



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INSTITUTIONEN FÖR SOCIALT ARBETE

Felinlärt beteende eller omedvetna motiv -

en diskursanalytisk litteraturstudie kring spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi(KBT)
samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori.

Socionomprogrammet
C-uppsats, vårterminen 2010
Författare: Rebecca Rellmark
Handledare: Eva Palmblad

Abstract

Titel

Felinlärt beteende eller omedvetna motiv - en diskursanalytisk litteraturstudie kring spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi(KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori.

Författare

Rebecca Rellmark

Nyckelord

Spelberoende, diskurs, socialkonstruktivism.

I takt med att spelberoende alltmer har börjat uppmärksammas och problematiseras i samhället, har det utvecklats olika diskurser kring fenomenet. Hur kan det komma sig att människor utvecklar ett spelberoende? Vilka förklaringar finns? Finns det något gemensamt kulturellt behov i vårt samhälle kring spel om pengar? Syftet med denna uppsats är att undersöka två olika diskurser kring spelberoende – kognitiv beteendeterapi (KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori. Diskursanalys har använts som metod för att försöka utröna frågeställningarna som innefattar hur spelberoende framställs inom de båda diskurserna samt vilka skillnader och likheter kring spelberoende de båda diskurserna presenterar. Vidare diskuterar jag i uppsatsen kring huruvida det i samhället finns ett gemensamt kulturellt motiv kring att spela om pengar. Teorin som används i uppsatsen är socialkonstruktivism.

Resultatet visar att de båda diskurserna presenterar olika syn på hur spelberoende förklaras, förstås och vidmakthålls och detta får konsekvenser för hur man menar att problemet ska behandlas. Kognitiv beteendeterapi(KBT) har fokus på beteendet och menar att spelberoende är ett felinlärt beteende som går att lära om. Den lyfter fram vikten av att använda olika mätinstrument och kartläggningar för att på så sätt kunna fastställa spelberoende som en diagnos. Den psykoanalytiska/psykodynamiska teorin har fokus på det omedvetna och förklarar spelberoende som omedvetna handlingar, som grundar sig i bortträngda konflikter eller en önskan om att bli sedd och älskad. De visar dock på vissa likheter, där båda diskurserna anser att behandling av spelberoende bör ske samt aspekten kring här och nu i behandlingssituationen.

Jag vill tacka Gunnar, som med tålamod, tröst och kärlek funnits vid min sida under skapandet av denna uppsats.

Stort tack även till min handledare Eva Palmblad; jag har lärt mig jättemycket.

*” He deals the cards as a meditation
And those he plays never suspect
He doesn’t play for the money he wins
He doesn’t play for respect*

*He deals the cards to find the answer
The sacred geometry of chance
The hidden law of probable outcome
The numbers lead a dance*

*I know that the spades are the swords of a soldier
I know that the clubs are weapons of war
I know that diamonds mean money for this art
But that’s not the shape of my heart*

*He may play the jack of diamonds
He may lay the queen of spades
He may conceal a king in his hand
While the memory of it fades*

*I know that the spades are the swords of a soldier
I know that the clubs are weapons of war
I know that diamonds mean money for this art
But that’s not the shape of my heart*

*And if I told you that I loved you
You’d maybe think there’s something wrong
I’m not a man of too many faces
The mask I wear is one*

*Those who speak know nothing
And find out to their cost
Those who curse their luck in too many places
From those who fear are lost*

*I know that the spades are the swords of a soldier
I know that the clubs are weapons of war
I know that diamonds mean money for this art
But that’s not the shape of my heart*

That’s not the shape, the shape of my heart”

Sting, “The shape of my heart”

Innehållsförteckning

Abstract

Tack

Förord

Prolog

1. INLEDNING.....	8
1.1 Introduktion.....	8
1.2 Syfte och frågeställningar.....	9
2. BAKGRUND.....	11
2.1 Spel ur ett historiskt perspektiv.....	11
2.2 Spel om pengar idag.....	12
2.3 Terminologin kring spelberoende.....	13
2.4 Vilka olika faktorer kan bidra till att man utvecklar ett spelberoende?.....	14
2.5 Forskning om spelproblem.....	15
3. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER.....	19
3.1 Socialkonstruktivism – allmänna utgångspunkter.....	19
3.2 Socialkonstruktivism i relation till sociala problem.....	21
3.3 Diskursbegreppet.....	22
4. METOD.....	24
4.1 Diskursanalys.....	24
4.2 Urval och sökvägar.....	25
4.3 Forskningsetik.....	26
4.4 Reliabilitet, validitet och generaliserbarhet.....	26
5. RESULTAT OCH ANALYS.....	27
5.1 Historik och framväxt.....	27
5.2 Diskurser om spelberoende.....	31
5.3 Jämförande analys.....	37
6. DISKUSSION.....	40
7. VIDARE FORSKNING.....	44
8. REFERENSER.....	46

Epilog

Prolog

Denna uppsats som du nu håller i din hand, är inte enbart resultatet av en flera månaders lång studie, utan även resultatet av flera års arbete där jag mött och behandlat människor som spelat bort alla sina pengar och nästan sina liv. De har utvecklat ett spelberoende, vilket innebär ett oerhört lidande, inte bara för personen själv utan också för deras nära och kära.

Denna uppsats fokuserar på spel om pengar. När jag i uppsatsen på vissa ställen enbart skriver spel så menar jag spel om pengar och inte övrigt spel där pengar inte är inblandade.

Jag som skrivit denna uppsats är utbildad socialpedagog. Utöver det har jag en Steg – 1 utbildning i psykoterapi på psykodynamisk grund. I snart 15 år har jag arbetat inom olika verksamheter med missbruksvård. För ett år sedan påbörjade jag en komplettering till socionomexamen. Det är nu dags att skriva en C- uppsats, så här är jag nu.

Låt oss backa tiden några år.

Det är mars 2003, regnet och blåsten piskar mig envist i ansiktet och jag är på väg hem efter ännu en arbetsdag. På alkoholmottagningen där jag arbetade, hade jag som vanligt tagit emot mina klienter, som samtliga ingick i ett årigt alkoholprogram. En man i 50 års ålder, som jag träffat under 4 månader och som under denna period hade gjort stora framsteg och kunnat avhålla sig från alkohol, hade under dagens samtal berättat att han i 10 års tid hade spelat på hästar.

Från början hade det inte varit några problem, berättade han, men allteftersom åren hade gått hade det blivit allt värre och han hade satsat allt större summor. Han sa till mig, att han trodde han hade blivit spelberoende. Det senaste året hade han förlorat allt mer och situationen var nu helt ohållbar. Hela tiden drevs han av att fortsätta spela, han var hela tiden upptagen av tankar på att vinna tillbaka de pengar han förlorat och dessa tankar tvingade honom att fortsätta. Hans fru hotade med att lämna honom, då hon nyligen upptäckt att han använt alla deras gemensamma sparpengar till spel. Han hade svårt att sova, kunde inte koncentrera sig på sitt arbete, kände sig deprimerad och uppgav att han den senaste tiden även haft tankar på att ta sitt liv...

Samtalet med mannen hade etsat sig kvar hos mig. Dels för att jag hade känt mig ställd då han berättade om sina spelproblem och dels för att jag saknade kunskap om vad spelberoende var. Jag hade upplevt att jag inte kunnat bemöta honom på ett bra sätt, då jag fått hänvisa honom till psykakuten. Det gick upp för mig att jag aldrig tidigare hade talat med en person som hade spelat bort allt han ägde – och lite till.

En ytterligare faktor som gjorde att jag fortfarande tänkte på mannen där jag promenerade hem genom regnet, var att jag hade blivit nyfiken, på gränsen till fascinerad faktiskt över hans berättelse. Hur kunde man bli spelberoende?

Hur kunde den här mannen, som var välutbildad och hade ett bra arbete, socialt nätverk och bosatt i ett stort hus i de finare kvarteren i stan, välja att spela bort alla sina pengar och även stjäla fruns pengar?

Jag hade svårt att sluta tänka på mannens berättelse och han var fortfarande i mina tankar när jag så småningom la huvudet på kudden för att sova.

När Göteborg stad, Lundby SDN ett år senare sökte behandlare till ny verksamhet för spelberoende, tvekade jag inte att söka tjänsten och fick den.

I fem år har jag nu arbetat som projektledare och behandlare på Spelberoendeteamet i Göteborg, tidigare Lundby SDN och som numera tillhör Social resursförvaltning. Under dessa år har jag mött människor som likt den mannen jag berättade om ovan, förlorat kontrollen över sitt spelande. Under dessa år har frågor väckts hos mig och det är dessa frågor som jag i denna uppsats ska försöka få svar på.

När jag började arbeta med spelberoende, hade jag väldigt lite kunskap om spel och spelberoende. Det fanns överhuvudtaget väldigt lite kunskap om målgruppen i Sverige och forskningen var ännu i sin linda. Behandling i öppenvård för spelberoende var helt nytt, så jag var med om att pröva och utveckla behandlingsmetoder i öppenvård för spelberoende från början, vilket givetvis var och är fortfarande, oerhört spännande.

Med detta vill jag lyfta fram det faktum att jag är aktör, dvs. jag jobbar idag med behandling för spelberoende och metoden som jag har arbetat utifrån är kognitiv beteendeterapi, (KBT). Detta är viktig information till dig som läser denna uppsats, då min intention är att förhålla mig så förutsättningslöst som möjligt till det som jag ska studera i min studie.

Samtidigt så är jag medveten om att jag som forskare riskerar att styra eller påverka mina studier utifrån de erfarenheter om världen som jag har. Förhoppningen är dock att jag inte ska låta mina egna erfarenheter inom området styra eller påverka resultatet av denna uppsats men det är något som jag lämnar till dig som läsare att bedöma.

I takt med att jag har mött spelberoende personer och lyssnat på deras berättelser, har det skapats frågor hos mig. Detta har gjort mig nyfiken på att undersöka vad som döljer sig bakom eller bortom "spelbeteendet" och vilka förklaringar det finns kring hur det kommer sig att människor spelar bort sina liv.

1. INLEDNING

1.1 Introduktion

Vem har inte drömt om att vinna en stor summa pengar? Då skulle man köpa en massa saker som man drömt om, kanske skulle man sluta jobba eller åtminstone jobba lite mindre. Äntligen skulle man kunna resa till den där söderhavsön och helt säkert skulle man bli – lycklig... eller?

Spel är för de flesta människor något okomplicerat. Man köper sin trisslott, lämnar in en tipsrad eller satsar en mindre summa vid Black Jack bordet en lördagskväll och ”håller sin dröm vid liv”. Att önska och hoppas på storvinsten är något som många av oss tänkt någon gång och inget konstigt i sig. Men för en del människor kan detta hopp och drömmar om en storvinst leda till katastrofala konsekvenser, där personen sakta men säkert börjar förlora kontrollen över sitt spelande och utvecklar ett spelberoende.

Spel har idag utvecklats till en världsomfattande storindustri. Möjligheten att spela finns i stort sett överallt i världen och i vårt samhälle och utbudet och tillgängligheten av spel har ökat dramatiskt de senaste åren. Förr i tiden var kyrkan den självklara samlingsplatsen för människor, idag är den centrala samlingspunkten för människor i många städer i världen ett Casino.

Allt fler spel som presenteras idag är utformade på sätt som lätt kan skapa ett beroende. Tiden mellan insats och utfall är kort, det går snabbt, och upplevelsen av att vara ”nära” vinst lockar personen att spela vidare. Inslag i olika spel av särskild skicklighet och kunskap, får spelaren att känna sig särskilt skicklig och kompetent. Där är nätpoker ett exempel, som har haft en explosionsartad genomslagskraft sedan några år tillbaka, där reklam, tv och marknadsföring försöker förmedla att vägen till lycka går via pokerbordet.

Spel om pengar har de senaste åren börjat problematiseras alltmer. Studier visar att allt fler människor förlorar kontrollen över sitt spelande och man talar i dag i termer av ett växande spelmissbruk och spelberoende. Spelberoende jämföras idag med andra former av beroende som t.ex. alkohol och narkotika. De avgörande skillnaderna mellan spel och alkohol och narkotika är att man vid spel inte intar någon kemisk substans samt jakten av att vilja revanschera sig, dvs. vinna tillbaka förlorade pengar.

I takt med att man alltmer har börjat uppmärksamma och problematisera spel om pengar och kring dem som utvecklar ett spelberoende, har det utvecklats olika diskurser kring fenomenet som beskriver det på olika sätt och som föreslår olika sätt att hantera det på.

I denna uppsats vill jag undersöka två olika diskurser kring spelberoende; kognitiv beteendeterapi(KBT) och psykoanalytisk/psykodynamisk teori .

KBT är en behandlingsform som har fått starkt fäste inom vården för spelberoende, för den erbjuder en snabb och effektiv behandling. Det psykoanalytiska/psykodynamiska perspektivet har fått stå tillbaka, då den oftast belyser och griper tag i djupare aspekter av människans psyke och där många gånger behandlingen tar längre tid.

I det psykosociala arbetet som blivande socionom kan de olika teoretiska kunskaperna hjälpa oss att förstå de klienters problem som de kommer till oss med och som vi tillsammans ska försöka förstå och behandla. De olika perspektiv vi väljer att använda, går ofta hand i hand med den människosyn vi har och även hur vi väljer att förstå och tolka vår omvärld.

På vilka sätt kan ett psykodynamiskt perspektiv på ett överdrivet spelande om pengar bidra till en fördjupad bild av den spelberoende människan?

Forskning inom spel om pengar har pågått över stora delar av världen, där man har försökt att finna svar på hur spelberoende kan förklaras, förstås och bemästras. Parallellt med forskningsarbete har man i Sverige insett att problemet med överdrivet spelande om pengar inneburit att man behövt arbeta fram olika sociala skyddsmekanismer från samhällets sida. Särskild utbildning till restaurangägare m.fl. som erbjuder spel till kunder är obligatoriskt och åldersgränser vid vissa spelformer, är två exempel på detta. Spelbolag och Casinos ska arbeta för att ta ett ökat spelansvar, dvs. de ska kunna presentera olika riktlinjer och förhållningssätt, där man tydliggör åtgärder för att förhindra att människor spelar för mycket. En nationell stödlinje har upprättats, dit spelberoende och anhöriga kan ringa. Uppbyggnad och start utav öppenvård för behandling av spelberoende och stöd till deras anhöriga har givits statliga medel och i de tre städerna Stockholm, Göteborg och Malmö finns idag dessa behandlingsverksamheter.

Samtidigt sänder samhället ut signaler via media och reklam kring spel om pengar och vi lockas och luras till att tro att får du tretton rätt på tipset – då vinner du också respekt. Det verkar som om samhället i frågan om spel om pengar präglas av dubbla budskap – spela gärna men spela inte för mycket så du får problem. Likadant kan vi uppfatta när det gäller samhällets syn på alkohol – drick gärna men drick inte för mycket så du får problem.

