



**LUNDS**  
UNIVERSITET

Socialhögskolan

**”Speldjävulen är ett fysatans  
påfund som man har hamnat i  
klorna på”  
- en netnografisk studie om  
spelmissbrukares upplevelser  
av ekonomiska problem**

Fredrik Olsson

Kandidatuppsats SOPB63  
HT 2022  
Handledare: David Hoff

## Abstract

**Author:** Fredrik Olsson

**Title:** "The gambling devil is a god awful thing that I have ended up in the clutches of"  
- a netnographic study on problem gamblers' experiences of financial problems [Translated title]

**Supervisor:** David Hoff

**Assessor:** Anna Rypi

Problem gambling is a serious social problem that can have significant negative impacts on an individual's life in various ways. Considering that preventing and combating problem gambling is one of the stated goals in the Swedish social services act, it is important for social workers to understand how problem gamblers view problems related to their gambling. In this study, I have examined how self-professed problem gamblers on the Swedish online forum Flashback describe financial problems as a result of their gambling. The study had a qualitative approach, using a netnographic method in which my empirical data was gathered through non-participatory observations. The data was analyzed using Erving Goffman's Stigma theory and the economy-shame model. The findings in this study show that problem gamblers describe how they have faced severe financial consequences as a result of their gambling, including to accrue large sums of debts and often doing so in a short period of time. The findings also include descriptions from problem gamblers of how they can't pay their bills and have to gamble to win back losses because of their gambling debts. The results also show that problem gamblers may experience feelings of shame because of their gambling debts both in regards to their self-image and their relationships and they may encounter stigmatization because of their financial problems.

**Keywords:** problem gambling, debt, netnography, Flashback forum, Goffman's theory of stigma, economy-shame model, Social sciences

## Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b> .....	<b>4</b>
1.1. Problemformulering.....	4
1.2. Syfte.....	6
1.3. Frågeställningar.....	6
<b>2. Kunskapsläge och tidigare forskning</b> .....	<b>7</b>
2.1. Definitioner av vanliga begrepp.....	7
2.2. Ekonomiska problem relaterat till spelmissbruk.....	8
2.3. Spelmissbrukares upplevelser av ekonomiska problem.....	10
2.4. Spelmissbrukares upplevelser av stigmatisering.....	11
2.5. Tidigare netnografisk forskning om spelmissbrukare.....	12
<b>3. Teorier</b> .....	<b>13</b>
3.1. Ekonomi-skam-modellen.....	13
3.2. Stigma.....	14
3.3. Teoriernas relevans.....	16
<b>4. Metod</b> .....	<b>17</b>
4.1. Metodval – netnografisk metod.....	17
4.2. Urval och datainsamling.....	19
4.3. Bearbetning och tematisk analys.....	22
4.4. Förståelse.....	23
4.5. Tillförlitlighet.....	24
4.6. Forskningsetiska överväganden.....	25
<b>5. Resultat och analys</b> .....	<b>28</b>
5.1. Spelmissbrukares beskrivningar av ekonomiska problem.....	28
5.1.1. Skuldsättning.....	28
5.1.2. Skuldernas karaktär.....	30
5.1.3. Påverkan på grundläggande behov.....	31
5.1.4. Vinna tillbaka pengar.....	33
5.1.5. Kontakter med Kronofogden.....	34
5.2. Spelmissbrukares upplevelser av skam till följd av ekonomiska problem.....	36
5.2.1. Skam i förhållande till självbilden.....	36
5.2.2. Skam i förhållande till andra.....	37
5.3. Spelmissbrukares upplevelser av stigmatisering till följd av ekonomiska problem.....	38
5.3.1. Misskrediterad.....	39
5.3.2. Misskreditabel.....	40
<b>6. Avslutande diskussion</b> .....	<b>42</b>
6.1. Sammanfattning och slutsats.....	42
6.2. Diskussion och förslag på vidare forskning.....	43
<b>7. Referenser</b> .....	<b>45</b>

## **1. Inledning**

Inledningsvis kommer jag att redogöra för den problemformulering som ligger till grund för min studie, vad som är syftet med studien samt de frågeställningar som studien syftar att besvara.

### **1.1 Problemformulering**

Enligt Folkhälsomyndighetens longitudinella studie Swelogs hade 4 % av den svenska befolkningen i åldersgruppen 16–84 någon grad av spelproblem i den undersökning som genomfördes 2021 (Folkhälsomyndigheten 2022a). Spelproblem avser i denna studie problem när man spelar med pengar (och därmed inte datorspel), och detta kan ta sig i uttryck i exempelvis form av spel på kasino, bingo, hästar, poker, spelautomater samt sportspel och betting (ibid). Enligt Folkhälsomyndigheten är det vanligt förekommande att de personer som har spelproblem har skulder och svårigheter med ekonomin, och det konstateras att pengar är en central del i problematiken kring spel (Folkhälsomyndigheten 2022b). Kännetecknande för spelproblem är att försöka vinna tillbaka pengar man har förlorat. Det är även vanligt för personer med spelproblem att ta lån för att kunna finansiera fortsatt spelande. Den som har allvarliga spelproblem kan ha svårt att finansiera spelet och det kan leda till att man inte har råd att betala för andra utgifter såsom hyra eller mat. Spelandet kan också leda till att man tar ogynnsamma lån eller begår kriminella handlingar för att finansiera fortsatt spelande (ibid). Dessutom konstaterar Folkhälsomyndigheten att spelproblem ofta är förenat med skamkänslor över att ha förlorat kontrollen över sin ekonomi och sitt spelande (Folkhälsomyndigheten 2022c). Spelproblemen kan vara svåra att berätta om och döljs därför ofta för omgivningen, eller så förnekas eller förminskas problemen av individen både för sig själv och för andra (ibid).

Sedan en lagändring (SFS 2017:809) som trädde i kraft den 1 januari 2018 har socialtjänstlagen (SFS 2001:453) kommit att utvidgas till att socialnämndens uppgifter även ska innefatta att förebygga och motverka missbruk av spel med pengar enligt kap. 3, 7 § samt att aktivt arbeta för att förebygga och motverka missbruk av spel om pengar bland barn och unga enligt kap. 5, 1 §, 5. pt. I kap. 5, 9 § framgår det även att socialnämnden skall aktivt sörja för att den enskilde missbrukaren får den hjälp och vård som han eller hon behöver för att komma ifrån missbruket. Bland anledningarna till detta utökade ansvar för socialtjänsten i den proposition (2016/17:85) som låg till grund för ändringarna i lagtexten framkommer det att spelmissbruket är att betrakta som ett samhälls- och folkhälsoproblem (ibid, s. 26). I

propositionen beskrivs även att det är av vikt att den kompetens som finns i socialtjänsterna kommer spelmissbrukarna till del och att möjligheterna till stöd och behandlingsinsatser för dem som söker hjälp med försörjningsstöd och skuldsanering riktar in sig på det som ofta är roten till problemen, det vill säga spelmissbruket (ibid, s. 27). En annan av socialnämndens uppgifter som framgår av socialtjänstlagens 5:e kapitel 12 § är att erbjuda budget- och skuldrådgivning till skuldsatta personer. Även om denna hjälp erbjuds oavsett hur skulderna har uppstått, är personer vars skuldproblematik som uppstått till följd av spelande om pengar en förekommande grupp som söker hjälp hos kommunernas budget- och skuldrådgivare. Socialstyrelsen beskriver i sitt kunskapsstöd att budget- och skuldrådgivning kan därför vara ett värdefullt komplement som socialtjänsten kan erbjuda utöver behandling av spelmissbruket (Socialstyrelsen 2018, s. 35).

I Li och Feng (2015) framgår att användningen av internetforum som ett sätt för att söka hjälp för sina problem och för att diskutera med personer i samma sits har ökat explosionsartat. Forum som Reddit och Yahoo!Answers används av miljontals användare i månaden för vad som kan beskrivas som virtuella självhjälpsgrupper för personer som söker stöd eller erbjuder råd till allt från de mest triviala till de mest allvarliga problemen i vardagen (ibid, s. 303). Ett av de svenskspråkiga internetforum där alla ämnen mellan himmel och jord kan diskuteras är Flashback forum, som med sina drygt 1,5 miljon registrerade användare samt över 70 miljoner inlägg (Flashback 2023a) är ett av Sveriges största diskussionsforum. På Flashback finns diskussionstråden med namnet *Spelberoende/ Spelmissbruk [ Officiell ]* som har samlat all diskussion om spelmissbruk på forumet och som den 2023-02-14 hade 8485 skrivna inlägg (Flashback 2023b). I diskussionstrådens ursprungsinlägg beskrivs att syftet med tråden är att samla personer med spelproblem för att diskutera sina erfarenheter av spelmissbruk, samla information och länkar som kan vara av vikt för personer med spelmissbruk samt att erbjuda stöd till varandra.

Spelmissbruket är alltså ett socialt problem där problemen kring pengar och ekonomi anses vara centrala för problematiken. Spelmissbruket och den ekonomiska problematik som orsakas av det har av svenska politiker identifierats som sådana omfattande samhällsproblem att det har lagstiftats att samhällsresurser i form av socialtjänsten ska användas för att bekämpa och förebygga dem. Det är av intresse att undersöka hur spelmissbrukare med egna ord beskriver sina ekonomiska problem för att yrkesverksamma i det sociala arbetet på bästa möjliga sätt ska kunna hjälpa denna målgrupp. Det är också av vikt att undersöka hur

spelmissbrukare beskriver de känslor av skam och stigmatisering som till synes hänger samman med de ekonomiska problemen. Utifrån att användningen av internetforum som ett sätt att diskutera personliga problem har blivit ett av de vanligaste, kommer jag att undersöka hur användarna i tråden om spelmissbruk på Flashback beskriver sina upplevelser av ekonomiska problem som uppstått på grund av deras spelmissbruk.

## **1.2. Syfte**

Syftet med att denna studie är att undersöka hur svenska spelmissbrukare beskriver upplevelser av ekonomiska problem på grund av sitt spelmissbruk. Avsikten är att bidra till kunskapsläget och skapa ökad förståelse för svenska spelmissbrukares situation.

Undersökningen kommer att genomföras genom observationer av inlägg i tråden om spelmissbruk på internetforumet Flashback. Undersökningen avser att besvara frågeställningarna nedan.

## **1.3. Frågeställningar**

- Hur beskriver spelmissbrukare på Flashback ekonomiska problem som orsakats av spelmissbruk?
- Hur beskriver spelmissbrukare på Flashback upplevelser av skam och stigmatisering i förhållande till ekonomiska problem?

## 2. Kunskapsläge och tidigare forskning

I denna del kommer jag att redogöra för kunskapsläget avseende spelmissbrukares ekonomiska problem och presentera relevant forskning om ämnet. Jag inleder avsnittet med att definiera några av de vanliga begrepp som förekommer inom forskningen av spelmissbruk. Därefter kommer jag beskriva forskning som rör de ekonomiska problem som kan drabba spelmissbrukaren och hur spelmissbrukare upplever sina ekonomiska problem. Avslutningsvis presenterar jag tidigare netnografisk forskning om spelmissbrukare.

För att hitta vetenskapliga publikationer som är av relevans för att beskriva forsknings- och kunskapsläget har jag i huvudsak använt mig av sökningar som har gjorts via verktygen Google Scholar samt Lubsearch, som är Lunds universitets egen databas. Följande ord har jag använt mig av var för sig samt kombinerat med varandra i fraser för att få relevanta sökresultat: *gambling, gamblers, problem gambling, problem gamblers, gambling addiction, gambling addicts, stigma, shame, spel, spelmissbruk(are), spelberoende, spelproblem, financial problems, debt, netnography, netnographic*. Ett annat tillvägagångssätt som jag har använt mig av är att studera studiers referenslistor för att därigenom hitta forskning som kunnat vara relevant för min uppsats.

### 2.1. Definitioner av vanliga begrepp

Socialstyrelsen har i sitt kunskapsstöd *Behandling av spelmissbruk och spelberoende* från 2018, som riktar sig till yrkesverksamma i bland annat socialtjänsten, sammanställt ett antal av de vanligaste begreppen som används när man ska beskriva problem som uppstår till följd av spel med pengar och personerna som drabbas av dessa problem. Dessa kommer jag att presentera nedan.

*Spelproblem* är ett i forskningssammanhang ofta använt begrepp för att beskriva när spelaren brister i kontrollen över sitt spelande och när spelandet leder till tydliga negativa följder. Spelproblem är inte en klinisk diagnos, utan ett begrepp som kan inkludera såväl de som uppfyller kriterierna för spelberoende samt personer med mindre omfattande problematik gällande sitt spelande (Socialstyrelsen 2018, s. 12).

*Problemspelande* används framför allt i rapporter baserade på befolkningsstudier som gjorts av bland andra Folkhälsomyndigheten. Denna kategori kan delas upp i två grupper, till de som bedöms ha spelproblem och de som bedöms ha en måttlig risk för att utveckla det (ibid).

*Spelmissbruk* har oftast kommit att användas när man ska beskriva de negativa sociala effekterna av spelandet. Vanligtvis har begreppet missbruk använts för att beteckna de negativa sociala följderna av spelandet, medan termen spelberoende används när man ska titta på de biologiska och kliniska aspekterna (ibid).

*Spelberoende* är en medicinsk diagnos som ställs på personer som har en grav spelproblematik och till följd av denna upplever omfattande negativa följder av sitt spelande. För att kunna få diagnosen fastställd krävs att personen uppfyller åtminstone fyra av de nio kriterierna som beskrivs i diagnosmanualen DSM-5 (ibid).

