



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INSTITUTIONEN FÖR SOCIALT ARBETE

Spelberoende – Vad står på spel?

En kvalitativ studie om människors livsberättelse ur ett narrativt perspektiv i Las Vegas.

SQ4562, Vetenskapligt arbete i socialt arbete, 15hp
Scientific Work in Social Work, 15 higher education credits
Kandidatnivå
Termin 6, HT 2014
Författare: Natalie Ibrahim och Rubina Banfield
Handledare: Monica Andersson Bäck

Abstrakt

Titel: Spelberoende - Vad står på spel?

Författare: Natalie Ibrahim och Rubina Banfield

Nyckelord: Spelberoende, livsberättelse, narrativ, Las Vegas.

Denna uppsats är en kvalitativ studie som hade i syfte att skildra och analysera hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut. Som ett resultat från detta kunde vi även fastställa några faktorer som kan leda till ett spelberoende. Empirin består av fem intervjuer med personer som är i behandling i Problem Gambling Center (PGC) i Las Vegas. Vi valde att analysera livsberättelserna genom en narrativ analysmetod och valde därefter att tematisera livsberättelserna. I vår studie har vi kunnat identifiera att PGC utgår från ett sjukdomsperspektiv vilket bland annat ger en förklaring till spelberoende som sedan gör det lättare att kunna behandla människor med problematiken. Vi ser dock att det finns andra bakomliggande faktorer som inte kan förklaras med enbart en förklaringsmodell. Vi har därför använt oss utav det behavioristiska perspektivet och kompletterat vidare med den kognitiva teorin, social konstruktivistiska samt den biologiska teorin. Att vi har använt oss av ett flertal teorier har varit oundvikligt då spelberoende står i en individuell process till den enskilde. En viktig slutsats i vår studie är att livsberättelser kan se ut på olika sätt. Det finns även skillnader i vilka bakomliggande faktorer som bidrar till varför man börjar spela. Vi kunde dock se likheter i det fortsatta spelandet då alla våra intervjupersoner beskrev att de fortsatte att spela för att känna avdomnad och för att kunna fly från sina känslor. En annan skillnad vi såg var vändpunkterna i deras livsberättelser då det kunde bero på en specifik händelse eller att man helt enkelt stod vid ett vägskäl. Likheten var dock att alla våra intervjupersoner hade ställts inför ett ultimatum på ett eller annat sätt. Ett exempel på ett sådant ultimatum som vi har synliggjort i arbetet är att en person kan stå inför valet att antingen att rädda sitt liv genom att faktiskt söka behandling för sitt beroende eller att se självmord som en lösning ur beroendet.

Abstract

Title: Gambling disorder – What is at stake?

Authors: Natalie Ibrahim and Rubina Banfield

Keywords: Gambling disorder, life story, narrative, Las Vegas.

This is a qualitative study and the aim was to describe and to analyze how a life course in a compulsive gamblers life could look like. As a result from this, we have also been able to determine some factors that can develop a gambling disorder. The data consists of five interviews with people who are in treatment in Problem Gambling Center (PGC) in Las Vegas. We chose to analyze the life stories through a narrative analysis method and then decided to thematize the life stories. In our study we have been able to identify that PGC proceeds from a disease perspective, which provides an explanation for gambling addiction which we think then makes it easier to treat people with gambling problems. However, we see that there are other underlying factors that cannot be explained with only one theory. We have therefore used the behaviourists' perspective and supplemented further with the cognitive theory, social constructivist and the biological theory. The reason why we have used several theories have been unavoidable through the fact that gambling is an individual process to the individual human being. An important conclusion in our study is that we have come to the conclusion that life stories can be remarked in various ways. There are also differences in which underlying factors that contribute to why people start gambling. However, we could see similarities in the continued gambling when all of our interviewees stated that they continued to gamble to feel numbness and in order to be able to escape from their emotions. Another difference we saw was the turning points in their life stories and that it could depend on a specific event or simply that they stood at a crossroad. The similarity, however, was that all of our interviewees had been faced with an ultimatum in one way or another. An example of such ultimatum that we've made visible in this work is that a person can face the choice of either their life by actually seeking treatment for the addiction or to consider suicide as a solution to the addiction.

Innehållsförteckning

| | |
|--|----|
| 1. Inledning..... | 7 |
| 1.1 Spel och spelberoende | 7 |
| 1.2 Las Vegas | 8 |
| 1.3 Organisationen PGC..... | 8 |
| 1.4 GA-mötet | 9 |
| 1.5 Problemformulering | 10 |
| 1.6 Syfte och frågeställningar | 10 |
| 1.7 Livslopp | 10 |
| 2. Tidigare forskning om spelberoende..... | 10 |
| 2.1 Forskning i korthet om spelberoende..... | 10 |
| 2.2 Det sociala nätverket och miljöns betydelse för en spelberoendes debut | 11 |
| 2.3 Teori om vändpunkter i spelberoende | 12 |
| 2.4 Spelberoendes spelkarriär..... | 13 |
| 3. Metod | 14 |
| 3.1 Uppsatsförberedelser | 14 |
| 3.2 Förförståelse och utveckling av syfte..... | 14 |
| 3.3 Metodval..... | 15 |
| 3.4 Intervjugenomförande..... | 16 |
| 3.5 Analysmetod..... | 17 |
| 3.6 Metoddiskussion | 18 |
| 3.7 Tillförlitlighet och äkthet | 20 |
| 3.8 Urval och begränsningar | 21 |
| 3.9 Etiska överväganden..... | 22 |
| 4. Teori | 22 |
| 4.1 Behaviorismen | 22 |
| 4.1.1 Modellinläring | 23 |
| 4.1.2 Operant betingning | 23 |
| 4.1.3 Skinnerboxen | 23 |

| | |
|--|----|
| 4.2 Det kognitiva perspektivet | 23 |
| 4.2.1 Copingstrategi..... | 24 |
| 4.2.2 Motivation..... | 24 |
| 4.3 Social konstruktionism..... | 24 |
| 4.4 Biologisk teori | 25 |
| 4.4.1 Hunters föreläsning | 25 |
| 5. Vår miljöbeskrivning | 26 |
| 6. Resultat och Analys..... | 26 |
| 6.1 Presentation av intervjupersoner | 27 |
| 6.2 Brandons livsberättelse | 27 |
| 6.3 Analys av första mötet med spelen | 30 |
| 6.4 Analys kring det fortsatta spelandet..... | 34 |
| 6.5 Analys av spelberoendes vändpunkter | 40 |
| 7. Avslutande diskussioner | 42 |
| Referenser | 46 |
| Bilagor | 49 |
| Bilaga 1: Intervjuguide..... | 49 |
| Bilaga 2: The 12-steps of Gamblers Anonymous. | 50 |
| Bilaga 3: DSM-5 kriterier för spelberoende..... | 51 |

Förord

Vi vill särskilt tacka våra intervjupersoner på PGC som ställde upp på intervju och som har gjort det möjligt för oss att fullfölja vår studie. Vi vill också tacka Per Binde som har gett oss tips och idéer på tidigare forskning och litteratur. Ett stort tack till vår handledare Monica Andersson-Bäck som handledde oss och tog oss vidare i vårt arbete. Dina kommentarer har varit betydelsefulla.

Ett extra stort tack till varandra för vårt engagemang, tålamod, intresse samt samarbetsförmåga som har gjort det möjligt för oss att skriva vår kandidatuppsats.

1. Inledning

1.1 Spel och spelberoende

I västvärlden uppfattas spelberoende som ett psykiskt problem eller en sjukdom (SOU 2008:124). Uppfattningen är att denne är av samma art som beroenden (som exempelvis alkoholism) och som impuls kontrollstörningar. Det okontrollerade spelandet medför att individen har väldigt svårt att sluta spela trots att individen har insikt om spelandets negativa följder. För att en person skall diagnostiseras med ett spelberoende (gambling disorder) skall den enskilde ha minst fyra av de nio kriterier (se bilaga 3) som finns angivna i DSM-5 (DSM-5 Diagnostic Criteria for gambling disorder, 2013) under en årsperiod.

Vi valde att definiera begreppet spelberoende utifrån ovanstående kriterier. Det är även på samma sätt som Problem Gambling Center (PGC) betraktar spelberoende och det stämmer även överens med Binde (2013) som förklarar att spelberoende är en allvarlig form av spelproblem. Binde menar att spelberoende är en psykiatrisk diagnos och enligt DSM definieras spelberoende av samma slag som alkohol- och narkotikaberoende. Binde förklarar att spelandet är dominerande i personens liv och att detta medför negativa konsekvenser för den enskilde. De negativa följderna kan yttra sig i form av ekonomiska förluster, fördärv av socialt liv, stark psykisk stress, skuldsättning samt oförmåga att sköta arbete och/eller studier.

Vi har valt att definiera spel utifrån att det handlar om spel om pengar och Nilsson (2005) menar att det då skall finnas fem kriterier som skall vara uppfyllda:

1. Det måste vara minst två aktörer som är involverade i aktiviteten och att en av dessa två kan vara en organisation.
2. Att man satsar pengar eller något av värde, på en händelse som skall äga rum.
3. Utgången av händelsen är att denne styrs av slumpen.
4. Den satsning man har gjort skall vara oåterkallelig.
5. Allt deltagande i aktiviteten är frivillig.

Vi har dock låtit spel i vår studie handla om vilken spelform som helst, men att den i sin tur skall handla om spel om pengar. Det kan med det sagt handla om enarmade banditer, poker eller blackjack. Spelformen är inget vi har lagt något större fokus på.

Binde m.fl. (2013) förklarar att lika länge som spel om pengar har existerat, lika länge har spelberoende funnits i människans liv. Spelberoende är en dold problematik i samhället och vi som socionomstudenter anser att spelproblematiken inte har uppmärksamats tillräckligt under socionomprogrammets gång. Det är svårt att identifiera om en person är spelberoende då det inte går att se eller lukta sig till problematiken på samma sätt som man kan se och lukta sig till om en person har ett alkoholmissbruk. Forskning har även visat att en större tillgänglighet av spel leder till mer spelproblem (Binde m.fl., 2013). Det har också visat sig att det är vanligt förekommande med självmordstankar hos personer med ett spelberoende och att självmord är överrepresenterat hos människor med spelberoendeproblematik (Nilsson, 2005). Nilsson (2005) förklarar att orsaken till överrepresentationen kopplar man till att personer med ett spelberoende ideligen lider av allvarliga depressioner på grund av sitt spelande. Tankarna kring ett självmord blir som ett alternativ ur personens elände och även en lösning på de problem som uppstått i personens liv.

Mot denna bakgrund blev vi inför vår C-uppsats nyfikna på detta ämne och tog oss till Las Vegas, där spel är stadens största inkomstkälla. Tillgängligheten till spel finns runtom i hela Las Vegas och befolkningen kan i stora drag spela var som helst. Men trots det faktum att Las Vegas erbjuder ett stort utbud av spel, erbjuder staden således även ett motsvarande stort utbud av behandling. Vi valde därmed att besöka Problem Gambling Center (PGC) som är ett behandlingscentrum för människor med spelberoendeproblematik.

1.2 Las Vegas

Las Vegas ligger beläget i öknen, i delstaten Nevada i västra USA och är Nevadas största stad. Det bor drygt 550,000 människor i Las Vegas. Staden grundades i början av 1900-talet och är idag USAs snabbast växande stad. År 2007 besöktes staden av över 39 miljoner turister, vilket gör Las Vegas till en av världens mest besökta städer. Stadens största inkomstkälla är just turismen och spelandet (<http://www.vegas.nu/ovrigt/fakta>).

Las Vegas har kallats för "Sin City" på grund av att det förekom en legaliserad spelverksamhet, en tillgänglighet till droger samt att det fanns ett flertal nattklubbar. Las Vegas Strip är där de stora hotellen är belägna och dit kommer även människor från hela världen för att spela och uppleva kulturen som finns där. De vanligaste spelen som finns på The Strip är Blackjack, Roulette och slotmachines (enarmade banditer). Det finns över 200,000 enarmade banditer i Las Vegas (<http://www.usafakta.se/lasvegas.php>).

1.3 Organisationen PGC

Robert Hunter är grundare till Problem Gambling Center i Las Vegas och han arbetar där som både psykolog och föreläsare. PGC är en icke vinstdrivande organisation som enbart drivs av donationer. Många av dessa kommer från kasinon som upplever ett stort ansvar för de människor som har fastnat i ett spelberoende. Personalen på organisationen förklarar att de inte hyser något agg eller liknande mot kasinon utan att de hellre väljer att samarbeta med dem. PGC är unik med sitt koncept då det inte finns någon liknande organisation i Las Vegas. Det är också därav många länder som har använt PGC som en modell och tillämpat deras behandlingsprogram för spelberoendeproblematik (<http://www.gamblingproblems.com/about-pgc1.html>).

Organisationen PGC håller i olika former av GA-möten (öppna, slutna m.m.) och de arbetar även parallellt med kognitiv beteendeterapi (KBT). GA är en förkortning på "Gamblers Anonymous" vilket är en rörelse som uppstod i USA på 1950-talet under samma period som Anonyma Alkoholister (AA) (Binde, 2012). Det finns stöd i tidigare forskning som säger att GA tillsammans med KBT har en relativt god effekt på återhämtning (ibid.). Likt GA och AA, delar även PGC med sig av viktiga gemensamma åsikter om bland annat idealet för avhållsamhet och har även liknande vägledande principer för återhämtning, det vill säga tolvstegsprogrammet (ibid.). Tolvstegsprogrammet är ett återhämtningsprogram som individer med spelberoende på PGC går på för att lära sig att avhålla sig från spel. Under de sex veckor som deltagarna går sitt program på PGC, blir de tilldelade ett häfte där de under de sex veckorna skall klara av de tolv stegen. De tolv stegen ger en ram för en livstid av återhämtning (Melnik, 2012). Se bilaga 2.

När en person med en spelproblematik kommer som ny till organisationen får personen som sagt påbörja ett program som sträcker sig över en sexveckorsperiod. Under denna period har personen möten fyra gånger i veckan, varav tre timmar per mötestillfälle. Det är även

obligatoriskt att gå på minst två GA-möten i veckan och dessa finns runtom i hela staden. Första gången en person närvarar på ett GA-möte utanför PGC, skall personen framföra en tjugo minuter lång livsberättelse för de andra deltagarna.

Som medlem på PGC skall personen på plats, först och främst klippa alla sina medlemskort till olika spelbolag. Om personen i fråga har konton på olika spelsajter skall medlemskapen omedelbart sägas upp. Som medlem skriver man även upp sig på en telefonlista som de andra medlemmarna står med på och tanken med den är att medlemmarna i gruppen skall ringa två valfria personer varje dag på listan, i syfte av att stärka gemenskapen. En person kan ringa ett samtal för att personen mår dåligt eller för att personen upplever en lust att spela. Man kan också ringa ett samtal om man mår jättebra och enbart vill dela med sig av hur bra man mår. Personalen på PGC förklarade att det har funnits fall då ett telefonsamtal har räddat liv då en del människor har varit på gränsen till att ta livet av sig. Telefonsamtalet de då fick, fungerade motiverande och upplyftande vilket förhindrade ett självmordsförsök.

Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14 oktober) har förklarat att spelberoende är biologiskt betingat och att spelberoende relativt nyligen har blivit klassat som en sjukdom. Han menar att synonymer som skurkar, bedragare och tjuvar tidigare beskrev en person med ett spelberoende. Egenskaper som exempelvis lojalitet, värdighet och kärlek försvinner när en person spelar. Hunter förklarar att det även kan vara en orsak till att en person under sitt beroende kan börja ljuga och stjäla från sina närstående då Hunter menar att behovet upplevs vara viktigare. Detta sjukdomssynsätt finns präglad i organisationskulturen och det är även en förklaringsmodell som våra intervjupersoner bär med sig och som även har präglat våra intervjuer. Vi har även därför valt att benämna våra intervjupersoner i vår studie som spelberoende eftersom att det är så de beskriver sig själva. Vi växlar dock med att beskriva intervjupersonerna som personer som *är* spelberoende och personer som *har* ett spelberoende. Vi är medvetna om att detta kan verka stigmatiserande att en person definieras utifrån ett beroende. Men vi väljer ändå att visa hänsyn till intervjupersonernas personliga beskrivningar.

1.4 GA-mötet

Under mötet fick individerna under behandling gå igenom vad de hette och de började alltid med meningen ”Hi my name is... and I’m a compulsive gambler”. De skulle även berätta när de senast spelade, när de senast var på ett GA-möte samt när de skulle gå på nästa. Följt av det skulle de prata om sitt humör eller sinnestillstånd genom att förklara sina ”highs and lows”. ”Highs” var något de var nöjda med medan ”lows” var något som de var mindre nöjda med den veckan. Något som diskuterades under GA-mötet var att när personerna pratade om sina ”highs”, var det ofta alldagliga saker som att hämta ut sina barns födelseattest, tanka bilen eller gå till tandläkaren osv. Detta var saker de inte tog sig tid till att göra eftersom att spelandet tog upp all fokus. Det kan vi återkoppla till en av DSM 5:s kriterier då de går in på att det råder en upptagenhet runt spelet som spelberoende. Det var en av personerna på det öppna GA-mötet som förklarade att hon tidigare kunde resonera på följande sätt: varför skulle jag ta mig tiden och lägga pengar på tandläkaren när det var tid och pengar jag kunde lägga på att spela istället? Personerna skulle även förklara under mötet hur dagens lust efter spel var.

Efter mötet avslutade gruppen genom att tillsammans ställa sig i ring, hålla varandra i handen och tillsammans be till Gud:

God grant me the serenity to accept the things I cannot change. Courage to change the things I can, and wisdom to know the difference.

1.5 Problemformulering

Av 202 befolkningsstudier i olika länder, har det visat att det genomsnittligen är 2,3 procent av befolkningen som har ett spelproblem (Williams et al. 2012). Volberg (2002) menar att prevalensen av spelberoende i Nevada är 2,7 procent, vilket motsvarar 60 000 problemspelare enbart i Las Vegas (Melnyk, 2012). De negativa konsekvenserna av ett överdrivet spelande är att individen inte bara får ekonomiska problem utan även sociala konsekvenser (Statens folkhälsoinstitut, 2010). Individen kan ha spelat bort familj, vänner, sitt jobb och sin bostad. Spelandet kan även ha orsakat negativa verkningar på hälsan i form av oro, ångest och depression. Därför valde vi att beröra detta problemområde just för att vi inom socialt arbete också borde uppmärksamma en sådan dold problematik i samhället.

