

En kvalitativ studie om spelmissbrukets orsaker och konsekvenser

Av: Alexander Varli & Simon Chamoun

Handledare: Jon Wittrock

Södertörns högskola | Institutionen för samhällsvetenskaper

Kandidatuppsats 15 hp

Examensarbete | Höstterminen 2017/2018



SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM
sh.se

Abstract

The purposes of this study is to examine what causes gambling and what the outcomes are for gambling. This research has been conducted by three qualitative interviews with therapists who work with treating gamblers, and three autobiographies that are based on the personal narratives of former gamblers. In order to analyze our data we have utilized two theories, the abuse process and the cognitive theory. Through our analysis we have obtained seven different motives for gambling. To conclude, developing a game abuse can be affected by multiple factors, and it entails devastating consequences both for individuals and their relatives.

Keywords: Gambling addiction, gambling problem, cause, consequences.

Titel: "A qualitative study regarding the causes and consequences of game abuse"

Författare: Alexander Varli & Simon Chamoun.

Sammanfattning

Syftet med studien är att undersöka vilka orsaker som leder till ett spelmissbruk samt vilka konsekvenser det medför. Studien har genomförts med hjälp av tre kvalitativa intervjuer med terapeuter som behandlar spelmissbruk, och tre självbiografier som handlar om tidigare spelmissbrukares berättelser. För att kunna analysera vårt material har vi använt oss av teorier om missbruksprocessen och kognitiv teori. Genom att analysera insamlat material har vi fått fram sju olika teman. Resultaten som studien har kommit fram till visar att det finns olika orsaker till att utveckla ett spelmissbruk samt att det medför förödande konsekvenser för både individen och dess anhöriga.

Titel: 'En kvalitativ studie om spelmissbrukets orsaker och konsekvenser'

Nyckelord: Spelmissbruk, spelproblem, orsaker, konsekvenser.

Författare: Alexander Varli & Simon Chamoun.

Förord

Vi vill först och främst rikta ett stort tack till vår handledare Jon Wittrock, som med sin handledning och sina tips har gjort denna uppsats möjlig. Vi vill även rikta ett stort tack till våra tre respondenter som hade möjligheten att ställa upp på intervjuer. Tiden för skrivandet av uppsatsen har varit väldigt lärorikt samt påfrestande vid vissa tillfällen, vilket har bidragit med kunskap som vi kommer att ha med oss livet ut.

Tack!

Innehåll

1 Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Definition av begrepp	2
1.2.1 Spelmissbruk	2
1.3 Relevans för socialt arbete.....	3
1.4 Syfte och frågeställning.....	3
2 Tidigare forskning.....	3
2.1 Vad orsakar spelproblem	4
2.2 Motiv för spelandet	5
2.3 Konsekvenser av spelproblem	6
2.3.1 Konsekvenser för anhöriga	6
2.4 Mizerskis forskning kring spelmissbruk	7
2.5 Stöd och behandling	7
2.6 Summering av tidigare forskning	8
3 Teoretisk referensram.....	9
3.1 Missbruksprocessen.....	9
3.2 Kognitiv teori.....	11
3.2.1 Stimulushantering av inre och yttre stimuli.....	12
3.2.2 Identitetsupplevelser och psykosociala färdigheter	12
3.3 Summering av den teoretiska referensramen	13
4 Forskningsmetod.....	13
4.1 Kvalitativ metod	13
4.2 Vetenskapsteoretisk ansats	14
4.3 Analysmetod	14
4.4 Databasinsamlingsmetod	15
4.5 Urval	15
4.6 Validitet och reliabilitet.....	16
4.7 Generalisering	16
4.8 Etiska övervägande	17
4.9 Metoddiskussion.....	17
5 Analys och empiri.....	18
5.1 Studiens självbiografier	18
5.2 Orsaker	19
5.2.1 Uppväxt och vägen in.....	19
5.2.2 Ett rus som upplevelse	21

5.2.3 Irrationellt tänkande	23
5.2.4 Tillgängligheten	24
5.3 Konsekvenser	26
5.3.1 Ekonomiska problem	26
5.3.2 Anhöriga	27
5.3.3 Spelmissbrukarens egna upplevelser	29
6 Diskussion	30
6.1 Diskussion och Slutsats	31
6.2 Förslag till fortsatt forskning	32
7 Referenser	33
7.1 Tryckta källor	33
7.2 Elektroniska källor	33
Bilaga 1	36
Bilaga 2	37

1 Inledning

Spelmissbruk är ett växande folkhälsoproblem i Sverige som kan ge påtagliga negativa konsekvenser för individer som spelar och deras familjer. I Sverige har ungefär två procent av den vuxna befolkningen, problem med sitt spelande. För cirka 31 000 personer är spelproblem så allvarliga att det rör sig om ett beroende. Ungefär 170 000 anhöriga till individer drabbas också, och ungefär hälften av de anhöriga är barn som lever i samma hushåll som någon med spelberoende. Konsekvenser av spelberoende för anhöriga är oftast konflikter, dålig ekonomi och stress. Spelproblem är vanligare bland unga än hos vuxna och även vanligare bland män än bland kvinnor. Fenomenet är också vanligast bland socioekonomiskt svaga grupper och områden. Spelmissbruk är tydligt kopplat till andra samhällsproblem som exempelvis psykisk ohälsa och alkoholmissbruk.

(Folkhälsomyndigheten, 2017)

Till denna studie har vi valt att fördjupa oss inom ämnet spelmissbruk. Anledningen till varför vi har valt just detta ämne är för att få mer kunskaper kring fenomenet. Vi kommer att intervjuva tre terapeuter som arbetar med att behandla spelmissbrukare samt använda oss av tre självbiografier som handlar om huvudpersonernas tidigare spelmissbruk. De faktorer vi kommer att undersöka är varför personerna utvecklar ett spelmissbruk och vilka konsekvenser det medfört för de och deras anhöriga. Vi kommer sedan att jämföra huvudpersonernas egna berättelser med terapeuternas tankar och åsikter. För att försöka beskriva hur personerna har utvecklat ett spelmissbruk och hur det har förändrats över tid så kommer vi använda oss av de generella teorierna missbruksprocessen och kognitiv teori.

1.1 Bakgrund

Fenomenet spel om pengar har idag utvecklats till en mångmiljardindustri. Utbudet av spel och antal spelformer samt tillgänglighet har ökat runtom i världen, främst spel som finns i kasinon och innefattar kontinuerliga spel samt spel som har kort varsel mellan insats och dragning. Idag har dessutom flera spelformer sina utbud via internet, vilket gör att många människor har tillgång till dessa spel dygnet runt och överallt. Historiskt sett har spel om pengar eller värdesaker funnits i mer än 5000 år, hur stor omfattning har varierat mellan olika kulturer. Det har även dragits slutsatser om att spel om pengar tillhör den mänskliga naturen, dock visar faktumet att spelandet inte anträffas i alla kulturer vilket tyder på att det är ett fenomen som är socialt och kulturellt inlärd. Det har förekommit spel om pengar i både egalitära samhällen där det inte finns någon formell politisk ledning, samt i hierarkiska

samhällen. När människor spelar med varandra utan någon arrangör omfördelas resurserna endast inom gruppen av spelarna. I det moderna samhället idag har spelandet kommersialiserats där spelarna oftast spelar mot en arrangör, även så kallad *huset*. Oddsen på att vinna är då alltid satta till arrangörens fördel. Det varierar beroende på spelformen om hur stor andel av insatserna som går tillbaka i vinst till spelarna. Som i exempelvis lotterier så går ungefär 40 procent av insatserna tillbaka till spelarna i form av vinst och i kasinospel upp till 99 procent i vissa spel. När det kommer till pokerspel med spelare som spelar mot varandra med hjälp av arrangörer, brukar spelarrangören oftast ta ut en liten avgift av varje spelare. Avgiften kan innebära 1 procent av varje spelares insats. (Folkhälsomyndigheten 2008, s. 26)

1.2 Definition av begrepp

Vi ska i detta avsnitt definiera tre begrepp som alla är synonyma med varandra, dessa begrepp är följande: spelproblem, spelmissbruk och spelberoende. Begreppen kommer genomgående under studien att användas i olika kontext, beroende på sammanhang. Då dessa begrepp syftar till samma fenomen återges en allmän beskrivning, innehållande dem tre begreppen, av vad definitionen av dessa begrepp är.

1.2.1 Spelmissbruk

Begreppet missbruk används ofta i forskningssammanhang som främst syftar på de sociala konsekvenserna än effekterna på hälsan. Begreppen *missbruk* och *missbrukare* används båda inom socialtjänsten, utan att det finns en fastställd definition av begreppen. En förklaring till det är att socialtjänsten inte har till uppgift att göra diagnostiska provningar, som hälso- och sjukvården har till uppgift att göra. De två begreppen missbruk och missbrukare används fortfarande inom socialsektorn även fast det blivit vanligare att undvika begreppen när det talas om individer som har problem med beroende- och missbruksproblem. (Regeringen, 2016)

En allmän och accepterad definition av begreppet *spelproblem* existerar inte. Spelproblem är en benämning som ofta används i olika sammanhang för att förklara när spelare har en bristande kontroll över sitt spelande och inte kan behärska det. Spelandet leder till påtagliga konsekvenser som är negativa för individen som spelar och andra anhöriga till individen och även samhället. Konsekvenser som begreppet inkluderar är skadeverkningar på ekonomin, på hälsan och på det sociala livet. Det gäller främst när problemet påverkar exempelvis familjen, arbetet eller orsakar känslomässiga problem som påverkar hälsan negativt. (Regeringen, 2016)

Spelberoende är en form av spelproblem som är mycket allvarlig. Alla personer som har spelproblem, behöver inte vara spelberoende. Ett spelberoende klassas som alkohol- och narkotikaberoende då det har bevisats att hjärnan påverkas på samma sätt gällande belöningssystemet (Regeringen, 2016). Ett spelberoende utmärks när en individs tankar är upptagna av antingen tidigare eller framtida planerade spel. Det uppstår en form av rastlöshet när en person med spelberoende försöker kontrollera sitt spelbegär (NE, 2017). Förlust av pengar försöker täckas genom nya spel. Det uppstår skuld känslor som endast har en tillfällig effekt som snabbt försvinner, även anhörigas vädjande och goda råd har en tillfällig effekt (NE, 2017).

1.3 Relevans för socialt arbete

Spelmissbruk är ett problem som drabbar många i samhället och behöver förebyggas. Från och med första januari år 2018 kommer problem med spel om pengar att ingå i socialtjänstlagen samt hälso- och sjukvårdslagen. Denna lagändring innebär att kommuner och landsting runtom i Sverige blir ålagda att förebygga spelproblem hos individer. Även stöd och behandling ska kunna erbjudas till personer med allvarliga spelproblem. Med denna lagändring kommer personer med spelproblem att få samma rätt till hjälp och stöd som personer som har drog- eller alkoholproblem. Behovet av mer kunskap om spelproblem är stort, ungefär 90 % av alla kommuner i Sverige uppgav år 2015 att de behövde mer kunskap inför en ändring av socialtjänstlagen gällande spelproblem. Socialstyrelsen kommer att ta fram ett kunskapsstöd som berättar hur man kan arbeta kring stöd och behandling. (Folkhälsomyndigheten 2017)

1.4 Syfte och frågeställning

Studiens syfte är att utifrån personerna i självbiografierna samt terapeuternas perspektiv undersöka och få en större förståelse kring fenomenet spelmissbruk.

- Vilka orsaker beskriver huvudpersonerna i självbiografierna och terapeuterna har lett till ett spelmissbruk?
- Vilka blir konsekvenserna för huvudpersonerna i självbiografierna och deras anhöriga enligt personerna själva och terapeuterna?

