



# INSTITUTIONEN FÖR SOCIALT ARBETE

## “I början vinner man alltid”

En kvalitativ intervjustudie om män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem

SQ4562, Vetenskapligt arbete i socialt arbete, 15 hp

Scientific Work in Social Work, 15 higher education credits

Kandidatnivå

VT 2019

Författare: Kristoffer Rydin & Sara Tahmirpour

Handledare: Baharan Kazemi

## **Abstract**

Titel: "I början vinner man alltid" - En kvalitativ intervjustudie om män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem.

Författare: Kristoffer Rydin & Sara Tahmirpour

Syftet med studien var att undersöka mäns inträde i spel om pengar och hur män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem skildrar sitt spelande. Empirin bestod av fem semistrukturerade, kvalitativa intervjuer med män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem. Analysen skedde med hjälp av en empiristyrd tematisk analys. I analysen användes teorierna om stigma, self-stigma, habitus, kapital, genusperspektivet, könsmaktsordningen, den manliga normen och hegemonisk maskulinitet (Goffman, 1986; Corrigan et al., 2006; Bourdieu, 1990; Bourdieu & Wacquant, 1992; Hirdman, 2004; Connell, 1995). Vår studie visade att informanterna började spela i unga åldrar, ofta efter en uppväxt där spel om pengar var normaliserat. Männerna skildrade hur spelet initialt gav tillfredsställelse i form av spänning och kickar, samt var ett sätt för männen att bygga upp olika former av kapital och höja sin status. Skildringen visade hur spelandet kom att bli ett slags substitut för emotionella utbyten i mänskliga relationer, såsom exempelvis nära vänskap. Detta förde med sig psykisk ohälsa eller fungerade som en slags tillflyktsort vid dåligt psykiskt mående. Slutligen visade resultatet hur strävan efter kontroll samt samhällets stigma kring spelproblem hindrade männen från att söka hjälp trots att de tidigt kände att de hade spelproblem.

*Nyckelord*: Spelberoende, genus, stigma, habitus, kapital.

## Innehållsförteckning

Abstract.....	2
Förord.....	6
<b>1. Inledning.....</b>	<b>7</b>
1.1 Studiens relevans för socialt arbete .....	8
1.2 Syfte och frågeställningar .....	8
1.3 Begreppsförtydliganden .....	9
1.4 Avgränsning.....	10
1.5 Arbetsfördelning.....	10
1.6 Uppsatsens fortsatta disposition.....	11
<b>2. Spel om pengar: kontextualisering.....</b>	<b>12</b>
2.1 Ett nedslag i spelets historia.....	12
2.2 Om spelberoende.....	12
2.3 Lagstiftning kring spel och marknadsföring - en etisk balansgång.....	14
2.4 Sociala perspektiv på spelproblem.....	15
<b>3. Tidigare forskning.....</b>	<b>16</b>
3.1 Könade speldomäner.....	16
3.2 Riskfaktorer inför att utveckla spelproblem .....	17
3.3 Socioekonomisk status, spelande och psykisk ohälsa .....	18
3.4 Spelberoende är stigmatiserat.....	19
3.5 Maskulinitetsnormer, risktagande och hälsa.....	20
3.6 Maskulin vänskap, ensamhet och psykisk ohälsa .....	21
3.7 Genusnormer, risktagande och alkoholintag.....	21
3.8 Spelreklamens inverkan på beroende.....	22
3.9 Ett barnperspektiv på spelande.....	22
<b>4. Teoretiskt ramverk och begrepp.....</b>	<b>24</b>
4.1 Stigma.....	24

4.1.1. Tre sorters stigma.....	24
4.1.2 Self-stigma.....	25
4.2 Habitus.....	25
4.3 De olika kapitalformerna.....	26
4.4. Genusteori och hegemonisk maskulinitet.....	27
4.4.1 Könsmaktsordningen.....	27
4.4.2 Hegemonisk maskulinitet .....	28
4.5 Foucaults övervakning och straff - panoptikon.....	29
<b>5. Metod och metodologiska överväganden .....</b>	<b>30</b>
5.1 Val av metod – fördelar och begränsningar .....	30
5.2 Urvalsprocess - informanter.....	31
5.3 Genomförande av intervjustudien .....	32
5.3.1 Intervjumallen.....	32
5.3.2 Intervjuns utförande .....	33
5.4 Bearbetning av empirin .....	34
5.5 Analysmetod .....	35
5.6 Studiens tillförlitlighet.....	36
5.7 Forskningsetiska överväganden.....	37
<b>6. Resultat och analys.....</b>	<b>40</b>
6.1 En kort beskrivning av studiens informanter.....	40
6.2 Inträdet i spelandet .....	41
6.3 Spelandet i sig - spänning och risktagande.....	46
6.4 Upp med kapitalen.....	48
6.5 Ensamhet och psykisk ohälsa som katalysator och som konsekvens.....	51
6.6 Vidare genusperspektiv på spelandet .....	54
6.6.1 Kontrollen.....	54
6.6.2 Männens tankar kring kvinnors spelproblem .....	56
6.7 Stigma.....	57
6.7.1 Stigma och genus.....	62

6.8 Självdisciplinering och panoptikon.....	63
<b>7. Sammanfattning och diskussion .....</b>	<b>66</b>
<b>Referenslista.....</b>	<b>69</b>
<b>Bilagor</b>	
1. Intervjuguide .....	77
2. Informationsbrev till informanter .....	79
3. Informerat samtycke .....	81

## Förord

Först och främst vill vi tacka våra fantastiska informanter som ställde upp med sin tid, sina tankar och sina berättelser. Utan er hade inte den här studien varit möjlig att göra! Vi vill även tacka vår handledare Baharan Kazemi för att du trodde på oss och peppade oss med ovärderliga tips, samt Karin Sandberg som ställde upp i provintervjun och därmed hjälpte oss att utforma intervjuguiden.

# 1. Inledning

Spel om pengar är inget nytt fenomen i världen (Ferentzy & Turner, 2013). Ändå kan kunskapsläget sägas vara relativt begränsat kring spelproblem avseende modern teknologi såsom nätcasinon. Spelproblem (se begreppsdefinition under 1.4) är ett folkhälsoproblem i Sverige idag (Folkhälsomyndigheten, 2017c, 2019e). Cirka två procent av alla vuxna beräknas ha spelproblem, vilket därtill drabbar hundratusentals anhöriga indirekt. Spelproblem innebär ofta lidande både för berörda individer och anhöriga - ekonomiskt, psykiskt och socialt. Det kan leda till stora skulder, psykisk ohälsa och skilsmässa för vissa individer. Individer med diagnostiserat spelberoende löper 15 gånger högre suicidrisk än motsvarande grupp utan beroende (Karlsson & Håkansson, 2018). I Göteborg har man i skrivande stund inte kommit ikapp med varken hjälp- och stödinsatser eller kunskapsläget gällande spelproblem. Detta visar sig bland annat i det tilltänkta öppnandet av en spelberoendemottagning. Västra Götalandsregionen (VGR) tillkännagav på sin hemsida i februari 2018 (Husár, 2018) att 10 miljoner kronor satsats i ledet att under 2018 öppna en specialinriktad spelberoendemottagning inom Sahlgrenska universitetssjukhuset. Bakgrunden till satsningen är den lagändring som trädde i kraft 1 januari 2018 då spelberoende kom att ingå i både socialtjänstlagen (2001:453) och hälso- och sjukvårdslagen (2017:30). Huvudansvaret för att förebygga, motverka och bistå med insatser för personer med spelproblem ligger numera på socialtjänst och sjukvård (Socialstyrelsen, 2018). Spelberoendemottagningen har i skrivande stund ej öppnats. Annika Hofstedt, tillförordnad enhetschef för mottagningen för spelberoende och skärmhälsa vid Sahlgrenska universitetssjukhuset, menar att mottagningen kommer öppna under våren 2019 (Sahlgrenska Universitetssjukhuset, 2019). Anledningen till förseningen uppges bero på svårigheter att hitta specialiserad personal (Annebäck, 2019). Det tyder på att det saknas rätt kompetens hos behandlingspersonal och bekräftar vårt inledande påstående om att kunskapsläget i den här frågan är begränsad. Projektledare för öppnandet av mottagningen menar att få yrkesverksamma inom vården har specialiserat sig inom spelberoende på grund av att spelberoende inte tidigare klassats som en sjukdom (ibid.). Fram tills mottagningen öppnar hänvisar VGR personer som behöver hjälp med sina spelproblem till bland annat ideella föreningar såsom Spelberoendes förening (Husár, 2018). *”Det här är akut, själva går vi på*

*knäna*” säger Spelberoendes förenings ordförande i Göteborg, Jimmy Nilsson, som är kritisk till förseningen (Annebäck, 2019). Nilsson uppger även att Spelberoendes förening i Göteborg hjälpte över 1000 personer under 2018.

## **1.1 Studiens relevans för socialt arbete**

Spelproblem tycks vara en komplex fråga för socialarbetare. Dels eftersom spelproblem fortfarande är ett såpass nytt ansvarsområde för socialarbetare, och dels eftersom problematiken är “osynlig”. Den varken luktar, dyker upp på blodprov eller vid utandningstester. Upptäckten av individers spelproblem kan, i högre utsträckning, sägas vara beroende av att personerna själva söker hjälp. Att undersöka hur individer som definierar sig som män skildrar tiden före och under en period av spelproblem kan därmed anses vara relevant både ur ett individperspektiv och ett organisationsperspektiv.

I en intervju på hemsidan [spelforskning.se](http://spelforskning.se) (Nilsson, 2014) uppger Folkhälsoinstitutets Jessica Svensson, som har forskat kring spelberoende och maskulinitet, att hon överraskas av att könsstereotyperna lever kvar inom spelområdet, samt att det forskas så lite kring spel och maskulinitet. Därför efterlyser hon kvalitativ forskning med genusperspektiv kring ämnet för att komplettera hennes och andras kvantitativa forskning och statistik. Vi menar att denna studie kan ses som ett bidrag till kunskapsläget, och hoppas att den kan fungera som en inspiration för framtida, fördjupad forskning inom fältet. Vår ambition är att den ska kunna vara till hjälp i att öka förståelsen kring mäns spel om pengar.

## **1.2 Syfte och frågeställningar**

Syftet med studien är att undersöka och försöka förstå mäns problematiska spel om pengar, samt hur män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem skildrar sitt spelande.



Frågeställningarna lyder: hur skildrar män som under någon period upplevt svårare former av spelproblem inträdet i spelandet? Hur skildrar dessa män spelandet i sig? Vilka konsekvenser har det haft i deras liv och relationer?

### 1.3 Begreppsförtydliganden

Här förtydligar vi termer kring spelproblem för att undvika förvirring. I Socialstyrelsens kunskapsstöd (2017, s. 11-12) står följande definitioner:

*Spelproblem* är en term som ofta används i forskningssammanhang för att beteckna när spelaren har bristande kontroll över sitt spelande och när spelandet ger upphov till påtagliga negativa konsekvenser. Spelproblem är ingen psykiatrisk diagnos utan ett allmänt begrepp som kan antas innefatta både de som uppfyller kriterierna för hasardspelssyndrom (se nedan) och personer med mindre omfattande problem.

(...)

*Spelmissbruk*. Termen används ofta för att beskriva negativa konsekvenser av spel, men saknar formell definition. Traditionellt sett har termen missbruk syftat på de negativa sociala konsekvenserna medan beroende har använts för att beskriva biologiska och medicinska aspekter.

*Spelberoende*. Hasardspelssyndrom är den kliniska diagnosen i den psykiatriska diagnosmanualen Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition (DSM-5) och avser i allmänhet den grupp som har allra störst problem på grund av sitt spelande. (...)

Termen spelberoende är den som våra informanter själva använder mest vilket är varför denna term förekommer i citaten från intervjuerna. I övrigt benämner vi informanterna som män med *spelproblem* då det, enligt definitionen, innefattar både människor med mindre omfattande problem och människor som har fått diagnosen spelberoende. Det framgick inte huruvida våra informanter hade blivit diagnostiserade som spelberoende eller ej, och vi frågade inte eftersom det inte var fokus för vår uppsats. Fokus var deras egen erfarenhet av att spelandet blivit ett problem.

Utöver detta menar vi med “män” individer som definierar sig som man och de sociala samt kulturella rollförväntningar som förutsätts kretsa kring definitionen “man”. I

informationsbrevet som informanterna fick inför intervjuerna (*Bilaga 2*) efterlyste vi därför män till studien. Väl under intervjuerna frågade vi inte informanterna om de definierade sig som män.

## **1.4 Avgränsning**

Tidigare forskning har visat att det funnits ett samband mellan kön och spelmissbruk; att män i större utsträckning ägnar sig åt problematiskt spelande (Svensson et. al, 2011). Ny forskning visar emellertid att allvarliga spelproblem ökar även bland kvinnor (Folkhälsomyndigheten, 2019d). Vi finner det relevant att utifrån dessa premisser närmare undersöka kopplingen mellan spel om pengar, spelproblem och (socialt) kön. Vi har i denna uppsats valt att fokusera på män som tidigare dominerat i statistiken kring problematiskt spelande. Vi upplever att det saknas kvalitativ forskning kring detta samband utifrån en svensk kontext. Vi har också valt att använda oss av sociologen Bourdieus begreppsram i analysen för att undersöka stratifikationsprocesser i praktiken, samt vissa aspekter av psykisk ohälsa, men undviker att fördjupa oss i aspekter kring exempelvis etnicitet. Detta eftersom vi har valt att använda oss av en empiristyrd tematisk analys och informanterna inte själva nämnde etnicitet i intervjuerna. Därtill har vi sett genus och klass i tidigare forskning men inte tagit del av tidigare forskning avseende spelproblem kopplat till etnicitet. Genom att avgränsa oss till män är vi medvetna om att vi går miste om kunskaper om kvinnors skildringar av spelproblem, vilket vore viktigt att utforska då andelen kvinnor med spelproblem ökar i Sverige (Folkhälsomyndigheten, 2019d).

## **1.5 Arbetsfördelning**

Vi har tagit gemensamt ansvar över uppsatsens disposition och skrivandet av de olika avsnitten. Intervjuerna har vi gjort tillsammans och då hållit i några var. Den ena har då varit frågeställare och den andra kommit med eventuella följdfrågor, samt haft koll på tiden. Den efterföljande transkriberingen delade vi på hälften. Gällande tidigare forskning, metod och teori har vi hjälpts åt att hitta relevant litteratur. Analysen och diskussionen satt vi tillsammans och diskuterade fram under tiden vi skrev. Under arbetet har vi haft dagliga

samtal om uppsatsens innehåll och utveckling, där vi har spånat idéer och hjälpt varandra sätta ord på våra tankar.

## **1.6 Uppsatsens fortsatta disposition**

I kapitel 2 ger vi en skiss på vad spel om pengar historiskt har inneburit, vi redogör också för vad sjukdomen spelberoende innebär. Det följer även en contextualisering av lagstiftning kring spel om pengar i Sverige idag och även lite om marknadsföring kring spel. Kapitel 3 består av en redogörelse för tidigare forskning relaterad till olika aspekter av spelproblem som vi väljer att fokusera på i denna uppsats, såsom t.ex genus, klass och psykisk ohälsa. I kapitel 4 och 5 redogör vi för val av teori och metoden vi använt oss av i denna uppsats. Kapitel 6 består av ett kombinerat resultat och analysavsnitt. Slutligen diskuterar vi i kapitel 7 vad vi anser att vi kommit fram till i denna uppsats.

## 2. Spel om pengar: kontextualisering

### 2.1 Ett nedslag i spelets historia

Ferentzy & Turner (2013) definierar “gambling” som att spelaren riskerar värdesaker eller pengar med en viss, oklar chans att gå med vinst. Författarna skriver att denna typ av spel existerat i årtusenden och bland annat nämns i Bibeln. Under 1500-talet med matematikens och sannolikhetslärans utveckling började casinon växa fram, detta främst i Europa. I slutet på 1800-talet började spelmaskiner, då mekaniska, dyka upp på marknaden. Dessa lämnade under mitten av 1900-talet plats för elektroniska maskiner (ibid.).

Det var, trots en lång historisk förekomst av spel, först under 1980-talet som forskningen på allvar började erkänna och utforska spelproblem. Då internet växte fram och blev tillgängligt för de stora massorna under 1990-talet kom nätcasinot som fenomen snabbt att etablera sig. 1995 slog världens första nätcasino “Interactive Casinos, Inc.” upp dörrarna (Hammer, 2001) och nätcasinon har under 2000-talet tagit allt större delar av marknaden - under 2017 skedde hälften av allt spel om pengar på internet, enligt Spelinspektionen (2018).

### 2.2 Om spelberoende

Holden (2010) beskriver hur man inom amerikansk psykiatri (American Psychiatric Association) har omvärderat synen på spelberoende. Fram till 2013 räknade man i diagnosmanualer in “patologiskt spelande” under paraplybegreppet “impulse control disorders no otherwise specified”, men i diagnosmanualen DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013, s. 481) beskrivs hur man nu valt att inkludera spelberoende i det reviderade kapitlet “*Substance related and addictive disorders*”. Detta hade tidigare enbart innefattat alkohol, droger och andra beroendeframkallande medel. Anledningen till ändringen uppges vara för att spelandet aktiverar belöningssystemen i hjärnan på ett liknande sätt som droger gör samt skapar liknande beteendeproblematik. American Psychiatric Association går dock inte in mer

specifikt på spelberoende kopplat till internetbaserade spel om pengar som nätcasinon.

Spelberoende, eller hasardspelsyndrom, är en psykisk sjukdom som kan jämföras med alkohol- och narkotikaberoende. Precis som vid andra beroenden har hjärnans belöningssystem en störning. För att få diagnosen har personen försökt att minska eller sluta med spelet utan att lyckas. Att inte få spela kan ge känslor av rastlöshet och irritation. Andra symptom på spelberoende kan vara att spela för större och större och summor, att vilja ta revansch när man förlorar och att ständigt tänka på spelande eller hur man ska skaffa mer pengar till det. Många spelar för att dämpa negativa känslor som ångest eller nedstämdhet (Utdrag från hemsidan *Mind Forum*, 2017. Organisationen *Mind* verkar för psykisk hälsa).

Likheter mellan spelberoende och andra typer av beroenden står också att finna i psykiatrisk terminologi enligt beroendeforskarna Forsberg & Josephson (2012). Vad som tidigare hetat "spelmani" eller "patologiskt spelande" har ersatts med termer med ursprung ur andra missbruksfält och heter nu "spelberoende" eller "riskabelt spelande". Begreppen förekommer i den typ av brukarorganisationer som denna studie utgår ifrån. Övriga likheter mellan spelberoende och andra beroenden kan sägas vara att tolerans byggs upp genom ökade doser av en viss substans - den spelberoende spelar om högre och högre summor.

Spelberoende skiljer sig på vissa sätt från andra beroenden. Viljan att ta revansch och vinna tillbaka det som förlorats - att lösa den ekonomiska skadan förlusterna orsakat - är karakteristiskt för just spelberoende (Forsberg & Josephson, 2012; Mind Forum, 2017). Andra skillnader är rent fysikaliska. Som framgår i citatet ovan påverkas hjärnans transmittersystem, men spelets påverkan på dopaminnivån är enligt Forsberg & Josephson (2012, s. 126) oftast mindre och mer kortvarigt än vid substansmissbruk.

