



**LUNDS**  
UNIVERSITET  
Socialhögskolan

# Den problematiska spelaren

En kvalitativ innehållsanalys av hur svensk dags- och kvällspress konstruerar spelproblem under 2016.

Emma Olsson & Ellen Manlinger Ulappa

Kandidatuppsats (SOPA 63)  
HT 2016  
Handledare: Mats Hilde

## Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING</b> .....	5
1.1 BAKGRUND .....	5
1.2 PROBLEMFÖRMULERING .....	5
1.3 SYFTE .....	7
1.4 FRÅGESTÄLLNINGAR .....	7
1.5 BEGREPPSDEFINITION .....	7
<b>2. TIDIGARE FORSKNING</b> .....	7
2.1 BRIST PÅ TIDIGARE FORSKNING .....	8
2.2 SPELPROBLEMATIKERN GENOM FORSKNINGSRISULTAT .....	8
2.2.1 Definitioner av spelproblem .....	10
2.3 INTERNATIONELLA STUDIER OM SPELPROBELM .....	10
2.4 MEDIAS MAKT .....	12
<b>3. TEORI</b> .....	12
3.1 SOCIALKONSTRUKTIONISM .....	12
3.2 KONSTRUKTIONEN AV SOCIALA PROBLEM .....	14
<b>4. METOD</b> .....	15
4.1 VETENSKAPSTEORETISK UTGÅNGSPUNKT .....	15
4.2 VAL AV METOD .....	15
4.3 METODENS FÖRTJÄNSTER OCH BEGRÄNSNINGAR .....	16
4.4 ANALYSMETOD .....	17
4.5 URVAL OCH MATERIAL .....	18
4.5.1 Articklarnas karaktär .....	19
4.6 METODENS TILLFÖRLITLIGHET .....	20
4.7 ETISKA ÖVERVÄGANDEN .....	21
4.8 FÖRFÖRSTÅELSE .....	22
4.9 ARBETSFÖRDELNING .....	22
<b>5. RESULTAT OCH ANALYS</b> .....	22
5.1 KONSTRUKTIONER AV INDIVIDEN .....	23
5.1.1 Karaktär, ålder och genus .....	23
5.1.2 Bakgrund och konsekvenser .....	26
5.2 SPELET .....	30
5.2.1 Spelets karaktär .....	30
5.2.2 Definitioner, begrepp och konstruktioner .....	32
5.3 SPELMARKNADSFÖRANDE AKTÖRER .....	33
5.3.1 Aktörer och legitimitet .....	35
<b>6. SAMMANFATTNING OCH SLUTDISKUSSION</b> .....	38
<b>7. REFERENSLISTA</b> .....	41

**Authors:** Emma Olsson & Ellen Manlinger Ulappa

**Title:** The problematic player - a content analysis of swedish daily and evening papers constructions of gamers and gaming during 2016.

**Supervisor:** Mats Hilde

**Assessor:** Mikael Sandgren

## Abstract

The purpose of this study has been to examine how Swedish newspapers and tabloids have constructed gaming problem during the year 2016. We have studied how the press describe the game, the problematic player and the different stakeholders of this social problem. We have used social constructionism as a theoretical perspective in our analysis. A qualitative content analysis was used to analyze 18 articles from different newspapers. In our results we see what characteristics the press gives the problematic player, for example depression and anxiety. The gaming problem is furthermore described by the press as addictive and risky.

**Keywords:** gaming problem, press, constructions, social problem.

**Nyckelord:** spel, spelproblem, press, konstruktioner, socialt problem.

## **Förord**

Vi vill börja med att tacka varandra för det tålamod och förståelse vi haft under arbetets gång. Att skriva två handlar om att ta hänsyn och ta ansvar. Genom att ge och ta har vi lyckats att utföra studien tillsammans trots att vi vissa stunder inte alls hållt med varandra. Det har varit intressant och vi har lärt oss mycket, både om studien och om varandra. Vill vi även tacka vår handledare Mats Hilde för att han gett oss vägledning genom arbetets gång genom att lyssna på oss och tro på oss även när vi själva tvivlat. Vi vill sist men inte minst tacka våra mammor för den support och det stöd de gett oss.

# 1. Inledning

## 1.1 Bakgrund

I en artikel som nyligen publicerats i Dagens Industri (Svenska spel, 2016A) belyser Svenska Spels Forskningsråd att spelproblem är ett växande problem och att ca 2 % av Sveriges befolkning har problem med sitt spelande. De menar att det finns för lite forskning på området och att det är viktigt att man fortsätter undersöka problematiken samt vad som orsakar problemen för att bli bättre på att hjälpa de som behöver hjälp för sitt spelande (ibid).

Historiskt sett går det att se att konstruktionen spelproblem och huruvida det är ett samhällsproblem eller inte, har förändrats över tid. År 2015 publicerades en statlig offentlig utredning som utrett huruvida spelproblem borde inkluderas i Socialtjänstlagen och hanteras likvärdigt med alkohol och narkotikamissbruk eller inte (Ds 2015:48). Trots en ökad problematik finns det till skillnad från alkohol och narkotika inget förbud på att sända reklam via media eller på annat sätt försöka sälja spel i någon form (ibid). Då vi som socionomstudenter i framtiden kanske kommer möta personer med en spelproblematik är vi intresserade av hur pressen väljer att konstruera och forma fenomenet inför samhället. Vår studie är ett sätt att bidra till att öka kunskapen kring spelproblem. Vår studie kan även bidra till att spelproblem uppmärksammas ur ett annat perspektiv än tidigare och kan på så sätt öka förståelsen för problematiken.

## 1.2 Problemformulering

I en rapport publicerad av Statens folkhälsoinstitut (Jonsson et al. 2003 s. 15) beskriver de att forskningen och kunskapen gällande spelproblem är idag bristande. Med den bristande forskningen i samband med att spelproblem enligt Folkhälsomydigheten ökat de senaste åren har fenomenet uppmärksammats mer som ett socialt problem (Ds 2015:48). Spel är idag mycket lättillgängligt till följd av till exempel internet som gör det möjligt för fler människor att spela under andra förutsättningar än det varit tidigare. Enligt (Binde, 2013 s. 20-21), och även fler forskare, anses spelproblem idag vara en synonym med hasardspelsyndrom som är ett psykiskt sjukdomstillstånd (Mini D-5 2014). Enligt diagnosmanualen DSM-5 kategoriserades spelproblem i den förra upplagan som impuls kontrollstörningar, men i den nya upplagan är det klassat som ett beroendesyndrom. Den individ som uppfyller minst 4 av 9 kriterier under en 12 månadersperiod enligt diagnosmanualen DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) bedöms ha hasardspelsyndrom (ibid). Detta är en social konstruktion av spelproblem, där problemet beskrivs inom ramen för en

beroendediskurs. Men det finns även andra sociala konstruktioner huruvida det är ett existerande problem i form av ett folkhälsoproblem, samhällsproblem, socialt problem eller om det är ett normativt respektive ett icke-normativt beteende. Det finns dock inte några lagar eller statligt ansvar, inte heller några sanningar kring vad det är eller inte är (ibid).

Media anses enligt Gackowski (2014 s. 110-112) som en mellanhand mellan politiken och samhället. Gackowski (ibid) menar att media i demokratiskt styrda samhällen kan påverka myndigheterna i landet genom sina texter. Samhället använder sig dagligen av media och legitimerar på så vis deras makt ytterligare. Genom media visas en eller flera bilder av ett fenomen upp vilket bidrar till att samhället skapar en uppfattning av fenomenet utifrån vad de kan läsa eller se på till exempel tv (ibid). Påverkas samhället av pressens konstruktion av ett problem, och hur vill i så fall pressen att fenomenet ska uppmärksammas på? Genom att skribenten publicerar en artikel om spelproblem i ett passande forum gör att texten med större sannolikhet blir "rättläst" och att budskapet med texten når läsaren (Nerman, 1981 s. 21). Läsaren får därmed en bild av spelproblem och spelproblematikern såsom media väljer att framställa problemet. Media har med andra ord stor makt, i form av sin tillgång till att kunna påverka publikens uppfattning genom sina visuella sinne. Det behöver dock inte vara ett samtycke från läsaren kring speglingen, men det gör att läsaren uppmärksammar problemet och tolkar det därefter (ibid). Genom att skapa auktoritet i sin text genom t.ex. trovärdiga källor medför det också att läsaren får en större tillförlitlighet till texten. Med en större tillförlitlighet nås med större sannolikhet texten även en större publik (Nerman 1981, s. 25-26). Pressen har en så kallad "dubbelroll" de vill säga att pressen blir en aktör samtidigt som den kan anses som en arena för andra aktörer (Pettersson & Carlberg 1990, s. 35). Pettersson och Carlberg (ibid) menar att pressen använder sig av andra aktörer för att stärka sig själv som en egen aktör samt det budskap de vill förmedla med sin artikel.

Det vi tydligt kan se är att det finns olika sätt att prata om fenomenet spelproblem beroende på vems perspektiv man ser problemet från. Beroende av vilken aktör och deras intresse kan problemet konstrueras på olika sätt. Att det finns olika konstruktioner är något vi är medvetna om men inte kommer ta ställning till i den här undersökningen. Vi är intresserade av pressens konstruktion av problemet. Vi vill med hjälp av artiklar studera hur pressen genom sina texter konstruerar spelproblem samt individer med spelproblem.

### 1.3 Syfte

Syftet med den här studien är att undersöka hur spelproblem och spelproblematikern konstrueras i svenska dags- och kvällstidningar samt hur olika aktörers ståndpunkter angående spelproblem presenteras i pressen under 2016.

### 1.4 Frågeställningar

För att undersöka det här sociala problemet kommer vi använda oss av tre frågeställningar.

- Hur konstrueras ett problematiskt spelande i svensk dags- och kvällspress?
- Hur konstrueras spelproblematikern i svensk dags- och kvällspress?
- Hur presenteras olika aktörers ståndpunkter angående spelproblem i svensk dags- och kvällspress?

### 1.5 Begreppsdefinition

Beroende av vilken konstruktion av problemet aktören utgår ifrån, råder det även en diskurs kring vilken definition och benämning som är relevant att använda när man pratar om spel och de som konsumerar spel. Då vi inte utgår från någon konstruktion eller vill ta ställning har vi valt att använda oss av en neutral benämning av fenomenet. Genom texten kommer vi därför prata om *spelproblem* som ett samlat begrepp för att behålla en viss distans till fenomenet. När vi använder oss av ett neutralt begrepp underlättar det både vårt skrivande samt läsningen av vårt arbete då de olika benämningarna kan ha olika betydelse. Dock menar vi inte att den här benämningen är den rätta, vi har endast gjort den här generaliseringen och valt att vara objektiva för att arbetets syfte och mening inte ska förloras i de olika begreppens betydelse för läsaren.

Vi är i studien intresserade av hur och vilka aktörer pressen använder sig av i sina artiklar för att få fram bilden av spelet eller spelaren. Med begreppet *aktörer*, som vi kommer att använda genomgående i texten, menar vi personer som representerar olika organisationer inriktade på spel samt personer med diverse intresse och erfarenhet av spel eller spelproblematik.

## 2. Tidigare forskning

I det här avsnittet kommer vi att redovisa för en del av den forskning som finns att tillgå på ämnet spelproblem sedan tidigare. Vi har valt att fokusera på att undersöka både nationell och internationell tidigare forskning gällande spelproblem. Vi har även inkluderat forskning kring

hur ett socialt problem kan konstrueras då vi anser att det är av vikt för vår studie. Vi avslutar detta avsnitt med forskning angående pressen och dess inverkan på samhället. Vi anser att forskning kring pressen är av relevans för vår studie då vi undersöker hur pressen konstruerar spelproblem. Det finns forskning sedan tidigare inom vårt forskningsområde, men den är förhållandevis begränsad eftersom spelproblem är ett relativt nytt omtalat socialt problem (Ds 2015:48). Den tidigare forskning som finns att tillgå fokuserar till stora delar på spelreklam i förhållande till den rådande spelmarknaden samt vad ett utvecklat spelproblem kan ge för konsekvenser för individens liv i stort.

## **2.1 Brist på tidigare forskning**

I en rapport publicerad av Statens folkhälsoinstitut (Jonsson et al. 2003 s. 15) beskriver de att forskningen och kunskapen kring spelproblem är bristande hos många aktörer trots att fenomenet beskrivs som ett nutida problem i Sverige. Genom tidigare forskning blir det dock tydligt att spelproblematiken ökat och även skapat en större efterfrågan på förståelse för fenomenet i stort.

Generellt sett är kunskapsnivån om spelberoende och dess negativa konsekvenser för spelaren, anhöriga och samhället låg. Det gäller för såväl politiker, beslutsfattare, spelanordnare, tjänstemän inom kriminalvården och socialtjänsten som hos allmänheten (Jonsson et al. 2003 s. 15).

Även Binde (2010 s. 64) som forskar inom området spelproblem skriver i en rapport att det saknas kunskap om fenomenet. Han menar att en fortsatt forskning skulle vara aktuellt, och att då undersöka vem som spelar samt vad det är som får dem att spela på ett sätt som gör att det blir ett problem. Dessa båda undersökningarna vi presenterat ovan pekar på att det finns en medvetenhet kring att spelproblematiken är ett problem i dagens samhälle, men det är även ett bevis på att det finns en brist på kunskap och kompetens kring problemet och dess hantering i dagsläget. Utifrån detta anser vi att vårt forskningsproblem är relevant och intressant att undersöka då det finns en stor kunskapslucka inom området.