2 Tidigare forskning

I det här avsnittet ska vi redogöra för tidigare nationell och internationell forskning om spelmissbruk. Vi har delat upp det i sex olika teman: (1) orsakerna för spelmissbruk, (2)

motiv för spelandet, (3) konsekvenserna av spelproblem, (4) konsekvenserna för anhöriga, (5) Mizerskis forskning om spelmissbruk, (6) stöd och behandling, samt skall avslutas med en summering. Vi kommer att beskriva orsakerna till hur individer utvecklar ett spelmissbruk och några motiv till varför individer spelar om pengar. Vi ska även undersöka konsekvenserna som spelmissbrukaren och dennes närstående får från spelandet, och vilka behandlingsformer som kan användas mot ett spelmissbruk och vilka som är de effektivaste mot det.

2.1 Vad orsakar spelproblem

Vissa faktorer kan öka sårbarheten för individer till att få spelproblem. De faktorerna finns inuti hos individen samt miljön och omgivningen kring individen. De riskfaktorer som är troliga att leda till spelproblem är andra tidigare problem som drog- eller alkoholproblem, otrygg uppväxt och impulsivitet. Även en tidig speldebut ökar riskerna till att få spelproblem senare i livet. Ytterligare faktorer är psykisk ohälsa och svåra livshändelser som verkar ha ett samband med spelproblem. Psykosociala problem är vanligt förekommande hos personer som har individuella riskfaktorer som ökar riskerna för att utveckla spelproblem. De riskfaktorerna tillhör även risken för att utveckla andra negativa livsförhållanden som exempelvis kriminalitet, psykisk sjukdom och drog- eller alkoholmissbruk. Det förklarar även varför samsjuklighet är vanligt förekommande hos individer med olika sociala problem, de är uttryck för samma förutsättningar. Faktorer som påverkar möjligheterna för individer med spelproblem att ta sig ur spelandet finns också. Om individen inte har haft andra liknande problem som exempelvis alkohol- eller drogproblem har lättare att ta sig ur ett spelmissbruk. (Regeringen, 2016)

En stor betydelse för omfattningen av spelproblem är tillgängligheten för spel i dagens samhälle. En ökad tillgänglighet av olika spelformer, fler spelställen och många utbud. Det finns kunskapsluckor angående hur olika sociala faktorer och spelmiljöer i samband med ett spelande har ett påverkande på risken att utveckla ett spelmissbruk. Även vilka typer av spel det rör sig om har en påverkan för risken. En betydande faktor är spelets snabbhet, det vill säga hur lång tid det tar för en att ta reda på om man vunnit eller förlorat. Spelets kontinuitet har också en påverkan på risken för ett spelproblem, med kontinuitet menas hur fort man kan starta ett nytt spel efter ett avslutat spel. Desto kortare tid mellan varje satsning av spel och utfall, desto högre riskpotential finns för ett utvecklande av spelproblem. Exempel på sådana spel är spelautomater och pokerspel på nätet. Spel på nätet har en högre riskpotential än vanliga fysiska spel. (Regeringen, 2016)

Psykologen Liria Ortiz har skrivit en bok som ges ut av Centrum för Psykiatrforskning, där hon förklarar troliga riskfaktorer som kan leda till ett spelmissbruk. En riskfaktor som kan leda till ett spelmissbruk är det irrationella tänkandet hos individer. De irrationella tankemönstren är olika missuppfattningar om sannolikhet för vinst, förlitande på tur och illusion om kontroll. Dessa tankemönster har visat sig att kunna ändra på, för spelare med problem. Om en individ med spelproblem börjar att ersätta dessa irrationella tankemönster med ett realistiskt tänkande, ifrågasätts då en stor del av vad som har lyckats styra dennes spelande. (Ortiz 2016, s. 30)

2.2 Motiv för spelandet

Binde (2013) har gjort en studie där han har sammanställt fem olika motiv till varför individer spelar spel om pengar. Dessa är sociala fördelar, vinna jackpot, humörförändring, intellektuell utmaning och fundamentala för allt spelande vilket är chansen att vinna. Han nämner även att bortsett av dessa fem motiv så finns det förmodligen andra anledningar och orsaker till varför människor spelar, men att dessa bidrar med en övergripande syn och kunskap.

De sociala fördelarna med att spela är för att få en känsla av gemenskap, vilket gör så att individer behagas av den sociokulturella omgivningen som existerar i olika spelmiljöer som exempelvis kan vara kulturella koder, spelroller, språket och de specifika normerna (Binde, 2013).

Ett annat motiv är strävan efter att vinna jackpot för att bli ekonomiskt oberoende. Det finns en föreställning hos människan att en vinst på miljonbelopp, skulle innebära att individen får ett gynnsammare liv och därmed uppnår sitt självförverkligande. (Binde, 2013)

Det tredje motivet är humörförändringen vilket betyder att personen spelar spel om pengar av emotionella skäl, det vill säga spänningen i spelet är det som är lockandet. Vissa individer använder spelandet för att koppla av och vissa använder spelandet som en flykt från sin annars jobbiga vardag. (Binde, 2013)

Det fjärde motivet är intellektuella utmaningar och det innebär att individen lägger ned massvis med tid på att få kunskap om spelet vilket leder till en stimulans hos personen. Hästsport eller poker är olika exempel på spel som ger individen en intellektuell utmaning. (Binde, 2013)

Det femte motivet är chansen att vinna och detta är, enligt Binde (2013), utgångspunkten till varför människor spelar olika spel om pengar. Motivet handlar rentav att vinna mer pengar än det man satsat. Enligt Binde (2013) är det tanken som styr vår symboliska och emotionella natur, som kan förklaras inom den sociokulturella domänen.

2.3 Konsekvenser av spelproblem

Spelmissbruk medför konsekvenser för individen, anhöriga och samhället i stort. Individen får oftast problem med sin ekonomi som sedan kan leda till en skuldsättning. Spel kan leda till negativa konsekvenser även för de individer som inte har utvecklat ett beroende eller missbruk av spel. Det kan orsaka problem genom en kort period av destruktivt spelande. Personer med spelproblem har oftast en försämrad hälsa än andra individer. Om en individ skulle lyckas att ta sig ur sitt spelmissbruk kan problemen som skapats, kvarstå under en längre tidsperiod. Dessa i form av stora skulder, hälsoproblem och relationer som påverkats negativt. (Regeringen, 2016)

2.3.1 Konsekvenser för anhöriga

Anhöriga till individer med spelproblem påverkas också negativt i olika hög grad. Ungefär var femte person i Sverige mellan åldrarna 16 och 84 år uppger att de känner någon anhörig eller närstående som antingen har eller har haft problem med sitt spelande. Som anhörig påverkas den sociala situationen, ekonomin och även hälsan. Det har visat sig finnas ett tydligt samband mellan att vara en anhörig till en person med spelproblem och att själva leva på försörjningsstöd. Anhöriga till personer med spelproblem har en större risk att bli utsatta för våld. Det finns en stödlinje i Sverige som erbjuder rådgivning utan kostnad till både spelare och anhöriga. Många anhöriga som talar med stödlinjen nämner att de har svårt till att lyckas betala räkningarna i hemmet samt att det ofta uppstår konflikter och upplever både stress och psykiska påfrestningar. Anhörigas relation till själva spelaren är ofta präglad av ilska och besvikelse fastän anhöriga oftast vill hjälpa och engagerar sig för att stödja sin närstående med sitt spelproblem. Denna situation liknar de situationer anhöriga har till personer med ett substansmissbruk som exempelvis drogproblem. Just situationen med spelproblem är mer problematisk då anhöriga oftast möts av oförstående attityder, eftersom det är få professionella som har kunskap om problemet. (Regeringen 2016)

Dowlings et. al (2016) har utfört en studie där spelmissbrukarna fick svara på frågor och fick ange om de tyckte deras spelande påverkade sina anhöriga på något sätt. En tredjedel av deltagarna nämnde att deras spelande inte drabbade anhöriga. Deltagarna motiverade sina svar med att deras anhöriga inte var medvetna om deras spelande och därför inte kunnat ha

drabbats på ett negativt sätt. I studien framkommer även att de som har haft problem med sitt spelande oftast väljer att underrapportera deras närstående om vilka negativa konsekvenser de blivit utsatta för. Konsekvenser som familjen kan få utifrån spelmissbrukarens handlingar är något som inte är väl utforskat. (Dowlings et. al. 2016)

2.4 Mizerskis forskning kring spelmissbruk

Ett tankesätt som framkommer hos spelmissbrukare är att de förvränger sanningen genom falska förhoppningar och en illusion om kontroll, som leder till att spelaren med spelmissbruk har en hög förhoppning om att vinna spelet som de spelar i. Ett exempel på spel med hög förhoppning om att vinna, är det enkla spelet "singla slant" där förväntan av en viss händelse blir mindre sannolik desto fler gånger man kastar myntet. Illusion om kontroll är en störning som hänvisar till spelarens tankesätt kring deras skicklighet, chans och slumpmässighet. (Mizerski 2013, s. 1–2)

Forskarna Li, Lu och Miller ger ett annat perspektiv på hur motivationen är hos spelare och effekterna av dem. Forskarna testar sin teori genom att använda australiensiska kliniska data gällande beroendeproblem. För att utveckla deras teori jämför man med tidigare forskning om individer som har substansberoenden eller andra beroenden. Det kan även skilja sig mellan vanliga spelare och spelmissbrukarna i deras motivationer gällande sökning efter njutning eller "självmedicinering". (Mizerski 2013, s. 1–2)

Online spel har expanderat och blivit mycket stort inom spelindustrin över hela världen. Elektroniska spelmaskiner som kallas för "slots" eller "fruit machines" är de mest populära typerna av spel på nätet. Jolley, Lee, Mizerski och Sadeque har även undersökt hur personliga meddelanden från spelbolag har en påverkan på individers spelande. Dessa meddelanden skickas via antingen e-mail eller som sms och uppmuntrar till spel. Dessa meddelanden används även till att kommunicera med sina kunder och för att lösa eventuella problem. Dessa meddelanden leder till ökad spelande bland sina kunder. Forskarna Jolley et. al. har använt sig av ett fältarbete som visar att dessa meddelanden har en stor påverkan på spelarna och deras besöksfrekvens till spel. (Mizerski 2013, s. 2)

2.5 Stöd och behandling

Den främsta typen av behandling av spelproblem ges i form av stöd till en beteendeförändring hos spelare. I Sverige finns erfarenheterna från bestämda behandlingsverksamheter vilka är begränsade samt klinisk behandlingsforskning. De behandlingsmetoder som visat ge bäst resultat för olika spelproblem är behandlingar i form

av beteendeterapier. Psykologisk behandling som Kognitiv beteendeterapi (KBT) har visat sig vara väldigt effektiv och leder till minskade symptom på spelberoende hos personer som genomgått behandling. Motiverande samtal (MI) har också visat sig kunna minska på spelande. Däremot saknas resultat för långtidsuppföljning av behandlingar genom beteendeterapi. Andra former av psykologiska behandlingar har inte visat tillräckligt underlag för att kunna mäta metodernas effektivitet för spelproblem. (Regeringen, 2016)

Tidigare studiers resultat tyder på att det finns flera fördelar med kognitiv beteendemässig behandling för personer med ett spelmissbruk, ett exempel som framhäver detta är studien som KBT terapeuterna Ladoeueur och Boisvert (1997) genomförde. De genomförde en undersökning och valde ut fyrtio spelare utifrån ett slumpmässigt urval och beviljade hälften hjälp i form av kognitiv beteendeterapi och resterande fick skrivas upp på en väntelista. Resultaten visade att de som mottog och gick igenom den kognitiva terapin hade fler minskningar av spelproblem, vilket noterades av South Oaks Gambling Screen (SOGS). (Nancy et. al. 2006, s. 555)

2.6 Summering av tidigare forskning

Den tidigare forskningen berör områden gällande orsaker och konsekvenser till ett spelmissbruk. Det finns flera olika riskfaktorer som kan leda till ett spelmissbruk, därav har vi valt att avgränsa oss till att endast undersöka riskfaktorerna; rörande uppväxten, ruset som upplevelse, tillgängligheten av spelutbud samt irrationellt tänkande. Avgränsningen har skett eftersom det insamlade materialet som vi har använt oss av är otillräckligt samt att studien skulle bli för omfattande gentemot tidsgränsen och ord gränsen. Det vi ska undersöka är om uppväxten hos spelmissbrukare har haft en påverkan till en utveckling av spelmissbruk och om tillgängligheten av spelutbud har en påverkan på spelet hos individer. Vi ska även undersöka ifall ruset som upplevs genom ett spelande har en påverkan på spelet samt hur ett irrationellt tänkande kan påverka spelet hos individer. Vi kommer även att använda oss av Mizerskis studie som handlar om ett irrationellt tänkande innehållande illusioner om kontroll och falska förhoppningar.

