



Betsson delar ut stipendium inom området för spelberoendefrågor.

Två gånger per år delar Betsson ut stipendium inom området för spelberoendefrågor. Höstens stipendium gick till Karl Linné och Marcus Nilsson från Institutionen för socialt arbete på Stockholms Universitet. Deras vinnande uppsats heter "Krogen som vardagsrum".



Stockholms universitet
Institutionen för socialt arbete
C-uppsats
HT2007

Krogen som vardagsrum

En etnografisk studie av kultur på krogar med Vegasmaskiner

Författare: Karl Linne & Marcus Nilsson
Handledare: Katarina Gustafson

Krogen som vardagsrum
Karl Linné & Marcus Nilsson

ABSTRACT

This study aims to analyze culture in two restaurants with gambling machines in order to widen the understanding of background factors to problematic gambling. Culture evolves from social interaction between people but is also dependent on the physical environment (e.g. the setting). Therefore this study concentrates on the interaction between guests, staff and gamblers accompanied by an analysis of the exterior and interior design of the restaurants. In order to get close to the culture in the restaurant's this study is carried out with an ethnographical approach based on participant observation. The restaurants are characterized by a collective culture not dissimilar to the one in an ordinary living room. Guest, staff and gamblers interact in a friendly manor, though the gamblers aren't as involved in conversations as the others. We choose to call the gamblers the solitaires of the collective. A part of the purpose of this study is to ascertain if ethnography is a suitable method for an undergraduate research paper in social work studies. We experienced some limitations due to the time frame, but as a method to get close to individuals related to the social work field the ethnographic method is excellent.

Key words: gambling, machines, restaurant, pub, culture, social interaction, ethnography, Vegas, regular, living room, setting

Making your way in life today, takes everything you've got
Taking a break from all your worries, sure will help a lot
Wouldn't you like to get away
Sometimes you want to go
Where everybody knows your name
And they are always glad you came
You want to be where you can see that troubles all the same
You want to be where everybody knows your name

(Titelmelodi till TV-serien Skål)

<i>Inledning</i>	7
Syfte	8
Frågeställningar:	8
Det moderna maskinspelandets framväxt	8
<i>Tidigare forskning</i>	10
Spelberoende och maskiner	10
Individuella faktorer	10
Biologi	10
Psykologi	10
Sociala faktorer	11
Etnografi och spel	12
Etnografi i krogmiljö	13
<i>Teoretiska perspektiv</i>	15
Socialkonstruktivism	15
Vardagslivets kultur	15
Fasad	17
Krogen	18
Den mondäna baren	18
Den folkliga baren.....	18
Den etniska baren.....	19
<i>Metod</i>	20
Etnografiska studier	20
Om deltagande observationer.....	21
Våra deltagande observationer.....	22
Observationer i praktiken.....	23
Samtal	23
Om fältanteckningar.....	24
Våra fältanteckningar.....	24
Om tolkning	26
Vår tolkning och förståelse.....	26
Analys och tema.....	27
Förstudie	29
Kriterier för vald krog	29
Förstudiens utförande.....	29
Tillträdelseprocessen	30
Tillträdelseprocessen i praktiken.....	30
Etik	31
<i>Resultat och Analys</i>	33
The Duck och Stadigt	33
Krogens grupperingar	35
Stammisar	35
Personal.....	36
Spelare	36
Övriga gäster.....	37

Sammanfattning	38
Aktiviteter	38
Förströelse.....	38
Vegasspel.....	39
Stämning	41
Slutsatser.....	42
Vardagsrummets kultur.....	42
Kollektivets solitärer	42
<i>Diskussion</i>	44
<i>Metodreflektion</i>	46
Fortsatt forskning	47
<i>Referenser</i>	48
Elektroniska referenser	50
<i>Bilaga 1</i>	52

Inledning

Vi sitter i baren på Stadigt tittar på en repris av en EM-kval match i fotboll. När bartendern hör hur ytterdörren öppnas sliter han blicken från TV-rutan. Utan att säga ett ord tar han fram ett glas och börjar tappa upp öl. In i lokalen kommer en kvinna som stegar fram mot baren. Ölen är upptappad och placerad på bardisken innan hon hinner fram. Bartendern säger tyst ”Hej Maria” och kvinnan tar ölen utan att svara eller betala och går bort mot Vegasmaskinerna. (Fältanteckningar: förstudie, 071109, 17.00)

Under vår gemensamma praktik på ett socialkontor i en Stockholmsförort såg vi flera klienter som satt och spelade på Vegasmaskiner på den lokala krog där vi brukade äta lunch. Detta väckte diskussion om hur mycket pengar de spelade för och om det ekonomiska bistånd de just hade fått utbetalt gick tillbaka till stadskassan via Svenska Spel. Vi märkte snabbt att vi båda hade fördomar om både spelare och de krogar som maskinerna står uppställda på. Inför uppsatsterminen hösten 2007 genomförde Riksdagens utredningstjänst en kartläggning av Vegasmaskinernas geografiska spridning. Av den gick att utläsa att majoriteten av Svenska Spels Vegasmaskiner är placerade i jämförelsevis ekonomiskt svagare områden. Resultatet av kartläggningen förvånade oss inte, men redovisade å andra sidan bara antal Vegasmaskiner fördelat på område och årsinkomstsnitt för samma område. Inte desto mindre gav siffrorna sken av en från Svenska Spel cynisk placering av Vegasmaskinerna. Känslan av cynism förstärks av den bild av spelet som det statliga företaget vill förmedla. De beskriver den genomsnittliga Vegasspelaren som en man 30 årsåldern som spelar tillsammans med vänner. Han är ung, utåtriktad, lever singel och har ett rikt socialt liv. Vegasspelet i sig framställs som en social aktivitet i socialt sammanhang. Stämmer bilden Svenska Spel vill förmedla?

Med kvantitativa undersökningar kan forskare mäta omfattningen av sociala problem som exempelvis spelberoende. De som gjorts visar att problemet är omfattande. Omkring 200 000 individer i landet har eller har haft ett problematiskt förhållande till spel. Men för att hitta förklaringar och därmed verktyg för begränsning av detta problem måste vi förstå de bakomliggande orsakerna till problematiskt spelande. Enligt tidigare forskning kan orsakerna förklaras med biologiska, psykologiska och sociala faktorer.

Det har under 2000-talet gjorts två stora studier kring spel på Vegasmaskiner. Den ena är kvantitativ och beskriver bland annat omfattningen av spelproblematik bland spelarna. Den andra är en kvalitativ studie som genom observationer och djupintervjuer söker förklara vad som sker vid Vegasmaskinerna och hur spelarna ser på sig själva och sitt spelande. För att sätta läsaren in i spelmiljön beskrivs också kortfattat de ställen dit spelarna går för att spela. Dessa miljöbeskrivningar väckte vårt intresse eftersom vi tror att det, för att kunna förklara ett fenomen, är väsentligt att titta närmare på i vilka sammanhang ett socialt fenomen uppstår och förekommer. För den som är intresserad av att förstå bruket av narkotika kan det vara av vikt att studera de miljöer och sammanhang i vilka de som brukar narkotika agerar. För oss som är intresserade av spelandet på Vegasmaskiner handlar det om att bege sig till de platser som maskinerna står uppställda, nämligen krogen.

Krogen är en avgränsad plats som lämpar sig väl för analys av kulturella fenomen. En viktig förutsättning i avgränsningen och analyserandet av en kultur är att den uppstår ur mänsklig interaktion. Gäster, personal och Vegasspelare på krogen interagerar och påverkar varandra och den gemensamma kulturen. Frågan är hur denna interaktion ser ut och vilken kultur som skapas och återskapas.

Syfte

Uppsatsens syfte är att studera kultur på krogar med Vegasmaskiner. Ett delsyfte med uppsatsen är metodutvecklande där vi vill utröna den etnografiska metodens lämplighet på c-uppsatsnivå i socialt arbete.

Frågeställningar:

- Hur ser kulturen ut på en krog med Vegasmaskiner?
- Hur ser den sociala interaktionen mellan Vegasspelare, krogpersonal och övriga gäster ut?
- Hur väl lämpar sig en etnografisk ansats för det valda studieområdet?

Det moderna maskinspelandets framväxt

Vegasmaskinen är en mjukvarubaserad spelapparat som kan liknas vid en dator eller ett tv-spel. Den är ständigt uppkopplad mot en server på Svenska Spel där vinstutbetalning och vinstplaner kontrolleras. På varje maskin erbjuds en rad olika spelformer, allt ifrån det klassiska roterande hjulet man finner på enarmade banditer till pokervarianter. Gemensamt för spelformerna är att det är så kallade turspel där individen inte kan påverka spelets utgång genom skicklighet.

1979 förbjöds automatspel i Sverige och i utredningarna som ledde fram till beslutet beskrevs automatspel som något som kan leda till ekonomiskt misär och att de sämst ställda i samhället blir ännu fattigare. Kasinoutredningen 1992 (SOU 1992:33)¹ menade att beslutet från 1979 var förhastat och ogenomtänkt och i och med SOU 1992:130 kom den svenska lotterilagen att förändras. I utredningens avsnitt om spelberoende refereras endast till en rapport som uppger antalet spelberoende i landet var så lågt som 1900 individer. Införandet av automatspel skulle därmed inte leda till några omfattande negativa konsekvenser. Beslutet om återinförande av automatspel 1997 baserades alltså på bara en undersökning kring spelberoendets omfattning i landet. Samma år gjorde Statens Folkhälsoinstitut (FHI, 2000, s. 50) den första stora undersökningen kring spelproblematik i Sverige. Den baserades på 9 917 intervjuer och visade att minst 200 000² individer har eller har haft spelproblematik.

Tipstjänst och Penninglotteriet fusionerades 1997 och bildade då Svenska Spel. Detta ökade möjligheter för folkrörelserna att ta del av intäkterna från spel och lotterier. I samband med den nya lotterilagen som trädde i kraft 1997 fick Svenska Spel i uppdrag av staten att lansera ett automatspel. Jack Vegas såg dagens ljus. För att lättare kunna kontrollera åldersgränsen på spelare, som är satt till 18 år, får maskinerna bara placeras på restauranger eller liknande etablissemang med utskänkningstillstånd (Prop 2001/02:47). Jack Vegas bytte 2004 namn till Vegas.

¹ När referenser redovisas utan sidhänvisning avser det hela eller stora delar av verket.

² Siffran varierar mellan 208 715 och 292 201 beroende på om man räknar aktuell spelproblematik eller under en livstid.

Vegasmaskinerna omsatte 2006 6,8 miljarder kronor brutto fördelat på 2 190 restauranger och stod för 20 procent av Svenska Spels totala omsättning. (SvenskaSpel.se)

Den moderata riksdagsmannen Tomas Tobé gav 2007 Riksdagens utredningstjänst i uppdrag att utreda Vegasmaskinernas spridning i landets kommuner. Utredningen visade bland annat att Danderyd, med Stockholms läns högsta inkomstsnitt hade tre maskiner (en maskin per 10 000 invånare) medan Botkyrka, med länets lägsta inkomstsnitt hade 78 maskiner (10 maskiner per 10 000 invånare). Utredningen väckte debatt i media om den cyniska placeringen av Vegasmaskinerna i mer utsatta områdena (Dagens Nyheter, 2007-04-08. Expressen, 2007-04-08). Initiativtagaren till utredningen Tobé sa så här till Dagens Eko:

Jag drar väl slutsatsen att Svenska spel upplever att de har större möjligheter att hitta många spelare här [utsatta områden]. Problemet, och det som är riktigt tragiskt, är att vi vet att Jack Vegas-maskinerna är det som får framför allt många unga människor att fastna i ett spelberoende. Vi har ett bolag [Svenska Spel] som med aggressiv marknadsföring försöker att inbringa så mycket inkomster som möjligt till staten, samtidigt som man egentligen också borde ta ett större socialt åtagande. Och de här rollerna går inte att förena, säger Tomas Tobé.
(Sveriges Radio: 2007-04-08)

Jesper Kärbrink, VD på Svenska Spel svarar på kritiken med argumentet att Vegasmaskinerna står där det finns flest kvarterskrogar. Han säger:

Det vore ju väldigt märkligt om vi ställde ut maskiner på ställen där det inte spelades.
(Sveriges Radio: 2007-04-08)

Under denna uppsats skrivande har Svenska Spel fått ytterligare kritik för sina Vegasmaskiner. Denna gång har det handlat om att minderåriga spelar på maskinerna. Till följd av detta har Svenska Spel annonserat att de skall öka kontrollen av spelandet på Vegasmaskiner genom att spel enbart skall kunna genomföras av personer med ett så kallat spelkort. Krogpersonal kommer även att tvingas be om legitimation när en spelare vill kvittera ut sin vinst.

Tidigare forskning

Spelberoende och maskiner

Den aktuella forskning som finns att tillgå kring spelande i allmänhet handlar mestadels om spelproblematik och beroende, men det finns också omfattande forskning kring de ekonomiska aspekterna av spelande. I den senare forskningen är fokus lagd på vinstmaximering. Ett exempel på detta är artikeln *Modelling the Economics of Gaming in South Africa* (Barr & Standish, 2002, s. 371), i vilken det forskas kring den optimala placeringen och utseendet på ett casino för att skapa maximal vinst för de inblandade intressenterna.

Den ekonomiskt inriktade forskningen har ingen tydlig koppling till socialt arbete. Vi kommer därför att i detta kapitel koncentrera oss olika aspekter av spelberoende för avslutningsvis redogöra för tidigare etnografisk forskning av relevans för uppsatsen.

Individuella faktorer

Spelberoendeforskningen är traditionellt sett individinriktad. Förklaringar söks inom biologin och inom psykologin. Mellan de två skolbildningarna finns likheter, inte minst på det neurologiska planet, men det finns också skillnader varför vi väljer att presentera dem var för sig.

Biologi

Inom biologin ser forskarna stora likheter mellan spelberoende och narkotikamissbruk. Neurologiska studier visar att begär efter spel eller narkotika uppträder på liknande sätt. Med magnetröntgen har man kunnat visa på att de delar av hjärnan som styr impuls kontroll och känslor aktiveras, både för spel- och narkotikamissbrukare (Brené, 2007, s. 6). Forskningen pekar vidare på att det finns ett samband mellan olika missbruksformer. Defekterna i hjärnan hos en alkoholmissbrukare kan ha en negativ inverkan även på förhållandet till spelande. Anhängare till dessa teorier förespråkar kartläggning av hjärnaktivitet för diagnostisering och psykofarmaka för behandling (Grant & Kushner, 2002, s. 143).

Psykologi

Även inom psykologin har man diskuterat om människor kan bli beroende av spel. Ett av synsätten på spelmissbruk likställer det med andra former av missbruk. Dickerson och O'Connor (2006, s. 22-25) pratar om sex typer av missbruk; alkohol, mat, sex, nikotin, narkotika och spel. Författarna menar att det bland dessa aktiviteter finns företeelser som de flesta människor utövar utan problem men när dessa blir till beroenden skapar de enormt lidande. De hävdar dock att det finns en avgörande skillnad mellan spel och andra former av beroendeframkallande beteenden. De mest beroendeframkallande spelformerna återfinns i specifika miljöer där ett bestämt mönster leder till spel, exempelvis placandet av insatsen eller trycket på knappen (Dickerson & O'Connor, 2006, s. 147-151). Spel på Vegasmaskiner är ett exempel på en sådan specifik spelform, där det krävs ett tydligt mönster för att komma till spelsituationen.

Breen och Zimmerman (2002, s. 40-43) menar att spel på maskiner ger ett snabbare spelberoende än andra spelformer. Författarna ger tre förklaringsmodeller: För det första kan det bero på att det är något specifikt med maskinerna som gör att personer lättare utvecklar spelberoende. För det andra att maskinerna attraherar personer som lätt utvecklar spelberoende eller för det tredje att maskinerna är så talrika och lättåtkomliga. Den psykologiska forskningen visar vidare att spelberoende ofta sammanfaller med andra former av psykiska problem. Exempelvis antisocial personlighetsstörning (Pietrzak & Petry, 2005, s. 1189-1190) eller depression (Rosenthal, 2004, s. 31-32).