## **2.2 Spelproblematikern genom forskningsresultat**

I detta avsnitt kommer vi att presentera forskningsresultat från studier kring spelproblem.

Det finns de forskare som anser att det finns en ovisshet angående hur många eller vilka som egentligen lever med spelproblem. Detta då de anser att många saknar insikt i sina problem och har svårt att se konsekvenserna av sitt spelande som ett problem (Jonsson & Nilsson, 2003 s. 63). Utifrån detta menar de även att de som saknar insikt i sin problematik kommer ha svårt att göra en förändring i sitt beteende. När de inte är medvetna om att deras spelande får



negativa konsekvenser för deras liv och kommer de inte förstå att de måste ändra sitt tänkande gällande spelandet (Jonsson & Nilsson, 2003 s. 68). Jonsson och Nilsson (ibid) menar också att hjälputbudet mot spelproblem är bristande. En del av de som ingått i deras undersökning antyder att de försöker sluta spela på egen hand och att detta hade underlättat med någon form av hjälpmanual. I dagsläget är detta något som saknas på svenska och är alltså efterfrågat (ibid).

Andrén och Jonsson (2003 s. 38-39) har gjort en jämförelse i uppväxtförhållandena hos personer med spelproblematik och personer utan spelproblem. I sitt diskussionsavsnitt visar de att personer med spelproblematik i större utsträckning är uppväxta med frånskilda föräldrar. Det var även fler i spelproblematikgruppen som beskrev sin uppväxt som känslomässigt otrygg och säker samt socialt ostabil. Det var alltså fler i gruppen med spelproblematik som menade att de hade haft svåra sociala förhållande under sin uppväxt än vad det var i gruppen utan spelproblematik (ibid). Andrén och Jonsson (2003 s. 39) drar slutsatsen i sitt resultat att en otrygg uppväxt utan känslomässig stabilitet kan vara en riskfaktor till att senare utveckla ett problematiskt spelande.

Jonsson och Rönnerberg (2003 s. 71) belyser det mörkertal som finns bland kvinnor med spelproblem. De menar att amerikanska studier visar att ca 1 % kvinnor lider av spelproblem men då de sällan söker hjälp för sina problem är de inte lika synliga som de manliga spelarna. Stora delar av den forskning som gjorts på ämnet sedan tidigare fokuserar på dem som sökt hjälp vilket resulterar i att kvinnorna sällan är representerade i forskningen. Det finns också en skillnad i hur man väljer att spela utifrån ett genusperspektiv. Kvinnor spelar i större uträkning till exempel bingo mellan männen hellre spelar med hästar eller sportspel (ibid). På många punkter skiljer sig inte beteende eller tänkandet kring spelandet mellan män och kvinnor, dock visar studien att kvinnor som spelar är mer deprimerande än män som spelar (Jonsson & Rönnerberg, 2003 s. 75-76). Jonsson och Rönnerberg (2003, s. 76-77) visar även att männen har större tendenser att öka sitt spelande vid positiva känslor än vad kvinnorna har samt att deras "felaktiga tänkande" kring spelandet är större än kvinnornas.

En reflektion Jonsson och Rönnerberg (ibid) gör är att de skillnader som finns mellan könen gällande deras spelvanor kan komma att förändras över tid i takt med att sociala konstruktioner och normer i samhället ändras. De menar alltså att samhället i stort går mot en ökad jämställdhet mellan könen och att detta även kommer att påverka spelvärldens olika problematiker. Avslutningsvis menar Jonsson och Rönnerberg (2003 s. 77-78) att spelproblem

fortfarande är en heterogen grupp med flera undergrupper, trots att dessa ännu inte blivit belysta i samma utsträckning, och att det därför är viktigt att vi som studerar det här eller andra som för diskussioner och reflektioner kring ämnet är uppmärksamma på detta.

### **2.2.1 Definitioner av spelproblem**

Binde (2013) är docent vid Göteborgs universitet och är specialist på spelproblem. Han har under de senaste åren forskat och gjort studier kring spelproblem. Binde (2013 s. 20-21) redogör för olika begrepp inom spel och menar att det måste skiljas på "spelproblem" och "spelberoende" då det är stor skillnad mellan att ha spelproblem och vara spelberoende. Det är betydligt fler som har spelproblem än de med ett utvecklat spelberoende. De personer som har spelproblem befinner sig i riskzonen för ett beroende men uppnår inte DSM-5 kriterierna för att det ska klassificeras som ett spelberoende. Binde (2013, s. 23-24) är skeptisk till användningen av termen "missbruk" och pekar på att det är "beroende" termen som är den mest allvarlig och ställer "spelmisbruk" i liknelse med begreppet "spelproblematik". Han menar att begreppet "missbruk" är så pass brett och svårare att applicera i alla fall till skillnad från ett spelberoende då det har kriterier för att klassificeras som ett sådant.

När man ser till studier om spelproblem anser Binde (2013, s. 37) att man ska vara skeptisk till exakta siffror samt att vara extra noga att vara källkritiskt till studier som publiceras i pressen, detta med tanke på att spelproblem kan definieras så pass olika.

## **2.3 Internationella studier om spelproblem**

I en fallstudie som gjorts i Frankrike med personer i öppenvården med ett beroendebeteende undersöker Grall-Bronnec et al., (2015) om det finns likheter mellan börshandeln och spelproblem. Det handlar om personer som sökt hjälp för att de har en överkonsumtion av handel på aktiemarknaden. De har visats i studien att beroendeproblematik i form av börshandel, har likheter med de som har problem med spelandet enligt de diagnostiska kriterierna för spelberoende (ibid). De handlar inte om att det är fel att köpa saker eller aktier, eller att det finns ett handelsberoende, snarare att de spelas om investeringar och på så sätt skapar ett beroende som anses som likvärdig med störningen vid den traditionella spelberoendet. De anser att synen bör vidgas och att det även ska uppmärksammas och finnas behandling för fler än de som är spelproblem av den vanliga sorten. Detta med anledning av att de kan se liknande tendenser, konsekvenser och avvikande hos "handelsberoende" beteende som de gör hos de med spelproblem (ibid).

I samma artikel nämns flera andra liknande studier som utfärdats i olika länder i världen. Bland annat nämns en undersökning från Kroatien där man även i den studien studerar likheter mellan spelproblem och börshandel. I studien har det visats att det även i Kroatien har en ökad beroendeproblematik kring spel och internetanvändningen och i studien beskrivs beroendet som ett hälsoproblem och studien är gjord i enlighet med DSM-5 kriterierna. Det framkom även att majoriteten av aktieägarna uppfyllde en större del av DSM-5 kraven (ibid).

Karlsen (2013, s. 1) har i en studie om spelproblem intervjuat och observerat ungdomar i Norge som spelar datorspelet World of Warcraft. Karlsen vill i sin studie se till bakomliggande orsaker till ett beroende av spel och redogör i sin resultatdel bland annat att han kan se ett utåtagerande beteende och en tidigare diagnostik hos ungdomar med spelproblem (2013 s. 95). Han anser den existerande diagnosen kan ifrågasättas då spelberoende kan ses utifrån olika perspektiv samt förändras med tiden, och med en diagnos på ett problem försvårar man att komma ifrån den konstruktion som redan finns (Karlsen 2013 s. 6-7). Det råder tvivel från Karlsen (2013 s. 50-51) angående hur diagnostiken av spelberoende tillämpas idag och anser att den bör utvecklas vilket kräver fortsatt forskning. Trots att Karlsen (ibid) i sin studie använt sig av den psykiska konstruktionen och till exempel lyfter DSM-5 kraven ifrågasätter han den entydiga konstruktionen av problemet och anser att problemet är mer komplext än vad det uttalar sig vara. Han menar att det saknas djup i diagnostiken och att forskning därför bör utvecklas och att det är ett problem som skulle hanteras på ett annat sätt, att det till exempel vid diagnostiken skulle ta hänsyn till andra faktorer och perspektiv som kan orsaka en väg till ett spelberoende, t.ex. hur samhällsförändringar och miljön påverkar och vad det är som driver spelaren (ibid).

Sammanfattningsvis har vi kunnat se att forskarna har skapat en konstruktion av hur spelproblem och spelproblematikern är utifrån sitt perspektiv. De konstruerar problemet utifrån att psykisk ohälsa samt otrygga uppväxtförhållande är riskfaktorer som kan vara orsaker till att utveckla ett spelproblem senare i livet. De visar på att det finns en skillnad i hur spelproblemet visar sig beroende på om du är man eller kvinna. Det blir tydligt att forskare inom vetenskapen, både nationellt och internationellt konstruerar fenomenet som ett existerande problem utifrån en psykisk konstruktion som kan är ett hot mot samhällets hälsa. Det vi kan konstatera är att fler forskare är kritiska till den befintliga konstruktionen av problemet som idag används mycket inom forskarvärlden är för snäv och behöver breddas och till och med omkonstrueras för att inkludera fler personer med ett problematiskt spelande.

## 2.4 Medias makt

Det finns en del forskning som pratar om den makten media har över människorna. Bland annat har Gackowski (2014) publicerat en artikel som belyser vilken makt media har i samhället och på vilket sätt den här makten yttrar sig (författaren har inte definierat i sin text vad han syftar till när han pratar om media). Gackowski (2014 s. 110-112) menar att medierna kan styra samhället genom att de är kontrollerade av de som styr länderna, de blir som en slags förlängning av de som styr landet samt ett sätt för dem att sprida sin propaganda. Detta gäller dock endast i länder som inte har ett demokratiskt styre.

I länder med demokratiskt styre ser man på medias inverkan på ett annorlunda sätt. Här menar Gackowski (ibid) att det är media som påverkar de som styr landet. Alltså kan de påverka politikerna och myndigheterna och på det viset även kontrollera samhället. Samhället i sin tur ger makten till medierna genom att ta del av det som media förmedlar. När vi i samhället läser tidningarna eller tittar på tv - programmen ger vi en slags legitimitet till medierna och på det viset ger vi samtidigt legitimitet till det som media publicerar (ibid). Gackowski (ibid) menar också att även de som inte själva väljer att ta del av media kommer ha svårt att undvika att bli påverkade av media. De personer som aktivt väljer att läsa tidningar eller se på till exempel nyheterna kommer i många fall att prata om det man sett eller läst och på så sätt förmedla budskapet vidare.

Alltså är det i dagens samhälle svårt att undvika att bli påverkad av det media väljer att belysa, på ett eller annat sätt kommer man att utsättas för deras budskap (ibid). Det enda vi som individer kan göra är att vara ifrågasättande och källkritiska till det vi ser och inte enbart acceptera texten som står skriven. Gackowski (ibid) menar slutligen att det är viktigt att vi gör våra egna tolkningar och åsikter om det vi möts av i media.

## 3. Teori

### 3.1 Socialkonstruktionism

Vi har använt oss av en socialkonstruktionistisk teoretisk utgångspunkt i vår studie. Burr (2003, s. 185) lyfter Berger och Luckmanns kunskapsteori för att förklara sociala konstruktioner och menar att man genom deras modell kan se att verkligheten konstrueras genom interaktion och handling mellan människor. Berger och Luckmann (1998 s. 41) skriver i sin bok *Kunskaps sociologi* (1998) även om begreppet typifiering och menar att vi genom

olika typifieringsschema, upplever den sociala verkligheten vi lever i och konstruerar världen därefter.

När nya människor interagerar med varandra menar Berger och Luckman (1998 s.41-42) att man ofta använder oss av redan existerande typifieringsschema för att typifiera personen vid mötet (ibid). Berger och Luckmann (ibid) menar till exempel att det händer att man i vissa fall skapar felaktiga typifieringsscheman. Dessa kan göra att man agerar utifrån ett mönster som i sin tur kan uppfattas som felaktigt av motparten. Exempelvis om två personer möts för första gången och man uppfattar den man möter som glad agerar man sedan själv utifrån den föreställningen. Om personen man möter i själva verket inte är glad, utan det endast är min felaktiga tolkning av mötet, kommer mitt fortsatta agerande gentemot personen upplevas av denne som felaktigt och onaturligt. I ett möte ansikte mot ansikte har man möjlighet att ändra sitt beteende gentemot personen man möter när man upptäcker att ens första upplevelse var fel (ibid). I ett möte som inte sker ansikte mot ansikte har man inte denna möjlighet på samma sätt och måste därför förlita sig mer på sin första instinkt (Berger & Luckmann 1998 s. 42-43). De menar även att typifieringsscheman kan modifieras efterhand som man upptäcker sina egna felaktiga bedömningar, dock är detta lättast att göra i det faktiska mötet. De menar även att typifieringarna sker ömsesidigt genomgående för hela mötet, samtidigt som du skapar dig en bild av personen du möter gör han det gentemot dig också (Berger & Luckmann 1998 s. 43-44).

Den fysiska interaktionen mellan människor anses därför vara viktig för att få den "rätta" uppfattningen av en annan person (ibid). Relationer som inte uppstått ansikte mot ansikte anses mer avlägsna då de kan vara modifierade och påverkade av andra subjektiva tolkningar. Typifiering sker antingen i direkt interaktion eller då man på ryktesväg fått information om en individ. Typifieringar kan både vara positivt, negativt och påverka samspel och relationer och den kan även modifieras vid ett fysiskt möte (Berger & Luckmann 1998 s. 42-44). De menar även att anonymitet blir starkare när typifieringarna skapas med hjälp av andra aktörer då de påverkar den bilden jag redan har av någon med stöd av sina egna uppfattningar (Berger & Luckmann 1998 s. 45). Alltså kan en individ förändra den bilden jag har av en individ genom att berätta om sina typifieringar för mig (ibid).