De fem motiv som Binde (2013) presenterar i sin studie, hjälper oss att få en övergripande syn till varför vissa individer väljer att spela om pengar. Den kunskapen som Bindes studie bidrar med är till stor hjälp när vi sedan ska tolka vårt insamlade material, då det bidrar med mer förförståelse kring fenomenet. Även Dowlings et al. (2016) studie hjälper oss att få förförståelse om hur spelmissbrukares relationer till anhöriga kan framstå. Det vi ska undersöka är vilka konsekvenser som spelmissbrukarna kan få från deras spelmissbruk.

Studiens avgränsning är att inte undersöka hur stöd och behandling upplevs hos personerna i självbiografierna. Anledningen till varför vi inte ska undersöka denna aspekt är för att vi anser att materialet inte räcker till och forskningen kring det är för litet. Vi har även inte tillämpat Mizerskis studie om hur spelreklam har en påverkan på spelandet hos individer.

3 Teoretisk referensram

Studiens teorier kommer att bestå av två olika teorier, missbruksprocessen och kognitiv teori. Missbruksprocessen omfattar tre stadier som beskriver hur ett missbruk kan utvecklas hos individer samt vad som händer med spelmissbrukarens inställning gentemot sitt spelmissbruk. Denna teori är lämpad för vårt arbete då den hjälper oss att kunna förstå hur processen till ett beroende kan se ut hos människor, vilket ger en helhetssyn angående spelmissbruksproblematiken. Den kognitiva teorin är ett hjälpmedel som professionella terapeuter oftast använder sig av för att behandla individer som har ett spelmissbruk. Det gör de genom att ändra på spelmissbrukarnas tankesätt för att sedan styra ut de ur deras missbruk. Den kognitiva teorin kommer att sedan delas in i två teman som är, stimulushantering av inre och yttre stimuli och det andra är identitetsupplevelser och psykosociala färdigheter. I slutet av detta avsnitt kommer vi att diskutera de valda teoriernas tillämpning för studien.

3.1 Missbruksprocessen

Enligt drog- och familjeterapeuten Nakken (2010) kan missbruket förklaras genom missbruksprocessen som delas in i tre stadier. Han använder en processmodell som hjälpmedel för att definiera missbruk som innehåller rörelse, utveckling och förändring. Processen förklarar en speciell riktning som innehåller en början och slut genom erfarenheter och olika förändringar som uppstår runt om individen. Det är genom dessa erfarenheter och förändringar Nakken (2010) beskriver missbruket. De tre olika stadierna utvecklas genom att missbruket hela tiden förändras.

Det första stadiet förklarar att många förändringar redan ägt rum inuti individens personlighet långt innan anhöriga och omgivningen uppfattat att det finns ett problem. Personligheten hos spelaren förändras varaktigt då missbruket har en sådan stor förmåga att det kan förändra personligheten hos själva individen och de anhöriga. Till en början så upplever individen känslan av att vara ”hög” som en sinnesförändring. Sinnesförändringar upplevs på liknande sätt hos alla människor, men för en blivande missbrukare sker en ny intensiv erfarenhet med känslor av välbefinnande och kontroll. Forskning visar att en missbrukares första känslor är väldigt behagliga och intensiva vilket gör att individen upplever djup berusning. Alla

människor behöver få stöd, kärlek och vägledning för att kunna uppnå emotionell tillväxt. Många får sina dagliga behov av intimitet tillfredsställda genom sina närstående som familj och vänner. De människor som inte kan finna dessa hälsosamma relationer kan vända sig till andra sorters relationer vilket kan innebära en möjlighet till att utveckla ett missbruk. Naturliga relationer innehåller en anknytning till andra, ett givande samt ett tagande vilket är mer hälsosamt än en relation som endast innehåller ett tagande som exempelvis ett missbruk. (Nakken 2010, s. 31)

Nakken (2010) anser även att teorin om missbrukarpersonligheten är viktig och hjälper en att förstå varför vissa individer så småningom skapar beroendeförhållanden till en ny missbrukspersonlighet. Grunden till denna personlighet finns eftersom människor har en önskan om att kunna klara sig genom sina liv med största möjliga nöje och välbehag. Vissa människor har större möjlighet till att utveckla en missbrukarpersonlighet. Dessa människor har oftast svårt att lita på andra människor och detta beror främst på hur de har behandlats under sin uppväxt. De har även svårt att kunna umgås med andra människor. (Nakken 2010, s. 34)

I det andra stadiet i missbruksprocessen förklaras hur individen har tappat kontrollen över sitt beteende och hur händelsen eller objektet tar en mycket större plats i livet än tidigare. Det är under detta stadie människor i omgivningen börjar märka att det finns ett problem och hur personligheten börjar förändras hos missbrukaren. Ett beroende börjar utvecklas och beteendet blir allt mer okontrollerbart. Individen drar sig undan till sin egna "missbrukarvärld" och det är här individen försöker dölja sitt spelande samt försöka gömma pengar från, exempelvis, sin familj. Sådana ageranden leder i sin tur till att beroendet utvecklas och blir allvarigare och individen blir mindre beroende av andra i sin omgivning. Nakken (2010) förklarar även att missbruk är en andlig sjukdom som är ett angrepp på människans ande och själ. Människan blir mer isolerad desto längre missbruket fortsätter, som i sin tur leder till att människan inte kan njuta och känna likadant som andra. Missbruket gör så att människan glömmer vilken betydelse den har. (Nakken 2010, s. 62)

Det tredje stadiet i missbruksprocessen är när personligheten som har utvecklats har full kontroll över personens liv och dennes omgivning, vilket även kallas för livssammanbrottets stadium där stress, ilska och rädsla är vanligt och gör så att personen bryter samman. Missbruksbeteendet blir kontrollerande och extremt i detta stadie, där de livshotande sidorna av beteendet blir tydligt. Missbruk tillhör en av de mest stressframkallande sjukdomarna som

finns vilket överbelastar människans stresstålighet och skadar hälsan. Det kan göra så att det sker raseriutbrott, paranoia och gråtattacker helt utan anledning. Man förlorar sina relationer med många i omgivningen och missbruket orsakar mycket smärta för individen.

Missbrukaren bär på hat och skam mot sig själv och tror inte på lindring som fungerar längre, vilket leder till att individen överväger att ta sitt liv. Det krävs en helt ny livsstil för att bli av med missbruket. (Nakken 2010 s. 70)

3.2 Kognitiv teori

Kognitiv teori är en utveckling av behavioristisk teori och beteendeterapi, det innebär att individens beteende påverkas av perceptioner eller tolkningar av omgivningen under inläringen. Av den orsaken är beteendeproblem konsekvensen av felaktiga eller förvrängda tolkningar. I den kognitiva teorin är individen en tolkande, bearbetande och upplevande varelse som har sin egna uppfattning om verkligheten. Varje individ har tidigare inlärd kognitiva scheman eller mönster som fungerar som ett slags filter på hur vi tolkar, lagrar och bearbetar information från omvärlden. Dessa scheman anses vara individens fördomar som denne får ifrån barndomen och är anledningen till varför människor har olika åsikter och uppfattningar om saker och ting. Vissa av dessa scheman är så svåra att förändra och påverka eftersom de är djupt rotade och stabila. Enligt denna synvinkel är vi konstruktörer som bygger vår egna värld och vi påverkar omgivningen på samma sätt som vi blir påverkade av den. (Kåver, 2006)

Inom kognitiv teori förekommer metoden operant inläring, som innebär att olika individers beteende styrs av de konsekvenser som uppkommer från beteendet. För individen blir inlärd beteenden som ett instrument som nyttjas för att kunna förändra något eller ernå en önskan. Om individens önskan uppfylls så ökar sannolikheten att individen upprepar sitt inlärd beteende även om önskemålet var att erhålla pengar. När individens önskan förverkligas så skapas något som kallas förstärkare. Dessa förstärkare kategoriseras in i positiva och negativa. Vid negativ förstärkning så sker det något obehagligt som personen undviker eller vill fly ifrån. Vid en positiv förstärkning så får individen någon slags av belöning, det vill säga något som individen eftertraktar. Belöningen som individen erhålls kan vara alltifrån pengar, mat, kärlek och gemenskap. Både negativ och positiv förstärkning leder till en ökad sannolikhet om beteendet som utfördes resulterar till ett uppnått önskemål. (Kåver, 2006)

3.2.1 Stimulushantering av inre och yttre stimuli

Många personer som spelar spel om pengar stimuleras oftast av olika faktorer eller saker som förekommer i samband med deras spelande. Det kan vara både inre och yttre stimuli som utlöser ett "sug" efter att spela hos individen. Risksituationer där det sker ett stimulerande är viktiga att hantera och är behandlingsmål hos vissa personer. Det är väldigt viktigt för vissa spelare att ta del i terapin för att kunna hantera dessa risksituationer. För att det ska fungera så ska spelaren utsätta sig för olika risksituationer antingen i fantasin eller verkligheten vilket leder till att suget hinner kännas och tonas bort. Terapin är något som fortgår tills de utlösande faktorerna inte längre känns av, ett exempel på detta är att man låter sig själv under djup avslappning besöka en plats där spelandet sker under fantasin. Personen ska få uppleva hur suget stiger långsamt till en punkt för att sedan hoppa av "drömmen". Spelaren ska fortsätta göra på detta viset tills det slutar utlösa några autonoma reaktioner under tänkandet av dessa risksituationer. Spelaren måste själv kunna hitta olika metoder för att lyckas sluta med sitt spelande (Ortiz 2016, s. 30).