För att undvika förvirring och för att begränsa antalet begrepp som förekommer i studien kommer jag genomgående att använda begreppen spelmissbruk och *spelmissbrukare* för att beskriva personerna som förekommer i studien. Detta då sannolikt de flesta av forskningsobjekten inte har varit i kontakt med hälso- och sjukvården angående sin spelproblematik och därmed fått en medicinsk diagnos ställd för den. En annan avgörande anledning till att jag väljer detta begrepp, är för att begreppet framför allt kommit att ta sikte på de negativa sociala konsekvenserna som uppstår till följd av det problematiska spelandet, vilket är mest i linje med syftet och frågeställningarna för denna studie. Spelmissbruk är också det begrepp som ligger närmast socialtjänstlagens ”missbruk av spel om pengar”. De andra begreppen kan emellertid förekomma i studien vid behov eller vid referat och citat.

## **2.2. Ekonomiska problem relaterat till spelmissbruk**

I Heiskanens (2017) avhandling framkommer det att forskningsläget visat olika ekonomiska konsekvenser av spelmissbruk. Heiskanen beskriver att skulder är en vanlig ekonomisk följd av spelmissbruk och att det finns olika vägar in i skuldsättningen. Heiskanen presenterar utifrån detta Lesieus spiralmodell för hur spelmissbrukare får pengar till spelande. I denna modell beskrivs de olika möjligheter som spelmissbrukare har till att få pengar för att upprätthålla sitt spelande, där alternativen går i en spiral nedåt i takt med att tidigare alternativ försvinner och skuldsättningen blir värre. Enligt Lesieus modell kommer spelmissbrukaren i det första steget att använda spelvinster och sina egna pengar till spelandet. I det andra steget används bland annat pengar från lån från kreditgivare samt från privata lån från närstående. I det tredje och sista steget har spelmissbrukaren uttömt alla tidigare alternativ och tvingas begå kriminella handlingar för att få pengar till spelandet (Heiskanen, s. 31). Heiskanen beskriver vidare att kognitiva förklaringar kan användas till spelmissbrukets ekonomiska problem, då



spelare kan uppleva att de tappar uppfattningen om pengars värde och att de börjar spela för att vinna tillbaka pengar (ibid, s. 30). Förutsättningarna för att beviljas lån och krediter samt kostnaden för dessa anses också ha en påverkan på skuldsättningsnivån (ibid).

Skuldsättningen kan till slut leda till att spelmissbrukaren går i personlig konkurs (Heiskanen, s. 32).

Håkansson & Widinghoff (2020) genomförde en enkätundersökning genom en webbpanel för att utröna förhållandet mellan överskuldsättning och problemspelande och där ett urval på svaren från 1004 svenskar som spelar om pengar online analyserades. Resultaten från denna visade att svaren från personer som hade uppgett en livslång historik av överskuldsättning hade ett samband med problemspelande och att det även fanns ett samband mellan problemspelande och framtida förväntad överskuldsättning (Håkansson & Widinghoff, s. 5). Resultaten visade vidare att 50 % av problemspelarna någon gång hade lånat pengar för att finansiera sitt spelande, medan det för övriga kategorier av spelare endast rörde sig om några enstaka procent av svaren (ibid). Av de personer med livslång historik av spelrelaterade lån framkom att 51 % hade lånat privat, 41 % hade lånat från snabblåneföretag, 34 % hade tagit banklån utan säkerhet och 15 % hade tagit banklån med säkerhet (ibid).

Statskontoret fick som uppdrag från regeringen att utvärdera effekterna av den omreglering av spelmarknaden som skedde 1 januari 2019, där Svenska Spels monopol avskaffades och privata aktörer fick laglig rätt att verka på den svenska marknaden under förutsättningen att de beviljades licens. I de fem rapporter som Statskontoret lämnade under perioden mellan 2018 till 2022 har man i alla rapporterna studerat den svenska forskning som finns kring ekonomiska problem kopplat till spel om pengar och man hittade olika fynd i respektive delrapport. I den andra delrapporten från 2019 hänvisar Statskontoret till Folkhälsomyndighetens longitudinella studie Swelogs från 2018, där 0,7 % av respondenterna uppgav att de lånat pengar eller sålt något för att få pengar till spel och 0,8 % uppgav ekonomiska problem till följd av spelandet (Statskontoret 2019, ss. 82-83). I en gemensam enkätundersökning som Statskontoret genomförde tillsammans med Konsumentverket år 2018 mot Sveriges budget- och skuldrådgivare, visade att budget- och skuldrådgivarna bedömde att 14 % av klienterna hade fått skulder på grund av sitt spelande och 65 % bedömde att dessa klienter var fler än tre år tidigare (ibid). I den tredje delrapporten framkom att budget- och skuldrådgivare ett år senare vid en ny enkätundersökning såg en fortsatt tillströmning av klienter med skulder till följd av spelproblem (Statskontoret 2020, ss. 86-87).

En vanlig kommentar från budget- och skuldrådgivarna var att man såg en större öppenhet om att skulderna härrörde från spel med pengar jämfört med några år tidigare, men att det fortsatt upplevdes vara ett stort mörkertal till följd av skamkänslor rörande sitt spelande (ibid). I Statskontorets fjärde delrapport hade en spelberoendeförening kontaktats, som uppgav att de personer som söker hjälp hos dem har nästintill alla skulder som ett resultat av sitt spelande och att unga spelare tar sms-lån för att finansiera sitt spelande (Statskontoret 2021, ss. 96-97). Rapporten hänvisar även till en kartläggning som Kronofogden gjort under 2020, som visade att av 150 analyserade skuldsaneringsärenden var spel med pengar en angiven orsak till ansökan i 23 % av ärendena (ibid). I den slutliga rapporten som Statskontoret publicerade 2022 inkluderade återigen resultat från Swelogs, vars undersökning från 2021 visade att för personer med problemspelande hade 33 % behövt låna pengar eller sälja något för att få pengar till spel och 43 % att deras spelande hade lett till ekonomiska problem. Vidare visade Swelogs att 16 % av personerna med problemspelande under 2021 hade behövt ta sms-lån, i jämförelse med 1 % av befolkningen i stort (Statskontoret 2022, ss. 158-159).

### **2.3. Spelmissbrukares upplevelser av ekonomiska problem**

Swanton & Gainsbury (2020) genomförde en webbenkätundersökning i Australien där ett urval av 309 svar från personer som hade uppgett att de hade spelat om pengar senaste månaden valdes ut, där syftet var att utröna sambanden mellan nivå av spelande, ekonomisk stress och psykisk hälsa (ibid, ss. 2-3). Resultaten visade att det fanns ett signifikant samband mellan problemspelande respektive hög nivå av ekonomisk stress och med psykisk ohälsa, medan något samband mellan problemspelande och hög nivå av ekonomisk stress inte gick att observera (ibid). Swanton & Gainsbury konstaterar emellertid att det kan förklaras av att deras studie mätte nivån av tid som lades på spelande och inte nivån av pengar som lades på spelandet, och att spelskulder uppstår på grund av hög nivå av pengar som läggs på spelandet (ibid). Ett positivt samband menar de hade kunnat observerats om en framtida studie mätte hur mycket pengar spelaren spenderade på sitt spelande och nivån av ekonomisk stress (ibid).

I en enkät- och intervjustudie som Kronofogden genomförde år 2020 hade studien som avsikt att undersöka varför personer drar på sig skulder och hur det är att leva som skuldsatt, och ett särskilt fokus låg på personer som uppgav att deras skulder var spelrelaterade. Elva personer djupintervjuades angående sina spelrelaterade skulder. Som orsaker till skulderna och spelandet angavs bland annat att man använde det som ett tidsfördriv, att man upplevde ensamhet och depression och där spelandet fyllde ett tomrum och att man spelade för att

vinna tillbaka tidigare förlorade pengar (Kronofogden 2020, s. 54). När det kom till vilken påverkan skulderna hade på livet var det genomgående att man upplevde skam över sin situation. Om man delade med sig av sin situation för någon var det endast till de närmaste, på grund av rädsla för stigmatisering från omgivningen. Skamkänslorna bidrog även till att vissa drog sig för att söka hjälp hos kommunen och Kronofogden för hjälp med skulderna (Kronofogden 2020, s. 56). Skulderna hade olika följder på intervjupersonernas privatekonomier, då det ledde till att en tidigare entreprenör inte kunde bedriva näringsverksamhet medan för andra innebar det att man inte kunde teckna abonnemang och i ett fall hade den skuldsatte fått sälja huset (ibid). Själva spelmissbrukets påverkan på livet var även det förknippat med känslor av skam och skuld, och i flera fall var upplevelsen att spelandet var mer skamfyllt än de ekonomiska skulderna då man hade vågat vara öppen om dessa för närstående men inte om hur de hade orsakats (Kronofogden 2020, s. 57).

#### **2.4. Spelmissbrukares upplevelser av stigmatisering**

Suurvali et. al (2009) har i sin litteraturstudie studerat vilka hinder det finns för spelmissbrukare att söka hjälp för sitt spelmissbruk (ibid, ss 407-424). De 19 studier med varierande metodologi och från olika länder i västvärlden som inkluderades var sådana som var riktade mot och hade tillfrågat spelmissbrukarna själva om vilka hinder de upplevde (ibid). Suurvali et al. beskriver ett antal hinder som gick att identifiera i de flesta av studierna, vilka var följande: att man önskade själv komma till bukt med sitt spelmissbruk utan hjälp från utomstående och att man trodde själv att man hade förmåga till att klara av detta; känslor av skam och pinsamhet över sitt spelmissbruk och en rädsla för att stigmatiseras; samt en ovilja att erkänna problem med spelmissbruket eller att dessa problem föringades av spelmissbrukaren (ibid). Andra hinder som också gick att identifiera hos spelmissbrukarna, men som var mindre frekventa i sin förekomst i de olika studierna, var exempelvis att man upplevde en avsaknad av stöd för att komma till stånd med en förändring i sitt beteende, misstänksamhet kring kvaliteten på hjälpen och behandlingar som fanns tillgängliga, svårigheter med att öppna upp och dela med sig av sina personliga problem för andra, psykisk och fysisk ohälsa samt att man kände sig ensam i vad man upplevde vara ett ovanligt problem (ibid).

## **2.5. Tidigare netnografisk forskning om spelmissbrukare**

Vid den kunskapssökning som jag gjorde genom Lubsearch och Google Scholar gick det inte att hitta några tidigare netnografiska studier som gjorts om specifikt spelmissbrukare, varken på svenska eller på engelska. En tidigare netnografisk studie har emellertid gjorts gällande personer som spelar om pengar på nätet, där spelmissbruk framkommer som ett tema. Denna studie kommer att presenteras kort nedan för att ge en inblick och uppfattning om hur netnografisk forskning kan se ut när ämnet är människor som spelar om pengar, oavsett om de upplever att detta leder till ett missbruk eller inte.

I Wangs (2018, ss. 774–785) studie undersöktes hur kvinnliga spelare på nätpokersidan PokerStars upplever och beskriver sitt spelande. Forskarna rekryterade 101 frivilliga deltagare till studien för observationer och intervjuer genom PokerStars diskussionsforum, på Facebook samt genom rekommendationer från tidigare rekryterade deltagare om andra kvinnliga spelare genom ett snöbollsurval (ibid). Resultaten visar att motiv som framkom till varför man spelar är för att man tycker att det är kul och för att man vill vinna pengar. Många upplevde dock att spelandet snarare ledde till att man förlorade pengar och att man upplevde att man behövde spela för att vinna tillbaka de pengar som man hade spelat bort. Vissa uppgav svårigheter att betala sina räkningar till följd av förluster från spelandet. Det framkom även att många av spelarna uppgav att de upplevde känslor av skam för sitt spelande, man uttryckte symptom för psykisk ohälsa och vissa uppgav även att de hade övervägt att ta sitt liv på grund av sina spelproblem (ibid).

### 3. Teorier

För att kunna analysera det insamlade materialet kommer jag i denna studie att använda mig av två separata teorier, ekonomi-skam-modellen samt Goffmans teori om stigma. Dessa teorier beskrivs nedan. Efter att jag har beskrivit dem kommer jag att motivera mina valda teorier och varför dessa kommer att vara användbara för min analys.

#### 3.1. Ekonomi-skam-modellen

Enligt Jönsson (2003) var det forskaren i socialt arbete Bengt Starrin som var den förste att presentera den så kallade ekonomi-skam-modellen (ibid, s. 46). Denna modell bygger på att man kopplar ihop två forskningstraditioner, där delen gällande ekonomi syftar på forskning kring stress och deprivation orsakad av ekonomi och där delen gällande skam berör mikrosociologisk forskning om social interaktion och identitet (Jönsson och Starrin 2016, s. 269). Syftet med modellen är att få förståelse för hur människor påverkas av arbetslöshet och för att få förståelse kring varför vissa människor inte påverkas i någon större negativ utsträckning av arbetslöshet, medan arbetslöshet för andra människor kan leda till omfattande hälsobesvär och andra negativa följder (ibid). Modellen är också användbar för att visa det som en individ kan gå miste om vid sin arbetslöshet, där det dels kan tänkas drabbas den arbetslöse genom att man tappar inkomst men även i form av förlorad status och prestige (ibid). Jönsson (2003) beskriver att hypotesen som ligger till grund för modellen är att ju högre den *ekonomiska påfrestningen* är på individen under arbetslösheten och ju fler *skamgörande erfarenheter* den arbetslöse har, desto värre kommer de negativa konsekvenserna att bli för den arbetslöse rörande hälsa och sociala aspekter (ibid, s. 46)

Begreppet ekonomisk påfrestning, som i forskningen även kan benämnas som ekonomisk stress, är ett samlingsbegrepp som används för att beskriva de problem som är kopplade till att ens ekonomi inte går ihop och som kan ta sig i uttryck att man behöver låna pengar, inte klarar av att betala räkningarna i tid eller andra former av ekonomiska uppoffringar (Jönsson och Starrin 2016, s. 269). Jönsson (2003) menar att det är ett *grundläggande socialt behov* att ha tillgång till pengar och konstaterar att de flesta människor skaffar pengar genom lönearbete (ibid, ss. 48–49). Lönearbetet innebär många positiva aspekter såsom att man får en trygghet och kontroll över sitt liv, att man uppfattas av sina medmänniskor som en bidragande person till samhället samt att man får möjlighet att delta i samhällslivet och kan upprätthålla socialt umgänge och särskilda livsstilar (ibid). Jönsson beskriver hur forskningen har visat att ekonomisk påfrestning är kopplad med en förhöjd risk för försämrad hälsa och sociala

problem. Jönsson presenterar studier som bland annat gjort gällande att det fanns ett samband mellan depressiva symtom och ekonomisk påfrestning, att fysisk och psykisk ohälsa för män är tre gånger mer frekvent i den femtedel med lägst inkomst jämfört med den med högst samt att ekonomisk påfrestning leder till försämrat hälsobeteende i form av ökad konsumtion av cigaretter och alkohol (Jönsson 2003, ss. 48–49).

