

## Behandling på Game Over

# Klienters självupplevda resultat av behandlingen.

En utvärdering utförd av Mona Pettersson Nacef

*Citat: ”Om man är motiverad och om man verkligen vill sluta spela så har de (Game Over) receptet på hur man lyckas”*

April t.o.m. augusti 2007

### Sammanfattning:

Game Over är ett av de två behandlingshem i Sverige idag som *enbart* inriktar sig på spelberoende. Denna rapport är en utvärdering som skett av klienters självupplevda resultat av den behandling man genomgått. Utvärderingens resultat grundar sig på de svar som avgivits av 19 linköpingsbor vid en intervju. Intervjuerna har utförts av Mona Nacef Pettersson under perioden april till augusti 2007.

### Vad visar utvärderingen för resultat?

Frågorna som har ställts i intervjuerna, har handlat om hur deras liv var innan och efter behandlingen. Framför allt är det följande områden som behandlats: boende, sysselsättning, psykisk hälsa, sociala relationer och kontakt med anhöriga.

	Före behandling	Efter behandling
Eget boende utan ekonomiskt bistånd	58 %	84,5 %
Arbete/tillsvidare anställd	42 %	52,5 %
Timanställd/projektanställd	10,5 %	10,5 %
God psykisk hälsa	10 %	100 %
God kontakt med anhöriga och vänner	47 %	89,5 %

## Hur ser man på spelandet idag?

Samtliga som har deltagit i utvärderingen, har genomgått sin primärbehandling och sedan slutfört sin eftervård under ett års tid. Svaren avspeglar alltså situationen då det gått mellan ett och drygt tre år sedan man var på Game Over.

Helt spelfria	68,5 %
Spelar – men i betydligt mindre omfattning och inte på sitt problemspel	21 %
Spelar	10,5 %
Totalt	100 %

## Ekonomi och klienternas egna mående

För att belysa dessa två viktiga områden som påverkar behandlingsresultatet, har vi bett två personer medverka i vår utvärdering. De har varit en del i behandlingen sedan starten 2002 och har således mött över 100 spelare i behandlingssituationen. De två är

Karin Lee ekonomisk rådgivare i Linköpings Kommun

Monica Lejman Dahlström överläkare på Beroendekliniken, Linköpings US

### Karin Lee

Som rådgivare vid Skuldrådgivningen i Linköpings kommun har jag sedan 2002 haft regelbundna kontakter med behandlingshemmet för spelberoende, Game Over.

Information har lämnats till i stort sett alla nystartade grupper, vilket inneburit ett besök på behandlingshemmet minst en gång varannan månad. Eftersom behovet av både allmän information om frågor kring skuldsättning och olika avbetalningsmöjligheter och individuell rådgivning är mycket stort, har varje pass tagit ett par timmar och ofta följts upp med individuella kontakter via telefon, besök på skuldrådgivningens kontor eller ytterligare besök på behandlingshemmet.

Med ytterst få undantag, så är de spelberoende skuldsatta och befinner sig ofta i en prekär ekonomisk situation. Storleken och arten av skulder varierar mycket. Det kan röra sig om några tusentals kronor till miljonbelopp. Skulderna kan vara såväl banklån, kontokortskrediter och snabblån till finansbolag som hyresskulder, el-skulder och andra löpande räkningar. Ofta är det också lån till anhöriga och vänner och ”lån” till sina barn, vars spar- och fondkonton man tömt. Det förekommer också olika former av böter och skadestånd.

Eftersom skuldsättningen nästan alltid är färsk och den spelberoendes sociala situation vad gäller bostad, arbete, familj o.s.v. ofta är osäker, så är det inte så ofta som det är möjligt att omedelbart ansöka om skuldsanering eller andra betalningsuppställningar. Den hjälp som efterfrågas kan förutom akuta insatser, vara dels en kartläggning över vilka skulder man har, dels en ordentlig genomgång hur man ska hantera sin skuldsituation och olika aspekter kring det och många frågor rör skuldsanering, ackordsuppställningar och andra alternativa betalningsuppställningar som gör att man så småningom slutligen kan bli helt skuldfri.

Eftersom Game Over har hela landet som upptagningsområde, så informeras även om att varje kommun har en skyldighet att erbjuda budget- och skuldrådgivning, dit de kan vända sig när de återvänder från behandlingen. Att få hjälp och råd beträffande sin ekonomi och sina skulder är en mycket viktig del av rehabiliteringen enligt min bedömning.

*Karin Lee*

### **Intervju med Monica Lejman Dahlström:**

*Hur skulle Du beskriva måendet hos de klienter som Du har träffat på Game Over?*

Jag tycker inte att jag under de här fem åren har träffat så många klienter med comorbiditet, alltså med någon annan diagnos - varken somatisk eller psykisk. Det kan ibland nästan kännas som om de har blivit lite överrumplade av att de har utvecklat det här beroendet.

Det har väl hänt att det har funnits någon med en lättare personlighetsstörning men på det hela taget så tycker jag, att många har varit psykiskt och somatiskt friska. Det har funnits några med annat beroende också men det är inte så uttalat. I de fallen har det handlat om alkohol och tabletter, men de är inte många. Narkotika har inte alls kommit fram så mycket. Det hade jag nästan väntat mig, för dom spelar ju ofta Jack Vegas i en miljö, där det skulle vara tänkbart. Jag tycker på det hela taget att jag har träffat väldigt målinriktade människor som har insett sina problem och det tycker jag har varit positivt. För det är väl det som kan vara svårigheten med alkoholberoende människor och andra, att de inte vill inse problemet.

*Är det lättare för den här kategorin beroendemänniskor att inse sitt problem, menar Du?*

Det är svårt att säga. De som kommer till er har ju ändå fått påpekat för sig att de behöver hjälp. Jag har inte träffat så många som har förnekat, att de faktiskt har problem och bagatelliserat det hela. Det kanske ni vet bättre som har suttit

med i grupperna. Det jag har stött på är några, som har druckit för mycket alkohol.

