



SOCIAL-  
HÖGSKOLAN

# Spelberoende och spelrelaterade stödföreningar under Covid-19-pandemin

*En kvalitativ studie om uppfattningar av spelberoende och arbetet inom  
spelrelaterade stödföreningar under Covid-19-pandemin*

Elin Mäkelä & Emma Johannesson

Kandidatuppsats SOPA63

VT 2021

Handledare: Jayeon Lindellee

# Abstract

Author: Elin Mäkelä and Emma Johannesson

Title: Gambling addiction and gambling-related support associations during the Covid-19-pandemic: A qualitative study of experiences of gambling addiction and the work within gambling-related support associations during the Covid-19-pandemic

Supervisor: Jayeon Lindellee

Assessor: David Hoff

The aim of this study was to examine the experiences of resources/employees concerning gambling addiction and the work within the support organizations targeting gambling addiction during the outbreak of the Covid-19-pandemic. To examine the phenomenon, we conducted seven qualitative semistructured digital interviews with individuals active in Swedish support organizations for gambling addiction whereof the results of the interviews were analyzed by using two psychosocial theoretical frameworks. According to the results of this study, the social environment tends to be strongly affected by an individual's problematic gambling behaviour. In addition, gamblers are prone to experience shame and stigma related to their problematic gambling. During the Covid-19-pandemic, individuals are more isolated than before which according to the interviewees has led to increased levels of psychological distress, gamblers included. However, gamblers have the opportunity to satisfy their needs in terms of gambling despite isolating themselves from their social environment, this through online gambling which according to the interviewees also has increased. Within the support organizations, the interviewees account for a transition from previously offering physical meetings to solely offering digital meetings to the help-seekers. Although the interviewees state that the support organizations have received an increased amount of help-seekers participating during the digital meetings, the interviewees also account for a decrease among the elderly help-seekers. Furthermore, some interviewees give prominence to the loss of a social context which the former physical meetings have provided for the help-seekers.

**Keywords:** Gambling addiction, self-help groups, Covid-19-pandemic, isolation, digitalization

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. INLEDNING</b>	<b>1</b>
1.1 SYFTE	2
1.2 FRÅGESTÄLLNINGAR	2
1.3 FÖRKLARING AV NYCKELTERMER	3
1.3.1 SPELBEROENDE OCH HASARDSPELSYNDROM	3
1.4 ARBETSFÖRDELNING	4
1.5 KUNSKAPSLÄGE	4
1.5.1 SPELBEROENDE OCH HJÄLPSÖKANDE	5
1.5.2 SPELBEROENDE EFTER UTBROTTET AV COVID-19-PANDEMIN	7
1.5.3 STÖDFÖRENINGARNAS ARBETE UNDER COVID-19-PANDEMIN	9
1.5.4 SÖKPROCESS	10
1.5.5 RELEVANS FÖR VÅRT SYFTE	10
<b>2. TEORIANKNYTNING</b>	<b>12</b>
2.1 SOCIAL CONTROL THEORY	12
2.2 STRESS AND COPING THEORY	13
<b>3. METOD</b>	<b>15</b>
3.1 SEMISTRUKTURERADE INTERVJUER	15
3.2 URVALSPROCESS	15
3.2.1 STÖDFÖRENINGAR FÖR SPELBEROENDE	16
3.2.2 PRESENTATION AV INTERVJUPERSONERNA	17
3.3 INSAMLING AV EMPIRI	18
3.4 RESULTAT OCH ANALYS	19
3.5 STUDIENS TILLFÖRLITLIGHET	20
<b>4. ETISKA STÄLLNINGSTAGANDEN</b>	<b>23</b>

<b>5. RESULTAT</b>	25
5.1 SPELPROBLEM INNAN COVID-19-PANDEMIN	25
5.1.1 PSYKISK OHÄLSA I RELATION TILL SPELPROBLEM	29
5.2 SPELPROBLEM UNDER COVID-19-PANDEMIN	30
5.2.1 PSYKISKT MÅENDE UNDER COVID-19-PANDEMIN	30
5.2.1 ONLINESPEL	32
5.3 STÖDFÖRENINGARNA UNDER COVID-19-PANDEMIN	35
5.3.1 DIGITALA SJÄLVHJÄLPSMÖTEN - PÅ GOTT OCH ONT	37
<b>6. DISKUSSION</b>	43
6.1 PROBLEM BLAND SPELBEROENDE OCH FÖRSTÅElsen AV DEM	43
6.2 FÖRÄNDRINGAR FÖR SPELBEROENDE UNDER COVID-19-PANDEMIN	43
6.3 FÖRTJÄNSTER OCH BRISTER AV DE FÖRÄNDRADE FÖRUTSÄTTNINGAR SOM COVID-19-PANDEMIN INNEBURIT	44
6.4 RESULTATDISKUSSION	45
6.5 FÖRSLAG PÅ VIDARE FORSKNING	46
<b>REFERENSLISTA</b>	47
<b>BILAGOR</b>	51
BILAGA 1	51
BILAGA 2	53
BILAGA 3	55

# 1. Inledning

I början av 2018 infördes en lagändring i Socialtjänstlagen (2001:453); herefter har personer med spelberoende haft rätt till samma stöd och hjälp som personer med alkohol- och drogberoende (Socialstyrelsen 2018, s. 9). Forsström & Samuelsson (2020, s. 17) menar dock att det inom socialtjänsten saknas kunskap om vad som kännetecknar ett spelproblem, orsaker till beroendet samt hur prevention och behandling ska genomföras. Samma år som lagändringen infördes var 1,3 % av den svenska befolkningen i åldern 18-67 spelberoende (Hofmarcher et. al. 2020, s. 1). Beträffande anledningar till att individer spelar har fem huvudsakliga motiv konstaterats: individer spelar för att det är underhållande, på grund av chansen att vinna en stor summa pengar, eftersom spel kan utföras tillsammans med vänner, för att det är en social aktivitet samt på grund av spänningen som spelandet ger upphov till (Gainsbury 2012, s. 74).

Överdrivet spelande tenderar att användas av individer för att undfly vardagliga problem och psykisk ohälsa, i sin tur är människor med spelproblem mer benägna att erfara problem av ekonomisk, social och hälsorelaterad karaktär. (Hofmarcher et. al. 2020, s. 1f). Den allmänt vedertagna uppfattningen rörande spelberoende inbegriper att spelberoende är ett personligt misslyckande, varav personer med spelberoende upplever en rädsla och skam inför omgivningens reaktioner ifall de skulle erkänna sitt beroende (Hing et. al. 2015a s. 17). Till följd av den stigma som individer med spelproblem tenderar att uppleva ökar risken att personer undviker att söka hjälp och att de istället döljer sitt beroende (Hing et. al. 2013, s. 64; Hing et. al. 2015a s. 18). På grund av den upplevda stigma kan självhjälsgrupper betraktas som ett betydelsefullt komplement innefattande professionellt stöd då personer med spelberoende kan uppleva det som lättare att söka hjälp hos självhjälsgrupper där övriga deltagare befinner sig i liknande situation (Binde 2012, s. 512ff).

I samband med den rådande Covid-19-pandemin har antalet nya spelare ökat (Auer & Griffiths 2021, s. 5). Vidare har Covid-19-pandemin inneburit en markant övergång från landbaserade spel till onlinespel på grund av den Covid-19-relaterade isoleringen (Price 2020, s. 13). Enligt Centrum för epidemiologi och samhällsmedicin (2020, s. 1) har restriktioner relaterade till Covid-19-pandemin såsom undvikande av fysisk kontakt, att individer över 70 år uppmanas att stanna hemma samt att anställda ombeds att arbeta hemifrån i så stor utsträckning som möjligt haft en betydande inverkan på människors liv; spelberoende

individer inkluderade. Den Covid-19-relaterade isoleringen har konstaterats fått anmärkningsvärda konsekvenser på den enskildes psykiska mående efter enbart några dagar, detta i form av förhöjda nivåer av psykisk ohälsa dels relaterade till Covid-19-pandemin men även relaterat till depression, känslomässigt lidande och panik (Hamza et. al. 2021, s. 150). Därtill har individer med spelproblem också drabbats av försämrat psykiskt mående under Covid-19-pandemin. Försämrade psykisk hälsa har enligt Håkansson (2020, s. 11) kunnat påvisas hos spelberoende under Covid-19-pandemin: 46 % påvisade ångestsymptom, 27 % påvisade depressiva symtom och 12 % upplevde en försämring i sitt spelberoende.

Utifrån tidigare forskning är det av vikt att belysa hur spelberoende förändrats under Covid-19-pandemin, därtill är det angeläget att synliggöra skillnaderna rörande spelberoende innan utbrytandet av Covid-19-pandemin i förhållande till under tiden pandemin fortlöper. Baserat på tidigare forskning är spelberoende ett samhällsproblem varav spelberoende individer tenderar att uppleva skam och stigma, vilket gör att de i större utsträckningar söker sig till stödföreningar för spelberoende. För att skildra hur spelberoende förändrats i praktiken är det essentiellt att undersöka erfarenheter av individer som kommit i kontakt med spelberoende såväl innan Covid-19-pandemin som under. På grund av detta är det av vikt att belysa upplevelser av spelberoende bland aktiva inom stödföreningarna, vilka i studien anses som lämpliga till att redogöra för de förändringar som Covid-19-pandemin medfört för spelberoende.

## 1.1 Syfte

Syftet med vår studie är att undersöka hur resurser/anställda inom stödföreningar för spelberoende resonerar kring spelberoende och verksamheternas arbete under Covid-19-pandemin.

## 1.2 Frågeställningar

- Vilka olika problem stöter resurser/anställda på hos spelberoende som söker hjälp och hur kan dessa problem förstås?
- Hur resonerar resurser/anställda inom stödföreningar kring förändringar för spelberoende under Covid-19-pandemin?

- Vilka förtjänster och brister i stödverksamhetens arbete har resurser/anställda upplevt rörande de förändrade förutsättningar som Covid-19 inneburit?

### 1.3 Förklaring av nyckeltermen

Det finns olika benämningar på fenomenet *problem med spel av pengar*, däribland spelmissbruk, spelberoende, spelmani, problemspelare samt hasardspelsyndrom. Samtliga nämnda begrepp syftar på att en person har svårt att kontrollera sitt spel om pengar samt att spelandet ger upphov till negativa konsekvenser (Socialstyrelsen 2018, s. 11). Begreppet *spelproblem* kan beskrivas som ett samlingsbegrepp för de olika benämningar för problem med spel om pengar (Ibid. s.12), Detta begrepp samt hasardspelsyndrom förekommer i uppsatsen där vi hänvisar till studier som tillämpar begreppen; i övrigt kommer vi använda begreppet spelberoende.

#### 1.3.1 Spelberoende och hasardspelsyndrom

Begreppet *spelberoende* är enligt World Health Organization:s (2004) klassifikationssystem, *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-10)*, en diagnos som karakteriseras av frekventa och upprepade spelepisoder som genomsyrar en persons liv på bekostnad av sociala, arbetsmässiga eller familjemässiga åtaganden. Begreppet *hasardspelsyndrom* beskriver den kliniska diagnosen i den psykiatriska diagnosmanualen *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: 5th Edition (DSM-5)* vilket likställs med begreppet spelberoende (American Psychiatric Association 2013; Socialstyrelsen (2018, s. 12). För att diagnosticeras med hasardspelsyndrom ska enligt Socialstyrelsen (2018, s. 12) minst fyra av följande nio kriterier vara uppfyllda av individen:

##### 1. *Upptagenhet*

Personen tänker ständigt på spel, exempelvis planerar sina nästa speltillfällen, tänker på gamla spelsessioner och så vidare.

##### 2. *Tolerans*

Personen måste spela för allt större summor för att uppleva spänning.

##### 3. *Kontrollförlust*

Personen har svårt att kontrollera eller begränsa sitt spelande.

##### 4. *Abstinens*

Personen blir rastlös eller irriterad vid försök att sluta spela.

#### 5. *Flykt*

Personen spelar för att slippa tänka på sina problem.

#### 6. *Jagar förluster*

Personen återvänder till spel för att vinna tillbaka förlorade pengar.

#### 7. *Lögner*

Personen ljuger för omgivningen för att dölja sitt spelande.

#### 8. *Sociala konsekvenser*

Personen har gått miste om eller äventyrat en viktig relation, anställning, utbildnings- eller karriärmöjlighet till följd av spelandet.

#### 9. *Ekonomiskt beroende*

Personen förlitar sig på att andra ska lösa deras ekonomiska krissituation som spelandet har förorsakat.

## 1.4 Arbetsfördelning

Under arbetets gång har arbetsfördelningen varit jämnt fördelad. Rörande intervjuerna har en intervjuat och den andra transkriberat varav Elin har genomfört fyra intervjuer och transkriberat tre medan Emma har genomfört tre intervjuer men transkriberat fyra. Sökning av tidigare forskning har gjorts gemensamt, likaså sammanställningen av teori- samt analysavsnittet. Elin har haft det övergripande ansvaret för arbete med problemformuleringen och källhantering medan Emma har arbetat och framställt större delar av metodavsnittet. Vi har fortlöpande läst vad den andra skrivit och diskuterat med varandra när vi vi stött på svårigheter eller oklarheter.

## 1.5 Kunskapsläge

Under *Kunskapsläge* redogör vi inledningsvis för tidigare forskning som behandlar den hjälpsökande processen bland individer med spelberoende samt eventuella hinder som problemspelare upplever kring att söka hjälp för sitt spelande. Vidare presenteras tidigare studier angående hur Covid-19-pandemin har inverkat på problemspelande individers spelvanor och psykiska mående varav vi sedan presenterar studier avseende stödföreningars



verksamhet under Covid-19-pandemin utifrån resurser och anställdas perspektiv. Avslutningsvis redovisar vi för vår sökprocess vid insamling av tidigare forskning samt presenterade studiers relevans för vårt syfte.

### 1.5.1 Spelberoende och hjälpsökande

Hing et. al. (2015b, s. 1) undersökte i sin studie rörande spelberoende huruvida landbaserade spelare skiljde sig från onlinespelare samt hur spelare inom de olika plattformarna skiljer sig vid hjälpsökande för sitt spelande. Resultatet av studien påvisade att 49.5 % av onlinespelarna och 60 % av de landbaserade spelarna minst en gång hade sökt någon form av hjälp för sitt spelande (Ibid. s. 6). Därmed konstateras i studien att onlinespelare var mindre benägna att söka hjälp för sitt spelande jämfört med landbaserade spelare i den bemärkelse att onlinespelare var mindre benägna att söka hjälp *face-to-face* och genom stödlinjer; dessutom självexkluderade onlinespelarna sig från de landbaserade mötesplatserna, från familj och vänner samt genom självhjälpsstrategier. Vidare påvisades i studien att onlinespelare i mindre utsträckning deltog i onlinebaserade stödgrupper eller diskussioner jämfört med landbaserade spelare; därtill kunde påvisas att landbaserade spelare undvek att söka hjälp digitalt vilket kan bero på deras generellt lägre bekvämlighetsnivåer av att använda internet (2015b, s 8). Enligt Hing et. al. (Ibid 9) beror skillnaderna rörande hjälpsökande mellan spelgrupperna på att onlinespelare värderar sin integritet mer än landbaserade spelare varav avsaknaden av granskning utav sitt spelande kan främja problematisk förnekande av spelproblem. Dock presenteras i studien att onlinespelare tenderade att inbegripa lägre nivåer av spelproblem samt lägre nivåer av psykisk ohälsa och därmed färre anledningar att söka hjälp (2015b, s. 9)

Angående spelberoendes psykiska hälsa genomfördes en studie kring huruvida deltagande i självhjälpsgrupper påverkar deltagarnas psykiska hälsa varav studien indikerar på att deltagande i självhjälpsgrupper förbättrar deltagarnas psykiska hälsa och skapar samhällsbaserade resurser (Seebohm et. al. 2013, s. 398). Under deltagande i självhjälpsgrupper uppfattade deltagarna att de fick självförtroende, kunskap, att de i högre utsträckning upplevde möjligheter till självbestämmande samt att deltagarna kände sig upplyfta baserat på upplevelser av njutning, stöttande relationer, möjligheter för lärdom samt personlig utveckling. För deltagarna var det viktigt att få ge då de upplevde sig som inkluderade samt upplevde tillhörighet (Ibid.). Att individer med spelproblem känner sig inkluderade är inte en självklarhet. Personer med spelberoende kan erfara stigma, vilket

medföra att personer med spelberoende är mindre benägna att söka hjälp för sitt beroende (Gainsbury, Hing & Suhonen, 2014; Hing et. al. 2015a; Suurvali et. al. 2009). Således kan självhjälpgrupper betraktas som ett betydelsefullt komplement för professionellt stöd då personer med spelberoende kan uppleva det som lättare att söka hjälp hos självhjälpgrupper, där övriga deltagare befinner sig i samma situation som en själv (Binde 2012, s. 512ff).