Inom den psykologiska forskningen om spelberoende förespråkas prevention i bemärkelsen information och utbildning samt att insatser sätts in på ett tidigt stadium. Spelberoende ses som ett individuellt problem varför prevention och behandling är individfokuserade (Petry, 2005, s. 270-282).

Sociala faktorer

I den senaste folkhälsoenkäten från 2007 *Hälsa på lika villkor* från Statens Folkhälsoinstitut (www.fhi.se) uppmärksammas en rad bakomliggande sociala faktorer som bidragande till riskabla spelvanor. Dessa är:

- Man
- Utlandsfödd
- Arbetslös eller med sjuk- eller aktivitetsersättning
- Arbetare eller lägre tjänsteman
- Saknar kontantmarginal eller har låg inkomst
- Saknar eller har kortare utbildning

I en undersökning av Andrén och Jonsson (2003, s. 35-40) kartlades sociala bakgrundsfaktorer hos 302 individer och hur dessa inverkar på spelberoende. Hälften av de tillfrågade personerna uppgav sig ha spelproblem och resterande fungerade som en kontrollgrupp utan spelproblematik. Färre individer i spelproblemsgruppen hade vuxit upp med sina biologiska föräldrar. De uppfattade i större utsträckning sin uppväxt som socialt instabil och präglad av känslor av ensamhet och utanförskap.

Studier från Danmark visar att den fjärdedelen av befolkningen med högst inkomster löper 40 % mindre risk att hamna i spelberoende än övriga delar av befolkningen (Bonke & Borregard, 2006, s. 62-63). Detta kan bero på att personer i utsatta situationer har svårare att skydda sig mot och hantera problem som uppstår i samband med spelandet (Westfelt, 2006, s. 25). Det finns också klara skillnader mellan grupper av personer som spelar på olika spelformer. Spelare på Bingo och Vegas utmärker sig i den meningen att båda grupper har en stor andel personer med bristande ekonomiska resurser (Westfelt, 2006, s. 10).

Det finns alltså forskning som visar på en överrepresentation av socialt utsatta bland de spelberoende och de präglas i större utsträckning av en socialt belastad uppväxt. Detta faktum gäller i ännu större utsträckning för individer som har automatspel som sin huvudsakliga spelform.

De tre perspektiven som presenterats ovan, det biologiska, psykologiska och sociala utgör grunden för forskning kring spelberoende. De kan förklara spelberoende genom exempelvis neurologiska skador, barndomstrauman eller social utsatthet. Vi vill i vår studie lägga till ytterligare en dimension som handlar om den kulturella kontext i vilken spelande utförs. Närmare bestämt spelande på Vegasmaskiner på krogen. Ett sätt att studera kultur är den etnografiska metoden. Inom svensk etnografisk forskning förekommer många referenser till etnologerna Billy Ehn och Orvar Löfgren. Deras bok *Kulturanalys – ett etnologiskt perspektiv* (1982) har länge fungerat som inspirationskälla för forskare som vill studera vardagsliv. Boken har givit oss redskap för våra kulturstudier och inspiration genom dess exempel på etnografiska beskrivningar.

Etnografi och spel

Professorn i socialpsykologi Philip Lalander har i SoRAD rapporten *Den statliga spelapparaten* (2004), som ingår i det Folkhälsoinstitutsfinansierade projektet *Ethnography of gambling cultures*, genomfört 100 deltagande observationer och intervjuer med 18 storspelare (Vegasmaskiner). Syftet med rapporten var att se vad som händer vid Vegasmaskinerna samt att analysera hur spelarna tänker om sig själva.

Deltagande observationer användes i Lalanders rapport som komplement till de intervjuer han gjorde med spelare, men också som metod för att öka generaliserbarheten. De etnografiska upptäckterna har bland annat ställts mot Lars Westfelts (2004) kvantitativa studie kring Vegasspelande. Westfelts kvantitativa data har används som referensram när Lalander velat skapa stabilitet åt sin studie. Observationerna har enligt Lalander tagit honom närmare spelets innersta väsen.

Genom observationer och intervjuer som kompletterats med material från speltillverkaren Svenska Spel kommer Lalander i rapporten fram till att det finns två "vegasidentiteter". Den ena definieras av Svenska Spel som en spelare:

...med ett rikt socialt liv, som inte låter spelet ta kontrollen över subjekt eller ekonomi. Det är en ren, socialt accepterad identitet som presenteras, befriad från "smuts" i fråga om spelberoende och begärstyrda identiteter.
(Lalander: 2004, s. 102)

Den andra önskade identiteten förs fram av forskare och debattörer. I deras mening skapar Vegas stora ekonomiska, sociala och individuella problem. Enligt Lalander kan staten och dess representant Svenska Spel endast delvis hålla med kritiken eftersom den, om den skulle visa sig vara riktig framställer staten (Svenska Spel) som:

...onda aktörer som offerar människor som har det svårt att få in pengar och som bidrar till att sprida något som genererar beroende och social misär. (Lalander: 2004, s. 102)

Lalander menar att syftet med Vegas är att skapa en känsla av *time-out* (vi återkommer till detta begrepp längre fram) som ett sätt att hantera rastlöshet, ensamhet och annan existentiell problematik. Vegasmaskinen erbjuder en effektiv

bortkoppling från vardagslivet, människa och maskin smälter samman och disassocieras³ från omvärlden.

Enligt Lalander förekommer en begränsad social samvaro kring Vegasmaskinen som handlar om korta meningsutbytanden och ibland skapas en känsla av samhörighet som grundas på att spelarna spelar bort mycket pengar. Relationerna med restaurangägare och personal uppfattas som positiv av spelarna. De kände sig väl mottagna och bekräftade något som kan vara ett motiv för fortsatt spelande. Lalander avslutar rapporten med att kalla Vegas: "... en perfekt apparat för disassociation..." (2004, s. 106). Lever man med en känsla av att inte kunna hantera vardagen är Vegas den perfekta flykten.

I samma rapportserie från SoRAD om spelandets etnografi ingår även *Det statliga kasinot* (Andreason & Lalander, 2003) och *Travspel som kultur* (Hansson, 2004). Den senare rapporten kommer fram till att spel på trav skiljer sig från andra spelformer genom sin socialitet. Även om spelandet sker individuellt interagerar spelarna mycket mer med andra spelare än vad som är fallet för exempelvis Vegasspelare (Hansson, 2004, s. 57). Essensen i *Det statliga kasinot* (2003, s. 116) är en kritik som författarna riktar mot statens dubbla roll som å ena sidan marknadsförare och utvecklare av spel och å andra sidan ansvarig för medborgarnas väl och ve.

I sin artikel *Blackjack playing strategies and beliefs: A view from the field* anger Bennis (2004, s. 1-4) fördelarna med deltagande observation och en etnografisk ansats för studier av spelare. Bennis menar att man som forskare kan komma nära de man ämnar undersöka och att studierna sker i de undersökta naturliga spelmiljö. Det finns många märkliga handlingar som spelare utför som inte kan förstås om vi som forskare inte involverar och uppmärksammar den kontext som spelaren befinner sig vid speltillfället. Med Bennis egna ord:

Indeed, once the structure and dynamics of the gambling environment are taken into account, many of the strategies and beliefs that originally seem biased or irrational may be seen to be inseparable from the gambling context, including its sociocultural context, and to be both rationally and empirically justified.
(Bennis: 2004, s. 35)

Etnografi i krogmiljö

Eftersom uppsatsen har en etnografisk ansats och kommer att utföras i krogmiljö väljer vi här att ha med ett avsnitt om etnografiska studier i krogmiljö.

I verket *The Urban Pub* (Alasuutari, Kinnunen, Nätkin, & Sulkunen, 1985) strävar författarna efter att beskriva och analysera två finska förortspubar utifrån ett kulturanalytiskt perspektiv. Studiens upplägg är dikotomiskt så till vida att författarna jämför de två valda studieobjekten med varandra men också att de regelmässigt arbetar med olika polariteter. Exempelvis: Män - kvinnor, stammisar – ickebesökare och så vidare. Författarna har huvudsakligen använt sig av deltagande observationer och intervjuer i den krogmiljö de avser att undersöka. Bland annat tar författarna upp

³ Med disassociation menar Lalander en känsla av avskildhet och fränkoppling från omvärlden

hur olika grupper och individer genom puben uttrycker och skapar identitet. Exempel på sådana grupper eller minikulturer som författarna uttrycker det är ”dartspelarna” och ”stammisarna”. De sistnämnda bidrar till att etikettera pubgästerna och sig själva genom sina förutfattade meningar om vad den lokala puben är och vad den representerar (Alasuutari, Kinnunen, Nätkin, & Sulkunen, 1985, s. 5, 45-50, 127ff).

En delvis annorlunda approach återfinns i en artikel ur *Journal of Contemporary Ethnography*, *Fragments of self in the postmodern bar* (Communication studies 298, 1997) och *Tre typfall av dryckesinriktade restauranger: gäster, miljö och drickande* (Abrahamson, 1994). I dessa studier får krogarnas varierade utbud och innehåll större betydelse än i *The Urban Pub*. De handlar mer om krogens utbud, inriktning och stil som något som i sin tur påverkar individerna/gästernas efterfrågan och deras nöjesbehov. Vi återkommer till Abrahamsons artikel under teorikapitlet.

Teoretiska perspektiv

Socialkonstruktivism

I boken *Social Constructionism* gör författaren Viviane Burr (2004) är ett försök hitta ett antal minsta gemensamma nämnare för definitionen av socialkonstruktivism. För att kunna kalla sig socialkonstruktivist menar hon man måste ha ett kritiskt förhållningssätt till kunskap som är tagen för given. Man måste vara misstänksam mot alla förklaringar till hur världen är beskaffad. Socialkonstruktivisten måste vidare vara medveten om och ta hänsyn till historiska och kulturella kontexter. Vårt sätt att uppfatta världen härstammar inte från naturlagar, den uppstår i och som en produkt av en social process. I symbios med vår kunskap om världen finns vårt handlande och de påverkar ständigt varandra. Ett brott mot någon av dessa konstruktioner skapar en ny konstruktion. Teorier om socialkonstruktivism utgör vår forskningsfilosofiska ansats med utgångspunkt i Burrs definitioner.

Grunderna i socialkonstruktivismen kan tillskrivas sociologiprofessorerna Peter Berger och Thomas Luckmann som i det berömda verket *Kunskapssociologi* (1979) försöker skapa en samlad teori som går ut på att den samhälleliga verkligheten är baserad på mänsklig social konstruktion som utgörs av vardagskunskap och sunt förnuft. Den sociala interaktionen i vardagslivet utgör därmed grunden för samhället. I mötet med en annan människa framstår denna som fullständigt verklig, på något sätt objektiv. Därför är dessa möten modell för all social interaktion. Dock menar Berger och Luckmann att man även i detta rena möte använder sig av *typifieringsscheman*. Man kan förklara *typifiering* som fördom eller förkunskap. Ju längre bort från mötet typifieringen befinner sig desto mer anonym blir den. För att förtydliga typifieringsschema exemplifierar författarna så här:

Om jag hänför min vän Henry till en viss typ som medlem av kategori X (t.ex. som engelsman) tolkar jag ipso facto [reds. anm. som en konsekvens av] åtminstone vissa aspekter av hans uppträdande som resultat av denna typifiering – hans tycke när det gäller mat är till exempel typiska för engelsmän, och likadant är det med hans sätt att uppträda, vissa av hans känslomässiga reaktioner och så vidare. Detta innebär emellertid att dessa min vän Henrys karaktäristiska drag och handlingar hör samman med alla som tillhör kategorin "engelsman", d.v.s. jag uppfattar dessa aspekter av hans väsen i anonyma termer."
(Berger & Luckmann: 1979, s. 44)

För varje möte bryter sig Henry ut från den stereotypa föreställningen om engelsmän och blir allt mer unik. När vi senare tar upp tolkning och förståelse i metodkapitlet är det viktigt att ha kunskap om typifiering som bakgrund i reflekterandet kring våra fördomar.

Vardagslivets kultur

Att använda sig av kultur som utgångspunkt för att analysera fenomen är riskabelt. Inte minst för begreppet kan definieras på så många olika sätt. För att undvika

missförstånd kommer vi i detta kapitel redogöra för vilka definitioner av kultur vi kommer att använda oss av.

Vi utgår återigen från socialkonstruktivisterna Berger och Luckmanns (1979) kunskapsociologi för att hitta grunderna i vårt kulturbegrepp. Kultur uppstår i social interaktion där människan konstruerar sin egen verklighet, något som skiljer kulturen från naturen. För att kunna definiera och därmed studera en kultur måste den vara specifik, det vill säga avgränsad från andra kulturer. Avgränsningarna måste i sig förklaras genom att visa på vad som skiljer kulturen från andra kulturer. I en kultur finns gemensamma kunskaper, koder och ramar som delas av dem som ingår i kulturen och som uppfattas som givna. Dessa regler reproduceras också till nya medlemmar genom en socialisationsprocess. Vidare har den enskilda medlemmens vara eller icke vara liten eller inget avgörande betydelse för kulturens existens. Detta resonemang skapar de yttre förutsättningar för vårt kulturbegrepp. Vi förstår dock kulturen som en process snarare än något beständigt. Inom en kultur pågår maktförflyttningar där vissa individer har mer och andra mindre möjlighet att påverka medlemmarna och kulturen i sig. Det pågår ett dialektiskt förhållande mellan kulturens normer och symboler och dess medlemmar, en ömsesidig påverkan och förändring. Avgränsningar mellan kulturer är heller inte vattentäta skott utan i ständig påverkan av varandra.

När vi ska studera kultur i krogvärlden kan prissättning och en så enkel sak som krogens val av namn vara en indikator om vilken målgrupp den riktar sig till och vilken kultur som råder (Abrahamson, 1994, s. 149). Ett exempel på denna kulturella indikator hittar vi i namnet på Stockholmsrestaurangen Operakällaren. Opera som konstform har under 1900-talet kommit att bli en angelägenhet för den kulturella eliten (Carle, 2003, s. 397-401). En restaurang som väljer att kalla sig Operakällaren uttrycker tydligt vilken målgrupp den riktar sig mot och att restaurangen har förhållandevis hög prisnivå förstärker ytterligare målgruppsanpassningen och den kulturella prägeln, men är också ett tecken på distansering från mindre bemedlade grupper.

Enligt Ehn och Löfgren (1982, s. 92-93) är den fysiska miljön kulturbärande och kan berätta om hur verkligheten är ordnad. Det människor uppfattar är inte någon enkel avspiegling av den faktiska miljön. I individens varseblivning av en miljö ingår föreställningar om bland annat avstånd, närhet, historia, sociala relationer samt olika värderingar som vackert, fult, hemtamt eller främmande. Den fysiska miljön är uppdelad, den är avgränsad och gränsöverskridande markerar viktiga övergångar. När människor passerar från en specifik miljö till en annan innebär det en kulturell omställning (Ehn & Löfgren, 1982, s. 59). Ett talande exempel på detta är när kontorspersonal går i samlad tropp från arbetet till krogen på fredagseftermiddagen för att ta en "after work" öl.

På krogen interagerar människor med varandra i en avgränsad situation. Krogen kräver någon form av inträdesprocess som skiljer den från gatumiljön utanför. I bland räcker det att läsa på menyn utanför krogen för att delvis förstå vad som väntar en och vad som väntas av en när man träder in. Väl inne på krogen särskiljer sig förutsättningarna mot andra kulturella kontexter genom exempelvis alkoholförsäljning och de formella regler som gäller kring detta. Krogens gäster bär gemensamma

kunskaper och koder och förmedlar dessa vidare till nya gäster genom en socialisationsprocess. Det går med andra ord att studera krogens kultur eftersom den bland annat är avgränsad och innehåller gemensamma koder.

