



Statens  
folkhälsainstitut

# Perspektiv på spelande och spelproblem

# Perspektiv på spelande och spelproblem

© STATENS FOLKHÄLSOINSTITUT, ÖSTERSUND 2011

ISSN 1651-8624

ISBN 978-91-7257-847-0 (PDF)

ISBN 978-91-7257-848-7 (PRINT)

OMSLAGSFOTO: PHOTOS.COM

FOTO INLAGA: S. 7 OCH S. 11 NETTAN OLIW,  
S. 16 PHOTOS.COM, ÖVRIGA BILDER MATTON.SE

GRAFISK PRODUKTION: AB TYPOFORM

TRYCK: EDITA, VÄSTERÅS, 2011

# INNEHÅLL

- 5 Förord
- 6 Vad är spelberoende?
- 8 Vem spelar?
- 10 Vad påverkar spelandet?
- 12 Varför spelar man?
  - Sociologiska perspektiv på spelande 12
  - Ekonomiska och kulturella perspektiv på spelande 15
  - Psykologiska perspektiv på spelande 16
  - Biologiska perspektiv på spelande 20
- 22 Diskussion
- 24 Läs mer



# FÖRORD

**MAJORITETEN AV BEFOLKNINGEN** i västvärlden har någon gång under sin livstid spelat om pengar. Spelandet kan innebära både positiva och negativa upplevelser och för vissa utvecklas spelbeteendet till ett beroende med allvarliga sociala, ekonomiska och hälsomässiga konsekvenser. I dag finns det många olika typer av spel på marknaden. Både privata och statliga aktörer etablerar regelbundet nya spel, ofta via internet och mobiltelefoner, vilket ökar tillgängligheten för nya grupper i samhället. Men varför spelar man?

Den medicinska och psykologiska forskningen tittar främst på de biologiska och kognitiva mekanismer som knyter individen till spelandet. Den sociologiska forskningen hittar i stället förklaringen i människors behov av en social tillhörighet och identitet. Problematiken är således komplex. Spelande har tidigare varit ett medicinskt dominerat forskningsfält, men nu tas det allt oftare upp i ett folkhälsovetenskapligt perspektiv. Därför är det också angeläget att ha ett mer tvärvetenskapligt perspektiv på spelande och spelproblem.

Denna skrift som har sammanställts av utredare Johanna Lundberg vid avdelningen för drogprevention och spel ger en överblick över några vanliga sätt att se på spelande inom modern forskning. Texten bygger på tre tidigare publikationer från Statens folkhälsoinstitut: Underliggande biologiska orsaker till spelberoende (2007), Biopsykosocial modell för spelmissbruk (2008) och Gambling motivation and involvement (2009). De utgör även förberedande underlag för Swelogs befolkningsstudie om spel och hälsa (Swedish longitudinal gambling study) som startade 2008 och som genomförs av Statens folkhälsoinstitut.

Texten har granskats av av Per Binde, forskare i socialantropologi vid Göteborgs universitet, Anne Nilsson vid öppenvården i Malmö stad, och Stefan Brené, docent vid Institutionen för neurovetenskap, Karolinska Institutet.

Östersund, augusti 2011

*Sarah Wamala*  
Generaldirektör

# VAD ÄR SPELBEROENDE?

**SPELBEROENDE ÄR EN** klinisk diagnos och klassas i dag inom psykiatrin som en impulskontrollstörning. Diagnoskriterierna för spelmani enligt DSM-IV (Diagnostic and statistical manual of mental disorders IV) (1994) har många likheter med kriterierna för alkoholberoende.

Diagnosen för spelberoende bygger på en längre tids spelande som passar in på minst fem av beskrivningarna nedan, medan en problemspelare beskrivs som en person som uppfyller tre eller fyra av dem. En problemspelare har inte lika allvarliga problem som någon med ett spelberoende, men har ändå upplevt negativa konsekvenser av sitt spelande. Diagnoskriterierna gäller en person som:

- ständigt tänker på spel (t.ex. är upptagen med att planera nästa speltillfälle eller fundera över hur han eller hon kan skaffa pengar att spela med)
- behöver spela med allt större summor för att få den önskade spänningseffekten
- misslyckas upprepade gånger med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med spelandet
- blir rastlös eller irriterad när han eller hon försöker att begränsa eller sluta upp med spelandet
- spelar för att slippa tänka på problem eller för att lätta upp negativa känslotillstånd
- spelar för att revanschera sig (“jagar” tidigare förluster)
- ljuger för anhöriga, terapeuter och andra personer för att dölja vidden av sitt spelande
- har begått brott som förfalskning, bedrägeri, stöld eller förskingring för att finansiera spelandet

- har äventyrat eller förlorat en personlig relation eller utbildnings- eller karriärmöjlighet på grund av spelandet
- förlitar sig på att andra kan lösa en finansiell krissituation som uppstår på grund av spelandet.

