

Tur eller skicklighet?

en studie om spel och spelberoende

Av: Emilia Ström

VT 09

Lunds universitet
Socialhögskolan



Handledare: Anders Giertz

Abstract

The purpose of this essay was to explore how professional gamblers and people who had experience of gambling problems look at gambling, the reasons for gambling and what purpose gambling fills for them. The method is a qualitative case study, based on interviews and a variety of literature. I analyzed the material with the help of Bauman's theory about consumption, and Reith's theory about the gambling situation.

I used the following questions:

- How does a professional gambler perceive gambling and the reasons for gambling?
- How does a person who had gambling problems look at gambling and the reasons to his gambling problem?
- What purpose does gambling serve for the gamblers?
- Is there any differences or similarities between the two groups in question of gambling habits?
- Does gambling have any consequences for the gamblers?

The conclusion was that all persons who took part of the study partly gambled because it gave them excitement. The biggest difference between the two groups was that the professional players used their winnings to pay for rent, bills etc, while the problem gamblers just put them back in to gambling. The professional players played to win money while the problem gamblers played as a way to avoid facing their problems in real life.

Nyckelord: spelberoende, spelande, professionell spelare

Innehållsförteckning

1. FÖRORD	1
2. INLEDNING	2
2.1. PROBLEMFÖRMULERING	2
2.2. SYFTE.....	3
2.3. FRÅGESTÄLLNINGAR:	3
3. METOD OCH MATERIAL	3
3.1. METODVAL	4
3.2. FORSKNINGSPERSPEKTIV	4
3.3. URVAL	5
3.4. TILLVÄGAGÅNGSSÄTT	6
3.5. RESULTATENS TILLFÖRLITLIGHET.....	6
3.6. TRANSKRIPTION OCH ANALYS.....	7
3.7. ETIK.....	7
4. TIDIGARE FORSKNING	8
4.1. CENTRALA BEGREPP	8
4.1.1. <i>Spel</i>	8
4.1.2. <i>Spel om pengar</i>	9
4.1.3. <i>Professionell spelare</i>	9
4.1.4. <i>Spelberoende</i>	9
4.2. SPEL SOM EN SAMHÄLLELIG FRÅGA	10
4.3. SPELKARRIÄREN	10
4.4. FÖRKLARINGSMODELLER TILL SPELBEROENDE.....	11
4.4.1. <i>Psykoanalytiska teorier</i>	11
4.4.2. <i>Sjukdomsteorier</i>	12
4.4.3. <i>Kognitiva teorier</i>	12
4.4.4. <i>Custers Teori</i>	12
5. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER	13
5.1. KONSUMTIONSSAMHÄLLET.....	13
5.2. SPELSITUATIONEN.....	15
6. RESULTAT OCH ANALYS	17
6.1. PRESENTATION AV INFORMANTERNA	17
6.2. SPELANDE OCH KONSUMTIONEN	17
6.3. SPELSITUATIONEN.....	20
6.4. EKONOMI.....	21
6.5. INSTÄLLNING TILL SPELET	25
7. AVSLUTANDE DISKUSSION	27
8. REFERENSER	30
8.1. LITTERATUR.....	30
9. BILAGOR	32
9.1. HUR SPELBEROENDE DIAGNOSTISERAS ENLIGT DSM.....	32
9.2. INFORMATIONSBREV	33
9.3. INTERVJU GUIDE: (PROFESSIONELLA SPELARE).....	34
9.4. INTERVJU GUIDE (FÖRE DETTA SPELBEROENDE).....	36

1. Förord

Jag vill tacka alla mina intervjupersoner för deras medverkan, det är tack vare deras ärliga och öppenhetiga svar denna uppsats blev möjlig. Jag vill också rikta ett tack till min handledare Anders Giertz för den vägledning och de råd jag fått av honom under skrivandet av denna uppsats.

2. Inledning

2.1. Problemformulering

Ungefär två procent av den svenska befolkningen har spelproblem och cirka en halv procent är spelberoende enligt en befolkningsstudie som genomfördes 1997/1998 (Risbeck, 2009). Enligt den nationella folkhälsoenkäten har ungefär fem procent av männen och två procent av kvinnorna i befolkningen riskabla spelvanor. Samtidigt ökade omsättningen på spel i Sverige med ungefär 6 procent mellan 2006 och 2007, omsättningen låg på cirka 38,6 miljarder kronor, i dessa siffror saknas 97,5 procent av nätpokers omsättning. Cirka tio procent av spelarna står för nittio procent av spelandet i Sverige, och många av dessa har spelproblem (Risbeck, 2009). Då de pengar vi svenskar lagt ner på spel ökat under de senaste åren, går det enbart att spekulera i om detta ökat antalet personer med spelberoende. Vad som är säkert är i alla fall att många fler söker sig till spel, varför kan man fråga sig? Vilka funktioner fyller spelet för oss idag? Och hur kommer det sig att vissa personer blir spelberoende?

Ett fenomen som dykt upp under de senaste åren här i Sverige är internetpokern; enligt nationella stödlinjen för spelare så hade samtalen till dem gällande problem med internetpoker ökat från 3,4 procent 2004 till 29,5 procent 2006 (Nyman och Creutzer, 2009). Även genom dessa siffror kan man anta att spelproblemen ökat i vårt land. Samtidigt finns det personer som lyckats skapa sig en förmögenhet genom internetpokern, de professionella pokerspelarna. Jag har själv kommit i kontakt med flera professionella spelare och ställt mig frågorna: Vilken inställning har dessa personer till spel? Och är det pengarna som avgör om man är spelberoende eller inte eller är det den egna inställningen till spel? Enligt Statens Folkhälsoinstitut är det idag också allt fler unga människor som uppfyller diagnoskriterierna för ett spelberoende. Enligt undersökningar i Sverige är tre gånger vanligare med spelberoende bland unga mellan 18 och 24 år än bland den vuxna befolkningen. Dessa undersökningar menar också att ett spelberoende utvecklas snabbare vid spelande på elektroniska maskiner då man vid dessa får ett snabbt, repetitivt och kontinuerligt mönster. Tillgängligheten till nya spel och en ökad alkoholkonsumtion påverkar också utvecklandet av ett spelberoende (Ajdahi och Wolgast, 2008).

Mycket tyder på att vi allt mer söker oss till spelande, särskilt i unga år. Spelandet är idag både en källa till försörjning och en källa till missbruk. Handlar det om två motpoler eller är avståndet mellan försörjning och missbruk härfin? Går det att se på spelande som enbart ett yrke? Min intention med denna uppsats är att undersöka professionella spelares tankar kring

spelare och sedan jämföra med de personer i undersökningen som haft ett spelberoende. Vilka faktorer är det som påverkar deras spelande? Är det något i vårt samhälle som gör att vi allt mer söker lycka i spelet? (Holmberg, 2009).

Enligt den nationella konsumtionsrapporten för 2008 så konsumerar vi också allt mer. Vår totala konsumtion har ökat med 2,6% om man jämför med 2005, och hela 31% om man jämför med 1996 (Holmberg, 2009). Det är tydligt att vi ökat vår konsumtion i stor omfattning, och kanske medför även detta en ökad press på oss konsumenter; det är självklart att alla ska ha möjlighet att ha de senaste kläderna, elektroniken och heminredningen. Idag är sättet vi klär oss och vad vi ägnar vår fritid åt viktiga delar av vår identitet, det är genom denna typ av konsumtion vi berättar för andra vilka vi är. Konsumtionen idag handlar mer om nöje och njutning än om funktion och nytta (Holmberg, 2009). Vad händer om man inte har möjlighet att delta i all denna konsumtion? Kan ökandet av spel hänga samman med vår ökade konsumtion, kraven på att ha "allt". Gör dessa krav att allt fler drömmer om den stora vinsten eller är spelet idag något vi konsumerar för att fördriva tiden och söka spänning?

2.2. Syfte

Jag har för avsikt att undersöka olika orsaksfaktorer till spelare samt vilka funktioner spelare kan fylla för spelare. Jag vill också ta reda på hur både professionella spelare samt individer som haft ett spelberoende ser på spelare och spelberoende.

2.3. Frågeställningar:

- Hur kan en professionella spelare se på sitt spelare och på orsakerna till att de spelar?
- Hur ser personer som haft spelberoende problematik på sitt spelberoende och orsakerna till att han spelade?
- Vilka funktioner fyller spelet för spelarna?
- Vilka likheter och skillnader finns det gällande spel finns det mellan de haft ett spelberoende och de professionella spelarna?
- Ger spelet några konsekvenser för spelarna? Och i så fall vilka?

3. Metod och Material

Jag kommer i detta kapitel förklara och beskriva de metoder jag har använt för att samla in och bearbeta mitt material.

3.1. Metodval

Mitt metodval för denna uppsats har varit kvalitativ metod med en hermeneutisk ansats. Inom forskningsmetodiken kallas denna typ av datainsamling ett induktivt förhållningssätt; detta betyder att undersökaren samlar in data på ett så öppet sätt som möjligt och undviker att styra det material som samlas in. Genom att anta detta perspektiv kan man undvika att enbart se det man på förhand tror att man skall se, utan istället få nya insikter (Jacobsen, 2007). Vid sökandet av empiri har jag använt mig av kvalitativa semi strukturerade intervjuer. Vid användandet av denna metod så är frågorna strukturerade men med ett utrymme för att fördjupa, förtydliga och utveckla. Man har då som intervjuare en större möjlighet att gå in i en dialog med den man intervjuar. Genom denna metod har man en möjlighet att jämföra svar samtidigt som de tillfrågade har möjlighet att svara med sina egna ord (May, 2001). Då jag tidigare har arbetat med denna metod, så kändes den som ett naturligt val som skulle vara mest fruktbar för min typ av undersökning. Vid val av metod för min uppsats var det viktigt att tänka på att denna skall kunna klara att möta empirin och skapa förståelse och förklaring till det material som jag samlat in, för att sedan kunna analyseras (Aspers, 2007). De nackdelar den kvalitativa metoden kan föra med sig är att den har en låg grad av generaliserbarhet då metoden enbart kartlägger en liten grupp människor. Andra problem som kan dyka upp är svårigheter att få en överblick över sin insamlade data, och problem att förhålla sig objektiv till sina intervjupersoner. En fjärde faktor som kan ge svårigheter är att få en överblick över sitt insamlade material, då ny information ständigt dyker upp (Jacobsen, 2007). Jag kände trots detta att kvalitativa semistrukturerade intervjuer skulle kunna föra med sig en djupare förståelse och ett klargöra hur man kan se på spelande och spelberoende. De teorier jag valt var nyttiga att använda för att klargöra och se nya aspekter av mitt ämne.

