



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INSTITUTIONEN FÖR SOCIALT ARBETE

Pokerface

En kvalitativ studie om personers upplevelser och erfarenheter av ett spelberoende

Socionomprogrammet - VT 2011

Författare: Freja Lundström

Handledare: Tore Brännberg

Abstrakt

Titel: Pokerface – En kvalitativ studie av sex personers erfarenheter av ett spelberoende

Författare: Freja Lundström

Nyckelord: Spelberoende, penningspel, sociala världar och rollgestalt

E-postadress:

Bortom mytomspunna drömvinster, och den lättillgängliga arena som idag finns för spel, döljer sig även spelets baksida. För en del leder spelet till ett beroende. Spelberoende kan förstås som ett dolt samhällsproblem då det varken luktar eller syns. I likhet med andra beroenden kan det innebära svåra ekonomiska problem, trasiga sociala relationer samt en psykisk ohälsa. Syftet med studien har varit att från ett inifrånperspektiv belysa hur individen introduceras till spel, hur det utvecklas samt hur möjliga vägar ur ett spelberoende kan se ut. Centrala frågeställningar i studien

- Hur inleds spelet?
- Vad får individen att fortsätta spela och vilka konsekvenser leder det till?
- Hur kan vägen mot att bli spelfri se ut?

Kvalitativa intervjuer har genomförts med sex personer som har personliga erfarenheter av ett spelberoende. Studien visar att speldebuten ofta sker i sociala sammanhang och att det förknippats till en positiv upplevelse. Ett avkopplande tidsfördriv med spänningsmoment ses som fortsatt anledning till hur spelet utvecklats över tid. Spelet beskrivs som oerhört tidskrävande, och insikten om att mycket tid har gått förlorad med anhöriga och vänner beskrivs som smärtsamt. Vägen mot att bli spelfri ser olika ut i studien, då vissa av informanterna i dagsläget inte är spelfria, dock är alla medvetna om problematiken kring sitt spelberoende. Den egna självinsikten har lett till att informanterna på olika sätt försöker hantera och bemästra sitt beroende.

Innehållsförteckning

1. INLEDNING	5
1.1 Syfte & Frågeställningar.....	5
1.2 Definitioner och begrepp.....	6
1.3 Uppsatsens struktur	6
2. BAKGRUND	7
2.1 Tidigare forskning.....	7
2.1.1 Biologiska orsaker till spelberoende.....	8
2.1.2 Samhälliga och sociala faktorer i relation till spelberoende	8
3. METOD	11
3.1 Tillvägagångssätt	11
3.2 Intervjustrategi.....	12
3.3 Analysmetod	13
3.4 Etiska överväganden	13
3.5 Validitet, reliabilitet och generaliserbarhet	14
3.6 Metoddiskussion.....	15
4. TEORI	16
4.1 Sociala världar och sociala band.....	16
4.2 Dramaturgiskt perspektiv	17
4.3 Existentiellt vakuum.....	17
4.4 Fuchs Ebaughs exitteori.....	18
5. RESULTAT OCH ANALYS	20
5.1 Persongalleri.....	20
5.2 "Spelets början"	21
5.2.1 Analys.....	23
5.3 "Spelet och dess konsekvenser"	24
5.3.1 Analys.....	27
5.4 "Vägar ut"	29
5.4.1 Analys.....	32
6. DISKUSSION	35
6.1 Hur inleds spelandet?.....	35
6.2 Vad får individen att fortsätta spela och vilka konsekvenser leder det till?.....	36
6.3 Hur kan vägen mot att bli spelfri se ut?	37

7. AVSLUTANDE REFLEKTION	39
7.1 Förslag på vidare forskning	39
KÄLLFÖRTECKNING.....	40
Metodlitteratur	40
Teoretisk litteratur	40
Elektroniska Källor.....	40

Bilagor

Bilaga 1 - Kontaktbrev

Bilaga 2 - Intervjuguide

1. Inledning

De moderna samhälle vi lever i idag, utgör en lättillgänglig arena för spel i alla dess former. Dagligen får vi information utifrån sociala medier som tv, tidningar, löpsedlar och Internet om annonser och reklam för olika spelformer och chansen att vinna stora summor pengar. Drömmar om att vara ekonomiskt oberoende, delar de flesta i dagens konsumtionsamhälle. Att arbeta sig till att bli miljonär är något som de flesta inte har möjligheten till, men spelet är rättvist på det sättet att möjligheten finns tillgänglig för alla. Spelformerna är även av en sådan karaktär att du kan delta oavsett ålder, kön, bakgrund eller liknande. Detta tar givetvis spelbolagen vara på i sin lansering av reklam. Skraplotten Triss ses på stora plakat överallt med den tillhörande texten ” Plötsligt händer det”, vilket indikerar på att du är en av alla som har chansen att vinna.

De flesta som är födda innan 1990-talet minns säkert Lotto- Åke och den kända repliken ”*Du har ju hela helgen på dig*”. Reklamen visar på hur Åke tog revansch mot chefen genom att kaxigt grimasera och härma honom, när han blev beordrad att skriva om en rapport över helgen. I slutet av reklamen syns en logga från Lotto med texten ” *Har man vunnit så har man*”. För många indikerade förmodligen reklamen på att Åke nu inte längre behövde hönsas av chefen och att han förmodligen vunnit en stor summa pengar.

Utbudet av penningsspel är en mångdifferentierad marknad, vilket innebär att de flesta har möjlighet att introduceras till spelmarknaden utifrån både smak och tycke. Idag har de flesta hushåll i Sverige tillgång till Internet, vilket möjliggör en ännu mer lättillgänglig arena för spel, eftersom Internet är öppet dygnet runt veckans alla dagar.

Bortom de mytomspunna drömvinsterna, och den lättillgängliga spelarenan, döljer sig även spelets baksida. Att spel skulle kunna vara något som leder till ett beroende för vissa människor och som en konsekvens lett till svåra ekonomiska problem samt trasiga sociala relationer, tillhör sällan innehållet i en dagstidning jämfört med den reklam som lanseras för spel. Spelets baksida och dess konsekvenser är inte något som jag tidigare haft vidare kännedom om, och det var först i början av socionomutbildningen 2008 som jag vid en social sammankomst började prata med en person, och denne delgav sina erfarenheter av ett spelberoende. Berättelsen gjorde mig både skrämdd och berörd, och jag minns att jag hoppades på att spelberoende var något som senare skulle belysas under utbildningens gång. Jag upplever inte själv att utbildningen gett vidare kunskap om spelberoende som ett socialt problem. Valet att skriva om spelberoende i denna uppsats, baseras därför på min egen nyfikenhet och bristande kunskap inom ämnet.

1.1 Syfte & Frågeställningar

Föreliggande uppsats syftar till att beskriva och förstå upplevelser av ett spelberoende utifrån ett inifrån perspektiv. Hur upplever vissa personer med spelberoende, att man introduceras till spel och hur det utvecklas till beroende, samt vilka faktorer som kan ligga till grund för att kunna ta sig ur ett spelande. Centrala frågeställningar har utarbetats för att uppnå studiens syfte.

- Hur inleds spelandet?
- Vad får individen att fortsätta spela och vilka konsekvenser leder det till?
- Hur kan vägen mot att bli spelfri se ut?

1.2 Definitioner och begrepp

Beroendebegreppet

Ove Svensson, docent i sociologi tar i sin avhandling *Ungdomar spel om pengar*(2005) upp beroendebegreppet inom spelforskningen. Beroende används för att förklara en överdriven konsumtion av alkohol, narkotika och spel om pengar etc. En överkonsumtion och en viss varaktighet antas kunna övergå till ett okontrollerat beroende. Begreppet beroende kan i andra sammanhang förklaras som ett resultat av att särskilda belöningsmekanismer tenderar att förstärka vissa beteenden och handlingar. Författaren menar att spelberoende är en följd av inlärning, förstärkning och upprepande av vissa handlingar. (Svensson, 2005 s.92)

Penningspel

Psykologen Tomas Nilsson tar i sin bok *Jakten på Jackpot* (2002 s.25) upp kännetecknen för spel om pengar av följande fem kriterier.

- Minst två aktörer är involverade i aktiviteten (en kan vara en organisation)
- Man satsar pengar eller något annat föremål som man enats om vara värt någonting, på händelse som ska äga rum
- Utgången av händelsen är oviss och styrs av slumpen
- Den satsning man gjort är oåterkallelig dvs. om man inte vinner så förlorar man sin insats
- Allt deltagande är frivilligt

1.3 Uppsatsens struktur

Föreliggande uppsats inledning har presenterat studiens syfte och frågeställningar, och beskrivet definitioner och begrepp som är centrala i uppsatsen. I kapitel två, redogörs en kortare bakgrund kring ämnet spel, samt forskning på ämnesområdet kring spel om pengar samt spelberoende. I kapitel tre presenteras valet av metod, samt studiens tillvägagångssätt. Etiska överväganden samt validitet, reliabilitet och generaliserbarhet presenteras i samma kapitel. Kapitel fyra redogör för vilka teorier och begrepp, som uppsatsen vilar på. Kapitel fem innehåller resultat och analysdel. Denna del är indelad i tre tema områden, ”Spelets början” ”Spelet och dess konsekvenser” samt ”Vägar ut”. Efter resultaten på varje tema, följs detta av en delanalys kopplat till varje tema. I det sjätte kapitlet förs en diskussion som återkopplas till respektive tema och frågeställning. Det sjunde och sista kapitlet följs av avslutande reflektioner samt förslag på vidare forskning.

2. Bakgrund

Spelets historia är troligtvis lika gammal som människans. Tärningar och hälben från får, har återfunnits av arkeologer. Fynden bevittnar om att spel förekommit i antikens Grekland och Rom. I bibeln beskrivs hur Moses valde land utifrån lottning. Tidigare antydningar på att tärningsspel förekommit återfinns i den hinduiska skriften Rigveda som skrevs ca 1500 f.Kr. I skriften beskrivs hur en tärningspelare fått ångest efter att ha spelat bort allt han äger (Nilsson,2002).

Under Gustav III tid som regent etablerades statliga lotterier 1772 i Sverige. På 1800- talet och början av 1900-talet kritiserades spel i Sverige, liksom många andra länder av kyrkan, frikyrkorna och nykterhet - arbetarrörelsen. Första spelbolaget i Sverige var Tipstjänst och detta startades 1934. Detta gav monopol på spelande kopplat till idrotten. Staten och idrottsrörelserna var de som fick intäkterna. 1939 startades *Penninglotteriet*. Från 1943 -1997 var det ägt av staten, därefter slogs det samman med Tipstjänst 1997, och blev senare ett statligt kontrollerat bolag i form av *Svenska spel*. Ytterligare ett svenskt spelbolag *Aktiebolaget Trav och Galopp (ATG)* bildades 1974. Detta bolag är delvis ägt av staten men en stor del av intäkterna går till hästavel och hästsport. Under de senaste årtiondena på 1900-talet har även folkrörelserna fått tillstånd att driva spel i form av lotterier, bingo och bingolotto. Stora delar av idrottsrörelserna är beroende av intäkterna från spel(Rönnberg, 2000).

2.1 Tidigare forskning

Spel och spelberoende är ett relativt nytt forskningsområde i Sverige, och första studien för att kartlägga spel och spelproblem gjordes i slutet av 1990-talet. Spelforskningen bedrivs idag på flera olika akademiska discipliner som sociologi, genetik, biologi och psykologi, vilket medför skilda synsätt hur fenomenet skall förstås och studeras.

Svensson (2005) framhåller problematiken kring forskning på ämnet, då spel är ett mångdimensionellt fenomen som måste studeras på både individ och samhällsnivå. Tidigare forskning som belyser ämnet utifrån den spelberoendes inre perspektiv, finns endast i liten utsträckning. Presentationen av forskningen i denna studie, kommer istället visa och exemplifiera de skilda synsätten på hur fenomenet studeras och förstås.

Den första studien som gjordes för att kartlägga spel och spelproblem i Sverige genomfördes 1997-1998 av Sten Rönnberg vid Statens folkhälsoinstitut. Befolkningsstudien gjordes av ett slumpmässigt urval på 10000 personer mellan 15-74år. Denna studie visade på att ca 2 procent av befolkningen har eller haft spelproblem. Det är av vikt att lyfta fram att spel i detta sammanhang innefattar spel om pengar, och exkluderar därför andra former av spel som exempelvis onlinespel (Rönnberg, 2000).

I syfte att kartlägga spel och spelproblematik i dagens Sverige inrättades forskningsprogrammet SWELOGS (Swedish Longitudinal Gambling Studies) vid Statens folkhälsoinstitut. SWELOGS följer utvecklingen av eventuella skadeverkningar som kan resulteras av ett överdrivet spelande. Forskningsprogrammet startades 2008 och skall bedrivas fram till 2014 och kommer göra ytterligare undersökningar och uppföljningar på studien. Resultat från undersökningen som gjordes 2008-2009 innefattade ett slumpmässigt urval på 15000 personer i åldern 16-84, och visade att 74 % av männen och 67 % av kvinnorna någon

gång under det senaste året satsat pengar på spel. Totalt hade 70 % av befolkningen spelat det senaste året, vilket visade på en minskning jämfört med året 1997-1998 då 88% satsat pengar på spel. Denna nya studie visade på ett resultat att 2 % av befolkningen hade spelproblem samt att en tredjedel av dessa klassificerats som spelberoende.

Spelproblem utifrån SWELOGS undersökning definieras utifrån att man fått negativa konsekvenser av sitt spelande. Spel om pengar är ett problem när det:

- Påverkar arbete, skolan eller andra aktiviteter
- Leder till känslomässiga eller fysiska hälsoproblem
- Leder till ekonomiska problem
- Har negativa konsekvenser för familj eller andra närstående personer
(www.fhi.se)

2.1.1 Biologiska orsaker till spelberoende

Stefan Brene (2007) docent i neurobiologi har på uppdrag från Statens folkhälsoinstitut gett ut en rapport. En genomgång görs av hur den internationella forskningen beskriver underliggande biologiska orsaker till hur ett spelberoende utvecklas. Den visar på att ett spelmissbruk har stora likheter i de störningar som finns hos drogmissbruk. Ett exempel som visar på detta, är att spelmissbrukare som ser på film, med scener från kasinon eller andra spelmiljöer, upplever samma sug efter att spela, som drogmissbrukare som ser filmer som associeras till beroendeframkallande droger. För att komma fram till denna likhet har forskare använt en magnetkamera för att se hjärnans aktivitet hos spelmissbrukare, i de situationer de sett på film som associeras till spelmiljöer. När forskare har studerat hjärnaktivitet hos spel och drogmissbrukare har det visat sig att denna grupp har lägre aktivitet i hjärnans belöningssystem. Spel om pengar höjer eller normaliserar aktiviteten i dessa system hos spelaren. Spelmissbrukare visar ofta tendenser på att vara deprimerade och rastlösa, och en hypotes i forskningen har varit att spelet blir en form av "självmedicinering" för att det ökar dopamintonen och aktiviteten i hjärnans belöningssystem.