I förordet till Socialstyrelsens kunskapsstöd *Sex rekommendationer med tillhörande metodbilaga, för behandling och vård av personer med spelberoende* (2017), konstaterar Olivia Wigzell, generaldirektör för Socialstyrelsen, nödvändigheten av integrerad behandling och vård av människor med spelmissbruk i svensk vård och omsorg. Detta då spelproblem är vanligt förekommande i redan socialt utsatta grupper - hos människor med exempelvis psykisk ohälsa, alkohol- eller narkotikaberoende och/eller i ekonomisk utsatthet.

Problemets omfattning har lett till ny svensk lagstiftning (Folkhälsomyndigheten, 2017c). Detta

med intentionen om att göra det till ett samhälleligt ansvar att behandla och förebygga de problem och det lidande som ett spelberoende skapar. Det finns i Sverige idag olika instrument för att bedöma spelproblem och grad av spelproblem. Med hjälp av dessa verktyg ska individen själv ges möjlighet att skatta sina problem. Instrument finns även för myndigheter och aktörer på samhällelig nivå med intentionen att kartlägga spelproblem och relationen till spel på befolkningsnivå. Frågeformulär, bedömningsinstrument och förande av speldagbok rekommenderas som sätt att kartlägga en individs spelproblem - och komma åt problemet så snart det är möjligt (Socialstyrelsen, 2017, s. 18-19).

### **2.3 Lagstiftning kring spel och marknadsföring - en etisk balansgång**

Vid årsskiftet 2018/2019 trädde förändringar i svensk spellagstiftning i kraft. I praktiken innebar förändringarna att det statliga spelmonopolet avskaffades för vissa spelformer, man omreglerade marknaden och införde ett licenssystem. Konkurrensutsättningen av vissa former av spel innebar att alla aktörer på den arenan skulle komma att behöva söka spellicens för att kunna verka på den svenska spelmarknaden. Spelinspektionen, forna Lotteriinspektionen, fick nya verktyg bland annat för att skydda konsumenten (Svenska spel, 2018). Sajten *spelpaus.se* lanserades; ett självavstängningssystem som tidigare var knutet till varje enskilt spelbolag samlades i en enhetlig nationell tjänst. Alla spelbolag med spellicens måste nu enligt lag kontrollera mot registrerade medlemmar på sajten att de inte erbjuder tjänster till användare som har stängt av sig själva. Licensinnehavarna förpliktigas att inte erbjuda spel eller marknadsföra sig direkt mot dessa individer (2019b). Kort efter att den nya lagstiftningen och konkurrensutsättningen trätt i kraft blev det tydligt hur marknadsföringen av spel i offentliga miljöer och media bytte karaktär. Den nya lagstiftningen reglerade reklamens innehåll, hur man fick utforma reklamen. Vad gällde volymen kunde emellertid en stor ökning uppmärksammas (Hedlund, 2019). Regeringen uppmanade branschens samlade aktörer att backa och agera med måttfullhet (Regeringskansliet, 2019). Det nationella tvingande systemet om kontroll av vilka man marknadsför sig mot till trots, upptäcktes ganska snart att spelbolag bryter mot reglerna och kontaktar användare i alla fall. Från spelbolagens sida förklarade man dessa regelbrott med tidsaspekten, att tekniska problem och mismatchar i kontakten med medlemmar berodde på att systemet ännu är relativt nytt (Lindberg, 2019b).

Att förbjuda spelreklam är komplicerat. Svenska spelbolag är idag starka aktörer på en global marknad och omregleringen ses som strategisk gällande att försöka knyta tillbaka svenska aktörer som etablerat sig utomlands (Karlsson, 2017). Sammanfattningsvis innebär detta en komplicerad dynamik gällande hur man på makronivå förmår eller inte förmår behandla den etiska frågan om spelreklam samt eventuella förbud mot detta, vilket redan har införts i bland annat Tyskland. Spelbranschen gynnar även mediala aktörer i och med annonsintäkter. Kantar SIFO's siffror speciellt framtagna för DN visar att spelbranschens samlade nota för spelreklamen under 2018 uppgick till 7,4 miljarder kronor (Lindberg, 2019a).

## **2.4 Sociala perspektiv på spelproblem**

Det står alltså klart att starka marknadskrafter uppmuntrar människor att spela om pengar och att en viss procent av befolkningen tenderar att utveckla ett spelberoende. Ur ett socialkonstruktionistiskt perspektiv ser man på människan som att hon hela tiden befinner sig i relation till sin kontext och att hon i kontexten mikointeragerar och skapar mening tillsammans med andra, varför det kan vara intressant att undersöka de mellanmännsliga processer som antingen kan leda till att individer utvecklar spelproblem eller som hjälper till att upprätthålla spelproblem.

## 3. Tidigare forskning

Vi kommer här att presentera tidigare forskning vi anser relevant för att hjälpa oss att svara på våra forskningsfrågor. Forskningen kretsar kring olika aspekter av spel och beroende, risktagande och hälsa ur bland annat ett genus- och klassperspektiv. Eftersom det ännu inte finns så mycket forskning på fältet spelproblem valde vi också att lyfta forskning på andra beroendeformer. Genusperspektivet valde vi eftersom vi, i vår research, såg att könsroller kunde vara avgörande i utvecklingen av spelproblem. Våra informanter representerade också olika samhällsklasser varför vi även valde att rikta in oss på socioekonomisk status och psykisk hälsa relaterat till beroende. Vi har använt oss av databaserna Proquest Social sciences, Social Science database, Sociology database, Scopus och Google Scholar. För att få en större bredd har vi riktat in oss på forskning utförd både i en svensk och en internationell kontext.

### 3.1 Könade speldomäner

Svensson & Romild (2014) har i sin kvantitativa forskning undersökt spelvanor hos män och kvinnor som spelar regelbundet i Sverige. Perspektivet var genusvetenskapligt och utifrån fyra olika speldomäner (offentlig/privat miljö, samt strategi/turspel) undersökte man huruvida det fanns könade skillnader i spelandet och även hur spelandet kunde sägas vara riskfyllt eller ej. Den första hypotesen var att kvinnor och män tenderar att spela olika typer av spel och även i olika miljöer. Slutsatsen utifrån deras forskning var att män i större utsträckning ägnar sig åt strategispel i offentliga miljöer, och kvinnor generellt åt turspel i hemmiljön.

Den andra hypotesen var att regelbundna spelare av manligt kön i större utsträckning uppfyller kriterier för problematiskt spelande enligt mätinstrumentet PGSI (Problem Gambling Severity Index). Detta utifrån att medelåldern för regelbundna spelare av manligt kön var lägre än kvinnornas, samt att manligt kodade speldomäner (strategispel i offentliga miljöer) i högre grad kan kopplas till risktagande. Slutsatsen kring denna hypotes var att kvinnor och män i lika stor utsträckning uppfyllde kriterierna för ett problematiskt spelande



(ibid., s. 248). Då man även kontrollerade för ålder samt spel i multipla former noterades också att kvinnor i allmänhet löper högre risk att hamna i problematiskt spelande. Vad som också gick att utläsa i denna forskning var emellertid att kvinnor, trots att de utifrån denna forskning verkade vara en riskgrupp, spelade mindre i allmänhet. En slutsats kan sägas vara att kvinnor, om man utgår ifrån denna forskning, troligtvis hade dominerat i statistiken om de spelat i lika stor utsträckning som män. Totalt 3191 personer deltog i studien. En kanadensisk beroendeforskare, Mark Van der Maas, kunde till skillnad mot Svensson & Romild visa att män löper högre risk att hamna i ett problematiskt spelande enligt PGSI (van der Maas, 2016). Kvinnor skattades i snitt lägre via detta mätinstrument, mätt på den kanadensiska populationen.

Utifrån nyare forskning kan man konstatera att könsskillnaderna håller på att utjämnas bland svenskars spelande. I den longitudinella befolkningsstudien Swelogs om spel och folkhälsa (Folkhälsomyndigheten, 2019d), visar aktuella siffror att andelen människor med allvarliga spelproblem ökar i Sverige, och ökningen sker främst bland kvinnor. Rapporten visar att det nu inte finns någon skillnad i andel problemspelare längre, bortsett från i åldersgruppen 18-24 år där män fortfarande dominerar.

Spel om pengar beskrivs som en historiskt sett mansdominerad arena (Svensson & Romild, 2014, s. 241). Forskarna resonerar kring hur kulturella och sociala aspekter har begränsat kvinnor i deras spelande på så vis att kvinnor helt enkelt har haft mindre tid att spela. Detta på grund av mer hushållsarbete, ansvar för hem och hushåll etc.

### **3.2 Riskfaktorer för att utveckla spelproblem**

I sin doktorsavhandling från 2015 presenterar psykologen Frida Fröberg riskfaktorer för unga män respektive unga kvinnor att hamna i problematiskt spelande. Vad gäller unga män är högre intag av alkohol och våldsutsatthet senaste 12 månaderna riskfaktorer (Fröberg, 2015, s. 38). Adderat till detta belyser även en australiensisk studie av longitudinell karaktär risk- och skyddsfaktorer kopplade till ungdomars spelproblem (Dowling et. al, 2017). I resultatet nämns alkoholkonsumtion, beteendemässiga problem, psykisk ohälsa, kicksökande, att vara

man och även låg socioekonomisk status som möjliga riskfaktorer. Dåliga skolresultat spelar också in. Varför unga människor hamnar i spelproblem tycks alltså vara en blandning av olika sociala och biologiska faktorer.

Det kan finnas ett värde i att belysa forskning som har gjorts kring substansberoende då spelberoende kan anses vara lika starkt som andra former av beroenden. Forskare vid finska Institutet för hälsa och välfärd, Jääskeläinen et al. (2016), har gjort en longitudinell registerstudie på hela befolkningsgruppen som föddes 1991 i Finland. Forskarna följde informanterna från födsel till 18-årsdag i syfte att undersöka hur den psykiska hälsan hos barn till föräldrar med substansberoende påverkas av föräldrarnas beroende i åldrarna 7-12 samt 13-17 år. Forskarna ville även ta reda på huruvida föräldrarnas substansberoende kan leda till att barnen själva utvecklar ett substansberoende. Jääskeläinen et al. kunde inte visa på ett samband mellan föräldrars substansberoende och psykisk ohälsa i åldrarna 7-12 men i åldrarna 13-17 var föräldrarnas substansmissbruk en signifikant prediktor avseende barnens psykiska ohälsa samt egna skadliga substansanvändande. Precis som Folkhälsomyndigheten (2018) menar att barn till spelberoende löper högre risk att fara illa bland annat genom att utveckla spelproblem, kan Jääskeläinen et al. visa på att barn till substansberoende löper högre risk att själva hamna i ett substansberoende. Särskilt känsliga skall barn vara i åldrarna 13-15 då föräldrars substansberoende, psykisk ohälsa och andra problem påverkar barnen mycket.

### **3.3 Socioekonomisk status, spelande och psykisk ohälsa**

Den kanadensiske beroendeforskaren Mark van der Maas (2016) har undersökt sambandet mellan psykisk ohälsa och spelproblem kopplat till socioekonomisk status. Han menar att trots att sambandet mellan privatisering av spel om pengar, ökad tillgänglighet av spel om pengar och spelberoende är ett väl beforskat område så saknas det en djupare förståelse för vilka sociala konsekvenser privatiseringen och den ökade tillgängligheten av spel om pengar har på samhället. I sin forskning kan van der Maas bekräfta tidigare forskningsrön som indikerar ett starkt samband mellan spelberoende och psykisk ohälsa i form av affektiva störningar såsom depression och ångestsjukdom. Personer som tidigare lidit av psykisk ohälsa

löper alltså högre risk att drabbas av spelberoende. På samma sätt kan van der Maas även bekräfta tidigare forskningsrön som visar på ett starkt samband mellan spelberoende och ekonomisk utsatthet.

Därtill visar forskningen att personer med hög socioekonomisk status i mindre omfattning upplever problem, såsom t.ex psykisk ohälsa, till följd av sitt spelberoende. Forskningen visar inte ett samband mellan psykisk ohälsa och spelberoende för personer med hög socioekonomisk status på samma sätt som mellan psykisk ohälsa och spelberoende bland människor med låg socioekonomisk status. Det innebär att personer med låg utbildning och/eller i ekonomisk utsatthet eller andra former av utsatthet upplever mer problem och negativa konsekvenser till följd av sitt spelberoende (van der Maas, 2016).

### **3.4 Spelberoende är stigmatiserat**

Psykiatriforskarna Horch & Hodgins (2008) har, för att undersöka huruvida spelberoende är stigmatiserat, låtit universitetsstudenter rangordna fem olika typer av sjukdomstillstånd: schizofreni, alkoholberoende, spelberoende, cancer och en kontrollgrupp som saknar diagnos på sina psykiska problem. Rangordningen skedde bland annat utifrån det önskade sociala avståndet till dessa individer samt den upplevda faran dessa individer utgör. Horch & Hodgins kan i studien visa på att spelberoende är stigmatiserat i urvalsgruppen men att även andra faktorer spelar in, såsom ordningen sjukdomstillstånden presenteras i, kontext, etnicitet, genus och huruvida informanten har tidigare erfarenhet av spelberoende, till exempel genom anhöriga. Horch & Hodgins menar att det behövs mer forskning kring genus kopplat till stigma men kan i studien visa på att både män och kvinnor önskar ett större socialt avstånd till manliga spelberoende än manliga cancerpatienter och patienter med odiagnostiserade psykiska problem.

I en nyare studie av Horch och Hodgins (2015) konstaterar forskarna att stigmatiseringen kring spelberoende leder till att människor med spelberoende drar sig för att söka hjälp tills de problem spelberoendet orsakat blivit stora, bland annat på grund av den diskriminering de tror att de kommer utsättas för till följd av sitt spelberoende. Ytterligare förklaringar till att

människor väljer att dölja spelberoendet kan enligt forskarna vara self-stigma, det vill säga den stereotypbaserade tron om andras uppfattning av personer med spelberoende som då internaliserats. Psykologerna Hing & Russell (2017) kan i en studie visa på att detta self-stigma bland spelberoende ofta beror på tidigare erfarenheter av nedvärdering, diskriminering eller förväntningar om att utsättas för detta. Psykologerna refererar till tidigare forskning som visar att samhällets stigmatisering av psykisk ohälsa förvärrar den psykiska ohälsan hos personer som redan lider av detta. De menar att detsamma förmodligen även gäller för personer med spelberoende. Vi går in närmare på begreppet self-stigma i kapitel 4.

### **3.5 Maskulinitetsnormer, risktagande och hälsa**

Att män är mer benägna att ta risker kan förstås utifrån olika håll. Det kan ur ett genusvetenskapligt perspektiv ses som att många män omfamnar denna form eller konstruktion av traditionell maskulinitet och att mönstren därmed upprepas varför detta då också beläggs empiriskt om och om igen (Mahalik, Burns, & Syzdek, 2007, s. 2202). Mahalik, Burns, & Syzdek's kvantitativa forskning från 2007 visar att hur män förhåller sig till normer kring maskulinitet går att koppla till mäns eventuella hälsofrämjande eller hälsovådliga beteende. Männerna i studien fick svara på hälsorelaterade frågor såsom ifall de använder säkerhetsbälte då de åker bil, ifall de söker socialt stöd när de mår dåligt, och frågor om exempelvis kost och träning. Adderat till detta fick de även svara på hur de förhåller sig till dominerande konstruktioner av och normer kring maskulinitet. Dessa maskulinitetsnormer var bland annat en generell *vinstdrivenhet*, *upplevelsen av att ha kontroll*, *risktagande* och *jakt på status*. Forskarnas hypotes om att det skulle finnas ett samband bekräftades; höga poäng på konformiteten till maskulinitetsnormer korrelerade med ett generellt hälsovådligt beteende (ibid., s. 2204).

### **3.6 Maskulin vänskap, ensamhet och psykisk ohälsa**

Professorn i sociala vetenskaper Victor Seidler erbjuder perspektiv på män och den framförhandlade formen av maskulin vänskap i boken "Men's friendships" (1992). Seidler illustrerar perspektiv på hur män i en modern kontext umgås med varandra och betonar att

emotionella dimensioner av vänskap får stå tillbaka mot aktiviteter, objektivt prat och mer konkurrenspräglade umgängen. Seidler drar paralleller till Max Webers verk "Den protestantiska etiken och kapitalismens anda" och hur den konkurrensbetonade umgängesformen skulle kunna kopplas till den protestantiska idén om att man som människa aldrig är tillräcklig i sig, utan alltid kan vara bättre och göra bättre ifrån sig. Att visa sig sårbar menar Seidler är ett risktagande som man lär sig att undvika (Seidler, 1992, s. 15ff). Män är alltså mer benägna att ta risker men intressant nog inte den emotionella formen av risktagande som att visa sig sårbar innebär.

Det kan tänkas att detta skapar känslor av ensamhet. I en studie utförd vid Linnéuniversitet har Djukanovic et al. (2014) undersökt om det finns ett samband mellan ensamhet och psykisk ohälsa kopplat till kön och ålder bland 65-80-åringar. Resultatet visar på att det finns ett samband mellan upplevd ensamhet och psykisk ohälsa såsom depression. Bland personerna som angett att de upplever sig som ensamma och deprimerade hade endast en liten del sökt stöd hos en psykolog eller via socialtjänsten. I studien kan Djukanovic et al. inte visa att sambandet mellan mäns ensamhet och depression är starkare än kvinnors ensamhet och depression men depression var inte vanligare hos kvinnor i stort. I en tysk studie utförd av Zebhauser et al. (2014) ser forskarna dock ett starkare samband mellan mäns ensamhet och psykiska ohälsa än kvinnors psykiska ohälsa och ensamhet.

### **3.7 Genusnormer, risktagande och alkoholintag**

Brabete et. al undersöker i sin kvantitativa studie från 2012 hur anpassning till genusnormer hänger ihop med bland annat alkoholintag. Urvalet var kvinnor och män i en rumänsk kontext. Resultatet visade att det fanns ett samband mellan mäns alkoholintag och vissa specifika traditionella maskulina värden eller ideal och alkoholintag, såsom att vilja vara en "playboy" och risktagande. Författarna menar att resultatet kan underlätta en vidare förståelse för mekanismerna bakom mäns hälsovådliga beteende i relation till maskulinitetsideal och skapandet av den maskulina identiteten (Brabete et al, 2012, s. 230-234).

### **3.8 Spelreklamens inverkan på beroende**

En fråga kring spelberoende kretsar kring huruvida det går att påvisa kausalitet mellan spelreklam och spelberoende. Folkhälsomyndigheten publicerade år 2017 ett kunskapsblad kring spelreklam där de sammanställt och analyserat longitudinell data insamlad via befolkningsstudien Swelogs (swedish longitudinal gambling study). Slutsatserna av studien är att spelreklam inte automatiskt leder till beroende. Däremot kan spelreklamen upplevas som negativ och påfrestande av personer som redan har ett problematiskt spelande och/eller utvecklat ett beroende. Spelandet kan också öka i allmänhet (Folkhälsomyndigheten, 2017a). Reklam och starka marknadskrafter har alltså i slutändan påverkan på hur individer väljer att agera och vilka varor eller tjänster de konsumerar i sin vardag.