3.2. Forskningsperspektiv

Det hermeneutiska forskningsperspektivet står för tolkningen av mänskliga handlingar. Då man som forskare använder sig av intervjuer medverkar man också själv vid skapandet av materialet, det är alltså inte bara intervjutexten som finns tillgänglig att tolka utan även kontexten den skapades i. Då man använder sig av en hermeneutisk ansats när man tolkar materialet man samlat in, finns det ett antal principer att utgå från. Då man tolkar materialet ska man ständigt växla mellan delarna och helheten. En idé kan vara att läsa sin text och

skaffa sig en enhetlig uppfattning för att sedan gå tillbaka till de delar man finner extra intressanta, texten skall också förstås utifrån sin egen referensram; detta innebär att man jämför tolkningar av enskilda uttalanden med helheten och eventuellt även annan information om den intervjuade (Kvale,1997) . Då jag tolkar materialet skulle jag också kunna utgå från det jag vet om respondenten i övrigt, till exempel att han inte är spelberoende utan professionell spelare. Viktigt är dock att hålla sig till vad texten och dess innehåll säger och låta övrig information få underordnad betydelse. Som forskare är det också viktigt att man har kunskap om ämnet som man undersöker för att på så sätt kunna se olika möjliga tolkningar av sitt material. Då man i intervjusituationen som intervjuare och respondent tillsammans bestämmer hur materialet skall bli, är det viktigt att som forskare vara medveten om sin egen påverkan och även beakta detta i tolkningen av materialet. Den sista principen som är viktig att ha med sig är att tolkningen av texten vidgar förståelsen och genom att ge nya synsätt och samband och går ut över det direkt givna (Kvale,1997). Därför anser jag att det är viktigt att inte enbart välja teorier som går att koppla direkt till ens ämne utan att våga tänka ett steg längre då det finns större möjlighet att se nya perspektiv av sin forskningsfråga.

3.3. Urval

Då jag gjorde mitt urval inför intervjuerna önskade jag hitta både före detta spelberoende och professionella spelare i en jämn fördelning, detta så att jag skulle kunna göra jämförelser mellan de båda grupperna. Då man gör sitt urval begränsar man sig till att undersöka en population, dvs. en grupp människor som har vissa objektiva definierbara egenskaper (Aspers,2007). Mina populationer i uppsatsen består av personer som har varit spelberoende samt professionella pokerspelare. Vad gäller urval skiljer man på informanter och respondenter. Respondenter är personer med direkt kännedom om ett fenomen genom att de själva har deltagit eller är medlemmar av en viss grupp (till exempel spelare). Informanterna är däremot personer som inte själva representerar en grupp som undersöks men har stor kännedom om den (Jacobsen, 2007). Jag har i min undersökning intervjuat respondenter, då jag ansåg att de bäst skulle kunna förklara sin egen verklighet. Då jag gjort mitt urval av respondenter har jag använt mig av ett selektivt urvalssystem. Detta innebär att man väljer fall efter olika kvaliteter man söker hos undersökningsobjektet (Svenning, 2000). Jag sökte sex personer som haft problem med spelberoende respektive var professionella spelare (vilket innebär att deras huvudinkomst skulle vara spelande). Då jag sedan tidigare genom min sambo har kännedom om flera professionella pokerspelare, fick jag genom honom kontakt med de professionella spelarna. Jag hade träffat flera av dem förut och försökte därför att

välja ut spelare som jag haft minst kontakt med, detta på grund av att man som forskare intar olika roller i relation till sina undersökningspersoner. I mitt fall fanns risken att jag skulle kunna inta en mer vänskaplig position och att detta på något sätt skulle kunna påverka intervjusituationen. Jag bokade in intervjuer med två professionella spelare. Jag kontaktade ännu en professionell spelare för en intervju, men på grund av tidsbrist hade han inte möjlighet att medverka. Jag bokade följande intervju med en person som arbetar på en förening i Skåne och haft problem med spelberoende. Jag valde också att medverka vid Malmö stadsbiblioteks verksamhet "levande bok", där man som besökare får möjlighet att träffa olika intressanta personer, bland dem fanns en före detta spelberoende. Det visade sig dock att denna person var samma person som jag tidigare bokat in en intervju med, därför kände jag att det inte fanns någon anledning att genomföra ytterligare en intervju. Genom denna person fick jag idén att kontakta samma förening i en annan stad och fick därmed en ytterligare intervju med en person som varit spelberoende. Min sista intervju bokade jag genom min mammas väninna som var bekant med en person som haft problem med spelberoende. Totalt genomfördes fem intervjuer. Då jag lyckats hitta respondenter i olika åldersgrupper känner jag att uppsatsen kan ge en varierad bild av spelande.

3.4. Tillvägagångssätt

Jag kontaktade alla mina respondenter via telefon för att boka in intervjuer. Respondenterna fick själva bestämma var de ville genomföra intervjun, då jag ansåg att jag under intervjugång kunde komma beröra känsliga frågor tyckte jag det var viktigt att respondenterna kände sig bekväma. Två av intervjuerna genomfördes på respondenternas arbetsplats. En intervju genomfördes i respondentens hem, en på ett café och en utomhus i en park. Vid intervjutillfället använde jag mig av en diktafon, detta gjorde att jag kunde fokusera på vad som sades och ingen information missades. Intervjuerna tog mellan 35- 60 minuter att genomföra. Jag tycker att alla intervjuer fungerade bra att utföra, alla intervjupersoner verkade bekväma och hade genomtänkta och intressanta svar på mina frågor. Jag märkte ingen större skillnad i avseende vilken plats intervjuerna hade spelats in på. Det var något mer bakgrundsljud på caféet och i parken men inte i den mån att det störde intervjusituationen.

3.5. Resultatens tillförlitlighet

Då man talar om ett materials tillförlitlighet brukar man använda begreppen validitet och reliabilitet. En undersöknings validitet står för dess förmåga att mäta det den avsett att mäta. Man kan skilja på yttre och inre validitet, den inre står för att forskaren ställt frågorna till rätt

grupp människor, använder rätt mätinstrument för att nå slutsatser och har ett bra intervjuunderlag. Den yttre validiteten står för möjligheterna att göra några generaliseringar utifrån det material man samlat in. Reliabilitet står för det insamlade materialets tillförlitlighet, att samma undersökning i samma population skall ge samma resultat om undersökningen gjordes om en annan gång. Då man använder sig av kvalitativ metod är kraven vad avser reliabilitet lägre då denna är mer exemplifierande än generaliserande (Svenning, 2000). Då min ansats för uppsatsen har varit att beskriva hur spelare och spelmissbrukare ser på spelande genom att genomföra fem kvalitativa semistrukturerade intervjuer, anser jag att det insamlade materialets generaliserbarhet är relativt låg. Vad gäller validitet så anser jag att det jag avsett mäta med min undersökning har blivit mätt. Det går dock knappast att göra några generaliseringar om endera grupp av respondenter. Inte heller kan man utifrån materialet dra slutsatser om andra grupper av spelberoende eller professionella spelare. Min strävan har inte heller varit att kunna göra detta, den har istället varit att få ett exempel på hur verkligheten kan se ut för en grupp respondenter och sedan analysera detta utifrån mina teorier.

3.6. Transkription och analys

Mitt första steg vid tolkning av materialet jag samlat in var att transkribera alla intervjuer för att sedan skriva ut dem och läsa igenom materialet. För att få texterna överskådliga delade jag upp dem och skapade olika teman som jag sedan analyserade för att sedan fundera och på deras innebörd och mening. Jag tolkade materialet med utgångspunkt från mina teori och försökte även hitta mening utöver det som fanns direkt i texten (Kvale, 1997). Jag försökte finna mönster i materialet, samt skillnader och likheter de två grupperna emellan.

3.7. Etik

Gällande de etiska aspekterna i mitt arbete utgick jag från Vetenskapsrådets forskningsetiska riktlinjer. Där finns fyra huvudkrav, dessa är; *informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet*. Informationskravet innebär att man som forskare informerar deltagare om vilken uppgift de har i projektet samt vilka villkor som gäller för deras deltagande, samt att de deltar frivilligt och att de har rätt att avbryta sitt deltagande. Informationen skall innehålla allt som kan tänkas påverka deras vilja att delta i undersökningen. Samtyckeskravet står för att jag som forskare inhämtar deltagarnas samtycke (hade de varit minderåriga så hade även deras vårdnadshavares samtycke krävts). Deltagare i undersökningen ska också kunna avgöra hur länge och på vilka villkor de medverkar. De ska

även kunna avbryta sin medverkan utan att det medför negativa följder för dem. Det är dessutom viktigt att det inte föreligger beroendeförhållande mellan intervjuare och respondent. Konfidentialitetskravet betyder att all information som kan tänkas röja informanternas identitet skall avlägsnas och att etiskt känsliga uppgifter ska vara omöjliga att komma åt för utomstående. Nyttjandekravet innebär att informationen i undersökningen skall användas enbart för sitt syfte och ingenting annat så som kommersiellt bruk eller icke-vetenskapliga syften (Vetenskapsrådet, 2009).

Innan varje intervju start delade jag ut ett informationsbrev till alla deltagare där jag beskrev syftet med min undersökning (se bilaga 2), hur jag skulle använda informationen samt att deltagandet var frivilligt. Jag meddelade också att de när som helst kunde avbryta sin medverkan och att alla som deltar är anonyma. Jag förklarade att jag i uppsatsen ändrar namnen på alla deltagare så att de inte kan identifieras. I brevet fanns mina kontaktuppgifter om deltagarna skulle ha några frågor eller vilja avbryta sin medverkan. Jag meddelade alla informanter att de hade möjlighet att läsa arbetet innan det lämnas in samt att jag kommer skicka ut en kopia av det färdiga exemplaret till dem.

Det etiska dilemma jag funderat på under arbetes gång är att två av intervjupersonerna känner varandra. Eftersom de är vänner så borde det vara relativt lätt för dem att lista ut vem den andre är, även om jag ändrat deras namn i undersökningen. Kvale (1997) skriver att informanten ska lida så lite skada som möjligt. Jag kontaktade informanterna angående mitt dilemma för att kontrollera utifall någon av dem tyckte att detta skulle kännas obehagligt. Båda informanterna meddelade att de tyckte att detta var helt okej att den andre skulle läsa vad som sagts. Jag menar därför att de inte lider någon skada i det här fallet.

4. Tidigare forskning

I den här delen av uppsatsen tar jag upp tidigare forskning som finns om ämnet spelberoende och spelmissbruk. För att klargöra så börjar jag med att ta upp några centrala begrepp som förekommer i min uppsats.