2.1.2 Samhälliga och sociala faktorer i relation till spelberoende

I boken *Jakten på jackpot* (2002) beskriver psykologen Tomas Nilsson vad det är som får individen att lockas till spel, samt vilka det är som spelar och hur ett spelberoende kan utvecklas. Några förklaringar som beskrivs till att individer spelar är att, det kan vara ett sätt att fly vardagen och få en stunds underhållning. Vanligt förekommande är att människan tar substansmedels som alkohol och droger för att dämpa ångest, och för en del blir spelet ett sätt att glömma problemen. Ett spänningsmoment och möjligheten att vinna pengar, kan även förklara spelets lockande karaktär. Spel är konstruerat på ett sätt att de innebär både chansstagningar och förväntan om en möjlig förändring. De spelformer som finns idag erbjuder även ett brett utbud, för att locka en så stor del av befolkningen så möjligt.

Nilsson (2002) beskriver att när man talar om spelare delas de in kategorier på följande sätt, normalspelaren, problemspelaren och den spelberoende. Kännetecknen hos normalspelaren är att denne har kontroll över spelet och att spelet är en form av hobby. Problemspelaren kan ha vissa problem med spelet, och kan under perioder spela i längre episoder. Ofta har problemspelaren fortfarande ekonomiska resurser för att kunna finansiera sitt spelande, samt kontroll över vardagen. Den spelberoende kännetecknas av att personen i fråga lägger ner mycket tid och pengar på spelet, vilket leder till att det blir svårare för denne att klara arbete och vardagen.

Svårigheten att upptäcka ett spelberoende finns då det inte uppvisar samma fysiska symptom som alkohol och drogberoende. Ett vanligt kännetecken för ett spelberoende är att personen i fråga ofta har skulder och lån, som inte kan betalas, men att detta många gånger kan bortförklaras på ett trovärdigt sätt. Detta medför en problematik för omgivningen att identifiera beroendet samt den spelberoende själv. Att ha tappat kontrollen över spelet, innebär för många känslor av skam och skuld vilket leder till att många väljer att dölja problemet (Nilsson, 2002).

Sedan 1980 har spelberoende (pathological gambling) klassificerats utifrån det amerikanska psykiatriska diagnossystemet "Diagnostic and Statistical Manual of the American Psychiatric Association" (DSM). Där klassas diagnosen som en impulskontrollstörning. Detta innebär att man uppnår minst 5 av 10 kriterier utifrån skalan för att klassificeras som patologisk spelare/spelberoende. (Nilsson, 2002). Följande kriterier utgår från DSM- IV.

Personen ifråga:

- Tänker ständigt på spel (är till exempel upptagen med att tänka på tidigare spelupplevelser, planera nästa speltillfälle eller fundera över hur han eller hon kan skaffa pengar att spela med).
- Behöver spela med allt större summor för att han eller hon ska uppnå den önskade spänningseffekten
- Har flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta med sitt spelande
- Blir rastlös och irriterad när han eller hon försöker begränsa eller sluta med sitt spelande
- Spelar för att slippa tänka på sina problem, eller söker lättnad från nedstämdhet (till exempel hjälplöshetskänslor, skuld, ångest och depression)
- Återvänder ofta en annan dag för att revanschera sig efter förluster
- Ljuger för anhöriga, terapeuter och andra personer för att dölja vidden av sitt spelande
- Har begått brott som förfalskning, stöld eller förskingring för att finansiera sitt spelande
- Har äventyrat personlig relation, anställning, utbildnings eller karriärmöjlighet på grund av spelandet
- Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa finansiell krissituation som uppstått på grund av spelandet.

I avhandlingen *Ungdomars spel om pengar* studerar Ove Svensson, docent i sociologi vid Lunds Universitet, hur ungdomar påverkas av den ökade spelmarknaden i Sverige, och i vilken omfattning ungdomarna själva blir en del av spelkulturen. Avhandlingen bygger dels på en litteraturundersökning, där författaren lyfter fram tidigare forskning kring spel och spelproblem, samt ett omfattande empiriskt material i form av intervjuer, han gjort med ungdomar i åldern 15-17år. Fokuset i avhandlingen riktas till områden, som innefattar den svenska spelmarknaden, hur ungdomskulturen och sociala miljöer påverkar utvecklandet av ungdomars spelande. Resultat visar att ungdomar många gånger ser spel om pengar som en fritidsaktivitet, som kopplas till sociala sammanhang. Spelet blir en social aktivitet i de socialisationsmiljöer ungdomar vistas i både med familj och med vänner.

Författaren (Svensson, 2005) lyfter fram att ungdomars spelande sker i en process över tid, och detta kopplar han till en handlingsteoretisk ram, där ungdomars spelande kan förstås utifrån både individuella och strukturella förhållanden. De strukturella nivåer som lyfts fram utgörs av att handlingsutrymmen skapas för ungdomarna utifrån situationen på spelmarknaden. Lättillgängligheten för spel, hur marknadsföringen påverkar samt vilka

allmänna attityder det finns till spel är några faktorer som kan exemplifiera hur möjliga handlingsutrymmen skapas. Den sociala acceptansen till spel i samhället, menar författaren påverkar ungdomars utveckling av ett spelmönster. Sociala förhållanden som påverkar ungdomar spelande är dels kamratkretsen, men uppväxt och familjeförhållanden har även en central roll. En social acceptans till spel inom familjen och en tidig speldebut, ökar risken för att ungdomar utvecklar spelproblem (Svensson, 2005)

I rapporten ” *Att sälja en dröm*” gör Per Binde en kritisk granskning av spelreklam. Forskning kring spelreklam och dess påverkan framförs i rapporten som ett förhållandevis utforskat ämne. Binde (2005) framför en problematik i att dra några generella slutsatser om spelreklams påverkan till ett ökat spelande, då det är ett svårfångat fenomen. Detta hänvisar han till, att intervjuer och enkäter som utformats i syfte att ta reda på spelreklams påverkan, många gånger är svår att tolka då man inte vet om människan påverkas medvetet eller omedvetet av reklamen. Rapporten visade på att personer som har ett spelberoende, oftare kom ihåg reklamen kring spel, än ickeberoende och att detta kunde signaleras till en påminnelse om spelet.

3. Metod

Innan studien påbörjades, hade jag ytterst lite kunskap om vad som definierar ett spelberoende, hur det kan se ut och vilka konsekvenser det kan leda till för den enskilda individen. Min förståelse för spelberoende har varit baserat på de begränsade artiklar som har funnits i dagstidningar.

Studien har som utgångspunkt att studera fenomenet kring spelberoende, utifrån ett fenomenologiskt förhållningssätt. Shütz menar att inom sociologin förstås fenomenologin i utgångspunkt av att forskaren försöker förstå de sociala fenomenen utifrån aktörernas egna perspektiv, och beskriva den värld som upplevs av subjekten. Detta förutsätter att den relevanta verkligheten är vad människor uppfattar att den är (Kvale, 1997:s.54).

För att få en vidgad förståelse av fenomenet kring spelberoende, har jag besökt och deltagit i möten hos De spelberoendes förening i Göteborg. Mötena har bidragit till en ökat förståelse och gett nya perspektiv på ett socialt problem. De spelberoendes förening har öppna möten, när jag var där har även anhöriga och utomstående deltagit. Föreningen har ett öppet klimat, och jag har fått ett gott bemötande. Det har funnits bra möjligheter att fråga både samtalsledare och deltagare om, hur de upplever problematiken kring spelberoende, vilket har lett till mera information kring ämnet.

För att syfte och frågeställningar skulle kunna besvaras och förstås utifrån ett inifrånperspektiv, har den kvalitativa forskarintervjun valts för att få tillgång till informanternas erfarenheter av ett spelberoende. Kvale (1997) beskriver hur den kvalitativa forskarintervjun möjliggör för intervjuaren att få tillgång till informantens livsvärld. Genom att få tillgång till informantens beskrivningar, skapas möjligheten för intervjuaren att förstå centrala teman i en berättelse som informanten förhåller sig till. Larsson (2005) menar att en målsättning med den kvalitativa intervjun är att försöka uppleva vad informanten upplever och försöka se världen med samma glasögon. I linje med Kvalets (1997) beskrivning om att den kvalitativa forskarintervjuns syfte är att få tillgång till informanternas livsvärld, har denna metod varit en förutsättning för mig att kunna genomföra studien. Då upplevelser och erfarenheter hos en informant är något subjektivt och individuellt, har uppsatsens syfte inte varit att förstå och förklara allmänna orsaksförklaringar kring ämnet spelberoende. Syftet har varit att förstå och få inblick i hur informanter upplevt sitt spelberoende. Kvale (1997) förklarar att målet med den kvalitativa intervjun inte är att nå fram till generaliserbara och kvantifierbara uppfattningar inom ämnet, utan att istället samla in subjektiva och nyanserade erfarenheter och upplevelser hos intervjupersonen utifrån det relevanta ämnet.

3.1 Tillvägagångssätt

För att hitta litteratur och information kring ämnet spelberoende har jag sökt i olika databaser. Internets sökmotor Google, har använts och sökningar på orden "spelberoende", "spelproblematik" och "spel" har gjorts. På sidan (www.slutaspela.nu) finns en länk till Statens folkhälsoinstitut (www.fhi.se). Här återfanns rapporter och undersökningar på ämnet kring spelberoende, och dessa har använts för att finna referenser till relevant litteratur och forskning kring ämnet. I Göteborgs Universitet egen databas GUNDA, har sökningar gjorts på samma sökord som vid Googles internetsökning, samt engelska sökord som "pathological gambling", "game addiction", samt "gamblers". Vidare har jag använt mig utav Libris, vilket är en databas för alla forskningsbibliotek i Sverige, samt Social Services Abstracts. Stor del

av den forskning som återfinns på svenska hänvisar till rapporter och undersökningar som gjorts via Statens folkhälsoinstitut. Tips på tidigare forskning, litteratur och teorier i ämnet spelberoende har påträffats i tidigare C och D-uppsatser, samt en avhandling.

Syftet med studien var att göra intervjuer med personer som har personliga erfarenheter av ett spelberoende. För att komma i kontakt med rätt informantgrupp gjordes sökningar på Internet. På www.slutaspele.nu finns det länkar till olika spelberoendeföreningar runt om i Sverige. Kontakt togs med den spelberoendeförening som ligger i Göteborg, och jag fick samtala med en av verksamhetsledarna. Därefter fick jag komma dit på ett möte och berätta om min uppsatsidé. Verksamhetsledaren föreslog att jag, kunde vara med på några av mötena de har veckovis, och själv presentera min uppsatsidé för deltagarna, och på ett sådant vis komma i kontakt med eventuella informanter. Vid tre tillfällen besöktes föreningen och jag fick möjlighet att presentera uppsatsidén. Ett kontaktbrev (se bilaga 1) sattes upp på en anslagstavla, där mer information om studien kunde återfinnas, samt mina kontaktuppgifter.

Vid sista tillfället på föreningen hade jag fortfarande inte fått några kontaktuppgifter till några informanter. Vid tillfälle deltog jag i en grupp om sex personer och förklarade situationen. Denna grupp anmälde sig alla frivilligt, och ansåg att det var intressant att kunna dela med sig av sina erfarenheter, dock att de inte hade sett kontaktbrevet. Dessa lämnade kontaktuppgifter, plus ytterligare en person uppe på föreningen. Poängterandet av min oro för att inte få informanter, kan ha inverkat på att de valde att delta. Återkoppling till informanterna gjordes dagen efter, där de även hade möjlighet att avböja.

Av dessa sju personer var det fyra män och tre kvinnor i varierande åldrar. Vid telefonkontakt med en av kvinnorna, avböjde hon då vi inte kunde hitta en gemensam tid som passade för att genomföra intervjun. Informantgruppen bestod slutligen av fyra män och två kvinnor. Samtliga sex personer valdes till studien, och av en tillfällighet, har det blivit en viss spridning på ålder, kön och tid som spelberoende. Sammanfattningsvis kan poängteras att alla informanterna idag är medlemmar på De spelberoendes förening, och att de deltar i möten. Larsson (2005) beskriver att i en kvalitativ studie finns det inte något krav på att informantgruppen måste baseras på ett slumpmässigt urval, utan det är mer väsentligt att komma i kontakt med personer som är villiga att berätta om sina erfarenheter och upplevelser. Urvalet av informanter i denna grupp kan därför förklaras som ett icke slumpmässigt urval.

3.2 Intervjustrategi

Intervjuguiden (se bilaga 2) har utgått från fyra temaområden, inom varje temaområde har det funnits öppna frågor. Med hjälp utav denna intervjustrategi har informanterna kunnat berätta sina erfarenheter samt att jag haft möjlighet att ställa följdfrågor inom varje temaområde. Denna form av intervjustrategi benämner Larsson(2005) som den ” allmänna intervjuguiden” medans Kvale (1997) kallar den för ” halvstrukturerad intervju”.

När jag fick besked om vilka informanter som kunde tänka sig att ställa upp, återkopplade jag via telefon till dem dagen efter och bokade en tid för intervjuerna med sex informanter. Varje intervju har genomförts på olika platser i enskilda rum, för att minska risken för störande ljud. Under mötet på föreningen och i kontaktbrevet lämnades besked om att jag tänkt använda mig av diktafon, förutsatt att det varit godkänt av intervjupersonerna. Samtliga sex intervjuer bandades därefter in. Ett missöde skedde under sista intervjun, då det visade sig att ett band gått sönder och att detta upptäcktes först efteråt. Då anteckningar skrivits ner i samband med intervjun, återkopplade jag till informanten och kompletterade vissa frågor. Citat i resultat och analys delen har därför inte varit möjliga att skriva ut, men i förhållande till studiens syfte har

intervjumaterialet gått att använda. Innan varje intervju informerades hur intervjuguiden var upplagd utifrån de olika temaområdena och om det var frågor de inte ville svara på, behövde de inte heller göra detta. Intervjuerna tog ungefär en timma att genomföra.

3.3 Analysmetod

Efter att ha genomfört sex intervjuer transkriberades materialet. Transkriberingen gjordes ordagrant för att få ett nytt intryck av empirin. Berättelser i talform, kan många gånger se annorlunda när de trycks ut i en text, och upprepningar samt information som inte har relevans för studien, kan reduceras.

Kvale (1997) beskriver att den kvalitativa forskarintervjun syftar till att beskriva och tolka de centrala teman som förekommer i intervjupersonens livsvärld, parallellt med det löper även en obruten linje mellan beskrivning och tolkning. Analysen av mitt empiriska material, kommer att utgå från den analysmetod som Kvale (1997) benämner som meningskoncentrering. Meningskoncentrering innebär att de längre meningar som intervjupersonerna beskriver, kortas ner och den väsentliga innebörden omformuleras till några få ord. Sökning i materialet efter gemensamma teman utifrån empirin, har gjorts.