### **3.9 Ett barnperspektiv på spelande**

Barn är inte immuna mot problemen som spelberoende medför bara för att det är 18-årsgräns på spel om pengar i Sverige, utan drabbas både som anhöriga och som spelare själva. Flera av informanterna i denna studie har barn som har påverkats av deras spelande.

Folkhälsomyndigheten (2018) beräknade i rapporten "Spelproblem påverkar både spelare och närstående negativt" att ca. 82000 barn under 18 år bodde med en vuxen som har spelproblem under 2017. I rapporten beskrivs att anhöriga till spelberoende påverkas negativt av spelandet. Barn som växer upp i en familj med spelproblem i det avseendet benämns som extra utsatta, att de bör behandlas som anhöriga till vuxna med andra missbruk, och de hänvisar till lagstiftning:

Enligt hälso- och sjukvårdslagen 5 kap 7 § ska ett barns behov av information, råd och stöd särskilt beaktas om barnets förälder eller någon annan vuxen som barnet varaktigt bor tillsammans har missbruk av spel om pengar på samma sätt som om den vuxna har ett missbruk av alkohol eller annat beroendeframkallande medel.

Motivationen bakom denna lag ska bland annat vara att anhöriga barn till spelberoende löper mer än dubbelt så hög risk för att utsättas för våld och hot i nära relation som barn utan anhöriga med spelberoende. Barnen ska även precis som andra anhöriga ha en ökad risk att

drabbas av psykisk ohälsa, alkoholproblem, oro över ekonomin eller ha en sämre ekonomi, ha problem med relationer samt själva utveckla spelproblem. Därtill medger 10% av spelberoende föräldrar att deras spelande har inneburit en försämrad relation till deras barn (2018). Vuxna med spelmissbruk har ofta även andra problem som kan vara en fara för barnen såsom hög alkoholkonsumtion, andra typer av missbruk, psykisk ohälsa med mera. Familjen kan även ha ekonomiska svårigheter, riskera att vräkas eller så kan föräldrarna separera/skilja sig till följd av spelberoendet (2019c).

Utöver att barn och unga drabbas som anhöriga finns det, trots 18-årsgränsen på spel om pengar, ett utbrett spelande hos gruppen ungdomar, där nästan en fjärdedel av alla killar i åldrarna 16-17 år och nästan en femtedel av tjejerna i åldrarna 16-17 uppgett att de har spelat om pengar det senaste året. Spelen gjordes tillgängliga för ungdomarna genom att de uppgav att de hade fyllt 18 år, spelade genom en annan persons konto på onlinespel eller helt enkelt inte tillfrågades om ålder. Detta presenteras i rapporten "Hur vanligt är spelproblem hos ungdomar?" av Folkhälsomyndigheten (2017b). Siffrorna utgår även i detta fall från befolkningsstudien Swelogs. Det nämns också att andelen unga i åldern 16-17 år som har problem med spelande uppgår till 1%. 2,5% riskerar att utveckla spelproblem och andelen killar är högre än andelen tjejer. Bland ungdomarna som faktiskt spelar är andelen som utvecklar spelproblem hög. Bland annat kan myndighetens rapport visa att upp emot 40% av ungdomar som spelar online har ett riskbeteende eller spelberoende, men alla typer av spel som myndigheten tittat på ökar risken markant.

Vem som riskerar att utveckla ett spelberoende menar Folkhälsomyndigheten (ibid.) påverkas av många faktorer. Psykisk ohälsa, studienärvaro/betyg, familjebakgrund med mera, nämns som anledningar (ibid.). Att ungdomar överhuvudtaget får tillgång till spel genom lotterier, spelmaskiner och casino på restauranger och barer, samt online, skapar alltså en hög risk för att ungdomarna ska utveckla ett spelberoende (ibid.).

Med detta vill vi visa på att man på olika sätt både kan definiera och lida illa av spelproblem, både som spelare och anhörig, vuxen och barn.

## 4. Teoretiskt ramverk och begrepp

Det vetenskapsteoretiska perspektivet vi utgår ifrån i denna uppsats är socialkonstruktionism. Utifrån en socialkonstruktionistisk syn på vad som är sant och vad som är kunskap, fokuserar man på människors handlingar, mänskliga relationer och mikrointeraktioner mellan människor snarare än det objektiva och mätbara (David & Sutton, 2016, s. 86). Som forskare försöker man tyda innebörderna i människors koordinerade handlingar eller berättelser (ibid., s. 79).

Vi kommer i analysen att använda oss av begrepp sprungna ur en socialkonstruktionistisk syn på kunskap; dvs. stigma, habitus, genus/socialt kön, hegemonisk maskulinitet och panoptikon.

### 4.1 Stigma

Sociologen Erving Goffman, (1986, s. 1) som forskade kring mänsklig interaktion och identitetsskapande, skriver i boken *Stigma* att samhället skapar normativa förväntningar på människor. Den som avviker riskerar att utsättas för fördomar. Den stigmatiserade får en konstruerad "social identitet" eller "social status" som kanske inte alls stämmer överens med hur personen uppfattar sig själv. Den konstruerade identiteten kan innefatta allt från föreställningar om personlighetsattribut såsom exempelvis ärlighet, till strukturella saker som föreställningar om personens yrke (ibid.). Stigmatiseringen kan gå så långt att personen som stigmatiseras ses som mindre mänsklig, vilket kan leda till diskriminering och utanförskap från det normativa samhället (1986, s. 3).

#### 4.1.1. Tre sorters stigma

Enligt Goffman finns det tre olika sorters stigma med den gemensamma nämnaren att det är en avvikelse från normen (1986, s. 4). Dessa stigma är *fysiska attribut* - synliga sjukdomar, funktionsnedsättningar, missbildningar. Andra stigma är vad som ses som *brister i*



*karaktären*; oärlighet, att ha en svag egen vilja eller motståndskraft, låter sig domineras av sina “onaturliga” lustar med mera. Detta innefattar psykisk ohälsa och missbruk. Den tredje formen av stigma kretsar kring “*stamtillhörighet*”; etnicitet, nation, religion och de negativa stereotyper som blint anses gälla människor tillhörandes dessa olika grenar.

#### 4.1.2 *Self-stigma*

Inom psykiatrin har Corrigan, Watson & Barr arbetat vidare med begreppet stigma och skrivit teorin om “self-stigma” (Corrigan et al., 2006). Self-stigma innebär att personen som utsatts för stigmatisering, efter att den blivit medveten om stigmatiseringen, internaliserar stigmatiseringen och bygger upp en självbild runt stigmat. Detta sker enligt Corrigan et al. enligt följande beskrivning.

Först går personen igenom en “*Stereotype agreement*” vilket innebär att den stigmatiserade börjar hålla med om, och själv förespråkar stereotyperna som använts i stigmatiseringen. Detta påverkar personens självbild och självförtroende ännu mer än vad blott vetskapen om stigmatiseringen gör. Påverkan på självbild och självförtroendet blir vidare djupare då personen senare går igenom vad Corrigan et al. (2006) kallar “*self-concurrence*”, vilket innebär att personen börjar applicera stereotyperna på sig själv och upplever att dessa stämmer oavsett om det faktiskt är så eller ej.

I relation till vårt uppsatsämne anser vi begreppet stigma vara relevant. Detta då skam och hemlighållande av spelandet inför anhöriga och människorna deras närhet var återkommande teman informanterna kretsade kring i intervjuerna.

## 4.2 **Habitus**

Bourdieu ämnade med habitus förklara förhållandet mellan människan och samhället, samt förhållandet mellan enskilda aktörer och sociala strukturer i samhället (Galli, 2017). Detta genom att undersöka hur samhället formar individen och hur mycket individen själv kan påverka sina handlingsmönster. Bourdieu (1990, s. 56f) skriver att habitus kan vara omedvetet

inlärda handlingsmönster som formar individen eller grupper och deras handlingar, exempelvis vad de tycker om och inte tycker om, vad de strävar efter och vad de ser som möjligt och omöjligt. Habitus har ibland felaktigt tolkats som en slags biologiskt inpräntad karaktär, eller vad som är “naturligt” eller “sunt förnuft” (Bourgeois & Schonberg, 2009, s. 39f). Varje individs habitus kan visserligen sägas vara unikt, men formas i större utsträckning av dennes historia och socialisation - uppväxten, sammanhanget, samhället och dess normer, maktstrukturer och maktbalanser - mer än något medfött (Bourdieu & Wacquant, 1992, s. 107f).

I relation till vårt uppsatsämne blir begreppet habitus relevant för att kunna förstå och analysera inträdet i spelandet. Detta då ett återkommande tema kring inträdet i spel om pengar var det sociala sammanhanget under uppväxten där familj och vänner också spelade om pengar.

### **4.3 De olika kapitalformerna**

Med hjälp av Bourdieus begreppsapparat om olika former av “kapital” kan man studera livsstil, makt och dominansrelationer mellan grupper av människor utan att behöva låsa sig vid klassbegreppet. Kapitalbegreppet hjälper forskaren att mer horisontellt studera hur maktbalanser kan se ut och yttrar sig i praktiken. Med horisontellt menas i detta fall att man kan uppleva sig ha mycket makt - men i olika fält och genom olika former av kapital. Bourdieu framhöll att det finns fyra kapitalformer; det *sociala*, *kulturella*, *ekonomiska* och *symboliska* kapitalet (Bourdieu & Wacquant, 1992, s. 118f). Man kan se det som att tillgången till dessa kapital ger människor tillträden till olika rum och arenor. Exempel på detta kan vara arbete, äktenskap, utbildning, olika kulturella och prestigefyllda sammanhang och så vidare. Med hjälp av detta teoretiska ramverk kan man på ett systematiskt sätt studera individer i samhället, deras olika tillgång till sociala och materiella resurser samt deras inbördes relationer till varandra (Carlhed, 2011, s. 285; Giddens & Sutton, 2013, s. 324-325).

Det sociala kapitalet beskrivs handla om tillgång till kontakter och kontaktnät. Tillgången till dessa förutsätts förbättra individens liv i form av ökade resurser. Det kulturella kapitalet

kretsar kring kunskap i form av exempelvis utbildning, livsstilsrelaterade aspekter som tycke och smak, konsumtionsval, hur man sysselsätter sig på sin fritid med mera. Det ekonomiska kapitalet är pengar och tillgångar, och det symboliska kapitalet handlar om det goda anseendet - ryktet i relation till det fält man befinner sig i (ibid., Bourdieu & Wacquant, 1992, s. 119).

## **4.4 Genusteori och hegemonisk maskulinitet**

Yvonne Hirdman (2001, s. 11), en tidig svensk genusforskare som utvecklade teorin om genussystem där könsmaktsordningen ingår (Hirdman, 2004, s.51), skriver att begreppet genus med fördel kan användas för att se hur människor formas och hur människor formas till just män och kvinnor. Hirdman vill med genusbegreppet ta bort synen på kön som något hårt uppdelat med fasta regler. Hon menar att bakom ord som "män" och "kvinnor" döljer sig tvång och underordning vilket ordet genus då saknar (Hirdman, 2001, s. 12ff).

### *4.4.1 Könsmaktsordningen*

Hirdman (2004, s. 51) skriver att könsmaktsordningen arbetar efter två principer; isärhållandet och den manliga normen. Utifrån isärhållandet har kvinnor och män exempelvis olika yrken, gör olika saker samt har olika intressen. Samhället styrs, utifrån detta perspektiv, av tanken att män och kvinnor är olika utan att tillräckligt många ifrågasätter detta (ibid.). Detta beskriver Hirdman (2001, s. 84) som det stereotypa genuskontraktet, det är inte biologiska utan kulturellt nedärvda, strukturella tvång som båda könen tyngs ner av.

"Den manliga normen" innebär att män och vad som är manligt sätter normen för vad som ses som normalt (Thomsson, 2003, s. 49ff). Män som följer normen kring vad som anses som manliga yrken, intressen med mera, belönas och ses som mer fullkomliga manliga avbilder. Hirdman (2001, s. 59) skriver att dessa män på något sätt blir idealtypen av människan i stort. När kvinnor jämförs med dessa konstruerade manliga avbilder blir det också en jämförelse mellan kvinnor och människan, där kvinnan inte når upp till samma nivå eftersom det är den manliga normen som avgör vad som är den mänskliga normen.

Även män som går emot dessa normer kan straffas och anses “kvinnliga” i sitt beteende, och därmed även onormala och underordnade övriga män (Thomsson 2003, s. 49ff). Även dessa män skulle då kunna distanseras från “människan” om man utgår ifrån Hirdmans teorier (ibid.).

#### 4.4.2 Hegemonisk maskulinitet

Teorier om maskulinitet härrör ur genusvetenskapen och genusvetenskaplig teori existerar enligt Connell därför att “biologin inte bestämmer det sociala” (Connell, 1995, s. 109-110). Genus beskrivs fortsättningsvis som ett “sätt att organisera social praktik”. Begreppet *hegemoni* syftar till att beskriva dynamiken mellan individer/grupper i olika samhällsskikt, hur en grupp eller de värderingar och normer som uttrycks av en grupp, kan karakteriseras som ledande och stå över en annan (ibid., s. 115). *Hegemonisk maskulinitet* är ett verktyg för att beskriva relationen mellan olika uttryck för maskulinitet och den patriarkala utdelning man kan få av att leva upp till olika former av maskulina ideal. Hegemonisk maskulinitet handlar om att hävda auktoritet och dominans och olika strategier för detta. Hegemonin beskrivs som dynamisk, grupperna som ersättningsbara och vilken som helst kan utmanas av kvinnor. Dynamikens kärna består av olika uttryck för, och förhållningssätt till/kring makt. Makt är ett brett ämne och kan bland annat handla om att särskilja och skapa sfärer (Börjesson & Rehn, 2009, s. 15-16), i enlighet med den logik könsmaktsordningen verkar vilket diskuterades ovan (Hirdman, 2004, s. 51). Makt är en term som bör studeras och förstås som något som existerar mellan människor och inte självständigt. Makten kan studeras i egenskap av *maktförhållanden*; någon påverkas av någon eller något som påverkar (Börjesson & Rehn, 2009, s. 20-21); exempelvis en person, organisation, eller institution. Connell menar att den återbäring män får av att upprätthålla patriarkatet består av bland annat ära och prestige (1995, s. 120).

I denna uppsats vill vi se om männen ger uttryck för en strävan efter att leva upp till olika ansedda maskulinitetsideal, eller om männen i sina berättelser ger uttryck för olika former av maskulinitet i sig.

## 4.5 Foucaults övervakning och straff - Panoptikon

Enligt filosofen och idéhistorikern Michel Foucault utövas disciplin inom institutioner såsom t.ex. fängelser, skolor, sjukhus etc., på fyra olika sätt kopplat till individers rumsliga positioner (Foucault, 2003 s. 143ff). Ett sätt är att genom själva designen av institutionens byggnad möjliggöra övervakning och kontroll (Foucault, 2003, s. 145f). En byggnad som kan beskrivas som en av dessa så kallade “functional sites” är enligt Foucault (2003, s. 201f) “panoptikon”, ett slags fängelse designat av juristen och filosofen Jeremy Bentham. Byggnaden är ringformig med cellerna i ytterkanterna och ett torn i mitten med uppsyn över alla celler och tillåter övervakning dygnet runt. Från tornet kan övervakaren se alla celler men individerna i cellerna kan inte se övervakaren. Foucault menade att eftersom fången inte kan veta om den är övervakad måste den därför utöva självdisciplinering och anpassa sitt beteende utifrån att den alltid är övervakad (ibid. s. 202). Detta ska vara hur straff och disciplin fungerar i det moderna samhället (Sargiacomo, 2009) - den enskilde individen får helt enkelt straffa och disciplinera sig själv. Sociologerna Kevin Robins & Frank Webster (1988) utvecklade på 80-talet Foucaults idéer och förde över konceptet på modern teknologi. Internet och annan modern teknologi gör det möjligt att skärpa övervakningen/kontrollen över befolkningen och fungera som ett slags panoptikon, fast utan att vara beroende av den fysiska byggnaden. Eftersom du aldrig kan veta om din internetnärvaro är övervakad blir även ditt sociala liv kontrollerat då du måste anpassa din aktivitet där utifrån vetskapen om att allt du gör på internet kan vara övervakat.

I relation till vårt uppsatsämne är begrepp som panoptikon och självdisciplinering relevanta för att analysera berättelser om spelandet, att dölja ett beteende, kontrollera det och/eller lämna över kontrollen till partners och teknologiska stoppfunktioner på spelsajter.

## 5. Metod och metodologiska överväganden

Uppsatsen bygger på empiri insamlad genom kvalitativa intervjuer med fem män som själva uppger att de tidigare upplevt svårare former av spelproblem. I kommande metodavsnitt presenterar vi valda metod och hur vi tillämpat den för empiriinsamling. Vi presenterar även hur urvalet av populationen gått till, hur själva intervjuerna har gått till och vilka avväganden som tagits i beaktande för att nå resultatet.

### 5.1 Val av metod – fördelar och begränsningar

Med den här studien är vår intention att fånga upp hur män som haft spelproblem skildrar inträdet i spelandet och vilka konsekvenser det haft för dem i deras liv och relationer.

Metoden vi har valt att använda oss av är en kvalitativ intervjustudie. Här bör studiens syfte och ämne tas i beaktande för att utforma själva intervjustudien enligt Kvale & Brinkmann (2014b, s. 147f). Författarna menar att vi genom samtal kan lära känna människor och få en förståelse för hur/varför de ser på världen som de gör. Genom den kvalitativa intervjun konstrueras kunskap i interaktionen mellan intervjuare och informant, kunskap som kanske varken forskaren eller intervjupersonen kunnat sätta ord på innan.

David & Sutton (2016, s. 33) skriver att en kvalitativ intervju möjliggör en djupare förståelse för enskilda individer då den låter intervjupersonen styra forskningens inriktning, vilket lämpar sig om forskaren, liksom vi, vill utforska ett område snarare än att komma fram till generaliserbara påståenden. Eftersom intervjuer är tidskrävande och vi endast haft två månader på oss för hela uppsatsen har vi blivit tvungna att intervju en liten mängd intervjupersoner. Vi har alltså inte haft möjlighet att studera en större grupp människor och därigenom komma med några generella påståenden om populationen vi undersöker. Istället ges de informanter vi intervjuar ett större utrymme att utveckla sina svar vilket är det som skiljer kvalitativa intervjuer från andra sorters intervjuer (2016, s. 113f).

## 5.2 Urvalsprocess - informanter

David & Sutton (2016, s. 193) skriver att urvalet definieras av populationen, eller gruppen som berörs av forskningsfrågan. Ofta är populationen, som i vårt fall, för stor för att man ska kunna undersöka hela. Då väljer forskaren ut en liten del av populationen som får representera hela. Detta blir urvalet.