Fasad

För att förstå givna förutsättningar och regler för människors beteenden kan man ta hjälp av Erving Goffman som i klassikern *Jaget och maskerna* (1986) anser att varje social inrättning med fördel kan studeras ur intrycksstyrningens perspektiv. Med det menas att vi i presentationen av oss själva och våra aktiviteter strävar efter att styra och kontrollera den uppfattning andra bildar sig av oss. Goffman (1986) etablerar begreppet *fasad* för att beskriva de roller en individ framträder med regelbundet. Fasaden utgör vår uppsättning av standardroller. De roller som påverkar vår karaktär mest kallar Goffman *personlig fasad* vilken i sin tur kan delas upp i *uppträdande* och *manér* (mer om detta senare). Rollerna använder sig av *setting* som en del av intrycksstyrningen. *Settingen* är den utrustning människor – medvetet eller omedvetet – använder i sitt framträdande och bidrar till den scen i vilken sociala interaktioner äger rum. Med Goffmans (1986) egna ord:

Vi har då först och främst inramningen (the setting) som inbegriper möbler, dekor, ytplanering och andra bakgrundsinslag som tillhandahåller sceneriet och rekvisitan för den ström av mänsklig aktivitet som utspelas framför, inom eller på scenen. En inramning är platsbunden, så att de som vill använda sig av en speciell inramning som en del av sitt framträdande inte kan börja spela sin roll förrän de tagit sig till den för ändamålet lämpliga platsen och de måste avsluta sitt framträdande när de lämnar den. (Goffman: 1986, s. 29)

Goffman (1986) menar vidare att *settingen* kompletteras med en personlig fasad där de tydligaste markörerna är kön, ålder, utseende, etnisk tillhörighet, storlek, social status samt språk. Fasaden kan definieras i två undergrupper där *uppträdandet* skickar signaler om social status och aktörens *temporära rituella tillstånd* vilket innebär vilka aktiviteter som är på väg att ske. Till exempel om individen arbetar eller ägnar sig åt en fritidssysselsättning (*informell rekreation*). Den andra av de två definitionerna av uppträdande är *manér* som enklast kan förklaras som den roll individen väntas spela i sin interaktion med omgivningen. Ett exempel på detta skulle kunna vara att ett aggressivt manér uttrycker viljan att styra situationen medan ett mer tillbakahållit manér tyder på att individen är öppen för att ledas av andra. Vi förväntar oss att uppträdande och manér synkroniseras så att aktörens signaler om social status passar med dennes manér. Men våra förväntningar kan ställas på kant om det existerar en konflikt mellan uppförande och manér.

Efter hand blir en social fasad institutionaliserad och övergår då till en *kollektiv representation*. Enligt Goffman (1986) kan fasaderna vara individuella eller existera genom *teamsamarbete*. *Teamet* har en *bakre region* där man intrigerar och slappnar av och en *främre* där publiken finns. En aktör kan vara medlem i flera olika team och agera för ett team inom ett annat. Våra framträdanden och fasader kan bidra till att vi ger ett idealiserat intryck, exempelvis oduglighet eller ädelt lugn. Det idealiserade

intrycket kan syfta till att dölja sprickor i fasaden eller andra verksamheter som pågår i bakgrunden.

Varje *setting* har därtill hörande handlingar, detta förhållande mellan handling och yttre miljö hjälper oss att veta vad som är avvikande eller normalt. Tingen i vår omgivning leder oss att definiera vilken situation vi befinner oss i. För att inse vad som förväntas av oss och vad vi kan förvänta från andra måste vi förstå situationen. Med detta resonemang menar Goffman (1986) att den yttre miljön är av avgörande vikt för att kunna förstå människor i sin omgivning, sannolikt något vi inte reflekterar över särskilt ofta. Det är först när någon avviker från det beteende som är kopplat till kontexten som symbiosen mellan handling och yttre miljö blir tydlig. Ett exempel på detta, från krogmiljö, är att inleda konversation på herrtoaletten. Den besvärade stämning som uppstår när så sker påvisar att i den kontexten är tystnad den enda accepterade handlingen.

Krogen

Maria Abrahamson (1994) har granskat ett antal Stockholmkrogar för att utifrån barernas utformning och klientel kategorisera dem. Abrahamson använder sig av dolda observationer och i sin analys bland annat av Goffmans teorier om *setting*. Observationerna resulterade i en uppdelning av krogarna i tre kategorier: *den mondäna baren*, *den folkliga baren* och *den etniska baren* där de enda likheterna bestod i en bardisk som dominerar intrycket av lokalen och försäljning av fatöl. Abrahamson använder sig av begreppet *time-out* för att förklara en situation där individens egna normer skiljer sig från vardagens. Berusningen är en socialt accepterad stund av fränkoppling från vardagens krav. Individen är under denna, i tid begränsade fränkoppling, fräntagen det ansvar som normalt förekommer i vardagen. Konsekvenstänkandet tar *time-out*. MacAndrew och Edgerton (2003, s. 166) förklarar detta med att människor vid vissa tillfällen behöver koppla bort sig för att sedan kunna fungera enligt normer och regler i vardagen. I Sverige är alkohol den vanligaste drogen för att uppnå detta tillstånd och det är så pass socialt accepterat att ta *time-out* att berusningen medför ett minimum av konsekvenser.

Den mondäna baren

Abrahamson (1994) beskriver den mondäna baren som en scen för individer som vill exponera sig. Inredningen är exklusiv och lokalen är öppen till sin karaktär vilket bidrar till att *time-out* beteendet inte främjas. Social kontroll kan med öppenheten ske både utifrån och inifrån lokalen. Interaktionen på denna krog sker inför en stor publik och krogen fungerar som arena för uppvisning av yrkesmässig och social framgång. Publiken, som består av hälften kvinnor, är de etablerade och de som strävar dit. Kläderna signalerar överklass och agerandet präglas av iakttagande och uppvisande. Personalen är strikt och utan fjäsk.

Den folkliga baren

På den folkliga baren är väggarna täckta av souvenirer vilket Abrahamson (1994) menar skulle kunna uppmuntra till ett *time-out*-beteende därför att det påminner om ett nöjesfält. Till skillnad från den mondäna baren är det här forumet inte till för att visa upp sina positioner utan snarare lämna dem tillfälligt. *Time-out*-beteendet blir en form av lek där man upphäver statuskillnaderna. Publiken som består av något fler

män än kvinnor är jeansklädda arbetskamrater som agerar informellt med syftet att ha roligt. Personalen är jämställd med gästerna.

Den etniska baren

Abrahamson (1994) beskriver utformningen av denna lokal som sluten vilket främjar *time-out*-beteende. Även på den etniska baren är jeans det vanligaste klädesplagget. Den manliga majoriteten agerar inbjudande eller aggressivt och tycks använda baren som ett andra hem och som könsmarknad. Personalen är överbevakande faderlig.

Metod

Den här uppsatsen har också ett metodutvecklande delsyfte varför vi i metodkapitlet nedan kommer att göra en grundlig genomgång av den etnografiska metoden. Vi har valt att noggrant redogöra för hur vi tolkar de etnografiska arbetsmetoderna och hur vi använt oss av desamma. Vi gör detta för att vi är medvetna om att arbeten med en etnografisk utgångspunkt är relativt ovanliga vid C-uppsatser i socialt arbete. Vår strävan i syftet och frågeställningarna handlar dels om att undersöka hur väl lämpad den etnografiska ansatsen är för C-uppsatser i socialt arbete och dels hur väl lämpad den är för att studera vårt valda studieobjekt.

Vi kommer att inleda metodkapitlet med en beskrivning av etnografi i allmänhet för att sedan redogöra för uppsatsens utförande. Vi ger först en metodologisk beskrivning för att sedan gå in på vilka metoder vi använt och hur vi gått tillväga. I dessa kapitel kommer vi att använda valda delar av våra fältanteckningar för att illustrera vår forskningsmetod. Kapitlet avslutas med beskrivningar av vår förstudie och tillträdeprocess för att därigenom belysa hur vi gått tillväga när det gäller val av observationsobjekt och hur vi fick tillträde till denna.

Etnografiska studier

John D Brewer, professor i etnografi vid Queens' University i Belfast, har i sin bok *Etnography* (2000) kärnfullt formulerat ett sätt att se på etnografi. Enligt Brewer (2000, s. 6) är etnografi ingen datainsamlingsmetod i sig utan en forskningsinriktning som utmärker sig genom sitt syfte; att förstå sociala sammanhang och aktiviteter mellan människor i ett givet fält eller *setting*. Forskaren deltar i det sammanhang och de aktiviteter denne undersöker för att systematiskt insamla data och samtidigt undvika att ge betydelse till fenomen ur ett externt perspektiv.

För att förstå och beskriva kulturen på de krogar där Vegasmaskiner står uppställda vill vi använda en etnografisk ansats. Westfelt (2004, s. 12) konstaterar i sin undersökning av spelberoende fördelat på spelform hos 20 000 respondenter, att Vegasspelarna har omkring sju gånger större andel spelberoende än andra spelformer. Denna kunskap är baserad på kvantitativa data som visar spelberoendets omfattning, men saknar beskrivningar av hur spelandet går till. Vi tror inte att det räcker med att redovisa omfattningen av ett socialt problem utan vi måste gå djupare och försöka förklara hur, varför och var ett problem uppstår. Genom att vara närvarande i spelarnas vardag och beskriva denna kan vi öka förståelsen för en del av den verklighet som spelarna befinner sig i. För att förstå spelberoende måste vi förstå spelarens aktuella situation⁴ (Goldberg, 2005, s. 37). Den är av stor betydelse för spelarens upplevelse av spelmomentet. Att förstå denna aktuella situation kan förtydligas om vi använder oss av kulturanalys. Som Ehn och Löfgren uttrycker det:

Beteenden som i en vis situation har en bestämd mening kan också, genom kulturanalytisk tolkning, avlockas budskap om mer allmänna teman och principer. (1982 s. 15)

⁴ Ted Goldberg talar om *aktuell situation* som en betydelsefull faktor för hur en individ upplever ett drogus. I begreppet ingår bland annat, relationer till människor man är med när drogen tas och den fysiska omgivning som man befinner sig i under ruset.

De menar att det som vid en första anblick verkar självklart och föga intresseväckande, vid djupare åskådning kan visa på hur exempelvis specifika kulturer skapas och återskapas. I klartext är vi som forskare med etnografisk ansats inte ute efter att beskriva det specifika, udda och exceptionella. Vi vill se det vardagliga och komma det nära för att på så vis komma in i den berörda kulturen och förstå den. Som etnograf måste man dock vara kapabel att identifiera det specifika för att se vad som tillhör det vardagliga. Undantagen bekräftar således reglerna. Ett sätt att ta tillvara på information som tillhör vanemönster, eller bryter mot desamma är att göra så kallade *thick descriptions*. Mer om detta senare.

Om deltagande observationer

Brewer (2000, s. 59) menar att deltagande observationer är den datainsamlingsmetod som är tätast sammankopplat med etnografiska studier. Den har sitt ursprung i den klassiska brittiska antropologin och Chicagoskolans sociologi. Insamlingen av data sker genom delaktighet i forskningsobjektets vardag, deras naturliga *setting*. Metoden skapar förståelse för sociala sammanhang och aktiviteter, inte bara genom att observera andra, utan också genom att som forskare själv uppleva och vistas i undersökningsmiljön. Forskarens egna attitydförändringar, rädslor och ångest och social förståelse som uppstår i och med engagemanget och samvaron med människorna på fältet, blir en del av det insamlade materialet.

Deltagande observationer är en personlig metod som inte enbart baseras på forskarens sinnen och intellekt, utan handlar lika mycket om minnen, erfarenheter och personlighet. Enligt Ehn och Löfgren (1996, s. 120-121) måste forskaren för att få svar använda ett visst mått av manipulation. Detta skall dock inte ses som ett skådespel utan som en anpassningsförmåga gentemot fältet. Brewer säger om forskarens personliga kvaliteter att:

The primary one is to maintain balance between "insider" and "outsider" status; to identify with the people under study and get close to them, but maintaining a professional distance which permits adequate observations and data collection. (2000, s. 59-60)

I den etnografiska handboken *Etnologiskt fältarbete* (Kaijser & Öhlander, 1999) uttrycks att forskare som använder sig av deltagande observationer också deltar i människors liv vilket öppnar för samtal. Forskaren kan därmed ställa frågor "...i samtalets form." (Kaijser & Öhlander 1999, s. 78), utan att vara bunden av en formell intervjusituation. Deltagande observationer är explorativa och forskaren letar efter relevant information men tar också till sig empiri man inte avsett att söka efter. Med författarnas egna ord, *pragmatisk systematik*, i vilken den oväntade datan står att finna under öppen observation och forskarens hypoteser prövas genom fokuserad observation. Därmed betonas betydelsen av att etnografen är reflexiv, att man strävar efter att förstå hur man kommer fram till de slutsatser som man drar, att man kan förstå innebörden av de tekniker och metoder som man utnyttjar likaväl som de sociala relationer som undersökningen ifråga bygger på. Detta är av grundläggande betydelse för validiteten hos etnografisk forskning (Beach 1995).

Våra deltagande observationer

Vi beslutade på ett tidigt stadium att utföra observationerna tillsammans. Två personer ser bättre än en och vi kände oss osäkra i rollen som forskare. Detta var dock inget vi höll fast vid under alla observationer då vi båda har gjort observationer på egen hand. Under observationerna hade vi med oss papper och penna, vi antecknade löpande under observationernas gång (mer om detta under avsnittet om fältanteckningar nedan). Under alla observationer har vi uppträtt som gäster vilket inneburit att vi ätit och druckit. Anledningen till att vi valde att ”maskera” oss som gäster handlar om att vi ville smälta in i fältet. Som vi senare kommer att beskriva i kapitlet om tillträdeprocessen var närmandet till fälten ingen enkel och snabb process. I inledningsskedet upplevde vi vissa svårigheter att lämna rollen som gäst och ikläda oss forskarrollen.

Observationerna följde alla i stort sett samma mönster. Vi anlände till något av våra valda observationsställen, som vi döpte till The Duck och Stadigt. Vi satte oss vid ett bord och inväntade personalens service. Vid något enstaka tillfälle beställde vi något i baren. Anledningen till att vi beställde mat och dryck var att det kändes viktigt för oss att ha något framför oss eftersom en gäst som varken äter eller dricker kan uppfattas som annorlunda. Observationerna varade mellan 30 minuter och tre timmar i längd beroende på tid på dagen och antal gäster. När det var få gäster och liten aktivitet på krogen blev observationerna kortare. En majoritet av observationerna genomfördes någon gång mellan 17.00 och 19.00. Sammanlagt genomförde vi 15 observationer under tre och en halv vecka, med start den 14:e november och sista observationen 7:e december. Den sammanlagda observationstiden uppgick till cirka 20 timmar. För komplett observationslista se bilaga 1.

Valet av tidpunkt för majoriteten observationerna baseras bland annat på att 44 procent av Vegasspelarna spelar innan klockan 18.00 på kvällen (Lalander, 2004). Vidare noterade vi att det vid lunchtid inte förekommer något spel vid någon av våra observationer. Inte heller på kvällar och helgkvällar förekommer spelande i någon större utsträckning och den höga omsättningen av människor gjorde det svårt att skaffa sig överblick av situationen. Vi har dock tagit med fältanteckningar från våra kvällsobservationer i vårt resultat som ett exempel på det specifika, det udda.

I inledningsskedet hade vi inte mycket funderingar kring vad vi letade efter men efter hand som observationerna fortskred riktade vi in oss mer på att söka efter fenomen som vi kunde relatera till vårt syfte och våra frågeställningar. Detta underlättade observerandet och ledde till att vår empiri genomgick en första tematisering redan på observationsstadiet. Ytterligare en fördel med ett sådant förfarandet var att vi kunde använda oss av dessa teman i de samtal med Vegasspelare som fördes.

Vi genomförde tre samtal med Vegasspelare. Samtalen var korta och informella och vi antecknade under samtalens gång. Dessa samtal kan inte betraktas som intervjuer utan snarare som fördjupande delar av våra observationer. Alla samtal skedde på plats på krogen i direkt anslutning till Vegasmaskiner. De inleddes med att en av oss tog plats bredvid en spelare och själv började spela. Därefter försökte den av oss som spelade skapa kontakt med spelaren vilket oftast gick bra (endast en person av fyra tillfrågade avböjde att svara på våra frågor). Inget av samtalen tog längre än 10

minuter. Samtalen används också i uppsatsens resultatdel som komplement till våra observationer. De styrker empirin och ger beskrivningarna liv.