Den delen i modellen som behandlar skamgörande erfarenheter tar istället sikte på de upplevelser av skam man eventuellt kan uppleva till följd av sin arbetslöshet. Jönsson och Starrin beskriver att lönearbetet utöver sin inkomstbringande funktion även kan ge en person status och aktning (ibid 2016, s. 270). Arbetslösa kan därför utifrån sin situation ofta uppleva att man blir bedömd av andra människor och man kan uppleva känslor av skam, ilska och nedstämdhet i kontakt med människor och myndigheter (ibid). Vidare kan skammen både vara i form av en egen, intensiv känsla om en svaghet hos en själv och hur det påverkar ens självbild, men det kan även vara något som präglar relationen mellan två eller flera individer (ibid). Jönsson och Starrin beskriver att studier har visat att skamkänslor ofta är förknippat med psykisk ohälsa samt att i ju större omfattning som den arbetslöse upplever skamgörande erfarenheter från omgivningen, desto mer benägen är den att drabbas av och lida av ohälsa (ibid).

### **3.2. Stigma**

Goffman (2011) beskriver att det i alla samhällen finns sociala mekanismer för att kunna dela upp människor i kategorier och med dessa kategorier finns det egenskaper som anses vara typiska för medlemmarna i kategorin. Vilka kategorier som uppstår är avhängigt den sociala miljön man befinner sig i och det är även inom miljön som reglerna och förväntningarna för vad som anses vara icke-avvikande bestäms och upprätthålls (ibid, s. 9). Det räcker ofta redan vid första mötet för att en person ska bli kategoriserad och bli behäftad med egenskaper, och personen får med detta en *social identitet* (ibid, s. 10). När det upptäcks att personen besitter en egenskap som anses vara avvikande och icke önskvärd för den kategorin personen befinner sig i, innebär det att personen blir av de övriga i kategorin betraktad som ofullständig och utstött. Denna process innebär att personens egenskap har lett till att det har uppstått ett *stigma*, det vill säga att en nedvärderad egenskap leder till att personen upplever utanförskap och stigmatisering (ibid, ss. 10-11).

Goffman (2011) beskriver att det finns tre olika typer av stigma. Dels kan det vara olika typer av kroppsliga missbildningar. Det kan även vara i form av förmenta brister i en persons karaktär såsom exempelvis psykisk ohälsa, kriminalitet eller avvikande böjelser. Stigmat kring dessa drag är ofta förenat med föreställningar om att de så kallade bristerna härrör från personliga tillkortakommanden hos personen såsom svag vilja och heder. Den tredje formen av stigma är så kallade tribala stigma som rör företrädesvis etnisk och religiös tillhörighet, vilket även är ett stigma som kan gå i arv och innebära att alla inom den gruppen utsätts i lika stor utsträckning för stigmat (Goffman 2011, s. 12). Kännetecknande för alla dessa stigma är att för den individen som besitter något av dem kommer den att betraktas som avvikande. Det innebär vidare att andra personer kommer att vända sig bort från denne och inte inkludera individen i den gemenskap som den annars hade varit välkommen i om det inte vore för det stigma som personen besitter. De som inte besitter något stigma benämns som *de normala* (ibid).

Goffman diskuterar kring vilken nivå av *visibilitet* ett stigma kan ha (Goffman 2011, ss. 57-60). Enligt Goffman kan visibiliteten för ett stigma variera från att vara helt osynligt för blotta ögat, såsom för personer med tidigare inläggning på psykiatrisk avdelning, till att vara helt uppenbart, exempelvis för personer som är blinda (ibid). Vidare konstaterar han dock att begreppet visibilitet i sig kan vara missvisande och att man kanske hellre bör tala om *perceptibilitet*, då till exempel talfel är ett stigma som i sig inte är synligt men som ändå är lätt att uppfatta (ibid). Utifrån diskussionen gällande ett stigmas visibilitet går det att knyta an till de som av Goffman (2011) beskrivs som antingen *misskrediterade* eller *misskreditabla* (ibid, ss. 51-52). Den personen som är misskrediterad är det på förhand känt att personen besitter ett stigma eller där det redan vid första anblick kommer att varse göra andra personer om stigmat. En person som besitter ett stigma men där det varken på förhand är känt eller där inte heller är uppenbart vid första anblick, är att betrakta som en misskreditabel person (ibid). Medan det för den misskrediterade går ut på att försöka förhålla sig till sitt avslöjade stigma i sin kontakt och relationer med de normala, kommer det istället för den misskreditabla att handla om man ska visa eller dölja sitt stigma (ibid).

Goffman (2011) menar att för de misskreditabla personer som i alla, eller åtminstone i vissa, sammanhang kan dölja sitt stigma finns det möjligheten att göra försök *att passera*. Enligt Goffman gör människor dessa ansträngningar för att passera eftersom det stigma man besitter kan vara olämpligt att avslöjas för andra och för att det kan innebära stora fördelar att man

uppfattas som normal i de sammanhang man befinner sig i. Enligt Goffman kommer den person som gör avvägningar om att avslöja eller dölja sitt stigma ofta att välja att ta till det senare alternativet utifrån fördelen det innebär för ens sociala identitet. Samtidigt kommer den person som försöker att passera med sitt stigma märka att relationer människor emellan ofta bygger på att man gör personliga erkännanden om sina egna brister. Detta leder till ett dilemma för den som försöker passera, där man får överväga om man ska vara öppen med sitt stigma eller om man ska hemlighålla det. Detta kan medföra en skamsenhet över att man inte vågar vara öppen med det. Samtidigt kan det för den som lyckas med att passera ständigt föreligga ett hot om att ens stigma blir avslöjat och vilka konsekvenser det kan få för ens sociala identitet (ibid, ss. 84-85).

### **3.3. Teoriernas relevans**

I de studier och forskning som presenterades i studiens föregående avsnitt framgår att spelmissbrukare i avsevärt större utsträckning än befolkningen i stort drabbas av ekonomiska problem till följd av sitt spelande, och att dessa ekonomiska problem ofta är kopplade med sämre psykiskt mående. Spelmissbrukarna uppger ofta känslor av skam både i förhållande till självbild men även i kontakt med andra människor. Trots att ekonomi-skam-modellen som framgår ovan utvecklades för att fånga upp effekterna av arbetslöshet på individen, bedömer jag att den är lika applicerbar på spelmissbrukare. Spelmissbruket utgör och leder till en ekonomisk påfrestning för individen och spelmissbrukare upplever skamgörande erfarenheter som får negativa konsekvenser, och därför bedömer jag att den blir ett värdefullt analysverktyg och förklaringsmodell av min empiri. Goffmans teori om stigma är även det ett värdefullt analysverktyg, då spelmissbruket kan beskrivas som en form av karaktärsstigma men utan någon som helst visibilitet. I såväl den tidigare presenterade forskningen som i min empiri framgår stigmatiserande erfarenheter för spelmissbrukare som redan misskrediterade individer, men även hur de som misskreditabla personer kan försöka att passera genom att inte röja för andra att de är spelmissbrukare eller åtminstone omfattningen på sitt spelmissbruk.



## 4. Metod

I nedan avsnitt redogörs för mina metodologiska överväganden och mitt val av metod. Jag beskriver vidare min förståelse av ämnet, vilket urval som gjordes och hur den empiriska data samlades in samt bearbetningen och tematiseringen av den data som samlats in. Avsnittet avslutas med att jag diskuterar studien utifrån dess tillförlitlighet och jag redogör för mina forskningsetiska överväganden.

### 4.1. Metodval – netnografisk metod

Uppsatsen är en kvalitativ studie om hur människor som identifierar sig som spelmissbrukare på ett diskussionsforum på internet beskriver upplevelser av sitt spelmissbruk. Enligt Ahrne och Svensson (2015) ligger de stora fördelarna med den kvalitativa forskningen i att den kan beskriva många av aspekter av vårt samhälle och interaktionerna människor emellan på ett sätt som de kvantitativa metoderna har svårt att förmå göra (ibid, s. 12). De beskriver vidare att sådant som maktutövning, beslutsfattande, anledningar till varför konflikter uppstår samt människors olika sätt att lära känna och förstå varandra är svårt att fånga upp i studier som bygger på metoder som mäter siffror (ibid). Ahrne och Svensson poängterar även att genom kvalitativa metoder ökar vi möjligheten för att kunna förstå villkoren och omständigheterna för utsatta grupper samt för att kunna ta till oss olika miljöer och perspektiv i stort (ibid). Utifrån detta var det naturligt för mig att använda mig av en kvalitativ ansats, då syftet med studien och frågeställningarna som utformats från syftet är att få ökad en förståelse för hur spelmissbrukarna själva upplever sina ekonomiska problem. Jag bedömer att spelmissbrukets ekonomiska följdverkningar som fenomen och socialt problem inte heller skulle komma till fullt uttryck om jag inte valde att studera beskrivningarna och erfarenheterna från spelmissbrukarna själva.

Den kvalitativa metod som jag kommer att använda för studien är netnografi. Berg (2015a) beskriver netnografi som ett sätt att undersöka kulturer och det sociala livet på internet genom etnografisk metod (ibid, s. 143). Berg hänvisar till Lalander (2015, s. 93) som beskriver etnografisk forskning som ett sätt att undersöka och närma sig andra personers perspektiv och därmed försöka skapa en förståelse för *den andres utsiktspunkt* (ibid). Medan den etnografiska forskningen enligt Berg (2015a) har fokuserat sina studier på det som sker utanför internet, har netnografien haft sitt fokus på miljöer och gemenskaper online (ibid, s. 144). Berg (2015a) konstaterar att netnografien har utvecklats från att ha varit metod som använder internet som hjälpmedel för att genomföra studier till att idag också undersöka

internet i sig, och att denna utveckling hänger samman med att våra liv utanför och på internet blivit alltmer sammanvävda (ibid, s. 143). Berg beskriver vidare att netnografisk forskning traditionellt har riktat in sig på olika former av normbrytande beteende, men att den tidigare beskrivna utvecklingen av hur gränsen mellan online och offline suddats ut har lett till ett bredare forskningsfokus och att även mer vardagliga fenomen studeras i dag (ibid). Berg (2015a) beskriver även att netnografiska forskare främst har intresserat sig för gemenskaper och kommunikationskanaler där det är användarna själva som producerar innehållet, då detta möjliggör att man kan studera utvecklingen av identiteter, språk och kulturer och hur personerna i miljöerna deltar och bidrar i denna utveckling (ibid, s. 144). Då syftet med min studie är att undersöka hur spelmissbrukare själva beskriver sitt spelmissbruk på ett internetforum, bedömer jag att netnografisk metod är den metod som passar bäst för min studie och som kommer att ge mest relevanta resultat.

Utöver den unika möjlighet som den netnografiska forskningen ger för att studera gemenskaper på internet finns det även fördelen med den oerhörda mängd data som man kan få tillgång till genom netnografisk metod, där Berg (2015b) lyfter fram det nästintill ”oändliga” materialet av bloggar och forum och de kommentarer och inlägg som skrivs där som kan användas för studier (ibid, s. 89). Berg (2015b) framför dock att den netnografiska forskningen även den är behäftad med utmaningar för forskaren. En av dessa är svårigheten att tolka information som har ägt rum historiskt, eftersom det till denna kan finnas material som har blivit borttaget (ibid, s. 82). I detta hänseende är det emellertid en fördel att jag kommer att använda mig av Flashback för att inhämta min empiri, då Flashback inte tillåter användare att ta bort sina inlägg vilket har möjliggjort att jag har kunnat studera intakta diskussioner som har skett historiskt i tråden (Flashback 2023d). Berg (2015b) beskriver vidare svårigheten i netnografisk forskning med att kunna avgöra om materialet som undersöks är att anses som av privat karaktär eller inte, och att detta medför krav på tydliga etiska principer för forskningen (ibid, s. 85). En diskussion om de etiska principerna för min studie finns i avsnitt 4.6.

Innan nästa avsnitt finns det en poäng med att ha en diskussion om hur min studie hade kunnat genomföras med en alternativ metod. Bryman (2011) beskriver att intervjuer troligen är den metod som används mest inom den kvalitativa forskningen (ibid, s. 412). Om jag skulle ha gjort denna studie med intervjuer tänker jag att före detta spelmissbrukare hade valts ut som intervjupersoner och att i intervjuerna skulle jag haft frågeställningar om hur deras

tidigare spelmissbruk hängde samman med ekonomiska problem och hur de hanterade och påverkades av de ekonomiska problem som drabbade dem. En stor fördel med intervjuer hade varit möjligheten till att ställa följdfrågor och be intervjupersonerna att utveckla resonemangen i sina berättelser om de ekonomiska problemen. Bryman (2011) beskriver att intervjuer ger möjlighet att ställa många olika typer av frågor som inte är lämpliga när forskare genomför deltagande observationer (ibid, s. 441). I mitt fall där observationerna har varit dolda är det än mer tydligt vilken fördel intervjun som metod besitter i detta avseende. Samtidigt finns det en nackdel i att jag vid intervjuer på grund av tids- och resursbrist endast hade kunnat intervjua ett begränsat antal personer. Genom mina observationer har jag hittat en stor mångfald av berättelser om ekonomiska problem från ett omfattande antal spelmissbrukare. Eftersom syftet med min studie är att fördjupa förståelsen för spelmissbrukares situation bedömer jag att min valda metod har en avgörande fördel i antalet berättelser den har fångat upp, och det ligger även i linje med Bryman (2011) som menar att etnografisk forskning tenderar ha lättare för *att se världen genom deltagarnas ögon* än vad intervjustudier har (ibid, s. 440).