4.1. Centrala begrepp

4.1.1. Spel

Uppsatsen handlar till stor del om spel och spelande, just begreppet *spel* skiljer sig från leken genom att spelet förknippas med givna regler och struktur och den som deltar förväntas

underordna sig dessa regler (Svensson, 2005). Det finns fem kriterier som skall uppfyllas för att något skall få kallas spel (i bemärkelsen spel om pengar). Den första är att minst två personer är involverade. Den andra att man satsar pengar eller något annat föremål på att en händelse skall äga rum. Den tredje att utgången är oviss och styrs av slumpen. De sista två är att satsningen man gjort är oåterkallelig samt att allt deltagande är frivilligt (Nilsson, 2002).

4.1.2. Spel om pengar

Spel om pengar innefattar alla typer av spel där insatser och vinster består av pengar, där en mindre summa pengar satsas i förhoppning om att vinna en större summa (Svensson, 2005). När jag talar om spel och spelande i min uppsats menar jag spel om pengar och inte spelande överlag.

4.1.3. Professionell spelare

En person som har spelande som sitt yrke, livnär sig på spel. Han studerar spelet för att lära sig vilka strategier som är till hans fördel, och gör detta med skicklighet. Han är inte beroende av spel utan har valt att spela därför att han föredrar det framför andra sätt att tjäna pengar. Det är inte heller troligt att han i framtiden kommer att bli beroende, då han spelat större delen av sitt vuxna liv och han föredrar spelande framför andra mer traditionella arbeten (Custer och Milt, 1985).

4.1.4. Spelberoende

När man i litteraturen talar om spelberoende har man olika sätt att diagnostisera, inom spelforskningen är det dock psykiatrins och vårdens syn som kommit att dominera. Man menar att spelberoende är en slags impuls kontrollstörning av samma typ som till exempel köptvång, arbetsnarkomani och sexmissbruk. För att kunna diagnostisera en spelberoende har man tagit fram diagnossystemet DSM där man sammanställt ett antal kriterier som den spelberoende uppvisar (se bilaga 1) (Svensson,2005).

WHO beskriver spelberoende på följande sätt:

“ The disorder consists of frequent, repeated episodes of gambling which dominate the individual’s life to the detriment of social, occupational, material, and family values and commitments. Those who suffer from the disorder may put their jobs at risk, acquire large debts, and lie or break the law to obtain money or evade payment of debts. They describe an intense urge to gamble, which is difficult to control, together with a preoccupation with ideas and images of the act of gambling and the circumstances that surround the act.

These preoccupations and urges often increase at times when life is stressful” (Bellringer, 1999 sid 26).

4.2. Spel som en samhällelig fråga

Sociologen Émile Durkheim menade att samhällets medborgare och deras uppslutning kring gemensamma värden och normer var något oerhört viktigt. Avvikelsen fyller dock en viktig funktion då den identifierar dessa gemensamma normer och värden, och på så vis är avvikelsen en nödvändig del av samhället. Genom begreppet anomi syftade Durkheim att förklara det tillstånd i det moderna samhället där de traditionella normerna och värderingarna håller på att lösas upp och därför förlorar sitt tidigare värde. Detta kunde tänkas ske vid till exempel djup ekonomisk kris eller snabb ekonomisk tillväxt. Durkheims analys av samhällets anomiska drag skulle kunna kopplas till spelande och spelproblem, då dessa skulle kunna tänkas vara ett sätt att hantera anomin i samhället. Spelandet skulle kunna vara ett sätt att hantera anomin, dämpa känslor kring den samtidigt som det strukturerar tillvaron. Om spelandet blir överdrivet hotar det att minska intresset för andra aktiviteter och intressen och på så sätt öka anomin. Det finns till exempel forskning som visar att grupper vars sociala band till samhället är svaga spelar mer än andra. Sociologen Robert Merton kopplade Durkheims anomi till förverkligandet av det som brukar kallas ”The American Dream”, att av egen kraft göra karriär och tjäna pengar. På grund av skilda villkor i samhället har dock inte alla samma förutsättningar att uppfylla denna dröm. Merton menade att man tidigare hade hindrats från att ta till illegitima medel genom samhällets stabila normer, men då dessa upplöses tvingas den enskilde formulera om sina mål eller ta till nya medel för att uppnå dem, så som kriminalitet och spelande. Det tillstånd som då uppstår kan liknas vid anomi (Svensson, 2005).

4.3. Spelkarriären

Vid utvecklandet av ett spelberoende går spelaren igenom ett visst mönster, vilket kan förklaras genom tre olika faser. Den första fasen är *Vinnarfasen*, den ger spelaren höjd självkänsla och bättre självförtroende, under denna fas har spelet som uppgift att dämpa känslor av nedstämdhet och dåligt självförtroende. Under denna fas är spelandet kontrollerat och planerat. Vinsterna gör att spelaren skapar respekt hos andra och spelaren mår bättre med sig själv, genom pengarna har han möjlighet att erbjuda familj och vänner det lilla extra. Ofta är insatserna och vinsterna relativt små men insatserna växer stadigt i takt med att spelaren stärker sin tro om att han har kunskap som inte andra har. Längden på vinnarfasen varierar allt från månader till årtal, ofta inleds den med en storvinst som förändrar perspektiven för

spelaren, där drömmarna om spel och rikedom tar fart (Nilsson, 2002). *Förlustfasen* kommer förr eller senare, ofta kryper den sig på sakta och spelaren avfärdar den som en tillfällig svacka. Ofta är denna fas utdragen och det dröjer en tid innan spelaren känner sig tvungen att vända sig till omgivningen för ekonomiskt stöd. Spelaren motiverar sitt spelande under denna period med minnet av den första stora vinsten och tanken att turen finns runt hörnet (Bellringer, 1999). När vinsterna inte kommer sjunker spelarens självkänsla allt snabbare och humöret är sämre. Spelaren kommer med bortförklaringar till nära och kära och skulderna växer samtidigt som panik styr spelandet. Paniken gör att spelaren tar till mer drastiska åtgärder för att vinna åter sina förluster och ibland vinner han, men aldrig så mycket att det täcker hans skulder. Ofta försöker familjen gå in och hjälpa ekonomiskt, men detta leder enbart till att spelandet blir än mer panikslaget (Nilsson, 2002). Under den föregående fasen var anledningen till spelandet att höja självförtroendet, under förlustfasen blir det snarare att dämpa ångest och depression; det enda sättet för spelaren att kväva dessa känslor är att spela ännu mer. Hela livet kretsar nu kring en oavbruten jakt på mer pengar och ständiga lögner till omgivningen för att inte avslöja hur verkligheten ser ut (Custer, 1985). *Desperationsfasen* är den sista fasen, den börjar ofta med ett sista stort ekonomiskt bidrag från omgivningen för att få spelaren på rätt köl en gång för alla. De löser ut hans mest akuta skulder för att han inte ska bli av med sin bostad förlora sitt arbete eller hamna hos kronofogden (Nilsson, 2002). Efter detta är det kanske så att en stundens lättnad driver spelaren att söka den känsla han hade under vinnarfasen. Detta leder oftast till att han förlorar mer än han någonsin gjort förut och sjunker om möjligt ännu djupare ner i missbruket (Custer, 1985). Spelaren söker sig nu till lösningar som han tidigare ansett vara otänkbara så som inbrott, stöld eller rån. Nu är spelarens självförtroende i botten och han har inte kontroll över någon aspekt av sitt liv, ofta kan självmordstankar och självmordsförsök förekomma (Nilsson, 2002).

Vidare tänkte jag ta upp tidigare forskning kring olika orsaker till att någon blir spelberoende. I litteraturen kan man urskilja flera olika teorier kring spelberoende och dess uppkomst.

4.4. Förklaringsmodeller till spelberoende

4.4.1. Psykoanalytiska teorier

Här menar man att spelberoende har bakomliggande psykologiska orsaker som ofta härstammar från att inte kännas sig omtyckt och accepterad av sina föräldrar vilket leder till låg självkänsla. Vissa teorier menar att spelandet är ett resultat av barnets jakt på att återskapa moderns kärlek vilket leder till ett beroende därför att barnet straffas av fadern för att ha försökt söka sin moders kärlek (Walker, 1992). För att kompensera för denna och andra

konflikter flyr man till spelandet som tolkas som ett sätt att försöka lösa konflikten (Nilsson,2002). Man menar att den spelberoende tror sig styras av yttre omständigheter och känner sig därför beroende av andra och deras godkännande, vilket leder till känslor som hjälplöshet och ilska (Ladoceur mfl, 2003). Oftast är orsaken till spelandet omedveten för individen (Nilsson,2002). Inom denna skola behandlar man spelberoende med olika former av terapi (Ladoceur mfl, 2003).

4.4.2. Sjukdomsteorier

Inom denna teori menar man att den spelberoende är drabbad av en ärftlig kronisk sjukdom därför läggs ingen vikt vid de bakomliggande orsakerna. Individen anses ha förlorat kontrollen och om detta en gång skett, så är det livslång avhållsamhet från spelande som bedöms vara nödvändigt. Till exempel Gamblers Anonymous står för detta synsätt, och har startat otaliga självhjälpsgrupper världen över (Nilsson,2002). Då man inom denna teori anser att spelberoende har ett antal fysiska orsaker använder man även olika mediciner vid behandling. Man har bland annat gjort studier där spelberoende behandlats med antidepressiva läkemedel, men även olika mediciner som ansetts verksamma vid alkoholmissbruk (Ladoceur mfl, 2003).

4.4.3. Kognitiva teorier

Inom de kognitiva teorierna anser man att spelberoende härstammar från ett antal felaktiga tankar och idéer kring spel, dessa tankar kan ha att göra med att man tror sig kunna påverka utgången av ett spel eller att man kan kontrollera slumpen. Man menar att spelberoende är ett inlärt beteende som upprätthålls genom ”nära vinst” fenomenet, alltså att man ofta får känslan att man ”nästan vunnit”(Nilsson,2002) samt oregelbundna småvinster. Andra fenomen som anses upprätthålla spelberoendet är behovet av upphetsning och stimulans. Det inlärdade beteendet kommer från omgivningen och ofta familjen; det kan till exempel vara så att man som liten ofta åkt med familjen till travbanan. Behandlingen går ut på en storts stimuli-kontroll som bland annat innebär att man som spelberoende skall hålla sig borta från olika riskfyllda miljöer, endast bära små summor pengar och överlåta sin lön till någon som kan ha kontroll över den (Ladoceur mfl, 2003).