Spelproblem innebär att man har upplevt hälsomässiga, ekonomiska eller sociala konsekvenser av sitt spelande. Spelproblem betraktas som mindre allvarligt än spelberoende, men det innebär en risk för att utveckla ett spelberoende.

Spelproblem är ett komplext fenomen som inte kan mätas fullt ut med hjälp av enstaka skalor. Därför pågår ett ständigt arbete med att utveckla nya instrument som inte bara mäter den enskildes spelvanor utan som till exempel även tittar på hur anhöriga drabbas.



# VEM SPELAR?



**EN MAJORITET AV** befolkningen har någon gång under sin livstid deltagit i spel om pengar. Studier från flera olika delar av världen visar att mellan 1 % och 5 % av befolkningen i varje land har spelproblem i varierande allvarlighetsgrad. Data från den svenska befolkningsstudien från 2009 visade att 2 % av den svenska befolkningen hade spelproblem.

Spelproblem är enligt tidigare studier något vanligare hos yngre ogifta män med låg utbildning. Den som tillhör en etnisk minoritet (med en ofta tuffare socioekonomisk situation) har också högre risk att utveckla spelproblem, liksom den som är både ensamstående och har låg inkomst. Vidare har man funnit att personer med låg inkomst spenderar en större andel av sina pengar på spel än de som har en hög inkomst.

Män spelar oftare på strategispel som hästar och kortspel medan kvinnor föredrar spelmaskiner och bingohallar. Kvinnor och män som spelar regelbundet har dock lika stor risk för att utveckla spelproblem.



# VAD PÅVERKAR SPELANDET?

**HUR LOCKAS MÄNNISKOR** till spel? Inre faktorer och olika motivationsgrunder är en del av bilden, men yttre faktorer som reklam och marknadsföring spelar också en roll för benägenheten att spela. Det finns få studier som mäter om direkta reklamlkampanjer har någon effekt på speldeltagandet, men enligt några undersökningar är det ofta reklam som gör att många för första gången kommer i kontakt med spel.

Stor tillgänglighet till spelmaskiner och speltillfällen är också en möjlig riskfaktor för problemspelande. En studie från Nya Zeeland visade att närhet till spelhallar ökar risken för spelproblem i den lokala befolkningen. En amerikansk studie fann att de fysiska spelmöjligheterna är fler i fattiga områden, där det är tätare mellan spelmaskiner, bingohallar och kasinon. Fler speltillfällen innebär också en högre andel personer med spelproblem, enligt en jämförelse mellan USA:s stater. I stater som hade legaliserat spel sedan mer än 20 år tillbaka var andelen med spelproblem högre än i stater som mer nyligen hade legaliserat spelande. Resultaten inom området är dock motstridiga och det är svårt att veta vad som är orsak och vad som är verkan – är det efterfrågan på spel som styr utbudet, eller uppstår efterfrågan på grund av att spelmaskiner och andra speltillfällen inkluderas i närmiljön? Här är det intressant med longitudinella studier som Swelogs, som kan följa utvecklingen över tid.

Typen av spel verkar också ha en viss betydelse för hur själva spelbeteendet utvecklas. Människor spelar oftare när det gäller spel med ett snabbt, kontinuerligt och repetitivt responsmönster. Spelproblem är till exempel vanligare bland spelare som använder elektroniska maskiner än bland dem som deltar i lotterier. Internetspelandet karaktäriseras också av kontinuitet och snabbhet och är därtill det snabbast växande segmentet på spelmarknaden i dag. Studier av internetspelande ingår dock inte i denna översikt.



# VARFÖR SPELAR MAN?

**MÅNGA SOM SPELAR** motiveras av snabba pengar och drömmen om att bli plötsligt rik, men det är inte den enda drivande kraften. Människor har alltid spelat – för att det är roligt, för att ha som tidsfördriv eller hobby, för att känna gemenskap med andra, för att leka med känslan av risk eller för att öva strategiskt tänkande och andra färdigheter. Inom spelforskningen är ”the leisure gambler” en person som tar sig an spelandet som en fritidsaktivitet, utan att främst se spelet som en strategi för att nå ekonomisk vinning. Spelandet är här något positivt som erbjuder gemenskap, nya upplevelser och ett avbrott från den dagliga rutinen.

