

SPEL OM PENGAR

- FRÅN NÖJE TILL BEROENDE

KOMMANDE STUND...

- Vad vi spelar
- Spelproblem
- Vem får problem
- Åtgärder vid spelproblem
- Spel hos unga
- Kunskap och praktik

VAD VI SPELAR...

- Historiskt sett...
- Spelandet i Sverige minskar... (2022: 58%)
- Omsättning 27,1 miljarder (2023)
- Lagändring (2018)
- Omreglering & Spelpaus (2019) (2024: 110 000 st.)
- 3-4% har ett riskspelande (16-84 år) (16-29 år)
- 3% spelar varje dag (ökning 2023)
- 4% av spelarna (50% av omsättningen)



VAD SPELAR VI PÅ?



riskabelt spelande
spelberoende
överdrivet spelande
spelproblem
problem
hasardspelssyndrom
riskspelande
riskabla spelvanor
spelande

”Den spelberoende anser ofta att det enda sättet att skaffa pengar för att betala skulder är att spela mer. Det är vanligt att låna pengar för att kunna fortsätta spela. Ibland är fortsatt spelande en lyckosam strategi då alla spelare vinner pengar då och då. Men tyvärr brukar den som har hasardspelsyndrom inte sluta spela när hen vunnit tillräckligt med pengar för att betala skulderna. Det slutar oftast med att vinsten spelas bort. En del som har hasardspelsyndrom spelar inte främst för att vinna pengar utan för att dämpa negativa känslor.”



HASARDSPELSYNDROM I DSM-5

(4 AV 9)

- Upptagenhet
- Tolerans
- Ekonomiskt beroende
- Kontrollförlust
- Lögner
- Sociala konsekvenser
- Flykt
- Abstinens
- Jaga förluster



DSM-5

DSM, Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders, är tillsammans med WHO's ICD-system, International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems, det mest utbredda systemet för att kategorisera psykiatriska sjukdomar och tillstånd.

DSM-5 är den senaste upplagan av diagnosmanualen. I den klassificeras spelproblem, liksom alkohol- och narkotikarelaterade problem, som ett beroende. Istället för det tidigare använda begreppet spelmani, används man i denna upplaga begreppet hasardspelsyndrom. Detta för att betona ett det handlar om problem i samband med spel om pengar och inte annan spelproblematik som berör exempelvis datorspelande.

Diagnosmanualen utgår från nio kriterier. Ju fler kriterier en person uppfyller, desto svårare grad av hasardspelsyndrom. För att få diagnosen hasardspelsyndrom krävs det att personen har ett ihållande och upprepat problematiskt hasardspel som leder till kliniskt signifikant funktionsnedsättning eller lidande, vilket visar sig i minst fyra av kriterierna under en 12-månadersperiod.

4-5 uppfyllda kriterier = lindrig grad

6-7 uppfyllda kriterier = medelvärd grad

8-9 uppfyllda kriterier = svår grad

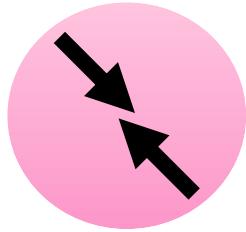
American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th edition. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Kriterier

1. **Upptagenhet.** Tänker ständigt på spel, till exempel är upptagen av att tänka på tidigare spelupplevelser, av att planera nästa spelutlösning eller av att fundera över hur man kan skaffa pengar att spela med.
2. **Tolerans.** Behöver spela med allt större summor för att uppnå den önskade spänningseffekten.
3. **Kontrollförlust.** Har flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
4. **Abstinens.** Blir rastlös eller irriterad vid förök av begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
5. **Flykt.** Spelar för att slippa tänka på sina problem eller för att söka lättnad från nedstämdhet, till exempel hjälplöshetskänslor, skuld, ångest, depression.
6. **Jagar förluster.** Återvänder en annan dag för att vinna tillbaka bortspelade pengar.
7. **Lögner.** Luger för anhöriga, terapeuter eller andra personer för att dölja viden av sitt spelande.
8. **Sociala konsekvenser.** Har äventyrat eller förlorat någon viktig personlig relation, anställning, utbildnings- eller karriärchansen på grund av sitt spelande.
9. **Ekonomiskt beroende.** Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa en ekonomisk krisituation som uppstått på grund av spelandet.