*Har de haft några andra psykosomatiska problem, som man kunnat härleda till spelandet?*

Nej, men de flesta har levt i en ganska tuff social tillvaro innan och känner säkert av spänningar i kroppen, som det har fört med sig. En del har ju väldigt stora sociala konsekvenser av sitt spelande och en del har väl bromsat lite tidigare, innan det har blivit alltför katastrofalt. Det är väl det jag har märkt genomgående, att det har varit genomgripande sociala och ekonomiska konsekvenser av spelet. Det har ju naturligtvis i sin tur lett till stress. Sedan har det ju varit förhållandevis många kvinnor som kommit till er. På andra behandlingshem ser man ju inte så många kvinnor.

*Skiljer det sig på något sätt tycker Du, mellan kvinnor och män?*

Kvinnorna har ju också varit insiktsfulla. Men vi hade en dam från Stockholm, som inte precis var insiktsfull. Typiskt kvinnor. Jag har ju jobbat med olika former av beroenden i snart 18 år och än idag har jag jättesvårt att komma igenom förnekandet hos kvinnor, som dricker för mycket. För det är så förenat med skam- och skuld känslor. Det kanske är lite mindre skamligt att spela för mycket. Det här med bingo och lotto är ju lite mer etablerat i samhället. Så jag tror inte att det är samma skuld och skam för om du spelar, som om du dricker för mycket.

Överlag kan jag nog säga att kvinnorna har varit lite mer skärrade över sin situation och tyckt att det varit lite jobbigare, att den här situationen har uppstått. Det har väl med skuld och skam att göra, tror jag. Men det är nog inte bara specifikt för beroende utan det är väl ett kvinnligt drag.

*Har klienterna berättat om självmordstankar eller självmordsförsök?*

Tankar tror jag att många har haft. Hur det är med själva försöken är svårt att säga. Men många av mina patienter mår väldigt dåligt under abstinensen och då sker också försöken att ta sitt liv. Och jag kan ju tänka mig att om man har kört hela ekonomin, släkten och arbetet i botten så får man självmordstankar.

*Vad kan man säga om vårt resultat som visar på 68 % spelfrihet hos de klienter som intervjuats?*

Det är jättebra statistik.

*Det som är mest tydligt i undersökningen är hur man upplever att den psykiska hälsan har förbättrats.*

Det är klart att det ligger en vinst i att människor mår bättre. Stress och dåligt psykiskt mående leder ju ofta till sjukfrånvaro, sämre prestationer, mindre kreativitet och det tar ner och sliter på personerna. Det är en himla skillnad att hoppa ur sängen och skrika jabbadabbado och sen gå i väg och jobba jämfört med att ta sig ur sängen med ett stort stön. Och det smittar ju av sig på omgivningen också.

### *Hur ser Du på spelandets utveckling?*

Jag ser med fasa på det. Det blir ju bara mer och mer. Och jag tycker faktiskt att det är fel med reklamen. Du får ju inte göra reklam för sprit och cigaretter i TV men spelet har ju fått fullständigt fritt spelrum. Jag tycker att det är en förskräcklig dubbelmoral.

Jag kommer ihåg den första killen som kom från Skänningeanstalten. Han sa att det var jättesvårt att inte spela för det fanns ju spel överallt även därinne. Vart han än vände sig så fanns det spelmöjligheter. Så Svenska spel har verkligen fått breda ut sig.

Jag tycker att när nu staten plockar in så mycket pengar på spel, så borde man satsa mycket mer på rehabilitering. Det tycker jag för att det är så många som råkar illa ut och det mest skrämmande är att det är så unga människor. Ni har ju haft många unga (63 % är under 35 år) och där tror jag att det är Jack Vegas maskinerna och internetpoker som spelar en stor roll.

Jag tror också att det beror på samhällssystemet om man nu får lägga politiska värderingar på det här. Det är ju faktiskt så, att i det här landet så kan du inte bli förmögen på arbete.

Oavsett hur välutbildad du är eller hur mycket du än jobbar, så kan du inte bli rik. Är du då lågutbildad och inte presterar fullt ut, så lever du ju knapert jämt. Då blir det enda hoppet att spela. Det ger vind i seglen för Svenska spel. Man ser ju varje dag i TV hur någon står och skrapar fram en vinst på en trisslott. Det var som Stuffa sa: ”du har större chans att bli ihjälkörd på väg för att handla en trisslott än att få stå i TV och skrapa fram en stor vinst.” Jag kan tänka mig att han har rätt rent statistiskt.

### *Hur skulle du till sist sammanfatta din syn på spelandet efter dina möten med klienterna på Game Over?*

Innan jag började arbeta med er på Game Over, så hade jag ingen som helst aning eller tanke på vilken fara det här med spelandet egentligen utgjorde. Och jag såg inte heller den massiva reklam som finns runt om i samhället. Men den är jag oerhört medveten om idag och väldigt negativ till!

### **Spelandet i Sverige:**

Spelandet har ökat kraftigt i Sverige. Omsättningen är idag nästan 50 miljarder kronor per år. Den reglerade spelmarknaden står för ca 36,5 miljarder,

internationella spel på nätet för ca 10 miljarder och illegalt spel uppgår till ca 3 miljarder

Människor som arbetar med bl.a. behandling av spelberoende uppskattar att ca 250 000 till 300 000 personer i Sverige i dagsläget har problem med sitt spelande. Enligt den nationella folkhälsoenkäten som genomfördes på uppdrag av Folkhälsoinstitutet 2006 var det 315 000 till 351 000 människor mellan år 2004 och 2006 som uppgav att de hade riskabla spelvanor. I en undersökning gjord 1997 var motsvarande siffror ca 95 000 till 160 000 personer.