Att spela om pengar anses vara individens egna val och frågan blir huruvida samhället är och i så fall på vilket sätt, ansvarig för utvecklandet av spelproblem i vårt samhälle.

1.2 Syfte och frågeställningar

Här följer nu mitt syfte och de frågeställningar som jag har valt för min studie.

Syftet med denna uppsats är att beskriva hur man uppfattar spelberoende utifrån två olika diskurser. Dessa två är kognitiv beteendeterapi (KBT) och psykoanalytisk/psykodynamisk teori. Det jag bl.a. är intresserad av att undersöka är att se hur man definierar spelberoende utifrån de olika diskurserna, hur man beskriver uppkomsten av det samt vilka förslag till åtgärder av problemet som finns.

Frågeställningarna i min uppsats är:

- Hur framställs spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi (KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori?

- Vilka skillnader/likheter finns det i synen på spelberoende utifrån de två olika förklaringsmodellerna kognitiv beteendeterapi (KBT) och psykoanalytisk/psykodynamisk teori?

Jag vill också belysa samhällets roll och eventuella påverkan vad gäller utvecklingen av spelproblem. Finns det några gemensamma kulturella motiv kring spel om pengar i vårt samhälle? Detta kommer jag att presentera under forskning om spelproblem för att sedan i min diskussion återknyta till detta.

2. BAKGRUND

Under detta avsnitt ger jag en kort beskrivning av den historiska utvecklingen kring spel om pengar. Därefter presenterar jag hur det ser ut idag i vårt samhälle i Sverige. Vidare redogör jag för terminologin kring spelberoende. I det avslutande avsnittet redogörs för forskning kring spelberoende.

2.1 Spel ur ett historiskt perspektiv

Spel om pengar har djupa historiska rötter. Arkeologiska fynd pekar på att spel om värdeföremål förekom i de äldsta mänskliga kulturerna. I Bibeln berättas det om hur de romerska soldaterna kastar tärning om Jesu klädnad (Helling, 2003).

Att spel inte bara är ett västerländskt problem vittnar flera texter i Koranen om. Där uttrycks både skepsis och direkta fördömanden mot ”mazirspelet” som anses vara verk av djävulen i hans försök att fördunkla människors sinnen.

På 1700-talet var Paris en stad dit många passionerade spelare sökte sig och där Palais Royal framstod som ett Mecka för spelare världen över (Skaug, 2001). Napoleon legaliserade de största spelklubbarna 1806 för att skaffa staten intäkter men också för att få bättre kontroll på spelandet. Spelandet i Paris fortsatte fram till 1837, då motkrafter drog fram och spelklubbar tvingades stänga (Skaug, 2001).

På grund av att spelandet innehåller destruktiva men för vissa parter också ekonomiskt lukrativa sidor har man från ansvarigt håll försökt stävja, kontrollera eller styra dess utbredning. I Sverige tog samhället, det vill säga staten, tidigt kontroll över spelverksamheten. I början av 1700-talet förbjöd man kortspel och tärningsspel på värdshus, för att mindre än 50 år senare anordna det första statliga lotteriet för att få in pengar till statskassan. Detta förestods av Bellman. Ytterligare 100 år senare, i mitten på 1800-talet förbjöds statliga lotterier, då de ansågs orsaka ”moraliska våndor” (Ihrfors, 2007).

På samma sätt som svenska folkets alkoholvanor genom beskattning tillfört statskassan stora summor pengar har svenska folkets spelbenägenhet gjort det (Helling, 2003).

Under efterkrigstiden i Sverige började attityden till spel om pengar att förändras och under 1980-talet kom det stora genombrottet för spelindustrin. Successivt därefter har omfattningen ökat (Helling, 2003).

Spelbranschen framstod i början av 1990-talet som en av de snabbaste växande branscherna i Europa och har etablerats som en global miljardindustri (Svensson, 2003).

En alltmer tilltagande individualisering med betoning av personlig framgång och materiella tillgångar har tillsammans med ökad fritid och satsningar på nöjen och upplevelser bidragit till att spelandet har ökat i industriländerna (Svensson, 2003).

2.2 Spel om pengar idag

I Sverige är spel om pengar reglerat genom lagstiftning, vilket det är i många andra länder också. Det är staten som ger tillstånd till olika spelformer och det är staten som bestämmer vilka spelaktörer som ska finnas på marknaden.

Det finns tre stora aktörer på den Svenska spelmarknaden - Svenska Spel, som är statens eget bolag, Trav och Galopp,(ATG) och Folkrorelserna. Svenska Spel och ATG får sina tillstånd direkt av regeringen, Folkrorelserna får sina tillstånd av Lotteriinspektionen, länsstyrelsen eller kommunen.

AB Svenska Spel ansvarar för vadhållning vid fotbolls - och idrottsarrangemang och för vissa lotterier. Folkrorelserna har tillstånd att arrangera bingo och egna lotterier. ATG svarar för vadhållning vid trav - och galopptävlingar (Helling, 2003).

Det största spelet är idag spel på värdeautomater, s.k. Jack Vegas samt Miss Vegas. Dessa ägs av Svenska Spel. Lagligt spel i privat regi förekommer endast inom restaurangbranschen genom kasinobolagens spel på omkring 1200 spelbord. Därtill kommer fyra statliga kasinon i Sundsvall, Malmö, Göteborg och Stockholm som rymmer både kasinobord och spelmaskiner (Helling, 2003).

Överskotten från Jack Vegas och Miss Vegas går till ungdomsidrott och andra ungdomsaktiviteter medan överskottet från Svenska Spels övriga verksamhet går direkt till statskassan. ATG:s överskott går till trav - och galoppsporten. Överskotten från andra spel och lotterier går till folkrorelserna, där idrottsrörelsen dominerar stort, bland annat genom Bingolotto (Helling, 2003).

Lotteriinspektionen har i uppdrag av regeringen att kontrollera den svenska spelmarknaden och har ett särskilt viktigt uppdrag vad gäller att medverka till att minska riskerna för de sociala skadeverkningar som spel kan leda till.

De negativa skadeverkningar som spelande kan leda till är välkänt över hela världen. Idén med statliga spelmonopol eller reglerad spelmarknad är att försöka öka möjligheterna till att begränsa dessa negativa skadeverkningar. Staten anses inte vara lika beroende av inkomster av spel som ett privatägt spelbolag och statens förväntas på grund av detta ta större hänsyn, genom en anpassning av både spelutbud och marknadsföring, till de spelproblem som uppmärksammas (Ortiz, 2006).

Ett annat argument för det statliga spelmonopolet är att överskotten från spel tillfaller angelägna samhällsområden som idrottsrörelsen, ungdomar, kultur – och inte aktieägare i privata spelbolag.

Anledningen till att vi har en reglerad spelmarknad i Sverige är den sociala skyddshänsynen. Spelandet genererar dock stora summor pengar till staten och gjort så i flera hundra år. Att väga det sociala hänsynstagandet i relation till det ökande intäkter för staten och idrottsrörelserna är svårt och det kommer nog alltid att vara så.

När spel via Internet blev möjligt i samhället innebar detta att spel lyftes till en helt ny dimension och slog till viss del undan benen för det svenska spelmonopolet och lotterilagen var svår att få gällande. Regeringen var tvungen att se över vilka förutsättningar de hade för att upprätthålla kontroll över spelmarknaden. En utredning tillsattes för att göra detta och utformade förslag för hur man skulle kunna behålla kontrollen över den. Den utredningen som presenterades var Lotteriutredningen (Svensson, 2006).

2.3 Terminologin kring spelberoende

Trots att det sedan urminnes tider funnits personer som förlorat kontrollen över sitt spelande finns det ingen entydig internationell överenskommelse om vilka begrepp som gäller för att beskriva och diagnostisera dessa individers beteende. Det finns en begreppsapparat men den används otydligt och i en mängd olika sammanhang av olika personer och organisationer. Jag väljer här att ta upp några termer som används i dessa sammanhang.

Det finns ingen enkel definition på spelberoende men det brukar förklaras som att det är ett tillstånd då man inte längre kan kontrollera lusten att spela och där spelandet lett till allvarliga och negativa psykiska, sociala och ekonomiska konsekvenser.

För att beskriva individer som har svårighet med sitt spelande är termen *problem gambling* mest spridd. Problem gambling används ofta i en rad sammanhang för att sammanfatta alla de problem som spelandet leder till oavsett problemets art eller grad hos den enskilde. När man i olika rapporter undersöker förekomsten av (prevalens av) spelproblem är den vanligaste termen också *problem gambling*. Då görs det oftast för att tala om att någon har ett antal poäng på de test som används för att mäta problemet (Nilsson, 2005).

Termen *pathological gambler* används också. Den termen fick spridning då man i den tredje upplagan av Diagnostic and Statistical manual of the American Psychiatric Association (DSM) introducerade och kategoriserade spelberoende som en möjlig diagnos. Diagnosen togs med i Diagnostic and Statistical Manual, DSM-III-R, 1989. Därmed var problemet tydliggjort och man hade utformat kriterier för vad en psykiater och andra skulle observera för att kunna göra bedömningar om spelberoende fanns hos några av deras klienter (Nilsson, 2005).

1995 reviderades dessa och kallas nu DSM IV. Före varje ny upplaga av DSM ligger ett kvalificerat utredningsarbete bakom och dessa kriterier är internationellt accepterade (www.spelinstitutet.se).

Termen *pathological gambling* används också för att beskriva en individs poäng på de test som används vid exempelvis prevalensundersökningar. För att precisera terminologin ytterligare används ofta begreppet *at risk gamblers*. De är personer som har poäng på de test som används men som inte kommer upp i de poäng som *problem gamblers* har.

Dessa begrepp är ett sätt att försöka beskriva den glidande skala som problem med spel är. Allt från de med små problem, *at risk gamblers*, via de med något större problem, *problem gamblers*, till de med de stora problemen, *pathological gamblers* (Nilsson, 2005).

I Sverige har termen spelberoende blivit den vanligaste termen för att beskriva en person med spelproblem. Spelberoende används i Sverige i minst två bemärkelser. Dels för att åskådliggöra och berätta om ett komplext individ-och samhällsproblem, dels för att beskriva och diagnostisera de personer som har mest allvarliga problem med spel. Problemspelaren är en person som har problem, negativa konsekvenser av sitt spelande men inte uppfyller de kriterier för spelberoende som ställs enligt DSM.

Enligt praxis betraktas spelproblem som beroendetillstånd och symtom som abstinens, toleransutveckling och kontrollförlust återfinns här, på samma sätt som vid substansberoende av alkohol och narkotika (Nilsson, 2005).

Nedanstående påståenden utgår från de kriterier för spelberoende som anges i DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual, American Psychiatric Association, 2000).

1. Man tänker ständigt på spel.
2. Man måste spela med allt högre summor för att uppnå spänningseffekt.
3. Man har flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med spelandet.
4. Man känner sig rastlös och irriterad när man försöker begränsa eller sluta upp med spelandet.
5. Man spelar för att slippa tänka på sina problem eller för att slippa känna sig nedstämd.
6. När man spelar bort pengar återvänder man en annan dag för att få revansch.
7. Man ljuger för sina anhöriga, terapeuter och andra för att dölja vidden av sitt spelande.
8. Man har begått brott som förfalskning, bedrägeri, stöld eller förskingring för att finansiera sitt spel.
9. Man har äventyrat eller förlorat någon viktig personrelation i sitt liv, en anställning, en utbildnings - eller karriärmöjlighet - detta på grund av spelandet.
10. Man förlitar sig på att andra ska ordna fram pengar för att lösa en ekonomisk kris som uppstått på grund av spelandet.

En person måste uppfylla *fem* av dessa kriterier för att bli betraktad som spelberoende och man måste kunna utesluta att spelbeteendet kan förklaras av en manisk episod (Ortiz, 2006).

Ett annat diagnosinstrument som också används för att mäta spelproblemets omfattning är South Oaks Gambling Screen (SOGS), (www.spelinstitutet.se).

2.4 Vilka olika faktorer kan bidra till att man utvecklar ett spelberoende?

I diskussionen om spelberoende lyfter man fram flera olika faktorer som kan samverka och förklara varför människor spelar för mycket. Här följer några exempel:

- Behov av att fly verkligheten; många spelar mer när de mår dåligt, känner oro och är stressade. Spelet gör att man glömmer verkligheten en stund och många känner att de bra bara när de spelar.
- Önskan och drömmar om pengar, ett annat liv; en del spelare uppger att de känt sig misslyckade i livet och att de drömt om ett glamoröst liv med pengar, fina bilar etc. När de vunnit har de fått den positiva uppmärksamheten från omgivningen som de

länge längtat efter. Det stimulerar dem till att spela vidare. Många spelberoende uppger att en större vinst varit det som satt igång deras alltmer okontrollerade spel och som gjort dem spelberoende.

- Längtan efter spänning; en del människor söker mer spänning i livet och råkar finna den i något spel. Det kan vara inkörsporten till ett allt intensivare spel.
- Ärftliga orsaker; om man har en annan beroende släkting inom familjen kan man utveckla en ökad sårbarhet för utvecklandet av spelproblem.
- Barndomsupplevelser; man har följt med sina föräldrar på travet eller bingohallen, lärt in en vana och fått ett behov av atmosfären och spelandet eller så har man haft en svår barndom som ökat sårbarheten av att döva eller fly förtvivlan eller ångest genom spel.
- Positiv inställning till spel i samhället; spel om pengar är idag socialt accepterat. Om omgivningen, samhället, gruppen inte tycker om spel så spelar man mindre. I Sverige fyller spelandet viktiga ekonomiska funktioner för föreningsliv, politiska partier, bolag och staten, vilket ökar spelandet i samhället.
- Utbud och tillgänglighet av spel i samhället.
- Reklam och marknadsföring av spel.
- Spelets utformning; moment av spänning(kickar), skicklighet (spelet ger spelaren en upplevelse av att kunna kontrollera och styra vinsterna), variera insatserna (ökar känslan av kontroll men ökar risken för de stora förlusterna), tid mellan insats och utfall (spelberoende tycks uppstå snabbare vid spel med kort tid mellan insats och utfall), vinst eller nära vinst (många små vinster eller utfall som verkar vara nära en vinst, håller kvar intresset och en storvinst har för vissa varit inkörsporten till ett okontrollerat spelande och spelberoende).

Det finns olika uppfattningar om vad som kan orsaka att människor får spelproblem och varierar för olika individer. Det finns ingen schablonbild, utan forskning visar att alla typer av människor och personligheter kan fastna i ett spelberoende. För många börjar spelandet som ett trevligt nöje men kan bli allt intensivare om det används som en flyktväg vid t.ex. personliga problem. (Nilsson, 2005).

2.5 Forskning om spelproblem

Kommersiellt spel om pengar har funnits länge i Sverige. År 2007 omsatte den svenska spelmarknaden 38,6 miljarder kronor men trots det så är forskningen om spel och spelproblem begränsad (www.fhi.se). Det är Statens folkhälsoinstitut som till största delen finansierar den svenska spelforskningen. Det finns ännu inte något sammanhållande akademiskt organ för forskning om spel och spelproblem.