Vi sökte efter livsberättelser för att få en fördjupad insikt i spelberoendeproblematiken men kunde inte finna att sådana studier hade gjorts. Vi ville veta mer om ett beroende som inte är lika visuellt och synligt som andra beroenden så som alkohol- eller narkotikaberoende. Det finns mycket forskning rent generellt om beroende och det har även diskuterats i hög grad under socionomprogrammet. Vi har dock inte haft några föreläsningar eller diskuterat runt ämnet spelberoende, vilket också kan vara en spegling av att det faktiskt inte har skrivits så mycket om ämnet. På grund av detta ansåg vi att ett första steg i att öka förståelsen om spelberoende var att ta del av spelberoendes berättelser och därför valde vi att göra en kvalitativ undersökning. Vi formulerade därför följande syfte och frågeställningar:

1.6 Syfte och frågeställningar

Syftet med vår studie är att skildra och analysera hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut. Med hjälp av detta var ytterligare ett syfte att kunna fastställa några faktorer som kan bidra till ett spelberoende.

För att kunna besvara vårt syfte har vi därmed brutit ner det i följande frågeställningar:

- Hur började spelandet?
- Vad bidrog till att de fortsatte sitt spelande?
- Vilken eller vilka vändpunkter bidrog till att de sökte hjälp för sitt spelberoende?

1.7 Livslopp

Vi har utgått utifrån Moen m.fl. (1995) som menar att det är viktigt att förstå människan i sitt sammanhang och samtliga författare lyfter även upp betydelsen att förstå processer över tid under ett livslopp. Författarna visar även hur vissa dramatiska vändpunkter i livet kan ändra ett livslopp (Andersson, 2002). Vi använder detta begrepp för att kunna belysa de tre nedslagen vi har gjort i våra fem intervjupersoners livsberättelser.

2. Tidigare forskning om spelberoende

Vi har i detta kapitel försökt att sammanfatta vad det finns för tidigare forskning som kan relateras till vårt syfte. I detta avsnitt börjar vi med att förklara om spelberoende rent generellt för att sedan komma in på undersökningar som har gjorts. Vi har även i vår studie kunnat bekräfta en del av den tidigare forskningen med hjälp av citat från våra intervjuer.

2.1 Forskning i korthet om spelberoende.

I artikeln ”Spelberoende – Forskning för en hållbar spelpolitik” beskriver Per Binde, Jessika Svensson och Anders Tengström (2013) kort om kunskapsläget inom

spelberoendeproblematiken. Författarna menar att Sverige omfattas av cirka 164 000 människor som har ett spelproblem, som de menar klassificeras som ett folkhälsoproblem. Författarna har utifrån tidigare studier kommit fram till att det är ungefär lika många som börjar med problemspelande, som det är som slutar med problemspelande. Problemspelande är ett begrepp som Folkhälsomyndigheten använder i sina studier vilket innebär att det finns relativt lindriga spelproblem och en förhöjd risk för problem. De menar att problemspelandet sällan upphör på grund av behandling utan att det är en naturlig process.

Binde, Svensson och Tengström (2013) menar även att oberoende av hur många personer som behandlas, är det nästan lika många som faller in på spelproblematiken. I artikeln klarlägger författarna tre kategorier av personer som har mer spelproblem än andra: ungdomar, personer med låg socioekonomisk status (vilket kan handla om att man bor i ett område med lågstatus eller personer som har en låg inkomst) samt utrikesfödda människor. Författarna påpekar också att män har mer spelproblem än kvinnor och en orsak kan vara att män generellt sett spelar oftare. Det har dock visat sig att antalet kvinnor som spelar har ökat.

Binde m.fl. (2013) definierar spelproblem med att individen har en bristande kontroll över spelandets omfattning, i form av pengar och eller i form av tid. De förklarar även att spelandet leder till påtagliga negativa konsekvenser för individen. Ett spelproblem uppstår om spelmönstret upprepar sig och individen då fortsätter att spela trots de negativa följderna. Författarna talar också om att spelproblem kan variera i både milda och allvarliga former. De menar att när vi i Sverige talar om allvarliga former, pratar vi om spelberoende eller spelmani som en psykiatrisk diagnos. Författarna definierar spelproblem (disordered gambling) enligt den amerikanske diagnosmanualen "Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders" som ett beroende (addiction and related disorders).

Författarna menar att efter 1980-talet har spelmarknaden blivit allt mer kommersialiserad genom bland annat reklam. De menar även på att spel i Sverige har blivit allt mer tillgängligt bland annat genom internet, att marknadsföringen har blivit intensivare, samt att antalet spelformer och spel ökar. Författarna menar även på att spelproblem har funnits lika länge som det har funnits spel om pengar. Det var i Nordamerika runt 1980-talet som man började uppfatta överdrivet spelande som en psykiatrisk sjukdom vilket blev ett synsätt som spreds vidare till Europa. I Nordamerika såg man dock att spelproblemet berodde på individen och att denne hade en bristande impulskontroll och i Sverige däremot har man sedan i slutet på 1990-talet betraktat spelproblem utifrån ett folkhälsoperspektiv och uppfattat det i termer som missbruk och beroende (Binde m.fl., 2013).

2.2 Det sociala nätverket och miljöns betydelse för en spelberoendes debut

Gerda Reith och Fiona Dobbie (2012) har i artikeln "Beginning gambling: The role of social networks and environment" sammanställt resultat från en longitudinell kvalitativ studie som är baserad på femtio spelare. Forskarna har i sin studie undersökt bakomliggande faktorer till varför individer börjar spela och har sitt fokus på betydelsen av sociala relationer samt den miljömässiga kontexten i denna process. Forskarna menar att spel är ett fundamentalt socialt beteende som är inbäddat i vissa specifika miljö- och kulturmiljöer. Deras resultat visar på betydelsen av sociala nätverk såsom familj, vänner och kollegor samt geografisk kulturell miljö, social klass, ålder och kön för det initiala mötet med spel. Forskarna menar att individer som börjar spela i tidig ålder i sitt familjenätverk är mer benägna att utveckla problem än de som börjar i senare ålder bland exempelvis vänner och kollegor.

Reith och Dobbie (2012) menar även på att det finns studier som visar på att individer vars föräldrar som spelar på problematiska nivåer, är mer benägna att själva utveckla ett problem i vuxenålder. De har även refererat till annan forskning som har visat på föräldrarnas roll när det gäller att introducera sina barn för spel. De menar att föräldrar kan visa attityder som kan normalisera spelandet och genom deras handlingar (som att ge pengar till spel eller köpa spelbiljetter) kan de aktivt uppmuntra till spel om pengar. Denna form av social inlärning har även belysts i andra kvalitativa studier som har funnit att familjer som normaliserar spel och som betraktar det som något positivt, leder till att föräldrar främjar en miljö som stimulerar lärande av spel. Det verkar ha en betydelse till varför människor utvecklar ett spelberoende (Reith och Dobbie, 2012).

Forskarna refererar även till Becker (1953, 1963) som menar att beteendet har inlärts via interaktion med den sociala miljön och att exempelvis lära sig ett beteende är ett steg mot att bli en missbrukare.

Reith och Dobbie (2012) menar att de två huvudteman som framkom i deras studie var påverkan av miljön och av sociala nätverk. De menar även att de fann sammanhang som gjorde att de utvecklade problemet senare i livet vilket kunde handla om att de införde spel med sin familj. De som exponerades för spel tidigt i åldern menar författarna tillhör de lägre socioekonomiska grupperna medan de individer som exponerades för spel senare i åldern tenderar att tillhöra de högre socioekonomiska grupperna.

Reith och Dobbie (2012) tar upp miljön som ett av de huvudteman som framkom i studien och menar att det handlar om att spel är lättillgängligt. De menar även att spel fungerar som en mötesplats för befolkningen, då spel finns tillgängligt i samhället. Författarna förklarar att deras respondenter har lärt sig att spela genom sitt sociala nätverk och att processen involverar en överföring av spelkunskap, attityder och beteende. Reith och Dobbie refererar till Bourdieu (1984) som beskriver det som ett kulturellt kapital. Kulturellt kapital är enligt Bourdieu produkter av lärande som genereras genom sociala relationer. Författarna menar att de i sin forskning kunde se hur reproduktionen av kunskap eller spelrelaterande ”kulturellt kapital” sker från tidig ålder. Reith och Dobbie menar att detta sker i samband med överföring av kunskap om dess språk, regler och ritualer som involveras i spelandet. De menar att det är nödvändigt att förstå spelet för att kunna delta och att sådan kunskap överförs genom relationer med familj, vänner och kollegor.

Reith och Dobbie menar ävenledes att familjen kan fungera som ett betydande forum för exponering av spel för första gången och att barnen då blir bekanta med spelandet. De menar att ritualer av spel går ”som ett arv” vidare från familjerna till individen i sig.

2.3 Teori om vändpunkter i spelberoende

Patrik Smetana från Lunds universitet (2013) har skrivit en uppsats om spelberoendets vändpunkter: ”The botten is nådd – en kvalitativ studie om spelberoendes vändpunkter”. Syftet med undersökningen var att belysa intervjupersonernas beskrivningar av vändpunkter. Författaren har utifrån en narrativ analysmetod beskrivit hur respondenterna pratar om sitt spelmissbruk och därav undersökt sitt problemområde med följande frågeställningar: *Hur framställer personer med spelberoende vändpunkter? Vilken betydelse har faktorer som anhörigas reaktioner eller ekonomiska förluster för vändpunkten? Vilken typ av professionella interventioner skulle, enligt personer med spelberoende, stötta vändpunkter?*

Smetana har utgått från Fuchs Ebaughs teori om rollutträden och analyserat sina intervjuer med hjälp av fem vändpunkter. *Specifik händelse* ringar in att personen i fråga inser att situationen inte längre är hållbar och måste förändras. Händelserna kan vara mindre signifikanta i sig men innehar en betydande symbolisk innebörd. *Droppen som får bägaren att rinna över* kännetecknas av att en handling är en konsekvens av en etappvis emotionell uppbyggnad. Händelserna i sig kan vara obetydliga men när man lägger ihop summan av händelserna, leder det till beslut om förändring. *Tidsrelaterade faktorer* innebär händelser i livet som personen ansåg vara temporära, exempelvis ett jobberbjudande som individen tyckte var svårt att tacka nej till. *Ursäkter* grundas på en händelse i livet som ger individen en möjlighet att lämna sin roll på ett socialt accepterat sätt. *Antingen/eller-situationer* innebär att individen ställs inför ett val av beslut att antingen bryta sitt beteende eller fortsätta med ett ohållbart beteende. Författaren jämför det med bland annat alkoholister som antingen väljer att ta emot hjälp eller att dö på grund av sitt beroende.

Smetana (2013) hade undersökt vändpunkter utifrån sex intervjuer och kom fram till att de flesta intervjupersoner beskriver en vändpunkt. Författaren beskriver att anhörigas roll är en viktig del i vändpunkten där intervjupersonerna pratar om stöd från anhöriga, som familj och vänner, i sitt spelande på olika sätt. Författaren beskriver också att anhöriga som stöttar spelare, också blir drabbade av spelandet. Författaren tar ävenledes upp ekonomins betydande roll i vändpunkten och menar på att när pengarna för en person har tagit slut, går det inte heller att spela mer. Han menar vidare på att två centrala teman för en spelberoende är dels att få tag på pengar och dels att försöka vinna tillbaka förlusterna. Han menar att ekonomin har en stor roll i vändpunktsprocessen. Författaren lyfter även upp att självhjälpgrupper har en betydande drivkraft i vändpunktsprocessen och han menar även vidare på att det är viktigt att problemet fångas upp så tidigt som möjligt och att anhöriga till spelberoende likaså behöver stötning.

2.4 Spelberoendes spelkarriär

Gerda Reith och Fiona Dobbie (2013) har i denna artikel "Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour" redogjort för resultat av en femårig longitudinell kvalitativ studie av en grupp på femtio problem- samt fritidsspelare. Författarna kom fram till att spelberoende varierar mycket över tid och att man till framtida forskning fokuserar på beteendemönster. Författarna fann förändring i spelbeteende och identifierade fyra olika beteenden: progression, minskning, enhetlighet och icke-linjäritet.

I en studie av Clarke m.fl. (2006) fann man bland annat att de viktigaste faktorerna för att börja spela var sociala, kulturella och miljömässiga faktorer. De menar att personliga skäl som stress och ensamhet var de viktigaste faktorerna för att fortsätta ett spelberoende. De menar även att enkel tillgång till extra pengar var en viktig faktor för övergången från spelare till att bli en problemspelare (Reith och Dobbie, 2013).

Forskarna beskriver även att ett återkommande tema är att använda spelande som en flyktväg, en "escape". Författarna har refererat till (Crockford & El Guebaly, 1998; Shaffer & Korn, 2002) och menar att deras ökade spelande var ett svar på ett stressigt liv samt att de kände ensamhet och depression. En man beskriver i en intervju att han alltid var spänd och på internet när han spelade, kunde han känna sig avslappnad (Reith och Dobbie, 2013:381):

On the internet gambling there was a different feeling: being relaxed - [before] I was always tense. But I was always ... so focused on it [gambling] in a way that it was drowning out my bad memories of work. It

was drowning out my sort of bad personal memories, it was an escape, it was a complete escape route. (Male, 40s)

Ett antal personer som har återhämtat sig från spelande hade gjort det med hjälp av GA och de menar att GA gav en struktur och en logisk grund för ett liv utan spel. GA talar ofta om sig själva som missbrukare och att man aldrig kommer kunna återvända till att bli en kontrollerad spelare. Författarna menar att personer med spelproblematik såg behovet av att ständigt delta i möten för att upprätthålla avhållsamhet. En kvinna från en intervju beskriver mötena som en medicin för hennes sjukdom (Reith och Dobbie, 2013:384):

I do what's good for me and this [attending meetings] is good for me. I take medicines for illnesses and this [gambling] is an illness so this is my medicine. (Female, 30s)

3. Metod

3.1 Uppsatsförberedelser

När vi kom fram till att vi ville fördjupa oss inom spelberoendeproblematiken, valde vi att göra vår studie i Las Vegas. Vi åkte till Las Vegas då vi hade en uppfattning om att spel utgjorde en stor del utav stadens kultur. Vi beslutade oss då för att maila en organisation åt gången, i syfte om att få tag på intervjupersoner och så småningom kom vi i kontakt med Problem Gambling Center i Las Vegas. Innan vi började vår undersökning i Las Vegas, kände båda att vi hade ringa kunskaper om spelberoende och därmed hade vårt syfte och frågeställningar inte ännu fastställts. Vi visste dock att vi ville höra om livsberättelser och hade en uppfattning om att vi utifrån de livsberättelserna skulle kunna formulera ett syfte.

Redan i Sverige började vi att söka efter litteratur på databaserna Gunda och Google med både svenska och engelska nyckelord som: "spelberoende", "spelmissbruk", "spelproblem", "gambling", "problem gambling" och fick fram en del forskning som hade gjorts. Eftersom båda kände sig kunskapsfattiga inom området beslutade vi oss för att ta några dagar för att läsa vad tidigare forskare hade kommit fram till i sina studier. Vi valde ändå att vänta tills vi besökte organisationen i Las Vegas för att klargöra vårt syfte. Vi hade en tro om att vår intervjuguide bestående av öppna frågor skulle kunna härleda oss till att kunna framställa ett klart syfte. Syftet blev dock inte fastställt utan det skedde först efter vår fjärde intervju.

Vi beslutade oss även för att skriva varje del gemensamt och därför tog vi på oss ett lika stort ansvar i delaktigheten när vi genomförde den här studien. Vi arbetade gemensamt med varje del i studien och förde konsekvent diskussioner om möjliga förbättringar och förändringar.

3.2 Förförståelse och utveckling av syfte

När vi inledde studien kände vi båda att vår kunskap kring spelberoende var torftig. Den förståelsen vi hade när vi kom till Las Vegas var att spelberoende kunde likställas med alkohol- och narkotikaberoende. Vi var övertygade om att en person med ett spelberoende hade en osund relation till spel, att personen hade förlorat kontrollen och därmed hade spelandet gått överstyr. En annan faktor vi diskuterade var om det handlade om känslan att satsa, alltså att uppnå en sorts adrenalinkick. Vi hade en uppfattning om att adrenalinkicken triggades utav tanken att individen inte har någon vetskap om hur resultatet skulle se ut, mer än att det antingen skulle blir en vinst eller en förlust.

Vi kunde därmed även ha haft en annan typ av kunskap som vi kanske inte var medvetna om och som vi inte kunde sätta ord för. Polanyi (1966:4) förklarar att ”we should start from the fact that we can know more than we can tell”, alltså att vi vet mer än vad vi kan säga och det i sin tur handlar om tyst kunskap. Vi var alltså medvetna om att den här studien omedvetet kan ha styrts åt ett visst håll. Detta var något vi tillsammans försökte reflektera över då syftet var att försöka hålla oss så objektiva som möjligt genom att inte låta någon kunskap styra oss radikalt åt något håll i utformningen av studien. Vi var även medvetna om att vårt intresseområde och vår nyfikenhet också kan ha präglat intervjuerna, vilket vi hade i åtanke när vi sammanställde intervjuguiden.