Folkhälsoinstitutet påpekar svårigheterna med att år 2006 jämföra de gamla forskningsresultaten med de nya p.g.a. att olika mätmetoder använts i de båda undersökningarna. Rönnberg kom fram till att hela 95 % av den svenska befolkningen mellan 15 och 74 år någon gång satsat pengar på spel

Spelmarknaden i Sverige genomgår en teknisk intensifiering och tiden mellan spel och resultat blir allt kortare. Trots att det är just spel med kort tid mellan insats och eventuell vinst, som är de mest riskfyllda ur beroendesynpunkt. Ett av det vanligaste exemplet på den typen av spel är Jack Vegas maskinen, som så många fastnar för.

Pokerspel på nätet har intagit en unik ställning på spelmarknaden och det finns inget som tyder på att det skulle minska i popularitet inom den närmaste tiden. Även antalet samtal till stödlinjen som handlar om pokerspel på nätet har ökat markant. År 2004 var det 3,4 % av spelarna som ringde till stödlinjen vars problemspel var internetpoker. Två år senare var den siffra istället 29,5 %, och som personalen vid stödlinjen själva uttrycker det, så har pokerspelandet ökat ”explosionsartat”

Staten och lagstiftningen säger att spelbolagen måste ta sitt samhällsansvar för att få bedriva den här sortens spelformer. Svenska Spel har därför satt en maxgräns som säger att varje enskild person högst får satsa två basbelopp per dygn, d.v.s. ca 80 000 SEK.

Folkhälsoinstitutet har konstaterat att det saknas kunskap om spelberoende i många avseenden och att vi behöver satsa mer resurser både på kunskap och på vård för att kunna hjälpa de drabbade. Då den senaste *vetenskapliga* undersökningen om spelvanor och spelmissbruk gjordes för tio år sedan, så väntas under 2008 en ny undersökning

### **Behandlingshemmet Game Over i Linköping**

Tanken på att det i landet behövdes fler behandlingsplatser för spelberoende väcktes av personer engagerade inom Kamratföreningarna för spelberoende i Linköping och Norrköping. Där anordnades s.k. självhjälpsgrupper för spelare och deras anhöriga och utifrån de samtalen väcktes insikten om ett ökande behov av stöd till dem som tappat kontrollen över sitt spelande om pengar.

År 2002 startades behandlingshemmet Game Over med Stadsmissionen i Linköping som huvudman. Game Over drevs sedan som en fristående enhet

inom samma organisation i 2,5 år. Under den tiden byggdes en väl fungerande verksamhet upp och ett 40-tal klienter från hela landet genomgick behandling.

I maj 2004 beslutade Styrelsen för Stadsmissionen att man inte längre kunde kvarstå som huvudman för verksamheten. I stället gav man sitt fulla stöd till personalgruppen som beslutade sig för att driva behandlingshemmet vidare som ett aktiebolag.

Revia i Östergötland AB bildades och står sedan den 1 oktober 2004 som huvudman för behandlingshemmet Game Over.

Tillstånd och redan ingångna avtal togs över och verksamheten fortsatte utan avbrott enligt samma behandlingsplan, i samma lokaler och med samma personal som tidigare.

Under de 5 år som gått sedan invigningen har ett 100-tal klienter varit inskrivna för behandling på Game Over.

### **Game Overs behandlingsplan utgår från kognitiv beteendeterapi**

På behandlingshemmet Game Over används kognitiv beteendeterapi som primär behandlingsmetod. Kognitiv beteendeterapi är en terapiform som syftar till att kartlägga och förändra tankar och beteenden som vidmakthåller ett probleberoende samt att förändra de handlingar och beteenden som leder till negativa tankar och känslor. En central tanke i behandlingsmetoden är att tankar, känslor och handlingar är nära förbundna och påverkar varandra. Förändras en av dessa förändras även de andra. Genom att öva andra sätt att tänka och att handla skapas andra känslor och beteenden. Behandling med kognitiv beteendeterapi fokuserar på dagens situation, det vill säga livet här och nu, och innebär att behandlare och klient tillsammans konkret tar itu med problemet i små hanterbara steg.

Behandlingen är oftast av en strukturerad form där både målen med behandlingen samt insatserna är tydliga för klienten. Enligt den kognitiva beteendemodellen arbetar man utifrån att tillsammans med klienten identifiera risksituationer som stimulerar till spel samt att öka klientens färdigheter och tron på sig själv att kunna hantera dessa situationer.

På Game Over utgår man ifrån en behandlingsplan som härstammar från Ringgårdens behandlingshem i Danmark. Kognitiv beteendeterapi bedrivs där utifrån tre faser:

1. Kartläggning av problemet (insikt och beaktelse av motivet).
2. Personliga strategier och ökad självkontroll i förhållande till spel samt.
3. Uppbyggnad av realistiska och sociala handlingsplaner.

I en utvärderingsrapport utförd på Ringgårdens behandlingshem framkommer det att kognitiv beteendeterapi som behandlingsmetod hjälper många individer att hålla sig spelfria samt att få ett bättre mående såväl psykiskt som fysiskt. Resultatet visar också att depression, tvångstankar, ångest, sårbarhet och fientlighet har sjunkit rejält hos klienterna i rapporten i jämförelse med innan behandlingen. Det har också skett en kraftig

minskning av dessa klienters tankar kring självmord. I utredningsrapporten framkommer att 28 % av klienterna hade, efter behandlingens slut, full kontroll över sitt spelande, 33 % hade väsentlig kontroll över sina spelproblem med en enstaka period då de spelade kortvarigt, 20 % upplevde att de delvis återföll i spelande men att de hade mer kontroll än före behandlingen, 10 % föll totalt tillbaka till tidigare spelarmönster och 6 % hoppade av innan behandlingens slut. Resultatet av rapporten visar även att kognitiv beteendeterapi har lett till en större livskvalitet, ett mer stabiliserat liv, en bättre kontroll, en bättre ekonomisk situation, mindre kriminalitet, mindre utstötthet samt mindre risk för självmord för dessa individer än innan behandlingsperioden

### **Syftet med undersökningen:**

Vårt syfte med denna undersökning är att ta reda på hur tidigare klienter uppfattar sin egen livssituation idag jämfört med tidigare, d.v.s. innan behandlingen på Game Over. De centrala frågeställningarna handlar om boende, sysselsättning, psykisk hälsa, sociala relationer och spelande efter avslutad behandling.