Mer än 200 studier om förekomsten av spelproblem har gjorts världen över de senaste två årtiondena. Dessa studier har syftat till att försöka fastställa hur stort problemet med spel är i de undersökta områdena (Ajdahi & Wolgast, 2008). Anledningen till att man har gjort detta är för att ta reda på om problemet är så stort att man behöver uppmärksamma det och om man behöver vidta några åtgärder för att minska problemet. Man har funnit i samtliga studier, att några procent av befolkningen i de undersökta områdena har problem med spel om pengar (Ajdahi & Wolgast, 2008).

I Sverige genomfördes 1997/98 en stor riksrepresentativ studie under ledning av Sten Rönnberg, professor emeritus i socialt arbete (Rönnberg, 1997). Syftet med studien var att kartlägga omfattningen av spelberoende i Sverige. Den visade att ca 2 % av Sveriges befolkning hade någon form av problem med spel.

Forskning tyder på att män spelar för mer pengar, oftare och längre än kvinnor men det finns en del fakta som talar för att skillnaden mellan könen håller på att jämnas ut. Fler män än kvinnor har problem med sitt spelande, spelar för mer pengar och ägnar mer tid åt spel än kvinnor. Dessa resultat kan tolkas på två olika sätt; medfödd biologisk karaktär, dvs. stabila skillnader i t.ex. riskbenägenhet. Den andra skillnaden är att det kan vara ett resultat av sociala konstruktioner och faktorer (Rönnberg, 1997).

När det gäller utvärdering och forskning kring behandlingseffekter vid spelberoende, finns det en del studier kring KBT men inget utifrån psykodynamisk teori. Både utomlands och här i Sverige har KBT vid spelberoende visat på goda resultat men det har oftast haft med alltför få individer (www.fhi.se). Ny svensk forskning angående behandlingseffekter med KBT vid öppenvård för spelberoende är planerad att presenteras i januari 2010.

I en studie publicerad 2006 (Hansen, 2006) beskrivs behandlingsutvecklingen för spelberoende inom Norden. Tre modeller presenteras: den medicinska modellen, som innebär att förklaringen till utvecklingen av spelberoende och vidmakthållandet av densamma står att finna i hjärnans belöningsystem, den beteendemässiga modellen, som fokuserar på spelberoendet som ett inlärt beteende, samt den kognitiva modellen, där den spelberoendes tankar kring spel är i fokus.

Dessa tre modeller diskuteras inom ramen för behandlingsinterventioner. Hansen menar att det finns lite kunskap om hur olika behandlingsmetoder fungerar över tid och uppmanar till vidare diskussioner och utveckling inom behandling för spelberoende.

Då spelmarknaden förändrats radikalt på senare år och det behövs ny kunskap om området, har FHI under 2008 startat en ny undersökning, Swedish Longitudinal Gambling Study, (SWELOGS). Syftet med undersökningen är att kartlägga hur stort spelberoendet är samt att hitta riskfaktorer och målgrupper för preventiva åtgärder. Den syftar också till att försöka kartlägga svenskars vanor kring spel om pengar.

I Sverige har flera andra studier gjorts kring spel om pengar, bland annat studier utifrån socialantropologiska perspektiv. En ledande person avseende detta fält är Per Binde, forskare i socialantropologi vid CEFOS universitet i Göteborg. Han har intresserat sig för huruvida det finns ett kulturellt motiv av att spela i samhället.

Per Binde skriver i ”Spel i ett antropologiskt perspektiv”, 2005 att spel om pengar och värdesaker har en historia som är äldre än fem tusen år, men under tidernas lopp har det funnits kulturer där inte spel har förekommit alls, och detta med att spel om pengar är något som på något sätt skulle vara nedärvt menar Binde, är enbart en myt.

Binde menar att föreställningen om det ”universella” spelandet och spel som en del ”människans natur” är felaktig; spel fyller inte något individuellt eller socialt behov som inte kan fyllas på annat sätt. Föreställningen om en ”spelinstant” har förmodligen sitt ursprung i en önskan att framställa spel som något som vi inte kan klara oss utan menar Binde, och att det är därför som vi så ofta träffar på den i spelbolagens retorik.

Varför förekommer då spel i vissa kulturer och inte i andra och vad är det som gynnar spelandet och vad hämmar det?

Binde tar upp fyra aspekter av vad som hämmar och gynnar spelandet i ett samhälle:

- **Förekomsten av pengar:** den viktigaste faktorn är förekomsten av inhemska pengar som används som allmänt betalningsmedel. Förekommer pengar så förekommer det spel.
- **Social ojämlikhet:** hög social ojämlikhet gynnar spelandet. Ju mer markant social ojämlikhet det finns i samhället, desto troligare är det att spel förekommer.
- **Nomadiskt levnadssätt:** nomadism hämmar förekomsten av spel. Nomader som huvudsakligen lever på sin boskap och som sätter stort värde på vad de äger är mindre benägna att spela än andra folk.
- **Spel mellan stammar:** en huvudsaklig förklaring till spelandets utbredning över världen är spridning av spel mellan olika folk. Spelandet mellan byar och stammar var ett slags ”krig med ägodelar”, ett substitut för krig med vapen och det som stod på spel var status och prestige.

Spel om pengar och värdesaker är således inte universellt utan istället ett kulturfenomen vars förekomst gynnas och hämmas av främst sociala och ekonomiska faktorer.

Det bör finnas ett *kulturellt konstruerat motiv* till spel fortsätter Binde, ett motiv som är så allmänt att det finns i varje mänskligt samhälle. Binde förklarar att i sökandet efter detta kulturella motiv uppmanas vi att vända blicken mot utbyte.

Allt utbyte styrs av moraliska och juridiska regler och dessa skiftar mellan olika samhällen. Det har också att göra med vilken typ av utbyte det gäller. En gemensam princip för alla former av utbyte är emellertid reciprocitet (ömsesidighet). När det gäller positiva former av utbyte som bygger på frivillighet, betyder det att för *att få måste man också ge*. En vision eller kulturell fantasi som finns är att lagen om reciprocitet kan upphävas, att man skulle kunna *få utan att behöva ge*.

I västerländska kulturer har visionen om reciprocitetens upphävande många gånger positiva förtecken, ett slags underbart tillstånd som vi föreställer oss. Binde ger exempel på uttryck för denna vision;

- **Altruistisk kärlek och sann vänskap:** Vi ger utan att kräva något tillbaka, vi får utan att behöva ge.

- **Den gudomliga nåden:** nådegåva av frälsning från den gode guden, lycka och sinnesfrid som inte kräver något i gengäld.
- **Att ha tur eller vara lyckligt lottad:** född under en lycklig stjärna. ”Turen” eller ”ödet” ger – den lyckligt lottade behöver inte ge något tillbaka.
- **Den fria gåvan:** man får den helt gratis.
- **Spelvinsten:** chansen att få mer – kanske mycket mer – i vinst.

Det sistnämnda är *spelandets essens*, det som alla kulturer har gemensamt och att var och en i samhället kan framkalla vinstchansen själv genom att exempelvis köpa en lott.

3. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

Under detta avsnitt presenterar jag mina teoretiska utgångspunkter för uppsatsen. Avsnittet innehåller en presentation av socialkonstruktivismens utgångspunkter samt ett avsnitt om socialkonstruktivism i relation till sociala problem. Avsnittet innehåller även en presentation av begreppet diskurs.

3.1 Socialkonstruktivism – allmänna utgångspunkter

Socialkonstruktivismen anses vara en av de ”ismer” inom humaniora och samhällsvetenskap som har haft en framträdande plats under de senaste två decennierna. Riktningarna har tillsammans med andra ”ismer” som postmodernism, dekonstruktivism och konstruktivism vunnit gehör hos många personer. Dessa riktningar förknippas med många tänkare som Michel Foucault, Friedrich Nietzsche, Ludwig Wittgenstein, m.fl.

Socialkonstruktivismen kan ses som en uppgörelse med vissa traditionella synsätt från 1800- och 1900-talen (realism, rationalism, humanism och positivism). Den är också en kritisk kraft; den tar inte det direkta eller omedelbara för givet. Socialkonstruktivismen har vunnit insteg i många olika områden – t.ex. sociologi, ekonomi, psykologi, antropologi och juridik.

Enligt ett givet synsätt betraktas föreställningar om oss själva, omgivningen och världen som sociala konstruktioner och man ifrågasätter verklighetens objektiva existens och karaktär. Forskningen inom detta område gör därför inte anspråk på att kunna finna sanningen och tror inte heller att samhällsvetenskapen i övrigt kan det, då det enligt socialkonstruktivismen inte är möjligt att avspiegla en sann verklighet (Wenneberg, 2009).

Vår uppfattning om vår fysiska verklighet, det vi kallar naturen – skulle vara att den existerar oberoende av oss människor och att jordklotet skulle finnas till även om det inte fanns människor på den. Enligt socialkonstruktivismen så stämmer inte detta; den fysiska verkligheten får sin form först då vi människor uppfattar den. Detta skall inte förstås som att det *inte* finns något innan denna uppfattning men att detta ”något” är svårfångat och får en form först då vi inför eller skapar skillnader i den.

Ett exempel på detta är vår stjärnhimmel. Stjärnbilderna finns inte bara ”där ute”, utan de blir till genom att vi ser dem och har kunskap om dem. Om vi väljer att betrakta stjärnhimlen från en annan plats än vad vi brukar, kommer de flesta stjärnbilder att förändras och försvinna.

”Socialkonstruktivismen utgår ifrån att verkligheten som vi uppfattar den är beroende av vårt perspektiv eller synvinkel” (Wenneberg, 2009).

Människor använder ständigt de kunskaper hon har om sin verklighet i sin vardag. Vi har kunskaper inom en hel rad olika områden såsom den fysiska, naturliga och den sociala verklighet som vi ingår i. Detta att vi vet en hel del och anser oss kunniga är kanske ur en aspekt helt oproblematiskt men ur en annan aspekt kanske det inte alls förhåller sig så. En av filosofins stora frågor är huruvida det är möjligt att veta något över huvud taget.

Det är också den frågeställningen som kunskapsteorin ställer sig (Wenneberg, 2009).

Kunskap är något som vi tar för givet och till vardags ser vi inte den stora utmaning som det utgör att försöka förstå vad kunskap är.

Socialkonstruktivismen utgår bland annat utifrån att vår upplevelse av vår omvärld är socialt konstruerad, dvs. att det ytterst sett är sociala processer som påverkar hur vi uppfattar vår omvärld. Vår kunskap och vårt vetande är socialt konstruerade faktorer. Den kunskap vi har kommer bland annat från det språk vi tillägnar oss under uppväxten och att vi genom språket kan utvecklas till tänkande individer, då språket hjälper till att på förhand strukturera vår verklighet. Vi ser en bil på grund av att vi redan förstår begreppet ”bil”.

”Socialkonstruktivismen poäng är att språket utgör en social storhet: det är något vi skapar tillsammans och då språket är socialt konstruerat blir också vår uppfattning av och vår kunskap om verkligheten socialt konstruerad” (Wenneberg, 2009).

Språket och det sociala samspelet är centralt inom socialkonstruktivismen. Språket som är socialt konstruerat påverkar våra tankemönster om vår verklighet. Detta hänger också samman med vår kulturella och sociala tillhörighet. Oavsett hur vi konstruerar vår verklighet så får det sociala konsekvenser genom våra handlingar (Jørgensen & Phillips, 2000).

Socialkonstruktivismen undersöker också hur ett samhälle och en social ordning är möjlig, då vår historia säger oss att utgångspunkten var ett antal vilda varelser som uteslutande ville överleva och reproducera sig och där tillvaron var en kamp för överlevnad.

”En social ordning är inte något som bara finns där, utan den är skapad och den skapas på nytt igen. Det socialas naturlighet demaskeras”(Wenneberg, 2009 s.69).

Berger & Luckmann beskriver i Wenneberg, 2009 s.71 sin socialkonstruktivistiska teori om hur samhället är konstruerat och den innefattar följande grundvalar:

- Samhället är en mänsklig process
- Samhället utgör en objektiv verklighet
- Människan är en social produkt

Dessa tre grundvalar eller påståenden som de argumenterar för sammankopplar de till tre centrala begrepp; externalisering, objektivisering och internalisering. Berger & Luckmann menar att vanor är viktiga då människor ska samspela med varandra och att man då lätt typifierar, det vill säga tillskriver den andra parten i samspelet vissa motiv för sina handlingar. Detta leder till att man spelar roller för varandra, där rollerna utgör vissa sociala fack som man agerar inom. Rollerna medför att arbetsfördelning sker, det vill säga en fördelning av sociala handlingar och på så vis möjliggör man en uppbyggnad av sociala institutioner.

Samhället består av en ett stort antal institutioner (samhället är en mänsklig process). En människa föds in i detta sammanhang, där institutioner redan finns. Man kan exempelvis förklara för barnet vad pengar är. Barnets värld är således redan fylld med en lång rad institutioner och människan kan bara tillägna sig dessa och ta dem för givna. På så sätt uppstår en objektivisering – den sociala verkligheten existerar oberoende av de människor som befolkar den (samhället är en objektiv verklighet).

Den sociala verkligheten är inte bara i det yttre utan det är också något inre.

Genom den primärsocialisation som äger rum under uppväxten och vidare genom den sekundärsocialisation som skola och arbetsliv står för internaliserar barnet verkligheten med dess typifieringar, roller och legitimeringar.

“Genom en sådan process kan barn bli sociala varelser som kan förstå andra och få verkligheten att bli meningsfull. Därmed har människan blivit en social produkt” (Wennberg, 2009 s.74).

V. Burr (Winther, Jörgensen& Phillips, 2009 s.11-12) uppmärksammar att de socialkonstruktivistiska angreppssätten är många och skiftande. Hon visar på följande fyra gemensamma nämnare:

- En kritisk inställning till självklar kunskap; vår kunskap om världen kan inte omedelbart betraktas som en objektiv sanning, vår kunskap och världsbilder är inte spegelbilder av verkligheten utan en produkt av vårt sätt att kategorisera världen.
- Historisk och kulturell specifitet; vi är historiska och kulturella varelser och vår syn på och kunskap om världen är alltid kulturellt och historiskt präglade. På de sätt vi uppfattar och representerar världen är således historiskt och kulturellt specifika och kontingenta, dvs. våra världsbilder och identiteter kunde ha varit annorlunda och de kan förändras över tid.
- Samband mellan kunskap och sociala processer; med hjälp av sociala processer upprätthålls och skapas vårt sätt att uppfatta världen. I social interaktion frambringas kunskap, där man bygger upp gemensamma sanningar och kämpar om vad som är sant eller falskt.
- Samband mellan kunskap och sanning; olika handlingar blir naturliga och andra otänkbara i en bestämd världsbild, olika sociala världsbilder skapar olika sociala handlingar och den sociala konstruktionen av kunskap och sanning får därmed konkreta sociala konsekvenser.

