av spelaren eller andra, snarare än av spelarens beteende.”

Spelproblem kan visa sig på många sätt. För många av oss blir problembeteende tydligt när vi känner att vårt spelbeteende ofrivilligt går ut över människor och delar av våra liv som inte har något med spelet att göra.

Spelmissbruk kan förvärras av tron att vi antingen har eller saknar skickligheten som krävs för att spela. Många kortspel kräver att spelaren har färdighet och förstår strategi för att oddsen för vinst ska öka. Exempel på ett sådant spel är Black Jack. I Black Jack kan vi öka dina odds att vinna med ”rätt” spel, men banken eller huset kommer alltid ha högre odds att vinna än vi. Andra spel, som lotter, och slotmaskiner som Jack Vegas, kräver ingen skicklighet alls då alla spel är slumpmässiga. De är alltså oberoende av spelarens handlingar. Trots detta tror många av oss att vår timing, satsning eller sättet vi trycker på knappen kan påverka resultatet.

ÄR SPEL ENBART TUR?

Spel som är baserade på slumpen är ofta väldigt populära. Spänningen ligger för många i oförutsägbarheten och chansen att vinna pengar, men den sociala atmosfären bidrar också till att göra spel mer lockande.

Exempel på spel som inte har något med skicklighet att göra och där tur (eller chans, mer om detta senare) är det enda som räknas är: spelautomater, lotto, bingo och roulette. I dessa spel finns det inget en spelare kan göra för att påverka spelresultatet, även om många av oss tror det. Dessvärre lurar vi oss själva genom att intala oss att vi har kontroll där kontroll inte existerar. Oavsett var eller hur vi trycker, vilken spelstrategi vi använder eller vilka siffror som kommit innan kan vi inte påverka resultatet. Spelet är skapade för att se till att vi som spelare i längden ska förlora mer än vi vinner.

Föreställ dig följande situation:

Vi sitter vid en spelmaskin och sätter kontinuerligt in pengar i maskinen. Vi har spelat i ett par timmar och flera gånger har kombinationen av dubblingar och symboler varit otroligt nära att ge en stor vinst. Vi har bränt igenom ett par tusen och pengarna börjar ta slut. Tanken på att sluta och gå hem finns, men om vi ger upp nu kommer ju alla pengar som matats in i maskinen ha gått till spillo, eller hur? Man kan inte bara gå bort från spelet. Tänk om någon annan kommer och tar DIN maskin och vinner det vi skulle vinna. Vi tänker stanna, åtminstone tills vi fått tillbaka dina pengar ...

Sanningen är att pengar inte sitter och väntar på att komma tillbaka igen. Om vi tänker såhär kommer vi sannolikt att förlora 100% av våra pengar. Det spelar ingen roll hur mycket pengar vi lagt i en spelmaskin: det har ingen effekt på kommande spel. Oddsden kommer inte att förändras för att vi spelar länge eller mycket och maskinen har ingen skyldighet att betala tillbaka pengar. Många av oss tror att ju mer eller längre vi spelar på en spelmaskin, desto närmre kommer vi vinst. I själva verket har varje spel i slotmaskinen exakt samma odds att träffa jackpotten som föregående spinn. Om det är ett spel eller tusen spelar ingen roll.

TUR ELLER CHANS?

Spelande innebär chans och risk. När någon vinner säger vi att personen har haft tur, fastän personen faktiskt valt att riskera sina pengar och vid enstaka tillfällen lyckats gissa rätt och blivit belönad. Att riskera pengar för att "ha en chans att vinna" och sedan förlora kan vara otroligt frustrerande. Kom ihåg - vi kanske vinner enstaka gånger, men för det mesta kommer spelen att sluta i förlust. Spelen är ju skapade för att vi ska förlora i längden. Hade det inte varit så hade spelbolagen inte existerat.

Ett annat vanligt tankefel är att tro att tur kan påverkas eller byggas upp, till exempel tror många att vissa personer "alltid har tur" eller att någon är så god att hen förtjänar att vinna. Sådana tankar kan öka vår sårbarhet och göra att vi spelar ännu mer. Spel struntar fullständigt i våra tankar och på kort sikt kan vem som helst ha chansen på sin sida. Det enda vi kan veta är: om vi fortsätter spela under längre perioder kommer vi i längden att förlora.

VINNER DU...

...ELLER SPELET?

HUR HUSET ALLTID VINNER

Hur kommer det sig att spelbolaget alltid går plus? Jo, de använder sig av flera principer för att garantera sin vinst.

SLUMPEN

Slumpen innebär att något händer utan plan, syfte eller yttre påverkan. Spel om pengar är nästan alltid baserade på slumpen, vilket innebär att ingen kan förutsäga vilken kombination av spelkort eller tärningskast som kommer att komma upp härnäst.