4.4.4. Custers Teori

Enligt Custer och Milt (1985) har spelberoende att göra med tre emotionella behov som alla människor har behov av nämligen :

- kärlek, att vara behövd och omtyckt
- erkännande, att ses som en person med värde

- tro att man har förmågan att ta itu med livets olika problem, så att man sedan kan njuta av dess glädjeämnen

Custer menar att om man som människa har dessa tre behov uppfyllda är man lycklig, effektiv och kreativ och att man då kan umgås med andra på en likvärdig nivå. Om dessa behov inte uppfylls väljer individen istället att fly det verkliga livet genom fantasier och föreställningar. Spelandet för med sig nöje och lindring från livets övriga smärtor och tenderar att upprepas för att sedan bli en vana. Behovet av känslan som spelandet för med sig blir sedan allt starkare och till slut är individen omätlig. Processen fortsätter då jakten på de känslor spelandet för med sig blir allt viktigare (omtyckt, viktig, mäktig etc.). Till slut är spelandet det viktigaste i personens liv och fantasierna kring spel är starkare och fler (Custer och Milt, 1985).

5. Teoretiska utgångspunkter

De teoretiska utgångspunkterna i den här uppsatsen kommer att vara Zygmunt Baumans böcker "Konsumtionsliv" (2008) och "Arbete, konsumtion och den nya fattigdomen" (1998), samt Gerda Reiths bok "The Age of chance" (2002)

5.1. Konsumtionssamhället

Enligt Bauman styr konsumtionen idag där arbetet tidigare härskade, världen bedöms efter förmågan att framkalla upplevelser och sensationer och vår livssträvan är att framkalla mer tillfredsställande än tillfredsställelsen själv. Vi lever i ett samhälle där pengar är länken mellan begär och tillfredsställelse, detta innebär att man som konsument tillägnar sig det man ska konsumera med pengar (Bauman, 1998). Spel om pengar är en speciell sorts konsumtion som finns tillgänglig för alla som har pengar att satsa och har åldern inne, spelsituationen har sina speciella regler och sin egen logik (Svensson, 2005). Spel om pengar kan man i dagens samhälle se som en konsekvens av den ekonomiska hetsjakten som pågår. Har man pengar har man större möjlighet att delta i konsumtionen, och att välja mellan alla olika sensationer (Bauman, 1998). Spel skulle kunna ses som en snabb lösning på problemet, drömmen om ett bättre liv där man kan konsumera mer. Konsumtion står också för förbrukande, när vi har slitit ut en vara eller då den inte längre väcker begär eller lockelse hos oss så förlorar den sin dragningskraft och blir därmed olämplig. Vi får aldrig vila utan utsätts ständigt för nya frestelser som skall väcka nya behov.

Förr föddes vi in i vår sociala kategorisering, men idag är identiteten liksom konsumtionsvanor föränderliga och skall enbart innehas en period innan sökandet efter en ny och bättre identitet inleds. Vi konsumerar varor för att göra om oss själva så att vi ska bli mer

tilltalande på relationsmarknaden, vänskapsmarkanden och arbetsmarkanden, detta genom att köpa nya prylar, kläder och tillbehör (Bauman, 1998). Bauman(2008) tar upp begreppet konsumism. Detta begrepp skiljer sig från konsumtion då det står för ett slags socialt arrangemang som innebär att vi idag har konsumtion som den allra viktigaste drivkraften överordnat till exempel den roll som arbetet hade i produktionssamhället. Om konsumtion främst är en syssla och ett drag hos enskilda människor så är konsumism snarare en egenskap hos samhället. Konsumismen till skillnad mot tidigare livsformer förknippar inte lycka med tillfredsställelse av behov utan snarare med ett ständigt växande begär efter tillfredsställelse av nya behov, vilket leder till ett oupphörligt behov av nya varor som stillar nya behov och begär. Då begären är ögonblickliga gör det att de är instabila vilket leder till benägenhet till omedelbar konsumtion och därmed ett omedelbart bortkastande av konsumtionsobjektet (Bauman, 2008). Konsumtionen bör ge omedelbar tillfredsställelse av behoven, men tillfredsställelsen bör upphöra så fort varan är konsumerad (Bauman, 1998). Bauman menar att tiden i det moderna samhället är pointillistisk, vilket innebär att den varken är linjär eller cyklisk utan består av en rad punkter utan kontinuitet, eviga ögonblick, händelser, tilldragelser, tillfälligheter och äventyr. Detta innebär att varje ny punkt är unik och kan upplevas fullt ut som en ny början, det kommer inte någon ”andra chans”. Han menar vidare att vi idag lever i ett samhälle med informationsöverskott och att leverantörerna av konsumtions- och informationsvaror söker efter de få ögonblick i konsumenternas liv som ännu inte fyllts med information för att hoppas att just deras tjänst eller vara ska bli vald. Känslan lycka kommer enligt Bauman från förhoppningar och förväntningar och inlärd vanor som skiljer sig från en social miljö till en annan, en maträtt som anses som en delikatess i en kultur kan anses motbjudande i en annan. Det finns heller inga bevis för att en hög samlad konsumtionsvolym ökar den genomsnittliga lyckan i ett samhälle, dock finns det motsatta tendenser som visar på att invånarna i de rika konsumtionsländerna har flertalet negativa konsekvenser som depression, låg självkänsla, stress, försämrade relationer och en rädsla för att inte vara säkert och ”rätt” stadgad.

Konsumtionssamhället bygger på löftet att tillfredsställa mänskliga begär, men detta löfte är enbart förföriskt så länge begären förblir otillfredsställda, eller i alla fall så länge konsumenten inte anser sig ha blivit fullt tillfredsställd. Detta icke tillfredsställda tillstånd önskar samhället göra evigt så att sökandet efter begären blir evigt, eller att man tillfredställer behov så att de inte kan annat än ge upphov till nya behov. Det som sedan börjat som ett behov slutar som ett beroende (Bauman, 2008). För att detta ska bli möjligt måste hela tiden

nya behov skapas och gamla förpassas till soptippen. Tillfredsställelse får enbart vara något ögonblickligt och den största skräcken i vårt samhälle är den bestående tillfredsställelsen, finns det inte längre något att sträva efter? Måste jag nöja mig en gång för alla? Finns det inget nytt och ovanligt som tränger upp?, denna situation anses i vårt samhälle som tristess. Från en början manas vi och lockas vi att ständigt söka tillfredsställelse av nya begär, men efter ett tag så blir detta ett inbyggt behov som kommer av sig självt (Bauman, 2008).

Samhället söker också att hela tiden skapa nya behov, detta gör att vi hela tiden söker spänningen i det nya och okända och få nya erfarenheter; detta sker enklast om vi är otåliga, impulsiva och rastlösa. (Bauman, 1998). Då vi människor skolas in i att bli konsumenter så blir konsumtionen till ett internaliserat tvång. Vi upplever det som om vi handlar efter vår fria vilja, men markanden har gjort det omöjligt för oss att leva på något annat sätt. De individer som kan konsumera är välkomna i konsumtionssamhället de andra skall uteslutas, till exempel fattiga (Bauman, 1998). Vårt samhälle talar också till vår irrationalitet, de varor och tjänster som erbjuds ska väcka känslor inte odla vårt förnuft. När varorna inte uppfyller våra förhoppningar blir vi besvikna men söker omedelbart efter nya förhoppningar som skall fylla det tomrummet som efterlämnas. Bauman talar också om de känslor av otillräcklighet konsumtionssamhället skapar. En flykt från denna känsla kan vara en intensiv ansträngning som görs under inflytande av ett kristillstånd; att ta itu med en överhängande uppgift ger intensitet till ögonblicket och ju djupare man sjunker i uppgiftens nödvändighet desto längre bort håller sig ångesten. Ju intensivare handlingen i fråga är desto större är dess terapeutiska kraft (Bauman, 2008).

5.2. Spelsituationen

Själva spelsituationen är något jag också intresserat mig för att analysera i denna uppsats, just för att skapa en förståelse för vilka behov spelandet kan fylla för de som spelar.

Enligt Reith så är det själva spelsituationen som lockar dagens människa att spela, möjligheten att lämna den verkliga världen bakom sig (Reith, 2002). Spelandet är en ritual åtskild från samhället i övrigt, spelaren får chansen att ge sig in i en illusorisk tillvaro (Svensson, 2005). Spelaren tenderar att stänga ute alla vardagliga problem och ägna sin fulla koncentration på uppgiften de har framför sig; spelet. Reith menar att spelaren i själva spelsituationen går in i ett slags "vakettillstånd", outtröttlig och med liten uppfattning om vad som pågår i omgivningen. Tiden står stilla och det enda som är av värde är "här och nu", en slags fantasivärld där det finns utrymme att förvandla sig till någon annan. Detta är

möjligt eftersom man i situationen inte bekymrar sig om vardagslivet och dess vedermödor, man har skapat sig en ”spelidentitet” som i sin tur ger en känsla av värde och självförverkligande.

Vidare tar Reith upp ett antal begrepp som hon anser vara av betydelse då man analyserar spelsituationen. Det första begreppet är *leda*, Reith menar att 1900- talets generationer söker intensitet och spänning i sina upplevelser; spelet kan då vara ett sätt att söka spänning och kickar. Spelets spänning är dock ögonblicklig och därför blir spelandet en jakt på just det ögonblick som ger den rätta sensationen. Spelaren spelar alltså för att fly vardagens tristess, men eftersom spelets spänning enbart är kortvarig så krävs det att spelet repeteras, spelaren befinner sig därför i en ständig jakt på spänningen som spelet tillför i livet.

Tid är ett annat begrepp som är av vikt, och tiden upplevs olika av olika spelare. Är spelaren intensivt inne i en spelsituation så är närvaron hög, spelaren lever för ögonblicket, nuet är det viktigaste. Varje tidpunkt inom spelet har varken en historia eller en framtid utan är en ny möjlighet. *Rum*, står för hur spelaren upplever omvärlden; rummet och omvärlden begränsas då spelet pågår, spelaren är då totalt fokuserad på uppgiften. Denna känsla kan vi nog alla identifiera oss med, känslan av att allt runtomkring skärmas av när vi fokuserar totalt på något.

Pengar är en komponent som krävs för att kunna delta i spel, författaren menar att spelaren varken spelar för att vinna eller förlora utan för att uppnå spänningen som spelet ger. Därför fortsätter han ofta att spela även om han vunnit en stor vinst. Vinsten har dock en viktig uppgift i sig, den bekräftar spelarens kunskap och skicklighet. Det är inte heller pengarnas ekonomiska värde som är av betydelse vid en vinst utan vad pengarna representerar: gruppstillhörighet, status och godkännande. Pengar är viktigt för att spelet ska kännas meningsfullt och då spelet pågår är användandet av dem ett test av spelarens karaktär. Utan pengar inblandade finner sig inte samma känsla av spänning. Det ter sig som om spelare inte spelar *för* pengar utan *med* pengar. Spelas ett spel som ger vinst men ingen utmaning så blir spelaren snabbt uttråkad. Detta fenomen kan man se på pokerproffs som vunnit stora vinster genom koncentration och skicklighet, allt för att sedan gå ut och spela bort vinsten på spel som de inte har någon kontroll över så som tärning eller roulett. Det är även viktigt att pengar ges ett lågt värde i spelarens ögon, för att kunna spela utan att hålla tillbaka. På casinon förvandlas pengar till färgglada marker och på Internet till siffror på en skärm, på så sätt är det lättare för spelaren att dras med i spelet. Pengarna är ett medel för att kunna hålla sig kvar i spelet och dess spänning. Oavsett om spelaren vunnit eller förlorat så finner sig en

frustration då spelet är över, just därför att det är över. Spelandet går ut på att försöka uppnå kicken spelet ger (Reith, 2002).