3.2 Socialkonstruktivism i relation till sociala problem

Socialkonstruktivister menar att ”ingenting kan vara ett problem om ingen upplever och beskriver det som ett sådant; den subjektiva definitionen är här ett nödvändigt villkor för att man ska kunna tala om problem”(Sahlin, 2002).

Att enbart definiera något som plågsamt eller orätt är enligt socialkonstruktivismen inte tillräckligt för att man ska tala om sociala problem, utan det måste också uppfattas som verkligt existerande och dessutom ska det gå att åtgärda; när man beskriver något som ett socialt problem innebär det alltså att man säger att man bör göra något åt det. Med andra ord, så innebär det ett samhällsingripande. Sociala institutioner fungerar som vägar och rekommendationer för handlingar och tolkningar. Erfarenheter, händelser och människor ges mening genom att inordnas i dessa mönster som överensstämmer med olika beslut och handlingsalternativ. Inom ramen för socialt arbete(myndighetsutövning, behandling och rådgivning) tas ständigt nya människor med sina bekymmer emot som sorteras som olika ärenden och åtgärdas enligt givna recept (Sahlin, 2002).

Politisk partiskhet bestämmer gränser för hur vi ska prata om och uppfatta sociala problem, likaså att sociala problem som kan relateras till djupliggande mytiska teman eller allmänt spridda kulturella föreställningar har större möjlighet att ta plats på det "sociala problemets arena" (Lindgren, 1993).

Statens folkhälsoinstitut fick 2001 ett uppdrag av regeringen att se över de negativa skadeverkningar som spel om pengar kan innebära. Detta ledde fram till att man presenterade en handlingsplan som innehöll en rad olika åtgärder kring överdrivet spelande om pengar. Man startade bl.a. en nationell stödlinje, man gav bidrag till olika kamratföreningar för spelberoende i Sverige och man startade upp öppenvård i de tre städerna Malmö, Göteborg och Stockholm.

Spelberoende är idag ett socialt problem. Det har tagit plats på den övriga missbruk och beroende problematikens arena, där det tillsammans med alkohol och narkotika utgör samma risk för social utslagning och utsatthet och där samhället på olika sätt behöver ingripa.

Människor som fastnar i beroendet anses ofta behöva professionell hjälp för att kunna bryta sitt spelande. Den spelberoende personen blir ofta deprimerad, förlorar kontrollen över sin ekonomi, orkar inte sköta sitt jobb och har svårt att ta hand om och vårda sina relationer. Detta innebär att samhället anses behöva gripa in och ta hand om de som drabbats.

Man kan då ställa sig frågan; hur definieras spelberoende i vårt samhälle? Hur tänker vi kring det och vad får det för konsekvenser för samhället? Sven-Åke Lindgren skriver i sin bok "Den hotfulla njutningen – att etablera drogbruk som samhällsproblem, 1890 – 1970" med hänvisning till Harald Blumer, att sociala problem är historiskt och kulturellt kontextbundna fenomen som framträder genom en process av kollektiv definition.

Jag ska i min studie undersöka spelberoende utifrån olika teorier (kognitiv beteendeterapi (KBT) och psykoanalytisk/psykodynamisk) och har då valt att se på dessa utifrån socialkonstruktivistisk teori, dvs. hur dessa två olika perspektiv konstruerar och typifierar spelberoende som fenomen samt om det eventuellt finns någon maktaspekt mellan dem. Konstruktivismen är mina teoretiska glasögon och utgör således den teoretiska grund som min studie vilar på.

Typifiering är ett begrepp som avser hur man betonar olika kognitiva och moraliska sidor av ett problem och kategoriserar det som ett medicinskt, politiskt, psykologiskt, etc. problem. Typifieringsprocessen handlar om konkurrensen mellan alternativa sätt att uppfatta och definiera problem (Lindgren, 1993).

Socialkonstruktivismen rymmer flera olika förhållningssätt när det handlar om att uppfatta vår omvärld men det som är centralt är att det som vi uppfattar som naturligt och som sunt förnuft inte ska tas för givet utan utforskas (Winther, Jørgensen & Phillips, 2000).

3.3 Diskursbegreppet

En vanlig förklaring på diskurs är "ett bestämt sätt att tala om och förstå världen". Språket skapar den sociala världen, sociala identiteter och sociala relationer och är därför inte bara ett

sätt att förmedla fakta om vår värld. När diskurser förändras sker således förändringar i den sociala världen.

Man kan förklara diskurs på olika sätt men i denna studie handlar diskurs om innebörden i den skrivna texten och hur människor väljer att skriva och beskriva ett fenomen. En diskurs är ingen sluten enhet utan omformas ständigt i kontakten med andra diskurser (Winther, Jörgensen & Phillips, 2009).

Inom spelberoende och synen på vad det är, hur man definierar det och hur man ska behandla det, har det uppstått olika diskurser. Exempel på olika diskurser inom detta fenomen är kognitiv beteendeterapi(KBT) och psykoanalytisk/psykodynamisk teori, som båda talar om fenomenet utifrån olika utgångspunkter.

Hegemonibegreppet anser jag vara relevant för min studie, då jag också är intresserad av att undersöka eventuella styrkeförhållanden mellan de olika teoriernas problemkonstruktioner kring spelberoende.

Ett viktigt begrepp här är diskursiv kamp som innebär att olika diskurser som var och en talar och skriver om världen på ett bestämt sätt och hur den sociala världen uppfattas, kämpar med andra diskurser för att uppnå hegemoni. Hegemoni kan förklaras som en slags organisering av samtycke där processer bidrar till att konstruera underordnade medvetande former, utan att våld eller tvång tillgrips (Winther, Jörgensen & Phillips, 2009).

Antonio Gramsci beskriver i Winter, Jörgensen & Phillips 2009, vidare att ”hegemoni är begreppet för det rådande samförståndet i den mån det döljer människors verkliga intressen”. Enligt Gramsci bestäms medvetandet av de hegemoniska processerna i överbyggnaden: människornas medvetande får en viss autonomi i förhållande till de ekonomiska villkoren. På så sätt kan människan skapa sig möjligheter att tänka utöver de ekonomiska förutsättningarna som råder i samhället och får därmed möjlighet att tänka sig ett annat samhälle.

Ett socialt fenomen är aldrig fullbordat då den sociala kampen om att nå till den dominerande definitionen får sociala konsekvenser (Winther, Jörgensen & Phillips, 2009).

Att som forskare använda sig av diskurser, d.v.s. socialt konstruerade betydelsesystem skulle man kunna likna vid att vara en antropolog som undersöker en främmande meningsvärld för att försöka begripa hur tingen hänger ihop och på så sätt ger mening.

4. METOD

Nedan följer en presentation av den metod som jag valt att använda i min uppsats. I min studie har jag valt en kvalitativ forskningsansats. Med hjälp av litteraturstudier och forskningsartiklar, vill jag försöka belysa och jämföra två olika diskurser kring spelberoende; kognitiv beteendeterapi (KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori. En textanalys kan utföras både som en kvalitativ och kvantitativ men eftersom jag vill komma nära det jag vill studera är det bättre att välja en kvalitativ metod (Winther Jørgensen & Philips, 2000).

4.1 Diskursanalys

Diskursanalys är analys av diskurser. Diskursanalys är inte en enda ansats utan en rad tvärvetenskapliga och multidisciplinära ansatser som man kan tillämpa inom olika sociala områden och i många olika undersökningar. Diskursanalys är således en av ett flertal andra teorier och metoder om kultur och samhälle som innefattas av det socialkonstruktivistiska perspektivet där metod och teori bildar en enhet. Diskursernas innehåll fokuseras och analyseras i ljuset av den teoretiska referensramen (Lindgren, 1993).

Diskursanalysen har fokus på förståelse av ett fenomen och hur denna förståelse kvalificerar sig och blir verklighet. Samtidigt är diskursanalysen inte intresserad av hur verkligheten är utan snarare hur den konstrueras och varför den konstrueras på det sättet.

Utgångspunkten är att ”man aldrig kan nå verkligheten utanför diskurserna och att det därför är diskursen i sig som är föremål för analysen” (Winther, Jørgensen & Phillips, 2009 s 28). Fokus bör vara på att undersöka vilka mönster det finns och vilka sociala konsekvenser som olika diskursiva framställningar av verkligheten får.

En stringent användning av teori och metod legitimerar vetenskapligt producerad kunskap. Genom att se världen genom en bestämd teori kan man ställa sig främmande och frågande inför några av sina självklarheter och på så sätt ställa andra frågor till sitt material än man kan göra utifrån sin egen vardagsförståelse. Här är diskursanalysen en sätt att nå till denna främmandegöring.

Följande två diskursanalytiska verktyg kommer jag att tillämpa i min studie för att på så sätt komma åt befintliga meningsstrukturer i texterna. Här har jag haft hjälp av Sven-Åke Lindgren, (”Den hotfulla njutningen – att etablera drogproblem som samhällsproblem 1890 – 1970”, 1993) och det han skriver om tolkningsramar och tankefigurer:

- Tolkningsramar

En diskurs kan förklaras som en uppsättning av tolkningsramar. Dessa ger mening åt en fråga. En blottlagd meningsstruktur utgör substansen inom tolkningsramarna som innefattar både en rationell och symbolisk dimension (Lindgren, 1993).

Med detta menas både en resonerande argumentation om fenomenets orsaker, konsekvenser och moraliska kännetecken som författarna till texten formulerar och också strukturerande

element i form av metaforer, återopande av historiska exempel och ev. förkommande ikoner och slogans (Lindgren, 1993).

- Tankefigurer

Tankefigurer kan man beskriva som de komplex av tankar eller begrepp som innefattas i en diskurs, dvs. diskurs om en viss företeelse, beskrivning eller berättelse om ett ämne eller fenomen. Man kan också beskriva det som en grundläggande innebörd som återges i diskursen. Genom denna utvecklas tankefigurerna som blir till tankegångar analogt med en underliggande symfoni över ett underliggande tema. Ett exempel på detta skulle kunna vara att en text som belyser t.ex. missbruksproblematik och åtgärder skulle kunna bilda en tankegång kring frihet – tvång (Lindgren, 1993).

Då jag undersöker två olika diskurser kring spelberoende – KBT samt psykoanalytisk teori, har jag valt att analysera de tolkningsramar som rör följande frågor:

- Hur *definieras* spelberoende utifrån de olika diskurserna?
- Vilka olika *orsaker och förklaringar* presenteras?
- Hur ska man *behandla* spelberoende, vilka *lösningar* ges till problemet?

Utifrån tankefigurer har jag valt att försöka fånga följande:

- Vilken *människosyn* präglar de olika diskurserna?

Jag har valt att under ”Resultat och Analys” inleda med en historisk beskrivning av de båda diskurserna. Detta för att du som läsare ska ges en möjlighet att lättare sätta dig in i och förstå de två olika diskurserna kognitiv beteendeterapi (KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori. Den historiska beskrivningen är inte en heltäckande och fullständig beskrivning av de båda perspektiven utan min avsikt är att belysa de viktigaste områdena som finns under varje diskurs.

4.2 Urval och sökvägar

I min litteraturstudie har litteraturundersökningen varit en integrerad del av min forskningsprocess. Min avsikt har varit att finna och välja litteratur som jag bedömt kommer att bidra till att belysa min frågeställning samt ge inblick om och i så fall hur samhället konstruerar spelberoende.

Då jag arbetat som behandlare med spelberoende i fem år, har jag under denna tid haft möjlighet att ta del av mycket litteratur och även en del forskningsartiklar och rapporter kring spelberoende. Det mesta har varit litteratur och forskning som beskriver spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi(KBT), men jag har efter lite ansträngning och tips från kollegor även funnit litteratur som belyser spelberoende utifrån psykoanalytisk/psykodynamisk teori.

Viktiga författare i min studie har varit Liria Ortiz, leg. psykoterapeut(KBT) och Anna Kåver, leg. psykoterapeut (KBT). Dessa två har bidragit till empirin kring avsnitten som berör kognitiv beteendeterapi KBT). Edmund Bergler och Billie Carrie har jag funnit mycket inspiration utifrån det psykoanalytiska/psykodynamiska perspektivet. Per Binde har med sina studier kring kulturella motiv och samhällets påverkan kring spel om pengar hjälpt till att belysa även detta i min uppsats.

Utöver detta har jag sökt material på Internet med hjälp av Google, olika sökvägar genom UB:s bibliotek där jag funnit olika tidskrifter och forskning om spel om pengar.

4.3 Forskningsetik

Vetenskapsrådets etiska riktlinjer för forskning har jag valt att utesluta i min studie, då jag inte har med några informanter eller intervjuer i min studie. Mitt undersökningsmaterial består av tryckta, offentliga texter där inget samtycke från författarna har behövts. Min avsikt är att presentera min studie och dess process så tydligt som möjligt för läsaren och att använda mitt material på ett ansvarsfullt sätt. Dock har jag som forskare i en diskursanalytisk studie mitt eget tolkningsfilter men min förhoppning är att jag tydliggjort detta och visar texterna respekt för dess ursprungliga syfte.

4.4 Reliabilitet, validitet och generaliserbarhet

I en litteraturstudie är dessa tre områden mindre relevanta men jag väljer ändå att redogöra för hur de kan användas i min studie.

Socialkonstruktivismen innebär att man problematiserar om vad som är ”verkligt” och ”sant” och har därför inte som mål att nå fram till några sanningar om verkligheten. Detta innebär dock inte att kraven på vetenskaplighet minskar. Det finns ändå krav på vetenskaplighet, noggrannhet, transparens och relevans. Avseende transparens, så redogör jag i min studie hur jag fått tag på mitt material, jag använder mig av utdrag ur litteraturen och visar på så sätt fram mitt material på ett tydligt sätt. Dessutom framgår det tydligt när det är författarnas tolkningar och när det är mina egna.

Forskarens roll i forskningsprocessen viktig, särskilt med tanke på skapandet av de diskurser man undersöker. Det är viktigt att jag som forskare ställer mig främmande inför materialet. Forskarens roll i arbetet med diskursanalys ställer stora krav på reflexiviteten. Överordnat kräver den teoretiska konsistensen att man i en konkret diskursanalys överväger och söker redogöra för hur man står i förhållande till de diskurser man undersöker samt vilka konsekvenser ens bidrag till den diskursiva produktionen av vår omvärld kan få. (Winther, Jørgensen & Phillips, 2009).

”I den diskursanalytiska undersökningen handlar det alltså inte i första hand om att sortera ut sagorna om världen i dem som är riktiga och dem som är felaktiga (även om man självfallet kan förhålla sig kritiskt värderande vid en senare tidpunkt). Däremot ska man arbeta med det som faktiskt har sagts eller skrivits för att undersöka vilka mönster det finns i ut sagorna – och vilka sociala konsekvenser som olika diskursiva framställningar av verkligheten får” (Winther, Jørgensen & Phillips, s.28,2009).