Berger och Luckmann nämner även identitet som ett centralt begrepp inom sociologin. Identitet skapas enligt Berger och Luckmann genom sociala processer. Genom relationer mellan individen och samhället kan identiteter bildas och växa, men de är inte alltid bestående

utan kan modifieras beroende på tid och rum (Berger & Luckmann 1998 s. 201-202). Precis som med en typifiering av en individ kan identiteter verifieras genom att möta den identifierade personen (ibid). De menar även att det är en skillnad på en subjektiv identitet och en social identitet. Alltså att det är en skillnad på den identitet du tilldelas genom det faktiska mötet och den identitet samhället tilldelar dig (Berger & Luckmann 1998 s. 204).

### **3.2 Konstruktionen av sociala problem**

Det finns olika sätt att förklara hur ett fenomen kommer att klassas som ett socialt problem. Ett sätt att göra det med fenomenet spelproblem är genom den beroendediskurs som existerar i forskarvärlden. Ejrnes och Kristiansen (2002 s. 82) beskriver att ett fenomen endast uppfattas som ett socialt problem utifrån hur samhället definierar fenomenet. Ett socialt problem är beroende av att någon eller några problematiserar fenomenet och för frågan framåt för att uppmärksamma problematiken och att de samtidigt får gehör för sina påståenden från övriga i samhället (ibid). Eftersom det finns en pågående diskussion i samhället kring huruvida spelproblem är ett samhällsproblem och hur man i så fall ska hantera det här problemet anser vi att den här studien är intressant samt relevant för socialt arbete då den kommer beröra ett ämnen som nyligen klassats som ett samhällsproblem enligt Folkhälsomyndigheten.

I likhet med Ejrnes och Kristiansen (2002) menar Blomqvist (2012 s. 18) att det är hur man pratar om ett problem och dess konsekvenser som till sist definierar problemet. I sitt kapitel beskriver Blomqvist (ibid) att ett beroende i många fall inte har en negativ effekt, till exempel är alla människor beroende av luft. Dock menar han att beroende får en negativ "klang" när det resulterar i att man tappar kontrollen gentemot något (ibid). Till exempel vid ett spelberoende utifrån diagnosen i DSM-5 uppstår problemet först när individen i fråga inte längre kan hantera sitt spelande enligt kriterierna.

Vidare beskriver Blomqvist (2012 s. 18-20) de för och nackdelar som finns med en beroendediagnos. Exempelvis menar han att det kan underlätta att förstå problemet när det finns kriterier som avgör huruvida du har en beroendeproblematik eller inte men samtidigt menar han att detta är en väldigt homogen definition. Dock menar Blomqvist (2012 s. 22-23) att det inte är själva begreppet beroende som är den sociala konstruktionen utan snarare sättet man beskriver beroendet. Begreppet "beroende" har varit det samma under en längre period men hur man definierar problemet och vad som "krävs" för att anses vara beroende har förändrats över tid samtidigt som det även är beroende av det sociala sammanhanget man

använder det, vad som klassas som beroende skiljer sig alltså åt mellan olika tidsepoker samt mellan olika kulturer (ibid).

Det här något som även Johansson och Lalander (2013 s. 67) pratar om när de förklarar skillnaden mellan olika kulturer och deras sätt att se på alkohol respektive cannabis. De menar, på samma sätt som Blomqvist, att missbruket fortfarande är det samma men hur man definierar det är högst beroende av vilken plats och kultur du befinner dig i (ibid). Slutligen nämner Blomqvist (2012 s. 31) att det är viktigt att man funderar över hur man beskriver de sociala problemen och att man är medveten om de konsekvenser dessa beskrivningar kan komma att få för de individerna som berörs av dem. Johansson och Lalander (2013 s. 76-77) diskuterar i sin bok hur exempelvis språk och olika kategoriseringar av bland annat människor bidrar till att skapa den sociala verkligheten. Hur vi i samhället pratar om ett problem samt hur vi väljer att kategorisera en viss typ av människor har stor betydelse för hur resterande av samhället kommer att uppfatta detta. Det är med hjälp av språket som man genom makt skapar en bild av ett fenomen. Den här bilden är i ett senare skede hur resterande samhället kommer att se på det här problemet.

## **4. Metod**

### **4.1 Vetenskapsteoretisk utgångspunkt**

Socialkonstruktionism är en kunskapssyn att se och förstå verkligheten genom.

Socialkonstruktionismen ifrågasätter en objektiv verklighet och menar att verkligheten skapas genom sociala samspel i form av olika relationer till omvärlden (Burr 2003, s. 4-5).

Socialkonstruktionism är enligt Burr (2003, s. 2) ett mångtydigt begrepp och svårt att definiera eftersom det går att förklara på mer än ett sätt. Anledningen till att vi valde denna vetenskapsteori är för att syftet med studien är att undersöka hur spelproblem konstrueras genom svensk dags- och kvällspress, det vill säga hur omvärlden ser och beskriver fenomenet. Med ett socialkonstruktionistiskt perspektiv är det möjligt att studera olika problemkonstruktioner inom vårt forskningsområde.

### **4.2 Val av metod**

I vår studie har vi valt att använda en kvalitativ metod. Anledningen till att vi just valde att använda denna metod är för att den ger bättre möjlighet till en djupare insikt och bättre förståelse kring vårt ämne, samt att vi fick en mer nyanserad empiri för det fenomen vi har valt att undersöka i den här studien (Bryman, 2011 s. 340-341).

Med en kvalitativ metod kan empirin antingen samlas in genom att fråga människor, d.v.s. intervjua, observera eller läsa och studera bilder eller texter (Ahrne & Svensson 2013, s. 10). I vår studie har vi fördjupat oss i texter med hjälp av en kvalitativ innehållsanalys. När man analyserar texter är denna metod den som man ofta använder sig av och även den metod vi tycker är mest relevant för vår studie (Bryman, 2011 s. 505). Den kvalitativa innehållsanalysen har gett oss utrymme till att hitta ord och budskap i texterna för att skapa koder vilket bidrog till en tematisering vi sedan använde oss av vid vår analys (ibid). Vi valde att använda oss av just den kvalitativa innehållsanalysen då den utifrån vårt syfte kan anses som tillräcklig, jämfört med till exempel hermeneutiken, semotiken eller diskursanalysen. Hermeneutiken fokuserar mer på textens relation till sin kontext och semotiken och diskursanalysen kräver i många fall att materialet man studerat publicerats under en längre tidsperiod än den vi valt att undersöka. På grund av detta ansåg vi att den kvalitativa innehållsanalysen var rätt metodval för vår studie.

### **4.3 Metodens förtjänster och begränsningar**

Genom att studera fenomenet med hjälp av en kvalitativ innehållsanalys kunde vi lättare tematisera och kategorisera innehållet och på så sätt få förståelse för textinnehållet, dess kontext och budskap samt komma åt innebörden aktörerna menat att få fram i sina texter (Bryman 2011 s. 505). Med en kvalitativ innehållsanalys som metod kunde vi utvinna en fyllig empiri eftersom det är vi själva som letade och valde materialet. Vi kunde utöka, men också stoppa insamlingen, av empiri när vi kände att vi uppnått tillräcklig mättnad, alltså när vi upplevde att vi inte kunde upptäcka något nytt i empirin som vi ansåg kunde bidra till vår studie något ytterligare.

En av fördelarna med att använda sig av en kvalitativ innehållsanalys är att det har gett oss möjlighet att samla in vår empiri samt skapa tema och kodningar efterhand som insamlingen har skett (Bryman 2011 s. 505). Vi har alltså kunnat sköta insamlingen av empiri och har under hela processen utvecklat kodningar och teman för att sedan applicera vår valda teori på empirin. Vi har under hela arbetets gång kunnat arbeta aktivt med de olika delarna i arbetets och har på så sätt inte tappat någon del, det gav oss istället möjlighet att hålla stora delar av arbetet färskt i minnet vilket underlättade vår analysprocess. En begränsning man kan se med en kvalitativ innehållsanalys som metod är att forskaren inte alltid i förväg vet var empirin kommer leda (ibid). Eftersom den här metoden ger möjlighet att skapa teman och kodningar efterhand har man inte alltid de teman man vill undersöka klara för sig när man påbörjar analysprocessen utan de uppkommer efterhand. Vi har dock valt att se detta som en fördel



istället för en begränsning eftersom det passade vårt sätt att arbeta bättre. Då vi inte hade särskilt stor förståelse kring ämnet i början av arbetet visste vi inte heller vilka teman som skulle passa vår studie bäst, detta var något som vi upptäckte efterhand.

Vi var medvetna om samtliga begränsningar och hade med oss dem i åtanke när vi genomförde vår studie. Vi såg trots dessa begränsningar att det fanns fler förtjänster med kvalitativ innehållsanalys för att uppnå syftet med vår undersökning.

## **4.4 Analyismetod**

I detta avsnitt presenterar vi hur vi har gått tillväga i vår studie. Då vi i den här studien ville studera och analysera innehållet av olika tidningsartiklar från pressen valde vi att använda oss av en kvalitativ innehållsanalys som metod (Bryman, 2011 s. 498).

Bryman (ibid) förklarar att analysförfarandet vid en kvalitativ innehållsanalys till en början baseras på att forskaren samlar in den empirin man vill undersöka. Efter att vi hade samlat in empirin i form av diverse artiklar genomförde vi en schematisk kodning. Enligt Bryman (2011 s. 505) är kodning ett sätt vid en kvalitativ innehållsanalys att använda sig av för söka efter bakomliggande teman i den text man analyserar. Vid första steget läste vi noggrant igenom texterna, strök under och markerade relevanta delar, sedan plockade vi ut olika nyckelord och fraser. Detta gav oss en bättre överblick över vårt material inför nästa steg av kodningen (ibid). Vi började med att utföra kodningen individuellt för att inte påverkas av varandra. Efter vi båda kodat empirin sammanställde vi det materialet vi plockat ut ifrån texterna och listade våra kodord för att sedan tillsammans kategorisera och skapa våra teman. Under kodningsprocessen hade vi den socialkonstruktionistiska teoretiska utgångspunkten med oss som stöd. Då vi ville studera konstruktionerna i pressen var det viktigt för oss att ha med teorin och dess begrepp genom hela analysprocessen, från början till slut. Efter att vi kodat materialet kategoriserade vi och skapade olika tema utifrån de ord och fraser som kodningen genererat (ibid). Dessa tema var de vi sedan till stor del utgick ifrån och använde som grund i vår analys.

Kodningen av vårt material var en viktig del av analysen, dock har vi inte helt förlitat oss på kodningen utan vi har även själva tolkat materialet i analysen (Bryman 2011, s. 525).

Vi är medvetna om att det kan uppstå en viss problematik då vi valt att använda oss av kodning som hjälp för att förstå vårt material. Det fanns till exempel en risk att vi skulle förlora det sociala sammanhanget i empirin när vi skapade våra koder. Detta när vi valde att

plocka ut vissa delar ur empirin ur dess kontext för att skapa ett budskap och mening till vårt material (Bryman, 2011 s. 526). Eftersom vi varit medvetna om den här problematiken var vi mer uppmärksamma på att inte tappa kontexten i vårt material när vi genomförde kodningen. Vi valde att till en början utföra kodningen individuellt för att inte färgas av varandra.

Vi har under vår analysprocess använt oss av de begrepp som vår valda teori diskuterar, alltså typifiering, typifieringsscheman och identitetstyper. Det är inte vi personligen som skapat typifieringarna, utan vi har endast analyserat materialet utifrån pressens konstruktioner. Under tiden vi gjorde vår analys upptäckte vi ett flertal identitetstyper samt typifieringar som på olika sätt skapats utifrån pressens texter. Vi har då belyst detta i vår analysdel med hjälp av beskrivningar och förtydliganden med hjälp av Berger och Luckmanns (1998) teori kring typifiering och identiteter.

Innan vi påbörjade vår studie hade vi en viss förförståelse för det fenomen vi valt att undersöka, men hade inte en bestämd definition eller diskurs kring problemet utan vi ville genom ett socialkonstruktionistiskt perspektiv se hur fenomenet konstrueras genom pressens skildringar. Genom vår analys kunde vi även sedan göra egna tolkningar av det vi studerade i dags- och kvällstidningarnas texter vilket ökade vår förståelse gällande fenomenet.

## **4.5 Urval och material**

För att göra den här undersökningen valde vi att använda oss av 18 stycken artiklar. Tidningarna vi använt oss av är både dags och kvällstidningar samt tidningar med olika politiska bakgrunder, det vill säga, både vänster och höger politiskt inriktade tidningar för att materialet ska vara gällande för en större målgrupp för att få mer nyans i studien. Det är omfångsmässigt blandade artiklar, några som är lite längre och vissa är kortare, lite beroende av vilket sorts artikel det är. Vi valde artiklarna utifrån relevansen för vår studie samt att de skulle ha blivit publicerade under 2016. De artiklarna vi valde bestod av reportage och nyhetsartiklar. Vi ville ha med reportage för att få med en bild av hur spelproblematikern själva förklarar och beskriver spelproblemet. Att studera spelproblematiken utifrån nyhetsartiklar gav oss en bild utifrån medias konstruktion, på det sättet kunde vi se vad som valts att lyftas och hur olika aktörers ståndpunkter presenterades.