Observationer i praktiken

För att visa hur vi resonerat kring observationerna och hur vi använt oss av dem vill vi ge exempel på en typisk observation. Utdraget, som kommer från våra fältanteckningar, är något omarbetade. Eftersom vi gjorde de flesta observationerna tillsammans har vi jämfört våra fältanteckningar för att täcka upp luckor i varandras beskrivningar. Ett exempel på detta kommer fram i fältanteckningen nedan:

Vid de två maskinerna som är placerade vid entrén sitter en man (Målar-Bengt) i 40 årsåldern som vi sett tidigare under våra förstudier. Mannen har arbetsbyxor med färgfläckar och ett par arbetskängor. Han dricker en öl som han mellan klunkarna placerar ovanpå apparaten och pratar högt i mobiltelefon om något juridiskt kring ett avtal. (Fältanteckningar, 071121, 17.00)

I våra respektive anteckningar från denna observation har båda noterat att "Målar-Bengt" talar i telefon under sitt spelande. Det var däremot endast en av oss som satt så pass nära att denne kunde höra vad samtalet rörde. I vår sammanslagna fältanteckning från situationen tas denna detalj med eftersom små tillsynes oväsentliga detaljer skänker observationerna ett djup och de framstår som mer levande.

Samtal

I samband med våra observationer genomförde vi tre samtal med personer som spelade på Vegasmaskiner. Vi ville prata med spelare för att därigenom fördjupa det empiriska materialet. För att visa hur en samtalssituation såg ut följer här ett exempel. Den visar framförallt på hur vi närmade oss spelarna.

Krister sitter och spelar när jag kommer in på Stadigt. Han verkar fokuserad på maskinen men sneglar åt mitt håll när jag sätter mig vid maskinen bredvid. Jag matar i 20 kronor varpå Krister säger "den där har inte gett något på länge så nu kanske det blir något". Detta blir min "icebreaker" och vi börjar småprata. Jag berättar för Krister om att jag en kollega håller på med en undersökning om krogar som har Vegasmaskiner och att det är därför jag spelar. Han verkar genast intresserad och säger skrattande: "ja, men då kan jag tänka mig att du vill prata med mig?". Jag blir något överrumplad av inviten men säger "visst vill jag det". Jag informerar Krister om att det inte någon formell intervju, att jag inte spelar in och att han kommer att vara helt anonym. Han får reda på att jag tänker anteckna under vårt samtal och renskriva vid ett senare tillfälle. Jag berättar också mer formellt om undersökningens syfte. (Fältanteckning, 071204, 17.00)

Alla sociala interaktioner styrs av starka anonyma typifieringar i ett inledningsskede. Enligt Berger och Luckmanns (1979) sätt att se det har vi redan innan studien uppfattningen *spelare* om de som sitter vid Vegasmaskinerna. Denna uppfattning baseras på fördomar och förkunskap. I vårt fall handlar det mycket om den litteratur och forskning kring maskinspelande vi tagit del av. Det första vi ser är den socialt belastade invididen som inte kan hantera sina impulser att spela på Vegasmaskinerna. Många beskrivningar av spelare stannar just här, vid kopplingen till forskningen i

ämnet. Våra samtal med tre spelare har tagit oss en bit närmare vilket påverkat typografin. Samtalen har dock varit så pass korta och begränsat till ett tillfälle att vår huvudsakliga uppfattning om spelarna ändå utgörs av förförståelse. Men de tre spelare vi talat med bryter sig ändå delvis ur förförståelsens anonymitet. Kristers trevliga och öppna bemötande präglar inte bara bilden vi får av honom, utan påverkar i grunden vår syn på spelare i allmänhet.

Om fältanteckningar

”De primära hjälpmedlen under en deltagande observation är penna och anteckningsblock.” (Kaijser & Öhlander 1999, s. 82). Även om det inte krävs någon avancerad utrustning för att föra fältanteckningar under de deltagande observationerna finns det ändå vissa aspekter att ha i åtanke. Kaijser och Öhlander väljer att skilja på tre typer av anteckningar, *metodologiska*, *reflekterande* och *empiriska*. Fältanteckningarna bör också struktureras det finns olika sätt att göra detta på, exempelvis utifrån tid eller arbetets frågeställningar.

Frågan om när man skall anteckna är också viktig enligt Kaijser och Öhlander (1999 s. 82-84). Det är inte säkert att det passar att ta fram anteckningsblocket i alla situationer. Oftast kan det lösas genom att forskaren går undan och skriver sina anteckningar och om detta inte är möjligt får anteckningarna helt enkelt vänta tills observationen är avslutad. Hur utförliga fältanteckningar skall vara går inte att svara på eftersom det varierar från situation till situation. Författarna menar dock att det är en fördel om fältanteckningarna är utförliga, detaljerade, levande och att de ger närvarokänsla. (1999 s. 84).

Kaijser och Öhlander (1999, s. 79) menar att det som bör antecknas vid en observation handlar om vad den observerade gör, säger, hur den observerade ser ut och så vidare. Som forskare kan man inte utelämna något i fältanteckningarna eftersom sammanhanget i så fall går förlorat. Detta får till följd att vi fyller våra fältanteckningar med tillsynes meningslös data. Men i många fall kan det triviala visa sig ha större betydelse än vad man till en början trott.

I Patrik Aspers bok *Etnografiska metoder* (2007, s. 120) beskrivs det som noterats men som initialt saknar betydelse som en del av *tjock beskrivning*. Aspers hämtar begreppet från Clifford Geertz *thick description* och syftar på att dessa obetydliga notat senare i studien kan få en annan mer betydelsefull mening när forskaren utökat sin kunskap om fältet. De tjocka beskrivningarna kan också fungera som stöd om det under studiens gång dyker upp nya frågor. Med hjälp av sina tjocka beskrivningar slipper forskaren återgå till fältet för att söka svar på dessa nya frågor. Kort sagt kan man förklara tjocka beskrivningar som att forskaren skall samla på sig mer material än vad han eller hon tror sig behöva.

Våra fältanteckningar

När vi inledde observationerna var våra fältanteckningar till största delen fyllda av beskrivningar av lokalerna. Vi beskrev hur The Duck och Stadigt var möblerade, noterade olika inredningsdetaljer och andra fysiska egenskaper. Men allt eftersom våra observationer fortskred och utvecklades gjorde även våra fältanteckningar det. Fokus skiftade från den fysiska miljön till människorna i lokalen. Det är svårt att återge vad människor gör i fältanteckningar, ofta handlar de snabbare än vad

forskaren hinner anteckna och minnet är inget pålitligt redskap. Vår fördel var att vi var två som observerade och att vi båda gjorde anteckningar under observationerna. Även om våra anteckningar för det mesta inte skilde sig i någon högre grad, var det ändå en trygghet att veta att om den ena inte hinner eller glömmer kommer kollegan förhoppningsvis att notera det.

Vi valde att anteckna helt öppet, dels för att det är mycket svårt att minnas allt som skett under en hel observation och dels för att ingen reagerade när vi tog fram papper och penna. Vår slutsats var att det är så pass vanligt att människor sitter på krogen och diskuterar jobb, studier eller affärer att ingen reflekterar över att två personer för anteckningar samtidigt som de sitter och äter eller dricker. Det är inte heller någon som kommenterat det faktum att vi antecknat. Fältanteckningarna blev på samma sätt som observationerna allt mer tematiserade utifrån de fenomen vi noterade, vilket i slutändan underlättade vår tolkning. När anteckningarna är uppbyggda efter vissa teman som exempelvis *spel* så blir det mycket lättare att se det som sticker ut och det som inte gör det. Ett exempel på en av de tidigare fältanteckningarna:

Efter ca: 20 min kom en äldre herre in, och gick rakt fram till maskinerna och började spela. Tyvärr stod han skymd bakom en pelare så det gick inte att iaktta hur han gick tillväga vid spelet. Men han stod kvar när vi gick 30-40 min senare. (Fältanteckning 07-11-14 17:00)

Denna fältanteckning visar på hur vi till en början inte riktigt visste vad vi skulle komma att se vid våra observationer. Vi hade ännu inte strukturerat upp formerna för våra fältanteckningar. För att jämföra med en senare observation:

Målar-Bengt är på plats vid sin vanliga maskin vid dörren när vi kommer. Som vanligt dricker han en öl och spelar i ca 20 minuter innan han reser sig och går ut. Denna gång utan att kommentera sitt spel. Vid de tre maskinerna vid rökbåset står två män. Den ena (Abdi) ser som vanligt helt uppslukad ut av spelet. (Fältanteckningar 07-11-23 17:00)

Här syns att detaljrikedomen i anteckningarna har ökat. Det finns kopplingar till tidigare observationer och ges djupare beskrivningar av vad de sysselsätter sig med och vilka de är. Det blir både roligare och mer fruktbart att tolka fältanteckningarna om de känns levande och enligt oss är "Målar-Bengt" betydligt mer levande och närvarande än en "äldre herre".

Sättet vi valt att redovisa fältanteckningarna på är hämtat från Gustafson (2006, s. 60-64) och Ehn och Klein (1989). I båda verken ligger fältanteckningarna som tydligt urskiljbara block med diskussion före eller efter. Ett sådant framställningssätt gör att det aldrig blir tvivel om när det är fältanteckningar, våra reflektioner eller teoretiska aspekter som är för handen. I exempelvis *The Urban Pub* (Alasuutari, Kinnunen, Nätkin, & Sulkunen, 1985) skrivs inte fältanteckningarna ut alls. De ligger till grund för den löpande beskrivningen av miljöer och människor men det framgår inte vad som faktiskt observerats. Beskrivningarna är mer svepande och generella.

Om tolkning

Tolkning syftar till att klassificera, ordna och bestämma egenskaper och relationer. Det är ett antagande som skall förklara en innebörd i en handling, situation eller uttryck. Ehn och Löfgren (1982) behandlar tolkning som en metod. De menar att tolkningen av empiri handlar om att se något *som* något, att söka mening. Det vill säga det som uppstår i relation mellan människor, eller mellan människor och ting. En handling, situation eller ett uttryckt har ingen inneboende mening utan den uppstår i relationen. I vardagen är våra tolkningar undermedvetna och sker utan vidare reflektion. Det är först när vi stöter på något vi inte förstår eller kan förklara som våra tolkningar blir medvetna.

Den etnografiska tolkningen är ingen exakt vetenskap i traditionell bemärkelse men kan ändå utföras systematiskt, noggrant och följa vissa regler. Tolkningen pågår under hela forskningsprocessen, men framförallt när forskaren sätter sig ner med sina insamlade data. Den senare tolkningen kan ses som systematiserad medan den första är medvetet eller omedvetet oorganiserad (Brewer, 2000, s. 106-107). Enligt Brewer (2000, s. 109-110) kan tolkningsprocessen uppdelas i dataorganiserande, kodning, innehållsanalys, kvalitativa beskrivningar, etablerande av mönster, skapande av klassifikationssystem samt att undersöka och förklara de fenomen som inte passar in i analysen.

Aspers (2007, s. 164-168) visar på grundläggande strukturer för kodscheman för att underlätta tolkning. Ett kodschema kan till exempel bestå av ett siffersystem. Först tematiserar man huvudkategorier som utgör basen för vad observationen skall uppmärksamma. Dessa huvudkategorier delas sedan upp i undergrupper. Nedan följer ett exempel på hur man med Apsers (2007, s. 165) metod kan schemalägga aktörer på en arbetsplats:

1. Aktörer (huvudkategori)

1.1 Kön

1.1.1 Kvinna

1.1.2 Man

1.2 Roll

1.2.1 Chef

1.2.2 Anställd

1.3 Ålder

Lägger man till koder även för aktörernas agerande kan man kombinera ihop dessa och skaffa överblick över vem som gjort vad. I kommande kapitel kommer vi att redovisa för hur vi använt oss av Apsers metod med kodschema, men först går vi igenom hur vår förförståelse påverkat vår tolkning.

Vår tolkning och förförståelse

Vi har under arbetets gång uppmärksammat att vår förförståelse och våra fördomar är tätt sammankopplade med tolkningen. Det går därför inte att redovisa för vår tolkning utan att ta hänsyn till denna förförståelse. I detta kapitel kommer därför tolkning och förförståelse att presenteras sammanflätat.

Det var viktigt för vår studie att vi var medvetna om och försöker distansera oss från den krogkultur vi själva är en del av. Ehn och Löfgren (1982) talar om hemmablindhet som något uppstår vid ett besök i en bekant kultur vilket kan få till följd vi inte tar fasta på fenomen som kan ha betydelse för vår tolkning. För att förhindra detta försökte vi göra oss oförstående för invanda mönster och företeelser. Istället för att avfärda något som vardagligt och oviktigt försökte vi se på det med andra ögon, att det exempelvis knappt förekom att gäster åt på en av de undersökta krogarna är en sådan sak.

Vår ovana som forskare har under tolkningsarbetet fungerat som störningsmoment inför det invanda mönster vi som privatpersoner upplever i en känd miljö som krogen. Forskarrollen har just därför hjälpt oss att uppmärksamma fenomen vi annars skulle tagit för givna. Under vår första observation lade vi märke till något vitt på en av Vegasspelarnas skor. Eftersom det snöat ute tolkade vi detta som osmält snö och noterade i våra fältanteckningar. Detta är en detalj vi förmodligen aldrig skulle ha uppmärksammat om det inte vore för forskarrollen. Vid en observation några dagar senare återkom mannen och det vita på skorna fanns kvar trots att det var töväder ute. Utifrån detta nya empiriska läge kunde vi dra slutsatsen att det inte handlade om snö utan sannolikt om målarfärg. Vårt antagande styrktes av att mannen också bar arbetsbyxor med färgfläckar.

Givetvis påverkas vår tolkning vid observationstillfället och vår tolkning av fältanteckningarna av vår förförståelse. Det är omöjligt att med en så personlig metod som deltagande observation undgå att blanda in sig själv. Med det menar vi att det vi väljer att uppmärksamma troligen kommer från vår förförståelse av fenomenet. Redan valet av ämne, syftesformuleringen och de valda frågeställningarna i uppsatsen färgas av denna förförståelse. Utgångspunkten för denna uppsats har varit spelberoendeproblematik och dess koppling till socialt arbete. Vi uppfattar socionomutbildningen som väldigt problemfokuserad vilket påverkat vår syn på Vegasspelarna. Lägg därtill den forskning som finns kring spelberoende och Vegasspelarna framstår som miserabla individer helt utan impuls kontroll. De sitter hela dagarna framför maskinerna och spelar bort socialbidrag, pensioner och aktivitetsersättning. Denna bild utgjorde en stor del av vår förförståelse kring Vegasspel.

När det gäller krogkultur baseras vår förförståelse på egna erfarenheter. Krogen är en plats man går till för att dricka alkohol, äta mat och umgås med vänner. Det är en plats tätt förknippad med fest, glädje och aktiviteter. En aktivitet som funnits länge på svenska krogar är Black Jack. Vi har båda spela detta spel åtskilliga gånger men aldrig reflekterat över att det skulle vara förknippat med några risker. Black Jack har helt enkelt varit socialt accepterat i de kretsar vi rört oss. När Vegasmaskinerna dök upp i slutet av 90-talet förknippade vi dessa maskiner, till skillnad från Black Jack-borden, med lågstatuskrogar. I vår förförståelse gör vi alltså skillnad mellan spel och spel.

Analys och tema

Vårt empiriska material består av de fältanteckningar som nedtecknats under våra observationer. Där ingår även de samtal vi fört med spelare vid olika tidpunkter. Vårt material bygger på de fenomen som vi varje given tidpunkt valt att ta med i våra anteckningar. En del av valen har varit påverkade av vår förförståelse kring krogen

och spelande på Vegasmaskiner. Ett exempel på detta är anteckningar om interaktion mellan spelare, gäster och personal. Vissa företeelser har antecknats mer som en bakgrundbeskrivning för att senare under studiens gång lyftas fram som intressanta fenomen. Detta är ett exempel på det Asperts (2007, s. 120) kallar tjocka beskrivningar.

