

Självständigt arbete på grundnivå

Independent degree project – first cycle

Socialt arbete 15 hp
Social Work 15 credits

Spelproblem; yrkesverksamma behandlares syn på spel om pengar som socialt problem i dagens samhälle.

Sebastian Frid & Johan Andersson



Mittuniversitetet

MID SWEDEN UNIVERSITY

MITTUNIVERSITETET

Avdelningen för Socialt arbete

Examinator: Majen Espvall, Majen.Espvall@miun.se

Handledare: Magnus Israelsson, Magnus.Israelsson@miun.se

Författare: Sebastian Frid, sefr1601@student.miun.se & Johan Andersson,
joan1601@student.miun.se

Utbildningsprogram: Socionomprogrammet, 210 hp

Huvudområde: Socialt arbete

Termin, år: HT, 2018

Förord

Vi vill tacka samtliga som har deltagit i vår kvalitativa forskningsstudie. Ert deltagande har möjliggjort en sammanställning av intressant diskussionsunderlag och resultat. Vi vill även tacka vår handledare Magnus Israelsson som under studiens process har varit till stor hjälp genom vägledning vid frågor och funderingar.

Abstract

I Sverige betraktas spel om pengar som ett folkhälsoproblem utifrån att det påverkar individens hälsa, ekonomi och sociala samspel negativt. Spelproblem har blivit mer uppmärksammas under de senaste åren, men mängden forskning inom området är bristande. Syftet med den aktuella studien var att undersöka yrkesverksamma praktikers syn på spel om pengar som socialt problem i dagens samhälle. Studien har en kvalitativ metodansats och teoristyr (deduktiv) tematisk analys som ligger till grund för resultatet. Studiens resultat tolkas i ljuset av ett systemteoretiskt samt socialkonstruktivistiskt perspektiv. Undersökningen indikerar på att spelproblem uppmärksammas sent, därmed behövs mer förebyggande insatser. Resultaten visar också att det ofta finns en samsjuklighet vid sidan av spelproblemen, att spelproblem leder till sociala konsekvenser samt att marknadsföringen och den ökade tillgängligheten har stor påverkan på individen. Det framkommer också att kompletterande samt alternativa behandlingsmetoder kan vara värdefullt vid spelbehandling. I studien ges även olika förslag till framtida forskning.

Nyckelord: *Spelproblem, samsjuklighet, marknadsföring, förebyggande insatser, behandling.*

Innehållsförteckning

Inledning	1
Syfte	3
Frågeställningar	3
Tidigare forskning	4
Spelproblem som uttryck	4
Samsjuklighet	5
Sociala konsekvenser	5
Marknadsföring och tillgänglighet	6
Behandling och förebyggande insatser mot spelproblem	7
Sammanfattningsvis	9
Teoretiska perspektiv	9
Socialkonstruktivism	9
Systemteori	10
Metod	11
Urval	11
Val av insamlingsmetod samt genomförande av intervjuer	12
Analysmetod	13
Förförståelse	13
Trovärdighet och pålitlighet	14
Etiska överväganden	14
Redovisning av sökord	15
Arbetsfördelning	15
Resultat och analys	16
Spelproblem som uttryck	16
Sociala konsekvenser	18
Samsjuklighet	20
Marknadsföring och Tillgänglighet	21
Behandling och förebyggande insatser mot spelproblem	24
Diskussion	29
Metoddiskussion	33
Förslag till framtida forskning	34
Referenslista	35
Bilaga 1	44
Bilaga 2	45

Inledning

Sedan starten av den dokumenterade historien har spel om pengar existerat i olika former inom olika nationer och kulturer. Idag är spel om pengar mer tillgängligt än någonsin världen över i form av ökade spelmöjligheter över internet (Folkhälsomyndigheten, 2016; Trivedi & Teichert, 2018). Forskning redogör att 0,2 - 4 % av världens befolkning riskerar att utveckla ett problemspelande (Petry, Ginley & Rash, 2017). Detta är oroande utifrån att forskning även redogör för att spelproblem utöver individuella problem kan medföra konsekvenser på det omgivande nätverket, då familjer och nära vänner påverkas negativt utifrån ekonomiska, sociala och relationella faktorer (Mathews & Volberg, 2013; Riley, 2014). Ovanstående indikerar att problematiken berör en stor del av världsbefolkningen på olika sätt, vilket har bidragit till ökad uppmärksamhet av problemområdet som numera betraktas som ett folkhälsoproblem i flera delar av världen (Gainsbury et al., 2014; McIntosh, Crino & O'Neill, 2016).

I Sverige har spel om pengar existerat sedan järnåldern, och år 1699 arrangerades det första lotteriet där vinsterna syftade till att hjälpa fattiga människor, därefter har statliga lotterier anordnats med syfte till att finansiera sjukhus och andra offentliga verksamheter. Spel om pengar har reglerats under olika tidsperioder av svenska staten med syfte till att främja folkhälsan genom statligt monopol på spelmarknaden. Under de senaste decennierna har en mer liberal syn på spel har framkommit i form av en markant ökning av aggressiv marknadsföring från privata spelföretag på den svenska marknaden i kombination med att det statliga spelmonopolet försvagats (Binde, 2014a; 2014b; Folkhälsomyndigheten, 2016). Det ökade informationsflödet i form av marknadsföring med huvudsakligt syfte att presentera olika spelmöjligheter- och erbjudanden tenderar att normalisera och spel om pengar i dagens samhälle och bidra till negativa konsekvenser för individen (Gainsbury et al., 2016b; Hing, Cherney, Blaszczynski, Gainsbury & Lubman, 2014b). Trots ökade spelmöjligheter i kombination med en aggressivare marknadsföring har under de senaste åren rapporterats en minskning av antalet aktiva spelare i Sverige. Däremot är spelinsatserna per individ betydligt högre idag i kombination med att den totala omsättningen av spelmarknaden ökat markant (Folkhälsomyndigheten, 2016; Socialdepartementet, 2015). Det har medfört ett paradigmskifte inom hälso- och sjukvården i form av förändrad syn på spel om pengar som socialt problem (Binde, 2014a). Idag uppskattas att cirka 4 % av Sveriges befolkning mellan 16 - 84 år har ett problematiskt spelande (Folkhälsomyndigheten, 2018c). Spel om pengar betraktas därmed som ett

folkhälsoproblem i Sverige med motivering till att fler än 1 % av befolkningen upplever att deras spelande har negativ påverkan på deras hälsa, ekonomi och sociala samspel (Prop. 2016/17:85).

I Sverige lever cirka 260 000 individer med en närstående som har ett problemspelande, varav 76 000 av dessa är barn (Folkhälsomyndigheten, 2016). Socialstyrelsen (2017) redogör att barn som har en förälder med en problematisk relation till spel om pengar tenderar att påverkas negativt utifrån ekonomiska och relationella faktorer, där förälderns frånvaro och upptagenhet av sitt spelproblem kan resultera i ett försummande föräldraskap. Folkhälsomyndigheten redogör i en senare rapport att 8,3 % av befolkningen, vilket motsvarar 600 000 personer har eller har haft närstående som innehar spelproblem. Närstående individer till en person som innehar spelproblem riskerar att drabbas av ekonomiska svårigheter, utsättas för våld i nära relationer, ökad riskkonsumtion av alkohol inom familjen samt relationsproblem (Folkhälsomyndigheten, 2018a). Detta tyder på att spelproblem kan betraktas som ett allvarligt samhällsproblem, eftersom en problematik hos en individ har en tydlig påverkan på hela familjesystemet (Öquist, 2018).

Spelproblem innebär även ökad risk för samsjuklighet i form av psykisk ohälsa som exempelvis ångest och depression samt andra närliggande beroendeformer, vilket innebär att situationen blir än mer komplex att hantera (Folkhälsomyndigheten, 2011; 2016; Socialdepartementet, 2015; Socialstyrelsen, 2017). Socialstyrelsen (2017) rapporterar vidare att individer med spelproblem löper tre gånger så hög risk att utveckla depression och ångestsyndrom. Detta ligger i linje med Karlsson och Håkansson (2018) som anger att individer med en omfattande spelproblematik löper 15 gånger högre risk att genomföra suicid jämförelsevis med en individ som inte innehar spelproblem. Spelproblem utgör således ofta en del av en mer omfattande och komplex problematik, vilket motiverar varför spelproblem bör hanteras inom det sociala arbetet (Binde, 2014a; Socialstyrelsen, 2017). Folkhälsomyndigheten har sedan 1999 arbetat med förebyggande arbete för att motverka spelproblem och 2008 genomfördes en befolkningsstudie Swedish longitudinal gambling study (Swelogs) på uppdrag från regeringen för att erhålla uppdaterad kunskap om spel och hälsa i Sverige. Detta har resulterat i ökad insikt och kunskap inom problemområdet (Folkhälsomyndigheten, 2016). Den ökade uppmärksamheten kring problematiken har bidragit till lagändring från och med 1 januari 2018 i Socialtjänstlag (SFS: 2001:453 [SoL]) samt Hälso- och Sjukvårdslag (SFS 1982:763 [HSL]). Socialtjänsten och hälso- och

sjukvården har således givits ett utökat ansvar inom området. För det sociala arbetet innebär lagändringen att socialtjänsten ska arbeta förebyggande samt erbjuda adekvata stöd- och behandlingsinsatser till individer som innehar problematik med spel om pengar (Socialstyrelsen, 2017).

Forskning avseende identifiering av risk- och skyddsfaktorer för spelproblem har relativt starkt vetenskapligt stöd, men kunskapen gällande effektfulla tillämpningsbara behandlingsmetoder är begränsade (Folkhälsomyndigheten, 2016; Socialstyrelsen, 2017). Det finns forskningsstudier som på kort sikt indikerat i positiva effekter utifrån Motiverande samtal (MI) och Kognitiv beteendeterapi (KBT) som behandlingsmetoder för spelproblem, men när det handlar om att se signifikanta resultat över tid är forskningen bristfällig (Maynard, Wilson, Labuzienski & Whitin, 2018; Petry et al., 2017; SBU, 2016). Tidigare forskning belyser även att det finns begränsad kunskap gällande det förebyggande arbetet (Dickson-Gillespie, Ruge, Rosenthal & Fong, 2008; Folkhälsomyndigheten, 2016; Williams, West & Simpson, 2012). Ovanstående belyser vikten av ökad forskning för att skapa en starkare vetenskaplig grund inom området. I föreliggande studie är målet att erhålla en förståelse för spel om pengar som socialt problem, samt försöka finna orsaksförklaringar till problematikens ökade framväxt. Detta kan möjliggöras genom en djupgående analys av yrkesverksamma praktikers tolkning av fenomenet.

Syfte

I studien undersöks yrkesverksamma behandlares syn på spel om pengar som socialt problem i dagens samhälle.

Frågeställningar

1. Hur uttrycker sig spelproblem som socialt problem, och går det att identifiera likheter respektive skillnader med andra substansberoenden?
2. Vilket synsätt har yrkesverksamma praktiker på den aggressiva marknadsföringen och den ökade tillgängligheten gällande spel om pengar?
3. Hur ser yrkesverksamma behandlare på förebyggande- och behandlingsarbete gällande spelproblem?
4. Har lagändringen som infördes januari 2018 gällande kommunernas ökade ansvar påverkat yrkesverksamma behandlare?

Tidigare forskning

I detta kapitel presenteras tidigare forskning inom området som undersöks. Detta är relevant för att erhålla en förståelse för den kunskap som redan existerar. Med syfte till att få ett övergripande perspektiv på problemområdet har en stor mängd intressant forskning granskats och använts. Forskningsartiklarna som har behandlats och inkluderats är studier som främst undersökt spelproblem med koppling till samsjuklighet, uttryck, sociala konsekvenser, marknadsföring, tillgänglighet, behandling och förebyggande insatser. Artiklarna har valts utifrån relevans till studiens syfte och frågeställningar samt till det sociala arbetet.

Spelproblem som uttryck

Spelproblem innebär att individens spelande medför negativa konsekvenser för sig själv eller för andra i sin omgivning (Folkhälsomyndigheten, 2016; Socialstyrelsen, 2017). Trivedi och Teichert (2018) menar att individer med spelproblem har svårigheter med impuls kontroll vid spelförluster, vilket tenderar att leda till en ständigt strävan efter att vinna tillbaka pengarna. Hytönen et al. (2014) förklarar att jakten efter att vinna tillbaka pengar tenderar att blockera det logiska tänkandet samtidigt som aktiviteten i emotionella delen av hjärnan ökar. Detta är i linje med Gainsbury et al. (2014) och Heiskanen (2017) som vidare förklarar att det kan resultera i att individen förlorar insikt i pengarnas värde. Detta kan leda till impulsiva beslutsprocesser utan vidare reflektion. Hytönen et al. (2014) redogör även för att individer som nyligen vunnit pengar tenderar att reducera riskmedvetenheten till nästkommande spel då insatsen utgörs av vinstpengar, och menar vidare att risktänkandet reduceras ytterligare när individen ser möjligheter att vinna tillbaka tidigare förlorade pengar. Problemspelande individer tenderar också att ha en övertro på vinstchanserna, vilket grundar sig i en överdriven optimism och kan medföra irrationella beslut. Den överdrivna optimismen kan i sin tur grunda sig i en stark positiv erfarenhet av ett tidigare vinstspel. Detta innebär således att hjärnans belöningsystem kan komplicera individens spelande (Binde, 2007; Hytönen et al., 2014). Vid omfattande spelproblem kan individen diagnostiseras som spelberoende av läkare, psykiatriker eller psykolog. Enligt DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition) ses spelberoende som ett icke substansrelaterat beroende syndrom, och benämns som Hasardspelsyndrom. Det framkommer dock inom DSM-5 att hasardspelsyndrom har liknande påverkan för individen som andra substansrelaterade beroenden, då individens

belöningssystem aktiveras på ett liknande sätt som vid ett substansmissbruk (Socialstyrelsen, 2017).