3.2.2 Identitetsupplevelser och psykosociala färdigheter

Enligt Ortiz (2016, 31) finns det vissa individer som ägnar mycket tid åt spel och har brister i psykosociala färdigheter. De individerna saknar även social skicklighet till att kunna umgås med andra individer och känna en nöjaktig belöning. Individen kan hitta andra alternativ till sitt spelande för att kunna uppleva spänning och koppla av. Svårigheter som problemlösning och kommunikationsfärdigheter är viktiga att träna på för individer som har brister i psykosociala färdigheter. (Ortiz 2016, s. 31)

Enligt Jacobs (1986) brukar många individer med spelproblem byta sin identitet genom sitt spelande för att få uppleva en känsla av lycka. Även att människor som har haft svåra uppväxter löper en större risk för att utveckla ett spelberoende. De använder då spelandet till att kunna hantera stress och känna spänning i tillvaron. Det är viktigt för dessa individer att arbeta med att försöka hitta andra sätt till att kunna hantera känslor av utanförskap. För många personer som har ett spelberoende används spelandet som en slags flykt från besvärliga känslor. (Jacobs, 1986)

Personer med spelmissbruk som har utnyttjat sina närstående för att få pengar till att kunna fortsätta med sitt spelande, kan vara i behov av att berätta om det för någon. Genom att tillkännage sina handlingar kan personen få en chans till att nämna sina värderingar som denne vill leva utifrån. (Ortiz 2016, s. 31)

3.3 Summering av den teoretiska referensramen

Vi har valt att utgå ifrån missbruksprocessen som hjälper oss att förstå hur spelmissbruk kan förändra beteendet hos individer, eftersom vi anser att teorin är lämpad för studiens syfte. Missbruksprocessen ger oss förförståelse kring vad en utveckling av spelmissbruk kan innefatta då processen beskriver i vilken stadie en spelmissbrukare befinner sig i genom dennes handlingar och beteende (Nakken, 2010). Ett exempel är om spelmissbruket är en ny erfarenhet för individen som skapar en upplevelse av djup berusning, befinner sig individen i det första stadiet. Det andra stadiet är när individen har tappat kontroll över sitt spelande och börjar ljuga eller dölja sitt spelande från anhöriga. Det sista och tredje är när individens spelmissbruk har utvecklats och tagit full kontroll över personligheten.

Den kognitiva teorin hjälper oss att förstå individers tankesätt gällande belöningssystem. Teorin förklarar om spelmissbrukarens handlingar sker utifrån en positiv förstärkning som kan vara känsla av lycka, eller negativ förstärkning som kan vara flykt från besvärliga känslor. Båda förstärkningarna leder till att individen upprepar samma moment om beteendet som utfördes resulterar till ett uppnått önskemål.

4 Forskningsmetod

I följande avsnitt kommer vi att förklara och motivera den valda metoden till studien samt vilken vetenskaplig ansats vi har använt oss av. Metoden kommer att beskrivas tillsammans med andra analysverktyg vi använts oss av vilka är generaliserbarhet, reliabilitet, validitet, analysmetod samt etiska övervägande kring studien. Vi kommer även att beskriva studiens urval och datainsamling. Avsnittet avslutas med en diskussion om de valda metoderna till studien och en motivering till varför vi har gjort det.

4.1 Kvalitativ metod

Det finns många tillvägagångsätt till att samla data inom kvalitativa metoder, som exempelvis genom intervjuer och textanalys. Studiens insamlade material sker genom att analysera självbiografier och intervjua professionella som är erfarna inom området spelmissbruk. De data som samlas in i en kvalitativ metod består av vad ett visst fenomen, i det här fallet spelmissbruk, har för betydelse för exempelvis en specifik grupp eller hela samhället. (Katarina, Thelander & Wästerfors 2010, s. 38)

Eftersom vi vill ta reda på hur individerna upplever sitt spelmissbruk samt vad professionella behandlare till spelmissbruk har för åsikter, är en kvalitativ metod bättre lämpad än en kvantitativ metod. Det skulle vara väldigt svårt att gå in på djupet angående

spelproblematiken genom kvantitativa enkäter och därför anser vi att kvalitativa intervjuer och självbiografier är bättre lämpade. Inom kvalitativ metod samlas material in genom intervjuer, berättelser och observationer för att sedan kunna analyseras. (Sohlberg & Sohlberg 2009, s. 100–102)

4.2 Vetenskapsteoretisk ansats

Till denna studie har både det fenomenologiska och hermeneutiska synsättet valts att användas. Vi kommer att kombinera dessa datainsamlingsmetoderna genom att använda oss av två grupper som kommer att studeras gällande deras uppfattning om spelproblematiken. Detta för att få en större och bredare förståelse kring deras upplevelser inom spelproblematiken.

Den fenomenologiska metoden är relevant för studien på det sättet att metoden vill påvisa hur gruppen som skall studeras uppfattar själva fenomenet, som i detta fall är spelmissbruk. Den hermeneutiska metoden är relevant för studien på det sättet att fokus ligger på vad en individ har upplevt och har influerats av, tidigare i sitt liv. Med hjälp av hermeneutiken kan vi analysera texter och citat från självbiografierna. Det hermeneutiska synsättet handlar om att fokus från nutiden flyttas till ett tidigare skede som omfattar en större och bredare kontext (Kvale & Brinkmann, 2009). Vi kommer att använda oss av detta synsätt, då självbiografierna är skrivna under en period som har utspelat sig vid ett tidigare skede.

4.3 Analysmetod

Till analysmetoden kommer vi att koda det insamlade materialet från intervjuerna och självbiografierna. Vi kommer även att använda oss av det fenomenologiska och det hermeneutiska synsättet. Det fenomenologiska synsättet innehåller två element som är själva tyngdpunkten. Det första elementet är att undersöka ett fenomen och det andra elementet är att undersöka vad essensen av fenomenet är (Creswell 2013, s. 81). Vi kommer att koda det insamlade materialet från intervjuerna och försöka finna material som är relevant för studien, vilket kommer ske genom att strukturera upp materialet utifrån olika citat, meningar och teman (Creswell 2013, s. 81).

Till kodningen av självbiografierna hade vi studiens frågeställningar i beaktning. Utifrån frågeställningarna sökte vi efter relevant material som är kopplat till orsaker och konsekvenser kring spelmissbruk. Enligt Bryman (2011 s. 524–525) är kodning ett verktyg som hjälper forskaren att sortera det som är relevant och icke relevant material för studien. Med hjälp av kodningen kunde vi få fram relevanta delar ur böckerna som är lämpliga för

studien, koder som var liknande plockades ihop och sedan skapades olika teman. Vi försökte se vilka kopplingar som fanns mellan de olika temana och hur de hängde samman, vilket hjälpte oss att se de mönster som framträdde. Till studiens resultat och analysdel sammanställde vi det insamlade materialet med hjälp av studiens tidigare forskning och teorier.

4.4 Datainsamlingsmetod

Till denna studie kommer vi att användas oss av material som är insamlad från självbiografier och intervjuer. Självbiografierna handlar om personer som har haft ett tidigare spelmissbruk och intervjuerna är genomförda med terapeuter som arbetar med att behandla spelmissbrukare. Enligt Bryman (2011, s. 489) är material insamlat från självbiografier inte påverkade av forskarens värderingar och omdömen. Det gör att vår förståelse inte påverkar det insamlade materialet som skulle kunna ske om vi använt oss av intervjuer med personer som haft spelproblem. Anledningen till varför vi har valt att intervjua professionella behandlare är för att ta del av deras kunskap och erfarenheter. Vi valde att använda oss av självbiografier gällande material från personer med tidigare spelproblem. Det var tänkt i början att vi skulle använda oss av intervjuer till både terapeuterna och personer med tidigare spelproblem. Vi hade svårigheter till att få tag på respondenter med tidigare spelproblem och därför valdes istället självbiografier som insamlingsmaterial.

4.5 Urval

För att kunna besvara studiens frågeställningar har vi valt att använda oss av tre självbiografier och tre intervjuer. Vi har valt att använda oss av ett målinriktat urval till denna studie, med det menas att urvalet har skett med sökande efter exempelvis en viss yrkesgrupp, ålder, utbildningsnivå och civilstånd (Bryman 2011, s. 392). Till denna studie sökte vi efter terapeuter som behandlar spelmissbrukare.

Bryman (2011, s. 490) lyfter fram trovärdighetskriteriet, vilket innebär om författarens upplevelser är sanna i förhållande till det som framställs i böckerna. Det är svårt att veta fullkomligt hur trovärdiga huvudpersonerna i böckerna är. Berättelserna är nedskrivna utifrån huvudpersonernas perspektiv och skulle kunna beskrivas på ett annorlunda sätt ifall det var någon annan (Bryman 2011, s. 490). En annan aspekt att tänka på är att böckerna är skrivna i efterhand och inte tidigare då händelserna har utspelat sig, vilket kan innebära att huvudpersonerna inte kommer ihåg alla detaljer.

Till intervjuerna valde vi kunniga behandlare till spelmissbruk som informanter. Vi ansåg att deras kunskaper och erfarenheter kring ämnet skulle vara gynnsamma för studien. Utifrån deras svar hoppas vi kunna besvara studiens frågeställningar på ett mer nyanserat sätt.

4.6 Validitet och reliabilitet

I en kvalitativ forskning uppstår vissa svårigheter för att studien ska nå en hög validitet och hög reliabilitet, vilket är viktigt att nå upp till då detta krävs för att erhålla tillförlitliga resultat i arbetet. Begreppet reliabilitet innebär om studien skulle ge samma resultat om det skulle genomföras om på nytt. Vikten av reliabilitet är viktig inom forskning samt att det bidrar till en större trygghet för samhället och visar om forskningen är pålitlig och evidensbaserad. Det skulle kunna uppstå allvarliga påföljder om inte kravet på reliabilitet hade funnits (Sohlberg & Sohlberg 2013, s. 88).

Begreppet validitet av en studie innebär om man har mätt det som är avsett att mäta, med det sagt om själva metoden och datainsamlingen som har använts är passande till studiens syfte. Hög validitet innebär när klarhet och tillförlitlighet genomsyras över hela forskningsprocessen (Sohlberg & Sohlberg 2013, s. 133). För att en studie ska uppnå en god validitet i en kvalitativ undersökning är det ytterst viktigt att forskaren är skicklig nog att ifrågasätta samt tolka sina iakttagelser. Validiteten i en kvalitativ forskning kan ha en moralisk mening, vilket innebär att det är viktigt att forskaren bedömer om respondenters svar är trovärdiga och ärliga (Kvale & Brinkmann 2009, s. 264–267). Vi upplevde att våra informanters svar var ärliga och trovärdiga då de har en stor kunskap och erfarenhet rörande behandling av spelproblem. Deras svar upplevdes vara ärliga eftersom de grundades på personliga upplevelser och uppfattningar.

4.7 Generalisering

Att generalisera sina resultat är något som vanligen sker inom forskning, då fokus ligger på det allmängiltiga och inte på det specifika arbetet, med detta menas att iaktta olika mönster, återkommande samband och regelbundenheter (Esaiasson mfl. 2012). Ett förekommande argument till varför man inte ska använda sig av kvalitativa forskningsintervjuer, är att det kan vara problematiskt att kunna generalisera resultaten då det är för få informanter i studien. Generalisering är viktigt att ha med inom samhällsvetenskaplig forskning då generaliserbar kunskap som erhållit genom antagande framställs, för att den ska bidra med vetenskaplig kunskap som är giltig för alla individer bestående över tid (Kvale & Brinkmann, 2009).

Då denna studie är av en kvalitativ ansats och få intervjuer ska genomföras, anser vi att studien inte är teoretisk generaliserbar och inte räcker till för att kunna generaliseras över hela populationen. Vi kommer observera om det finns skillnader respektive likheter med studiens tidigare forskning och litteratur.