### **Urval och bortfall:**

Vi har valt att begränsa oss till de personer från Linköpings kommun, som var inskrivna för behandling mellan 2004 och 2006. I det urvalet fick vi fram 24 st informanter och 19 stycken intervjuer är genomförda. Vårt bortfall på fem personer utgör knappt 20 %, vilket vi betraktar som lågt. När verksamheten övergick från Stadsmissionen till privat regi år 2004 (Revia i Östergötland AB), omhändertogs alla klientuppgifter av den tidigare huvudmannen, som förstörde dem. Därför är det två personer som vi inte kunnat kontakta eftersom vi inte haft tillgång till person- och adressuppgifter. Ytterligare två personer har själva avböjt att vara med i utvärderingen och en person genomgår behandling för ett annat missbruk, varför vi ansåg att det för tillfället inte var lämpligt att intervju den personen.

Bland de intervjuade finns fyra personer som genomgått först en primärbehandling och sedan vid ett senare tillfälle under perioden 2004- 2006 återkommit för en återfallsbehandling.

I deras fall har vi jämfört perioden innan första behandlingen och efter andra behandlingsperioden. En av dessa personer skiljer sig från de andra i den här gruppen. Vederbörande hade sin första behandling och eftervård på Game Over, men den andra behandlingen genomfördes på Kolmårdens behandlingshem. Den förutbestämda frågan formulerades därför om och frågan som mannen fick löd:  
– Tror du att behandlingen på Game Over över huvud taget har påverkat dig och i så fall hur?



”Jag var nog inte villig fullt ut när jag kom till GO, men jag ville inte spela mer... Jag stretade ju faktiskt emot i fyra månader... Även om jag inte tog åt mig den här behandlingen och blev spelfri, så var det ett ärligt försök. Sen måste jag ju säga att behandlingen här (Game Over) låg ju till grund för behandlingen där.(Kolmården) och jag visste ju att det fanns hjälp att få även om jag inte tog till mig det just då. Jag använder fortfarande verktyg som jag fick med mig härifrån t.ex. ”Stopp och tänk är det här smart?” Jag stannar upp och tänker, det där var inte bra och tar tag i mig själv och ser till att jag inte hamnar på fel ställe”.

### **Metod:**

Intervjuerna är genomförda dels på plats på Game Over och dels per telefon. I så stor utsträckning som möjligt har vi försökt att boka in mötena på Game Over p.g.a. att vi då haft möjlighet att banda intervjuerna. Telefonintervjuerna har inte bandats men följts av att genast efter avslutad intervju skriva ut dem med hjälp av stödanteckningar. Alla intervjuerna är gjorda ett till tre år efter avslutad behandling. Alla som deltar i utvärderingen har avslutat sitt eftervårdsår.

### **Ålder på dem som har intervjuats:**

Åldersgrupp	Antal	%
19 – 25 år	6	31,25
26 – 35 år	6	31,25
36 – 45 år	4	21
46 – 55 år	1	5
56 – 65 år	2	10,5
Totalt	19	100

Totalt blev det alltså 19 personer som intervjuades av 24 möjliga.

Tolv av dem intervjuades vid avtalat möte och de resterande sju per telefon.

Gruppen innehåller två kvinnor d.v.s. drygt 8 % av de nitton intervjuade. Denna procentsiffra kan sägas vara något missvisande då man enligt gamla studier uppskattat att ca 20 % av de personer som fick vård för spelmissbruk i Sverige för tio år sedan då studien gjordes, är kvinnor. Det kommer dock göras en ny studie under 2008 då procenttalet för spelmissbruk i allmänhet antas stiga, och man förväntar sig även en andelsökning bland kvinnorna.

Vidare kan vi se att åldersgrupperna 19-25 och 26-35 år är de två grupper som tillsammans står för ca 63,5 % av de nitton intervjuade med 31,25 % i vardera

åldersintervall. Resterande 36,5 % är ojämnt fördelade på de tre följande åldergrupperna. Ungefär 21 % ligger i åldersintervallet 36-45år, ca 5 % i 46-55år och ca 10,5 % i 56-65år.

Det har tidigare konstaterats att ungdomar har drabbats hårdare av spelproblem än äldre personer. Man har kunnat visa att det är vanligare att ha riskabla spelvanor bland yngre män än bland äldre män. En tänkbar anledning till att de yngre personerna både i den nämnda men även i vår undersökning är överrepresenterade kan vara att de yngre personerna inte varit socialt etablerade och haft samma ekonomiska ställning som de äldre. De har därför snabbare varit i behov av hjälp. En annan tänkbar anledning kan vara att man vid beslut om behandling prioriterat de yngre personerna av just det skälet att de är ungdomar. ”Pokervågen” som dragit över Sveriges ungdomar de senaste åren har säkert också gjort sitt. Marknadsföringen och tillgängligheten av spel via Internet är ytterligare faktorer som kan beaktas.

Bland kvinnorna rådde det däremot ett omvänt förhållande där de äldre stod för de riskabla spelvanorna. Även detta resultat stämmer väl överens med vårt.

### **Livssituationen innan Game Over:**

Den här frågan är svår att kategorisera och därför belyses den med hjälp av citat från informanterna själva. Det som de dock har gemensamt är att ingen av dem beskriver sin livssituation innan behandlingen som ”positiv”. Femton av informanterna talar om sin livssituation före Game Over som ”negativ”, medan de resterande fyra talar i mer ”neutrala” termer. Frågan som ställdes löd: Hur såg din livssituation ut innan du kom till Game Over?

### **Exempel på ”neutral” livssituation:**

”Jag var arbetslös och pluggade till lärare. Jag bodde själv i Linköping... jag mådde nog både bra och dåligt... det var bra när jag träffade barnen”.