En annan faktor som skulle kunna påverka vårt arbete, var vår dåvarande bristfälliga kunskap om spelberoende. Vi var två socionomstudenter med en annan typ av kunskap om beroende som exempelvis alkoholberoende eller drogmisbruk. På de första mötena på PGC blev vi väldigt influerade av vad som sades om spelberoende. Vi kom till mötena likt de spelberoende för att få svar på vad det var som hände med dem och varför de hade en spelproblematik. Med vår bristfälliga kunskap blev vi som två tvättsvampar som sög åt oss all kunskap som kom över oss. Men med denna vetskap visste vi att det som sades, inte heller var den absoluta sanningen och där upplevde vi att litteratur och tidigare forskning kom till stor hjälp för oss. Den ”lilla” kunskap vi hade kunde dock bidra till en lyhördhet och att vi kunde ta till oss all den lärdom vi fick från alla möjliga håll på ett rätt så objektiva sätt. Det gjorde att vi, vid genomförandet av intervjuerna kände att vi var lika präglade av nyfikenhet som kunskap, vilket medförde att vi kunde visa på en annan öppenhet i intervjuerna. Detta kopplar vi till Ahlberg (2004) som lyfter fram att en forskare bör lyssna med öppenhet och att det då är viktigt att en forskare är medveten om sin förförståelse.

Under de fyra första intervjuerna hade vi en intervjuguide (se bilaga 1) som vi utgick ifrån och då hade vi inte heller något klart formulerat syfte. Men när det var dags att intervjua den femte och sista personen, blev vi tvungna till att fastställa det slutliga syftet och frågeställningarna. Den sista intervjun var med Mike som precis hade avslutat sexveckorsprogrammet på PGC. Personalen på PGC tyckte att vi skulle hålla intervjun kortfattad av den anledningen att det fortfarande i det skedet är känsligt att prata om sitt beroende. Då vi skulle hålla intervjun kortfattad i den mån det gick, var det essentiellt att ha syftet och frågeställningarna fastställda. Därför valde vi att empirin från de fyra tidigare intervjuerna skulle få bestämma det slutliga syftet. Då vi endast fokuserade på vårt syfte och våra frågeställningar, resulterade det till att Mikes intervju blev den kortaste vi hade gjort. Orsaken till det är att vi bad Mike att endast berätta om sin livshistoria och då fann vi att vi enbart behövde ställa en kompletterande fråga i form av om han spelade för att vinna.

3.3 Metodval

Vi valde att använda en kvalitativ forskningsmetod, då vi ville få en möjlighet att fördjupa intervjuerna med våra intervjupersoner samt för att få en bredare förståelse om vårt ämne. Bryman (2011) förklarar att en kvalitativ metod är mer inriktad på ord än siffror. Författaren (2011) beskriver i figur 15.1 de viktigaste stegen i en kvalitativ undersökning vilket också stämmer bra överrens med de steg vi tog i vår forskningsprocess. I första steget diskuterade vi fram generella frågeställningar som vi ville ha svar på och utvecklade därmed en intervjuguide på frågor som vi ville ställa. I andra steget valde vi att genomföra intervjuerna på PGC i Las Vegas dit deltagarna kommer för att hantera sina problem. Eftersom att det är en plats där personerna kände sig trygga, tyckte vi även att det var lämpligast att utföra intervjuerna där. Vi genomförde intervjuerna både på kontor och på konferensrum avskilt från

de övriga deltagarna. De personer vi valde som undersökningspersoner valdes genom ett bekvämlighetsurval vilket vi beskriver senare i metoddelen. Tredje steget berör datainsamlingen och vi valde att samla in data genom fem intervjuer för att kunna besvara vårt syfte. Bryman (2011) förklarar att intervjuer är den mest använda metodformen i en kvalitativ forskning. Vi valde att hålla en ostrukturerad intervju som enligt Bryman (2011) innebär att vi hade en lista på frågor som skall beröras, en så kallad intervjuguide men att vi då lät intervjupersonerna ha en stor frihet till att utforma svaren på sitt sätt. Att ha en ostrukturerad intervju innebär att frågorna i intervjuguiden inte nödvändigtvis behöver följa samma ordning utan det enda syftet med det är att de skall besvaras. Bryman förklarar att det även kan tillkomma andra följdfrågor under intervjuernas gång som inte heller står med i intervjuguiden. Vi hade från början bestämt oss för att hålla en semistrukturerad intervju men efter att vi hade läst litteratur, kom vi fram till att vi just hade gjort en ostrukturerad intervju då vi lät våra intervjupersoner berätta fritt om sin livshistoria. Vi hade dock vissa teman i vår intervjuguide som vi ville få besvarade men vi lämnade utrymme för våra intervjupersoner att själva ha makten över sin historia. När det var dags att börja tolka empirin vilket är det fjärde steget, valde vi först att formulera ett syfte. När vi skulle börja tolka vårt material, använde vi oss av en narrativ analysmetod tillsammans med en tematisk analysmetod som vi kommer att redogöra för senare i detta kapitel. Steg fem innebär att begreppsliggöra och teoretisera intervjuerna, vi valde då att redovisa både resultat och analys i samma del vilket vi också kommer att redogöra för senare i studien. Vi har även genom Robert Hunters föreläsning, tillsammans med andra teorier och tidigare forskning försökt att besvara vårt syfte och frågeställningar. Vidare ledde detta oss till det sista och sjätte steget som består av vårt resultat och våra slutsatser. Vi valde i detta steg att redogöra för våra slutsatser i en öppen diskussion om olika aspekter som vi har reflekterat över, under arbetets gång. I detta steg valde vi också att fördjupa vissa aspekter som belystes i resultat- och analysdelen.

3.4 Intervjugenomförande

Innan vi började med intervjuerna hade vi skrivit ner en intervjuguide som vi tänkte utgå ifrån och det var frågor vi ville få besvarade. Vi valde att göra en ostrukturerad intervju som innebär att vi intervjuade en person i taget och där det inte heller spelade någon roll vilken ordning vi tog frågorna på. Bryman (2011) förklarar att det önskvärda i kvalitativa intervjuer är att låta intervjun röra sig i olika riktningar och genom detta förmedlas även kunskap om vad just intervjupersonerna anser är viktigt och relevant i frågeställningen. Författaren menar även att intervjuaren kan avvika från sin intervjuguide genom att ställa följdfrågor på det intervjupersonen talar om. Det spelade ingen roll hur intervjun togs vid, utan det enda som spelade någon roll för oss var att våra frågor blev besvarade. Vi bestämde oss även för att vi skulle intervjua tillsammans för att finnas med i samma rum och för att vi skulle få tillgång till samma material. Vi är dock medvetna om att två intervjuare kan medföra en ”två mot en”-känsla men eftersom att vi lät intervjupersonen ha makten över sin historia och berätta helt fritt utan att de blev avbrutna, har vi en tro om att vi jämnade ut den känslan. Vi var också på grund av detta medvetna om att låta intervjupersonen få sitta vart hon eller han ville.

Vi började med att presentera oss som studenter från Göteborgs universitet och berättade att vi var på Problem Gambling Center i syfte för att göra en undersökning om spelberoendeproblematiken. Innan vi påbörjade intervjun, bad vi om tillåtelse för att få spela in intervjuerna vilket vi även fick. Vi ville att våra intervjupersoner skulle känna sig så bekväma som möjligt. En fördel med att vi valde att spela in intervjuerna var att vi skulle kunna fånga intervjupersonernas svar i deras egna ordalag (Bryman, 2011). Visserligen kan en nackdel vara att det gör intervjupersonen obekvämt med att bli inspelad och därmed kanske tappar fokus på sin livsberättelse. Det var dock inget som vi upplevde under intervjuerna.

När vi började med den första intervjun och när den första intervjupersonen började berätta öppet om sin livsberättelse, upptäckte vi att det uppstod en del frågor under intervjuns gång som vi ville ställa, men som inte fanns med i vår intervjuguide. Det medförde att vissa frågor tillkom i vår intervjuguide efter första intervjun, som vi beslutade oss för att även ställa till de andra intervjupersonerna. Det gjorde vi i anledning av att empirin skulle bestå av samma besvarade frågor och för att det skulle vara liknande datainsamling. Orsaken till det var att vi vid detta lag ännu inte hade fastställt ett syfte. Syftet framställdes som sagt efter att vi hade intervjuat de första fyra.

Vi valde att låta intervjupersonerna ostrukturerat berätta om sin livsberättelse utan att vi avbröt eller inflikade med frågor. Med hjälp av inspelningarna behövde vi inte sitta och anteckna under intervjuns gång mer än att skriva ner möjliga uppföljningsfrågor som kunde dyka upp. När intervjupersonerna var klara med att berätta, kunde vi vid behov ställa frågor från vår intervjuguide. Empirin ser väldigt olika ut då vissa intervju personer redan hade besvarat de frågor vi hade med oss.

Efter varje intervju satte vi oss ner och transkriberade intervjuerna just av den anledningen att hålla minnet färskt och för att kunna göra en så bra analys som möjligt. Vi valde även att spela in föreläsningen med Robert Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) som vi valde att transkribera i samma syfte som med intervjuerna. Bryman (2011) menar att transkribering underlättar för forskaren att göra en ordentlig analys av vad intervjupersonerna har sagt i en studie men att nackdelen med att transkribera är att denna är mycket tidskrävande. Efter alla intervjuer bestämde vi för att utgå från en narrativ metod som vi beskriver nedan.

3.5 Analysmetod

Vi ville skildra hur en spelberoendes livslopp kan se ut och för att vi skulle få svar på det, valde vi att göra tre nedslag i berättarnas livshistoria. Vi valde att utgå från Aristoteles (1994) som förklarar att varje berättelse har en början, en mitt och ett slut. Vi valde därmed att analysera vårt material genom den narrativa analysmetoden. Bryman (2011) förklarar att tillvägagångssättet är känsligt för individer befinner sig i rollen som livsberättare. I en narrativ analys flyttas fokus från "vad hände egentligen" till att man fokuserar på hur människor skapar mening i det som har hänt (Bryman, 2011:530). Bryman menar att livshistorier passar bra för narrativa analyser och med tanke på att vi har valt att fokusera på hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut, har vi även valt att använda oss av denna analysform. Bryman (2011) förklarar att en narrativ analys även redogör för olika episoder och kopplingar som finns mellan dessa och som inte bara har att göra med livsspännet i sig. Vi valde utifrån våra livsberättelser att göra tre nedslag i deras berättelser. Första är när de började spela, andra är vad som fick dem att fortsätta och tredje är vändpunkten som medförde att individen ville söka eller få hjälp. Bryman (2011) refererar till Riessman (2004a) och menar att det är vanligt med att fortsätta ställa uppföljningsfrågor i en narrativ analys just för att stimulera ett flöde av både intryck och detaljer. Avsikten är att locka intervjupersonerna att berätta om sina livsberättelser. Bryman (2011) beskriver att målet med narrativa intervjuer är att redogöra intervjupersonernas rekonstruktioner för att se kopplingar mellan olika skeenden i livet eller mellan händelser och kontext.

Miller (2000) menar att narrativa intervjuer är främst inriktade på intervjupersonens perspektiv då det är personen i fråga som berättar om sitt liv och därför är objektiva fakta i det här fallet oväsentligt (Miller 2000 i Bryman 2011). Narrativa intervjuer har således ett syfte

att återge berättelser och metoden betonar historier som människor använder för att beskriva olika händelser i sitt liv. Bryman (2011) förklarar att tillvägagångssättet kan skapas med hjälp av olika forskningsmetoder och med bland annat ostrukturerade intervjuer. Det står i enlighet till det vi har gjort, då vi utifrån våra ostrukturerade intervjuer också har haft ett syfte att få höra historier.

I den narrativa analysen valde vi att göra en tematisk analys som Bryman (2011:527) förklarar innebär att man lägger tyngd på ”vad som sägs och inte på hur det sägs”. Författaren menar att en tematisk analys kan ses i många tillvägagångssätt vid kvalitativ analys av data och att detta innefattar såväl den narrativa analysen. Vi har utifrån vår narrativa analys valt att tematisera empirin genom att dela upp livsberättelserna i våra nedslag. När vi började analysera vårt insamlade material, inledde vi med att läsa igenom en intervju i taget, var och en för sig. Efter att vi har läst igenom intervjun själva en gång, började vi även att koda ut både meningar och ord som var i enlighet med vårt syfte och frågeställningar. När vi båda hade kodat den första intervjun, jämförde vi våra kodningar med varandra och det resulterade i att vi hade liknande koder. Vissa gånger hade den ena fler kodningar än den andra och då kunde vi diskutera om alla de kodningar vi hade verkligen var relevanta för arbetet. Ibland skedde en sällning och vissa gånger kunde vi hålla med om kodningarna vilket gjorde att vissa kodningar som den andra inte hade från början, fick vara med i resultat- och analysdelen. Vi diskuterade dock efter varje kodad intervju, vad vi hade tänkt med koderna och även där stämde våra tankemönster samman. Detta ledde till att vi kunde gå till steg två i vår analysdel där vi satte oss ned tillsammans och började analysera första intervjun gemensamt. Vi gjorde på samma sätt med de resterande intervjuerna. I och med att vi hade tre olika nedslag i livsberättelserna, delade vi även in analysen i tre delar. Bryman (2011) förklarar att i en tematisk analys kan man se likheter och skillnader i hur intervjupersoner benämner teman på antingen lika eller olika sätt. När vi kodade vårt material märkte vi hur intervjupersonerna använde uttrycket “numbness” på samma sätt. Utifrån den kodningen blev uttrycket ett slags “paraplybegrepp” för oss när vi analyserade varför människor med en spelproblematik fortsatte att spela.

Bury (2001) lyfter fram att en kritik mot den narrativa analysen är att det kan finnas en tendens hos intervjupersonen att övertyga intervjuaren om att berättaren är moraliskt kompetent. Detta kan ha att göra med att intervjupersonen inte vill visa att personen är en misslyckad människa i samhället. Det vi har haft i åtanke under analysen är att försöka att inte enbart stirra oss blinda på spelberoende som en sjukdom då det är det intervjupersonerna vill förmedla. Eftersom att det är en individs liv som återberättas är det svårt att ha en kritisk ställning under intervju. Vi upplever att det är viktigt att veta att trots det faktum att händelserna i sig inte har blivit influerade av organisationskulturen så kan sättet intervjupersonerna väljer att framställa dem på vara det.

3.6 Metoddiskussion

Bryman (2011) förklarar att risken med en kvalitativ metod är att den kan vara för subjektiv men att den ändå kan vara positiv i den benämningen att vi då kan få en djupare förståelse för de få intervjuer vi har genomfört. En annan aspekt är att resultatet bygger på vad forskaren uppfattar är betydelsefullt och Bryman (2011) menar att resultatet även kan bygga på de personliga förhållanden som forskarna etablerar med undersökningspersonerna. Vi kan hålla med om Bryman då vi selektivt har valt ut delar från intervjuerna som vi har ansett varit viktiga och intressanta att lyfta fram. En annan forskare skulle kanske ha valt att lyfta fram andra företeelser i vår empiri som personen anser skulle vara mer intressant i dennes forskningssyfte. Bryman (2011) menar att det därför är sällan möjligt att replikera en

undersökning då det är vi som forskare som har valt att samla in data som bygger på vårt intresse.

När människor berättar historier om sina liv, innebär det att de även väljer ut vilka händelser de tar med i sina livsberättelser vilket gör att en berättelse aldrig är en neutral avbildning av det som har hänt (Thomassen, 2007). Även Skott (2004) lyfter fram att berättelser kan tolkas och omtolkas många gånger. Det är en av nackdelarna med att använda sig av en berättande metod då berättelserna över tid kan ändras. Bury (2001) har refererat till Riessman (1990:1197) och menar att det är viktigt att känna till att berättelser är redigerade versioner av verkligheten och Bury ifrågasätter om berättelser är fakta eller fiktion. Vi kan alltså inte heller veta om berättelsen har ändrats över tid. Vi kopplar även detta med Bruner (2002) som också menar att människor genom berättelser konstruerar, rekonstruerar och i vissa fall återupptäcker gårdagen och morgondagen. Författaren menar att minne och fantasi sammansmälts i en sådan process. Bruner (2002) menar även att hjärnan inte heller fullt ut eller på ett trovärdigt sätt kan dra sig till minnes om det förflutna. Genom att lyfta fram både Bury (2001) och Bruner (2002) vill vi påpeka att vi är medvetna om att de livsberättelser som har berättats till oss, på så vis kan ha ändrats över tid. Vi vill dock belysa att en livsberättelse är en berättelse och inte en sanning om historiska händelser. Genom att ha livsberättelse som metod låter vi våra intervjupersoner att återberätta sin livshistoria och därmed även kunna återge den i detalj. Binde (2012) beskriver att livsberättelser som människor berättar i grupper som GA möten, är utformade efter hur gruppen har förklarat hur deras spelproblem har uppstått. Intervjupersonerna kan vara vana med att berätta sin livshistoria, en risk med detta kan också vara att berättelsen kan ändras för varje gång den berättas. Binde förklarar att enligt narrativ psykologi är det viktigt att en person förstår sin situation för att kunna ha förmåga att lösa sitt problem med goda resultat. Detta kan vi även relatera till våra intervjupersoner då de har förklarat sitt spelberoende som en sjukdom vilket överensstämmer med den förklaringsmodell som PGC ger till sina medlemmar. Det kan ses som en nackdel då förklaringsmodellen de har beskrivit i intervjuerna högst är präglade av PGC och dess organisationskultur.

En annan kritik Bryman (2011) lyfter fram är att våra resultat inte heller kan generaliseras till andra miljöer utan att resultatet enbart gäller för den kontext vi har befunnit oss i, vilket således är en medvetenhet som vi har haft med oss redan i början vid vårt metodval. Vår ambition var inte att generalisera resultaten för en hel population utan vi har genom vår undersökning velat berika ämnet med kunskap samt försökt att skildra hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut, baserat på fem livsberättelser. Att ha livsberättelser som metod begränsar nämligen generaliserbarheten, men dock ger metoden en fördel då denna visar hur olika skeenden utvecklas i människors liv (Bryman, 2011).

Bryman (2011) lyfter även upp att det är bristande transparens i en kvalitativ undersökning. Författaren menar att det inte riktigt går att fastslå konkret hur forskaren har kommit fram till sina slutsatser. Vi har därför i vår undersökning försökt att förklara arbetets steg i metoddelen, för att läsaren själv skall kunna följa arbetets gång och för att öka transparensen i uppsatsen. Det går dock inte att undgå det faktum att det fortfarande kommer att finnas luckor, då olika läsare läser med olika perspektiv.