Vi har valt att använda olika typer av artiklar för att få in fler aktörer för att se till problemet utifrån flera olika perspektiv. Vi har använt oss artiklar som ligger relativt nära i tid och valde därför artiklar som är publicerade det senaste året. Vi ville ha så nya artiklar som möjligt då

det var det aktuella läget vi var ute efter, alltså synen på spelproblem idag. Totalt har vi använt oss av 18 artiklar, vilket vi ansåg som rimligt i studien med tanke på artiklarnas totala omfång.

Genom vårt urval hittade vi artiklar vi ansåg som relevant för vår studie. Artiklarna vi har studerat kommer från *Sveriges radio*, *Sydsvenskan*, *Dagens nyheter*, *Aftonbladet*, *Dagens industri*, *My news desk*, *Expressen*, *Allers*, *Göteborgsposten*, *Nya Wärmlands Tidning (NWT)* och *Helsingborgs Dagblad*. För att hitta våra artiklar har vi använt oss av sökmotorn Google news samt Mediearkivet. Vi valde de här sökmotorerna för att inte få onödiga träffar på sådant som inte var av intresse för studien. Genom att använda oss av Google news samt Mediearkivet, som endast ger träffar på tidningsartiklar, minimerade vi antalet träffar vilket gjorde det lättare för oss att välja ut relevant empiri till vår undersökning. Sökorden vi använt vid insamlingen av empirin är: spelberoende, spelmissbruk och spelproblem.

#### **4.5.1 Artiklarnas karaktär**

Empirin vi studerat består av 6 reportage samt 12 nyhetsartiklar som är publicerade i svensk dags- och kvällspress under 2016. Reportagen innehåller intervjuer gjorda med personer som tidigare haft ett problematiskt spelande som är under rehabilitering eller är helt fria från spelproblematiken. En del av de som deltagit i reportagen hade förutom sitt spelproblem även ytterligare problematiker. Bland annat har de flesta av deltagarna gjort kriminella handlingar vilket kan förstås som en följd av deras spelproblem. Nyhetsartiklarna belyser på ett eller annat sätt problematiken utifrån olika perspektiv. Många av artiklarna pratar till exempel om reklam gällande spel i media men artiklarna inkluderar även dem som diskuterar alternativa behandlingar för spelproblem. I de olika artiklarna är det diverse aktörer som kommer till tals, bland annat politiker, personal från behandlingshem samt professorer och forskare som berättar om sin syn på spelproblem och dess konsekvenser.

När vi valde artiklar hade vi i åtanke att tidningarna kunde vara politiskt vinklade och även styrda av intresset för försäljnings. Vi var även medvetna av att innehållet kunde skilja sig beroende på artikelns karaktär. Utifrån dessa faktorer märkte vi skillnad i empirin, dock är det inget vi lagt stor vikt vid i vår analys då vi var intresserade av en samlad bild från pressen. Enligt Bryman (2011 s. 499) kan det vara av vikt att fundera över trovärdigheten i de texter man väljer att analysera när man gör en kvalitativ innehållsanalys. Samtidigt nämner Bryman (ibid) att i vissa fall spelar inte trovärdigheten speciellt stor roll då trovärdigheten i resultatet man uppnår med hjälp av sin analys inte påverkas av huruvida innehållet i artiklarna är sant

eller inte. Detta är något vi också upplevt när vi gjorde vår analys. Då vi inte varit intresserade av att hitta en sanning utan endast undersöka de olika konstruktionerna som presenteras i media spelade trovärdigheten i texterna inte någon roll för oss i vår studie. Bryman (ibid) nämner även att representativiteten inte är en viktig del i analysarbetet men trots detta har vi valt tidningsartiklar från tidningar med olika politiska åsikter för att få en mer nyanserad bild med fler synvinklar av fenomenet vilket skapar högre trovärdighet i vår studie.

## **4.6 Metodens tillförlitlighet**

Vi kommer i detta avsnitt presentera hur vi kunnat tillföra tillförlitlighet i vår studie. Vi kommer lyfta begrepp som trovärdighet, överförbarhet och pålitlighet som är vanliga begrepp som används för att förklara tillförlitligheten i en studie (Bryman 2011 s. 354).

Enligt Svensson och Ahrne (2015 s. 27) bidrar en transparens i forskningsprocessen till att studien uppfattas som mer trovärdig. De menar alltså att det är bättre att forskaren är tydlig och ger läsaren insyn i forskningsprocessen och även visa på det om det finns brister i metodvalet istället för att försöka dölja detta för läsaren (ibid).

Bryman (2011 s. 355) anser att det är viktigt för alla forskare att tänka på studiens överförbarhet. Det vill säga att en annan forskare ska kunna genomföra samma studie i ett annat sammanhang eller i en annan miljö utan att studien får ett annorlunda resultat eller tappar kontexten. Vi var dock medvetna om att det var svårare att få en överförbarhet i en kvalitativ studie då urvalet oftast är mer begränsat och att resultaten inte är generaliseringsbara såsom i en kvantitativ studie. För att göra studien överförbar till en annan miljö krävs det att den kvalitativa forskaren producerar täta och fylliga beskrivningar av problematiken i undersökningen och skapar mening trots det unika fallet. Med det här som utgångspunkt försökte vi göra så detaljerade beskrivningar som möjligt i vår metod samt i vår analys och vårt resultat för att vi skulle få bättre möjligheter till en överförbarhet i studien.

Svensson (2013 s. 185) beskriver att samma material kommer kunna tolkas på olika sätt beroende på vem det är som utför studien, och därför måste vi som forskare vara försiktig med att inte ha allt för mycket närhet till vår studie. Då studien ska kunna granskas av andra forskare försökte vi hålla en viss distans till studien för att den skulle vara oberoende av forskaren bakom. Vi gjorde till exempel en självständig kodning för att få en mer nyanserad kodning som inte skulle vara alltför subjektiv. Vi var även noga med att inte låta våra personliga åsikter och värderingar påverka forskningsresultatet, detta för att studien skulle bli möjlig att styrka och konfirmerad och för att öka pålitligheten i studien (Bryman 2011 s.355).

## 4.7 Etiska överväganden

Vid all sorts forskning som berör andra människor är det viktigt att tänka på de etiska forskningsprinciperna i syfte till att ingen ska ta skada av studien (Bryman, 2011 s. 131-132). De fyra etiska principerna Bryman (ibid) i huvudsak tar upp är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet samt nyttjandekravet. Konfidentialitetskravet är inget vi ansett relevant att ta hänsyn till i vår studie då vi inte har hanterat några personuppgifter som inte redan funnits att tillgång. De resterande etiska principerna kommer vi att diskutera nedan.

I vår studie har vi till viss del använt oss av publicerade intervjuer i form av reportage vilket gör att privatpersoner som deltagit i reportaget har inkluderats i vår studie utan att informerats, kunna ta ställning eller ge samtycke till detta. Utifrån de etiska principerna har därför samtyckeskravet, informationskravet och nyttjandekravet något vi upptäckte som ett problem och svåra att utgå ifrån vid insamlingen av empirin (Svedmark, 2012 s. 104;107). Svedmark (2012 s. 101-103) menar att när man använder sig av texter som inte är publicerade i ett vetenskapligt syfte kan forskaren inte alltid inhämta ett samtycke från den som publicerat texten. Dock går det oftast ändå att använda sig av texten, ur ett forskningsetiskt perspektiv, då texten i första hand är publicerad i ett offentligt forum samt att forskaren i de flesta fall kan göra bedömningen att författaren, eller någon annan, inte kommer ta skada av att texten används i ett forskningssyfte (ibid). Enligt Bryman (2011 s. 142) kan det ibland vara svårt att avgöra om någon kommer ta skada av att materialet används då det i vissa fall kan vara personliga anledningar som gör att man upplever det känsligt.

Bryman (2011, s. 141) menar också att det kan vara svårt att förhålla sig till forskningsetiska principer när man använder sig av texter då det ofta är svårare att veta om materialet från pressen är vinklat och därför kan skada en privatperson beroende på diskussionen om materialet anses offentligt eller privat. Det man enligt Bryman (2011 s. 142) bland annat kan tänka på är att se till om informationen är lättillgänglig, t.ex. om man måste vara medlem för att få tag i informationen, är tydligt känsligt med risk för privatperson att bli identifierad eller hur materialet är granskat, vem som publicerat materialet (ibid). Bryman (2011 s. 610) menar att desto mer lättillgängligt ett material är desto lättare är det för forskaren att motivera varför man gjort bedömningen att det är godtagbart att använda materialet i sin studie. Eftersom de artiklarna vi har använt oss av i studien är publicerade i dags och kvällspressen på internet, och därför är tillgängliga för alla som vill läsa dem samt är lätta att hitta, ansåg vi att det var

godtagbart för oss att använda det här materialet utan att insamla samtycke från varken skribenter eller personer som medverkat i respektive artikel (ibid).

## **4.8 Förförståelse**

Innan vi påbörjade den här undersökningen hade vi inte någon stor förförståelse för det här ämnet. Vi har sedan tidigare arbetat en del med andra beroende, dock främst alkohol och narkotika, och har på grund av det en viss kunskap om liknande problematiker. Däremot saknade vi kunskap gällande hur pass stort spelproblemen är egentligen vilket gjorde att när vi påbörjade det här arbetet var i stort sätt all fakta ny för oss. Personligen ansåg vi att det här var en fördel för oss då vi inte hade några förutfattade meningar och på så sätt kunde vara mer öppna för det vi läste och uppmärksammade under arbetets gång. Nackdelen med vår bristande förförståelse var att vi inte visste vad vi skulle få fram av den här studien, utan fick förlita oss på det vi läste och lära oss efterhand.

## **4.9 Arbetsfördelning**

Vi valde att göra vår studie tillsammans då vi kände att vi delade ett gemensamt intresse för detta område. Vi började med att diskutera kring ämnet och kom båda med idéer till vår kommande uppsats. Vi har arbetat mestadels tillsammans men delat upp vissa delar ut efter intresse och kunskap. Vi tycker det varit lättast att sitta tillsammans oavsett om vi arbetar med olika delar av uppsatsen då vi kunnat fråga varandra och använda varandra som ett "bollplank" samt kunnat motivera varandra när vi fastnat eller varit osäkra på något. Vi har till en början arbetat i ett google drive dokument då vi i ett sådant dokument kan redigera, skriva kommentarer och korrigera texten samtidigt och att den andra sedan kan se vilka ändringar som gjorts. Fördelen med att arbeta tillsammans är att vi har olika kunskap, erfarenheter och tankar. Tillsammans har vi kunnat producera text med högre kvalitet, då vi båda kunnat tillföra samt vara kritiska. Vi har haft ett gott samarbete och ett en jämn fördelning genom hela arbetet.

## **5. Resultat och analys**

Den här analysdelen av vår studie kommer att handla om de texter vi tittat på i vår undersökning samt de resultat vi har kommit fram till. Vi har valt att dela in vår analys i tre huvudteman som vi valt ut efter kodning av texterna. Första temat handlar om personen bakom spelproblematiken och hur hen konstrueras i empirin. Andra temat handlar om hur spelet framställs. De tredje temat handlar om vilka aktörer som kommer till tals i artiklarna och på vilket sätt de uttalar sig om fenomenet. Genom analysen drar vi paralleller och

kopplingar mellan den tidigare forskningen och empirin. Vi använder oss även av teoretiska begrepp som stöd i våra analytiska resonemang. Vi ser även till eventuella likheter och skillnader mellan texterna och belyser dessa.

Det är medvetna om att det finns olika konstruktioner av spelproblem. Inom forskarvärlden kan fenomenet ses utifrån olika perspektiv och vissa forskare hävdar att spelproblem är ett existerande problem, dock är det inte något vi kommer ta ställning till i den här undersökningen. Vi kommer inte heller ta ställning till vilken av de olika konstruktionerna som är sanning då vi undersökt hur pressen konstruerar problemet.

## **5.1 Konstruktioner av individen**

Vem är personen eller personerna bakom spelproblematiken?

### **5.1.1 Karaktär, ålder och genus**

I detta avsnitt kommer vi presentera hur pressen konstruerar spelproblematikern. Utifrån texterna vi studerat har vi sett ett mönster av pressens konstruktion av personen som har spelproblem. Konstruktionen utifrån ett genus- och åldersperspektiv är oberoende av tidningsförlag eller om det är dags- eller kvällspress. Den målgrupp som framförallt framställs ha spelproblem är unga män i åldern 16-29 år.

Enligt Folkhälsomyndighetens rapporter är unga män en grupp där det ökar, och även medelålders kvinnor. Det ser jag i vår behandling också. De unga killarna överväger (Eriksson, 2016A).

Man nämner vid flertal tillfälle i de olika artiklarna att spelproblematiken aktuella målgrupp har sjunkit i åldrar de senaste åren, att det tidigare varit medelålders män som varit den grupp med störst spelproblem. I många artiklar skriver journalisterna om medelålders kvinnor som en växande målgrupp. Vid intervjuer i reportage har vi sett ett mönster av att det är yngre män som, trots sin unga ålder, haft ett spelproblem sedan många år tillbaka d.v.s. att de började spela i tidig ålder. En del uttrycker att deras beroende började som ett "oskyldigt spelande" tillsammans med vännerna men att det med tiden eskalerade tills dess att de förlorade kontrollen över sitt spelande.

