



LUNDS
UNIVERSITET
Socialhögskolan

SLUMPENS TILLFÖRLITLIGHET

**En kvalitativ dokumentstudie om svenska kvällstidningars
konstruktioner av spel om pengar**

Ebba de Val

Kandidatuppsats SOPA63
Höstterminen 2020
Handledare: David Hoff

ABSTRACT

Author: Ebba de Val

Title: The reliability of chance

Supervisor: David Hoff

Assessor: Annika Capelan Köhler

How gambling and gambling addiction is understood and constructed as a social phenomenon affects the way we perceive and value gambling as well as gamblers. Therefore, it is important for social workers to be informed on how the constructions of gambling are made in mass media, and in turn how these constructions may affect the gamblers themselves and the social work with the group. The aim of this study was to examine how the Swedish newspapers Aftonbladet and Expressen construct gambling in their articles from the past six months. The study design was qualitative and the material was processed through a qualitative content analysis. Articles were obtained through the database Mediearkivet through keywords such as gambling addiction, casino, Bingo and Big Win. The collected material was analysed using Goffman's Stigma theory and Loseke's theory of the Claim of a Social Problem and the construction of victims and perpetrators. The results of the study showed that the newspaper articles depicted gambling as a positive and desirable activity when linked to profit and that it was then not presented as a social problem. The randomness of chance was portrayed as reliable through the construction of the gamblers' profits; gamblers were described as ordinary people and the commonness of loss was omitted from the accounts. Further results showed that the newspapers encouraged their readers to gamble, using the strategies of the interviewees who played or made strategies for trotting. In contrast, gambling was presented as dangerous and destructive when linked to forfeiture. In this context gambling was constructed as a social problem and in some of the articles the protagonist was constructed as a victim of gambling or as a perpetrator in the lives of others

Keywords: Social problems, Gambling, media, Construction, victim, perpetrator.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. PROBLEMFÖRMULERING	4
1.1. SYFTE	7
1.2. FRÅGESTÄLLNINGAR	7
2. CENTRALA DEFINITIONER	7
2.1 SPELPROBLEM/PROBLEMSPEL.....	7
2.2. SPELMISSBRUK	8
2.3. SPELBEROENDE – HASARDSPELSYNDROM	8
2.4. RISKSPELANDE.....	9
3. TIDIGARE FORSKNING.....	9
3.1. INHÄMTNINGSPROCEDUR.....	9
3.2. ORSAKER TILL SPELPROBLEM	9
3.3. DIAGNOSTISERING	10
3.4. PROBLEMSPELANDE OCH HÄLSA	11
3.5. STIGMATISERING.....	13
3.6. MEDIAS INFLYTANDE.....	14
4. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER.....	15
4.1. VETENSKAPSTEORETISK UTGÅNGSPUNKT	15
4.2. SOCIALA PROBLEM	16
4.2.1. PROBLEM SOM SOCIALA	16
4.1.1. CLAIMSMAKING.....	17
4.3. NORMALITET	18
4.3.1. AVVIKELSE.....	18
5. METOD	19
5.1. URVAL.....	20
5.2. BEARBETNING AV MATERIAL	21
5.3. METODOLOGISK DISKUSSION	21
5.4. ETISKA ÖVERVÄGANDEN	23
6. RESULTAT OCH ANALYS	24
8.1 ETT SOCIALT PROBLEM?.....	24
8.1.1 ETT (O)PROBLEMATISKT ANSPRÅK.....	24
8.1.2. ETT PROBLEMATISKT ANSPRÅK	29
8.2 SPELARE SOM FÖRÖVARE.....	35
8.3 SPELARE SOM DRABBADE.....	39
9. AVSLUTANDE DISKUSSION	42
10. LITTERATURLISTA	44
10.1. EMPIRISKT MATERIAL.....	48

1. PROBLEMFÖRMULERING

Spel om pengar kan ta sig många uttryck och det kan ibland vara svårt att veta när ett spelande blir problematiskt. Spel om pengar finns runt oss på naturliga vis genom reklam på bussen, trisslotter som ges ut på arbetsplatsen eller uppsittarkvällar med tillhörande bingo. Det är på så vis en naturlig del av vår vardag, oavsett om vi själva spelar aktivt eller inte. Spel om pengar är också vanligt och under 2018 hade 60% av Sveriges befolkning i någon form spelat om pengar (Folkhälsomyndigheten 2020).

När spel om pengar övergår till ett problemspelande kännetecknas det av att personen upplever flera negativa sociala, ekonomiska och hälsomässiga konsekvenser till följd av sitt spelande som tar över mer och mer av livet (Forsström och Samuelsson 2018:1ff). Problemspelande är idag även klassat som ett folkhälsoproblem i Sverige då cirka 2 % av befolkningen, motsvarande drygt 130 000 personer har ett problemspelande varav cirka 31 000 personer av dessa har ett allvarligt spelproblem (ibid). Samtidigt drabbar det inte enbart den enskilde utan även anhöriga, både direkt och indirekt.

Regeringen har gett Folkhälsomyndigheten i uppdrag att både sprida kunskap om, främja hälsa inom samt förebygga problem som orsakas av alkohol, narkotika, tobak och droger men även spel om pengar. Strategin kallas även förkortat, ANTDS (Folkhälsomyndigheten 2020). När det kommer till spel om pengar inriktas arbetet på att förebygga och minska de negativa konsekvenserna av överdrivet spelande om pengar. Arbetet sker bland annat genom fördelning av verksamhetsstöd till olika stödorganisationer men även genom samverkan mellan olika verksamhetsområden. Folkhälsomyndigheten driver även hemsidan *spelprevention.se* vilken är ett kunskapsstöd för personer och aktörer som arbetar med att förebygga spelproblematik (spelprevention.se 2020).

Ytterligare åtgärder i form av lagändringar har vidtagits för att motverka spelproblem. Under 2018 gjordes en förändring i Socialtjänstlagen samt Hälso- och sjukvårdslagen som innebär att personer med spelmissbruk ges samma rätt till behandling och stöd som personer med alkohol- och narkotikamissbruk. Enligt lagändringen ska hälso- och sjukvården beakta ett nytt ansvar genom lagändringen genom att ge information, råd och stöd om spelmissbruk till barn om de har en vuxen i sin närhet som missbrukar spel om pengar. Även socialtjänsten ska enligt lagändringen i Socialtjänstlagen arbeta motverkande och förebyggande mot

problemspelande (Socialstyrelsen 2018:13). Det vill säga att det utifrån ny lagstiftning finns ett utökat ansvar för personal som arbetar med frågor inom missbruk, däribland socionomer. För att identifiera eventuella spelproblem hos en klient krävs kunskap om hur spelproblematik yttrar sig. Bland annat genom mönster, svårigheter och beteenden som kan förknippas med ett eventuellt spelmissbruk. För identifiera eventuell spelproblematik rekommenderar Socialstyrelsen (2018:17) i sitt kunskapsstöd att korta frågeformulär används. Frågeformulär kan vara mycket hjälpsamma samtidigt som det kräver en viss grundläggande kunskap hos yrkesverksamma för att de ska veta när det är dags att använda ett sådant frågeformulär och vad svaren kan innebära. För att socialtjänsten ska kunna uppfylla och följa de nya lagändringarna i socialtjänstlagen krävs även en utvidgad kunskap om bemötande och möjlig behandling till både målgrupp och anhöriga. I Socialstyrelsens kunskapsstöd rekommenderas även att personer i spelmissbruk ges terapi i form av kognitiv beteendeterapi (KBT) med specifik inriktning på just spel om pengar. Det då KBT är tänkt att vara en hjälp i att förändra våra tankemönster, i detta fall om spel om pengar. Däremot framkommer det att det vetenskapliga beviset för att KBT behandling hjälper mot spelmissbruk är begränsat (Socialstyrelsen 2018:21f).

I intervjustudien *Behandling av spelmissbruk och spelberoende* av Forsström och Samuelsson är det tydligt att det hos yrkesverksamma finns en kunskapsbrist om problemspelande (2018:14). En kunskapsbrist både vad gäller behandlingar, karakteristiska drag av spelproblematik, prevention och screening vilket även påverkar möjligheten att göra bedömningar. Vidare framkommer att det vid tiden för studiens utförande saknades lättillgängliga utbildnings- och vidareutbildningsmöjligheter inom området (ibid). Om beslutsfattare inom området har en bristande kunskapsbas inom området är det desto lättare att åsikter och tankar om fenomenet formas utifrån källor som inte är vetenskapligt grundade, exempelvis genom massmedia.

Medier upptar en allt större plats i människors liv och genom bland annat vår konsumtion av massmedia formas och omformas våra tankar och åsikter. Vad media väljer att ta upp och hur det konstrueras påverkar *vad* allmänheten diskuterar och inom vilka ramar. Reportagen säger något om vilka fenomen som är relevanta och värda att diskutera av allmänheten men sätter också gränser för inom vilka kontexter vi associerar ett fenomen med, exempelvis spel om pengar (Dearing, Rogers 1996:2). Mediernas framställning av fenomen kan i sin nutid uppfattas som självklara sanningar och objektiv kunskap men är utifrån ett

socialkonstruktivistiskt perspektiv skapade konstruktioner av verkligheten. Det genom samtal människor emellan, varför fenomen ges mening och betydelse först genom interaktion (Berger, Luckmann 1966:37). Massmedia ger däremot inte möjlighet till den skapande dialog som samtal erbjuder utan erbjuder enbart monolog. Därav är diskussioner och rättelser betydligt mer svårtillgängliga och konstruktionen av ett fenomen blir således även ensidig. Media har genom sin monolog en form av makt över vad som är värt att uppmärksamma och sätter ramar för läsarnas uppfattning om hur något kan utspela sig. Exempelvis rapporterade massmedier under 1980-talet om AIDS som en sjukdom som främst drabbade homosexuella män (Dearing, Rogers 1996:33). Det var en uppfattning som etablerades hos folket och som fortsatte leva kvar även under 1990-talet (Herek, Capitano 1999:1141ff). Det medierna förmedlar bidrar till samhällsdebatten och skapandet av nya fenomen och problem men kan också reproducera redan cirkulerande uppfattningar (Blomberg et al. 2004:13, 17). Det kan gälla såväl AIDS som spelproblematik.

Massmedias reportage är tänkta att beskriva en form av verkligheten, en utmaning då det finns oändliga variationer av verkligheten. Konstruktionen av hur ett fenomen utspelar sig och inom vilka ramar, bidrar till i skapandet av samhällets värderingar och uppfattningar. Medias dagordningar påverkar således också den allmänna dagordningen (Dearing, Rogers 1996:50). I det långa loppet kan massmedias inflytande påverka vad vi ser som ett socialt problem och hur vi tror att det yttrar sig, exempelvis spelproblematik. Således bidrar massmedia till den socialpolitiska diskussionen vilket påverkar vad vi diskuterar när det kommer till bland annat, spel om pengar, hur vi arbetar med det och hur vi förebygger spelproblematik. Massmedias reportage om sociala förhållanden samt om hälso- och sjukvården är även de reportage som ger störst genomslagskraft i vad politiker senare väljer att adressera (Repstad 2014:243f).

Bilden av vad spel om pengar innebär och när det blir ett problem i svensk kvällspress är relevant för det sociala arbetet då det bland annat påverkar vad som lyfts i den socialpolitiska debatten och således även yrkesverksammas uppfattningar om fenomenet. Exempelvis uppfattningar om när spel om pengar är problematiskt eller när behovet av hjälp och stöd är befogat. Det kan även påverka privatpersoner och deras uppfattning om vad spel om pengar innebär och när det blir problematiskt, vilket reflekteras tillbaka till de människor som spelar. Andras uppfattning och bild av spelande personer kan medföra skam och stigma och klassificera personer som stereotypa offer eller förövare. Beroende på hur spel om pengar konstrueras i massmedia kan det även påverka när personer väljer och om de väljer att söka

hjälp för problemspelande. Kan de känna igen sig eller inte i reportagen? I vilket stadie någon söker hjälp påverkar också hur behandlingen av problemspelande bör utformas.

Genom en medvetenhet om hur bilden av spel om pengar och spelproblem konstrueras i svensk kvällspress kan yrkesverksamma sätta sig in i fler aspekter av problematiken än enbart själva spelet. Det då konstruktionen av spel om pengar och spelproblematik säger något om hur det uppfattas och värderas av allmänheten samt hur de uppfattningarna kan påverka personer i ett problemlande. Socionomer som kommer i kontakt med målgruppen kan på ett medvetet vis sätta sig in i eventuella fördomar som cirkulerar för att sedan försöka undvika att de blir styrande i mötet med klienten. Studien kan även identifiera de aspekter av fenomenet spel om pengar som inte lyfts av kvällstidningarna och vad det spelar för roll. Det som inte sägs kan även det säga något.

1.1. SYFTE

Syftet med studien är att undersöka hur de svenska kvällstidningarna Aftonbladet och Expressen konstruerar föreställningar om spel om pengar.

1.2. FRÅGESTÄLLNINGAR

- Om och hur konstruerar kvällstidningarna spel om pengar som ett socialt problem?
- I vilka kontexter konstruerar kvällstidningarna spel om pengar som ett socialt problem?
- Hur konstruerar kvällstidningarna en bild av problemspelare som offer eller förövare?

2. CENTRALA DEFINITIONER

2.1 SPELPROBLEM/PROBLEMSPEL

Begreppet spelproblem/problemspelande fungerar som ett paraplybegrepp för de negativa konsekvenser som spel om pengar kan orsaka, både negativa sociala, ekonomiska och

hälsomässiga konsekvenser. Begreppet innefattar således alla de negativa konsekvenser som personer som har svårt att kontrollera sitt spelande om pengar upplever, oavsett i vilken omfattning eller grad som det rör sig om för en specifik person (Socialstyrelsen 2018:12). Samtidigt används begreppet Spelproblem som ett begrepp i flera bedömningsmanualer för spelberoende, bland annat i manualen *Problem gambling severity index* (PGSI) där det är specifikt mått på ett allvarligt spelproblem med indikation på beroende (Folkhälsomyndigheten 2018:1).

2.2. SPELMISSBRUK

Spelmissbruk syftar precis som ovan på de negativa konsekvenser som spel om pengar kan ge men inbegriper främst de sociala konsekvenserna (Socialstyrelsen 2019:12).