Presentation av det empiriska materialet i kapitel fem har omarbetats från sin direkta form, till en berättelseform med citat löpande i texten. Syftet med att presentera resultaten i en berättelseform, har gjorts för att göra texten mer överskådlig för läsaren, samt att även kunna tillgodose informanternas anonymitet, då uttryck och ordval annars skulle kunna identifiera informanterna. Resultaten presenteras senare utifrån temana ”Spelets början”, ”Spelet och dess konsekvenser” samt ”Vägar ut” och kommer följas av en delanalys inom varje tema.

3.4 Etiska överväganden

Forskning kring ämnet för spel och spelproblematik, är ett relativt nytt forskningsfenomen, och tidigare litteratur, rapporter och artiklar framhåller även vikten av att vidare forskning bedrivs för tillgodose nya kunskaper inom området. I linje med Vetenskapsrådets Etiska forskningsprinciper för human och samhällsvetenskaplig forskning (Vetenskapsrådet, 2002) framhålls att forskning på fenomen i samhället som är av sådan karaktär, att det är nödvändigt att få fördjupade kunskaper för såväl samhället som samhällets medlemmar, skall få bedrivas. Detta kallas även forskningskravet. Parallellt med forskningskravet löper även individkravet vilket innebär att samhällets medlemmar inte får utsättas för fysisk, psykisk skada.

Vid alla tre tillfällena jag besökte föreningen har jag informerat om min studie för deltagarna. Detta kan ses som ett av de huvudkrav som innefattar individkravet. Då föreningen är öppen, och inte är anonym har detta inte lett till något problem. Vidare har jag informerat om att om någon känt sig obekvämt med mitt deltagande har jag kunnat lämna rummet. Jag har även beskrivit hur jag tänkt genomföra intervjuerna med hjälp av en diktafon, och att materialet senare skulle skrivas ut i text.

Informanterna i studien har fått information om att deras medverkande varit på frivillig basis och att de kunnat avbryta sin medverkan, utan att ange skäl till mig. Via telefon har jag fått deras godkännande att medverka i studien. Informanters samtycke beskrivs i Vetenskapsrådet (2002) som den andra punkten på individkravet.

Ämnet kring spelberoende kan upplevas känsligt. Då jag fått förtroende från deltagarna att genomföra intervjuerna, har ett mål för mig varit att säkra deras anonymitet.

Konfidentialiteten i en studie har en central roll utifrån det etiska övervägandet att data inte skall kunna härledas till att kunna identifiera intervjupersonerna (Kvale, 1997).

Konfidentialitetskravet beskrivs ytterligare i Vetenskapsrådet, och syftar till att det material som en forskare insamlar, skall förvaras på ett sådant sätt att obehöriga ej får tillträde till det. I denna studie är det endast jag och min handledare som har haft tillgång till materialet.

Under transkriberingen av materialet har jag avidentifierat personerna, genom att ge dem kodade namn, samt noga övervägt de citat som senare presenteras i resultat och analysdelen. Direkta uttryck i citaten som skulle kunna röja någons identitet, har omformulerats på ett sådant sätt att det ändå tillgodoser innehållet i citatet.

3.5 Validitet, reliabilitet och generaliserbarhet

Reliabilitet i en studie avser undersökningens tillförlitlighet. Detta innebär att om en annan studie haft samma syfte och metodansats, skulle den kunna ge samma resultat. I en kvalitativ studie kan studiens tillförlitlighet påverkas av faktorer som exempelvis intervjuguiden, intervjuaren samt intervjumiljön (Svenning, 2003). I linje med Svennings (2003) belysning av faktorer som kan påverka studiens tillförlitlighet, har jag som intervjuperson en ofrånkomlig påverkan på de informanter jag möter i intervjusituationen, och vice versa. Vid samtliga intervjutillfällen har samma intervjuguide använts, för att tillförsäkra att studiens frågeställningar besvaras. Dock kan jag som forskare aldrig vara helt säker på att informanterna utsagor stämmer, vilket medför en diskussion kring studiens tillförlitlighet. Oförklarligt påverkas både jag som intervjuperson samt informanten av det möte som äger rum mellan oss. Informanterna i denna studie har delgett mig sina subjektiva upplevelser och erfarenheter av ett spelberoende, vilket kan ha upplevts känsligt och som i sin tur kan ha påverkat hur de svarat på frågorna. Det tordes därför vara en svårighet att för andra med samma syfte och metodval, att komma fram till samma resultat. Larsson (2005) belyser även svårigheten att nå en hög reliabilitet i en kvalitativ studie, då den ofta bygger på exemplifierade subjektiva upplevelser. Ett sätt för mig att höja trovärdigheten och tillförlitligheten i studien, har varit att visa på tillvägagångssättet i intervjusituationerna (Larsson, 2005).

En studies validitet handlar om huruvida man undersökt det man haft för avsikt att undersöka. Svenning (2003) beskriver ett flertal förklaringar till validitet och i sin redogörelse tar han upp inre och yttre validitet. Förenklat förstås den inre validiteten utifrån hur väl man lyckas binda samman studiens teorier med det empiriska materialet. Den yttre validiteten syftar istället åt hur väl studien i sin helhet överrensstämmer med verkligheten.

Denna studie kan anses ha hög inre validitet, då jag intervjuat tidigare spelberoende och fått empiriskt material som svarar på studiens frågeställningar. Om jag däremot hade valt att undersöka hur ett spelberoende kan upplevas, utan att direkt vända mig till rätt målgrupp hade studien haft låg inre validitet. Studien har en låg yttre validitet, då informantgruppens upplevelser är subjektiva och en generalisering till en större population är därför inte möjlig.

Huruvida en undersökning är generaliserbar, beror på hur stort och heterogent urvalet är. Med ett brett och slumpmässigt urval blir generaliserbarheten högre (Thurén, 2007). Då syftet med studien varit att beskriva ett fenomen från ett inifrånperspektiv, har jag aldrig varit ute efter att dra några allmängiltiga slutsatser om hur ett spelberoende kan se ut och hur det utvecklas. Jag är medveten om att hade jag gjort om samma studie, med andra informanter, hade svaren sett annorlunda ut. Svenning (2003) förklarar att kraven på generaliserbarhet i kvalitativa undersökningar är lägre, utifrån att dessa ofta är exemplifierande.

3.6 Metoddiskussion

För att kunna säkerhetsställa att komma i kontakt med rätt typ av informantgrupp, togs i tidigt skede kontakt med De spelberoendes förening i Göteborg. Detta gjordes för att föreningen riktar sig till personer och anhöriga med spelberoendeproblematik. Urvalet av informanter baseras på de personer som jag träffat i anslutning till föreningen och är därav icke slumpmässigt. Ett annat tänkbart sätt att komma i kontakt med informanter skulle vara att annonsera exempelvis i tidningar, allmänna anslagstavlor och på internet. Detta tillvägagångssätt valdes dock inte efter ett övervägande som kunde resulterat i oseriösa svar. Tidsramen för uppsatsskrivande har även varit begränsad, och därav togs kontakten med De spelberoendes förening för att snabbt komma i kontakt med rätt typ av informantgrupp.

En kvalitativ metod i form av intervju valdes för att kunna belysa hur ett spelberoende upplevs utifrån ett inifrånperspektiv. Vidare motiverades valet av datainsamlingsmetod, utifrån att jag som forskare hade möjlighet att mer djupgående få ta del av informanternas unika berättelser genom intervjuerna. Detta utifrån att exemplifiera hur vissa personer introduceras till spel och hur det fortsätter därefter. Om syftet med uppsatsen varit att istället försöka förstå och hitta mer allmängiltiga uppfattningar om varför vissa personer introduceras till spel och hur det fortsätter hade en annan typ av insamlingsmetod varit att föredra. Ett exempel skulle varit att använda sig utav en kvantitativ metod i form av enkäter, som därefter skulle kunnat skickats ut till exempelvis olika socialkontor som kommer i kontakt med klienter med spelberoendeproblematik. Detta skulle medfört till ett mer slumpmässigt urval samt att det skulle riktat sig till en större population. En fördel med en sådan undersökning skulle vara att de personer som fyller i enkäterna inte är påverkade av mitt deltagande som exempelvis i en intervjusituation. Denna metod är dock heller inte utan risker då det torde kunna vara så att frågorna missuppfattas samt att svarsfrekvensen skulle kunna vara låg.

Utgångspunkten för att förstå de centrala teman och subjektiva upplevelser som informanterna beskriver utgår från att jag som forskare antagit ett fenomenologiskt förhållningssätt. Bearbetningen av det empiriska materialet transkriberades efter intervjuerna ordagrant för att få en ny upplevelse av materialet. Därefter analyserades materialet utifrån den analysmetod som Kvale (1997) benämner som meningskoncentreringsmetod. Valet av denna bearbetning och analysmetod gjordes för att få en tydligare översikt om att studiens frågeställningar besvarats samt att påvisa att studiens inre validitet uppnåtts. Då studiens syfte endast är exemplifierande och åsyftar att beskriva subjektiva upplevelser från ett inifrånperspektiv, valdes denna strategi. Ett annat tänkbart förhållningssätt skulle varit att förstå och analysera det empiriska materialet utifrån en hermeneutisk tolkning. Kvale (1997) beskriver den hermeneutiska cirkeln som en process där förståelsen av en text helhet tolkas genom de olika delarna av ett intervjumaterial, som i sin tur kan ge en ny syn och tolkning av intervjuens helhet. Den hermeneutiska tolkningsprocessen valdes inte till denna studie, då mina tolkningar skulle få mer central betydelse i analysen av materialet och att studiens syfte att utgå från ett inifrånperspektiv därför skulle reduceras. Som forskare kan du aldrig reducera din egen förförståelse eller tolkning, men jag anser att informanternas berättelser blir mer fria från min tolkning då jag utgått från att förstå och beskriva deras subjektiva upplevelser och erfarenheter.

4. Teori

De teoretiska perspektiv som presenteras i studien, är i huvudsak symboliskt interaktionistiska. Några centrala begrepp inom den symboliska interaktionismen som används i studien är, samspel, handling och rollidentitet (Carlé, 2006). Utifrån detta perspektiv har jag funnit relevanta teorier och begrepp som varit förenliga med empirin.

4.1 Sociala världar och sociala band

Shibutani beskriver hur människan befinner sig i olika sociala sammanhang och ingår i olika referensgrupper, detta kan i sin tur kopplas till det som Shibutani benämner som sociala världar. Samtliga sociala världar som en individ befinner sig i är uppbyggda av andra individer, och kan bindas samman av gemensamma intressen och aktiviteter. Individen identifierar sig med dem som ingår i den sociala världen, och skapar en känsla av begreppet ”vi”. (Skårner, 2001).

Bildandet av en social värld kan utgå från exempelvis, etnisk minoritet, ett lag, missbrukare m.fl. Inom den sociala världen utvecklar medlemmarna av den, sin egen kultur och kommunikationssätt i förhållande till varandra. Specifika symboler, normer och värderingar implementeras även i den sociala världen. Det som blir gemensamt för medlemmarna är att de delar vissa föreställningar. Tillsammans har kollektivet ett gemensamt perspektiv på verkligheten inom den sociala världen. Inom de olika sociala världarna finns även prestigestegar och karriärvägar, som skiljer sig åt från andra sociala världar. Det som är av stor betydelse i en värld, kan vara av mindre betydelse i en annan (Skårner, 2001).

Den sociala världen, som individen förhåller sig till är inte av statisk karaktär, menar Shibutani, utan är i en kontinuerlig förändring beroende på de kommunikationskanaler som skapas av mänskliga relationer. Det moderna samhället identifieras av att en individ tillhör flera sociala världar samtidigt, vilket medför att individen ständigt måste vara flexibel och ha förmåga att växla mellan olika beteenden och förhållningssätt för respektive social värld. Konflikter uppstår när individen ställs inför motstridiga krav, utifrån de olika sociala världar individen ingår i. De motstridiga kraven och förväntningarna i respektive social värld, kan resultera i att individen tvingas göra ett val mellan dessa. Detta i sin tur kan leda till att individen upplever känslor som skuld och skam (Skårner, 2001).

Våra mellanmänniska relationer och processer kan beskrivas och förstås genom termer av sociala band, menar Scheff (Skårner, 2001). Teorin om sociala band bygger på utgångspunkt av den form och upprätthållande av sociala band, som människor ständigt utvecklar i sin sociala interaktion med andra. Det som är avgörande för de sociala bandens karaktär, är det kommunikativa samspel som pågår mellan individerna, och här lyfts den emotionella kommunikationen mellan aktörerna fram. Sociala bands karaktär är inte något statiskt, utan prövas i det sociala samspelet mellan individer emellan. Banden kan bevaras, stärkas eller förstöras, utifrån utgången av det sociala samspelet. En känsla som har koppling till det sociala samspelets karaktär är skam.

En negativ värdering av det sociala självet, och känslan av otillräcklighet och underlägsenhet, är några av grundläggande faktorer som är kopplade till skam. (Skårner, 2001) Individens erfarenheter av sociala band är grundläggande för vilken självkänsla hon har. God självkänsla, menar Scheff (Skårner, 2001) handlar om en ytterst frånvaro av kronisk skam. Skammen ses

som en dynamisk process och är av en sådan karaktär, att den oundvikligt involverar det egna jaget i relation till andra, vare sig det sker i verkligheten eller genom att individens inre dialog ser sig själv i andras ögon. En oidentifierad och förnekad skam utvecklar alltid ett hot mot de sociala banden och är grundläggande för destruktiva känslor och beteenden. På grund av skamkänslors repeterande karaktär finns risken att individen hamnar i en ond spiral som i värsta fall kan sluta i psykisk sjukdom, självmord eller mord. (Skärner, 2001)

4.2 Dramaturgiskt perspektiv

Idén om den dramaturgiska metaforen använder sociologen Erving Goffman (Carlé, 2006) för att förklara de samspel som sker människor emellan i vardagliga situationer. Begrepp som finns inom teaterns värld kan användas för att illustrera och förstå mellanmänskligt samspel. Likt teaterns finns det en scen. Scenen är platsen där interaktionen mellan människor sker. På scenen integrerar individerna med varandra i ett samspel, där varje enskild individ framställer sig på ett visst sätt. (ibid)

I sin bok *Jaget och maskerna* använder sig Goffman (2006) av några centrala begrepp i analysen av sina arbeten. Den *yttre fasaden* kännetecknas av att individen uppvisar ett visst framträdande av sig själv i interaktionen med andra. Detta framträdande och spelet av en viss roll, bestäms utifrån vilken given situation individen befinner sig i. Ett arbete förväntar sig ett visst framträdande av individen. Parallellt med den yttre fasaden löper den *personliga fasaden* som kopplas till de mer intima delarna som individen identifierar med sig själv. Den personliga fasaden inkluderar kläder, ålder, kön, utseende ansiktsuttryck och liknande. Ett samspel mellan den yttre och inre fasaden, sker växelvis och individen presentation av sig själv sker både medvetet och omedvetet i interaktion med andra.