Hutchison, Cox, och Frings (2018, s. 197) studerade sambandet mellan återhämtningrelaterade resultat respektive upplevt mottagande och tillhandahållande av socialt stöd under gruppbaseade självhjälpmöten för spelberoende. I studien framkommer att gruppbehandlingar för spelberoende är fördelaktigt ur två aspekter; främst upplever individer som deltar i gruppbehandlingar för spelberoende ett socialt stöd från övriga deltagare, dessutom finner de hjälpsökande mening i att bistå med socialt stöd till andra deltagare. Att dels erhålla och dels att bistå med socialt stöd inom gruppbehandlingar ger upphov till att de hjälpsökande lättare upprätthåller sin återhämtningsfokuserade identitet, upplever minskad abstinens för att spela samt bidrar till de hjälpsökandes återhämtning från sitt spelberoende (Ibid. 197). Däremot är det inte alla spelberoende som ser hjälpsökandet som en självklarhet. I en studie rörande barriärer som de spelberoende upplever för att delta i behandling samt vilka orsaker de upplever för att söka hjälp för sitt problematiska spelande kunde framförallt fem kategorier av barriärer som hindrar de spelberoende att delta i behandling identifieras - psykologiska orsaker, familjerelaterat och socialt sammanhang, spelkultur, allmänskulturell uppfattning samt behandlingsspecifik barriär (Itäpuisto 2019, s. 1035).

Angående att aktualisera sitt hjälpsökande för spelberoende kunde tre essentiella aspekter fastställas i samma studie; en *motivator* vilken omfattar den huvudsakliga anledningen till att söka hjälp, en *aktivator* som utgörs av en person eller faktor som uppmuntrar eller pådriver den hjälpsökande processen samt en *aktör* som innefattar att den spelberoende själv måste ta beslutet om att söka hjälp (Itäpuisto 2019, s. 1040). Vidare i sin studie redogör Itäpuisto (Ibid. s. 1042) även för olika typer av hjälpsökande individer - den *individualistiska*, den *multiproblematiska* samt den *familjecentrerade* hjälpsökaren. Den individualistiska hjälpsökarens främsta hinder för att söka hjälp för sitt spelande beror på psykologiska barriärer. Angående den multiproblematiska hjälpsökaren framhålls denna ha upplevt multipla problem under sin livstid varav spelproblem inte var det mest påtagliga; istället hade den multiproblematiska hjälpsökaren ofta erfarenhet av fängelsestraff, alkoholproblem eller

psykisk ohälsa varav hen upplever att hen inte får den önskade hjälpen för sitt spelberoende för att den enskilde inte blev tagen seriöst för sitt problematiska spelande (Itäpuisto 2019, s. 1042). Rörande den familjecentrerade hjälpsökaren kunde olika individ-, behandlings- eller kulturrelaterade anledningar påvisas hindra hjälpsökandet; framförallt återfinns en rädsla hos den enskilde att bli övergiven av sin partner samt känslor av skam, i sin tur behåller den familjecentrerade hjälpsökaren sitt spelproblem hemligt och undviker därmed att söka hjälp (Ibid. s. 1043). Att individer med spelproblem undviker att söka hjälp på grund av skam är något som bekräftas i ytterligare studier. Individer med spelproblem riskerar att uppleva allmän stigmatisering som de internaliserar till upplevt stigma, vilket i sin tur äventyrar individernas psykiska mående, processen som hjälpsökande, behandlingsresultat samt återhämtning från spelproblem (Hing et. al. 2013; Gainsbury, Hing, & Suhonen 2013; Suurvali et. al. 2009).

### 1.5.2 Spelberoende efter utbrottet av Covid-19-pandemin

I en kanadensisk studie avseende förändringar som skett bland spelberoende under Covid-19-pandemins inledande fas konstateras att ett samband kan påvisas mellan onlinespel och allvarligare grad av ångest, depression, ekonomiskt sönderfall, samtidigt förekommande substansanvändning samt riskabla motiv för spel (Price 2020, s. 12). Dessutom konstateras i studien att avsaknaden utav symtom på ångest och depression framstod som skyddande faktor för högriskspelande bland de som spelat online. Vidare indikerar resultatet av studien på en migration från landbaserade spel till onlinespel under den inledande fasen av Covid-19-pandemin; en betydande del av undersökningsdeltagarna angav att de för tillfället spelade online men spelar normalt på landbaserade spel (Ibid. s. 13). Angående högriskspelare kunde Price (2020, s. 1) påvisa i sin studie att de främsta förutsägbara riskerna för högriskspel består av måttlig till svår depression och ångest, reducerade arbetstimmar, att ha blivit påverkad till att spela under Covid-19-pandemin, spel under påverkan av cannabis och alkohol samt riskabla spelmotiv relaterade till mental hälsa (Ibid. s. 1).

Auer & Griffiths (2021, s. 3) studerade förändringar i spelvanor bland svenska online-casinospelare under Covid-19-pandemin över en femmånadersperiod. I studien påvisas att antalet aktiva spelare har ökat under Covid-19-pandemin och att den genomsnittliga summan som aktiva spelare bettade för under femmånadersperioden uppgick till 9 714 kronor om dagen. Den sammantagna bilden av studiens resultat innefattas av att medelvärdet för

insättningar bland hög- och medelriskspelare minskade med 32 % och bland lågriskspelarna ökade medelvärdet med 9 % (Auer & Griffiths 2021, s. 5). En aspekt vilken konstaterats som orsak till det ökande spelandet under Covid-19-pandemin är social distansering, något som behandlas i en studie från Italien (Salerno & Pallanti 2021, s. 4f). I studien påvisas att spelfrekvensen relaterad till Covid-19-pandemin har ökat jämfört med tidigare resultat, varav många av de undersökningsdeltagare som rapporterade patologiskt spelande utgjordes av arbetslösa individer eller företagsägare. Vidare konstateras att både kroniska respektive nya spelare erhåller högre nivåer av upplevd stress, ångest, depression, somatisering, fientlighet, oro samt lägre upplevda nivåer av välmående jämfört med individer som aldrig spelat (Ibid.).

Rörande social distansering överlag presenterar Hamza et. al. (2021, s. 150) i sin studie att social samhörighet är relaterat till mentalt välbefinnande. Individer som bor i ett socialt sammansvetsat grannskap angav i studien lägre nivåer av depression, oro, känslomässigt lidande och panik. Därtill kunde det påvisas att enbart några dagars strikt isolering gav upphov till förhöjda nivåer av psykisk ohälsa dels relaterade till Covid-19 samt relaterat till depression, känslomässigt lidande och panik (Ibid.). Individer med spelproblem är inte exkluderade från att uppleva negativa psykologiska konsekvenser av den Covid-19-relaterade isoleringen. Håkansson et. al. (2020, s. 11) har studerat problemspelares känslomässiga tillstånd och spelbeteende under Covid-19-pandemin varav i studien presenteras att 46 % av deltagarna hade ångestsymtom, 27 % påvisade depressiva symtom och 12 % upplevde en försämring i sitt spelberoende. Vidare angående mental hälsa i förhållande till spelproblem påvisas i en svensk studie kring sambandet mellan hasardspelsyndrom och psykiatrisk diagnos att 79 % av kvinnor och 71 % av män som diagnostiserats med hasardspelsyndrom lider av minst en annan psykiatrisk diagnos (Håkansson, Karlsson & Widinghoff 2018, s. 1).

Förutom att isolera sig från omgivningen kan även bristen av sysselsättning bidra till en ökning av individens spelande. I en studie angående huruvida studenters spelvanor förändrats under Covid-19-pandemin fastställs att 47 % av studenterna hade spelat under de 12 senaste månaderna varav 65 % av de som uppgav att de spelade angav att det var i brist på annan sysselsättning (Wojcik & Hodge 2019, s. 9). Av de som spelade i brist på annan sysselsättning utgjordes 22 % av dem utav problemspelare och ytterligare 22 % hade en förhöjd risk för spelproblem (Ibid.).

### 1.5.3 Stödföreningarnas arbete under Covid-19-pandemin

Till följd av Covid-19-pandemin och smittspridningen har ett förändrat arbetssätt hos stödföreningar varit nödvändigt (Folkhälsomyndigheten 2020 s. 1ff; Pohlkamp et. al. 2021 s. 48ff). I en studie rörande förändrat arbetssätt inom stödorganisationer under Covid-19-pandemin påtalar organisationsföreträdarna att det föreligger ett stort engagemang och vilja att fortsätta föreningarnas arbete som innan pandemin (Pohlkamp et. al. 2021, s. 48ff). För att i så stor utsträckning kunna erbjuda samtalsstöd har alla utom en av de nio undersökta föreningarna övergått till digitala möten; till detta lyfts begreppet *digitalt utanförskap* då det konstateras att digitalisering inom stödföreningar kan leda till att individer exkluderas på grund av okunskap och bristande tillgång till digitala kommunikationsmedel. Därtill beskrivs äldre som en särskild sårbar grupp för digitalt utanförskap. Emellertid presenterar Pohlkamp et. al. (2021, s. 55) att digitaliseringen fångat upp individer som av olika anledningar haft svårt att ta sig till stödorganisationerna varav en ökning av yngre hjälpsökande kan påvisas, något som i studien anges kan bero på att det är mer bekvämt och enklare att ta ett första steg till att söka hjälp. Dock framhålls i studien en oro för vad som benämndes *föreningsdöd* i samband med att färre söker sig till föreningarna. Samtidigt resoneras även kring motsatsen av undersökningsdeltagarna - att föreningarna kommer få ett uppsving av hjälpsökande till följd av ett försämrat mående och ökad ensamhet under Covid-19-pandemin. Utöver detta beskrevs även en ökad gemenskap inom stödorganisationerna då organisationsföreträdarna uppgav att medlemmarna slutit sig samman mot de påfrestningar som Covid-19-pandemin inneburit (Ibid. s. 56).

I en enkätstudie med volontärer och anställda som urvalsgrupp har Folkhälsomyndigheten (2021, s. 25) undersökt förändringar av ideella föreningars arbetssätt under Covid-19-pandemin. Studien visade att en stor del av aktiviteter ställts in samt att sociala insatser ersatts med digitala alternativ. Därtill uttryckte respondenterna en oro över att organisationerna når ut till färre personer än innan pandemin då föreläsningar och övriga kunskapshöjande aktiviteter har ställts in eller digitaliserats till följd av pandemin. Respondenterna resonerade vidare kring att det finns positiva aspekter av digitalisering av möten och kunskapshöjande aktiviteter då det möjliggjorde för fler deltagare (Ibid.). Ytterligare en förändring som presenteras i studien är en ökning av insatser inom stödorganisationerna på grund av ökad stress, försämrat mående och ensamhet hos de

hjälpökande; därmed har flertalet ideella organisationer satsat på att utöka antalet digitala samtalsgrupper (Folkhälsomyndigheten 2021, s 27).

#### 1.5.4 Sökprocess

Vid insamling av empiri har vi i huvudsak använt oss av plattformen LubSearch och vid enstaka tillfällen har vi även använt oss av Google Scholar, Google och SwePub; dock består empirin oberoende av plattform för sökning av vetenskapliga artiklar, böcker samt en nationell kunskapsmyndighet. Under insamlingsprocessen har vi använt oss av ett antal utvalda sökord. Exempel på använda sökord/sökfraser vi använt är följande: *gambling, isolation, Covid-19, gambler, online gambling, self help-meetings, mutual aid organisation, digitalization, mental distress gambling, social gambler, social relationships* och *gambling addiction*.

#### 1.5.5 Relevans för vårt syfte

Med avstamp i vårt syfte med studien, kring hur resurser/anställda inom stödföreningar för spelberoende resonerar kring spelberoende och verksamheternas arbete under Covid-19-pandemin, har vi valt ut ovanstående studier baserat på deras relevans för vårt vald ämne att undersöka. De studier rörande hur spelberoende uppfattades av aktiva inom stödföreningar för spelberoende är relevanta i den bemärkelsen att vi i vår studie är i behov av en utgångspunkt rörande resonemang kring spelberoende innan Covid-19-pandemin bröt ut. Därmed är det av vikt att vi inkluderar studier likt ovan som behandlar innebörden av självhjälpsmöten för spelberoende individer, aspekter som påverkar den enskilde i sitt hjälpökande för sitt spelberoende samt vilka typer av hjälpökande individer som påträffas inom stödföreningarna.

Vidare upplever vi studier som behandlar hur spelberoende uppfattas i dagsläget som relevanta för studiens syfte då vi upplever det som fördelaktigt att kunna ställa spelberoende under Covid-19-pandemin i relation till spelberoende innan Covid-19-pandemin. Därtill är studier som berör huruvida spelfrekvensen har påverkats under Covid-19-pandemin, hur spelberoendes mentala hälsa förändras under den Covid-19-relaterade isoleringen samt studier som belyser samband mellan spelberoende och psykisk ohälsa av vikt för att studien ska inbegripas av en så omfattande bild av fenomenet spelberoende och spelrelaterade stödverksamheter som möjligt.

Slutligen är studier angående arbetet inom stödföreningar för spelberoende under Covid-19-pandemin centrala för vår studies syfte i det avseende att vi undersöker just resonemang som resurser/anställda för kring spelberoende arbetet inom stödföreningarna under Covid-19-pandemin. Ovan presenterade studier rörande hur arbetet inom stödorganisationerna för spelberoende förändrats under Covid-19-pandemin samt studier kring effekterna av den digitalisering som Covid-19-pandemin gett upphov till utgör därmed en grund för vår förståelse av ämnet vi valt att undersöka, samt kan bidra till ett mer mångfacetterat diskussion kring ämnet.

## 2. Teorianknytning

Studiens teoretiska ramverk omfattas av två psykosociala teorier, *social control theory* respektive *stress and coping theory*. Rörande social kontrollteori är det huvudsakliga användningsområdet inom kriminologi varav teorin är avsedd att förklara kriminellt och avvikande beteende, samt huruvida individens sociala band till det konventionella samhället förhindrar hen från att delta i kriminellt eller avvikande beteende (Wu et. al. 2021, s. 52). I vår studie har vi beslutat att jämföra socialt avvikande beteende med spelproblem, i den bemärkelsen att vi utgår från att spelberoende uppfattas som avvikande beteende av dels den enskilde men även omgivningen trots att det inte är ett brott att spela om pengar. Angående stress och copingteorin innefattas Howard B. Kaplans teoretiska utgångspunkt; att belysa hur individer hanterar stressfyllda livsförhållanden för att sedan analysera hur den enskilde uppskattar att hen framstår av sin omgivning varav den enskilde sedan tilldelar sig ett värde med grund i sin egen bedömning (Moos 2007, s. 539; Kaplan 1983, s. 203ff). Anledningen till att vi valt att inkludera stress och copingteorin baserar vi på att ett spelberoende tenderar att ge upphov till stressfyllda livsförhållande, ur såväl en ekonomisk som psykisk aspekt. Nedan presenterar vi de teoretiska utgångspunkterna mer ingående.