3.7 Tillförlitlighet och äkthet

Bryman (2011) menar att reliabilitet och validitet utgör som viktiga kriterier för kvantitativ forskning för att få en klar bild av kvaliteten i en studie. De motsvarande begreppen i en kvalitativ studie är tillförlitlighet och äkthet (Bryman, 2011).

Pålitlighet motsvarar reliabiliteten inom kvantitativ forskning (Bryman, 2011) och det handlar om att vi i vårt forskarlag kommer överens om vad hur vi ska tolka det vi har sett och hört vilket vi också har gjort i vår studie. Vi har på varsitt håll läst igenom intervjuer och kodat på eget håll för att sedan diskutera tillsammans för att förklara hur vi har kodat och hur vi har tolkat det som har sagts. Vi tror att genom att ha kodat på var sitt håll har vi gett varandra utrymme att komma fram till olika saker utan att bli fullständigt påverkad av den andre. Sedan vet vi om att eftersom att vi studerar samma utbildning och även är vänner har vi ett liknande tankesätt och det kan också leda till att man får ett likartat "tunnelseende" och det i sin tur färgar sättet vi analyserar vår empiri på. Bryman (2011) lyfter även fram att redogörelser för alla faser i forskningsprocessen ökar studiens pålitlighet. Vi har i vår metoddel beskrivit alla steg i vår forskningsprocess, vilket stärker vår undersöknings tillförlitlighet.

Inom trovärdighet rekommenderar Bryman (2011) triangulering som används just för att dubbelkontrollera resultat från både kvalitativa och kvantitativa undersökningar. Att skapa en trovärdighet i sin studie handlar om att forskningen har utförts med de regler som finns samt att man låter intervjupersonerna bekräfta forskarens uppfattning om den verklighet som har studerats. Vi har försökt försäkra oss att vi har förstått det intervjupersonerna berättat genom att vi har ställt följdfrågor i intervjuerna. Vi har dock inte kunnat återkoppla med våra intervjupersoner då studien är skriven på svenska och deras modersmål är engelska. Vi har på grund av detta varit noggranna med vår transkribering av deras livsberättelser för att ordagrant få ner det som intervjupersonerna har tyckt varit väsentligt i frågeställningen. Vi menar att inspelningen och transkriberingen av intervjuerna alltså ökar trovärdigheten i vår studie. Vi har även fått feedback av vår undersökning från Per Binde som kommenterat ifall vi har uppfattat hans forskning på rätt sätt. Detta har korrigerats efter kommentarer vilket vi tror även bidrar till en ökad trovärdighet i vår studie, då vi på så vis har bekräftat forskning genom Binde.

Vi är också medvetna om att vi har använt oss utav andrahandskällor och orsaken till det är att det har varit svårt att kunna hitta tillbaka till förstahandskällorna. Detta kanske ger goda skäl till läsaren att läsa vår studie med kritiska ögon då trovärdigheten i vår studie av den anledningen kan ha blivit drabbad.

Överförbarhet handlar om i vilken utsträckning det man kommit fram till kan generaliseras till andra sociala miljöer och situationer (Bryman, 2011). Vi valde att fördjupa oss i vårt forskningsområde i en miljö där kulturen kring området spel och spelberoende är omfattande och välkänt. Miljön och kulturen skiljer sig alltså åt om man skulle studera området i exempelvis New York, samtidigt skiljer sig även individernas livshistorier åt. Men trots detta kan man se likheter i hur beroendet har utvecklats sig för de olika personerna och ser man beroendet som en sjukdom då blir det generaliserbart då en sjukdom inte beter sig annorlunda i New York eller i Las Vegas. Det som dock kan skilja sig kan vara de bakomliggande faktorerna som sätter igång ett spelberoende.

Vi pratar även om organisationskultur som enligt Jacobsen och Thorsvik (2008) handlar om olika värderingar, gruppsyck och sociala sammanhang som uttrycks i informella regler om ex. olika beteenden som accepteras i en organisation. Tankar, åsikter och upplevelse är ofta

gemensamma för personerna i ett visst socialt sammanhang. Edgar Schein förklarar organisationskultur på följande sätt (Jacobsen & Thorsvik, 2008:140):

Organisationskultur är ett mönster av grundläggande antaganden [...] som har fungerat tillräckligt bra för att bli betraktat som giltigt, och som därför lärs ut till nya medlemmar som det riktiga sättet att uppfatta, tänka och känna om dessa problem.

Vi kan känna igen PGC i det här citatet då man i deras svar kan se ett liknande sätt att inte bara se på saker och ting men även sättet de uttrycker sig på då de använder samma termer för att beskriva skeden i livshistorierna. Vi tror att det här kan påverka överförbarheten då vi kanske inte alls hade fått fram samma information om vi hade studerat en annan organisation, där man högst troligt hade haft en annan organisationskultur än vad man hade på PGC.

3.8 Urval och begränsningar

Vi använde oss utav ett bekvämlighetsurval som innebär att forskaren intervjuar personer som finns tillgängliga på plats för studien, som annars är svåra att få tag på (Bryman, 2011). Vi bestämde oss för att intervjua fem personer som fanns tillgängliga på Problem Gambling Center under den tiden vi gjorde våra studier och som frivilligt ville ställa upp på en intervju. Bryman (2011) förklarar att ett bekvämlighetsurval kan vara ett resultat av att organisationen själv väljer ut intervjupersonerna. I vårt fall fick vi tre personer tilldelade av personalen och två personer som vi själva tillfrågade i gruppen under det öppna mötet.

En begränsning vi hade var att vi endast kunde delta på ett möte i veckan som var öppet för alla, medlemmar som icke-medlemmar. Binde (2012) framhåller att självhjälpsgrupper är svåra att studera just för att grupperna värderar anonymitet högt. Under tre tillfällen kunde vi medverka på det öppna mötet i syfte om för att få tag i intervjupersoner, det vill säga en gång i veckan. Att vi endast hade få tillfällen att närvara på möten, medförde att vi inte heller kunde ta hänsyn till kön, ålder eller etnicitet osv. Det enda kravet vi hade på våra intervjupersoner, var att personerna skulle ha ett spelberoende och befinna sig på plats på PGC i Las Vegas. Vårt syfte med undersökningen var att skildra och analysera hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut med hjälp av tre episodiska nedslag i deras liv. Vår avsikt var inte att generalisera våra resultat till alla med ett spelberoende utan syftet var att skildra och analysera hur ett spelande kan börja, varför det fortsätter och hur vändpunkterna för en person med ett spelberoende kan se ut.

Våra intervjupersoner var olika gångna i sin återhämtning av spelberoende och en kort presentation av dem finns i resultat- och analysdelen under rubriken: Presentation av intervjupersoner. Vi intervjuade fem personer varav två var kvinnor och tre var män, mellan åldrarna 20-65 år bosatta i Las Vegas. Vi hade inte något krav på att intervjupersonerna skulle ha kommit långt i sin behandling, men det blev dock en faktor vi beaktade när vi intervjuade Mike som nyligen hade gjort klart sitt program. Personalen på PGC uppmanade oss att hålla intervjun kort, vilket gjorde att vi enbart bad honom att berätta om sin livshistoria och kompletterade endast med en fråga. En fördel med att intervjupersonerna var olika gångna i sin återhämtningsfas var att de kanske inte var lika präglade av organisationskulturen på PGC. En annan fördel är att de inte heller hade berättat sin historia gång på gång, vilket annars kan leda till att historien ändras över tid. Det kan dock vara en nackdel i den bemärkelsen att ämnet är känsligt, vilket även blev en begränsning för oss då vi blev uppmanade att hålla intervjun kort. En annan nackdel i att exempelvis intervjua Brandon som precis påbörjat sin behandling kan vara att han inte reflekterat tillräckligt över sitt beroende, vilket kan leda till

att materialet vi fick in kan bli en annan historia under ett senare skede av hans behandling. Vi kommer dock att förhålla oss till den insamlade empirin för att försöka att besvara vårt syfte.

3.9 Etiska överväganden

Bryman (2011) lyfter fram fyra grundläggande etiska frågor som rör personer som är delaktiga i forskningen; frivillighet, integritet, konfidentialitet och anonymitet. När vi initialt skulle utföra intervjuerna, började vi med personerna som vi blev tilldelade av personalen på PGC, som hade varit i återhämtning för spelberoende sedan ett par år tillbaka. Genom att öppet fråga i de öppna mötena om det var någon som ville ställa upp på att bli intervjuad, anser vi tyder på att vi har beaktat frivillighet i vår studie. Vi var också noggranna med att värna om intervjupersonernas integritet genom att be om tillåtelse till att spela in intervjuerna.

Vi har avidentifierat våra intervjupersoner från vår studie trots att vi fick tillstånd att använda både deras förnamn och ålder. Vi ansåg att bibehållningen av deras riktiga namn inte tillförde något ytterligare till studien. Vi har utifrån detta då valt att använda fingerade namn för våra intervjupersoner samt vilket åldersspann de befinner sig i. Syftet var att försvåra möjligheten till att kunna identifiera våra intervjupersoner och för att låta dem förbli anonyma. Att använda fingerade namn är en vanlig teknik under kvalitativa undersökningar men Bryman (2011) lyfter fram att det ändå inte utesluter möjligheten till identifikation.

Vi lovade konfidentialitet till våra intervjupersoner genom att de inspelade intervjuerna endast skulle användas i vårt uppsatssyfte och att dessa intervjuer säkert skulle förvaras hos oss. Konfidentialiteten innebär att man förvarar informationen så att ingen obehörig kan få tillgång till den (Bryman, 2011). Vi har i vårt arbete förvarat material i våra datorer som är lösenordskyddade vilket gör att ingen förutan vi som forskare kan få tillgång till informationen.

4. Teori

Vi har valt att främst att analysera med hjälp av den behavioristiska teorin för att kunna tolka och förstå våra livshistorier. Anledningen till det var att när vi åkte till Las Vegas insåg vi att miljön har en stor betydelse när det gällde just spelberoende. I organisationen PGC fick vi reda på att de betraktar spelberoende som en sjukdom. Några av intervjupersonerna berättade även att de har eller har haft någon närstående som har spelat någon form av spel. Detta förde tankarna till inlärning vilket också täcks av det behavioristiska perspektivet.

4.1 Behaviorismen

Karlsson (2001) förklarar att behavioristerna fokuserar på de yttre miljöfaktorerna och menar på att det är de yttre faktorerna som inte bara påverkar men som även styr vårt handlande. Inlärning är en viktig faktor för de mer radikala behavioristerna då de menar att vårt beteende uteslutande är ett resultat av yttre faktorer eller genom inlärning. Behavioristerna menar att människor lär sig beteenden genom att observera hur andra beter sig. Tidigare erfarenheter, inlärning och den miljö människan lever i är de byggstenar som bestämmer beteendet. Något behavioristerna anser verkar beteendestyrande är bestraffning och belöning. Karlsson (2001) förklarar Burrhus F. Skinner som den främsta företrädaren för den moderna behaviorismen.

Skinner har ett känt citat:

A person does not act upon the world, the world acts upon him.

Skinner ansåg att man inte totalt kunde förneka känslornas betydelse men menade att de var beteenden i sig och inte orsaker till en människas beteende.

De begrepp vi har valt att använda oss av i vår analys är följande:

4.1.1 Modellinläring

Karlsson (2001) förklarar att modellinläring innebär att beteenden lärs in genom att man observerar hur andra beter sig. Individen lagrar sedan detta i minnet för att i sin tur kunna använda det i framtida bruk.

Karlsson (2001) förklarar att det finns tre förutsättningar för att en positiv förstärkning ska leda till en inläring:

1. Förstärkningen skall vara tillräckligt tydlig för att förstärka beteendet.
2. Förstärkaren måste göras beroende av det önskade beteendet, så individen kan lära sig vad som ska göras för att få förstärkningen.
3. Förstärkningen bör komma så fort som möjligt efter beteendet, helst mindre än en sekund.

4.1.2 Operant betingning

Payne (2008) beskriver att när ett beteende lärs in, som blir mer eller mindre permanent kopplat till en aktuell stimulus, kallar man den processen för betingning. Vårt beteende modifieras när vi har lärt oss responsen på en aktuell stimulus. Payne (2008) förklarar förenklat att en operant betingning innebär att (A) det är någonting som sker, som i sin tur ger upphov till (B) som innebär att ett beteende uppstår som ett resultat av händelsen. (C) representerar att det utifrån beteendet uppstår en konsekvens.

4.1.3 Skinnerboxen

Karlsson (2001:177-178) förklarar att Skinnerboxen är en låda med en liten spak på väggen, under spaken finns det en liten matskål där små matbitar trillar i om man trycker på spaken. I den här lådan har man placerat en råttan, den här råttan börjar med att undersöka sin nya miljö och under den här undersökningen råkar råttan av ren slump trycka på spaken, vilket leder till att det trillar ner mat och råttan blir positivt överraskad. Vid ett senare tillfälle råkar råttan göra samma sak och ännu en gång kommer det en belöning i form av mat. Man inser efter ett tag att råttan börjar trycka på spaken med allt tätare intervaller och detta kallar man då för en operant respons. Maten fungerar som en förstärkning av beteendet och detta har i sin tur ökat sannolikheten för råttan att trycka på spaken igen när den vill ha mat.

Något vi var medvetna om när vi utgick från den behavioristiska teorin var att det kan bli endimensionellt då vi inte fick med faktorer som tankar och känslor när vi analyserade vår empiri. Det kan upplevas som att människor inte agerar utav egen vilja eller styrs av känslor, humör och tankar i sitt handlande och detta var även en kritik vi förde gällande Hunter och PGCs tankesätt. På grund av det har vi även valt att använda oss utav det kognitiva perspektivet som komplement. Vi ansåg att det inte var tillräckligt att bara se till beteendet och miljön då det också handlade om tankar och känslor. Majoriteten av intervjupersonerna uppgav att de spelade för att inte känna, vilket vi tyckte berörde den kognitiva teorin i allra högsta grad.

4.2 Det kognitiva perspektivet

I det kognitiva perspektivet intresserar man sig över hur vi människor tar emot och bearbetar information, samt hur vi sedan reagerar på och använder den (Karlsson, 2001). Författaren

fortsätter med att förklara att det kognitiva perspektivet menar att människan är vad hon gör av sina erfarenheter och inte vad erfarenheterna gör av henne.

Vi har även valt att använda oss utav begrepp som coping och motivation när vi har analyserat de svar våra intervjupersoner har angivit. Som tidigare nämnt pratade intervjupersonerna bland annat om att stänga av för att inte känna, vilket förde våra tankar mot copingstrategier. Vi har även fört en diskussion kring motivation vilket vi ansåg är ett verktyg på vägen mot behandling.

4.2.1 Copingstrategi

Payne (2008) förklarar att med hjälp av coping får man en förmåga att presentera olika problem utan ångest. *Emotionell* eller *intern coping* innebär att en individ snarare försöker hantera känslorna än själva situationen. Olika exempel på beteendemässiga strategier kan innebära att man t.ex. ger sig ut och tränar för att sprida tankarna, man dricker alkohol eller tar droger i samband med jobbiga situationer eller söker efter socialt stöd (Karlsson 2001). Författaren förklarar även att med *extern coping* menar man att en person på något sätt försöker hitta en strategi för att hantera den stressande situationen bättre, exempelvis genom att gå till angrepp mot hotet för att undanröja det eller fly ifrån det. Man spenderar tid på att försöka definiera problemet, söka alternativa lösningar och väga de olika alternativen mot varandra.

4.2.2 Motivation

Karlsson (2001) förklarar motivationsbegreppet som något centralt när vi ska försöka förstå beteenden och dess orsaker. Begreppet används även för att se hur inre faktorer får människor att röra sig mot ett visst mål. Han fortsätter även med att förklara att inom motivationsbegreppet bestäms inriktningen och styrkan hos ett målinriktat beteende. Det bestäms dels av hur starka individens förväntningar är på hur ett beteende ska leda till ett visst mål, men även hur individen värderar det målet i fråga.

Efter intervjuerna kunde vi se att de med hänsyn till PGCs synsätt konstruerade sin verklighet. Vi ansåg då att det skulle bli svårt att inte ta det konstruktionistiska perspektivet till konsideration och som supplement till den behavioristiska teorin och det kognitiva perspektivet då de beskrev sitt beroende utifrån sina tolkningar och sin konstruerade verklighet.

4.3 Social konstruktionism

Payne (2008) beskriver att sociala konstruktioner skapas genom att individer tillsammans bygger upp gemensamma uppfattningar om världen genom att samspela med varandra i sociala, historiska och kulturella kontexter. Här ser vi att organisationen PGC utgör kontexten där behandlare och klienter tillsammans skapar en gemensam verklighet.

Det finns ytterligare en del av social konstruktionismen som kallas för personlig konstruktion vilket innebär att varje individ har en inre bild av sin verklighet om sitt beroende. Denna bild har byggts upp utifrån en individs egna personliga uppfattningar och erfarenheter (Payne, 2008).

Parton och O'Byrnes (2000) menar även att när människor beskriver sina livsberättelser och redogör olika händelser, strävar de då efter att få sin berättelse att stämma överens med deras uppfattning av verkligheten (Parton & O'Byrnes 2000 i Payne 2008). Deras berättelse står

med andra ord för deras verklighet. Detta anser vi stärker vårt val att använda oss utav social konstruktionismen. När våra intervjupersoner redogör för sina livshistorier ser vi det som ett försök till att legitimera sitt agerande i efterhand eller ett försök till att ge någon mening till sitt handlande samt öka förståelsen hos lyssnaren.

I organisationen PGC pratade de en hel del om den biologiska teorin och det är även därför vi har gått in på detta perspektiv.