4.8 Etiska övervägande

Det som är väldigt viktigt att tänka på vid en forskning är individskyddskravet, vilket betyder att individer inte får drabbas för olika fysiska eller psykiska skador samt förödmjukelser eller kränkningar. Individskyddskravet delas in i fyra element bestående av konfidentialitetskravet, informationskravet, samtyckeskravet och nyttjandekravet. (Vetenskapsrådet 2002, s. 6)

Vi tog upp informationskravet med våra respondenter och förklarade deras roll i arbetet samt vad för villkor som gäller för dem. Informanterna ska upplysas om att deltagandet är frivilligt och har rätt till att upphöra sin medverkan (Vetenskapsrådet 2002, s. 7), vilket vi upplyste våra informanter om. Informationen som ges till respondenterna ska ge ett stort inslag av undersökningen, i detta fall ämnet spelmissbruk. I ett konfidentialitetskrav ska alla uppgifter om individer som kan identifieras lagras, antecknas och avrapporteras på så sätt att det ska vara omöjligt för obehöriga att komma åt, i synnerhet handlar detta om uppgifter som anses vara etiskt känsliga (Vetenskapsrådet 2002, s. 12). Tystnadsplikt råder för forskaren samt involverade som bemöter känsliga uppgifter om informanterna. Vi som forskare har ett särskilt ansvar att inte skada de som medverkar i forskningen, och även de som kan bli påverkade av forskningen och forskningsresultaten (Vetenskapsrådet 2011, s. 12). Vi informerade studiens deltagare om att de har rätt till att självständigt bestämma över sina medverkningar, vilket betyder att vi måste få ett samtycke från samtliga respondenter. Forskaren ska även informera respondenterna att de kan hejda medverkan utan negativa påföljder (Vetenskapsrådet 2002, s. 9–10). I det nyttjandekravet är det viktigt att meddela om att vårt insamlade material enbart får användas för vetenskapliga syften och inte för ett kommersiellt bruk (Vetenskapsrådet 2002, s. 14).

4.9 Metoddiskussion

Vi har genomfört denna studie utifrån en kvalitativ ansats. Fördelar med att använda oss av en kvalitativ ansats är att möjligheten ges till att kunna få en mer djupgående förståelse kring det vi undersöker. Vi var intresserade av att tolka och förklara vilka riskfaktorer och konsekvenser som förekommer hos spelmissbrukare, därför var en kvalitativ studie mer lämpad att genomföra, av den anledningen valdes självbiografier om spelmissbrukares

livsberättelser att undersökas samt intervjuer med terapeuter. Det skulle vara svårt att få svar på de frågorna vi undersöker genom en kvantitativ studie. En nackdel med att genomföra en studie som är av en kvalitativ ansats är att det är mer tidskrävande, i detta fall att söka efter material i böcker och transkribera intervjuer. Vi upplevde att vi nådde en empirisk mättnad efter att vi använt oss av tre intervjuer och tre självbiografier.

Vi har intervjuat tre terapeuter som arbetar med att behandla klienter som har ett spelproblem. Genom att få höra deras åsikter och tankar kring spelmissbrukets orsaker och konsekvenser, bidrar de med en större förståelse än att endast tolka personerna i självbiografiernas berättelser. Det gör att vi får tolka åsikter och tankar från två erfarna parter samt ta del av två olika synvinklar på fenomenet, vilka är spelmissbrukarna och de professionella behandlarna.

5 Analys och empiri

I det här avsnittet kommer de tre självbiografierna som har valts till studien att beskrivas kortfattat för att ge en inblick över huvudpersonernas tidigare levnadssätt. Utifrån det material som insamlats från självbiografierna och studiens tre respondenter kommer detta avsnitt att delas in i två avsnitt, vilka är orsaker och konsekvenser.

5.1 Studiens självbiografier

Joakim Björck (2013). *När allt är förlorat*. Malmö: Arx.

Boken *När allt är förlorat* är indelat i två kapitel, det ena handlar om Mikael Nilssons liv och det andra om Madeleines. Vi ska enbart fokusera på Nilssons liv eftersom kapitlet om Madeleines liv handlar om hennes mors tidigare spelmissbruk. Som ung lärde Nilsson sig om hur spel om pengar gick till när han befann sig hos farföräldrarna. Det var travspel som Nilsson spelade och ägnade sig mest åt. Som ung stal han pengar från sin pappa för att finansiera sitt spelande. När Nilsson blev lite äldre så träffade han Karin som sedan blev hans sambo och de fick två barn tillsammans. Nilsson arbetade som väktare för att kunna försörja familjen. När Karin upptäckte att Nilsson ljög och stal från henne för sitt spelande separerade samtidigt blev han avskedad från sitt arbete. Nilsson började få självmordstankar och försökte ta livet av sig.

Vladislav Savic (2013). *En korrespondents bekännelser - om spelmissbruk, ångest och vägen tillbaka*. Stockholm. Fri tanke förlag.

Journalisten Vladislav Savic arbetade i mer än 30 år som utrikeskorrespondent och rapporterade om bland annat fattigdom, krig och naturkatastrofer från världens alla hörn. Savic har under sitt liv varit en väldigt hårt arbetande person som använt arbetet som flyktväg när livet känts tungt för honom. Till slut räckte inte arbetsnarkomanin och efter alltmer depression började han använda spelandet som en flyktväg och utvecklade ett spelmissbruk. Boken handlar om Savics väg från "ära och berömmelse" till totalhaveriet i hans liv. Spelmissbruket ledde till att han sparkades från sin tjänst efter 30 års tjänstgöring.

Mikael Rask (2001). *Med friheten som insats*. Limhamn: Jensigame

Vid 14-års åldern gjorde Mikael Rask som även är författaren till boken sin speldebut. Summorna till hans spelande ökade drastiskt för att få den kicken som han eftersträvade, vilket ledde till olika lån från sin omgivning. Redan vid 17-års åldern begick Rask hans allra första brott för just sitt spelande. Till följd av hans spelande förlorade han sitt arbete och sina närstående, då spelandet tog full kontroll över hans liv.

5.2 Orsaker

Vi har valt att dela in detta avsnitt i fyra olika teman. Det första temat handlar om uppväxten, det vill säga om barndomen har haft någon påverkan på personerna i självbiografierna. Det andra temat kommer att handla om personernas upplevelse under deras spelande. Det tredje är personernas tankesätt och vad det är som driver de till spelandet. Det fjärde handlar om tillgängligheten av spelutbud har en påverkan på individers spelande.

5.2.1 Uppväxt och vägen in

Ett tema som framkommer som en riskfaktor till att utveckla ett spelmissbruk är personernas uppväxtvillkor. Enligt studiens tidigare forskning ökar riskerna till att utveckla ett spelmissbruk senare i livet genom en tidig speldebut. Även i missbruksprocessen nämns det att uppväxten kan ha en påverkan till individens spelande. I citatet nedan beskriver Savic hur han i en tidig ålder började spela poker.

Jag hade aldrig funderat på det, men ju mer jag tänkte på svaret då och många månader senare kom episoder och minnen fram som hade kopplingar till spel. Min far älskade pokerspel och det fanns tillfällen när han, min mor och jag spelade poker tillsammans när jag var i tolv, trettonårsåldern. Visserligen spelade vi om tändstickor som fungerade som låtsaspengar, men ändå. (Savic 2013, s. 37)

Savic spelade visserligen inte om pengar tillsammans med familjen men kunde ändå senare i livet förstå vilka kopplingar det har funnits till spel i barndomen, vilket man även kan se i Nilssons uppväxt då han i tidig ålder observerade sin farfar när han spelade på travspel.

Det var hos farfar och farmor som allt hade börjat några år tidigare. [...] Den som ville umgås med farfar måste sätta sig där bredvid. Det gjorde femtonårige Mikael gärna. Travprogrammet var ett myller av siffror. Men ju mer Mikael frågade desto mer lärde han sig om hästar, kuskar, tider, startpositioner, banförhållanden, loppplängder och så vidare. (Björck 2013, s. 16)

Savics fall handlade mer om att vara delaktig i spelet för att lära sig spelet, medan i Nilssons fall handlade det mer om observerande och undrande för att få större kunskap om spelet, vilket kan leda till att spelet blir något som individen intresserar sig för. I citaten nedan återger Rask en sådan situation.

Vid 14 års ålder kom jag ihåg att folk varnade mig för att skuldsätta mig i framtiden. - "Det är lugnt", blev svaret då. Just då kändes det enda som en roliggrej att kunna spela på fotboll, det roligaste jag visste, och samtidigt kunna vinna en slant på det. (Rask 2001, s. 5)

Rask ansåg att spelet var något roligt och såg det som något positivt då man kunde vinna pengar på det. Till frågan om hur spelmissbrukarnas uppväxt har haft en påverkan på deras spelande svarade respondent 2 följande:

Ibland på det sättet att spel har varit en del av uppväxten och en positiv del, det kan vara där man har haft ganska bra kontakt med sin pappa eller andra manliga släktingar och det var liksom att de kopplas till vuxenhet, kopplas till spänning, kopplas till lugn stund och så vidare. Nåt som är trevligt och mysigt och kanske då familjen stannat och kollat på bingolotto eller vad de nu kan vara. Sen en grupp som har haft bristande omsorg i uppväxten. Man har haft de tufft, det är också en faktor. (Respondent 2)

Att ha det tufft under sin uppväxt, kan vara en orsak till att utveckla ett spelmissbruk. Den kognitiva teorin förklarar att svåra uppväxter hänger samman med större risker för att utveckla ett spelmissbruk, då dessa individer använder spelet som en flykt från besvärliga känslor i tillvaron (Jacobs 1986). Det framkommer inte i självbiografierna att personerna har haft otrygga uppväxter. Vi tolkar det som, efter att vi har läst böckerna, att de har haft trygga uppväxter.

Han berättade de mest fantastiska historier om hästar som rymde från sommarbete och om berusade gubbar som halkade i hästskit. För Mikael var det som att öppna ett Kinderägg. Det var spännande, kul och kreativt, och så kunde man vinna pengar och då kunde man göra roliga saker. (Björck 2013, s. 16)

Med kapital på fickan höjdes insatserna till kommande lördag. Ju fetare system desto större vinstchanser, lärde han sig. Mikael utvecklade sina travkunskaper genom att läsa i tidningar och titta på lopp på tv. (Björck 2013, s. 17)

Citaten ovan visar hur spelandet övergår från att Nilsson anser att det är något som är spännande, till att sedan lägga ned mycket tid till att analysera spelet för att få en större kännedom. Vi tolkar det som att Nilssons farfar var mer positiv inställd än negativ till spel, vilket kan ha haft en påverkan på Nilssons synsätt till spel. Det kan dock finnas många andra aspekter som också har haft en påverkan på Nilssons synsätt till spel, eftersom individen är en tolkande och bearbetande individ som har sin egna uppfattning om verkligheten (Kåver, 2006). Studiens kognitiva teori förklarar att varje individ har tidigare inlärd kognitiva scheman eller mönster som fungerar som ett filter. Dessa filter anses vara individens fördomar som denne har fått från sin barndom och kan vara anledningen till varför vissa människor har olika åsikter och uppfattningar om saker och ting (Kåver, 2006).

Att Nilsson började med att utveckla sina travkunskaper genom att läsa i tidningar och följa upp på tv kan också kopplas till studiens tidigare forskning som handlar om intellektuella utmaningar. Intellektuella utmaningar tillhör de motiv som finns för att spela vilket innebär att individen lägger ned massvis med tid för att kunna få mer kunskap om olika spel. Poker och travspel är exempel på intellektuella utmaningar som bidrar till en stimulans hos individen och kan vara en riskfaktor till att utveckla ett spelmissbruk (Binde 2013).

5.2.2 Ett rus som upplevelse

Det här är ett annat tema som vi har valt att använda oss av. Missbruksprocessen förklarar hur olika spelmissbrukare utvecklar sitt spelmissbruk genom att de upplever en känsla av njutning och ett så kallat rus. I citaten nedan berättar Savic och Nilsson om deras tankar och känslor som de upplevde ifrån deras spelande.