6. Resultat och analys

I detta kapitel kommer jag att presentera resultatet av mina intervjuer. Jag kommer att analysera mitt empiriska material med hjälp av de två teorier jag tog upp i kapitel 5. Jag har valt att presentera min analys genom fyra olika teman. Innan analysen börjar jag dock med en kort presentation av informanterna som medverkat i min undersökning.

6.1. Presentation av informanterna

Jag har valt att ha med både före detta spelberoende och professionella pokerspelare i min undersökning för att få en varierad bild av spelande och spelberoende. Här följer en kort presentation av varje enskild informant, för anonymitetens skull är namnen fingerade.

- *Mikael- en 42 årig före detta spelberoende man. Började spela när han var 15 år. Arbetar idag på en förening för spelberoendefrågor.*
- *Lars- en 43 årig före detta spelberoende man. Började spela när han var 12 år. Arbetar även han på en förening för spelberoendefrågor idag.*
- *Henrik- en 26 årig före detta spelberoende man. Började spela när han var 16 år. Är egen företagare idag.*
- *Niklas- En 24 årig professionell pokerspelare. Började spela när han var 10 år. Har spelat professionellt i 2,5 år.*
- *Roger- En 26 årig professionell pokerspelare. Började spela när han var 14 år. Har spelat professionellt i ungefär 4 år.*

6.2. Spelande och konsumtionen

Det är svårt att tänka sig att spelande och konsumtion skulle kunna ha något med varandra att göra. Men det är nämligen så att spelet är en slags konsumtion som de spelande ägnar sig åt. Men en väldigt speciell typ av konsumtion. Den innehåller nämligen alltid en grad av upplevelser (Reith, 2002). Flera av de personer jag intervjuade menade att spelandet gav dem möjlighet att köpa saker, åka på resor och få olika upplevelser. Enligt Bauman(2008) är det ju så att konsumtion och tillfredsställelse av olika behov enbart leder till nya behov. Så fort ett behov är tillfredsställt dyker alltid ett nytt upp. Samhället bygger på löften om att

tillfredsställa behov, men dessa behov ses enbart som förföriska när de inte är uppfyllda. Den största skräcken är att en gång för alla bli fullt tillfredsställd, vad ska man då sträva efter? Är jag plötsligt nöjd?. Vi socialiseras in i konsumtionen och sökandet efter nya kickar och ny spänning (Bauman 1998).

Alla de personer jag talade med menade att spelet gav en kick, om än kortsiktig. Flera menade att om de vunnit var de bara nöjda en kort stund innan de ställde om sig inför nästa spel och nästa vinst. En av de professionella spelarna jämförde spelet med att handla kläder, han var nöjd med plagget just i stunden men direkt efteråt kändes köpet bara meningslöst och onödigt. Spelet skulle här kunna jämföras mot Baumans teori om konsumismen, respondenterna är skolade in i ett konsumtions samhälle där konsumtionen av spelet för stunden skänker lycka och spänning, men också medför ett sug för mer och större vinster som gör att spelet eskalerar. De som haft spelberoende problematik talade till stor del om att själva konsumtionen av spelet var den största drivkraften, det gav bekräftelse, spänning, och tidsfördriv. Pengarna de spelberoende fick in då de spelade gick ofta direkt tillbaka till spelet, medan de professionella spelarna menade att de unnade sig något extra om de vunnit. En av personerna som varit spelberoende talade om att han aldrig kände sig nöjd, om han vunnit en stor vinst så suktade han genast efter en ny, därmed gick alla hans pengar direkt tillbaka in i spelet. Han uttryckte följande:

”Och om man vinner då är man väldigt glad just då och har det här lilla ruset, när pulsen går högt och man har vunnit mycket pengar och man är glad tillfälligt, men som man brukar säga mycket vill ha mer, så när du väl accepterat den vinsten då vill du vinna ännu mer för du är ju aldrig nöjd, utan du vill ju alltid vinna ännu mer.” Henrik

Spelet blir ett slags sökande efter tillfredsställelse, och inte ens vid en vinst infinner sig denna i grunden för det finns alltid en större vinst att sukta efter. Att spelet är ett ständigt sökande efter tillfredsställelse menade även Mikael; han förklarade varför han måste ta totalt avstånd från spelet hela sitt liv:

”Men som missbrukare, så kan inte jag spela för 300 kr, det hade jag kanske klarat i en vecka eller två eller tre men sen så hade jag tyckt att det hade blivit skittråkigt. Sen hade jag spelat för 500 istället och sen en tusenlapp och sen så hade ju allting varit igång igen.” Mikael

Mikael sökte genom sitt spelande en spänning och en kick, men då vi människor ständigt jagar efter en tillfredsställelse som inte ”får” uppfyllas totalt, krävs att han höjer sina insatser

då han spelar (Bauman, 2008), han får aldrig bli nöjd helt enkelt. Skillnaden mellan de professionella spelarna och de personer som haft spelberoendeproblematik tycktes vara att de förstnämnda till stor del drevs av den konsumtion som spelet gav möjlighet till, krogrundor, kläder, resor, och att de genom spelandet vant sig vid en högre levnadsstandard. En av de professionella spelarna förklarade det så här:

”Då är man ju lite ’King of the World’, då har man ju pengar då kan man ju liksom, nu kan jag dra och tjacka den där jackan nu kan man dra ut, äh fan det här är glassigt nu är det bara att leva liksom, då är ju allting jävligt bra alltså, men det är ju, hjärnan ställer om hela tiden alltså.” Roger

En tanke som slog mig var att de professionella spelarna kanske inte är beroende av spelet i den bemärkelse att de spelar bort alla sina tillgångar, de kanske istället är beroende av konsumtionen som spelet ger möjlighet till, pengar, prylar, och upplevelser. Som deltagare i konsumtionssamhället är även de skolade in i konsumtion och söker därför ständigt nya behov att tillfredsställa, de konsumerar inte spelet men den levnadsstandard det ger dem.

Enligt Bauman (2008) är samhället uppbyggt så att vi konsumenter aldrig är nöjda utan ständigt söker ny tillfredsställelse. Det som börjat som ett behov att mätta slutar då i ett beroende. Beroendet kan förklaras genom att de spelaren ständigt söker nya vinster då man som spelare söker den där ursprungliga känslan av tillfredsställelse vinsten gav. Dock måste insatserna alltid höjas eftersom vi konsumenter alltid måste ha något nytt mål att sträva efter om vi ska känna mening och sammanhang. Om man tillfredsställt ett behov, så leder det enbart till att ett nytt utvecklas (Bauman, 2008). Vinsterna och känslan efter vinst som de spelberoende hade kan förklaras genom att de ständigt söker nya frestelser. Har man vunnit den där tipskupongen på 10 000 kr, så dröjer det inte länge innan man har siktet ännu högre, vinsten på 20 000 kr eller 100 000 kr.

Gemensamt för båda grupperna är att de började spela delvis för att det var något nytt och spännande som gav en kick. Enligt Bauman skulle detta bero på att samhället skolar in människor i konsumtion och att alltid söka ny spänning och nya behov då de gamla behoven uppfyllts. Han menar också att det inte bara behoven som förändras i dagens samhälle utan även våra identiteter, dessa har vi under begränsade tidsperioder innan sökandet på en ny och bättre identitet påbörjas (Bauman, 1998). Eftersom pengar är det viktigaste för att kunna delta i konsumtionssamhället kan man ju också tänka sig att det är dessa som gör det möjligt att förändra och förbättra identiteten.

6.3. Spelsituationen

Enligt Reith är spelsituationens karaktär sådan att spelaren glömmet världen utanför spelet och kopplar bort de bekymmer som finns i verkligheten. Man flyr helt enkelt tristessen och problemen genom att hänge sig totalt till spelet (Reith, 2002). De spelberoende som medverkade i studien uttryckte alla att de genom spelet flytt jobbiga känslor och problem i det verkliga livet genom att gå in i spelets värld. De problem som fanns utanför suddades ut när de befann sig i spelsituationen, man ägnar sig åt det som händer ”här och nu”. Detta går att koppla till Reiths begrepp *Rum*, hon menar att spelaren begränsar omvärlden under den stund spelet pågår, skärmar av sig och fokuserar på uppgiften. Detta kan jämföras med när man själv står inför en uppgift som man är totalt fokuserad på (Reith, 2002).

Bauman menar att konsumtionssamhället odlar känslor av otillräcklighet, flykten från dessa känslor blir att vi kastar oss in i intensiva uppgifter under inflytande av ett kristillstånd. Ångesten håller sig längre bort ju djupare man sjunker i uppgiften och desto intensivare ansträngningen är ju större är dess terapeutiska kraft. (Bauman, 2008). Man skulle här kunna anta att spelande kan vara ett av dessa intensiva tillstånd och ovissheten om spelets utgång skapar kristillståndet; kommer jag förlora månadslönen eller vinner jag och kan leva i lyx? Genom att spela flyr vi ångesten och känslorna av otillräcklighet. Här följer två citat från de före detta spelberoende, där de beskriver känslan av att hänge sig till spelet:

”Så det är ju som med en knarkare med deras lilla heroinkick, man försvinner in i det och bort från det andra. Så det är ju lite verklighetsflykt att spela på den nivån att det urartar. Det tycker jag nog” Henrik

”Och jag började att spela på ett sätt som blev väldigt, väldigt destruktivt. Och jag gjorde det ju enbart för att jag skulle glömma den situation jag var i... så där i den vevan gick jag egentligen, som jag säger, från den här lycklige spelaren till att bli en väldigt destruktiv och självmedicinerande spelare. Jag gick in i ett flykt, flyktspel som man kallar det. En liten lättnad under kanske någon timme.” Lars

Spänning var något alla respondenter beskrev som en av anledningarna till att de spelar. Reith menar att just spänningssökande är något som till stor del har utvecklats under 1900 talet, idag söker vi en spänning och intensitet i de aktiviteter som vi ägnar oss åt (Reith, 2002). Bauman menar också att tiden idag är pointillistisk vilket innebär att den består av en rad punkter, händelser och tilldragelser där varje nytt ögonblick som passerat är en förlorad chans