En praktisk utmaning samt etiskt övervägande vi stått inför i den här studien har varit urvalet vi vänder oss till, vilka vi ska intervjua och hur vi når dessa människor. I vår studie använt oss av grindvakter. En grindvakt är enligt David & Sutton (2016, s. 142f) en person med särskild erfarenhet, kunskap eller allmän inblick i ett fält som forskaren kan ta hjälp av för att få inträde i ett fält. Fältet människor med spelproblem bedömde vi som svårt att få inträde i på grund av det stigma det kan innebära att ha spelproblem. I kapitel 3 kan vi visa att spelproblem är stigmatiserat i samhället samt att människor med spelproblem drar sig för att söka hjälp tills deras problem fått allvarliga konsekvenser. Därför var vi tveksamma till huruvida vi skulle lyckas hitta informanter som ville medverka i vår studie inom den begränsade tidsram rörde oss i utan att ta hjälp av någon typ av organiserad intresse- eller brukarorganisation.

Vi valde att söka informanter först och främst via föreningar för spelberoende. Föreningar för spelberoende kan klassas som självhjälpsgrupper och inte som en behandlingsform. Däremot kan det givetvis gå människor där som är under samtidig behandling. Väl där frågade vi först och främst "grindvakten", det vill säga en resursperson/ledare för verksamheten, efter möjliga informanter som inte hade aktiva spelproblem. Vi antog att grindvakten skulle ha bättre insyn i deltagarnas aktuella mående och att de kanske skulle kunna vägleda oss till rätt personer. Oavsett innebär även grindvaktens urval att vissa perspektiv ges företräde framför andra. Det kan betyda att grindvakterna var medvetna om ungefär vad dessa personer skulle säga, i vilket ljus de skulle presentera föreningens arbete. De första tre informanterna fick vi alltså via grindvakten. En av de två övriga anmälde sig frivilligt efter att vi presenterat oss och uppsatsidén en kväll då vi närvarade på ett av dessa öppna möten, och den sista efter att vi

genomfört den fjärde intervjun på plats i föreningens lokaler och vi öppet uttryckte för personer närvarande i lokalerna att vi var i behov av ytterligare en informant.

## **5.3 Genomförande av intervjustudien**

### *5.3.1 Intervjumallen*

Eftersom vi hade ett tydligt fenomen som vi ville undersöka och vi även ville belysa informanternas egna skildringar kring detta beslutade vi oss för att använda oss av en halvstrukturerad intervju, vilket enligt Kvale & Brinkmann (2014, s. 165f) passar för ändamålet. För att utforma intervjumallen och förbereda intervjun har vi använt oss av Annika Lantz, fil. Dr i psykologi, bok *Intervjumetodik* (2013). Lantz (2013, s. 72f) beskriver vikten av att börja med frågor som är enklare att svara på för att skapa den miljö som behövs för intervjusituationen. Genom att börja med faktafrågor som att be informanten beskriva sig själv med ålder, arbete, utbildningsnivå med mera, hoppades vi, enligt Lantz förslag, att informanten skulle känna sig mer avslappnad och redo för att svara på lite mer intima frågor kopplade till spelproblemen. Samtidigt skulle vi även få fram så kallade bakgrundsvariabler som vi behövde och kunde ha nytta av i vår analys då det kom till förståelse av kontexten informanten befinner eller befunnit sig i.

De lite mer känsliga frågorna var inte lika förbestämda som faktafrågorna. De följde istället vissa övergripande teman enligt den halvstrukturerade intervjuformen (Kvale & Brinkmann, 2014, s. 165f), där vi ämnade låta informanterna prata mer fritt kring våra teman, och använda följdfrågor som ett sätt att styra intervjun. Under utformningen av intervjumallen var det en utmaning att begränsa antalet frågor och teman eftersom det var så mycket vi ville veta och vi var osäkra på vilka typer av svar vi skulle få. Till sist beslutade vi oss för att vi skulle förlita oss på att informanternas egna berättelser skulle ge oss svar nog.

Efter utformningen av intervjumallen tog vi hjälp av vår handledare för att ytterligare avgränsa oss samt planera en rimlig tidsram för intervjuerna. Vi bestämde att intervjuerna skulle få ta högst 45-60 minuter. Detta då vi inte ville uppta mer än så av informanternas tid,



samt att vi själva hade begränsat med transkriberingstid. Sedan höll vi en provintervju med en anhörig till författarna. Personen fick inträda en slags roll för att vi ytterligare skulle kunna förbättra frågorna. Vi fick sedan feedback gällande förbättringar och märkte själva vad som fungerade. Genom provintervjun kunde vi få en bättre bild av vad det var vi var ute efter och se till att vi faktiskt frågade efter det. Lantz (2013, s. 77f) menar att provintervjuer med fördel hålls med personer som tillhör samma kategori som de tilltänkta informanterna, men vi kände att vi inte hade möjlighet att avvara någon med spelproblem för provintervjun eftersom vi hade så få informanter från början. Vi ville inte heller slösa någons tid med en intervju vars empiri vi inte hade för avsikt att använda oss av i analysen. Istället var provinformanten en person som professionellt arbetar med målgruppen för studien och som anmälde sig frivilligt till att medverka. Vi upplevde att vi med hjälp av provintervjun fick möjlighet att upptäcka brister i frågorna då dessa, precis som Lantz (ibid., s. 75) skriver, blev tydligare i det praktiska genomförandet.

### *5.3.2 Intervjuns utförande*

Inledningsvis repeterade vi studiens syfte, hur resultatet skulle komma att behandlas och användas, forskningsetiska aspekter kring hanterandet av den insamlade informationen och vilken återkoppling vi skulle ge efter att uppsatsen var klar. Varje informant fick efter detta signera en samtyckesblankett (bilaga 3) där all tidigare återgiven information också fanns skriftlig, för att garantera att informanten var införstådd med alla aspekter av hur resultatet inhämtas, behandlas och vad deltagande innebär (Bryman & Nilsson, 2011, s. 136). Vi kan senare visa upp samtyckesdokumentet om någon har invändningar eller kritik angående samtycket (ibid).

Efter detta gick vi igenom intervjuns upplägg, lyfte frågan huruvida det var okej att vi spelade in intervjun och sedan påbörjade vi intervjun som vi byggt upp med frågor utifrån en intervjumall.

Rummets betydelse för det sociala sammanhanget är enligt Lantz mycket stort och kan vara avgörande för att få till en bra kommunikation (2013, s. 96). I samråd med informanterna valde vi att hålla intervjuerna i föreningens, genom vilken vi först kom i kontakt med våra

informanter, lokaler. Detta för att informanterna här kände sig bekväma, var vana vid att prata om sina spelproblem, samt att samtalsrummet vi fick tillgång till hade stora och bekväma soffor som särskilt lämpade sig för samtal och skapade en avslappnad stämning i samtalet. Intervjuerna hölls innan föreningsmöten som informanterna skulle delta i, vilket underlättade för att de då ändå skulle till lokalen. Vi såg dock till att intervjuerna hölls innan andra medlemmar började dyka upp för att kunna säkerställa informanternas anonymitet. I ett fall hade vi inte tillgång till föreningens lokaler och vi fick använda oss av ett grupprum på universitetet vilket informanten, i det aktuella fallet, samtyckte till och sade sig vara bekväm med. Det är oklart hur detta påverkade intervjun. En möjlig konsekvens kan ha blivit att informantens berättelse kom att kretsa kring mer ytliga och praktiska detaljer framför en något mer intim redogörelse av exempelvis de mer känslamma aspekterna av hans historia.

David & Sutton (2011, s. 117-118) belyser hur det i det kvalitativa intervjuandet uppstår eller kan uppstå en form av "intervjuareffekt". Med detta menar författarna att det kan finnas skillnader mellan intervjuare och intervjuperson utifrån exempelvis kön, klass osv., och att detta kan påverka dynamiken i intervjun. I och med detta var det viktigt för oss att göra förutsättningarna så bra som möjligt för informanterna. Så som tidigare beskrivit valde vi i första hand en miljö de kände sig bekväma i, köpte med oss fika och gjorde vår bästa för att skapa en prestigelös stämning där fokuset skulle ligga på att synliggöra deras berättelser.

## **5.4 Bearbetning av empirin**

För att inte viktig information ska gå förlorad ur intervjuer är det enligt Lantz (2013, s. 144) viktigt att spela in samtalet, vilket vi gjorde med informanternas samtycke. Sedan transkriberade vi hälften av intervjuerna var. För att utskriften inte skulle skilja sig för mycket beroende på vem av oss som transkriberat kom vi överens om vissa grundregler vi skulle förhålla oss till. Vi kom överens om hur vi skulle benämna oss själva och informanterna med olika bokstäver, hur vi skulle avidentifiera Ortsnamn, namn på anhöriga med mera. Alla verbala uttryck är enligt Lantz (ibid.) av vikt, även hummanden och utfyllnadsord. Vi kom därför överens innan intervjuerna och transkriberingarna att vi skulle vara uppmärksamma på sådana verbala och ickeverbala uttryck som kunde ha en djupare

mening eller vara tonsättande. Dessa skulle vi då anteckna kort under intervjun eller få med i transkriberingen. Andra hummanden och utfyllnadsord som exempelvis “liksom”, som vi inte bedömde var av vikt, tog vi inte alltid med i utskriften för att underlätta läsningen, då dessa kan kännas onaturliga i skriftlig form. Detta menar Kvale et al. (2014, s. 217f) beror på att utskriften är en översättning från tal till skrift som i sig har olika spelregler. Om inte hela meningar eller stycken är med i analysen har vi markerat detta med (...).

Vi transkriberade två och en halv intervju var. Sedan läste vi igenom dem alla, med särskilt fokus på de utskrifter den andre personen skrivit ut eftersom dessa inte var lika färska i minnet. Efter det diskuterade vi återkommande teman som vi identifierat under läsningen, bollade andra idéer och började tematisera enligt den tematiska analysmetoden i kapitlet som följer.

## **5.5 Analysmetod**

För att analysera den insamlade empirin har vi valt att använda oss av tematisk analys, vilket enligt David & Sutton (2016, s. 292) är en form av kvalitativ innehållsanalys. Genom den tematiska analysen ämnade vi låta empirin skapa teman istället för att själva tvinga in empirin i temakategorier. Dessa temakategorier är enligt Tucket (2005) ett sätt att kondensera den insamlade empirin och skapa en övergriplighet. Är empirin kondenserad och övergriplig är det därefter enklare att kunna dra slutsatser och verifiera empirin, vilket gör studien mer trovärdig. Tucket (2005) skriver att tematisk analys har sitt ursprung i grounded theory men att den förras metodik är fristående och mindre fyrkantig än den senares. Grounded theory kräver samma typ av systematik genom hela studien. Tematisk analys har enbart krav på systematik på just tematiseringen. Tematisk analys är enligt Tucket (ibid.) socialkonstruktionistiskt och har inspirerats av interaktionismen på så sätt att fokus lika mycket läggs på varför något sägs, som hur det sägs, och vad som sägs. Ett socialkonstruktionistiskt perspektiv är att kunskapen konstrueras i det sociala sammanhanget och därför är kontextbunden. Detta innebär att det enligt socialkonstruktionismen inte finns någon absolut sanning.

För att komma igång med den tematiska analysen menar Tucket (ibid.) att det är viktigt att organisera empirin, i vårt fall transkriberade intervjuer, noggrant, vilket vi inte har haft några svårigheter med på grund av de få intervjuer vi haft utrymme att utföra. Under hela analysen har vi även läst litteratur för att kunna komplettera och utföra analysen. Att lika noggrant läsa igenom och bekanta sig med empirin följer. Är man bekant med det insamlade materialet kan man enklare se likheter, samband och mönster och börja med kodningen där man skapar övergripande teman, vilket systematiskt läses igenom för att jämföra temana med varandra, och även resten av empirin för att ännu en gång se likheter och mönster. Dessa teman skall sedan, om möjligt, slås ihop för att kondensera empirin ytterligare, vilket skapar mer generella teman av flertalet smalare teman. Dessa mer generella teman kan då bli huvudteman till dina underteman. Att samtidigt använda sig av litteratur är enligt Tucket (ibid.) ett sätt att ytterligare förfina, fokusera och ändra på de teman som vuxit fram.

## 5.6 Studiens tillförlitlighet

För att försäkra oss om att läsaren själv kan se att vi genom studien gör ett försök att uppnå en validitet, det vill säga att vi har undersökt det som vi ämnat undersöka, samt reliabilitet, det vill säga att vi fått ett tillförlitligt svar på vår forskningsfråga, har vi valt att bifoga intervjuguiden som *bilaga 1*. Tillförlitligheten stärktes genom att vi innan intervjuerna utförde en pilotintervju. Frågorna är därmed noggrant utformade och tydligt ställda samt att vi har undvikit ledande frågor. Vid samtliga intervjuer har vi använt oss av ljudinspelning samt noggrant transkriberat intervjuer efter ljudinspelningen för att kunna återge intervjuerna i sin helhet, lyssna på och läsa igenom fler gånger för att inte missa vad som sägs, hur det sägs med mera. Därtill har vi under hela studiens gång utfört en grundlig litteraturgenomgång för att minska betydelsen av vår egen förförståelse.

Hade vi valt en positivistisk ansats ingår det att den typen av studies resultat skall vara generaliserbart (Kvale & Brinkmann, 2014, s. 310). Detta har vi dock inte haft som mål att göra. Kunskapen vi konstruerat i studien är kontextuellt bunden till kontexten där den uppstått, vilket gör att det blir svårt att återskapa studien genom att ställa samma frågor till andra.

Ytterligare ett sätt på vilket studiens reliabilitet stärks är att vi genom kodningen skapar kategorier som är mer kvantifierbara än varje enskilt uttalande. Detta skapar enligt Kvale & Brinkmann (2014, s. 292f) en intersubjektiv enighet där det finns mer likheter än skillnader i de teman vi drar slutsatser från.

## 5.7 Forskningsetiska överväganden

Vetenskapsrådets (2002) individskyddskrav för etisk forskning delas i deras codex *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* upp i fyra delar: *informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet.*

*Informationskravet* innebär enligt vetenskapsrådet (ibid.) att forskaren ska informera informanterna om forskningens syfte. Detta gjorde vi dels genom att inför intervjun lämna ut ett informationsbrev kring studien, detta finns även bifogat som *Bilaga 2*. Dels informerade vi också muntligen, som beskrivet under *5.3.2 Intervjuns utförande*, om studiens syfte, samt gav informanten information om hur vi förhåller oss till vetenskapsrådets forskningsetiska principer och hur den enskilde påverkas av detta.

*Samtyckeskravet* innebär enligt vetenskapsrådet (ibid.) att de tilltänkta informanterna själva väljer om de vill medverka i studien. Frivilligheten var från första början en viktig del i utförandet av intervjuerna. Utöver att vi i informationsbrevet förtydligade att deltagandet var helt frivilligt och att informanten när som helst kunde avbryta sitt deltagande, repeterade vi detta muntligen och skriftligen inför intervjuerna med hjälp av en *informerat samtycke*-blankett. Denna fick informanten skriva på och finns även bifogad i uppsatsen som *Bilaga 3*.

Vi bedömde våra informanters egen agens som tydlig och stark. Informanterna var tydliga med att de ville vara med och bidra till en utökad kunskap kring spelproblem. Flera hade

tidigare ställt upp i studier och intervjuer och uttryckte öppet att de gärna ville vara med och bidra med information om vad spelberoende kan innebära för människor i praktiken.

*Konfidentialitetskravet* innebär enligt vetenskapsrådet (ibid.) att uppgifter om informanterna ska ges största möjliga konfidentialitet, så att informanterna inte skall kunna identifieras. Detta innebär inte bara att namn avidentifieras utan även att forskaren försvårar identifikation av informanterna genom att utelämna eller ändra detaljerad, personlig data. Dessutom ska den insamlade datan förvaras så att obehöriga inte kan ta del av personuppgifter. Det material vi samlat in som innehåller personlig data är ljudinspelningarna från intervjuerna, vilka vi har förvarat på våra datorer inför transkriberingen. Datorerna är lösenordsskyddade samt förvaras säkert. Vid transkriberingen avidentifierade vi intervjuerna genom att ändra namn och ortsnamn. Vi skrev inte heller ut exakt ålder, yrke, antal barn eller andra specifika utmärkande detaljer kring livssituationen i övrigt som skulle kunna vara sökbara via exempelvis internet. Detta för att ge informanterna konfidentialitet. Trots detta kan vi inte garantera 100% konfidentialitet på grund av möjlig yttre påverkan. Med det menar vi exempelvis att det finns en möjlighet att deltagarna själva berättar för andra om sin medverkan, eller att de deltagare som är mer aktiva i att berätta om sina erfarenheter av spel exempelvis genom föreläsningar eller i sociala medier, kan tänkas identifieras genom sina berättelser. Vi anser att vi, utifrån ovanstående åtgärder, har gjort det vi har kunnat för att skydda våra informanternas identitet.

*Nyttjandekravet* innebär enligt vetenskapsrådet (ibid.) att den insamlade informationen om informanterna inte får användas till något annat än just forskning. Vi har inte använt den insamlade informationen till något annat än just uppsatsen. Därtill kommer vi, efter studiens genomförande, radera alla ljudinspelningar. Detta säkerställer dels att inspelningarna inte kan användas i något annat syfte, och är dels en åtgärd som ytterligare stärker konfidentialiteten då obehöriga då inte kommer kunna ta del av ljudinspelningarna.

Våra informanternas agenda med delgivandet av sina berättelser är inget vi undersökt vidare och sammanfaller inte nödvändigtvis med vår. Föreningen vi vänt oss till har ett intresse av att sprida information om spel om pengar och konsekvenser detta kan innebära. Detta kan eventuellt påverka resultatet. Vi upplevde dock inte några försök att påverka studien från föreningens håll. Vi har heller inte känt någon press gällande att exempelvis anpassa studiens

innehåll efter deras förslag eller dylikt. Under föreningens möten och träffar presenteras forskning och statistik vilket kan innebära att våra informanter är lite mer insatta i ämnet än den genomsnittliga spelberoende, men vi tror inte att det påverkar studiens resultat.

Utöver att fältet är svårt att få tillgång till är människor med svårare former av spelproblem enligt oss att anses en sårbar, socialt utsatt eller svag grupp i samhället och sådana grupper bör det värnas extra om som forskningsdeltagare (Kalman & Lövgren, 2012, s. 15). Därför valde vi som redan nämnts i kapitel 5.2, att be grindvakter om hjälp att hitta informanter som kunde anses som icke sårbara. Detta utifrån att de exempelvis inte spelat under en längre tid och själva leder andra mot tillfrisknande genom sin roll i intresseorganisationen.

Frågorna vi ämnade ställa var intimt förknippade med identitet, skam, eventuella psykiska/sociala/ekonomiska skador eller problem orsakade av beroendet i sig. Att ha samtal om sådana saker kan väcka starka känslor och eventuella obearbetade trauman.

Forskningsetiska överväganden kring utsatta grupper handlar bland annat om hur man kan undvika att göra skada (Svedmark, 2012, s. 101). Vi insåg att vi behövde vända oss till personer med "ärr" snarare än "sår". Under den etiska diskussionen insåg vi att det egentligen inte går att göra en tydlig avgränsning gällande att ha eller ha haft ett spelberoende, då man i denna typ av organisationer framhåller att beroendet är något man bär med sig livet ut och som man aldrig blir "frisk" från. Det aktiva avgränsningskriteriet blev ändå att informanterna inte skulle ha spelat på minst sex månader som en tidsmässig distans. Vi gjorde därmed en aktiv avgränsning gällande informanternas problematik ur en ren tidsaspekt, och valde att intervjua personer som själva beskrev att de inte längre hade pågående spelproblem.