### 2.1 Social control theory

Hirschi (2002 s. 34) har utformat en teori avseende socialt avvikande beteende, *social control theory*, vilken eftersträvar att förklara orsaken till socialt avvikande beteende genom att utreda på vilka premisser vi väljer att inte delta i socialt avvikande beteende. Social kontrollteori tar avstamp i att de rådande normerna i samhället i regel är allmänt accepterade av samtliga, varav att bryta mot samhällsnormerna genom socialt avvikande beteende innebär att agera i motsats till övrigas förväntningar och förhoppningar på varandra (Ibid. s. 18). Det finns fyra aspekter av social kontrollteori - anknytning, åtagande till konformitet, delaktighet och övertygelse.

En av de centrala aspekterna av social kontrollteori är att socialt avvikande beteende är ett resultat av att den enskildes *anknytning* till samhället är svag eller bruten (Hirschi 2002, s. 16). Detta innebär att den enskilde blir alienerad från övriga i samhället, vilket ofta inleds via en aktiv interpersonell konflikt. Enligt Hirschi (Ibid. s. 18) ger en interpersonell konflikt



upphov till att den enskilde upplever socialt härledd fientlighet som kan ge upphov till ett socialt avvikande beteende.

Vidare innefattas social kontrollteori av att den enskildes tendenser att delta i socialt avvikande beteende baseras på graden utav den enskildes *åtagande till konformitet* vilken i högsta grad påverkas av rädsla. Ifall den enskilde överväger att delta i socialt avvikande beteende måste hen ta i beaktning huruvida det socialt avvikande beteendet riskerar att påverka de konventionellt baserade investeringar hen har gjort tids-, utbildnings- och kostnadsmässigt för att uppnå ett gott anseende för sina dygder (Hirschi 2002, s. 20). Social kontrollteori tar även avstamp i att den enskilde är *delaktig* i konventionella handlingar på grund av bristande möjligheter, såväl tidsmässigt som energimässigt, att delta i socialt avvikande beteende (Ibid. s. 21). Därmed är den allmänt vedertagna uppfattningen utifrån social kontrollteori att den enskilde är allt för upptagen med att delta i konventionella aktiviteter såsom inbokade möten, arbetstider och planering varav den enskildes möjligheter till att fundera på eller utföra socialt avvikande beteende inte upplevs existera (Hirschi 2002, s. 22).

Slutligen innefattas social kontrollteori av antagandet att det finns ett gemensamt värdesystem inom samhället/gruppen; därtill råder en *övertygelse* om att rådande normer och värdesystemet är sanna och gällande (Hirschi 2002, s. 23). Även om den enskilde deltar i socialt avvikande beteende antas att hen har blivit socialiserad till samhället/gruppen och att hen är införstådd med de rådande normerna. När den enskilde deltar i socialt avvikande beteende förmodas dels att hen tidigare har varit övertygad om de rådande normerna samt att den enskilde fortfarande är övertygad om de rådande normerna när hen deltar i socialt avvikande beteende (Ibid.).

## 2.2 Stress and coping theory

Kaplans (1996, s. 196) teoretiska utgångspunkt inbegriper hur enskilda hanterar stressfyllda livsförhållande i form av psykosocial stress; med psykosocial stress avses de socialt härledda, konditionerade och situationella psykologiska processerna som stimulerar dysfori hos individen. Moos (2007, s. 539) benämner den nämnda teoretiska utgångspunkten som stress och copingteorin. En central aspekt av stress och copingteorin utgörs av *need-valuesystemet* vilket innebär att den enskilde påverkas av sin individuella uppfattning om verkligheten,

varav den enskilde strävar efter att i så stor utsträckning som möjligt agera i samstämmighet med den enskildes uppfattning av omgivningens förväntningar (Kaplan 1996, s. 196). Need-valuesystemet stimuleras av den enskildes självmedvetenhet, varav självmedvetenhet kan likställas med den enskildes värdering av sig själv i förhållande till graden av samstämmighet med omgivningen. För att uppnå samstämmighet med omgivningen värderar den enskilde olika upplevda tillstånd baserat på vilka förväntningar hen uppfattar att omgivningen har på hen; somliga tillstånd uppfattas som åtråvärda och värderas därmed högt medan andra tillstånd uppfattas som frånstötande och därmed värderas lågt (Ibid. s. 196f). Baserat på hur väl den enskilde efterlever de olika tillstånden tilldelar hen sig själv ett värde vilket i sin tur representerar graden av identifikation den enskilde upplever med omgivningen (Kaplan 1983, s. 175).

Orsaken till att omgivningens förväntningar är av intresse för individen utgörs av att individen strävar efter identifikation med omgivningen. Att den enskilde i hög grad identifierar sig med omgivningen har en avsevärd inverkan på hur hen hanterar stress och psykiskt lidande; ifall den enskilde kan identifiera sig med det sociala nätverket upplever hen att det blir lättare att leva upp till de krav som den enskilde uppfattar att omgivningen ställer. Skulle den enskilde tvärtom inte identifiera sig med sin omgivning kan känslan av ensamhet eller alienation snarare infinna sig (Kaplan 1996, s. 202). Dessutom innebär bristande identifikation med omgivningen påverkan på den enskildes självmedvetenhet då den enskilde varken vet vad omgivningen förväntar sig samt att den enskilde inte vet vad lämpligt agerande innefattar i det befintliga sammanhanget (Ibid. s. 213). Mer övergripande innefattar en avsaknad av identifikation med omgivningen hos den enskilde att hen tillskriver sig själv ett lägre självuppskattat värde och upplever i sin tur negativa känslor och svårigheter med hanteringen av stress och ångest (Kaplan 1996, s. 202). Vidare angående stress och copingteorin tenderar de individer som är särskilt sårbara för värdering av sig själva att tillta copingstrategier när de misslyckas att uppfylla de högt värderade tillstånden som den enskilde påstår att omgivningen förväntar sig av hen. De individer som använder sig av copingstrategier är ofta deprimerade varav de tenderar att distansera sig, beskylla sig själva, isolera sig samt önsketänka jämfört med andra (Ibid.).

## 3. Metod

I den här avsnittet presenterar vi valet av metod, urvalsprocessen, kort presentation av intervjupersonerna, vårt tillvägagångssätt vid insamling av empiri samt hur materialet har bearbetats och analyserats. Slutligen diskuteras studiens tillförlitlighet.

### 3.1. Semistrukturerade intervjuer

Vid datainsamlingen har vi genomfört kvalitativa semistrukturerade intervjuer, vilka karaktäriseras av att intervjupersonens uppfattning hamnar i fokus, intervjupersonernas svar är i regel utförliga, intervjuerna kan röra sig i olika riktningar och därmed avvika från intervjuguiden samt att intervjuernas innehåll kan påverka undersökningens fokus (Bryman 2018, s. 560). Av denna anledning bedömde vi att kvalitativa intervjuer var en passande metod då syftet med denna studie är att undersöka resurser/anställda inom stödföreningars uppfattningar om självhjälpsmötenas betydelse samt hur den Covid-19-relaterade isoleringen har haft för betydelse för hjälpsökande. Dessutom menar Eriksson-Zetterquist & Ahrne (2015 s. 53) att kvalitativa intervjuer är en metod som i regel genererar i ett omfattande material på kort tid, vilket vi ansåg vara fördelaktigt med tanke på studiens tidsbegränsning. Intervjuguiden tillhörande vår studie utformades utifrån olika teman, däribland definition och förekomst av spelberoende, sociala relationers betydelse för personer med spelberoende, stödverksamhet under arbete under Covid-19-pandemin, samt åtgärder och förebyggande insatser (se bilaga 2). Intervjuguiden var utformad så att intervjupersonerna gavs möjlighet att i stora drag svara fristående oberoende av innehållet eller ordningen i intervjuguiden, vilket är utmärkande för semistrukturerade intervjuer (Bryman 2018, s. 562f).

### 3.2 Urvalsprocess

Inledningsvis kontaktade vi via ett mail alla spelberoendes föreningar i Sverige vilka vi fann på Spelberoendes Riksförbunds officiella hemsida; vi tillämpade därmed ett målinriktat urval eftersom vi kontaktade individer relevanta för våra forskningsfrågor (Bryman 2011, s. 434). I vårt mail presenterade vi oss själva, syftet med studien, viktiga etiska ståndpunkter samt att vi sökte personer som är resurser/anställda inom stödföreningar vilka gärna fick ha tidigare avslutad erfarenhet av spelberoende. Via mailutskicket lyckades vi rekrytera fyra intervjupersoner varav en utav dem gav oss medgivande att publicera mailet på deras Facebook-sida, dock fick vi inget gensvar. Istället genomförde vi de fyra första intervjuerna

och frågade ifall de visste någon, utifrån våra kriterier, som kunde tänkas vilja ställa upp på en intervju; genom detta snöbollsurval (Bryman 2011, s. 434) lyckades vi rekrytera ytterligare tre intervjupersoner.

Bryman (2011 s. 434) konstaterar att en nackdel med snöbollsurval urval är att samplet osannolikt kommer vara representativt för en hel population. I vårt fall blev detta märkbart då våra intervjupersoner angav några av deras närmsta kollegor inom samma föreningen när vi frågade om ytterligare intervjupersoner. Risken finns att vårt resultat inte i lika hög utsträckning går att generalisera då de troligtvis möter samma personer som är hjälpsökande och är mer troliga att ha liknande upplevelser, värderingar och attityder. Dock kan denna typ av urvalsmetod lämpa sig för kvalitativa studier då den externa validiteten, det vill säga huruvida slutsatsen går att generalisera till en större befolkning, inte är lika central vid en kvalitativ ansats som vid kvantitativ (Ibid.). Syfte med denna uppsats är inte att komma fram till ett konkret svar, utan snarare att undersöka våra intervjupersoners uppfattningar om ämnet och deras egna erfarenheter, därav bedömde vi att ett snöbollsurval inte skulle påverka vår studie avsevärt.

### 3.2.1 Stödföreningar för spelberoende

Som tidigare nämnt har vi funnit spelberoendeföreningarna via Spelberoendes Riksförbund, vilket är paraplyföreningar till de spelberoendeföreningar som vi intervjuat resurser och anställda inom. Spelberoendeföreningarna är ideella föreningar som arrangerar självhjälpsmöten vilka leds av resurspersoner med egna erfarenheter av spelberoende där aktiva spelberoende och dess anhöriga träffas för att stötta varandra. Självhjälpsgrupperna fokuserar på deltagarnas mående och upplevelser. Strukturen på mötena beskrivs likadant av samtliga föreningar, där mötena sker i smågrupper och utgår från att deltagarna går ett varv i gruppen, och om tid återstår diskuteras de teman som kommit på tal under mötet (Spelberoendes Riksförbund 2021). Utöver detta kan även grupperna fika tillsammans, dela med sig av boktips och diskutera aktiviteter som medlemmar i föreningen kan göra tillsammans (Ibid.). Spelberoendeföreningarna erbjuder även enskilda samtal med rådgivare där möjligheten finns att på ett djupare plan diskutera den specifika situationen som du som den hjälpsökande befinner sig i. Slutligen arbetare föreningarna för att förebygga spelberoende genom att föreläsa (Spelberoendes Riksförbund 2021).

### 3.2.2 Presentation av intervjupersonerna

Av de sju intervjupersoner som deltog i intervjuer är fem av dem idag anställda som rådgivare/behandlingsansvariga inom stödföreningar för spelberoende varav de håller i enskilda samtal samt i självhjälpmöten för de hjälpsökande. Resterande två intervjupersoner är aktiva inom stödföreningar för spelberoende som resurser och ansvarar för att öppna, stänga och hålla i möten samt ge tips och stöd till hjälpsökande utifrån sin egen erfarenhet. Nedan beskrivs samtliga intervjupersoner och deras roll i stödföreningarna.

#### Intervjuperson 1

Kvinna 65 år. Egen erfarenhet av spelberoende. Anställd som rådgivare sedan 2016 inom en stödförening för spelberoende i en större kommun i Västra Götaland.

#### Intervjuperson 2

Kvinna 44 år. Egen erfarenhet av spelberoende. Anställd som kanslist och rådgivare sedan 2019 inom en stödförening för spelberoende i en större kommun i Södermanland.

#### Intervjuperson 3

Man 56 år. Egen erfarenhet av spelberoende. Aktiv sedan 2002 och anställd som rådgivare sedan 2004 inom en stödförening för spelberoende i en större kommun i Västra Götaland.

#### Intervjuperson 4

Kvinna 47 år. Ingen egen erfarenhet av spelberoende istället erfarenhet som anhörig till individ med spelproblem. Anställd som behandlingsansvarig sedan 2006 inom en stödförening för spelberoende i en större kommun i Götaland.

#### Intervjuperson 5

Man 46 år. Egen erfarenhet av spelberoende. Anställd som rådgivare sedan 2017 inom en stödförening för spelberoende i en större kommun i Södermanland.

#### Intervjuperson 6

Medelålders man. Egen erfarenhet av spelberoende. Aktiv sedan 2018 inom en stödförening för spelberoende i en mellanstor kommun i Götaland.

#### Intervjuperson 7

Man 61 år. Egen erfarenhet av spelberoende. Aktiv sedan 2017 inom en stödförening för spelberoende i en mellanstor kommun i Götaland.

### 3.3 Insamling av empiri

Vid skriftligt medgivande från intervjupersonerna att delta i en intervju skickades förslag om tider för intervju, vidare bifogades ett fullständigt informationsbrev via mail (se bilaga 1). På grund av rådande Covid-19-pandemi tog intervjuerna plats antingen över telefon eller via Zoom. Svensson & Ahrne (2015, s. 44) skriver om betydelsen av plats och tid för intervjun där de belyser att telefon- eller Skypeintervjuer tenderar till att bli mer formella, samt att telefon- eller Skypeintervju vanligtvis kräver mer förberedelse från intervjuarens sida så att inte samtalet stannar av. Detta var inget som vi noterade under intervjuerna, men vi kan inte heller vet hur det hade varit om vi hade genomfört fysiska intervjuer. Möjligtvis skulle fysiska intervjuer innebära att det underlättat för oss att skapa ett öppet klimat genom exempelvis naturligt småprat innan intervjuerna startades.

Under den inledande fasen av intervjun upprepade vi det viktigaste från informationsbrevet och frågade därefter om deras samtycke till deltagande i intervjun samt ifall vi fick spela in. Vid dokumentation av samtycke använde vi en blankett som fylldes i fortlöpande när samtycket insamlades (se bilaga 3). En av oss höll i intervjun medan den andra antecknade för att inte göra det förvirrande för intervjupersonen. Under intervjun höll sig samtliga intervjupersoner inom ämnet men specificerade sig olika, vilket innebar att följdfrågorna som ställdes under intervjuerna var annorlunda. Intervjuguiden var densamma vid samtliga intervjuer vilket beror på att vi påbörjade bearbetning av material efter att alla intervjuer var genomförda. På så sätt fick vi en djupare inblick i materialet först efter alla intervjuer var genomförda. Tidsåtgången för respektive intervju uppgick till 30-50 min.