Först var det kortspel med kompisar om småpengar. Det fortsatte med poker och tipp på nätet. Jag och en kompis öppnade konton i våra mammors namn, vi fick spela för 200 kronor i månaden. Det blev betydligt mer pengar än så, säger han (Enejung, 2016B).

I likhet med det citatet ovan, har vi utifrån empirin kunnat tyda att spelandet i många fall börjar på ett liknande sätt men i senare skede utvecklas till något allvarligare för att till sist

vara ett utvecklat spelproblem som enligt DSM-5 kraven konstrueras som ett spelberoende (Binde, 2013 s. 20-21).

I texterna kan vi se att det är ”den unga, spänningssökande och oansvariga mannen” som blir den identitetstyp pressen många gånger tilldelar spelproblematikern. Spelproblematikern typifieras genom att pressen beskriver olika egenskaper och beteende hos personer med spelproblem. Berger och Luckmann (1998, s. 40-42) menar att man typifierar den vardagliga sociala situationen man befinner sig i. För att kunna få ”rätt” bild av en person är det mest rimligt att man träffar personen ansikte mot ansikte, vilket vi inte gör i vår studie då vi studerar pressens beskrivningar. Berger & Luckmann (ibid) menar att vi därmed får en så kallad ”avlägsen” relation till spelarna då vi inte mött dem ansikte mot ansikte utan måste använda oss av typifieringsschema. Vår uppfattning grundas alltså på förförståelse och pressens konstruktion och inte genom egna upplevelser. Vi kan till exempel uppfatta spelproblematikern på ett sätt och typifierar hen genom ryktesvägar, utifrån det vi läst i pressen medan vi hade kunnat få en annan uppfattning om personen om vi mött hen ansikte mot ansikte (Berger & Luckmann 1998, s. 43-44).

Just att det är män som idag faller för spel är något vi både kan se likheter med i både den nationella samt den internationella tidigare forskningen. Trots att Jonsson och Rönnberg (2003) uttrycker att män är en större målgrupp idag tror de sig finnas ett stort mörkertal bland kvinnor och att målgruppen därför kommer förändras med tiden. I en artikel vi har studerat talar artikelförfattaren om att ungdomar som börjar spela tidigt inte bara förlorar pengar och riskerar att skuldsätta sig, de riskerar även sin psykiska och fysiska hälsa samt sina framtidsutsikter i stort. Det skriver i samma artikel att dessa ungdomar riskerar att ”bli kvar i sina pojkrum” då de inte kommer att ha möjlighet att flytta hemifrån till följd av sina skulder. Det beskrivs i en artikel som att det delvis kan handla om att ungdomar inte har ett tillräckligt utvecklat konsekvenstänkande och således har svårare att se följderna av ett överdrivet spelande.

När vi sålde skraplotter till den lokala idrottsklubben så satt jag hemma och skrapade alla själv. Sedan stal jag pengar av mamma och pappa för att betala skulden (Sohlander, 2016).

När vi läser artiklarna är det lite av den nonchalanta inställningen som vi kan se i citatet ovan som många unga män uttrycker. Pressen konstruerar spelproblematikern som en person som tar spel före allt annat och inte tänker på vad det ger för konsekvenser dagen därpå, hur det skadar dem själva eller vem som drabbas. Enligt pressens konstruktion är det vanligt att



personer med ett utvecklat spelproblem lånar eller stjälar pengar av kompisar och familjemedlemmar för att spela. Snabblån och sms-lån är också något som ofta är en del av spelproblematiken, både i den yngre och äldre generationen. Lånen de inte kunnat betala tillbaka har även gjort att de blivit skuldsatta, hamnat i konflikter och även blivit dömda till fängelse.

Jag har inte velat sluta spela. Det styrs så mycket av känslor. Spelet blir som en god vän, det tog tid innan jag förstod det. Jag har ju varit på väg att spela bort min familj och de få vänner jag har (Eriksson, 2016B).

Det är inte förrän det blivit ett allvarligt problem med risker och konsekvenser som de har försökt ta tag i det och det är tydligt, precis som i citatet ovan, bland flera spelproblematiker att de har svårt att sluta spela och även att de fått återfall. När spelproblematiken fortfarande var aktivt beskriver pressen det som att spelarna sett spelandet som något positivt, men att de idag blickar tillbaka och har ett annat perspektiv på situationen. Pressen framställer att de personer som är eller varit spelproblematiker har, som vi tidigare nämnt, fått stora konsekvenser och en radikal livsförändring på grund av sitt spelande. Det är inte bara spelarna som får ta konsekvenser till följd av sitt spelande utan vi kan utifrån artiklarna även se att föräldrar, sambo eller barn till de med spelproblem ofta också drabbas hårt då de blivit medberoende eller att spelandet har drabbat hushållets ekonomi.

Du borde begripa bättre (Laul, 2016A).

Genom att personer med spelproblem utvecklar ett avvikande beteende tvingas även familjemedlemmar och andra personer i omgivningen att modifiera sin typifiering av spelproblematikern. De går längre inte att utgå från de tidigare typifieringen de gjort sedan tidigare utan skapar en ny bild av personen, bland annat med hjälp av ett typifieringsschema (Berger och Luckmann 1998, s. 41-43).

I dag har hon förlorat allt, familjen har splittrats, hon är sparkad från jobbet, bostaden har hon fått av socialen och hon lever på försörjningsstöd (Laul, 2016A).

Det här citatet visar ett exempel på hur en individ med spelproblem gått från att ha levt ett "vanligt" liv till att inte längre ha något kvar. Många berättar om att de har hamnat hos Kronofogden, är betalningsskyldiga och har svårt att betala tillbaka sina skulder. De är oroliga för sin framtid då de har svårigheter med att ta nya lån, köpa saker på kredit eller stå på ett lägenhetskontrakt. Ett vanligt sätt att bli skuldsatt på har visat sig vara att de impulshandlat genom att ta t.ex. sms-lån för att spela mer eller för att pengarna är slut när det är dags att

betala räkningar. Spelandet beskrivs i pressens texter som en ”ond cirkel”, att de till exempel tar lån för att betala sina gamla lån de tagit för att spela. Spelaren typifieras som ”oansvarig” som blir ett problem eller en risk, dels för sig själva men också för samhället. Pressen konstruerar spelproblematikern som en risk för att bli ekonomiskt beroende av till exempel staten med tanke på deras problematiska handlande (Berger och Luckmann 1998, s. 41-43).

Jag har omsatt mycket mer än fem miljoner, jag tog aldrig ut vinsterna. Mot slutet handlade det inte om att vinna utan det blev som för alkoholisten som behöver dricka mer och mer: Insatsen måste höjas (Laul, 2016A).

När man är inne i det är det väldigt lätt att tänka: "Jag ska bara spela så att jag kan lösa den här skulden." Som artonåring fick jag tillgång till sms lån, och kunde ta lån på 20 000 kronor. Hur skulle jag kunna betala tillbaka det? Men jag var i ruset och tänkte inte rationellt, även om det så klart är ett aktivt val (Eriksson, 2016B).

Som citaten ovan visar menar pressen att de som har ett problem med spelande har svårt att se konsekvenserna av spelproblemet. De vinner oftast inte mer för att de spelar mer, men trots det fortsätter de spela. De vet inte när de ska sluta eller när de börjar ta skada av sitt spelande. De har gjort av med en summa pengar på spel men omsatt mycket mer. Många har satsat stora summor pengar och när de har vunnit har de använt vinsten för att spela mer.

Många har en skev bild av hur spelen fungerar. De tänker att bara de fortsätter spela så måste de vinna någon gång, men spelen är helt slumpmässiga och går inte att påverka. Det finns ingen chans i världen att du ska vinna i längden (Werner, 2016A).

Vi tolkar innehållet i texten pressen publicerat som att de flesta med spelproblem har lättare för att blicka tillbaka och se sina misstag när de kommit ifrån sitt spelproblem. Skuld och skamkänslor är något många beskriver som en del av spelet, det vill säga att de under tiden de spelar, eller efter att de har slutat, får oerhört mycket skam- och skuldkänslor gentemot sina vänner och familjer. Vi tolkar det som att pressen skapar ett typifieringsschema där spelproblematikern gestaltas att vara i en offerposition där spelaren framställs som svag, lättpåverkad och instabil i flera artiklar (Berger & Luckmann 1998 s. 41-43).

## **5.1.2 Bakgrund och konsekvenser**

Vilken bakgrund har spelproblematikern och vilka konsekvenser får hen till följd av sitt spelproblem?

Från en vanlig mamma till Ekobrottsling (Laul, 2016A)

Kriminalitet av olika slag beskrivs som en konsekvens av spelandet. På grund av spelandet begår de kriminella handlingar för att få spela mer eller för att betala sina skulder. Pressens sätt att framställa fenomenet i denna mening går från ett individperspektiv till ett samhällsperspektiv, då det drabbar fler personer än den med problematiken vid dessa åtagande, till exempel att någon som begår brott i form av förskingring. Det kommer att, kortsiktigt, påverka de som förlorar pengarna och långsiktigt genom exempelvis fängelsestraff. Fängelsestraff är väldigt kostsamt för samhället och med det i åtanke kan vi göra tolkningen att det borde vara angeläget för samhället och staten att hjälpa de som lider av spelproblem samt förebygga uppkomsten av spelproblem i längden. Pressen konstruerar spelproblematiken på så sätt att spelproblematikerna kategoriseras och beskrivs som "bad guys" inför läsarna. De som inte känner personerna bakom spelproblemen typifierar och tilldelar den problematiska spelaren en slags identitetstyp. Från att personerna med spelproblem tidigare haft en titel som till exempel "mamma", "fru" eller "polis" till att istället bli personen med ett "spelberoende", "spelmissbrukare" eller "kriminell". Dessa identitetstyper har genom typifiering bildats utefter vad de ser och hör till exempel i pressen eller hört via ryktesvägar (Berger och Luckmann 1998 s. 41-43).

Jag skolkade och använde falsk leg för att spela Jack Vegas på pizzerian varje dag. Alla pengar gick till spel (Enejung, 2016B).

De icke-normativa handlingarna beskrivs förekomma bland olika målgrupper. Att ha utfört brottsliga handlingar i form av bedrägeri, häleri och förskingring är inte helt ovanligt och det är ett mönster vi kan se pressen framställer främst hos kvinnor i medelåldern men även hos män. Spelproblematikern ser spelet som underhållning och tidsfördriv men när de blir beroende utför de handlingar de aldrig trott att de var benägna att göra. Det som tydligt framkommer i empirin är att det är många som döljer sitt spelande för familjen, vännerna och att de närstående inte alltid märker av hur pass stort problem innan de har fått större konsekvenser. Omgivningen har därmed kvar sin bild av personerna bakom spelandet, då de inte vet något annat och kan verifiera den nya identitetstypen. De ser individerna med en annan identitetstyp än vad de kanske gjort om de känt till deras bakgrund och avvikande beteendet (Berger och Luckmann 1988, s. 201).

I artiklarna kan vi se att några av de som tagit sig ur spelproblemet framställer pressen som att det är de själva som kom till insikt kring sina problem och därmed fick en vändpunkt och

slutade spela medan i andra fall framställs det som att det var deras kriminella handlingar som satte stopp på deras spelande. Vad är det som beskrivs som ligger i grund för ett utvecklat spelproblem. Vad har spelproblematikern för bakgrund? I många nyhetsartiklar beskrivs det olika riskfaktorer för ett spelproblem. Man nämner framförallt att psykisk ohälsa i form av sorg, oro, depression och ångest är vanliga bakomliggande faktorer till spelproblem.

Traumatiska upplevelser i barndomen, en stressande arbetssituation och nätkasinon som berikar sig på människors överdrivna spelande var orsakerna till hennes spelberoende (Laul, 2016A).

Pressen framställer problemet som att spelandet är en flykt från verkligheten, som till en början som får spelaren att må bra och glömma verkligheten för stunden. De personer som tidigare haft ett problematiskt spelande beskriver spelandet som ett sätt att försöka glömma, försumma och fly från den verklighet de befinner sig i. Ohälsan benämns både som en riskfaktor och som en konsekvens av spelandet. Pressen skapar genom sina texter alltså en identitetstyp för spelproblematikern, dock menar Berger och Luckmann (1998 s. 201-202) att identitetstypen inte är fast utan att den kan modifieras i efterhand. Detta är alltså bara ett sätt att identifiera spelproblematikern.

Den forskning som vi har presenterat tar upp riskfaktorer och konsekvenser för ett spelproblem. Bland annat påpekar Jonsson och Rönnerberg (2003, s. 75-76) att kvinnor som har ett problem med spelande i större utsträckning är deprimerade än män med spelproblem. Dock kan vi, i de texter vi har studerat se skillnader från den forskning vi tidigare studerat. Det finns utifrån pressens konstruktion inga större skillnader om man ser problemet ur ett genusperspektiv utan vi kan utifrån texterna se att de individerna med spelproblem, oavsett om det är män eller kvinnor, uttrycker att de till följd av sitt spelande led, eller lider, av depression, ångest och självmordstankar.

Spelmissbrukare kan också få ett förändrat beteende, som att vara irriterade och stressade, eller få stressrelaterade fysiska symtom som att ha ont i magen eller huvudet, och sova dåligt (Eriksson, 2016A).

Det är konsekvenser vi ser likheter med från reportagen pressen framställer med före detta spelproblematiker, när de berättar sin historia. Många uttrycker enligt media att de haft problem med ångest, depression och i vissa fall har detta även lett till självmordsförsök.