Våra teman innehöll frågor kring relationer. Då vi inte ville försätta informanterna i en situation där de ställdes inför att offra närståendes integritet valde vi att formulera frågorna på ett sätt som kretsade kring deras egen upplevelse av relationerna och mindre kring anhörigas upplevelser eller situation.

## 6. Resultat och analys

Vi har delat upp analysen utifrån våra olika teoretiska begrepp. Ibland förekommer dock begreppen utanför sin underrubrik för att undvika upprepning av citat.

### 6.1 En kort beskrivning av studiens informanter

Vi har rekryterat deltagarna genom en självhjälpsförening/intresseorganisation för personer med spelberoende. En del av deltagarna är mer öppna med sina aktiviteter i föreningen och synliga utåt, medan andra håller det hemligt.

**A:** Presenterar sig som en man i 40-årsåldern, flerbarnspappa, sambo. Berättar att han är anställd på ett större företag sedan många år och har varit spelfri i fyra år. Uppger att han främst spelat poker och nätcasino.

**B:** Presenterar sig själv som en man i 40-årsåldern som lever i ett förhållande och har barn. Berättar att han har arbetat med sälj under större delen av sitt liv, drivit företag och gör det även nu tillsammans med en kompis. Uppger att han varit pokerproffs och annars främst spelat på sport och hästar.

**C:** Presenterar sig som en man i 40-årsåldern, pappa, skild. Är enligt utsago chef på ett större företag och har alltid haft minst två jobb. Varit spelfri i sju månader. Berättar att han fått diagnosen GAD (generaliserat ångestsyndrom) till följd av sitt spelande. Uppger att han främst har spelat på nätcasino.

**D:** Presenterar sig som en man i 60-årsåldern, pensionär med flickvän. Säger sig vara en nykter narkoman. Har enligt egen utsago på grund av ett receptbelagt läkemedel med kända biverkningar som påverkar impulskontroll hamnat i spelberoende. Uppger att han främst spelat på nätcasino.



**E:** Presenterar sig som en man i 40-årsåldern, deltidssjukskriven arbetare och singel. Beskriver att han är diagnostiserad bipolär. Uppger att han tidigare arbetat inom spelvärlden på olika sätt under många år. Uppger att han främst spelat på sport, trav och poker.

Intervjuare:

**K:** Kristoffer Rydin

**S:** Sara Tahmirpour

## 6.2 Inträdet i spelandet

Vi ser att flera av våra informanter började spela redan som barn och andra som tonåringar eller unga vuxna. De berättar att de växte upp i miljöer där spelande var normalt och ett önskat beteende, t ex jämfört med att "hänga på gatan".

A nedan beskriver hur hans eget inträde i spelandets värld sker när han är 15-16 år gammal. Innan detta har han redan som barn blivit insocialiserad i en värld där spel om pengar är något helt naturligt för både vuxna och barn:

*A: "(...) och jag som äldsta sonen fick följa med honom (pappan, red. anm.) på olika klubbar och föreningar där han spelade, med andra föräldrar faktiskt, i hans ålder, som också hade barn i min ålder. Och vi skapade ganska snabbt en grupp när vi var där.. öh.. det var inte okej att springa runt ute på stan när man var på föreningen, då skulle man hålla sig i lokalerna, och.. när man tänker tillbaka på det nu så är det lite komiskt att vi.. det var ungefär som att vara i en kennel, det var små valpar som fick en liten godis då och då, men i det här läget så var det ju pengar vi fick, för vi skulle också uppehålla oss med spel då (...) så det inte skulle bli för tråkigt för oss, så dom kunde vara i lugn och ro och spela för sig själva våra föräldrar då och.. på den så hade ju de flesta av våra föräldrar då, egna företag, så pengar fanns att tillgå och det eskalerade väldigt snabbt med insatserna för oss små, så på den vägen så började jag spela och jag gillade spelet med en gång."*

Här kan vi tolka det som att A har socialiserats in i spelandet där både föräldrar och barndomsvänner har varit involverade i spel och inkluderat A i detta. Spelet var en del av uppväxten och föräldrarnas status som pokerproffs verkar ha gjort spelet till något roligt och eftersträvansvärt vilket skulle kunna vara en förklaring till att A sedan fortsatte att spela på egen hand och i andra sällskap. Detta kan alltså tolkas som att A's habitus har formats kring att spelandet är något bra och eftersträvansvärt.

Informanten B kopplar sitt inträde till ett intresse för sport och tävling, men även här präglas speltiden av ett socialt umgänge. På frågan om hur spelandet började svarar han att de höll på med fotboll, basket, pingis och innebandy. I umgänget där man sportade tillsammans var det även vanligt att "betta"; dvs spela om pengar. Även andra ungdomar i hans omgivning spelade om pengar. Han beskriver att det mest var sport som han "bettade" på:

*B: "Lången och stryktips och sådär. Det var väldigt väldigt roligt. Men jag har känt hela tiden att jag gillar att spela. Även när jag var ung."*

(...)

*S: "Under gymnasietiden?"*

*B: "Ja precis. Det var väl då egentligen, som det började. En del dom spelar kanske en timma och lade hundra kronor. Jag kanske spelade... Ja jag kunde ju stå där hela dagen och skippa skolan."*

*S: "Det fanns en tydlig skillnad där?"*

*B: "Ja det fanns det. Men sen hade jag ju vänner som var precis likadana. Så för mig blev det ju normalt beteende. Det var ju roligare att stå där än att gå på biologin."*

*S: "Så ni skolkade?"*

*B: "Ja. Det gjorde vi många, många gånger."*

*K: "Var ni där tillsammans och spelade då?"*

*B: "Jajamensan! Sen började jag jobba och tjäna pengar. Spelandet som har hängt med mig hela tiden har även varit på krogen då, med blackjack och roulette som fanns där. Där har jag också lagt mycket pengar."*

I familjen där B växte upp fanns ingen tydlig koppling till spel. Han beskrev tidigare i intervjun en dålig relation till sina fosterhemsföräldrar. Däremot är det tydligt att även B socialiserades in i spelandet. Vi tolkar det som att han och klass- och idrottskamrater tillsammans formade sitt habitus där spel var eftersträvansvärt och omtyckt. B beskriver att det egna spelandet blev mer utbrett än kamraternas, det var dock alltid i det sociala sammanhanget som spelandet pågick inledningsvis. När B skolkade från skolan för att spela gjorde han detta tillsammans med likasinnade kamrater.

Även hos C började spelet i låg ålder i ett socialt sammanhang:

*C: "Spel har varit ett sätt att umgås. Jag är uppvuxen på landet. En liten ort med 600 personer. Vi umgicks så i kompisgängen. Man spelade generationer över mig. Flera generationer över mig spelade poker om 50-öringar och kronor, 10-öringar. Vi umgicks så jag och mina kompisar. Sen från det att jag kanske var 20 år fram till att jag var drygt 30 så spelade jag inte över huvud taget. Sen gjorde dom här nätcasinona sitt intåg i Sverige när jag var kanske 32-33 någonstans. Då provade jag litegrann och jag tror att jag fastnade direkt för det. Det var som jag tror att det är för dom flesta. I början var det för att vinna pengar."*

Att spel om pengar har förekommit i släkten och byn flera generationer innan C tolkar vi som att spel om pengar är något som är starkt bundet till C's identitet och habitus där C socialiserades in i spelandet vilket för honom blev något eftersträvansvärt och roligt.

Informanten E började även han spela i ung ålder men beskriver inte något socialt umgänge kring spelandet i början:

*E: "När jag var nio år började jag tippa stryktips (...) det var på ett helt annat sätt på den tiden. Då var det, då fick man gå till charken i matbutiken och torsdag kl 18 lämna in stryktipset. Och så skickades det med post till Sundbyberg där tipstjänst låg. Och.. på fredagar så var det ju på posten fick man gå och lämna den tidens V75, V65. 18.00 fredagar.. Började nog spela på hästar när jag var .. ja, 14 år kanske. Öh.. det är fortfarande ett jättestort intresse..*

*(...) och jag valde ju där, antingen skulle jag lägga min veckopeng, 16 kr på ett litet stryktipssystem eller köpa godis för det. Och jag är en jävla godisrätta med så det var ju lite svårt att välja men, det blev väl, varannan gång eller nåt. Öh.. men jag satt där och lusläste spel-expressen varje tisdag, jag gick verkligen in för att ta reda på så mycket som möjligt då va.*

*(...) med perspektiv så tror jag att jag föddes mer eller mindre spelberoende eftersom jag började så tidigt som nio år (...)"*

Även utan de tydliga sociala aspekterna på spelandet kan vi tolka det som att E och hans habitus formades av omgivningen, där spel om pengar var så normaliserat att en nioåring kunde köpa stryktips och lotter. Spel i samhället där E är uppvuxen var alltså inte något problematiskt utan ett nöje som vilket annat nöje som helst även för barn. E berättar dock att spelet hade fler sociala aspekter senare i livet:

*K: "Om man ser vänskaper, dina kompisar till exempel. Du berättade ju förut att det var en kompis som försökte avbryta ditt spelande. Dom kände till att du spelade?"*

*E: "Ja han levde till och med på poker i fem år. Men jag häckade ju i en spelbutik i \*stadsdel\* med samma ägare i 26 år. (...) Ja men i alla fall, där fanns det spelare från IFK Göteborg, en massa original... Alla kände till alla och det var många roliga människor."*

*S: "Det blev som en gemenskap?"*

*E: "Absolut! Ja ja ja. Det var skitskoj.."*

Här kan vi tolka det som att umgänget med personerna i spelbutiken med stjärnor och spänning gjorde spelandet mer eftersträvansvärt för E och därmed bekräftade hans habitus ytterligare. Att E tyckte att spelandet var "skoj" kan också bero på hans habitus kring vad han såg som eftersträvansvärt. Detta då habitus kan anses forma vad människan tycker om och inte tycker om som vi beskriver i kapitel 4.2.

I fyra av fem fall kan vi alltså tolka resultatet som att en normalisering av spelande och en uppväxt med familj och vänner som umgås kring spel har format informanternas handlingar och gjort spel till något som informanterna tycker om och dras till även senare i livet. I det femte fallet, med informanten D, framkommer det inte att spelandet började i ung ålder. D avviker därmed från övriga i det avseendet. D berättar att han alltid har spelat småsummor på V75 då och då men säger att det var först 2007, med nätcasinon, som spelproblemen började. Detta tror D beror på att han vid den tiden fick utskrivet och började äta ett receptbelagt läkemedel med kända biverkningar som påverkar impuls kontrollen. Han började spela obehindrat.

Folkhälsomyndighetens rapport (2018) under *3.9 Ett barnperspektiv på spelande*, behandlar att barn till spelberoende själva löper högre risk att utveckla spelproblem. Likaså, när det gäller närstående beroendeformer som exempelvis substansberoende, styrker studien av Jääskeläinen et al. som vi refererar till i tidigare forskning, att barn till substansberoende själva löper högre risk att hamna i ett eget substansberoende. Som vi tidigare nämnt finns det många likheter mellan spelberoende och andra typer av beroenden, vilket kombinerat med Folkhälsomyndighetens rapport tyder på att det kan finnas ett samband mellan en tidig speldebut och ett spelberoende senare i livet hos våra informanter.

Det finns alltså fog för oss att tro att exempelvis A's föräldrars spelande hade en inverkan på honom och hans framtida spelproblem. Gällande föräldrarnas spelande menar A att fadern hade kontroll över sitt spelande på ett annat sätt än han själv senare hade. Dock beskriver han det ändå som att pappan hade ett spelproblem som gick så långt att mamman ställde ett

ultimatum och lät pappan välja mellan spelandet eller familjen. Han berättar att fadern valde familjen i den situationen. A menar att han själv aldrig kunde göra det då han ställdes inför samma situation senare i livet.

I samtliga fall förutom hos informanten D började alltså spel om pengar i mycket låg ålder. E var så ung som nio år men A, B och C var även de i grundskolan när de började spela om pengar. I alla typer av spel som Folkhälsomyndigheten tittat på i rapporten "Hur vanligt är spelproblem hos ungdomar?" (2017b) beskrivs risken för att hamna i ett riskbeteende kring spel öka markant om man redan som 16-17-åring spelat med pengar. I den åldern hade alla förutom en av våra informanter gjort det. Vissa under flera år och andra skildrar inträdet under just den perioden.

### **6.3 Spelandet i sig - spänning och risktagande**

Flera av våra informanter beskriver den inledande speltiden och spelandet som roligt, kickingivande och tillfredsställande. Ett citat från intervjun med C nedan:

*C: "I början var det bara spännande såklart, och roligt. Jag hade nog inga direkta problem i livet. Jag hade varit sambo i 9-10 år, vi gick skilda vägar men det var inget jobbigt uppbrott på det sättet. Jag levde en ungarls glada dagar. Jag trivdes med livet. Det här med spelandet var nog bara någon extra kick att få."*

C fortsätter sedan med en redogörelse för hur han, då han i 30-årsåldern börjat spela om pengar på allvar igen efter tio år utan spelet, fortsatte att spela. Detta trots att han efter en tid både förlorade pengar och fick ett generellt ogillande från sin hustru:

*C: "(...) I början är det bara en hobby eller ett intresse. Det kanske tog 2-3 år innan det... Jag träffade min före detta fru i samma veva och jag slutade väl spela lite grann då för då var ju det intressantare. Men sen började jag spela igen. Då för första gången förlorade jag mycket pengar. Då var jag 34 tror jag, så jag hade väl spelat ett par år. Berättade för henne och hon ville ju inte att jag skulle spela såklart. Så då*

*spelade jag inte på en ganska lång tid. Sen fick vi barn och sen hände det väl att jag spelade någon gång ibland sådär, men det var inget som jag såg som något problem då heller. Hon tyckte ju att det var ett problem såklart. Även om det inte var för några stora summor så ville inte hon ha det här i sitt liv. Det var också en av anledningarna till att det blev en skilsmässa. Då hade jag varit spelfri ganska länge. Jag kunde inte alls förstå att hon ville skilja sig. Det var en del, det var mycket annat också. Så det kan man väl säga att det har kostat mig ett äktenskap.”*

C beskriver att hans inställning till spelet skilde sig från hans hustru och att detta så småningom kom att bli en av anledningarna till att de senare skilde sig. I linje med den tidigare forskningen gjord av Mahalik, Burns, & Syzdek (2007), kring män, risktagande och hälsa, tolkar vi detta som att C's prioritering av spelet skulle kunna ses som en konformerande till rådande maskulinitetsnormer och åsidosättande av sin egen hälsa om man ser goda relationer som avgörande för emotionell hälsa. En generell vinstdrivenhet, strävan efter att ha kontroll och prioritering av risktagande i form av spel gick före relationen till hustrun och upprätthållandet av en generell ekonomisk stabilitet.

B, som spelat olika former av spel både via nätet och live, skildrar spänningen spelet gav, men också vilken funktion spelet fyllde ut andra aspekter:

*B: “(...) Tid, man ville in i sin egna bubbla. Ofta på senare tid så var man ju själv och spelade. Eller jag spelade ju poker då i och för sig, rätt mycket. Då var det ju mer socialt, det var ju andra människor som spelade. Jag spelade hellre live än på nätet. Nätet har ju fullständigt raserat min ekonomi. Men live kan jag ju gå plus fortfarande. Så spänning, tid och pengar. Det var det jag ville säga också att pokern, när den dök upp, så blev jag väldigt duktig på det. Jag levde ju som pokerproffs ett tag då. Ganska länge faktiskt.”*

Även för B var alltså kicksökandet i fokus, men också tillfredsställelse på andra plan vilket vi kommer att belysa i avsnittet som följer.

## 6.4 Upp med kapitalen

Att spela är alltså inledningsvis en social och rolig sysselsättning, men inte bara det. Pokerrummen är också en arena där olika former av kapital tillskansas.

*S: "Men var intentionen då att du skulle ha som levebröd, eller var det något skilt som du bara ville nå högre och högre?"*

*B: "Nej, intentionen var att jag skulle ha det som ett levebröd och jag hade ju det som ett levebröd i många år. Så är det. Någonstans så ville jag också... Det är samma känsla som när jag var 20 år. Jag ville vinna den där storvinsten. Jag ville vinna den där största pokerturneringen som spelas på söndagar."*

*S: "Men då blir det ju helt andra aspekter också, rykte, ära och flärd och hela den biten."*

*B: "Ja."*

*S: "Det blev också viktigt?"*

*B: "Ja, men det har alltid funnits och har alltid varit viktigt."*

Pokerrummen för B tolkar vi som arenor där man ville tillskansa sig olika former av kapital på en och samma plats. Det ekonomiska kapitalet i form av pengar, det kulturella kapitalet i form av strategiska kunskaper i fältet pokerspel, och i relation till båda dessa fält: det symboliska kapital det ingav i form av prestige, ära och gott rykte i egenskap att vara en duktig pokerspelare i andras ögon, som dessutom spelade hem stora summor pengar.

Även för E är kicken och spänningen det som livnär spelandet. För E tycks det inte vara den ekonomiska kapitalformen som står i fokus. Det är den analytiska aspekten av det hela som dominerar i hans beskrivning:



E: *“Ja, ja.. jag skulle säga att, det är just pokern som varit problemet för att.. spänningsmomentet, en krydda i tillvaron.. jag har ju aldrig trott över huvud taget när det gäller spel att, ”åh jag ska bli miljonär”, eller ”åh jag ska vinna storvinsten”, det har aldrig varit en drivkraft för mig heller utan jag tycker det är skoj att ta reda på fakta om hästar eller fotbollslag, lära mig mer om poker, och dra slutsatser av det och.. så att säga.. jag brukar jämföra det med att göra reklamtexter eller en artikel. För att först måste du ha fakta, sen drar du dina slutsatser, och sen skriver du ner texten, alternativt gör ett system då, för sport eller trav. Så för mig har det varit en rebus, det har varit.. en hobby helt enkelt, jag gillar det här med analys, tycker det är skoj. Öh.. men just när det gäller poker så är det utan tvekan spänningen. (...)”*

Liknelsen med hur man konstruerar en reklamtext och hur E vill bli duktig på detta tolkar vi vara en form av strävan efter ett kulturellt kapital i just detta avseende. Han så att säga utbildar sig och praktiserar att bli duktig på spel. Det tycks för E ligga en speciell form av prestige i att dedikera mycket tid åt att lära sig hur dessa olika spelsystem fungerar. Även hur man genom analytiskt arbete kan lära sig att navigera i och genom dessa system.