”Det var upp och ner kan man säga... Det har varit mycket upp och ner men inte bara beroende på spelet”

### **Exempel på ”negativ” livssituation:**

”... Så höll det på ett tag men sen tog det stopp och då försökte jag smälla i mig en massa tabletter. Men XXX har ett sånt där extra sinne så han hittade mig och jag vaknade upp på dan efter. Vi fortsatte ett tag till efter det... men sen tog det stopp igen och då hade jag vräkningshot på mig för hyror var inte så intressant när man kunde spela. Sen blev jag vräkt men jag hade världens goaste socialassistent. Först så fixade hon så jag bodde på ett ställe ett par nätter bara och sen fixade hon mig en lägenhet. Det var kontakten med henne som gjorde att jag hamnade här på GO”.

*”Piss! Det var jobbigt. Jag sov inte mycket, kanske en timme... sen gick jag upp och spelade kanske i åtta timmar. Jag käkade aldrig nästan. Ångest och depressioner... pengarna bara försvann, så det var jobbigt.”*

*”Miserabel! Nä alltså, man går omkring och gör ingenting.”*

*”Jag hade lånat pengar av fel personer. De hotade med att de skulle skada mina barn. De hade kort på dem och sa att om du inte betalar så... Då började jag åka till Tyskland och köpa sprit för att sälja här hemma så att jag kunde betala av skulden.”*

*”Jag hade inga framtidsutsikter, inga vänner kvar för dem var jag skyldig pengar. Jag hade dragit på mig massor av skulder och vännerna som jag var skyldig ville mig inte väl om jag säger så... Jag levde på socialbidrag”.*

### **Boendesituationen innan behandling:**

	Antal	%
Boende hos anhöriga	3	16
Eget boende	11	58
Boende med bistånd	4*	21
Övrigt	1	5
Totalt	19	100

*\*I kategorin boende med bistånd ingår endast de personer som hade ekonomiskt bidrag från socialförvaltningen till eget boende. Personer med lön, sjukersättning, A-kassa, bostadsbidrag mm. ingår i gruppen med eget boende.*

De flesta hade eget boende som de själva bekostade och de 11 personerna utgör 58 % av de intervjuade. 4 personer hade boende med ekonomiskt bistånd från Socialförvaltningen och de stod för 21 %. Boende hos föräldrar eller andra anhöriga utgör 16 %.

Majoriteten av de 11 personerna med eget boende hade dock hyresskulder. De flesta av dem uppger att de ändå fått bo kvar men att det försvårat deras möjligheter till att skaffa nytt boende när de velat starta ett ”nytt spelfritt liv” och komma ifrån alla de invanda mönstren som spelet orsakat.

I kategorin övrigt ingår en person, som uppgivit att han flyttat väldigt mycket på grund av skulder. Mannen i fråga skiljde ut sig från de övriga på så sätt att han beskriver flyttandet som ett sätt att slippa betala hyran. Personen har haft 28 olika adresser under tretton år.

” Lägenheter bytte man ju väldigt ofta på grund av att man kan ju bo tre, sex, sju, åtta månader i varje lägenhet innan hyrorna kommer ifatt... Ja alltså jag hade en fem, sex, sju flyttkartonger som jag packade upp mellan varje gång. Nu när jag har slagit mig till ro, jag har fått tag på en tjej, vi är sambo idag, då har jag packat upp, jag hade kanske, vad kan det ha varit? Femton, sexton banankartonger som jag aldrig har packat upp sen jag flyttade hemifrån... En flytt kunde jag ju organisera på en dag”.

### **Boendesituation efter behandling:**

	Antal	%
Boende hos anhöriga	1	5
Eget boende	16	84,5
Boende med bistånd	2	10,5
Övrigt	0	0
Totalt	19	100

Resultatet visar på en klar förbättring av boendesituationen efter behandling. Gruppen med eget boende har ökat från 11 till 16 personer eller från 58- 84,5 % och endast 2 personer eller 10,5 % har fortfarande ekonomiskt bistånd från socialförvaltningen.

### **Sysselsättning innan behandling:**

	Antal	%
Fast anställning	8	42
Projekt/timanställning	2	10,5
Sjukbidrag/sjukpension	2	10,5
Studier	4	21
Arbetslös	3	16
Totalt	19	100

Den vanligast förekommande sysselsättningen var fast arbete som utgjorde 42 %. Ytterligare 10,5 % hade andra former av anställningar. Det totala procenttalet yrkesverksamma personer var således 52,5 %. Efter yrkesverksam i ordningen kom studerande som utgjorde 21 %. Arbetslösheten var 16 % och sjukbidrag/sjukpension utgjorde 10,5 %.

I fråga om studierna kan man ur svaren utläsa att dessa inte lyckades speciellt bra. Två av dem som studerade uttrycker det så här:

*”Nä, jag märkte ju på (paus) min utbildning fick ju stryk. Jag var ju inte närvarande där. Det var min kropp som var där, mitt mentala planerade spel. Utbildningen är ju ganska avancerad... Det var ungefär som när du läser en bok och upptäcker att du inte vet vad som har hänt de senaste tjugo sidorna och då är det ju bara att lägga ifrån sig boken för du är ju inte med. Så var jag!”*

*”Skolan gick dåligt, jag var ju nästan aldrig där.”*

Det var även många av de yrkesverksamma som uppgav en liknande bild med försämrad arbetsinsats. I några fall beskrivs även en försämrad relation till arbetsgivaren på grund av spelandet.