REKONSTRUERAD AV FOLKHÄLSMYNDIGHETEN

MOT ANDRA BEROENDEN



”Near-miss effect”, känslan av att man är nära att vinna även vid förlust.
”Liking & Wanting”



Det är svårt att upptäcka – varken syns eller luktar.

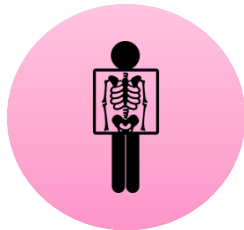


Mer av samma beteende kan framstå som en lösning.
Intermittent förstärkning.

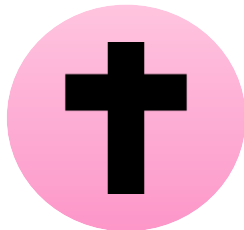
VANLIGA KONSEKVENSER



Ekonomiska problem



Sämre psykisk och fysisk hälsa



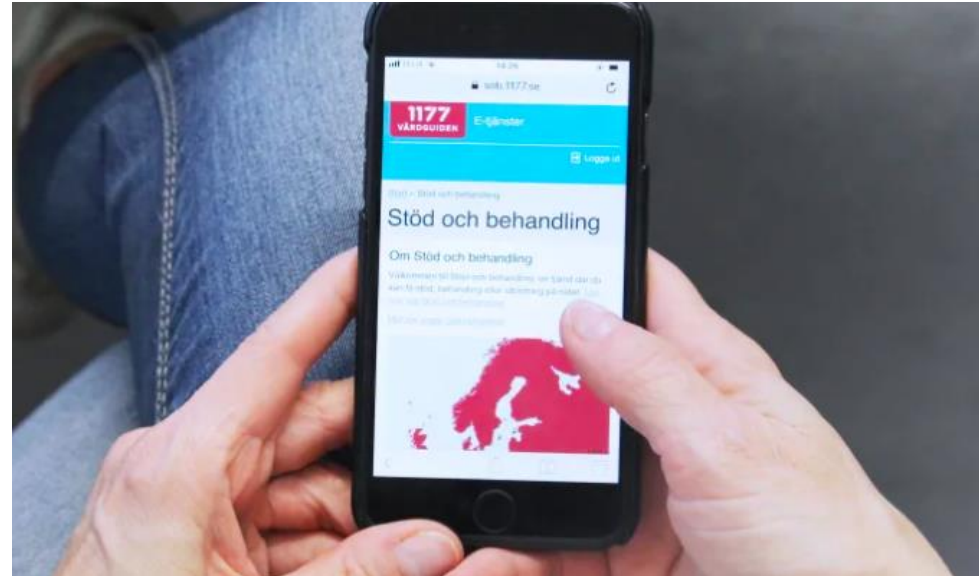
Ökad risk för suicidförsök



Ökad sannolikhet annat missbruk

VEM SÖKER HJÄLP?

- Övervägande män
- Ålder 20-45 år
- "Välfungerande"
- Impulssvårigheter
- Snabba spel...
- Sportintresse
- "Kan spelet"
- Hatar att förlora...
- Erfarenhet att vinna
- Förlorat mer än den vunnit
- Skuldsatt
- Har gjort flera försök att sluta tidigare
- Spelat till sig psykisk ohälsa