Det kan dock finnas olika psykobiologiska mekanismer och ekonomiska och sociala omständigheter runt individen som kan förstärka beteendet så att det så småningom blir skadligt. Drivkrafterna bakom spelandet kan ses ur en sociologisk, kulturell, psykologisk och biologisk synvinkel. En kort översikt av vart och ett av dessa perspektiv presenteras i detta kapitel.

## Sociologiska perspektiv på spelande

### En flykt från rutin och underläge i livet

Teorier som handlar om att skapa en tillfällig flyktväg ur en situation som upplevs som förtryckande eller låst kretsar alla kring begreppet social frustration. Att människor spelar ses här som ett uttryck för deras önskan om att kunna röra sig uppåt i hierarkin via en stor spelvinst som kan ta dem bort från den nuvarande livssituationen. Denna tolkning representeras främst av den gren av sociologin som kallas strukturfunktionalism, där man betraktar alla sociala fenomen i samhället som meningsfulla samhälleliga byggstenar. Även det vi uppfattar som negativa företeelser har en funktion menar man, eftersom

dess handlingar speglar människors faktiska behov och önskningar. Tidiga förespråkare menade dessutom att spelandet kunde ses som en säkerhetsventil för samhället eftersom människor fick utlopp för sina frustrationer på kasinot i stället för att vända dem utåt i form av demonstrationer och politiska protester.

Dagens forskare driver inte längre tesen om spelandet som en samhällelig säkerhetsventil, men man har hållit fast vid kärnan i resonemanget – att social frustration kan vara en drivkraft bakom spelande. Förespråkarna anser att spelandet uppfyller mänskliga behov av spänning och omväxling och erbjuder individen en tillfällig fristad från sin sociala situation – och kanske även från sig själv. I spelandet befinner man sig i nuet: dåtid och framtid är inte relevanta, och inte heller den egna identiteten betyder särskilt mycket. Det psykologiska begreppet ”flow” blir här centralt, det vill säga känslan av att ha kontroll över en aktivitet som upptar fullt fokus. Livets betungande vardagligheter sätts därmed på väntelista och spelaren uppfylls (tillfälligt) av en känsla av tillfredsställelse.



## Identitet och social tillhörighet

En annan sociologisk riktning är den symboliska interaktionismen, som menar att människors handlingar beror av deras tolkningar av en viss situation. Dessa tolkningar påverkas i sin tur av den sociala och kulturella miljö som omger individen. Enligt förespråkarna är spelandet inte främst ett sätt att vinna pengar utan ett sätt för individen att försöka höja sin status inför medspelarna. Spelaren kan få högre status genom att visa prov på skicklighet och koncentrationsförmåga, men också genom att vara kontrollerad vid vinster eller förluster. Spelandet blir här ett sätt att stärka identiteten snarare än en potentiell flyktväg. Därmed blir det också i stort sett meningslöst att spela utan åskådare.



Studier som bygger på denna teori har främst utförts i mansdominerade spelmiljöer. Identitets- eller dominansperspektivet verkar inte vara lika relevant i spelmiljöer som domineras av kvinnor, såsom bingohallar. Där blir spelandet i stället en gemenskapsaktivitet där deltagarna upplever en social tillhörighet kring en uppsättning delade normer, som samtidigt gör spelandet till en legitim samhällelig aktivitet. Bingo anses generellt vara en gemenskapsbyggande typ av spel, medan poker och spel på hästar i högre utsträckning anses uppmuntra status- och tävlingstänkande.

## Ekonomiska och kulturella perspektiv på spelande

Spelstudierna inom det ekonomiska forskningsfältet spänner över ett brett område, från policyfrågor kring reglering av spelmarknader till studier av de olika tankemönster och strategier som spelarna bär med sig till spelbordet. Spelföretagen är en lite oväntad medhjälpare i forskningen, men de kan bidra med stora mängder data kring exempelvis vadslagning och hästspel online. Med hjälp av dessa databaser kan man studera hur stora grupper av människor agerar beroende på omständigheterna (till exempel storleken på vinstpotten olika veckor). Sådana stora studier på gruppnivå är ett värdefullt komplement till individuella intervjuer för att få en helhetsbild av drivkrafterna bakom spelandet.