För att strukturera upp fältanteckningarna har vi något förenklat använt oss av Asperts (2007, s. 164-168) kodschema. I schemat har vi utgått från olika fenomen som exempelvis fysisk miljö, social interaktion eller den etnografiska metoden. För att belysa exakt hur vi gått tillväga illustrerar vi med ett exempel från ett av våra tre teman.

1. Den fysiska miljön (The Duck och Stadigt)

1.1 The Duck

1.1.1 Geografisk plats

1.1.2 Utsidan

1.1.3 Insyn

1.1.4 Inredning

1.1.4.1 Barens placering

1.1.4.2 Vegasmaskinernas placering

1.1.4.3 Dekor

O.s.v.

När vi har analyserat det empiriska materialet har vi utgått från tre teman. Den fysiska miljön (*The Duck och Stadigt*), aktiviteter hos individer och grupper samt den stämning som råder. Dessa teman har sedan kopplats till de teorier som vi redogjort för i teorikapitlet.

Förstudie

Kriterier för vald krog

För att kunna hitta observationsobjekt till vår etnografiska undersökning beslöt vi att genomföra en mindre förstudie för att därigenom få en kort första inblick i hur miljön och kulturen vi ville observera såg ut. Vi ville också genom förstudien välja ut vilka krogar vi ansåg det lämpligt att genomföra studien. Det första kriteriet vi satte upp för en lämplig observationsplats var att det skulle finnas Vegasmaskiner, och att dessa skulle användas. Detta är centralt för vår undersökning och behöver ingen vidare förklaring.

Det andra kriteriet handlar om lokalens utformning. I en liten och intim lokal antog vi att vår närvaro kunde komma att uppfattas som påträngande och störande. I en stor lokal däremot riskerade vi att förlora överblicken och därmed få svårt att se helheten. Det ideala observationsobjektet var i våra ögon en medelstor krog där vi kunde ha överblick över i stort sett hela lokalen från en plats utan att för den delen sitta i knäet på spelare och andra gäster.

Det tredje och sista kriteriet handlade om att vi skulle känna oss bekväma på observationsplatsen. En inte obetydlig detalj med tanke på hur mycket tid vi räknade med att vi skulle spendera på platsen. När vi ändå hade chansen att själva välja observationsplats vore det dumt att bestämma sig för att utföra observationerna på en plats där vi kände obehag.

Förstudiens utförande

För att du som läsare skall få en uppfattning om hur vi gått tillväga kommer vi att beskriva förstudieprocessen kortfattat. Eftersom vi till en början inte var helt säkra på i vilken geografisk kontext vi ville bedriva studien beslöt vi oss för att börja i de centrala delarna av staden och därifrån röra oss mot utkanterna. I centrum besökte vi fem krogar som alla har Vegasmaskiner. Fyra av krogarna valde vi bort på ett tidigt stadium eftersom det var begränsat spelande vid vårt besök. På den femte krogen förekom intensivt spelande på tre maskiner och antalet dryckesgäster var stort. Mycket pekade på att detta skulle kunna vara en bra studieplats. Tyvärr uppfattade vi ganska snabbt att krogens utformning och begränsade yta skulle innebära problem. Krogen var uppdelad i två rum varav det ena helt utan uppsyn över bar och Vegasmaskiner. I det andra rummet var det väldigt trångt och borden stod uppställda bara någon meter ifrån baren och Vegasmaskinerna. Med dessa förutsättningar fick vi känslan av att tränga oss på både spelare och andra gäster.

Nästa anhalt var ett miljonprojektområde med det karakteristiska förortscentrumet. Här fanns två krogar med Vegasmaskiner där den ena bara hade öppet kvällstid och den andra upplevdes som för stor och oöverskådlig. Det fanns till exempel ett dansgolv mellan Vegasmaskinerna och närmsta sittplats.

Förstudien avslutades i ett bostadsområde ligger mellan centrum och miljonprojektsområdet. Runt tunnelbaneuppgången låg inom 500 meters radie tre krogar med Vegasmaskiner. På två av krogarna förekom spelande och lokalernas utformning upplevdes som ideala för observation, det var glest möblerat och det fanns

möjlighet att ha uppsikt över Vegasmaskinerna från närliggande bord. Snabbt uppfattade vi en kamratlig och familjär stämning på båda krogarna vilket gjorde att vi kände oss bekväma. Vi beslöt oss för att utföra våra observationer på dessa två krogar, The Duck och Stadigt.

Tillträdelseprocessen

Det initiala tillträdet till en krog sker vid det ögonblick man äntrar lokalen. På krogar utan dörrvakt eller entrévärd saknas formell kontroll varför även minderåriga och påtagligt berusade kan träda in. Formell kontroll sker först vid beställning eller när man uppmärksammas av krogpersonalen. På detta sätt är krogen att definieras som en offentlig miljö eftersom tillträdet är allmänt. Kaijser och Öhlander tar upp tillträde på följande vis:

Till offentliga utrymmen har alla tillträde, men arbetsplatser, föreningar och liknande kräver någon form av samtycke... Det kan vara svårt att be om samtycke när arbetet sker i en halvoffentlig sfär. (1999, s. 30)

Även om alla har tillträde till krogen och det är en offentlig miljö, kan den också definieras som en halvoffentlig sådan. Med det menas att krogen i vid mening är en offentlig plats och att alla är välkomna under förutsättning att man lever upp till krogens regler och begränsningar.

På de två krogar som ingår i studien har vi till att börja med agerat som gäster, det vill säga ätit, druckit och fört konversationer. Eftersom detta förhållningssätt gjorde att vi blev accepterade fortsatte vi agerandet under hela datainsamlandet. På samma sätt som gäster och personal får tillfälle att bekanta sig med oss som privatpersoner snarare än forskare, ville vi bekanta oss med personal och gäster för att sedan kunna känna oss tryggare och mer självsäkra i den ovana rollen som forskare.

Tillträdelseprocessen i praktiken

Vi tar i detta avsnitt upp hur tillträdelseprocessen förflöpte under våra observationer. Det inleds med ett utdrag från våra fältanteckningar som visar hur den första kontakten togs och sedan följer avsnitt som visar hur vi resonerat kring detta.

Det känns som om man på Stadigt numera inte bara känner igen oss utan också tagit oss till sig. Detta illustreras med att killarna bakom baren ropar till oss över lokalen och frågar om vi vill ha två och pekar på ölkranen. Vi har sett detta beteende åtskilliga gånger tidigare gentemot individer som vi tolkar som stammisar. När killen kommer ut med vår öl, det var bara en av oss som drack öl vid detta tillfälle, frågar han hur läget är och vi svara bra. Känslan av att ha brutit isen får den ena av oss att säga att vi har mycket att göra för tillfället och killen undrar med vad. Detta blir därmed vår ingång till att presentera vårt arbete. Vi säger kort och gott att vi genomför en studie kring krogkultur och att det är därför vi frekventerat just den här krogen den senaste tiden. Vi tillägger att vi är intresserade av hur folk uppträder på krogar som också har Vegasmaskiner. Killen säger att det låter intressant och går tillbaka till baren igen. (Fältanteckningar, 071122, 18.00)

Om vi räknar med förstudien så tog det fyra besök på Stadigt innan vi fick en formell kontakt med personalen. Tillträdelseprocessen hade genom personalens igenkännande av oss börjat övergå till ett deltagande. Igenkännandet har i detta fall större betydelse för vårt deltagande än avslöjandet av vårt syfte. Det var trots allt igenkännandet som gjorde att vi kände oss accepterade. Som vi tidigare nämnt blir våra fältanteckningar mer detaljrika och våra beskrivningar tjockare efterhand. Denna förändring tar sin början i samband med att vi uppfattar att vi övergår från externt till ett internt perspektiv. Som vi nämnt tidigare är det viktigt att forskaren är involverad i det sammanhang och de aktiviteter den ämnar undersöka för att undvika att ge betydelse till fenomen ur ett externt perspektiv.

Etik

I *Etiska principer för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning* (Vetenskapsrådet, 1990) ställer vetenskapsrådet upp fyra huvudkrav: informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Dessa krav innebär principer om att forskaren skall informera inblandade om syftet med studien, ge de inblandade möjlighet att lämna samtycke till deltagande och tillse att material som insamlats skall behandlas med största möjliga konfidentialitet. Vidare får insamlat material bara användas för det som är studiens syfte.

Vår studie baseras till stor del på observationer som skett utan de observerades kännedom, så kallad dold observation. Gästerna på The Duck och Stadigt var omedvetna om att deras aktiviteter observerades medan personalen på Stadigt kände till syftet med vår närvaro. Att personalen på The Duck tillskillnad från Stadigt inte informerats om syftet med vår närvaro grundar sig i att vi inte hann komma de på The Duck tillräckligt nära. Vi anser det svårt att tvinga fram en avspänd relation till personalen vilket vi ansåg oss behöva för att få ett formellt tillträde.

Den dolda observationen lämpar sig väl vid till studier då man vill undvika att skapa forskar- eller observatörseffekter, det vill säga där forskarens öppna närvaro påverkar de observerades beteende. I *Fallstudien som forskningsmetod* (1994, s. 191) menar Sharan Merriam att det finns etiska betänkligheter när det gäller dolda observationer. Författaren illustrerar dessa betänkligheter genom att gradera risken för etiska övertramp på en skala där det i skalans ena ände föreligger låg eller ingen risk för övertramp. Här finner vi observationer av offentliga personer i offentliga sammanhang. I skalans bortersta ände, där det etiska övertrampet är uppenbart, finner vi observationer av privatpersoners privata handlingar i privata situationer. I mitten placerar Merriam observationer av privata handlingar i det offentliga rummet och exemplifierar med ett älskande par i en park.

Vi anser att krogmiljön är mer offentlig än privat. Krogens gäster är medvetna om att deras ålder och beteende är övervakade av krogens personal (som av alkoholtillståndsskäl måste kontrollera just detta). De är dock inte medvetna om att deras beteende uppmärksammas som en del av en vetenskaplig studie och det är här denna studies etiska dilemma föreligger.

Krogen är en plats där människor kommer och går under en dag. Vi ansåg det praktiskt omöjligt att vid varje besök på krogen informera alla närvarande om syftet

med vår närvaro. Ett sådant beteende skulle säkert också uppfattas som störande av både personal och gäster.

Det etiska dilemma med våra dolda observationer hade varit större om vi i smyg hade fotograferat eller tagit reda på de observerades personnummer för att inhämta bakgrundsinformation. Vi anser att vi hållit oss på rätt sida av den forskningsetiska gränslinjen just genom att vi inte är intresserade av de observerades privatliv. Studiens syfte är titta närmare på krogkultur där spel på Vegasmaskiner förekommer. Vi har bara varit intresserade av de observerades handlingar i det offentliga rum som krogen utgör.

De tre spelare som vi pratat med har i anslutning till samtalet informerats om studiens syfte och givits möjlighet att avböja medverkan. De har informerats om att de är anonyma och att samtalet kommer att nedtecknas. På krogarna, de observerade och de vi samtalat med har vi bytt namn och ändrat signifikanta detaljer som skulle kunna avslöja deras identitet.

Resultat och Analys

Vi kommer nu att gå vidare med att presentera och analysera resultaten från vår undersökning. Syftet med uppsatsen är att studera kultur på krogar med Vegasmaskiner. Det är naivt att tro att det skulle finnas endast en rådande och genomgripande kultur på en krog med Vegasmaskiner. Vi är medvetna om att det finns lika många kulturbärare som individer och att alla människor som vi iakttar under våra observationer är delaktiga i flera kulturella sammanhang. Personer kan genom sina sysselsättningar och sin person ha en mängd kulturella tillhörigheter. Exempelvis kan en person vara både musiker, invandrare, rullstolsburen, schackspelare och ingenjör. Att påstå att personen i exemplet ovan endast tillhör en musikerkultur blir då väldigt missvisande.

Vi kommer i resultat- och analysavsnittet av uppsatsen sortera in människor i grupper och även att pådyvla dem kulturell tillhörighet, detta gör vi för att visa vilka kulturella särdrag som finns på krogar med Vegasmaskiner. För att beskriva den rådande kulturen har vi arbetat utifrån tre teman, den fysiska miljön (*The Duck och Stadigt*), aktiviteter hos individer och grupper samt den stämning som råder.

The Duck och Stadigt

The Duck ligger lite avskilt från områdets centrum. Den är placerad i ett hörn av fastigheten och det finns en liten uteservering med cirka 10 platser, men på vintern används denna enbart som rökplats. Fönstren som vetter mot ett håll, är gallerförsedda och har krogens namn klistrat på sig. Det är mycket begränsad insyn från gatan. I gathörnet, synlig från två håll, hänger en stor Vegasskylt.

Det finns omkring 50 sittplatser och rummet är kvadratisk. Sett från ingången som är förlagd i ett hörn ligger baren i det motsatta hörnet. Mellan baren och ingången är bord, soffor och stolar uppställda. Längs ena väggen finns ett antal bås. Möbler och övrig inredning ser ut att ha några år på nacken. Väggarna bär fortfarande spår av nikotin och tjära från år av rökning. På väggarna hänger alkoholreklam och tavlor med klassiska bar-citat som exempelvis: "you can only get credit if you're 99 years old and you bring your mom". Träpanelerna och barens utformning är ett tecken på att man försöker efterlikna den klassiska irländska puben. Tillsammans med båsen skapar det en ombonad känsla.

Närmast baren finns något som kan liknas vid ett långbord med plats för omkring 15 personer. I hörnet vid baren och vinklat ut mot rummet hänger en storbilds-TV. Ingången till köket och toaletterna ligger i barens andra ända. The Duck har också ett rökbås tillbyggt i anslutning till toaletterna. Menyn i skinnimitation består av två blad med tre förrätter, fyra huvudrätter och två efterrätter. Ingen av rätterna kostar över 99 kronor. På sista sidan finns alkoholen presenterad. Två sorters rött och vitt vin, fatöl och starksprit.

Av Vegasmaskinerna, fem till antalet, står tre uppställda mitt i rummet så att de skymmer utsikten mot baren och två står intill väggen närmast ingången. Det går inte att gå till baren eller sätta sig vid något av borden utan att passera maskinerna. De två maskinerna vid ingången är synliga från i stor sett hela lokalen, medan de tre mitt i

rummet bara kan ses från två av borden och från rökbåset. Svenska Spel lanserade för cirka tre år sedan nya Vegasmaskiner (och bytte då namn från Jack Vegas till Vegas) med ny programvara och en ny slankare utformning på själva maskinen. De nya maskinerna är snabbare och har fler knappar för att satsa pengar vilket skulle kunna ha en effekt på omsättningen. The Duck använder dock fortfarande de gamla maskinerna.

Stadigt är placerat i omedelbar anslutning till tunnelbanan i områdets centrum. Här finns bland annat en matbutik och två andra krogar. På trottoaren utanför lokalen står en skylt som upplyser förbipasserade om ölpris och att det finns pizza för avhämtning. Skylten bär också en liten Vegas-logotype. Krogens fönster löper från gatan och in i tunnelbaneuppgången. Gatufönstret är stort och tonat och har krogens namn klistrat över nästan hela ytan. Lokalens långsmala utformning och det tonade glaset försvårar insynen. Fönstren som vetter mot tunnelbaneuppgången är armerade med ståltråd och uppgången är ständigt upplyst vilket också det försvårar insyn.

Lokalen har omkring 40 sittplatser och är formad i en rät vinkel med baren placerad i ett av hörnen. Från baren har man uppsikt över hela lokalen, men från ingången syns inte den del där Vegasmaskiner, pizzautlämning och toaletter är förlagda. Mellan ingången och baren, finns åtta bås och ett antal bord. I området där Vegasmaskinerna står uppställda finns två bord och fem Vegasmaskiner. De senare står uppställda längst in mot väggen. Så gott som alla fönster i lokalen vetter mot trappan ner till tunnelbanan. Vegasmaskinerna står alltså så placerade att det från utsidan eller ingången inte går att se dem.

Inredningen är som på The Duck av irländsk pubkaraktär. Det är ombonad och fräscht och även här hänger barcitat och alkoholreklam på väggarna. Den stora skillnaden mot The Duck är att väggarna är klädda i skotskrutigt tyg vilket bidrar till den ombonade känslan.