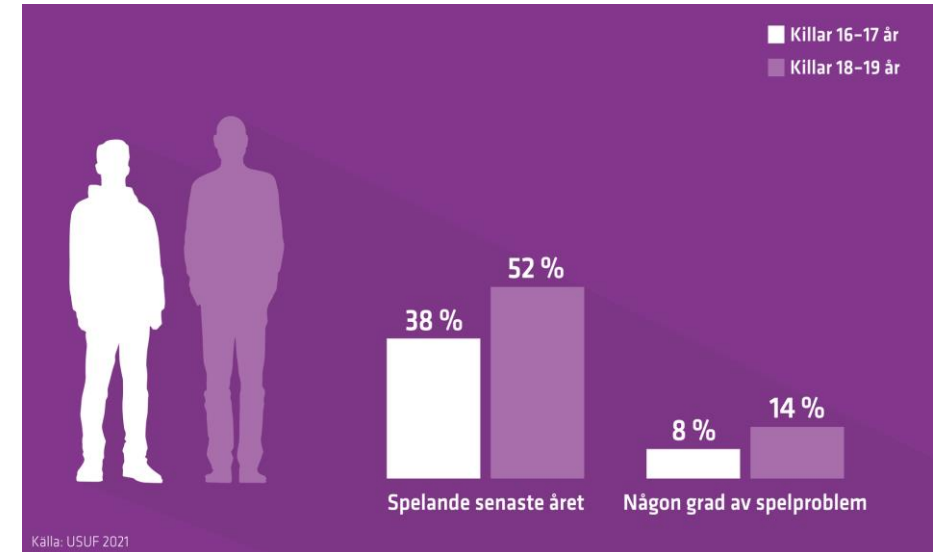
VIDTA ÅTGÄRDER

- Självtest
- www.spelpaus.se
- Berätta för anhöriga
- Spelfilter
- Kontroll och insyn
- Sök hjälp och stöd



SPELANDE HOS UNGA

- **Sverige 2023:** Spelande ökar, pojkar **åk 9** 22% & 33% **2 gym** (12mån). Ökning flickor **2 gym** 4%-12% (2019-2023)
- **Riskspelande:** 2018-2023, 50% ökning pojkar (**åk 2 gym**).
- **Från 18 år:** Faktorer som påverkar & vikten av åldersgräns!
- **Kronoberg:** Något lägre 2021...
- **Spel i spel:** 2018-2021 pojkar **åk 2 gym**, 27-37%. Flickor **åk 8** 5-11%.



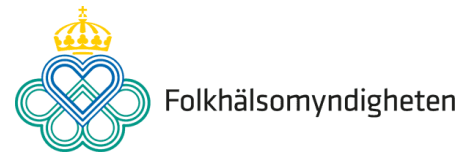
SPELANDE HOS UNGA

- Spel i spel
- E-sport och betting
- Lagidrott och betting
- Att titta när andra spelar



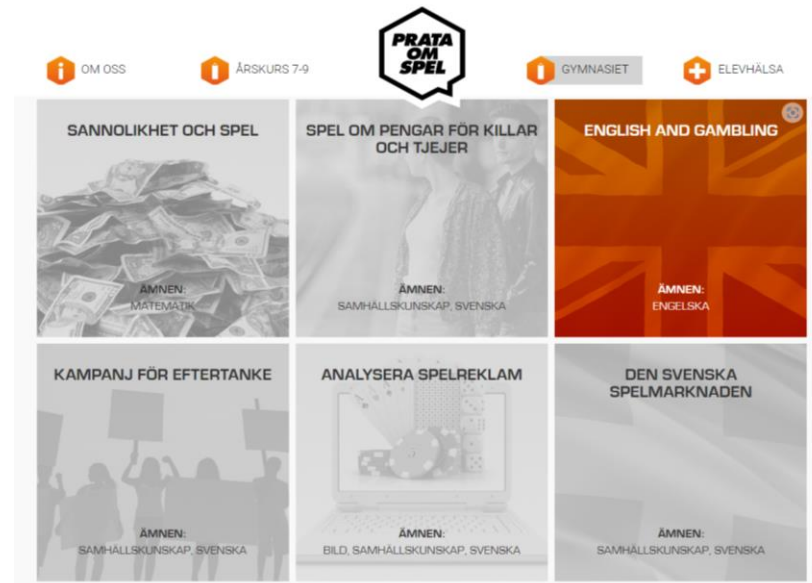
KUNSKAP & PRAKTIK

- [Spel om pengar | Länsstyrelsen Kronoberg \(lansstyrelsen.se\)](https://lansstyrelsen.se/kronoberg/spel-om-pengar)
- [Välkommen till spelinspektionen- Spelinspektionen](https://spelinspektionen.se)
- [Material och stöd för att förebygga spelproblem - spelprevention.se \(folkhalsomyndigheten.se\)](https://spelprevention.se)
- [Prata om spel | Verktyg, övningar och kunskapsbank för arbete med spel om pengar i skolan](https://prataomspel.se)



PRATA OM SPEL

- Sedan 2018 Kunskapskraft & Media (KKM).
- Lektionsplanering årskurs 7-9, Gymnasiet och Elevhälsa.
- [Prata om spel | Verktyg, övningar och kunskapsbank för arbete med spel om pengar i skolan](#)



VAD KAN JAG SOM COACH GÖRA?

- Ökad kunskap och nyfikenhet
- Gå på magkänslan...
- Att göra vid spelproblem?



REFLEKTIONER & FRÅGOR