2.3. SPELBEROENDE – HASARDSPELSYNDROM

Spelberoende/Hasardspelsyndrom är sedan 2013 en klinisk diagnos som avser de personer som har en mycket allvarlig spelproblematik och upplever stora och många negativa konsekvenser av sitt spelande. För att få en sådan diagnos krävs att en person uppfyller minst fyra av de nio kriterier som finns enligt diagnosmanualen DSM-5 (Socialstyrelsen 2018:).

Kriterierna är följande:

- Personen har konstant tankar på spel om pengar och hur spelandet ska finansieras.
- Personen uppnår en form av tolerans där mer och mer pengar behöver satsas för att uppnå samma spänning som tidigare.
- Personen jagar förluster för att ta revansch på tidigare förluster.
- Vidare har personen tappat kontrollen över spelandet och upplever det som svårt att sluta.
- Blir rastlös och lättirriterad om hen inte får spela, en form av abstinens.
- Personen spelar för att fly undan eller dämpa andra problem eller känslor.
- Personen ljuger för personer i sin närhet för att skydda fortsatt spelande och dölja omfattningen av det.
- Personen fastnar i ett ekonomiskt beroende och behöver ekonomiskt stöd från andra för att lösa ekonomiska krissituationer som tillkommit som följd av spelandet.
- Personen har till följd av spelandet förlorat eller riskerat att förlora en viktig social kontakt eller karriärmöjlighet.

2.4. RISKSPELANDE

Riskspelande innebär att någon som spelar riskerar att utveckla ett spelproblem. Signaler som kan antyda till ett riskspelande är exempelvis att personen börjar låna pengar för att finansiera sitt spelande, dricker alkohol under spelande eller använder spel som ett vis att reglera eller kontrollera sitt humör (Folkhälsomyndigheten 2020).

3. TIDIGARE FORSKNING

3.1. INHÄMTNINGSPROCEDUR

I aktuellt avsnitt redovisas tidigare forskning som har relevans för ämnet och studiens frågeställningar för att ge en djupare förståelse för problemspelande. En prioritering av forskning har därav gjorts för att den forskning som tillför ämnet ska kunna presenteras. Aktuellt avsnitt ger därför ingen heltäckande bild av ämnet. Forskning gällande orsaker till spelproblematik, medikalisering, hälsa i fysisk och psykisk form, stigmatisering och medias inflytande lyfts. Vetenskapliga studier har inhämtats genom Lub-Search som bland annat givit tillgång till flertalet tidskrifter med relevans för ämnet, vidare har böcker använts och även Google-Scholar. Sökord har bland annat varit; *Gambling, gambling addiction, comorbidity, massmedia, psykisk hälsa, medicalization, medikalisering, stigmatizing, problem gambling*. Ytterligare information har inhämtats från Folkhälsomyndighetens hemsida.

3.2. ORSAKER TILL SPELPROBLEM

Det finns en mängd orsaker till att människor väljer att spela men av Statens Folkhälsoinstituts studie *Risk- och skyddsfaktorer för problemspelande – resultat från Swelogs fördjupningsstudie* (Statens folkhälsoinstitut 2013) framkommer några särskilt framträdande faktorer till varför vissa personer får problem med spel om pengar och andra inte. Främst framgick att faktorer så som impulsivitet, otrygghet i uppväxten, alkohol- och/eller drogproblem samt hur viktigt spel om pengar är för det sociala nätverket, påverkar risken att utveckla spelproblem (Statens folkhälsoinstitut 2013:62f). Vad gäller otrygghet under uppväxten uppgav fler av respondenterna med spelproblem att de haft en otrygg uppväxt, vissa med inslag av övergrepp under barndomen, än vad kontrollgruppen utan

spelproblem uppgav. Även föräldrarnas socioekonomiska status värderades som lägre av de med spelproblem än för dem utan spelproblem vilket därav också kan ses som en potentiell riskfaktor till att någon fastnar i spel om pengar. För att kontrollera situationer som spelarna upplevde som okontrollerbara och omöjliga att genom egna krafter förändra uppgav de att spelet blev ett sätt att hantera starka känslor eller svåra händelser i livet, spelet fungerade således som en copingstrategi (ibid).

När det kommer till hälsotillstånd framkommer att personer i spelproblem till skillnad från personer utan spelproblem, i högre grad upplever en försämrad allmänhälsa, nedsatt psykisk hälsa men också andra missbruk eller beroenden så som av alkohol eller narkotika (Statens folkhälsoinstitut 2013:62f). Utbredningen av spelproblem är ojämnt fördelat bland befolkningen i Sverige och drabbar i större utsträckning personer som redan är utsatta eller upplever andra svårigheter i livet, socialt, ekonomiskt, eller hälsomässigt. Vidare har personer med en redan utsatt ekonomi visats drabbas hårdare psykiskt av problemspelande än personer med högre inkomst (Spelprevention 2020) Det finns även fler lokaler med spelmaskiner i områden med lägre socioekonomisk status vilket också är en bidragande faktor till högre andel spelproblem i områdena då spel blir mer lättillgängligt. Därav är spel om pengar också en bidragande faktor till generell ojämlikhet i landet samtidigt som det är ett omfattande folkhälsoproblem (ibid). Jämlikhetskommissionen har därför satt upp ett antal förslag till hur ojämlikhet till följd av spel om pengar kan förebyggas. Förslagen lämnades under augusti 2020 och inbegrep bland annat att regioner och kommuner ska ges ökade resurser för att genom nya metoder och behandlingar förebygga och motverka problemspelande (Spelprevention 2020).

3.3. DIAGNOSTISERING

Hur spelproblem definierats och konstruerats, som friskt eller sjukt, påverkar även det vår uppfattning om innebörden av spelproblem och vad som är problematiskt i det. Tidigare har spelproblematik definierats som en impuls kontrollstörning tillsammans med bland annat kleptomani varför spelproblematik tidigare även benämns som spelmani (Forsberg, Josephson 2013:125). Omkategoriseringen av spelberoende från spelmani till spelberoende uppmärksammar likheterna som spelberoende har med substansberoenden. Alkohol- och narkotikaproblematik är till skillnad från spelproblematik orsakat av en substans medan spelproblematik definieras som ett beteendeberoende eller ett icke-substansberoende

(Chandlers, Andrews 2019:178, 181). Däremot finns likheterna i hur de tar sig uttryck och de effekter som det ger för individen, exempelvis tolerans, abstinens, samsjuklighet med psykiska sjukdomar, återfallssvårigheter och belöningssystemets igångsättning. Till skillnad från DSM-5 rubricerar däremot diagnosmanualen, International Classification of diseases, ICD-10, spelproblematik under rubriken impulskontrollstörning (Chandlers, Andrews 2019:182).

Det finns olika och samtidigt pågående konstruktioner av vad som definierar spelproblematik och hur det bör betraktas. Både som ett maniskt beteende och som ett beroende. Det samtidigt som andra forskare tar avstånd från medikaliseringen av beteendemisbruk. Beroende på definitionen av fenomenet följer även olika värderingar, exempelvis i vad som är orsaken till fenomenet och hur det yttrar sig. Diagnostiseringen av beteenderelaterade beroenden är därför omdiskuterad och lyfts bland annat i artikeln *Om medikaliseringen av den svenska missbrukarvården* av Anders Bergmark redan från 2012. I artikeln diskuteras och granskas det medicinska perspektivet på missbruksvården. Bland annat lyfts att ett beteendemisbruk genom diagnostisering som beroende också definieras som ett sjukt beteende. Således förflyttas gränserna från vad som är friskt och sjukt. Något som Bergmark skriver i sin tur skulle kunna öppna upp för att fler beteenden som anses problematiska medikaliseras och ses som sjuka och i behov av farmaceutiska läkemedel (Bergmark 2012:239). Skillnaden mellan beteendegrundade missbruk och substansmissbruk är att det vid substansmissbruk är en begränsad egenskap hos specifika substanser som identifierar beroendet och inte en mänsklig handling (Bergmark 2012:237). När en mänsklig handling utan grund eller ursprung i en utomstående orsak diagnostiseras ligger det närmre individen själv och kan riskera att bli en del av personligheten genom internalisering. Samtidigt finns det fördelar med att få en diagnos skriver Eva Kärfve i antologin *Diagnosens makt* (2006). Det då diagnosen hänvisar personen till inte bara sig själv utan också till ett större kollektiv och en gemenskap (Kärfve 2006:67). Utifrån ett konstruktivistiskt perspektiv ses diagnoser som skapade kategorier av människan istället för en positivistisk sanning. Diagnoser skapar en kategorisering av något vi utifrån vissa kriterier anser vara friskt eller sjukt, normalt eller inte normalt. Det finns således flertalet perspektiv på hur beteendemässiga svårigheter bör betraktas och om det är hjälpsamt eller problematiskt att diagnostisera och medikalisera dessa.

3.4. PROBLEMSPELANDE OCH HÄLSA

I undersökningen *Gambling with your health: Associations Between Gambling Problem Severity and Health Risk Behaviours, Health and Wellbeing* har enkäter använts för att undersöka samband mellan olika grader av spelande respektive problemspelande, riskbeteenden och hälsa (Butler et.al 2019:529). Hälsa respektive ohälsa mättes genom de olika faktorerna rökning, överkonsumtion av alkohol, fysisk aktivitet, psykiskt välmående samt allmänhälsa (Butler et.al 2019:530). Det framkom i studien att ca 47 % av personerna med allvarligare grader av problemspelande upplever psykisk ohälsa i jämförelse med ca 15 % hos personer utan problemspelande. Även vad gäller alkoholintag fanns stora skillnader då 35% av personer med allvarligare problemspelande hade en överkonsumtion av alkohol, medan ca 20 % av icke problemspelare hade den problematiken. Studien fann även att personer med måttliga eller låga grader av problemspelande hade större risk att utveckla ett överdrivet drickande än personer som inte hade ett problemspelande (Butler et.al 2019:533f). Både personer med allvarligt problemspelande och personer med ett riskspelande tenderade att i studien rapportera in minst två hälsoriskbeteenden. Det gör även att de är mer sårbara för att påbörja ytterligare hälsoriskbeteenden än personer utan risk- eller problemspelare. Vidare påverkades allmänhälsan indirekt av de hälsoriskbeteenden som rapporterats i studien (ibid).

I den svenska studien *Primary and Secondary Diagnoses of Gambling Disorder and Psychiatric Comorbidity in the Swedish Health Care System—A Nationwide Register Study* framkommer att psykiatrisk samsjuklighet är vanligt förekommande hos personer med spelberoende och vanligare hos kvinnor än hos män (Håkansson, Karlsson, Widinghoff 2018:5f). Totalt sett var det i registerdatan 73% av personerna som hade andra psykiatriska diagnoser och/eller hade ett självskadebeteende tillsammans med spelproblemen (Håkansson, Karlsson, Widinghoff 2018:3). Vidare framkommer att problemspelande är mer vanligt förekommande hos personer som har ett substansmissbruk än hos personer som inte har det (Håkansson, Karlsson, Widinghoff 2018:2). Med det sagt är det av vikt att belysa att det inte innebär att alla som har ett spelberoende även har ett substansmissbruk eller vice versa. I studiens registerdata var det 25% av personer med problemspelande som också hade ett alkohol- eller narkotikamissbruk. Vanligast var däremot att personer med spelberoende led av olika humörstörningar, däribland ångestsyndrom vilket 33% var diagnostiserade med (Håkansson, Karlsson, Widinghoff 2018:5).

Då samsjukligheten mellan spelproblem/beroende och psykisk ohälsa är mycket framträdande har ytterligare intressanta studier gjorts inom ämnet. Information och resultat som även är av

vikt att bära med sig inför kommande analys. Av studien *Thoughts and acts of self-harm, and suicidal ideation, in online gamblers* framkommer en tydlig koppling mellan problemspelande och både tankar på att skada sig samt agerat självskadande (Lloyd et al. 2016:418f). Det genom en enkät med över 4000 respondenter som först fick svara på frågor kopplade till deras spel och sedan om de någonsin funderat på att skada sig på grund av deras spelande (Lloyd et al. 2016:409f). Spelrelaterade tankar om självskada var vanligast hos personer som var arbetslösa och hos män. Att män upplevde eller var mer benägna att rapportera in sådana tankar kontrasterar mot andra studier både vad gäller spelrelaterade och icke-spelrelaterade tankar på att skada sig. Tankar som sedan blivit till handling i form av självskada var vanligast hos personer som var arbetslösa men det fanns inget samband mellan kön eller civilstånd när det kom till utagerad självskada. Vidare var ålder inte en faktor som påverkade varken tankar eller agerande på självskadetankar (Lloyd et al. 2016:416f).

3.5. STIGMATISERING

Forskarna A. Palmer, J. Richardson, Heesacker och DePue har i studien *Public Stigma and the Label of Gambling Disorder: Does it Make a Difference?* undersökt om stigmatisering gentemot problemspelande påverkas av om diagnosen spelberoende presenteras för omgivningen eller inte (Palmer et. al 2017:1284). Studien genomfördes med enkäter och tillhörande vinjetter som beskrev antingen en person som uppfyllde kriterierna enligt DSM-5 och hade diagnosen spelberoende, en person som uppfyllde kriterierna för spelberoende men som inte diagnostiserats och en som spelade men utan problematik eller diagnos. Respondenterna fick sedan slumpmässigt del av en av vinjetterna och fick svara på attitydfrågor. Av resultaten går att finna en ökad stigmatisering om personen i vinjetterna uppfyllde kriterierna för diagnosen spelberoende, oavsett om diagnosen ställts eller inte (Palmer et. al 2017:1288). Fortsatt visas att rekreationsspelande utan konsekvenser för individen inte stigmatiserades. Spelande i sig inte väckte således inte några stigmatiserande reaktioner. Det skulle kunna orsaka att omgivningen inte lika snabbt reagerar eller upptäcker när ett spelande blir ett problemspelande.