Då fick jag ett kraftigt återfall. Och det har pågått fram till nu, fram tills att jag tände eld på mig själv (Eriksson, 2016B).

I artiklarna visar pressen att social utsatthet och självmordstankar är en del av spelandet. I en av artiklarna vi studerat presenterar författaren dessutom forskning som visar att personer med ett utvecklat spelproblem löper större risk för att bli självmordsbenägna. Genom att spelproblematikern lyfts i pressen får hen som individ mötas av samhället vilket gör att läsaren typifierar personen och genom konstruktionen kategorisera för att skaffa sig förståelse för fenomenet. Genom pressens typifiering stigmatiseras spelaren också genom läsarens ögon då pressen konstruerar spelandet som ett beroende och både ett socialt- och folkhälsoproblem. Pressen konstruerar fenomenet vilket bidrar att individerna med spelproblem tilldelas en viss identitetstyp som hänvisas till deras bakgrund och beteendemönster. På detta sätt kan vi se att pressen skapar en social identitetstyp till spelproblematikern (Berger & Luckmann 1998 s. 204).

Vid två tillfällen försökte Lena begå självmord vilket överensstämmer med forskning att personer som är spelberoende har förhöjd risk för självmordsförsök (Laul, 2016D).

Citatet ovan visar på artikelförfattaren valt att använda sig av forskning som legitimitet när hen presenterar sin artikel. I merparten av forskningen och de studerade texterna har vi sett, på liknande sätt som det ovanstående citatet, att det är ofta ett psykiskt dåligt mående uppstår vid ett överdrivet spelande. I texterna har vi, till skillnad från den tidigare forskningen, även sett att spelproblemet kan leda till fysisk ohälsa.

Till slut mådde jag så dåligt att jag spydde när jag ätit, fick håravfall och låg sömnlös på nätterna. Jag insåg att något var tvunget att hända, annars skulle jag ta slut (Enejung, 2016B).

Citatet ovan ger oss en bild av att pressen framställer spelproblemet som en risk både för spelarnas psykiska hälsa samt deras fysiska hälsa. I ett flertal texter har vi läst att utsatta grupper i samhället som utvecklar spelproblem. De grupper som skrivs ha en större benägenhet till att utveckla spelproblem är utlandsfödda män, män i socialt utsatta område, låginkomsttagare samt personer som inte har högre utbildning än grundskoleutbildning.

Jag har alltid känt mig utanför, och haft problem att skaffa vänner. De som missbrukar spel har ofta sådana problem gemensamt, åtminstone de jag har träffat (Eriksson, 2016B).

Något vi sett som en återkommande riskfaktor till ett utvecklat spelproblem i den empiri vi har studerat är att det ofta är utsatta grupper som kommer till tals och konstrueras som den typiska spelproblematikern. Enligt empirin tar utsatta grupper till spel av olika anledningar, men oro och ångest är två återkommande faktorer, än en gång typifieras spelaren och tilldelas

en slags bakgrund och identitetstyp genom pressens spegling (Berger & Luckmann 1998 s. 204).

I detta avsnitt har vi presenterat hur pressen konstruerar och typifierar spelproblematikern i olika artiklar. Det som upptäckt i empirin är hur personen bakom ett spelproblem tilldelas olika egenskaper och identitetstyper. Man kan efter detta avsnitt konstatera att pressen skildrar tydliga målgrupper, kön och olika beteendemönster därefter.

## 5.2 Spelet

### 5.2.1 Spelets karaktär

Pressen konstruerar fenomenet som ett problem och genom att lyfta spelproblematikerns egna förklaringar till varför de började spela, fortsatte spela och även varför de till sist slutade spela vilket stärker konstruktionen av att spelproblem är ett existerande problem eftersom det är personer som berättar detta utifrån sina egna erfarenheter. Det som kan ses utifrån tidigare forskning, rapporter och från den insamlade empirin är att spelproblem har ökat och att problemgruppen har förändrats och blivit en större målgrupp. Att problemet anses öka och att det är ett större problem idag är budskapet flertalet av artikelförfattarna vill förmedla. Att spelproblem har en negativ benämning är tydligt och i artiklarna vi studerat används ofta ord som: risk, hot och livsfara. Vi tolkar det som att artikelförfattarna vill nå ut med ett budskap om att spel är ett problem och bör undvikas det vill säga att det är något negativt. Det är ingen av artikelförfattarna som, enligt vår tolkning, skriver om spel som något positivt.

Många av de yngre spelarna nämner enligt pressen att de började spela redan i skolåren och att de såg spelandet som något spännande och underhållande, medan den äldre målgruppen har beskrivit spelandet som en flykt från vardagen, något som skulle minimera deras vardagliga stress från till exempel deras arbete. Att spelandet skapar spänning är inte bara den yngre målgruppens åsikt utan även något medelålders kvinnor uttrycker i reportage, vilket vi kan se nedan.

Jag hade hört att det är bra att lägga patients som avkoppling. Men det är ju så tråkigt! Då började jag spela bingo men bara för småsummor (Laul, 2016A).

Spelandet beskrivs av flertal psykiatriker som kommer till tals i pressen som mycket riskfyllt och beroendeframkallande. Det benämns som ett beroende av ett flertal psykiatriker och pressen beskriver att många före detta spelproblematiker uttrycker spelet som livsfarligt och att det var svårt att motstå när de väl hade börjat spela. I ett reportage framställs en som

tidigare haft ett problematiskt spelande som att hon menar att spelandet blev hennes stora kärlek i livet. I ett annat reportage berättar en yngre man vid en intervju att spelandet snabbt blev tilltalande och svårt att motstå.

Att tippa sportresultat och spela nätpoker blev som en drog (Enejung, 2016B).

Det är inte enbart i denna intervju som pressen gör liknelsen mellan spelproblem och droger. På liknande sätt beskriver man i en annan artikel att spelandet är en av de farligaste drogerna och att restriktioner och medvetenhet är viktigt att tänka på även gällande den problematiken.

Det är helt vansinnigt, då legaliserar vi en av de allra farligaste drogerna. Vi släpper in vargen i fårhagen. Det är framför allt de utländska bolagen som väljer vinst före ansvar och moral (Higson, 2016).

Det benämns genom en psykiatriker av pressen som ett slags stimuli, precis som andra substanser. Trots att vi fick läsa att det blivit lägre antal som spelar, har antalet med ett spelproblem ökat. Ett problem som lett till allvarliga konsekvenser såsom mordförsök, kriminalitet och självmordsförsök. Det är många av aktörerna som kommer till tals i de olika artiklarna vilka uttrycker att spelandet är en problematik som får liknande konsekvenser som andra beroenden, till exempel alkohol och narkotikaproblem, och att det därför borde hanteras på liknande sätt.

Just det här när man tokfastnar för något, som man gör i ett beroende, det kan handla om påslag av kemiska substanser i hjärnan som går att reglera (Wilhelmsson, 2016).

Pressen lyfter främst spel i form av nätkasino, triss, poker, sportbetting och andra onlinespel, detta är även något vi sett i den tidigare forskningen från nationella studier. Internationella studier har också visat på att det finns en ökning i spelandet, dock lyfts det en annan typisk målgrupp samt en annan spelmarknad. Det skiljer sig alltså från spegling av problemet i Sverige. Karlson (2016) menar att definitionen av spelproblem idag är snäv och att den behövs utvecklas och till och med breddas då han anser att det behövs mer forskning om ämnet, behöver en bredare omfattning samt att problemet är större än många tror. Även om det är en uppmärksammaspelmarknad i Sverige blir det inte synlig då pressen speglar en viss typ av spelande samt en viss målgrupp. Pressen ger en bild av att det är flest kvinnor som spelar på nätkasino och Triss medan män främst spelar poker och bettar på sportevenemang. Många artikelförfattare skriver att nätkasino är förbjudet i Sverige men att nätkasino trots det har en stor marknad i Sverige och styrs från utlandet.

När vi studerat texterna har vi kunnat se likheter med vad som berättas i reportagen jämfört med det som forskningen pratar om, bland annat gällande spelproblematikens insikt i sin problematik. Många av dem som uttalat sig i pressen har sagt att en viktig vändpunkt i deras tillfrisknande var när de själva insåg sin problematik och erkände den för sig själva och sina närstående. På liknande sätt beskriver forskarna att det krävs att de med spelproblem själva måste förstå sin problematik innan de är kapabla till att ändra sitt beteende och gå mot ett spelfritt liv (Jonsson & Nilsson, 2003 s. 68).

### **5.2.2 Definitioner, begrepp och konstruktioner**

Den mest förekommande benämningen på fenomenet i texterna är "spelberoende". I avsnittet tidigare forskning presenterar Binde (2013 s. 20-21) olika definitioner och säger att det är skillnad på ett spelproblem och ett spelberoende. Binde menar även att "spelmissbruk" inte är den bästa termen då just "spelmissbruk" enligt Binde (ibid) anses som ett brett begrepp. Binde (ibid) använder sig av den psykiska termen då han syftar till benämningar från diagnosmanualen DSM-5.

När vi studerat texterna har vi märkt att tidningarna använder sig av olika benämningar på fenomenet beroende på vilka aktörer som kommer till tals i artiklarna. Artikelförfattarens benämning är den som oftast används i texten och den som bestämmer ur vilket perspektiv fenomenet belyses. I flera texter skiljer sig begreppen spelberoende och spelproblem åt, medan övriga texter använder spelmissbruk och spelproblematik som ett samlingsbegrepp för spelandet. En del benämner även spelproblemet som en sjukdom som inte går att bota. På liknande sätt som "en nykter alkoholist" menar de att man blir "en nykter spelproblematiker". Vi har inte sett några tydliga mönster gällande språkanvändningen beroende på vilken tidning det är eller om det är dags- eller kvällspress. Till skillnad från Binde (ibid) så använder pressen en mer spridd användning av de olika begreppen, vi har i empirin inte sett att någon av artikelförfattarna visa någon begreppsdefinition utan de använder begreppen under samma betydelse. Vi kan däremot se att begreppet "spelmissbruk" används främst i rubriker i flertal tidningar, framför allt i kvällspress, såsom *Expressen* och *Aftonbladet*. Det finns även de som tidigare haft spelproblem som även dem benämner det som ett spelmissbruk.

Det vi lade märke till i texterna var att många, oavsett åldersgrupp, har svårt att se när spelandet blir ett problem för dem. Kanske är det också därför fenomenet blir abstrakt att beskriva även för andra såsom forskare och övriga aktörer. Med Karlsens (2013 s. 50-51) resonemang kring definitioner och diagnostisering kan vi se att aktörerna har olika tankar om



vad fenomenet är och vad det innebär. Vi tolkar det som att de lutar sig på den psykiska benämningen och gör precis som forskarna och utgår den DSM-5 kriterierna för att det är den "sanning" som just nu är aktuell. Vi tolkar inte det som att aktörerna ifrågasätter den psykiska konstruktionen såsom Karlson gör utan accepterar den utan att belysa andra perspektiv av problemet. Däremot kan vi se att fenomenet konstrueras som ett samhällsproblem i pressen många gånger då det beskrivs som ett icke-normativt beteendemönster. Pressen gör detta tydligt genom att beskriva handlingar som att stjäla och skada sig själv, vilket anses avvikande från normen.

I det här avsnittet har vi presenterat hur pressen genom sina texter presenterar fenomenet spelproblem och hur spelproblematiken kan se ut. Vi har diskuterat de likheter mellan spelproblem och den beroendeproblematik som nämns, både inom forskarvärlden samt i pressens texter. Vi har även diskuterat skillnader mellan de olika benämningarna på fenomenet och på vilket sätt dessa används i pressens texter. Avslutningsvis lyfter vi hur problem konstrueras.

### **5.3 Spelmarknadsförande aktörer**

Något som återkommande nämns i flertalet av de artiklar vi har studerat är reklam för spel på olika sätt. De aktörer som marknadsför spel i pressen uttrycks vara utländska spelföretag. Både i de reportage och nyhetsartiklarna vi studerat finns det ett tydligt mönster av hur pressen kritiserar den aggressiva marknadsföringen som spelbolagen enligt pressen borde förbjuda. I pressen beskrivs spelreklam som spelproblematikerns värsta fiende.

... de riktar sig direkt till oss. De ringer med olika erbjudanden, de leker med människors liv. Det är som att Systembolaget skulle sälja sprit på kredit. Det är potentiella mord. När man mår så dåligt kan självmord kännas som enda utvägen, för att man ska slippa ifrån allt (Laul, 2016A).

En kvinna som tidigare haft spelproblem berättar i citatet ovan om hur hon upplever obehag för den reklam som visas. Hon menar att reklamen framställer spel som något roligt och bra.

Och det är mycket mer aggressiv marknadsföring nu än när jag började arbeta med det här. Med alla historier om lättförtjänta pengar och gamla idrottsstjärnor som ställer upp i reklamen (Eriksson, 2016A).

I ytterligare en artikel menar man med citatet ovan att sättet de marknadsför sig på har förändrats över tid och att man nuförtiden använder andra strategier, till exempel berättelser om vinster eller kändisar i reklamfilmer.

Det finns ett flertal citat i de studerade artiklarna som kritiserar spelbolagens marknadsföring. Det genomgående temat hos dem som kommer till tals i artiklarna är att spelbolagen inte bryr sig om vilka konsekvenser marknadsföringen får för problemspelande eller på vilket sätt de lockar människor att okontrollerat fortsätta spela. Det nämns även att den starka marknadsföringen normaliserar spelandet på ett sätt som gör det lättare att fortsätta spela, brister i informationen kring vad spelandet kan få för konsekvenser i samband med reklamen kan enligt, några artikelförfattare, framstå som motivering till att spela istället för att sluta spela.