Vi avslutade insamlingen av materialet efter sju genomförda intervjuer. Därtill resonerade vi över begreppet *teoretisk mättnad*, det vill säga huruvida vi upplevt att samma svarsmönster återkommer i intervjuerna och om ytterligare intervjuer inte skulle ge oss helt ny kunskap (Svensson & Ahrne 2015, s. 42). Redan vid tredje intervjun uppfattade vi ett svarsmönster som blev tydligare efter varje intervju, dock skulle vi vilja genomföra ytterligare intervjuer innan vi kan påstå ha uppnått teoretisk mättnad. Däremot är det inte troligt att ytterligare intervjuer inte skulle generera i ny kunskap när dem fokuserar på intervjupersonernas erfarenheter.

### 3.4 Resultat och analys

Efter att intervjuerna var genomförda transkriberade vi dem vilket vi gjorde ordagrant. Eriksson-Zetterquist & Ahrne (2015. s. 52) menar att forskaren bör överväga om intervjun ska redigeras innan den skickas till intervjupersonen alternativt att intervjupersonen informeras om att ordagranna intervjuutskriften vanligtvis kan vara osammanhängande och förvirrande och inte kan likställas med standardiserad skriftspråk (Ibid. s. 42). Det var endast en intervjuperson som ville ta del av deras transkriberade intervju varav vi informerade om att utskriften ordagrant transkriberade och det därmed kan vara osammanhängande att läsa. I de citat som presenteras i resultatavsnittet har vi valt att justera småord för att öka läsbarheten.

Ett första steg vid bearbetning av material är att *sortera* materialet. Inledningsvis skapade vi oss en överblick av materialet genom att läsa det flertalet gånger, därefter påbörjade vi *initial kodning*; att spontant skriva ner kommentarer i marginalen och stryka över intressanta aspekter (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015. s. 52). Vid kodningen skapade vi en tabell med kolumner för *tema*, *förklaring av tema* samt *tillhörande begrepp*. I fasen av initial kodning fyllde vi på tabellen med alla intressanta teman och aspekter som vi fann, vilket gav upphov till en stor mängd teman och även en del som överlappar varandra. Exempel på teman som vi fann under fasen av den initiala kodningen var följande:

Individer med spelberoende	Psykisk ohälsa
Flykt som copingstrategi	Dubbelliv
Skam och skuld	Kön
Ålder	Covid-19-pandemin och psykisk ohälsa
Covid-19-pandemin och spelformer	Onlinespel
Självhjälpsmöten	Digitala självhjälpsmöten
Identifikation	Spelproblem innan Covid-19-pandemin

Vi gick därefter över till *selektiv kodning* där vi sorterade in mindre teman i större kategorier vilket vi utförde genom att färgmarkera intervjuutskrifterna med färg baserat på tema

(Rennstam & Wästerfors 2015, s. 220ff). Exempel på detta är att vi sorterade in kön och ålder under kategorin *individer med spelberoende*; sorterade temana Covid-19-pandemin och spelformer, onlinespel samt Covid-19-pandemin och psykisk ohälsa under kategorin *spelproblem under Covid-19-pandemin*. Temat identifikation sorterades i ett initierande skede under en kategori vi benämnde som *självhjälpsmöten*, då identifikation nämndes ett flertal gånger i kontexter rörande självhjälpsmöten, vilka kombinerade sorterades in under en kategori vi benämnde *skam och undanhållande*. Digitala självhjälpsmöten sorterade vi till att hamna under kategorin *Stödföreningarna under Covid-19-pandemin*. Temat psykisk ohälsa sorterades även in under ett tema som vi benämnde för *Spelberoende innan Covid-19-pandemin* och likaså gjordes temat skam och skuld.

Ett sista steg vid bearbetning av materialet är att *reducera*, vilket kort sagt innebär att delar av materialet väljs ut för att analyseras (Ibid. s. 228f). I denna fas sökte vi efter nyanser i intervjuerna och hur våra intervjupersoner lyft olika aspekter inom olika teman. Fokuset under intervjuerna skiftade mellan intervjupersonernas egna erfarenheten av spelberoende och intervjupersonernas erfarenhet inom stödföreningarna. Vid reducering av materialet beslutade vi oss för vilken av dessa två riktningar studien skulle ta, varav vi landade i att fokusera på intervjupersonernas erfarenheter inom stödorganisationerna. Därtill reducerade vi bort teman kopplat till intervjupersonernas egna erfarenheter varav det återstod tre teman: Spelberoende innan Covid-19-pandemin med ett undertema: Psykisk ohälsa i relation till spelberoende. Det andra temat som återstod var spelberoende efter utbrottet av Covid-19-pandemin tillhörande två undertema: psykiskt mående under Covid-19-pandemin samt onlinespel. Det slutliga återstående temat efter reducering var stödföreningarna under Covid-19-pandemin med undertemat digitala självhjälpsmöten. Samtidigt som vi reducerade vårt material eftersökte vi teoretiska ramverk varav vi reducerade materialet utifrån vad som kunde generera en djupare analys.

### 3.5 Studiens tillförlitlighet

För att bedöma hur trovärdig en kvalitativ studie är kan begreppet *tillförlitlighet* användas. Begreppet innefattar kriteriet *överförbarhet* och omfattar i vilken grad studiens forskningsresultat kan appliceras till en annan miljö (Bryman 2011, s. 355). För att beakta detta kriterium har vi utgått från ett generaliseringsanspråk som Ahrne & Svensson (2015, s. 27) beskriver ökar kvalitativa studiers grad av överförbarhet vilket syftar på att jämföra



resultaten med andra liknande studier. Detta anspråk har vi tagit i beaktning då vi i analysen av datamaterialet i största möjliga mån refererar till tidigare forskning som styrker våra resonemang. Följaktligen är *pålitlighet* ett kriterium inom begreppet tillförlitlighet, vilket innebär att forskaren säkerställer att det finns en fullständig och tillgänglig redogörelse av alla faser av forskningsprocessen (Bryman 2011, s. 355). För att stärka pålitligheten har vi försökt att i största mån vara tydliga och transparenta när vi beskrivit vårt tillvägagångssätt då vi beskrivit studiens process samt att vår intervjuguide går att finna under avsnittet *Bilagor*.

Ytterligare ett kriterium är *trovärdighet*, vilket avser att forskningen utförs i enlighet med de regler som finns samt att forskaren rapporterar resultaten till de personer som är en del av den sociala verkligheten som studerats för att dessa ska bekräfta att forskaren uppfattat den verklighet på rätt sätt (Bryman 2011, s. 355). För att uppnå detta ämnade vi att använda oss av *respondentvalidering* för att försäkra oss om att vi inte missat eller missförstått något samt garantera en god överensstämmelse mellan resultat och intervjupersonens erfarenheter (Ibid.). Dock var det endast en person som ville ta del av transkriberingen av deras intervju varav personen inte hade något att kommentera eller påpeka. Eftersom det endast var en person som tog del av materialet är vi medvetna om att det kan finnas en risk att missförstånd har skett vid tolkning av material. Vi upplever däremot inte att det finns något i det insamlade materialet som det råder oklarheter om, men vi kan inte heller säkerställa att det inte gör det då vi inte fått återkoppling av intervjupersonerna.

Det slutliga kriteriet vad gäller studiens tillförlighet är *möjligheten att styrka och konfirmera*, vilket innebär att forskaren utifrån insikten att det inte går att få någon fullständig objektiv samhällelig forskning, försöker säkerställa att han eller hon agerat i god tro (Bryman 2011, s. 355). För att beakta att vi medvetet inte låtit våra personliga värderingar påverka utförandet och slutsatserna av vår studie har vi reflekterat över vår förförståelse kring spelberoende. Ingen utav oss har personlig erfarenheter av spelberoende eller erfarenhet som anhörig till en spelberoende. Därtill har vi som socionomstudenter heller ingen utbildningsrelaterade förkunskap eller arbetserfarenhet av spelberoende. I samband med ämnesval läste vi nyhetsartiklar rörande spelberoende och att problematiken ökat under Covid-19-pandemin till följd av ökade isolering. Därmed utgick vi från att Covid-19-pandemin har haft en negativ inverkan på personer med spelberoende och dess spelvanor varav vi under studien försökt belysa våra föreställningar om spelberoende för att inte styras utav dem. Dock är det

oundvikligt att framställa en fullständigt objektiv studie då vi efter genomförandet av intervjuerna har reducerat stora delar materialet, vilket innebär att vi valt ut det vi ansett vara av vikt att lyfta.

## 4. Etiska ställningstaganden

Inledningsvis beslöt vi oss för att intervjua människor med ett aktivt spelberoende då vi ansåg att den målgruppen kunde bistå med ingående information avseende spelberoende och hur den förändrats under Covid-19-pandemin. Däremot upplevde vi tvetydigheter när vi vägde det förväntade kunskapsstillskottet gentemot risker för ett potentiellt ingrepp i intervjupersonernas liv (Vetenskapsrådet 2002, s. 5). Vi begrundade risken för att väcka obearbetade känslor eller minnen vid genomförandet av intervjuer med pågående beroende. På grund av detta beslöt vi oss för att intervjua människor med tidigare erfarenhet av spelproblematik som är aktiva inom stödföreningar under den rådande Covid-19-pandemin. Vårt resonemang för att intervjua denna alternativa målgrupp baseras på att vi förmodar att intervjupersonerna har bearbetat sina erfarenheter.

Vid insamling av data har vi utgått från Vetenskapsrådets forskningsetiska principer: *informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet* (Ibid. s. 6). *Informationskravet* innebär att vi som forskare ska informera undersökningsdeltagarna om deras uppgift i projektet, villkor som deras deltagande omfattas av, att deltagandet bygger på frivillighet, att deras medverkan i projektet när som helst kan upphöra på deras begäran, samt bistå med övergripande information kring den aktuella undersökningen som kan tänkas påverka deras villighet att medverka (Vetenskapsrådet 2002, s. 5). För att uppfylla informationskravet sammanställde vi ett informationsbrev som skickades till samtliga intervjupersoner innan intervjun. De delar av vårt informationsbrev som omfattas av informationskravet innehåller syftet med vår studie, ämnen vi avser att belysa under intervjuerna, villkor för undersökningsdeltagarnas medverkan, att undersökningsdeltagarnas medverkan kan upphöra vid alla tillfällen, praktisk information om intervjuernas genomförande samt kontaktuppgifter till oss ifall frågor skulle uppstå (se bilaga 1). Detta informerade vi även om i början av intervjuerna.

Angående *samtyckeskravet* innefattas detta av att forskare inhämtar undersökningsdeltagares samtycke, undersökningsdeltagarna själva beslutar på vilka villkor de vill medverka i studien, att beroendeförhållande inte bör föreligga mellan undersökningsdeltagarna och forskare, undersökningsdeltagarnas medverkan kan avbrytas under alla omständigheter utan negativa påföljder för dem samt att undersökningsdeltagarna efter beslut om att avbryta sin medverkan inte får utsättas för otillbörliga påtryckningar eller påverkan (Vetenskapsrådet 2002, s. 9f). Vi

utgår från samtyckeskravet dels vid utformandet av vårt informationsbrev som innefattar de villkor som medverkan i studien innefattas av, att tillbakadragande av samtycke och därmed avbruten medverkan inte kräver motivering samt att beroendeförhållande inte får föreligga mellan oss och dem. Även under intervjuerna tog vi hänsyn till samtyckeskravet då vi skapat en samtyckesblankett för muntligt samtycke som vi fyllde i fortlöpande vilken innehåller frågor såsom när samtycket samlades in, hur samtycket samlades in och vilken information vi lämnade i samband med inhämtade av samtycket. Anledningen till att vi själva dokumenterade det muntliga samtycket istället för att skicka hem en blankett för underskrift grundar sig på uppsatsens tidsramar.

I hanteringen av vår insamlade data har vi arbetat vi utifrån *konfidentialitetskravet*, vilket innebär att de uppgifter vi samlat in om personer ska antecknas, lagras och avrapporteras så att enskilda människor inte kan identifieras av utomstående (Vetenskapsrådet 2002, s. 12). För att säkerställa att inga etiskt känsliga uppgifter sprids eller att intervjupersonerna går att identifiera har vi avidentifierat personliga uppgifter i den mån att ingen kan identifieras och resultatet av studien förblir opåverkat. Slutligen har vi att grundat vår hantering av vårt insamlade data på *nyttjandekravet* vilket innebär att de uppgifter vi samlat in kring enskilda för forskningsändamål inte får användas eller utlånas för kommersiellt bruk eller andra icke-vetenskapliga syften (Ibid. s. 14). Den data vi samlat in kring undersökningsdeltagarna i samband med intervjuer har uteslutande använts i vår studie och kommer efter att studien är färdigställd att raderas.

## 5. Resultat

Nedan presenteras resultatet av våra intervjuer vilka vi skildrar utifrån våra två valda teoretiska ramverk - social kontrollteori och stress- och copingteorin - för att sedan relatera till tidigare studier inom ämnet. Inledningsvis presenteras intervjupersonernas upplevelser av vilka problem som har kunnat identifieras på bland spelberoende inom stödföreningarna innan Covid-19-pandemin bröt ut. Därefter redogör vi för resultat relaterade till intervjupersonernas resonemang rörande vilka förändringar som Covid-19-pandemin medfört för de spelberoende, för att sedan avsluta med hur intervjupersonerna upplever att arbetet inom stödföreningarna förändrats och deras uppfattning kring huruvida förändringarna är till för- eller nackdel för de spelberoende.

### 5.1 Spelproblem innan Covid-19-pandemin

Flera intervjupersoner redogör för att individer med spelproblem som kommer i kontakt med stödföreningar för spelberoende har drabbats av påtagliga ekonomiska konsekvenser. Tilläggningsvis uppger Intervjuperson 1 att hen har noterat att även hjälpsökandes sociala tillvaro äventyras på grund av problematiskt spelande.

Alla som, eller 99 % som söker hjälp hos oss har ju ställt till det fruktansvärt ekonomiskt. Sen har de ju naturligtvis fått påverkan på den sociala tillvaron också, så det går ju hand i hand.

- Intervjuperson 1

Likt Intervjuperson 1 har noterat en relation mellan spelproblem och inverkan på den sociala tillvaron i sitt arbete med individer som har spelproblem kan relationen även förklaras utifrån social kontrollteori. Hirschi (2002, s. 16) påpekar att socialt avvikande beteende är ett resultat av att den enskildes anknytning till samhället är bruten, vilket ofta initieras av en aktiv interpersonell konflikt, som i sin tur innefattar att den enskilde blir alienerad från samhället och upplever socialt härledd fientlighet. I sammanhanget kan individers spelproblem uppfattas som socialt avvikande beteende, dessutom kan påverkan på den sociala tillvaron i relation till spelproblem förknippas med alienationen och den socialt härledda fientligheten som social kontrollteori inbegriper. Att den sociala tillvaron blir påverkad av individers

spelare påträffas främst bland onlinebaserade spelare. Enligt Hing et. al. (2015b, s. 8) söker färre onlinespelare hjälp för sitt spelande och deras spelande innebär även att de självexkluderar sig från dels landbaserade mötesplatser för spel samt från familj och vänner genom självhjälpsstrategier. Angående självexkludering bland onlinespelare har Intervjuperson 1 i sitt arbete tillsammans med spelberoende sett ett återkommande mönster av ensamhet i relation till spel på nätet under de senaste åren.

[...] ensamhet är en jätterisikfaktor och tillgängligheten då nu när det är på nätet. Alltså det är ju där det har ökat något enormt de sista åren.