#### **4.2. Urval och datainsamling**

Bryman (2011) beskriver att syftet med att göra urval är att man som forskare inte har tid eller resurser till att utföra den tillnärmelsevis omöjliga uppgiften att undersöka alla personer i en forskningspopulation (ibid, s. 178). Genom urvalet kommer man att välja ut ett sampel eller ett stickprov, som utgör en subgrupp av populationen. En urvalsteknik är ett så kallat *icke-sannolikhetsurval*, det vill säga ett urval som inte grundar sig i slumpmässighet och där det kan ske att vissa subgrupper ur en population har större sannolikhet att komma med i urvalet (Bryman 2011, s. 179). En form av icke-sannolikhetsurval och som är den urvalsmetod jag kommer att tillämpa för min studie är ett så kallat *målstyrt urval*. Bryman (2011) beskriver målstyrda eller *målinriktade urval* som en form av urval där forskaren på ett icke-slumpmässigt och strategiskt sätt väljer ut deltagarna för studien utifrån en bedömning om att deltagarna kommer att vara mest relevanta för de frågeställningar som studien syftar till att besvara (ibid, s. 392). Urvalet ska leda till att forskaren får forskningsobjekt som är av relevans för att kunna förstå en social företeelse (ibid).

Diskussioner mellan spelmissbrukare om deras spelmissbruk finns utspritt över hela internet och det hade varit en tidsmässig omöjlighet att studera vartenda ett av dem och därmed fanns det från början ett behov av att göra ett urval. Mitt mål med studien har också varit att studera

beskrivningar från spelmissbrukare på ett svenskspråkigt forum, då min ambition har varit hitta inlägg som leder till resultat som är av störst relevans för svenskt socialt arbete. Därför gjorde jag urvalet att studera diskussionstråden för spelmissbrukare på Flashback som mitt populationsurval. Att jag gjorde det urvalet beror på att det inte krävs registrering av konto för att läsa inlägg, att tråden uttryckligen riktar sig till spelmissbrukare och för att diskussionen är svenskspråkig. Eftersom tråden innehåller över 8000 inlägg gav den mig också ett rikligt underlag till att inhämta empiri. En annat tänkbart urval av flera möjliga alternativ är att jag hade samlat in min empiri från exempelvis diskussionsforumet Familjeliv. Även Familjeliv är ett av Sveriges största forum precis som Flashback och har otaliga forumtrådar som handlar om spelmissbruk. Enligt min tidigare erfarenhet av forumet är inläggen i dessa trådar övervägande skrivna av anhängare till spelmissbrukare. En ny genomsökning som jag genomförde i samband med att jag skulle påbörja forskningen bekräftade denna erfarenhet. På det sättet skiljer sig det mot Flashbacks tråd för spelmissbrukare, där den övervägande majoriteten av användarna är spelmissbrukare själva, vilket innebar att jag i denna tråd kunde hitta mer empiri som var relevant för min studie. Sammanfattningsvis kan det konstateras att jag använde mig av strategiska beslut för att få ett urval som är relevant för min forskning, och därmed utgör urvalet ett målstyrt urval i enlighet med Brymans beskrivning.

Lalander (2015) beskriver hur journalister vid flera uppmärksammade tillfällen har infiltrerat sig in i olika sammanhang och genom dolda observationer fått tillgång till material som de aldrig skulle fått tag i på annat sätt (ibid, ss. 98-99). Även om Lalander konstaterar att denna typ av forskning som bygger på infiltration är sällsynt och forskningsetiskt tvivelaktig, så finns det en stor fördel med dolda observationer i och med att personerna som studeras inte är medvetna om det och därmed inte påverkas av man känner sig observerad (ibid). Lalander beskriver vidare att dolda observationer lever upp till forskningsetiska regler såvida studierna görs i miljöer som kan ses som offentliga och att det inte etableras relationer med personerna som studeras samt att det som dokumenteras inte kan på något sätt knytas till enskilda individer (ibid). Just fördelen med att inläggsförfattarna inte känner sig observerade av en forskare och vad ett erkännande i diskussionstråden om öppen observation från min sida eventuellt skulle innebära i form av påverkan på innehållet i beskrivningarna, är anledningen till att jag valde att använda mig av dolda observationer för att inhämta material till min studie. Flashback är också ett forum där inlägg kan läsas av allmänheten samt användarna är anonyma, vilket innebär att jag gör bedömningen att det har varit forskningsetiskt gångbart att använda inläggen där för mina dolda observationer. Dessutom framgår det i Flashbacks

regelverk att inlägg som anses vara ”off-topic”, det vill säga går emot trådens uttalade ämne och syfte, bryter mot forumets netikett och kan leda till att användaren varnas (Flashback 2023c). Eftersom forumtråden är till för spelmissbrukarna själva och för att diskutera spelmissbruket, gjorde jag bedömningen att ett inlägg där jag presenterar mig som forskare och förklarar att jag bedriver dolda observationer av tråden hade troligtvis betraktats som off-topic och hade raderats av moderator. Att begå ett sannolikt regelbrott mot det forum jag observerar bedömer jag som ett forskningsetiskt tvivelaktigt beteende, och därför valde jag att avstå från detta. Detta tillvägagångssätt går emellertid i stick i stäv med Bergs uppfattning (2015b), som menar att den netnografiske forskaren till att börja med ska bedriva *orienterande* studier i det fördolda för att slutligen *göra entré* för den grupp som har studerats (ibid, ss. 89-93).

Jag har alltså använt mig av dolda observationer och mitt förfarande vid inhämtningen av min data var att jag studerade inläggen som skrevs i diskussionstråden i realtid under perioden 2022-12-01 till och med 2023-01-31. Eftersom det vissa dagar skrevs endast enstaka inlägg eller i vissa fall inga inlägg alls i tråden, genomförde jag också observationer där jag läste tidigare sidor i tråden. Jag använde mig även av Flashbacks interna sökfunktion, där jag genom sökningar på nyckelord kunde hitta inlägg som var av relevans. Genom dessa inlägg som jag hittade via sökningarna kunde jag sedan följa diskussioner som dessa inlägg var en del av, och genom detta vidare observera inlägg som jag bedömde kunde vara relevanta för studien. De inlägg som jag fann intressanta för min studie under mina observationer valde jag att kopiera och klistra in i ett Word-dokument, för att eventuellt kunna användas som empiri i uppsatsen. Parallellt med mina observationer av inläggen valde jag att föra fältanteckningar om inläggen som jag just hade observerat. Lalander (2015) beskriver att syftet med att föra anteckningar vid observationer är för att man ska dokumentera det som upplevs vara av värde för ens studie (ibid, s. 108). Lalander föreslår att forskaren till en början i sin undersökning tillämpar ett brett fokus och antecknar mycket, då det till en början kan vara svårt att veta vad som är relevant för studien (ibid). Det kan i ett senare skede av forskningen vara gynnsamt att ha mycket anteckningar att gå tillbaka till och dessa kan användas till att utveckla tankegångarna i analysen (ibid).

### 4.3. Bearbetning och tematisk analys

Under min insamling av empirin kom jag till att börja med att samla in 350 inlägg som jag fann intressanta och inläggen tillsammans med tillhörande anteckningar behövde jag bearbeta på något vis. Rennstam och Wästerfors (2015) beskriver olika steg för hur man som forskare kan hantera och bearbeta kvalitativt material och genom detta göra samhällsvetenskapliga analyser. Det första steget är att *sortera*, och innan man gör detta bör man göra sig bekant med sitt material genom att läsa det upprepade gånger (ibid, s. 223). Detta var även detta jag gjorde med de inlägg som jag hade samlat in mitt Word-dokument, för att i och med detta få en överblick av innehållet i dem och mina anteckningar om dem. Efter att jag hade bekantat mig med materialet kan man enligt Rennstam och Wästerfors (2015) påbörja sorteringen, som även kallas för *kodning*, där man till en början har en *öppen* kodning med spontana kommentarer på det som man tycker är värt att notera i sin data, för att sedan inleda en *fokuserad* kodning när man börjar se mönster i data (ibid, s. 224). Sättet jag kodade på presenterar jag nedan. Efter kodningen inleds nästa steg i form av att *reducera*, där man helt enkelt väljer att ta bort material. Denna reduktion ledde till att 80 inlägg valdes ut för min analys. Enligt Rennstam och Wästerfors (2015) kan en bra utgångspunkt i reduktionen vara att det ska ge en god representation av materialet (ibid, s. 228), vilket även har varit mitt riktmärke när jag sållat bort vissa inlägg, där jag sorterade bort framför allt korta inlägg som inte sade så mycket och var svåra att analysera. Det sista steget är att *argumentera*, vilket är att argumentera för fynden i sin analys och att ens studie utgör ett bidrag till ämnesområdet (ibid, ss. 231-232). Detta steg kommer jag att göra i det den avslutande diskussionen.

För att koda den data som jag hade samlat in använde jag av mig av tematisk analys som den beskrivs av Bryman (2011, ss. 528-529). I den strategi som Bryman beskriver går den tematiska analysen ut på att identifiera *teman* och *subteman*, vilka har hittats genom en utförlig läsning av den data i form av utskrifter (i mitt fall foruminlägg) eller anteckningar som man har fört (ibid). I mitt fall identifierade jag tre teman utifrån min empiri som också kommer att utgöra de rubriker som finns i mitt analysavsnitt, vilka är följande: 1) spelmissbrukares beskrivningar av ekonomiska problem, 2) spelmissbrukares upplevelser av skam samt 3) spelmissbrukares upplevelser av stigma. Till dessa teman identifierade jag subteman, som kunde exempelvis vara "skulder", "lån", "löneutmätning", "inkasso" och så vidare som i fallet med beskrivningarna av deras ekonomiska problem. Vissa subteman har också resulterat i de underrubriker som finns till de olika teman. Denna tematisering gav mig även en god överblick av min empiri och underlättade analysen.

#### 4.4. Förförståelse

Något som kan påverka denna studie och som är av värde att dryftas i metoddelen är min tidigare *förförståelse* av ämnet. Med förförståelse syftas på den kunskap, föreställningar eller något annat som forskare bär med sig sedan tidigare (SBU 2022). Med förförståelsen finns det en risk att forskningen blir påverkad av forskarens tidigare erfarenheter och denna risk är tydligast när det kommer till kvalitativ forskning, då det är forskaren själv som bestämmer vilket urval som ska göras, vilken data som ska samlas in och hur denna ska analyseras. Valet av studieämnet grundar sig ofta på forskarens tidigare förförståelse, och detta kan bidra till att motivera forskaren men samtidigt också leda till begränsningar när man närmar sig ämnet. Forskaren ska förhålla sig till hur förförståelsen kan påverka studien och forskaren bör också redovisa hur denna har hanterats i relation till studien (ibid).

Jag har tidigare under socionomprogrammet skrivit en kvalitativ studie om just spelmissbruk. Under termin 4 skrev jag tillsammans tre kurskamrater en b-uppsats med titeln *Att vara anhörig till en spelmissbrukare* (2019). Studien behandlade vilka copingstrategier som anhöriga till spelmissbrukare använde för att bemöta sina anhörigas spelmissbruk samt vilka så kallade accounts och motivvokabulärer de gav uttryck för när de skulle beskriva sina anhörigas spelproblem. Dessa skildringar från de anhöriga inhämtades från foruminlägg på forumet Familjeliv. Jag har också själv ett stort personligt intresse av ämnet som sträcker sig många år tillbaka.

De fördelar jag kan se med min förförståelse är att jag bär med mig mycket kunskap och att denna bland annat har hjälpt mig till att veta var jag ska samla in relevant data (se nedan i kommande underrubriker). Detta tidigare intresse av ämnet har också bidragit till att hålla upp min motivation uppe när det kommer till skrivandet. Farhågorna som jag kan identifiera är att jag har skrivit en studie med ett angränsande ämne sedan tidigare med liknande metodologi. För att undvika en alltför stor efterlikning av min tidigare forskning och för att vidga mina vyer har jag därför valt att skifta forskningsobjekt från spelmissbrukarnas anhöriga till spelmissbrukarna själva. Jag har också valt att utgå från andra teorier när jag analyserade min insamlade data.

#### 4.5. Tillförlitlighet

Bryman (2011) beskriver att begreppen reliabilitet och validitet används som kriterier när man ska diskutera kvaliteten i forskningen som utförs enligt kvantitativa metoder (ibid, s. 351).

Det konstateras att vissa forskare har ansett att reliabilitet och validitet inte kan tillämpas på kvalitativa studier, och Bryman presenterar de kriterier som forskarna Guba och Lincoln har tagit fram för att bedöma kvaliteten i forskning som görs enligt kvalitativa metoder i form av *tillförlitlighet* (ibid, ss. 352-353).

Enligt Bryman innehåller kriteriet tillförlitlighet fyra olika delkriterier. Det första av dessa delkriterier är *trovärdighet*, som handlar om att man som forskare ska ha som mål att skapa trovärdighet för studiens resultat. Enligt Bryman ska man såväl se till att forskningen bedrivs enligt de regler som föreskrivits för studien samt återrapportera resultaten till studiens deltagare för att de ska kunna bekräfta att forskaren har uppfattat korrekt (ibid, ss. 354-355). För att tillämpa detta på min egna studie kommer det att vara omöjligt att uppnå kravet trovärdighet till fullo, då min studie är netnografisk och har utförts med dolda observationer. Detta innebär att författarna till inläggen jag har studerat inte har getts någon möjlighet att bekräfta studiens resultat. Som ett sätt att avhjälpa denna problematik har jag valt att bifoga rikligt med citat från inläggen som har analyserats och som jag anser representativa för den insamlade empirin, vilket möjliggör för läsaren att avgöra om jag gör en korrekt tolkning.