4.4 Biologisk teori

Brené (2007) redogör för medicinska vetenskapliga studier som har visat att genetiska orsaker kan vara en avgörande riskfaktor och att denne är gemensam för spel- och drogberoende. Studierna har visat att både människor med spel- och drogberoende har funktionella störningar i hjärnans belöningssystem. I en studie där spelberoende och kontrollindivider har fått se en videofilm med casinoscener, har man sett att en person med ett spelberoende har fått ett annat aktivitetsmönster i hjärnan jämfört med en person utan ett spelberoende. Personen med spelberoendet känner ett sug och begär att få spela, till skillnad från personen utan beroendet. Detta synsätt stämmer också överrens med den som Robert Hunter på Problem Gambling Center redogjorde för i sin föreläsning (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014)

4.4.1 Hunters föreläsning

Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) förklarar att det sker en ökning av dopaminhalten i kroppen när en person med ett spelberoende spelar. Han menar att man vet att det sker en förändring i hjärnan och att det är vetenskapligt bevisat att det sker en sådan förändring i kroppen. Om man gör en hjärnröntgen på en person som är alkoholberoende, drogberoende eller spelberoende, kan man inte urskilja vilken problematik personerna i fråga har utan bara att de har ett problem. Det man dock ännu inte har konstaterat är varför man fastnar för en specifik eller flera ”droger” eller varför beroendet slår ut i olika skeden hos en del. En del fastnar vid första speltillfället och andra kan spela ett flertal gånger men inte bli beroende förrän efter flera år. Han förklarar även vidare att han tror att en person är biologiskt betingad till ett beroende och att personen kan gå en hel livstid utan att ”aktivera” sitt beroende. Ett exempel han tog upp var att en individ kan ha anlag för spelberoende men om individen aldrig spelar eller besöker ett kasino, finns chansen att personen aldrig ”utlöser” beroendet.

Dopamin fungerar som signalsubstans i nervsystemet hos människan (Nationalencyklopedin, 2014) och har en betydande roll för både minne och inlärning (Brené, 2007). I samband med belöning frisätts dopamin och rent hypotetiskt förklarar Brené att memoreringsförmågan är hög i de belöningsassocierade stunderna. För att koppla det till spelsituationer ger ekonomisk belöning därmed starka minnen. Dopamin är en essentiell del i den biologiska teorin som förespråkas på PGC. Ibland stiger dopaminnivån och ibland sjunker den för alla människor. Skillnaden ligger i att för en spelberoende skjuter dopaminnivån i höjden som ett resultat från spelandet. Hunter tror inte att det handlar om en tillfredsställelse eller att man kommer till ett ”happy place” när man spelar utan han jämför det med en egen ”twilight zone”, där man känner avdomnad. Man går till ett ställe där inget eller ingen kan påverka en. Hunter pratar om att det sker något fysiskt i hjärnan gällande dopaminhalten hos en person med ett spelberoende. Vi valde att inte gå djupare in på det här tankesättet eftersom att det blir svårt för oss att på ett djupare plan studera och forska vidare kring vad det är som verkligen sker i

hjärnan när en person med ett spelberoende exempelvis sätter sig vid en enarmad bandit eller vid ett Blackjackbord. Vi kunde dock inte bortse från den biologiska teorin då det först och främst är PGCs förklaringsmodell men som även vi anser är ett synsätt vi kan föra en diskussion om.

Vi vill ytterligare ännu en gång poängtera att vi inte tagit det Hunter gick igenom som en total sanning. Men vi ansåg att det är intressant att få ett annat perspektiv på spelproblematiken än det vi har valt att presentera. Dessutom har Hunters föreläsningar gjort att vi har kunnat bemöta området med en vidare syn. Vi har hållit oss kritiska till Hunters tankesätt men använder dock hans kunskap och insyn som komplement i arbetet.

5. Vår miljöbeskrivning

Första dagarna i Las Vegas, beslutade vi oss för att bekanta oss med staden och The Strip för att komma in i kulturen och miljön som råder i staden. Vi gick längst Las Vegas Strip där alla hotellen finns och första intrycket av staden var just hur rena gatorna var. Det tror vi är viktigt just för att behålla stadens glamorösa sida och som också är en viktig del för stadens intryck och upplevelse. Längst gatorna finns även matställen, shopping och det bjuds även på underhållning. Det vi även kunde lägga märke till och förvånades över var hur väl hemlösheten synliggjordes längst The Strip i form av tiggare och människor som sov längst gatorna. Det vi också kunde se var att hemlösheten var överrepresenterat i den yngre generationen som vi uppskattade var mellan 25-35år.

Längst The Strip bjöds det även på alkoholförsäljning och det pågick oavsett klockslag i Las Vegas och oftast med passande slogans: "It's 5 o'clock somewhere" vilket vi tycker visar en accepterande norm och tolerans kring alkoholkonsumtion även mitt på dagen. Vi kunde även se hur pengar och status i en stad som Las Vegas var av betydelse vilket även påverkade hur du blev bemött. Ju mer pengar och status du har, desto bättre blir du behandlad.

Under vår vistelse i Las Vegas försökte vi att söka förståelse för hur och om kulturen skulle kunna vara en bidragande faktor till att människor utvecklar ett spelberoende. Vi besökte därför ett flertal kasinon på olika hotell för att kunna få en känsla av möjligheterna till att lockas av spel i dess olika former. På kasinon kunde vi se att det fanns tillgängliga spelbord och maskiner att kunna spela på, lättklädd personal, barer och restauranger fanns även tillgängliga inne på varje kasino. Det tycker vi synliggör bekvämligheten som kasinobesökare upplever under sin vistelse. Vi försökte också få en förståelse om musiken hade någon betydelse på kasinon och undrade därmed även om hotellägarna hade en tanke bakom musikvalet. Ett annat gemensamt drag som vi hann se i samtliga kasinon var att ljuset var dämpat och vi fick på grund av det en känsla av att det var kväll, trots att det kunde vara mitt på ljusa dagen. Vi observerade att det inte heller fanns några klockor på väggarna. Med så få enkla detaljer kan det visa på hur enkelt en person kan förlora tidsuppfattningen och därmed fortsätta spela.

6. Resultat och Analys

Vi kommer i detta avsnitt att redogöra för intervjupersonernas berättelser och försöka besvara syftet i studien. Vi kommer att redogöra för de tre nedslagen i en spelberoendes berättelse genom att först gå igenom och analysera det första mötet, för att sedan fortsätta med det fortsatta spelande och sedan avslutningsvis skildra och analysera vilka vändpunkter vi kan

synliggöra i resultatet. Vi kommer här även att försöka redogöra vilka bakomliggande faktorer det finns för ett spelberoende.

6.1 Presentation av intervjupersoner

Gloria (60-65 år) är en ensamstående kvinna med tre barn. Hon är i återhämtning för alkoholism, droger och spelberoende sedan hon kom i kontakt med PGC år 2006. Gloria spelade Video Poker¹.

Jay (60-65 år) är en ensamstående man utan barn. Han är i återhämtning för alkoholism, droger och spelberoende sedan han kom i kontakt med PGC år 2006. Han spelade på hästar, Blackjack och "tippade" även på sport.

Brandon (20-25 år) är en ensamstående man utan barn. Han är i återhämtning för spelberoende sedan år 2014. Han kom i kontakt med PGC första gången för ett år sedan och genomförde då behandlingen men fick efter det ett återfall. Andra gången han kom i kontakt med PGC var i oktober, en vecka innan vi intervjuade honom. Brandon spelade bland annat Blackjack och "tippade" även på sport.

Amy (40-45 år) är en omgift kvinna med två barn. Hon är i återhämtning för spelberoende sedan hon kom i kontakt med PGC år 2007. Amy brukade spela Video Poker.

Mike (40-45 år) är en ensamstående man med två barn. Han är i återhämtning för spelberoende sedan han kom i kontakt med PGC år 2014. När vi kom i kontakt med Mike, hade han precis genomfört sitt sex veckors program. Mike brukade spela Poker.

6.2 Brandons livsberättelse

Vi vill visa på hur en skildring av hel livsberättelse kan se ut och därför har vi valt att lyfta fram Brandons livsberättelse. Det är utifrån sådana här livsberättelser vi har tagit ut citat ifrån i resultat- och analysdelen.

"So first out my name is Brandon, I'm [20-25]. I started gambling... First of I grew up back in Boston, so about an hour and a half away from Boston is a casino called Foxwoods and its Mohegan Sun, they're in Connecticut. They are actually the biggest casinos in the world nobody will think they're in Connecticut. But my parents used to gamble so I would spend every weekend there pretty much, as you know in my teenage years. Because they were big high rollers and they would gamble a lot of money so they would give us suits and the world and whatever and I used to spend my weekends in suits and had friends come up and just you know charge stuff to the room. I kind of lived a really fun life for a teenager.

Basically when I turned 18 my parents brought me to Twin Rivers which is a casino in Rhode Island, because you can be 18 and gamble there. So I started gambling there when I turned 18 we went like you know once every couple of weeks. And I would lose a couple of hundred bucks and win a couple of hundred bucks and if I would win a hundred dollars I was stoked.

¹ Video Poker är en kombination av spelmaskin och ett pokerspel. Det kallas Video Poker då en spelare spelar mot en maskin som visar spelarens kort på en skärm, där varje hand kräver en ny satsning och som har en variabel utbetalning beroende på storleken av vadet (<http://onlinecasinosdoc.com/video poker-rules.htm>).

When I turned 18, when I turned 19 I moved to Vegas, with my family. And basically I realized, you can't do anything in Vegas under 21 that's not fun living here so me and a buddy of mine moved to St Thomas in the Virgin Islands. And we were living there for a little bit, you can gamble at 18 and drink at 18 there and... so we'd gamble at bars and nothing, nothing to like extensive you know what I mean? But it was fun, and then when I turned 21 I moved back to Vegas and got a job working in a day club, which is like the nightlife but during the day here, and it was actually really good money we were making I was making like 2-3000 dollars a weekend, for three days you know. Having fun and partying pretty much. And on my off days we would go out and go to the clubs we would you know drink and have fun and what not. My old roommate was like really good at blackjack and I was like I've heard of it but I've never actually played it. So he taught me how to play black jack at a table. And I think like the first time I won, like 80 bucks and I was like: *okay this is cool but... whatever not really into it.* So I would go with him and we would play occasionally and it wasn't until I think I won 10,000 in one day...that was probably when I was hooked.

And I was only 21 years old, 10 grand for a 21 year old is (excuse my language) fucking stupid money. And I thought I had the world by the balls, I had my own place, I had all this money, getting was getting all of these free cards from the hotels and the casinos, etcetera, etcetera.

And you know my bet started getting bigger it went from playing 10 dollars a hand into 25 dollars a hand, to 50 a hand or a hundred a hand or a 500 dollars a hand to sometimes a thousand dollars a hand. And before I knew it I was broke. And I realized that... I didn't think I had a problem I just realized that I liked this way too much and I should probably stop. So I... Over the next like year I kind of, I met my ex and we... I stayed busy with her and kind of calmed down from gambling I didn't really play but when I would, I would play heavy. I would go and play poker tournaments and whatever. And then... probably about a year and a half... Two years, probably a year and a half ago... probably right before my 23rd birthday I had a big win again. And that was it, I was hooked.

I was working day life my ex was working nightlife so I would get off work at 7 and she would go to work. And I had nothing to do I was bored. So I'd go gamble. And I would win a lot, and lose a lot and win a lot and I'd hide money and I'd tell her you know... And I was planning a trip to go to Thailand with her and when it came down to book it I was gonna run the money and she said: *Where is your money?* I told her you know: *I gambled it all away.* And she wasn't too happy about that but... you know it was what it was. So I swore to her I would never gamble but behind her back I would went and gambled all the time. I was playing left and right. I stopped hanging out with friends I would just go to the casino. And I started to really kind of think: *Okay you do have a problem. People are starting to say that you have a problem.* We broke up, over some dumb shit, when I look back now it was so petty. And we had a joint bank account and I went out that night and got drunk and I blew our joint bank account. I like completely drained it, I gambled all of our money away and basically lied to her and said: *Oh, we got our identities stolen and somebody stole our bank account money, we need to go to the bank* and all this shit. Push come to shove I was a liar.

Gambling made me an absolute liar. It made me someone I hated and basically... She told me you have to go to rehab or I will never speak to you again.

My family said the same thing: *You're becoming degenerate, your bills aren't paid you have no money you're gambling all the time with what you do have, you're ruining relationships, you are becoming an evil person.* So I did this program here at PGC about a year ago. And I successfully completed it, I did my six weeks. And I basically did it just because everybody told me I had to. I didn't do it for me I did it for everybody else, it's... for a pat on the back thing, trying... I don't know not necessarily... Just shut people up I should say. And you know what, everything I thought would come from it, it didn't. I never got back with my ex, my family kind of never looked at me the same. I never looked at myself the same. I was you know, 23 at the time when I did it. You know I was you have already been at rehab you are a fucking degenerate ya da ya da... And I never kind of got over it so about a month and a half after I went to the program I back went outside and started gambling again.

And the first night I went back out I won a shit ton of money. And I was like this is what I missed, fuck what everybody thinks. They don't know me, they don't think.... I don't have a problem ya da ya day ya da. And I went back out and I started gambling I started winning. Shortly after that it all went downhill. I always gambled seven days a week, every day I could get, I was selling shit to gamble, I was going out to get pay day loans, I was going to take out bank loans that I still haven't paid back. I've ruined my credit, I have absolutely destroyed it. I've destroyed my reputation in the city... Friends don't look at me the same and kind of just like gambling just ruined my life. When I was playing I was playing, NOTHING else mattered. I used to be the type of person that used to care about, you know? My physical ability you know going to the gym, what I wore, that my house was clean. I didn't care anymore, I got so good at living broke that it didn't matter to me, I could make 2000 dollar in a weekend at work and by Monday night it was gone. Like it was nothing, and my bills weren't paid, nothing was paid.

And about two weeks ago I started to realize that you're just fucking ruining your life like... And nobody told me, nobody, nobody made me come back here nobody did it I kind of like realized I had to do it for myself. So about last Monday, last Sunday I'm sorry a week from two days ago... I went on and gambled my head off. And I said this is gonna be the last time I'm gonna gamble... for the rest of my life. So I went to the casino and I did everything. I bet on sports, I played poker tournaments, I played on like black jack I played craps I played bock out I played any game I had ever liked and I walked out of the casino and said: *That was it, I'm done.* It's not gonna be easy but it needs to be done because I'm gonna end up dead if I don't. I've tried to commit suicide two or three times. I've.... Been an EVIL person, I've said shit that I would NEVER say in a right state of mind to somebody. I have tore people apart, I have ruined people's lives, I have ruined my life I have ruined countless of people that I care about lives. I have worried people, I've made people sick. I went missing for two days and basically stayed in a hotel room and turned my phone off and people thought I was dead. And my mother was petrified, my family was petrified, my ex was petrified, my friends were petrified everyone thought I was dead. And I didn't care, I didn't give a shit at all, all I cared about was me. And that's what this disease does to you it makes you a selfish evil person.

Don't get me wrong gambling is.... It can be fun it can be... it's a great pass time it can be entertaining. There's people, I know that can, well... plays one bet at the Super Bowl once a year and then spends the rest of the year not gambling at all you know and they are perfectly fine. I can go out and have a drink and not care about having another drink, I can you know go out and experiment and try a drug one day and I don't ever care about trying it again. But for some reason gambling hooked me. And whatever it was, it got deep. So probably to me gambling is just kind of this never ending cycle. Its insanity it's doing the same over and over and over again expecting a different result, it's never gonna happened. I mean you can play every day for the rest of your life but you are eventually going to lose. And I have nothing against gambling and casinos it's a multi billionaire industry and they bring a lot of tax revenues to the city, they bring a ton of jobs to Vegas they're what keeps this city going, they're what pays my bills. But at the end of the day it's also what destroyed my life. So PGC here and sticking to the program and going to Gamblers anonymous meetings are what's gonna save my life.

I still work in a casino. I still have to be there 3 days a week. I still walk through a casino. I refuse to be that person that won't ever go somewhere again because there is gambling there. I don't ever want to have go... I never want to be that person that goes out with a friend that say: *Hey I want to go play cards for a little bit* I don't want to be that person that says: *Don't go do it you are going to ruin your life*, because at the end of the day, I don't know if they have a problem or not. And I don't ever want to be that person. But I know that I can't be that person that goes and plays cards, I can't be that person that goes to a casino alone, I can't be that type of person that goes to a casino by himself to get food. I can't. I don't have that control yet. Will I eventually? Maybe, but as of right now, no. So I've been back in this program for about a week and two days and I'm telling you right now only a week and two days I feel ten times better with my life. So that's my story, just sticking to it. “

6.3 Analys av första mötet med spelen

Before she (mom) passed away, when I used to come out here [...] but she introduced me to gambling. – Gloria

Här får vi se svart på vitt hur hennes spelande började samt att hennes mamma var en bidragande faktor till varför hon började spela. Hon befann sig vid detta tillfälle i Las Vegas. Karlsson (2001) förklarar att många behaviorister erkänner att det faktiskt finns en betydelse gällande biologiska faktorer, men det finns samtidigt radikala behaviorister som anser att vårt beteende uteslutande är ett resultat av yttre påverkan eller inläring. Vi ser det som en kombination då vi tror att miljön och inläring har en betydande faktor. I Glorias fall fanns det någon som lärde och visade henne var och hur man spelar. Karlsson (2001) styrker detta genom att förklara att människans beteende bestäms till lika delar av hennes tidigare erfarenheter och inläring, och den miljö hon befinner sig i för närvarande.

Basically when I turned 18 my parents brought me to Twin Rivers which is a casino in Rhode Island, because you can be 18 and gamble there. So I started gambling there. – Brandon

Detta kan förklaras genom hur Karlsson (2001) beskriver normer och regler. Han menar på att i olika kulturer utvecklar människor sina egna sociala normer. Normer beskrivs då som regler vilket i sin tur anger vad som är tillåtet och förväntat beteende för medlemmar i den beskrivna gruppen eller samhället.

Detta stärks även av Jays förklaring av Las Vegas:

The culture...the whole culture at the town which is nothing new. Right. Everything that Las Vegas had to gambled, we... I could do it in a candy store. In the neighbourhood. – Jay

Även här ser vi att miljön och normer spelar en betydande roll, då kulturen i Las Vegas just är spel. Tillgängligheten är såpass bred att människor i princip kan spela överallt.

Karlsson (2001) förklarar att de här normerna kan skilja sig åt mellan olika kulturer och det visar på att det då innebär att det är olika miljöfaktorer som spelar roll. Han menar på att för att kunna förstå det mänskliga beteendet måste man beakta kulturaspekterna.