Då jag har valt att göra en litteraturstudie är och studera redan skrivna texter och att koppla dessa till metod och teori samt på ett tydligt sätt presentera denna process, anser jag att det finns en god reliabilitet i min studie. Validitet handlar delvis om mätning, vars moment denna studie inte inkluderar. Jag har försökt att ha en tydlig koppling och resonemang mellan analys och empirin, vilket också stärker validiteten. Avslutningsvis kan jag konstatera att slutsatserna är generaliserbara på andra områden inom missbruks och beroendeproblematik.

5. RESULTAT OCH ANALYS

Detta kapitel består av tre delar. Först en historisk beskrivning av framväxten av de båda perspektiven kognitiv beteendeterapi(KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori. Därefter följer en analys av diskurserna om spelberoende och avslutningsvis en jämförelse av de båda.

5.1 Historik och framväxt

Kognitiv beteendeterapi (KBT)

Under 1920 – talet började man intressera sig för den experimentella psykologin och i vetenskapliga och systematiska studier och experiment söktes förklaringar till människors och djurs olika beteenden. Denna forskning baserades på inlärningspsykologi.

Ivan Petrovitj Pavlov, studerade bl.a. hundars beteenden vid vissa givna signaler och kombinationer av signaler, och ur detta arbete växte teorin om klassisk betingning. Pavlows upptäckt innebar i korthet att en ringsignal som ett antal gånger tidsmässigt presenteras tillsammans med mat leder till salivering och som så småningom ensamt kan utlösa matsug (och salivering) hos hunden.

Denna betingningsprincip upptäcktes även gälla för människan och har haft ett oerhört stort förklaringsvärde (Kåver, 2006).

Operant teori

På 1950 – talet och 60 – talet tog utvecklingen fart på allvar och den klassiska beteendeterapin utformades i olika världsdelar med förgrundsgestalter som Joseph Wolpe, Arnold Lazarus och B. F Skinner. Skinner arbetade utifrån en annan typ av inläringsteori så kallad operant teori. Han menade att en stor del av människans beteende styrs av dess konsekvenser. Enligt denna teori fortsätter vi att göra sådant som leder oss till något som vi vill ha, dvs. till något som är förstärkande och/eller belönande. Enligt teorin slutar vi att göra sådant som aldrig blir belönat eller som leder till bestraffning och obehag. Skinner menade vidare att vad som upplevs som förstärkande eller bestraffande är individuellt. Förstärkning kan handla om allt från goda karameller till beröm, uppmärksamhet eller status. Besträffning kan röra sig om ett hånleende från en kollega, en utskällning, en parkeringsbot eller ett fängelse straff.

Till en början fick de operanta teknikerna genomslagskraft i den amerikanska skolvärlden. Principerna användes för att få till stånd en bra och lugn inläringssituation i klassrummen och för att hjälpa elever med inläringssvårigheter. Så småningom utvecklades metoder för att hjälpa personer med en mängd olika psykologiska och psykiatriska problem.

Kognitiv terapi

Under 1970 – talet började man förstå att den renodlade behavioristiska modellen enligt Skinners synsätt var alltför förenklad. Människan reagerar inte enbart med enkla stimulus - respons - reaktioner, eller som en konsekvens av belöningar och bestraffningar. Tankar och fantasier blev nödvändiga aspekter att ha med och på så sätt växte den kognitiva terapin fram (Kåver, 2006). Vårt sätt att uppfatta och tänka om oss själva och vår omgivning visades ett

större intresse och en mer utvecklad och fördjupad modell växte nu fram. Fokus lades på patientens tankar i stället för på hans beteende och förklaringen på patienters psykiska problem låg i en felaktig kognitiv informationsbearbetning, vilket då skapar irrationella sätt att tänka om sig själv om andra människor och om livet i stort. Man började därför fokusera på att försöka förändra innehållet i dessa felaktiga tankemönster hos patienterna och/eller att förändra patientens beteende som en följd av det förvrängda tänkandet.

Aaron Beck var en förgrundsgestalt inom området och som främst arbetade med deprimerade patienter. Han är psykiater och var även psykoanalytiker. Då han upplevde att hans patienter blev allt sämre och att han inte kunde hjälpa sina patienter utifrån ett psykoanalytiskt synsätt, började han mer förutsättningslöst att lyssna till hur patienterna beskrev sig själva och fann att de var starkt negativt färgade. Han fann då att det var patienternas uppfattning om sig själva som behövde bearbetas och förändras för att hjälpa patienterna ur sin depression och att psykoanalys inte var en framgångsrik väg för detta (Kåver, 2006).

Sedan början av 1980 – talet har beteendeterapin och den kognitiva terapin länkats samman. Beteendeterapin integrerade den kognitiva modellen med den inlärningsteoretiska och beteendeterapeuter började nu kalla sig för kognitiva beteendeterapeuter.

Under 1990 – talet har även österländsk filosofi, dialektik, lingvistik, samt acceptans tagit plats som förhållningssätt inom KBT. Man ifrågasätter tesen om förändring av observerbara beteenden och förändring av tankar som det enda verksamma. KBT börjar nu även betona förändring av patientens förhållande och inställning till sina upplevelser, tankar och känslor. De filosofiska och existentiella frågorna har således tagit plats inom KBT.

KBT är idag en terapiform som används för att behandla ett antal olika beteenden, tillstånd och även beroendeproblematik. Fokus i kognitiv beteendeterapi är:

- En strukturerad och målinriktad terapi
- Aktivt deltagande av såväl klient som terapeut
- Fokusering på nuet mer än det förflutna
- Evidensbaserad metod
- Klienten får med sig hemuppgifter mellan varje session
- Pedagogisk inriktning och träning av sociala färdigheter, detta för att ge klienten kontroll över sitt liv(Ortiz, 2006).

KBT har på senare år haft stort genomslag, bland annat för att Socialstyrelsen infört krav på att det inom sjukvård och socialt arbete ska tillämpas evidensbaserade metoder.

Psykoanalytisk/psykodynamisk teori

Det psykodynamiska perspektivet har sitt ursprung i den psykoanalytiska teorin som utvecklades under en period från slutet av 1800 – talet till 1930- talet av Sigmund Freud. Freud arbetade i Wien som läkare och forskare. Han var neurolog och mötte i sin praktik patienter med mystiska symtom som inte gick att förklara med medicinska förklaringsmodeller. Freud blev intresserad av psykologiska frågor och han frågade sig om de symtom som patienterna uppvisar rent av kunde ha psykiska orsaker. Freud började med att arbeta med hypnos men fann den metoden inte så framgångsrik och började då söka efter andra metoder. (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

Psykoanalytisk metod

Så småningom växte den psykoanalytiska metoden fram. Den innehåller bl.a. det som kallas "fria associationer". Patienten uppmanas säga allt som kommer upp i tankarna utan att censurera. Efter att ha lyssnat på dessa "fria associationer" under många möten, kan man tillsammans komma fram till vad som döljs i patientens omedvetna, vad som är konflikten och orsaken till att patienten har symtom. Vad vi tänker och känner om människans själ – vår egen själ – menade Freud var det viktigaste.

Genom att bjuda oss att följa med in i det skenbara kaoset i mörkrets värld, in i det rationella omedvetna, försökte Freud förändra vår syn på människan. Detta kunde bara ske om vi förändrade vår syn på oss själva och nådde förståelse även av våra mörkaste sidor. Med hjälp av bland annat drömmen, som Freud ansåg vara "kungsvägen till det omedvetna" kunde vi finna svar på och upptäcka sidor dolda för oss själva och genom det förstå oss själva bättre (Bettelheim, 1991). Det omedvetnas skilda innehåll innehåller infantila önskningar och är bortträngda på grund av sin inkompatibla karaktär. Bortträngning är en process som börjar i individens barndom till följd av omgivningens moraliska inflytande och varar livet ut. Genom psykoanalys upphävs bortträngningarna och de bortträngda önskningarna blir medvetna (Bettelheim, 1991).

Centralt begrepp inom psykoanalytisk/psykodynamisk teori är *det omedvetna*. Det som upplevs som ett problem/lidande för individen förklaras som att det är ett symtom på någon *bakomliggande konflikt* som ännu är *dold* för individen. Fokus är på människans *inre värld*.

Driftteori

Den teori, eller egentligen de teorier som Freud formulerade kan sammanfattas i begreppet driftteori. Han menade att drifterna styr vår psykiska utveckling och teorin om det omedvetna konflikterna formar vår personlighet. Sexualdriften var den viktigaste. Även aggressionsdriften som vi kallar den idag. Freud hade perioder då han brottades med de egentliga motstridiga drifterna. En period kallade han dem för livsdrift respektive dödsdrift, Eros och Thanatos. Han övergav dessa begrepp till förmån för libido. Aggressionsdriften betraktade han som en motpol till libido (Heeleday & Berg/Wikander, 2007).

Freud hade åtskilliga lärjungar, en av dem var Carl Gustav Jung som utvecklade en egen förklaringsmodell sprungen ur det psykoanalytiska perspektivet, det s.k. kollektiva omedvetna. Han menade att det omedvetna rymmer så oändligt mycket mer än bara bortträngt personligt material utan även opersonliga, kollektiva komponenter i form av nedärva kategorier eller arketyper (Jung, 1967). Jung menade att språket och "invånarna" i det omedvetnas värld är symbolerna, uttrycksmedlet är drömmarna och en undersökning av människan och hennes symboler är en undersökning av människans förhållande till sitt omedvetna. De viktigaste symbolerna menade Jung, var inte de individuella utan de kollektiva som i huvudsak är religiösa bilder. De är kollektiva föreställningar, emanerade från uråldriga drömmar och fantasier. De är således ofrivilliga, spontana livsytringar och inte alls medvetna uppfinningar (Franz & Henderson m.fl., 1964).

Med Jungs utgångspunkt innefattar det omedvetna också *kultur* och *kollektiva*, där synen på människan är att hon även är ett resultat av den *kultur* och *symbolik* hon växer upp med.

Genetiska aspekten

Den genetiska aspekten, vår utveckling genom olika faser, är en viktig hörnsten inom den psykoanalytiska teorin. Denna aspekt handlar om de psykosexuella utvecklingsfaserna och det är utifrån detta som man förklarar lagbundenheten i utvecklingen mot vuxen sexualitet. Genom kunskap om den infantila sexualiteten och utvecklingsfaserna och om att det uppstår fixeringar i var och en av dessa faser, kan vi också förstå det som händer nu i ljuset av det förgångna. Utvecklingsfaserna är i denna ordning: oral fas, anal fas, falliska fas, latensfas och genital fas (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

För att förstå människans möjlighet att leva i relation med andra utvecklades jagpsykologin och andra företrädare hjälpte till att forma jagpsykologin. En av företrädarna för jagpsykologin var Erik-Homburger Erikson. Han menade att det var viktigt att man vidgade synen på utveckling och att man lärde sig mer om den sociala miljön som människan lever i. Han var intresserad av hur människor levde i olika kulturer och reste runt en del i världen och ägnade sig även åt socialantropologiska studier. Eriksson var intresserad av att studera jaget och dess förmåga att hantera livet, Freud fäste stort avseende vid drifterna och det förutbestämda och att utvecklingen avslutades med genitalfasen. Erikson var övertygad om människans möjligheter att senare i livet kompensera bristerna i barndomen. Erikson menade att varje fas i livet har sin kris att lösa och att när det goda råder över det onda är krisen löst (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

Freud och Erikson banade väg för möjligheterna att studera mor och barn relationen på ett systematiskt och djupt plan. Därmed var grunden lagd till objektrelationsteorin. Enligt den teorin är de tidiga objekten (föräldrar, syskon och andra personer) viktiga för barnets utveckling (Klein, 1952). Freud betonade visserligen drifternas betydelse men var egentligen den förste objektrelationsteoretikern. Forskare som Mahler, Spitz och Klein studerade barn i samspel med objekten i leksituationer och med hjälp av att videotekniken utvecklades kunde man spela in dessa och mer noggrant studera vad som hände (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

Typografiska aspekten

Hörnstenar i den psykoanalytiska teorin är bl.a. den typografiska aspekten, dvs. teorin om medvetet och omedvetet. Enligt Freud har vårt medvetande flera nivåer - det medvetna, det förmedvetna och det omedvetna. Freud menade att mycket av det som händer oss under ett vanligt dygn är hälsningar från det omedvetna. Detta kan yttra sig som olika typer av felhandlingar, t.ex. att gå till fel mötesplats kan vara en omedveten önskan om att vilja undvika att möta den som man avtalat plats med. Att komma för sent, att missa bussen, att tappa en lapp, allt sådant sker enligt denna teori av orsaker som styrs i det omedvetna.

En annan hörnsten i den psykoanalytiska teorin är de tre instanser i personligheten; detet, jaget och överjaget. Jaget står för realitetsanpassningen och representerar de funktioner som behövs för att kunna fungera i relation med andra människor, t.ex. minne, perception, motorik alla sinnen och försvarsmekanismerna. Jaget har till uppgift att upprätthålla balansen mellan detets drifter/impulser och överjagets krav. Detet utgörs av drifterna, både psykiska och fysiska, och vill ha omedelbar behovstillfredsställelse. Överjaget brukar ibland kallas för samvetet, det innefattar den introjicerade föräldrabiliden, att vi tar in föräldrars sätt att leva, deras moral. Senare genomgår överjaget ytterligare utveckling. Att växa upp i familjen, delta i

grupper utanför familjen, vara i kamratgrupper bidrar till utveckling av vårt överjag (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

Med psykoanalys avses vanligen en psykodynamiskt orienterad terapi som pågår under en längre tid, där klienten och terapeuten träffas fyra till fem gånger i veckan. En strikt tolkning av begreppet analys är att det handlar om att sönderdela det som vi kallar för själen, alltså i första hand inte någon terapiform, utan en analys av själslivet.

Alla former av psykodynamisk terapi har på ett eller annat sätt influerats teoretiskt av den klassiska psykoanalysen och det finns några gemensamma utgångspunkter för olika psykodynamiska skolbildningar:

- Att en del av människans själ är omedvetet, det vill säga att det inte är omedelbart tillgängligt för introspektion och reflektion.
- Människans handlingar och reaktionsmönster kan påverkas av omedvetna motiv och/eller önskningar.
- Det mänskliga psyket är ett sammanhängande system och måste förstås i sitt vidare sammanhang.
- Tidigare erfarenheter har betydelse för individens sätt att handla, reagera och förstå sin livsvärld i nuet.
- Individen påverkas av sina relationer, såväl pågående som avslutade
- För att förstå en människas situation och problematik måste terapeuten ta hänsyn till varje individs specifika livssituation och historia.

Psykodynamisk terapi syftar till att få insikt om sina problem, få ökad mognad samt att problemet som personen upplever försvinner eller minskar i betydelse för personen (Wikipedia).

