

SPEL OM PENGAR

- FRÅN NÖJE TILL BEROENDE

KOMMANDE STUND...

- Vad vi spelar
- Spelproblem
- Vem får problem
- Åtgärder vid spelproblem
- Spel hos unga
- Förebyggande insatser

VAD VI SPELAR...

- Historiskt sett...
- Spelandet i Sverige... (2021: 56%)
- Omsättning 27,3 miljarder (2022)
- Omreglering (2019)
- Lagändring & Spelpaus (2019) (2023: 90 000 st.)
- 352 000 av Sveriges befolkningen har ett problemspelande (ca 45 000)
- 3% spelar varje dag (ökning 2023)
- 4% av spelarna (50% av omsättningen)



VAD SPELAR VI PÅ?



spelberoende
riskabelt spelande
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.”

(1177 Vårdguiden)

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, använder man i denna upplaga begreppet hasardspelsyndrom. Detta för att betona att det handlar om problem i samband med spel om pengar och inte annan spelproblematik som berör exempelvis datorspelade.

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

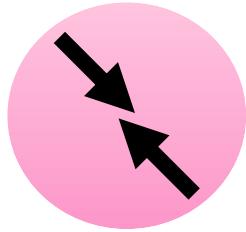
American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th edition. Washington, DC: American Psychiatric Association.

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 tänkade spänningseffekten.
3. **Kontrollförlust.** Har flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med sitt spelade.
4. **Abstinens.** Blir rastlös eller irriterad vid förök att begränsa eller sluta upp med sitt spelade.
5. **Flykt.** Spelar för att slippa tänka på sina problem eller för att söka lättad från nedstämdhet, till exempel hjälplöshetskänslor, skuld, ångest, depression.
6. **Jagar förluster.** Återvänder en annan dag för att vinna tillbaka bortspelande pengar.
7. **Lögner.** Ljuger för anhöriga, terapeuter eller andra personer för att dölja vid den av sitt spelade.
8. **Sociala konsekvenser.** Har äventyrat eller förlorat någon viktig personlig relation, anställning, utbildnings- eller karriärchansen på grund av sitt spelade.
9. **Ekonomiskt beroende.** Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa en ekonomisk krisituation som uppstått på grund av spelandet.

Illustration: www.folkhalsomyndigheten.se. Bild: iStockphoto.com

MOT ANDRA BEROENDEN



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



Det är svårt att upptäcka – varken syns eller luktar.

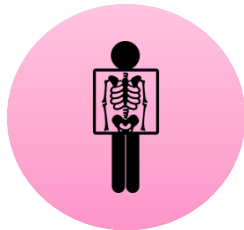


Mer av samma beteende kan framstå som en lösning (Intermittent förstärkning).