Spelmarknaden är så dåligt reglerad, jag vill att bolagen ska veta att spelandet faktiskt tar människors liv (Eriksson, 2016B).

En annan vanligt uttryck är det vi ser i citatet ovan, där man anser att spelreklamen påverkar och är ett hot för individen. Det vi kunnat tyda i de studerade reportagen är att de som har blivit intervjuade på berättar att den aggressiva marknadsföringen i högsta grad orsakat problem för dem i tillfrisknandet. De menar att det är svårt att sluta tänka på spelandet och att lockelsen till spel dagligen finns på grund av den reklam de utsätts för i vardagen.

Alltså, det är fruktansvärt dåligt. Det är ju ett sätt för dem att få folk att börja spela och det kan få katastrofala följder för den som har ett spelberoende och inte kan kontrollera sitt spelande.... (Ahlman, 2016).

Vidare är det en återkommande åsikt att marknadsföringen endast handlar om att tjäna så mycket pengar som möjligt och att spelbolagen inte tar någon hänsyn till människan bakom skärmen.

... det enda de tänker på är pengar och inget annat, säger han (Ahlman, 2016).

På samma sätt diskuteras i en av artiklarna att de restriktioner som finns för hur man får lov att marknadsföra spel och spelandet i pressen, borde likställas med de restriktioner som finns för hur man får marknadsföra alkohol. Vi tolkar det som att reklamen blir en del av spelet då det påverkar många till ett fortsatt spelande. Ett förslag som nämndes var att det inte skulle få sändas reklam för spelande, varken på tv eller radio, under sändningstider där unga personer har störst risk att utsättas för det. En annan problematik som lyfts i de studerade artiklarna är de utlandsregistrerade spelbolagen. Artikelförfattarna anser att det är ett sätt för bolagen att komma undan många av de lagar och regler som finns på den svenska marknaden samtidigt som detta gör att det är svårare för svenska myndigheter att "komma åt" de här bolagen. I den

forskning vi läst menar man även att spelproblem borde likställas med alkohol och narkotika både när det gäller behandlingar och lagstiftningar (Ds 2015:48).

Sammanfattningsvis har vi diskuterat några av de riskfaktorer som det talar om i forskning samt likheter med de artiklarna vi studerat. Vi har även presenterat problematiken inom forskningen samt som pressen nämner med den marknadsföring som idag görs på olika sätt gällande spel samt vilka konsekvenser det kan få för någon med spelproblem. Svensk dags- och kvällspress konstruerar spelproblem som ett socialt problem genom att belysa kriminalitet, utanförskap och ekonomiskt utsatthet som riskfaktorer samt konsekvenser av spelproblematiken.

### **5.3.1 Aktörer och legitimitet**

Det som utmärkt sig i flertal artiklar är att det oftast är aktörer med högre status som kommer till tals i artiklarna vi studerat. Det är allt ifrån psykoterapeuter till högt uppsatta personer för spelberoendets riksförbund. De vårdinriktade aktörerna har vi lagt märke till prata mycket i medicinska termer när de tar upp risker och konsekvenser de sett i vård- och behandlingsarbetet för spelproblem.

Vi tror att en hög andel unga har ett problematiskt spelande och riskerar att utveckla att faktiskt beroende med ekonomisk förlust, psykisk ohälsa, relationsproblematik och stort lidande (Werner, 2016B).

Gemensamt för aktörerna är att de utifrån pressens konstruktion inte försöker tona ner fenomenet utan snarare belyser fenomenet som något riskfyllt och allvarligt. De menar att det är viktigt att prata om spelproblem som ett existerande problem. Samtidigt menar de att det även är viktigt att informera samhället och behandlande organisationer om problematiken för att öka möjligheterna för de med spelproblem att få behandling samt öka medvetenheten kring problematiken.

I pressen beskrivs behandling som en viktig del av tillfrisknandet och menar att kortsiktiga lösningar, som till exempel läkemedel, inte gör att dem med spelproblematik löser det bakomliggande problemet som orsakar spelproblemet. Det är enligt pressen av stor vikt att ta reda på vad den egentligen orsaken är till problemet och vidare studera riskfaktorer som kan orsaka ett spelproblem för att kunna erbjuda långsiktiga lösningar. I likhet med den tidigare forskningen där spelforskaren Binde (2010) samt Jonsson et al. (2003) efterlyser forskning menar många av artikelförfattarna att det är viktigt att fortsätta att utöka forskningen gällande spelproblem för att på så sätt bli bättre på att erbjuda hjälp och stöd för spelproblematik.

På vår hemsida ligger en diagnosmall där man kan kolla sig själv. Om man svarar ja på hälften av frågorna så ligger man i riskzonen. Det kan vara bra att börja där, och vara ärlig mot sig själv (Eriksson, 2016A).

I ett flertal artiklar är det personer från olika behandlingshem som uttalar sig i tidningar och informerar om spelproblem samt belyser befintliga insatser. Det vi uppmärksammat är att fenomenet ofta lyfts utifrån en den psykiska konstruktionen som Binde (2013) belyser. Många aktörer som kommer till tals pratar om ett ökat spelande i Sverige och att det finns hjälp att få för dem med ett spelproblem. Trots det uttrycker de drabbade att de har svårt att veta vart de ska vända sig för att söka hjälp. En före detta spelproblematiker uttalar sig i en artikel om att kommunerna, och andra aktörer, har bristande kunskap om problematiken vilket i många fall resulterar i att han hamnade mellan stolarna och hade svårt att få hjälp från rätt instans. Vi tolkar det som att de olika aktörerna enligt pressen skyller på varandra och det blir tydligt att det handlar om en tvist angående vem kostnadsansvar spelmissbrukaren är. Vem ska betala för spelproblematikerns tillfrisknande?

I den utredning staten har gjort gällande huruvida spelproblem ska inkluderas i Socialtjänstlagen eller inte föreslår dem att spelproblem ska hanteras på samma sätt som alkohol och narkotikaproblem (Ds 2015:48). En artikelförfattare menar att en lag liknande den som föreslås i Ds 2015:48 på många sätt skulle hjälpa kommunerna med riktlinjer gällande deras ansvar för spelproblematikern. Vidare finns det de som beskriver att det borde vara statens roll att ta ansvar för den här gruppen människor, men att det i dagsläget inte finns ett sådant ansvarskrav på kommunerna. Vår tolkning är, på samma sätt, att om man skulle inkludera spelproblem i Socialtjänstlagen enligt förslaget, skulle det ställa krav på kommunerna på ett annat sätt. I dagsläget är det, som tidigare nämnts, lätt att de med spelproblem hamnar mellan stolarna och därför har de svårare att få hjälp samt veta vilka som är skyldiga att erbjuda dem hjälp. En lagändring skulle resultera i att kommunerna skulle få en skyldighet att erbjuda stöd och hjälp till dem med ett utvecklat spelproblem och på så vis skulle möjligheterna till en behandling för spelproblem markant öka.

Det är inte endast i pressen som den bristande kunskapen lyfts, även en del av de forskare som tidigare studerat spelproblem menar att det finns en brist på kunskap på ämnet. Binde (2010) menar att det är viktigt att forskare fortsätter att studera problematiken utifrån olika perspektiv för att kommunerna ska bli bättre på att hjälpa och förebygga det problematiska spelandet i samhället. Även här kan vi göra tolkningen att en lagändring i likhet med lagförslaget Ds 2015:48 skulle ha hjälpt till att ställa dessa krav på forskare, samtidigt som det hade lyft

problemet ytterligare för samhället och på så vis ökat kunskapen i stort. Det här alltså ett tydligt exempel på där texterna vi studerat och forskningen på området kommer fram till samma slutsats; det är viktigt med ökad kunskap kring spelproblem.

En av artiklarna presenterar ett uttalande av en professor i psykiatrisk forskning som menar att spelproblem i framtiden kommer att kunna behandlas med hjälp av läkemedel. I andra artiklar kan vi se att man har använt sig av uttalanden från ansvariga från stödlinjen, behandlingshem, politiker och Folkhälsomyndigheten. I samband med dessa uttalanden belyser de fenomenet spelproblem utifrån sitt perspektiv och läsaren får ta del av fakta om spelproblem samt fakta om de olika organisationerna. Den forskning vi tidigare presenterat av Gackowski (2014) där han talar om vilken makt media har över samhället kan vi med stöd av våra tolkningar koppla och se likheter med detta agerande. I de nämnda artiklarna har pressen använt sig av personer med tydlig makt och kunskap om ämnet för att legitimera sina påståenden. Gackowski (2014, s. 110-112) menar att media har en tydlig maktroll över samhället samt vilken information vi får ta del av. Genom att pressen publicerar en text där någon i en maktposition uttalat sig, för att stärka sin poäng, skapar detta även en slags legitimitet för läsaren att tro på att det de läser är sanning. Vår tolkning är att författarna till dessa artiklar på ett taktiskt sätt använt sig av de här individerna för att på olika sätt förstärka konstruktionen utifrån sitt perspektiv och på så sätt även göra texten mer trovärdig för läsaren, och i sin tur även samhället.

I kvällstidningar kan vi se ett mönster av att man gärna skapar stora rubriker som lockar läsaren, det finns ofta med stora pengabelopp och använder många laddade ord. Dagspress använder sig av mer av informerande och precisa beskrivningar i sina rubriker och artiklar. Precis som Nerman säger i boken *Massmedieretorik* (1981) bygger tidningarna upp sina rubriker och texter utifrån dem för att läsaren sedan ska skapa sin sanning om problemet. Vem kommer till tals, finns det med någon fakta, siffror, statistik, undersökningar, osv som är trovärdigt och kan ge avtryck på läsarens uppfattning av fenomenet. Varje artikelförfattare har sitt sätt att bygga upp artikeln men ofta har de personer som intervjuats status, legitimitet och/eller makt. På så sätt menar Nerman att artikeln får en högre tillförlitlighet och att läsaren med högre sannolikhet anser innehållet som trovärdigt (Nerman 1981, s. 26).

Det här avsnittet har sammanfattningsvis handlat om hur olika aktörer kommer till tals i pressen, på vilket sätt de kommer till tals och hur det kan påverka läsarens förståelse av innehållet i artikeln. Avsnittet har också tagit upp hur de olika aktörerna legitimerar sina påståenden och diskussioner i pressen och hur det påverkar läsarens konstruktion av problemet.

## 6. Sammanfattning och slutdiskussion

I den här delen av arbetet kommer vi göra en sammanfattning av de olika resultaten vi kommit fram till under undersökningens gång samt en redogörelse för om vi fått vårt syfte och våra frågeställningar besvarade genom vår empiri.

Syftet med studien var att undersöka pressens konstruktion av spelproblem och spelproblematikern, samt se hur olika aktörer kommer till tals och uttrycker sig i pressen under 2016. För att uppfylla vårt syfte utgick vi ifrån tre olika frågeställningar. 1. Hur konstrueras ett problematiskt spelande i svensk dags- och kvällspress? 2. Hur konstrueras spelproblematikern i svensk dags- och kvällspress? 3. Hur presenteras olika aktörers ståndpunkter angående spelproblem i svensk dags- och kvällspress?

Den första frågeställningen anser vi besvarades genom att vi kunde urskilja ett flertal konstruktioner i pressens texter, till exempel en ung man med ostabila uppväxtförhållanden. Vår andra frågeställning har vi besvarat då vi kunnat identifiera flera typifieringsscheman som pressen skapar genom sina texter. Vår tredje frågeställning besvarar vi genom att studera texter i pressen där aktörer antingen skrivit texten eller blivit intervjuade, till exempel genom att en professor inom psykiatri uttrycker sina åsikter om spelproblem i pressen.

Utifrån att vi fått våra frågeställningar besvarade anser vi även att vi uppnått syftet med studien. Däremot anser vi att utifrån de svar vi fått på våra frågeställningar samt de reflektioner vi gjort skulle det vara intressant att fortsätta forskningen på det här området på många sätt. I längden skulle en fördjupad forskning kring spelproblem kunna bidra till en ökad förståelse för fenomenet som idag anses vara bristande. Vi tror även att det bidragit till bättre förutsättningar för samhället att motverka att spelproblem utvecklas i samma utsträckning.

En av de första reflektionerna vi gjorde var att det är svårt att skilja på är när det går från ett vanligt spelade till ett problematiskt spelande. Pressen framställer inte någon bild av ett normalt spelande då det inte anses sticka ut, däremot sticker ett problematiskt spelande ut då det ger konsekvenser för spelaren, alltså utgår det från den matris som finns när de menar att de gått från ett "normalt" till ett "överdrivet" spelande. Dock behöver det inte betyda att de alla uppnått DSM-kriterierna eller fått en diagnos.

Vidare framställer pressen att en del av de konsekvenser de fick ta av sitt spelande inkluderade allt från skulder, fängelsestraff och självmordsförsök vilket mer syftar till en

social konstruktion av problemet, hur det påverkar samhället. Vi har utifrån vår empiri sett ett mönster av hur pressen konstruerar personen med spelproblem i sina artiklar och reportage. Den identitetstyp som pressen främst tilldelar de med ett spelproblem är unga, spänningssökande män med psykisk ohälsa i form av depression och ångest. Spelproblem beskrivs och framställning handlar främst om risker, förluster och konsekvenser. I de reportagen konstruera pressen, med stöd av spelproblematikerna, spelet som något negativt.