Informanten A beskriver i nedanstående citat hur han i åren 20-30 spelade för att få tillgång till ett särskilt inneliv och en viss krets av människor:

K: *“Det här innelivet, det var inte ett spelsammanhang då, utan spelet var separat från det?”*

A: *“Spelet var separat, spelet var en katalysator för att kunna få pengar till att bibehålla den här levnadsstilen som jag ville vara i.”*

S: *“Kan du beskriva mer om den levnadsstilen?”*

A: *“Ja, alltså det var att man ska, man ska.. jag var ute varje vecka, bland människor som festade som hade pengar, jag hade kontakter och jag kände människor i den*

*miljön, och jag ville, jag gillade den, den var exklusiv, den var nånting annorlunda. Jag hade inte möjligheten på grund av den ekonomiska delen. Jag hade inget företag, jag hade bara vanligt jobb, öh. Och.. spelet hjälpte väl till för att kunna hålla mig där. I omgångar får man faktiskt säga.”*

A beskriver här en typ av dominoeffekt som den ekonomiska kapitalförlusten orsakar. När A's ekonomiska kapital minskar krymper även det symboliska kapitalet. Spelandet upprätthåller ett visst konstant kapitalinnehav och ger ständigt nytt liv till det symboliska kapitalet under dessa år men innebär samtidigt för A ett ständigt behov av att spela mer då pengarna från vanligt förvärvsarbete inte räcker till för att finansiera denna typ av livsstil.

Även C beskriver hur han vill få tillgång till den form av makt som ett ökat ekonomiskt kapitalinnehav innebär:

*C: “När jag växte upp så hade min familj det ganska dåligt ställt ekonomiskt. Det viktigaste var att man hade ett arbete, inte vilket arbete man hade, att man gick till jobbet varje dag och att man aldrig kom för sent. Jag tror att jag färgades av det. Dom flesta av mina kompisar hade det mycket bättre ekonomiskt ställt. Det tror jag har påverkat mig. När jag fick egna pengar sen så var jag egentligen väldigt ekonomisk men jag tyckte verkligen om att ha mycket pengar och kunna göra det jag ville. Det var absolut så i början att det var för att vinna pengar. Drömmen om storvinsten, tror jag. I början vinner man alltid.”*

C skildrar inte samma strävan efter kulturellt, socialt eller symboliskt kapital utan vi tolkar detta mer som att han vill utjämna maktbalansen mellan vad som är möjligt och inte möjligt att göra i livet med hjälp av ett markant förhöjt ekonomisk kapital. C betonar samtidigt att hans kompisars familjer hade det bättre ställt. Att C menar att detta kan ha påverkat honom skulle kunna tolkas som att pengarna C eventuellt kunde vinna genom att spela även blev eftersträvansvärt utifrån att i och med det kunna anamma ett visst habitus som gällde exempelvis hemma hos eller tillsammans med kompisarna.

## 6.5 Ensamhet och psykisk ohälsa som katalysator och konsekvens

Något som blir tydligt i flera av männens berättelser är att spelet fungerar som en "vän" i en livsstil där de känner sig ensamma, något de också säger ordagrant. De skildrar sociala kontakter med människor i deras närhet men beskriver på samma gång en avsaknad av möjligheten att uppleva intimitet och sårbarhet i situationer de uttrycker att de behövt och/eller ville ha den. Istället för att få bukt med avsaknaden av känslomässig närhet till andra människor vänder de sig till spelet och den psykiska ohälsan ökar som ett resultat. C berättar:

*C: "(...) under den tiden efter skilsmässan så hade jag ett jobb. Jag fick väldigt mycket fritid. När jag hade städat lägenheten och sett till så det var fullt i kyl och frys, ordning och reda, barnens grejer var ok ... då fanns det alldeles för mycket tid som jag inte visste vad jag skulle göra med. Jag kände ingen. Jag hade ingen att prata med. Jag hade bara mig själv. Släkt och vänner väldigt långt härifrån. Det blev någon slags ensamhet som jag försökte fylla med någonting som gav mig någonting."*

C beskriver alltså att han har vänner och bekanta långt bort, men istället för att söka socialt stöd eller umgänge genom att exempelvis ringa ett telefonsamtal eller på andra sätt knyta nya sociala kontakter, är spelet den vän och tröst som ligger närmast till hands.

A, som inledningsvis beskrivit speltiden i 20-30-årsåldern som ett liv han gillar, och skildrat en utelivskultur med många sociala kontakter, skildrar på andra sätt spelarenorna och/eller sammanhangen där han spelar som miljöer där man inte kan vara eller är sårbara tillsammans. A beskriver ett socialt sammanhang där kontakterna är högt ansedda och miljön exklusiv, men där det psykiska måendet hos de som ingår är sekundärt och ett tema man inte berör. Trots att man ses dagligen pratar man inte om saker som mående. A redogör för hur han emellanåt uteblir från umgänget utan förklaring då pengarna var slut, och att ingen bryter tystnaden kring detta:

*K: "Men du sa det här att dom som du var ute med, att dom märkte att du försvann och sådär?"*

*A: "Ja?"*

*K: "Var det något mer eller, frågade dom hur du mådde då eller?"*

*A: "Nej, det var ingen som frågade hur man mådde. Man slänger ibland ut en kommentar - "Hur är det med dig?" men man vill egentligen inte veta, det är det alldagliga. Men.. fasaden som jag kanske försökte bibehålla med att allting var okej kanske genomskådades. Fast det var ingen som sa någonting."*

*K: "Var det män som du var ute med eller var det alla?"*

*A: "Alla, alla. Var det nån som sa att "Men har du tänkt på att du kanske har problem?" så var det "Nej fan, jag har la inga problem vettu, vad är det med dig, skärp dig nu". Och så fort över till någonting annat, samtalsämne, för att skydda sitt eget."*

A's beskrivning av den sociala miljön stämmer överens med Seidlers (1992) perspektiv på hur män umgås, en typ av maskulint kodat umgänge i offentliga miljöer. Umgången där man inte går in i de emotionella rum som prat om måendet karakteriserar. A beskriver vidare att detta umgänge bestod av både kvinnor och män. Detta ser vi som att de maskulint kodade umgangesformerna är "rum" eller "arenor" som kvinnor också kan träda in och vilja vara i.

I den tidigare forskning vi redogjort för finns en stark koppling mellan psykisk ohälsa och spelande, där personer som sedan tidigare lidit av psykisk ohälsa som ångest och depression löper högre risk att drabbas av spelberoende (Dowling et. al, 2017, van der Maas, 2016). I våra intervjuer beskriver två av våra informanter tidigare psykisk ohälsa. D skildrar fysisk och psykisk misshandel under uppväxten och även andra former av längre substansmissbruk. E beskriver processen fram till en (sent i livet) satt diagnos som bipolär. Övriga tre beskriver ingen specifik tidigare psykisk ohälsa före spelandet, utan mer ensamhet och psykisk ohälsa

som pågående under speltiden i sig. C beskriver hur spelandet ledde till diagnosen GAD (General Anxiety Disorder). Samtliga fem skildrar generella känslor av ensamhet och psykisk ohälsa orsakat av spelandet och dessa förluster eller annat såsom, avsaknad av (intima) sociala kontakter, känslor de dövar genom att vända sig till sin "vän" spelet. De beskriver en avsaknad av emotionell kontakt både i sin hemmiljö och i offentliga sammanhang och kombinationen av alla dessa yttringar förvandlas till en ond cirkel som blir svår att bryta.

Gällande ensamhet har tidigare forskning (Djukanovic et al., 2014, Zebhauser et al., 2014) som vi tidigare beskrivit kunnat visa på ett samband mellan just ensamhet och psykisk ohälsa såsom exempelvis depression. Målgruppen för den forskningen var emellertid män och kvinnor i åldern 65-80 år, en grupp som enbart en av våra informanter tillhör.

C är den som har drabbats av minst allvarliga konsekvenser av spelandet då det kommer till psykisk ohälsa. C berättar:

*C: "Jag hade redan varit hos en läkare. Han hade satt igång medicinering för han sade det när han träffade mig - "du är helt utbränd". Så frågade han om jag hade självmordstankar, så sade jag att "nej, det har jag inte". Han ställde den frågan tror jag fem gånger och jag sade det att "nej, jag har inte det. Jag har 2 barn som jag måste ta hand om". Så sade han "Du kan väl i alla fall säga att du har självmordstankar så jag får lägga in dig?" - "Nej, sade jag, det kommer jag inte göra. Jag är inte utbränd", sade jag. Han gjorde jökla massa tester och intervjuade mig säkert en timma. Sen efter en vecka så ringde han och sade "jag vet inte vad du är för människa, men det finns inte minsta tecken på utbrändhet. Ingen depression, men en fruktansvärd ångest. En generaliserad ångest."*

Han är alltså varken utbränd eller har suicidtankar trots att konsekvenserna av spelandet varit psykiskt och socialt belastande. Utifrån vad C berättar, och i linje med van der Maas' (2016) forskning kring socioekonomisk status och psykisk ohälsa, kan vi tolka det som att hans höga socioekonomiska position genom åren fungerat som ett skydd mot allvarligare former av psykisk ohälsa. Faktorer som att ha haft en trygg uppväxt, god ekonomi, goda möjligheter på arbetsmarknaden och ett stabilt socialt nätverk tolkar vi fungerade stabiliserande för C i hans

mående trots allvarliga spelproblem. Detta i sin tur kan ha förhindrat att C utvecklade allvarligare former av psykisk ohälsa.

## 6.6 Vidare genusperspektiv på spelandet

### 6.6.1 Kontrollen

Flera av våra informanter uttrycker hur de under lång tid inte kunde erkänna för varken sig själva eller andra att de inte hade kontroll över sitt spelande. B, som främst har ägnat sig åt strategispel i offentliga miljöer (dvs. manligt kodade speldomäner) berättar hur flera saker stod på spel när det kom till att göra ett erkännande:

*B: "Man ville väl inte bli förminskad som människa och erkänna att man har ett problem, för någon annan."*

*S: "Vad skulle du förlora på det?"*

*B: "Ansiktet. Så skulle jag säga. Många har ju kollat på mig och tänkt att den här killen han är ju bäst i Sverige på att sälja grejer. Han driver företag och är framgångsrik. Han har haft en tuff barndom."*

Strävan efter upplevelsen av att ha kontroll kan tolkas både som ett sätt för informanterna att förhålla sig till eller undvika stigma, men även förstås ur ett genusperspektiv. B uttrycker att han innerst inne inte upplever sig ha kontroll över sitt spelande, därtill en rädsla över att förlora anseendet. Båda dessa uttryck kan anses stämma överens med de maskulinitetsnormer som Mahalik, Burns, & Syzdek använt som parametrar i sin kvantitativa forskning från 2007 om maskulinitet, hälsa och risktagande. Det vill säga en generell *vinstdrivenhet, upplevelsen av att ha kontroll och jakt på status*. Sammantaget kan man alltså tolka detta som att B uttrycker hur han kände sig rädd över att förlora känslor av tillhörighet till traditionella aspekter av maskulinitet.

Att lämna ifrån sig kontrollen skildras på olika sätt. B uttrycker en medvetenhet kring hur han någonstans gått till överdrift i sin egen vilja att uppleva sig ha kontroll, samtidigt som han uttrycker ett starkt obehag kring makt och styrning ovanifrån:

*S: "Du beskriver att förut ville du på något sätt inte släppa kontrollen. Att du skulle hantera det själv. Kontroll är ändå ett..."*

*B: "Kontrollen är nog väldigt, väldigt viktig. Det har jag fortfarande, väldigt stort kontrollbehov. Jag försöker släppa på det varje dag. Mer och mer hela tiden. Det har jag alltid haft. Jag är en sån typisk människa, jag kan inte ha en chef över mig. Så därför är jag min egen chef. Jag kan inte ha en chef. Jag hatar staten. Jag hatar skatteverket. Dom har varit på mig så utav helvete. För dom är ju min chef. Jag hatar dom. Jag vill inte ha någon chef. \*skrattar\* Så kontrollbehov... Ja! Det har funnits i alla tider."*

Connell skriver att staten kan ses som en institutionell form av makt (1995, s. 21) och för B upplevs detta som något obehagligt, hotfullt och kränkande. Connell (ibid., s. 261) menar också att den typ av entreprenörskap eller företagsledarskap som B i citatet ovan härleder till är maskulint kodat. Egenskaper som är positivt laddade hos en "entreprenör" är bland annat en offensiv konkurrensinriktning, generell hänsynslöshet och andra maskulint kodade egenskaper.

Informanten C redogör för ett annat förhållande till statlig kontroll och makt då han pratar om sajten *spelkaus.se* - det statliga initiativet som skapats i ett led att öka skyddet av individen mot starka marknadskrafter:

*S: "Hur gör du nu då, för att hålla dig spelfri?"*

*C: "Dels så går jag ju hit (föreningen red. anm.). Sen har jag använt det som så många andra, eller det är alldeles för få men spelkaus.se har ni ju hört talas om. Som en skänk från ovan."*

C skildrar alltså statliga ingripanden och den makt staten utövar som ett skydd snarare än ett hot. I C's kroppsspråk eller övriga mimik då han pratar om detta tyder vi inte heller några uttryck för att ett överlämnande av kontroll skulle innebära någon form av obehag eller hot. C är en av de informanterna som främst har ägnat sig åt turspel i hemmiljön, dvs. en feminint kodad miljö. Sammanfattningsvis kan man skildra detta som att B och C ger uttryck för olika förhållningssätt till "traditionella" former av maskulinitet. B strävar i större utsträckning efter attribut som status och prestige - han menar att han inte kan ha någon chef över sig och att han hatar staten. För C är överlämnande av kontroll inget hotfullt och hans spelande har heller inte skett i sammanhang med andra än sig själv.

#### *6.6.2 Männens tankar kring kvinnors spelproblem*

Vi ställde en fråga till våra informanter kring vad de tänker kring att forskningen hittills visat att spelproblem i hög utsträckning varit ett könat problem. Flera svarade i linje med B nedan - att de tror att det forskningen är missvisande och/eller att det saknas aktuell forskning och finns stora mörkertal.

*B: "Det tror jag är sant, men det håller på att ändras rätt mycket. På grund av nätcasinona nu. Det sitter ensamma mammor hemma och spelar bort allt. Jag tror att det är ett jättestort problem som inte har dykt upp än. Som är på väg upp. Jag frågade (anställd på föreningen) det angående män och kvinnor och hon sade det att det är mycket mer kvinnor som kommer nu än vad som har varit innan. Problemet med spel är ju att man kan dölja det så länge. Man kan dölja det hur länge som helst. Men jag tror män har en annan.. jag vet inte.. män och spel har ju alltid varit mer kompatibelt än kvinnor och spel."*

*(...)*

*S: "(...) du är ju lite inne på det här med kultur och sociala förväntningar."*



*B: "Ja för det är nog olika sociala förväntningar på just kvinnor fortfarande i vårt samhälle. Dom ska vara mammor och papporna kan göra lite som dom vill. Så är det faktiskt. Men män har väl alltid, i allmänhet, spelat mycket. Det vet ju jag när jag satt på casinot och spelat live alltså. Det kanske var... Ja om det var 30 spelare så var det två kvinnor."*

Informanternas spekulationer är något som går att koppla till hur genusforskare resonerar kring att kvinnor tenderar att göra inträden i (ursprungligen) manligt kodade domäner så fort de görs tillgängliga på något sätt (Hirdman, 2001, s. 114). En vid utbredning av nätcasinon tillgängliga att spela på tolkar vi innebär en sådan möjlighet för kvinnor. Kvinnors spel om pengar på nätcasino blir en form av inträde i spelets värld, något som tidigare varit manligt kodat. Att allvarliga spelproblem ökar hos kvinnor styrks av den tidigare presenterade forskningen, befolkningsstudien Swelogs färskas siffror som påvisar att det nu inte existerar några skillnader mellan andelen kvinnor och män med spelberoende, förutom i åldersgruppen 18-24 år där män dominerar (Folkhälsomyndigheten, 2019d).

## **6.7 Stigma**

Gemensamt för de flesta informanter är ett hemlighållande kring spelandet och eventuella återfall inför familj och anhöriga. Hemlighållandet tolkar vi grundar sig i att spelberoende är stigmatiserat i samhället, vilket belyses i den tidigare forskningen av bland annat Horch & Hodgins (2008, 2015). Ett exempel på hemlighållandet förmedlas av D:

*D: "Jag sa ju inte att jag spelade.. alla visste ju att jag hade dålig ekonomi, eftersom jag låg hos Kronofogden och så, men.. (...) i början hittade jag på alla möjliga anledningar att jag inte hade pengar."*

D beskriver hur han aktivt anstränger sig för att försöka dölja sitt spelande. Detta tolkar vi kan vara ansträngningar för att undvika stigma och den förväntade diskriminering eller sanktion som stigmat skulle innebära för honom i praktiken.

Det blir tydligt att det inte bara är själva spelberoendet som innebär ett stigma för informanterna. I citaten nedan, där A svarar på frågan om han någonsin ville söka hjälp för sin psykiska ohälsa, ser vi ett tydligt exempel på ett internaliserat stigma även kring detta. Utifrån Goffmans tre olika sorters stigmat (1986, s. 4), beskrivet i teoridelen under punkt 4.1, kan man kategorisera stigmat kring psykisk ohälsa som tillhörandes “brister i karaktären”. Nedanstående utdrag från intervju med A får exemplifiera uttryck för denna form av brister:

*A: “Nej, det fanns inte i mina tankar att söka hjälp varken psykologiskt eller någonting annat, för att.. psykologiskt var en skam att gå till psykologen, först och främst, öh, jag kommer från, en bakgrund från Medelhavet och där är det inte okej att gå till psykolog helt öppet...”*

Det går även i linje med den tidigare forskning vi nämnde tidigare av Hing & Russell (2017) som visar att även psykisk ohälsa är stigmatiserat.

I nedanstående citat kan vi även se en tendens till första fasen av self-stigma (Corrigan et al., 2006):

*A: “...Sen var det väl kanske också ett erkännande för mig då om jag hade gått till psykolog, att jag hade ett problem. Och.. undermedvetet så ville man ju inte erkänna det...”*

A ger alltså uttryck för ett “stereotype agreement” där A för sig själv håller med om att psykisk ohälsa är något att skämmas över, och något han i och med det inte vill erkänna för sig själv. På frågan om han har ändrat sin syn på psykisk ohälsa sedan han kom ur sitt spelande svarar han dock:

*A: “Totalt. Totalt. Från att vara den förste som sa ”Psykolog? Vad är det för trams?” till att bli den som säger ”Gå direkt”.”*

Stigmat kring spelberoendet var så starkt för A att han inte vågade berätta för sin sambo när han fick återfall vilket går i linje med den tidigare forskning vi nämner från Horch och Hodgins (2015) som visar på att personer med spelberoende ofta inte söker hjälp förrän

spelandet fått allvarliga konsekvenser. Under en period gick paret igenom svåra familjerelaterade omständigheter. A gick då tillbaka till spelandet då han upplevde att axlandet av det emotionella ansvaret i familjen blev för tungt, samtidigt som hans egna mående blev allt sämre och han och sambon av olika anledningar sköt upp kommunikationen kring det. Sättet som A talar om den här tiden tolkar vi som att det än idag finns kvar ett visst "self-concurrence" enligt Corrigan et al. (2006), det vill säga att A fortfarande applicerar vissa stereotyper kring spelberoende på sig själv när han ser tillbaka på sig själv som "svag" eller att han saknade självdisciplin, detta enligt Goffmans stigma kring "brister i karaktären" (1986, s. 4):

*A: "(...) jag valde att gå tillbaka till min äldsta vän som jag haft i livet, och det var spelet. Och, och.. den tog över, allt, den gången, det var nog den enda gången som jag.. kände att beroendet tog tag i mig så kraftigt och inte kunde släppa, jag hade i alla fall... några som sa "det här gör du fel". Men den andra, med beroendet, tog över helt och hållet. Och ändå fortsatte jag."*

A beskriver hur det hela leder till ett slags dubbelliv, vilket går att tolka som en slags "stereotype agreement" (Corrigan et al., 2006).