Spel kan anses vara mer eller mindre riskfyllt beroende på om spelet är kommersialiserat eller inte. Det finns spel som resulterar i vinster eller förluster utan ett konkret materiellt eller kommersiellt värde, till exempel att man vinner "äran" eller symboliska poäng som kan återanvändas. Det enda man investerar i ett sådant spel är tid och det enda man eventuellt förlorar är sin tid. Man börjar heller inte spela okontrollerat för att hämta in tidigare förluster, vilket annars är ett välkänt fenomen vid spel om pengar. I ett kommersialiserat spel blir insatserna däremot annorlunda och risken ökar för ett destruktivt spelbeteende.

Kulturella perspektiv på spelande bygger ofta på etnografiska och tvärvetenskapliga studier. Man vill här veta vilka sociala och kulturella omständigheter som ligger bakom olika spelmönster i befolkningen, och hur olika sociala gruppers historia kan hjälpa till att förklara



moderna spelproblem. Moraliska och religiösa föreställningar har också en plats inom denna forskningsgren, eftersom idéer om tur, vidskeplighet och rättfärdigande av olika beteenden också spelar en roll för individens spelbeteende.

## Psykologiska perspektiv på spelande

Studier av sambandet mellan psykologiska faktorer och spelande handlar oftast om olika kognitiva faktorer. Det är de föreställningar och tankar som påverkar en individs beteende. En viss uppfattning kan leda till felaktiga slutsatser, strategier eller tolkningar som i sin tur stödjer ett problembeteende. I en del studier har försökspersonerna fått sätta ord på sina tankar medan de spelar med den så kallade "think aloud-metoden". Enligt en undersökning fanns det felaktiga föreställningar i

hela 70 procent av spelarnas sätt att prata om spelet. Det problematiska spelbeteendet går dock att minska, och det finns studier som visar att behandlingar som inriktar sig på att förändra feltankarna är effektiva. Några exempel på feltankar och strategier ges nedan.

### **Illusion av kontroll**

Det är vanligt att spelare har en illusion av kontroll, det vill säga att de tror att de kan påverka utfallet i ett förlopp som kontrolleras av slumpfaktorer. Personer som medverkar i lotterier väljer ofta sina nummer själva, hellre än att de låter slumpen välja nummer åt dem. Vissa spelmaskiner är utrustade med stoppknappar (som får hjulen att stanna) och de verkar också kunna öka spelandet eftersom de ger intrycket av att spelaren själv kan påverka utfallet. Inom forskningen är det ganska välbelagt att illusionen av kontroll är förknippad med spelproblem, men man har inte kunnat fastställa något orsakssamband av typen ”illusion om kontroll leder alltid till spelberoende”.

### **Föreställningar om tur**

Många spelare tror att tur är en egenskap som kan fluktuera över tid och påverkas av olika faktorer, exempelvis vidskepliga beteenden. Den som upplever sig ha tur skulle då vara mer benägen att ägna sig åt spelande. Studier har också visat ett samband mellan föreställningar om tur och spelproblem, och den som anser sig ha tur gör även märkbart högre insatser i nästa spelomgång.

### **Samband mellan oberoende händelser (Gambler's fallacy)**

Bland spelare är det vanligt med ”gambler's fallacy” – en föreställning om att en viss händelse är mindre trolig om den just har inträffat. Men många spel bygger på slumpen, där utfallet i nästa spelomgång är helt oberoende av utfallet i den föregående omgången. Trots det tror spelare ofta att vinstchansen ökar om man har upplevt en serie förluster, eller att sannolikheten för ”krona” vid myntkastning är högre om de föregående fem omgångarna har gett klave. Denna uppfattning bygger i sin tur på feltanken att slumpen i ett kort perspektiv skulle sträva efter att ”jämna ut” resultaten.



## **Entrapment**

Begreppet "entrapment" syftar på den feltanke i beslutsprocesser som får människor att hålla fast vid en tidigare vald strategi, även om denna inte har gett det önskade utfallet. Syftet är att rättfärdiga tidigare investeringar eller att slippa känna att de tidigare investeringarna varit helt bortkastade. Ett exempel i spelsammanhang kan vara människor som fortsätter att köpa en ny lott varje vecka, trots att de aldrig har vunnit tidigare. Man fortsätter att spela för att ta igen sina förluster, ett beteende som för övrigt är en viktig del i definitionen av spelproblem och spelberoende.