I och med flytten fick Brandon en chans att spela vid en tidigare ålder, alltså 18 år, då åldergränsen på kasinon vanligtvis är 21 år i USA. Vi kan då även här se att miljön har en stor inverkan då det var staden tillsammans med lagstiftningen som rådde som gav Brandon möjligheten att börja spela. Hunter som arbetar som psykolog och föreläsare på organisationen PGC, förklarar i en personlig kommunikation (2014, 14/10-2014) att ju tidigare man blir exponerad för spelande desto större blir risken att man utvecklar ett beroende. Tidigare forskning visar också på att individer som börjar spela i tidig ålder i sin familj, är mer benägna att utveckla spelproblem än de som börjar i en senare ålder bland vänner och kollegor (Reith och Dobbie, 2012). Vi kan dra paralleller med Jay som berättade att han började spela när han var tretton år gammal. Detta stärker Reith och Dobbies forskning då Jay som blev introducerad till spel i tidig ålder, även utvecklade ett spelberoende.

My first experience with gambling was in the pool hall. - Jay

Jay är en av intervjupersonerna som nämner en spelform där man inte nödvändigtvis behöver satsa pengar för att spela (trots att det kan ha varit fallet att han spelade om pengar). Här ser vi det som att det är spelandet i sig som initialt är den stora faktorn och att det kanske inte alltid behöver börja med en jakt efter pengar.

I started gambling when I was a teenager. I started out playing Yatzy with my grandmother. – Mike

Även här kan man se hur man kan bli exponerad för spel i olika kontexter samt hur det har påverkat intervjupersonerna på olika sätt. Forskning har visat att föräldrarnas roll i att introducera sina barn till spel samt föräldrarnas attityder som normaliserar spelande kan vara en form av social inlärning. Den sociala inläringen kan vara att föräldrar betraktar spel som något positivt och att föräldrar främjar en miljö som stimulerar lärande av spel (Reith och Dobbie, 2012). Vi kan med detta dra paralleller med Mike som spelade yatzy med sin mormor och trots att det är ett vanligt sällskapsspel har Mike använt tillfället som ett första minne gällande det första mötet med spel. För att kunna delta i spelet har Mike fått lära sig hur spelet fungerar och därmed blivit introducerad till spelet. Reith och Dobbie (2012) menar även att

genom att en person har lärt sig att spela genom sitt sociala nätverk har de även skett en överföring av spelkunskap, attityder och beteenden. De förklarar det som ett arv som går vidare från familjen till individen själv vilket vi menar kan förklara Mikes exponering för spel. Reith och Dobbie (2012) refererar även till Becker (1953, 1963) som menar att beteendet har inlärts via interaktion med den sociala miljön och att lära sig exempelvis ett beteende är ett steg mot att bli en missbrukare. Detta kopplar vi vidare till modellinlärning då man observerar ett beteende som i sin tur blir inlärt och format vilket stegvis kan leda till att man upprepar samma beteende. Utifrån det menar vi att om man i sin familj har normaliserat spelandet, ökar risken ytterligare till att en person ärver spelandet hemifrån. Med det sagt tänker vi att familjemiljön är en annan eller ytterligare en faktor till att en individ kan utveckla ett spelberoende.

Reith och Dobbie (2012) förklarar att det finns studier som visar på att individer vars föräldrar som spelar på problematiska nivåer, är mer benägna själva att utveckla ett problem i vuxenålder. Detta kan vi också synliggöra när våra intervjupersoner berättar om sina föräldrar som också haft något slag av beroende. Detta synsätt som författarna tar upp stämmer även överrens med PGC:s tankesätt om ärftlighet:

In my life I've lived in an addiction my whole life through my mom who's an alcoholic. And so from a very young age I was around addiction and I wanted my life to be different than that. - Amy

Amy har i intervjun beskrivit att det inte spelar någon roll vad man är beroende av då det är sjukdomen i sig som är det ärftliga:

I think if I wouldn't have been in Vegas I probably would have had a different type of addiction. I mean it's in my blood... drinking scares me because my mom is an alcoholic... I don't know and I have never been taking drugs so I can't say that I think I would do that ... but there is so many things you can be addicted to. I mean obviously I'm a heavier sized woman. I mean that food is a pleasurable thing... I mean it's... You can always turn in an obsess over something to make you feel better. - Amy

Här tycker vi oss se ett exempel på hur Amy utifrån sin syn på spelberoende upplever att beroendet kan uttrycka sig i olika former såsom exempelvis beroende till droger eller mat. Vi tolkar Amys svar som att ett beroende är något man fastnar i eftersom att det (för stunden) får en att må bättre. Payne (2008) förklarar att social konstruktionismen innebär att individer beskriver, förklarar och redogör för världen omkring dem i exempelvis historiska sammanhang. Vi ser Amys förklaring och syn på beroende som hennes konstruerade verklighet av vad ett beroende innebär för just henne.

Dock håller inte Brandon med om det ovanstående då det för honom var just spelandet som han fastnade för:

I can go out and have a drink and not care about having another drink, I can you know go out and experiment and try a drug one day and I don't ever care about trying it again. But for some reason gambling hooked me. And whatever it was, it got deep. So probably to me gambling is just kind of this never ending cycle. – Brandon

Payne (2008) menar på att det finns en skillnad mellan personliga och sociala konstruktioner. Han menar på att personliga konstruktioner är de inre bilder en individ har av verkligheten som denne har byggt upp utifrån sina personliga uppfattningar och erfarenheter. En individs konstruktioner skiljer sig ifrån andra individers konstruktioner. Författaren fortsätter även med att förklara att om man försöker att förändra människors konstruktioner av världen kan man på så sätt även förändra ett beteende. Vi tror därför att för att en person med ett spelberoende ska vara mottaglig för behandling krävs det att synen på beroendet ska förändras.

Gloria väljer att berätta om att beroende har funnits i hennes familj vilket vi tolkar som att hon upplever att arv är en betydande faktor:

My dad was a compulsive gambler, my mum suffered from mental illness and auhm pills. I grew up in a very dysfunctional type of home – Gloria

Även Mike beskriver att beroendet hade en närvarande faktor i hans familj:

My mother was... [---] She was manic depressive, schizophrenic, alcoholic, compulsive gambler...My mom had it all except for the drugs. - Mike

Robert Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) beskriver att spelberoende är biologiskt och att det sker en ökning av dopamin i kroppen när en person med ett spelberoende spelar. Man vet med andra ord med säkerhet om att det sker en förändring i hjärnan. Om en person med ett spelberoende får se en videofilm med casinoscener, då skulle man se att personen skulle få ett annat aktivitetsmönster i hjärnan jämfört med en person utan en spelproblematik (Brené, 2007). Om vi ska tolka detta som att det är biologiskt betingat, spelar det då ingen roll (de första gångerna) om det är spel om pengar eller inte, utan det är spelet i sig som triggas igång dopaminnivån. Med tiden ökar inte bara spelandet utan även insatserna vilket gör att pengarna får en mer signifikant roll i en spelberoendes liv.

I started off gambling when I first moved here... little after when I was 21 and I won a lot of money. – Amy

Amy spelade för första gången i Las Vegas när hon var 21 år gammal. Den här upplevelsen kopplar vi då till Skinnerboxen som vi gick igenom i teoriavsnittet. Vi kan utifrån Skinnerboxen koppla detta till spelet och spelandet. Karlsson (2001) beskriver att råttan i lådan utforskar sin nya miljö, vilket vi kopplar till Amy där hon utforskar Las Vegas vilket fungerar som hennes nya miljö. När råttan råkar trycka på spaken som visar sig resultera i mat, blir råttan positivt överraskad vilket vi kopplar till Amy som även hon blir överraskad när hon spelar på maskiner och vinner. När råttan börjar trycka på spaken med allt tätare intervaller, och Amy börjar spela allt oftare, kan man kalla detta för en operant respons. Maten för råttan fungerar som en förstärkning av beteendet och detta har i sin tur ökat sannolikheten för råttan att trycka på spaken igen när den vill ha mat. Det kan vi dra paralleller med Amy då vinsten förstärker hennes beteende vilket gör att hon spelar allt oftare för att vinna mer. Vi kan utifrån nedanstående citat illustrera den operanta responsen där Amy förklarar att hon alltid brukade vinna och därmed fick en positiv förstärkning när hon spelade:

I kept winning. It wasn't a search for winning... it was almost like... it was fun. [---] But I always won (laugh) so unfortunately that part of this storey

was I played I won, I played I won. So anytime I came home I came home with a purse full of money. – Amy

Av slumpen vann hon en massa pengar, vilket gjorde henne positivt överraskad och detta hände även vid fler tillfällen. Det i sin tur ledde (då) till att Amy fortsatte att spela då pengarna fungerade som en positiv förstärkning som var en respons från spelet och hon började spela oftare för att kunna få uppleva mer av den här förstärkningen. Walker m.fl. (2008) menar att vinna pengar är en central faktor för att kunna förstå spelet. Ju större vinsten är, desto mer attraktiv blir spelet för individen. Vinsten blir då en betydande faktor för att individen skall fortsätta spelet.

Karlsson (2001) förklarar att det finns tre förutsättningar för att en positiv förstärkning ska leda till en inläring:

1. Förstärkningen ska vara tillräckligt tydlig för att förstärka beteendet.
2. Förstärkningen måste göras beroende av det önskade beteendet, så individen kan lära sig vad som ska göras för att få förstärkningen.
3. Förstärkningen bör komma så fort som möjligt efter beteendet, helst mindre än en sekund.

De här tre kriterierna ser vi stämmer in på alla våra intervjupersoner eftersom att det är så spel är uppbyggt. 1: Du spelar och antingen vinner du eller så förlorar du, det finns inget mittemellan. 2: För att vinna pengar så måste du spela och för att kunna spela krävs någon form av insats. 3: Vid ett spel kommer resultatet så fort du ex. tryckt på knappen, lämnat in insatsen eller lagt korten.

6.4 Analys kring det fortsatta spelet

I gambled because I didn't wanna deal with my marriage because I was miserable and then my sick mom told me that I one day would win the big one and then I could get out of this marriage, get go on my own. And it just got worse and worse and during the time that my mom... She was in and out of three different places and that's when I gambled the most. – Gloria

J.F Herbert (i Karlsson 2001) menar att associationsbanor är viktiga att ta hänsyn till i det kognitiva perspektivet då det innebär att sättet en person tar emot information på beror helt på hur individens tänkande ser ut. En individ tar alltså emot information på olika sätt beroende på olika erfarenheter, förväntningar eller exempelvis känslor. Detta kopplar vi till Gloria då hennes associationsbana rörde sig från att hennes mamma mådde dåligt, vilket fick henne att må dåligt som i sin tur fick henne att spela oftare.

Jakten efter den stora vinsten fungerade som en drivmotor som förhoppningsvis skulle leda till ett lyckligare liv för Gloria. Vi ser det som att när den här vinsten aldrig kom, blev sökandet efter känslan att känna sig avdomnad ännu viktigare. Hon jagade vinsten i hopp om ett bättre liv istället för att direkt försöka förändra situationen hon befann sig i.

Drömmen om ett bättre och annat liv är även något vi kan läsa av hos Jay:

So I came to Las Vegas where I really was going to make a... I thought I was going to be a professional gambler. - Jay

Karlsson (2001) förklarar att enligt det kognitiva perspektivet skapar vi i vårt tänkande en verklighet vi svarar och reagerar på. Man ser tanken som startpunkten för beteendet. Det drar vi paralleller till att pengar öppnar upp för ytterligare möjligheter och vi tror att det är mycket av de här möjligheterna och drömmen om ett bättre liv som även får människor att fortsätta spela. Bilder på människor som vinner de stora vinsterna, som får bo på de flotta hotellen och lever lyxliv är en avlägsen dröm som väldigt många hoppas uppnå. Drömmen om att lyckas inom spelbranschen var det som ledde Jay till Las Vegas.

Förutom jakten efter pengar och ett bättre liv kan man se hur intervjupersonerna även associerar till spelet på ytterligare ett sätt:

Yup! It was to win money and not to feel. You know I could just numb out, didn't have to feel anything you know? – Gloria

Här kan vi se att olika kriser i livet påverkar spelets omfattning. Även strävan efter att inte känna något påverkade hur mycket Gloria spelade. Vi återkopplade det även till intern coping där Gloria försökte att "reglera" känslorna än själva situationen för att slippa handskas med det som var jobbigt. Även Brandon berättade hur han använde spelet som ett verktyg för att glömma jobbiga situationer i sitt liv.

I think I gambled to forget about other shit in life which a lot of people do. – Brandon

PGC ser på spelberoende utifrån ett sjukdomsperspektiv och vi tolkar det som att Brandon har anammat organisationens tankesätt kring spelberoende genom att förklara att det är många som spelar för att glömma jobbiga saker i livet. Vi kan även här se på det ur ett social konstruktionistiskt synsätt då sjukdomsperspektivet har blivit en verklighet för Brandon. Vi tror då att han utifrån sin verklighet förklarar att det är ett faktum att människor spelar för att glömma jobbiga saker i sina liv. Vi kan koppla detta till tidigare forskning där Schüll (2012:170-171) förklarar: "What they really want to do, from all the research I've ever seen is to play and forget and lose themselves." Schüll förklarar att personer fortsätter att spela för att "get into the zone". En intervjuperson i Schülls forskning beskriver att (Schüll, 2012:187): "Today when I have problems. I come here – or to the gas station, or to the casino – to pay video poker. I do it to forget, to get lost." Detta citat kan vi dra parallellt med våra intervjupersoner som vi träffade på PGC som på ett eller annat sätt har förklarat sitt spelande som antingen en flykt, ett sätt att glömma eller en strävan efter "numbness".

Numbness...numbness. Because winning was easy, collecting is the hard part. Get up walking away when you were winning... - Jay

I citatet återkommer begreppet "numbness" som intervjupersonerna förklarar är en känsla man ville uppnå med spelet, att inte känna något. Vi ser även att organisationskulturen träder in här då alla personer vi har intervjuat har beskrivit den här känslan med just ordet "numbness". Vi ser alltså ordet "numbness" som ett begrepp våra intervjupersoner inte bara använder som ett stadie de försöker uppnå, men även som ett mål där spelet fungerar som ett verktyg för att nå det här målet. "Numbness" blir som ett paraplybegrepp som sammanfattar en stor del av syftet med att fortsätta att spela. Ordet "numbness" beskrivs på samma sätt hos våra intervjupersoner men begreppet kan även användas i olika synonymer i

form av "the numb zone", "escape", "numb out" eller "to forget". Vi tolkar det som att intervjupersonerna pratar om begreppet på olika sätt men innebörden av ordet är den samma.

Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) förklarar att med en dopaminförändring kan man känna både när man är glad eller ledsen. Ibland stiger dopaminnivån och ibland sjunker den, för alla människor. När en person utan ett beroende upplever en dopaminökning sker det i en ganska avsmalnad räckvidd. Han menar på att en del dagar är bättre än andra, men det skjuter sällan i höjden varken när man är på ett bra eller dåligt humör. Skillnaden ligger i att för någon som är beroende så skjuter dopaminnivån i höjden som ett resultat från spelandet. Hunter tror inte att det handlar om en tillfredsställelse eller att man kommer till ett "happy place" när man spelar utan att man försvinner någonstans långt borta som han jämför med en egen "twilight zone" eller "numbness", där man upplever en avdomnad. Man försvinner till ett ställe där man känner sig såpass avdomnad att inget eller ingen kan påverka en.

J.F Herbert (i Karlsson, 2001) ansåg att sättet att ta emot och reagera på information från omvärlden beror på hur individens tänkande ser ut. Detta ser vi som att intervjupersonerna reagerade på olika händelser i sina liv genom att spela. Spelandet i sin tur och kopplar de ihop med en känsla av avdomnad, att inte känna någonting. Den här känslan av avdomnad för oss vidare till copingstrategier.

After a while it was no longer a fun zone it was more like a numb zone where I wasn't feeling anything. And it felt like it felt better... The idea of winning money didn't even matter anymore. It wasn't a matter of taking all of this money home and now providing and doing all the fun things. Now it was a matter of just escaping and so I wouldn't have to thinking about that was failing in my life. - Amy

Karlsson (2001) förklarar att en typ av tre olika emotionella copingstrategier är negativt undvikande. Med negativt undvikande sker det en sorts distraktion som ger individen andrum från stress och elände men som även har negativa effekter för individen, både socialt och psykologiskt. Det anser vi instämmer på våra intervjupersoner då de använder spelandet som ett substitut för andra saker de anser att de inte kan hantera. Med spelet som de ansåg var frigörande tillkom det även andra problem som resulterade i slitningar i exempelvis ekonomin och i relationer.

Clarke m.fl. (2006) menar att personliga skäl så som stress och ensamhet är en av de viktigaste faktorerna för att fortsätta ett spelberoende (Clarke m.fl. 2006 i Reith och Dobbie, 2013). Gloria beskriver nedan ensamhet som en betydande faktor:

My ex-husband worked nights so I was always alone you know? I used to ask myself now: "Why did I get married if I always have to sleep alone in the bed you know?". - Gloria

Vi kan även här dra paralleller med dels Amy som fortsatte att spela för att hennes man till slut slutade att komma hem.

When things started to falling apart I found that I would go gambling more often because it made me feel better [...] After things started getting worse

at home, my husband stopped coming home every night and I started finding that going out made me feel better. – Amy

Karlsson (2001) förklarar att med extern coping menar man att en person på något sätt försöker hitta en strategi för att hantera den stressande situationen bättre. Vi kan utläsa den externa copingen utifrån Amy som försökte hantera sin situation genom att fly för att spela. Vi ser detta som Amys strategi för att må bättre i en situation som var jobbig och som bidrog till negativa känslor.