I studien *The Public Stigma of Problem Gambling: Its Nature and Relative Intensity Compared to Other Health Conditions* undersöks allmänhetens inställning till problemspelande om pengar i jämförelse med olika hälsotillstånd (Hing et. al 2016:848f). Det för att undersöka attityder gentemot problemspelande, var attityderna grundar sig, hur de kan

bidra till stigmatisering och om allmänhetens attityder skiljer sig åt när det kommer till problemspelande och exempelvis schizofreni eller alkoholberoende. Attityderna har mätts genom fem olika faktorer som kan vara bidragande till stigmatisering. Vad respondenterna tror att orsaken till beteendet/tillståndet är då det kan ange om tillståndet eller beteendet tillskrivs som självförvållat genom egna val eller orsakat av yttre okontrollerbara orsaker och stressfaktorer. Det blir intressant då en tillskrivning av ett beteende som självförvållat genom egna val kan öka en stigmatisering genom att tillföra skuld hos personen (Hing et al. 2016:851f). Vidare mättes stigmatiseringen genom respondenternas uppfattning om döljbarhet, risk för våldsamhet, möjlig återhämtning, inverkan på personens liv och eget avståndstagande. Respondenterna i studien angav stressfaktorer som främsta orsak både för spelproblem och alkoholberoende medan orsaker till schizofreni angavs som biologiska faktorer (Hing et al. 2016:859). Som en sekundär orsak till spelproblematik och en huvudsaklig orsak till rekreationsspelande angavs uppfostran (ibid). Uppfostran och socialisering in i spelande som ung ansågs av respondenterna ge större risk att vid stressande händelser i livet använda spel som en coping-mekanism. Vilket sedan skulle kunna utveckla ett spelproblem. Respondenterna angav inte brister i karaktär eller personlighet som förklaring till spelproblematik vilket kan tala för en ökad förståelse eller kunskap för svårigheterna i problematiken. Respondenterna ansåg inte heller att personer med spelmissbruk var farliga gentemot andra. Istället angav respondenterna att personer i spelmissbruk snarare skulle vara mer benägna att skada sig själva än någon annan. Fortsatt visade studien att de respondenter som såg problemspelande som oöverkomligt i högre grad önskade ta avstånd från personer med ett problemspelande i större utsträckning än personer som såg problemspelande som överkomligt (ibid). Vilket i relation till diagnostisering av spelproblem kan vara grund för en intressant diskussion.

Däremot finns studier som visar att allmänhetens uppfattning om olika beteendeberoenden, så som spelberoende, är förknippade med brister i karaktären (Chandlers, Andrews 2019:180). Detta resultat talar således mot ovan studies resultat där brister i karaktären inte allmänt godkändes av respondenterna som orsak eller förklaring till spelproblem. Det är således oklart i vilken grad spelproblem idag tillskrivs ett stigma varför aktuell studie kan bidra till ökad kunskap inom området.

3.6. MEDIAS INFLYTANDE

Satens offentliga utredning presenterar i SOU 2006:21 Ylva Brunes undersökning; *Den dagliga dosen. Diskriminering i Nyheterna och Bladet*. Brune har undersökt uttryck för diskriminering och rasism gentemot personer med utländsk bakgrund i tre svenska tidningar. Hon har bland annat observerat ett osynliggörande av personer med utländsk bakgrund i tidningarnas familje- nyhets- och ekonomidelar och ett synliggörande i andra delar av tidningarna. Personer med utländsk bakgrund blev mer synliggjorda i artiklar som rörde kriminalitet och politik. En ensidig framställning som inte vägdes upp med andra framställningar varför en stark sammankoppling mellan personer med utländsk bakgrund och kriminalitet konstruerades (Brune 2006:21;103). Däremot fann Brune att tidningarnas kultursidor representerade personer med utländsk bakgrund samt var en arena för att synliggöra rasism något Brune menar ger uttryck för en förändringstid.

4. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

4.1. VETENSKAPSTEORETISK UTGÅNGSPUNKT

Studien utgår från ett socialkonstruktivistiskt perspektiv vilket grundar sig i att kunskapen om verkligheten är konstruerad av människors interaktioner med varandra. Genom interaktion, språk och samtal människor emellan skapas således olika verklighetsuppfattningar. Verkligheten ses genom socialkonstruktivism inte som fixerad vid en punkt eller sanning utan förändras ständigt och kan vara olika i olika kulturer eller grupper. Med det menas däremot inte att verkligheten inte existerar utan snarare att verkligheten till viss del är beroende av vår konstruktion och förståelse av den (Justesen, Mik-Meyer 2010:22f). Vid analys blir därför språket som används intressant då det är ett tydligt verktyg för hur vi skapar vår verklighet som för oss faller sig naturlig och självklar. Språket kan säga oss något om hur saker värderas och definieras, något som även skapar referensramar, kontexter och förväntningar på vår verklighet (ibid). Ett konstruktivistiskt perspektiv ger även möjlighet till ett ifrågasättande och granskande perspektiv då det kan beskriva hur något skapas men också att den skapade verkligheten alltid skulle kunna se annorlunda ut eftersom den är just skapad och konstruerad av människor. Diagnoser, skuldbeläggande, eller medias framställningar hade därav kunnat vara konstruerade på ett annat vis än vad de är.

4.2. SOCIALA PROBLEM

4.2.1. PROBLEM SOM SOCIALA

Vad är egentligen ett socialt problem? Kan det vara vad som helst? Enligt teoretikern Donileen R. Loseke (2003) utgörs sociala problem av fyra grundläggande faktorer för att problematiken ska anses vara social. Precis som begreppet antyder genom ordet problem, är ett socialt problem ett förhållande som av allmänheten anses vara orätt. Det är under kategorin sociala problem som vi samlar sådant som vi anser vara just fel. Vidare behöver fenomenet drabba flertalet människor eller existera i stor omfattning. Exempelvis blir ett problem inte ett socialt problem om det enbart drabbar en person, i sådana fall är det ett personligt problem. Det som anses problematiskt behöver därför vara vanligt förekommande för att klassas som ett socialt problem. Problem kan däremot lösas varför det också krävs att fenomenet är möjligt att lösa eller förändra för att kunna kategoriseras som ett socialt problem. Eftersom problematiken anses orätt, är vanligt förekommande och föränderlig följer det logiska resonemanget att det även är något som anses vara i behov av att förändras för att vara ett socialt problem (Loseke 2003:6).

För att ett socialt problem ska klassas som just det krävs inte enbart att ovan faktorer utan även en diskussion som ger fenomenet innebörd och mening till varför det är problematiskt (Loseke 2003:14). Många gånger kan innebörden och värderingen av ett fenomen vara olika beroende på betraktarnas eller agenternas perspektiv och sanning. Exempelvis ser en del människor droganvändning som problematiskt till följd av hälsorisker medan andra ser det som oproblemiskt och som ofarlig medicin. Det är i just interaktionen som ett fenomen värderas och definieras som en del av kategorin sociala problem, dessförinnan är det enbart ett fenomen (ibid). Ej att förglömma är att vi genom en kategorisering av något som ett socialt problem inte enbart kategoriserar själva fenomenet utan även människorna som lever i och förhåller sig till det givna fenomenet (Loseke 2003:4). Personer tillskrivs roller, exempelvis som offer eller förövare, av omgivningen beroende på dess värdering av agerandet eller situationen. En tillskrivning av en sådan roll är även en strategi och form av motivering till varför något bör ses som ett socialt problem.

Människan har ett behov av att kategorisera och sortera upp sin värld varför likheter identifieras bland människor som var och en är unik. Olikheter och nyanser försvinner vid kategoriseringen och verkligheten blir lätt svart eller vit. En grov generalisering sker som

även bidrar till stereotypa och enahanda bilder av variationen och komplexiteten som följer varje människa och fenomen (Loseke 2003:17ff) något som kan verka stereotypiserande och stigmatiserande. I kategoriseringen av fenomen eller människor tillförs även en värdering vilken genom våra associationer skapar en reaktion och påverkar vårt förhållningssätt och beteende gentemot de som inkluderas kategorin (Loseke 2003:16f).

4.1.1. CLAIMSMAKING

Sociala problem är inte problem fixerade i tid och rum utan är flytande och föränderliga och beroende av våra värderingar och betraktelser, så som ovan diskuterats. Över tid kan allmänhetens diskussion om vad som är ett socialt problem skifta. Loseke benämner skapandet av diskussionen kring vad som bör benämnas som ett socialt problem som *claims making*. Det är en process där ett anspråk på tolkningsföreträdet för vad som bör kategoriseras som ett socialt problem görs av någon, några eller flera (Loseke 2003:26). Exempelvis genom vår retorik, genom posters, bilder eller skrifter. Skrifter som exempelvis reportage i massmedia.

Journalister kan enligt Loseke (2003) vara både *primära claims-makers* genom det grävande arbete de gör genom att exempelvis söka upp personer som har det svårt och av dem samla information. Vidare är journalisterna också *sekundära claims-makers* då de återberättar och på sätt och vis översätter andras upplevelser med sina egna ord. Massmedia når ut till en stor publik människor där de inhämtar information. Reportagen som lyfts är de som av exempelvis tidningsbolaget anses vara av intressant värde varför massmedia även sätter en ram för våra referensramar och vad vi kan och ser som möjligt att diskutera. Hur massmedias reportage påverkar oss är oklart men Loseke menar att de påverkar oss och våra tankar på ett eller annat plan och nämner studien *Dark figures and child victims: Statistical claims about missing children* (Loseke2003:41 och Best 1989:245). Studien har visat hur personer som tittar på TV-program om brott i högre utsträckning även är rädda för brott än personer som inte tittar på sådana program. Således är massmedia en viktig *claims-maker* som man bör beakta i skapandet av sociala problem.

4.3. NORMALITET

4.3.1. AVVIKELSE

Vad avgör om något är normalt, avvikande eller till och med oacceptabelt? Det är frågor som teoretikern Howard S Becker har intresserat sig för och som även i relation till studien är intressant. Det som reglerar vad som är avvikande eller inte benämner Becker som sociala gruppregler. När någon bryter mot dessa regler eller inte lever enligt dem ses personen som *utanförstående* och inkluderas inte i gruppen. De sociala gruppreglerna kan vara både informella och formella regler (Becker 2006:17). Formella regler är sådana som är uttalade i exempelvis lag medan informella regler är osagda överenskommelser om hur man bör agera i vissa situationer. Det finns även många samexisterande grupper i samhället varför olika gruppregler samexisterar. En person kan välja att följa en viss grupps regler och därmed bli utanförstående i relation till en annan grupp (Becker 2006:22). Det är däremot av vikt att betona att överträdelser av sociala regler ej är till följd av en persons egenskaper utan till följd av att sociala grupper upprättar och upprätthåller regler som om de ej följs av någon ger stämpeln avvikare (Becker 2006:23). En handling stämplas som avvikande beroende på omgivningens och gruppens reaktioner på handlingen varför andras reaktioner och mottagande av en persons handlande eller icke handlande är av stor vikt. Här är massmedia en av de aktörer som kan förmedla vad ett riktigt eller orätt beteende är genom sina framställningar av andras handlande.

En grupp kan genom ekonomisk och politisk makt försöka överföra sina gruppregler på andra människor utanför gruppen. Det finns därav ständiga konflikter mellan olika perspektiv vilka själva önskar definiera fenomenet. Enligt Beckers teori utgörs därför kampen om tolkningsföreträdet om vad som är avvikande eller inte, av en politisk och ekonomisk maktkamp (Becker 2006:28, Hilde 1996:123). I maktkampen om tolkningsföreträdet spelar det därför även roll vem det är som handlar mot en grupps regler, vem som av detta känner sig ha lidit skada av det och om det är något som blir offentliggjort eller inte. Vilken hudfärg har personen, vilken socioekonomisk status, vilket kön eller sexuell läggning personen har påverkar också risken att bli bedömd som avvikande (Becker 2006:24f). I aktuell studie är tidningarna en aktör i maktkampen om tolkningsföreträdet och har stor makt i att skapa och implementera gruppregler och olika reaktioner för vad som ska anses vara avvikande. Tidningarna gör då anspråk på att kategorisera något eller någon, exempelvis spel om pengar eller personer med spelproblem som avvikande eller inte.

Vidare skriver Goffman att en stämpling av någon som avviker utifrån ett första intryck och första uppfattning om dennes sociala identitet innebär ett stigma. Stigmat består således av ett antal stereotypa attribut och mönster som är misskrediterande och nedvärderande (Goffman 1972:12f). Goffman skiljer även på personer som är misskrediterade (synligt eller känt stigma) och misskreditabla (okänt stigma med önskan att passera som normal) (Goffman 1972:50). Stigmat innebär således att någon avviker på ett icke önskvärt vis. Således förekommer en diskrepans, en form av differens mellan personens faktiska identitet och den skenbara sociala identiteten. Goffman skiljer på tre olika typer av stigmat vilka är kroppsliga stigmat, karaktärsstigmat som bland annat innesluter bristande hederlighet och viljesvaghet. Det tredje stigmat är stigmat kopplade till nationalitet, etnicitet och religion (Goffman 1972:14).

5. METOD

Kvalitativ forskning hjälper oss att beskriva fenomen i deras kontext och skapa en ökad förståelse av fenomenet. Det genom att undersöka olika processer och betydelse som exempelvis inte går att mäta (Justesen Mik-Meyer 2010:13). Kvalitativ metod fokuserar på de nyanser som ett fenomen kan innebära och försöker belysa det utifrån flera olika vinklar för att skapa en djupare förståelse för något. För att kunna undersöka hur spel om pengar konstrueras krävs en metod som ger utrymme till detaljer och kontextens betydelse. Således lämpar sig en kvalitativ metod för de forskningsproblem som i den här undersökningen identifierats. En form av material som ämnar sig för bland annat kvalitativ forskning är dokument (Bryman 2011:488). Dokument avser i det fallet sådant som består av ord eller bilder och som utan en forskares involvering blivit till (Justesen Mik-Meyer 2010:104). Det inkluderar således publikationer i massmedia vilket även är det material som kommer användas i den här studien. Materialet kommer sedan analyseras genom en kvalitativ innehållsanalys. Kvalitativ innehållsanalys innebär en noggrann läsning och bearbetning av materialets betydelse med syftet att finna bakomliggande teman (Bryman 2011:505f). Kvalitativ innehållsanalys möjliggör således en tolkning av textens innehåll och betydelse varför det är den metod som valts för studien som även har en socialkonstruktivistisk och granskande inriktning (Justesen, Mik-Meyer 2010:112). Studien är som ovan nämnt grundad i ett socialkonstruktivistiskt perspektiv där de sanningar vi tar för givet om exempelvis omgivningen ses som skapade och konstruerade i sociala sammanhang. (Justesen Mik-Meyer

2010:21ff). Det socialkonstruktivistiska perspektivet öppnar upp för en granskning och analys av de konstruktioner och kategorier som idag tas för givet. Bland annat hur verkligheten och spel om pengar konstrueras i massmedia och vad det innebär men också vad det inte innebär.

