



# Drivkrafter bakom spel och spelberoende– flykt, spänning och förhoppningar

-Kristina Sundqvist, fil. dr., leg. psykolog,  
Stockholms Universitet & Alna Sverige

## Spel om pengar (gambling)



- Satsa något av värde (insats)



- Hoppas vinna något av större värde (vinst)



- Utgången beroende av händelser som är okända för deltagaren vid insats (resultat)



# Spelproblem



**Bristande kontroll – tid/pengar**

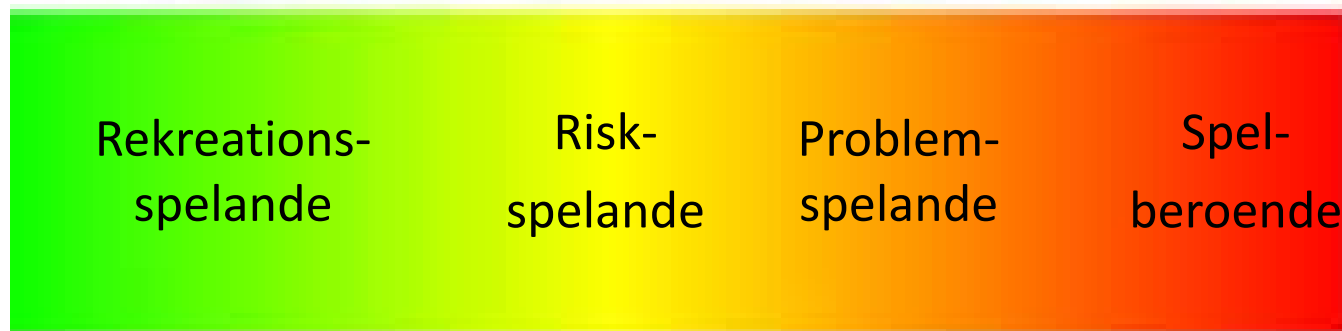
**Negativa konsekvenser**



2018-04-28

/ Kristina Sundqvist, Institutionen för Folkhälsovetenskap

## Spel på en skala



## Motiv till spel

"Money is the fuel of gambling; it drives it, as petrol powers a car, but the pleasure of driving a car is not about petroleum. It's about speed, style, movement. Fuel is merely what makes the car run. In that sense, the real motives behind gambling are to be sought elsewhere." – David Spanier



**Sociologiska    Psykologiska    Biologiska**

**Perspektiv på spelproblem**



**Yttre faktorer (macro)**

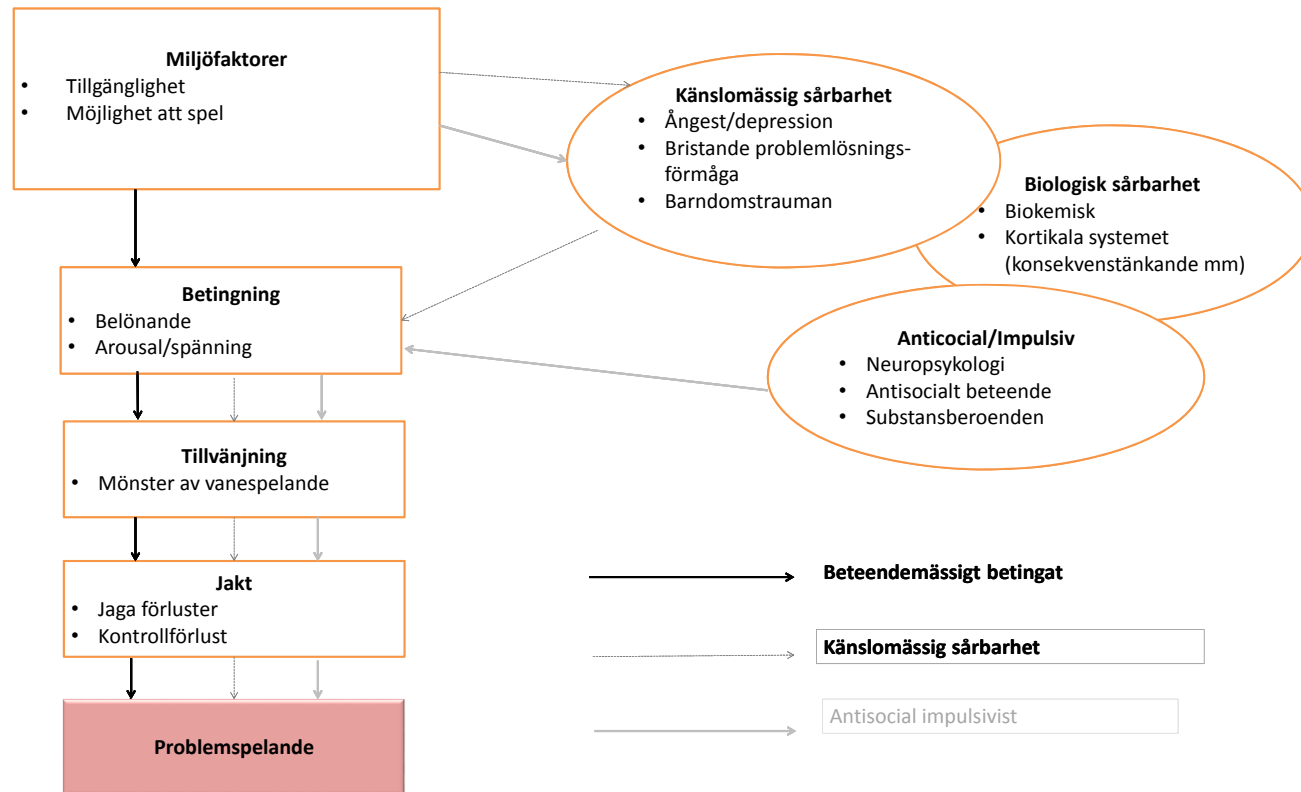
- Kultur/politik
- Miljö
- Demografiska faktorer
- Kön