Samsjuklighet

Tidigare forskning påvisar att spelproblem är nära associerat med andra närliggande beroendeformer, men framförallt psykisk ohälsa i form av depression, ångest och suicidtankar, vilket förklarar ett samsjuklighetsproblem utifrån att individens utsatthet berörs av flera områden (Bussu & Detotto, 2015; Karlsson & Håkansson, 2018). Annan forskning visar att spelproblem i kombination med depression kan innebära en ökad risk för suicid samtidigt som spelproblemet också kan vara en enskild faktor som ökar suicidrisken (Karlsson & Håkansson, 2018; Komoto, 2014; Moghaddam, Yoon, Dickerson, Kim, & Westermeyer, 2015; Ronzitti et al., 2017). Där Heiskanen (2017) menar att ekonomiska konsekvenser i form av spelkulder kan vara en påverkande faktor till att individen genomför suicid.

Sociala konsekvenser

Forskning redogör för att det finns signifikanta samband mellan spel om pengar och avvikande/destruktiva beteenden i individens sociala miljö. Detta kan öka individens benägenhet att realisera kriminella handlingar (Brunelle et al., 2012; Wickwire, Whelan, Meyers & Maisto, 2010). Detta är i linje med Barnard et al. (2014) som menar att problemspelare ofta skuldsätter sig, och att de ekonomiska förlusterna medför en ökad risk för kriminella handlingar som exempelvis bedrägeri. Annan forskning redogör för att spelproblem tenderar att medföra konsekvenser på individens omgivande nätverk och har en direkt signifikant påverkan på sociala relationer då det även är nära relaterat med separation och våld i nära relation (Gainsbury et al., 2014; Hing, Breen, Gordon och Russel, 2014a; Mathews & Volberg, 2013). Det framkommer att ungefär tio personer i varje nätverk påverkas av en individ som innehar spelproblem och det påvisas även att barn påverkas negativt där bland annat barnens trygghet, skolgång, mathållning, möjlighet till fritidsaktiviteter drabbas (Mathews & Volberg, 2013). Forskning påvisar också att föräldrars icke stöttande och normaliserade förhållningssätt gentemot spel om pengar kan leda till att barnet själv utvecklar spelproblem. Detta innebär att spelproblematik bör ses som ett allvarligt hälso- samt socialt problem utifrån att det har en negativ påverkan på barn (Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004; Mathews & Volberg, 2013). Ungdomar med problemspelare föräldrar har en ökad risk för emotionella svårigheter med ångest, depression och sämre självbild. Dessa ungdomar tenderar även att ha större benägenhet att

utföra kriminella handlingar samt utsätta sig för hälsorisker genom nyttjande av alkohol- och droger (Mathews & Volberg, 2013).

Marknadsföring och tillgänglighet

Frekvensen av aggressiv marknadsföring kring spel om pengar har ökat under de senaste åren (Folkhälsomyndigheten, 2017; Samuelsson, Sundqvist & Binde, 2018). Detta kan även ses i Lotteriinspektionens undersökning som visade att spelbolag investerade 5,5 miljarder kronor på spelreklam i Sverige under 2017, där ca 70 % av reklamen var utländska spelbolag utan licens och tillstånd (Folkhälsomyndigheten, 2018b). I forskning påtalas att spelbolag investerar stort i marknadsföring med syfte till att locka till sig nya potentiella spelare samt försöka hålla kvar befintliga kunder. Detta har naturligtvis sin grund i företagets ekonomiska vinstintresse. Reklamen tenderar att påverka individens förhållningssätt genom att budskapet är positivt och spännande för att fånga individens uppmärksamhet. Detta bidrar till att spel om pengar kan bli allt mer normaliserat och socialt accepterat i dagens samhälle, vilket kan resultera i ett överdrivet och mer riskabelt spelande. Det som i forskning ses som problematiskt är att spelreklamen inte går att undvika i dagens informationssamhälle (Abarbanel et al., 2016; Binde, 2009; 2014b; Gainsbury, Delfabbro, King & Hing, 2016a; 2016b; Hing et al., 2014b; Hing, Lamont, Vitartas & Fink, 2015; McMullan & Kervin, 2012; Sproston et al., 2015). Det är även vanligt förekommande att aktiva spelare jagar vinster för att ersätta förluster (Hytönen et al., 2014; Trivedi & Teichert, 2018). Här menar Binde (2009) att spelreklam som förmedlar "bra erbjudanden" kan locka individen utifrån att de ser en potentiell möjlighet att vinna tillbaka de tidigare förlorade pengarna. Samuelsson et al. (2018) förklarar detta som avgörande vid hanteringen av den aggressiva spelreklamen är individens välmående, då ett lockande erbjudande vid fel tillfälle kan initiera i en ny intensiv spelperiod. Flera andra undersökningar har visat att reklamens innehåll, budskap och tonläge kan påverka en redan sårbar spelare (Lee & Chang, 2008; Papineau et al., 2015; Sproston et al., 2015). Binde (2009) belyser att spelreklam främst påverkar problemspelande individer som ännu inte utvecklat ett omfattande spelproblem. Binde (2009) förklarar vidare att när spelproblemen är påtagliga hos en person har spelreklamen marginell påverkan på individen. Detta förklaras genom att de drabbade oavsett spelreklam eller ej ständigt tänker på spel. Binde (2007; 2009) redogör även att inaktiva spelare tenderar att bli frestad av spelreklam utifrån att de blir påmind, vilket försvårar deras förmåga att hantera oönskade impulser. Detta är i linje med annan forskning som menar att aggressiva spelreklamen samt

textmeddelanden och mail från spelbolag kan utlösa triggers hos den inaktiva spelaren som kan leda till återfall eller upptagande av skadligt spelande (Binde, 2014b; Derevensky et al., 2010; Gainsbury et al., 2016a; 2016b; Hing et al., 2014b; 2015; Samuelsson et al., 2018;). Binde (2009) förklarar vidare att det vanligaste sättet att hantera impulser är genom att undvika spelreklamen, vilket kan vara problematiskt sett till den enorma tillgängligheten som finns.

Brunelle et al. (2012) och Trivedi och Teichert (2018) belyser att spel om pengar är mer tillgängligt än någonsin i form av ökade spelmöjligheter via internet och att detta sannolikt kan förklara den ökande frekvensen av individers spelande. Svensson och Romild (2014) har visat att den ökade tillgängligheten av internetspel är problematiskt då 85 % av befolkningen över 16 år i Sverige har tillgång till internet. Tillgängligheten riskerar att öka individers benägenhet att utveckla ett destruktivt förhållningssätt till spel om pengar. Gainsbury et al. (2014) och Tolchard (2015) menar att spelbolagens förbättrade teknologi tenderar att simplificera individens spelande i form av snabba insättningar och utbetalningar samt ökat utbud av spelalternativ dygnet runt med syfte att nå ut till en större målgrupp, och därmed maximera sina egna vinster.

Behandling och förebyggande insatser mot spelproblem

Innan lagändringen inom SoL och HSL enligt proposition (2016/17:85) har möjligheter till kommunalt finansierat stöd varit begränsat för individer med spelproblem. Det stöd som främst erbjöds, och fanns, var ofta ideella brukarföreningar (Binde, 2014a). Behandlande insatser för att individer ska komma ifrån sitt spelproblem eller spelberoende existerar men det finns relativt begränsad forskning vad gäller behandlingsmetoders resultat och effektivitet. KBT och MI är de metoder som rekommenderas för spelproblem. KBT som individuell behandling och/eller i kombination med MI har visat sig ge positiva utfall för individer med spelproblem. Resultaten tenderar dock främst visa positiva effekter på kort sikt. Forskningsläget här är således bristfälligt eftersom mer longitudinella studier saknas (Carlbring, Jonsson, Josephson & Forsberg, 2010; Maynard et al., 2018; Petry et al., 2017; SBU, 2016). Socialstyrelsen (2017) menar att KBT som behandlingsmetod till viss del grundar sig i professionella praktikers positiva erfarenheter av metoden. Vad gäller alternativa behandlingsmetoder har t.ex. mindfulnessbaserade interventioner undersökts som komplement till KBT. Där resultaten har indikerat positiva effekter för individer med spelproblem (McIntosh et al., 2016). Maynard et al. (2018) har också beskrivit att det finns

ett ökat forskningsintresse för mindfulness i kombination med KBT. Då det verkar kunna förbättra individens copingstrategier för att undvika spelproblem. Deltagande i självhjälsgrupper är fortsatt vanligt vid hantering av spelproblematik. Binde (2014a) menar dock att evidensen för självhjälsgrupper när det gäller problemgruppen inte är säkerställd. Binde (2014a) anger dock de få studier som genomförts ger en indikation om att självhjälsgrupper är ett bra komplement till andra behandlingsmetoder som exempelvis KBT och MI. Självhjälsgrupper kan således sannolikt vara ett medel för att bryta den drabbades isolering. Individer med spelproblem upplever ofta stigmatisering och kan bidra till skamkänsla hos individen som därmed förnekar sin spelproblematik istället för att söka stöd och hjälp. Individens val av att söka hjälp grundar sig ofta i en oro över ekonomin. Avgörande är här således inte alltid insikt gällande sitt spelproblem (Heiskanen, 2017; Horch & Hodgins, 2013). Samuelsson et al. (2018) betonar vikten av tidiga interventioner från sociala myndigheter och att den allmänna attityden till spelproblem måste förändras för att reducera individens skamkänsla med syfte till att individer ska söka hjälp tidigare.

När det gäller förebyggande insatser finns det ett fåtal studier som rapporterar att förebyggande interventioner är effektiva. Det som framhålls är att forskningen inom området för nuvarande inte har den omfattning som krävs (Dickson-Gillespie et al., 2008; Folkhälsomyndigheten, 2016; Williams et al., 2012). Folkhälsomyndigheten (2016) menar att det krävs utvecklings- och utvärderingsarbete för att öka kunskaperna inom området. Detta ligger i linje med Dickson-Gillespie et al. (2008) som vidare påtalar att utvärderingar kring effektivitet av förebyggande insatser som tillsatts genom politiska reformer är fundamentala för att verkligen veta om de leder till förbättrad allmän folkhälsa. Williams et al. (2012) anger att det behövs mer förebyggande arbete som uppmärksammar och informerar allmänheten kring kännetecken och symtom som kan utgöra varningstecken på riskabelt spelande. Dickson-Gillespie et al. (2008) framhåller att det är viktigt att få individen att bli uppmärksam över sitt eget beteende, men även att vara uppmärksam på personer i sin omgivning. Vid utformning av lämpliga interventioner menar tidigare forskning att det är viktigt att vara medveten om riskfaktorer men även ha kunskap om vilka riskgrupper i samhället som mer frekvent tenderar att utveckla spelproblem (Dickson-Gillespie et al., 2008; Folkhälsomyndigheten, 2016; Williams et al., 2012). När det gäller förebyggande insatser riktat till barn/unga menar Dickson-Gillespie et al. (2008) att föräldrar, lärare och andra i barnets/den unges nätverk måste bli mer medvetna och ges mer kunskap gällande spelproblem. Williams et al. (2012) noterar vidare att det sannolikt

ofta finns en intressekonflikt hos staten som dels har rollen att förebygga spelproblem, också främjar spelande genom statliga spelbolag. Denna intressekonflikt kan sannolikt påverka statens prioritering av resurser inom det förebyggande arbetet eftersom ett mer frekvent förebyggande arbete troligtvis medför en negativ inverkan av statens intäkter. Således skapas en politisk intressekonflikt mellan skyddet för den allmänna folkhälsan och finansiering av spelintäkter.

Sammanfattningsvis

I detta kapitel ges en indikation att spel om pengar är ett växande och komplext problem som har en tydlig inverkan på flera system, likväl som att det visar indikationer på att problemspelande individer påverkas av andra system i form av marknadsföring och den växande tillgängligheten av spelutbud. Det presenteras att forskning inom området brister när det handlar om longitudinella studier av behandlingsmetoders effekter såväl som förebyggande insatser. Detta kan sannolikt förklaras i relation till att problemet uppmärksammas mer under den senaste tiden. En större mängd av innovativ forskning är därmed nödvändig inom området för att styrka kunskapsunderlaget.