- Intervjuperson 1

Ovan belyser Intervjuperson 1 att hen i arbetet med individer som har spelproblem noterat ett samband mellan det ökade onlinebaserade spel och ensamhet. Utifrån stress- och copingteorin uppstår ensamhet eller alienation i samband med att den enskilde inte kan identifiera sig med omgivningen, därtill tenderar individer som är sårbara för värdering av sig själva och i sin tur inte kan identifiera sig med sin omgivning att isolera sig (Kaplan 1996, s. 202). Baserat på Intervjuperson 1:s upplevelser av ensamhet bland onlinespelare i relation till stress- och copingteorins förklaring av ensamhet, kan sambandet mellan ensamhet och onlinespel förstås som att individer med spelproblem inte kan identifiera sig med sin omgivning utanför spelet, de är sårbara för självutvärdering och att de därmed isolerar sig. Att individer som spelar på nätet är sårbara för självutvärdering kan relateras till att onlinespelare skiljer sig i värderingen av sin integritet jämfört med landbaserade spelare. Enligt Hing et. al. (2015b, s. 8) värderar onlinespelare sin integritet högre än landbaserade spelare, i sin tur är onlinespelare mer isolerade i sitt spelande än de landbaserade spelarna varav onlinespelarna inte får någon respons från omgivningen att deras spelande skulle vara problematiskt. Även om onlinebaserade spelare isolerar sig i högre utsträckning än landbaserade spelare har Intervjuperson 3 i sitt arbete inom en stödförening för spelberoende uppfattat att hjälpsökande för spelproblem överlag upplever skam gentemot omgivningen för sitt spelande.

Jag försöker pusha på att de flesta är stöttande, och tycker om att få hjälpa till och finnas där så att. Det tar ju emot det här att våga berätta [...] Det är mycket skam.

- Intervjuperson 3

Intervjuperson 3 upplever att de hjälpsökande med spelproblem som hen har mött i sitt arbete upplever motstånd kring att berätta för sin omgivning om sitt spelande på grund av skamkänslor. Med avstamp i social kontrollteori kan motståndet att berätta för omgivningen relateras till begreppet åtagande till konformitet (Hirschi 2002, s. 20). Åtagande till konformitet innefattar att den enskilde vid deltagande i socialt avvikande beteende måste ta i beaktning huruvida hans socialt avvikande beteende riskerar att inverka på de konventionellt baserade investeringar som den enskilde gjort för att uppnå ett gott anseende (Ibid.). Att de hjälpsökande som Intervjuperson 3 mött i sitt arbete upplever det som skamfyllt att berätta om sitt spelande, vilket i denna studie jämföras med socialt avvikande beteende, kan utifrån social kontrollteori förklaras av att den enskilde är rädd att gå miste om sina konventionellt baserade investeringar hen har gjort för att uppnå ett gott anseende. Erkännandet av spelproblem kan i sin tur riskera att påverka hur den enskilde uppfattas av omgivningen.

Angående de individer som inte bara hade behövt berätta om sitt spelproblem utan även upplever att de hade behövt söka hjälp för sitt problematiska spelande finns det ett flertal aspekter som förhindrar hjälpsökandet. Itäpuisto (2019, s. 1043) framhåller att familjecentrerade hjälpsökare upplever dels en rädsla att bli övergivna av sin partner samt känslor av skam, i sin tur behåller individer med spelproblem sitt spelande hemligt och undviker att söka hjälp. Vidare konstaterar Hing et. al. (2013, s. 64) att individer med spelproblem tenderar att uppleva stigmatisering för sitt spelande som de i sin tur omvandlar till internaliserat stigma, vilket följaktligen påverkar bland annat individens ambition att söka hjälp för sitt problematiska spelande. Trots att det finns ett flertal anledningar, likt de presenterade ovan, till att inte söka hjälp för sitt spelproblem framhåller Intervjuperson 3 att hen i sitt arbete med hjälpsökande spelare noterat ett ökat hjälpsökande bland de som faktiskt har spelproblem vilka själva söker hjälp med strävan efter förändring.

Och sen handlar det ju någonstans om att hitta motivationen, för att det, det har ju ändå blivit vanligare nu att man [spelare] söker hjälp själv och det är ju

positivt på det sättet att då är man [spelaren] ju ofta motiverad till att, till en förändring om man [spelaren] söker själv. När jag började jobba med det här, rätt många år framåt var det kanske 70-80 % som var de anhöriga, eller en vän, eller socialtjänsten som sökte för personen. Och då var det inte alltid man [spelare] var så motiverad till förändring själv, utan då var det någon annan som pushade på. Men fördelen där då var ju att vi fick med de anhöriga på ett helt annat sätt än vad vi kanske sett nu under sista tiden.

- Intervjuperson 3

Det ökade individuella hjälpsökandet som Intervjuperson 3 noterat i sitt arbete med problemspelare kan kopplas till den hjälpsökandes vilja att kunna identifiera sig med en grupp, vilket utvecklas vidare i nästkommande avsnitt. Med avstamp i stress- och copingteorin har graden av identifikation en avsevärd inverkan på hur den enskilde hanterar stress och psykiskt lidande varav en hög grad av identifikation med gruppen är positivt för individens hantering av stress och psykiskt lidande, samt att den enskilde lättare kan leva upp till de krav som hen upplever att omgivningen ställer på hen (Kaplan 1996, s. 202). Därmed kan problemspelarens ökning i individuellt hjälpsökande antas bero på att de vill uppleva identifikation med gruppen, i detta fall stödföreningar för spelberoende.

I relation till Intervjuperson 3:s ovan presenterade påstående, att hjälpsökande spelare ofta är motiverade till hjälp och att anhöriga tidigare var mer engagerade i hjälpsökandet, har resultat av tidigare studier konstaterat att motivation och uppmuntran att söka hjälp är essentiellt vid hjälpsökande för spelproblem. Enligt Itäpuisto (2019, s. 1035) inleds den hjälpsökande processen av en motivator, den huvudsakliga orsaken till att individen söker hjälp för sitt spelproblem. Därtill är en aktivator basal vid aktualiseringen av hjälpsökande för spelproblem vilken kan utgöras av en individ eller faktor som uppmuntrar den enskilde att söka hjälp. Slutligen förverkligas den hjälpsökande processen av att en aktör beslutar sig för att söka hjälp, alltså individen med spelproblem (Ibid. s. 1040). Sammantaget är det inte enbart den enskilde som är av vikt vid hjälpsökande för spelberoende; ytterligare är det essentiellt att individen med spelproblem har en orsak till att söka hjälp, mottar uppmuntran från utomstående, att den individen med spelproblem utifrån stress och copingteorin kan identifiera sig med gruppen samt att hen faktiskt tar beslutet att söka hjälp.



### 5.1.1 Psykisk ohälsa i relation till spelproblem

Ett återkommande resonemang som fördes av intervjupersonerna under intervjuerna berörde deras erfarenhet utav olika aspekter av individers livsförhållanden vilka kunde ge upphov till spelproblem. Som resurser/anställda inom stödföreningar för spelberoende hade en del av intervjupersonerna uppmärksammat ett samband mellan psykiskt mående och spelande i sitt dagliga arbete tillsammans med individer som lider av spelproblem.

Många har dubbeldiagnoser, har en psykisk ohälsa i bakgrunden och använder spelet som någon slags lugnande eller distraherande medicin [...].

- Intervjuperson 1

I ovanstående citat redogör Intervjuperson 1 för att spel används som lugnande eller distraherande medicin. Förutom att spel kan användas som lugnande och distraherande för individer med psykisk ohälsa har en intervjuperson noterat att de individer hen möter i sitt arbete i större utsträckning använder spel som direkt riktad åtgärd för att hantera ångest och dåligt mående.

Sen ser vi också i större utsträckning att fler spelar för att dämpa ångest och dåligt mående, det kan vara att man inte trivs på jobbet så då spelar man för att fly och komma in i spelbubblan [...] Vi har ju uppmärksammat på de de senare år att många har någon annan psykisk problematik. Och då är det ju också lite kopplat till att man flyr eller ångestdämpande.

- Intervjuperson 4

Såväl Intervjuperson 1 som Intervjuperson 4 har noterat att hjälpsökande som besöker stödföreningarna för spelberoende använder spel som lösning på psykisk ohälsa; i sin tur kan den psykiska ohälsan bland individer med spelproblem relateras till den värdering av sig själv som utförs av den enskilde med utgångspunkt i stress- och copingteorins need-valuesystem. Utifrån need-valuesystemet baserar den enskilde sin individuella värdering av sig själv, och därmed sitt eget tilldelade värde, på hans uppfattning kring hur omgivningens potentiellt reagerar på ett visst beteende eller egenskap (Kaplan 1983, s. 203ff). Kaplan (1996, s. 202)

framhåller att uppstådda negativa känslor samt svårigheter i hantering av stress och ångest relateras till att den enskilde tillskriver sig ett lågt värde med utgångspunkt i att den enskilde inte kan identifiera sig med omgivningen.

I det här sammanhanget kan stress- och copingteorins innebörd av deprimerade människors känslighet för självutvärdering och användning av copingstrategier användas till att förklara aktivas/anställdas erfarenheter av arbete inom stödorganisationer kring att individer som lider av psykisk ohälsa använder sig av spel. Baserat på Intervjuperson 4:s erfarenheter av arbete med hjälpsökande spelande individer i relation till stress- och copingteorin har de hjälpsökande tillskrivit sig ett lågt värde, de har svårt att hantera sin ångest och stress och spelandet blir ett sätt att hantera sina negativa känslor. Huruvida spelproblem kan associeras till psykiskt mående påvisas i en studie rörande sambandet mellan hasardspelsyndrom och psykiatriska diagnoser. Resultatet av studien indikerar att 79 % av kvinnor och 71 % av män diagnostiserade med hasardspelsyndrom lider av minst en annan psykiatrisk diagnos varav 33 % lider av depression eller bipolär sjukdom och 34 % lider av en ångestsjukdom (Håkansson, Karlsson & Widinghoff 2018, s. 1-5).

## 5.2 Spelproblem under Covid-19-pandemin

I vårt insamlade material identifierade vi två teman inom vilka intervjupersonerna resonerar kring Covid-19-pandemin vilka är *Covid-19-pandemin och psykisk ohälsa* samt *onlinespel*. Intervjupersonerna redogör för förändringar rörande såväl den psykiska hälsan bland de spelberoende som de möter i sitt arbete samt kring vilka spelformer som används mest frekvent under Covid-19-pandemin.

### 5.2.1 Psykiskt mående under Covid-19-pandemin

Under intervjuerna var Covid-19-pandemin ett återkommande ämne, varav en betydande del av intervjupersonerna resonerade kring sina upplevelser av den Covid-19-relaterade isoleringens påverkan på individer med spelproblem. Intervjuperson 2 framhåller att de inom stödföreningarna inte sett ett markant högre antal hjälpsökande utan snarare fått antydningar på att spelare befinner sig hemma och mår dåligt.

[...] vi har inte fått någon jätteexplosion av hjälpsökande under corona. Det kommer säkert så småningom men vi får ju indikationer på att folk sitter hemma och mår dåligt. Man [Individen] har blivit permitterad, kanske helt och hållet av med jobbet. Det sociala krymper ju liksom [...].

- Intervjuperson 2

Intervjuperson 2 tar i ovanstående citat upp att eventuella orsaker till att individer sitter hemma och mår dåligt under den Covid-19-relaterade isoleringen kan vara permittering, arbetslöshet och minskad social aktivitet varav samtliga aspekter är relaterade till den enskildes omgivning. Även Intervjuperson 1 uppger att hen i sitt arbetet med individer som har spelproblem uppfattat den psykiska hälsan som förändrad, varav hen likt Intervjuperson 2 hänvisar till omgivningsrelaterade aspekter.

Vi har ju haft flera stycken som har varit spelfria i många år som har tagit återfall. Det är den här oron, rädsla för arbetslöshet, ensamhet - isoleringen ja det är katastrof [...].

- Intervjuperson 1

Med utgångspunkt i Intervjuperson 2:s och Intervjuperson 1:s påståenden, rörande deras arbetsrelaterade upplevelser kring den Covid-19-relaterade isoleringens påverkan på individer med spelproblem, kan två gemensamma nämnare utrönas - psykiskt mående och sysselsättning; båda aspekter kan i sin tur relateras till stress och copingteorin. Enligt Kaplan (1996, s. 202) har den enskildes identifiering med gruppen en avsevärd påverkan på hur den enskilde hanterar psykiskt lidande och stress; kan den enskilde identifiera sig med omgivningen är det lättare för individen att leva upp till de krav som hen upplever att omgivningen ställer på hen. Ifall den enskilde uppfattar det som svårt att identifiera sig med omgivningen kan snarare känslor av ensamhet eller alienation uppstå, varav individen tillskriver sig själv ett lågt värde och upplever i sin tur svårigheter i hantering av stress och ångest (Kaplan 1996, s. 202).

Sammantaget kan ovanstående förstås utifrån att individer som drabbas av försämrad/förlorad identifikation med omgivningen upplever psykologiska konsekvenser. Därmed kan

Intervjuperson 1:s och Intervjuperson 2:s citat antas framhålla att individer som minskar sin kontakt med omgivningen som resultat av den Covid-19-relaterade isoleringen drabbas negativt mentalt. Enligt Hamza et. al. (2021, s. 150) krävs enbart några dagars strikt isolering för att individer ska uppleva förhöjda nivåer av psykisk ohälsa, dels relaterade till Covid-19-pandemin men även till depression, känslomässigt lidande och panik. Vidare hävdar Salerno och Pallanti (2021, s. 4f) att en av de större grupper som uppgav patologiskt spelande under Covid-19-pandemin utgjordes av arbetslösa individer varav spelare under Covid-19-pandemin upplever högre grad av stress, ångest, depression, somatisering, fientlighet, oro samt lägre angivna nivåer av välmående.

### 5.2.2 Onlinespel

Trots att Covid-19-pandemin har medfört att människor isolerar sig redogör Intervjuperson 5 utifrån sina erfarenheter av arbetet inom stödföreningen att det fortfarande finns möjligheter till spel på distans, även om det inte nödvändigtvis tillhör individernas ordinära spelrutiner.

Folk kan inte spela på samma sätt och har då kanske upptäckt om än ofrivilligt en ny värld liksom. Jag kan tänka mig de här som har gått ner och stoppat in ett par 100 spänn varje kväll i en sån här Vegas maskin på en pizzeria. Kanske på grund av corona-risken tänker de två gånger att ja, okej jag kanske inte ska gå ner till pizzerian. Jag får dricka mina öl hemma också upptäcker man [individerna] den här världen online som man [individerna] kanske har undvikit för att man [individerna] har haft de här pizzeria-rutinerna. Och det har vi ju hört historier om hur folk har hittat ut.

- Intervjuperson 5

I ovanstående citat redogör Intervjuperson 5 sina erfarenheter av sitt arbete inom en stödförening för spelberoende varav hen har upplevt att spelare som inte längre kan besöka sina traditionella plattformar för spel introduceras för en annan typ av spel, i detta fall onlinespel. Att individer söker sig till andra typer av spel kan relateras till social kontrollteori vilken innefattar begreppet delaktighet. Hirschi (2002, s. 21) antyder att en individ är för upptagen med att delta i konventionellt baserade aktiviteter såsom möten, arbetstider och planering varav det antas att individen inte har möjlighet att delta i socialt avvikande beteende; därtill innebär utförandet av socialt avvikande beteende att individen inte är

tillräckligt sysselsatt med konventionellt baserade aktiviteter. Eftersom att spelproblem i denna studie jämföras med socialt avvikande beteende kan Intervjuperson 5:s påstående i relation till social kontrollteori förstås som att individer med spelproblem vilka isolerar sig är inte tillräckligt uppbokade med konventionellt baserade aktiviteter varav spelarna istället vänder sig till annan form av spelande, alltså socialt avvikande beteende. Wojcik & Hodge (2019, s. 9) styrker att spel förekommer under Covid-19-pandemin som resultat av överbliven tid; 65 % av de som angav att de spelat under de senaste 12 månaderna uppgav att de spelade i brist på annan sysselsättning.