Vidare beskrivs kriteriet *överförbarhet*, som går ut på huruvida studiens resultat och tolkningar går att överföras på andra miljöer och sammanhang. Enligt Bryman förstärks överförbarheten av om forskaren gör ”fylliga eller täta beskrivningar” av den grupp som undersöks, då detta underlättar för läsarna av studien att bedöma överförbarheten av resultaten (ibid, s. 355). Utifrån detta kriterium har det för mig som forskare varit av vikt för mig att på ett så noggrant och uttömmande vis beskriva hur jag har analyserat inläggen som är föremål för min studie och hur dessa har lett mig till mina resultat.

*Pålitlighet* är det delkriteriet som bäst motsvarar reliabilitet inom kvantitativ forskning, och går ut på att man som forskare redogör för alla momenten i ens forskning samt att kollegor ska fungera som granskare antingen under forskningens gång eller åtminstone när den börjar närma sig sitt slut för att kunna avgöra studiens kvalitet och resultat (Bryman 2011, s. 355). Detta krav uppnås vanligtvis genom att jag som forskare gör en korrekt beskrivning av processen av min forskning samt genom att jag får handledning och slutligen genom att min



studie blir examinerad. Jag har vid skrivandet av denna av studie inte haft en handledare från universitetet, då det inte fanns möjlighet till detta eftersom jag skrev uppsatsen utanför ordinarie termin. Detta har gjort att jag under forskningens gång varit ensam i mitt skrivande och inte fått input och feedback från någon som är verksam inom forskningen om socialt arbete. Detta är en tydlig brist med min studie, som jag i största mån det är möjligt har försökt avhjälpa genom noggrannhet och tydlighet i att beskriva stegen i min forskning, för att därmed möjliggöra en så god granskning som möjligt vid examinationen.

Slutligen är *möjlighet att styrka och konfirmera* det kriterium som föreskriver att forskaren ska agera god tro i att man försöker säkerställa att ens egna åsikter och uppfattningar samt forskningens teoretiska inriktning inte haft påverkan på hur man har genomfört sin studie och resultaten som kommer från den (Bryman 2011, ss. 355-356). Jag har som jag nämnde tidigare i min förförståelse bakgrund av att skriva studier med spelmissbruk som ämne och jag har även ett personligt intresse av ämnet. Det hade utifrån detta kunnat vara tänkbart att mina egna åsikter och uppfattningar skulle kunna påverka min forskning. Jag menar dock att det faktum att jag väljer att självmant beskriva om min bakgrund i förförståelsen tyder på en medvetenhet från min sida om att jag har aktivt försökt att undvika personlig påverkan. Jag menar också att det visar på jag har agerat i god tro när jag är transparent mot läsaren om min bakgrund.

#### **4.6. Forskningsetiska överväganden**

I Bryman (2011, ss. 131-132) beskrivs fyra grundläggande etiska principer som ska vara styrande för hur svensk forskning skall bedrivas:

- *Informationskravet*. Forskaren skall informera deltagaren i studien om syftet med forskningen, att deras medverkan är frivillig samt att de kan hoppa av studien om de skulle så önska.
- *Samtyckeskravet*. De som deltar i en undersökning skall själva få bestämma över hur de medverkar i studien. För minderåriga deltagare skall det generellt inhämtas godkännande från vårdnadshavare.
- *Konfidentialitetskravet*. Uppgifterna om deltagarna i forskning ska behandlas konfidentiellt och ska förvaras på ett sådant sätt att de kan komma i besittning av obehöriga.
- *Nyttjandekravet*. Att de uppgifter som samlas in om individer endast får användas i forskningssyfte.

Många av dessa kriterier är svåra att leva upp till när man bedriver netnografisk forskning och i synnerhet blir det svårare när jag har valt att samla in min data genom dolda observationer. Jag har givetvis behandlat inläggen som jag har samlat in för min studie konfidentiellt utan att på något sätt sprida eller dela dem med andra. De insamlade inläggen har endast använts för denna studie och dokumentet där jag har sparat dem kommer att raderas efter att studien har avslutats, vilket innebär att studien lever upp till nyttjandekravet. Jag kommer emellertid varken att informera forumanvändarna om att deras inlägg har använts i min studie och jag kommer inte heller att inhämta samtycke från dem. Bryman (2011) beskriver hur denna typ av studie jag har bedrivit har av vissa fått öknamn som ”smygstudier” och att det går att argumentera för att samtyckesprincipen inte följs när man bedriver dem (ibid, ss. 141-142). Samtidigt konstaterar Bryman att den typ av data jag har samlat in kan vara väldigt användbar, och att ett motargument mot personer som motsätter sig användandet av material i form av foruminlägg i forskningen utan samtycke är att foruminläggen är offentliga. Därmed skulle man kunna jämföra dem med insändare i tidningen, där man inte heller informerar eller hämtar samtycke innan dessa används i forskningen (ibid). Bryman (2011, s. 142) hänvisar till Pace & Livingston, som utifrån debatten ovan har ställt följande fyra villkor för att kunna använda elektronisk kommunikation i forskningssyften:

- Informationen arkiveras på ett offentligt sätt och är lättillgänglig.
- Det krävs inte lösenord för att komma åt informationen.
- Materialet inte är av känslig natur.
- Ingen policy och inga regler som finns formulerade på sajten som förbjuder användning av materialet.

I min studie har jag hämtat inläggen som utgör min empiri från Flashback, vars inlägg är offentliga och tillgängliga för alla utan att ett användarkonto behöver registreras. Regelverket förbjuder inte heller att innehållet på forum används för forskningsändamål (Flashback 2023c). Det kan dock diskuteras om och sannolikt skulle man kunna hävda att inläggen i vissa fall utgör känsligt material. Några av de direktcitat som kommer att förekomma i analysen ger uttryck för psykisk ohälsa, ångest och vissa fall även självmordstankar. Användarna på Flashback skriver emellertid uteslutande under alias och även om de delar känsliga uppgifter om sig själva, är den formulerad på ett sådant vis att det är omöjligt att identifiera identiteten på personen bakom pseudonymen. Flashback har också ett regelverk som skyddar användarnas anonymitet från uthängning av andra användare samt förbjuder spridande av

enskildas personuppgifter samt integritetskänsliga uppgifter om det inte föreligger ett beaktansvärt allmänintresse (Flashback 2023c). I och med detta gör jag bedömningen att det är forskningsetiskt försvarbart att inkludera dessa inlägg i min studie. Som ett ytterligare sätt att stärka anonymiteten och skydda användarna kommer jag emellertid inte att skriva ut användarnamnen för de användare vars inlägg som citeras.

## **5. Resultat och analys**

I detta avsnitt kommer jag att presentera och analysera de foruminlägg som jag har samlat in under mina observationer av forumtråden på Flashback och som utgör mitt empiriska material. Materialet har analyserats med utgångspunkt från de teorier som tidigare presenterats i min studie och från det kunskapsläge som jag har redovisat. De teman som jag identifierade under min kodning utgör rubrikerna nedan. Jag har utifrån min insamlade empiri valt ut ett antal inlägg som kommer att citeras, eftersom jag bedömer att dessa utgör en bra representation av innehållet i inläggen som faller inom samma tema. Användarna som har skrivit foruminläggen som kommer att citeras benämns som exempelvis A1, A2 och så vidare för att göra texten lättare att läsa och för att jag utifrån mitt forskningsetiska övervägande valt att inte skriva ut deras användarnamn. Med undantag för användare 20:s citat, som har korrigerats språkligt, är övriga citat oredigerade.

### **5.1. Spelmissbrukares beskrivningar av ekonomiska problem**

Som tidigare har visats i studien är de ekonomiska problemen ofta tätt sammankopplade med spelmissbruket. I mitt teoriavsnitt beskrev jag hur Jönsson (2003) och Jönsson och Starrin (2016) i sin ekonomi-skam-modell menar att arbetslöshet utgör en ekonomisk påfrestning, vilket är samlingsbegrepp för alla de ekonomiska konsekvenser som drabbar den arbetslöse personen. Utifrån ekonomi-skam-modellen menar jag att även spelmissbruket kan förstås som en ekonomisk påfrestning som leder till olika former av problem. Nedan kommer jag att beskriva några exempel på hur detta kan ta sig i uttryck.

#### **5.1.1. Skuldsättning**

I Jönsson och Starrin (2016) beskrivs hur arbetslösheten kan innebära en ekonomisk påfrestning i form av att ekonomin inte går ihop, och att detta kan ha följder som att man kan behöva ta lån och inte har råd till att betala räkningar (ibid, s. 269). I den empiri jag har undersökt framkommer det hur även spelmissbruket kan förstås som en ekonomisk påfrestning med liknande följder för spelmissbrukarens privatekonomi. Statskontorets (2021) rapport framkom det exempelvis att alla som hade sökt hjälp hos en icke namngiven spelberoendeförening hade haft en skuldproblematik. Den bilden framträdde också under mina observationer av foruminläggen, då spelmissbrukarnas erfarenheter av och beskrivningar av sina skulder är ett flitigt förekommande tema i diskussionerna. Skuldernas natur och omfattningen av skuldsättningen skiljer sig dock användarna emellan. Det är emellertid vanligt förekommande i de undersökta inläggen att skulderna är stora i

omfattningen och de kan ofta nå nivåer på hundratusentals kronor och i vissa fall även miljontals kronor. En användare, A1, beskriver sin skuldbild på följande vis:

När jag vann 350 000 tänkte jag ta ut, men då fanns det en gräns på 50 000 kr/veckan. Tog ut det och spelade bort resten på ca 2 timmar. Helt sjukt. [...] Efter allt detta så spelade jag bort alla pengar som fanns på mitt företag, ca 500 - 600 tkr(drivit bolaget i ca 8 månader). Nu väntar en rättsprocess gällande detta samt att företaget kommer likvideras nu. Misstänker att jag åker ditt för skattebrott och bokföringsbrott. Osäker på om det blir fängelse, men ganska säker på att det blir stora böter. Pga. allt detta så kommer jag ha skulder på runt 2 miljoner eller mer. (A1)

A1 beskriver alltså hur hen efter att ha vunnit stora summor pengar inte kunde sluta att spela, vilket ledde till att A1 sedermera kom att begå brott för att få pengar till sitt spelande och till slut kommer A1 att ha fått skulder på cirka 2 miljoner kronor på grund av spelmissbruket. A1 beskriver också att de höga räntorna på skulderna gör att det är osannolikt att dessa någonsin kommer att kunna betalas av, vilket kan anses som en omfattande ekonomisk påfrestning på A1:s fortsatta liv. A1:s berättelse kan även tolkas utifrån Lesieus spiralmodell som den beskrivs i Heiskanen (2017, s. 31), då A1 beskriver i inlägget att spelandet till en början finansierades av den egna lönen, för att sedan övergå till privata lån från sambon och slutligen till att begå brottsliga handlingar.

En annat påfallande drag som framkommer i många inlägg är att skuldsättningen sker väldigt snabbt och att personer som tidigare inte haft skulder helt plötsligt kan ha skuldsatt sig med över hundratusentals kronor. Andra kan ha haft skulder, lyckats betala av dem genom spelvinster eller på andra sätt, men sådan återigen skuldsätta sig med stora summor under en kort tidsram:

Började lånekarusellen igen. Småån upp till 100.000kr igen. Skulle samla allt till ett stort. Får beviljat från två banker varför inte ta båda tänkte jag. Nu jävlar ska jag sätta in allt och vinna större än aldrig förr. Där rök det ena lånet på 100.000kr. Förbannad och tänkte jävlar vilken tur att jag fick två stora lån. Även det lånet rök, vann dock 100.000 så jag hade 200.000 där var problemet löst. Men jag fortsatte att kasta iväg 1000lappar och var nere på noll en natt när jag låg och spelade i sängen bredvid min sambo. Började få panikångest och lånade allt jag kunde få tag i, 20.000kr gånger flera och tusen smslån. När jag inte fick lån längre började jag ta på mig mobilabonnemang och sälja telefoner för att ha pengar till lånekostnader och spelade såklart. Jag skulle ju tamigfan ha tillbaka vartenda öre jag suttit in. Nu rök hela lönen och jag

mådde så dåligt och sköt upp hyran. Och vad gör jag inte månaden efter? Jo jag spelar upp hela lönen på 30minuter. [...]

Berättade då för sambo och sedan föräldrar att jag spelat bort ca 700.000kr på ett halvår sedan jag vann 200.000. Ni hörde rätt, en 23 åring utan fast jobb får tag i 700.000kr på 6månader.

(A2)

A2 beskriver alltså en historik av både spelande och lån, men att hen hade bestämt sig för att sluta att spela med stora summor efter att ha vunnit 200.000kr. Efter den stora vinsten följde en period på ett halvår där pengarna främst gick till privatkonsumtion och sparande. Efter att ha återfallit i gamla vanor började A2 återigen att låna för sitt spelande och kunde genom i huvudsak olika former av lån under sex månader lägga 700 tusen kronor på sitt spelande. Som framgår i Heiskanen (2017, s. 30), så kan skuldsättningsnivån på grund av spelandet påverkas av förutsättningarna för att beviljas lån. A2:s till en början lätthet att beviljas stora lån kan därför tänkas delvis förklara att skulden kunde öka så snabbt.