Teoretiska perspektiv

Socialt arbete är tvärvetenskapligt vilket innebär att flertalet teoretiska perspektiv kan vara relevanta att applicera i en undersökning för att erhålla fördjupad förståelse och kunskap (Mannheimer, 2005). För att kunna besvara frågeställningarna i den valda studien behövs därmed teoretiska perspektiv som kan hjälpa till vid tolkning av studiens resultat. De två teoretiska perspektiv som valts är *socialkonstruktivism* och *systemteori*. Det *socialkonstruktivistiska perspektivet* har valts med tanke på att samhället är under ständig förändring och att människor i samspel med varandra fastlägger vilka beteenden som är socialt accepterade (Berger & Luckmann 2011). Det *systemteoretiska perspektivet* har valts för att få en förståelse för att flera system är beroende av och även påverkar varandra (Öquist, 2018).

Socialkonstruktivism

Inom socialkonstruktivism har historiska aspekter stor betydelse för hur olika frågor uppfattas och är konstruerade (Creswell, 2014). Detta är i linje med Hibberd (2005) som menar att påverkan av kontexter samt sociala interaktioner mellan individer bör beaktas.

Socialkonstruktivismen handlar således om hur olika synsätt kan variera över tid och att sociala frågor inte är statiska i sina uttryck utan kan anses som en naturlig del av vardagen i vissa perioder men som ett problem i andra skeden. Ett socialt problem kan således uttrycka sig som problematiskt i en del av världen samtidigt som det på en annan plats ses som naturligt (Lock & Strong, 2010; Wennberg, 2010). Föreliggande studie utgår från att behandlare nu måste förhålla sig till nya riktlinjer enligt lagändringen inom HSL och SoL. Genom att beakta ett socialkonstruktivistiskt perspektiv i studien möjliggörs förståelsen för att spelproblem kan vara något som individer konstruerat i samspel med varandra. Därmed används perspektivet för att få en uppfattning om hur spelproblem uppfattas i dagens samhälle.

Systemteori

I studien används även ett *systemteoretiskt perspektiv*. Systemteori används i många olika sammanhang, t.ex. för att undersöka nätverk inom en familj men också på organisationsnivå för att studera dess nätverk. Gemensamt är dock att ett synsätt som grundar sig i ett helhetstänkande och där varje individ/enhet är en del av ett större sammanhang. Systemteori innefattas av flera olika system som samverkar och även påverkar varandra. När en person t.ex. befinner sig i ett missbruk kan det leda till att input och output reduceras hos individen, som innebär att informationsutbytet mellan systemen blir slutet. Detta kan leda till ett sönderfall av systemet som helhet och är något som kan påverka individens samt anhörigas livsförhållanden negativt. Inom socialt arbete kan det vara viktigt att anlägga ett systemteoretiskt perspektiv för att analysera individens sociala problem i förhållande till hans totala situation (Öquist, 2018). Spelproblem påverkas sannolikt även av psykosociala processer i form av beteendeförändringar hos individen. Payne (2015) menar att det systemteoretiska perspektivet möjliggör att se ett samspel mellan det mänskligt beteende och sociala faktorer. Spelproblem har visat sig ha en tydlig påverkan på andra system som individen ingår i. Perspektivet möjliggör analysering av olika påverkansfaktorer genom systemiska processer i sociala sammanhang (Abrahamsson & Berglund, 2013; Öquist, 2018). Det systemteoretiska perspektivet kan således komma till användning för att få förståelse för behandlares syn på klientens påverkan på andra system, men även hur andra system påverkar den person som innehar spelproblem.

Metod

Studien vilar vetenskapsteoretiskt på en hermeneutisk grund, då målet med studien är att erhålla djupare förståelse av meningen bakom innehållet snarare än förklaringar av det insamlade materialet. Det hermeneutiska synsättet handlar om att tolka textens meningsinnehåll i förhållande till sammanhangsfaktorer och kontextuell omgivning (Bell & Waters, 2014; Bryman, 2011). Detta överensstämmer med studiens syfte. Kvalitativa metoder undersöker och beskriver ett fenomen genom djupgående undersökningar med ett inifrånperspektiv samtidigt som kvantitativa metoder mer övergripande analyserar ett fenomen genom en mängd data som presenteras och tolkas utifrån statistiska värden (Djurfeldt, Larsson & Stjärnhagen, 2010; Levin, 2008). Då studiens syfte är att undersöka yrkesverksamma behandlares syn på spelproblem som socialt problem har den kvalitativa forskningsdesignen varit mest lämpad att applicera i studien. En plattform för intressanta diskussioner utifrån praktikers subjektiva upplevelser av fenomenet och dess komplexitet i förhållande till det sociala arbetet har då skapats. Då syftet grundar sig i att erhålla behandlares syn på fenomenet har studiens frågor präglats av en semistrukturerad karaktär för att möjliggöra öppna diskussioner (Bryman, 2011). Konstruktion av intervjufrågorna utgår från förbestämda temaområden, vilket följer av den valda analysmetoden teoristyrd tematisk analys.

Urval

Insamlingen av empiriskt material har genomförts med ett strategiskt urval samt till viss del snöbollsurval. De valda intervjupersonerna var sju yrkesverksamma behandlare verksamma inom kommunal missbruks- och beroendevård kopplad till socialtjänst alternativt i nära samarbete med dessa. Den valda yrkeskategorin är personer som besitter viktiga kunskaper inom området och som också har ansvar för behandling av personer med spelproblem. I det första skedet kontaktades två yrkesverksamma praktiker utifrån etablerade kontakter från tidigare praktikperioder. Antalet respondenter utökades sedan genom att kontakta verksamma behandlare i andra kommuner för att få en spridning inom olika län då vi hade en teori om att förutsättningarna för behandlarna inom respektive område kunde variera utifrån kommunernas arbetssätt och resurser. Sammantaget fick vi en spridning på deltagare från fyra olika kommuner och län från både mellersta och norra delen av Sverige. Kommunernas storlek skiljer sig där en av kommunerna omfattas av 100 000 invånare, samtidigt som de andra kommunerna har ett invånarantal mellan 30 - 50 000. Även intervjupersonernas erfarenhet av spelbehandling skiljer sig utifrån att tre av

deltagarna från två olika kommuner arbetat med problematiken sedan lagändringen 2018, två andra deltagare från en annan kommun arbetat med spelbehandling i ca 1 - 3 år, samtidigt som en deltagare från en annan kommun hade arbetat med spelproblem i 14 år. Samtliga deltagare kontaktades först via telefon för att se om de hade möjlighet att ställa upp på intervju och därmed deltagande av studien. Anledningen till att urvalet har fått en viss effekt av snöbollsurval är utifrån att två deltagare har valts genom att två yrkesverksamma förde frågan vidare till en kollega som var villig att medverka i studien. När kontakt etablerats skickades ett informationsbrev (**se Bilaga 1**) till varje deltagare för att informera om studiens syfte och de rättigheter deltagarna försäkrats vid deltagandet. Till exempel möjligheten att avbryta deltagande i studien när som helst. Tyvärr framkom vid ett av intervjutillfällena att en deltagare inte var yrkesverksam behandlare utan var frivilligarbetare inom självhjälpgrupper. Med risk för bias var vi, på inrådan av handledare, tvungna att utelämna den respondentens svar i undersökningen. Studien resultat vilar därmed på intervjuer med sex yrkesverksamma behandlare.

Val av insamlingsmetod samt genomförande av intervjuer

Utifrån studiens syfte och frågeställningar valdes semistrukturerad intervju. Bryman (2011) och Meeuwisse, Swärd, Eliasson-Lappalainen och Jacobsson (2008) menar att semistrukturerade intervjuer är användbara om forskaren syftar till att få djupgående svar inom olika temaområden men även för att respondenterna ska få möjlighet till att utforma sina svar utifrån subjektiva tankar. Levin (2008) menar att semistrukturerade intervjuer möjliggör att intervjupersonernas synpunkter kommer fram på ett bra sätt genom möjlighet till uttryck i en öppen intervjumiljö. Detta ligger i linje med studiens syfte och motiverar således valet av den semistrukturerade intervjuformen. Den semistrukturerade intervjuformen gav även respondenterna möjlighet att till viss del styra samtalets riktning, vilket gav oss en nyanserad och djupgående insyn i området. Inför intervjuerna framarbetades en intervjuguide gemensamt (**se Bilaga 2**). Där frågorna skapades utifrån förbestämda temaområden. Dessa temaområden var *spelproblem som uttryck, marknadsföring och tillgänglighet, behandling och förebyggande insatser*. Frågorna som ställdes utarbetades utifrån vad som framkommit i tidigare forskning och naturligtvis i relation till studiens syfte för att kunna besvara uppsatsens frågeställningar. Samtliga intervjuer har genomförts på respondenternas respektive arbetsplats för att respondenterna skulle få möjlighet att samtala i sin naturliga arbetsmiljö. Detta innebar att vi hade möjligheten att beakta den yrkesverksamma behandlarens kroppsspråk i relation till verbal

kommunikation, där de fysiska intervjuerna också innebar att vi kunde förhålla oss på likvärdigt sätt vid samtliga intervjuer och därmed styrka trovärdigheten av det insamlade materialet. Intervjuerna varade i ungefär 40 - 50 minuter där variationen av tid berodde på respondentens utformning av svar. Samtliga intervjuer har spelats in via mobiltelefon med motivering till att reducera risken av utebliven relevant information (Bell & Waters, 2014). Ljudkvalitén vid inspelningarna har varit bra och det har således inte påverkat transkriberingen. För att säkerställa inspelningsmaterialet har intervjuerna spelats in via två olika enheter.

Analysmetod

För att analysera intervjuerna har en teoristyrd (deduktiv) tematisk analys tillämpats. Teoristyrd tematisk analys används inom kvalitativa studier och innebär att forskaren har förutbestämda temaområden innan datainsamlingen påbörjas (Langemar, 2008). De förutbestämda temaområdena lade grunden till intervjuguidens frågor i studien. Langemar (2008) menar att utformandet av intervjumallen är viktig del i den teoristyrda tematiska analysmetoden, där frågorna ska vara i tydlig linje med studiens syfte och frågeställningar för att få fram adekvata resultat. Bryman (2011) menar att forskaren bör uppmärksamma övergångar och uttryck som är förekommande i det insamlade materialet för en korrekt indelning av respektive temaområdet i den tematiska analysens genomförande. Det insamlade materialet har således under transkriberingen granskats, bearbetats och delats in i centrala meningsbärande teman och subteman som presenteras i löpande i texten under resultatdelen. Vid transkriberingen behölls det språkbruk som deltagarna använder. Analysmetoden har möjliggjort identifiering av intressanta skillnader och liknelser mellan deltagarnas utsagor.

Förförståelse

I kvalitativa studier är det viktigt att uppmärksamma den egna förförståelsen för det som undersöks. Vår förförståelse inom området påverkas delvis utifrån egna erfarenheter då vi haft personer i vår omgivning med spelproblem, som har orsakat påtagliga konsekvenser hos individens samt påverkat nära anhörigas livssituation. Vi är även båda sportintresserade och har därmed uppmärksammat den aggressiva marknadsföringen som presenteras i reklampauser vid sportevenemang. Detta i kombination med lagändring 2018 och ökad uppmärksamhet gällande spelproblem har bidragit till ett än mer ökat intresse och medfört att vi har fördjupat oss inom ämnet redan innan uppsatsens start. Här betonar Malterud (2001) att forskare ofta har en egen förförståelse inom det valda ämnet. I vårt fall

har förförståelsen påverkat vårt val av ämne samt bidragit till tolkning av tidigare forskning men även det insamlade informationsmaterialet som också ligger till grund för studiens resultat.

Trovärdighet och pålitlighet

Inom kvantitativ forskning används validitet och reliabilitet, här menar Bryman (2011) att motsvarigheten till dessa begrepp definieras som tillförlitlighet i kvalitativ forskning. Tillförlitlighet utgår från fyra olika underkategorier i form av trovärdighet, överförbarhet, pålitlighet samt möjlighet att styrka och konfirmera. Där trovärdighet motsvarar intern validitet och pålitlighet motsvarar reliabilitet. Begreppet trovärdighet har använts med syfte till att förklara studiens tydlighet gällande urval, insamling av material samt motiveringen av analysmetod. För att styrka trovärdigheten i studien har vi både medverkat vid intervjuerna i kombination med att samtalen spelats in, där vi sedan gemensamt transkriberat, granskat och analyserat det insamlade materialet. Vi har även kontrollerat att vi har fått med korrekt information och det mest centrala genom att lyssna på samtliga intervjuer ytterligare en gång. Vid sammanställning av resultat har vi använt respondenternas språkbruk utan större korrigerings. Begreppet pålitlighet har använts med syfte till att säkerställa och bekräfta att vi har undersökt det som avsågs att studeras, exempelvis att intervjuguidens frågor haft bäring till studiens syfte och frågeställningar (Bryman, 2011). För att öka pålitligheten har vi sett till att intervjupersonerna har känt sig tillfreds genom att intervjua respondenterna i en invand miljö på deras arbetsplats inom respektive kommun. Vi såg även till att vi fick möjlighet att kontrollera våra utsagor vid eventuella oklarheter samt tydliggöranden gällande intervjupersonernas svar. Vid informationsinhämtning av forskningsmaterial samt vid sammanställning av studiens resultat har vi tillsammans kritiskt granskat och analyserat materialet för att undvika eventuella misstolkningar.