*A: "När jag spelade var jag inte en person, utan två personer. Den ena var den spelberoende, där jag gömde mig för att kunna spela på grund av skammen, och den andra var, ville behålla en fasad som visade att allting var perfekt. Och jag tror faktiskt inte att jag klarade av det, jag tror att folk såg igenom det. Fast i min värld så trodde jag att det höll."*

Han håller alltså med om att det är skamfullt att spela och försöker därför hålla en perfekt fasad utåt sett, för att inte själv stämplas som något så stigmatiserat. Han håller sig också hemma och spelar för att hålla sig undan skammen.

*A: "(...) jag behövde inte gå och hitta svartklubbar eller föreningar för att gömma mig för att spela på grund av skammen, jag kunde sitta hemma i min egen ensamhet mitt i*

*natten (...) när alla sov och kunna spela, sen internetcasinona kom så, man behöver inte ens gå hemifrån..”*

På frågan om när A bestämde sig för att berätta för sina anhöriga om återfallet, framkommer det att det var först i och med den spelberoenderelaterade psykiska ohälsan som A kände sig tvungen att bryta tystnaden:

*A: “Nej, jag höll det hemligt. Tyvärr är det här beroendet såpass så att det varken smakar, luktar eller syns, så man kan hålla det väldigt väldigt gömt väldigt väldigt länge. Men.. det gick så långt att till det året 2015, så kollapsade jag, på grund av mitt mående, på grund av.. ångesten, öh.. åker till sjukhus, tror jag har fått en hjärtinfarkt, hade en kraftig ångestattack som jag hade fått. Går hem och berättar detta för min sambo, och det lilla förtroende som jag hade byggt upp under de här åren sen 2012 då, så det försvann ju självklart”*

Den typen av “self-concurrence” som vi kan se när A talar om sitt beroende i efterhand hade A inte i början, utan han distanserade sig gärna från andra med spelberoende. Även detta går i linje med den tidigare forskning som visar att det ofta först är när spelandet fått allvarliga konsekvenser som spelberoende söker hjälp. Efter erkännandet om att det faktiskt var ett spelberoende ändrade han sig:

*A: “Alltså.. om jag får använda ordet, vi var alla speltorskar. Fast ingen ville erkänna det. Så var det. Man såg den andra som speltorsk, men inte sig själv fast vi var i samma sits. Och.. det var exakt samma tankar som jag fick första gången när jag kom hit till den här föreningen, och jag tittade på alla här och ”Hallå.. alla dom här är speltorskar, jag är inte på den nivån”. Tills man kommer till sunda tankar och tänker ”vänta litegranna, nej.. vi är exakt på samma sits”.*

*K: “Så du kände inget sammanhang den första gången du kom hit?”*

*A: “Nej, nej. Jag kände mig bättre än alla andra här. Jag tyckte inte jag var i den sitsen som alla var.”*

A är idag är mycket stolt över sin "spelfrihet":

*A: "Men.. i början kände jag skam, men jag valde ändå att hålla det öppet inom vissa gränser då, med de närmaste jag har."*

*S: "Varför tror du att du inte känner skam längre?"*

*A: "För jag är stolt på grund av hur långt jag har kommit. Numera. Skammen har gått över i stolthet. Det är anledningen."*

Ändå är det tydligt att stoltheten har sina gränser. Spelberoende är, som vi nämner i 4.1.1. *Tre sorters stigma*, fortfarande ett starkt stigmatiserat problem som på många sätt kan ses som "brister i karaktären" av omgivningen (Goffman, 1986, s. 4) vilket vi ser i följande citat:

*A: "Jag berättar det som dom frågar om, men jag går ju inte med något plakat och säger att jag är spelberoende, men om nån frågar så har jag inga problem med att säga det."*

Även D ger en bild av hur skamfyllt spelmissbruket varit att erkänna för sig själv och andra då samtalet kommer att kretsa kring relationen till hans nuvarande partner:

*"(...) att hon inte har lämnat mig efter vad jag har gjort, det förstår jag ju inte ens en gång. Att erkänna att spela, att för mig att erkänna att jag spelar, det är så skamfyllt så jag har ju svårt för det fortfarande. Till vissa personer. För jag tänker nästan som dom också, "det är bara att lägga av"."*

D, som har en historia av andra former av missbruk, berättar att spelproblemen har känts och känns mycket värre att erkänna inför andra människor och är mer skamfyllt än de tidigare:

*D: "(...) det var.. mycket lättare att erkänna mitt narkotikamissbruk. Frågade nån mig "knarkar du?" även om det kanske inte syntes just då. - "Ja". Och liksom.. så.. "Och*

*accepterar du inte det så, nä nä. Det är väl ditt problem då". Tänkte jag, men liksom det här är.."*

*S: "Vad tror du den skillnaden beror på?"*

*D: "Ja det är skammen tror jag.."*

*S: "Varför är det mer skamligt att spela?"*

*D: "Ja, det undrar jag också. Det kan jag inte svara på."*

*K: "Men vad tänker du att andra tänker? När de får veta att du spelar."*

*D: "Ja, jag tänker att dom tänker att "vad är det för en jävla idiot som inte.. kan styra sig och inte spela". Nu tänker ju inte alla så. Men det är väl min lilla röst här inne som säger det också. Jag vet ju folk som tänker så också i och för sig, men det är ju inte många. Eller alltså, för dom jag har berättat så har det ju inte varit något märkvärdigt.."*

Som vi beskrivit har D tidigare utsatts för stigmatisering i andra beroendeformer. D uttrycker således en aversion gentemot att prata om spelproblemen, vilket skulle kunna leda till återuppbyggnaden av en självbild kring negativa stereotyper och utöva selfconcurrency.

### *6.7.1 Stigma och genus*

Romild & Svensson (2014) belyser som beskrivet i den tidigare forskningen hur olika speldomäner är olika könade. Män spelar i regel mer strategispel i offentliga miljöer och kvinnor turspel i hemmiljön. D, som främst har spelat turspel i hemmiljön, och även har erfarenhet av andra former av missbruk, beskriver som sagt en skillnad i upplevelsen av skam relaterat till de olika formerna av upplevda missbruk. Ur ett genusvetenskapligt perspektiv tolkar vi detta som att det skulle kunna betyda att D känner ett större motstånd inför att erkänna sitt spelberoende i och med att det främst har pågått i en feminint kodad miljö; dvs.

mestadels turspel i hemmiljön. Han skulle då begå en form av normbrott relaterat till maskulinitet och sitt egna sociala kön och det finns inget som helst värde i att lyfta det. Som Brabete et. al. (2012) visat i sin forskning kring maskulinitetsnormer och tobaks/alkoholintag är alkoholintag förknippat med traditionella former av maskulinitet. Det kan då tänkas att dessa former av problem är mer oproblematiska att erkänna om man ser att de inte går stick i stäv med bilden av det egna sociala könet.

## 6.8 Självdisciplinering och panoptikon

Alla våra informanter har på ett eller annat sätt, i perioder, gett upp hela eller delar av kontrollen över den egna ekonomin, både under perioder av aktiva spelproblem och efter. A berättar att hans fru är den som sköter ekonomin hemma med räkningar med mera och C berättar att han har bistånd via kommunen för det ändamålet. Informanten E berättar om en strategi han använt för att hålla sig spelfri:

*E: "Nja. Ja sen så har min mamma insyn, hon har bankdosan då, så hon har insyn, det har hon haft sen ett halvår in i föreningen då jag tog ett återfall, sen dess har hon haft bankdosan då."*

*K: "Hur kändes det att ge henne den insynen?"*

*E: "Nej det vara bara tvunget. Jag spelade bort hyran en andra gång och det var något som jag sade direkt. Jag samlade min mamma och min morbror och berättade vad som hade hänt och så sade jag det att "du får gärna ha insyn". Det har hon haft och det är 100% kärlek för hon har full koll och det är det jag gillar. Att hon inte har släppt garden efter ett halvår eller något och tyckt att det varit lugnt, utan hon ifrågasätter om det är någonting och det är bara kärlek, så det är jag väldigt tacksam över."*

E beskriver att han frivilligt gav sin mamma insyn i den privata ekonomin. Att mamman när som helst kan se över E's kontoaktivitet, utan att E vet när, precis som övervakaren i

panoptikon, är något som E behöver för att anpassa sitt beteende - det vill säga självdisciplinera sig och avstå spelandet.

En informant som gav sin fru tillgång till kontot utan övervägande goda resultat är D:

*D: "Hon hade insyn i min ekonomi då. Hon hade hand om min ekonomi, jag menar.. jag fick in pengar på mitt konto, oväntade pengar, mindre summor, men jag spelade upp alltihopa med en gång. Och.. det kom hon ju på, förstås, och det innebar ju skilsmässa då (...) Nu har jag fått en egen lägenhet så vi ska vara särbo, men vi är ju fortfarande ihop då så hon finns fortfarande kvar som tur är. Men hon litar ju inte på mig förstås."*

D förmådde inte självdisciplinera sig, och precis som att övervakaren i panoptikon utfärdade sanktioner utfärdade D's fru en slags sanktion genom att ta ut skilsmässa. Att D inte lyckades sluta spela trots att han visste att hans fru skulle få veta och eventuellt utfärda sanktioner mot D kan ses som ett bevis på hur starkt spelberoende greppar tag i individen. Som nämnt i kapitel 2.2 innebär spelberoende en beteendeproblematik med nedsatt impuls kontroll som går att jämföra med alkohol- eller drogberoende.

Ett annat exempel på hur männen utövar självdisciplin blir tydligt när C berättar om hur han, för att tvinga sig själv att sluta spela, använder sig av verktyget spelpaus.se. Även innan spelpaus hade C utvecklat liknande strategier i stil med det syfte spelpaus har - att förhindra ett fortsatt spelande:

*C: "Ordet "spelmissbrukare", det använde jag... varje gång som man stänger av sig på en spelsite, om man skriver det (reds. anm: att man är "spelmissbrukare"). Då är spelföretagen skyldiga att stänga av en med en gång. Sen ska dom ju inte släppa in en igen. Det har jag använt sedan 2015 utan att erkänna för mig själv att jag är spelmissbrukare. Varje gång jag stängde av mig så skrev jag det (reds anm: till spelföretagen)."*



Innan spelpaus.se fanns fungerade inte den typen av självdisciplinering lika bra för C. På frågan om den typen av strategier kan rädda en person även om personen inte har erkänt sitt missbruk för sig själv blir svaret först jakande:

*C: "Jojo, så är det absolut. Det är jättebra. För jag har stängt av mig från jag vet inte hur många spelsajter... Man stänger av sig kanske på söndag eller måndag. Sen i mitt fall så var det så att sen klarar jag mig i en hel vecka sen blev det fredag. Någonstans vid 8-tiden börjar det krypa i kroppen och någonstans känner man att nu kommer jag spela. Då var aldrig första tanken att nej nu ska jag inte spela. Utan, nej det är ingen idé för jag har ju ändå stängt av mig från alla spelsajter... Men sen tar det ungefär 38 sekunder så har man hittat 10 nya spelsajter som inte fanns förra veckan. Så är man där igen."*

C uttrycker dock att självdisciplineringen bara fungerade kortsiktigt. Precis som med informanten D kunde C inte med egen kraft stå emot vad han beskriver som ett mycket kraftfullt spelsug. En extern disciplinärkraft i form av spelpaus.se (som blockerar alla spelsidor och inte bara de som C manuellt stängde av sig från), kombinerat med panoptikoneffekten i och med kommunens bistånd som C fick beviljat, verkar ha varit den sammantagna kontrollapparat som C behövde för att ta sig ur spelproblemen.

## 7. Sammanfattning och diskussion

Vi har i denna uppsatsen försökt svara på hur män som någon period upplevt svårare former av spelproblem skildrar inträdet i spelandet, samt hur dessa män skildrar spelandet i sig och vilka konsekvenser det haft i deras liv och relationer. Vi anser att vi har svarat på våra forskningsfrågor efter bästa förmåga utifrån studiens begränsade tidsram.

Spelet om pengar inleddes för flertalet av dessa fem män som en social aktivitet där man kan se det som att olika aspekter av identitet kom till uttryck och blev viktiga, såsom ett skapande eller reproducerande av habitus (Bourdieu, 1990). Det kan tolkas som att den sociala och roliga sysselsättningen för dessa fortsättningsvis kom att kretsa kring spelandet om olika former av kapital; det ekonomiska, sociala, kulturella och symboliska. I besluten kring huruvida männen skulle spela eller ej kan man se det som att ett förhållningssätt till olika maskulinitetsnormer inverkade och spelade roll. Maskulinitetsnormerna - några av de som kan sägas vara dominerande i vårt samhälle (Mahalik et. al, 2007) - präglas av en generell vinstdrivenhet, statusjakt, och även en offensiv inriktning på konkurrens (Connell, 1995, s. 261). Om normerna inte blev tydliga i männens berättelser i relation till andra män i det fysiska rummet, så tolkade vi in närvaron av normerna även då de berättade om deras fysiska ensamhet. För några av informanterna skedde inträdet i spelandets värld inte i sällskap av andra människor, utan i ensamhet - till följd av ensamhet. Vägen mot spelproblem skulle kunna förklaras ur ett socialt perspektiv på detta sätt, till stor del genom en genusanalys. Maskulint kodade umgängen där man inte får eller tillåts uttrycka känslor av ensamhet eller dåligt mående menar vi kan spela en avgörande roll på individens väg mot ett spelberoende i och med det känslomässiga fångelse det kan innebära. Att synliggöra maskulinitetsnormer och den inverkan det kan ha på umgänge, relationer, livsstil och värderingar menar vi därför är viktigt i ledet mot ett hälsofrämjande arbete både på kort och lång sikt. Könets betydelse för att eventuellt fastna i ett beroende har belysts i tidigare forskning men som sagt saknas det forskning på det sociala könets betydelse. Begreppet hegemonisk maskulinitet är ett verktyg för att studera relationerna mellan olika former av maskulinitet; vad/vilka uttryck man eventuellt vill undvika, vad som anses som den ledande formen och vilken form av maskulinitet som ratas. Trots att vi kunde utläsa att männen gav uttryck för olika former av

maskulinitet värderade eller rangordnade de inte andra. Flera beskrev spelandet ur ett perspektiv där man inte ville hävda sig gentemot andra män, utan mer ta plats och uppnå en viss status i det sammanhang man befann sig i. Där kunde det befinna sig både män och kvinnor. Något vi inte utläste i intervjuerna eller aktivt eftersökte var hur informanterna med skilda maskulinitetsuttryck såg på de former av spelande som de själva inte ägnade sig åt, varför vi i analysen hade svårt att säga något om hegemonin; dvs relationen mellan olika maskuliniteter. Däremot upplevde vi att det gick att diskutera och studera maskulinitet på ett mer generellt plan i studien.

Spelproblem är, som vi konstaterat, kopplat till skam, stigma och psykisk ohälsa. Att personer med spelproblem känner för mycket skam för att våga eller orka söka hjälp i ett tidigt stadie menar vi är skadligt. Detta då spelproblem som inte behandlas i förlängningen kan orsaka förödande ekonomiska konsekvenser och relationsproblem för den drabbade, samt även leda till psykisk ohälsa. Om samhället kunde acceptera spelproblem och spelberoende som en sjukdom och inte något som den drabbade valt själv tror vi att många i ett mycket tidigare stadium hade kunnat söka hjälp.

Vi kan se att det i alla våra informanternas berättelser går att inta ett tydligt barnperspektiv. Inte bara på grund av hur männens egna barn drabbats av deras spelproblem utan även hur informanterna själva, som barn, socialiserats in i ett spelande och/eller drabbats av omsorgsbrist som kanske kan vara orsaken till deras spelproblem som vuxna. Som med mycket annan problematik är det viktigt att tidigt identifiera problem för att kunna förebygga dem. Där menar vi att samhället och kanske först och främst rättssamhället spelar in. Då våra informanter var barn var spel om pengar normaliserat i kontexten de växte upp i. Idag är spel om pengar reglerat på ett annat sätt. Även om det på den tiden fanns ett spelmonopol, vilket inte finns kvar, ses det i det stora hela inte som okej att sälja lotter etc. till minderåriga, även om det förekommer. Samtidigt innebär spelens nya arenor på internet nya utmaningar gällande att förebygga ett tidigt inträde i spelande, vilket vi inte tror tas på tillräckligt allvar. Statliga kontrollverktyg kring spelandet såsom ny lagstiftning kring vilka spelbolag som får licens (aktörer på den svenska marknaden) samt spelpaus.se kan inte anses tillräckligt för att förhindra barns spel om pengar. Inte bara på grund av att barn kan kringgå åldersbegränsningen genom att exempelvis låna äldre vänners konton eller besöka

utlandsregistrerade nätcasinon. Även många populära underhållningsspel utan åldersbegränsning innehåller funktioner vilka är som tagna direkt från nätcasinon där barn anmodas köpa "lotter" för att få fördelar i spelen. Här verkar inte samhället eller forskningen ha kommit ikapp.

Generellt har den tidigare forskningen och andra rapporter vi tagit del av handlat mer om unga män snarare än män i det åldersspann som våra informanter befinner sig i. Osynliggör vi då yngre män genom att inte inkludera någon ung man? Då vi avgränsade vårt urval hade vi inga tankar kring ålder och vi kan bara spekulera kring varför åldersspannet blev så "litet" som det blev, då alla är över 40 år och under 65 år. Först och främst har vi hittat informanterna genom en brukarförening. Vi upplevde medelåldern som ganska hög den kvällen vi deltog i ett öppet möte. Det kan vara så att yngre människor generellt väljer andra vägar för hjälp och stöd, till exempel slutna forum och sociala medier såsom Facebook eller Flashback. Representanter för föreningen berättade att det har blivit allt vanligare att även unga personer söker sig dit. De få yngre männen vi träffade på mötena hade dessutom tyvärr nyligen tagit återfall och således inte varit spelfria någon längre period, vilket vi hade som etiskt krav. Kan det vara så enkelt att våra informanter hade en hög medelålder för att det tar lång tid att ta sig ur spelproblem och att spelfria personer generellt är lite äldre? Vi tror att det är så. Det kan också tänkas att äldre män utifrån ålder och erfarenhet är mer självsäkra än yngre män och därmed i större utsträckning vågar och kan tänka sig att medverka i en studie kring sådana här känsliga frågor. Ungdomstiden kan innebära en period av identitetsskapande och det kan tänkas att samtal om eventuella spelproblem och det stigma det innebär skulle kunna upplevas som hotfullt eller mycket skadligt för den egna självbilden.