(Bauman, 2008). Då spelet tillfredsställer ett behov av spänning och kickar så söker sig många hit. Spänningen som spelet tillför är dock ögonblicklig och därför krävs att spelet upprepas för att känslan skall återkomma; på grund av detta blir spelet en aktivitet som kräver upprepning för att nå önskad effekt (Reith, 2002). På frågan om varför de spelar svarade de professionella spelarna bland annat:

”Eh , ja nu är det för att jag lever på det, alltså pokern, förutom det och innan det, alltså ja, det är väl säkert någon sorts liten kick.” Niklas

*”Ehm, jag vet inte alltså antagligen så var det väl för att vinna pengar men det var väl mest den här spänningen, som det fortfarande är nu, man vill vinna pengar, man vill ha någon match att följa eller spela poker eller vad man än gör. Så det är liksom, ja jag skulle bli väldigt deprimerad om jag inte fick spela, jag skulle verkligen det, alltså jag tror det.”
Roger*

I fråga om spelsituationen tyckte jag mig kunna urskilja skillnader mellan de professionella spelarna och de som varit spelberoende. De professionella spelarna menade att en av anledningarna till att de spelar är att de söker spänning och en sorts kick. De som varit spelberoende menade däremot att de sökte spänningen men att de också sökte en flykt från verkligheten, att kunna få ett avbrott från den verklighet de många gånger hade problem att hantera. På så sätt blev spelandet det rum där de kunde andas ut och fokusera på annat. En av de spelberoende menade att själva spelandet gav en skön känsla, men att tiden mellan spel-sessionerna var desto jobbigare. Detta går att koppla till Reiths begrepp *leda*, vilket innebär att spelaren blir beroende av att upprepa spelet därför att han ständigt söker det där ögonblicket som ger en paus från de egna problemen (Reith, 2002).

6.4. Ekonomi

Det var inom de ekonomiska bitarna man kunde se störst skillnader mellan de som haft ett spelberoende och de professionella spelarna. Enligt Reith (2002) är det ju så att spelaren enbart använder pengar som ett medel att spela med och ett sätt att kunna hålla sig kvar i spelets spänning. Alltså är spelaren varken ute efter att vinna eller förlora utan efter att till varje pris kunna hålla sig kvar i spelet och känslorna av spänning och sensationer spelet ger. Detta innebär att det är viktigt att pengar ges ett så lågt värde som möjligt i spelsammanhang så att spelaren kan spela för dem utan några spärrar eller förbehåll, exempel på detta är spel över Internet där pengarna förvandlas till siffror på en skärm eller färgglada marker på ett casino.

De tre respondenter som haft ett spelberoende menade alla att de sällan använt sina vinstpengar till något konkret utan att de alltid gått tillbaka in i spelet antingen direkt eller efter en tid. Två av de före detta spelberoende spelarna bekräftar också Reiths teori om att pengarna och vinsterna var ett sätt att få godkännande och bekräftelse från andra. Reith menar att spelaren skapar sig en slags ”identitet” inom spelet för att få bekräftelse, vilket ger en känsla av självförverkligande och värde (Reith, 2002). En av de som haft spelberoende problematik beskrev detta så här:

”Om man väl lyckades vinna så fick man ju bekräftelse att man hade gjort någonting som var bra. Men framför allt så bekräftade jag mig själv väldigt mycket. Det var ju lite grann där det började spåra ur också, det var ju lite grann den där känslan av bekräftelse som jag började jaga efter.” Mikael

Mikael menade att han inte spelade för pengarnas skull utan för den känslomässiga bekräftelse han kände att han fick av andra då han vunnit. Lars ansåg att hans motiv för att spela bland annat var för att förändra sin framtid med den ”stora vinsten”, då skulle andra få en bra syn på honom och han skulle också kunna hjälpa dem ekonomiskt. Lars menade att han inte visste innan dagens sista lopp om han var greve eller luffare. Spel om pengar är enligt Bauman en effekt av den ekonomiska hetsjakt som pågår i dagens samhälle, har man pengar så finns det större möjlighet att vara en del av konsumtionssamhället. Den största skrällen är att vara utanför, det vill säga fattig (Bauman,2008). Lars menade att han kunde förändra sin och andras situation om han vann mer pengar, dessutom trodde han att andra skulle se på honom med beundran. Detta kan ses som en effekt av hans vilja att vara en godkänd del av konsumtionssamhället.

Den största skillnaden mellan de två grupperna var att de professionella spelarna inte spelade bort alla sina vinster utan använde dem för att betala utgifter. Roger förklarade att han gärna la undan pengar till en extra hyra eller liknande de gånger han vunnit, han hade också ett extrajobb vid sidan av som betalade hyran varje månad. De som haft ett spelberoende däremot menade alla att för dem så var pengar något de använde till spel och inget annat. Lars och Henrik förklarade detta så här:

”För mig var pengar spelmarker och har alltid varit det.” Lars

”Ingenting jag kan inte ens komma på någon gång jag har gjort någonting som jag verkligen ville för de pengar som jag har vunnit. Har jag köpt någonting? Ehm, nej jag tror de bara har gått till mera spel i stort sett hela tiden. Det har nog aldrig gått till

någoting, jag har nog aldrig köpt någoting som jag verkligen vill ha för pengar som jag har vunnit utan de har bara gått till mera spel.” Henrik

Enligt Reith är pengar något en spelare spelar med och inte för, vilket stöttas av de två citaten ovan (Reith, 2002). De båda professionella spelarna påtalade dock att de inte trodde att de skulle kunna sätta sig i en svår ekonomisk knipa på grund av att de lånat pengar av ”fel” personer och att de inte skulle spela bort pengar som de inte har ”råd” att spela bort. Så här förklarade Roger hur han tänkte kring de pengar han vunnit:

”...nej utan då unnar jag mig saker, nej men exakt om jag vinner mycket så unnar jag mig saker och sen så fortsätter jag ju spela då, men det är inte så att jag vinner mycket och sedan spelar bort allting. Nej jag unnar mig och jag känner att om jag vunnit mycket pengar så kan jag ta ut pengar och betala en hyra i förväg och sådana grejer. Så det är ganska skönt att göra, så gör jag ganska ofta och så gör väl inte kanske de som är mest spelberoende.”

Grundat på de två professionella spelarnas uttalanden kan man bestrida Reiths (2002) uttalande om att spelare enbart spelar *med* pengar. Det är tydligt att dessa spelare spelar *för* pengar då de var tydliga med att understyrka att de använde sina vinster för att betala räkningar, mat etc.

De som haft ett spelberoende hade en annan historia att berätta. Mikael beskrev att han haft stora skulder och obetalda räkningar under sin tid som spelberoende. Lars förklarade att han börjat stjäla bilar redan i 12 års åldern och att han under senare år skaffat sig så stora spelskulder hos svarta ”bookies” i sin hemstad att han blivit tvungen att fly. Allt för att försörja sitt spelberoende. Henrik som hade eget företag hade under sin tid som spelberoende hade många gånger använt firmans pengar för att finansiera sitt spelande, något som sedan sakta men säkert drev företaget i konkurs.

Då spelaren enligt Reith (2002) inte deltar i spelet för att vinna utan för att uppnå en viss känsla så krävs det ändå pengar för att kunna fortsätta. Jag tror att det är därför just jakten på pengar blir så livsviktig för en spelberoende, utan dem kan ju inte spelet fortgå och där kliver verkligheten in istället. Den spelberoende gör troligtvis många oöverlagda val i den desperata stunden då man inser att pengarna är slut, allt för att kunna fortsätta spela och hitta den ”rätta” känslan igen. Som jag tidigare tog upp kunde man tydligt se att de spelare som haft en spelberoende problematik spelade för att de sökte spänning, bekräftelse och godkännande. Något som jag fann intressant var att man även kunde se att de som spelade professionellt på

något sätt också sökte en spänning men inom andra spel än just poker. Niklas menade att de i hans kompisgäng alltid slår vad om de gör något tillsammans, minigolf, bowling etc. Han menade att det inte känns lika kul att göra sådana aktiviteter med till exempel familjen när det inte är några pengar inblandade. Han uttryckte följande:

”Polare tycker väl, de som inte spelar, de tycker väl att det är konstigt det här med att vi kan ju inte spela monopol utan att slänga in en femhundring. Och det är väl många som kan tycka är konstigt.” Niklas

Här kan man se att han anser att spelet blir mer spännande och meningsfullt när pengar står på spel. Roger berättade att han spelar på ”tipset” varje vecka även fast han är medveten om att han inte kommer att vinna några pengar. Han berättade om den gången han tippat på att fotbollslaget ”Häcken” skulle vinna med 2-0:

”ja jag spelade 200 000 kr för ett par år sedan på en match, på en match, det hade jag aldrig gjort förut och då förlorade jag, och det kan man skratta åt idag liksom, det är ju helt sjukt” Roger

Reith (2002) talar om att det är viktigt för spelaren att spelet känns meningsfullt, annars blir han lätt uttråkad. Reith menar också att pengarna är en viktig komponent för att spelet skall kännas meningsfullt och att känslan av spänning ska infinna sig. Hon menar att om spelaren spelar ett spel där han vinner men inte får någon utmaning, så förkastas också det spelet ganska snabbt. Hon tar bland annat upp fenomenet med pokerproffs som vunnit stora summor pengar på poker går ut och spelar bort dem på spel som de inte har någon kontroll över, så som roulette och tärning (Reith, 2002). Roger spelade bort 200 000 kr på att ett visst fotbolls lag skulle vinna, något han inte har någon sorts kontroll över. Man skulle kunna tänka sig att han kände att pokern hade förlorat en del av sin spänning och dragningskraft då han känner att han behärskar detta spel, trots detta söker han den spänning spelet för med sig, då på annat håll. Då jag frågade Roger hur han valde vilka sidor han skulle spela Internetpoker på förklarade han:

”Ehm, jag väljer de sidorna som jag tycker är snyggast och bäst och roligast att spela. Det behöver nödvändigtvis inte vara sämst spelare på den sidan. Bara det visar ju att man är lite tokig eftersom att man min strävan är först och främst att vinna pengar och inte att ha kul. Alltså vinner jag pengar så har jag kul och då borde jag rimligtvis spela mot de spelare som jag tycker är sämst och jag vet ju att de finns sämre spelare på andra sidor, ändå så spelar jag på den sida som jag tycker bäst om. Fast det kanske är bättre spelare

där, och det är väl lite att man kompromissar helt enkelt. Det om något borde väl säga att man kanske inte är så spelberoende på det sättet, att jag då skulle jag ju spela på den sidan som jag bara hämtade in pengar på ” Roger

Roger talar om att han väljer de sidor som han gillar bäst och är snyggats gjorda, han menar att det faktum att han inte väljer de sidor där han bara ”hämtar in” pengar borde göra honom mindre beroende av spelet. Enligt Reith (2002) är det dock tvärtom, hon skulle påstå att just därför att Roger inte väljer de sidor där spelarna är sämst, utan de som är snygga och kanske ger lite mer motstånd är just en indikation på beroende. Orsaken till att han väljer sidor som han gör skulle kunna vara att han vill att spelet ska kännas mer meningsfullt och spännande .