Was an escape of the feelings of that moment that I didn't want to deal with. So it was easy for me to go... hide, escape... from the problems... - Jay

Vi kan se likheter i Jays sätt att förklara sitt spelande och copingstrategien, där användes både intern och extern coping. Med hjälp av intern coping hittade han ett sätt att hantera känslorna och vid samma tillfälle använde han sig utav extern coping och gick ut och spelade för att kunna hantera känslorna. Reith och Dobbie (2013) förklarar att en enkel tillgång till extra pengar är en betydande faktor för att utveckla en spelproblematik som vi kan dra paralleller med nedan:

It wasn't until I think I won 10,000 in one day...that was probably when I was hooked [...] And I thought I had the world by the balls, I had my own place, I had all this money – Brandon

Även här kan man se kopplingar med Skinners operanta betingning där den stora vinsten symboliserade konsekvensen av spelandet och att detta i sin tur ledde till att Brandon fortsatte att spela. Vi kunde dessutom se att med vinsten kom en känsla av ökat självförtroende som uppstod i samband med vinsten då han beskriver det som att han hade ”the world by the balls”.

So I did this program here at PGC about a year ago [...] And the first night I went back out I won a shit ton of money. And I was like this is what I missed, fuck what everybody thinks [...] I don't have a problem[...] I went back out and I started gambling I started winning.- Brandon

En viktig del i att man fortsätter spela anser vi är då man själv inte inser att man har ett problem. Motivation är vad som driver oss framåt, när vi tror på det vi gör. Om en person upplever att denne inte har något problem, finns det inget som personen kan söka hjälp för. Vi kopplar det till Brandon eftersom att han varken trodde på det spelfria livet eller vägen dit. Det i sin tur ledde till att han började spela igen så fort han hade avslutat programmet. När Brandon började spela igen vann han pengar och detta ser vi som en bidragande faktor till varför han fortsatte. Även Amy förklarar att pengarna hade en betydande roll till att även hon fortsatte att spela:

And so it was very exciting to come home and have more money than I ever had before... We took some vacations, you know we paid out our car... We did some really fun stuff with it. The money obviously helped us make our life a little grander. – Amy

Till skillnad från de andra intervjupersonerna förklarar Mike att han upplevde lycka när han spelade samt att han kände en acceptans när han spelade. Trots att man ser skillnad i känslan

kring just spelet kan vi även se likheter. För Mike fungerade spelet som en utväg, en form av ”escape” som även Amy och Jay förklarade i sina intervjuer.

Later on when I was having problems with my marriage, I was miserable at home [...] I was just miserable at home so I found happiness gambling so I'd go to the riverboats and gambled... found accept there and was happy there... made me happy – Mike

Ett återkommande tema är att använda spelandet som en flyktväg, som en så kallad ”escape” (Reith & Dobbie, 2013). Vi har kunnat identifiera spelandet som en form av flyktväg hos alla våra intervjupersoner. Detta går även att dra paralleller med Schüll (2012) då personer spelar för att vara kvar i ”the zone” där ingenting annat spelar någon roll. Vinsten spelar ingen roll längre utan det viktiga var att kunna fly och fortsätta spela.

I put all the addiction, all the urges and all of my time and energy into gambling – Jay

Här kan vi även se en annan sida av spelandet då det nästan blir som en livsstil där allt annat läggs åt sidan. Under ett möte på PGC berättade personerna som var där för behandling, att de under sitt beroende inte tog sig tid för att göra ”alldagliga” saker, som att gå till tandläkaren eller tanka bilen på grund av att spelandet var det som låg i fokus. Personerna tillät inte sig själva att ha tid för något annat.

Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) beskriver att egenskaper som exempelvis lojalitet, värdighet och kärlek försvinner när en person spelar. En orsak till att en person under sitt beroende kan ljuga och stjäla från sina närstående är för att behovet är starkare. I följande citat kan vi utläsa hur sjukdomen kan yttra sig som ett resultat av detta:

So I stole money from the company that I worked for. I've been there for sixteen years and started to steal one check and I didn't get caught. The next thing that I know I'm taking more... I made it okay for me to do that by saying that I was a hard worker, that I was going to put that back. I mean I was giving myself an excuse somewhere it was okay to do it. My family knew nothing. They knew I gambled but they didn't know that I was stealing. – Amy

Amy skulle kunna vara den lojala kollegan men när behovet för att spela var större, blev hon något hon inte var, en lögnare. Vi kan även dra paralleller med Gloria:

I became a liar, a cheat, a thief you know all those thing because of gambling. I emptied bank accounts I ripped all the creditcard accounts you know I used to steal jewelry from my husband and pawned it, everything my mom left me I pawned just to gamble, you know, that was all I wanted to do was gamble. And I couldn't stop. – Gloria

Även Brandon visar på egenskaper som följd av sitt spelande:

I gambled all of our money away and basically lied to her and said: “Oh we got our identities stolen and somebody stole our bank account money, we need to go to the bank” and all this shit. Push come to shove I was a liar.

Gambling made me an absolute liar. It made me someone I hated [---] And I didn't care, I didn't give a shit at all, all I cared about was me. And that's what this disease does to you it makes you a selfish evil person. – Brandon

Detta kan vi även koppla till Nilsson (2005) som förklarar att pengar konstant är ett orosmoln som kan driva den spelberoende till att göra saker som personen aldrig tidigare skulle kunna drömma om.

Vi kan utifrån intervjuerna utläsa att PGC har ett sjukdomsperspektiv då det verkar som att människor med ett spelberoende först och främst vill ha förklaringar till sitt beteende, då exemplen ovan har visat att spelandet kan tilldela dem egenskaper som de egentligen inte besitter.

*PGC is a treatment, I needed treatment, I needed to know WHY I gambled you know? What was wrong with me? And that's what I got from here so...
- Gloria*

Förklaringarna PGC har gett till intervjupersonerna är att spelberoende är en sjukdom:

It wasn't until I walked into the Problem Gambling Center [...] I learned that, that what I had was an addiction and a disease. Gambling wasn't an addiction, it was a disease and it's chronic and it's progressive, same as alcohol and drugs which I can attest to now. – Jay

Vi kan även i följande citat utläsa att Amy pratar om sitt tillstånd utifrån ett sådant sjukdomsperspektiv:

The disease is always going to be there, it's going to be a matter of what I do with it. – Amy

Gloria förklarar även att hon inte brukar gå till kasinon på "the Strip" just för att hon inte vet när hennes sjukdom slår till:

You know, because that's (the Strip) a danger zone. You know, because I never know, the disease can just hit like that! - Gloria

Även Brandon beskriver sin sjukdom som kronisk:

This is a disease that doesn't end. It is been clinically proven that it's on the same level as drugs and alcohol it is something that you are going to stick with. – Brandon

Sjukdomsperspektivet är en sanning de har anammat från organisationen PGC. Foucault (2000) menade att normaliserade sanningar skapas genom en form av maktutövning eftersom att det är människor med makt som har beskrivit dessa sanningar (Foucault 2000 i Payne 2008). Han menar på att de här sanningarna uttrycker ett respektabelt sken av att vara en objektiv sanning som vi människor i sin tur bidrar till att stödja och följa. Makten får sin form via idéer som i sin tur får inflytande inom kulturella och sociala relationer. Vi kopplar det till PGC som i detta fall utövar en form av makt som behandlare och som har svaren på de frågor som ställs av de som söker behandling. Ett annat exempel är att personalen på PGC kommer

med en behandlingsplan som är utformad efter organisationens tankesätt som de sedan stödjer och följer. Det handlar alltså inte enbart om organisationskultur men vi tror att det handlar om att de individer som söker för behandling söker svar och behöver någon form av sanning för att kunna gå vidare i sin återhämtning. Det resulterar i att de anammar den sanning som ges på PGC.

6.5 Analys av spelberoendes vändpunkter

Since I moved out here to Vegas in 2006 I knew I had a gambling problem. But... just never came to terms with the facts that I needed help until I almost took my life. And that was the last straw...I was like... the disease almost killed me – Mike

Albert Bandura (i Karlsson 2001) som är den ledande företrädaren av kognitiv behaviorism menar att miljön inte utövar sitt inflytande över individen direkt utan genom att individens tänkande styrs och påverkas utifrån. Här tycker vi oss se en direkt kombination av de två perspektiven då handlandet/beteendet (spelandet) har påverkat Mike så pass mycket att han fick tankar om att han inte längre ville leva.

Men samtidigt om man ser över hur Mike pratar om sin situation pratar han mer om att det var beroendet som sjukdom som nästan tog livet av honom och inte lika mycket hans spelande och tankemönster. Vi tolkar det som att han efter att ha gått på programmet har anammat organisationens tankesätt och ett sätt att uttrycka sig på. Vi ser att vändpunkten för Mike blev när spelberoendet drev honom till självmordstankar. Nilsson (2005) förklarar att det är vanligt hos spelberoende att det förekommer självmordstankar och självmord skulle då vara en utväg ur sitt elände och sina problem. Vi kan i detta fall använda Fuchs Ebaughs teorier om rollutträden och de fem vändpunkter (Smetana, 2013). Denna vändpunkt anser vi utmärker en ”antingen/eller-situation” då Mike ställs inför en situation där han antingen skall bryta sitt beteende eller fortsätta med sitt ohållbara beteende och som då skulle innebära att Mike skulle ta livet av sig. I detta fall väljer Mike att söka hjälp för att bryta sitt beteende.

Denna vändpunkt kan vi även möta i Glorias fall som förklarar att hon har försökt att begå självmord vilket vi ser som en första vändpunkt då hon varit på behandling en gång tidigare men fick då ett återfall:

And one day I just couldn't take it anymore and I wanted to commit suicide so I put myself into psychiatric hospital and that's when I got introduced into Gambler Anonymous. - Gloria

Amy däremot hade en specifik händelse som fick henne att sluta spela:

She finally caught me at the end [...] So I was really relieved, it was like the best and worst day. (laugh) I was relieved that it was over. It was like I couldn't do anything to stop myself. – Amy

Vi ser Amys vändpunkt mer som en “ofrivillig” vändpunkt då hon blev tagen på bar gärning eftersom att hon bröt mot lagen. Här handlade det inte så mycket om att hon visste att hon hade ett problem och var tvungen att sluta utan genom att bli arresterad var hon tvungen att sluta. Vändpunkten om en specifik händelse förklarar Ebaugh handlar om att personen i fråga

inser att situationen inte längre är hållbar och att den måste förändras (Smetana, 2013). I Amys fall är denna specifika händelse när hon blir ertappad och inser att hon inte heller kan fortsätta med sitt beteende.

And about two weeks ago I started to realize that you're just fucking ruining your life like... And nobody told me, nobody, nobody made me come back here nobody did it I kind of like realized I had to do it for myself. – Brandon

Vi tolkar även Brandons fall med vändpunkten ”Antingen/eller-situationer” då vi ser det som att Brandon har ställts för ett val att antingen fortsätta med sitt beteende och fortsätta att förstöra sitt liv eller att bryta sitt beteende och ordna upp sitt liv.

Brandon förklarar att när han sökte hjälp var det enbart för sin egen skull. Karlsson (2001) förklarar att en tänkbar bakomliggande faktor till varför en person blir omotiverad kan vara om en handling är beroende av yttre belöningar och att handlingen inte styrs av den inre glädjen. Viljan att utföra handlingen kommer i sin tur att minska, om den yttre belöningen upphör. Vi ser det som att den första gången Brandon sökte hjälp gjorde han det för någon annan. Omgivningen blev den yttre belöningen, men eftersom att den inre glädjen aldrig fanns där och den yttre belöningen inte var tillräcklig, föll han snabbt tillbaka igen. Vi återkopplar alltså det med den diskussionen vi förde tidigare att man inte söker hjälp förrän man själv inser att man har ett problem samt att det krävs att man själv har motivationen. Brandon berättar att när han för andra gången sökte hjälp, gjorde han det inte för någon annan. Vi tror att om en person söker hjälp för någon annan än sig själv, kanske varken motivationen eller övertygelsen finns för behandling.

Detta styrker även Gloria då hon förklarar att när hon för andra gången sökte hjälp hos GA, var det för hennes egen skull och ingen annans.

I reached out for help. So I crawled myself back into GA. I think it was just for me, you know? – Gloria

Även Jay förklarar en motivation kring att bli av med sitt beroende, vilket ledde till att han till slut sökte hjälp:

I made a personal commitment to do whatever it takes to get this monkey out of my back. – Jay

I Jays fall kan vi inte applicera någon vändpunkt som stämmer bra överens med Ebaugh (Smetana, 2013) då vi inte kunde utläsa någon specifik händelse. Vi tolkar det mer som att det var en inre motivation som ledde till att Jay sökte hjälp.

7. Avslutande diskussioner

Syftet med vår studie var att skildra och analysera hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut för att vidare kunna fastställa några faktorer som kan bidra till ett spelberoende. I detta avsnitt vill vi ytterligare lyfta fram faktorer som vi har belyst i resultat- och analysdelen, och utveckla en slutdiskussion kring dessa.

Personalen på PGC betraktar spelberoende som en sjukdom som är biologiskt betingad. När en individ blir exponerad för olika faktorer kan det utlösa ett beroende och dessa faktorer kan exempelvis vara alkohol, droger, sex, spel etc. Utifrån intervjupersonernas svar, kan vi utifrån detta konstatera att det inte spelar någon roll vad för sorts spel personen spelar. "Sjukdomen" ser alltså inte om det handlar om spel om pengar eller om det enbart handlar om ett nöjesspel utan insatser. Är man biologiskt betingad för beroende och exponeras för spel, fastnar man oavsett spelform. Våra frågor som väcktes under forskningsprocessens gång var om det går att bli spelberoende utan att spela om pengar? Eller om en person behöver vinsten för att fortsätta spelandet? Det är intressanta frågeställningar som vi i denna uppsats inte har utrymme att besvara.

Då PGC ser på spelberoende som en sjukdom, kan vi även se att tankesättet inte bara beskrivs och förklaras på föreläsningar och möten utan tankesättet har även blivit internaliserat hos behandlare och individerna som är där för behandling, däribland våra intervjupersoner. Vi upplever att intervjupersonerna utifrån PGCs tankesätt, både har konstruerat sin livshistoria och deras syn på sitt beroende samt hur de väljer att förklara det. Vi anser att tankesättet har lett till att individerna på PGC har en relativt snäv bild av orsaksfaktorerna för ett spelberoende. Vi vill poängtera att det i själva verket finns betydligt fler bakomliggande faktorer till ett spelberoende, än den förklaringsmodell som organisationen belyser. Vi har genom vår undersökning just kommit fram till att det finns flera faktorer som samspelar med varandra när en person börjar spela och fastnar, är mitt i spelandet och när en person tar sig ur ett beroende. De faktorer vi bland annat har lyft fram är miljöns betydelse, då vi anser att miljön hade en viktig roll första gången som våra intervjupersoner spelade. Vi anser att miljön är ett avgörande forum när man exempelvis talar om spelets tillgänglighet. Man kan inte bortse ifrån att spel (i dess olika former) är en stor del av kulturen i Las Vegas som fungerar symboliskt kring vad som utmärker staden. Vi tror att det är omöjligt att bortse från faktorer som miljö, normer och kultur när man talar om beroende. Det är även därför vi tror att när PGC förespråkar om beroende som en sjukdom, att det endast är en förenklad bild av den faktiska verkligheten. Människan är en komplex varelse och därför anser vi att det inte är genomförbart att endast luta sig mot en teori. Vi kan dock se att orsaker till ett spelberoende kan handla om miljöfaktorer kombinerat med de biologiska faktorerna och även andra faktorer som vi inte har tagit upp. Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) nämnde att en person kan gå med ett anlag för beroende, men att personen kan gå en livstid utan att anlaget "bryts" ut. Detta stärker vår tro om att spelets tillgänglighet och frestelserna för spelandet kan utlösa en "sjukdom", som kanske aldrig skulle "brytas" ut ifall det inte fanns ett kasino i varje hörn. Detta belyser ytterligare vår tro om miljöns betydelse.

Vi kunde se en gemensam faktor bland några av våra intervjupersoner som har nämnt att en familjemedlem har varit inblandad i det första mötet med spel. Detta går även att koppla till miljöfaktorn då familjemiljön även kan vara en förklaring till varför man utvecklar ett spelberoende. Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) kunde inte svara på om det beror på ärftlighet då det finns familjemedlemmar till personer med spelberoende, som inte alls upplever en spelproblematik. Vi har också lyft fram att en faktor kan handla om inläring eller exponering genom en anhörig. Vi tycker dock att det även är viktigt att nämna

att exponering av spel kan få en vändning åt andra hållet. Vi tror att när en person har sett hur ett beroende har påverkat en anhörig eller någon annan i personens nätverk, skulle det kunna leda till att individen istället gör allt i sin makt för att inte hamna i samma situation. Inläring kan således öka risken för att man själv blir beroende, men vi tror att det också kan ha en motverkande effekt. Ett exempel på det kan vara när ett barn ser sin förälder åka in och ut från behandlingshem som ett resultat av droger. Det i sin tur kan leda till en form av motivation hos barnet, vilket kan innebära att barnet med alla möjliga medel försöker undvika att sluta upp i en liknande situation.

En annan skillnad som vi har reflekterat över i arbetet, är hur de olika intervjupersonerna berättar om sin första erfarenhet med spelandet. Amy började med att berätta första gången hon spelade på ett kasino, men vi vet dock inte om det är första gången hon någonsin spelade ett spel. Vi väljer att tolka det som att hon valde att berätta om kasinobesöket eftersom att hon ser det som hennes startskott i sin resa som spelberoende. Jay och Mike fokuserar dock på att berätta om första gången de överhuvudtaget spelade. Det ser vi kan både handla om att de vill stryka under att spel inte bara sker bland kasinon utan att spel även kan klassas som "vanliga" sällskapsspel som monopol eller yatzy. Sällskapsspelen kan även vara en betydande faktor för någon som har en predisposition för spelberoende. Vi kan även utifrån detta konstatera att intervjupersonerna har definierat spel och spelberoende på olika sätt, trots att de är influerade av PGCs sjukdomssyn. Vi kan se att det kan bero på att olika individer är olika känsliga för sitt beroende, och att vissa ser spel som ett samlingsbegrepp som de inte kan hantera.