5.1. URVAL

Valet av material har gjorts genom ett målstyrt urval vilket innebär att artiklarna valts utifrån deras möjlighet att besvara studiens frågeställningar (Bryman 2008:350, 434). Första steget i urvalet var valet av tidningar och sedan valet av artiklar. Totalt har 60 artiklar inhämtats från både Expressen och Aftonbladet. Artiklarna har främst bestått av reportage om personer men också om företag och strategier inför spel om pengar. Flera av artiklarna har även varit publicerade i tidningarnas sport-sidor.

Av Orvestos räckviddsrapport från 2019 framkommer att flera av Sveriges kvällstidningar når ut till fler människor än vad dagstidningarna gör. Aftonbladet hade under januari till april 2019 en nettoräckvidd på 3 795 000 läsare per dag och är den tidning som når ut till flest (Orvesto 2019:1f). Kvällstidningen Expressen hade motsvarande år en nettoräckvidd på 2 868 000 läsare per dag och når ut till näst flest läsare per dag bland kategorin kvällstidningar. Dagstidningen Dagens Nyheter hade under 2019 en nettoräckvidd på 957 000 läsare medan Aftonbladets nettoräckvidd var mer än det dubbla under samma period (ibid). Således är kvällstidningarna mer intressanta för studien då de når ut till fler människor och för att begränsa urvalet har jag valt att fokusera på två kvällstidningar. Därav har veckotidningar och dagstidningar valts bort. De två kvällstidningarna som valts ut är just Aftonbladet och Expressen med anledning av att de når ut till flest människor av kvällstidningarna.

Urvalet av artiklar har genomförts med hjälp av databasen Retriever Research vilken innehar ett mediearkiv med flertalet av Sveriges tidskrifter och publikationer, däribland Aftonbladet och Expressen. För att få fram aktuellt material har jag filtrerat sökningen till att enbart gälla artiklar publicerade i Expressen och Aftonbladet. Vidare har jag använt mig av ett antal sökord för att bland artiklarna finna de som är relevanta för studien. Sökorden har varit: *Spelmissbruk, spelberoende, storvinst, Casino, lotto, triss och bingo*. Sökorden har valts då de speglar flertalet sidor av vad spel om pengar kan innebära, både neutrala, positiva och negativa aspekter. Vidare har enbart artiklar valts som varit publicerade under det senaste halvåret, från och med 2020-06-01 till och med 2020-12-01. Det för att analysen enbart ska

beröra hur kvällstidningarna konstruerar spel om pengar i aktuell tid. Givetvis medför det även en begränsning då analysen är knuten till tidsspännet och den kontext som då är aktuell. Artiklarna har hämtats från både tryckta tidningar och webb-artiklar. En del av artiklarna som kommit upp efter den filtrerade sökningen har sorterats bort om de handlat om annat än spel om pengar eller enbart har nämnt sådant som rör spel om pengar en eller två gånger utan att lägga vikt vid det.

5.2. BEARBETNING AV MATERIAL

Det empiriska materialet har lästs upprepade gånger, kodats och tematiserats utifrån en kvalitativ innehållsanalys (Bryman 2011:505). För att identifiera bakomliggande teman har jag använt mig av kodning (Bryman 2011:528). Kodningen har skett genom färgmarkeringar av nyckelord och formuleringar vilka är relevanta i relation till frågeställningarna (Hjerm, Lindgren, Nilsson 2014:37f). Kodningen av materialet har fokuserats på starka ord, upprepningar, metaforer, förklaringar och orsakssamband. Exempelvis ”*till följd av*”, ”*på grund av*” (Bryman 2011:529). Det för att få en djup och detaljerad förståelse av vad materialet faktiskt kan tänkas betyda. Kodord som uppkommit har varit; vinst, ofarligt, positivt, spänning, tur/slump, taktik, vardag och vändpunkt. Ytterligare kodord som uppkommit har varit; förlust, ohälsa, maktlöshet, sympati, avståndstagande, sanktion och brott. Nämnade kodord väckte tidigt tankar om teoretiska begrepp så som stigma och sociala problem. Kodorden har även utifrån studiens socialkonstruktivistiska perspektiv hanterats som konstruktioner gjorda av kvällstidningarna. Koderna har sorterats och kategoriserats och har i nästa steg av bearbetningen bildat olika teman. Koderna har således organiserats in under nya rubriker, teman, som kan samla flera av koderna. De underliggande teman som framkommit har bland annat varit; spel som möjliggörare, spel som förgörande, spelare som drabbade, spelare som opålitliga förövare. Teman har i nästa steg analyserats utifrån kvalitativ innehållsanalys och de teorier som kopplats till de mönster som uppkommit under kodningen av materialet. Analysen har gjorts genom en abduktiv ansats där teori och empiri har varvats för att analys och förståelse ska kunna framträda. Materialet har avslutningsvis satts i relation till tidigare forskning inom området.

5.3. METODOLOGISK DISKUSSION

I kvalitativa studier tillämpas inte reliabilitet och validitet som i kvantitativa studier varför begreppen *trovärdighet*, *överförbarhet*, *pålitlighet* och en *möjlighet att styrka och konfirmera* här diskuteras (Bryman 2011:351-354). För att uppnå *trovärdighet* behövs en överensstämmelse mellan studiens skildring av det empiriska materialet och det faktiskt tryckta materialet och det vilket det var avsett att skildra. Materialet är även redan tryckt för offentlighetens ögon. Citat från artiklarna kommer sättas i kontext för att öka transparens och för att förhindra felaktiga tolkningar och slutsatser. Citaten analyseras och tolkas utifrån olika perspektiv men utan att vinkla citaten.

För studiens *överförbarhet* har sökord och artiklar som beskriver flertalet perspektiv och vinklar av fenomenet använts varför materialet representerar en bred variation till vad spel om pengar kan innebära. Givetvis hade ytterligare sökord kunnat användas men en begränsning har behövt göras för att materialet skulle vara hanterbart varvid en viss begränsning här finns i studien. Fortsatt har materialet beskrivits noga för att skapa det djup som analysen vilar på (Bryman 2011:355). Överförbarheten kan inte användas som en form av generalisering utan kan istället antyda en ny möjlig tolkning av fenomenet som eventuellt kan vara av värde i andra kontexter. De tillvägagångssätt som använts har noggrant redogjorts för. Det för att skapa transparens vilket möjliggör utvärdering och kritisk granskning av metoden. Det ökar studiens *pålitlighet* (ibid). Genom transparens kan läsare begrunda de metodologiska valen som gjorts samt utvärdera om de varit lämpliga, välgrundade eller utförda på ett korrekt sätt. Däremot kan det vid all kvalitativ forskning vara svårt att replikera resultaten då de är så kopplade till kontext, kontexter som också förändras över tid tillsammans med exempelvis det politiska läget eller paradigmskiften. Forskningen är även till stor del beroende av forskarens egna tolkningar som kan påverkas av intresse och sympatier (Bryman 2011:368).

Vad gäller möjligheten att *styrka och konfirmera* studien är min roll som forskare avgörande (Bryman 2011:368). Då det är delar av min förförståelse för ämnet som väckt intresset till studien har det ökat min motivation men det kan även ge en begränsad öppenhet i tolkningen av det empiriska materialet (SBU 2017:86). Min förförståelse för ämnet har främst bestått av tankar kring den normalisering som finns runt spel om pengar och spelbolagens metoder för att få människor att spela och fortsätta spela. Därför har jag i största mån möjliga försökt utgå från teori och tidigare forskning vid bearbetning av materialet.

Variationer av tolkningar av materialet kan uppstå beroende på vald teori och tidigare forskning. Jag har valt att tolka materialet utifrån de teoretiska glasögon jag tagit på mig, om en annan skärpa eller ett par helt andra glasögon burits hade resultat och analys sett annorlunda ut. Mångfaldighet i tolkningen av materialet öppnar upp för nya diskussioner och nya förklaringar (Hjerm, Lindgren, Nilsson 2014:39f) vilket kan vara positivt då en diskussion startas men det kan även föranleda problem i studiens överförbarhet.

5.4. ETISKA ÖVERVÄGANDEN

Till en början bör forsknings- och individskyddskravet beaktas vilket innebär en avvägning mellan om forskningens resultat och nytta är värda ett intrång i de medverkande individernas integritet (Vetenskapsrådet uå:5). I aktuell studie har det empiriska materialet sedan tidigare varit offentliggjort i svensk kvällspress varför jag som forskare utgår från att medverkande individer lämnat samtycke till att materialet offentliggjorts. Däremot har jag för att styrka individskyddet valt att inte uppge de namn som framkommer i artiklarna. Det då namnen inte är av betydelse för materialets innehåll samt då jag inte kan garantera att individerna önskat gå ut med sitt namn i studiens sammanhang. Jag har vidare varit noggrann med att uttrycka mig på ett respektfullt vis. Den skada som skulle kunna åsamkas individerna till följd av studien bedöms som minimal då materialet och deras berättelser sedan tidigare är offentliggjorda samt då jag tilltagit ytterligare åtgärder för att skydda deras identitet. Den nytta som studien kan ge bedöms därav vara större än potentiell skada.

När material som redan är publicerat inhämtas skall informationskravet beaktas från fall till fall. Hänsyn tas till eventuella oangelägenheter som ett uteblivet informationslämnande kan innebära. Då studien är av liten storlek och enbart på kandidatnivå är sannolikheten att deltagarna får information om studien från annat håll mycket liten. Vidare finns inte möjlighet att lämna information till alla deltagare då en del av artiklarna är anonymiserade redan sedan tidigare. Vad gäller samtycke är det ej nödvändigt vid redan existerande och publicerad data (Vetenskapsrådet uå:9), vidare fokuserar studien på *tidningarnas* framställning av personerna och inte på personerna själva varför det blir mindre problematiskt.

Då jag inte frågat om medverkandes samtycke har jag med konfidentialitetskravet och individskyddskravet i åtanke istället valt att anonymisera de namn som kommer fram i artiklarna genom att byta ut dem mot "X". Även om det är möjligt att spåra personerna då jag

hänvisar till artiklarna är det ett vis att skydda deras person i det här sammanhanget (Vetenskapsrådet uå:12). Jag kommer personligen att enbart nyttja informationen som insamlats i forskningsändamål enligt nyttjandekravet (Vetenskapsrådet uå:14).

6. RESULTAT OCH ANALYS

Nedan presenteras resultat och analys i integrerad form vilket görs genom en presentation av delar av det empiriska materialet och följande diskussioner och analyser. Analysen kommer belysa de bakomliggande teman som framträtt vid bearbetningen av tidningsartiklarna och vad innehållet säger oss utifrån frågeställningar och valda teoriers ljus. Kapitlen är indelade i avsnitt som tar upp de bakomliggande teman som identifierats.

8.1 ETT SOCIALT PROBLEM?

I detta avsnitt lyfts kvällstidningarnas konstruktioner av när och hur spel om pengar blir ett socialt problem men också när det inte anses vara ett socialt problem. De huvudteman som identifierats vad gäller spel om pengar som socialt problem eller inte, är vitt skilda. När spel om pengar konstruerats som ett socialt problem har det varit i kontexten förlust varit ett tema av spel som förödande och förgörande har identifierats. I den kontexten beskrivs spelande enbart när det gett mycket allvarliga konsekvenser. Spel om pengar framställs också som möjliggörare, då i kontexten vinst, något som kommer exemplifieras och analyseras nedan. Vad skiljer dessa konstruktioner åt och vad kan det ge för effekt på vår uppfattning om vad spel om pengar innebär?

8.1.1 ETT (O)PROBLEMATISKT ANSPRÅK

Reportagen om spel om pengar som en positiv aspekt av människors liv var vid insamling av empirin framträdande. 36 av de 60 insamlade artiklarna beskrev spel om pengar som något positivt och önskvärt i form av vinster, något som förvånade mig. Främst har de positiva aspekterna av spel om pengar karaktäriserats av två huvudteman. Dels spel som expertkunskap, dels spel som möjliggörare. Spel om pengar i kontexten vinst konstrueras inte som ett socialt problem utan snarare motsatsen – som möjliggörare. Spelet har då inneslutits i ett mjukt och ofarligt täcke av tusenlappar. Nedan kommer tidningarnas konstruktion av spel som möjliggörare att exemplifieras, analyseras och problematiseras.

Nedan citat från Aftonbladets artikel *Ullaredprofilen efter canceroperationen: Nu får det vara slut* beskriver en kvinna som en helt vanlig söndag vunnit en stor summa pengar (Berg 2020).

Vardagen ges här utrymme och gör att läsare kan relatera till hennes situation. Vinsten framstår även som simpel och lättåtkomlig genom beskrivningen av att hon vinner sittandes i soffan och genom ett snabbt förlopp vinner 100 000 kronor.

Hon är ivrig med att berätta en rolig nyhet. Förra söndagen satt hon som vanligt i soffan med sin man X och spelade Bingolotto. Precis innan telefonslussen stängde ringde hon in till programmet. Hon kom fram, valde en väska – och vann 100 000 kronor, berättar hon.

Spelet i sig framställs som en möjliggörare, inte bara för vinnaren utan för alla spelare. Det genom en beskrivning av den vinnande spelaren som oerfaren, tursam och som en person som vem som helst. Även formuleringen ”som vanligt” i kontexten av något ovanligt så som en stor vinst indikerar att spel är en möjliggörare där vinster kan uppstå hos vem som helst, när som helst.

Av artikeln från Expressens artikel *Pantkvittot blev värt 4,4 miljoner* går genom utdraget nedan att utläsa en liknande konstruktion (Expressen 2020). Här konstrueras en mycket vardaglig och relaterbar handling som att pantade flaskor som en möjliggörare om man bara väljer att spela om pengar.