6.5. Inställning till spelet

Själva inställningen till spelandet var ett område där man kunde se markanta skillnader mellan de två grupperna. Inte så mycket i avseende hur mycket tid de la ner på spelandet dock, alla de tre som haft spelberoende problem medgav att de lagt ner nästan all sin lediga tid på spelande. Lars la ner all sin tid från morgon till kväll, Mikael ungefär 40 timmar i veckan och Henrik spelade så fort han fick en stund över. Även Roger lägger ner mycket tid på sitt spel, omkring 30 timmar i veckan medan Niklas uppskattade det till att han spelar ca 2 timmar om dagen. Även tidsaspekten gällande spel kan man koppla Reith, hon menar ju att spelandet ger en flykt från vardagen och dess problem, men eftersom känslan är ögonblicklig krävs det att spelet upprepas (Reith, 2002). Jag tänker mig att ju mer de spelberoende respondenterna blev beroende av spelet desto oftare kände de begäret att spela. Detta ledde i sin tur till att de inte enbart hade de vardagliga problemen att ta itu med utan också de problem som spelandet för med sig, krossade relationer, ekonomisk kris bland annat. Allt detta gav spelandet en flykt ifrån och därför gick de tillbaka gång på gång.

Även gällande relationer och socialt liv skilde sig de två respondentgrupperna åt. De professionella spelarna menade att alla i deras omgivning var medvetna om deras ”yrke” . Roger förklarade att han var noga med att spelandet inte skulle gå ut över relationer, till exempel till hans flickvän. Han menade också att han inte har några problem att välja bort spelandet om någon roligare aktivitet dyker upp. De båda professionella spelarna påpekade dock att deras omgivning antagligen påverkades negativt de gånger de förlorat, då de blev på dåligt humör och kunde gräma sig över vad som gick fel. Så här förklarar Niklas detta:

”Jo det påverkar nog helt klart, just att jag kan vara på skitdåligt humör när det går dåligt, det kan vara att någon ringer när man just förlorat och haft jätteotur och man typ snäser och skäller och så.” Niklas

Man skulle kunna koppla detta till Bauman och konsumismen som säger att vi människor har ett inbyggt tvång att konsumera och ständigt vara på jakt efter tillfredsställelse (Bauman, 2008). Spelarna konsumerar spelet, de blir besvikna då spelet inte ger dem vinsten och alltså tillfredsställelsen då det är en av spelets dragningskrafter, behoven förblir otillfredsställda. De personer som haft spelberoende menade alla att spelandet länge förblev dolt för omgivningen. Mikael beskriver hur hans situation såg ut:

”Största delen under den här perioden så var det ju ingen som märkte ju, ska väl säga nästan, om jag har spelat i 20 år så kan man nog säga, under de första fem åren så hade jag väl inga större bekymmer med spelet, så att femton år hade jag bekymmer med spelet. Tio år av dessa var det ingen som märkte någonting överhuvudtaget”. Mikael

Bauman (1998) menar att dagens konsumtionssamhälle inte lämnar något utrymme för fattiga då de inte har samma möjlighet att delta i konsumtion som andra. Han menar att vi förväntas förändra vår identitet med hjälp av kläder och prylar för att öka vårt värde på marknaden för relationer, arbete och vänskap. Ställer man spelberoende i detta ljus så anser jag att det är föga förvånande att mina respondenter försökte dölja sitt missbruk. Det är knappast attraktivt på identitetsmarknaden med en spelberoende med skulder upp över öronen. Lars berättade att han lämnat sin flickvän till förmån för spelandet och att kontakten med hans barn varit mycket dålig på grund av hans spelberoende. Även för Mikael påverkades omgivningen, efter ett misslyckat försök att sluta spela så lämnade även hans flickvän honom, vilket ledde till att han började spela ännu mer. Mikaelns föräldrar hade alltid ställt upp för honom då det krisade, men till slut tröttnade även de på hans beteende, allt detta slutade för Mikael med ett självmordsförsök. Henrik menade att hans sociala liv ändå fungerade under perioden han var beroende, han träffade vänner men han förklarade dock att hans mamma var orolig och ville att han skulle söka hjälp.

7. Avslutande diskussion

Syftet med denna uppsats var att undersöka hur personer med ett förflutet som spelberoende samt professionella pokerspelare ser på spelande och spelberoende samt vilka funktioner spelandet fyller för dem. Jag utgick från frågeställningar om hur dessa två grupper såg på sitt spelande, dess orsaker, vilka syften spelandet fyller för dem och om spelandet ger dem några konsekvenser. Jag ville också göra en jämförelse mellan de två grupperna för att undersöka om jag kunde finna likheter och skillnader i deras tankar kring spelande. För att få svar på mina frågeställningar gjorde jag fem kvalitativa semistrukturerade intervjuer, två intervjuer med professionella pokerspelare och tre intervjuer med personer som haft spelberoende problematik. Min empiri har jag belyst utifrån Baumans teori om konsumismen samt Reiths teori om spelsituationen. Jag tycker att de båda teorierna kompletterade varandra bra. Då Reiths teori är anpassad särskilt för spel kunde man använda den på vissa specifika situationer som uppstår i spelets värld, medan Bauman är mer övergripande för hur man kan se på samhället i stort, vilket även detta kunde belysa intressanta aspekter.

Både Bauman och Reith har i sina arbeten utgått ifrån något som kallas *idealtyper*. Detta innebär att de försökt se bortom specifika fall och istället skönja det grundläggande och fundamentala kring spel (Reith, 2002). Reith understryker därför att hennes teorier inte går att applicera på alla typer av spel och alla typer av spelare, men att de förhoppningsvis skapar någon sorts förståelse och samband mellan olika fall. Då jag tycker att man kan säga att de professionella spelarna är relativt specifika fall, så har jag ibland känt en viss svårighet att applicera deras situation på teman jag tagit upp. Det specifika med just denna grupp är att de till störst del spelar för att vinna pengar, då detta ger dem möjlighet till konsumtion utanför spelets arena.

Undersökningen jag gjort har dock visat att det finns flertalet likheter mellan de två grupperna jag undersökt. Båda grupperna tycks söka sig till spel för att det till viss del ger en spänning i tillvaron, det ger en kick. Utöver sökandet av spänning har de två grupperna olika motiv till att de sökt sig till spelande; de som spelade professionellt menade att de idag nästan enbart gjorde det för pengarnas skull. De som lidit av ett spelberoende menade däremot att deras motiv var att spelandet var en flykt från verkligheten, ett sätt att glömma andra problem och bekymmer. En ytterligare skillnad var hur spelarna såg på pengar och vinster. Då de professionella spelarna vunnit, använde de pengarna till att betala räkningar, köpa saker eller spara. De som varit spelberoende menade däremot att pengar för dem var något som gjorde att de kunde fortsätta spelet. De menade att de sällan eller aldrig använde vinster till något

konkret utan de gick direkt tillbaka in i spelet. Det var just där jag hittade den största skillnaden mellan de två grupperna, inte i hur mycket tid de lägger ner på spelande, inte i vilka känslor spelet ger dem utan i vad pengar står för. För den professionella spelaren står en vinst för ännu en månads betald hyra, för den spelberoende innebär det ännu en runda i casinot eller till travbanan. De spelberoende spelar *med* pengar. De professionella spelarna spelar *för* pengar.

Då de spelberoende sökte spänning och verklighetsflykt med sitt spelande var de ständigt tvungna att höja sina insatser för att få den rätta kicken i sitt spelande. Även de professionella spelarna tillkännagav att de ibland spelade för mer pengar än tänkt; de förklarade också hur de gärna slog vad inom kompisgänget, när de gjorde saker tillsammans. Pengarna ger en känsla av mening till spelet.

Jag anser att det i de professionella spelarnas tankesätt även fanns tecken på att de i vissa fall hade svårigheter att förhålla sig helt professionellt till spelet. Kanske är det så att spelet har en dubbel funktion för dessa spelare; till viss del är det en inkomstkälla men även en källa till spänning; de har vissa drag av spelberoende. Möjligen är det så att samma spelbeteende ligger till grund för båda dessa grupper av spelare, med en skillnad i att vissa av dem är skickligare än andra och därför kallas professionella spelare, medan de som misslyckas kallas spelberoende. Jag tror därför att det är viktigt att de professionella spelarna är medvetna om hur de tänker kring spel och spelande då de föreligger en större risk för dem att deras spelande går över styr.

En av de före detta spelberoende uttryckte att han kunde spela utan några större konsekvenser i hela fem år för att sedan gå över i ett missbruk. Då man spelar är det nog viktigt att man ständigt är medveten om att det ingår ett stort element av tur. Vad händer om turen försvinner för våra professionella spelarna, i en månad?, i ett halvår? Vad händer om internetpoker ”trenden” går över i ett annat spel som dessa spelare inte kan hantera? Jag tror att dessa frågor är viktiga, och att ha en medvetenhet i sitt förhållande till spelande, och en insikt om att det i grund och botten är just ett spel. Man kan dock välja se på det professionella spelet ur en annan synvinkel. Kanske är de professionella spelarna här för att stanna, kanske kommer det i framtiden vara så att professionella pokerspelare anses vara ett legitimt yrke bland andra yrken så som sjuksköterska, busschaufför och polis?

Då jag skrivit denna uppsats har jag lärt mig mycket nytt om spel och spelberoende. Jag tror att spelet kommer att fortsätta öka de kommande åren, särskilt bland unga människor som

gärna söker sig till spänning och vill testa det som känns lite ”förbjudet”. Innan jag började hade jag en egen uppfattning om spelberoende som ett lite mindre ”allvarligt” beroende om man jämför med andra typer av beroende. Jag har idag en annan uppfattning, det är ett beroende som krossar ekonomi, familj och självkänsla. Jag förstår nu att det är något vissa av personerna i min undersökning kommer att få kämpa mot hela sina liv.