Mikael satte sig vid roulettebordet, nickade åt croupieren och överräckte tvåhundra kronor. [...] Han fixerade blicken. Följde kulan varv efter varv. Såg hur den tappade fart och dansade mellan nummerfacken innan den bestämde sig. Vinstnumret sju förlöste honom. Ett rus bubblade från tårna och upp genom kroppen. Det var lika skönt som en orgasm. (Björck 2013, s. 14–15)

Det vanliga rationella tänkandet är borta. Missbrukarhjärnan fungerar på ett annat sätt. Man tappar perspektivet just genom flykten och ruset - för det är ett rus - suddas riskerna ut ytterligare. Dagdrömmen tar vid. (Savic 2013, s. 78)

Både Savic och Nilsson berättar att en av anledningarna till deras spelande var för att kunna uppleva ruset. Missbruksprocessen förklarar hur individen får en känsla av att vara "hög" när denne spelar olika spel med pengar inblandade. (Nakken 2010, s. 31). Det som skiljer den vanliga spelaren (sporadiskt spelande) och spelmissbrukaren, är att den sistnämnda strävar efter njutning eller så kallat "självmedicinering" (Mizerski 2013, s. 1–2).

Spänningen var påtaglig, och jag smög sakta upp mina kort. Kände en stark "Kick" när jag till min glädje märkte att jag hade ett par i ess på hand. (Rask 2001, s. 23–24)

Rask förklarade hur han kunde känna spänningen och hur han fick en stark "Kick" av spelandet. Till frågan om vilka riskfaktorer som är troliga till att leda till spelproblem gav samtliga respondenter liknande svar. I citatet nedan beskriver respondent 3 vilka riskfaktorer som finns.

Det är en jättegrundläggande grej, det är att man tycker spel är kul och att det belönar på olika sätt. Det kan vara belönande genom att det är jävligt spännande, kopplas till ett sportintresse och du tycker att du är duktig. Sen kan det också belöna sig på andra sätt som negativ förstärkning att du slipper må dåligt, du glömmer allt när du sitter och spelar poker eller på nätcasino då glömmer du tillvaron, tiden bara flyter och det liksom är skönt, liksom att man känner sig hög. Då tror man lätt att man är bra på det här och man vill uppleva den här härliga känslan igen och så vidare. (Respondent 3)

Respondent 3 förklarar hur dennes klienter kan uppleva en känsla av att vara höga under deras spelande. Känslan av att vara hög gör att de vill uppleva den återigen, vilket leder till att de vill fortsätta att spela. Respondent 3 förklarar även att negativ förstärkning kan vara en anledning till spelandet. I den kognitiva teorin förklaras varför personerna i självbiografierna spelar om pengar. Om personens önskan uppfylls när denne spelar, vilket kan vara för ruset, så ökar sannolikheten till att upprepa beteendet. När personerna önskar att få uppleva ruset så skapas något som kallas för positiv förstärkning i kroppen. Förstärkningen leder till att personen får en belöning när denne spelar eller vinner, och i detta fall är det ruset som dessa personer eftersträvar. Vid negativ förstärkning sker det något obehagligt som personen undviker eller vill fly ifrån. Både negativ och positiv förstärkning leder till en ökad

sannolikhet till att upprepa beteendet om beteendet som utfördes resulterade till ett uppnått önskemål. (Kåver, 2006)

5.2.3 Irrationellt tänkande

Hur tänkandet påverkas hos individer som spelar har en viktig roll för hur spelandet går till. De individer som utvecklat ett spelberoende har irrationella tankemönster och missuppfattningar om till exempel sannolikheten för vinst, förlitandet på tur och en illusion om kontroll (Ortiz 2016, s. 30). I citatet nedan ger Rask ett exempel på en situation som vi tolkar är styrt av ett irrationellt tänkande.

Vissa stunder kändes det som om att det skulle bli skönt att bli av med alla problem som spelet förde med sig. Men samtidigt skulle det bli en bekräftelse på att jag aldrig skulle få chansen att bli rik. (Rask 2001, s. 56–57)

Nilsson återger en liknande situation om hur hans tankesätt fungerade, i citatet nedan.

Han gjorde det för att kunna fortsätta spela och vinna så mycket att allt kunde ställas till rätta igen. Då skulle han lägga av för gott. (Björck 2013, s. 32)

Studiens tidigare forskning hävdar att individer som har ett spelproblem oftast lider av ett irrationellt tänkande. Individer som har utvecklat spelproblem har oftast orealistiska förhoppningar på att vinna pengar genom spel och är övertygade om att de har kontroll över sitt spelande (Mizerski 2012, s. 1–2). Dessa tankemönster har dock visat sig att gå ändra på, för individer som har spelproblem. Genom att ersätta dessa irrationella tankemönster med ett mer realistiskt tankemönster, blir individen skeptisk och undrar vad grunden till deras spelande var (Ortiz 2016, s. 30). I citatet nedan beskriver respondent 3 ett typiskt tankesätt hos individer med spelproblem.

[...] Det finns en riskfaktor det är att du tror att du kan bli rik på spel. Det är hopplöst för i grunden så förlorar du när du spelar. Det är det de går ut på.
(Respondent 3)

Vi tolkar citatet ovan att individer med ett spelberoende drivs av sina föreställningar om att bli rika på spel, fastän sannolikheten är liten för att lyckas göra det. Respondent 1 och respondent 2 hade liknande åsikter gällande ett irrationellt tänkande som kan förekomma hos individer med spelberoende. I citaten nedan återger Savic och Nilsson om vad som drev de till att spela spel om pengar.

När jag vinner blir jag av med en del av skulden. Sen behöver jag bara spela en sista gång för att bli av med nästa skuld . . . Någon dröm om en storvinst som ska göra mig förmögen fanns inte, jag drömde bara om att bli av med de växande skulderna. (Savic 2013, s.12)

En vecka senare kom Mikael ut från Posten med hundrasjuttio tre kronor i handen och gick direkt till affären intill. Kompisarna bjöds på godis, glass och läsk. Nästan lika bra som den flotta bil han skulle köpa när han blev miljonär. (Björck 2013, s. 17)

I de två citaten berättar Savic och Nilsson om vilka tankesätt de hade gällande deras föreställning till en stor vinst. Det skiljer sig mellan deras olika tänkesätt och vi tolkar citaten till att Nilsson fantiserade om att en dag bli miljonär genom sitt spelande och var övertygad om att lyckas. Savic hade inte en sådan dröm utan tänkte enbart på att bli av med sina tidigare skulder. I Nilssons fall handlade mer om att vinna mycket pengar för att bli miljonär. Det finns en föreställning hos människan att livet blir mycket mer gynnsamt och självförverkligat om personen vinner en stor vinst på miljonbelopp (Binde 2013). I Savics fall handlade det om att vinna pengar för att bli av med dåvarande skulder. Enligt Binde (2013) styrs och påverkas tanken av vår symboliska och emotionella natur, och är utgångspunkten till varför människor spelar spel om pengar.

5.2.4 Tillgängligheten

Hur tillgängligheten av spelutbud har en påverkan på spelandet hos individer är en viktig riskfaktor att beakta. Tillgängligheten av spel har ökat runtom i världen, vilket har lett till att individer har tillgång till spel dygnet runt och överallt (Folkhälsomyndigheten 2008). Till frågan om tillgängligheten av spel har en påverkan på individers spelande, svarade respondent 1 och 2 följande:

Ja, det tror jag absolut. Just nu är online casinon något som är väldigt populärt och gör att man inte behöver gå någonstans för att spela utan man kan spela hemma via sin telefon eller dator. Om man till exempel jämför med förr i tiden, vilket inte man kunde göra. Då de behövde besöka olika spelbutiker och casino för att spela.
(Respondent 1)

Tillgängligheten på spel är grundläggande. Skulle man ställa ut spelautomater i gymnasieskolans kafeteria så skulle allt fler utveckla problem med just spelautomater än om man inte skulle göra de. Idag har alla med en smartphone i praktiken tillgång till ett kasino, det gör ju att fler får problem. Det är mycket annat

som konkurrerar. För bland de som spelar har problemen ökat, men de är rätt konstanta i Sverige, då alltså färre spelar. (Respondent 2)

I citaten ovan förklarar respondent 1 varför tillgängligheten kan ha en påverkan på individers spelande. Främsta anledningen av tillgängligheten är att spel om pengar på nätet har blivit allt vanligare, detta i jämförelse med när tillgängligheten av spelutbud inte var lika stort. Även respondent 2 nämner att tillgängligheten på spel är grundläggande. Vi tolkar svaret på så sätt att om spelutbud finns tillgänglig, ökar riskerna till att utveckla spelproblem.

Dessutom har jag i princip aldrig spelat då jag varit stationerad utomlands. Spel existerade över huvud taget inte för mig medan jag var på uppdrag någonstans i världen. [...] Spelet var i stället förknippat med livet i Sverige. (Savic 2013, s. 24)

Citatet ovan visar att Savic hade tanken om att spel inte existerade utomlands, särskilt när han var på arbetsuppdrag. Efter att ha bosatt sig i Aten och varit på ett arbetsuppdrag i över två månader så inträffade något som han inte hade förutspått, vilket citatet nedan visar.

Den här gången hade jag rent mjöl i påsen - dessa lån gick inte till spel. Första månaden i Aten levde jag mycket snålt, och redan efter en månad hade jag betalat tillbaka cirka 20 000 kronor. [...] En av de sista dagarna i Aten, strax efter att jag hade fått min grundlön utbetald på mitt konto, beslutade jag mig för att chansa. Jag gick ned till det grekiska statliga spelbolaget OPAP:s spelombud. Det här var första gången någonsin som jag spelat om pengar utomlands. (Savic 2013, s. 26,28)

Vi tolkar citatet ovan som att Savic åkte till staden Aten och var inställd på att spelandet inte skulle vara något problem för honom i utlandet. När Savic arbetade utomlands var han hängiven sitt arbete och fokuserade inte på spel som han vanligtvis gjorde hemma i Sverige. Vi kopplar denna situation till att tillgängligheten av spel har haft en påverkan på Savics spelande. Fastän Savic hade rest till ett annat land för ett arbetsuppdrag och en möjlighet till att lämna spelandet hemma i Sverige, fanns ändå tillfället till att spela i Aten. Vi tolkar situationen på det sättet att tillgängligheten till spel har varit en bidragande orsak till varför Savic började att spela i Aten. En annan tolkning vi gör är att om man har ett spelberoende, kan tillgängligheten av spelutbud göra så att individer med spelberoenden har svårt att bärga sig, då viljan till att spela hela tiden fanns med honom.

5.3 Konsekvenser

Vi har valt att dela in detta avsnitt i tre teman. Det första temat handlar om de ekonomiska problemen samt hur personerna i självbiografierna börjar dölja och ljuga om sina spelproblem ifrån närstående. Det andra temat handlar om vilka konsekvenser anhöriga har fått ifrån personerna under deras spelmissbruk. Det tredje och sista handlar om personernas egna upplevda konsekvenser under deras perioder av spelmissbruk.

5.3.1 Ekonomiska problem

Första temat kommer att handla om ekonomiska problem, vilket sker hos individer som spelar för mer pengar än vad de har råd med. Vi har förförståelsen om att det är ett välkänt problem som förekommer hos individer som har spelproblem.

Med god lön kunde jag ta allt större lån, men till slut tog det stopp. Jag var tvungen att lösa in privata lån genom att ta mer lån på bostadsrätten. (Savic 2013, s. 137)

Savic skuldsatte sig genom att ta fler lån när han spelade bort sina pengar, eftersom han var övertygad om att kunna vinna tillbaka pengarna som han har spelat bort. Om individerna inte lyckas med att vinna tillbaka pengarna, använder de sig av andra åtgärder och i detta fall lån. En skuldsättning kan påverka individer på lång sikt även om de endast spelat under en kort period och inte har utvecklat ett spelberoende (Regeringen 2016). Alla tre personer i självbiografierna hamnade i en skuldsättning på grund av deras spelande.