Goffman (2006) beskriver att framträdandet och interaktionen med andra sker på olika platser och arenor och väljer att benämna dessa som främre och bakre regioner. Den främre regionen kan förstås som den arena där individen framträder i interaktion med andra. Likt teatern beskrivs även hur den främre regionen har en inramning. Goffman (2006) menar att inramningen "setting" innehåller viss rekvisita, som möbler, dekor och andra bakgrundsinslag. Den bakre regionen, kan likt teatermetaforen ses som det som händer bakom scenen. Individen planerar sitt rollframträdande, utformar strategier för att ge ett trovärdigt intryck hos publiken och medaktörerna, men det är även i denna sfär som individen visar sina mer privata sidor.

4.3 Existentiellt vakuum

Dagens existentiellister menar att dagens människa i det moderna samhället, lever i ett värderings- och meningstomrum, existentiellisten Viktor Frankl, (1996) väljer att kalla detta existentiellt vakuum. Upplevelsen av meningslöshet har blivit ett utbrett fenomen i samhället, under det tjugonde århundradet och att detta karaktäriseras främst i industrisamhällen. Två förklaringar som Frankl (1996) ger till att dagens människa upplever ett existentiellt vakuum, är att under utvecklingens gång har människan förlorat basala animaliska instinkter som tryggade hennes existens. Vidare följer att de traditioner som tidigare stödde och formade människans beteende, i snabb takt försvunnit i dagens industrisamhälle. När människans tillvaro inte längre präglas av instinkter som talar om för henne vad hon skall och bör göra, kommer hon snart heller inte veta vad hon vill göra. Utifrån detta beskriver Frankl (1996) hur människan lätt faller offer för konformism. Det existentiella vakuemet kännetecknas framför allt i en känsla av tristess. Avslutningsvis beskrev Frankl (1996) farhågan i människans ökade fritid i dagens industrisamhälle, och hur de kunde resultera i destruktiva levnadsmönster.

4.4 Fuchs Ebaughs exitteori

Helen Rose Fuchs Ebaugh är amerikansk sociolog och har genomfört en studie där hon studerade olika uppbrott, och rollutträdanden. Utifrån Fuchs Ebaughs (1988) omfattande empiriska material, såg hon att uppbroten och rollutträdanden pågick under en process, och att detta kunde förstås utifrån både interaktionistiska och strukturalistiska förhållanden. Vidare utvecklade hon en teori utifrån detta och menade att processen kunde förstås och göras mer överskådlig om man utgick från fyra faser, eller fyra hållpunkter.

I De första tvivlen

Upplevelser av att inte vara tillfreds med sin tillvaro växer ofta fram som en omedveten känsla. Tvivel som kan infinna sig är huruvida man skall stanna kvar i en aktuell livsroll, som inte längre, motsvarar den bild av tillvaron man förväntar sig. Utlösande händelser, som kan ligga till grund för tvivlen, kan vara exempelvis föränderlig arbetssituation, besvikelser och förändringar i en relation och utbrändhet. Att dela med sig av sina tvivel till omgivningen, kan hjälpa för en känslomässig avlastning, och känslan för att en förändring är möjlig kan tydliggöras. En känslomässig kontroll kan ge möjlighet att se andra alternativ. Utebliven bekräftelse från omgivningen kan resultera i att tvivlaren har svårt att skapa ett förhållningssätt, gentemot sina egna känslor och omgivningens reaktioner.

II Sökande efter alternativ

I denna del av processen befinner sig tvivlaren mellan att väga för mot nackdelar mot ett föränderligt alternativ. Omgivningens reaktioner i denna fas ses som centrala. Möts man av negativ respons från omgivningen, kan dock personen söka sig efter andra som kan uppmuntra och bekräfta rollutträdandet. Identifikation med en alternativ grupp som tvivlaren vill tillhöra kan förberedas, utifrån att han/hon i fantasin experimenterar med nya roller. Denna del av processen kan vara omfattande och ta olika lång tid, alltifrån några veckor till flera år.

III Vändpunkter

I Fuchs Ebaughs studie upplevde intervjupersonerna en dramatisk och plötslig vändpunkt som resulterade i en övergång från en livssituation till en annan. Beslutet kan ses som en slags markering, att personen har bestämt sig, exempelvis lämna avskedsansökan, lämna in skilsmässohandling eller skriva in sig på avgiftning. Vändpunkter kan förstås utifrån vilka nya alternativ som ses möjliga för individen att tillgå. Fuchs Ebaugh (1988) beskriver fem punkter inom vändpunktprocessen.

Utmärkande händelser som kan leda till uppbrotsprocessens startsträcka mot en förändring. Detta kan ske genom att det kan vara en specifik händelse som inträffar, som är av betydelsefull karaktär. Det kan även vara en mindre betydelsefull händelse, men som har ett symbolvärde för individen.

Strået som bryter kamelens rygg det kan vara en händelse i en mer vardaglig situation som till sist får individen att känna att nu är det nog. I vardagligt språk används metaforen ” droppen som fick bägaren att rinna över”

Tidsrelaterade faktorer. En känsla av att förändring måste ske omgående, annars kommer situationen aldrig förändras.

Ursäkter Kan vara händelser eller situationer som gör att rollutträdet process startas genom att exempelvis, personen blir omhändertagen för LVM. Personen i fråga behöver inte själv ta ansvar för, att en naturlig rollförändring kommer att ske

Antingen/ eller situationer där ett avgörande beslut kan ligga till grund ifall man exempelvis kommer överleva eller inte.

IV Att skapa en ex-roll

Den fjärde och sista delen av processen förklarar Fuchs Ebaugh (1988) handlar för individen om att lämna den gamla rollen och skapa en ny identitet. Många gånger är denna del av processen svår för individen att hantera, och kan förstås i att omgivningen har vissa förväntningar på individen som är förknippade med den gamla rollen. Linjen mellan det förflutna, nutiden och framtiden kan leda till en psykisk påfrestning för individen att hantera. Ytterligare problematiska förhållanden som hon beskriver är att individen utsätts för den känslomässiga problematik inför den nya rollen, då gamla mönster och värderingar med den gamla rollen fortfarande finns kvar. Det sociala nätverket har stor betydelse i exitprocessen och här lyfter Fuchs Ebaugh (1988) fram sex områden som kan innebära svårigheter för individen i den nya rollen.

Att presentera sig själv. Man presenterar sig själv på ett nytt sätt. Det kan illustreras av att man klär sig annorlunda, talar på ett annorlunda sätt. Utsänder signaler till omgivningen att en förändring har skett.

Få bekräftelse och stöd av viktiga närstående handlar om stödet från omgivningen och är central i att bli accepterad med sin nya roll. Reagerar omgivningen undvikande eller osäkert kan det vara svårare för individen att komma tillrätta med den nya rollen och självbilden.

Hantering av intima relationer Fuchs Ebaugh (1988) har i sin studie haft med före detta nunnor, och deras tankegångar inför att inleda en sexuell relation med en partner. Frågor som kan bli centrala, är huruvida en partner skulle reagera på personens tidigare livshistoria.

Byte av vänskapliga relationer när personen lämnar en gammal roll kan det finnas naturliga orsaker till att de vänskapliga relationer som tidigare fanns med, byts ut, då det kan krävas ett uppbrott för att komma vidare.

Förhållningssätt till sin gamla miljö den roll och identitet som man tidigare haft i ett sammanhang delar man med personer som fortfarande befinner sig i denna miljö, samtidigt som man även delar rollen med andra som lämnat miljön.

Hanteringen av resterna av sin gamla roll kan vara problematisk då en händelse eller situation kan ha inslag av en känslomässig karaktär från den gamla identiteten. Processen kan ta lång tid att lära sig att hantera efter uppbrottet

5. Resultat och analys

5.1 Persongalleri

Jag har valt att presentera mina intervjupersoner i ett persongalleri, för att lättare ge läsaren inblick i de olika intervjupersonernas berättelser. Namnen på personerna är fiktiva och åldern har satts ut med mellanrum för fem år i taget. Vidare presenteras resultaten och analysen utifrån de olika teman jag valt att lägga upp min uppsats utifrån. Det börjas med temat kring ”Spelets början”, och följs av ”Spelet och dess konsekvenser” och till sist ”Vägar ut”.

Varje tema följs av en delanalys. Första temat ”Spelets början” lyfter fram hur intervjupersonerna beskriver introduktionen till spel, i vilka sammanhang det förekom samt vilken upplevelse av funktion spelet fyllde. Det andra temat ”Spelet och dess konsekvenser” beskriver hur beteendet kring spelet kunde se ut och om det fanns någon upplevelse av en tappad kontroll över spelet. Vidare frågor som blivit centrala i detta tema, är huruvida spelarna upplevt konsekvenser av spelet samt om omgivningen reagerat. Avslutningsvis presenteras ”Vägar ut” som beskriver hur personerna hanterar sitt spelberoende, och om det finns upplevelser av vändpunkter.

Jonathan 25år – Spelat dataspel i större delen av sitt liv, började spela på penningspel i senare delen av tonåren. Har spelat på olika penningspel som JackVegas maskiner, trav, och poker. Beskriver sig själv som en flyktspelare.

Jens 25år – Har varit aktiv spelare sen 16års ålder. Spelat på poker, och sportspel. Idag varit spelfri i ca 6 mån (Mars 2011).

Joakim 40år- Började spela på trav vid 16års ålder. Spelat på trav, kasinon och senare nätpoker. Har sett spelet som ett nöje och avkoppling. Har i dagsläget varit spelfri i ca 5 mån (Mars 2011)

Janne 40år – Spelat poker i större delen av sitt liv. Varit aktiv spelare i ca 8år. Beskriver sig själv som en spänningsspelare. Arbetar i dag på att hantera sitt spelberoende, och har minskat spelandet.

Jill 45- Har spelat lite under vuxenlivet, men spelade aktivt i ca 6 mån. Spelat främst på liknande enarmade banditer på kasinot och nätet. Beskriver att spelet var avkopplande och roligt till en början. Har varit spelfri i ca 10 mån (Mars 2011).

Johanna 45- Har spelat i ca 5 år, med kortare uppehåll. Spelat främst på Jack Vegas maskiner och Bingo. Förklarar att spelet varit en avkoppling och nöje. Har varit spelfri i ca 4 månader (Mars 2011)

5.2 "Spelets början"

Jonathan

Jonathan berättar om att sin debut till spel började tidigt, då han spelat dataspel i större delen av sitt liv, men att penningspel först kom in i bilden när han var 16år. Första gången han spelade med pengar var på en Jack Vegas maskin, och han satsade en tio kronor, och vann 1800kr. Han menade dock på att det som fick honom till att fortsätta spela senare berodde på att han spelade mycket datorspel och tänkte att om han ändå satt framför datorn så mycket kunde han lika gärna något konstruktivt utav det och försöka bli bra på poker. Jonathan beskriver sig själv som en flyktspelare och att han endast spelat ensam. Han förklarar främst att datasittandet och inte spelet i sig varit en ersättning för ett icke fungerande socialt nätverk.

Det var ju inte penningspel som var ersättningen för det utan det var datasittandet, och datorspelandet som blev en ersättning. Där har man ju andra kompisar. Där pratar man och spelar online. Man blir ju typ polare. Det var egentligen inget jag älskade att göra, men det var bättre alternativ än att vara själv.

Jonathan beskriver hur han läst på olika taktiker för att kunna bli en bättre spelare, och att han på arbetet längtade hem till att kunna spela. Han upplevde själv att han tyckte att han nu hade bra koll, och att han trodde att han ökat sina vinstchanser.

Det här kan bli något, jag kan vinna. Det gjorde jag en gång. Jag vann, jag körde på en sida och vann 37000kr. Jag tänkte, ojoj de här pengarna ska jag ta ut, nu ska jag inte spela mer.

Jens

Jens berättar att han var 16 år när han började spela poker. Detta gjorde han tillsammans med vänner. Jens hänvisar till den pokerboom som rådde under tidigare 2000-talet. Jens beskriver pokerspelandet först som en social grej, som han gjorde tillsammans med sina barndomsvänner, därefter ledde det till att han började spela mer med folk som han kände lite löst, och förklarar att en anledning var att de spelade för större summor. När Jens fyllde 18 började han spela poker på nätet. Han beskriver själv att pokerspelandet började som en social grej tillsammans med vänner, för att flyttas över till en ensamsysselsättning och ett mer isolerat spelande.

Spelandet har förändrats mycket, det började ju med barndomsvänner mest för att det var en kul social grej, sen gick det över till vänner som jag kände lite mer löst men som jag visste spelade poker, som jag sökt mig till för att jag visste att de spelade mer poker och för större summor. Efter två år när jag fyllde arton, började jag spela på nätet, och det blev en ensamsysselsättning helt plötsligt, då var det mer ett isolerat spelande.

Joakim

Joakim berättar att han var runt 15- 16år när han följde med på travbanor. Med åren har det blivit besök på travbanor, spel på kasinon, black jack och roulette och poker. På senare tid har det även varit nätpoker. Joakim har främst sett spelet som ett nöje, som han gjort tillsammans med både vänner och ensam.

Samma sak som att gå ut och sätta sig på krogen eller något annat, så har jag sökt mig till spel istället. Åkt och spelat, har jag tyckt varit kul.

Joakim beskriver även att spelet varit en avkoppling, och att det gott i perioder, då det ibland kunde vara veckor emellan men även ske dagligen.

Tiden flyger iväg och tankarna stannar, det blir på automatik när du sätter dig. När du spelar försvinner allting runt omkring dig. Du kan riva väggarna bara spelet står kvar.

Janne

Janne berättar att spel är något han har med sedan barndomen. Han beskriver att antingen spelade man boll, eller kort. Kortspelet var främst poker, och detta spelade han tillsammans med sina kamrater. Han berättar att de hade ett ställe där de brukade träffas och spela poker. Janne minns även att hans pappa brukade spela poker på fredagar och lördagar, men att han inte trodde att det handlade om så stora summor. Janne beskriver själv att poker är något han spelat större delen av sitt liv.

Så man kan säga att man har det i blodet...

När Janne sedan flyttade berättar han att han kände sig helt ensam, i en annan värld, med ett annat språk och utan att känna någon och att pokern blev ett tidsfördriv, då han inte arbetade. Han förklarar att pokern fyllde funktionen i att ersätta något som saknades.

På helgerna, hade vi absolut inget att göra och då blev det poker. Det är jättesvårt att förklara, men man fyller något som saknas. Det är som en vän, det är något speciellt, man känner sig nöjd och bekväm. Det är en helt annan värld.

Jill

Jill berättar att hon spelat lite på Lotto, lite trisslotter och liknande under sitt vuxna liv. Hon beskriver att det varit liten dröm att man kanske skulle ha turen att vinna någon gång. Hon menar på att det absolut inte var något tvång utan att det främst var lite roligt. Under en period mådde Jill inte så bra och hon beskriver att vid ett tillfälle var hon med en vän på kasinot. Där vann de båda två, och hon tyckte det var en kul upplevelse.

Vi bestämde eftersom det var hans födelsedag att vi skulle ta en sväng och spela lite. Lite blev väldigt mycket. Båda vann samtidigt. Vi skrattade åt det för pengarna bara rullade in och vi blev jätteglada. Sen började det snurra...