Den psykodynamiska terapin utgår ifrån relationen som utvecklas mellan terapeuten och klienten och hur klientens problematik manifesteras där. Man brukar beskriva den ”rörelsen” mellan klient och terapeut som överföring och motöverföring (Heeleday& Berg/Wikander, 2007).

Kunskapsbasen för psykodynamisk teori och terapi utvidgas hela tiden. Moderna varianter av metoden bygger även på modern forskning, till exempel anknytningsteori och emotionsforskning. Psykodynamisk terapi är den vanligaste terapiformen i Sverige och bygger på psykoanalytisk teoribildning.

5.2 Diskurser om spelberoende

Kognitiv beteendeterapi(KBT)

Hur definieras spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi(KBT)?

Den inlärningsteoretiska modell som tillämpas inom kognitiv beteendeterapi utgår ifrån att *spelberoendet fyller en funktion* i individens liv och att det är ett *inlärnt beteende* som går att lära om. I början vidmakthålls beroendet av så kallad positiv förstärkning, men fullt utvecklat har i stället den negativa förstärkningen och abstinenssymtom större betydelse för att utlösa och vidmakthålla beteendet (Ortiz, 2006).

Enligt kognitiv beteendeterapi och spelberoende så utgår man inte enbart från de beteendemässiga aspekterna av ett ihållande spelande. Detta utgår enbart ifrån ett penning tänkande och det lyckorus som den spelberoende upplever vilket utesluter de viktiga kognitiva aspekterna hos den spelberoende (Aasved, 2002). Kognitiva beteendeterapeuter anser att kognitiva faktorer spelar en stor och viktig roll vid utvecklandet och vidmakthållandet av ett spelberoende (Aasved, 2002).

Vilka orsaker/förklaringar ges till utvecklandet av ett spelberoende?

En faktor som anses vara central i beskrivningen av hur spelberoendet skapas och vidmakthålls enligt KBT är hjärnans belöningssystem. I hjärnans belöningssystem aktiveras spelande. Nivåerna av signalsubstansen dopamin ökar direkt vid spel och dopaminutsöndringen skapar den euforiska känslan "kicken" när man spelar och också positiva minnen. Ortiz, (s.24, 2006) vidareutvecklar detta:

"Spelberoendet kan delvis beskrivas som en förvärvad hjärnsjukdom, där beroendet hos individen har lett till utvecklandet av ett sensibiliserat (överkänsligt) belöningssystem. Detta leder till att det uppstår ett lättväckt sug efter spelet"

Hjärnan fungerar som ett system med olika "vägar", och vägarna förmedlar information mellan olika nervceller. Det finns flera förklaringar till varför vårt belöningssystem agerar som det gör. En av dessa går ut på att det sker en sensibilisering, överträning i systemet, det vill säga belöningssystemet blir alltmer känsligt ju mer man använder sig av dessa vägar. Man skapar en "motorväg" i hjärnan genom att man övertränar systemet, vilket är den biologiska delförklaringen till tvångsmässighet vid spelande(Ortiz, 2006). När dessa motorvägar är skapade räcker det med en liten stimulus för att systemet ska sättas igång. Man agerar utan tid för eftertanke i syfte att uppnå den åtråvärda kraftiga lustupplevelsen som spel utgör.

Den förvärvade hjärnsjukdomen som kan uppstå behöver inte vara permanent, då vår hjärna har stor kapacitet till återhämtning och omprogrammering och i behandling med kognitiv beteendeterapi sker bl.a. träning i att omprogrammera hjärnan.

På detta vis så förklaras spelberoendeutvecklingen delvis av att de ursprungliga, varierande sätt som individen har haft till hands för att hantera olika situationer (och därmed uppnå positiv och negativ förstärkning) används allt mindre, och att individen härigenom blivit allt mer beroende av problembeteendet för att uppnå dessa effekter (Ortiz, 2006).

När det gäller spelberoende så har det betonats hur den intermittenta (sporadiska och oförutsägbara) förstärkningen i form av vinsten (eller nära vinstupplevelse) och den spänning som spelaren upplever, lätt kan fånga upp spelarens uppmärksamhet och bidra till att han eller hon fortsätter spela. Vinst eller nära vinst, sägs vara en av den mest avgörande faktorn för att utveckla ett spelberoende (Ladoceur m.fl., 2003).

Ortiz skriver i " Till spelfriheten, kognitiv beteendeterapi vis spelberoende", (s.24, 2006) om förstärkning;

"Förstärkning är en psykologisk betingning som i inlärningsteoretiska termer innebär att något verkar förstärkande. Ett visst nytt beteende kommer till stånd och stabiliseras genom att

det förstärks av belönande stimuli (förstärkare). För att något ska uppfattas som förstärkande krävs att individen uppfattar det som förstärker som en konsekvens av sin handling, av beteendet eller reaktionen”.

Det finns två typer av förstärkning – *positiv och negativ*. Med positiv förstärkning menas att något positivt tillförs genom ett visst beteende, dvs. att något positivt/behagligt uppnås. Ett exempel på positiv förstärkning är spänningen eller kicken vid spelande. Negativ förstärkning innebär att något fräntas individen genom ett visst beteende, dvs. att något obehagligt undviks. Exempel på negativ förstärkning kan vara den befrielse från tristess, rastlöshet eller ångest som en spelare kan känna när han eller hon spelar.

Hur ska behandling vid spelberoende gå till enligt KBT?

De tankefällor som spelaren utvecklar – såsom att man via ökad skicklighet och kunskap tror sig kunna påverka eller kontrollera slumpen genom att hitta ett ”system” – kan också bidra till att utveckla beroendet av spel, till och med av sådana spel som är helt slumpstyrda.

Vid behandling av spelberoende utifrån kognitiv beteendeterapi är det ett centralt tema att arbeta med dessa tankefällor (feltankar kring spel) eller också kallade tillåtelsetankar, som tillåter att man spelar och fortsätter att spela (Ortiz, 2006). Dessa tankar om spel är viktiga att ta lyfta fram, att den spelberoende uppmanas att beskriva sina tankar före, under och efter de har spelat för behandlaren/ terapeuten.(Ladouceur m.fl., 2003). Detta för att man ska kunna arbeta med dessa felaktiga tankar och att lära in mer realistiska tankar om spelandet samt hur spel är uppbyggda. I behandling av spelberoende är också ett viktigt inslag att ge kunskap(psykoedukativa inslag) kring t.ex. hur hjärnans belöningsystem är uppbyggt och påverkas vid spel samt hur man på olika sätt i behandling enligt KBT kan arbeta med en s.k. omprogrammering av hjärnan. (Ortiz, 2006).

Vidare bygger behandling av spelberoende enligt kognitiv beteendeterapi på metoder som handlar om olika bedömningar/ besiktningar och observationer (Ladouceur m.fl., 2003). Den spelberoende uppmanas att utöver att kartlägga sina tankar kring spel, även kartlägga olika tidpunkter då han upplever en stark önskan om att gå och spela. Detta ska syfta till att hjälpa den spelberoende att koppla samman sina tankar och beteenden kring spel, en sk. *funktionell analys* över personens spelbeteende(Ortiz, 2006). Att med hjälp av den funktionella analysen hitta den spelberoendes risksituationer blir viktigt, då detta bidrar till att terapeuten och den spelberoende kan hitta strategier för att spel ska undvikas (Ladouceur m.fl., 2003).

Psykoanalytisk/psykodynamisk teori

Hur definieras spelberoende utifrån psykoanalytisk/psykodynamisk teori?

Psykodynamisk teori utgår ifrån att *spelberoende är ett symtom på en bakomliggande psykologisk orsak*, t.ex. att man inte känner sig omtyckt och älskad av sina föräldrar. Detta leder till låg självkänsla och spelandet blir ett sätt att *kompensera* för detta och andra bakomliggande orsaker och konflikter. Det överdrivna spelandet blir ett sätt att försöka lösa denna konflikt och för det mesta är denna orsak omedveten för den drabbade (Nilsson, 2005). Tonvikt läggs på den spelberoendes *tidiga upplevelser* och olika erfarenheter av *relationer* till andra människor.

Edmund Bergler skriver i sin bok ” The Psychology of Gambling”, (1958) om att spel om pengar kan aktivera de barnsliga fantasierna om storhet och makt.

Han gör slutsatser kring att det måste föreligga en *omedveten motivation* till det överdrivna spelandet och spårar det tillbaka till den infantila upplevelsen av omnipotens. Vanligtvis så brukar dessa föreställningar hos barnet ge vika med hjälp av föräldrarnas inflytande för verklighetens villkor. Med detta vidareutvecklar Bergler resonemanget om att det hos spelberoende finns en *omedveten önskan* om att förlora.

Bergler menar att den spelberoende har en tro på att man kan vinna till slut, samtidigt som de är tydligt att den spelberoende tränger bort sina förluster. Spel om pengar kan således aktivera det latenta upproret mot realitetsprincipen och föräldraauktoriteten – spelaren utmanar förnuft, kontroll och även moral (Bergler, 1958). Spelandet skapar en illusion av makt och kontroll men illusionen är inte ihängande. Därför blir spelaren beroende av att repetera lösningen (Skaug, 2001).

Vidare skriver Skaug,(2001) att man på 60 talet i England arbetade med gruppterapi för spelberoende och där man hade funnit att föräldrarnas död var ett återkommande tema i gruppen. Spelberoendet kunde representera ett maniskt försvar mot objektförlusten och de depressiva följderna som en förlust av en anhörig bidrar till samt att man tvingas konfronteras med dödens oundviklighet. Denna hjälplöshet inför döden gör att barndomens omnipotens återigen blir lockande.

Vilka orsaker/förklaringar ges till utvecklandet av ett spelberoende?

Det mest berömda skönlitterära verket som skildrar spelberoende är Dostojevskijs roman ”Spelaren” från 1886. Han led själv av spelberoende och Freud analyserar detta i sin essä från 1928, ” Dostojevskij and Parricide”. Här framställer Freud teorin om att Dostojevskij hade ett omedvetet behov av att straffa sig själv. Även han, menade Freud, led av omedvetna konflikter kring sin faders död och genom att förlora i spel kunde han ursäkta det genom att förklara allt som en soning för egen skuld kring faderns död (Skaug, 2001).

I ” The Gambler, Romancing Lady Luck”, (Currie, 2007) beskriver författaren en liknelse mellan naturupplevelse och spelande. Styrkan av den emotionella kraft som en storm eller häftigt oväder upplevs som ” ett med naturen” och är sammankopplad till den. Likadant upplever spelaren då han/hon spelar. Individerna är ”ett med spelet” och kan inte/vill inte, bli fränkopplad.

Detta bildar ett underliggande tema kring Freuds teorier om en infantil önskning om att vara ”ett med modern” och man kan tolka detta som att den spelberoende utifrån psykodynamisk teori drivs av en önskan om en *evig symbios* med modern, spelandet blir en slags *komensation* för ex. *trygghet och omsorg* som man inte har fått eller kunnat separera ifrån.

Vidare, menar Currie, att genom att spela så finns det ett omnipotent hopp om att göra en vinnare till en ännu större vinnare, förloraren till en vinnare och en möjlighet för den fege att bli den modige som vågar satsa.

”Lady Luck holds the Dice. The winner walks with the gods, a dangerous walk indeed” (Currie, s. 7, 2007).

Nu när spel har klivit in på den offentliga arenan, är det av stor betydelse att professionella som möter spelberoende utvecklar en förståelse för komplexiteten av den spelande individen och dess arketyper, menar Currie. Många människor älskar att spela och kärleken själv är ett spel.

“If you haven’t gambled for love and lost, then you haven’t gambled at all” (Currie, s.104, 2007).

Man kan tänka menar Currie, att spelaren befinner sig i en relation till “Lady Luck”, (Lyckans Gudinna) och många spelberoende identifierar sig med denna arketyper och tror att Lyckans Gudinna vakar över en och kommer till en om man bara önskar det tillräckligt mycket. Spelandet är en dans med chansen om att vinna pengar, där illusionen om att vinna pengar där spänningen och strävan efter den ”stora skatten”, driver spelaren framåt.

Här finner man en direkt koppling till de tankegångar som är utmärkande för Jungs psykoanalytiska teorier och där fokus är kring de *kollektivt omedvetna*.

En av de få referenser som finns om spelberoende och Jung är i en uppsats han skrev, ”The Philosophical Tree” där han beskriver sitt arbete med en klient som var spelberoende. Klienten ritade en bild och bilden gav uttryck för känslomässig intensitet och känslornas värde för det primitiva medvetandet. På bilden hade klienten skrivit:

”Awake my soul, stretch every nerve, I am the Game of the Gambler” (Currie, s.18, 2007).

Jung menade att olikartade saker – regn, storm, eld styrkan hos en tjur och den passionerade relationen till tärningen - är identiska. I känslomässig intensitet sammanfaller spelaren och spelet. När gudarna kastar tärningen, bestäms ödet – som i spådom. Detta kan leda till en uppblåsthet och en falsk självkänsla, menade Jung.

Det underliggande temat här blir att spelandet enligt Jung och det psykodynamiska perspektivet, beskrivs som *mystiska* och nästan *religiösa uttryck* hos individen, där tron på en slags ”högre makt” är central.

I boken ”The self-psychology of addiction and its treatment, Narcissus in Wonderland” (2006), gör författarna en koppling till spel och narcissism, där spelaren upplever sig själv i centrum eller i världens blickfång då hon spelar och att hon aldrig kan få nog av att uppleva den både smärtsamma men samtidigt underbara njutning som spelandet innebär.

Mikal Aasved skriver i boken ”The Psychodynamics and psychology of gambling” (2002), s.19:

“The essence of all psychoanalytic approaches to gambling has been crystallized in a single sentence; compulsive gambling is a symptom of a mental disease caused by an intense feeling of inferiority and inadequacy”.

Aasved tar därmed upp teman som handlar om *underlägsenhet* och *otillräcklighet*. Vidare menar Aasved att enligt psykoanalytisk teori så är det ett grundläggande antagande att mycket av de aktiviteter som sker i människans psyke sublimeras och "förvaras" i det omedvetna. På så sätt, menar Aasved är den spelberoende omedveten om sina "sanna" motiv till ett överdrivet spelande, då dessa motiv är dolda för individen och behöver lyftas fram ur det omedvetna.

Richard Rosenthal (Aasved, 2002) pekar på några viktiga försvar som enligt honom kännetecknar den spelberoende individen; omnipotens, splitting, idealisering, nedskrivning av sig själv, projektion och förnekelse. Alla dessa försvar är sammanlänkade, menar Rosenthal och tillsammans omfattar de den spelberoendes system för självbedrägeri, lögner, fantasier och illusioner och föreställningar som leder till att den spelberoende både lurar sig själv och andra.