Etiska överväganden

Etiska överväganden är viktiga vid intervjuer av deltagare där hänsyn ska beaktas för att minimera att individen inte kommer till skada. Studien har därmed under genomförandet utgått från etiska riktlinjer och aspekter för säkerställandet av god kvalitet som skyddar deltagare mot orättvis behandling (Vetenskapsrådet, 2017). De forskningsetiska krav som har beaktats under processens gång är *samtyckeskrav* utifrån att vi skickat ut samtyckesblanketter för att få intervjupersonernas godkännande av studiens genomförande.

Vi har även informerat om *konfidentialitetskravet* samt givit löfte om att det insamlade materialet kommer raderas efter studiens sammanställande. Respondenterna har också informerats om rätten till anonymitet vid deras deltagande av studien då samtliga identifierbara uppgifter och utsagor kodats med fiktiva namn. Deltagarna har även blivit informerade om *nyttjandekravet* som innebär att samtlig insamlad information endast har använts i syfte till studiens genomförande och inget annat. Studien har också beaktat *informationskravet* utifrån att forskningspersonernas rättigheter har presenterats i informationsbrevet, vilket samtliga deltagare bekräftat (Vetenskapsrådet, 2017). Deltagare har också i informationsbrevet blivit informerade om rätten till att avbryta medverkan innan och under studiens gång (Bryman, 2011). För att undvika eventuella maktaspekter har intervjupersonerna blivit förfrågad för godkännande av att intervjuerna har genomförts av två studenter, och för att reducera ytterligare maktaspekter har intervjuerna genomförts på respondentens arbetsplats (Skau, 2018). Samtlig information gällande intervjuernas utformning och genomförande har förmedlats genom ett informationsbrev som därmed har utgjort samtycket för deltagande i studien.

Redovisning av sökord

För att fastställa forskningsläget inför studiens genomförande kontaktades universitetsbiblioteket i syfte att få konkreta råd rörande relevanta och preciserade söksträngar kopplad till det aktuella området. Databaser som nyttjades vid sökningar var samlingsdatabasen "ProQuest Social Sciences" där databaserna som främst användes var PsycINFO, PsycARTICLES, Sociological Abstracts och Social Services Abstracts. Sökorden som användes var: *problem gambling, pathological gambling, gambling problem, impact, treatment, method* och *advertising* användes i olika kombinationer. Alla publikationer som inkluderats är peer reviewed. En del artiklar har även hämtats från "Google Scholar". Vid sidan av sökningar i databaser har även information från Socialstyrelsen och Folkhälsomyndigheten kommit till användning, där vi också har granskat referenser som myndigheterna refererat till.

Arbetsfördelning

Under studiens genomförande har vi mestadels valt att arbeta gemensamt, då vi båda har ett gediget intresse av frågan som undersökts. Insamlingen av material till tidigare forskning har skett var för sig genom uppdelning av vilken typ av forskning vi samlat in. Upprättandet av intervjuguiden har utformats gemensamt, och samtliga intervjuer har

utförts tillsammans för att öka trovärdigheten av det insamlade materialet. Även transkriberingen utfördes gemensamt där en av oss transkriberade innehållet och den andra kontrollerade så att texten överensstämde med respondenten utsagor. Under hela arbetsprocessen har vi skrivit tillsammans i Google-docs och varit i samråd med varandra för att kunna ha en dialog under processen och därmed kunnat fatta gemensamma beslut om arbetets fortskridande och uppsatsens utformning.

Resultat och analys

Redovisningen här organiseras efter tre valda temaområden: *Spelproblem som uttryck*, *Marknadsföring* och *tillgänglighet* samt *Behandling* och *förebyggande insatser*. Respondenternas namn är fiktiva och kommer benämnas som följande: Kjell, Anna, Elisabeth, Birgitta, Muhammed, Mary.

Spelproblem som uttryck

Temaområdet inriktar sig mot yrkesverksamma praktikers syn på hur spelproblem uttrycker sig som socialt problem som innehåller två underrubriker: *Sociala konsekvenser* och *samsjuklighet*.

Samtliga respondenter redogör för att det som specifikt uttrycker spelproblematik är att det inte går att identifiera fysiskt, vilket innebär att det kan gå långt innan problemet uppmärksammas. Kjell menar att det kan handla om miljonbelopp i skulder innan det hela rullas upp. Vidare menar respondenterna att spelproblem är lätt att dölja för omgivningen, där Elisabeth anger att det är svårt att fånga upp dessa individer och upptäcka problemet eftersom att de är så otroligt duktiga på att ljuga. Muhammed instämmer och förklarar vidare att individen kan sitta med sin dator eller surfplatta och spela utan att det uppmärksammas.

“Individer med spelproblematik är experter på att dölja sitt spelande och de ekonomiska konsekvenser av spelet, genom att ge trovärdiga förklaringar till vart pengarna tagit vägen och den anhöriga väljer oftast att tro på personen.” - Kjell

Det framkommer utifrån respondenternas svar att individer som problemspelare ofta tenderar att ljuga för att dölja sina spelproblem. Payne (2015) belyser hur social acceptans inom olika områden konstrueras i samspel mellan individer och därmed påverkas

kontexten om vad som anses vara normativt och accepterat. Ett socialkonstruktivistiskt perspektiv på respondenternas argument skulle därmed kunna vara att spel om pengar är socialt accepterat under vissa omständigheter för rimliga summor, men mindre accepterat vid ett frekvent spelande som innefattar större summor. Detta kan möjligtvis öka sannolikheten till att individer väljer att ljuga om sitt spelande för att uppnå social acceptans och bekräftelse från omgivningen, som i sin tur utifrån ett systemteoretiskt perspektiv kan ge konsekvenser i andra system som exempelvis sociala relationer (Öquist, 2018).

Birgitta men även Muhammed beskriver att ett vanligt uttryck hos problemspelare är tankefällor då de ofta tänker att det är skicklighet när de vinner och att det handlar om otur när de förlorar. Vidare menar Birgitta att det även kan handla om skrock, att individen tar på sig turstrumporna, använder turpennan eller själv väljer numret på lotten.

“Jag ska bara lägga ett spel nu när det är så bra odds, sen ska jag sluta.” -
Muhammed

Binde (2007) samt Hytönen et al. (2011) har visat att problemspelare ofta har en övertro till sina vinstchanser grundat i en överdriven optimism, som ofta medför irrationella beslut. Den överdrivna optimismen kan i sig grunda sig i en stark positiv erfarenhet av ett tidigare vinstspel.

Samtliga respondenter förklarar att det som skiljer spelproblem från andra substansberoenden är att det inte går att identifiera fysiskt genom lukt, utseende eller verbal kommunikation på samma sätt som med alkohol och drogproblematik, och menar vidare på att det är en anledning till att det ofta tar lång tid innan problematiken uppmärksammas. Kjell menar vidare att en annan skillnad är att individer med spelproblem mår betydligt sämre utifrån att de är kraftigt deprimerade, ångestfyllda, uttrycker hopplöshetskänslor och är mer suicidala. Elisabeth instämmer och menar vidare att individer med spelproblem snabbare hamnar i suicidtankar. Även Muhammed anger att tankar på suicid ofta förekommer hos problemspelare, och att gruppen som helhet ofta har omfattande problem med sin psykiska hälsa.

“Är man påverkad av en kemisk substans som i alkohol och droger så är man inte riktigt medveten om och lagrar inte in situationen på samma sätt. Medvetenheten blir mer påtaglig hos den spelberoende individen utifrån att de är medveten om situationen och kan därmed må betydligt sämre.” - Kjell

Muhammed menar också att det troligtvis är mindre accepterat att ha spelproblem eftersom individen då inte är påverkad av någon substans och är medveten om sina val, och att det därmed finns mer skam hos en problemspelare. Liknande resultat har visats av Heiskanen (2017) och Horch och Hodgins (2013) som menar att individer med spelproblem tenderar att uppleva stigmatisering. Vid ett systemteoretiskt perspektiv kan upplevelsen av stigmatisering och känsla av skam medföra att individen förnekar sitt spelproblem istället för att söka stöd och hjälp. Vidare innebär detta att individens output kan begränsas och att informationsutbytet mellan olika system sluts (Öquist, 2018).

Birgitta och Kjell förklarar spelproblem också liknar andra substansberoenden i en del avseenden, och menar på att det som händer i hjärnan uttrycker sig på samma sätt trots att det inte är ett kemiskt beroende. Elisabeth förklarar vidare att det uttrycker sig på liknande vis i form av att de drabbade har samma dåliga humör och lättstötthet. Muhammed och Mary berättar vidare att en annan likhet är att individen är frånvarande och att allt fokus är inriktat mot drogen eller som i de här fallen på spelandet.

“Spelproblem liknar andra substansberoende utifrån det går att stimulera hjärnfunktioner via kemiska substanser men även genom handlingar som frigör dopamin.” - Kjell

Av DSM-5 framgår att hasardspelsyndrom har liknande påverkan på individen som vid andra substansrelaterade beroenden, då individens belöningssystem aktiveras på ett liknande sätt som vid ett substansmissbruk (Socialstyrelsen, 2017).

Sociala konsekvenser

Samtliga deltagare är eniga att spel om pengar är ett socialt problem utifrån att det har en negativ påverkan på den enskilde individen, anhöriga, det omgivande nätverket men även samhället i stort. Birgitta och Kjell förklarar vidare att spelproblematik påverkar samhället på alla olika nivåer och menar att det är någonting som vi alla i samhället är ansvariga för. Mary menar att spelproblem är ett samhällsproblem eftersom människor generellt sett

tenderar att jaga snabba belöningar, få bekräftelse och vara lyckliga, vilket ofta förknippas med att ha mycket pengar. Marys argument går att tolka utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv, då lycka och bekräftelse sannolikt är något som konstrueras i samspel mellan individer i olika kontexter (Cresswell, 2014).

Birgitta, Kjell och Anna menar att ett problemspelande kan generera sociala konsekvenser då individen kan spela bort bostad och äventyra familjen och relationer. Men även att det kan påverka arbetslivet då individen exempelvis kan ha förskingrat pengar från sin arbetsgivare. Anna och Kjell menar också att hela sociala nätverket i form av vänner drabbas, vilket ofta resulterar i att individen tar avstånd och isolerar sig från omgivningen.

”Jag har inget annat val, tar jag livet av mig så försvinner skulderna, om jag gör det snyggt så kan jag rädda familjen.” - Elisabeth

Muhammed, Mary samt Elisabeth menar vidare att familjerna framförallt påverkas negativt ekonomiskt, och barnen drabbas på det sättet att familjen får leva på existensminimum, som enligt Anna och Kjell kan generera i att barnen inte får grundläggande trygghet eller basbehov tillgodosedda. Elisabeth som menar på att problemspelaren ofta drar in på vardagliga kostnader för att finansiera sitt spelande. Vidare menar Elisabeth att man tenderar att tappa barnperspektivet i relation till spelproblem.

“Vi kan se att barn far illa för att man har ett substansberoende, men vi glömmet barnen när det handlar om spelberoende.” - Elisabeth

Att barn i familjen glöms bort är något som t.ex. Folkhälsomyndigheten (2016) har noterat för. Myndigheten menar att barn till föräldrar med substansberoende är prioriterade när det gäller förebyggande arbetet men att det idag inte finns några särskilt riktade stödinsatser till barn som lever med en problemspelande förälder. Barn med en problemspelande förälder tenderar att påverkas negativt utifrån ekonomiska men även av relationella faktorer, och där föräldrarnas frånvaro och upptagenhet av sitt spelande kan leda till konsekvenser (Socialstyrelsen, 2017). Mathews och Volberg (2013) betonar att familjer påverkas negativt där mathållning och grundläggande stöd till barn tenderar att åsidosättas och menar vidare att hushållets räkningar prioriteras bort till förmån för spelandet. Spelproblem medför också konsekvenser för individens omgivande nätverk, då familjer

och nära vänner påverkas negativt utifrån ekonomiska svårigheter (Mathews & Volberg, 2013; Riley, 2014; Tolchard, 2015). Ur ett systemteoretiskt perspektiv påverkas individer i samspel med varandra där ett problem inom ett system kan ge en påtaglig inverkan på andra system. Exempelvis kan en förälders spelproblem påverka barnen under en lång tid och kan generera i att barnen senare utvecklar egna problem som medför negativa konsekvenser. Input från föräldrarna kan även påverka barnens förhållningssätt om vad som är rätt och fel. Det dysfunktionella familjesystemet kan således tolkas som något neutralt för barnet, som i sin tur kan påverka barnets output negativt (Öquist, 2018).

Samsjuklighet

Birgitta förklarar att det ofta avslöjas någon form av samsjuklighetsproblem i och med att personer söker hjälp för spelproblem. Kjell anger att samsjuklighet är en komplicerande faktor eftersom det kan medföra negativ inverkan på individens spelande. Birgitta, Elisabeth och även Anna belyser att spelproblem ofta upptäcks så pass sent, och att individen oftast redan hunnit utveckla en samsjuklighet i form av depression, ångest samt suicidtankar.