**Inre faktorer (micro)**

- Personlighet
- Psykiatrisk samsjuklighet
- Kognition
- Biologi
- Kön
- ***Motiv till spel***



## Vägar in i spelproblem – en biopsykosocial modell



Baserat på Blaszczynski & Nower, 2002

## Vägar in i spelproblem

Beteendemässigt  
betingade



Sociala skäl

Känslomässigt  
sårbara



Flykt

Impulsiva/  
antisociala

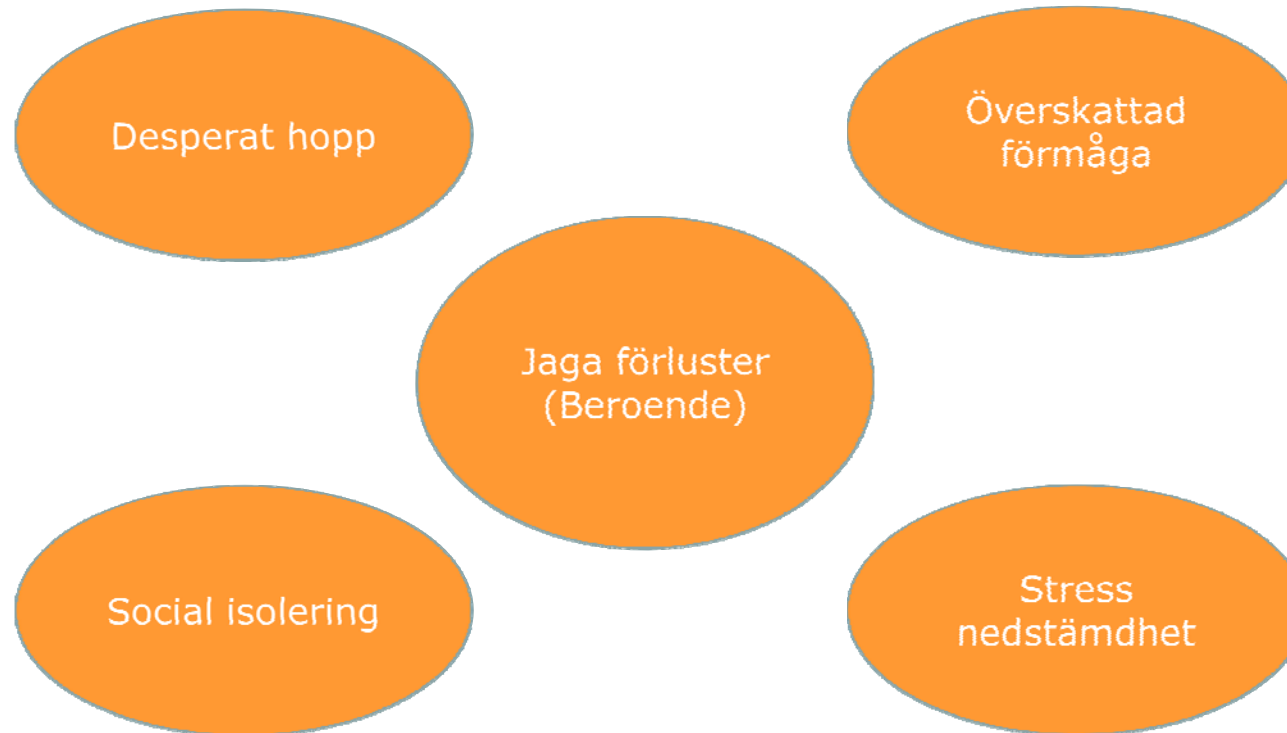


Spänning

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.