Både The Duck och Stadigt har begränsad insyn utifrån, vilket enligt Abrahamson (1994) skulle underlätta ett *time-out*-beteende. De har dessutom bås vilket begränsar den interna insynen och kontrollen. Inredningen liknar varandra även om den på The Duck är något mer sliten. Det är dock inte fråga om trasiga möbler eller flagnade tapeter. Avsaknaden av öppenhet (insyn) och exklusiv inredning särskiljer The Duck och Stadigt från *den mondäna baren*. De av tavlor och reklam överbemängda väggarna kategoriserar dem, med Abrahamsons definition, som *den folkliga baren*.

Den fysiska miljön är kulturbärande och krögarna på de båda krogarna vill sannolikt visa upp en ombonad miljö. Krogar som ofta byter inredning signalerar vid varje byte en scenförändring och varje byte av scen kräver omdefiniering av rollerna. Våra studieobjekt signalerar snarare en trygghet för besökaren med det faktum att inredningen mycket sällan förändras. Så enkla saker som färgen på en vägg eller blomman i en vas leder oss att definiera vilken situation vi befinner oss i. Gästerna på The Duck och Stadigt förstår settingen och kan därmed inse vad som förväntas av dem och av andra i den givna miljön.

The Duck skapar med den stora skylten på utsidan och Vegasmaskinerna placerade vid ingången känslan av att detta är en krog inriktad mot just Vegasspel. Det är dock

möjligt att den kvadratiska utformningen inte ger några andra möjligheter än att placera maskinerna just här. The Duck har inte uppdaterat Vegasmaskinerna till den senaste modellen vilket kan vara ett uttryck för den trygghet som nämns i föregående stycke. De gamla maskinerna ingår i inredningen och att byta ut dessa skulle innebära ett ingrepp på den gemensamma kultur man skapat med sina gäster. Krogen går därmed miste om den intäktsökning de nya maskinerna skulle kunna innebära.

På Stadigt står Vegasmaskinerna uppställda längst bort i lokalen, dolda för de som träder in. Precis som för The Duck kan detta ha en ren utrymmesmässig förklaring. Dock utgör bristen på extern marknadsföring tillsammans med den dolda placeringen att vi tolkar det som att Stadigt ser Vegasmaskinerna som en sekundär intäktskälla. Att maskinerna dessutom är placerade bakom två pelare bidrar till denna uppfattning.

Krogens grupperingar

Nu har vi givit en bild av hur det ser ut på The Duck och Stadigt och nu är det på sin plats att presentera vilka grupper av människor som vi stött på under våra observationer. Vi har delat upp dessa i *stammisar*, *personal*, *spelare* samt *övriga gäster*. Uppdelningen har vi valt för att visa på de skillnader som finns mellan grupperna. Givetvis förekommer det också likheter men skillnaderna är så påtagliga att det blir intressant att presentera dem var för sig. I exempelvis *The Urban Pub* kategoriserar författarna enligt andra principer men förfarandet är likartat (Alasuutari, Kinnunen, Nätkin, & Sulkunen, 1985)

Stammisar

Under våra observationer har det blivit tydligt att en av de mest utmärkande grupperna som frekventerar The Duck och Stadigt är dem vi väljer att kalla *stammisarna*. Vad som är utmärkande för gruppen *stammisar*, och själva definitionen av densamma, är att de frekvent återkommer till ett och samma ställe under en längre tid. Vissa stammisar återkommer oftare än andra och dessa tycks spela en ännu mer framträdande roll. Ett annat utmärkande drag för denna grupp är deras konsumtion av mat och dryck. Vi har endast i undantagsfall sett någon av personerna i denna kategori äta och deras intag av alkohol är måttligt. Våra observationer har dock inte varit så varaktiga att vi följt deras intag under en hel kväll. Det kan bli förmodligen handla om relativt stora kvantiteter dryck i slutändan. Poängen är att de dricker långsamt och deras uppträdande ger inte intryck av berusning.

Stammisgänget på The Duck tycks bestå av män och kvinnor i 40-50 åldern. En av stammisarna, vi kallar honom Roger, har varit på plats vid samtliga tillfällen hittills. Han är den av stammisarna som pratar högst och verkar hålla igång konversationer. Det är också Roger som spelar schack med personalen. Schackpartierna avbryts titt som tätt när Roger kastar sig in i de andra stammisarnas samtal. Roger verkar också ha ett förhållande med en av kvinnorna i stammisgänget, Lena. Hon verkar vara något yngre än de övriga och likt Roger verkar hon ha en betydande roll i gänget. När hon går ut för att röka reser sig övriga rökare och följer henne ut. Inte heller vid den här observationen verkar stammisarna särskilt berusade. (Fältanteckningar, 071123, 17.00)

Att *stammisar* spelar en central roll på de krogar vi besökt uttrycks också i våra samtal med spelare. Så här säger Krister på frågan om hur han uppfattar övriga gäster:

När man spelar på dagen så brukar det ju sitta stammisar här. Många av dom verkar vara tjenis med personalen och slänger käft och så. Ibland nickar dom åt mig när jag kommer och hälsar jag tillbaka. På dagarna tycker jag stammisarna verkar lugna och så. (Fältanteckningar, 071204, 18.00)

I citatet ovan ger Krister sin syn på stammisarna på The Duck. Han menar att det är mest stammisar på dagen. Detta är en bild av The Duck som vi delar med Krister. Under kvällstid uppträder gästerna annorlunda och de ingår inte på samma sätt i gruppen stammisar. Därmed inte sagt att kvällsgästerna inte skulle vara stammisar. De kan kallas kvällsstammisar eller feststammisar under förutsättning att de återkommer regelbundet och har ett likartat beteende från gång till gång. Detta är dock inget vi observerat då vi främst gjort observationerna under eftermiddagar och tidiga kvällar.

Personal

Personalen är ett givet inslag i krogmiljön. Så länge utskänkning inte är automatiserad måste krogarna helt enkelt ha personal. På både The Duck och Stadigt utgörs personalen av unga män. På grund av att de pratar bruten svenska antar vi att de har invandrarbakgrund. Gentemot varandra uppträder personalen på sådant sätt att vi anar att de är släkt eller i alla fall väldigt goda vänner. Det har varit samma personalstyrka på både The Duck och Stadigt under alla våra observationer. Skillnader har varit vid lunch samt sena kvällar. I dessa fall har personalstyrkan utökats något.

Det är tre personer som arbetar för kvällen. Två står bakom baren och sköter bordsbeställningar och en sköter pizzabakandet och resten av köket. (Fältanteckning, 071116, 17.00). Killen som tar vår beställning är inte samma ... som kommer ut med våra pizzor. (Fältanteckning, 071126, 18.00)

Observationen visar på att det verkar saknas formell arbetsfördelning, förmodligen till följd av en ickehierarkisk ordning. Detta kopplar vi bland annat till krogens storlek, men det stärker också vår uppfattning om att *personalen* har ett mer kamratligt och mindre formellt förhållande till varandra och till gästerna. Vilket kan illustreras med denna fältanteckning

Krogpersonalen verkar ha ett kamratligt förhållande till sina gäster. Vid flera av våra observationer har gäster fått tillträde till baren för att själva tappa upp sina öl. (Fältanteckningar, 071121, 18.00)

Det är med utgångspunkt i detta exempel och det faktum att vi sett personalen spela schack och titta på TV tillsammans med stammisarna som vi drar slutsatsen personalen har ett tätt förhållande till sina gäster. I alla fall till den grupp vi ser som stammisar.

Spelare

Vid så gott som alla våra observationer förekommer det spel på Vegasmaskinerna. Vi väljer att gruppera de som spelar i kategorin *spelare* för att de trots vissa likheter

skiljer sig från stammisarna. Likheterna med stammisarna är de återkommande besöken och att de inte är fokuserade på mat eller dryck i den bemärkelse att de sällan eller aldrig äter och att de inte verkar dricka särskilt mycket. Den avgörande faktorn för vår gruppering är dock skillnaden i umgänge med andra. När stammisarna, och i viss mån personalen, integrerar med varandra står spelarna vid sidan av. Spelarna tittar inte på TV, de deltar inte i samtal, de håller sig för sig själva och de pratar inte heller med andra spelare.

Han spelar mer än en halvtimme och sitter kvar när vi lämnar Stadigt. Han interagerar inte med någon under tiden och dricker heller ingenting. Noterbart är att han inte vänder sig om (Vegasmaskinerna står så till att spelarna sitter med ryggen mot resten av krogen) under hela tiden han spelar. (Fältanteckningar, 071122, 18.00)

Spelarna besöker inte The Duck och Stadigt för att umgås utan för att spela i ensamhet. Här skall sägas att det finns vissa undantag från denna bild, ett exempel på detta är följande observation:

Efter ytterligare 20 min börjar en person, en yngre man, att spela på en annan Vegasmaskin. Vid sin sida har han en vän som verkar komma med goda råd och tips för hur han skall spela. Efter ytterligare 10 min dyker en ur personalen upp och även han verkar bidra och engagerar sig i spelet. (Fältanteckning 071114, 16.00)

Här är inte spelaren ensam utan har en kamrat som uppmuntrar honom och även personalen engagerar sig i spelet. Detta tillhör dock ovanligheterna och vi har endast observerat ett sådant exempel på ”socialt spelande” under våra observationer. Det vanliga är att spelarna sitter ensamma utan att interagerar med andra.

Övriga gäster

De som inte kan delas in i de ovan nämnda grupperingarna väljer vi att kalla *övriga gäster*. Exempel på dessa är lunchgäster på The Duck, de som beställer hämpizza på Stadigt och kompisgäng som tar en fredagsöl.

Det beställs många hämpizzor under just den här observationen vilket kan förklaras med att det är fredag och att Stadigt är placerat precis vid tunnelbaneuppgången. Många gäster kommer direkt från jobbet till Stadigt och tar med sig en hämpizza därifrån. Några tar en öl medan de väntar på att pizzan skall bli klar. (Fältanteckningar, 071116, 19.00). Bakom oss sitter ett gäng ganska högljudda killar vi inte sett tidigare. De har hantverkskläder och är i 25-30 årsåldern. De verkar vara arbetskollegor på fredagsöl. Ett par i 60-årsåldern är också nya ansikten för oss. Dom äter plankstek och dricker rött vin på glas. (Fältanteckning 071116, 19.00)

Övriga gäster är sannolikt viktiga för krogarna vi besökt. De är kanske viktigare än både *stammisar* och *spelare*. Vi har tidigare tagit upp hur relativt återhållsamma stammisar och spelare är när gäller alkohol och mat, något som inte gäller för övriga gäster. De utgör därmed en viktig inkomstkälla för krogarna. För oss är dock övriga gäster viktiga enbart som kontrast och referensram till de tre övriga grupperingarna.

Sammanfattning

Vi har valt att gruppera människorna på The Duck och Stadigt i *stammisar*, *personal*, *spelare* och *övriga gäster*. De är exempel på vad Goffman (1986) kallar *team*. Mellan dessa olika team finns skillnader och likheter. En sådan skillnad i krogmiljöerna vi studerat är vad de sysselsätter sig med. Efter beskrivningen av den fysiska miljön och de grupperingar som finns går vi nu över för att se vilka aktiviteter som förekommer, vilken stämning som råder och hur detta tillsammans med den fysiska miljön är kulturskapande.

Aktiviteter

Ett av våra tre huvudteman handlar aktiviteter på krogen. Vi kommer i detta följande stycke dela in dessa aktiviteter i två underteman, *förströelse* och *Vegasspel*. Vi vill genom denna uppdelning skilja ut Vegasspelet eftersom det är en av uppsatsens hörnstolpar.

Förströelse

Förströelse är enligt vårt synsätt något människor gör för att få tiden att gå samtidigt som det är trevligt eller avkopplande. Förströelseaktiviteter kan vara nöjsamma men förströelse skiljer sig ändå lite från underhållning genom att huvudpoängen är att få tiden att gå.

Det råder en lugn stämning när vi kommer in på The Duck. Fyra av stammisgästerna sitter tillsammans med en av krogpersonalen och tittar på Americas Funniest Home Videos under enstaka skrattsalvor. Alla fem sitter som i en halvcirkel med ansiktena riktade mot tv-appraten. Då och då kommenteras vad som händer i TV-programmet eller så berättas något. Fokus skiftar då från TV:n till personen som har något att säga. Det uppstår en kortare diskussion som ganska snart dör ut och TV återvinner stammisarnas uppmärksamhet. (Fältanteckningar, 071121, 18.00)

Ett återkommande inslag vid alla våra observationer (förutom lunchen och sena helgkvällar) har varit att TV:n varit på och i centrum för koncentrationen hos stammisarna. Även personalen på både The Duck och Stadigt tittar på TV:n när de inte tar emot beställningar. När ljudet på TV:n varit avslaget har ändå stammisarnas blickar sökt sig till rutan. I de mest extrema fallen har så gott som samtliga gäster och personal tittat på TV. Under våra observationer har det tittats på roliga hemvideoklipp, dokumentärfilm och repriserade fotbollsmatcher.

I våra observationer har vi lagt märke till att *stammisar* och *personal* ofta ägnar sig åt samma aktiviteter⁵.

Det verkar vara mest stamgäster då alla pratar med varandra och med personalen, det råder en familjär stämning. De allra flesta sitter vid bordet närmast baren och dricker öl eller vin. Bartendern sitter vid samma bord och spelar schack med en av gästerna. På storbilds-TV:n i hörnet visas Discovery Channel. (Fältanteckningar, 071114, 16.00)

⁵ Stammisarna dricker alkohol vilket krogpersonalen inte gör. I alla fall inte öppet.

Dessa aktiviteter, tv-tittande men också schackspel, är fenomen som med Goffmans (1986) ord kan definieras som *informell rekreation*. Med det menar vi att umgänget kring TV-tittandet och schackspelandet inte är förenat med några regler och aktiviteten är snarare att definiera som förströelse. Kopplat till denna gemensamma aktivitet finns ett expressivt⁶ manér hos *stammisar* och *personal* som syftar till att ha kontroll över situationen.

Vad som visas på TV:n verkar spela mindre roll. Detta är vad Ehn och Löfgren i (1982, s. 90-93) benämner *kulturell prägling*. TV:n blir ett instrument för den *kulturella präglingen* i denna specifika kultur. Om vi hårdrar det är TV-tittande i detta sammanhang lika institutionaliserande som motorecyklar var för 50-talets knuttar eller långt hår för 80-talets hårdrockare. För oss som forskare på tillfälligt besök i just denna krogkultur är det inte självklart att det är till krogen man går för att titta på TV. Enligt vår förförståelse går man till krogen för att äta, dricka och prata med människor. Precis som detta är självklart för oss är det självklart för *stammisar* och *personal* att titta på TV.

De förströelseaktiviteter som vi givit exempel på ovan är sådana som utförs gemensamt. Även om människor ofta ser på TV själva har vi vid våra observationer tolkat denna aktivitet som kollektivförströelse. Anledningen är att vi inte har sett någon som tittat på TV själv och umgänge med vänner som förströelse kräver att det är mer än en person inblandad.

Vegasspel

TV-tittandet, schackspelandet och umgänget på krogen är gemensamma aktiviteter till skillnad från spel på Vegasmaskiner som nästan uteslutande sker i ensamhet. Så här säger Krister på frågan om hur han skulle beskriva en Vegasspelare:

Dom ser spelande som ett sätt att fördriva tid eller fly. Det handlar nog rätt mycket om att fly. Det är rätt asocialt, det är inget sällskapsspel precis, ha ha. (Fältanteckningar, 071204, 18.00)

Stammisarna som tittar på TV tillsammans reagerar på och kommenterar det som händer i TV-rutan. Även när det är tyst och fokus ligger på TV:n är det en gemensam handling. Spelarna däremot har en begränsad kontakt med andra spelare, *stammisar*, övriga gäster och *personal*. Vi har endast observerat rikligt socialt umgänge under spel vid ett tillfälle (se ovan, Fältanteckning, 071114, 16.00). Detta gör att spelarna skiljer sig från *stammisar* och övriga gäster på ett distinkt sätt. Även personer som spelar själv verkar anse att Vegasspelarna är enslingar. Så här säger Johnny och Karin om spelarnas interaktion:

Andra spelare är ofta väldigt slutna. Den klassiska Jack Vegasspelaren pratar inte med andra. (Fältanteckningar, 071207, 19.00)

⁶ Vi väljer att tolka Goffmans "aggressivt manér" inte i bemärkelsen hotfull utan uttrycksfull

Jag brukar inte prata med de andra spelarna ... dom [personalen] verkar inte vara så engagerade i vad man gör.
(Fältanteckningar, 071206, 17.00)

Nedan följer två observationer som beskriver Vegasspelarnas begränsade sociala interaktion med andra individer på krogen. Även om mannens utrop kan tolkas som ett försök till att skapa kontakt med andra.