“Problemspelare med en samsjuklig problematik är den mest svårjobbade gruppen också, eftersom det då handlar om flera komplexa och samverkande faktorer.” - Kjell

I tidigare forskning har liknande resultat visats, d.v.s. att spelproblem ofta uppträder tillsammans med andra närliggande beroendeproblem samt psykisk ohälsa i form av depression, ångest och suicidtankar. Individen har således flera komplexa områden som växelverkar, vilket förklarar ett samsjuklighetsproblem (Bussu & Detotto, 2015; Karlsson & Håkansson, 2018; Petry et al., 2017). Detta medför också en ökad risk till att individen genomför suicid (Karlsson & Håkansson, 2018; Komoto, 2014; Moghaddam et al., 2015; Ronzitti et al., 2017; Tolchard, 2015).

Kjell beskriver vissa individer tenderar att spela för att fly från andra problem och att flyktspelandet kan ses som ett slags skydd för en del klienter. Kjell motiverar vidare att om man tar bort den flyktfunktionen för en person genom att lösa spelproblemen behöver det inte innebära att samtliga problem hos personen försvinner. Kjell menar istället att andra problem i form av svår psykisk ohälsa kan bli än mer framträdande, och därmed ökar återfallsrisken som kan leda till ett ännu mer skadligt spelande.

“Därför är det också av stor vikt att inte släppa individen för att den blir av med sitt spelberoende utan även arbeta vidare med samsjukliga problemen, som en gång kan ha varit bidragande till anledningen till individens destruktiva spelande. Den enkla biten är att sluta spela, problemet är att inte börja igen.” - Kjell

Här menar Mary också att den psykiska ohälsan många gånger kan vara en bidragande orsak till individens utvecklande av spelproblem, vilket innebär att om individens spelproblem försvinner kan det fortfarande finnas en psykisk ohälsa som bör hanteras.

“Man måste få rätsida på vad som är hönan och vad som är ägget.” - Mary

Petry et al. (2017) menar istället att andra negativa psykologiska tillstånd som individen lider av tenderar att reduceras i samband med att spelproblemen avtar. Det kan vara väsentligt att applicera ett systemteoretiskt perspektiv vid sjukdomar genom att analysera påverkan från andra system som kan ha medfört varför en individ inlett ett beroende (Öquist, 2018). Det går även att tillämpa ett socialkonstruktivistiskt perspektiv vid samsjuklighet då det kan skilja sig hur sociala problem uppfattas och uttrycks beroende på kontext. Det är därmed inte statistiskt om vad som kan klassificeras som en sjukdom eller hur den uttrycks (Wenneberg, 2010). Spelproblem utgör således ofta en del av en mer omfattande och komplex problematik (Binde, 2014a; Socialstyrelsen, 2017).

Marknadsföring och Tillgänglighet

Temaområdet presenterar yrkesverksamma behandlares syn på den eventuella påverkan spelbolagens marknadsföring och den ökade speltillgängligheten har på de klienter de mött eller kan komma att möta.

Samtliga informanter belyser den aggressiva och ständigt förekommande spelreklamen som problematisk och förklarar att den sannolikt påverkar individerna negativt. Anna påtalar att ett stort problem är att det inte går att värja sig mot den.

“Jag tror att jag har räknat till att det var 9 olika spelreklamer i en och samma reklampaus.” - Anna

Anna, Birgitta samt Mary menar på att marknadsföringen utlöser triggers hos den problemspelande individen, och förklarar vidare att reklamen kan komplicera behandlingen då det troligtvis bidrar till att fler hamnar i spelproblem. Här förklarar Elisabeth, Kjell och Anna att spelreklamen kan vara en ingång till att börja spela men även till att återuppta spelandet utifrån att de blir påminda av reklamen som ständigt florerar i tv, radio samt inom sociala medier.

“Det finns två lägen, antingen avskyr man spelreklamen eller så triggas det igång, och jag tror framförallt att reklamen är ingången till att börja spela, för den är ju utformad på det sättet då spelbolagen inte vill något hellre än att fler ska börja spela.”

- Kjell

Detta är i linje med forskning som menar att spelreklam kan utlösa oförklarliga impulser hos den inaktiva spelaren som kan leda till återfall och upptagande av skadligt spelande (Binde, 2014b; Derevensky et al., 2010; Gainsbury et al., 2016a; 2016b; Hing et al., 2014b; 2015; Samuelsson et al., 2018). Birgitta och även Anna påtalar också att spelbolagen vet exakt hur de ska utforma spelreklamen för att locka till sig, påminna och trigga igång individer om att spela, och det som är problematiskt är att det inte går att se på tv utan att det visas spelreklam. Detta kan också ses ur ett systemteoretiskt perspektiv då information från andra system har en tydlig påverkan på individer som ofta triggas till att spela mer, och därmed kan normen för vad som anses vara ett problematiskt spelande förskjutas (Öquist, 2018).

“Spelbolagen gör allt för att locka till sig nya spelare men även locka tillbaka spelare, så det är ju väldigt fult av spelbolagen. Såsom spelreklamerna ser ut idag skulle man aldrig få göra om det handlade om alkohol.” - Anna

Tidigare studier styrker ovanstående argumentation och redogör vidare för att spelbolagen investerar stort i marknadsföring med syfte till att locka till sig nya potentiella spelare samt försöka hålla kvar befintliga kunder. Men även att spelreklamens budskap ofta framstår som positivt och spännande med syfte till att fånga individens uppmärksamhet. Där forskning även belyser att spelreklamen inte går att undvika i dagens informationssamhälle (Abarbanel et al., 2016; Binde, 2014b; Gainsbury et al., 2016a; 2016b; Hing et al., 2014b; 2015; McMullan & Kervin, 2012; Sproston et al., 2015). Både Mary och Birgitta menar att spelbolagen vet vilka som är deras storkunder och där kan bolagen gå in och ge dessa

individer erbjudanden, även fast individen har spärrat sig från sidan så tar sig spelbolagen förbi på ett eller annat sätt utifrån att de vet om att de kommer spela mer. Här menar Binde (2009) att spelreklam som innehåller “bra erbjudanden” kan locka individen som ser en god möjlighet att vinna tillbaka de tidigare förlorade pengarna.

“Spelbolagen hittar dom ändå via textmeddelanden och mail. Exempelvis: ”nu var det länge sedan vi hörde från dig, här får du en bonus.” - Birgitta

“Spelbolagen ska tjäna pengar och då kan de kliva över lik. Det här är liknande krafter som att sälja droger men att detta tillvägagångssätt faktiskt är legalt.” - Mary

Elisabeth, Muhammed och Anna belyser att när individen har utvecklat mer omfattande spelproblem påverkas de inte lika mycket av marknadsföringen eftersom spelet är i fokus oavsett reklam eller inte. Kjell instämmer och betonar vidare att det är andra faktorer som påverkar individens spelande när problemet redan finns. Binde (2009) betonar även detta och beskriver att spelreklam främst tenderar att påverka spelare som ännu inte utvecklat ett destruktivt spelande och att individer med omfattande spelproblem påverkas marginellt. Mary menar dock att individen trots ett omfattande spelproblem kan tänka att reklamen eller meddelandet är som menad för hen och att det finns en chans att vinna tillbaka pengar. Detta är ett ytterligare exempel på att andra system kan påverka individens spelande utifrån systemteoretiska resonemang (Öquist, 2018). Mary förklarar vidare att individen kan associera reklamens ljudeffekter, färger etc. med en positiv känsla och förklarar därmed att hjärnan ibland kan vara komplicerad då det inte alltid går att förklara känslor eller handlingar när hjärnan arbetar på autopilot. I tidigare forskning har det visats att reklamens innehåll, budskap och tonläge kan påverka individen med ett omfattande spelproblem (Lee & Chang, 2008; Papineau et al, 2015; Sproston et al., 2015).

När det gäller den ökade tillgängligheten till spel menar Elisabeth att det idag kan gå så fort att spela bort stora summor pengar. Där Elisabeth menar även Kjell menar att den ökade tillgängligheten är en stark bidragande orsak. Kjell menar vidare att möjligheten till att låna pengar från olika banker och låneinstitut idag är stora. Det underlättar helt enkelt för problemspelaren som kan fortsätta spela för mer pengar än vad de egentligen någonsin kan betala tillbaka.

“Ett stort problem med spelmarknaden idag är att det är så pass lättillgängligt, allt finns så nära individerna idag och det finns tillgång till spelet dygnet runt, vart man än befinner sig. Och det är en tydlig faktor till att problematiken utvecklas så snabbt och att de blir så pass omfattande idag.” - Kjell

Ovanstående resultat kan sättas i relation till Brunelle et al. (2012) och Trivedi och Teichert (2018) samt Svensson och Romild (2014) som belyser att spel om pengar är mer tillgängligt än någonsin i form av ökade spelmöjligheter via internet. Annan forskning menar att spelbolagens förbättrade teknologi i form av snabba insättningar och utbetalningar samt ökat utbud av spelalternativ dygnet runt också möjliggör ett mer frekvent spelande (Gainsbury et al., 2014; Tolchard, 2015).

Behandling och förebyggande insatser mot spelproblem

Fokus för temaområdet är hur yrkesverksamma behandlare upplever behandling samt förebyggande arbete i relation till spelproblem.

Samtliga deltagare belyser att KBT är en bra metod och att de inte upplever några begränsningar med metoden då de identifierat positiva utfall inom verksamheten. Elisabeth förklarar vidare att hon använder MI som ett förhållningssätt som ska motivera individen till att göra en förändring och att detta fungerar bra i kombination med KBT i behandling som mer går in på djupet. Även Binde (2014a) och Petry et al. (2017) betonar att KBT samt MI tenderar att vara effektiva behandlingsmetoder för individer som har en spelproblem. Detta ligger i linje med Maynard et al. (2018) och McIntosh et al. (2016) som också visat indikationer på att KBT är en fungerande metod. Anna menar dock att det finns ett begränsat antal metodalternativ i arbetet med problemspelare då det endast finns KBT och MI att tillgå. Anna menar att det skulle kunna vara så att problemspelandet har exploderat de senaste åren och att forskningen sannolikt inte hunnit undersöka andra metoders effektivitet ännu.

“Om man tittar på andra beroenden så är det ju ett smörgåsbord av beprövade metoder.” - Anna

Annas reflektion ligger i linje med Folkhälsomyndigheten (2016) och Socialstyrelsen (2017) som påvisar att det finns begränsade kunskaper kring behandlingsmetoder för

individer med spelproblematik. Det framkommer även att de studier som utförts inom behandlingsmetoder är bristfällig på grund av att forskningspersonerna ofta avbrutit sin medverkan som har medfört svårigheter att få pålitliga resultat över tid (Carlbring et al., 2010; Petry et al., 2017). Muhammed berättar dock att KBT vid behov kan kompletteras med sessioner som fokuserar på Acceptance and Commitment Therapy (ACT) utifrån manualen som de arbetar efter. Här redogör Maynard et al. (2018) och McIntosh et al. (2016) att ACT som kompletterande behandling indikerar i positiva resultat för problemspelare i form av reducering negativa tankemönster. Maynard et al. (2018) lyfter även fram att mindfulness-baserade behandlingar som alternativ metod som kan medföra positiva resultat för individer med spelproblem.

Vad gäller behandlingens utformning beskriver Elisabeth, Birgitta och Kjell att gruppterapi fungerar väldigt bra. Även Anna samt Mary som ännu inte hunnit arbeta med grupper gällande spelproblem beskriver fördelarna med att arbeta med grupp utifrån tidigare erfarenheter, och menar på att det ofta blir en positiv dynamik som kan vara givande för individerna som är i behov av hjälp. Ur ett systemteoretiskt perspektiv kan positiv input inom en grupp medföra tydligare framsteg genom ett kompetensutbyte där individen kan få ökad kunskap inom ett område eller få inspiration till strategier för att motstå olika triggers (Öquist, 2018).

“Jag ser stora fördelar med att arbeta i grupp vid spelberoende. Det finns styrkor i grupper som inte kommer fram enskilt, där gruppen lyfter varandra och förstår och kan relatera till varandra på ett sätt som ofta leder till framsteg. Det är något speciellt med gruppterapi.” - Kjell

“Det som är bra med att arbeta i grupp är att individerna har så otroligt mycket att ge varandra. Man ser kraften i gruppen på ett annat sätt.” - Elisabeth

McIntosh et al. (2016) och Petry et al. (2017) styrker detta och menar vidare att gruppbehandlingar inom exempelvis KBT medför positiva resultat inom spelproblem. Behandlare inom missbrukarvården har ett stort ansvar över individerna då den professionellas kompetens samt kunskapsunderlag ligger till grund för vilken behandling som kan erbjudas. Ur ett systemteoretiskt perspektiv bör behandlaren ha en förståelse över den totala situationen i relation till olika sociala system för att se vilken typ av behandlingsinriktning som passar individen. Då det kan finnas samverkande orsaksfaktorer

som påverkar individens spelande. Det är också av vikt att det finns gemensamma och tydliga mål mellan behandlaren och klienten i en förändringsprocess med syfte till att förhindra att informationsutbytet sluts, som kan medföra att klienten åter hamnar i ett problemspelande (Öquist, 2018).