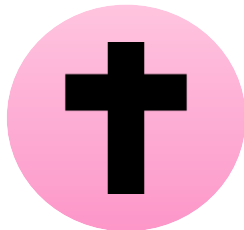
VANLIGA KONSEKVENSER



Ekonomiska problem



Sämre psykisk och fysisk hälsa



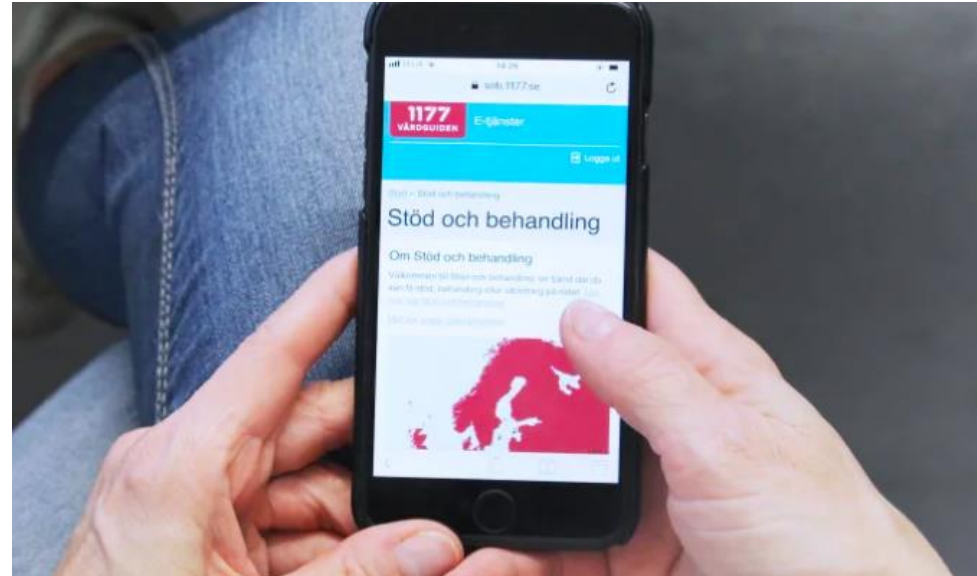
Ökad risk för suicidförsök



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

- Självttest
- Spelpaus.se
- Berätta för anhöriga
- Spelfilter
- Kontroll och insyn
- Sök hjälp och stöd



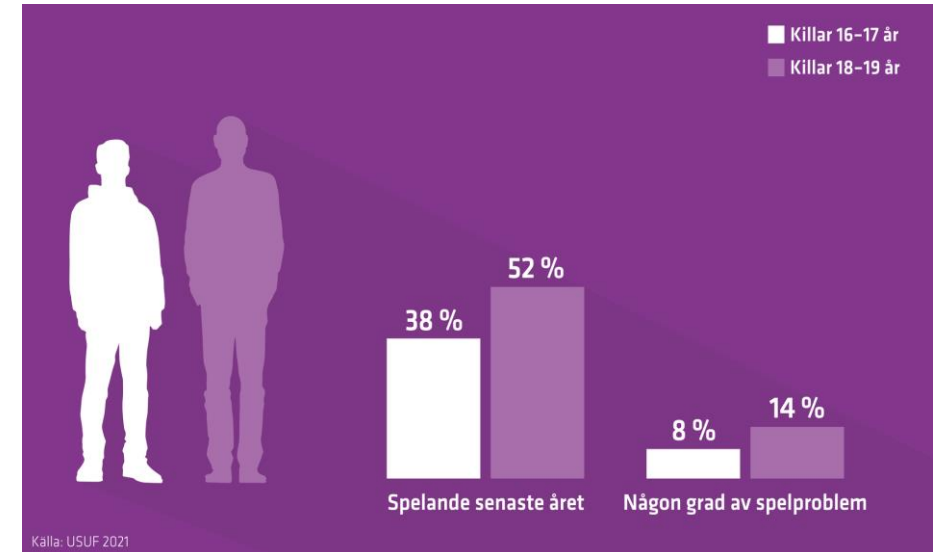
REFLEKTION

- Vad har ni för tankar kring spel om pengar och ungdomar?
- Vad tror ni är viktiga faktorer i det förebyggande arbetet riktat mot ungdomar?



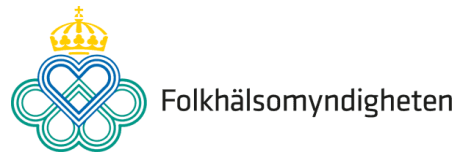
SPELANDE HOS UNGA

- **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%.
- **Trender?**



FÖREBYGGANDE INSATSER

- [Spel om pengar | Länsstyrelsen Kronoberg \(lansstyrelsen.se\)](https://lansstyrelsen.se/kronoberg)
- [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](#)



VAD KAN JAG SOM COACH GÖRA?

- Ökad kunskap och nyfikenhet
- Gå på magkänslan...
- Vad gör jag vid uppkomst av spelproblem?

- Utmaningar
- Möjligheter



REFLEKTIONER & FRÅGOR