Omnipotensen, känslan av att vara världsbäst, är ett försvar mot känslor av hjälplöshet skriver Rosenthal, och känslan av detta som alla spelberoende odlar är framträdande i deras tankevärld, då övertygelsen om att de kommer att vinna bara finns där, för att det helt enkelt bara är så. *Splitting*, fortsätter Rosenthal är ett sätt för individen att dela upp sig själv i två personer – en god – vinnaren och en dålig – förloraren. Den spelberoende håller då isär delar av sig själv för att undvika den konflikt som skulle uppstå om han försökte få ihop sig själv.

Idealisation och nedvärdering menar Rosenthal, är ett sätt för personen att skydda sig mot närhet. Den spelberoende delar ofta upp sin närmaste omgivning i antingen helt perfekta människor eller helt värdelösa. Rosenthal menar att det är svårt att komma nära en person som har ett sådant självförakt.

Vidare menar Rosenthal, att den spelberoende utvecklar och vidmakthåller dessa attityder och *projicerar dessa känslor om sig själv hos andra*. Känslorna om sig själv kan ändras beroende på om personen upplever sig styrd eller övergiven av andra och således kan det som projiceras ut på andra ha olika form. Detta, menar Rosenthal, leder till ett mycket dysfunktionellt beteende.

Förnekelse, den kanske mest primitiva försvarsmekanismen, refererar inte bara till den spelberoendes vana av att ljuga för andra utan också vägran om trots alla bevis – att erkänna verkligheten omkring honom och om hans spelberoende. Rosenthal menar också att genom att ljuga för andra håller man det borta och att även detta är ett sätt för att skydda sig mot närhet.

Hur ska behandling vid spelberoende gå till enligt psykoanalytisk/psykodynamisk teori? Behandling och terapeutisk framgång med spelberoende personer, menar Rosenthal, vilar på att terapeuten känner till de olika försvarsmekanismerna hos den spelberoende och också nödvändigheten för den spelberoende att ha dem. Då lögner och bedrägeri har blivit en vana för den spelberoende, menar Rosenthal, är det viktigt för terapeuten att känna till detta och förstå att detta är ett sätt för den spelberoende att skydda sig. Sakta kan terapeuten hjälpa den spelberoende att se och förstå sina försvar (ökad insikt om varför man spelar), bli fri från dem och på så sätt bli fri från sitt spelberoende.

Vid behandling av spelberoende utifrån detta blir det tydligt att behandlaren/terapeuten är medveten om dessa försvar då de bildar ett *skydd mot smärta* som är omedveten för personen och där den spelberoende och behandlaren i en behandling på psykodynamisk/psykoanalytisk grund tillsammans kan närma sig dessa

5.3 Jämförande analys

Hur definieras spelberoende?

KOGNITIV BETEENDETERAPI(KBT).

Definitionen inom kognitiv beteendeterapi(KBT) är att det beskrivs som ett (fel)inlärnt beteende som man kan lära om. Stor tonvikt läggs också på den biologiska förklaringen, d.v.s. hjärnans belöningssystem.

Således *samverkar* KBT med ett medicinskt perspektiv, då man i behandling tränar på att *omprogrammera hjärnan*.

Vidare använder man enligt KBT, vissa typer av mätinstrument för att klargöra omfattningen av problemet, som syftar till att personen skall få en *diagnos*. Även detta faller inom ramen för det medicinska perspektivet.

PSYKOANALYTISK/PSYKODYNAMISK TEORI.

Temat inom psykoanalytisk/psykodynamisk teori och spelberoende är att spelandet är uttryck för en omedveten *inre brist* och/eller *konflikt*. Fokus är på individens *inre värld* och på det *omedvetna* hos den spelberoende.

Vilka orsaker och förklaringar kring spelberoende ges enligt kognitiv beteendeterapi?

Ett centralt tema inom KBT och spelberoende fokuserar på människans *beteende* och hennes tankar. Den känslomässiga aspekten i KBT har tillkommit under senare år men har en mindre framträdande roll. Ett centralt begrepp och grundsyn inom KBT är *här och nu*, *inlärning*, att människor *härmar*, *lära in* vissa saker och att felaktiga eller icke önskvärda beteenden går att *lära om*.

Enligt kognitiv beteendeterapi(KBT) förklara man utvecklingen av spelberoende som att det är ett *beteende* som delvis blivit permanent på grund av olika *förstärkningssystem* som spelandet ger personen t.ex. *spänning* eller att spel fungerar som en *flykt* från problem eller något obehag.

Hänsyn till individens tidiga upplevelser och relationer i livet är inte viktigt och ett *underliggande tema* kring kognitiv beteendeterapi(KBT) vid spelberoende blir ett linjärt tänkande kring människan, det vill säga man arbetar utifrån orsak och verkan; *fel* inlärnt ska återfå en *rätt* inlärning.

... och enligt psykoanalytisk/psykodynamisk teori?

Känslor som *skuld* och *skam* är central kring tänkande om spelberoende i den psykoanalytiska/psykodynamiska teorin och att den spelberoende använder sig av spel som ett sätt att *skydda sig* från skam och skuld samtidigt som spelandet för med sig detsamma.

Spelandet är också ett sätt att *skydda sig från något obehagligt*, eller ett försök att kompensera något som ofta är omedvetet för den spelberoende.

Olika *försvarsmekanismer lyfts fram*, det hela bildar en förklaring till olika *omedvetna strategier* som den spelberoende personen utvecklar och vidmakthåller för att på något sätt *undvika* smärtsamma insikter om sig själv.

Ett *underliggande tema* som går att utläsa i denna teori är ett mer *cirkulärt tänkande* – olika utvecklingssteg, att man pendlar fram och tillbaka i olika utvecklingssteg och söker svar bortom det som man ännu inte har tillgång till.

Hur ska behandling gå till enligt kognitiv beteendeterapi(KBT)?

Metoden är central, där man i behandling vid spelberoende fokuserar på olika symtom som t.ex. felaktiga tankar och beteenden som är kopplat till spelandet.

... och enligt psykoanalytisk/psykodynamisk teori?

Relation/er är centralt, både till terapeuten och till de personer som den spelberoende har och har haft. Likaså de känslor som individen upplever att spelandet ger.

Sammanfattningsvis så kan man se att en *skillnad* i de båda diskurserna är att man enligt kognitiv beteendeterapi(KBT) har fokus på människans *beteende* och det psykoanalytiska/psykodynamiska perspektivet fokuserar på det *omedvetna*. Det omedvetna existerar inte i kognitiv beteendeterapi. Detta påverkar de två olika diskursernas problematisering kring hur spelberoende uppkommer(konstrueras) och vidmakthålls.

Enligt psykoanalytisk/psykodynamisk teori står uppkomsten av ett spelberoende att finna i tidiga upplevelser/relationer emedan den kognitiva beteendeterapin finner förklaringar till spelberoende utifrån här och nu. Vidare så anser den kognitiva beteendeterapin att vidmakthållandet av spelandet förklaras till stor del av hjärnans belöningssystem emedan psykoanalytisk/psykodynamisk teori förklarar det som ett försök till att lösa någon omedveten konflikt eller att kompensera för någon brist.

Vad gäller *likheter* i de båda diskurserna kring spelberoende, så kan man se att vad gäller *funktionen*, d.v.s. vad spelandet ger den spelberoende för upplevelse, uttrycks och förklaras på liknande sätt. Spänning, kick, avkoppling, flykt från problem eller något obehag, ryms inom de båda diskurserna som ett uttryck för vad spelandet fyller för funktion eller tillfredställelse för personen.

Jag vill också peka på avseende behandling för spelberoende så finns det en annan likhet mellan de två diskurserna nämligen här och nu situationen. I den psykoanalytiska/psykodynamiska teorin, precis som den kognitiva beteendeterapin(KBT), utgår man ifrån här och nu situationen på det sättet att relationen mellan terapeuten och den spelberoende ständigt är föremål för granskning i form av överföring och motöverföring. Enligt kognitiv beteendeterapi så är fokus på här och nu situationen utifrån att man tänker att problemets lösning finns i den aktuella situationen.

Vad gäller *människosynen* utifrån de båda diskurserna, så anser båda två att spelberoende personer behöver behandling för sina problem. Den kognitiva beteendeterapin(KBT) innebär en människosyn som på många sätt tar det biologiska synsättet i hand, där det är viktigt att

definiera en diagnos. Den psykoanalytiska/psykodynamiska teorin fångas inom ramen för en annan människosyn, där utvecklings – och objektrelations teoretiska förklaringar är det huvudsakliga och där man inte använder sig av diagnostiska hjälpmedel eller begrepp. Vid spelberoende och kognitiv beteendeterapi anses olika metoder vara en framgångsrik väg till att behandla problemet, medans psykoanalytisk/psykodynamisk teori mer betonar relationen/er och personens inre värld.

6. DISKUSSION

Här följer nu diskussionsavsnittet som jag valt att dela upp i tre delar. Avsnittet inleds med resultatdiskussion, som är kopplat till mina frågeställningar som därefter följs av en metoddiskussion, där jag bl.a. diskuterar hur min metod och design har fungerat. Den avslutande diskussionen är kring kultur – och samhällsperspektiv på spel om pengar, där jag knyter an till det jag tidigare presenterat i min studie utifrån Per Binges forskning.

Resultatdiskussion

Vad ville jag veta och vad har jag fått svar på i min studie? Mina frågeställningar var hur spelberoende framställs utifrån kognitiv beteendeterapi(KBT) samt psykoanalytisk/psykodynamisk teori samt vilka skillnader och likheter de båda diskurserna har utifrån synen på spelberoende.

De båda diskurserna representerar i många avseenden väldigt olika synsätt. Om vi börjar med hur spelberoendet framställs så har kognitiv beteendeterapi(KBT) fokus på människans beteende. Spelberoende förklaras som ett felinlärt beteende, där motiven till att man en gång började spela är oväsentligt, det är vad som vidmakthåller spelandet som är relevant. Vad spelandet fyller för funktion för personen är central och där man med hjälp av kognitiva strategier ska förmå personen att bli spelfri. Psykoanalytisk/psykodynamisk teori framställer spelberoende som ett uttryck för omedvetna motiv, där orsaker till varför man började spela är relevant att försöka förstå och på så vis kunna bli fri från sitt spelberoende. Detta perspektiv uppmanar till att den spelberoende ska försöka komma i kontakt med något inom sig och menar att upplevelseaspekten och den känslomässiga aspekten av spelandet är ett bärande element.

Detta är en avgörande skillnad i de båda diskurserna; *beteende kontra det omedvetna* och som leder fram till och får olika konsekvenser för hur man väljer att framställa, förstå och tänka om vad spelberoende är och hur det ska behandlas.

Kognitiv beteendeterapi(KBT) är relativt ny på den psykoteraeutiska scenen och har väckt stora förhoppningar och entusiasm kring att snabbt kunna lindra ett psykiskt lidande. Det har även vunnit mark och haft framgång vad gäller behandling av spelberoendeproblematik och man kan fråga sig varför det har blivit så. Metoden kännetecknas mycket av den tidsanda som idag råder i samhället: behandlingen går fort, den är lätt att ta till sig och presenteras på ett begripligt sätt. Metoden skyddar den personliga integriteten och de försvar som individen har goda skäl till att vilja behålla. Kanhända kan detta vara en av förklaringarna till att kognitiv beteendeterapi (KBT) har fått så starkt fäste inom vården för spelberoende. En annan kan vara att kognitiv beteendeterapi(KBT) också är förenligt med ett medicinskt tänkande kring spelande där man t.ex. är mån om att diagnostisera spelberoendet. Inom ramen för detta är det nära till hands att framställa spelberoende som en sjukdom och vissa gör säkert så. Man kan ställa sig undrande inför detta ökade behov i samhället av att diagnostisera olika fenomen – för vems skull? Risken är att man som diagnostiserad identifierar sig så mycket med sin diagnos att man glömmer bort att man är så mycket annat. En människa är så mycket mer än sitt spelproblem eller sitt spelberoende, anser jag.

Den psykoanalytiska/psykodynamiska diskursen representerar en längre behandlingstid, teorin är svårare att ta till sig och har en mer komplicerad terminologi. Detta ligger det psykoanalytiska/psykodynamiska perspektivet i fatet, då den riskerar att bli betraktad som ”flummig”, svårbegriplig och ålderdomlig. Men de väsentliga i det psykoanalytiska/psykodynamiska perspektivet är det omedvetna – människans beteende, t.ex. ett spelberoende ses som ett symptom på djupare konflikt hos individen. På ett inre psykiskt plan kan det handla om en oidipal konflikt eller ett uttryck för ett starkt känslomässigt behov av att bli sedd och älskad. Den psykoanalytiska/psykodynamiska diskursen kan bidra till att belysa detta.

De båda diskurserna representerar olika sätt att förstå och förklara spelberoende och även hur spelandet vidmakthålls. Dessutom representerar de båda diskurserna olika syn på hur människan formas i förhållande till sin omvärld. Ofta hamnar dessa synsätt i kollision, då vi som arbetar inom socialt arbete, väljer att tolka världen utifrån olika diskurser eller synsätt. Ett spelberoende anser jag, är ett komplext fenomen med olika dimensioner och funktioner för den som är drabbad.

En viss maktkamp har tagit plats mellan de båda diskurserna där diskussionen handlar om vilken metod/behandling som är den mest framgångsrika vid behandling av spelberoende. Denna maktkamp förkommer även när det gäller behandling av annat missbruk - och beroendeproblematik och förmodligen har det alltid varit så. Yrkesmässig rivalitet och politiska påtryckningar kan tyvärr innebära något av en ”kapplöpningsmentalitet” vad gäller vilka metoder som är ”rätt” eller ”fel” och där kampen om vem som sitter med sanningen leder långt bort från det som vi är ämnade att göra – att lyssna på och hjälpa klienten.

Olika teorier kan hjälpa oss att förklara och förstå de individer vi möter i vårt arbete men vi bör samtidigt hålla oss öppna för en viss flexibilitet; det som är ”min” teori kanske inte är klientens teori och då saknas förutsättningar för ett gott arbete tillsammans.

För att kunna bemöta och hjälpa människor med spelproblem är det viktigt att *vara öppen* inför att olika förhållanden och faktorer kan ha bidragit till att människor har utvecklat ett spelberoende. Avgörande för att kunna nå en framgångsrik behandling kring spelberoende anser jag vara att; lyssna till *hur personen själv beskriver sina problem, om hon har några egna förklaringar till det samt vilken hjälp personen uttrycker att hon vill ha*. Utifrån det kan man påbörja en behandling där man tillsammans delar uppfattningen om att just den behandlingen är den bästa.

Metoddiskussion

Jag inleder min metoddiskussion med att titta på hur min metod och design på denna uppsats fungerat.

Diskursanalysen har hjälpt mig att hitta olika mönster utifrån den empiri som jag använt. Utifrån dessa mönster valde jag olika verktyg, som jag använde för att konkretisera de olika fält som jag undersökt. Tolkningsramar och tankefigurer använde jag som diskursanalytiska verktyg och utifrån detta fångade jag in olika områden i de båda diskurserna som jag valde att få svar på.