Jill berättar hur hon oftare gick till kasinot och förlorade och vann om vart annat. Under en period kände sig Jill ensam, och spelet blev ett tidsfördriv, då hon fått en positiv upplevelse utav det och tyckte det var kul.

Jag började känna mig ensam, då mitt yngsta barn inte var hemma så ofta, då kom jag på att hitta något spel på datorn.

Johanna

Johanna berättar att hon började spela lite på JackVegas maskiner i samband med att hon och en vän ibland tog en öl tillsammans på fredagarna. Detta var främst i en social gemenskap med hennes vän. Senare följde hon även med andra vänner till bingohallen och spelade. Hon beskriver att hon upplevde spelet som en avkoppling, och ett sätt att komma ifrån vardagen.

5.2.1 Analys

I Jens, Joakim, Jill och Johannas fall beskrivs att speldebuten var en positiv upplevelse och att det skedde tillsammans med vänner. Jens beskrev pokerspelet tillsammans med vänner och hänvisade till den pokerboom som rådde under tidigare delen av 2000-talet. I Joakims fall var det ett nöje att både själv och tillsammans med vänner besöka travbanor och kasinon. Jens och Joakims vänner kan ses som medaktörer på det som Goffman (2006) benämner som scen, och att scenen utgörs av de rum som spelet äger rum i. I det här fallet kan scenen tolkas som travbanan och kasinot, och spelkortet kan förklaras som en del av inredningen på scenen.

För fem av informanterna skedde speldebuten tillsammans med vänner. Shibutani menar att människor som har gemensamma intressen och aktiviteter bildar en social värld. Inom den sociala världen utvecklar medlemmarna en egen kultur och kommunikationsätt i förhållande till varandra. Specifika symboler, normer och värderingar implementeras i den sociala världen (Skårner,2001).

Jonathans speldebut på penningspel hängde samman med att han vann första gången han provade, senare menade han på att om han ändå satt framför datorn så mycket, kunde han försöka göra något konstruktivt och försöka bli bra på poker, genom att läsa på olika taktiker. Shibutani menar att inom varje social värld finns en egen kultur och att individen måste förstå hur samspelet inom den sociala världen fungerar (Skårner,2001). Jonathans tänkande kring att bli bra på poker kan ses som en förebildelse som sker i den bakre regionen, då individen planerar sitt framträdande för att förstå samspelet i den främre regionen(Goffman,2006). Jonathans speldebut skiljer sig även från de övriga informanterna, då han spelade ensam.

För de fyra manliga informanterna i studien, skedde speldebuten i tidig ålder. Förutom Jonathan beskrivs spelet som en aktivitet som man gjorde tillsammans med vänner, men som senare flyttades över till en ensamsysselsättning. Det återfinns likheter i informanternas utsagor och Svenssons (2005) resonemang om hur ungdomars spelande kopplas till social aktivitet i kamratkretsen och familjen. Till detta menar Svensson (2005) att handlingsutrymmen skapas kring spel och möjliggör ett fortsatt spelande för ungdomar. I Jannes fall beskrivs tydligt hur han upplevde att pokern var en social aktivitet som man gjorde med vänner, och att han knappt minns när han började spela.

Samtliga informanter beskriver vidare hur de fortsatt att spela och att det som från början var en social aktivitet tillsammans med andra byttes ut till ensamsysselsättning. Några anledningar till detta beskrivs utifrån att spelet blev ett tidsfördriv och avkoppling från verkligheten. Nilsson (2002)förklarar att spelet kan erbjuda en stunds avkoppling och även en verklighetsflykt. Janne, Jill och Jonathan beskriver hur spelet blev ett tidsfördriv och fyllde något som saknades. Informanternas beskrivning av hur spelet blev ett tidsfördriv, kan förstås som ett existentiellt vakuum, och som kännetecknas av en tristessfull tillvaro(Frankl,1996). Jens, Joakim och Johannas fortsatta spelande kan förstås som en form av avkoppling från verkligheten (Nilsson,2002), där spelet ger möjlighet att koppla ifrån vardagen.

5.3 "Spelet och dess konsekvenser"

Jonathan

Jonathan beskriver att han upplever att det är en rad olika händelser i hans liv som legat till grund för att han började spela mer. I samband med att han blev varslad från ett arbete, och en rad andra händelser beskriver han själv att han mådde dåligt och inte längre brydde sig om han spelade eller inte, och att han under denna period satt konstant framför datorn.

Då tänkte jag då kan jag lika gärna spela. Antingen spelar jag bort pengarna eller så vinner jag massa pengar.

De konsekvenser som Jonathan främst beskriver som varit negativa och kopplade till spelandet är dels ekonomiska konsekvenser, och att han blev besatt av att vinna tillbaka de pengar han förlorat. Spelet krävde även otroligt mycket tid, och att Jonathan mådde psykiskt dåligt av det. Han lyfter även fram de skamkänslor han har känt i samband med spelet.

Det var ju mycket ekonomiska konsekvenser. Det var en sådan besatthet att man ville vinna tillbaka det man spelat bort, men det går ju bara utför. Sen snor det otroligt mycket tid och att det drar ner ens mående väldigt mycket. Man har skämts mycket över det här.

Jonathan beskriver att han började få insikt i om vilka problem spelet förde med sig när han blev varslad från sitt andra arbete, då tog han kontakt med föreningen och började gå på möten och personliga samtal. Under denna period upplevde han inte sig själv som spelberoende, utan menade på att hans mående resulterat i ett destruktivt spelmönster.

Jag tänkte att jag inte är som de andra, jag är inte spelberoende egentligen. Jag har mått dåligt och det är därför jag varit destruktiv mot mig själv, men jag har inget spelberoende, så tänkte jag.

När Jonathan senare kom in på högskolan, såg han det själv som möjligheten till en vändpunkt i livet. Studierna var på annan ort, och Jonathan beskriver hur han använde sig av olika verktyg, för att må bra.

Nu ska jag plugga, sluta spela och lägga alla mina gamla problem bakom mig och blicka framåt. Fake it to you make it, som man kallar det. Jag höll på mycket med yoga, kost och träning och hade många verktyg för att se till att jag mådde bra.

Efter ett tag upplevde dock Jonathan att han inte riktigt fann några att umgås regelbundet med, och kände sig utanför. Han poängterar även att han till viss del själv tog på sig den rollen, och att det resulterade i att han isolerade sig mer, och att skolan blev ett ont måste.

Då blev det att jag kände mig utanför, det var ju inte bara för att jag var placerad där. Jag tog ju på mig den rollen, och började isolera mig och tog återfall av spelet.

Jens

Jens beskriver att i början när han spelade poker, var det främst under kvällar och helger med kamraterna. När pokerspelet senare flyttades över till nätet kunde han spela nätterna igenom. Bristen på sömn ledde till frånvaro i skolan under trean i gymnasiet, och att betygen

sjönk. Första gången som Jens upplevde att han tappade kontrollen över sitt spelande var i samband med att han lånade sin kamrats spelkonto, och då han under loppet av tre timmar spelade bort både den vinst han själv vunnit samt sin kamrats kontobelopp.

Egentligen skulle jag bara spela för den vinsten jag fått, men spelade även bort de andra på tre timmar. Då insåg jag att det inte bara var på skoj längre. Då hade jag verkligen försatt mig i en knipa.

Jens beskriver att han mådde dåligt efter denna händelse, och när han skulle erkänna det för sin kamrat. Kamraten sa inte något om att han tyckte att Jens nu tappat kontrollen över spelet, utan hänvisade istället om att pengarna fick han betala tillbaka när han kunde. Jens kopplar själv kamratens reagerande till att de hör samman med pokerkulturen. Inom denna värld är det vanligt att vinster och förluster går om vartannat, och att det är en del av spelet.

Det är ingen som säger att det här är jävligt illa. Detta är ganska vanligt i pokervärlden, man spelar bort pengar. Man säger att man spelar bort allt man har. Det är inget konstigt. Det är en del av spelet.

I frågan på hur omgivningen reagerade på Jens spelande, beskriver han att familjen redan tidigt och innan det var ett problem, reagerade på pokerspelet och uppmanade Jens att ta det försiktigt. Jens berättar att pokervännerna inte sa någonting om spelet, även om han visade på många tecken att inte ha någon kontroll och att det bara gick utför. När Jens senare flyttade ihop med sin tjej, lämnade han pokerspelet bakom sig. Detta främst för att det var tidskrävande och inte gick att dölja. Istället började han spela på sportspel, och nämner att detta gjordes främst för att kunna dölja spelet.

Jag slutade spela poker och började med det andra med anledningen att jag skulle kunna gömma det, för poker är svår, den tar tid och syns.

Jens beskriver spelets konsekvenser, och den största konsekvensen som han upplevde var att sambon gjorde slut. Vidare förklarar Jens att ekonomiska konsekvenser funnits, men att detta inte är något som idag känns smärtsamt på samma sätt, som vetskapen av att ha förlorat mycket tid och tillit till sin närmaste omgivning.

Joakim

Då Joakim inte haft ett vanligt arbete, och bedrivit sin egen firma beskriver han hur han kunde planera sin tid hur han ville. Detta medförde även att ville han spela, så kunde han göra det. Under vissa perioder var det dagligen, medan han ibland kunde hålla sig ifrån spelet ett par veckor. Joakim beskriver hur spelet kunde ta all uppmärksamhet och att det var svårt att sluta en viss tid, då det alltid fanns en anledning att fortsätta spela. Joakim förklarar att för hans del var det svårt att till sig och förstå problematiken kring spelet, och att han inte längre hade någon kontroll över det. Konsekvenser av spelet som han idag upplever är framför allt hur mycket tid och pengar som gått åt till spelet.

Det är ju fruktansvärda pengar som har gått åt till spelet, och hur mycket tid som gått förlorat, och hur mycket man egentligen har försummat, som man inte borde gjort. Både familj och sig själv.

Hur omgivningen reagerade förklarar Joakim med att det inte haft kännedom om spelandet, främst på grund av arbetet. Han har inte visat öppet för sin närmsta omgivning hur ofta han spelat.

Eftersom att jag arbetat för mig själv, har jag inte behövt säga vart jag är någonstans. Jag har ju kunnat agera efter det. Det är inget man säger att nu skall jag sätta mig att spela.

Janne

Janne som har en utländsk bakgrund beskriver att spelet blev mer och mer vardag efter att han flyttat till Sverige och hade en fast inkomstkälla. Janne beskriver de kickar och de spänningsmoment han upplevde när han spelade poker, och att tanken ständigt kretsade kring spel. Tankar och tid som gick åt mycket till att planera spelandet, vilka turneringar han skulle delta i och analyserande av andras spel.

Om jag satsat tid på något annat än poker, så hade jag säkert kunnat bli astronaut. För du förlorar så mycket tid på att försöka läsa folk, försöka skriva om folk. Jag fattar inte hur jag klarade det, jag kunde folk utantill.

Janne beskriver själv att han kände att han började tappa kontrollen över spelet någon 2003-2004. Ekonomiska skäl var inte orsaken till att Janne upplevde att han tappade kontrollen över spelet, utan främst att det gick ut över hans familj och vänner. Han beskriver att spelandet ledde till att han kände en ständig trötthet och icke närvaro till sin omgivning, trots att han var där, och att han upplever att han förlorat mycket tid med dem.

Jag kanske har tittat på en video som vi spelat in, jag ser mig själv men ändå så kommer jag inte ihåg ett skit. Det är som att man är borta i en annan värld. Man är inte koncentrerad, man är trött, efter att man spelat hela natten.

Jannes sambo och bästa vän reagerade på hans spelande. De bad honom att sluta flera gånger, då de såg att pokerspelandet blev en så stor del av hans liv. Under vissa perioder har han försökt dra ner på spelandet, detta har främst varit att när han umgås med sina barn. Vidare beskriver han att det som får honom att fortsätta spela är kicken han får av spelet, och inte vinsterna i sig.

Du säger att du bluffar någon en stor summa pengar, det är den här känslan att man klarade det. Du kan vara nöjd även om du förlorar ibland. Som jag sa, att adrenalin och kicken jag får av spelet, är obeskrivlig.

Jill

Efter att ha varit på kasinot med en vän, beskriver Jill hur hon därefter började gå till kasinot oftare och hur hon kunde spela timmar i sträck. Spelandet flyttades senare över till nätet. Hon berättar att det var främst de enarmade banditerna på kasinot som hon tyckte var roligt, och som i liknande form fanns på nätet. Spelet gick upp och ner men så småningom, blev Jill besatt av att vinna tillbaka de pengar hon förlorat på spel.

Jag kunde gå och träna och bara tänka på hur det skulle rulla på maskinerna för att jag skulle kunna vinna tillbaka mina pengar

Jill beskriver hur påfrestande det blev att spela, då hon mådde dåligt av det, problem med sömn och matrutiner då tanken ständigt kretsade kring spelet. Vidare förklarar hon en inre konflikt med sig själv, där den ena sidan av henne sa att hon borde sluta, medans den andra pushade på att fortsätta spela. Idag förklarar hon att hon inte vet om hon fortsatt att spela oavsett hur mycket pengar hon vunnit.

Idag vet jag inte om jag vunnit två miljoner om jag inte hade fortsatt i alla fall. Det var vissa perioder då jag kanske vunnit lite större summor, och ändå samma natt förlorat allt. Jag slutade aldrig även om jag vunnit en bra slant.

Vid ett tillfälle hade en kamrat sagt åt henne, att han tyckte att hon spelade för mycket och uttryckte att hon var besatt av spelandet. Jill förklarar hur konflikten uppstod i samband med ett besök på kasinot, men att hon inte själv upplevde det så. Vidare beskriver hon att ingen märkte av hennes spelande då hon var noga med att dölja det, och att hennes dåliga humör kunde kopplas till andra orsaker. När spelet i slutändan eskalerade och Jill insåg vilka ekonomiska konsekvenser det fört med sig, insåg hon själv att detta inte längre kunde fortsätta.

Johanna

Johanna beskriver hur spelet till en början främst var en avkoppling och att detta var något hon gjorde tillsammans med sin vän. Relativt fort involverades hon mer och mer i spelet, och mer tid gick åt att besöka spelställen med bingo och Jack Vegas maskiner. Det arbete som Johanna hade innebar att hon hade möjlighet att planera sitt eget arbetsschema, och hon beskriver hur hon kunde planera arbetet så att hon kunde spela både innan och efter arbetstiden. En händelse i livet gjorde att Johanna var tvungen att sluta spela samt fick ta kontakt med spelberoendeföreningen. Johanna gick under en period hos föreningen, men upplevde efter ett tag att hon inte längre behövde gå där, då hon inte längre ansåg att hon hade ett spelbegär. Detta ledde lite senare fram till att hon tog ett återfall av spelet, och denna gång eskalerade spelet fortare. Spelets konsekvenser ledde till att hon kom efter med räkningar, och inte längre hade råd att betala hyran vilket till slut ledde till att hon blev vräkt. Omgivningen framförde sin oro om att de tyckte att Johanna spelade för mycket, men Johanna beskriver själv att hon inte tyckte det var deras ensak, att lägga sig i hennes spelande.