Exempel på spel som bygger på slumpen:

- Roulette
- Black Jack med en eller flera blandade kortlekar
- Spel som involverar rullande av tärningar (Dice, Craps)
- Pokerspel

Många av oss tror att det är möjligt att utveckla system som kan övervinna slumpen och därmed "lura" spelet. Människor har genom alla tider försökt att utveckla just sådana strategier, men varenda en har misslyckats. Slumpen i spelet säkerställer att det är omöjligt för spelaren att kontrollera eller förutsäga resultatet. Kom ihåg: att vi lyckats gissa rätt ett par gånger betyder inte att vi hittat ett system som kan förutspå spelet!

SPELARENS TANKEFEL

Föreställ dig att vi spelar tio omgångar av ett tärningsspel. En enda tärning kastas per omgång och vi ska gissa om det blir ett udda eller jämnt tal som kommer upp. Vi vet att eftersom hälften av numren på tärningen är jämna (2,4,6) så har vi 50% chans att gissa rätt. Din chans att kasta ett udda tal (1,3,5) är också 50%. Vi väljer att gissa udda tal vid alla omgångar.

De första nio kasten blir samtliga jämna nummer. Vi gör en snabb uträkning och ser att chansen att kasta ännu en jämn siffra är ca 0.1%, så vi tänker att det nästan garanterat kommer att bli ett udda tal nästa gång. Förvånansvärt nog blir det ännu en jämn siffra! Vi förlorar spelet.

Det här är ett exempel på spelarens tankefel. I verkligheten är kasten helt oberoende av varandra och varje tärningskast har alltså 50% chans att ett jämnt nummer kommer upp och 50% chans att ett udda nummer kommer upp. Alltid. Det gäller för alla spel som är baserade på slumpen.

OBEROENDE HÄNDELSER

Oberoende händelser i spel innebär att tidigare spel inte har någon som helst påverkan på efterföljande spel.

Om vi tar ovanstående exempel: När vi kastar tärningen 10 gånger, kommer då de nio föregående resultaten påverka vad som kommer när vi kastar tärningen den tionde gången? Svaret är nej. Kasten är helt oberoende av varandra. Det betyder att varje tärningskast alltid har 50% chans för jämnt nummer och 50% chans för ett udda nummer. Tärningen har alltså inget minne av vad som har hänt tidigare, och därför har föregående spel ingen effekt på vare sig nuvarande eller framtida spel.

Låt oss ta kasinospellet roulette som ytterligare ett exempel. Varje gång roulettehjulet snurras är resultatet helt oberoende från alla tidigare spel eller tryck. Detta gäller oavsett vilka nummer och färger som har kommit upp tidigare. Detsamma gäller för slotmaskiner. Varje gång vi trycker på knappen på en slotmaskin är det spelet helt oberoende av alla tidigare spel. Det spelar ingen roll hur många rundor vi spelat eller hur mycket pengar vi stoppar in i maskinen: oddsen kommer alltid att vara desamma, både för att vinna och för att förlora.



Tankefelet att tidigare händelser påverkar situationen är en naturlig del av vår tankeprocess. Vår hjärna fungerar på detta vis i överlevnadssyfte. De tankemekanismer som hjälper oss att dra slutsatser och förutsäga framtiden, baserat på vad som har skett innan, är en vanlig del av vår vardag. I spelsammanhang ger dessa mekanismer oss en felaktig känsla av att vi kan kontrollera situationen – vi har ju upplevt en liknande situation tidigare. Känslan av kontroll kan leda till att vi spelar ännu mer.

Det är fel att förvänta sig att siffrorna, färgerna eller korten snart ska jämnas ut sig. Om bara röda siffror rullas tio gånger i rad på ett roulettebord är det lätt att tänka att det nästa omgång "måste" bli svart. Precis som i tärningsexemplet är färgen som rullas helt oberoende av det som kommit innan, det är bara en slump. Detsamma gäller alla föregående och framtida spins.

Men vänta, om jag förlorar 7 gånger i rad är väl chansen att vinna större 8:e gången?

NEJ, slumpen minns inte vad som hänt tidigare. Du är inte närmare en vinst bara för att du förlorar några gånger.

HUSETS FÖRDEL

Husets fördel innebär att huset (spelbolaget) som erbjuder spel har en matematiskt uträknad fördel som garanterar att de alltid kommer att tjäna pengar. Fördelen, som brukar räknas i procent, kan variera från ganska liten till rätt så stor. Fördelen visar den procentuella mängden av alla satsningar som spelarna kommer att förlora i längden. Kom ihåg: i spel kan nästan vad som helst hända på kort sikt. Huset tänker inte på kort sikt utan ser alltid spelet på lång sikt. Huset ser inte enstaka spelare utan alla spelare och räknar med att de flesta kommer att förlora i längden. Det vill säga att även om en person vinner kommer spelare som grupp alltid att förlora. Så länge folk spelar, oavsett vad och hur de spelar, kommer huset att vinna.

Husets fördel garanteras på ett eller flera sätt. Det rör sig om regler för hur spel spelas, vilken utrustning som ska användas och när bettingen sker. Reglerna kan utformas till husets fördel. I till exempel Black Jack måste spelaren dra sina spel först. Då riskerar hen att förlora genom att "bli tjock" (få en summa över 21) innan huset drar sina kort.