Mannen i Lerum pantade flaskor och burkar för 100 kronor, som han köpte lottorader för. När siffrorna dragits hade han vunnit 4,5 miljoner kronor

Spelets närvaro i vardagsbeskrivningarna konstruerar även en bild av spel som normalt och ofarligt när det leder till vinst. Av Aftonbladets artikel *Fick chocksamalet efter oväntade vinsten*, kan en annan vinkling av spel som möjliggörare identifieras (Örtengren 2020). Efter underrubriken ”Kan ingenting om hästar” följer:

Jag brukar intet titta på loppet då jag inte är särskilt travintresserad. Jag kan ingenting om hästar men jag vill vinna stort och nu blev det verkligen en storvinst, säger den nyblivne miljonären till Trav365.

Spelarens okunskap belyses i citatet genom både underrubriken och spelarens egen inställning till sin brist på kunskap. Samtidigt som spelaren beskrivs som amatör beskrivs han även som ”den nyblivne miljonären”. Det konstrueras (Justeseen Mik-Meyer 2010:24f) en bild av att vem som helst kan vinna, oavsett kunskap eller intresse.

Av nämnda artiklar och deras utdrag kan utläsas att spel om pengar inte konstrueras som något skrämmande, farligt eller oroväckande. Spel i sig konstrueras istället som en möjliggörare i vardagen. Precis så som A. Palmer, J. Richardson, Heesacker et. al (2017:1288) kommit fram till i sin studie, så ses inte spel om pengar i sig som problematiskt utan som normalt och ofarligt. Nämnda citat exemplifierar hur spel om pengar skapas till en möjliggörare för alla människor. Det oavsett kunskap om exempelvis trav, vilket av Svenska spel inte klassas som ett turspel. Personen som vunnit görs många gånger relaterbar för läsaren genom att personens yrke, relationer och ändamål för pengarna beskrivs. Genom artiklarnas framställning av vinster och inte förluster samt att vem som helst kan vinna stora summor pengar på spel konstrueras även ett budskap som bjuder in till spel om pengar även för de som inte aktivt spelar. Ytterligare ett mönster som identifierats i artiklarna är det framträdande fokus som ges till bland annat vinstens storlek, mängden vinnare i ett visst spel och hur många gånger en enskild person vunnit. Något som kan vara problematiskt när det inte sätts i relation till hur många som inte vinner. Av aftonbladets artikel *Jag har åtta hästar men det kan bli en till* skrivs följande:

Amatörtränaren skrapade hem miljoner på Triss – för andra gången: inte illa.
(Pettersson 2020a)

Av Expressens artikel *X är en av landets hetaste travspelare* framkommer även följande:

XX, 23, fixade 8 rätt på V86 under onsdagen och drog in 1,5 miljoner kronor – hans andra storvinst på kort tid. (Svensson 2020a)

I citaten ges en bild av att det går snabbt och lätt att ofta vinna stora summor genom spel om pengar, utan att det sätts i perspektiv till hur många som inte vinner när de spelar om pengar. Det skapas en konstruktion av att spel per automatik ger konsekvensen vinst. Det konstrueras även en bild av att vinster är både vanliga och stora. Att konstruera en bild av överdrivna konsekvenser oavsett om det är i positiv eller negativ bemärkelse är en av de strategier som

kan användas för att övertyga en publik om att ett anspråk på något som ett socialt problem eller inte är rättfärdigat (Loseke 2003:57).

I Expressens artikel *Efterlysning: Var finns de bortglömda miljonvinnarna?* (Expressen 2020) framkommer en liknande bild.

Det har blivit många härliga och glada vinnarsamtal... ... trots att teamet jobbar hårt har de ännu inte lyckats nå alla vinnare.

Dels skapas en bild av spel om pengar som något positivt genom de glada vinnarsamtal som beskrivs. Konstruktionen av att stora vinster genom spel om pengar är vanligt förekommande framträder dels genom ”många härliga och glada vinnarsamtal” och dels genom beskrivningen av att teamet trots hårt slit inte lyckats nå ut till alla vinnare vilket antyder att det är många vinnare. Längre fram i artikeln visar det sig att det gäller 7 av totalt 20 vinnare som inte kunnat kontaktas. Vinsterna sätts inte heller i relation till hur många som inte vunnit pengar. Genom en framställning av vinster som vanligt förekommande genom att publicera en mängd reportage om personer som vunnit och som kanske vunnit flera gånger, konstrueras en orealistisk bild av slumpen. Slumpen konstrueras genom den skeva vinklingen som tillförlitlig, en motsägelsefull konstruktion vilken kan ge stor tilltro till möjligheten att vinna.

När artiklarna konstruerar spel om pengar som en möjliggörare sker det i kontexten av att någon vunnit stora summor pengar. Det även om det i en del av artiklarna framkommer att aktuell person spelar regelbundet, tidigare förlorat pengar eller haft en svår period utan vinster. Aftonbladets artikel *Folk har skrivit till mig på Facebook* beskriver en kvinna som vunnit 3,6 miljoner till sina andelsspelare i trav (Pettersson 2020b).

Jag började i onsdags, då satte jag alla mina fyra system på V86, men det blev så dålig utdelning, så vi gick back. Extra skönt att dra in den här storvinsten då, säger X.

Ovan tyder på ett vågat spelande och en lättnad i att ha vunnit vilket antyder att en förlust hade kunnat ge problematiska konsekvenser för spelaren. Det kan även antyda på en önskan att ta revansch på tidigare förluster. Spel om pengar konstrueras även då som något positivt om personen i fråga har vunnit. Spelet konstrueras som vanligt och ofarligt, till och med önskvärt då många av artiklarna även hänvisar till externa länkar där läsaren kan köpa andelar

i exempelvis Trav. Ett eventuellt problematiskt spelande kan i vissa artiklar identifieras även när reportagen konstruerar spel som en möjliggörare. Situationer som utanför kontexten vinst antingen inte rapporterats om eller hade getts en annan vinkling. I Aftonbladets artikel X, 35, *drog in 1,9 miljoner: Var i chock* framkommer följande:

Nu när du tagit in en storvinst, är känslan som du trodde? – Först när man vann vill man alltid ha mer, men dagen efter fattade jag, shit, det är inte bara jag som är lycklig, utan 62 andelsköpare (Söderbäck 2020)

Utdraget ger exempel på både frekvent spelande och viss uppnådd tolerans av stora summor pengar. Det behöver inte nödvändigtvis vara så att spelet som beskrivs *är* problematiskt eller är ett problemspelande men hade i en annan kontext än vinst, kunnat konstrueras så av tidningen. Expressen skriver i artikeln *Beviset: Så kan du lura nya spellagen* (Södermark, Pinheiro Diamant 2020) om, så som rubriken antyder, hur man kan kringgå den nya spellagen som innebär en insättningsgräns på 5000 kronor i veckan. I slutet av artikeln ges även en punktlista för hur man ska gå tillväga för att kunna sätta in högre belopp än de 5000 kronor som lagen tillåter. Artikeln konstruerar spel om pengar som ofarligt genom beskrivningen av hur man kan kringgå lagen för att kunna spela för mer än 5000 kronor, något som även uppmuntrar till spel. Lagen ses här enbart som ”i vägen” för personers spelande. Vidare kan artikeln sägas konstruera en bild av både spellagen och spelbolagen som lättlurade och hindrande för spelare. Ytterligare ett exempel på hur spel om pengar konstrueras som ofarligt, till och med tryggt och som även återkommer i olika variationer i både Aftonbladet (Pettersson 2020, Söderbäck 2020) och Expressen (Svensson 2020) är ”ta rygg på XX stora spel-system”. Genom uttrycket ”ta rygg på” framställs spelet som säkert och riskfritt och läsarna uppmuntras till att spela genom att ta del av olika strategier och system som experter ställt upp.

Tidningarna skapar genom artiklarna en del av våra referensramar för vad spel om pengar innebär och kan betyda. Tidningarna sätter på så vis agendan för vad vi tänker på när vi tänker på spel om pengar, kanske inte hur vi tänker på det men *vad* vi tänker på (Dearing, Rodgers 1996:1f). Vilket i detta fall är de vinster och positiva effekter som spel om pengar kan ge. Spel om pengar som något positivt har av tidningarna genom upprepade reportage konkurrerat ut de gråa nyanserna av spel som riskbruk (Dearing Rodgers 1996:62). Det som istället förmedlas är de två extrema sidorna av vad spel om pengar kan vara, något som kan skapa en

ensidig generalisering av vad spel om pengar innebär, gott eller ont (Loseke 2003:15). Givetvis kan dramatiska rubriker och reportage ge stora läsarsiffror vilket kan ses som en förklaring. Det gör det däremot inte mindre problematiskt, kanske till och med mer problematiskt.

8.1.2. ETT PROBLEMATISKT ANSPRÅK

När spel om pengar beskrivs som en negativ aspekt av människors liv fokuseras reportagen främst på allvarliga spelmissbruk eller problemspelande som gett förödande konsekvenser för den enskilde. Precis som när spel om pengar beskrivs som något positivt, raderas gråzonerna ut, så som riskbruk, även när spel om pengar beskrivs som problematiskt. Det då reportagen beskriver personer som redan är i eller har ett spelberoende eller spelmissbruk.

Av Aftonbladets artikel *Jag skulle passa mig för att ha sex* (A. och H Shimoda 2020) beskrivs hur en man kämpat med alkohol- och spelmissbruk och som efter en sjukdom beslutat sig för att bli nykter.

Reporter (R) – Vad saknar du mest?

Intervjuperson (I) – det är nog spelandet. Alkohol är så sunkigt, spel- och casinovärlden är fortfarande lite glamour. Vinnandet är spelandets största förbannelse. Har man dragit in ett antal hundra tusen på ett spel så vill man dit igen.

I utdraget framkommer lockelsen som spel om pengar kan erbjuda. Vidare placeras problematiken med spelandet som i det här fallet beskrivs som vinsterna, utanför den egna personen i form av en förbannelse vilket indikerar att det är svårkontrollerat och en viss känsla av maktlöshet. Reportern fortsatte med fler frågor, ledande frågor vilka indikerar förväntningar på ett visst svar. Reporterns ledande och förväntande frågor ger en antydning till vad reportern själv har för uppfattningar om vad spel om pengar innebär när det blir problematiskt.

R – Men du måste väl fått rejält med ångest när du spelade bort flera hundra tusen?

R – Du lär ha dragit på dig stora skulder?

R – Du skriver i boken att det fanns tillfällen då du kände dig suicidal?

R – Har folk i din omgivning blivit lidande som din son?

Tidningen konstruerar en egen definition av spelproblematik och vad det innebär genom det utrymme och det område som frågorna rör sig inom (Loseke 2003:55). Här kan urskiljas att definitionen består av att personen med spelproblematik fått stora skulder och ekonomiska problem, upplevt stor ångest och psykisk ohälsa men även negativt påverkat sin omgivning och nära anhöriga. Intervjupersonen lämnas vidare inte mycket fritt utrymme för svar då frågorna i princip besvaras sig själva eller enbart kräver ett ja eller nej. Det kan således tolkas som att tidningen som publicerat artikeln konstruerar spelproblem som orätt genom de negativa antagandena som finns om konsekvenserna av spelproblematiken. Om fenomenet av omgivningen anses orätt, drabba flertalet, möjligt och önskvärt att förändra är det att anse som ett socialt problem (Loseke 2003:6), vilket jag utifrån min tolkning anser att tidningen skapar en framställning av. Det återkommer även i fler av de inhämtade artiklarna. I Expressens artikel *Bröderna X om sin mörka hemlighet* (Kingdahl 2020) beskrivs hur två framgångsrika bröder som under sin uppväxt levt tillsammans med en pappa som haft ett allvarligt spelmissbruk och som nu skrivit en bok om sin uppväxt. Expressen uttrycker sig följande:

Men bakom framgångssagan bar bröderna på en mörk hemlighet. Som dödshot, spelmissbruk, lögner och droger.

Det är en berättelse om blod, svett och tårar; om hur deras pappa satte allt på sin spets och om hur två bröder från Farsta blev bäst i världen. Det var en tillvaro med kaos, osäkerhet, lögner, hot och missbruk.

Både i titeln, i underrubriken och i en del av textmassan beskrivs spelmissbruket och de hot bröderna levt med som en ”mörk hemlighet”. Det kan tolkas som ett uttryck för att brödernas uppväxt varit svår men också att det de fått uppleva varit fel och orätt. En mörk hemlighet är en beskrivning som kan ge negativa associationer till att något är fel vilket i citatet inkluderar spelmissbruk. Genom formuleringen kan uttolkas att det till och med är skamfullt om hemligheten kommer ut, något som tillskriver en stämpling av beteendet som avvikande eller felaktigt. Spelmissbruket kopplas även samman med dödshot, droger och lögner. Även om det inte uttrycks vad som av ovan är orsakat av vad, förbinds de olika handlingarna med varandra genom att staplas efter varandra. Vilket kan tolkas som en konstruktion av alla handlingar, inklusive spelmissbruk som farligt, vilket även tillskriver den handlande personen egenskaper som farlig och opålitlig.

Bröderna berättar självmant om sin historia och det de varit med om, något som ger dem kontroll över hur informationen ska formuleras och i viss mån hur den kommer presenteras och tolkas. Goffman uttrycker att personer som är anhöriga till stigmatiserade personer kan riskera att av omgivningen räknas som en enhet med den stigmatiserade personen varför ett stigma även kan tillskrivas de anhöriga (1972:38). Utifrån ett sådant perspektiv kan tolkas att brödernas berättelse delvis är ett vis för dem att själva definiera det som hänt och därigenom skapa informationskontroll och således försöka avskriva sig ett stigma (Goffman 1972:107). En av bröderna uttrycker sig som följer:

Spelmissbruk är ett stort problem hos många och det är så lätt att man glömmer bort hur de anhöriga drabbas, säger X

Citatet är ytterligare ett exempel på hur och när spel om pengar konstrueras som ett socialt problem då det uttrycks drabba många, både individen själv och dess omgivning. Samt att det är något som bör förändras just för att det drabbar många negativt. Vidare framkommer i artikeln att pappan genomgått behandling för spelmissbruk vilket visar att det är något som är möjligt att förändra. En beskrivning av spelproblematik som omfattande återfinns även i Expressens artikel; *Bedragare lurade kvinna på 1,8 miljoner* (Expressen TT 2020). Artikeln handlar om en man i spelmissbruk som sålt en fastighet som han inte själv ägt till en kvinna som succesivt fört över stora summor pengar till honom.