När det gäller andra alternativ till MI och KBT i behandling av spelproblem beskriver Kjell att han har positiva erfarenheter av 12 stegsbehandling i relation till spelproblem. Anna förklarar att hon inte specifikt arbetat med 12 stegsbehandling riktat till spelproblem men menar vidare att hon arbetar med ett 12 stegstänkande i behandlingen. Mary menar att 12 stegsbehandling sannolikt skulle kunna fungera riktat mot spelproblem om klienten har en bra inställning till det. Mary men även Kjell, Anna och Elisabeth belyser vidare att det gäller att individanpassa behandlingen. Ett flertal av respondenterna anger att de önskar mer forskning inom behandlingsmetoder som kan styrka evidensen gällande metodernas effektivitet inom området.

“Alla som jobbar med spelbehandling kommer troligtvis att snickra ihop sin egen modell, för det gör man ju med alla tänkbara beroenden och jag tror att det kommer att bli så inom spelbehandlingen också.” - Anna

Anna samt Birgitta påtalar även vikten av att använda sig av självhjälpgrupper på sidan av KBT behandlingen som en kompletterande del för att få den bästa effekten. Här belyser Binde (2014a) att det finns bristfälliga studier gällande självhjälpgrupper riktat till spelproblematik, men att de studier som undersökt denna kompletterande behandlingsform indikerat i positiva resultat i kombination med professionell behandling. Kjell belyser vikten av att använda sig av anhöriga i behandlingsprocessen då Kjell menar vidare att den anhöriga kan ha en viktig funktion för att förstå situationen på ett djupare plan. Samtidigt som Elisabeth belyser att det borde finnas återfallsprevention grupper specifikt för individer som har problem med spel.

“ÅP (återfallsprevention) är ju främst idag riktat till alkohol och droger, men det borde finnas för spel också kan jag tycka. För jag tror att ibland så finns det dom som slutar spela men att de fortfarande känner suget.” - Elisabeth

När det gäller förebyggande insatser belyser samtliga informanter vikten med mer förebyggande arbete i relation till spel om pengar. De understryker att detta är viktigt

framförallt eftersom problemen oftast uppmärksammas så sent, och att när det väl uppdagas så är problemen ofta väldigt omfattande. Samtliga deltagare beskriver även att det sannolikt finns ett stort mörkertal vad gäller personer med spelproblem utifrån att det är enkelt att dölja i dagens samhälle. Detta kan förklaras i relation till ett socialkonstruktivistiskt perspektiv då individer i samspel fastlägger vad som är socialt accepterat och att individer därmed väljer att dölja spelandet (Berger & Luckmann, 2011).

“Problematiken kan ha blivit väldigt omfattande innan det inte går att dölja det längre.” - Birgitta

Samtliga deltagare redogör för vikten av att få anhöriga att bli mer medveten om spelproblem och hur det yttrar sig, för att bli mer observant och således förhoppningsvis uppmärksamma problemen tidigare. Där de menar att det kan möjliggöras genom allmän information kring spelproblem.

“Det förebyggande arbetet genom allmän information skulle kunna leda till att anhöriga blir mer medveten om problematiken och kanske upptäcka det tidigare.” - Elisabeth

Kjell förklarar att det går att se symptomen om man är medveten om dem, och berättar vidare att det finns vanliga kännetecken för individer med spelproblem som exempelvis att ta hand om posten och familjens fakturor. Anna bekräftar detta och förklarar att anhöriga skulle kunna bli mer delaktiga gällande fakturor för att få en insyn i familjens ekonomi. Kjell förklarar vidare att ekonomin oftast är den första markören på att det finns ett problem.

“Jag upplever att när jag träffar anhöriga så har dom misstänkt att det finns ett problem men att dom inte har velat se det, samt att de inte riktigt har trott på sin känsla förrän det är för sent.” – Anna

Elisabeth berättar att kommunen som hon är verksam inom inte har marknadsfört sig på något sätt ännu gällande möjlighet till behandling för spelproblem.

“Jag tycker att denna kommun har förutsättningar för att ta emot och erbjuda stöd just nu, men vi har ju sett en stegring av ansökningar som kommit in senaste året och om vi skulle marknadsföra oss så tror jag inte att vi skulle hinna med då inflödet av hjälpsökande individer troligtvis skulle öka ännu mer.” - Elisabeth

Kjell, Muhammed, Mary och Anna belyser att skolmiljöer är också ett ställe som man tidigt kan uppmärksamma ett spelproblem, och att skolorna har en viktig funktion. Kjell redogör sedan för att det går att uppmärksamma spelproblem på arbetsplatserna också om personalen är medveten om hur problematiken uttrycker sig. Muhammed menar att en förebyggande insats skulle kunna vara att begränsa spelreklamen, och även vissa spelformer. Muhammed menar vidare att det framförallt är viktigt att arbeta förebyggande i socioekonomiskt utsatta områden, eftersom forskning visar på att det är vanligare med spelproblem i dessa områden. Muhammeds utsaga är riktig, t.ex. har Folkhälsomyndigheten (2016) visat att antalet problemspelare är cirka 6 % bland individer med låg socioekonomisk status och 4 % bland personer med högre socioekonomisk status i Sverige.

Samtliga respondenter angav att antalet problemspelande individer har ökat avsevärt i deras respektive kommuner under detta år. Birgitta samt Elisabeth berättar vidare att det ökade inflödet av problemspelare inte går att koppla till lagändringen 2018 ännu eftersom det är något som behövs mätas över tid för att kunna uttala sig om det. Birgitta och Elisabeth menar att lagändringen inte har inneburit att deras syn på spelproblem har förändrats. Elisabeth menar istället att arbetssättet och synen har förändrats i och med utbildningar inom området som inneburit att de har specifika metoder att arbeta efter. Kjell förklarar att varken synen eller arbetssättet förändrats nämnvärt, men att det blivit bekräftat i och med lagändringen. Kjell menar att det kommer ny kunskap hela tiden som kan förändra arbetssättet framöver. Men förklarar vidare att grundproblemet, symptomen, yttringarna och konsekvenserna ser likadan ut som det alltid gjort, dock förklarar han att problemen tenderar att vara mer omfattande idag än tidigare. Anna berättar att det varit ett stort inflöde av problemspelare efter lagändringen, och att kommunen tidigare inte erbjudit stöd för individer med spelproblem. Anna förklarar att hon är ensam med att erbjuda spelbehandling i kommunen för tillfället och anser därmed att det behövs fler behandlare inom området om denna utveckling fortsätter. Anna berättar därmed vidare att hennes arbetssätt och syn på spelproblem har förändrats avsevärt i och med lagändringen 2018.

“Jag har nu fått sett hur stort det här verkligen är, hur det har exploderat i och med lagändringen och det hade jag inte kunnat föreställa tidigare, att det skulle kunna bli så stort som det har blivit, och hur fort människor fastnar i spelproblem.” - Anna

Muhammed samt Mary anger att synen inte har förändrats men däremot att arbetssättet har förändrats utifrån att kommunen tidigare inte erbjudit stöd för spelproblem. Mary förklarar vidare på att det har varit ett högt tryck på problemspelare under året och att det finns en risk att det kommer bli överbelastning utifrån att det endast är två behandlare inom kommunen. Mary förklarar att möjligheten till hjälp inom sjukvården varit begränsad tidigare utifrån att det har varit stor belastning på andra mer prioriterade problemområden, men förklarar vidare att det nu utifrån ökat ansvar hos kommunerna kommer innebära att fler kommer få hjälp. Ett socialkonstruktivistiskt perspektiv förklarar att verkligheten konstrueras i samspel mellan olika individer och att vad som anses sjukt eller friskt inte är något statiskt. Ett spelproblem kan således konstrueras till en sjukdom under vissa tidseror, där den sociala acceptansen varierar beroende på interaktionen mellan individer och hur socialpolitiska interventioner prioriteras (Wenneberg, 2010).

Diskussion

Syftet med studien var att undersöka yrkesverksamma praktikers syn på spel om pengar som socialt problem i dagens samhälle. Vidare sätts studiens resultat i relation till teoretiska perspektiv och det aktuella forskningsläget inom det undersökta området. Diskussionsdelen avslutas med en kritisk reflektion av studiens metodansats och upplägg samt förslag till framtida forskning.

Resultaten visar tydligt att spelproblem är svårt att identifiera utifrån att det inte finns några tydliga fysiskt utmärkande drag och att det även är lätt att dölja för omgivningen. Då respondenterna menar att problemspelaren ofta använder sig av lögn för att dölja sitt spelande. Respondenterna förklarar att det som skiljer spelproblem från andra substansberoenden är att spelproblemen inte går att identifiera fysiskt genom lukt, utseende eller verbal kommunikation på samma sätt som med andra substansberoenden. Detta belyser samtliga respondenter som en anledning till att spelproblemen ofta uppmärksammas väldigt sent. Payne (2015) belyser hur social acceptans inom olika områden konstrueras i samspel mellan individer och därmed påverkas kontexten om vad som anses vara normativt och accepterat. En potentiell förklaring till respondenternas

argument är att individer väljer att ljuga om sitt spelande för att uppnå social acceptans och bekräftelse från sin omgivning. Lögnerna, skulderna och andra beteendeeffekter gör att spelproblem orsakar den enskilde och dess omgivning sociala konsekvenser.

Samtliga deltagare är också eniga att spel om pengar är ett socialt problem utifrån att det har en negativ påverkan på den enskilde individen, anhöriga, det omgivande nätverket. Där de vidare belyser att spelproblem har en tydlig påverkan på alla olika nivåer. Det framkommer även att barn tenderar att glömmas bort och att dessa behöver prioriteras mer vid denna typ av problematik. Öquist (2018) beskriver att individer påverkar varandra i samspel, där en problematik i ett system kan en påtaglig inverkan på andra system. Detta innebär att ett spelproblem hos en individ sannolikt påverkar det omgivande nätverket. Mathews och Volberg (2013) redogör för att barn påverkas negativt av en förälders spelproblem där centrala grundläggande behov åsidosätts samt att föräldrarnas normativa förhållningssätt gentemot spel om pengar ökar riskerna till att barnet själv utvecklar spelproblem. Detta indikerar i att barn som lever med en förälder som innehar spelproblem är sannolikt i extra behov av stöd.

De flesta respondenter belyser också vikten av mer förebyggande insatser genom att informera allmänheten om spelproblem och dess kännetecken, då det skulle kunna medföra att anhöriga blir medvetna och därmed sannolikt mer observant på sina nära, som kan leda till att spelproblemen uppmärksammas tidigare. Vidare belyser respondenterna att det skulle vara värdefullt med screening på skolor och arbetsplatser etc. gällande spelproblem. Här menar även Williams et al. (2012) och Dickson-Gillespie et al. (2008) att det behövs mer förebyggande arbete som uppmärksammar allmänheten på varningstecken för riskabelt spelande i form av vanliga symptom och kännetecken, samt de potentiella konsekvenserna som ett frekvent spelande kan innebära. Utifrån respondenternas syn på det förebyggande arbetet samt baserat på tidigare forskning går det att dra en slutsats att det behövs läggas mer resurser på interventioner gällande spel om pengar för att kunna fånga upp individer i ett tidigare skede. Detta hade sannolikt kunna reducera antalet individer med ett omfattande spelproblem.

Samtliga respondenter beskriver även att det ofta fångas upp en samsjuklighet i samband med spelproblem, och att det kan komplicera arbetet med individen utifrån att det då handlar om flera samverkande faktorer som behöver beaktas, där respondenterna främst

lyfter depression, ångest och suicidtankar som förekommande bland individer med spelproblem. Samtliga respondenter belyser också att individer med spelproblem tenderar att ha en mer omfattande psykisk ohälsa jämförelsevis med andra substansberoenden då de beskriver att individer med spelproblem är mer deprimerade, ångestfyllda och suicidala. Detta är i linje med tidigare forskning som påvisar att spelproblem är nära associerat med psykisk ohälsa i form av depression och ångest (Bussu & Detotto, 2015; Karlsson & Håkansson, 2018). Som enligt annan forskning kan innebära en ökad risk för suicid (Karlsson & Håkansson, 2018; Komoto, 2014; Moghaddam et al., 2015; Ronzitti et al., 2017; Tolchard, 2015). Respondenternas reflektioner indikerar i att det är fördelaktigt för yrkesverksamma behandlare inom spel att ha fördjupade kunskaper inom psykisk ohälsa då det ofta finns en samsjuklighet hos en individ med spelproblem.

Samtliga deltagare är eniga om att den aggressiva och spelreklamen påverkar individen negativt utifrån att det skapar triggers och påminnelser, samt att reklamen tenderar att normalisera spel om pengar. Detta styrks av flertalet studier som redogör för att spelreklamen har ett problematiskt inflytande på problemspelande individer i form av oönskade impulser, triggers, frestelser etc. (Binde, 2009; Gainsbury et al., 2016a; Hing et al., 2014b; 2015; Samuelsson et al., 2018). Respondenterna även överens om att reklamen sannolikt ofta är ingången till att börja spela, men även att det kan vara en ingång till att återuppta spelande. Detta bekräftas av tidigare forskning som redogör för att spelbolagens marknadsföring syftar till att locka till sig nya potentiella spelare samt försöka hålla kvar befintliga (Binde, 2014b; Gainsbury et al., 2016b; Hing et al., 2015; McMullan & Kervin, 2012; Sproston et al., 2015). De flesta av respondenterna argumenterar för att marknadsföringen troligtvis inte påverkar individer med omfattande spelproblematik utifrån att individen ständigt tänker på spel ändå, vilket är i linje med Binde (2009). Dock redogör en av deltagarna istället för att det troligtvis är dessa personer som påverkas mest utifrån att de kan se möjligheter att vinna tillbaka pengar vid olika reklamerbjudanden. Respondenterna menar att marknadsföringen har en negativ inverkan på individer då det sannolikt leder till ett mer frekvent spelande, där en del behandlare menar på att den ständigt tillgängliga reklamen kan försvåra behandlingen utifrån att individer ständigt blir påmind av reklamen.