ODDS

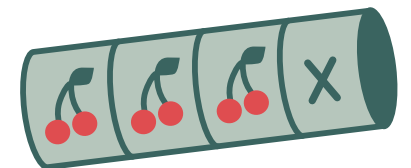
Husets fördel uppnås ofta genom att spelbolagen bestämmer hur mycket som kan betalas ut i vinst. Dessa utbetalningar är lägre än de verkliga oddsen för att vinna och det vi borde vinna om det hade inte funnits en fördel för huset. Återigen är roulette ett bra exempel på detta. Roulettehjulet har 37 siffror (1 till 36 och 0), så oddsen för att vinna på en enda insats är 1 på 37. Men den vinst som kommer betalas ut är bara 35 gånger din insats. Denna skillnad i utbetalning kommer i längden resultera i stora vinster för huset.

Andra spel där utbetalningen sätts lägre än de verkliga oddsen är mini-baccarat, trekortspoker och caribbean poker.

RETURN TO PLAYER

Return to player (RTP) är den term spelbolag använder för att beskriva den andel av alla satsade pengar i ett spel som huset kommer att betala tillbaka till spelarna över tid.

Om vi spelar för 100kr på en slotmaskin som har en RTP på 90% så kommer 90kr att betalas ut igen. Men det behöver inte betyda att det blir just vi som vinner!



Utöver detta finns det heller ingen tidsbegränsning på när pengarna ska betalas ut igen eftersom RTP-utbetalningarna räknas på lång sikt. Det kan betalas ut i antingen större summor som en jackpott eller genom en rad mindre vinster.

Det innebär att oavsett vad som händer har huset tjänat sina pengar i samma stund vi stoppar pengar i maskinen. Det gäller även när stora jackpottar på flera miljoner betalas ut. Spelbolaget har innan dess redan tjänat sin andel och de pengar som betalas ut har de sedan länge räknat med att de ska ge ut igen.

Det grundläggande budskapet är att i spel kan nästan allt hända på kort sikt. Därför bör vi aldrig satsa mer pengar än vi är beredda att förlora.

KORTSIKTIG VINST

Hittills har vi talat om slumpen, oberoende händelser och husets fördel. Av det har vi kunnat dra slutsatsen att dessa faktorer alla bidrar till att spelbolagen kommer att tjäna pengar i längden.

Men hur kommer det sig då att folk vinner? Svaret på detta är att det är fullt möjligt att vinna på varje enskild insats, men det enda sättet att behålla vinsten är att sluta spela. Om vi däremot fortsätter spela när vi vunnit ökar sannolikheten att spelbolagets fördel blir verklighet. Spelbolagen vet att den individuella spelaren kan vinna på kort sikt, men när spelet fortsätter blir det mer och mer sannolikt att spelaren kommer att förlora. Det är därför spelbolagen vill att vi ska fortsätta spela, oavsett vad det är för spel. Så länge vi fortsätter spela kommer det att betyda vinst för huset.

De flesta spelare har svårt att förstå resultatet av sitt spelande på lång sikt – de flesta är mer intresserade av hur det går just nu och inte nästa vecka. För att hålla koll på vårt långsiktiga spelande är det bra att skriva ner varje speltillfälle, hur mycket vi har vunnit och förlorat och hur mycket pengar vi har spelat för. På så sätt kan vi enkelt se hur mycket tid och pengar vi har lagt ner och sedan avgöra om det är något vi vill fortsätta göra. Det ger ofta en hård bild av hur verkligheten ser ut. Men det är kanske det bästa verktyget för att få kontroll över sitt spelande eller kanske till och med sluta helt.

I DET LÅNGA LOPPET ÄR DET STATISTISKT **OMÖJLIGT** FÖR EN
SPELARE ATT GÅ MED VINST.

NÅGRA SISTA ORD ...

Syftet med denna bok har varit att informera dig om hur spel om pengar fungerar och skapa en grundläggande förståelse för hur bolagen tjänar pengar på sin spelverksamhet.

En av de största anledningarna till att vi kan falla in i spelmissbruk är att vi tänker att vi kan slå huset. När vi tänker att vi kan styra ett spel som vi faktiskt inte kan kontrollera tänker vi fel tankar. Det är alltså fel att tänka "jag måste ju vinna någon gång". De felaktiga tankarna får oss att fortsätta spela istället för att acceptera att vi har förlorat.

VILKA ÄR VI?

High Stakes jobbar mot spelproblem bland unga. Verksamheten drivs av Flamman ungdomarnas hus i Malmö och finansieras av Arvsfonden.

MER OM OSS

På Flamman ungdomarnas hus sätter vi barn och ungas uppväxt och utveckling i fokus. Vi driver flera olika verksamheter som alla är inriktade på att skapa en trygg, positiv och utvecklande miljö för unga, både lokalt, regionalt och nationellt. Vill du veta mer? Kolla in oss på flammanhyllie.se

Att spela för att
vinna tillbaka
det du förlorat
funkar aldrig!



Denna broschyr
går även att hitta på
www.highstakes.se



Projektet drivs av Flamman Ungdomarnas Hus
och finansieras av Arvsfonden.