### **Sysselsättning efter behandling:**

	Antal	%
Fast anställning	10	52,5
Projekt/timanställning	2	10,5
Sjukbidrag/sjukpension	2	10,5
Studier	2	10,5
Arbetslös	3	16
Totalt	19	100

Det totala antalet yrkesverksamma har ökat med 10,5 procentenheter från 52,5 % till 63 %. Sjukbidrag/sjukpensionär och arbetslösa ligger fortfarande kvar på samma nivå. Studerandet däremot har minskat med 10,5 %. Detta betyder dock inte att de två personer som tidigare studerade numer ingår i de yrkesverksamma kategorierna, utan det har flyttats om rejält i kategorierna bland informanterna. Den enda gruppen som ser exakt likadan ut idag som tidigare är sjukbidrag/sjukpensionär.

Så här ser en av de arbetslösa informanterna på framtiden:

*”Jag håller på och letar en praktikplats. Ska på tisdag till ett... eh, jag kommer inte ihåg vad de hette jag har lappen hemma. Det är i alla fall ett företag som renoverar gamla fönster, sätter dit glas då. Men det är gamla fönster alltså, det är gamla bågar... och ingen fuskpröjs utan det är en riktig spröjs... (skratt)”*

Medan en annan av de arbetslösa uttrycker sig så här:

*”... Jag har förlorat förtroendet hos alla som känner mig i stan. Vem ska ge mig ett jobb? Alla vet att jag är en spelmissbrukare... Ja, men vi har inte mycket val. Mitt efternamn XXX, va fan, förstår du?”*

*Diskriminering finns. Dom säger att det finns ingen diskriminering, det är olagligt... men det är lagligt ändå. Jag har gått på Universitet. Jag pallar inte mera alltså.”*

Det råder alltså stora skillnader i hur de arbetslösa ser på framtiden vad beträffar möjligheten att få ett nytt arbete.

### **Psykisk hälsa innan behandling:**

Gemensamt för alla respondenterna är att ingen av dem uppger att de haft en god psykisk hälsa under tiden innan Game Over. Därför finns det heller inget sådant alternativ i tabellen nedan. I gruppen Psykisk ohälsa med medicinsk kontakt ingår personer som själva sökt vård av något slag innan de tagits in på behandling. Det handlade i regel om kontakt med terapeut/psykolog eller att de fått medicin för depression, sömnsvårigheter eller liknande.

	Antal	%
Psykisk ohälsa med suicidaltankar/försök	3	16
Psykisk ohälsa <i>med</i> medicinsk kontakt	5	26
Psykisk ohälsa <i>utan</i> medicinsk kontakt	11	58
Totalt	19	100

Alla intervjupersoner svarade ja på frågan om de känt oro, ångest, depression eller liknande. Men även symptom som ont i magen, illamående, sömnsvårigheter m.fl. var symptom som nästan alla svarade jakande på. Kort sagt kan man säga att alla hade någon form av svårighet med den psykiska hälsan och några även med den fysiska hälsan i varierande grad.

*”Jag kunde inte ta det lugnt. Jag var stressad jämt och kunde inte sitta ner. Jag skakade i hela kroppen. Jag kunde inte äta och så hade jag ont i magen. Jag var rädd för jag var hotad... Ett tag var jag inskriven hos psykvården i Linköping och jag fick medicin”*

*”Ja, mycket men det gick i vågor. När jag hade betalat allt jag skulle just den månaden så kändes det ganska bra. Men så satte man sig och spelade bort tre tusen och hade inte nåt att leva på. Sedan var man ju tvungen att ringa banken och det var då man mådde dåligt. Jag visste ju att jag var själv om att veta om det och man kunde liksom inte få ut aggressionerna eller prata med någon, så man höll det inom sig”*

*”Jag mådde fruktansvärt dåligt. Jag visste ju att det här var så fruktansvärt fel alltså, jag visste ju vad jag gjorde för nåt. Mina vänner, min familj, min dotter och mig själv. Om man har levt länge med sina gränser och sen klampat över*

*dom hela tiden, det är en sorg i sig. Man känner sig mer och mer värdelös för varje gång. Där hemma fanns det inte en enda spegel för jag hade slagit sönder varenda en. Jag kunde inte se mig själv i ögonen”.*

*”Jag låg i min lägenhet och skakade i tio veckor och det var en evighet för mig. Jag kunde knappt sova. Det var en kamp att komma ut genom dörren. När man ligger på hallmattan och kissar ner sig för att man inte kommer ut, man tar i så hårt så att man, man går inte i land med det bara. Jag kan inte förklara hur tufft man kämpar då men det är överlevnad det handlar om. Kroppen håller på att smälla av och det är tufft... Ska jag behöva gå till socialen och anmäla mig för missbruk? Nyttigt i efterhand men stentufft då.”*

### **Psykisk hälsa efter behandling:**

	Antal	%
Psykisk ohälsa med suicidaltankar/försök	0	0
Psykisk ohälsa <i>med</i> medicinsk kontakt	1	5
Psykisk ohälsa <i>utan</i> medicinsk kontakt	1	5
Upplever förbättrad psykisk hälsa	17	90
Totalt	19	100

Efter behandlingen ser det helt annorlunda ut. Ingen har längre suicidaltankar och det är endast 2 personer som har oförändrad dålig psykisk hälsa. Hela 17 personer eller 90 % uppger en förbättring av den psykiska hälsan och välmåendet i skiftande grad. Här följer några citat för att klargöra förbättringen.

*”Jag tycker att jag mår bättre nu och är mer avslappnad”*

*”Jag var en människa som hade ticks i ögonen. Jag fick psoriasis bara hux flux, en mage som inte funkade alls, svårt att sova, taskig hy. Allt det har förändrats på ungefär ett år... Jag mår mycket bättre idag. Det går inte att jämföra”*

*”Jag mår mycket bättre. Det är sällan jag är orolig eller så. Ibland kan jag tycka att reklamen på TV: n är jobbig (respondenten syftar på spelreklam) men då tänker jag att det är inget för mig”*

*” Jag mår bra idag (skratt). Det är från svart till vitt. Det går inte att jämföra. Pengar har jag och jag spelar inte. Jag kan gå och handla vad jag vill. Det finns mat hemma, bara det!”*

### Sociala relationer innan behandling:

I det här avsnittet i intervjun ställs frågor om kontakten och de känslomässiga banden till det sociala nätverket d.v.s. familj, vänner och bekanta. Vi har valt att utesluta spelkompisar som kunnat påverka deras spelande i *än* mer negativ riktning ur begreppet socialt nätverk, eftersom vi ser kontakten med det sociala nätverket som en positiv indikator. Detta har även klargjorts genom följdfrågor under intervjuerna.