Några respondenter belyser även den ökade tillgängligheten som problematiskt där det enorma utbudet av spelmöjligheter sannolikt resulterar i att fler börjar spela samt att det

bidrar till att det idag går så fort att spela bort stora summor pengar. Detta styrks av Trivedi och Teichert (2018) och Brunelle et al. (2012) och Svensson och Romild (2014) som belyser att spel om pengar är mer tillgängligt än någonsin i form av ökade spelmöjligheter via internet. Annan forskning belyser också att den fortlöpande förbättrade teknologin möjliggör snabbt spelande och mer frekvent spelande (Gainsbury et al., 2014; Tolchard, 2015). Utifrån respondenternas svar i kombination med tidigare forskning går det att se att individer sannolikt påverkas negativt av den aggressiva spelreklamen samt den ökade speltillgängligheten. Resultatet indikerar i att respondenterna menar att spelbolagen bör ta större ansvar och visa hänsyn till potentiella problemspelare i sin marknadsföring eftersom det har en negativ påverkan på individers hälsa, ekonomi och socialt välmående.

Överlag framkommer det att behandlare främst arbetar med KBT och MI som behandlingsmetoder gällande spelproblem, dock går det att se skillnader mellan de fyra olika kommunerna om hur metoderna används i behandlingen. En av kommunerna arbetar endast med gruppbehandling, två andra kommuner arbetar endast med individuella samtal samtidigt som den sista kommunen både arbetar med gruppbehandling samt enskilda samtal. Respondenten som är verksam inom den sistnämnda kommunen framhäver gruppbehandlingen som det mest effektiva tillvägagångssättet. Två av respondenterna från den kommunen som endast har arbetar med gruppbehandling förklarar att det har genererat i positiva effekter och belyser stora fördelar med att arbeta i grupp. Samtidigt som resterande tre respondenter de två kommuner som för tillfället endast erbjuder individbehandling beskriver att de planerar att sätta ihop grupper utifrån att de haft positiva erfarenheter av att arbeta med grupp i andra beroendeeområden. Som Socialstyrelsen (2017) har noterat används både grupp- och individbehandling vid behandling mot spelproblem men att kunskapsunderlaget är bristfälligt. Här menar Öquist (2018) att det finns många fördelar med grupper utifrån ett systemteoretiskt perspektiv, då medverkan i grupp tenderar att ha positiv inverkan på individens förhållningssätt till behandlingen utifrån att gruppen i samspel kan motivera och påverka varandra på ett positivt vis.

Samtliga respondenter är eniga om att KBT och MI är tenderar att vara effektiva behandlingsmetoder för spelproblematik, dock redogör en respondent att den upplever begränsningar gällande alternativ av andra metoder samtidigt som flera andra belyser att de önskar mer forskning kring de befintliga metodernas effektivitet. Här redogör forskning för att KBT samt MI anses att vara effektiva behandlingsmetoder för individer med

spelproblem (Binde, 2014a; Maynard et al., 2018; McIntosh et al., 2016; Petry et al., 2017). Men när det handlar om att se signifikanta resultat över tid finns det begränsad forskning kring metoderna (Carlbring et al., 2010; Maynard et al., 2018; Petry et al., 2017; SBU, 2016). Utifrån resultatet går det att tolka KBT och MI som fungerande metoder inom spelbehandling, men att det finns bristande forskning som styrker metoderna på längre sikt samt begränsad kunskap kring alternativa och- eller kompletterande metoder inom området.

Angående lagändringen 2018 går det att identifiera att den varken har påverkat respondenternas syn eller arbetssätt i de kommunerna som har arbetat med problematiken tidigare, däremot går det att se att lagändringen har påverkat kommunerna som inte har arbetat med problematiken tidigare både gällande deras arbetssätt men även utifrån deras syn på problematiken. Det framkommer att samtliga respondenter beskrivit att inflödet av problemspelande individer har ökat avsevärt i deras respektive kommuner under året. Detta tyder på att lagändringen 2018 har medfört positiva effekter utifrån att fler individer tenderar att söka hjälp samt att fler numera blir erbjuden adekvat stöd för sitt problemspelande. En del respondenter att de ännu inte har marknadsfört sig angående möjligheterna för spelbehandling inom kommunen. Det går således att härleda en spekulation i att om kommunerna skulle marknadsföra sin behandling mer frekvent skulle inflödet troligtvis öka ytterligare. Vi har även under studiens genomförande uppmärksammat att det finns ett begränsat antal behandlare som har möjlighet att ta emot och erbjuda spelbehandling inom respektive kommun. Detta leder till en slutsats att det finns behov av fler yrkesverksamma behandlare med inriktning på spelproblem. Detta är även något som respondenterna belyser då samtliga beskriver att problematiken inom området sannolikt kommer växa, och därmed även inflödet av hjälpsökande individer.

Metoddiskussion

Genom metodvalet av en kvalitativ ansats i kombination med semistrukturerad intervju möjliggjordes studiens huvudsakliga syfte som grundade sig i att undersöka yrkesverksamma behandlares subjektiva syn på problematiken, vilket innebär att vi inte har upplevt några begränsningar med den kvalitativa forskningsinriktningen. Vi har dock upplevt en del begränsningar under studiens genomförande, som mestadels grundar sig i den begränsade tidsramen för undersökningen. Tidsbristen innebar att vi inte hade möjlighet att undersöka fler än fyra kommuner samt intervju fler än sex behandlare. Det framkom även vid två av intervjuerna att dessa behandlare var nya inom området, vilket

också påverkade svars kvalitén bland dessa deltagare som därmed inte kunde ge djupgående svar rörande en del frågor. En begränsning med undersökningens urval skulle kunna vara att spel om pengar som socialt problem uppdagats nyligen och att behandlare överlag inte innehar någon längre erfarenhet inom området. Det som däremot styrker valet av en sådan inriktning är att forskning som fokuserar på behandlares syn på spelproblem är extremt bristfälligt.

Förslag till framtida forskning

Sammantaget har studien bidragit till intressanta resultat på ett flertal områden. Genom respondenternas berättelser framkommer vikten av förebyggande arbete samt en önskan av alternativa behandlingsmetoder för de som redan drabbats av spelproblem. Resultaten visar också att behandling i grupp är ett viktigt inslag i behandlingen av personer med spelproblem. När det gäller skillnader och likheter med andra typer av substansberoenden så visar studien att flertalet av de kännetecknande uttrycken hos andra substansmissbrukare också kan ses hos problemspelare. Detsamma gäller för den påverkan spelproblem har på olika nivåer i personens omgivande nätverk, såsom familjesystemet eller i relation till det vidare samhällssystemet. Det framkommer även att det ofta finns en omfattande psykisk ohälsa hos individer som har spelproblem. Studien ger också en insyn i praktikers upplevelser av spelbolagens marknadsföring och tillgänglighet, samt hur lagändringen 2018 har påverkat behandlarna i deras yrkesroll. Det huvudsakliga målet med undersökningen var att finna nya synsätt och perspektiv inom området och att försöka bidra till ett nytänkande för framtida forskningsfokus. Slutsatsen är att det generellt sett behövs mer forskning inom området spelproblem och dess orsaker och uttryck. Men framförallt mer forskning inom förebyggande arbete, dvs. effektiva tillvägagångssätt för att fånga upp problemspelare i ett tidigt skede samt forskning om de befintliga behandlingsmetoderna effektivitet. När det gäller behandling bör sannolikt forskningen vara inriktad mot att undersöka om 12-stepsbehandling, ACT och känsloreglering kan vara lämpliga som komplement till KBT och MI. Om så skulle vara, kan detta möjliggöra mer individanpassad behandling. Det är även önskvärt med framtida forskning som kritiskt granskar den aggressiva spelreklamens utformning inom media för att se vilka effekter detta kan ha på människors spelvanor rent allmänt men också dess betydelse för personer som redan drabbats av spelproblem.

Referenslista

Abarbanel, B., Gainsbury, S. M., King, D., Hing, N., & Delfabbro, P. H. (2016). Gambling games on social platforms: How do advertisements for social casino games target young adults? Policy & Internet, Advance online publication. Hämtad 2018-12-10 från https://www.researchgate.net/publication/308668354_Gambling_Games_on_Social_Platforms_How_Do_Advertisements_for_Social_Casino_Games_Target_Young_Adults_Social_Casino_Advertising_and_Young_Adults

Abrahamsson, E. & Berglund, G. (2013). *Psykoterapins förnyare: samtal om systemiskt förändringsarbete*. (2. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Barnard, M., Kerr, J., Kinsella, R., Orford, J., Reith, G., & Wardle, H. (2014). Exploring the relationship between gambling, debt and financial management in Britain. *International Gambling Studies*, 14(1), 82-95.

doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/14459795.2013.842606>

Bell, J. & Waters, S. (2014). *Doing your research project: a guide for first-time researchers*. (6 rev. ed.) Milton Keynes: Open University Press.

Berger, P.L., Luckmann, T. & Olsson, S. (2011). *Kunskapssociologi: hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*. (3. uppl.) Stockholm: Wahlström & Widstrand.

Binde, P. (2014a). Gambling in Sweden: The cultural and socio-political context. *Addiction*, 109(2), 193-198. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1111/add.12103>

Binde, P. (2014b). *Gambling advertising: A critical research review*. London: The Responsible Gambling Trust.

Binde, P. (2009). Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 541-554. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11469-008-9186-9>

Binde, P. (2007). *Spelreklam och spelberoende: en intervjustudie*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.

Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(2), 364-370. <https://search-proquest-com.proxybib.miun.se/socialsciences/docview/922753951/abstract/B12CF82FD3704D4BPQ/1?accountid=12495>

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

Bussu, A., & Detotto, C. (2015). The bidirectional relationship between gambling and addictive substances. *International Gambling Studies*, 15(2), 285-308.
doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/14459795.2015.1042493>

Carlbring, P., Jonsson, J., Josephson, H., & Forsberg, L. (2010). Motivational Interviewing Versus Cognitive Behavioral Group Therapy in the Treatment of Problem and Pathological Gambling: A Randomized Controlled Trial. *Cognitive Behaviour Therapy*, 39(2), 92-103.
DOI: 10.1080/16506070903190245

Creswell, J.W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (Fourth edition, international student edition.)

Derevensky, J. L., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-009-9211-7>

Dickson-Gillespie, L., Rugle, L., Rosenthal, R., & Fong, T. (2008). Preventing the incidence and harm of gambling problems. *The Journal of Primary Prevention*, 29(1), 37-55. doi: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s10935-008-0126-z>

Folkhälsomyndigheten. (2018a). Närstående. Hämtad 2018-12-10 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/narstaende/>

Folkhälsomyndigheten (2018b). Spelreklam och marknadsföring. Hämtad 2018-11-24 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/spelreklam-och-marknadsforing/>

Folkhälsomyndigheten. (2018c). Ny statistik om riskabelt spelande. Hämtad 2018-12-10 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/nyhetsarkiv/2018/ny-statistik-om-riskabelt-spelande/?fbclid=IwAR152VrmaX1OwZfNcuVOeUUla6NTyASXqg-cEm8DNrPeUixKpHMeKF4cQcs>

Folkhälsomyndigheten (2017). Leder spelreklam till spelproblem? Hämtad 2018-12-01 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/26dcf6836b784059a51d97289edd7be0/leder-spelreklam-spelproblem-webb.pdf>

Folkhälsomyndigheten (2016). Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009. Huvudresultat från Swelogs befolkningsstudie. Hämtad 2018-12-07 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/f097a1d6520f4c3f902d5bc71ab0da9a/r2010-23-spel-om-pengar-o-spelproblem.pdf>

Folkhälsomyndigheten (2011). Perspektiv på spelande och spelproblem. Hämtad 2018-12-05 från <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/451e627baf974bba99692bb5ee7e7a32/perspektiv-pa-spelande-och-spelproblem.pdf>

Gainsbury, S., Delfabbro, P., King, D., & Hing, N. (2016a). An Exploratory Study of Gambling Operators' Use of Social Media and the Latent Messages Conveyed. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 125-141. DOI: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s10899-015-9525-2>

Gainsbury, S. M., King, D. L., Russell, A. M. T., Delfabbro, P., Derevensky, J., & Hing, N. (2016b). Exposure to and engagement with gambling marketing in social media: Reported impacts on moderate- risk and problem gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 270-276. doi: 10.1037/adb0000156

Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. I., & Blaszczynski, A. (2014). The prevalence and determinants of problem gambling in Australia: Assessing the impact of interactive gambling and new technologies. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(3), 769-779. <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/a0036207>

Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(2), 170-179. <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/0893-164X.18.2.170>

Heiskanen, M. (2017). Is it all about money? A qualitative analysis of problem gamblers' conceptualisations of money. *NAT Nordisk Alkohol & Narkotikatidskrift*, 34(5), 362-374. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1177/1455072517718455>

Hibberd, F. (2005). *Unfolding Social Constructionism*. New York: Springer.