5.3.1 Analys

Samtliga informanter bevittnar om hur spelet kunde fånga deras uppmärksamhet på ett sådant sätt att spelet upptog mer av tillvaron än övriga vardagslivet. I Jens, Janne och Jills fall illustreras tydligt hur spelet kunde ta över deras tillvaro, och att det resulterade i en trötthet och utmattning, då tanken ständigt kretsade kring spelet. Shibutani menar att dagens människa förväntas kunna växla mellan olika beteenden som kopplas till respektive social värld, och att konflikter uppstår när individen ställs inför motstridiga krav inför de olika världar som denne befinner sig i (Skårner,2001). Jannes beskrivning av hur han planerade de olika spelen utifrån vilka turningar han skulle delta i och analys av de andra spelarna, kan beskrivas i det som sker i den bakre regionen, där individen planerar sitt framträdande på scenen och hur denne lägger upp en strategi som senare iscensätts i den främre regionen, där spelet äger rum (Goffman,2006). Jannes agerande skulle kunna ses utifrån att i varje social värld finns det olika karriärvägar och prestigestegar, som individer försöker att bemästra (Skårner,2001).

Jonathan, Jens, Janne, Jill och Johanna beskriver hur de upplevde att de tappade kontrollen över spelet. Dessa ser lite olika ut och berodde på olika anledningar. I Jens fall beskrivs att han upplevde att han tappade kontrollen, efter att spelat bort en väns spelkonto. Vännens reaktion blev inte särskilt stark, utan han hänvisade att det fick betalas tillbaka när möjlighet gavs. Jens kopplar själv detta till att det hör till pokerkulturen, att spelet går upp och ner. Jens upplevelse skulle kunna förstås som att spelets upp och nergående är en del av spelet som sker på scenen och att det är en del av inramningen för själva spelsituationen (Goffman, 2006).

I det sammanhang som Jens vistades i kan detta förstås i den kultur som skapas inom den sociala världen enligt Shibutani, där specifika normer, värderingar och regler implementeras och att det finns en social acceptans inom denna grupp för denna typ av händelser (Skårner, 2001).

Jannes känsla av en tappad kontroll kring spelet, var att det gick ut över hans familj, i form av att tid försvann och att han har svårt att minnas vissa gemensamma aktiviteter med familjen. Scheffs förklarar att sociala band inte är statiska i sin karaktär, utan utgörs av de kommunikativa och emotionella samspel som pågår individer emellan (Skårner, 2001). Då Janne förklarar att han inte kände sig närvarande, kan detta antas som ett hot mot det sociala bandets stabilitet. Vidare menar Scheff (Skårner, 2001) att de sociala bandens betydelse påverkar individens sociala själv och självkänsla. Janne beskriver en viss ånger för detta beteende, vilket kan förstås som skam och skuld känslor.

I samband med en händelse som påverkade Jonathan negativt, började han även få insikt i vilka problem spelet förde med sig, så tog han kontakt med föreningen. Han började gå på mötena, men upplevde själv att hans destruktiva spelande varit ett resultat av dåligt mående, och inte ett spelberoende i sig. Jonathans förklaring kan ses utifrån att det pågått en inre konflikt inom honom själv, då han inte ansåg att hans spelande var kopplat till ett spelberoende, utan varit ett destruktivt mönster på grund av dåligt mående. Situationen kan tolkas utifrån det att spelföreningen blir den främre regionen och att individen förväntas ha en viss roll (Goffman, 2006), som i det här fallet identifieras av ett spelberoende eller spelproblematik. Jonathans egen förklaring var måendet, och kan beskrivas till det som sker i den bakre regionen och som innefattar mer den personliga självbilden (Goffman, 2006). Jill beskrev hur hon förde en inre dialog med sig själv, där motsättningar mellan att sluta och fortsätta spela uppstod.

Huruvida omgivningen reagerade på informanternas spelande skiljer det sig i berättelserna. Jill och Joakim beskrev att omgivningen inte hade kännedom om deras spelande då det dolde det. Jens beskrev att han senare började spela på sportspel för att dölja det, för att inte omgivningen skulle lägga märke till det. I Janne och Johannas fall poängterade omgivningen att de upplevde att de tappat kontrollen över spelet, men att varken Janne eller Johanna tog till sig av kritiken. I Jill, Jens och Joakims fall där spelet doldes kan det förstås utifrån att de inte velat visa sitt spelande inför omgivningen, där detta eventuellt inte accepterades. Shibutani menar att inom de olika sociala världarna finns olika regleringar inom vad som är socialt accepterat (Skårner, 2001), vilket kan ge en tolkning till varför Jill, Jens och Joakim valt att dölja sitt spelande.

I den sociala värld, där omgivningen har en given plats kan detta ses som icke acceptabelt, och spelarna har därför valt att dölja det. Vänner och familj reagerade i Johanna och Jannes fall. Båda beskriver hur de ändå fortsatt spela. Utifrån Goffman (2006) kan detta sammankopplas med att medaktörerna reagerar på individens rolltagande, och att detta inte är

något accepterat på scenen. I Jannes och Johannas fall där spelet tagit stor plats, kan detta tolkas som en del av den ärlige rollen, som spelaren omedvetet och medvetet identifierar sig med.

Informanterna beskriver vilka konsekvenser som spelet fört med sig på olika sätt. Det nämns att ekonomiska konsekvenser har förekommit, och att det sett lite olika ut från person till person. Jonathan, Jens, Janne, och Joakim som spelat under längre tid beskriver även att tiden varit det som känns mer än de ekonomiska konsekvenserna. Att de spelat bort flera år av sitt liv som de kunde ha utnyttjat på annat sätt.

5.4 "Vägar ut "

Jonathan

Jonathan förklarar att han under flera tillfällen försökt dra ner på sitt spelande och försökt hålla sig spelfri, och att det gått bra i vissa perioder. Vid början på sina studier spelade han inte på penningspel överhuvudtaget, och förklarade att han hade olika strategier för att hålla sig ifrån det. Av olika orsaker har han ändå fallit tillbaka i ett destruktivt beteende som han kopplar samman med spelandet. Jonathan berättar att han ansökte om ett behandlingshem för spelberoende, men att han fick avslag på detta. I stället fick han börja en tolvstegsbehandling, men upplevde inte att han fick adekvat hjälp mot sitt spelberoende, då tolvstegsbehandlingen främst riktades mot alkohol och drogrelaterande problematik.

Jag hade ingen att identifiera mig med, alla som gick där spelade på ett normalt sätt, men kunde inte hantera alkohol eller droger, men jag hade ju inga problem med det. Sen ska jag sitta där och säga att jag är narkoman och alkoholist bara för att jag har spelat. Det blev konstigt, och det fanns väl bra grejer i programmet som man får ta med sig och plocka de bra russin.

Jonathan beskriver vidare att han under en period fick bo på ett korttidsboende för missbrukare, och de som bodde där hade alkohol och drogproblematik. Detta upplevdes negativt då de andra boendena satt och spelade på olika spel, och att detta ledde till att Jonathan hade ännu svårare att komma ifrån spelberoendet.

På spelberoendeföreningen upplever Jonathan att det finns en annan mentalitet kring synen på spelberoende. Han beskriver att på föreningen beskrivs det att man inte skall identifiera sig själv med ett beroende, utan att man har ett beroende, vidare upplever han mötena på föreningen som positiva, då det är skönt och inspirerande att komma dit och lyssna på andras berättelser, och att de ger nya perspektiv.

Jens

I tidigare avsnitt beskrevs hur Jens upplevde första gången han tappade kontrollen över sitt spelande efter att han spelat bort kamratens spelkontopengar, men därefter fortsatte spelet i tre år. En senare händelse blev avgörande för att Jens skulle lägga korten på bordet, då han insåg att det inte gick att komma undan. Det var vid detta tillfälle som Jens framför allt erkände för sig själv, och att han var tvungen att ta tag i sitt spelberoende, och var tvungen att sluta helt. Under denna tid berättade han även för sina vänner och närmaste omgivningen, om spelet som pågått i flera år.

Jag lät folk få veta det, jag slutade skämmas för det. Det är en de, det är mycket skam och skuld i det här som allting med

missbruksproblematik. Det är en viktig del att komma ut, det var en viktig del för mig att kunna säga: Så här har jag levt i fem år. Men det gör mig inte till någon annan, än den jag är. Det var en extremt skön känsla att slippa gömma det för folk.

Jens förklarar att vägen mot att bli spelfri inte varit utan hinder, och att det varit en lång väg och med återfall. Första gången han besökte spelberoendeföreningen var efter att hans föräldrar kommit på honom med sitt spelande och att han dragit på sig en del skulder. Pokerspelandet byttes sedan ut mot sportspel och var lättare att dölja, men när detta till sist kom upp till ytan fanns ingen återvändo. Att åter börja gå på spelberoendeföreningens var både en frivillighet och ultimatum från omgivningen.

Idag beskriver han att det känns bra att inte spela, men att under åren med spelandet följde även flera andra beteenden som att ljuga, som han fortfarande arbetar med.

Det som fortfarande finns med och som jag fortfarande jobbar på är ju lögnerna. Att inte ljuga. Det var ju mitt stora problem när jag spela, det gör ju alla spelare. Man ljuger sig blå, tio gånger om. Det är ett beteende som blir extremt invariant, och som jag fortfarande arbetar med.

Jens fick kontakt med spelberoendeföreningen första gången 2007, när hans föräldrar kontaktade den. Sedan dess har Jens gått på mötena till och från, och förklarar med att det är skönt att prata och träffa andra med liknande problematik, då det kan vara svårt att förklara för en icke spelberoende att förstå vissa beteenden som spelet för med sig. Jens beskriver även hur han upplevt att han fått nya perspektiv på både spelberoendet och livet i sig, efter att man suttit och lyssnat på folks olika berättelser.

Det som motiverar Jens idag att fortsätta hålla sig spelfri är hans familj och vänner. Han beskriver även att deras stöd och engagemang varit av stor betydelse, då han tror att det kunde blivit ännu värre för hans del ifall de inte funnits till hand.

Joakim

Joakim beskriver att det tog lång tid för honom att komma till insikt med vilka problem spelet förde med sig. I dagsläget förklarar han att han fått tillfälle och tid att verkligen tänka över sitt spelande och vilka konsekvenser det har medfört. Nu har han varit spelfri i ungefär sex månader och säger själv, att för att inte hamna tillbaka i samma mönster som tidigare måste han börja omprioritera vad som verkligen betyder någonting. Familjen är det han börjat värdesätta mer och säger att för att inte hamna tillbaka i samma mönster måste han ha en tydlig struktur omkring sig.

Jag har börjat värdesätta vad som verkligen betyder någonting för mig. Spelet är absolut inte något som har betydelse längre, det är inget jag måste ha.

Vägen mot att bli spelfri inleddes av att några vänner till Joakim haft kontakt med en spelberoende konsulent. Joakim började gå på deras träffar, och detta resulterade senare i en kontakt med spelberoendeföreningen i Göteborg. Mötena har varit intressanta och givande i den mån, att de väcker nya perspektiv och att man omvärderar tillvaron. Vidare beskriver

Joakim vikten av att kunna lyssna och ta till sig andras berättelser av ett spelberoende, och att det många gånger väcker tankar om sitt eget spelande.

Vissa människor träffar en, det kan vara något man själv känner igen sig i, som olika beteenden. Det hjälper en själv, att komma till insikt och förstå problematiken med spelet.

Janne

Janne beskriver att dagens situation medfört att han fått tid att tänka igenom sitt tidigare spelande. Tid till att få tänka, förklarar han gett honom insikten om vilka problem spelet fört med sig. Insikten om hur mycket tid som gått förlorat, är de som känns mest idag.

Janne förklarar vidare att han inte vet om han vill bli helt spelfri, då han älskar poker, men att det absolut inte får ta så stor plats i hans liv igen. Pokern får komma i sista hand, och att det är något han vill ha stor kontroll över så att de inte resulterar i att det tar över hans tillvaro. Främsta anledningen till detta är att han förlorat så mycket tid med sina barn.

Om mina barn skulle komma och säga, pappa du får inte spela mer, då hade det varit sista gången jag spelat. Jag har varit tillräckligt mycket borta från dem. Så länge de är vakna, spelar jag aldrig, inte en hand, inte en minut.

Att börja gå på spelberoendeföreningens möten, beskriver Janne som ett komplement för att få lite mer perspektiv på spelproblematiken, men menar att det som främst hjälper honom är att han fått tid att tänka och att det är den egna insikten som främst varit anledningen till att se över sitt spelande.

Jill

Efter att spelet till sist eskalerade, och Jill upplevde att nu var botten nådd fick hon insikt i vilka konsekvenser spelet fört med sig, framförallt ekonomiskt. Vid detta tillfälle beskriver hon själv att hon varken visste ut eller in, men att det någonstans fanns en tanke om att hon kanske borde söka hjälp för det här. Via internet hittade hon ett stödnummer till svenska spelförbundet och här fick hon kontakt med en kvinna, som gav henne ett telefonnummer till spelberoendeföreningen i Göteborg. Jill förklarar att hon redan samma dag åkte till föreningen och berättade om sitt spelande. Hon började gå på enskilda samtal och mötena på föreningen, och förklarade att i början var det smärtsamt att höra andras berättelser om vilka konsekvenser spelet hade fört med sig, hon förklarar att hennes spelperiod ändå var förhållandevis kort men hon är glad att hon kom till insikt med det fort. Idag går hon till föreningen emellanåt, och menar att det finns mycket glädje i föreningen samtidigt som att det är en påminnelse hela tiden om vilka konsekvenser hon upplevde av spelet.

Det är en förening som jag går till med glädje, jag träffar folk jag känner och det är en gemenskap. Ibland skojar man lite om det hela och då blir det lättare. Sen är det en påminnelse hela tiden. Jag är tacksam för att det finns.

Jill förklarar att hon snart varit spelfri i ett år, och det som motiverar henne idag är att hennes familj och vänner. Idag har hon hittat nya vägar i livet som motiverar henne och beskriver att hon fått en bättre självkänsla, samt att hon inte vill få tillbaka de skamkänslor som hon menade att spelet förde med sig. Vidare förklarar hon att det som hjälpt henne var att hon verkligen bestämde sig.

Det går om man bestämmer sig, jag slutade röka för 9 år sedan och jag var storrökare innan. Nu kan jag sitta framför folk som röker och det rör mig inte, inte på något sätt. Samma sak med spelet, jag kan se reklamer och allt men jag är inte sugen på att spela

Johanna

Johanna fick återuppta kontakten med föreningen efter en viss händelse, då hon inte hade något annat val. Därefter började hon aktivt att gå på mötena igen. Tidigare när hon var på spelföreningen, upplevde hon efter ett tag att hon inte längre hade något spelbegär, men att hon senare tog återfall av spelet. Hon beskriver att det har varit svårt att erkänna för sig själv, att hon inte kan spela kontrollerat och att hon måste sluta helt, då hon tyckt spelet varit roligt och avkopplande. Upplevelsen av att delta i mötena på spelberoendeföreningen, förklarar hon varit positiva samt att det är bra att samtala med andra med liknande problematik. Idag har hon hållit sig spelfri i ca fyra månader, och de som hon idag arbetar med är att få en tryggare tillvaro. Motivation får hon av både från sin familj och vänner, och beskriver även att dessa stöttar henne i att hålla sig spelfri.