## Coping

Den som spelar vill ofta få en tillfällig ”kick” och därigenom slippa ifrån sina negativa känslor eller sitt stressfyllda liv. Spelbeteendet kan då förstärkas eftersom det på kort sikt lindrar negativa sinnestillstånd, men om spelandet övergår till ett problemspelande får denna kortsiktiga strategi snabbt stora och negativa konsekvenser. Strategier eller beteenden för att hantera inre och yttre påfrestningar kallas för copingstrategier. Dessa kan kort delas in i tre grupper:

1. **PROBLEMFOKUSERAD COPING.** Personen försöker att förändra omständigheterna kring påfrestningen eller söker information kring hur den stressfyllda situationen eller problemet kan lösas.
2. **KÄNSLOBASERAD COPING.** Personen försöker att reglera ett känslomässigt obehag genom att förändra hur man ser på de stressfyllda omständigheterna.
3. **UNDVIKANDEBASERAD COPING.** Personen vill undvika de negativa omständigheterna genom att ägna sig åt en aktivitet som inte är relaterad till dessa.

Flera studier har visat att personer med spelproblem ofta saknar långsiktigt konstruktiva beteenden för att hantera sina problem. Detta stöds av andra studier som visar att personer med spelproblem som får lära sig problemfokuserad coping och känslobaserad coping i högre grad fullföljer sin behandling och löper mindre risk för återfall.

## Self-efficacy

Begreppet ”self-efficacy” syftar på i vilken grad en person tror att han eller hon kan hantera en situation på ett effektivt och tillfredsställande sätt. I missbruksbehandlingar är begreppet användbart för att kunna förutspå en persons beteendeförändring och för att kunna identifiera potentiella återfallssituationer. Spelare som tror starkt på sin förmåga att motstå återfallsimpulser löper lägre risk för återfall eftersom de har mer effektiva copingstrategier och är bättre på att använda dem.



## Biologiska perspektiv på spelande

Forskningen kring vad som händer i hjärnan vid spelberoende är ännu inte lika omfattande som forskningen om hjärnans funktion vid drogberoende. Det finns dock likheter mellan spel- och drogberoende personer när man tittar på funktionen i de delar av hjärnan som är viktiga för belöning, motivation, minne, inläring, emotioner, riskvärdering, beslutsfattande och sociala interaktioner. Hjärnans belöningsystem ska ge en vällustkänsla när vi ägnar oss åt sådant som är viktigt för individens och artens överlevnad, och därför utsöndras dopamin när vi till exempel äter, dricker, motionerar och har sex. Vällustkänslan gör att man blir motiverad att ägna sig åt vissa aktiviteter – individen lär sig vad som är ”rätt” att göra för att må bra.

Droger aktiverar också hjärnans belöningssystem, och många gånger på ett starkare sätt än vad de naturligt belönande beteendena klarar av. Man kan säga att de beroendeframkallande drogerna kidnappar hjärnans belöningssystem och att hjärnan lär sig att föredra belöningar och klickar från droger än från till exempel motion. En del spelformer kan också aktivera hjärnans belöningssystem på detta sätt och det finns flera studier som beskriver hur individen påverkas rent fysiologiskt av spelsituationer. Människor med spelproblem anger själva att de känner en större upphetsning i spelsituationer än vad ickespelberoende personer gör. De får också en kraftigare ökning av hjärtfrekvensen och högre blodtryck.

Dessutom finns det yttre faktorer som kan trigga beroendeproblematiken, exempelvis spelens utformning. Spelet är mer beroendeframkallande ju kortare tid det tar från det att man gör sin insats till dess man vet om man har vunnit eller förlorat. Snabba spel triggar även impulsiva beslut, och personer med spelproblem lider ofta av just svag impulskontroll.

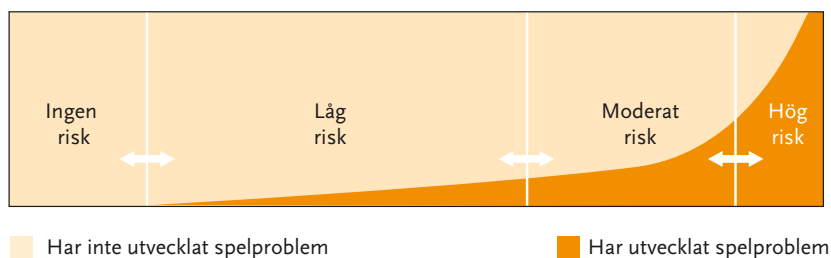
Forskningen tyder vidare på att det finns en ärftlig komponent när det gäller att utveckla ett spelberoende. Beroendet har samband med vissa specifika genetiska varianter som sedan tidigare har kopplats till alkoholism och impulskontrollstörningar. En del studier visar också att personer med spelproblem har obalanser i det hormonella systemet, vilket skulle kunna öka risken för att utveckla en beroendeproblematik. Problematiken blir dessutom än mer komplex eftersom spelberoende ofta uppträder tillsammans med andra psykiatriska diagnoser, till exempel depression, ångest och drogberoende.