### **5.1.2. Skuldernas karaktär**

Hur processen bakom skuldsättningen kan se ut beskrevs i föregående avsnitt och i detta kommer några av de olika typer av skulderna som spelmissbrukarna tar på sig att beskrivas. Ett vanligt förekommande fenomen bland inläggen som observerades, och som också framkommit i Folkhälsomyndighetens Swelogs-undersökningar, var att spelmissbrukarna blev tvungna att låna pengar till följd av sitt spelande. Dessa lån kunde man ta för att kunna betala för räkningar och andra utgifter som den ordinarie inkomsten annars skulle gått till eller för att finansiera fortsatt spelande. Lånen kan vara lån från banker och andra kreditgivare, privata lån från anhöriga eller vänner, eller att man i vissa fall blev tvungen att ta lån med ofördelaktiga villkor som exempelvis SMS-lån.

En typisk berättelse kommer från A3, som beskriver hur hen hade förlorat en hel månadslön på sitt spelande innan de nödvändiga omkostnaderna var betalda, och därför blev tvungen att ta ett lån för att kunna ha pengar till räkningarna. När allt var betalt kom A3 dock återigen att börja spela och hade ett par månader senare återigen hamnat i samma situation där hen var tvungen att ta ett lån för att kunna ha råd att med utgifterna:

För ett år sen förlorade jag en hel lön innan jag betalat det som behövs. Det resulterade i att jag tog ett lån för att lösa situationen och när allt var betalt var jag på skiten igen.. två tre månader senare nytt återfall igen allt sparat dessa månader rök vilket resulterade i ett lite högre

lån för att täcka för allt. Jag satt nu med 100,000kr lån att återbetala det vill säga att jag måste betala 4500kr per månad för den där skiten. Det som stör mig mest är att istället för att återbetala lånet kunde jag sparat undan den summan istället. Jag har lite mindre sparande men jag fortsätter spara varje månad och betala av mitt misstag. (A3)

Håkansson och Widinghoff (2020) beskriver att privata lån var den vanligaste typen av lån bland personer med livslång historik av spelrelaterade lån (ibid, s. 5). Bland spelmissbrukarna i forumtråden vittnar flera om att de har behövt låna från anhöriga och bekanta. Många av gångerna hjälper exempelvis föräldrar till med att betala av skulder med oförmånliga villkor och för att spelmissbrukaren inte längre ska vara kvar hos inkasso-bolag. Ett sådant exempel är A4, som efter flera år av att ha skuldsatt sig bakom sina närståendes rygg till slut berättade om sin situation och fick hjälp av anhöriga. Anhöriga hjälpte A4 med att betala av räkningarna och i dagsläget har A4 endast skulder till anhöriga.

Jag hade innan vi skulle träffas ringt upp alla banker, inkasso-bolag etc och listat alla mina skulder i ett word-dokument. Mina föräldrar och annan släkt hjälpte mig och vi betade av räkning efter räkning så har idag endast skulder till min släkt där jag amorterar varje månad. (A4)

Exempel på ofördelaktiga lån tagna av spelmissbrukarna går att hitta bland inläggen. A5 beskriver hur hen sedan tidigare hade ett lån med hög ränta, där hen tog ett nytt lån med hög ränta för att genom detta få pengar till att spela på resultatet på två fotbollsmatcher som sedan skulle betala av bägge lånen. I slutminuten i den ena matchen går dock resultatet mot A5, och då fallerar allt och helt plötsligt har A5 två ofördelaktiga lån som måste betalas av. A5 beskriver det som att hen upplever en stark känsla av ångest över denna situation.

Har en skuld på 60.000 där räntan inte är god. Fick beviljat ännu ett skitlån med 32% effektiv ränta, summa 10 000. Tänkte att jag ska lösa allting med en dubbel i betting. [...] På bara ett par sekunder raserades ALLTING. Känslan som finns inom mig nu är helt obeskrivligt vidrig. Jag var så enormt lycklig för en stund med tanke på att mitt lån skulle bli kvitt och t.om ha pengar över. (A5)

### **5.1.3. Påverkan på grundläggande behov**

Det framkommer som ett vanligt tema bland spelmissbrukarna är att man får göra olika uppoffringar i vardagen och göra avkall på saker som många tar för givet på grund av att deras pengar istället går till att finansiera deras spelmissbruk. Jönsson (2003, s. 49) beskriver

att en vanlig effekt av ekonomisk påfrestning är att grundläggande behov såsom tillgång till exempelvis mat, kläder och bostad begränsas vilket får en inverkan på personens hälsa. I nedan inlägg förekommer uttryck för detta.

A6 beskriver att hen hade fått in sin inkomst vid tolvslaget och att A6 direkt under natten hade börjat spela med de pengar som hade kommit in på bankkontot. Efter att spelat under hela natten slutade det med att alla pengarna som hade kommit in var bortspelade. Detta innebär för A6 att det inte finns några pengar kvar varken för att betala för mat eller för hyra. Nedan citat visar hur A6 beskriver en känsla av hopplöshet som hen vaknar upp med på morgonen, och senare i inlägget framkommer uttryck för stark ångest över att hen spelat bort så mycket pengar att hen inte har råd med nödvändiga utgifter.

Vaknar idag med ett saldo på bankkontot som är 4 kronor. Har haft det så här i så många år är så trött på det och som jag läst är jag långt ifrån ensam, ser ut som det är nya folksjukdomen. Så nu sitter man här med obetald hyra, obetalda räkningar och tomt kylskåp, spelar så jävla hårt så jag inte har råd med mat....herregud. (A6)

A7 beskriver i ett första inlägg hur hen under föregående år har spelat bort stora summor pengar och avger ett nyårslofte om att nästa år ska vara spelfritt. A7 beskriver även de ekonomiska förutsättningarna inför det nya året i att hen är skuldfri, har tusen kronor på kontot, 10 tusen kronor på sitt sparkonto och en kredit som hen kan överleva kommande månad på. Mindre än vecka senare beskriver A7 emellertid i ett uppföljande inlägg att hen har återfallit i sitt spelande och att hen återigen är skuldsatt. A7 berättar vidare att de pengar som finns kvar på kontot endast kommer att räcka till en månadsbiljett för bussen och att hen blir tvungen att leva på mat som hen redan har hemma och får från jobbet under en period. A7 beskriver hur hen upplever sig vara nära att sitta ”i skiten” på grund av sin situation.

Well, hade inte tagit mitt nyårslofte tillräckligt seriöst. Har 400 kvar på kontot, räcker för bussen hela månaden. Men har inte en krona över till något annat. Har just nu 44.000 i skulder, kreditkort, men förhoppningsvis betalat inom två månader. Kommer leva på maten jag får från jobbet / har hemma. Det är dags att stå sitt kast för sina beslut. Har under 2 månader förlorat allt jag ägt i princip, men på något sätt klarat mig. Nu sitter jag i närheten av att vara i skiten på riktigt. Var nära på att ta ett lån, men skippade det. Klippte kreditkortet, slängde skiten. Idag börjar jag på riktigt. Förhoppningsvis, sista gången jag skriver om ett sånt här beslut igen. (A7)



#### 5.1.4. Vinna tillbaka pengar

Som framgick i såväl Wangs (2018) studie samt Kronofogdens (2020) djupintervjuer av personer med spelrelaterade skulder är en angiven orsak från spelmissbrukare till varför man spelar om pengar är att man vill vinna tillbaka pengar som man har förlorat sedan tidigare på spelandet. Flera av spelmissbrukarna i forumtråden skriver inlägg om hur de planerar att spela för att kunna vinna tillbaka pengar på grund av tidigare spelförluster eller för att kunna betala av skulder. Dessa inlägg bemöts oftast av de andra användarna med uppmaningar om att inte göra det, eftersom det med största sannolikhet kommer resultera i att de förlorar ännu mer pengar och att en redan dålig situation blir ännu värre. Det är även vanligt att i de uppföljande inläggen att den användare som beskrivit att den skulle spela för att vinna tillbaka pengar, sedermera avslöjade att hen istället hade förlorat och därmed gått back ännu mer.

A8 beskriver i sitt första inlägg i diskussionen hur hen har spelat bort 20 tusen kronor under det gångna året. A8 berättar hur hen har slutat med spelandet flera gånger under året, för att sedan återfalla i en förhoppning om att vinna tillbaka tidigare förlorade pengar. I inlägget beskriver A8 hur planen för att vinna tillbaka pengarna är genom att lägga ett sista bet på två fotbollsmatcher, och att därefter aldrig spela mer. A8 beskriver dock i ett inlägg senare i tråden hur hen har förlorat ännu mer pengar och att den tidigare spelskulden har blivit ännu större. A8 uttrycker stark ångest över sin situation, som förvärras av att hen endast får pengar från CSN och inte har inkomst från lönearbete, vilket framgår i nedan citat:

[Förlorat] 25k på ett år, och då har jag inte ens ett arbete utan lever på CSN. Pengar jag har sparat ihop, allt är som bortblåst. Vill bara ha tillbaka pengarna, och sedan aldrig mer betta :(

Behöver någon att prata med, tröst, vad som helst. Hatar att leva i den här jävla bubblan. Ångesten äter upp mig inifrån. Fy fan. (A8)

En annan användare, A9, beskriver hur hen under kort tid gått från att ha spelat oregelbundet till att spela dagligen efter att ha vunnit en större vinst. A9 beskriver hur hen redan från början som student lever under knappa förhållanden i vad som kan beskrivas som en ekonomisk påfrestning och att detta inte blir bättre av att tidigare sparade pengar börjar att ta slut. Viljan att vinna tillbaka tidigare förlorade pengar väger dock tungt och trots att A9 beskriver sin situation som ekonomiskt ohållbar, så leder spelmissbruket till att hen fortsatt spelar nästan dagligen:

Jag har från att spela lite då och då gått till att spela på nätcasinon varje dag. Det började med att jag vann cirka 6k härommånaden och har sedan dess som sagt spelat varje dag. Mina sparpengar börja så smått sina och precis som användaren ovanför mig känner jag ett otroligt starkt sug efter att få vinna tillbaka pengar och det känns verkligen inte bra om det går en dag då jag inte spelar.

Som fattig student kommer det här inte hålla i längden, vet inte vad jag ska ta mig till (A9)

Jönsson (2003) beskriver hur flera studier har funnit ett samband mellan ekonomisk påfrestning och nedsatt psykisk hälsa (ibid, s. 49). I båda inläggen ovan framkommer uttryck för nedsatt psykisk mående i förhållande till de ekonomiska problem som spelmissbruket har orsakat. I A8:s fall berättar hen hur ångesten äter upp personen inifrån och hur hen avskyr den situationen som hen befinner sig till följd av spelskulder, och att A8 skulle behöva stöttning från en annan person. A9 beskriver i sin tur hur hen inte vet hur hen ska ta sig till av den försämrade ekonomiska situationen och att A9 mår dåligt om hen inte spelar dagligen.

### **5.1.5. Kontakter med Kronofogden**

I min beskrivning av forskningsläget framkommer det att spelmissbrukare är en förekommande grupp hos Kronofogden. Kronofogden (2020) har själv publicerat en rapport där personer med spelskulder intervjuas, vilken visade hur spelmissbrukare påverkades på olika sätt av sina spelskulder (ibid, ss. 54-57). Statskontoret (2021) hänvisar också i en av sina rapporter till en kartläggning som Kronofogden gjort under 2020, som visade att i 150 analyserade skuldsaneringsärenden var spel med pengar en angiven orsak till ansökan i 23 % av ärendena (ibid, ss. 96-97). Betydligt vanligare än att vara föremål för skuldsanering är dock att uppleva någon form av utmätning av ens skulder. Kronofogden (2023) beskriver utmätning som ett sätt att få pengar som ska gå till att betala av den skuldsattes skuld till de som har fordringar mot personen. Det framgår att det finns en prioriteringsordning, där i första hand olika former av likvida medel ska utmätas för att betala av skulderna, därefter följer utmätning av en del av lönen för att slutligen utmäta olika former av egendom (ibid).

I det analyserade materialet framkommer olika förhållningssätt till Kronofogden och dess åtgärder. Några beskriver hur de upplever att dessa åtgärder innebär en ekonomisk påverkan för dem. A10 är ett sådant exempel, och som uppger att spelskulder har lett till att hen har löneutmätning. A10 beskriver hur löneutmätningen innebär att hens tidigare levnadsstandard har försämrats och att hen knappt har råd med mat längre. A10 beskriver även att

löneutmätningen innebär psykiska påfrestningar i form av ångest och en känsla av att Kronofogden jagar hen:

Tack vare spelet fick jag skulder, kronofogden är på mig som äckliga insekter, ångest och förstörde mitt sunda liv. Nu har även kronofogden börjat dra av pengar av min lilla inkomst så jag knappt får över till mat. De tar närmre 2000:- i månaden och jag brukar ha 2.5-3 tusen till mat i månaden. Så nu vet jag inte vad jag ska göra, det är så äckligt. (A10)

I Jönsson (2003) beskrivs hur pengar kan vara en förutsättning för att kunna upprätthålla en etablerad livsstil och när ens inkomst minskar medför det svårigheter att fortsätta ha den livsstil som personen haft sedan tidigare (ibid, s. 49). A10:s citat kan ses i ljuset av detta, då personen uppger att denne tidigare hade ett sunt liv och tidigare kunde lägga tusentals mer kronor på mat än nu när hen har löneutmätning. A10:s inlägg kan också tolkas utifrån Suurvali et als resultat (2009), där det framkom att spelmissbrukarna kan förringa sin problematik. Detta då det tycks utifrån inlägget som att skulderna i sig inte är det stora problemet för A10, utan det faktum att Kronofogden har börjat mäta ut dem.