Avslutningsvis efterlyser vi ändå mer forskning kring yngre män och även kvinnor i alla åldersgrupper för att vidare och ur ett bredare genusperspektiv kunna problematisera och analysera relationen mellan spelproblem, genus och psykisk ohälsa.

## Referenslista

American, PA (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Publishing, Washington. [Hämtad från: ProQuest Ebook Central, 1 April 2019].

Annebäck, Karin (2019). Kritisk till försenad mottagning för spelberoende. *Tidningen ETC*.  
<https://goteborg.etc.se/inrikes/kritisk-till-forsenad-mottagning-spelberoende> hämtat 2019-04-16]

Bourdieu, Pierre, 1990. *The logic of practice*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Bourdieu, Pierre, & Wacquant, Loïc, 1992. *An invitation to reflexive sociology*. Cambridge: Polity Press

Bourgois, Phillipe, & Schonberg, Jeff (2009). *Righteous dopefiend*. Berkeley, University of California Press.

Brabete, C. Andreea, del Pilar Sánchez-López, Maria, Cuéllar-Flores, Isabel & Rivas-Diez, Raquel (2012). The Impact of Gender Norms on Alcohol and Tobacco Use at Romanians. I: *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 78 (2013) p. 230 – 234

Bryman, Alan, & Nilsson, Björn, 2011. *Samhällsvetenskapliga metoder 2.*, [rev.] uppl., Malmö: Liber

Börjesson, Mats & Rehn, Alf (2009). *Makt*. Malmö: Liber

Carlhed, Carina (2011). Fält, habitus och kapital som kompletterande redskap i professionsforskning. *Socialvetenskaplig tidskrift* 18 (4) p. 283-300

Corrigan, Patrick W, Watson, Amy. C., & Barr, Leah. (2006). The self-stigma of mental illness: implications for self-esteem and self-efficacy. *Journal of Social & Clinical Psychology*, 25(8), 875-884.

David, Matthew., Sutton, Carole .D. & Torhell, Sven-Erik., (2016). *Samhällsvetenskaplig metod 1.* uppl., Lund: Studentlitteratur

Djukanović, Ingrid, Sorjonen, Kimmo & Peterson, Ulla, 2014. Association between depressive symptoms and age, sex, loneliness and treatment among older people in Sweden. *Aging & Mental Health*, 19(6), pp.1–9.

Dowling, Nicki. A. 1,2,3\*, Merkouris, Stephanie. S. 1, Greenwood, Christopher. J. 1, Oldenhof, E. 1, Toumbourou, J. W.1, Youssef, G. J1. Risk and protective factors for youth problem gambling: a systematic review and meta- analysis of longitudinal studies. *Clin. Psychol. Rev.*, vol. 51, pp. 109–124, 2017

Elvin-Nowak, Ylva. & Thomsson, Helene (2003). *Att göra kön : om vårt våldsamma behov av att vara kvinnor och män*. Stockholm: Bonnier.

Ferentzy Peter., Turner Nigel.E. (2013) The History of Gambling and Its Intersection with Technology, Religion, Medical Science, and Metaphors. In: *The History of Problem Gambling*. Springer, New York, NY

Folkhälsomyndigheten (2016) *Spel om pengar bland unga under 18 år*  
[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/publikationsarkiv/s/spel-om-pengar-bland-unga-under-18-ar/> hämtat: 2019-03-11]

Folkhälsomyndigheten (2017a). *Leder spelreklam till spelproblem?*  
[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/26dcf6836b784059a51d97289edd7be0/leder-spelreklam-spelproblem-webb.pdf> hämtat 2019-03-05]

Folkhälsomyndigheten (2017b) *Hur vanligt är spelproblem hos ungdomar?*  
[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/publikationsarkiv/h/hur-vanligt-ar-spelproblem-hos-ungdomar/> hämtat: 2019-03-13]

Folkhälsomyndigheten (2017c) *Spelmissbruk skrivs in i socialtjänstlagen och hälso- och sjukvårdslagen*.  
<https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2017/juni/spelmissbruk-skrivs-in-i-socialtjanstlagen-och-halso--och-sjukvardslagen/> hämtat: 2019-03-13]

Folkhälsomyndigheten (2018) *Spelproblem påverkar både spelare och närstående negativt*.

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/f3cabb24b7924bbb9f92b1c6a0a8b8b3/spelproblem-paverkar-bade-spelaren-narstaende-negativt.pdf> hämtat: 2019-03-11]

Folkhälsomyndigheten (2019a). *Mäta och upptäcka spelproblem*.

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/material-och-stod/mata-och-upptacka-spelproblemm/> hämtat 2019-03-07]

Folkhälsomyndigheten (2019b). *Spelpaus.se behöver utvecklas anser Folkhälsomyndigheten*.

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2019/januari/spelpaus.se-behov-er-utvecklas-anser-folkhalsomyndigheten/> hämtat: 2019-02-28]

Folkhälsomyndigheten (2019c) *Barn och unga som närstående*

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/unga-och-spel/barn-och-unga-som-narstaende/> hämtat: 2019-03-11]

Folkhälsomyndigheten (2019d). *Allvarliga spelproblem ökar bland kvinnor*

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2019/april/allvarliga-spelproblemm-okar-bland-kvinnor/> hämtat: 2019-04-10]

Folkhälsomyndigheten (2019e). *Om spelproblem*.

[<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/om-spelproblem/> hämtat: 2019-04-16]

Forsberg, Lars & Josephson, Henrik (2012). Spelmissbruk. I: H. Fahlke, Claudia. & Alborn, Sven-Erik (red). *Handbok i missbrukspsykologi: teori och tillämpning*. Malmö: Liber

Foucault, Michel. & Bjurström, Carl Gustaf., 2003. Övervakning och straff : fängelsets födelse 4., översedda uppl., Lund: Arkiv

Fröberg, Frida (2015). *Problem gambling among young women and men in Sweden*.

(Doktorsavhandling, Karolinska institutet, Stockholm). Hämtad från

[https://openarchive.ki.se/xmlui/bitstream/handle/10616/44557/Thesis\\_Frida\\_Fröberg.pdf](https://openarchive.ki.se/xmlui/bitstream/handle/10616/44557/Thesis_Frida_Fröberg.pdf)

Galli, Raoul (Red.). (2017). Nyckelbegrepp i socialantropologin (2:a uppl.). Stockholm:

Socialantropologiska institutionen, Stockholms universitet. Hämtad från

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-146918>

Giddens, Anthony & Sutton, Philip W (2013). *Sociologi*. Studentlitteratur AB, Lund

Goffman, Erwing (1986). *Stigma: notes on the management of spoiled identity*. First touchstone ed., New York: Simon & Schuster, Inc.

Hammer, Ryan. D. (2001). Does internet gambling strengthen the U.S. economy? don't bet on it. *Federal Communications Law Journal*, 54(1), 103-127. från:  
<https://search-proquest-com.ezproxy.ub.gu.se/docview/213297606?accountid=11162>

Hedlund, Viktor (2019). Stor ökning av reklam efter nya spellagen. *Expressen*.  
[<https://www.expressen.se/dinapengar/stor-okning-av-reklam-efter-nya-spellagen/> . hämtat: 2019-02-28]

Hing, Nerilee & Russell, Alex .M.T., (2017). How Anticipated and Experienced Stigma Can Contribute to Self-Stigma: The Case of Problem Gambling. *Frontiers in Psychology*, 8, p. 235.

Hirdman, Yvonne (2001). *Genus - om det stabila föränderliga former*. Liber: Malmö

Hirdman, Yvonne, 2004. Genussystemet - reflexioner kring kvinnors sociala underordning, ur Carlsson Wetterberg (red.), Christina & Jansdotter, Anna (red.), *Genushistoria : en historiografisk exposé*, Lund: Studentlitteratur.

Holden, Christopher, 2010. Psychiatry. Behavioral addictions debut in proposed DSM-V. *Science (New York, N.Y.)*, 327(5968), p.935.

Horch, Jenny. D., & Hodgins, David. C. (2008). Public stigma of disordered gambling: social distance, dangerousness, and familiarity. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27(5), 505-528.

Horch, Jenny.D. Hodgins David,C. (2015). Self-stigma coping and treatment-seeking in problem gambling. *International Gambling Studies*. Vol. 15, No. 3. 470-488.

Husár, Malin (2018). *Ny mottagning ska hjälpa spelberoende*. VGR Fokus. hämtad 2019-04-16 från:  
<https://vgrfokus.se/2018/02/ny-mottagning-ska-hjalpa-spelberoende/>



Johansson, Thomas & Lalander, Philip (2013): *Vardagslivets socialpsykologi*. Malmö: Liber.

Jääskeläinen, Markku. et al. (2016). Mental disorders and harmful substance use in children of substance abusing parents: A longitudinal register-based study on a complete birth cohort born in 1991. *Drug and Alcohol Review*, 35(6), pp. 728–740.

Kalman, Hildur & Lövgren, Veronica (2012). *Etiska dilemman : forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*. Malmö: Gleerup

Karlsson, Johannes (2017). “Källa: Spelskatten blir 18 procent”. *Dagens Industri*.  
[<https://www.di.se/nyheter/kalla-spelskatten-blir-18-procent/> hämtat: 2019-03-12.]

Kvale, Steinar, Brinkmann, Svend & Torhell, Sven-Erik, (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. 3. [rev.] uppl., Lund, Studentlitteratur

Lantz, Annika (2013). *Intervjumetodik 3.*, [omarb.] uppl., Lund, Studentlitteratur.

Lindberg, Andreas (2019a). “Spelreklamen ökar kraftigt efter nya lagen”. *Dagens Nyheter*.  
[<https://www.dn.se/ekonomi/spelreklamen-okar-kraftigt-efter-nya-lagen/?forceScript=1&variantType=large> hämtat: 2019-02-28]

Lindberg, Andreas (2019b). “Flera spelbolag bryter mot lagen – mejlar och ringer avstängda spelare”. *Dagens Nyheter*.  
[<https://www.dn.se/ekonomi/flera-spelbolag-bryter-mot-lagen-mejlar-och-ringer-avstangda-spelare/> hämtat 2019-02-28]

Mahalik, James R., Burns, Shaun. M., & Syzdek, Matthew. (2007). Masculinity and perceived normative health behaviors as predictors of men's health behaviors. *Social Science & Medicine*, 64 (11), 2201.

Mind Forum (2017) *Spelberoende*. [<http://forum.mind.se/fakta/relaterade-tillstand/spelberoende/> hämtat 2019-03-04]

Nilsson, Anders (2014) Hej spelforskare! Del 2.

[<http://spelforskning.se/tag/jessika-svensson/> hämtat: 2019-03-11]

Nygren, Lennart. (2012). Risken finns, finns nyttan? : Etikprövningsnämnderna och den kvalitativa forskningen. I: Kalman, H. & Lövgren, V. (red). *Etiska dilemman : forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*. Malmö, Gleerup

Prop. 2017/18:220. *En omreglerad spelmarknad*.

[<https://www.regeringen.se/496bc6/contentassets/38b921c8e432410ab67ffa68762ace8f/en-omreglerad-spelmarknad-prop.-201718220.pdf> hämtat: 2019-03-09] .

Regeringskansliet (2019). “Ardalan Shekarabi kallar till sig spelbranschen”

[<https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2019/02/ardalan-shekarabi-kallar-till-sig-spelbranschen/> hämtat: 2019-03-14].

Robins, Kevin. & Webster, Frank (1988). Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life ur *The Political Economy of Information*, Vincent Mosko and Janet Wasko, eds. Madison: The University of Wisconsin Press, 1988: 45-75

Sahlgrenska universitetssjukhuset, (2019). Mottagning för spelberoende och skärmhälsa. Sahlgrenska Universitetssjukhuset. hämtad 2019-04-16 från:

<https://www.sahlgrenska.se/omraden/omrade-2/beroende/enheter/mottagning-for-spelberoende-och-skarmhalsa/>

Sargiacomo, Massimo J., (2009) Michel Foucault, Discipline and Punish: The Birth of the Prison. ur *Journal of Management and Governance* 13: 269.

Seidler, Victor (1992). Rejection, Vulnerability, and Friendship. I: Nardi, Peter M (red). *Men's Friendships*. SAGE Publications, 1992 *Volym 1 av SAGE Series on Men and Masculinity*

Socialstyrelsen (2017). *Behandling av spelmissbruk och spelberoende. Kunskapsstöd med nationella rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten*. Stockholm: Socialstyrelsen.

[<http://www.socialstyrelsen.se/Lists/Artikelkatalog/Attachments/20774/2017-12-20.pdf> hämtat: 2019-03-07]

Socialstyrelsen (2018). *Behandling av spelmissbruk och spelberoende. Kunskapsstöd med nationella rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten*. Stockholm: Socialstyrelsen  
[<http://www.socialstyrelsen.se/Lists/Artikelkatalog/Attachments/20803/2018-1-3.pdf> hämtat: 2019-03-07]

Spelinspektionen (2018). Hälfen av allt spel om pengar sker på internet  
[<https://www.spelinspektionen.se/om-oss/statistik/statistiknytt/svenska-spel-tar-andelar-pa-marknaden-for-spel-pa-internet/> hämtat: 2019-03-11]

Svedmark, I., Eva. (2012). Att skydda individen från skada. En forskningsetisk balansakt. I: Kalman, Hildur & Lövgren, Veronica (red). *Etiska dilemman : forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*. Malmö: Gleerup

Svenska spel (2019). *Nya spelregler på en ny spelmarknad*.  
[<https://om.svenskaspel.se/om-oss/ny-spelmarknad/> Hämtat: 2019-02-28].

Svensson; Jessica, Romild; Ulla, Nordenmark, Mikael & Månsdottter; Anna (2011) Gendered gambling domains and changes in Sweden. *International Gambling Studies* 11:2, 193-211

Svensson, Jessica & Ulla Romild (2014) Problem Gambling Features and Gendered Gambling Domains Amongst Regular Gamblers in a Swedish Population-Based Study. *Sex Roles* 70:240-254

Tuckett, Anthony G. (2005). Applying thematic analysis theory to practice: A researcher's experience, *Contemporary Nurse*, 19:1-2, 75-87.

van der Maas, Mark (2016). Problem gambling, anxiety and poverty: An examination of the relationship between poor mental health and gambling problems across socio-economic status. *International Gambling Studies*, 16(2), 281-295.

Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Zebhauser, Anna et al., 2014. How much does it hurt to be lonely? Mental and physical differences between older men and women in the KORA-Age Study. *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 29(3), pp.245–252.

## *Bilaga 1: Intervjuguide*

### **Inledningsfråga**

Vill du berätta lite om dig?

(T.ex uppväxt i.. utbildningsbakgrund.. familj.. boende etc)

### **Tema 1**

#### *Spelandet*

Berätta om när du började spela.

Hur mådde du när du spelade? Hur kände du?

Innan, efter, när du vann/förlorade.

Vad var det som gjorde att du fortsatte spela?

-Förstod du redan då att du hade spelproblem?

- följdfråga: sökte du hjälp för ditt mående?

- finns det någon skillnad i hur du ser på psykisk ohälsa idag jämfört med före du började spela?

(Vilka psykiska konsekvenser har spelandet inneburit för dig?)

Beskriv miljön du oftast spelade i och med vilka

Vad skulle du säga att spelandet fyllde för funktion för dig under tiden du spelade?

### **Tema 2**

#### *Familj/anhöriga*

Hur påverkade ditt spelande dina relationer?

Följdfråga: När du slutade?

Hur fick dina anhöriga veta att du har ett spelberoende?

### **Tema 3**

#### *Arbetsliv/ekonomi*

Vill du berätta om ditt arbetsliv från det att du började spela?

Hur var ekonomin när du började spela, under tiden du spelade och efter att du slutade spela?

Hur är den nu?

Vad fick dig att sluta spela?

Hur gjorde eller gör du för att hålla dig spelfri?

Forskning säger att män spelar mer och drabbas av mer allvarliga konsekvenser av sitt spelande jämfört med kvinnor. Vad tänker du om det?

Är det något vi inte har frågat om som du tycker är viktigt att nämna?

## *Bilaga 2*

Informationsbrev till informanter

*Vill du delta i en studie?*



Hej!

Vi heter Sara och Kristoffer, går sjätte terminen på socionomprogrammet/Göteborgs Universitet och skriver för närvarande en kandidatuppsats om spelberoende. Vi är intresserade av att undersöka spelberoende ur ett närmre perspektiv med syftet att bättre förstå vad det är som gör att vissa personer börjar spela om pengar. Då uppsatsen är ett vetenskapligt arbete kommer vi i analysen att applicera ett teoretiskt perspektiv på de svar som vi får in.

Ämnet intresserar oss då båda av oss har anhöriga och/eller vänner som har råkat hamna i spelmissbruk eller beroende, vilket inneburit tunga konsekvenser och livssituationer för de berörda personerna och deras anhöriga.

Vi söker 5-7 personer att intervjua inför denna kandidatuppsats och vi har valt att fokusera på män. Vi skulle vara väldigt tacksamma om du eller någon du känner skulle vilja ställa upp! Intervjuerna kommer äga rum vecka **11-13, 2019**, i Göteborgsområdet, plats enligt överenskommelse. Varje intervju beräknas ta 45-60 min och vi bjuder på fika.

Deltagandet är helt frivilligt och du kan när som helst avbryta ditt deltagande utan att motivera närmare. Den information som vi inhämtar kommer behandlas på ett säkert sätt och full anonymitet utlovas. När kandidatuppsatsen är klar kommer den att publiceras online i en databas via Göteborgs Universitet. Du har även möjlighet att få en kopia av uppsatsen om du önskar.

Vill du delta? Kontakta oss i så fall! Känn er också fria att höra av er vid övriga frågor eller funderingar.

Bästa hälsningar

Kristoffer Rydin

[Gusrydikt@student.gu.se](mailto:Gusrydikt@student.gu.se)

076-8823059

Sara Tahmirpour

[gustahmsa@student.gu.se](mailto:gustahmsa@student.gu.se)

076-3442013



## Bilaga 3: informerat samtycke



### Informerat samtycke

Vi skriver examensarbete på socionomprogrammet. I och med det har vi fått välja fritt kring ämnen som är relaterat till socialt arbete. Spelberoende är ett aktuellt och omtalat ämne idag. Vi undersökte lite vad som saknas i forskningen kring spelberoende, och kom fram till att det som vi tycker saknas är längre intervjuer med människor med den här typen av före detta beroende varför vi väljer metoden intervjuer. Vi vill undersöka följande frågeställningar: Hur skildrar män med ett före detta problematiskt spelande inträdet i spelandet? Och hur skildrar man spelandet i sig?

Deltagandet är helt frivilligt och du kan när som helst avbryta ditt deltagande utan att motivera närmare. Den information som vi inhämtar kommer behandlas på ett säkert sätt och full anonymitet utlovas. Det vi pratar om i den här intervjun kommer endast användas i vår studie. Ljudinspelningen kommer förvaras säkert och inte finnas tillgänglig för andra och sedan raderas. När kandidatuppsatsen är klar kommer den att publiceras online i en databas via Göteborgs Universitet. Du har även möjlighet att få en kopia av uppsatsen om du önskar.

Jag har tagit del av informationsbrevet och ovanstående information och samtycker till att delta

Ort / Datum

Namnsteckning

.....

.....

Namnförtydligande

.....