... döms till två års fängelse för bland annat grovt bedrägeri efter att ha lurat ett tiotal personer på pengar... Mannen ska ha sagt till henne att han hade för avsikt att sälja en fastighet som han aldrig ägt. Pengarna använde mannen för att mätta sitt spelmissbruk. Mannen har även bedragit tio andra personer.

Här kan identifieras en tydlig markering av att agerandet varit orätt, dels genom hänvisningen till domen för bedrägeri – en formell regel, dels genom att beskriva om vad mannen ljugit om för att få tillgång till pengarna. Mannen konstrueras även som förövre. Fortsatt, ”... efter att ha lurat ett tiotal personer på pengar...” är en formulering som skapar en bild av en mängd personer som blivit lurade av mannen. Ett tiotal personer kan vara allt från 10 till 90 varför läsaren till en början ges fritt utrymme att själv avgöra hur stort problemet är utifrån artikelns information. Utifrån uttrycket ”tiotal” kan mannen ha lurat betydligt fler än enbart tio personer vilket senare framkommer i texten. Det ger en bild av att händelsen varit mer

omfattande än vad den faktiskt varit. Loseke pekar även på att framställningen av ett fenomen som mer omfattande än vad det faktiskt är, är ett sätt att försöka övertala sin publik om att anspråket på fenomenet som socialt problem är befogat (Loseke 2003:57). Vidare skapar formuleringen ”Mätta sitt spelmissbruk” en form av alienation till spelmissbruket, som att det är något som existerar utanför en mänsklig kropp. Nästan som ett monster. Även i den formuleringen kan utläsas att agerandet anses som orätt och att individen själv bär ansvaret för sina handlingar vilket tillför ett stigma. I detta fall ett stigma kopplat till den personliga karaktären (Hilte 1996:120). Vidare är det inte mannen själv som öppnar upp om sitt beteende utan han blir ertappad med beteendet. Det gör att han inte själv får informationskontroll över hur det ska beskrivas vilket enligt Goffman kan ge svårigheter för stigmatiserade individer att passera i eller bli av med sitt stigma (Goffman 1972:98, 107).

Aftonbladet beskriver i artikeln *Jag fick fråga folk om jag kunde låna pengar* (Berander 2020) om en inom fotbollen framgångsrik man som kämpat med spelproblematik och som sedan avstått från spel. Nedan citat visar på hur spel om pengar konstrueras som orätt, möjligt att förändra men också önskvärt att förändra.

Förra året var han fast i ett spelmissbruk och skuldsatt. – jag tappade kontrollen och satt uppe hela nätter...

...Han fick stora problem med sitt spelande. Till följd av det sov han dåligt, skaffade dåliga matvanor och gick upp i vikt. – Jag fick fråga om jag kunde låna pengar. Det är inte jättekul att behöva göra det. Men när man är i den mörka zonen så tänker man inte, typ, säger han.

Genom ovan formuleringar belyser tidningen sådant som anses vara negativa konsekvenser vilka kan ha varit orsakade av spelandet, något som även tyder på att ett sådant beteende inte är önskvärt och leder till ohälsa. Spelandet konstrueras här som ett socialt problem och mannen som offer för det sociala problemet samtidigt som ansvaret för hans situation i stort placeras hos honom själv. Här kan en gränsdragning av när spel om pengar konstrueras som negativt identifieras. Det först när negativa, exempelvis hälsokonsekvenser som mannen upplever i kontexten av förluster, uppkommer. Som kontrast kan Expressens artikel *Kockens galna succé: Drog in en ny storvinst jämföras* (Svensson 2020b). Kocken uppger att han studerar trav på nätterna och säger att ”Sova kan man göra när man dör, säger han och

skrattar...det räcker med några timmars sömn”. I kontexten vinst är ett liknande beteende inte betraktat som ett problem vilket understryker förluster som en avgörande del i konstruktionen av spel om pengar som ett socialt problem. Fortsatt i Aftonbladets artikel *Jag fick fråga om jag kunde låna pengar* (Berander 2020) beskrivs hur mannen tog sig ur spelmissbruket och Aftonbladet uttrycker sig som följer:

Det var tillslut hans föräldrar som hjälpte honom att komma på rätt väg igen.

... X verkar äntligen ha hittat sitt sammanhang.

Utdragen konstruerar en bild av att ”rätt väg” inte var den väg som X var på, i form av den spelproblematik som tidigare lyfts i artikeln. Vidare belyses även att X inte på egen hand kunde motivera sig till att sluta spela genom formuleringen ”Det var tillslut hans föräldrar som hjälpte honom...”. Det ger sken av att lång tid av spelproblematik förflutit och att X inte på eget initiativ kunnat eller önskat sluta spela. Även formuleringen ”...X verkar äntligen funnit sitt sammanhang” konstruerar en markör av att tidigare sammanhang inte varit önskvärt. Det beskriver även spelandet som något som är möjligt och önskvärt att förändra då han kommit på ”rätt väg” igen. Mannen konstrueras även som ansvarig för sin situation och hans problemspelande, något som kan medföra en ökad känsla av skam (Hing Russeel Gainbury et. Al 2016:851f).

Expressens artikel *X spelade bort 4,5 miljoner på 90 minuter* (Ögren 2020) beskriver en framgångsrik fotbollsspelare som berättar om sitt spelmissbruk och hur snabbt det gick att förlora stora summor pengar.

”Rött, svart, rött, svart. Hur svårt kan det vara?”, Tänkte X innan han förlorade miljoner på 90 minuter.

Utdraget ovan kan tolkas konstruera en bild av mannen som lättlurad och naiv genom framställningen av hans tankar om spelet som enkelt i förhållande till framställningen av hur fort han förlorade stora summor pengar. Naivitet är av allmänheten inte en eftersträvansvärd egenskap varför mannens agerande i ljuset av den här konstruktionen inte är eftersträvansvärt och betraktat som felaktigt.

– Det var för riskabelt – till och med för mig. Det var en väckarklocka som hjälpte mig att bryta förbannelsen.

Mannen beskriver här att han kommit till insikt i det problematiska som handlandet inneburit och kan tolkas som att han nu tar avstånd från det tidigare spelandet. Faktumet att personen känner behovet av att ta avstånd från spelandet offentligt innebär även en medvetenhet om att det av allmänheten ses som felaktigt. Vidare ges problemspelet en än gång en annan form, utanför den egna kroppen. I detta fall av honom själv och i formen av en förbannelse.

Ordvalet ”Förbannelse” ger associationer till något som inte valts frivilligt och med syfte att bringa olycka. Olyckan konstrueras här som spelproblematiken, vilket dels tillskriver mannen en offerroll (Loseke 2003:80) men kan samtidigt tolkas vara ett handlande som är orätt. Ofrivilligheten i förbannelsen kan också tolkas konstruera ett minskat ansvar.

I Aftonbladets artikel *XX miljonsmäll: Förstör människoliv* (R. Karlsson 2020) beskrivs en annan vinkling av spel om pengar som ett socialt problem då det i motsats från tidigare artiklar huvudsakligen fokuseras på spelföretagen och inte spelaren själv.

Entreprenören spelade bort 25,5 miljoner kronor på bettingssajten Unibet...
... Nu ligger han i klinch med spelbolaget Unibet som han är minst sagt arg på. Han berättar att spelsajten brukade sätta in pengar på hans konto när han varit offline i 24 timmar för att locka tillbaka honom.

Hur mår du under perioden du spelade bort miljoner? – Man är besatt, mår fruktansvärt och är lätt att utnyttja.

Tidningarna skapar en snäv definition av när spel om pengar är farligt genom att enbart inkludera allvarligt problemspelande vilket gett negativa konsekvenser för den enskilde. Reportagen ger utrymme till de stora summor som spelats bort, hur mycket individerna förlorat och de konsekvenser som spelet gett för individerna, däribland nedsatt hälsa, förstörda relationer och försämrat psykiskt mående. Något som skapar en definition och ram för vad som är skadligt när det kommer till spel om pengar, vilket främst beskrivs som de stora förlusterna av pengar vilka kopplas samman med ett psykiskt dåligt mående. Vid vinster av pengar beskrivs spel om pengar inte som skadligt.

Tidningen skapar också genom sitt val av publicerade artiklar en bild av att det finns två orsaker till problematiskt spelande, antingen orsakat av individen själv eller av spelindustrin. Det är en förenklande konstruktion av orsak och verkan då verkligheten är nyanserad och består av många bidragande faktorer (Loseke 2003:59). Så som framkommit i Swelogs fördjupningsstudie, *Risk- och skyddsfaktorer för problemspelande* (Statens Folkhälsoinstitut 2013). Exempelvis att högre risk för spel finns vid ökad tillgång och att större tillgångar till spelmaskiner finns på geografiska platser med en lägre socioekonomisk status än på platser med högre socioekonomisk status. Vidare kan spel även bero på uppväxtförhållanden och psykiskt mående sedan tidigare varför en slutsats av orsak och verkan är svår och komplicerad att dra.

En förklaring till spelproblematik som orsakat av antingen individen själv eller spelbranschen är problematiskt. Problematiken uppstår när hävdade orsaksanspråk blir typifieringar och på så vis tagna som sanning och allmängiltiga. Det kan också verka stigmatiserande gentemot individen och kan tillskriva föreställningar om offerskap eller förövare (Loseke 2003:83).

8.2 SPELARE SOM FÖRÖVARE

Vem går att lita på, vem är ansvarig för det onda som inträffat? Vid tillskrivningen av någon som förövare är det just ansvar vi vill utkräva och för att det ska bli möjligt krävs att någon med avsikt handlat felaktigt och det utan god anledning (Loseke 2003:84). Vid en sådan konstruktion kan förövaren sättas i kontrast mot ett så kallat ideellt och oskyldigt offer som inte varit inblandad i händelsen från början, även tillskrivningar av personer som farliga kan konstruera förövare (ibid). Av Expressens artikel *X spelade bort 4,5 miljoner på 90 minuter* (Ögren 2020) som lyfts i analysens föregående avsnitt skrivs även:

Bland annat dömdes han 2018 till fotboja i 50 dagar efter en misshandel av en taxichaufför. X har även berättat öppet om sitt spelmissbruk.

Utdraget ovan kopplar implicit ihop spelproblematiken med misshandeln vilket kan ge associationer till att spelmissbruk för med sig kriminalitet eller vice versa varvid en konstruktion av problemspelare som farliga. Liknande konstruktioner går att finna i Expressens artikel *Misstänkte elitdomaren erkänner spelberoende* (Johannesson 2020).

Artikeln handlar en man som varit elitdomare i fotboll men som efter misstankarna om bedrägeri för att få pengar till spel, stängts av som domare.

Den svenska elitdomaren som sitter häktad misstänkt för grova bedrägerier är spelberoende. Enligt kriminalvården ”exploderade” hans spelande för tre år sedan, skriver GP.

Här kan utläsas att mannens beteende inte är accepterat av allmänheten genom att det är ett beteende som av allmänheten också sanktionerats – en formell regel. Samtidigt tillskrivs spelandet en farlig och okontrollerbar egenskap genom formuleringen ”exploderade”. En metafor som antyder att spelandet och beteendet är farligt och eskalerande. Vidare kan tolkas att sammankopplingen mellan spelmissbruket och misstanken för grova bedrägerier konstruerar en bild av att spelmissbruk kan riskera leda till kriminella handlingar. Av texten konstrueras en bild av att ett spelberoende inte är en rättfärdigande anledning till att begå ett bedrägeri. Det även om mannen enbart är misstänkt och inget kunnat säkerställas än.

Under utredningen mot mannen framkommer det att han är spelberoende, och har finansierat sitt spelande med brottslig verksamhet... han har då spelat ”för så mycket han har kunnat”

Här beskrivs mannens spelande som ett medvetet val genom formuleringen ”han har då spelat ” för så mycket han har kunnat”. Spelet blir här även konstruerat som orsaken till den brottsliga verksamheten då spelet är motivet för att få in mer pengar. Genom att det framställs som ett medvetet och avsiktligt val och agerande är det även mannen i fråga som tillskrivs ansvaret för det. Det är således inte konstruerat som orsakat av en olycka och som tidigare nämnts konstrueras inte spelberoendet i sig utgöra en rättfärdigad anledning till agerandet varför personen tillskrivs skuld och en roll som förövare (Loseke 2003:83). En domarbas uttrycker sig följande om det inträffade:

... Det är en sjukdom och tragiskt för den här människan... Om man sätter det i kontexten att han dömer fotboll så är det såklart en jättedålig kombination. Då kommer alltid misstankarna finnas där säger domarbasen X Johannesson...

Det här är en av de få gånger som spelberoende beskrivs som en sjukdom, men också en av de få gångerna som en person som konstruerats som förövare också tillskrivs sympati. I det här

fallet kan det tolkas som att en beskrivning av spelberoende som en sjukdom medför sympati då sjukdomar inte ses som kontrollerbara på samma vis som individuella beslut. Vidare kan tillskrivningen av beteendet som en sjukdom förklara personen som skyldig till beteendet men avskriver samtidigt en del av ansvaret för det (Loseke 2003:86). Uttalandet ”Då kommer alltid misstankarna finnas där” säger även något om att den f.d. domaren kommer få svårt att återvinna förtroende från omgivningen och kanske mycket svårt att återgå till sitt jobb. Misstankarna om bedrägeri som kopplats samman med spelberoendet medför således ett stigma och en bild av att personer med spelberoende inte går att lita på. En sådan bild konstrueras även av utdraget nedan.

Enligt Sportexpressens uppgifter har han haft hundratusentals skulder de senaste åren – och så sent som i mars i år stal han en bakmaskin för ett värde av drygt 1200 kronor från en Ica Maxi-butik.

Genom utdraget framställs mannen som opålitlig och desperat genom att exemplet om den stulna bakmaskinen tas upp. En sådan stöld kan ses som trivial i jämförelse med de skulder mannen haft som tidigare nämns som ”hundratusentals skulder”.

Tidigare nämnd artikel *Bröderna X om sin mörka hemlighet* (Kingdahl 2020) av Expressen, har även Aftonbladet rapporterat om men då under titeln *Jag sov med pistolen vid sängen* (M. Karlsson 2020). Framställningen av brödernas uppväxt är liknande men artikeln fokuserar i större utsträckning på faderns spelmissbruk och vad som till följd av det skedde.