För att kunna betala den lånade han av kompisarna, och för att bli kvitt dem lånade han av pappan. Eller ärligt talat, stal ur plånboken i mittersta skrivbordslådan i sovrummet. Bara en gång blev två gånger som blev en vana, ett kapital att räkna med. (Björck 2013, s. 19)

I citatet ovan berättar Nilsson om hur han stal pengar ifrån sin far. Det tyder även på att ett spelmissbruk kan göra individen kapabel till att begå kriminella handlingar för att lyckas finansiera sitt spelande, i detta fall sina skulder. Härnäst kommer vi in på döljandet av sitt spelande.

Han lyfte undan soffbordet, ställde sig på knä och sprätte upp ena långsidan på etiketten som var fastsydd på undersidan av den tunga mattan. Det blev en perfekt liten ficka. Där stoppades ett av dagens spelkvitton. [...] Bland strumporna, eller rättare sagt i dem, dolde sig en annan hemlighet. Det var här som Mikael gömde spelkassan. (Björck 2013, s. 31–32)

Ekonomin var ännu inte något allvarligt problem. Jag kunde dölja spelmissbruket hemma. (Savic 2013, s. 137)

Till frågan om det är vanligt för klienter att dölja eller ljuga om sitt spelande svarade samtliga respondenter på liknande sätt. Respondent 2 beskriver i citaten nedan följande:

Ja det tror jag, men sen hur vanligt det är det vet jag inte. En del är jätteduktiga på att våga berätta om återfall och sådär. Vissa döljer sitt spelande för anhöriga och kan gå till behandling mest för att lugna ner anhöriga, och då sitter man ju ganska ofta och ljuger. Om man inte berättar om sina problem kan inte personen få den hjälp den behöver. (Respondent 2)

Respondent 2 anser att det är vanligt för spelmissbrukare att dölja spelandet och om de väljer att inte berätta om sitt beroende för närstående, får de inte den hjälp de behöver.

Varenda lön och vartenda konto hade gått åt till spelande. Men det visste ju inte förstås alla kompisar vid det här laget. Det skulle dock komma en tid då jag inte längre kunde hålla allt detta hemligt. (Rask 2001, s. 10)

Enligt missbruksprocessen är det i andra stadiet som personer börjar dölja sitt spelande och gömmer undan pengar från sina närstående, vilket alla tre personerna gjorde. Nilsson dolde sitt spelande och gömde undan pengar från sin sambo och Savic kunde också dölja sitt spelmissbruk hemma. Även Rask dolde sitt överdrivna spelande från närstående, fastän han eventuellt visste att han skulle avslöjas. Sådana ageranden kan leda i sin tur till att beroendet utvecklas och blir allvarligare samt att individen blir mindre beroende av andra i sin omgivning (Nakken 2010, s. 62)

5.3.2 Anhöriga

Ett tema som vi har valt att undersöka är hur anhöriga till personerna i självbiografierna har påverkats genom spelproblematiken. Anhöriga till personer med spelproblem påverkas negativt gällande den sociala situationen, ekonomin och hälsan (Regeringen, 2016). I studiens tidigare forskning visade det sig att en tredjedel av deltagarna i en studie ansåg att deras spelande inte påverkade sina anhöriga på något sätt. Det framkom även att spelmissbrukarna underrapporterade sina anhöriga om sitt spelande (Dowlings et. al. 2016).

Alla runt omkring mig har drabbats av mitt spelande. På det sättet känner jag enorma skamkänslor och jag inser att jag svikit många. Avslöjandet kom som en stor chock för alla. De mår också dåligt över det faktum att hela vår familj i dag

befinner sig i djup kris. Utifrån det perspektivet är det fullt förståeligt att många vänder mig ryggen. (Savic 2013, s. 156)

Savic insåg att hans spelande inte enbart drabbade honom själv, utan att hans anhöriga även påverkades negativt. Till frågan om hur spelmissbrukares anhöriga kan påverkas, hade respondent 1 liknande åsikter som Savic.

Ganska omfattande och ganska olika. Det är nästan alltid så att de påverkas ekonomiskt. Den stora grejen brukar vara att man inte längre litar på varandra. Att tilliten till spelrummet skadas. Anhöriga får reda på ganska mycket jobbiga saker på en gång som de inte har vetat om tidigare. Saker som man trodde var sanna var lögn, det är det allra största. Sen ibland kan det också, beroende på hur omfattande det är, den som spelar har lånat pengar av vänner och bekanta. Så kan folk bli skitförbannade på en, även som nära anhörig. Sen förstås att anhörigas, beroende på de här grejerna, egna hälsa påverkas också. Alltså att det är en krissituation och ångest det är ganska olika beroende på vem man är. (Respondent 1)

Respondent 1 nämner att spelmissbrukares anhöriga oftast blir påverkade ekonomiskt samt att anhöriga förlorar tilliten till spelmissbrukare efter lögner som de trodde var sanna. Anhörigas relation till själva spelmissbrukaren är ofta präglad av ilska och besvikelse fastän de vill stödja sin närstående med sitt spelproblem (Regeringen 2016). Att anhörigas ekonomi påverkas negativt bekräftar även en stömlinje i Sverige som menar att många anhöriga som ringer, oftast har svårt till att betala sina räkningar i hemmet. Det uppstår även konflikter i hemmet samt att de kan uppleva både stress och psykiska påfrestningar (Regeringen 2016). Respondent 1 nämner också i sitt svar att anhörigas hälsa påverkas då det uppkommer en krissituation och ångest.

När Mikael kom hem vid fyratiden en septembermorgon stod två för honom okända män utanför dörren och väntade. Där inne låg Karin och barnen och sov. [...] Nu är det sjuttiofem tusen som gäller. Du har en vecka på dig. Betalar du inte kommer någon att skadas. Och nu vet du att vi vet var du bor. (Björck 2013, s. 62)

Vi tolkar citatet ovan som att personer som är involverade i sådana sammanhang även kan påverka deras familjer på många olika sätt, då deras välfärd utsätts för fara. Konsekvenserna som anhöriga kan få på grund av spelmissbrukarnas handlingar är ett område som inte är väl utforskat (Dowlings et. al. 2106). Som tidigare nämnt blir anhöriga oftast påverkade på ett psykiskt sätt i form av ångest och depressioner. I Nilssons fall är det inte bara den psykiska

aspekten som anhöriga blev påverkade av, eftersom hans anhöriga även utsattes för fara på ett fysiskt sätt.

5.3.3 Spelmissbrukarens egna upplevelser

Ett annat tema som vi har valt att uppmärksamma är personerna i självbiografiernas egna upplevda konsekvenser under deras perioder av spelmissbruk. I citatet nedan återger Savic hur illa han kunde må av sitt spelande.

Nästsista dagens spel gick också åt helsike. På kvällen gick jag omkring i lägenheten och packade. Mellan ångesten och gråtattackerna så svävade jag mellan liv och död. [...] Jag fick inte en blund i ögonen den natten. (Savic 2013, s. 15–16)

Savic beskriver vilka känslor han har upplevt av hans spelande. Missbruksprocessen förklarar hur spelmissbruk och missbruk generellt är en av de mest stressframkallade sjukdomarna som finns (Nakken 2010, s. 70). Det kan även leda till att spelmissbrukare får raseriutbrott, paranoia och gråtattacker från deras spelande (Nakken 2010, s. 70), vilket även Savic berättar att han upplevde. Det är inte bara Savics spelande som har lett till negativa tankar om sig själv, även Rask beskriver hur illa han kände sig av sitt spelande.

Jag hade blivit mer eller mindre likgiltig för det som skedde runt omkring mig, även om tillvaron nu trots allt började präglas av allt mer förluster, ångest och skamkänsla gentemot kompisar och familj. [...] Det lyste igenom att jag inte mådde så där värst bra. (Rask 2001, s. 17)

Till frågan om hur klienternas egna hälsa upplevdes under perioder av spelmissbruk svarade respondent 2 följande:

Också ganska olika, om man kört på varianterna och du har gått och burit på, som en bubbla som har stuckit. Där du spelat där ingen har vetat om eller vet hur mycket du har lånat och sådär så tillslut så avslöjar det du har inte berättat så då står du i backen. Innan dess så har man mått som skit, man har svårt att sova och man har mycket ångest och där man spelar för att dämpa det här. Sen när du berättar så tillför det en lättnad, det är skönt att man har vågat berättat om det och att man inte längre döljer saker. Det har varat så fram till att långsiktiga konsekvenser börjar dyka upp, då blir ångest igen och nedstämdhet och olika reaktioner. Men det är väldigt olika hur pass mycket man reagerar eller inte, det är klart att ingen mår så bra av de. (Respondent 2)

Respondent 2 förklarar hur spelandet kan leda till att individen inte mår bra och får svårt att sova om nätterna. Som tidigare nämnt är döljandet av spelmissbruk något som är vanligt förekommande hos individer med spelproblem. Döljandet av spelmissbruk är en av orsakerna till varför individer kan få en försämrad hälsa, enligt respondent 2. Självmordstankar var något som förekom hos personerna i självbiografierna. I citaten nedan förklarar Savic hur han funderade på att ta sitt liv och hur Nilsson försökte ta sitt liv.

Skulle jag ta mitt liv? Och i så fall hur? Jag ville inte hänga mig som min far gjorde. Ta in på hotell kanske? Ett rum med badkar där man kunde skära av sig pulsådern - det sägs att det inte är en lika hemsk död som andra självmord. (Savic 2013, s. 16)

Mikael Nilsson körde ut på motorvägen för att dö. Han hade förstört sitt liv och andra liv. Försökt att bryta mönster men förgäves. Alltså måste han bort. (Björck 2013, s. 9)

Även respondent 3 nämner att självmord är något som kan ses som ett alternativ hos spelmissbrukare.

[...] Sen att väldigt många spelberoende har också haft tankar att ta sitt liv och det är en viktig grej att hålla koll på, under behandling. Man ser det också som en lösning eller flykt så det är också väldigt viktigt att hålla koll på. (respondent 3)

Personernas upplevelser om självmordsbenägenhet förklaras även i missbruksprocessen där missbruket har tagit full kontroll över personens liv. Det kallas för livssammanbrottets stadium där det förekommer ilska, rädsla och stress som gör att personen till slut bryter samman (Nakken 2010, 70). Missbrukaren bär på hat mot sig själv och tror inte längre på att lindring fungerar. Det krävs då en helt ny livsstil för att bli av med missbruket vilket inte många lyckas göra och därmed blir självmordsbenägna (Nakken 2010, s. 70).

6 Diskussion

I detta avsnitt kommer vi att redovisa det vi anser är de viktigaste resultaten i studien samt diskutera dem. Efter det kommer vi redovisa vårt resultat med hjälp av studiens tidigare forskning och teorier. Avsnittet avslutas med förslag till vidare forskning kring spelmissbruksproblematiken.

6.1 Diskussion och Slutsats

Syftet med studien har varit att utifrån personerna i självbiografierna samt terapeuternas perspektiv undersöka och få en större förståelse kring orsaker och konsekvenser för spelmissbruk. Även se hur processen går till för spelmissbrukare, det vill säga hur individers spelmissbruk utvecklas över tid. För att besvara studiens syfte formulerade vi två frågeställningar.

Studiens första frågeställning är följande: *Vilka orsaker beskriver huvudpersonerna i självbiografierna och terapeuterna har lett till ett spelmissbruk?* Resultaten visar att en bristande omsorg och en positiv inställning i barndomen gentemot spel kan vara en risk till att utveckla ett spelmissbruk. En annan riskfaktor till att utveckla ett spelmissbruk var tillgängligheten av spelutbud som har ökat i dagens läge. Vi har även kommit fram till att de individer som förlitar sig på tur och tror att de kommer bli rika på spel, använder sig av ett irrationellt tänkande.