Pressen konstruerar problemet som att det är lätt att få spelproblem och att det kan hända vem som helst, oavsett vem du är och vilken bakgrund du har medan vissa forskare menar att bakgrund har stor inverkan av varför individer fastnar i spel.

Aktörerna i de olika artiklarna får stort fokus i texterna och bygger upp makt i form av sin legitimitet och kunskap kring spel. Många aktörer som till exempel Svenska spel och andra aktörer från hjälpsamt insatser för spelproblem är tydliga med att försöka informera om ett förebyggande arbete mot spelproblem. Samtidigt tolkar vi det som ett motsägelsefullt och ett mindre trovärdigt budskap då bland annat Svenska spel fortsätter göra reklam för spel samt sälja spel. Vill de hjälpa de utsatta eller vill de tjäna pengar?

Några av de aktörer som kommer till tals i de olika texterna är till exempel personal från behandlingshem, stödlinjen och folkhälsomyndigheten, de konstruerar fenomenet till ett existerande problem och utgår från det psykiska perspektivet av spel. Genomgående har vi kunnat se att den vanligaste definitionen på spelproblem är den psykiska konstruktionen av problemet, både gällande för forskare och aktörer som kommer till tals i tidningsartiklarna.

Genom den här studien har vi utvecklat våra kunskaper gällande spelproblem och hur pressen konstruerar spelproblem i dags- och kvällspress. Vi anser detta som ett aktuellt problem för oss som framtida socionomer och vi har under undersökningens gång fått upp ögonen ytterligare för hur viktigt det här ämnet är att prata om. Pressen skapar genom sina texter olika konstruktioner av spelproblematikerna och vi tror att det är viktigt att vara medveten om att ingen av de här konstruktionerna nödvändigtvis är sanningar men att det samtidigt är viktigt att förstå att de finns. Då spelproblem fortfarande är ett relativt nytt problem ur många perspektiv är kunskapen gällande ämnet bristande hos många aktörer.

Något vi upptäckte är att oavsett vem som konstruerar fenomenet spelproblem och oavsett i vilket forum det görs verkar alla vara överens om att spelproblem är ett existerande problem.

Vi anser att om det här är den genomgående åsikten är det konstigt att man inte på ett bättre sätt försöker förebygga detta. Varför får man fortfarande marknadsföra spelandet utan hårdare restriktioner? Varför ser man inte spelproblem som likvärdigt med andra liknande problematiker som till exempel alkohol och narkotikaproblem? Genom pressens spegling av problemet kan vi se att individen bakom ett spelproblem ofta har resulterat i allvarliga konsekvenser för individen såsom självmordsförsök, psykisk ohälsa och kriminalitet. Vi tycker att den bästa lösningen hade varit att inkludera spelproblematiken i socialtjänstlagen för att undvika att spelproblematikern fortsätter stå utanför samhällets stöttning. Risken finns annars att det fortsätter som växa som problem och även att mörkertalet blir större då problemet inte hanteras som det kanske borde göra. Det behövs alltså enligt oss, och många andra aktörer, göras en förändring i hanteringen av spelproblem men vem är det egentligen som har makten att göra den här förändringen? Pressens sätt att konstruera spelproblem ser vi som första steget, de synliggör spelandet som ett existerande problem och sätter på det sättet press på makthavarna att ta tag i problematiken. Hur långt behöver det gå innan man ser spelproblem som ett ansvarsområde för politikerna och lagstiftningen?

Vi tror att det är viktigt som vi nämnde tidigare att man fortsätter forska på ämnet och utvecklar kunskapen för att sedan kunna hjälpa spelproblematikern på ett bättre och mer effektivt sätt. Vi har förstått att den bristande kunskapen många gånger är det som förhindrar att spelproblematikern får hjälp och stöttning för sitt problem samt att de många gånger hamnar mellan stolarna eftersom ingen vill ta ansvar för deras behandling. Om spelproblem hade varit under socialtjänstens ansvars, som de i lagförslaget Ds 2015:48 föreslår, skulle dessa människor bli ett klientel vi skulle möta i vårt kommande arbetsliv via exempelvis socialtjänsten. Det blir därför extra viktigt att se till hur spelproblem och spelaren konstrueras för att kunna ta ansvar för att inte färgas av den bilden vid mötet med klienten. Genom konstruktionerna i bland annat pressen skapas fördomar, typifiering och kategorisering och det vi tar med oss är att man alltid ska vara kritiskt till vad som skrivs i diverse tidningar, att bakgrund, aktör och intresse kan vara avgörande för hur de väljer att spegla spelproblem och spelproblematikern. Med detta sagt anser vi att man som socialarbetare alltid borde försöka ha ett öppet sinne och inte lita för mycket på de konstruktioner man kan läsa om i till exempel pressen. Det är bättre att man försöker skapa en egen bild av spelproblem, samtidigt som man behöver vara medveten om att det handlar om individer och att problematiken ser annorlunda ut för alla. Självklart finns det, som vi även visat på i studien, likheter i många av fallen men situationerna måste ses som unika fall och hanteras därefter.



## 7. Referenslista

Ahlman, Jonas (2016) *Stor ökning av sms-reklam*.

<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=83&artikel=6572589> [2016-12-01]

Ahrne Göran & Svensson, Peter (2015). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2., [utök. och aktualiserade] uppl. Stockholm: Liber

Andrén, Anders & Jonsson, Jakob (2003) Spelberoende och social bakgrund. I: Jonsson J, Andrén A, Nilsson T, Svensson O, Munck I, Kindstedt A, Rönnberg, S. *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende*. Rapport nr. 2003:22. Stockholm: Statens folk- hälsoinstitut; 2003

Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (1998). *Kunskaps sociologi: hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*. 2. uppl. Stockholm: Wahlström & Widstrand

Binde, Per (2010) *Gambling motivation and involvemen: A review of social science research*. Folkhälsomyndigheten

Binde, Per (2013) ”Spelberoende” och relaterade begrepp: Vad betyder de egentligen? *Lotteriinspektionens skriftserie*: 4, 19-38.

Blomqvist, Jan (2012) Sjukdom, dålig vana, livsstil eller social konstruktion? Om olika uppfattningar om missbruk och beroende och deras konsekvenser. I: Storbjörk, Jessica (red.). *Samhället, alkoholen och drogerna: politik, konstruktioner och dilemman*. Stockholm: Stockholms universitets förlag

Bryman, Alan (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2., [rev.] uppl. Malmö: Liber

Burr, Vivien (2003). *Social constructionism*. 2. ed. London: Routledge

Buvick, Annica (2016). *Stor skillnad i vård av spelmissbruk*.

<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=93&artikel=6555060> [2016-11-23]

Ds 2015:48. *Förebyggande behandling av spelmissbruk*. Socialdepartementet, Regeringskansliet förvaltningsavdelning

Ejrnaes, Morten & Kristiansen, Sören (2002) Perspektiv på sociala problem i USA och Skandinavien. I: Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans (red.) *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och kultur

Enejung, Åsa (2016A). *Om spelandet tar överhanden finns hjälp att få*.  
<http://nwt.se/varmland/2016/10/29/om-spelandet-tar-overhanden-finns> [2016-11-23]

Enejung, Åsa (2016B). *Spelmissbruket höll på att knäcka Pontus*.  
<http://nwt.se/munkfors/2016/10/29/spelmissbruket-holl-pa-att-knacka> [2016-11-23]

Eriksson, Jenny (2016A) *Så vet du om spelandet har gått för långt*. <http://www.hd.se/2016-10-12/sa-vet-du-om-spelandet-har-gatt-for-langt> [2016-11-23]

Eriksson, Jenny (2016B) “*Jag har varit på väg att spela bort min familj*”  
<http://www.hd.se/2016-10-12/jag-har-varit-pa-vag-att-spela-bort-min-familj> [2016-11-23]

Eriksson-Zetterquist, Ulla & Ahrne Göran (2015) Intervjuer. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter. *Handbok i kvalitativa metoder*. 2., [utök. och aktualiserade] uppl. Stockholm: Liber

Gackowski, Tomasz (2014) What power resides in the mass media? Typology of media's power - a proposal. *Political Sciences/Politické Vedy*, 2014, 17(4): 109-141.

Grall-Bronnec Marie, Sauvaget Anne, Boutin Claude, Bulteau Samuel, Jiménez-Murcia Susana, Fernández-Aranda Fernando, Challet-Bouju Gaëlle, et al. (2015) Excessive trading, a gambling disorder in its own right? A case study on a French disordered gamblers cohort. *Addictive Behaviors*, Volume 64, Pages 340–348.

Higson, Patricia (2016) *Allt fler blir spelberoende*. <http://www.gp.se/allt-fler-blir-spelberoende-1.3526801> [2016-11-23]

Jonsson J, Andrén A, Nilsson T, Svensson O, Munck I, Kindstedt A, Rönnberg, S. *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende*. Rapport nr. 2003:22. Stockholm: Statens folk- hälsoinstitut; 2003

- Jonsson, Jakob & Nilsson, Thomas (2003) Motiv till förändring och hjälpsökande beteende. I: Jonsson J, Andrén A, Nilsson T, Svensson O, Munck I, Kindstedt A, Rönnberg, S. *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende*. Rapport nr. 2003:22. Stockholm: Statens folk- hälsoinstitut; 2003
- Jonsson Jakob & Rönnberg, Sten (2003) Spelberoende och kön. I Jonsson J, Andrén A, Nilsson T, Svensson O, Munck I, Kindstedt A, Rönnberg, S. *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende*. Rapport nr. 2003:22. Stockholm: Statens folk- hälsoinstitut; 2003
- Johansson, Thomas & Lalander, Philip (2013). *Vardagslivets socialpsykologi*. 2., [utök. och uppdaterade] uppl. Stockholm: Liber
- Karlsen, Faltin (2013). *A world of excesses: [Elektronisk resurs] online games and excessive playing*. Farnham, Surrey, England: Ashgate
- Laul, Robert (2016A) *Anki stal fem miljoner - spelade bort allt*.  
<http://www.aftonbladet.se/nyheter/granskning/spelmissbruk/article22445841.ab> [2016-11-23]
- Laul, Robert (2016B) *Jonna: "Jag var en vanlig mamma - men förlorade allt på nätspel"*.  
<http://www.aftonbladet.se/nyheter/granskning/spelmissbruk/article22468555.ab> [2016-11-23]
- Laul, Robert (2016C) *Explosionsartad ökning av nätkasinon*.  
<http://www.aftonbladet.se/nyheter/granskning/spelmissbruk/article22468369.ab> [2016-11-23]
- Laul, Robert (2016D) *Spelmissbruket höll på att ta Lenas liv*.  
<http://www.aftonbladet.se/nyheter/granskning/spelmissbruk/article22468751.ab> [2016-11-23]
- Littorin, Jens (2016) *Unga män fastnar allt oftare i spelmissbruk*.  
<http://www.dn.se/nyheter/sverige/unga-man-fastnar-allt-oftare-i-spelmissbruk/> [2016-11-23]
- Mini-D 5: diagnostiska kriterier enligt DSM-5. (2014). Stockholm: *Pilgrim Press*
- Nerman, Bengt (1981[1973]). *Massmedieretorik*. 2. tr. Stockholm: AWE/Geber
- Petersson, Olof & Carlberg, Ingrid (1990). *Makten över tanken: en bok om det svenska massmediesamhället*. Stockholm: Carlsson

Sohlander, Annika (2016) Krister höll på att förlora allt på grund av spelmissbruk. *Allers*, den 22 november 2016 s. 26-28.

Stockholms läns sjukvårdsområde (2016) *Ökande problem med nätkasino*.

<http://www.mynewsdesk.com/se/stockholms-laens-sjukvaardsomraade/pressreleases/oekande-problem-med-naetkasinon-1616692> [2016-11-23]

Svedmark, I. Eva (2012) Att skydda individen från skada. En forskningsetisk balansakt I: *Etiska dilemman: forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*. Malmö: Gleerups

Svenska spel (2016A) *Forskningsdag om spelberoende och spelproblem*.

<http://www.di.se/pressreaser/2016/10/17/forskningsdag-om-spelberoende-och-spelproblem/> [2016-11-23]

Svenska spel (2016B) *Spelansvarsverktyg effektiva för att minska risken för spelberoende*.

<http://www.di.se/pressreaser/2016/10/19/spelansvarsverktyg-effektiva-for-att-minska-risken-for-spelproblem/> [2016-11-23]

Svensson, Peter (2013) Teorins roll i kvalitativ forskning I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2., [utök. och aktualiserade] uppl. Stockholm: Liber

Svensson, Peter & Ahrne Göran (2015). Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2., [utök. och aktualiserade] uppl. Stockholm: Liber

Werner, Maria (2016A) *De ska hjälpa ungdomar att inte spela bort sina liv*.

<http://www.sydsvenskan.se/2016-11-15/de-ska-hjalpa-ungdomar-att-inte-spela-bort-sina-liv> [2016-11-23]

Werner, Maria (2016B) *Spelberoende har svåra konsekvenser*.

<http://www.sydsvenskan.se/2016-11-15/sa-vet-du-om-du-har-spelproblem> [2016-11-23]

Wilhelmsson, Annika (2016) *Läkemedel testas mot spelberoende*.

<http://www.dn.se/nyheter/sverige/lakemedel-testas-mot-spelberoende/> [2016-11-23]