Det finns dock flertal exempel på användare som har ett annat synsätt på hur det är att ha skulder som har gått till Kronofogden. A11 svarar på ett inlägg från en annan användare som undrar hur man hanterar ångesten efter att ha förlorat mycket pengar. A11 uppger själv att hen har en historik av spelmissbruk och erfarenhet av att ha skulder hos Kronofogden. Medan A10 anser att sin löneutmätning leder till en stor ekonomisk påverkan för hen, menar A11 att visserligen är att ha skulder hos Kronofogden något som leder det till begränsningar i vardagen och för ens ekonomi i synnerhet i och med att man inte kan ta lån eller teckna abonnemang. A11 menar dock att den ekonomiska situationen som spelmissbrukare befinner sig i redan är dålig innan man hamnar hos Kronofogden, och att så länge man har ett jobb där en del av lönen kan mätas ut blir inte livet påverkat i någon större utsträckning:

Att hamna hos kronofogden förstör inte ditt liv, det förstör dina möjligheter att få boende, vissa arbeten och abonnemang och lån under 3 års tid, men har du redan hamnat i träsket och kanske tagit lån osv och har 40 frågor på din UC och en sopig kreditvärdighet, så kan du tänka som att du (eftersom att din kreditvärdighet redan är skit) ändå har ca 1.5 år innan den ser bra ut igen, och då kan du tänka att kronofogden orsakar dig enbart 1.5 år till av sämre kreditvärdighet. Du blir inte en sämre människa för att du hamnar hos kronofogden, och du har fortfarande rätt till att ha dator osv, och se till att du har något jobb så att de först och

främst får ta en del av din lön varje månad för att avbetala på din skuld, så kommer ditt liv inte påverkas nämnvärt utöver det. (A11)

## **5.2. Spelmissbrukares upplevelser av skam till följd av ekonomiska problem**

Efter att i föregående delavsnitt ha tillämpat ekonomi-skam-modellen på spelmissbrukarnas beskrivningar av ekonomiska problem som ett sätt att beskriva spelmissbruket som en ekonomisk påfrestning, kommer detta delavsnitt beröra modellens skam-aspekt för att beskriva de skamgörande erfarenheterna som spelmissbrukarna upplever till följd av sina ekonomiska problem.

### **5.2.1. Skam i förhållande till självbilden**

I såväl Suurvali et al (2009) som Wang (2018) och Kronofogden (2020) framkommer resultat som visar att spelmissbrukare upplever känslor av skam till följd av sin situation. I Jönsson och Starrin (2016, s. 270) beskrivs hur skam kan ha formen av en egen, intensiv känsla som handlar om en svaghet hos en själv och hur det påverkar ens självbild. Det beskrivs att skammen är den känsla som troligtvis är mest central för utvecklingen av ens identitet och att det är av den anledningen som den upplevs så stark hos individen (ibid). I de inlägg som har studerats framkommer ofta exempel på självförakt hos spelmissbrukarna över vad spelandet har orsakat dem i form av ekonomiska problem, men även hur det har lett till förändringar i personligheten och att de inte kan känna igen sig själva.

A12 beskriver hur hen har ett tilltagande spelmissbruk och att hen till följd av detta har förlorat mycket pengar. A12 känner att hen är på väg att utveckla ett beroende till spelandet och att hen som tidigare har kunnat sluta spela när hen har känt för det, upplever att detta inte längre går att göra. Utöver skam över de ekonomiska problemen som spelmissbruket har orsakat framgår i citat nedan att A12 känner skam över att inte längre kunna känna igen sig själv. A12 beskriver att hens tidigare självbild av sig själv som en person med disciplin och starkt psyke istället bytts ut mot en uppfattning av sig själv som en ”speltorsk”.

Förutom den ekonomiska biten tär det psykiskt också då jag skäms så jävla mycket. Brutna löften, speltorsk etc. Hade mycket "förtroende" för mig själv tidigare, kände att jag var disciplinerad och "stark" psykiskt men allt det där betyder ju ingenting nu. (A12)

A13 berättar hur han har spelat om pengar under många år och att omfattningen i spelandet har gått upp och ned, men att under de senaste månaderna har spelandet eskalerat. A13

berättar att han under dessa månader nästan alltid spelat upp alla pengar som han har på sina konton, och att han får leva knapert tills lönen kommer in. Denna situation upplever han har lett till att han har förändrats som person och att han inte längre har någon motivation och självkänsla. A13 beskriver även fysiska symtom i form av nedsatt mat- och sexlust.

Det sjukaste av allt är att min kropp slutar typ och fungera. Ingen matlust, gått från vältränad och ganska köttig till helt omotiverad och spinkig, ingen sexlust alls, [...]

Ingen självkänsla för fem öre, kan knappt vara bland folk utan att bli orolig. (A13)

Jönsson och Starrin (2016) presenterar en studie som visat hur skam är en vanligt förekommande känsla bland arbetslösa män och skammen ofta är förenad med oro och nedstämdhet (ibid, s. 270). Även en sådan koppling mellan skam och dessa känslor kan skönjas i inläggen ovan. A12 beskriver hur det tär psykiskt på hen över skammen att ha brutit löften och blivit enligt egen uppfattning en helt annan person än vad hen var tidigare, och att tidigare uppfattningar om sig själv inte längre har någon betydelse. A13 hur skammen över hur han ändrats som person och den låga självkänslan, har lett till en sådan stark oro att han har svårt att vistas ute bland andra människor.

### **5.2.2. Skam i förhållande till andra**

Jönsson och Starrin (2016) beskriver att skam även kan förstås som känsla i en del av relationen mellan två människor (ibid, s. 270). Det bygger på antagandet att när bandet mellan människor hotas väcker det känslor och att relationerna påverkas av både det som uttrycks men även vad som kan uppfattas utifrån uppträdande (ibid). Ett socialt band som präglas av skam signalerar att denna relation är ansträngd (ibid). I empirin kan man se flera exempel på hur spelmissbrukarna har upplevt att skammen över sina ekonomiska problem leder till att relationer med andra människor försämras. Detta blir särskilt tydligt när exempelvis närstående blir på olika vis involverade i spelmissbrukarens ekonomiska problematik.

A14 beskriver hur hen har ådragit sig stora skulder både till kreditgivare och genom privata lån från anhöriga. Medan A14 uppger att hen har accepterat konsekvenserna av lånen till kreditgivarna, uppger hen ångest och skam över lånen som kommer från de närstående. A14 uppger en rädsla för att dessa kommer att leda till brustna relationer.

Mår bara skit just nu. Jag har förstört allting och är skyldig stora belopp till både kreditinstitut och närstående. Jag hoppas att jag kan ta mig igenom det här utan att förlora någon relation.

Har accepterat att Kronofogden och betalningsanmärkningar kommer men står inte ut med tanken att inte kunna betala tillbaka privata skulder. Speciellt inte när jag har ljugit och lurat till mig de pengarna från närstående. Det här är inte lätt mentalt, verkligen inte (A14)

A15 beskriver hur hen under cirka ett års tid haft ett spelmissbruk som hen inte varit öppen med för andra, och där summorna som spelats har successivt blivit större. Efter att inte ha haft råd med utgifterna blev hen tvungen att låna från sina föräldrar, men utan att avslöja varför. När A15 till slut erkänner om sin situation leder det till en kraftig negativ reaktion från föräldrarna. A15 uttrycker oro för att relationen aldrig kommer att kunna repareras.

Då fick jag lov att berätta och hela min familj gick emot mig. Mamma hjälpte mig trots besvikelsen men min pappa är flyförbannad och vägrar prata med mig. De skulle besöka mig i helgen men avbokade. Jag känner mig hemsk. Förstår att det är en besvikelse och jag kommer nog aldrig kunna lätta på mitt samvete för vad jag har gjort. Just nu handlar det bara om överlevnad och att ha råd till mat. Steg 2 är att betala av krediterna men att städa upp det jag orsakat min familj kommer jag aldrig helt kunna göra (A15)

Jönsson (2003) presenterar Cooleys teori om *spegel-jaget* som ett sätt att förstå skamkänslor. Enligt Cooley är jaget påverkat av hur vi upplever hur vi framstår i andras ögon, hur vi upplever hur vi bedöms av andra och hur vi styrs av en slags självkänsla, som antingen kan präglas av stolthet eller skam (ibid, s. 53). I A15:s fall framkommer att A15 upplever att hen framstår som en dålig person för att hen har ljugit om varför hen behövde låna pengar från sina föräldrar och att hen upplever sig bli starkt bedömd av sina föräldrar för sin spelrelaterade skuld. Det framkommer också en självkänsla påverkad av skam, som uttrycker sig i att A15 känner sig hemsk och att hens samvete alltid vara tyngt av det hen har gjort. Även A14 uttrycker oro för hur hen kommer att framstå och bedömas av anhöriga om hen inte skulle kunna betala tillbaka de pengar som hen har "ljugit och lurat" till sig från dem. A14 verkar ha en självkänsla som präglas av skam utifrån att A14 beskriver hur hen "mår bara skit" över sin situation.

### **5.3. Spelmissbrukares upplevelser av stigmatisering till följd av ekonomiska problem**

Efter att i de tidigare avsnitten ha presenterat och analyserat beskrivningar av spelmissbrukares ekonomiska problem utifrån ekonomi-skam-modellen, kommer detta avsnitt utifrån Goffmans stigmatologi att behandla de former av stigmatisering som spelmissbrukarna beskriver att de upplever på grund av sina ekonomiska problem.

### 5.3.1. Misskrediterad

Goffman (2011) beskriver en misskrediterad person som en person som till följd av sitt stigmas visibilitet inte kan dölja det för någon och därför behöver förhålla sig till det i kontakten med de normala (ibid, ss. 51-52). Eftersom spelmissbruket som stigma är ett karaktärsstigma utan visibilitet kan man med fog hävda att ingen spelmissbrukare egentligen är att betrakta som misskrediterad. I några av fallen går det dock att hitta erfarenheter hos spelmissbrukarna som åtminstone snuddar på hur det är att leva som misskrediterad.

A16 beskriver hur spelandet har lett till att hen har omfattande spelskulder och att hen har förlorat all kontakt med familj och tidigare vänner. A16 beskriver hur detta liv har lett till att hen lever i ensamhet och att spelandet är det enda som finns kvar i livet. A16 säger sig dock ha förlikat sig med situationen och vill inte förändra den.

Jag har pågående skuldsanering för miljonebelopp, förlorat alla vänner och familj. Det enda jag har kvar är spel och det accepterar jag. Ett av mina första inlägg här handlar just om min acceptans till allt. Jag accepterar spelberoende och missbruk. Inte intresserad av varken hjälp eller att få tillbaka vänner och familj. Jag har ett enda intresse och det är spel så det är spela jag vill göra och tänker fortsätta med livet ut. (A16)

A17 beskriver hur hen under hela sitt vuxna liv har haft ett spelmissbruk och har dragit på sig stora skulder både privat och hos Kronofogden. Efter att ha haft en period med spelfrihet blev hen tvungen efter att ha förlorat sin inkomst att låna pengar från föräldrar och vänner, som sedan gick till spelandet. A17 blev därefter tvungen att erkänna vad pengarna hade gått till och att hen inte skulle kunna betala tillbaka dem. Nedan citat sammanfattar väl den känsla som A17 har om omgivningens uppfattning av hen:

Jag har ingen anställning, ingen anställer mig när jag har så pass ovårdad ekonomi. Har sökt ca 200 jobb under 3 månader och gått på intervju för minst 10 jobb. 7 av dessa har slutat höra av sig helt och hållet och resterande kommer med konstiga ursäkter, trots att intervjun gått felfritt. Jag har aldrig haft ett förhållande eller partner. Så klart har jag alltid dragit mig ur i sista sekund på grund av spelmissbruket. Människor i min omgivning tar mig inte seriöst för fem öre, det märker jag. För dom vet vad jag är för person. (A17)

A17 ger uttryck för en känsla av att vara en helt misskrediterad person, där A17 beskriver att hens ekonomiska problem leder till stigmatisering från familj, vänner och potentiella arbetsgivare och att personen inte längre klarar av att dölja det för någon.

### 5.3.2. Misskreditabel

Det är dock betydligt vanligare i inläggen att spelmissbrukarna ger uttryck för upplevelser som misskreditabla personer. Goffman (2011) beskriver att en misskreditabel person har möjligheten att vara öppen med eller dölja sitt stigma, och där det senare alternativet ofta är att föredra eftersom det innebär fördelar för den sociala identiteten (ibid, ss. 84-85). Ett exempel på detta går att se i den gruppintervju som Socialstyrelsen (2018) genomförde med spelmissbrukare, där spelmissbrukarna framhåller att spelmissbruk till skillnad från exempelvis substansmissbruk inte syns på utsidan och att det ger spelmissbrukarna möjlighet till att vara ”experter på att ljuga” (ibid, s. 33).

I Kronofogdens (2020) studie uppgav de intervjuade spelmissbrukarna att om man var öppen med sina spelskulder så var endast till de närmaste, på grund av rädsla för stigmatisering från omgivningen (ibid, s. 56). Även detta går att uttyda i empirin, där användarna beskriver hur anhöriga ofta kan känna till spelskulderna men ingen annan utanför den kretsen. A18 beskriver hur hen på sin arbetsplats inte har avslöjat något om sin spelproblematik, då hen upplever att detta skulle innebära till jobbiga situationer med kollegorna.

Sen som du säger, hålla fasad. Det är vad jag kommer känna på jobbet imorgon... Man kan inte riktigt visa hur man egentligen mår heller då det kan uppstå en massa jobbiga situationer. Till exempel att folk antingen tycker synd om en eller tjuvar på en osv. Eller ska luska ut varför man mår dåligt, när man egentligen bara vill bli lämnad ifred. Och andra sidan så är isoleringen en av de bieffekterna jag hatar allra mest med speltorskeriet... Man har liksom tappat intresse för allt annat. (A18)

Det förekommer emellertid också användare som inte har berättat om sina spelskulder ens för de närmaste. Goffman (2011) beskriver att för den som hemlighåller sitt stigma är detta ofta förenat med skamsenhet över att man inte vågar vara öppen med det (ibid, ss. 84-85). Ett sådant exempel är A19, som har ådragit sig stora skulder som hen inte kan betala. A19 uppger att hen behöver berätta om sina skulder för sina föräldrar, men detta kan leda till att relationen dem emellan ruinerar. Situationen leder till en svår ångest för A19.