Pappa X var spelberoende, drev illegala svartklubbar och gjorde tvivelaktiga konstaffärer. Det var en ond spiral av skenande spelmissbruk, enorma skulder, ständiga lögnar, byten av telefonnummer och behov av att behöva gömma sig.

De berättade om hur deras pappa var skyldig systemen man 850 000 kronor och hur han hade lurat ”Polacken” (som slitit hårt för att bygga upp ett persiennföretag) på flera miljoner.

Här framställs fadern i större utsträckning som en förövare. Dels då stora skulder inom familjen nämns, dels genom beskrivningen av att han lurat en hårt arbetande man. ”Polacken” beskrivs här som ett oskyldigt offer då det enligt beskrivningen framstår som att tidigare inte haft det lätt och han gjort saker på ett korrekt vis, genom att slita hårt och arbeta. Det skapar

även en stor kontrast till pappans leverne som beskrivs i det tidigare citatet genom ”svartklubbar och tvivelaktiga konstaffärer”. Kontrasterna blir talande och en bild av gott och ont konstrueras där den spelberoende pappan tillskrivs en roll som föröväre. En av bröderna/sönerna uttrycker sig följande:

Det har varit en jävla skam att leva med, samtidigt som vi velat rädda och skydda pappa. Vi berättade inte för någon och bara vi inom familjen visste. Än idag skäms vi och det är svårt att berätta.

Det blev ett så stort och omfattande projekt att få ordning på skulderna att de ett tag funderade på att ta honom utomlands för att gömma honom... Till slut gick pappa i botten, fick insikt om sitt spelmissbruk och genomgick behandling.

I utdraget beskrivs en bild av att pappans spelberoende tärt på bröderna och familjen varför det också varit en börda för de anhöriga att hantera situationen vilka på så vis konstrueras som offer för faderns spelmissbruk. Pappan tillskrivs även en avvikande roll genom den skam som bröderna fortfarande känner inför deras pappas beteende kan innebära att rollen som avvikande kan vara svår för pappan att avskrika sig. Det konstrueras vidare en bild av att beteendet är önskvärt att förändra men också möjligt genom beskrivningen av beteendets påverkan på familjen samt pappans insikt och genomförda behandling. Det kan riskera att konstruera en bild av att personer med spelproblematik når insikt först när de nått botten.

Ytterligare en konstruktion av spelare som föröväre kan uttolkas ur Expressens artikel *Hemligheten småbarnsmamman var beredd att mörda för* (Malmgren 2020). Artikeln beskriver en kvinna som för man och barn hemlighållit ett tilltagande spelberoende under lång tid. Artikeln beskriver hur hon för att ha råd med sitt spelande bland annat låtsas ha en cancerdiagnos för att få bidrag från släkten, tagit lån i makens namn samt förfalskat hans namnteckning för att höja summan på hans livförsäkring och även planerat att ta livet av honom. Kvinnan dömdes till sju års fängelse för mordförsök, grov mordbrand och grovt bedrägeri. Det här är även ett av de få kvinnliga porträtten som beskriver spel om pengar. Expressen skriver:

Vad ingen visste var att småbarnsmamman var fast i ett djupt spelmissbruk. Hon var djupt skuldsatt och hade spelat bort miljontals kronor på nät-casinet

Ovan konstrueras en bild av kvinnan som opålitlig och oansvarig förälder. Tidningen väljer att benämna kvinnan med formuleringen ”småbarnsmamman” istället för exempelvis ”kvinnan”. Att tidningen väljer att trycka på att hon är mamma konstruerar en bakomliggande bild av barnen som offer för mammans agerande som i kontrast tillskrivs en förövarroll. Den normativa bilden av barn är att de är oskyldiga och maktlösa, vilket konstruerar kvinnan som en än värre förövare. Att fokusera på offren för någons handlande är som tidigare nämnt även ett vis att konstruera en förövare (Loseke 2003:85). Mödrar ska enligt normen ta hand om sina barn vilket formuleringen i utdraget ovan indikerar att hon inte gjort utan snarare riskerat deras framtid.

När fasaden var på väg att rämna gjorde hon allt i sin väg för att skydda hemligheten. Hon tecknade en livförsäkring på sin sambo – och ritade upp en plan för att giftmörda honom.

Först berättade småbarnsmamman för familj och vänner att hon drabbats av cancer. ... Cancerdiagnosen var en bluff.

... upptäckte man att kvinnan förfalskat sin sambos signatur och tagit ut en maximal livförsäkring i hans namn.

Kvinnan konstrueras i utdragen ovan som opålitlig och desperat genom framställningen av stora lögner och skadliga planer. Vidare konstrueras den spelande kvinnan till förövare genom att hennes val presenteras som genomtänkta och avsiktliga med spelandet som det bakomliggande motivet. Hon har brutit mot formella och informella regler vilka hon även tillskrivs ansvar för.

8.3 SPELARE SOM DRABBADE

Framställningen av människor som offer är inte logisk utifrån omständigheterna att en person upplevt något negativt som också skadat honom. Konstruktionen av någon som offer sker först när omgivningen anser att någon gjort sig förtjänt av sympatier (Loseke 2003:78f). I kommande analys analyseras hur tidningarna konstruerar personer som spelar om pengar som offer. Jag är däremot medveten om att det kan finnas andra offer i kontexten problemspelande, så som anhöriga eller nära vänner även om detta inte lyfts i aktuellt avsnitt.

Aftonbladet intervjuar två forskare som gjort studier inom ämnet spelberoende i artikeln *Risk för ökat spelberoende efter pandemin* (Aftonbladet TT 2020).

Trots trisstress, psykisk ohälsa och social isolering under pandemin har svenskarnas spel om pengar minskat, visar två nya studier. Men samtidigt har spelandet ökat i en redan sårbar grupp – som också höjt sin alkoholkonsumtion.

Den lilla grupp som hade ökat sitt spelande hade mer spelande än andra. De hade också höjt sin alkoholkonsumtion under pandemin. Det är en liten grupp men det är problematiskt när en redan sårbar grupp spelar mer...

Framställningen av en redan sårbar grupp som till följd av pandemin fått en ytterligare försämrad situation konstruerar ett offerskap. Det då gruppen i relation till en yttre omständighet, pandemin, är maktlös och till följd av detta lider men (Loseke 2003:79). Gruppen framställs här lida men av både det ökade spelandet och den ökade alkoholkonsumtionen. Det skapas även en kontrast mellan spelarna som trots pandemin minskat sin spelkonsumtion och de spelare som under samma omständigheter istället ökat sin spelkonsumtion. Kontrasten kan tolkas konstruera gruppen som än mer sårbar och med en lägre motståndskraft än övriga.

Av Expressens artikel *X berättar om missbruket* (Koskelainen 2020), som tidigare i analysen diskuterats fast publicerad av Aftonbladet under titeln *Jag skulle passa mig för att ha sex* (A. och H. Shimoda 2020). I Expressens artikel beskrivs en framgångsrik man som kommit över sitt spelmissbruk med barnen som motivation.

Han beskriver sitt spelmissbruk som ”en drog starkare och hemskare än alkohol”.

I söndagsintervjun lyfter han fram sin relation till sin son och bonusson som har fungerat likt en ”vaccination” och hjälpt honom hålla sig borta från alkohol, droger och spelmissbruk.

Bilden av mannen som en familjefar konstruerar en bild av att han är en godhjärtad person förtjänt av sympati och att ett svårt spelmissbruk kan drabba vem som helst då mannen genom beskrivningen också blir mer relaterbar (Loseke 2003:81). Vidare konstruerar ordvalet ”vaccination” en medikaliserad bild av spelmissbruket genom behovet av att bli botad. Det kan konstruera en bild av spelmissbruket som en okontrollerbar faktor för mannen, något han drabbats av utan eget ansvar,

något som gör anspråk på att konstruera mannen som värdig av sympatier (Loseke 2003:79). Aftonbladet rapporterar om samma story men då med titeln *Jag skulle passa mig för att ha sex* (A. och H Shimoda 2020). Artikeln är mer ingående och längre än Expressens. Mannen uttrycker sig så här angående den psykisk ohälsa han upplevt till följd av alkohol och spelmissbruk:

Man isolerar sig, men folk går också iväg och jag förstår det. Men så finns det några som stannar kvar... Man kanske inte är värd det, men man får vara glad för att de är kvar.

Jag lider av att jag inte tror på mig själv, många tycker att jag är styv i korken, men så mycket självförtroende har jag inte, säger han.

Av formuleringarna ovan konstrueras en bild av att mannen lidit men av det han gått igenom. Genom en form av erkännande, acceptans och i viss mån avståndstagande från sina tidigare val konstrueras också en bild av en högre moralisk ståndpunkt än om mannen inte på eget initiativ berättat om sina erfarenheter utan istället blivit ”ertappad”. Det exempelvis genom uttrycket ”man kanske inte är värd det”, något som också väcker sympatier. Ytterligare konstruktioner av den moraliskt goda som drabbad går att återfinna i Expressens artikel *X om missbruket – spelade för 55 miljoner* (Oxblod 2020). Här framställs en framgångsrik man som tagit juridisk strid mot ett spelbolag.

XX har också kämpat med ett svårt spelmissbruk och i juni gick han ut med att han tar strid mot speljätten Unibet.

Ordvalet ”speljätten” konstruerar en bild av parterna som ojämlika i storlek. Mannen konstrueras underförstått som den mindre av parterna och i underläge medan spelbolaget ges rollen som den större och som ansvarsbärare för den mindres olycka. Den olycka som mannen i fråga upplevt, konstrueras även vara orsakad av en yttre omständighet, i detta fall spelbolagets metoder. Något som medför sympati för honom som offer då olyckan orsakats av något som han inte själv styrt över.

- När jag ser ett slagsmål så håller jag alltid på den lilla, och jag tar strid mot den stora.
... De har hjälpt till att föröda mitt livs ekonomi. Det har vart mina egna beslut hela vägen men jag har haft en bra crackdealer i Unibet...

Ovan konstrueras även en bild av huvudpersonen som ett offer, i detta fall inte ett offer för spelmissbruk utan för spelbranschens metoder. Mannen konstrueras även som moraliskt god genom

hans försvarande av den lilla parten, något som konstruerar honom som värdig av sympatier. Det skapar nästan en Bamsereferens, är man stor och stark måste man också vara snäll, så även om man är ett spelbolag. Genom tidigare utdrag konstruerades även mannen själv som den lilla varför formuleringen ovan även konstruerar en bild av mannen som modig. Vidare kan utdraget tolkas som motsägelsefullt genom formuleringen av att det varit mannens beslut hela vägen, samtidigt som spelbolaget beskrivs ha hjälpt till att föröda hans livs ekonomi samt agerat droglangare. Ordvalet ”crackdealer” kan tolkas skapa en bild av spelbolaget som stora och farliga aktörer vilka mannen inte upplevt sig ha en chans mot och som snärjt honom i ett hårt grepp.

Unibet (m.fl.) jobbar med dubiösa metoder och förstör människoliv...

Här konstrueras spelbolaget inte enbart förstöra personers ekonomi utan även människoliv. Det skapar även en generaliserande bild av mannens upplevelser som förs över på flera av spelbolagets spelare, varför det också kan tolkas konstruera alla spelare som möjliga offer för spelbolagets metoder. Att konstruera vem som helst som potentiellt offer gör att en konstruktion av drabbningen som randomiserad skapas. Därav finns det inte heller något som offret kunnat göra för att förhindra skadan och bör därav ses som oskyldig och värdig av sympatier i en roll som offer (Loseke 2003:80).

Personerna i nämnda artiklar har bland annat konstruerats som maktlösa, oskyldiga, moraliska och negativt drabbade större eller mindre grad vilket alla är vis att konstruera offer på (Loseke 2003:79).

9. AVSLUTANDE DISKUSSION

Genom analys av empirin har en tydlig distinktion identifierats av när och hur spel om pengar blir problematiskt. Det har främst visat sig genom vikten av om spelaren i reportagen vinner eller inte vinner. Om spelaren vinner konstrueras spelet som en möjliggörare och en dörröppnare. Dels genom konstruktionen av vinster som vanliga och lättillgängliga dels genom de möjligheter som vinsten kan erbjuda. I kontexten vinst har materialet inte enbart konstruerat spel som ofarligt utan även i viss mån konstruerat det som önskvärt och tryggt genom både länkar till spelsidor eller olika system till trav. Studien av Palmer et al. (2017:1288) visade att spel om pengar i sig inte tillskrevs ett stigma utan att detta gjordes först när spel om pengar medförde negativa konsekvenser för den enskilde eller anhöriga. Det är ett resultat som min studie till viss del kan bekräfta men också vidareutveckla. Genom tidningarnas framställning av spel om pengar som resulterande i vinster konstrueras en bild av

spel som ofarligt, acceptabelt och utan tillskrivningar av stigma. Spelandet om pengar konstrueras resultera i vinster och blir således inte enbart accepterat utan även önskvärt. Allt är bra så länge du vinner – och folk vinner ofta. Vidare är det i kontexten vinst främst okända personer som porträtteras vilket kan konstruera en bild av att allt är möjligt hos läsare.

I kontrast har spel om pengar i kontexten förlust konstruerats i samband med spelproblematik eller beroende. Då konstrueras spel om pengar på ett mer avskräckande vis genom konstruktionen av att spelproblem och förluster innebär stora negativa konsekvenser för den enskilde och/eller närstående. Det skapas en konstruktion av att spel om pengar i den här kontexten är orätt och drabbar flertalet personer, både anhöriga och individen själv, ibland även utomstående personer. Vidare framställs spel om pengar som både möjligt och önskvärt att förändra då reportagen många gånger publicerar artiklar om personer som överkommit en svår spelproblematik vilket då konstrueras som något positivt. På så vis konstrueras spel om pengar som ett socialt problem. Vid porträtt av problemspelande och beroende har flertalet framstående personer, främst inom idrott, porträtterats och som själva valt att berätta om sin historia vilka då fått en informationskontroll och ett tolkningsföreträde på sin egen historia, en möjlighet som inte alla ges. I det sambandet konstrueras personerna som haft spelproblematik många gånger som offer då den svåra tiden som beskrivs görs så med fokus på maktlöshet, förödande konsekvenser och avståndstagande från tidigare beslut av personerna.