## Motiv till spel



2018-04-28

/ Kristina Sundqvist, Institutionen för Folkhälsovetenskap

Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13(1), 81-97.



J Gambl Stud  
DOI 10.1007/s10899-016-9607-9



ORIGINAL PAPER

## **Gambling Motives in a Representative Swedish Sample of Risk Gamblers**

**Kristina Sundqvist<sup>1</sup> · Jakob Jonsson<sup>2</sup> · Peter Wennberg<sup>1</sup>**

2018-04-28

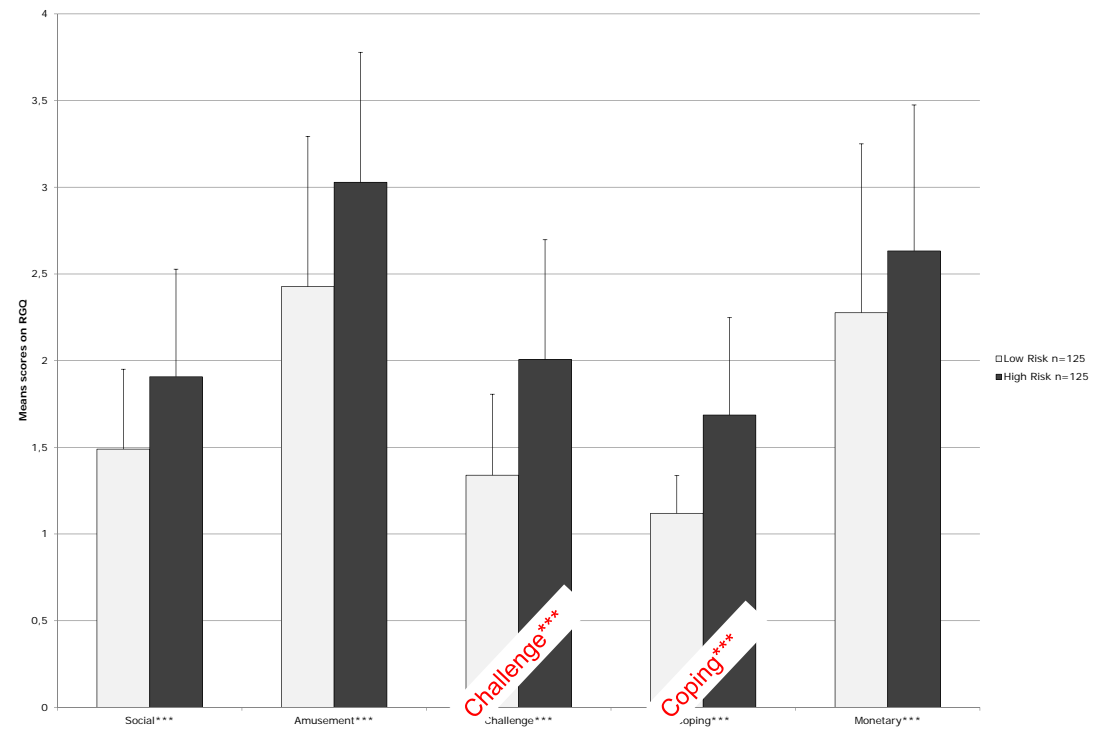
/ Kristina Sundqvist, Institutionen för Folkhälsovetenskap



## Motives for gambling (RGQ)

- **Social** - "Because it's something that I do with my friends or family."
- **Monetary** – "For the chance of winning big money."
- **Enhancement/Amusement** – "Because it's fun."
- **Challenge** – "For the mental challenge or to learn about the game or activity."
- **Coping** – "Because it helps when I'm feeling tense."

# Skillnader mellan låg- och högriskspelare



2018-04-28

/ Kristina Sundqvist, Institutionen för Folkhälsovetenskap

# Motiv – olika subgrupper

- Social



- Enhancement/amusement

- Coping/escape



Hög risk

- Monetary



- Challenge



Hög risk



## Sammanfattning och slutsats

- Pengar är bränslet i spel, men räcker inte som förklaring till varför vi spelar
- Drivkrafter bakom spel och spelproblem förstås utifrån ett bio-psyko-socialt perspektiv där motiv till spel är en pusselbit bland många
- Motiv till spel behöver adresseras i behandling!

[kristina.sundqvist@su.se](mailto:kristina.sundqvist@su.se)

[kristina.sundqvist@alna.se](mailto:kristina.sundqvist@alna.se)

2018-04-28

/ Kristina Sundqvist, Institutionen för Folkhälsovetenskap