I samstämmighet med Intervjuperson 5 har ett flertal andra intervjupersoner noterat en ökning av onlinespel under Covid-19-pandemin i sitt arbete inom stödföreningar för spelberoende. Intervjuperson 4 påpekar att onlinespel är vanligast idag bland de hjälpsökande hen möter i sitt arbete, vilket Intervjuperson 4 påpekar beror på begränsningarna av de andra spelformerna. Dock har onlinespel inte alltid varit dominerande enligt Intervjuperson 4 baserar på vad hen upplevt i sitt arbete inom stödföreningen för spelberoende.

Och det har ju sett lite olika ut genom åren, om jag blickar tillbaka de senaste tjugo åren när jag har varit aktiv så var det ju först och främst när jag kom så var det ju travspelare och casinospelare på bord, ja casino cosmopol och sådär, och oddset och så, och bingo, hallbingo. Men det har ju ändrats gentemot hur spelmarknaden också ändrats. Ju snabbare ett spel är, och mer tillgängligt det är, desto större risk är det liksom. Det är ju liksom högriskspel, och just nu kan vi se att det är onlinespel, och alla spelformer finns ju online i dagsläget. Så onlinespel och livebetting är ju den absolut största spelformen [...] Vi har ju en pandemi nu så det är ju inte så tillgängligt och öppet på restauranger nu. Och inte heller casinot, det har ju inte öppet, så nu är det ju nätspel som är det absolut vanligast. Och de [onlinespelen] har ju öppet dygnet runt och är generösa med sina spelformer, det finns spelformer som passar de flesta personligheterna.

- Intervjuperson 4

Utifrån Intervjuperson 4:s erfarenhetsbaserade resonemang finns ett flertal olika spelformer som individer med spelproblem kan delta i. Tillkommande att ett flertal olika spelformer kan användas av individer med spelproblem, uppger somliga av intervjupersonerna att de i arbetet

med problemspelande individer har uppmärksammat att ett spelrelaterat umgänge även finns på nätet. Intervjuperson 1 gav under intervjun exempel på umgänge relaterat till spelformen poker varav hen i arbetet med hjälpsökande uppfattat att kontakt med varandra sker under tiden de spelar.

Jaja, precis som ni umgås på nätet på alla möjliga sätt så pokerspelare sitter och babblar och chattar och har sig vid pokerbordet [...] Det finns ett umgänge där också, absolut.

- Intervjuperson 1

Med utgångspunkt i Intervjuperson 1:s redogörelse ovan behöver spel nödvändigtvis inte vara landbaserade för att ett samröre ska uppstå spelare emellan; i sin tur ges upphov till skapande av samhörighet till de andra spelarna även under Covid-19-pandemin. Baserat på Intervjuperson 4:s ovan presenterade arbetsrelaterade upplevelser finns det ett flertal olika spelformer vilket i relation till Intervjuperson 1:s erfarenheter av sitt arbete kan ge upphov till samröre mellan spelare som deltar i respektive spelform. Relaterat till stress- och copingteorin kan de samröre som uppstår för respektive spelform jämföras med en grupp/omgivning som individen kan identifiera sig med. Kaplan (1996, s. 202) framhåller att ifall den enskilde kan identifiera sig med omgivningen upplever den enskilde det som lättare att leva upp till de krav som hen uppfattar att omgivningen ställer på hen; dessutom är nivån av identifikation med omgivningen avgörande för hur den enskilde hanterar stress och psykiskt lidande. Skulle spelarna identifiera sig med den spelrelaterade omgivningen innebär det alltså en inverkan på de enskildas hantering av stress och psykiskt lidande. Hing et. al. (2015b, s. 9) bekräftar att onlinespelare skiljer sig rörande psykisk ohälsa och problemspelande jämfört med landbaserade spelare då onlinespelare inbegriper lägre nivåer av spelproblem samt lägre nivåer av psykisk ohälsa.

Ovanstående indikerar alltså på att onlinespelare identifierar sig med sin omgivning i högre utsträckning än landbaserade spelare varav det enligt Intervjuperson 4 stora utbudet av spel i sin tur ger upphov till större valmöjlighet av dels spel men även omgivningar att identifiera sig med. Eftersom att landbaserade spelare under Covid-19-pandemin i högre grad börjat delta i onlinespel, vilket Intervjuperson 5 nämner ovan beror på att de landbaserade spelarna som

konsekvens av smittorisken inte kan fortsätta spela som de gjort tidigare och därmed istället introducerats till onlinespel, kan de också antas lättare kunna identifiera sig med omgivningen. Dock framhåller Hing et. al. (2015b s. 8) att landbaserade spelare innefattas av lägre bekvämlighetsnivåer rörande att använda sig av internet. Därmed kan de tidigare landbaserade spelarnas identifikation med den spelrelaterade omgivningen äventyras på grund av bekvämlighetsnivån av att använda internet. Relaterat till Kaplans (1996, s. 202) stress och copingteori påverkar den enskildes bekvämlighetsnivåer samröret med de andra spelarna och därmed hur den enskilde identifierar sig med sin spelrelaterade omgivning vilket inverkar på hur den enskilde hanterar stress och psykiskt lidande. Därtill kan Hing et. al.:s (2015b, s. 9) konstaterande, rörande att onlinespelare upplever lägre nivåer av spelproblem samt psykisk ohälsa, äventyras av huruvida onlinespelaren spelar på nätet på grund av preferenser eller ifall onlinespelaren innan Covid-19-pandemin var en landbaserad spelare.

### 5.3 Stödföreningarna under Covid-19-pandemin

Digitala självhjälpsmöten, färre hjälpsökande, ökad gemenskap och en ovisshet kring stödföreningarnas framtid påtalade resurserna och de anställda vid frågan om förändringar av verksamheten under Covid-19-pandemin. Flertalet intervjupersoner uppgav ett förändrat fokus under självhjälpsmötena, där Covid-19-pandemin beskrevs som ett numera betydande tema. De intervjupersoner som uppgav att ett större fokus under mötena låg på att diskutera måendet och upplevelser av Covid-19-pandemin beskrev även en ökad gemenskap inom självhjälpsgrupperna. Intervjupersonerna beskrev det som att gruppen tillsammans jobbar för att ta sig genom Covid-19-pandemin, och att deltagarna därmed blev mer sammanslutna, vilket en intervjuperson syftar på när hen berättar följande:

Alltså, vi har ju allt från 18-åringar till 80-åringar och sådana som har familj och sådana som bor ensamma och sådana som bor på stan och sådana som bor på landet. Alltså, det är väldigt olika. Man [vi] gör ju detta gemensamt och det är, det är större än vad man tror iallafall kan jag säga.

- Intervjuperson 1

I ovanstående citat redogör intervjupersonen för hur deltagarna, oavsett olikheter, har något gemensamt - att genomleva Covid-19-pandemin. Med utgångspunkt i Kaplans (1996, s. 196)

stress- och copingteori kan intervjupersonernas upplevelse av ökad gemenskap bidra till ökat välbefinnande bland deltagarna då individer som kan identifiera sig med en grupp lättare hanterar stressfyllda livsförhållande. Ifall den enskilde upplever identifikation med en grupp ges upphov till ökade möjligheter för den enskilde att leva upp till omgivningens förväntningar; om den enskilde däremot inte kan identifiera sig med omgivningen kan känslan av alienation uppstå (Ibid.). Således kan det förstås som att deltagarna på självhjälpsmötena upplever att övriga deltagare är förstående kring varför de känner och reagerar som de gör under Covid-19-pandemin, och att det därmed blir lättare att hantera de påfrestningar som pandemin medför. I likhet med intervjupersonernas resonemang om en ökad gemenskap upplevde flertalet organisationsföreträdare inom de stödorganisationer som Pohlkamp et. al. (2021, s. 56) undersökt att Covid-19-pandemin medfört att deltagarna slutit sig samman. Även om flertalet av intervjupersonerna uppgav att Covid-19-pandemin var ett substantiellt tema under självhjälpsmötena var det ett fåtal intervjupersoner som påtalade motsatsen:

[...] Jag tror inte att det är så här, det är väl inget viktigt. Alltså, ja det är viktigt men det är inte viktigt att diskutera där och då. Utan de är ju isåfall det vi kommer in på, det är ju isåfall om det är någon som är, som har suttit isolerad, som är isolerad och berättar det, men det är klart, då kommer vi in på det. Men nej inget särskilt sådär att vi pratar om corona.

- Intervjuperson 2

Följdaktligen påtalades flertalet intervjupersonerna en ovisshet avseende verksamheternas framtid. Därtill uttrycker ett flertal intervjupersoner en oro över att inte ha vetskap om huruvida Covid-19-pandemin bidrar till fler eller färre hjälpsökande i framtiden. Intervjupersonerna beskrev att de haft hjälpsökande som under en längre tid regelbundet deltagit i självhjälpsmöten vilket gjort att de fått en unik kontakt och blivit engagerade i deras resa mot spelfrihet. Att inte ha kännedom om tidigare hjälpsökandes mående beskrev ett flertal av intervjupersoner som påfrestande. I samband med detta resonerade intervjupersonerna om den tillfälliga minskning av hjälpsökande, något som så småningom kan innebära en markant ökning av hjälpsökande då fler återfaller i spelberoende eller utökar sina spelvanor, vilket en intervjuperson berättar om i följande citat.



Och jag tänker såhär, nu i corona-tider så är det ju ännu lättare att dölja det här. När man [den spelberoende] inte har sina vanliga sociala kontakter och går på möten så gör det ju att vi inte vet, vi sitter kanske på en jättebomb som plötsligt liksom bara briserar [...] Vi vet ju liksom inte vad som händer.

- Intervjuperson 2

Intervjupersonens resonemang korrelerar med hur organisationsföreträdare i Pohlkamp et. al. (2021, s. 56) studie resonerar kring att Covid-19-pandemin kan innebära en utökning av hjälpsökande. Följaktligen kan intervjupersonernas antagande om att en reduktion av sociala kontakter och att avstå från självhjälpsmöten leder till återfall i spelberoende förstås utifrån social kontrollteori (Hirschi 2002, s 16) vilket förklarar att ett avvikande beteende kan uppstå till följd av bristande anknytning till samhället. Således är det ingen som har kännedom om den isolerade personen deltar i ett avvikande beteende- i detta fall att spela- och därför behöver inte personen ta i beaktning huruvida det avvikande beteende (spelandet) riskerar att påverka omgivningens uppfattning av personen. Detta kan förstås utifrån begreppet *åtagande till konformitet* inom social kontrollteori (ibid. s. 20) vilket syftar på att vid övervägandet om att delta i ett socialt avvikande beteende kommer den enskilde ta i beaktning huruvida det socialt avvikande beteendet riskerar att påverka de konventionellt baserade investeringar som den enskilde gör för att uppnå ett gott anseende av omgivningen.

### 5.3.1 Digitala självhjälpsmöten - på gott och ont

Den mest påtagliga omställningen inom verksamheterna som beskrevs var att självhjälpsmötena digitaliserats. En intervjuperson upplevde det fördelaktigt att verksamheten påbörjat digitala självhjälpsmöten i samband med Covid-19-pandemins restriktioner då det möjliggjorde för fler att delta- även om de inte kunde konstatera en uppgång av hjälpsökande under pandemin. I samband med detta nämnde personen att Covid-19-pandemin ökat behovet av självhjälpsmöten till följd av ökad isolering och ensamhet. Därmed beskrev intervjupersonen digitala självhjälpsmöten i positiv bemärkelse då digitala möten även gjorde det möjligt för mer frekventa möten. Därtill berättar en intervjuperson om att ett tre stora kommuner slagits samman och även erbjuder lunchmöten- något som inte gjordes vid fysiska möten.

Nu har vi ju slagit oss ihop, [stad] , [stad] och [stad], så vi har ju kvällsmöten måndag, tisdag, onsdag, torsdag plus nu har vi ju börjat med lunchmöten på onsdagar klockan 12 [...] Vi försöker erbjuda så mycket som möjligt [...] och det finns faktiskt dem som loggar in varje dag.

- Intervjuperson 1

Intervjupersonerna skäl till en utökning av möten är jämförbart med hur volontärer och anställda inom ideella organisationer för alkohol, narkotika, tobak och doping (ANDT-området) resonerar då studien påvisade att organisationerna utökat stödinsatser till följd av ökad stress, försämrat mående och ensamhet hos de hjälpsökande (Folkhälsomyndigheten 2021, s. 26f).

En av intervjupersoner upplevde att hjälpsökande har lättare för att ansluta sig digitalt än att faktiskt ta steget och komma till ett fysiskt möte. Detta beskrev intervjupersoner som betydelsefullt i den bemärkelse att det möjliggör för personer som inte vågat komma på fysiska möten att få uppleva samhörighet och identifikation via andra deltagare på självhjälpsmötena:

[...] många som loggar in första gången hos oss och sitter och lyssnar och hör och känner att de inte är ensamma i sin situation det är jättehjälp och stöd.

- Intervjuperson 1

Att intervjupersonerna beskrev det som positivt att digitala självhjälpsmöten bidrog till att fler fick möjlighet att känna samhörighet genom att de numera vågar ansluta sig till möten kan förstås utifrån Kaplans (1983, s. 203ff) social stress- och copingteori. Den enskilde tenderar till att i större utsträckning hantera psykiskt illabefinnande om en person kan identifiera sig med sin omgivning. Detta då den enskilde upplever det möjligt att leva upp till omgivningens förväntningar, vilket även gör att den enskilda tillskriver sig ett högre värde. Baserat på detta kommer den nya hjälpsökande i större utsträckning kunna hantera den stress och försämrat psykiskt mående som spelberoende och Covid-19 möjligen medfört genom att ansluta sig till möten. Detta då den hjälpsökande får uppleva att hen inte är ensam och därför kommer personen troligtvis få en positiv- eller åtminstone inte negativ- reaktion från

gruppmedlemmarna och resurserna på självhjälpsmöten. Således kommer personen uppleva sig som värdefull och att det är möjligt att må bättre. Följaktligen kan intervjupersonernas uppfattning om att det kan bli enklare för de hjälpsökande att ta första steget och våga logga in på ett digitalt självhjälpsmöten relateras till Polkhamp et. al. (2021, s 46) studie där organisationerföreträdare för stödorganisationer påtalar detsamma. Även om flera av våra intervjupersoner noterat att deltagare ansluter sig till ett första möte för att endast sitta och lyssna konstaterar en av intervjupersonerna att de inte kan veta om de nya som ansluter sig till de digitala självhjälpsmötena hade kommit även om det hade varit fysiska möten.

Vidare lyfter intervjupersonerna att de uppfattar fördelar med digitala självhjälpsmöten då det har möjliggjort för personer som bor långt borta från föreningarna att ansluta sig. Dessutom poängterar en av intervjupersonerna att det även uppstår problem för den spelberoende kring att bekosta resan till fysiska självhjälpsmöten och att det inte är ovanligt att personer med spelberoende har en ansträngd ekonomi, vilket gör att digitala självhjälpsmöten lämpar sig bättre för en del av de hjälpsökande. Detta påtalar en av intervjupersonerna i följande citat där hen beskriver hur upplevelsen av digitala självhjälpsmöten :

Vi får ju väldigt mycket positiv feedback [...] och jag tror att det här digitala det är ju inte någonting som vi bara har nu, vi kommer ju även fortsätta med det till viss utsträckning när de fysiska mötena börjar igen. För vi har ju också fångat personer som kanske inte har kunnat ta sig till en förening för avståndet är för stort och det är ju också ett problem när det är en bit och åka, det är en kostnad. Och pengar har ju inte en spelberoende [...] att bara ta sig kanske 3,4,5 mil någon dag i veckan eller så är ansträngt för någon som har trasslat till det ordentligt i sin ekonomi på grund av det här.