Studiens andra frågeställning lyder följande: *Vilka blir konsekvenserna för huvudpersonerna i självbiografierna och deras anhöriga enligt personerna själva och terapeuterna?* Resultaten visar att individer med spelmissbruk får ekonomiska problem, som även drabbar anhöriga på det sättet att hälsan, tilliten och ekonomin påverkas negativt. Vi har även kommit fram till att risken för att ta sitt liv ökar när man har ett spelmissbruk eftersom individerna mår dåligt och ser det som deras enda utväg, samt att spelmissbruk är en riskfaktor till att begå kriminella gärningar för att finansiera sitt spelmissbruk och återbetala skulder.

En bidragande orsak som leder till att individer spelar om pengar är upplevelsen av ett rus. Båda parterna av respondenterna nämner i olika sammanhang att en upplevelse av ett rus kommer till, under spelandet. Ett så kallat rus, beskrivs som en känsla av att vara hög. Ruset framträder som något centralt i vårt insamlade material både hos terapeuterna och självbiografierna, vilket inte görs i studiens tidigare forskning. Teorin om missbruksprocessen förklarar även att individen får en känsla av att vara hög i det första stadiet. Vi kan även se att spelmissbrukarna drivs av ett irrationellt tänkande utifrån deras gärningar och tankesätt, vilket sammanstämmer med studiens tidigare forskning. Det irrationella tänkandet är inte något som är centralt i studiens tidigare forskning, gentemot vårt insamlade material. En tolkning som vi gjorde var att individer som har ett spelberoende har svårt att bärga sig om möjligheten till spel finns dygnet runt. Resultaten sammanstämmer med studiens tidigare forskning gällande tillgängligheten av spelutbud som är en av orsakerna till att spelmissbruk har ökat i dagens samhälle.

Att ekonomin påverkas negativt på grund av spelproblem framkommer i resultaten, där alla tre personerna i självbiografierna hade en skuldsättning. Resultaten visar även att en skuldsättning kan leda till kriminella handlingar då individen behöver ordna fram pengar som denne inte har. Ett annat mönster som också framträdde var ett döljande av spelproblem, vilket också bekräftades som något vanligt av terapeuterna. Teorin om missbruksprocessen förklarar detta genom sitt andra stadie där individen börjar förändras och döljer sitt spelande för anhöriga. Resultaten visar även hur anhöriga till spelmissbrukare påverkas negativt. De anhörigas hälsa överbelastas och tar skada samt att deras tillit till spelmissbrukarna försämras. Resultaten utifrån denna studie visar också att risken för att spelmissbrukarnas anhöriga kan ta skada på både ett fysiskt och psykiskt sätt, ökar. Vi valde att undersöka detta område eftersom kunskapsläget kring vilka konsekvenser anhöriga kan få från ett spelmissbruk, inte är ett väl utforskat område. Det motiverade oss till att undersöka vilka konsekvenser anhöriga kan drabbas av. En annan konsekvens som ett spelmissbruk kan medföra, vilket även sammanstämmer med teorin om missbruksprocessen, är självmordsbenägenhet som både terapeuterna och personerna berättar om.

Vi anser att studiens resultat uppfyller studiens syfte och frågeställningar, eftersom resultaten som vi har kommit fram till visar att det finns flera olika orsaker till att utveckla ett spelmissbruk samt att det medför förödande konsekvenser för både individen och dennes anhöriga. Då kunskapen kring spelmissbruk är låg bland exempelvis Sveriges kommuner samt att det finns kunskapsluckor om vilka konsekvenser det kan medföra (Regeringen, 2016). Vi anser att kunskapsluckan kan vara en faktor till varför vissa inte lyckas ta sig ur sitt spelmissbruk. Vi anser även att den nya lagstiftningen gällande vård och behandling kommer att hjälpa individer med spelproblem. Fler människor kommer att uppmärksamma problemet och lagen bidrar med en större kunskap kring ämnet, då kommunerna måste kunna erbjuda hjälp i form av stöd och behandling till spelmissbrukare.

6.2 Förslag till fortsatt forskning

Förslag till fortsatt forskning kring spelmissbruksproblematiken skulle kunna vara att även undersöka kvinnors upplevelser av spelmissbruk. En jämförelse av män och kvinnors upplevelser skulle kunna undersökas för att se om upplevelserna skiljer sig ifrån varandra. Hur stöd och behandling ser ut i framtiden kan också undersökas då lagändringen som kommer träda i kraft första januari 2018 kan komma att förändra problematiken.

7 Referenser

7.1 Tryckta källor

Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.

Creswell, J.W. (2013) *Qualitative Inquiry and Research Design. Choosing Among Five Approaches*. London: SAGE Publications Inc.

Esaiasson, P, Gilljam, M, Oscarsson, H & Wängnerud, L (red.) (2012). *Metodpraktikan: konsten att studera samhälle, individ och marknad*. 4., [rev.] uppl. Stockholm: Norstedts juridik.

Jacobs, D. F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*

Katarina, J. Thelander, J. & Wästerfors, D. (2010). *Sociologi för socionomer*. Malmö: Gleerups Utbildning AB.

Kvale, S & Brinkmann, S (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Enskede: TPB.

Kåver, A (2006). *KBT i utveckling: en introduktion till kognitiv beteendeterapi*. 1. utg. Stockholm: Natur och kultur.

Nakken, C. (2010). *Jaget och missbrukaren: hur en missbrukarpersonlighet uppstår; hur ett tillfrisknande kan äga rum*. Stockholm: Proprius förlag.

Sohlberg, P. & Sohlberg, B-M. (2013) *Kunskapens Former: Vetenskapsteori och Forskningsmetod*. Malmö: Liber

7.2 Elektroniska källor

Binde, Per (2013). Why people gamble: a model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*. Vol. 13(1), ss. 81–97.

<http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2012.712150> (Hämtad 2017-11-28)

Dowling, Nicky A., Aino Suomi, Alun C. Jackson & Tiffany Lavis (2016). Problem Gambling Family Impacts: Development of the Problem Gambling Family Impact Scale. *Journal Gambling Studies*. Vol. 32 (3), ss. 935-955

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-015-9582-6> (Hämtad 2017-11-20)

Folkhälsomyndigheten. *Spelmissbruk skrivs in i socialtjänstlagen och hälso- och sjukvårdslagen.*

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2017/juni/spelmissbruk-skrivs-in-i-socialtjanstlagen-och-halso--och-sjukvardslagen/> (Hämtad: 2017-10-25)

Folkhälsomyndigheten. *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009.*

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/f097a1d6520f4c3f902d5bc71ab0da9a/r2010-23-spel-om-pengar-o-spelproblem.pdf> (Hämtad: 2017-10-26)

Mizerski, D. (2013). *Journal of Business Research.*

https://ac-els-cdn-com.till.biblextern.sh.se/S0148296312003463/1-s2.0-S0148296312003463-main.pdf?_tid=7344f434-e406-11e7-8a6b-00000aab0f02&acdnat=1513610381_11d1ff12501d9b455f63a69d4556b69e (Hämtad 2017-12-03)

Nancy M. Petry, Yola Ammerman, Jaime Bohl, Anne Doersch, Heather Gay, Ronald Kadden, Cheryl Molina, and Karen Steinberg. *Cognitive–Behavioral Therapy for Pathological Gamblers.*

https://www.antonpsych.org/ieadmin/files/Stop_Addictions_Now.pdf (Hämtad 2017-12-06)

Nationalencyklopedin, *spelberoende.*

<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/spelberoende> (Hämtad 2017-10-27)

Ortiz, L. (2016). *Till spelfriheten. Kognitiv beteendeterapi vid spelberoende.*

http://psykiatriforskning.se/globalassets/verksamheter/forskning-och-utveckling/centrum-for-psykiatriforskning/forskning/spelberoende/till-spelfriheten_20160518.pdf (Hämtad 2017-12-01)

Regeringen. *Samverkan om vård, stöd och behandling mot spelmissbruk.*

<http://www.regeringen.se/4ae5f6/contentassets/f37564ea44f14fd88664998c3de0f353/lagradsemiss-samverkan-om-var-d-stod-och-behandling-mot-spelmissbruk-webb.pdf> (Hämtad: 2017-10-26)

Vetenskapsrådet, (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning.*

<http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> (Hämtad 2017-11-25)

Vetenskapsrådet, (2011). *God forskningssed*.

https://konst.gu.se/digitalAssets/1372/1372748_god-forskningssed-2011.1.pdf (Hämtad 2017-12-25)

Bilaga 1

Hej!

Vi heter Alexander Varli och Simon Chamoun och är två studenter som studerar i Södertörns högskola. Vi läser just nu vår femte termin i socialt arbete med storstadsprofil. För nuvarande skriver vi vårt examensarbete som kommer att handla om spelmissbruk. Syftet är att reda på vilka orsaker respektive konsekvenser det finns kring spelmissbruk. Studien kommer att genomföras genom att intervjua professionella behandlare för att få ta del av deras erfarenheter från att ha arbetat med spelmissbrukare och använda oss av självbiografier. Studien görs för att få djupare förståelse kring fenomenet men även för att behovet av kunskapen om spelmissbruk är stort och vi vill verkligen bidra med nya kunskaper i vår undersökning.

Vi kommer att använda oss av tre självbiografier och tre intervjuer med professionella behandlare och här kommer du in i bilden. Vi vill intervjua dig där du känner dig mest bekväm och intervjuerna kommer att pågå i cirka 30–40 min. Dock är denna intervju frivillig och du kan avbryta din medverkan när du än vill utan negativa påföljder. Du kommer självklart att vara anonym i studien och det kommer vara en omöjlighet för obehöriga att kunna identifiera dig. Du behöver inte svara på alla frågor om du inte känner för att göra det samt kommer detta enbart att användas i vårt examensarbete. Vi önskar att kunna spela in intervjun för att sedan kunna lättare transkribera materialet. Vi skulle vara oerhört tacksamma om du har tiden och möjligheten att kunna delta i vår undersökning!

Med vänliga hälsningar

Alexander Varli och Simon Chamoun

Vid funderingar eller frågor kontakta oss:

Alexander Varli

Simon Chamoun

E-post: Alexander01.varli@student.sh.se

Mail: Simon02.chamoun@student.sh.se

Handledare: Jon Wittrock

E-post: Jon.wittrock@sh.se

Bilaga 2

Inledande frågor

Hur länge har du arbetat som terapeut?

Hur ser behandlingen ut?

Är spelmissbruk ett problem i Sverige?

Olika missbruk

Anser du att spelmissbruk skiljer sig mot andra typer av missbruk?

Vi har förförståelsen om att spelmissbruk oftast hänger ihop med andra typer av missbruk, Vad anser du?

Konsekvenser

På vilka sätt påverkas klienternas anhöriga?

Hur brukar klienternas sociala nätverk framstå?

Vilka anser du är de vanligaste negativa konsekvenser som klienter får utav deras spelande?

Är det vanligt hos klienter att dölja eller ljuga om sitt spelande under behandling?

Mående och känslor

Hur uppfattas klienternas hälsa under ett pågående spelmissbruk?

Vilka känslor upplever klienterna samtidigt under deras spelande?

Orsaker

Vilka riskfaktorer anser du är troliga till att leda till spelproblem?

Hur tror du klienternas uppväxt har haft påverkan på deras spelande?

Vilka typer av spel brukar klienterna ägna sig främst åt?

På vilka sätt påverkar spelreklam sina kunder?

Vilka drivkrafter har klienten till ett spelande trots de negativa konsekvenserna?

Vad gäller för en lyckad behandling?

Vad brukar vara den utlösande faktorn till att klienterna tar på sig ansvaret och söker hjälp?

Vad anser du är viktigt för att klienten ska lyckas med sin behandling?

Anser du att spelmissbruk bör ses som en sjukdom?