5.4.1 Analys

Informanternas svar från temat "Vägar ut" har sett olika ut då alla informanter inte i dagsläget är spelfria, men arbetar med att hantera sitt spelberoende. Något alla informanter förklarar är att de fått insikt om vilka problem spelet fört med sig. Enligt Fuchs Ebaughs (1988) exit-teori om rollutträdanden, sker rollutträdandet i olika faser. Under den första fasen infinner sig tvivel hos individen, då den nuvarande situationen inte längre är tillfredställande. Individer i andra fasen experimenterar för att hitta alternativa lösningar. Denna process kan ta lång tid och kan pågå från några veckor till flera år. I den tredje fasen (Ebaugh, 1988) beskrivs olika vändpunkter, och utifrån hennes egen studie beskrivs de hur hennes informanter upplevde avgörande händelser för att uppbrottsprocessen skulle ske.

Joakim och Janne har inte i dagsläget tillgång till spel, och de beskriver att de fått tid att tänka över sitt spelande och livssituationen. Båda har kommit till insikt med problematiken kring spelandet och att detta inte är något som kan fortgå på samma sätt som tidigare. Deras beskrivningar av att det måste ske en förändring kan illustrera det som sker i andra fasen "sökandet efter alternativ"(Fuchs Ebaugh,1988).

Jonathans väg att bli spelfri har varit upp och ner. Han beskriver att studierna till en början var en positiv vändpunkt. I den tredje fasen av vändpunkter, kan Jonathans studier ses som en utmärkande händelse för att en förändring var möjlig(Fuchs Ebaugh, 1988). Vidare beskrev Jonathan härifrån att det till en början gick bra, men att han senare föll tillbaka i gamla mönster, och att han kände en saknad av ett fungerade nätverk omkring sig. Då han själv var medveten om sin problematik sökte han behandlingshem för spelberoende men fick avslag, och fick istället börja en tolvstegsbehandling som inriktade sig mot alkohol och drogberoende. Jonathan beskriver själv att han hade svårt att identifiera sig med denna grupp, då han inte själv hade problem med alkohol och droger. I anknytning till det som Shibusani beskriver om att inom de olika sociala världarna finns det gemensamma kollektiva synsätt på hur man upplever verkligheten (Skärner,2001), kan det i detta fall resulterat i en konflikt för Jonathan, då han inte delat kollektivets synsätt på problemet.

I Jens, Jill och Johannas fall skedde vändpunkten i samband med en avgörande händelse.

Jens blev påkommen med sitt spelande, och upplevde här att han var tvungen att lägga korten på bordet. Han förklarade även att ett steg mot att bryta sitt spelande var att han erkände för sig själv och berättade om sitt spelande för omgivningen.

I Jills fall där hon till sist fick insikt om vilka ekonomiska konsekvenser spelet fört med sig, fick hon en känsla av att nu går det inte längre. En av de punkter som Fuchs Ebaugh (1988) beskrev som ” Strået som bryter kamelens rygg” kan illustrera på ett tydligt sätt hur Jill upplevde en vändpunkt. I Johannas fall där hon blev tilldömd att ta itu med sitt spelmissbruk, kan beskrivas som en ursäkt, där individen inte själv styr första steget mot rollutträdandet, enligt Fuchs Ebaugh (1988).

Ytterligare något som framgått i temat ” Väger ut”, är att det kan vara svårt att ta sig ur ett spelberoende, då spelet för många varit ett sätt att koppla ifrån vardagen, eller att få distans till andra problem. I linje med Nilsson (2002) beskrivs hur individen kan ta till olika substansmedel för att dämpa sin ångest, och för en del blir spelet ett sätt att få distans till andra problem. Då återfall är vanligt förekommande för en person med spelberoende, är min tolkning att det är lätt att börja spela igen och falla tillbaka i gamla mönster, då alla individer hanterar motgångar på olika sätt.

Alla informanterna går på spelberoendeföreningens möten. Det finns olika anledningar till att de deltar i mötena. En gemensam uppfattning, som informanterna delar, är att det är positivt att möta folk med liknande problematik då det väcker nya perspektiv på både sitt eget och andras spelberoende. Det som skiljer informanternas uttalanden åt är huruvida spelföreningen idag fyller en funktion för dem. Jonathan beskrev, att det han upplevde som en positiv skillnad mellan spelberoendeföreningen och tolvstegsmodellen, var att på föreningen anser man inte att man skall identifiera sig med sitt spelberoende.

Jens lyfte fram att gemenskapen i gruppen var en anledning att gå dit, samt att han fortfarande arbetar med vissa beteenden som spelet för med sig, och som de andra deltagarna lättare kan förstå än ickespelberoende. Joakim menade på att genom att lyssna till andras berättelser väcks nya perspektiv på sin egen situation.

Fuchs Ebaugh (1988) förklarar att den sista fasen i uppbrotsprocessen, utmärker sig av att individen lämnar den gamla rollen och försöker förhålla sig till sin nya identitet. Vidare beskrivs att detta även kan innebära en känslomässig påfrestning för individen, då beteenden och värderingar som är förknippade med den gamla rollen fortfarande kan finnas kvar. Jill förklarade att hon tycker om att gå till föreningen och att det är en påminnelse om vilka konsekvenser hon upplevt av spelet. Hon förknippar spelperioden med något negativt och vill helst inte uppleva det igen.

Jens, Jill och Johanna beskriver på olika sätt, saker som får dem motiverade till att vara spelfria. Det nämns vänner och familj som en av anledningarna. Johanna förklarade att de som motiverade henne att hålla sig spelfri, var att få en tryggare och stabilare tillvaro. Fuchs Ebaugh (1988) beskriver i alla faserna av exitteorin, betydelsen av att få bekräftelse och stöd i sin process mot att bli spelfri. Den positiva responsen av omgivningen, kan ytterligare bekräfta individens rollutträdanden, och att detta leder till en ökad självkänsla inför den nya rollen. Beskrivningen av informanterna, där vänner och familjs stöd motiverar dem, kan ses som ett samband med de sociala band, som enligt Scheff uppstår av den interaktion och mellanmänskliga samspel människan utvecklar till sin omgivning (Skårner, 2001).

Vidare förklarar Scheff att de sociala banden inte är statiska till sin karaktär, utan skiftar i en process mellan att förstärkas, försvagas eller upphöra utifrån det emotionella samspelet (Skårner, 2001). Det tordes finnas en förklaring till att informanterna motiveras av sin omgivning, då spelet många gånger varit dolt och att detta påverkat den inre självbilden. Känslor som omgivningen visat i samband med spelet, och som spelarna tidigare negligerat kan ha påverkat stabiliteten av det sociala bandet, och att spelarna nu försöker att återuppbygga dess stabilitet, samt att detta leder till en ökad självkänsla, och att den inre bilden av sig själv positivt förstärks.

6. Diskussion

6.1 Hur inleds spelet?

Varför introduceras människor till att börja spela? Min tolkning av detta bygger på att det samhälle vi lever i, i Sverige har en allmän accepterande syn på spel i största allmänhet. I det vardagliga livet befinner vi oss ständigt på olika arenor, som ger oss olika intryck. Lanseringen av reklam, finns överallt och har ofta stora plakat, med tilldragande rubriker. För många blir nog denna reklam, en symbol om möjlig rikedom eller en förändring. Spelets lättillgänglighet och närvaro skapar möjliga handlingsutrymmen för individen, och det är endast det egna valet som styr utgången.

Då sociala medier fungerar som en kommunikationskanal mellan individ och samhälle, upplever jag det som ett dubbelt budskap utifrån att staten finansierar Svenska spels reklam, men samtidigt har ansvar för invånarnas hälsa.

Hur denna studies informanter introducerades till spel ser lite olika ut. Något som de flesta nämner är att speldebuten ägde rum i ett socialt sammanhang, oftast med vänner eller familj. Min upplevelse av detta är vidare att i sociala sammanhang med antingen vänner, arbetskamrater eller liknande finns det ofta ett gemensamt intresse som knyter oss ännu närmare varandra. Spelet kan här bli en symbolisk markering, för det sociala sammanhanget. Debuten för sällskapsspel äger många gånger rum i familjehemmet, och tillsammans med familjemedlemmar och kompisar spelar vi olika sällskapsspel som fia med knuff, Yatzy och olika frågesportspel. Detta blir en gemensam aktivitet och ett sätt att umgås med varandra på.

Vidare följer att spel i alla dess former ofta bygger på att komma först i mål eller att visa sina kunskaper. De flesta spels karaktär bygger på ett spänningsmoment i form av skicklighet, eller tur. Penningspels karaktär är på ett liknande sätt konstruerat, då det innebär både spänningsmoment, chansstagningar och tur. En del spel, som exempelvis poker beskrivs även som ett skicklighetsspel. Det som skiljer penningspelet från andra spel är just möjligheten att vinna pengar. Möjligheten och chansen till att vinna pengar kan ytterligare vara en drivkraft i varför vi väljer denna spelform. Då det konsumtionssamhälle vi lever idag, ofta bygger på tillgången till pengar för att kunna uppnå livsmål, som exempelvis exklusiv livsstil, bor det ofta en inneboende dröm hos de flesta om större ekonomiskt kapital. Spelet kan ses som en lättillgänglig strategi, för att nå tillgången till pengar.

Vilken funktion spelet fyllde i informanternas liv, beskrivs på olika sätt. Ett sätt att koppla ifrån vardagen och ett tidsfördriv nämndes. Min tolkning av detta bygger på att människan generellt använder sig av olika försvarsstrategier för att slippa konfronteras med problem och ångest. En informant beskrev att de skulle kunna rivas väggar runt honom, men att spelet var det enda som existerade när han spelade. En verklighetsflykt och en total avskärmning från omvärlden, kan illustreras på olika sätt och många gånger upplever jag det som ett sätt för människan att återhämta sig, och tid för självreflektion fastän att man är upptagen av någonting. Min upplevelse av när det blir ett problem är när verklighetsflykten och tidsfördrivet tar överhanden, och att det verkliga livet negligeras.

Frank (1996) beskrev att dagens människa inte längre har en given roll eller struktur hon måste förhålla sig till, utan snarare ställs inför valet att låta friheten bestämma. Min tolkning av att försöka förstå hur individer introduceras till spelvärlden, är utifrån den tanken att människan

idag inte har några givna ramar och att det leder till en inre konflikt. Vi har inte längre en given identitet och roll, både på gott och ont och för att slippa ta itu med existentiella frågor väljer vi att fly, och spelet kan på detta sätt bli flyktvägen.

Spelet bygger även på att ta risker, och chanstagningar, och det tordes kunna vara så att människans önskan om att kunna göra detta i verkliga livet, i stället appliceras på spelet. En annan tolkning av detta kan vara det som beskrevs utifrån biologiska orsaker till ett spelberoende i kapitlet tidigare forskning. Att de kickar och spänningsmoment, som spelet innebar, höjde aktiviteten i hjärnans belöningssystem. Dopamintonen ger människan en känsla av välbefinnande. Att inombords ha en känsla av välbefinnande, är något alla söker, men vi gör det på olika sätt.

6.2 Vad får individen att fortsätta spela och vilka konsekvenser leder det till?

Hur spelet utvecklade sig har för alla informanterna sett olika ut. Tre av informanterna beskrev hur spelet kunde fånga deras fulla uppmärksamhet och hur de glömde den riktiga verkligheten. Spelet kunde pågå timmar i sträck och tanken kretsade ständigt kring spel indikerar på en definition av ett spelberoende utifrån några av de punkter som nämns i diagnosverket DSM IV.

Informanternas beskrivning av att debuten till spelet ofta var i ett socialt sammanhang, men att de flyttades över till en ensamsysselsättning senare, kan här kopplas samman med den totala upptagenhet spelarna upplevde av spelet. När spelet inte enbart är ett nöje utan snarare en besatthet. När finansieringen av spelet kräver att man ljuger och döljer sitt spelande blir det ett socialt problem. Jag kopplar detta till det Shibutani menar med att inom de sociala världar människan förhåller sig till finns det olika normer och värderingssystem, som individen förväntas att anpassa sig efter (Skärner, 2001). Oönskade beteenden och aktiviteter accepteras inte inom den sociala världen och blir därför stigmatiserade. En individ som öppet skulle visa sitt omfattande spelande, skulle därtill symboliseras som en avvikare och exkluderas.

Några informanter beskrev hur de försökte bli skickliga spelare i poker, utifrån att ha läst in sig på hur spelet fungerar och hur de skulle gå till väga. En av dessa beskrev att han blev så involverad i pokerspelet, att han till sist kunde känna igen spelarna utan att se dem på nätet. Att tillhöra en specifik grupp och förstå kulturen inom gruppen, är något som människan dagligen försöker anpassa sig till. I det mellanmänniskliga samspelet speglar vi oss själva med den omgivning vi förhåller oss till. Både medvetet och omedvetet skapar vi oss en inre självbild och identitet. Av informanternas beskrivning kan detta kopplas till att man skapar en identitet i spelet, och att man har en roll som spelare. Denna roll kan bli något som individen mer och mer identifierar sig med, och inom spelvärlden kan det bli ett sätt att utveckla olika karriärvägar.

I studien beskriver deltagarna hur de på olika sätt upplevde konsekvenserna av sitt spelberoende. En av konsekvenserna var att ha spelat bort stora summor pengar, men att detta inte var en konsekvens som kändes lika svår att leva med som den tid som gått förlorad. Informanterna beskrev att pengar kommer och försvinner, men tid som de förlorat med familj och vänner kommer aldrig tillbaka och att detta var mer smärtsamt att inse. Att erkänna för sig själv, och komma till insikt med vilka problem spelet fört med sig beskrivs som svårt. Min tolkning och som till viss del återfinns i studien, är att många gånger är det svårt att erkänna

för sig själv och andra att det finns ett problem. Så länge inte omgivningen väcker den insikten, upplevs det inte som ett problem. Ett beroende upplevs många gånger som något stigmatiserat inom samhället, det kan vara en förklaring till att många väljer att dölja det. Ett beroende blir en metafor för något negativt, som kan väcka skuld och skamkänslor. När en spelberoende till slut blir påkommen med sitt spelande eller kommer till självinsikt har det många gånger väckt starka reaktioner och känslor av besvikelse hos omgivningen. Att möta omgivningens reaktion, kan förstås som smärtsamt och mycket svårt, då ett beroende i allmänhet, oftast kopplas till något negativt och icke önskvärt.

Informanterna beskriver att ett beteende som är vanligt förekommande hos spelberoende, är att man ljuger. Jag upplever generellt att olika beroenden och aktiviteter som människor åtar sig, och som är kopplat till något negativt, ofta använder sig av olika beteenden som att ljuga, dölja och manipulera för att inte behöva konfronteras av någon. Ekonomiska skulder, som varit ett resultat av ett överdrivet spelande, kan ofta bortförklaras. Vilket leder till att det är ännu svårare för omgivningen att reagera.