Hing, N., M. Lamont, P. Vitartas & E. Fink. (2015). Sports-embedded gambling promotions: A study of exposure, sports betting intention and problem gambling amongst adults *International Journal of Mental Health and Addiction* 13(1), 115-135. DOI: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11469-014-9519-9>

Hing, N., Breen, H., Gordon, A., & Russell, A. (2014a). Gambling among indigenous men and problem gambling risk factors: An Australian study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(4), 491-508. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11469-014-9480-7>

Hing, N., L. Cherney, A. Blaszczynski, S.M. Gainsbury & D.I. Lubman. (2014b). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies* 14(3), 394-409. DOI: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/14459795.2014.903989>

Horch, J., & Hodgins, D. (2013). Stereotypes of problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 28, 1-19. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.4309/jgi.2013.28.10>

Hytönen, K., Baltussen, G., van, d. A., Klucharev, V., Sanfey, A. G., & Smidts, A. (2014). Path dependence in risky choice: Affective and deliberative processes in brain and behavior. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 107, 566-581. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1016/j.jebo.2014.01.016>

Komoto, Y. (2014). Factors associated with suicide and bankruptcy in Japanese pathological gamblers. *International Journal of Mental Health Addiction*, 12(5), 600–606. doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-014-9492-3>

Langemar, P. (2008). *Kvalitativ forskningsmetod i psykologi: att låta en värld öppna sig*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.

Lee, Y.-K. & C.-T. Chang. 2008. A social landslide: Social inequalities of lottery advertising in Taiwan. *Social Behavior and Personality* 36(10), 1423-1438. <http://proxybib.miun.se/login?url=https://search-proquest-com.proxybib.miun.se/docview/61716272?accountid=12495>

Levin, C. (2008). Att undersöka det sociala: några ingångar. I A. Meeuwisse., H. Swärd., R. Eliasson-Lappalainen., & K. Jacobsson (red), *Forskningsmetodik för socialvetare*. (s. 32-40) (1. utg.) Stockholm: Natur & kultur.

Lock, Andrew, & Strong, Tom. (2010). *Social Constructionism*. Cambridge University Press - M.U.A.

Malterud, K. (2001). Qualitative research: standards, challenges, and guidelines. *The lancet*, 358(9280), 483 – 488. doi:10.1016/S0140-6736(01)05627-6

Mannheimer, K. (2005) Några perspektiv på utvärdering av sociala program. I S. Larsson., J. Lilja., & K. Mannheimer (red), *Forskningsmetoder i socialt arbete* (s. 381-401). Lund: Studentlitteratur.

Mathews, M., & Volberg, R. (2013). Impact of problem gambling on financial, emotional and social well-being of singaporean families. *International Gambling Studies*, 13(1), 127-140. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/14459795.2012.731422>

Maynard, B. R., Wilson, A. N., Labuziński, E., & Whiting, S. W. (2018). Mindfulness-based approaches in the treatment of disordered gambling: A systematic review and meta-analysis. *Research on Social Work Practice*, 28(3), 348-362. Hämtad 2018-11-24 från <http://proxybib.miun.se/login?url=https://search-proquest-com.proxybib.miun.se/docview/2024001667?accountid=12495>

McIntosh, C. C., Crino, R. D., & O'Neill, K. (2016). Treating problem gambling samples with cognitive behavioural therapy and mindfulness-based interventions: A clinical trial. *Journal of Gambling Studies*, 32(4), 1305-1325. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s10899-016-9602-1>

Meeuwisse, A., Swärd, H., Eliasson-Lappalainen, R. & Jacobsson, K. (2008). Socialvetenskapliga forskningstraditioner: en introduktion. I A. Meeuwisse., H. Swärd., R. Eliasson-Lappalainen., & K. Jacobsson (red), *Forskningsmetodik för socialvetare*. (s. 17-31) (1. utg.) Stockholm: Natur & kultur

McMullan, J. L., & Kervin, M. (2012). Selling internet gambling: Advertising, new media and the content of poker promotion. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(5), 622-645. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11469-011-9336-3>

Moghaddam, J. F., Yoon, G., Dickerson, D. L., Kim, S. W., & Westermeyer, J. (2015). Suicidal ideation and suicide attempts in five groups with different severities of gambling: Findings from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *The American Journal on Addictions*, 24(4), 292-298. doi:<https://doi.org/10.1111/ajad.12197>

Papineau, É., F. Lemétayer, A. Diogo, B. Biron & J.-F. Biron. (2015). Lottery marketing in Québec and social deprivation: Excessive exposure, insufficient protection? *International Gambling Studies* 15(1), 88-107. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.1000355>

Payne, M. (2015). *Modern teoribildning i socialt arbete*. (3., svenska utg.) Stockholm: Natur & kultur.

Petry, N. M., Ginley, M. K., & Rash, C. J. (2017). A systematic review of treatments for problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, *31*(8), 951-961.
doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/adb0000290>

Prop. 2016/17:85. Samverkan om vård, stöd och behandling mot spelmissbruk. Tillgänglig.
https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/proposition/samverkan-om-var-d-stod-och-behandling-mot_H40385/html

Riley, B. (2014). Experiential avoidance mediates the association between thought suppression and mindfulness with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, *30*(1), 163-171. doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s10899-012-9342->

Ronzitti, S., Soldini, E., Smith, N., Potenza, M. N., Clerici, M., & Bowden-Jones, H. (2017). Current suicidal ideation in treatment-seeking individuals in the United Kingdom with gambling problems. *Addictive Behaviors*, *74*, 33–40.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.05.032>

Samuelsson, E., Sundqvist, K., & Binde, P. (2018) Configurations of gambling change and harm: qualitative findings from the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs), *Addiction Research & Theory*, *26*:6, 514-524, DOI: [10.1080/16066359.2018.1448390](https://doi.org/10.1080/16066359.2018.1448390)

Socialstyrelsen. (2017). Behandling av spelmissbruk och spelberoende: Kunskapsstöd med nationella rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten. Hämtad 2018-11-14 från <https://www.socialstyrelsen.se/Lists/Artikelkatalog/Attachments/20774/2017-12-20.pdf>

Socialdepartementet (2015). Förebyggande och behandling av spelmissbruk. (Ds 2015:48) Stockholm: Fritze

Sproston, K., C. Hanley, K. Brook, N. Hing & S. Gainsbury. (2015). *Marketing of Sports Betting and Racing*. Melbourne: Gambling Research Australia. Hämtad 2018-11-29 från https://www.gamblingresearch.org.au/sites/default/files/embridge_cache/emshare/original/public/2016/09/74/bb765bd30/gramarketingofsbandrb.pdf

Skau, G.M. (2018). *Mellan makt och hjälp: om det flertydiga förhållandet mellan klient och hjälpare*. (Uppl. 4). Stockholm: Liber.

Svensson, J., & Romild, U. (2014). Problem gambling features and gendered gambling domains amongst regular gamblers in a swedish population-based study. *Sex Roles*, 70(5-6), 240-254. doi: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11199-014-0354-z>

Tolchard, B. (2015). The impact of gambling on rural communities worldwide: A narrative literature review. *Journal of Rural Mental Health*, 39(2), 90-107. <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/rmh0000030>

Trivedi, R. H., & Teichert, T. (2018). Attitudes, beliefs and impulsivity in online gambling addiction. *International Gambling Studies*, 18:2, 327-342, doi:<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/14459795.2018.1466188>

Vetenskapsrådet. (2017). *God forskningssed*. Hämtad 2018-12-05 från <https://publikationer.vr.se/produkt/god-forskningssed/>

Wenneberg, S.B. (2010). *Socialkonstruktivism: positioner, problem och perspektiv*. (2. uppl.) Malmö: Liber.

Wickwire, E., Whelan, J., Meyers, A., & Maisto, Stephen A. (2010). Outcome Expectancies and Gambling Behavior Among Urban Adolescents. *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(1), 75-88. https://mitt-primo.hosted.exlibrisgroup.com/primo-explore/fulldisplay?docid=TN_apa_articles10.1037/a0017505&context=PC&vid=MIUN&search_scope=all&tab=default_tab&lang=sv_SE

Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Hämtad 2018-11-25 från <https://opus.uleth.ca/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf>

Öquist, O. (2018). Systemteori i praktiken: *konsten att lösa problem och nå resultat*. (Fjärde upplagan). Stockholm: Gothia Fortbildning.

Bilaga 1

Informationsbrev till deltagare

Titel: Spelproblem; yrkesverksamma behandlares syn på spel om pengar som socialt problem i dagens samhälle.

Hej!

Vi är två socionomstudenter som studerar på Mittuniversitetet i Östersund och ska genomföra en Kandidatuppsats 15 HP under höstterminen 2018. Våra namn är Johan Andersson och Sebastian Frid. Detta informationsbrev skickas ut till dig som har varit i kontakt med oss om att eventuellt delta i vår studie. Anledningen till varför vi har valt att fråga om just din medverkan är utifrån att du besitter viktiga kunskaper inom det område vi har valt att fördjupa oss inom. Ditt deltagande i studien kommer att möjliggöra genomförandet av studien och sannolikt ge intressanta diskussioner och resultat.

Syftet med undersökningen är att undersöka yrkesverksammas syn avseende spelproblem som socialt problem, och om synen förändrats sedan lagändringen januari 2018. Målet med studien är att använda professionella behandlares diskussioner för att identifiera eventuella brister eller styrkor i det praktiska sociala arbetet gällande spelproblem. Urvalet är strategiskt/målinriktat utifrån att vi specifikt valt just dig som deltagare, då ni besitter professionell kompetens inom området. Ni som deltar i vår studie kommer intervjuas på respektive arbetsplats under vecka 48-49. Intervjuerna kommer att vara av semistrukturerad karaktär och fokusera på olika temaområden kopplade till studiens syfte och frågeställningar. Övergripande temaområden kommer att skickas ut till deltagare i förväg. Tidsåtgången för intervjuerna kommer att vara högst 1 timme vid ett enstaka tillfälle. Samtalen kommer att spelas in via diktafon/mobiltelefon med syfte till att öka kvalitén på intervjun samt underlätta transkriberingen av materialet.

Studien genomförs i enighet med Vetenskapsrådets forskningsetiska riktlinjer. Det vill säga att deltagande är frivilligt och under tiden för intervjuerna finnas möjlighet att avbryta sin medverkan. Det innebär även att ingen information eller uppgifter av personlig karaktär kommer att kunna härledas till dig som deltagare. Allt material kommer att hanteras med största konfidentialitet och med respekt för varje deltagares integritet. Den information som framkommer av intervjuerna kommer endast att användas för denna studie och ingenting annat. Den information som samlas in kommer att ligga till grund för ett examensarbete hösten 2018. Vid intresse skickar vi naturligtvis, den sammanställda studien dvs. uppsatsen till er.

Du kan nå oss via mail eller telefon för att bekräfta att du vill delta samt för eventuella frågor eller funderingar.

Bilaga 2

Intervjuguide

1. Upplever du som behandlare att det finns tillräckligt med stöd och insatser för problemspelande individer i form av professionell hjälp i Kommunen?
2. Hur viktigt är det förebyggande arbetet gällande spel om pengar? Finns det något specifikt förebyggande arbete som kan användas riktat till att förebygga spelproblematik i allmänhet?
3. Upplever du att din syn eller ditt arbetssätt har förändrats i och med lagändringen som infördes januari 2018?
4. Det framkommer inom forskning att det troligtvis finns ett mörkertal av individer som har spelproblem. *Fråga:* Delar du den teorin? Och i sådant fall, hur anser du att man på ett effektivt sätt skulle kunna arbeta för att fånga upp och nå fram till dessa individer?
5. Anser du att kriterierna i DSM-5 skulle kunna vara färre för att klassas som spelberoende? Finns det kriterier utmärker sig bland klienterna du träffar som behandlare?
6. Vilka för- respektive nackdelar kan identifieras med att spelberoende finns som diagnos i arbetet med individer?
7. Upplever du att spelproblem skiljer sig respektive liknar andra beroendeformer? Vad är det som specifikt utmärker spelproblematik hos en individ?
8. Hur skulle du definiera ett socialt problem kortfattat? På vilket sätt anser du att problemspelande uttrycker sig som ett socialt problem?
9. Upplever du som behandlare begränsningar i ditt praktiska arbete gällande metodalternativ? Har du erfarenheter om någon annan inriktning som kan användas som behandlingsmetod?
10. Hur upplever du som behandlare det aktuella kunskapsläget inom spelforskning? Vilken inriktning tycker du att framtida forskning ska ha för att bidra till utveckling inom området?
11. Hur håller ni er uppdaterade kring forskning? genom utbildningar i arbetet, eller via eget intresse?
12. Upplever du som behandlare att klienter påverkas av spelbolagens aggressiva marknadsföring och komplicerar det ert arbete?
13. Finns det något du vill tillägga?