Då spelandet har ökat i Sverige anser jag att det är viktigt att vi också ökar vår kunskap kring spelberoende. Eftersom jag tror att ökat spelande också innebär ökat antal spelberoende. Personer som arbetar inom socialtjänsten och andra områden av socialt arbete bör få lära sig om spel och spelberoende, om varför man söker sig till spel, om hur man behandlar ett spelberoende och vem som kan drabbas. Det är också viktigt att arbeta förebyggande med information till ungdomar via skolan så att det skapas en medvetenhet kring hur spel och spelande fungerar. Arbetar man inom socialtjänsten kommer nog även behovet av skuldsanering för spelberoende att öka, och därmed även inte bara kunskapen kring hur man hjälper en spelberoende känslomässigt, men även hur man kan ordna upp ekonomin så att man så långt det går, undviker att falla tillbaka i ett beroende.

Vidare forskning som jag funderat kring under resans gång är vilket behov av behandling det finns inom spelberoende. Hur ser behandling av spelberoende ut? En intressant ingång skulle kunna vara att jämföra olika typer av behandlingsalternativ. Det hade också varit intressant att återkomma till de professionella spelarna om några år; går det att ha en livslång karriär som pokersproffs? Har deras liv och inställning till spel förändrats om 5 eller 10 år? Det hade även varit intressant att ha möjligheten att göra en större studie kring professionella nätpokerspelare, då detta är ett relativt nytt fenomen, och där ställa sig frågor som: Vilka är det som söker sig till professionellt spelande och vilka samhällsgrupper kommer de ifrån?

8. Referenser

8.1. Litteratur

- Aspers, Patrik, (2007), *Etnografiska metoder*, Malmö, Liber
- Ajdahi, Sima & Wolgast Martin(2008) *Biopsykosocial modell för spelmissbruk*. Östersund: Statens folkhälsoinstitut.
- Bauman, Zygmunt (1998) *Arbete, konsumtion och den nya fattigdomen*. Göteborg: Daidalos
- Bauman, Zygmunt (2008) *Konsumtionsliv*. Göteborg: Daidalos
- Bellringer, Paul (1999)*Understanding problem gamblers*. Bristol: J W Arrowsmith.
- Custer, Robert & Milt, Harry (1985)*When luck runs out..* New York: Facts on file publications.
- Holmberg, Ulrika (2009-05-12) *Konsumtionsrapporten 2008*. Göteborg: Handelshögskolan.
http://www.hgu.gu.se/Files/CFK/rappporter/Konsumtionsrapporten/Konsumtionsrapporten_2008_inkl_bilagor_webb.pdf
- Jacobsen, Dag Ingvar (2007) *Förståelse, beskrivning och förklaring. Introduktion till samhällsvetenskaplig metod för hälsovård och socialt arbete*. Danmark: Studentlitteratur.
- Kvale, Steinar (1997) *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur
- Ladouceur, Robert, Sylvain, Caroline, Boutin, Claude och Doucet, Celine (2003) *Understanding and treating the pathological gambler*. England: The atrium
- May, Tim(2001), *Samhällsvetenskaplig forskning*, Lund: Studentlitteratur
- Meuwisse, Anna, Swärd, Hans, Lappalainen Eliasson Rosmari och Jacobsson, Katarina, (2008),*Forskningsmetodik för socialvetare*, Stockholm: Natur och Kultur
- Nilsson, Tomas (2002) *Jakten på jackpot, en bok om spelberoende*. Stockholm: Fri förlag
- Nyman, Anna, Creutzer, Margareta(2009-05-10) *Nationella stödlinjen 2002-2006*. Statens Folkhälsoinstitut. 08 Tryck AB. Östersund.
[http://www5.goteborg.se/prod/Centrum/kunskapskallarn/dalis2.nsf/0/06cb9f27c1e69614c125744b0031e90c/\\$FILE/R200826_Nationella_stodlinjen_0809.pdf](http://www5.goteborg.se/prod/Centrum/kunskapskallarn/dalis2.nsf/0/06cb9f27c1e69614c125744b0031e90c/$FILE/R200826_Nationella_stodlinjen_0809.pdf)
- Reith, Gerda (2002) *The age of chance*. London: Routledge

Risbeck, Marie (2009-05-10) *Vad är spelproblem/spelberoende?* Statensfolkhälsinstitut. Östersund.<http://www.fhi.se/sv/Vart-uppdrag/Spelberoende/Vad-ar-spelproblem/>.

Svensson, Ove (2005) *Ungdomars spel om pengar, Spelmarknaden, situationen och karriären*. Lund: Sociologiska institutionen. Akademisk avhandling

Svenning, Conny (2000) *Metodboken*. Eslöv. Lorentz förlag.

Vetenskapsrådet (2009-05-09) *Forskningsetiska principer inom humanistisksamhällsvetenskaplig forskning*. Elanders Gotab.

<http://www.vr.se/download/18.668745410b37070528800029/HS%5B1%5D.pdf>

Walker, Michael B (1992) *The psychology of gambling*. Oxford: Pergamon Press

9. Bilagor

9.1. Hur spelberoende diagnostiseras enligt DSM

Kriterier: Under en längre tid återkommande visat olämpligt spelbeteende som tagit sig minst fem av följande uttryck tänker ständigt på spel (t.ex. upptagen av att tänka på tidigare spelupplevelser, av att planera nästa speltillfälle eller av att fundera över hur han eller hon kan skaffa pengar att spela med)

- Behöver spela med allt större summor för att han eller hon ska uppnå den önskade spänningseffekten.
- Flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
- Rastlös eller irriterad när han eller hon försöker begränsa sitt spelande eller sluta upp med att spela.
- Spelar för att slippa tänka på sina problem eller för att söka lättnad från nedstämdhet (t.ex. hjälplöshetskänslor, skuld, ångest, depression).
- Efter att ha spelat bort pengar återvänder han eller hon ofta en annan dag för att revanschera sig (jagar förluster).
- Ljuger för anhöriga, terapeuter och andra personer för att dölja vidden av sitt spelande.
- Har begått brott som förfalskning, bedrägeri, stöld eller förskingring för att finansiera sitt spelande.
- Äventyrat eller förlorat någon viktig personlig relation, anställning, utbildnings- eller karriärmöjlighet på grund av sitt spelande.
- Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa en finansiell krissituation som uppstått på grund av spelandet.
- Spelbeteendet förklaras inte bättre med en manisk episod (Nilsson,2002).

9.2. Informationsbrev

Hej,

Tack för att du vill medverka i min studie!

Jag läser sjätte terminen på socionom programmet i Lund och skriver nu min c-uppsats. Ämnet jag har valt är spelberoende, och jag vill undersöka hur professionella spelare samt personer som upplevt ett spelberoende ser på spelberoende samt dess definitioner och orsaker. Intervjun tar cirka en timme. Jag kommer under intervjun att använda en bandspelare för att efteråt lättare komma ihåg vad som sägs under intervjun. Det är enbart jag som kommer ha tillgång till det inspelade materialet. Och efter transkribering kommer materialet att förstöras. Svaren i intervjuerna kommer enbart att användas till min uppsats och deltagandet i intervjun är helt frivilligt. Ni kan när som helst under intervjun avbryta er medverkan samt göra ändringar eller tillägg. Alla deltagare garanteras anonymitet och namnen kommer ändras så de inte kan identifieras. Du kan även få möjlighet att läsa igenom det jag skrivit innan uppsatsen lämnas in. Jag skickar också gärna ut en kopia av den färdiga uppsatsen till alla som medverkar.

Din medverkan är mycket uppskattad!

Med vänliga hälsningar

Emilia Ström

Tfn: 070-4953750

Millaneze@hotmail.com

Handledare: Anders Giertz

Mail: Anders.Giertz@soch.lu.se

9.3. Intervju guide: (professionella spelare)

- När började du spela, ålder?
- Varför började du spela?
- Varför spelar du idag?
- Vad spelar du?
- Var spelar du? Legala? illegala? privata spel?(typ pokerklubb)
- När började du spela professionellt?
- Tycker du att det är roligt att spela? varför?
- Vilken är den största orsaken till att du spelar? passion? tvång? identitet?
- Är det något särskilt som utmärker en spelare?
- Finns det olika typer av spelare?
- Hur ser "vanliga" människor på spelare tror du? Familj?
- Hur tycker du att andra ser på dig?
- Vilka känslor förknippar du med att spela?
- Beskriv en vanlig vecka, hur mycket spelar du?, vad spelar du? Var spelar du?
- Har du någon annan inkomst förutom spelande? Arbete? Studier?
- Hur ser du på ett vanligt arbete?
- Påverkar spel hur din vardag ser ut? Fritid? relationer? ekonomi?
- När hade du en annan sysselsättning senast?
- Kan du tänka dig att sluta spela i framtiden? Varför? Varför inte?
- När du inte kan spela, tänker du då mycket på spel?
- Vad tror du gör att någon blir spelberoende?
- Hur skulle du beskriva någon som enligt dig är spelberoende?
- Hur tror du reklam för spel påverkar utvecklandet av ett spelberoende?

- Tror du att spelberoende har förändrats om man jämför med några år tillbaka? nya problem?
- Hur skulle du beskriva den ”typiska spelmissbrukaren” idag?
- Har du någonsin förlorat stora summor pengar på spel? vad gjorde du efteråt? Hur kände du efteråt?
- Hur känner du om du vinner?
- Har du någon gång känt att du spelar för mycket?
- Skulle du om du bestämde dig kunna sluta spela helt, alltså från och med idag aldrig spela igen?

9.4. Intervju guide (före detta spelberoende)

- När började du spela, ålder?
- Varför började du spela?
- Vad spelade du?
- Var spelade du? Legala, illegala, privata spel?
- Tyckte du att det var roligt att spela? Varför?
- Vilken var den största orsaken till att du spelade?
- Vilka känslor förknippar du med att spela?
- Är det något särskilt som utmärker en spelare?
- Finns det olika typer av spelare?
- Hur såg vanliga människor på dig? familj etc?
- Beskriv en vanlig vecka, hur mycket spelade du?, vad spelade du? Var spelade du?
- Hade du något arbete? Studerade du?
- Hur påverkade spel din vardag? Fritid, relation, ekonomi?
- När du inte kunde spela tänkte du då mycket på spel?
- Vad tror du gör att någon blir spelberoende?
- Hur skulle du beskriva någon som enligt dig är spelberoende?
- Skulle du beskriva dig själv som spelberoende under den perioden du spelade som mest? varför? varför inte?
- Hur tror du reklam för spel påverkar utvecklandet av ett spelberoende?
- Tror du att spelberoende har förändrats om man jämför med några år tillbaka? nya problem?
- Hur skulle du beskriva den ”typiska spelmissbrukaren” idag?
- Har du någonsin förlorat stora summor pengar på spel? vad gjorde du efteråt? Hur kände du efteråt?
- Hur kände du de gånger du vann?

- Har du fått någon behandling för spelberoende?
- Hur såg behandlingen ut? Tyckte du att behandlingen var bra?
- Tror du att du kunnat sluta spela på egen hand?