6.3 Hur kan vägen mot att bli spelfri se ut?

I studien beskrivs det på olika sätt hur informanterna förhåller sig till sitt spelberoende, och hur de arbetar med att få kontroll över sin situation och försöka bli spelfria, eller att fortsätta hålla sig spelfri. En informant beskrev att det gick bra att hålla sig spelfri, så länge man inte stötte på motgångar. Min tolkning av det är att för många som har ett beroende och som har slutat, lätt kan ta återfall första gångerna man stöter på hinder på vägen. Att ta återfall av spelet kan ses som ett sätt att åter försöka fly, och att det tidigare varit en strategi.

Generellt sätt är min tolkning, att folk med beroendeproblematik och som hållit sig exempelvis rökfria, nyktra eller drogfria under en period, upplever att de nu har kontroll över sitt begär och kan lätta på sin avhållsamhet, och ta exempelvis ett glas vin. Vidare är det lätt att ta till olika substansmedel för att dämpa sin ångest, när man första gången möts av motgångar. Då spelet för många varit en positiv upplevelse i början, kan det även vara svårt att inse att de aldrig skulle kunna spela igen.

Två av informanterna säger att de idag inte har tillgång till spel, och därför inte kan spela.

Min tolkning av detta är att det kan ses som en form av antabus. Så länge det inte finns någon tillgång till spelet, så går det bra. Det verkliga provet blir när man återigen har tillgång till det och att det är ens egna val som styr utgången.

Ytterligare svårigheter att kunna bemästra sitt spelberoende, är den lättillgänglighet till spel som finns i samhället. Överallt finns det tillgång till spel, oavsett om det är i hemmet, på krogen eller någon annanstans. Lättillgängligheten är en lockelse i sig, och individen har ett stort handlingsutrymme. Det egna samvetet, är den enda bromsklossen som inte tillåter spelet, men tyvärr brottas många gånger samvetet ner då lockelsen är starkare.

I samhället finns det ytterligare en social acceptans till spel och att förståelsen av att spel kan leda till ett beroende för många, förstås inte på samma sätt som exempelvis ett drog och alkoholberoende. En förklaring till detta tror jag hänger samman med att fenomenet spelberoende är ett relativt nytt begrepp, och att många nog anser att det bara är att sluta spela om man själv vill.

En informant beskrev att han inte upplevt få adekvat hjälp för sitt spelberoende, utan istället blivit beviljad en tolvstegsbehandling som riktar sig mot alkohol och drogberoende. Min

tolkning innefattar två aspekter av detta. Det ena är att samhället inte har resurser att tillgå i kombination med individens önskemål, och det andra tror jag bygger på en viss okunskap hos beslutsfattare där individer med olika beroendeproblematik generaliseras till samma grupp. Min tolkning är vidare att får man adekvat hjälp och stöd, så ökar det motivationen och individen själv kan se nyttan i det.

I resultatet framkom det att något som motiverar många av informanterna är deras vänner och familj. Motivationen ligger i att försöka stärka och spendera mer tid med dem, då de upplevt att spelet tagit för stor plats innan och att det har påverkat relationerna negativt. Fuchs Ebaugh (1988) förklarar att omgivningens bemötande och stöttande roll, har avgörande betydelse i huruvida individen förhåller sig till sin nya roll.

Alla informanter gick idag till spelberoendeföreningen, och var med på deras möten. Positiva reaktioner förmedlades kring denna och att informanterna tyckte det var skönt att träffa andra med samma problematik som sig själv. Min upplevelse av spelberoendeföreningen är att det finns en positiv drivkraft inom gruppen. Den positiva drivkraften ligger i att det finns en social acceptans inför de problem som kan uppstå i samband med processen att ta sig ur ett spelberoende. Att ta återfall i spelet är vanligt, och i mångas ögon skulle detta kunna ses som ett misslyckande. På föreningen däremot diskuterar man istället varför man gjorde det, och hur man kan hitta strategier för att hantera det till nästa gång. De som arbetar på föreningen idag, har själva erfarenheter av ett spelberoende vilket jag tror leder till att de som söker sig till föreningen vågar vara mer öppna. Vidare är föreningen öppen och anhöriga får även lov att vara med på mötena.

Fuchs Ebaugh (1988) beskrev att stöd och bekräftelse från omgivningen är en viktig del i processen att göra ett rollutträde. Min tolkning är att det är viktigt för anhöriga att förstå problematiken kring spelberoendet, och hur de kan se ut även för andra i liknande situation. På ett sätt blir de anhöriga medberoende både medvetet och omedvetet. Beteenden som att ljuga, beskrevs tidigare i uppsatsen, och de anhöriga utsätts ofrånkomligt av detta. När anhöriga till sist får kännedom om ett spelberoende, är min tolkning att världen kan vridas upp och ner och att det väcks många frågor. För att kunna stabilisera och återuppbygga relationer tror jag det är viktigt för både den spelberoende själv och dess anhöriga, att få prata och reflektera med andra i liknande situation.

Motivation, bekräftelse och egen insikt, är komponenter som jag upplever bygga en bra grund för att kunna ta sig ur ett spelberoende.

7. Avslutande reflektion

Under den tidsperiod uppsatsen skrivits, har jag fått fördjupade kunskaper inom ämnesområdet för spel och spelberoende. Det har varit en utmaning att på egenhand genomföra en kvalitativ studie. Många tankar och reflektioner har väckts under studiens gång, och stundtals har en önskan om en medarbetare funnits. Samtidigt finns det en glädje och inspiration i att själv få studera ett egenvalt ämne. Intervjuerna som genomfördes i samband med studien samt besöken på spelberoendeföreningen, har gett mig nya perspektiv på ett socialt problem. I anknytning till min kommande yrkesroll som socionom, har studien gett mig nya infallsvinklar och kunskaper som både kan komma till användning i arbetslivet och privat.

Även fast studien syftar till att belysa spelberoende ur ett inifrånperspektiv, där subjektiva upplevelser stått i fokus, har det fascinerat mig hur olika ett spelberoende kan se ut samt hur det upplevs. Studien har endast exemplifierat hur dessa informanter introducerades till spel, hur det utvecklades samt hur möjliga vägar mot att bli spelfri har kunnat se ut. Min förhoppning med denna studie, är att informanternas erfarenheter och upplevelser delges till yrkesgrupper och privatpersoner som kommer i kontakt med spelberoende. Detta för att möjliggöra en vidare förståelse av hur problematiken kring spelberoende kan komma till uttryck.

Min upplevelse av fenomenet kring spelberoende, är att det finns ett dolt samhällsproblem bakom det, då det varken syns eller luktar på samma sätt som alkohol och drogmisbruk. Likt andra beroenden kan ett spelberoende resultera i ekonomiska och sociala förluster, vilket påverkar både den spelberoende själv och dess anhöriga.

7.1 Förslag på vidare forskning

Spelmarknadens har under de senaste tjugo åren expanderats i snabb utveckling. Tyvärr har inte spelforskningen funnits lika länge som spel, och därför finns det fortfarande många frågetecken som bör besvaras, för att kunna förebygga ett växande samhällsproblem. Ytterligare longitudinella studier bör genomföras, likt den som idag bedrivs av Statens folkhälsoinstitut, för att kartlägga spel om pengar och spelproblem i Sverige.

Ett annat intressant forskningsområde inom ämnet skulle vara att studera de stödinsatser som samhället erbjuder spelberoende. Hur upplever denna grupp, att de fått adekvat hjälp att kunna ta sig ur ett spelberoende? Vilka framgångs faktorer ligger till grund för att kunna ta sig ur ett spelberoende?

Källförteckning

Metodlitteratur

Kvale, Steinar (1997): *Den kvalitativa forskarintervjun*. Lund: Studentlitteratur

Larsson, Sam(2005) *Kvalitativ metod* i Larsson, Sam /Lilja, John / Mannheimer, Katarina (red): *Forskningsmetoder i socialt arbete*. Lund: Studentlitteratur

Svenning, Conny (2003). *Metodboken: [samhällsvetenskaplig metod och metodutveckling : klassiska och nya metoder i informationssamhället : källkritik på Internet. 5., omarb. uppl.* Eslöv: Lorentz

Thurén, Torsten (2007). *Vetenskapsteori för nybörjare. 2., [omarb.] uppl.* Stockholm: Liber

Teoretisk litteratur

Binde, Per(2005): *Att sälja en dröm- om spelreklam och dess påverkan*. Statens folkhälsoinstitut. Rapport 2005:21

Carle, Jan (2006). *Socialpsykologi: bakgrund, teorier och perspektiv*. Lund: Studentlitteratur

Frankl, Viktor E. (1996). *Livet måste ha mening*. [Ny, kompletterad utg.] Stockholm: Natur och kultur

Fuchs Ebaugh, Helen Rose (1988): *Becoming an Ex- The Process of Role Exit*. Chicago: The University of Chicago Press

Goffman, Erving (2006). *Jaget och maskerna: en studie i vardagslivets dramatik. 4. uppl.* Stockholm: Norstedts akademiska förlag

Nilsson, Tomas(2002): *Jakten på jackpot- en bok om spelberoende* Stockholm. Fri förlag

Rönnerberg, Sten (2000). *Spel och spelberoende i Sverige: rapport nr 3 i Folkhälsoinstitutets serie om spel och spelberoende, november 1999*. Stockholm: Folkhälsoinstitutet

Skärner, Anette(2001): *Skilda världar? En studie av narkotikamissbrukares sociala relationer och sociala nätverk*: Göteborg: Kompendiet AB

Svensson, Ove(2005): *Ungdomars spel om pengar – spelmarknaden, situationen och karriären* Sociologiska institutionen: Lunds Universitet

Elektroniska Källor

Statens Folkhälsoinstitut(2011): *Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009. Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie*. Rapport 2010:23 [Elektronisk] Tillgänglig: www.fhi.se

Brené, Stefan (2007). *Underliggande biologiska orsaker till spelberoende [Elektronisk resurs] : en kunskapsöversikt*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut

Tillgänglig på Internet:

http://www.fhi.se/PageFiles/3379/R200702_Biologiskt%20spelberoende_web.pdf

Vetenskapsrådet(2002) *Forskningsetiska principer i humanistisk och samhällsvetenskaplig forskning*. [Elektronisk]

Tillgänglig: www.vr.se/download/18.../forskningsetiska_principer_tf_2002.pdf

Bilaga 1 - Kontaktbrev



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Institutionen för socialt arbete

2011-03-08

Intervjupersoner sökes

Mitt namn är Freja Lundström och jag är student på socionomprogrammet vid Göteborgsuniversitet. Under våren 2011 skall jag skriva min C-uppsats och jag har valt att skriva om spelberoende. Uppsatsen jag skriver kommer utgå ifrån tidigare spelberoendes erfarenheter av att ta sig ur ett spelberoende och vilka framgångsfaktorer de upplever varit betydelsefulla i den processen. För att genomföra denna uppsats behöver jag ha kontakt med Dig som numera är spelfri och kan tänka Dig att ställa upp på en intervju och dela med Dig av Dina erfarenheter.

Intervjun kommer att ta ca en timme och intervjun är upplagd utifrån olika teman som ”*Vägen till ett spelande*”, ”*När spelandet blir ett beroende*” och ”*Vägen till spelfri*”. Under varje rubrik kommer ett antal underfrågor. Jag som uppsatsskrivare kommer att hålla i intervjun och kommer även spela in på diktafon eller annan ljudupptagningsapparat (förutsatt att Du som informant godkänner detta).

Studien kommer att genomföras och utgå från Vetenskapliga rådets forskningsetiska riktlinjer inom humanistisk och samhällsvetenskaplig forskning. Deltagandet i intervjun är helt frivillig och Du som informant är anonym. Du kan närsomhelst avbryta din medverkan utan ange orsak och då kommer inte heller intervjumaterialet används. Innan materialet kommer att publiceras kommer Du få en kopia på intervjun, som jag ber Dig godkänna för användning. Intervjumaterialet används endast i syfte till uppsatsen och det är endast jag som uppsatsskrivare som har tillgång till intervjumaterialet. Efter färdigskrivna uppsats får Du som informant en färdig kopia av uppsatsen i PDF-format.

Jag hoppas att Du vill dela med Dig av Dina erfarenheter till denna uppsats, och jag är tacksam för Din medverkan. Jag behöver göra intervjuerna under vecka 12 och 13, så är tacksam för kontakt så snart så möjligt. Om Du har några frågor kring uppsatsen eller medverkan går det bra att ringa eller maila till mig. Du kan även lämna kontaktuppgifter nedan så tar jag kontakt med Dig.

Tack på förhand med vänliga hälsningar Freja

Mobil: xxxxxxxxxxxx

Mail: xxxxxxxxxxxx

Intresseanmälan

Bilaga 2 - Intervjuguide

Debuten

- När började du spela?
- Under hur lång tid har du spelat?
- I vilket sammanhang har du spelat? (Har det varit vänner, familj, ensam)
- Vilken funktion fyllde spelandet för dig (avkoppling, hobby, tidsfördriv?)
- Hur ofta spelade du? (dagligen, veckovis eller perioder)

Ett problem

- När upplevde du första gången att du tappade kontrollen över ditt spelande?
- Vilka konsekvenser upplevde du av spelandet? (ekonomiskt/ socialt?)
- Hur såg beteendet kring spelet ut? (struktur, planering, tid)
- Upplevde du att din omgivning reagerade på ditt spelande? (I så fall, vem reagerade, vem sa något?)
- När erkände du för dig själv att spelandet var ett problem?
- Har du försökt att sluta eller dra ner på ditt spelande vid något tillfälle? (Orsaken till detta)

Vägar ut?

- Hur länge har du varit spelfri idag?
- Upplever du att det finns något som varit avgörande för att det skulle ske en förändring kring spelandet? I så fall beror det på (person/ situation/ händelse)
- Vad blev första steget för dig mot att bli spelfri, hur såg det ut? Hur togs initiativet?
- Hur såg din inställning till spelandet och eventuell behandling ut? (var det frivilligt eller ett krav)
- Hur har det fortsatt därifrån? Har du tagit något återfall? Vad har drivit dig till att spela i så fall?
- Hur ser läget ut idag, hur ser du på ditt spelande i efterhand?
- Finns det något som motiverar dig idag, att fortsätta hålla sig spelfri i framtiden? (Vad i så fall, familj, vänner, arbete eller annat?)

Stöd och hjälp.

- Upplever du att du fått stöd och hjälp till att bli spelfri? (Vilka aktörer familj, vänner, föreningar, socialtjänsten?)
- Om, på vilket sätt upplever du att stödet hjälpt dig?
- Positiva reaktioner?
- Negativa reaktioner?
- Hur fick du kontakt med spelberoendeföreningen?
Hur har du upplevt att vara med på mötena?
Har mötena gett dig nya perspektiv, på spel och spelberoende?
Hur upplever du det att prata med andra, med liknande problematik?