- Intervjuperson 3

Ovanstående citat kan relateras till hur volontärer och anställda i ideella föreningar inom ANDT-området upplever omställningen till digitala möten, då de menar att digitaliseringen innebär att fler kan ansluta sig till mötena (Folkhälsomyndigheten 2020, s 25). Även anställda och volontärer som intervjuats i (Pohlkamp et. al. s. 46) studie hade uppmärksammat en grupp hjälpsökande som upplevde det enklare att ansluta sig till digitala möten på grund av distans till verksamheten.

Däremot lyfter ett flertal av intervjupersonerna nackdelar med digitala självhjälpsmöten då det blir mindre personligt och de hjälpsökande går miste om det sociala sammanhanget, vilket kan vara ett av dem få som sociala sammanhang som de hjälpsökande har. Intervjupersonerna beskriver hur självhjälpsmöten innefattar mer än att berätta om sina upplevelser och känslor i relation till deras spelberoende.

Och det vi tappar lite, eller ganska mycket, det är ju det här lite minglandet före, efter mötena, under, vi har ju alltid en liten paus annars under mötena där folk dricker kaffe, snackar lite allmänt så här smörja liksom. Nu blir det liksom ett möte rakt upp och ned och inget så här kring snack och det är också viktigt att man liksom, för det är då man lär känna varandra på ett annat sätt. Nu blir det liksom mera, jag ska inte säga opersonligt för det är det ju verkligen inte men det blir inte samma sak som, jag tror det är svårt att knyta de här personliga kontakterna som man gör när man träffas på riktigt.

- Intervjuperson 2

Betydelsen av sociala sammanhang, i detta fall självhjälpsmöten, kan förstås utifrån social kontrollteori som antyder att den enskilde löper större risk att delta i ett avvikande beteende om den enskildes anknytning till samhället är svag eller bruten (Hirschi 2002, s. 16). Att gå miste om den extra formen av kommunikation, i form av kaffepauser och mingel före och efter mötena där deltagarna lär känna varandra på ett annat sätt som intervjupersonen beskrev ovan, kan göra att de hjälpsökandes anknytning till samhället försvagas; synnerhet då ett flertal intervjupersoner påtalade att självhjälpsmöten kan vara det enda sociala sammanhang som de hjälpsökande befinner sig i. I relation till intervjupersonernas resonemang om att fysiska självhjälpsmöten är betydelsefullt för det sociala sammanhanget påvisar Seebohm et. al. (2013, s. 398) att självhjälpsmöten medför en känsla av att vara inkluderad i samhället.

Följaktligen påtalade flertalet av intervjupersoner att en konsekvens av digitala självhjälpsmöten var att de går miste om sina äldre hjälpsökande, vilket en av intervjupersonerna beskriver i följande citat där när hen besvarar en fråga om hur Covid-19-pandemin påverkat vilken målgrupp som söker sig till stödföreningen:

Det vi, vi har tappat mycket på det är ju de som är lite äldre om man [vi] säger och kanske till och med är i en risk [...] de är, tycker liksom att det här med digitalt är jättekonstigt för de har ju uppnått en viss ålder om man [vi] säger, och tycker det här är jättekonstigt.

- Intervjuperson 2

Intervjupersonerna uttryckte en oro över att äldre i större utsträckning avstår från självhjälpsmöten, detta då intervjupersonerna berättade hur viktigt det är att ständigt jobba och påminnas om sitt spelberoende. Att äldre uteblir från självhjälpsmöten innebär att de i mindre utsträckning blir påmind om sitt problematiska spelande. Intervjuperson 2:s uttalande tyder på digital exkludering av äldre, vilket även Polkhamp et. al. (2021, s. 46) samt Folkhälsomyndigheten (2020, s. 26) belyser då äldre uteblir från digitala självhjälpsmöten på grund av bristande kunskap, bristande motivation och färdigheter och bristande tillit till digitala medel.

I samband med att en intervjuperson uttrycker en oro över att färre ansluter sig till självhjälpsmöten och berättar om betydelse av att regelbundet gå på möten och jobba på sitt beroende ställer intervjupersonen ett spelberoende i relation till ett heroinmissbruk som kan synas på tänderna. Därtill förklarar intervjupersonen att varje gång heroinmissbrukare borstar tänderna kommer heroinmissbrukaren bli påmind om sitt missbruk, däremot finns det inga fysiska attribut som påvisar att en individ har ett spelberoende, således menar intervjupersonen att det är av vikt att regelbundet gå på möten för att bli påmind om sin beroendeproblematik. I relation till detta beskriver flera intervjupersoner en oro över att färre ansluter sig till självhjälpsmöten då ett flertal föreningar har gått över till digitala möten. Därtill gav intervjupersonen ett konkret exempel på en upplevelse han haft under tiden som resurs.

De [hjälpssökande] tror att de fixar saker och ting, och då har de ju inte riktigt kommit hela vägen. Det var en person nu som var där i [stad] nu när jag började gå som hjälpssökande och kom till [en annan stad] när jag blivit resurs och tagit återfall. Så han, det var bevis på att man måste

jobba med beroendet, komma på möten någon gång i månaden i alla fall, och att man [han] fortsätter jobba.

- Intervjuperson 6

I samband med att intervjupersonerna berättade om vikten av att regelbundet gå på möten beskrev intervjupersonerna de fysiska självhjälpsmöten som betydelsefulla då de fysiska mötena innebar att hjälpsökande kommer hemifrån och att de därmed ägnar sin tid åt något annat än att spela. En av intervjupersonerna beskrev hur de digitala självhjälpsmötena gjort att hjälpsökande spenderar mer tid i hemmet, vilket sågs som negativt då flertalet intervjupersoner noterat att bristen på sysselsättning lett till återfall bland de hjälpsökande. För att undvika detta beskrev en intervjuperson att hen under de digitala mötena brukar ge tips på aktiviteter som de hjälpsökande kan sysselsätta sig med.

[...] vi försöker ge varandra tips och peppa varandra och hur man [vi] får tiden att gå [...] nu är det ju mycket träning och laga-mat-tips och läsa, lyssna på poddar och tipsa varandra om, små enkla saker som kan fylla vardagen.

- Intervjuperson 1

Att intervjupersonerna uttrycker en oro för färre ansluter sig till digitala möten och därmed får mer tid att fylla vardagen mer, men även att digitala möten inte innebär att personerna tar sig tid att åka till mötena, mingla och fika innan eller efter, kan förstås utifrån Hirschis (2002) social kontrollteori. Enligt social kontrollteori löper den enskilde mindre risk till att delta i socialt avvikande beteende om den enskilde är delaktig i konventionella aktiviteter, såsom inbokade möten och arbete (2002 s. 21f). Självhjälpsmötena kan i detta fall förstås som en konventionell handling som fyller ut vardagen för de hjälpsökande.

## 6. Diskussion

Med vår studie ämnade vi att undersöka hur aktiva/anställda inom stödföreningar för spelberoende resonerar kring spelberoende och verksamheternas arbete under den rådande Covid-19-pandemin. För att undersöka fenomenet har vi eftersträvat att besvara våra frågeställningar, vilka vi valt att redogöra för under tre respektive teman. Avslutningsvis presenterar vi vår resultatdiskussion för att slutligen redogöra för förslag på vidare forskning.

### 6.1 Problem bland spelberoende och förståelsen av dem

En återkommande aspekt som diskuterades under intervjuerna berörde resursernas/anställdas erfarenheter av att de hjälpsökande har drabbats ekonomiskt av sitt problematiska spelande. Dessutom redogjorde en av intervjupersonerna för att individer med spelberoende tenderar att uppleva en förändrad social tillvaro som resultat av sitt spelande, vilket är ett mönster som framförallt kan identifieras bland onlinespelare. Samma intervjuperson resonerar vidare kring att onlinespel innebär att den enskilde isolerar sig från omgivningen varav ensamhet uppstår som konsekvens av spelandet; ensamheten grundas ofta på känslor av skam och rädsla för att bli dömd för sitt spelande. En annan intervjuperson framhåller att hen har uppmärksammat att individer med spelproblem upplever känslor av skam vid såväl hjälpsökande för spelproblem samt vid tillkännagivandet av sitt problematiska spelande för sin närmsta omgivning. Tilläggsvis har intervjupersonen registrerat att individer med spelproblem ofta upplever rädsla kring att hens partner ska lämna förhållandet samt att den enskilde ska bli stigmatiserad av omgivningen. Ett flertal intervjupersoner beskriver under intervjuerna att de har uppfattat ett samband mellan psykisk ohälsa och spelproblem, varav spelproblem ofta tas till som en lösning för att hantera sin bristande psykiska hälsa.

### 6.2 Förändringar för spelberoende under Covid-19-pandemin

En intervjuperson redogör för att hen inte noterat någon ökning av hjälpsökande spelare inom deras stödverksamhet för spelberoende, däremot mottar hen indikationer på att individer sitter hemma och mår dåligt. Anledningar till att individer sitter hemma och mår dåligt innefattas enligt samma intervjuperson av permittering, arbetslöshet och minskad social aktivitet som konsekvens av Covid-19-pandemin. En ytterligare intervjuperson resonerar kring att den psykiska hälsan är förändrad under Covid-19-pandemin varav bristen på identifikation med omgivningen, på grund av den Covid-19-relaterade isoleringen, kan antas ha inverkat på

individer med spelproblems mentala hälsa. Även om individer isolerar sig i högre utsträckning än tidigare finns möjligheten för individer med spelproblem att fortfarande kunna tillfredsställa sitt begär av spel på distans, detta i form av onlinespel. Av de resurser/anställda vi intervjuat redogjorde en betydande del av dem för att onlinespel har ökat i samband med Covid-19-pandemin, varav en intervjuperson resonerade kring att de inom stödföreningen stött på landbaserade spelare vilka övergått till att bli onlinespelare. Vidare påstår en ytterligare intervjuperson att utifrån hens vetskap beror den högre förekomsten av onlinespel på senare tid på en begränsning av övriga spelformer som konsekvens av Covid-19-pandemin. Trots att individer fysiskt isolerar sig från omgivningen ger onlinespel upphov till samhörighet med andra spelare, vilket innebär att samhörigheten som de fysiska träffarna tidigare inneburit för den enskilde kan ersättas av samhörigheten som uppstår via den digitala kommunikationen.

### 6.3 Förtjänster och brister av de förändrade förutsättningar som Covid-19-pandemin inneburit

Den sammantagna bilden av samtliga intervjupersoners redogörelse av uppfattningen av arbetet inom stödföreningarna innefattar att det finns såväl för- som nackdelar med de förändringar som Covid-19-pandemin medfört; den huvudsakliga förändringen som intervjupersonerna framhåller under intervjuerna berör övergången från fysiska till digitala möten. Angående anordnandet av möten inom stödverksamheterna under Covid-19-pandemin uppger fem intervjupersoner att de övergått till digitala möten medan två intervjupersoner fortfarande håller i fysiska träffar. Utav de intervjupersoner som framhåller att den stödförening de är verksamma inom anordnar digitala möten för de hjälpsökande individerna uppger två av dem att det förekommer samarbete med andra stora kommuner för att kunna arrangera så många möten som möjligt för de hjälpsökande, något som intervjupersonerna i fråga upplever som positivt. Vidare konkretiserar en intervjuperson sitt resonemang om mötesfrekvensen varav hen resonerar kring att stödföreningarna kan arrangera både lunch- och kvällsmöten vilket fördelaktligen gör att fler hjälpsökande kan ansluta sig och delta i möten; därtill påpekar samma intervjuperson att hen upplever att det är mer lättare för de spelberoende att söka hjälp digitalt då det kan ta emot mentalt att behöva besöka den fysiska föreningen. Ytterligare poängterar en annan intervjuperson en fördel med övergången till de digitala mötena; enligt intervjupersonerna ger de digitala mötena upphov till att individer som upplevt svårigheter att ta sig till den fysiska föreningen på grund av ekonomi- eller



avståndsrelaterade skäl numera kan delta i mötena oberoende av förutsättningar att fysiskt befinna sig på föreningen.

Även om ett flertal aspekter av de förändringar som Covid-19-pandemin medfört tas upp av intervjupersonerna som fördelaktiga är det av vikt att belysa att somliga intervjupersoner har uppfattat negativa aspekter av de nya förändringarna. Enligt en av intervjupersonerna går de hjälpsökande miste om det sociala sammanhang som uppstår under de fysiska mötena. Intervjupersonen framhåller att det är innan/efter möten samt under pauserna som de hjälpsökande lär känna varandra och kan knyta sociala band, dock går denna aspekt av självhjälpsmötena förlorad eftersom att mötena numera är digitala vilket intervjupersonen poängterar som negativt. Vidare resonerar en betydande del av intervjupersonerna kring att de äldre hjälpsökande uteblir från de digitala mötena vilket intervjupersonerna ansåg som oroväckande. Att spelberoende uteblir från självhjälpsmöten understryks av särskilt en intervjuperson, varav intervjupersonen redogör för att individer med spelproblem behöver bli påmind om sitt problematiska spelande för att kunna göra något åt sin mångsidigt påfrestade situation.

## 6.4 Resultatdiskussion

Resultatet av studien inbegriper en hög samstämmighet mellan intervjupersonernas resonemang och resultat av tidigare studier. Att studierna rörande Covid-19-pandemin och spelberoende i hög grad var överensstämmande med vad som framkommit under intervjuerna var inte oväntat. Eftersom att Covid-19-pandemin pågår för tillfället är antalet studier rörande spelberoende och Covid-19-pandemin begränsat; hade studien istället genomförts efter att Covid-19-pandemin upphört hade förhoppningsvis fler studier publicerats och resurserna/de anställda hade omfattats av mer erfarenhet kring hur Covid-19-pandemin förändrat den hjälpsökande processen för spelberoende, vilket i sin tur hade kunnat ge upphov till ett annat resultat av vår studie. En ytterligare aspekt rörande studiens resultat berör intervjupersonerna; hade intervjupersonerna istället utgjorts av individer som i dagsläget har spelproblem hade även detta kunnat ge upphov till ett annat resultat än vad som presenterats i vår studie. Angående de teoretiska ramverk som använts i studien kan även dessa ha haft inverkan på resultatet. Såväl social kontrollteori som stress- och copingteori är teorier som är tämligen fokuserade på processen hos den enskilde individen som en konsekvens av omgivningen, varav teorierna är lika i flera avseenden. Därtill hade en teori som berör andra aspekter av det

mänskliga samspelet kunnat komplettera resultatet av vår studie samt fortsätta diskussionen rörande de förändringar som Covid-19-pandemin medfört.

## 6.5 Förslag på vidare forskning

Det huvudsakliga fokuset för vår studie utgjordes av fenomenet Covid-19-pandemin i relation till spelproblem; eftersom att Covid-19-pandemin är pågående hade studier rörande tiden efter upphörandet av Covid-19-pandemin för spelberoende kunnat bidra med ökad kunskap och förståelse för vilka effekter Covid-19-pandemin medfört såväl under tiden som pandemin rådde samt efter det att pandemin upphörde. Därtill kan studier rörande Covid-19-pandemins påverkan på individer med spelproblem förbättra den hjälpsökande processen för individer med spelproblem. Baserat på resultatet av vår studie uppdagades även resonemang rörande digitala självhjälpsmöten för spelberoende. Eftersom att antalet studier rörande digitala självhjälpsmöten i relation till individer med spelproblem var begränsade upplever vi att det är av vikt att studera huruvida de traditionellt fysiska mötena mellan hjälpare och hjälpsökare kan ersättas av digitala möten. Därmed hade studier rörande upplevelser av digitalisering inom socialt arbete utifrån ett brukarperspektiv kunnat vara ett aktuellt och betydande bidrag till forskning rörande ett digitaliserat socialt arbete och dess konsekvenser för den enskildes hjälpsökande.