Metoden har således hjälpt mig att utforma ett strukturerat tillvägagångssätt för det jag vill undersöka i min studie. Detta har bidragit till att studien fått en lättillgänglig design, där man kunnat följa det jag ämnade undersöka på ett översiktligt sätt.

Det jag kunde ha arbetat med och utvecklat ännu mer var de olika tankefigurer som de båda diskurserna presenterade. I min resultatdiskussion försökte jag belysa detta ytterligare och förhoppningsvis har jag ändå fått med detta tillräckligt mycket. Det jag också borde ha gjort innan jag gav mig i kast med att börja skriva min studie, var att läsa och bättre sätta mig in i vad diskursanalys innebär. Metoden, och även den socialkonstruktivistiska teorin, har jag erövrat allteftersom min studie pågått och jag tror i efterhand att jag skulle ha kunnat undvika en del ”väggar” längs vägen om jag varit bättre påläst i dessa ämnen. Men ibland sker kunskapsinläring och praktik samtidigt, så min studie har i detta avseende verkligen varit ett ”learning by doing”-projekt.

Vad gäller material och urval så har jag som jag nämnde tidigare, haft tillgång till en del material, då jag har kontakter som skrivit böcker och forskat kring spelberoende. Jag har ändå haft för avsikt att förhålla mig kritisk och objektiv till det material som jag valt att ha med och tycker att jag lyckats väl. Det psykoanalytiska/psykodynamiska urvalet kring spelberoende är inte alls lika stort som inom det kognitiva och beteendemässiga fältet, vilket har inneburit att jag fått sträcka mig mot övriga norden för att finna material inom detta fält. Detta sökande efter material har tagit tid i anspråk men gett resultat, då det har givit tyngd till min studie.

Kultur och samhällsperspektiv på spel om pengar

Vid min presentation av mitt syfte och mina frågeställningar med min uppsats skrev jag att jag också ville ta upp och belysa samhällets roll och eventuella påverkan vad gäller utvecklingen av spelproblem. Jag ställde mig frågande inför huruvida det fanns några kulturella gemensamma motiv kring spel om pengar i vårt samhälle. Under avsnittet ”Forskning om spelproblem” presenterade jag Per Binde och redovisade där för hans undersökningar vad gäller spel i ett kulturellt perspektiv. Jag vill nu här i mitt diskussionsavsnitt återknyta till hans text.

Per Binde menar att vi ska vända blicken mot utbyte för att försöka förstå hur detta med spel kan förklaras i ett samhälle. Utbyten menar jag, kan man beskriva på olika sätt T.ex. att köpa mjölk. Man köper sin mjölk, betalar, får vad man förväntar sig. Både den som köper mjölken och den som säljer den, är nöjd. Ett annat sätt kan vara att bjuda sin gamla mamma på middag – kanske tycker man att man borde göra det för att hon gett mig så mycket mat under ens uppväxt. Kanhända hoppas jag dock att hon kommer att bjuda tillbaka, åtminstone hoppas jag att hon blir tacksam – hur som helst, detta är också en form av utbyte. Det är så här vi människor skapar en slags ordning om hur saker ska cirkulera, det upprättas en slags arbetsfördelning mellan människor på detta sätt.

Spel om pengar kan beskrivas som ett annat slags utbyte och även omfördelning, tänker jag, där stora summor av de man satsar på spel går tillbaka till samhället. Man skulle kunna beskriva det som en slags ekonomisk omfördelning där idrottsklubbar och föreningar får del av pengar som människor satsar i spel och som kan bygga sina verksamheter utifrån dessa pengar. Det gynnar således samhället och det gynnar den som spelar.

För det som är unikt med spel om pengar och som inte förekommer i någon annan social aktivitet i samhället (möjligen skulle sportfiske kunna konkurrera) – är aspekten av att få mer än det man förväntar sig. Spelandets essens, som Binde skriver om. Vinstchansen är således till salu och i vårt samhälle tillgängligt för alla. Detta har bidragit och bidrar fortfarande till den mångmiljard industri som spelandet utgör i världen.

Utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv, kan man beskriva det som att spel om pengar i samhället skapar en slags social ordning, där båda parter är överens om vad som sker.

Människan är i mångt och mycket en social produkt som ingår i samhällsprocesser vars processer hela tiden skapas på nytt. Vid spel om pengar sker en slags arbetsfördelning, det skapas roller (spelare – spelbolag) och sociala handlingar sker. Detta genererar vanor, som innebär att system upprätthålls och på detta vis är spel om pengar i vårt samhälle konstruerat. Således kan man förklara det som att spel om pengar är en form av socialt konstruerat utbytes system i samhället.

Som jag tog upp tidigare i min studie så har debatten om spelandets avigsidor i samhället tagit en vändning som fokuserar alltmer på spelmissbruk och spelberoende.

För de människor där spelandet blir ett problem, är det svårt. Forskning har visat att den reklam och marknadsföring som finns i samhället, påverkar de som vill sluta spela oerhört negativt. Svenska Spel har de senaste åren fört in termen spelansvar på sin agenda som innebär en ökad medvetenhet från deras sida om att ett överdrivet spelande om pengar kan orsaka problem. På olika sätt försöka man nu förebygga att detta ska ske. Möjligheter att begränsa och stänga av sig från sitt spelande på nätet, stänga av sig på Casinon, utbildna personal på restauranger samt skapa mindre aggressiva spel är exempel på åtgärder som de gjort.

Att spel om pengar idag kan leda till ett spelberoende är allvarligt på så sätt att för individen för det med sig problem inom så många fler områden. Psykisk ohälsa, skilsmässa, arbetslöshet, kriminalitet och annat missbruk är tunga konsekvenser som ett överdrivet spelande om pengar för med sig. Det är kostsamt för individen och också för samhället. Det är angeläget att diskussionerna kring spelberoende och hur samhället ska hantera detta fortsätter, då konsekvenserna av ett överdrivet spelande om pengar i samhället just nu skulle kunna beskrivas som toppen av ett isberg.

7. VIDARE FORSKNING

Tidigare i min uppsats under Forskning vid spelproblem tog jag upp folkhälsoinstitutets forskningsprogram Swedish Longitudinal Gambling Study (SWELOGS). Detta program kommer att fortsätta och man kommer att gå ut med jämna mellanrum och ställa frågor till befolkningen och forskningsprogrammet kommer att pågå fram till 2014. Utöver frågeområden som innefattar spelrelaterade frågor kommer även spelandet att studeras i relation till andra livsstilsfrågor som t.ex. alkoholkonsumtion, tobaksbruk, allmän hälsa, trygghet och sociala relationer, sysselsättning, ekonomi och boende. Detta kommer förhoppningsvis att bidra till att man får en mer tydlig bild av de negativa konsekvenser som ett överdrivet spelande om pengar kan leda till och som jag tog upp under Kultur och samhällsperspektiv på spel om pengar.

I november 2008 presenterade finansdepartementet sin Spelutredning. De snabba och stora förändringar av spelmarknaden till följd av framförallt det gränslösa spelet över Internet har väckt frågor om det behövs en s.k. spelreglering, hur den i så fall kan upprätthållas och bör se ut. Spelutredningen presenterade en rad olika förslag och bl.a. handlade de om frågor kring framtida vård och behandling för spelberoende. Den stora frågan avseende vård och behandling handlade om var ansvaret ska ligga någonstans – inom sjukvård eller kommun. Många som arbetar inom socialt arbete och som kommit i kontakt med spelberoende och deras anhöriga, eftersöker att spelberoendeproblematiken ska skrivas in i socialtjänstlagen, så förhoppningarna var stor hos många när spelutredningen kom med sitt förslag vad gäller vård och behandling.

Spelutredningen kom fram till att man behöver fortsätta utveckla och utvärdera vård och behandlingsinsatser innan behovet av vård långsiktigt kan tryggas. Spelberoendeproblematiken står därför fortfarande utanför socialtjänstlagen då man ännu inte kommit fram till vilka som ska ta över ansvarsfrågan.

Detta innebär att det är oerhört viktigt att forskningen inom spel och spelberoendeproblematiken fortsätter och att de befintliga behandlingsverksamheter som finns prövar nya vägar för behandling och också utvärderar dessa. På så sätt kan den kunskap och erfarenhetsbank kring spelproblem/spelberoende byggas på ytterligare. Detta är viktigt för att vården för behandling av spelberoende ska ha en möjlighet att kunna permanentas.

EPILOG

Så är det februari 2010, det är den kallaste vintern på mannaminne och snön ligger decimetertjock på hus och gran.

Jag såg det som en möjlighet med denna uppsats att försöka fördjupa mig i hur det kommer sig att en människa kan drabbas av den s.k. Speldjävulen, hur människor kan spela bort allt de äger och har – och lite till. Jag är tacksam för den möjligheten.

Jag har funnit mycket längs vägen. Ny kunskap har jag definitivt fått och den är inte tung att bära. Vissa svar har jag funnit men också tvivel och nya frågor.

För kanske är det så – när man hittar ett svar som man sökt så tar man upp och tittar på det. Vad det så här det såg ut, frågar man sig och undrar om man verkligen hittat rätt. Tvivel knackar på – är det verkligen sant? Hur kan det komma sig?

För vad är egentligen sanning?

Jag tänker ibland på den där mannen som jag träffade på alkoholmottagningen där jag en gång arbetade och om han någonsin sökte hjälp för sina spelproblem. Han har dock aldrig ringt hit till mottagningen för spelberoende där jag arbetar idag. Den dagen i mars för flera år sedan, då han berättade för mig om sina spelproblem, vet jag att jag kände mig så svarslös, jag hade ju aldrig hört tals om att man kunde bli spelberoende. Så häromdagen läste jag något, det stod ungefär såhär att ”det är sanningen om oss själva som vi snarare uttrycker än behandlingen vi mottar, som hjälper oss”.

Det är viktigt med kunskap, teorier och en hel massa annat när vi möter människor i vårt arbete, men det är också viktigt att vi inser att vi inte sitter inne med sanningen – för det gör klienten. Oftast finns svaren hos individen – hon/han har bara inte hittat dem ännu.

Jag hoppas att mannen som kom till mig på alkoholmottagningen har funnit sina svar och inser att jag gjorde det jag kunde för honom den där dagen. Jag hade skapat en relation till honom där han kände sig trygg att även berätta om sina spelproblem och jag lyssnade på honom.

Jag har med denna uppsats fått en möjlighet att se bortom spelbeteendet och ner i människans själ, just det jag önskade få göra och det har varit en spännande och stundtals omtumlande resa. Den nya kunskap som jag fått skall jag ödmjukt bära med mig i mitt fortsatta arbete.

8. REFERENSER

- Ajdahi, S & Wolgast, M (2008). *Biopsykosocial modell för spelmissbruk. En litteraturstudie*, Swelogs, Swedish longitudinal gambling studies, Statens folkhälsoinstitut, Östersund.
- Aasved, M (2003). *The psychodynamics and psychology of gambling; The gamblers mind*, Volume 1, Canada.
- Barlebo/Wenneberg, S (2001). *Socialkonstruktivism – positioner, problem och perspektiv*, Malmö, Liber AB.
- Bergler, E (1958). *The psychology of gambling*, Internation Universities Press, England.
- Bettelheim, B (2001). *Freud och människans själ*, Stockholm, Proprius förlag.
- Brene´, S (2007). *Underliggande biologiska orsaker till spelberoende- en kunskapsöversikt*, Statens folkhälsoinstitut. Rapport 2007:02.
- Börjesson, M & Palmblad, E (2007). *Diskursanalys i praktiken*, Malmö, Liber AB.
- Currie, B (2007). *The gambler. Romancing Lady Luck. A Jungian exploration*, Canada.
- Eriksson, E-H.(1950). *Barnet och samhället*, Stockholm, Natur och kultur.
- Helleday, A & Wikander, B (2007). *Fyra psykologiska perspektiv – i socialt arbete och social omsorg*, Studentlitteratur.
- Helling, S.(2003). *Det är som ett kärleksförhållande, spelmissbruk bland ungdomar*, Stockholm. Centralförbundet för alkohol och narkotika upplysning. Rapport nr 72.
- Ihrfors, R (2007). *Spelfrossa – spelets makt och maktens spel*, Stockholm, Stockholms Universitet.
- Jonsson, J, Andre´n, A, Nilsson, T, Svensson, O, Munck, I, Kindstedt, A, Rönnberg, S (2003). *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem? Rapport om andra fasen av den svenska nationella studien av spel och spelberoende*, Statens folkhälsoinstitut, Rapport nr 2003: 22.
- Jung, C. G. (1967). *Jaget och det omedvetna*, Wahlström och Widstrand.
- Kvale, S& Brinkmann (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Lund, Studentlitteratur AB.
- Kåver, A (2006). *KBT i utveckling. En introduktion till kognitiv beteendeterapi*, Stockholm, Natur och Kultur.
- Ladouceur, R m.fl. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers*, London: Wiley.

Lindgren, S-Å (1993). *Den hotfulla njutningen. Att etablera drogbruk som samhällsproblem 1890-1970*: Stockholm/Stehag, Symposium Graduate 1993.

Meuwisse, A& Swärd, H (2002). *Perspektiv på sociala problem*, Stockholm, Natur och Kultur.

Nilsson, T(2005). *Jakten på jackpot*, Stockholm, Fri förlag.

Ortiz, L (2006). *Till spelfriheten! Kognitiv beteendeterapi vid spelberoende. Manual för behandling individuellt eller i grupp*, Stockholm, Natur och Kultur.

Svensson, O (2005). *Ungdomars spel om pengar, Spelmarknaden, situationen och karriären*, Lund, Sociologiska institutionen, Lunds Universitet.

Rönnerberg, S m.fl.(1999). *Gambling and problem gambling in Sweden*, Stockholm, Statens folkhälsoinstitut.

Winther/Jørgensen, M & Philips, L (2007). *Diskursanalys som teori och metod*, Lund, Studentlitteratur.

Öst, L-G.(2006). *KBT: Kognitiv beteendeterapi inom psykiatri*, Stockholm, Natur och Kultur.

Internet

www.spelinstitutet.se

www.wikipedia.se

www.fhi.se

Tidskrifter

Beveridge, J (2008). "The self-psychology of addiction and its treatment; Narcissus in Wonderland", *Psychodynamic Practice*, 14:4, s.486-490.

Binde, P (2005). "Spel i ett antropologiskt perspektiv", *Socialt perspektiv* 1, s.7 – 24.

Hansen, M, (2006)." *Treatment of problem & pathological gambling in the Nordic countries: Where are we now and where do we go next?*", *Journal of Gambling Issues* 18, s.1-16. Institute for alcohol and Drug Research, SIRIUS. Oslo, Norway.

Skaug, T (2001)." *Spelberoende*", *Socialmedisinsk poliklinikk*, Tidskrift för norsk psykologforening, s.1-12.