Nu har man nått botten. Jag känner mig så trasig. Alla pengar borta. För mycket lån som jag inte ens kan betala. Allt är skit. Och ingen vet. Är helt ensam i detta. Vet att jag måste släppa bomben för mina föräldrar men hur gör man ens det? Om jag känner mig ensam nu kommer jag känna mig så jävla ensam. Jag kommer tappa hela min familj. För några dagar sedan fick jag känslor om att jag inte vill finnas mer. Jag orkar inte mer. Leva i en lögn. (A19)



Goffman (2011) beskriver att för den misskreditable som hemlighåller sitt stigma föreligger alltid ett hot om att det ska röjas och vilka konsekvenser det kan få (ibid, ss. 84-85). A20 beskriver hur hen hade hemlighållit sitt spelande för sin fru. När hon upptäckte att A20 hade spelat bort deras sparpengar ledde detta till att A20 blev lämnad av sin familj.

ja då stack frugan efter att hon hitta mig sitta och spela, fy fan. det jag har gjort är fullständigt sjukt spelat bort alla sparpengar nu dom sista 60 tusen har jag nu förlorat på no account casino. det enda som är kvar för mig är döden finns inget annat. jag önskar inte min värsta fiende att komma i kontakt med detta casino. den har sugit ut allt jag har gett den allt nu mina pengar min fruga mina barn och det enda den ska få nu är mitt liv. (A20)

Det ska dock understrykas att berättelser som den här ovan är betydligt mer sällsynta i inläggen än berättelser om hur ett avslöjande istället ledde till en lättnad för spelmissbrukaren och att närstående visade förståelse och stöttade spelmissbrukaren.

## **6. Avslutande diskussion**

Jag har i denna studie undersökt hur spelmissbrukare på Flashback beskriver sina upplevelser av ekonomiska problem till följd av sitt spelmissbruk samt hur de upplever att ekonomiska problem leder till stigmatisering och känslor av skam. I denna avslutande del kommer jag att inleda med att sammanfatta vad som framkommer i min resultat- och analysdel. Därefter följer en diskussionsdel där jag lyfter diskussioner utifrån resultaten från min analys och hur dessa kan leda till vidare forskning på ämnet.

### **6.1. Sammanfattning och slutsats**

Resultaten från min studie visar att spelmissbrukarna beskriver ekonomiska problem och att dessa kan förstås utifrån ekonomi-skam-modellen. Jag har visat i min analys att spelmissbruket kan anses utgöra en ekonomisk påfrestning med olika negativa följdverkningar såsom skuldsättning som kan leda till stora och omfattande skulder, och att denna skuldsättning ofta kan ske väldigt snabbt. Vidare kan den ekonomiska påfrestningen leda till att man tar lån med ofördelaktiga villkor, att man inte har råd att betala för grundläggande behov, att man spelar för att vinna tillbaka pengar och att de ekonomiska problemen kan leda till att man hamnar hos Kronofogden. I relation till dessa ekonomiska problem förekommer i många fall känslor av ångest och andra uttryck för psykisk ohälsa. Spelmissbrukarna beskriver också skamgörande erfarenheter och känslor av skam såväl i förhållande till den personliga självbilden som i relationen med andra människor. Slutligen visar resultaten att spelmissbrukarna har upplevelser av stigmatisering på grund av sina ekonomiska problem och att spelmissbrukare kan dölja och hemlighålla sina problem för att inte avslöja att man besitter ett stigma.

Som slutsats kan det konstateras att resultaten från min forskning till stor del överensstämmer med tidigare forskning. Detta överensstämmande gäller hur spelmissbrukare beskriver hur spelmissbruket innebär en ekonomisk påfrestning som leder till exempelvis skuldsättning, att man gör avkall på grundläggande behov och en känsla av att behöva spela mer för att vinna tillbaka pengar, och att dessa ekonomiska problem kan till upplevelser av skam och stigmatisering. Syftet med studien har varit att ge ökad förståelse för hur svenska spelmissbrukare beskriver sina upplevelser av ekonomiska problem, vilket jag anser studien har uppfyllt. Genom att jag har genomfört en studie som har använt sig av netnografisk metod anser jag även att forskningsläget har breddats. Detta då materialet av en omfattande mängd foruminlägg av spelmissbrukares egna upplevelser och berättelser har möjliggjort att kunna

ge en bild av hur spelmissbrukare själva beskriver och upplever sin situation. Även om resultaten inte kan anses utgöra ett representativt urval utifrån mina metodval, anser jag ändå att dessa resultat och min analys av dem har bidragit till forskningen på ämnesområdet och lett till ökad förståelse för livsvillkoren för svenska spelmissbrukare och de ekonomiska svårigheterna som drabbar dem.

## **6.2. Diskussion och förslag på vidare forskning**

Målet med denna studie har varit att beskriva hur svenska spelmissbrukare upplever sina ekonomiska problem för att producera resultat som är av relevans för svenskt socialt arbete. Den netnografiska metoden hade dock med fördel kunnat användas för internationella jämförelser av hur spelmissbrukare i andra länder upplever sitt spelmissbruk. På det stora och i huvudsak engelskspråkiga forumet Reddit finns det exempelvis delforum som */r/ProblemGambling* och */r/GamblingAddiction*, där användarna delar med sig av sina berättelser om spelmissbruket. En tänkbar ingång hade kunnat vara att studera hur spelmissbrukare i andra länder upplever olika former av samhällsinsatser som är riktade mot deras ekonomiska problem. Jag har i denna studie beskrivit hur spelmissbrukare är en vanligt förekommande grupp hos Kronofogden på grund av sina skulder och redovisat för berättelser om hur det är att vara föremål för åtgärder hos Kronofogden. Jag har även redogjort för hur socialtjänstens budget- och skuldrådgivare ofta kommer i kontakt med spelmissbrukare. Det hade dock kunnat vara intressant att studera hur spelmissbrukare på diskussionsforum i andra länder upplever kontakter med olika samhällsorgan på grund av sina ekonomiska problem. Resultaten av en sådan undersökning hade kunnat ge vittnesmål om hur spelmissbrukare upplever samhällsorganen i sina respektive länder hjälper dem att komma till rätta med sina ekonomiska problem. Detta hade kunnat vara bidragande i utformningen av goda samhällsinsatser för att komma till bukt med spelmissbrukares ekonomiska problem.

Ett intressant fynd hittade jag under min inläsning av forskningsläget. Heiskanen (2017) beskriver hur forskning visat att överskuldsättning generellt är förknippat med dåliga ekonomiska kunskaper (ibid, ss. 30-31). Det framkommer även att finska erfarenheter av personer med spelrelaterade skulder är att dessa oftast beror på en allmänt nedsatt förmåga hos spelmissbrukaren i att hantera pengar (ibid). Denna tämligen entydiga bild som beskrivs upplever jag att jag inte har kunnat observera i det material som undersöktes för denna studie. Visserligen går det att utläsa i många inlägg att spelmissbrukarna har erfarenheter av dålig ekonomi redan under uppväxten och att skuldproblematiken har varit något som funnits med

även under hela det vuxna livet. Det är dock många forumanvändare som däremot beskriver erfarenheter av att ha haft god och ordnad ekonomi innan man av olika omständigheter hamnade i sitt spelmissbruk, men att man sedermera har ådragit sig skulder och privatekonomin har fallerat på grund av spelandet. Klargörande forskning om uppkomsten av spelmissbrukares skulder och spelmissbrukares ekonomiska färdigheter hade därför kunnat vara värdefullt för förståelsen av spelmissbrukares skuldproblematik.

## 7. Referenser

Ahrne, Göran & Svensson, Peter (2015). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.) (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber

Berg, Martin (2015a). Deltagande netnografi. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.) (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber

Berg, Martin (2015b). *Netnografi: att forska om och med internet*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur.

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

Flashback forum. 2023a. *Startsida*. <https://www.flashback.org/> (Hämtat: 2023-02-14)

Flashback forum. 2023b. *Spelberoende/ Spelmissbruk [ Officiell ]*. <https://www.flashback.org/t1021313> (Hämtat: 2023-02-14)

Flashback forum. 2023c. *Regler*. <https://www.flashback.org/regler> (Hämtat: 2023-02-14)

Flashback forum. 2023d. *FAQ - Inlägg och trådar (2018-05-02)*. <https://www.flashback.org/t2509542> (Hämtat: 2023-02-14)

Folkhälsomyndigheten. 2022a. *Statistik*. Solna: Folkhälsomyndigheten. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/statistik/> (Hämtat 2022-05-10)

Folkhälsomyndigheten. 2022b. *Ekonomi och spelproblem*. Solna: Folkhälsomyndigheten. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/ekonomiska-problem/> (Hämtat 2022-05-10)

Folkhälsomyndigheten. 2022c. *Ekonomisk rådgivning och stöd*. Solna: Folkhälsomyndigheten. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/forebygga-spelproblem/ekonomisk-radgivning-och-stod/> (Hämtat 2022-05-10)

Goffman, Erving (2011). *Stigma: den avvikandes roll och identitet*. 3. uppl. Stockholm: Norstedt.

Heiskanen, Maria (2017). *Problem Gamblers and Money: Unbalanced Budgets and Financial Recovery*. Diss. Helsingfors universitet. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3284-0>

Håkansson, Anders & Widinghoff, Carolina (2020). Over-Indebtedness and Problem Gambling in a General Population Sample of Online Gamblers. *Frontiers in Psychiatry*. 11:7. doi: 10.3389/fpsy.2020.00007

Jönsson, Leif Roland (2003). *Arbetslöshet ekonomi och skam*. Lund: Lunds universitet.

Jönsson, Leif Roland & Starrin, Bengt (2016). *Ekonomi-skam modellen och reaktioner på arbetslöshet*. Socialvetenskaplig tidskrift, 7(3), s. 267-284.

Kronofogden. 2020. *Skulder hos Kronofogden och spel om pengar: enkät- och intervjustudie 2020*. Sundbyberg: Kronofogden. Hämtat från: [https://www.kronofogden.se/download/18.4b3cc579179bc5852432823/1629318930384/Rapport\\_Kronofogden\\_201210\\_inkl%20bilagor.pdf](https://www.kronofogden.se/download/18.4b3cc579179bc5852432823/1629318930384/Rapport_Kronofogden_201210_inkl%20bilagor.pdf)

Kronofogden. 2023. *Utmäta lön eller egendom*. Sundbyberg: Kronofogden. Hämtat från: <https://kronofogden.se/nagon-har-ett-krav-mot-dig/kravet-ar-faststallt---du-ska-betala-eller-gora-nagot/du-foretaget-kan-inte-betala/utmata-lon-eller-egendom>

Lalander, Philip (2015). Observationer och etnografi. I: Göran Ahrne & Peter Svensson (red.) (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Johanneshov: MTM.

Li, Siyue & Feng, Bo (2015). What to Say to an Online Support-Seeker? The Influence of Others' Responses and Support- Seekers' Replies. *Human Communication Research*. 41 (3):303-326. <https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1111/hcre.12055>

Proposition 2016/17:85: *Samverkan om vård, stöd och behandling mot spelmissbruk*

Rennstam, Jens & Wästerfors, David (2015). Att analysera kvalitativt material. I: Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.) (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber

SFS 2001:453. Socialtjänstlag

SFS 2017:809. Lag om ändring i socialtjänstlagen (2001:453)

Socialstyrelsen. 2018. *Kunskapsstöd om spelberoende och spelmissbruk*. Stockholm: Socialstyrelsen. Hämtat från: <https://www.socialstyrelsen.se/globalassets/sharepoint-dokument/artikelkatalog/kunskapsstod/2018-12-5.pdf>

Statens beredning för medicinsk och social utvärdering. 2022. *Vägledning för granskning av studier med kvalitativ metodik*. Stockholm: Statens beredning för medicinsk och social utvärdering. Hämtat från: [https://www.sbu.se/globalassets/ebm/vagledning\\_granskning\\_studier\\_kvalitativ\\_metodik.pdf](https://www.sbu.se/globalassets/ebm/vagledning_granskning_studier_kvalitativ_metodik.pdf)

Statskontoret. 2018. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 1: Indikatorer för att följa omregleringens effekter*. Stockholm: Statskontoret. Hämtat från: <https://www.statskontoret.se/siteassets/rapporter-pdf/2018/2018-22.pdf>

Statskontoret. 2019. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 2: Spelmarknaden före omregleringen*. Stockholm: Statskontoret. Hämtat från: <https://www.statskontoret.se/siteassets/rapporter-pdf/2019/2019-6.pdf>

Statskontoret. 2020. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 3: Första året med den nya spelregleringen*. Stockholm: Statskontoret. Hämtat från: <https://www.statskontoret.se/siteassets/rapporter-pdf/2020/2020-8.pdf>

Statskontoret. 2021. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - Delrapport 4: Andra året med den nya spelregleringen*. Stockholm: Statskontoret. Hämtat från: <https://www.statskontoret.se/siteassets/rapporter-pdf/2021/2021-5-webb.pdf>

Statskontoret. 2022. *Utvärdering av omregleringen av spelmarknaden - slutrapport*. Stockholm: Statskontoret. Hämtat från: <https://www.statskontoret.se/siteassets/rapporter-pdf/2022/2022-5.pdf>

Suurvali, Helen et. al (2009). Barriers to seeking help for gambling problems: A review of the empirical literature. *Journal of Gambling Studies*, 25(3), 407–424.

Swanton, Thomas B. & Gainsbury, Sally. M (2020). Debt stress partly explains the relationship between problem gambling and comorbid mental health problems. *Social Science & Medicine*. Vol. 265: November 2020, b113476.  
<https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2020.113476>

Wang, Yi-Sheng (2018). Addiction by Design: Using Netnography for User Experiences in Female Online Gambling Game. *International Journal of Human–Computer Interaction*. 34:8, 774-785. DOI: 10.1080/10447318.2018.1461758