# REFERENSLISTA

- Ahrne, Göran & Svensson, Peter (2015) Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I: Göran Ahrne & Peter Svensson (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber.
- American Psychiatric Association. (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, fifth edition*. Washington, DC: American Psychiatric Association
- Auer, Michael & Griffiths, Mark D. (2021) Gambling Before and During the Covid-19 Pandemic Among Online Casino Gamblers: An Empirical Study Using Behavioral Tracking Data. *International Journal of Mental Health and Addiction*; 2021.
- Berner, Jessica; Mikael Rennemark, Claes Jogr us, Peter Anderberg, Anders Sk oldunger, Maria Wahlberg, S olve Elmst ahl & Johan Berglund (2015). Factors influencing Internet usage in older adults (65 years and above) living in rural and urban Sweden. *Health Informatics Journal*. Vol. 21(3). s. 237– 249.
- Binde, Per (2012) A Swedish Mutual Support Society of Problem Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Vol. 10(4). s. 512–523.
- Bryman, Alan (2011) *Samh llsvetenskapliga metoder*. 2 uppl. Malm : Liber.
- Bryman, Alan (2018) *Samh llsvetenskapliga metoder*. 3 uppl. Malm : Liber.
- Centrum f r epidemiologi och samh llsmedicin (2020) *Coronapandemin och psykisk h lsa: En prognos om kort- och l ngsiktiga effekter*. Stockholm: Centrum f r epidemiologi och samh llsmedicin.
- dos Santos, Francisco Roberto Ferreira & Teixeira, Ildefonso Rodrigues (2015). The Efficacy of Digital Inclusion Educational Projects in Communities with High Social Vulnerability. *World Journal of Education*. Vol. 5(3).
- Eriksson-Zetterquist, Ulla & Ahrne, G ran (2015) Intervjuer. I: G ran Ahrne & Peter Svensson (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber.
- Fang, Mei Lan, Sarah L. Canham, Lupin Battersby, Judith Sixsmith, Mineko Wada & Andrew Sixsmith (2019). Exploring privilege in the Digital Divide. *The Gerontologist*. Vol. 59(1). s. 1-15.
- Folkh lsomyndigheten (2015) Elv arsuppf ljning av spel och h lsa bland personer som tidigare haft spelproblem: Resultat fr n Swelogs uppf ljningsstudie 1998–2009. *Folkh lsomyndigheten*. Stockholm: Folkh lsomyndigheten.
- Folkh lsomyndigheten (2021) Konsekvenser av covid-19 pandemin p  lokalt och regionalt folkh lsoarbete. *Folkh lsomyndighet*. Stockholm: Folkh lsomyndigheten.

- 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*. 2018. No. 1.
- Gainsbury, Sally (2012) *Internet gambling: Current Research Findings and Implications*. New York: Springer.
- Gainsbury, Sally; Nerilee Hing & Niko Suhonen (2013) Professional Help-Seeking for Gambling Problems: Awareness, Barriers and Motivators for Treatment. *Journal of Gambling Studies*. 2014. No. 30. s. 503–519.
- Hamza, Chloe A.; Lexi Ewing, Nancy L. Heath & Abby L. Goldstein (2021) When Social Isolation Is Nothing New: A Longitudinal Study on Psychological Distress During Covid-19 Among University Students With and Without Preexisting Mental Health Concerns. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*. Vol 62(1). s. 20-30.
- Hilbert, Martin (2016). The bad news is that the digital access divide is here to stay: Domestically installed bandwidths among 172 countries for 1986–2014. *Telecommunications Policy*. Vol. 40. s. 567-581.
- Hing, Nerilee; Alex Myles Thomas Russell, Alex Myles Thomas Russell, Sally Melissa Gainsbury & Alex Blaszczynski (2015b) Characteristics and Help-Seeking Behaviors of Internet Gamblers Based on Most Problematic Mode of Gambling. *Journal of Medical Internet Research*. Vol. 17(1).
- Hing, Nerilee; Elaine Nuske, Sally M. Gainsbury & Alex M.T. Russell (2015a) Perceived stigma and self-stigma of problem gambling: perspective of people with gambling problems. *International gambling studies*. Vol. 16(1). s. 31-48.
- Hing, Nerilee; Louise Holdsworth, Margaret Tiyce & Helen Breen (2013) Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies*. Vol. 14(1). s. 64–81.
- Hirschi, Travis (2002) *Causes of delinquency: With a new introduction by the author*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Hofmarcher, Thomas; Ulla Romild, Johannes Spångberg & Anders Håkansson (2020) The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*: Springer Nature.
- Hutchison, Paul; Sharon Cox & Daniel Frings (2018) Helping You Helps Me: Giving and Receiving Social Support in Recovery Groups for Problem Gamblers. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*. Vol. 22(4). s. 187-199.
- Håkansson, Anders (2020) Role of Gambling in Payback Failure in Consumer Credit—Data from a Large Body of Material Regarding Consumer Loan Recipients in Sweden.

- International Journal of Environmental Research and Public Health*. Vol. 17(8).
- Håkansson, Anders; Anna Karlsson & Carolina Widinghoff (2018) Primary and Secondary Diagnoses of Gambling Disorder and Psychiatric Comorbidity in the Swedish Health Care System—A Nationwide Register Study. *Frontiers in Psychiatry*. Vol. 9(426).
- Håkansson, Anders; Fernando Fernández-Aranda, Jose M. Menchón, Marc N. Potenza & Susana Jiménez-Murcia (2020) Gambling During the Covid-19 Crisis – A Cause for Concern. *Journal of Addiction Medicine*. Vol. 14(4). s. 10-12.
- Itäpuisto, Maritta (2019) Problem Gambler Help-Seeker Types: Barriers to Treatment and Help-Seeking Processes. *Journal of Gambling Studies*. 2019. No. 35. s. 1035–1045.
- Kaplan, Howard B. (1983) Psychological Distress in Sociological Context: Toward a General Theory of Psychosocial Stress. I: Howard B. Kaplan (red.) *Psychosocial Stress: Trends in Theory and Research*. New York: Academic Press, Inc.
- Kaplan, Howard B. (1996) Psychosocial Stress from the Perspective of Self Theory. I: Kaplan, Howard B. (red.) *Psychosocial Stress: Perspectives on Structure, Theory, Life-Course, and Methods*. San Diego: Academic Press, Inc.
- Moos, Rudolf H. (2007) Theory-based processes that promote the remission of substance use disorders. *Clinical Psychology Review*. Vol. 27(5). s. 537-551.
- Neves, Barbara Barbosa; Jenny Waycott & Sue Malta (2018). Old and afraid of new communication technologies? Reconceptualising and contesting the ‘age-based digital divide’. *Journal of Sociology*. Vol. 54(2). s. 236-248.
- Pohlkamp, Lilian; Viktoria Wallin, Elin Hjorth & Hanna Gabrielsson (2021) Ömsesidiga hjälporganisationer i Sverige uppvisar resiliens under covid-19-pandemin *Socialmedicinsk Tidskrift*, 98(1): 48-58.
- Price, Alex (2020) Online Gambling in the Midst of Covid-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Vol. 18.
- Rennstam, Jens & Wästerfors, David (2015). *Från stoff till studie: om analysarbete i kvalitativ forskning*. Lund: Studentlitteratur.
- Salerno, Luana & Pallanti, Stefano (2021) Covid-19 Related Distress in Gambling Disorder. *Frontiers in Psychiatry*. Vol. 12(62066).
- Seebohm, Patience; Sarah Chaudhary, Melanie Boyce, Ruth Elkan, Mark Avis & Carol Munn-Giddings (2013) The contribution of self-help/mutual aid groups to mental well-being. *Health and Social Care in the Community*. Vol. 21(4). s. 391–401.
- SFS 2001:453. *Socialtjänstlag*. Stockholm: Socialdepartementet.

- Socialstyrelsen (2018) Behandling av spelmissbruk och spelberoende: Kunskapsstöd med rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten. *Socialstyrelsen*. Stockholm: Socialstyrelsen.
- Spelberoendes Riksförbund (2021) *Nu blir det ännu enklare att delta på självhjälpsmöte online*. Stockholm: Spelberoendes Riksförbund.
- Suurvali, Helen; Joanne Cordingley, David C. Hodgins & John Cunningham (2009) Barriers to Seeking Help for Gambling Problems: A Review of the Empirical Literature. *Journal of Gambling Studies*. Vol. 25. s. 407–424.
- Svensson, Peter & Ahrne, Göran (2015) Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt. I: Göran Ahrne & Peter Svensson (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber
- van Deursen, Alexander JAM & van Dijk, Jan AGM (2018). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New media & society*. Vol. 21(2). s. 354-375.
- Vetenskapsrådet (2002) *Forskningsetiska principer: inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.
- Wojcik, Mike & Hodge, Sara (2019) *How gaming & gambling affect student life: Full Insight Report September 2019*. London: Young Gamers and Gamblers Education Trust.
- World Health Organization. (2004) *ICD-10: International statistical classification of diseases and related health problems: Tenth revision*. 2 uppl. Genève: World Health Organization.
- Wu, Guangzhen; Jianhong Liu, Francis D. Boateng, Shan Cui & Honglan Shuai (2021) Do Social Bonds Matter? Social Control Theory and Its Relationship to Desistance From Substance Abuse in China. *Journal of Drug Issues*. Vol 51(1). s. 50-67.



LUNDS  
UNIVERSITET  
Socialhögskolan

# BILAGOR

## Informationsbrev

### Information kring deltagande

Syftet med denna kandidatuppsats är att undersöka hur yrkesverksamma/aktiva inom stödorganisationer för spelberoende upplever att isoleringen, som konsekvens av Covid-19, har påverkat människors spelbeteende. Grunden för vårt intresse av detta ämne baseras på att spelproblematiken under Covid19-pandemin presenteras som utbredd i media och påstås stå i relation till isoleringen som råder. Av den forskning som finns kring isolering respektive spelproblematik är det dock relativt få studier som inriktar sig på sambandet mellan de två. Därför vill vi utforska ifall bilden som media presenterar kring ökande spelproblematik stämmer. De studier kring fenomenet vi valt att studera indikerar på att spelande hos befolkningen generellt sett inte har ökat under pandemin men att de som innan Covid19-pandemin hade spelproblem, eller riskerade problem, i större utsträckning har ökat sitt spelande. Vi hoppas på att kunna förstå fenomenet lite närmare med hjälp av intervjustudier.

**Ni tillfrågas härmed om deltagande i denna studie.**

### Praktiskt genomförande

Vid insamling av data avser vi att genomföra cirka åtta kvalitativa intervjuer med intervju personer bestående av yrkesverksamma/aktiva inom stödföreningar för spelproblematik, vilka har någon form av personlig erfarenhet utav spelproblematik. Intervjuerna kommer genomföras via telefon eller digitala plattformar såsom Zoom, Teams eller Skype; tidsåtgången för respektive intervju estimeras till 30-45 minuter. Vid intervjutillfället kommer vi att ställa frågan till Er kring att eventuellt spela in intervjun, detta för att vi ska kunna återgå till vad som sagts under intervjun för att uppmärksamma mindre detaljer samt för att undvika missförstånd, varav Ni alltid har rätt till att neka/ta tillbaka samtycke om inspelning. Under intervjun kan samtycke att delta i intervjun när som helst tas tillbaka utan att vi kräver en förklaring till varför. Den information som lämnas av Er kommer att behandlas säkert så att ingen obehörig kommer att få ta del av denna och redovisningen av resultatet kommer att ske

så att Ni inte kan identifieras. Möjligheten för Er att ta del av den färdigställda studien kommer att erbjudas.

Har Ni frågor om studien är du välkommen att höra av dig till någon av oss.

**Handledare**



---

Jayeon Lindellee

[jayeon.lindellee@soch.lu.se](mailto:jayeon.lindellee@soch.lu.se)

**Skribenter**



---

Elin Mäkelä

[el7657ma-s@student.lu.se](mailto:el7657ma-s@student.lu.se)



---

Emma Johannesson

[emmajohannesson0@gmail.com](mailto:emmajohannesson0@gmail.com)

Med vänliga hälsningar,

Emma Johannesson och Elin Mäkelä



# Intervjuguide

## NOTE TO SELF

- ★ Samla in muntligt samtycke om att delta.
- ★ Introducera er själva och studien, upprepa villkor för medverkan (framförallt kring avbrytande av intervjun), att personen förblir anonym och att den information vi samlar in under intervjun kommer enbart att användas i forskningssyfte och kommer därefter att förstöras/raderas.
- ★ Ställ frågan om att spela in.
- ★ Starta inspelningen.

## BAKGRUND

### Vilken roll har du i Spelberoendes Riksförbund/Stödförening?

- Hur länge har du varit aktiv i stödföreningen?
- Hur kommer det sig att du engagerar dig i stödföreningen?

## DEFINITION OCH FÖREKOMST

### Vad är ett spelberoende enligt dig?

- Hur tar sig ett spelberoende i uttryck?
- Vilka typ av spel handlar det om och i vilken omfattning?
  - *Upplever du att det har förändrats under Covid19-pandemin?*
- Vart går gränsen för ett “vanligt” spelande respektive ett destruktivt spelande?
- Ser du något mönster bland de faktorer som ger upphov till att individer börjar med destruktivt spelande?
- Kan du urskilja några vanligt förekommande strategier för att hålla sig spelfri bland individer med spelberoende och före detta spelberoende?
  - *I så fall, har dessa förändrats eller påverkats av Covid-19? Hur?*

## SOCIALT NÄTVERK OCH ISOLERING

### Vilka samband finns mellan det sociala nätverket och spelberoende?

- Vilka aspekter av det sociala nätverket har en inverkan på människors spelande?

- I vilken utsträckning är det avgörande för en individs spelande vilket socialt nätverk hen befinner sig i?
- Hur har isoleringen haft en inverkan på människors spelbeteende upplever du?
- Kan den digitala kontakten människor emellan ersätta den fysiska kontakten när det kommer till att förhindra/minska ens spelande?
- Utav det sociala nätverket och ekonomisk stabilitet - vilken faktor skulle du säga väger tyngst för att förhindra destruktivt spelande? Motivera gärna.
- Vilken betydelse hade sociala relationer för dig/ din närstående under tiden som aktiv spelberoende, men också för att ta sig ut ur beroendet och inte återfalla?

### **På vilka sätt har ditt arbete förändrats under pandemin?**

- Hur har du upplevt att den ökade digitaliseringen fungerat inom er verksamhet?
- Har ni uppmärksammat någon skillnad rörande vilka individer som söker hjälp för sitt spelberoende jämfört med innan pandemin bröt ut?

### **FÖREBYGGANDE ÅTGÄRDER**

**Vilka åtgärder tror du skulle behöva tas till för att dels minska risken för att individer hamnar i ett spelberoende, samt för att begränsa spelandet för de som redan befinner sig i ett beroende?**

- Hur ser du på de corona-relaterade åtgärderna som regeringen infört?
  - *Gränser för insättning på nätcasinon, infört skärpta restriktioner vad gäller bonusar vid nätkasinospel och tidsbegränsning?*
- Vilka positiva effekter tror du ovanstående restriktioner kan ha på personer med spelberoende?
- Vilka negativa effekter tror du ovanstående restriktioner kan ha på personer med spelberoende?
- Vilka andra åtgärder tror du skulle vara betydelsefulla för personer med spelproblem som påverkats av ökad isolering? Motivera gärna.

### **AVSLUTANDE FRÅGA**

**Vet du någon inom er stödförening eller spelberoendes riksförbund som skulle kunna vara intresserad av att ställa upp på en intervju?**

# Samtyckesblankett

## Dokumentation av samtycke

Hur inhämtades samtycke?

---

---

---

När inhämtades samtycke?

---

Vilken information gav ni i samband med inhämtande av samtycke?

---

---

---

---

---

---

---

---