Han dricker en öl som han mellan klunkarna placerar ovanpå Vegasmaskinen och pratar högt i mobiltelefon. Efter att ha spelat i 20 minuter reser han sig från den ena maskinen och ropar rakt ut i lokalen att maskinen ”snor pengarna - inte en vinst på 400 kronor”. Vi uppfattar utropet som riktat mot alla närvarande, men spelaren verkar inte vänta sig något svar (och får inte heller det) utan sätter sig vid maskinen bredvid och matar in ytterligare 300 kronor. Ingen i lokalen reagerar heller på mannens utrop. 10 minuter och en halv öl senare är även dessa pengar slut och mannen reser sig och lämnar stället utan att vända sig om. (Fältanteckningar, 071121, 17.00) En spelare vi känner igen är på plats vid sin vanliga maskin vid dörren när vi kommer. Som vanligt dricker han en öl och spelar i cirka 20 minuter innan han reser sig och går ut utan att kommentera sitt spel. (Fältanteckningar, 071123, 17.00)

Båda observationerna ovan gäller samma person, en man vi såg under flera observationer. Han umgicks aldrig med några andra gäster eller gjorde några försök att närma sig någon, om vi undantar utropet i ovanstående fältanteckning. Många av våra observationer av spelare ser ut på det här viset. Spelaren sitter tyst med ryggen mot lokalen och vänder sig endast om när det är dags att gå eller lösa in vinstkvitton i baren. Mannen i exemplet ovan ägnar ofta inte mer än 20-30 minuter åt spel. Han kommer in, spelar och går. Ofta lämnar han en halv öl när han går. Det mesta spelande vi observerat har pågått mellan 5 och 30 minuter. Vad vi kunnat se rör det sig alltså inte om människor som sitter i timmar framför Vegasmaskinerna utan snarare en kortare tids förströelse. Men i exemplet ovan ser vi också hur mannen förlorar 700 kronor på en halvtimmes spelande. Detta till trots är han tillbaka två dagar senare. En sådan kostsam förströelse kan lätt få allvarliga konsekvenser. Nu kan vi inte uttala oss om mannens ekonomi men med tanke på Vegasmaskinernas geografiska placering⁷ är det inte otänkbart att många med låga inkomster lägger en stor del av sina ekonomiska marginaler på Vegasmaskiner.

Vi säger i stycket ovan att Vegasspelet kan ses som en kortare tids förströelse men att det kan få allvarliga ekonomiska konsekvenser. Den stora skillnaden mellan Vegasspel och andra aktiviteter är att den nästan uteslutande utförs i ensamhet. Visserligen spelas Vegas på krogen bland andra människor, men de som spelar interagerar minimalt med övriga besökare. Vegasspelarna kan sägas vara solitärer i ett kollektivt rum.

⁷ Riksdagens utredningstjänst visade som vi nämnt tidigare på att Vegasmaskinerna står uppställda i förhållandevis ekonomiskt svagare områden.

Stämning

Stämning är ett ganska svårdefinierat begrepp då det betyder olika för olika människor, samt att det kan råda oenighet om vad som är en viss stämning. En glad stämning för en person kan framstå som hysterisk eller skrämmande för en annan. På fotbollsarenor är det ofta hård men glad stämning och en del ser detta som uttryck för glädje medan andra ser det som hat. Under observationernas gång slogs vi efter en tid av att fältanteckningarna hade många likartade formuleringar som syftade på en oföränderlig stämning.

Det sitter fem personer i baren och tittar som **vanligt** på TV (Fältanteckningar, 071122, 17.00) ... **Samma** gäng sitter vid långbordet framför baren och TV:n (Fältanteckningar, 071123, 17.00)... Som **vanligt** dricker han en öl (Fältanteckningar 071123, 17.00)... I baren är det som **vanligt** en grupp gäster som kollar på storbilds-TV:n och pratar och kommenterar vad som sker på TV:n (Fältanteckningar, 071126, 18.00) ... I baren är TV:n på som **vanligt** (Fältanteckningar, 071207, 21.00) ... Några av besökarna känns igen som ”stammisar”, vi har sett dem förut de tillhör gänget som **brukar** hänga i baren och gör så även nu. (fältanteckningar, 071207, 22.00)

Detta utdrag tyder på en oföränderlighet och en känsla av att det alltid är samma människor på plats och att allt som sker har skett förut. Vi som utomstående betraktare slås efterhand av denna oföränderlighet. Vi tyckte att det var skönt med en avslappnad stämning som gjorde att vi kände oss välkomna. Oföränderligheten som råder kan ses som kulturskapande på så vis att välbekanta handlingar upprätthåller och återskapar den rådande kulturen i ett ständigt kretslopp.

Den oföränderliga stämning vi upplevde var som starkast under eftermiddagar och tidig kväll. Den existerade inte alls under lunch och avtog allt mer ju senare det blev på kvällarna.

Det är rejält drag. Det står en trubadur i ett hörn och spelar klassiska covers som ”Proud Mary” och ”Born in the USA”. Många av gästerna sjunger med i låtarna och det är en högljudd, nästan skrikig men god stämning. Gästerna går omkring mellan borden och ”minglar”. Många kommer fram till oss och snackar om allt möjligt. (Fältanteckningar, 071207, 22.30)

En vanlig utveckling under en kväll är att stämningen blir mer intensiv och uppsluppen ju mer folk dricker. Fokus flyttas gradvis från TV:n till andra gäster och eventuell musikunderhållning. Folk reser sig från sina platser och interagerar i större utsträckning med andra. Krogen förändras på helgkvällar. Berusningen och det ökade antalet *time-out*-gäster gör att stämningen förändras. Många av de stammisar som vi observerat under vardagseftermiddagar och kvällar är inte närvarande på helgkvällar. De stammisar som ändå är närvarande ändrar sitt beteende för att passa in i den nya kulturen. De dricker mer och interagerar mer med andra. Även detta är sannolikt ett uttryck för *time-out* eller kulturell socialisation.

Gästerna springer runt mer och går och sätter sig vid andra bord än de satt vid när vi kom, det känns som om alla är bekanta med varandra, eller har gemensamma bekanta. (Fältanteckningar, 071207, 21.00)

Umgängesformerna är inte helt olika de på en fest i ett vardagsrum. Alkoholen fungerar som lösningsmedel på hämningar. Det går utifrån våra observationer inte att tala om att någon individ eller grupp skulle ha kontroll över situationen under kvällen. Känslan är snarare den av ett ordnat kaos. The Duck och Stadigt uppvisar flera drag av det Abrahamson (1994) kallar *den folkliga baren*. Personalens jämlika beteende gentemot gästerna, den huvudsakliga sysselsättningen (förströelse/informell rekreation) och avsaknaden av uppvisande av social status är typiskt för den folkliga baren.

Slutsatser

Det är dags att presentera de slutsatser vi har dragit från vår studie. Uppsatsens syfte har varit att studera kultur på krogar med Vegasmaskiner. I vårt kulturbegrepp har vi tagit hänsyn till miljö, aktiviteter och stämning. Vi skulle även kunna lägga in interaktion under begreppet kultur men eftersom undersökningen genomförts på en krog anser vi att interaktion är underförstått och vi visar i resultat och analysdelen hur interaktionen mellan de olika grupperna och individerna brukar se ut. Vi går över till att lyfta fram uppsatsens slutsatser.

Vardagsrummets kultur

Kulturen som råder på The Duck och Stadigt är närmast att likna vid en vardagsrumskultur. En bidragande orsak till denna slutsats är att TV:n har varit centralpunkt vid väldigt många av våra observationer. Det är runt TV:n gästerna, och då framförallt stammisarna, samlats. Ytterligare fenomen som fått oss att tänka i termer av vardagsrumskultur är det informella umgänge som råder och det inslag av förströelse som finns. Vi ser vardagsrummet som en plats för umgänge med familj och vänner, en plats där man gör saker tillsammans. På The Duck och Stadigt är det lätt att känna igen sig i detta då krogarna är en plats där de flesta besökarna umgås med vänner. I en del fall kan det säkert handla om ett slags substitutfamilj där de andra gästerna och personalen fungerar som ersättning för en verklig familj.

I vardagsrummets kultur är det stammisarna tillsammans med personalen som är kulturbärande och det är de som sätter reglerna för vilka uppträdande som är passande och tillåtna. Detta är en bidragande orsak till känslan av oföränderlighet. Det vi tolkar som oföränderligt ser de som tryggt och familjärt. En plats där man är välkommen och uppskattad. Den fysiska miljön är också en återspeglning av strävan efter det trygga och igenkännande eftersom interiör och planering på både The Duck och Stadigt förmedlar känslan av hemtrevlighet och värme. Platser där man kan smita undan vardagslivets stress och krav och slå ihjäl några timmar med vänner och familj. Tillsammans skapar och återskapar kulturbärarna en kultur som för den utomstående känns statisk men som för den invigde kan upplevas som levande och utvecklande.

Kollektivets solitärer

Spelarna ingår även de i vardagsrummets kultur men är inte lika delaktiga i dess utvecklande och omskapande. Vi väljer att kalla dem *kollektivets solitärer*. Spelarna interagerar nästan inte alls med övriga gäster eller andra spelare på The Duck och Stadigt. Den tillåtande atmosfär som finns i vardagsrummet låter spelarna att ta den plats de valt utan att för den skull ifrågasätta syftet med deras närvaro. De tillåts vara

solitärer i en i övrigt kollektiv kultur. Vi uppfattar också kulturen på de undersökta krogarna som icke-dömande och spelarna riskerar därmed inte att bli stämplade på grund av sitt spelande. Ingen skulle moralisera över deras spelbruk och inte heller fördöma detta. Det går också att se den icke-dömande kulturen i det faktum att stammisar dricker alkohol under eftermiddagarna, något som skulle ses som avvikande på andra ställen i samhället.

Utom vid något enstaka tillfälle har vi sett spelare som gått utanför den solitära rollen och integrerat med andra eller försökt att göra det. Som grupp betraktat är spelarna inte lika homogena som stammisarna men deras uppträdande är väl så specifikt. De har ett mindre register än andra krogbesökare då de nästan uteslutande lägger sin koncentration på Vegasmaskinerna. Möjligen är detta beteende en fråga om flykt undan verkligheten, men det kan också vara en förströelse, om än en kostsam sådan.

Diskussion

Syftet med denna uppsats har varit att studera kultur på krogar med Vegasmaskiner. Vi ville på så vis öka förståelsen för hur människor kan hamna i ett problematiskt spelande. De frågeställningar vi arbetat utifrån har varit: Hur ser kulturen ut på en krog med Vegasmaskiner? Hur ser den sociala interaktionen mellan Vegasspelare, krogpersonal och övriga gäster ut? Vi har även ett metodutvecklande delsyfte som handlar om den etnografiska metodens lämplighet på C-uppsats nivå och hur väl en etnografisk ansats lämpar sig för det valda studieområdet? De metodologiska spörsmålen återkommer vi till i metoddiskussionen.

Det sammantagna intrycket från *The Duck* och *Stadigt* handlar om en kultur som för den utomstående tycks vara förhållandevis statisk. *Stammisarna* tittar på tv med *personalen*. *Övriga gäster* håller sig för sig själva och äter och umgås med andra mer eller mindre tillfälliga besökare. *Spelarna* sitter ensamma framför maskinerna med ryggen mot omvärlden. Denna kultur har vi valt att kalla *vardagsrummets kultur* eftersom det som utspelas där på många sätt liknar det som sker i ett vanligt vardagsrum. Det är en plats för rekreation, förströelse och avkoppling samt umgänge och en mötesplats för vänner och familj.

Vardagsrummets kultur är väldigt tillåtande och avspänd vilket vi erfor under våra observationer då vi blev välkomnade och accepterade. Vi blev inte fullt ut stammisar men om våra observationer hade sträckt sig över längre tid är det troligt att vi skulle bli accepterade och upptas i den utökade familj som utgörs av stammisar och personal. Vi tror att den öppna atmosfären och det icke-dömande förhållningssätt som råder på *The Duck* och *Stadigt* kan bidra till att människor söker sig dit för att spela på Vegasmaskiner. Även om vi inte observerat det intensiva spelande som tas upp av bland annat Lalander (2004), har vi sett människor som spelat bort stora summor pengar. Poängen är att det inte är någon som dömer eller moraliserar över detta i vardagsrummets kultur. Det är accepterat att inte umgås med kollektivet men ändå vara en del av det. Vi kallar spelarna för *kollektivets solitärer*, för även om de nästan alltid agerar i ensamhet är de en del av den rådande kulturen.

Vi anser att uppsatsen genom att beskriva den kultur som råder på krogar med Vegasmaskiner har bidragit till att öka förståelsen för hur människor kan hamna i problematiskt spelande och hur vardagen kan se ut för många som redan har problem med sitt spelande. Utifrån vår studie kan vi se att krogen är en miljö som uppmuntrar till spel på Vegasautomater. Den främsta anledningen till detta är den blotta närvaron av maskinerna, men också den icke-dömande atmosfären som råder på krogarna. Om vi fullt ut vill förstå varför människor spelar på Vegasmaskiner är det en god start att förstå den kultur som spelet äger rum i.

Kulturen som råder på krogar med Vegasmaskiner är öppen, icke-dömande och familjär. I stora delar av samhället anses en person som har svårt att kontrollera sitt spelande som karaktärslös och svag men på Vegaskrogarna är det ingen som påpekar spelarens brister. Han eller hon tillåts uppträda på ett sätt som skulle betraktas negativt på många håll i samhället. Krogen kan upplevas som ett andningshål, fritt från omvärldens krav på produktivitet och duktighet. Den familjära stämningen skapar också möjlighet att tillfälligt bryta utanförskap. Anonymiteten som finns i våra

storstäder och isoleringen som ensamma människor upplever upphör på en krog där personal och andra gäster känner igen dig. Även om du inte direkt interagerar med dem så vet de vem du är. Den icke-dömande kulturen är dock relaterad till aktiviteter som är *come il faut* på krogen. Det skulle sannolikt anses som avvikande av spelare och stammisar om man regelbundet besökte krogen utan att dricka eller spela.

Mer än 90 procent av Sveriges befolkning har inget problematiskt förhållande till spel, men siffran på dem som har problem ökar stadigt. Siffran har ökat sedan riksdagen gav klartecken till automatspel på landets krogar och den har fortsatt att öka i takt med att det statliga företaget Svenska Spel ökat sina marknadsföringsinvesteringar för att svara upp mot de utländska spelbolagens olagliga inträde på den svenska annonsmarknaden⁸. Staten skyller ifrån sig och ser den ökade konkurrensen som anledning till att flytta fram sina positioner. De motiverar detta med att en stark statlig spelaktör är den enda garanten för att bibehålla kontroll över spelandet och dess skadeverkningar. Statliga Folkhälsoinstitutet visar i rapport efter rapport att det problematiska spelandet ökar samtidigt som samma stat ger sin operatör Svenska Spel fritt utrymme att vinstmaximera genom marknadsföring och utvecklande av nya produkter (exempelvis Vegas och Poker). En inte allt för långsökt jämförelse är om staten skulle ge Systembolaget tillåtelse att fritt marknadsföra sina produkter med motiveringen att importen av alkohol annars ökar. En gäst får inte serveras alkohol på krogen om denna uppträder allt för påverkad (allt i folkhälsans namn), men samma gäst får spela bort hur mycket pengar denna vill på Vegasmaskiner på samma krog. Staten sitter på två stolar och mellan dessa stolar faller människor ner i problematiskt spelande.