I arbetet diskuterar vi också att spelandet kan fungera som en drivmoter då några av intervjupersonerna ständigt strävade efter ett bättre liv. De var övertygade om att kunna uppnå en högre kvalitet på livet genom den stora vinsten. Vi ser dock att drivkraften snabbt kan vända till en ren desperation, där vi tror att jakten på den stora vinsten inte längre är det väsentliga. När intervjupersonerna talar om att de först spelade för att vinna och för att det var kul till att senare spela för att förtränga känslor, tolkar vi det som att det kan handla om desperation och maktlöshet. Beroendet har fått dem att "tappa fokus". Vi kan dra paralleller med Jay som förklarar att svårigheterna ligger i att gå ifrån spelet och samla ihop pengarna när man väl har vunnit. Vi tolkar det som att han menar att spelet aldrig upphör då man till slut spelar för andra orsaker än att vinna pengar, som tidigare nämnt att hamna i "the numb zone". Då intervjupersonerna har spelat så pass länge, har nya problem uppstått på vägen som en konsekvens av spelandet, men som spelarna själva inte verkar kunna se. De fortsätter istället att lösa sina problem, genom att fortsätta spela, vilket är grundorsaken till att problemen överhuvudtaget har uppstått. Vi tolkar att "the numb zone" kan förklaras utifrån att en person har under flera år grävt en grop som bara har blivit djupare och djupare och som tillslut blir svår att ta sig ur. Spelandet har i detta skede istället blivit en metod för att kunna "stå ut i gropan". Spelandet har med andra ord lett till ett osunt beteende och tankemönster. Spelandet har det även lett till att personen tillslut blir tvungen att dölja och ljuga för sina anhöriga för att göra det möjligt att fortsätta spelandet.

I Las Vegas kasinon är pengar allt. En människas status i samhället resulterar i hur du blir behandlad. Ju mer status du har desto bättre blir du behandlad. Detta kunde vi synliggöra i Brandons förklaring när han berättar att han kände att han hade "the world by the balls" när han vann stora summor pengar. Han blev helt plötsligt någon och han hade råd med saker som han kanske tidigare inte hade. Som vi tidigare har nämnt, kan man förklara spelberoende med fler teorier än de som vi har valt att använda i resultat- och analysdelen. Det är även därför vi tror att det skulle kunna gå att applicera ett socialt perspektiv i vårt resultat, då det faktiskt finns människor som spelar just för att höja sig statusmässigt i samhällshierarkin. Vi tror att

pengar och status kan locka många olika sorters människor, men vi tror speciellt att den når den yngre publiken avsevärt. En orsak till att den lockar den yngre publiken, kan vara att de fortfarande befinner sig under en identitetsprocess och därmed även lockas av pengarnas symboliska värde. De kan lockas av fina bilar, snygga människor, företräde på klubbar och VIP bord. Dessa frestelser associeras till pengar, men vi tror dock att det är långt ifrån alla som initialt börjar spela just av den anledningen. Det råder dock inget tvivel för oss att pengar och status är en stor bidragande faktor till varför människor inte bara söker sig till Las Vegas men även sedan har svårt att ta sig därifrån. Men trots att Las Vegas erbjuder ett stort utbud av spel, erbjuder staden således även ett motsvarande stort utbud av behandling.

En annan aspekt vi vill lyfta fram är betydelsen av acceptans. Mike beskrev att han upplevde känslor som acceptans när han spelade. Detta fick oss också att tänka på organisationen PGC, där det handlar om acceptans på ett annat plan. PGC vill att deltagarna skall acceptera att spelberoende är en sjukdom, och också att det handlar om att hitta ett nytt sätt att tänka och leva på med sjukdomen. Sjukdomen (som organisationen väljer att kalla det) kan inte försvinna med hjälp av någon medicin, utan personen kommer alltid att vara en person som har ett anlag för beroende. Något annat som vi också kopplar till ordet acceptans, är acceptansen och öppenheten i gruppen. Vi tror att Mike och många fler får uppleva en betydligt mer positiv acceptans under mötena, än de kan ha upplevt när de var ute och spelade. Vi är även övertygade om de samtalen de skall ringa varje dag, även kan stärka gemenskapen och tryggheten i gruppen. Det tror vi är ett bidragande skäl till att deltagarna känner sig bekväma med att öppna upp på möten. Det vi dock kan se som en negativ aspekt är om en individ helt enkelt inte känner sig bekväm med att ringa någon eller liknande, då kan det istället upplevas som något tvång istället för något frigörande och bekvämt. Istället blir personerna underkastade ett regelverk för att skapa ordning och regler i organisationen. Vad händer om en person vägrar att gå med ordningen? Blir denna då utesluten från gruppen? Vi kunde även se att individer som kom in som nya medlemmar inte ännu blivit präglade av organisationskulturen genom att de ifrågasatte organisationens tankesätt. Vi tror att det kan vara en fördel med nya medlemmar då de ser på organisationen med nya ögon. Att få in nya perspektiv och tankar upplever vi får ämnet att ständigt röra sig framåt. Det är dock en risk att organisationskulturen är för stark för att kunna bli ifrågasatt. Vi kan trots det se att organisationskulturen kan bidra med att stärka gemenskapen i gruppen genom att de tillsammans har ett gemensamt synsätt och en gemensam förståelse för beroendet.

Vi vill även nämna att de vändpunkter vi har tagit ut inte heller behöver vara de vändpunkter som stämmer överens med våra intervjupersoners tankar. Vissa av våra intervjupersoner har inte bara haft en vändpunkt, utan först haft en och sedan fått ett återfall för att sedan ha ännu en vändpunkt. Våra intervjupersoner förhåller sig på olika sätt om sitt tillstånd. Gloria förklarade att hon inte går till "the Strip" just för att det är en "danger zon" och Brandon beskrev att han har sitt jobb där och kommer därför inte låta tillståndet ha kontroll över honom. Vi tror att det kan handla om personliga konstruktioner då man har olika associationer till sitt beroende och hanterar inte bara sitt beroende men även sin livslånga återhämtning på olika sätt. Vi tror dock att det även kan handla om en individs inställning och motivation hur man låter tillståndet att yttra sig. Om en individ vet om sina begränsningar och är medveten kring dessa, tror vi att individen på så sätt kan lära sig att hantera sin sjukdom på ett bättre sätt. Att människor hanterar sitt tillstånd på olika sätt, kan också bero på att åldersspannet skiljer sig relativt markant åt vilket kan innebära att ålder är en betydande faktor. Vi tolkar att det kan finnas en generationsskillnad som avgör hur man i sin barndom har fått lära sig att hantera problem. Att det även finns en skillnad hur samhället ser på problemet, jämfört hur man såg på problemet för några år sedan. Det kan dock finnas andra betydande faktorer som

exempelvis en persons inställning till problematiken som gör att olika individer hanterar sitt tillstånd på olika sätt. Andra faktorer kan även vara antal år i behandling samt antal spelfria dagar påverkar vilken distans man har till sitt beroende. Ålder är dock en faktor som vi inte har beaktat i vår studie och därför skulle även en sådan vidare forskning vara intressant.

Vår slutsats i arbetet är att det finns många faktorer som samspelar till ett spelberoende och att man inte bara kan använda sig av en teori som förklaringsmodell. Vi har även sett att det finns likheter till varför man fortsätter att spela då alla våra intervjupersoner berättade i sina intervjuer att de fortsatte att spela just för att känna avdomnad och att spelandet var en flykt från deras känslor. Det har dock framkommit att det finns olika bakomliggande faktorer till varför en person börjar spela. Där skiljer det sig rätt markant med vilken ålder man börjar, vad för spel man spelar samt hur man blir introducerad till spelandet. En annan skillnad vi kan se är hur man tar sig ut ur ett spelberoende men att en likhet i detta är att våra intervjupersoner har ställts inför ett ultimatum som resulterat i att de har slutat spela. Ett exempel på ett sådant ultimatum som vi har synliggjort i arbetet är att en person kan stå inför att antingen att rädda sitt liv genom att faktiskt söka behandling för sitt beroende eller att begå självmord. Vi upplever att vår studie har bidragit till att stärka tidigare forskning men att vi har lyft fram andra aspekter som vi inte tycker att vi har hittat i tidigare forskning. En sådan aspekt kan vara organisationskulturens betydelse till att man förklarar sitt beroende som en sjukdom. Vi tycker även att vår studie har medfört att man ser på spelberoende med andra ögon genom intervjupersonernas livsberättelser då man får en annan inblick och en ytterligare förståelse för hur ett livslopp i en spelberoendes liv kan se ut. Vi har inte heller kunnat se att någon forskare har fokuserat på det social konstruktionistiska utifrån den forskning som vi har läst. Vi visste tidigare att personer med ett spelberoende spelar för att vinna pengar och även att det är ett beroende som är "lättare" att dölja jämfört med andra beroenden. Det vi dock har fått fram efter våra intervjuer är att det finns en annan sida av spelandet och det är förknippat med kriser, känslor och olika strategier för att ta sig förbi det med hjälp av spelandet.

Hunter (personlig kommunikation, 2014, 14/10-2014) berättar att läkare har lyft fram risker med att klassa spelberoende som en sjukdom. Läkarna menar på att det kan leda till att man ger människor en chans att använda det som en ursäkt i sitt spelberoende, ursäkter som att kunna säga att det inte är deras fel och att det är utom deras kontroll. Hunter förklarar att det är det motsatta och att tanken inte är att man skall sitta och tycka synd om personer med ett spelberoende, utan ta sjukdomen på allvar då denna kan ta död på en människa. Hunter poängterar att människor måste lära sig mer om fältet och att det ligger på en biologisk nivå och det är det som gör att spelberoendet kommer att finnas med i människans resterande liv. Det Hunter betonar, kopplar vi tillbaka till syftet med vår uppsats och socionomprogrammet. Då det finns relativt lite forskning om spelberoende, går människor i okunskap om vad som faktiskt sker hos en människa med ett spelberoende. Vi är övertygade om att när människor får en större kunskap om denna typ av beroende, får personer med problematiken större möjligheter till behandling. Vi tror ävenledes att resultatet av fler studier om ämnet, förhoppningsvis hjälper människor att orientera sig bättre på vägen om hur man kan förhindra och uppmärksamma när en människa är i riskzonen. Vi har i vår studie enbart valt att belysa människor i ett beroende, men vi vill även poängtera att våra intervjupersoner också har anhöriga som har blivit drabbade av deras beroende. Vi tror därför att vidare forskning om anhörigperspektivet kan vara intressant.

Referenser

- Ahlberg, K. (2004). Att skapa och transkribera en berättelse - en del av tolkningen. I Skott, C. (red) (2004). *Berättelsens praktik och teori - narrativ forskning i ett hermeneutiskt perspektiv*. Lund: Studentlitteratur.
- APA. DSM-5 (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Andersson, G. (2002). Utvecklingsekologi och sociala problem. I Meeuwisse, A. & Swärd, H. (2002). *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Aristoteles (1994). *Om diktkonsten*, övers. M. Ringbom, Göteborg: Daidalos.
- Binde, P. 2012. A Swedish mutual support society of problem gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction* 10(4), 512-523
- Binde, P. (2013): "Spelberoende" och relaterade begrepp: Vad betyder de egentligen? *Lotteriinspektionens skriftserie (4)* s. 19-38.
- Binde, P. Svensson, J. & Tengström, A. (2013). Spelberoende – Forskning för en hållbar spelpolitik. *Forskning i korthet nr 2*, s.1-8.
- Brené, S. (2007). *Underliggande biologiska orsaker till spelberoende – en kunskapsöversikt*. Växjö: Statens folkhälsoinstitut.
- Bruner, J. (2002). *Making stories: Law, Literature, Life*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Bryman, A. (2011) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.
- Bury, M. (2001). Illness narratives: Fact or Fiction? *Sociology of Health and Illness*, 23, 263-285.
- FHI. (2010). *Spel om pengar - ett folkhälsoproblem?* Östersund: Statens Folkhälsoinstitut.
- Jacobsen, D-I. & Thorsvik, J. (2008): *Hur moderna organisationer fungerar*. Lund: Studentlitteratur.
- Karlsson, L. (2001). *Psykologins grunder*. Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Studentlitteratur: Lund.
- Melnyk, T. (2012): *In the Business of Recovery: on Face-Work at the Las Vegas Problem Gambling Center*. Las Vegas, Sociology, UNLV. <<http://www.gamblingproblems.com/uploads/3/0/4/0/3040193/recovery.pdf>>
- Nationalencyklopedin (2014). "dopamin" (elektronisk) <<http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/dopamin>> (2014-11-17)

Nilsson, T. (2005). *Jakten på jackpot: en bok om spelberoende*. Stockholm: Fri förlag Riksförbundet.

Online Casinos doc. (2014). "Learn Video Poker Rules and Video Poker Hand Values" (elektronisk) <<http://onlinecasinosdoc.com/videopoker-rules.htm>> (2014-11-25)

Problem Gambling Center. (2014) "About The Problem Gambling Center" (elektronisk) <<http://www.gamblingproblems.com/about-pgc1.html>> (2014-11-25)

Payne, M. (2008). *Modern teoribildning i socialt arbete*. Stockholm: Natur och Kultur.

Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. London: Routledge & Kegan Paul.

Reith, G. & Dobbie, F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory* 21(5), 376-390.

Reith, G. & Dobbie, F. (2012). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory* 19(6), 483-493.

Schüll, N-D. (2012). *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton University press: Princeton, N.J.

Skott, C. (red) (2004). *Berättelsens praktik och teori - narrativ forskning i ett hermeneutiskt perspektiv*. Lund: Studentlitteratur.

Smetana, P. (2013). *The botten is nådd - en kvalitativ studie om spelberoendes vändpunkter* (kandidatuppsats). Lund, Socialhögskolan, Lunds universitet. <<http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/4015823/file/4015824.pdf>>

SOU (Statens Offentliga Utredningar) 2008:124, En framtida spelreglering: <http://www.regeringen.se/sb/d/10283/a/117594> (hämtad 2014-10-17)

Thomassen, M. (2007). *Vetenskap, kunskap och praxis. Introduktion i vetenskapsfilosofi*. Malmö: Gleerups.

USA fakta (2014). "Las Vegas" (elektronisk) <<http://www.usafakta.se/lasvegas.php>> (2014-10-27)

Vegas (2014). "Fakta" (elektronisk) <<http://www.vegas.nu/ovrigt/fakta>> (2014-10-27)

Volberg, R.A. (2002). Gambling and Problem Gambling in Nevada. Report to the Nevada Department of Human Resources. Carson City, NV: Department of Human Resources.

Walker, M. Schellink, T. Anjoul, F. (2008). Explaining Why People Gamble. I Zangeneh, M. Blaszczynski, A. Turner, N.E (2008): *In the pursuit of winning: Problem Gambling Theory, Research and Treatment*. Springer: New York.

Williams, R.J., R.A. Volberg & R.M.G. Stevens. 2012. *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling

Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Available at:
<<https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20%282%29.pdf?sequence=3>>

Bilagor

Bilaga 1: Intervjuguide

1. **Can you begin by telling us your life story?** (*Kan du börja med att berätta din livshistoria?*)
2. **How did you start gambling and why?** (*Hur började du spela och varför?*)
3. **What made you continue gambling?** (*Vad fick dig att fortsätta spela?*)
4. **What kind of gambling were you into?** (*Vilken typ av spel spelade du?*)
5. **When did you realize that your gambling became a problem?** (*När insåg du att ditt spelande blev ett problem?*)
6. **Do you think that the availability here affect your gambling?** (*Hur påverkade spelets tillgänglighet ditt spelande?*)
7. **How long did you gamble until you got opportunity for treatment?** (*Hur länge spelade du innan du fick möjlighet till behandling?*)
8. **What made you go for a treatment?** (*Vad fick dig att få behandling?*)
9. **Do you think six weeks here was enough for treatment?** (*Tror du att sex veckor här var tillräckliga för behandling?*)
10. **Is it hard now to go by casinos?** (*Är det svårt att vistas bland kasinon i dagsläget?*)
11. **Are you ever afraid of going back to old patterns?** (*Är du rädd att falla tillbaka i gamla spår?*)
12. **Do you think it matters that you were in Vegas that you gambled?** (*Tror du att det spelade någon roll att du var i Vegas som grund att du spelar?*)
13. **Was it the gambling or the winning you were searching for?** (*Var det för spelande eller vinnandet som du var ute efter?*)

Bilaga 2: The 12-steps of Gamblers Anonymous.

1. We admitted we were powerless over gambling – that our lives had become unmanageable.
2. Came to believe that a Power greater than ourselves could restore us to a normal way of thinking and living.
3. Made a decision to turn our will and our lives over to the care of this Power of our own understanding.
4. Made a searching and fearless moral and financial inventory of ourselves.
5. Admitted to ourselves and to another human being the exact nature of our wrongs.
6. Were entirely ready to have these defects of character removed.
7. Humbly asked God (of our understanding) to remove our shortcomings.
8. Made a list of all persons we had harmed and became willing to make amends to them all.
9. Made direct amends to such people wherever possible, except when to do so would injure them or others.
10. Continued to take personal inventory and when we were wrong, promptly admitted it.
11. Sought through prayer and meditation to improve our conscious contact with God as we understood Him, praying only for knowledge of His will for us and the power to carry that out.
12. Having made an effort to practice these principles in all our affairs, we tried to carry this message to other compulsive gamblers.

Bilaga 3: DSM-5 kriterier för spelberoende

1. Behöver spela med allt större summan av pengar för att uppnå den önskade spänningseffekten.
2. Blir rastlös eller irriterad vid försök av att skära ner eller försök med att sluta spela.
3. Har misslyckats flera gånger med att kontrollera, skära ner eller sluta upp med spelandet.
4. Är ofta upptagen med spelandet (till exempel med att ständigt ha tankar om sina tidigare spelupplevelser, upptagenhet med att planera nästa speltillfälle eller funderingar över strategier för att skaffa fram pengar som kan spelas med).
5. Spelar oftast vid känslor av stress (till exempel känslor av hjälplöshet, skuld, ångest, depression).
6. Efter att ha spelat bort pengar, återvänder hon eller han oftast en annan dag för att få revansch (jagar förluster).
7. Ljuger för att dölja vidden av sitt spelande.
8. Har äventyrat eller förlorat betydelsefulla relationer, jobb, utbildning eller karriärmöjligheter på grund av spelandet.
9. Förlitar sig på andra att skaffa fram pengar för att lösa finansiella krissituationer som är orsakade av spelandet.