	Antal	%
Hyfsad eller god kontakt med socialt nätverk	9	47
Dålig eller ingen kontakt med socialt nätverk	10	53
Totalt	19	100

Det är jämn fördelning i de båda grupperna, 47 % med god eller hyfsad kontakt med familj, vänner och bekanta, gentemot 53 % som säger motsatsen.

Ett av de mönster man kan utläsa ur materialet är att anledningen till den dåliga kontakten med det sociala nätverket ofta varit tidsbrist. Bristen på tid berodde i sin tur på saker som att ordna fram pengar att spela för, att tänka kring spel och givetvis att spela. Även rädsla för att bli avslöjad, att behöva ljuga och skulder till vänner och/eller familjen är vanliga förklaringar till den dåliga kontakten.

*”Man smyger längs bakgården för man har ingen lust att möta någon och se dem i ögonen och man vill för guds skull inte träffa nån man känner. Man skäms så mycket”.*

*”Vänner hade man inte tid med förutom de man träffade ute som också spelade. De var ju bara folk man träffade. De var inte personer man umgicks med... Det blev inte så mycket tid över till familjen heller”.*

*”Just då så var det inte så bra, jag hade många problem. Ekonomiska problem var det, inte så stora men det var vänner som jag var skyldig pengar. Det handlade mycket om skuldkänslor och sånt”.*

### Sociala relationer efter behandling:

	Antal	%
Hyfsad eller god kontakt med socialt nätverk	17	89,5
Dålig eller ingen kontakt med socialt nätverk	2	10,5
Totalt	19	100



Det är inte bara den psykiska hälsan utan även de sociala relationerna som har styrts in i en klart positiv riktning efter behandlingsperioden. Hela 89,5 % eller sjutton personer säger sig ha en hyfsad eller god kontakt med nära och kära. Bara 10,5 % eller 2 personer upplever att de sociala relationerna är dåliga eller obefintliga idag. Den förbättrade kontakten sägs i många fall bero på att man inte längre har något att dölja och att man inte behöver ljuga och hitta på förklaringar till sitt agerande eftersom spelandet upphört. Även tiden som tidigare gick till spelandet kan man nu använda till att reparera de relationer som varit illa.

Följande citat berättar om det förändrade läget:

*”Ja, mycket bättre! Nu kan jag ringa till dem och fråga om vi ska hitta på nåt och de kan ringa till mig. Morsan vet var jag är jämt och jag kommer hem och äter vid regelbundna tider. Förr var det så att när de ringde så svarade jag aldrig och sen när jag ringde dem så sa de att jag aldrig hade tid ändå”.*

*”Ja, det handlar framförallt om att jag har ju mycket mera tid att lägga ner på dem. Och en sak till, jag har många vänner att lägga ner min tid på”.*

*”Ja, det har blivit bättre på så sätt att vi umgås mer nu. Brorsan kommer förbi ibland, innan hade jag inte samma behov av det. Det är ju inte så att man är påfrestande för familjen längre på samma sätt som man var förut. Jag tycker att det känns som att det blir bättre och bättre.”*

### **Hur ser spelandet ut idag?**

	Antal	%
Helt spelfri	13	68,5
Spelar betydligt mindre och inte på sitt problemspelt	4	21
Spelar	2	10,5
Totalt	19	100

Här kan vi se att hela 68,5 % eller 13 personer uppger sig vara helt spelfria idag. Fyra personer eller 21 % spelar betydligt mindre och inte på det spel som man hade problem med. De resterande två eller 10,5 % spelar fortfarande i dagsläget.

De spelfria uttrycker samtliga en tillfredsställelse över att ha lyckats uppnå sitt mål. Här följer några citat från den gruppen:

*”Nu ser man väl nackdelen bakom spelandet eftersom man har varit där. Man ser vilka konsekvenser det har på ekonomin och tidsmässigt hur mycket tid det tar. Den bilden såg man ju inte förut utan då såg man bara spelandet i sig. Jag ser konsekvenserna idag”.*

*”Behandlingen har gett mig mer tid till annat eftersom jag har slutat spela... Jag har inte tillåtit mig själv att få ett återfall...Jag har till och med skrattat lite åt eländet. Jag tycker synd om andra, för jag ser så många som inte begriper vad de leker med.”*

*”Nej, jag spelar ingenting. Innan jag fastnade i spelandet, som var nästan uteslutande spel via Internet, så körde man kanske lite stryktips och lotto, men det är ingenting av det nu heller. I nästa vecka är det ett år sedan jag spelade. Det känns väldigt skönt faktiskt.”*

De personer som fortfarande spelar men inom sina egna gränser berättar att det inte leder till problem för dem idag. Dessa personer uppger att de inte spelar sitt s.k. beroendespel d.v.s. det spel de i tidigare hade problem med. De säger också att det numera inte finns några ekonomiska problem knutet till spelandet. Tidsaspekten är också ett mönster man kunnat utläsa eftersom de säger att de inte lägger ner lika mycket tid på spelandet idag. De upplever inget tvångsmässigt spelande och det kan finnas perioder helt utan spel.