När spelare inte intervjuats och getts möjlighet att beskriva sin situation har de i större utsträckning konstruerats som förövare av tidningarna, beskrivningar som även medfört en stigmatisering. Studien har visat att det finns en dissonans mellan resultat i tidigare forskning och tidningarnas konstruktion av bland annat orsakerna till och bilden av personer med spelproblematik. I vissa fall har tidningarna som återberättande och sekundära *claims-makers* konstruerat personer med spelproblematik som förövare med brister i karaktär och med fokus på bland annat bedrägerier eller brottsliga handlingar. Till skillnad från detta framgick i studien av Hing et al. (2016:859) att personer med spelproblematik inte av respondenterna sågs som farliga eller att spelproblematiken var orsakad av brister i karaktären. Istället fanns en uppfattning om att personer med spelproblematik snarare är mer benägna att skada sig själva än andra. Kan skillnaderna mellan folkets och tidningarnas uppfattningar om spelproblematik innebära en sådan förändringstid som Brune (SOU 2006:21) syftar till? En förändring från en stigmatiserande tillskrivning till en ökad förståelse för innebörden av de mångfacetterade svårigheter som spel om pengar kan medföra?

För individer som i stor omfattning spelar om pengar eller till och med har ett riskspelande kan tidningarnas bild av när spel blir problematiskt försvåra ett hjälpsökandeprocess då konstruktionerna av problemspelande inte innehåller några gråzoner. Det kan göra att individen inte kan identifiera sig i reportagen eller tänker att hens spelande i ”alla fall inte är så illa” som för personen i reportaget. Det skulle således även kunna försvåra att få insikt i sin egen problematik om den inte yttrar sig på ett snarlikt och lika allvarligt vis som för personerna i reportagen. En risk med detta kan vara att spel om pengar av allmänheten enbart uppfattas som skadligt eller problematiskt först när det gått mycket långt och utvecklats till ett missbruk eller beroende. Det kan vara en riskabel uppfattning då det kan leda till att exempelvis yrkesverksamma missar signaler som kan tyda på riskbruk vilket kan leda till ett potentiellt spelmissbruk/beroende. Det kan även göra det svårare att arbeta förebyggande då fokus många gånger ligger på den mest allvarliga spelproblematiken.

Sammankopplingar mellan personer med problemspelande och kriminella handlingar kan även riskera att skapa generaliserade typifieringar. De extrema bilderna som lyfts kan då bli allmängiltiga och överförs till andra personer med spelproblematik. Således kan en sådan generaliserad bild medföra stigma till personer med spelproblematik även om de inte begått några kriminella handlingar vilket kan påverka individen negativt och tillföra ytterligare skam och önskan om att dölja sitt spelande. Därav vore det av intresse att vidare undersöka området med fokus på hur personer som lever med en spelproblematik upplever pressens beskrivningar av spelproblematik. Vidare vore det för framtida forskning intressant att undersöka upplevelsen av omgivningens och vårdens bemötande och hur det påverkat den enskilde. Vad kan omgivningen och yrkesprofessionella göra för att underlätta en hjälpsökande process?

10. LITTERATURLISTA

Becker, H.S. (2006). Utanför: avvikandets sociologi. Lund: Arkiv

Berger, P.L. & Luckmann, T. (1967). The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge. New York: Anchor Books.

- Bergmark (2012) *Om medikaliseringen av svensk missbrukarvård*. Socialvetenskaplig tidskrift nr. 3 - 4. [file:///C:/Users/Ebba/Downloads/15736-Artikeltext-40360-1-10-20160412%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ebba/Downloads/15736-Artikeltext-40360-1-10-20160412%20(1).pdf)
- Blomberg, H., Kroll, C., Lundström, T., & Swärd, H. (Red.) (2004). Sociala problem och socialpolitik i massmedier. Studentlitteratur AB.
- Bryman, A. (2011). Samhällsvetenskapliga metoder. (2:7 [rev.] uppl.) Malmö: Liber.
- Butler, N., Quigg, Z., Bates, R. *et al.* Gambling with Your Health: Associations Between Gambling Problem Severity and Health Risk Behaviours, Health and Wellbeing. *J Gamb Stud* **36**, 527–538 (2020). <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09902-8>
- Dearing, J.W. & Rogers, E.M. (1996). Agenda-setting. Thousand Oaks: Sage.
- Folkhälsomyndigheten (2020) Spelandet I Sverige.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/spelande/> Hämtad: 2021-01-04.
- Folkhälsomyndigheten (2020) Ojämlighet och spel.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/ojamlikhet-och-spel/> Hämtad: 2021-01-04.
- Folkhälsomyndigheten (2020) Jämlikhetskommissionen vill se åtgärder på spelområdet.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/nyhetsarkiv/2020/jamlikhetskommissionen-vill-se-atgarder-pa-spelområdet/> Hämtad: 2021-01-04.
- Folkhälsomyndigheten (2018) *Problem med spel om pengar – vi reder ut begreppen*. Östersund: Folkhälsomyndigheten.
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/1113ad1d97704de3ba95d011a4488180/problem-med-spel-om-pengar-vi-reder-ut-begreppen-01384-2017-8-181113.pdf>
Hämtad: 2021-01-04

- Folkhälsomyndigheten (2017) ”Spelmissbruk skrivs in i socialtjänstlagen och hälso- och sjukvårdslagen”. Hämtad 2020-10-29. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2017/juni/spelmissbruk-skrivs-in-i-socialtjanstlagen-och-halso-och-sjukvardslagen/> Hämtad: 2021-01-04
- Forsström, David; Samuelsson, Eva (2018): Utbud av stöd och behandling för spelproblem. En studie om utmaningar inför förtydligt ansvar i lagstiftningen. Research Reports in Public Health Sciences. Preprint. <https://doi.org/10.17045/sthlmuni.6015458.v1>
- Goffman, E. (1972). Stigma: den avvikandes roll och identitet. Stockholm: Norstedts förlag.
- Herek, G. M., & Capitano, J. P. (1999). AIDS Stigma and Sexual Prejudice. *American Behavioral Scientist*, 42(7), 1130–1147. <https://doi.org/10.1177/0002764299042007006>
- Hilte, M. (1996). Avvikande beteende: en sociologisk introduktion. Lund: Studentlitteratur.
- Hing, N., Russell, A.M.T., Gainsbury, S.M. *et al.* The Public Stigma of Problem Gambling: Its Nature and Relative Intensity Compared to Other Health Conditions. *J Gambl Stud* 32, 847–864 (2016). <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9580-8>
- Hjerm, M., Lindgren, S. & Nilsson, M. (2014). *Introduktion till samhällsvetenskaplig analys*. (2., [utök. och uppdaterade] uppl.) Malmö: Gleerups
- Håkansson A, Karlsson A and Widinghoff C (2018) Primary and Secondary Diagnoses of Gambling Disorder and Psychiatric Comorbidity in the Swedish Health Care System—A Nationwide Register Study. *Front. Psychiatry* 9:426. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00426>
- Joanne Lloyd, Keith Hawton, William H. Dutton, John R. Geddes, Guy M. Goodwin & Robert D. Rogers (2016) Thoughts and acts of self-harm, and suicidal ideation, in

online gamblers, *International Gambling Studies*, 16:3, 408-423,
DOI:10.1080/14459795.2016.1214166

Justesen, L. & Mik-Meyer, N. (2011). *Kvalitativa metoder: från vetenskapsteori till praktik*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Loseke, D.R. (2003). *Thinking about social problems: an introduction to constructionist perspectives*. (2. ed.) New York: Aldine de Gruyter.

Orvesto konsument 2019:1 (2019) *Räckviddsrapport*. Stockholm: KantarSifo.

https://www.kantarsifo.se/sites/default/files/reports/documents/rackviddsrapport_orvesto_konsument_2019_1_0.pdf Hämtad: 2021-01-04

Palmer, B.A., Richardson, E.J., Heesacker, M. *et al.* Public Stigma and the Label of Gambling Disorder: Does it Make a Difference?. *J Gambl Stud* **34**, 1281–1291 (2018).

<https://doi.org/10.1007/s10899-017-9735-x>

Repstad, P. (2016). *Sociologiska perspektiv i vård, omsorg och socialt arbete*. (3., uppdaterade uppl.) Lund: Studentlitteratur.

SBU (2017) *Utvärdering av metoder i hälso- och sjukvården och insatser i socialtjänsten: en metodbok. Kapitel 8; värdering och syntes av studier utförda med kvalitativ analysmetodik*. Stockholm: Statens beredning för medicinsk och social utvärdering.

Hämtad. https://www.sbu.se/globalassets/ebm/metodbok/sbushandbok_kapitel08.pdf

Socialstyrelsen (2018) *Behandling av spelmissbruk och spelberoende Kunskapsstöd med rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten*.

<https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/kunskapsstod/2018-12-5.pdf>

SOU 2006:21. *Mediernas Vi och Dom Mediernas betydelse för den strukturella diskrimineringen*. Rapport av Utredningen om makt, integration och strukturell diskriminering.

<https://www.regeringen.se/contentassets/976435886ee54a6ebda2f149522e9395/medier-nas-vi-och-dom---mediernas-betydelse-for-den-strukturella-diskrimineringen>

Statens folkhälsoinstitut (2013) *Risk- och skyddsfaktorer för problemspelande Resultat från Swelogs fördjupningsstudie*. Östersund: 2013.

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/6d579139d45e43d6ae8e4a053563e-edf/risk-skyddsfaktorer-problemspelande.pdf>

Ågren (2015) Missbruksvårdens medikalisering. *Socialmedicinsk tidskrift* 4:2015

[file:///C:/Users/Ebba/Downloads/1360-3760-2-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ebba/Downloads/1360-3760-2-PB%20(1).pdf)

10.1. EMPIRISKT MATERIAL

Aftonbladet, TT (2020) Risk för ökat spelberoende efter pandemin. *Aftonbladet*, den 17 oktober 2020, nyheter. <https://www.aftonbladet.se/nyheter/a/LnAEpQ/risk-for-okat-spelberoende-efter-pandemin>

Berander, Moa (2020) Jag fick fråga folk om jag kunde låna pengar. *Aftonbladet* den 2 november 2020, Sport. <https://www.aftonbladet.se/sportbladet/fotboll/a/0KKbzB/jag-fick-fraga-folk-om-jag-kunde-lana-pengar>

Berg, Rosanna (2020) Ullared-profilen efter canceroperationen: Nu får det vara slut. *Aftonbladet* den 24 november 2020, nöje. <https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/a/nA9rmd/ullared-profilen-efter-canceroperationen-nu-far-det-vara-slut>

Expressen, TT (2020) Bedragare lurade kvinna på 1,8 miljoner. *Expressen* den 28 september 2020, s. 13.

Expressen (2020) Pantkvittot blev värt 4,4 miljoner. *Expressen* 1 juni 2020. <https://www.expressen.se/brandstudio/svenskaspeltur/pantkvittot-blev-vart-45-miljoner/>

Johannesson, Jacob (2020) Misstänkte elitdomaren erkänner: har ett spelmissbruk. *Expressen* 24 oktober 2020, sport s. 6 - 7.

Karlsson, Mattias (2020) Jag sov med pistolen vid sängen. *Aftonbladet* 24 oktober 2020, intervju s. 8 - 9.

Karlsson, Rasmus (2020) Per Holknechts miljonsmäll: Förstör människoliv. *Aftonbladet* 14 juli 2020, Nöje. <https://www.aftonbladet.se/nojesbladet/a/g755V9/per-holknechts-miljonsmall-forstor-manniskoliv/promo>

Kingdahl, Thomas (2020) Bröderna Lidberg om sin mörka hemlighet. *Expressen* 17 oktober 2020. <https://www.expressen.se/sport/broderna-lidberg-om-sin-morka-hemlighet/>

- Koskelainen, Adam (2020) Croneman berättar om missbruket. *Expressen* 27 september 2020, s. 23
- Malmgren, Kim (2020) Hemligheten småbarnsmamman var beredd att mörda för. *Expressen*, 1 december 2020, s. 22 - 23.
- Oxblod, Aino (2020) Holknekt om missbruket – spelade för 55 miljoner. *Expressen*, 14 juli 2020, s. 31.
- Pettersson, Erik (2020a) Jag har åtta hästar men det kan bli en till. *Aftonbladet*, 28 september 2020. <https://www.aftonbladet.se/sportbladet/trav365/a/KyvxE/jag-har-atta-hastar-men-det-kan-bli-en-till>
- Pettersson, Erik (2020b) Folk har skrivit till mig på Facebook. *Aftonbladet*, 7 september 2020. <https://www.aftonbladet.se/sportbladet/trav365/a/kJ4A1A/folk-har-skrivit-till-mig-pa-facebook>
- Shimoda, Anna & Shimoda, Hans (2020) Jag skulle passa mig för att ha sex. *Aftonbladet* 1 november 2020, s. 24 - 25.
- Svensson, Niklas (2020a) Albin är en av landets hetaste travspelare. *Expressen* 13 augusti 2020. <https://www.expressen.se/sport/trav/albin-ar-en-av-landets-hetaste-travspelare/>
- Svensson, Niklas (2020b) Kockens galna succé: Drog in en ny storvinst. *Expressen* 11 augusti 2020. <https://www.expressen.se/sport/trav/kockens-galna-suce-drog-in-en-ny-storvinst/>
- Söderbäck, Daniel (2020) Jimmy, 35, drog in 1,9 miljoner: Var i chock. *Aftonbladet* 21 juli 2020. <https://www.aftonbladet.se/sportbladet/trav365/a/4q5O1E/jimmy-35-drog-in-19-miljoner-var-i-chock>
- Södermark, Erik & Pinheiro Diamant, Jonathan (2020) Beviset: så kan du lura nya spellagen. *Expressen* 4 juli 2020. <https://www.expressen.se/sport/tips-och-odds/beviset-sa-kan-du-lura-nya-spellagen/>
- Ögren, Vendela (2020) Bendtner spelade bort 4,5 miljoner på 90 minuter. *Expressen* 14 oktober 2020, Sport, s. 5.
- Örtengren, Andreas (2020) Fick chocksamtalet efter oväntade vinsten. *Aftonbladet* 10 november 2020. <https://www.aftonbladet.se/sportbladet/trav365/a/oAAr8R/fick-chocksamtalet-efter-ovantade-vinsten>