# DISKUSSION

**DET FINNS EN RAD** olika modeller som försöker ringa in och förklara spelberoendets mekanismer. Modellerna tillhör i stort sett två inriktningar. Den ena inriktningen tar avstamp i biologiska och psykologiska faktorer för att söka svar på frågan om varför vissa individer blir spelberoende medan andra klarar av att ha ett balanserat spelande. Den andra inriktningen ser spelproblem som ett socialt fenomen som beror av socioekonomiska och kulturella omständigheter. Dessa båda sätt att se på spelproblem behöver dock inte stå i motsättning till varandra.

Mellan dem finns det folkhälsovetenskapliga perspektivet som en brygga, där sociala omständigheter kopplas till ett hälsobegrepp som omfattar mer än en rent medicinsk definition av vad som utgör hälsa och sjukdom. Spelande betraktas ofta som ett fenomen med endast två poler – antingen som ett sjukdomstillstånd eller som en ofarlig hobby. Det folkhälsovetenskapliga perspektivet vill hellre se en löpande skala eller ett kontinuum där spelandet som fritidsaktivitet kan övergå i ett (sjukligt) beteende med negativa konsekvenser, beroende på vilka

**Figur 1.** Spelande och spelproblem i befolkningen kan ses inom ramen för ett kontinuum



Källa: OPGRC / [www.gamblingresearch.org](http://www.gamblingresearch.org)

riskfaktorer som finns runt individen samt på hur spelmönstret ser ut. Figuren visar att en liten andel av befolkningen har hög risk för att utveckla spelproblem medan en betydligt större andel av befolkningen har låg risk för att utveckla spelproblem. Spelproblem finns dock i alla befolkningsgrupper, utom bland dem som inte spelar alls. Enligt figuren har personer med låg risk för spelproblem ofta ett lågt speldeltagande samt lever i en situation med få riskfaktorer och många skyddsfaktorer. Personer med hög risk för spelproblem har ofta ett högt speldeltagande samt lever i en situation med många riskfaktorer och få skyddsfaktorer. Modellen visar också att det finns en rörlighet mellan kategorierna, det vill säga att människor ofta rör sig in i och ut ur spelproblem. Spelproblem är således ett komplext fenomen som behöver angripas tvärvetenskapligt.

## LÄS MER

**DENNA SKRIFT PRESENTERAR** några av de vanligaste perspektiven som förekommer vid studier av spelproblem i dag. De rapporter inom området som tagits fram på uppdrag av Statens folkhälsoinstitut presenterar dock en mycket omfattande mängd litteratur. Läsaren är välkommen att gå till respektive originalrapport under [www.fhi.se/publicationer](http://www.fhi.se/publicationer) för vidare läsning.

Ajdahi, S., & Wolgast, M. (2008). *Biopsykosocial modell för spelmissbruk: En litteraturstudie* (Rapport nr. R 2008:29). Östersund: Statens folkhälsoinstitut.

Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement: A review of social science research* (Rapport nr. R 2009:20). Östersund: Statens folkhälsoinstitut.

Brené, S. (2007). *Underliggande biologiska orsaker till spelmissbruk: En kunskapsöversikt* (Rapport nr. R 2007:02). Östersund: Statens folkhälsoinstitut.

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

Statens folkhälsoinstitut arbetar aktivt med att ta fram kunskap om hur man kan förebygga spelproblem i befolkningen. Den här översikten visar på bredden inom dagens spelforskning och presenterar några olika perspektiv på spelande. Skriften vänder sig främst till personer som i sitt arbete kommer i kontakt med spelande och spelproblem.

*Statens folkhälsoinstitut utvecklar och förmedlar kunskap för bättre hälsa.*



Statens  
**folkhälso**institut

Statens folkhälsoinstitut  
Distributionstjänst  
120 88 Stockholm

[fhi@strd.se](mailto:fhi@strd.se)  
[www.fhi.se](http://www.fhi.se)

ISSN 1651-8624  
ISBN 978-91-7257-847-0 (pdf)  
ISBN 978-91-7257-848-7 (print)