En av de intervjuade säger så här:

*”Ja, vad kan man säga? Jag lägger kanske ner två, tre timmar i månaden. Förr kunde jag ju sitta från halv tio på kvällen till två på natten varje dag så det är väldigt stor skillnad. Jag spelar kontrollerat och jag sitter och spelar poker på nätet med låtsaspengar och det ger samma effekt och det kostar mig ju bara tiden. Det är ett sätt för mig att gå ner i varv.”*

En annan av dem säger så här:

*”Jag spelar inte varje dag och jag spelar inte på några maskiner längre. Jag spelar på oddset och det gör jag tillsammans med tjejen och det tar väl två minuter kanske. Ska jag vara ärlig så går det faktiskt inte att sluta spel. Det är riktigt svårt, men jag har inga problem med det idag. Jag tycker att det fungerar bra med det lilla jag spelar.”*

Om man bortser från att fyra av dem upplever sig spela kontrollerat och istället sätter dem i gruppen som fortfarande spelar så blir procenttalet 31,5 som fortfarande ägnar sig åt spel i skiftande grad. Detta förändrar ändå inte det faktum att det är hela tretton personer som inte spelar både ett, två och tre år efter avslutad behandling, vilket bör ses som ett mycket bra resultat.

## Avslutning:

Game Over är ett av de två behandlingshem i Sverige idag som *enbart* inriktar sig på spelberoende. I vår undersökning har vi hittat många positiva resultat. Behandlingen på Game Over har lett till en klar förbättring av boendesituationen där sexton av totalt nitton personer har eget boende idag. Sysselsättningen har också påverkats i positiv riktning, även om siffrorna här inte är lika tydliga, så kan man se att både studierna och arbetet går bättre idag när spelandet upphört. Motivationen är större och arbetsinsatsen vad gäller både studier och arbete har förbättrats. Det är dock helt klart att det är i den psykiska hälsan och de sociala relationerna vi finner de bästa resultaten. Sjutton av informanterna upplever sig ha en hyfsad eller god relation till sina anhöriga och lika många upplever att de har en förbättrad psykisk hälsa. Spelandet efter behandling ser också bra ut med hela 68,5 % eller tretton personer som säger sig vara helt spelfria idag, och ytterligare fyra personer uttrycker att de inte har något problem kopplat till sitt spelande idag.

Förutom den spelberoende är det i genomsnitt fyra till fem personer i dennes närhet som påverkas negativt av spelandet. Om vi tar den lägsta uppskattade siffran i dagsläget som anger personer med spelmissbruk vilken var 250 000 personer och multiplicerar den med fyra personer till kring denne får vi en miljon personer. En miljon människor som påverkas indirekt i mer eller mindre negativ grad av ytterligare 250 000 människor med spelproblematik. Det är inte svårt att förstå att spelberoende idag betraktas som ett folkhälsoproblem när man finner att det är så många människor som berörs. Det är viktigt att det tillkommer resurser och medel för att samla mer kunskap på området och för att kunna hjälpa de som är drabbade. Det är svårt att hitta aktuella och tillförlitliga siffror om spelmissbruk så det är verkligen med stor nyfikenhet vi ser fram emot den nya *vetenskapliga* undersökningen som beräknas komma under 2008.

Några avslutande citat om Game Over:

*”... Mer ödmjuk kontakt har jag aldrig stött på, det var ödmjukheten och att de aldrig såg ner på mig. Hur de betar sig har oerhört stor betydelse. Jag kan inte med ord beskriva hur mycket jag beundrar det. Det gör dem unika tycker jag...”*

*”... Jag är jätte nöjd med behandlingen. Den gav mig en hel jävla verktygslåda som jag alltid använder... Hur jag väljer att lösa mina problem idag är helt avhängigt det jag har fått med mig härifrån”.*

## Referenser:

Lotteriinspektionen, *Spelmarknadens utveckling i Sverige och utomlands* (2006).

Ortiz, L (2006) *Till Spelfriheten, kognitiv beteendeterapi vid spelberoende*. Stockholm: Natur och Kultur.

Palmkron, Ragnar (2006) *Komma på bättre tankar*, Malmö, Palmkrons förlag

Bay Jørsel, Michael, Mamsen, Pia och Nielsen, Per (1996), Köpenhamn *Spil uden grenser - en evalueringsrapport fra Ringgaarden Middelfart omhandlende behandling av spilleafhængighed*.

Rönnerberg, S, (2000), *Spel och spelberoende i Sverige*

Statens Folkhälsoinstitut, *Folkhälsoenkäten (2006) & Stödlinjens årsrapport (2006)*.

### **Källor från Internet: 070801-070831**

Sluta spela ([www.slutaspela.nu](http://www.slutaspela.nu)).

Lotteriinspektionen ([www.lotteriinspektionen.se](http://www.lotteriinspektionen.se))

Svenska Spel, ([www.svenskaspel.se](http://www.svenskaspel.se)) .(www.svenskaspel/pressen/sanningar och myter.)

Statens Folkhälsoinstitut ([www.fhi.se](http://www.fhi.se))

Spelberoendes riksförbund ([www.spelberoende.se](http://www.spelberoende.se))

[www.proicio.se](http://www.proicio.se) /pu-terapi.shtml 20070907

### **Muntliga källa:**

Personal på Stödlinjens kontor (Göteborg) Telefonkontakt 07-08-28.

Mustapha Pettersson, ungdomsprojektet URIS

Lotteriinspektionen

Svenska Spel

Lundberg I, m.fl. 070830

[www.fhi.se](http://www.fhi.se)

Rönnerberg S, 2000

Folkhälsoinstitutets sammanfattning av Rönnerbergs undersökning, [www.fhi.se](http://www.fhi.se)

Lotteriinspektionen, (2006), diarienummer 31/2007

Lotteriinspektionen

Personal på Stödlinjen, telefonkontakt 070828

Drevet, 060327

Personal på Stödlinjen, 070828

Texten om kognitiv beteendeterapi är skriven av Emelie Backlund, studerande på socionomprogrammet,

LiU

Palmkron, Ragnar (2006)

[www.proicio.se](http://www.proicio.se)

Ringgårdens behandlingshem i Danmark är ett av de första behandlingshemmen för spelberoende i världen.

Bay Jørsel, Michael mfl. (1996)

[www.spelberoende.se](http://www.spelberoende.se)

Folkhälsoenkäten, Fhi 2006.