För att avsluta diskussionen vill vi med en populärkulturell referens illustrera den känsla vi fick när vi närmade oss fältet. I komedifilmen *Måndag Hela Veckan* vaknar meteorologen Phil en morgon och upptäcker att det är gårdagen som utspelas omigen. Allt är sig likt och när samma sak händer morgonen efter uppfattar han att han hamnat i limboliknande tillstånd. Han försöker då utnyttja situationen genom att lära sig språk, spela piano och annat för att imponera på kvinnan han är intresserad av. Genom detta påverkar han utvecklingen under dagen, men vaknar ändå upp till samma dag morgonen efter. Vi såg visserligen att det hände saker under observationerna men när vi återvände dagen därpå var känt det som om vi började om från början igen. Allt var sig likt. Denna känsla var bara en chimär då ingen situation där människor agerar är statisk. Dock kan förändringarna vara för subtila för att uppfattas av människor som inte är delaktiga i den specifika kulturen. För oss har det som brutit mönstret manifesterat känslan av det oföränderliga. Kulturen skapas och återskapas i ett ständigt kretslopp som gör att den verkar oföränderlig men inte är det. Vi har i uppsatsen ibland kallat detta för oföränderlighet, vilket har att göra med att för oss förändras inte vardagsrummets kultur. Stammisarna umgås och tittar på TV tillsammans och spelarna spelar själv. Allt i ett kulturellt mönster som ständigt återskapas till nya stammisar och spelare.

⁸ Genom den så kallade främjandeförbudslagstiftningen är svensk media förbjudet att marknadsföra utländska spelbolag, en lag svensk media kontinuerligt bryter mot. I skrivande stund pågår en rad rättsprocesser som antas bli prejudicerande på området.

Metodreflektion

Den etnografiska metodens utgångspunkt är att studera människor i deras naturliga miljöer. Genom att göra detta kan man studera fenomen som inte går att återskapa i experimentform. Socialt arbete sker ofta i (från klienters synvinkel) främmande miljöer som socialkontor och behandlingshem. När det gäller spelberoende-problematik kan man mycket väl studera detta genom kvalitativa intervjuer med klienter på behandlingshem. Det är en utmärkt metod för att skapa en bild av hur spelarna uppfattar sig själva och sitt förhållande till spel. Frågor kan också ställas om hur spelaren uppfattar de miljöer i vilken han eller hon spelar. Men häri ligger bristen i detta tillvägagångssätt. Vilken bild av spelmiljö vill en spelare som är under behandling förmedla? Vi menar att delar av det sociala arbetet och den forskning som är knuten till denna disciplin måste bedrivas i individernas naturliga miljöer för att utvecklande av metoder och behandling skall ha någon förankring i klienternas vardagsverklighet. Vårt val av etnografisk metod hjälper oss att hitta fenomen i individens vardagsliv.

I denna uppsats har utgångspunkten varit att studera kultur. För att studera en viss kulturell yttring bör man komma så nära denna som möjligt och genom deltagande observationer ges den möjligheten. Vi tror inte att uppsatsen skulle kunna generera samma slutsatser genom exempelvis intervjuer eller enkätstudier. Bara genom att vara där och delta i det vi avsåg studera kunde vi få en inblick i den kultur som råder på krogar med Vegasmaskiner.

Den valda metoden har hjälpt oss att se många saker. Vi har fått kunskaper om hur spelarnas vardag ser ut och hur spel på Vegasmaskiner bedrivs. Vi har också sett den specifika kultur som råder på krogar med Vegasmaskiner. Att det är en vardagsrummets kultur där stammisar och personal är kulturbärare. Det vi däremot inte kommit åt med vår metod, och som skulle vara intressant, är andra personers uppfattningar om spelarna, spelarnas upplevelse av att spela på Vegasmaskiner och vad de känner när de spelar och när de inte gör det.

De deltagande observationerna mynnade i vårt fall ut i fältanteckningar vilka vi sedan tolkade och analyserade. I fältanteckningarna har vi försökt att använda oss av *tjocka beskrivningar*. Det vill säga att vi tagit med även sådant som vid en första anblick inte verkar vara intressant. Aspers (2007, s. 120) menar att sådana beskrivningar kan fungera som stöd under studiens gång och även ge mening åt sådant som till en början verkar trivialt. Ett exempel i vår uppsats är TV-tittande, vilket vi inte fäste någon betydelse vid i början av observationerna men som under observationernas gång växte fram allt mer och blev en del i det som senare ledde fram till vardagsrummets kultur.

När vi sedermera tolkade och analyserade våra fältanteckningar använde vi oss av Aspers (2007, s. 164-168) kodschema för att strukturera och kategorisera våra fältanteckningar för att därigenom få fram ett användbart analysmaterial. Genom att kodifiera våra fältanteckningar kunde vi se sammanhang och innebörder som annars var svåra att urskilja. Ett exempel på detta är *stämning*. Vi var medvetna om att det rådde en viss stämning, men vi kunde inte konkretisera den. Med kodschemats hjälp kunde vi hitta mönster i våra fältanteckningar som belyste fenomenet stämning.

Om vi skulle få möjlighet att göra om vår studie med den kunskap vi nu har, hade den förmodligen sett annorlunda ut. För det första skulle vi genomföra fler samtal och även formella intervjuer. Detta för att ge spelare och andra möjlighet att komplettera och utveckla den bild som ges genom de deltagande observationerna. Vi skulle också ha gjort fler observationer under längre tid för att därigenom komma närmare och skapa ett mer naturligt deltagande, vilket skulle ge arbetet ett större djup. Varje enskild observation skulle kunna ha pågått längre för att på så sätt få med fler tidiga eftermiddagar och kvällar. Vi är medvetna om att studien har en övervikt av observationer på eftermiddagar men det har helt enkelt varit en strategi för att avgränsa studien utan att för den delen tappa möjligheten att nå djupt i observerandet.

Ett annat sätt att nå större djup skulle kunna vara att koncentrera observationerna på endast en krog. Att vi valde två observationsobjekt beror på att vi genom att jämföra fältanteckningarna lättare skulle kunna se det specifika och därigenom se kulturen på krogar med Vegasmaskiner. Två observationsobjekt ger en bredare bild och skänker stabilitet åt undersökningen, dock går det inte att komma ifrån att vi skulle uppnå större djup med endast ett observationsobjekt.

Ett delsyfte med uppsatsen var att utröna den etnografiska metodens lämplighet på C-uppsatsnivå i socialt arbete. Till detta delsyfte förde vi en frågeställning som avsåg hur väl lämpad en etnografisk ansats är för att studera kultur på krogar med Vegasmaskiner. Vi tycker att den etnografiska metoden är lämplig på C-uppsatsnivå men som student skall man vara medveten om att det krävs tid och träning innan man lär sig att välja studieobjekt, skriva fältanteckningar och tolka. Eftersom metoden syftar till att studera vardagen är en av fallgroparna att lyckas beskriva ett fenomen inifrån men samtidigt befinna sig på en sådan distans att man uppfattar vad som är specifikt och intressant. Den enda invändningen mot att använda en etnografisk metod på C-uppsatsnivå är att det krävs mycket tid och arbete. När det gäller den etnografiska ansatsens lämplighet för det valda studieområdet vill vi påstå att den lämpar sig väl. Eftersom den låter forskaren att komma nära och bli en del av den kultur (i vårt fall) som studeras kan denne upptäcka fenomen som andra metodologiska ansatser inte kommer åt. Exempelvis stämning, fysisk miljö och hur den sociala interaktionen ser ut. Vi vill gärna läsa fler C-uppsatser med en etnografisk ansats på Socialhögskolan och kanske kan vårt arbete inspirera till detta.

Fortsatt forskning

Det vi har sett genom vår studie är att spelandet på Vegasmaskinerna bara är den del av en kultur på krogen. Stammisarna har genom att vara kulturbärande väckt vårt intresse och det är en grupp som vi gärna skulle vilja veta mer om. På samma sätt vore det intressant att titta närmare på Vegasspelarnas stammismönster. Är det samma drivkrafter som gör att vissa Vegasspelare som "vanliga" gäster återkommer till samma ställe?

Det vore också intressant att få ta del av forskning kring andra gruppers uppfattning om Vegasspelarna ur ett avvikelseperspektiv. Hur ser Svenska Spel, krogpersonalen, stammisarna, övriga gäster på Vegasspelarna?

Referenser

- Abrahamson, M. (1994). *Tre typfall av dryckesinriktade restauranger – gäster, miljö och drickande*. Särtrycksserien / Socialhögskolan, Institutionen för socialt arbete, Stockholms universitet, 18.
- Alasuutari, P., Kinnunen, M., Nätkin, R. & Sulkunen, P. (1985). *The Urban Pub*. Jyväskylä: Stakes.
- Andreasson, J. & Lalander, P. (2003). *Det ståtliga kasinot – Mellan myt och verklighet*. (SoRAD: Forskningsrapport, nr 13). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning.
- Andrén, A. & Jonsson J. (2003). Spelberoende och social bakgrund. I Statens Folkhälsoinstitutet, *Spelberoende i Sverige – vad kännetecknar personer med spelproblem* (pp. 35-40). Stockholm: Statens Folkhälsoinstitut.
- Aspers, P. (2007). *Etnografiska metoder – Att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber.
- Backman, J. (1998) *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.
- Barr, G. & Standish, B. (2002) Modelling the Economics of Gaming in South Africa. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 18, 371-397.
- Beach, D. (1995) *Making sense of the problems of change : an ethnographic study of a teacher education reform*. Göteborg : Acta Universitatis Gothoburgensis.
- Berger, P L. & Luckman, T. (1979). *Kunskaps sociologi – Hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Bonke, J. & Borregaard, K. (2006) *Ludomani i Danmark – Udbredelsen af pengespil og problemspillere*, Köpenhamn: Socialforskningsinstituttet.
- Breen, B R., & Zimmerman, M. (2002). Rapid Onset of Pathological Gambling in Machine Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 18, 31-43.
- Brené, S. (2007). *Underliggande biologiska orsaker till spelberoende*, Stockholm: Statens Folkhälsoinstitut.
- Brewer, J D. (2000). *Ethnography*. Buckingham: Open University Press.
- Burr, V. (2004). Social constructionism [Elektronisk resurs, via Substansen]. London : Taylor & Francis Group.
- Carle, J. (2003). Pierre Bourdieu och klassamhällets reproduction. I P. Månson (red.), *Moderna samhällsteorier – traditioner, riktningar, teoretiker* (pp. 373-411). Stockholm: Prisma.

- Communication Studies 298. (1997) Fragments of self at the postmodern bar. *Journal of Contemporary Ethnography*, 26, 251-292.
- Dickerson, M. & O'Connor, J. (2006) *Gambling as an addictive behaviour – Impaired Control, Harm Minimisation, Treatment and Prevention*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Esaiasson, P., Gilljam, M., Oscarsson, H. & Wängnerud, L. (2004) *Metodpraktikan – Konsten att studera samhälle individ och marknad*. Stockholm: Norstedts Juridik.
- Ehn, B. & Löfgren, O. (1982) *Kulturanalys – Ett etnologiskt perspektiv*, Malmö: Gleerups.
- Ehn, B. & Klein, K. (1989). *Etnologiska beskrivningar*. Stockholm: Carlssons.
- Ehn, B. & Löfgren, O. (1996). *Vardagslivets etnologi – reflektioner kring en kulturvetenskap*. Stockholm: Natur & Kultur.
- FHI. (2000). *Spel och spelberoende*, Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- Goffman, E. (1977). *Jaget och maskerna – en studie i vardagslivets dramatik*. Stockholm: Prisma.
- Goldberg, T. (2005). *Samhället i narkotikan*. Solna: Academic publishing of Sweden.
- Grant, J E., & Kushner, M G. (2002). Pathological Gambling and Alcohol Use Disorder. *Alcohol Research & Health*, Vol. 26, No. 2, 143-150.
- Gustafson, K. (2006). *Vi och dom i skola och stadsdel – Barns identitetsarbete och sociala geografier*. Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis, Uppsala studies in Education 111.
- Hansson, M. (2004) *Travspel som kultur – mer än bara spel*. (SoRAD: Forskningsrapport, nr 25). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning.
- Kaijser, L. & Öhlander, M. (1999). *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur.
- Lalander, P. (2004). *Den statliga spelapparaten – Mellan ekonomisk succé och social realitet*. (SoRAD: Forskningsrapport, nr 22). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning.
- Lalander, P. (2005). Jack Vegasmiljöerna i ett socialt perspektiv [Jack Vegas machines from a social perspective]. *Socialt perspektiv*, nr. 1/2005, 51-72.
- MacAndrew, C. & Edgerton, R B. (2003). *Drunken Comportment: A social Explanation*. New York: Percheron Press.

Månson, P. *Moderna samhällsteorier – traditioner, riktningar, teoretiker*. Stockholm: Prisma.

Merriam, S. (1994). *Fallstudien som forskningsmetod*. Studentlitteratur: Lund.

Petry, N M. (2005). *Pathological gambling – Etiology, Comorbidity and Treatment*, Washington: American Psychological Association.

Pietrzak R H. & Petry, N M. (2005). Antisocial personality disorder is associated with increased severity of gambling, medical, drug and psychiatric problems among treatment-seeking pathological gamblers. *Addiction*. Vol. 100. 1183-1193.

SOU 1992:33. Kasinospelsverksamhet i folkrörelsernas tjänst?

SOU 1992:130 Vinna eller försvinna?

Regeringens proposition 2001/02:47. Förnyad riksdagsbehandling av vissa ändringar i lotterilagen (1994:1000).

Westfelt, L. (2004). Bilaga om "Jack Vegasspelare" i en större kvantitativ studie. I P. Lalander, *Den statliga spelapparaten – Mellan ekonomisk succé och social realitet*. (SoRAD: Forskningsrapport, nr 22). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning.

Westfelt, L. (2006). *Två studier om spel och spelproblem – En tvärsnittsanalys och en longitudinell analys om risken för spelproblem*. (SoRAD: Forskningsrapport, nr 34). Stockholm: Stockholms universitet, Centrum för socialvetenskaplig alkohol- och drogforskning.

Vetenskapsrådet. (1990). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Vetenskapsrådet.

Elektroniska referenser

Bennis, W. (2004). Blackjack playing strategies and beliefs - A view from the field. *eGambling – The electronic journal of gambling issues*.
<http://www.camh.net/egambling/issue10/ejgi_10_bennis.html>: 2007-12-20

Dagens Nyheter
(<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=678&a=637081>), 2007-12-11

Expressen [www.expressen.se:<http://www.expressen.se/nyheter/1.629787/1.629787>](http://www.expressen.se/nyheter/1.629787/1.629787), 2007-12-11

Rosenthal, R J. (2004). The role of medication in the treatment of pathological gambling - Bridging the gap between research and practice. *eGambling – The electronic journal of gambling issues*.
<http://www.camh.net/egambling/issue10/ejgi_10_rosenthal.html>: 2007-10-03

www.fhi.se

<<http://www.fhi.se/upload/ar2007/Ovrigt%202007/HLV/Spelvanor.%20Nationella%202007.pdf>> 2007-12-12

www.Svenskaspel.se:<http://www.svenskaspel.se/media/svspel_ar2006/svensk/svenskaspel2006/divisionombud/division_ombud.html> 2007-10-03

Sveriges Radiowww.sr.se:<<http://www.sr.se/cgi-bin/ekot/artikel.asp?artikel=1299380>,
2007-12-11

Bilaga 1

Observation: förstudie, 071109, 15.00-19.00

Observation, 071114, 16.00-17.00 – The Duck

Observation, 071114, 17.00-18.00 – Stadigt

Observation, 071116, 17.00-20.00 – Stadigt

Observation, 071119, 17.00-18.00 – The Duck

Observation, 071121, 17.00-18.00 – The Duck

Observation, 071122, 18.00-19.00 – Stadigt

Observation, 071123, 17.00-18.00 – The Duck

Observation, 071126, 17.00-19.00 – Stadigt

Observation, 071128, 12.00-12.30 – The Duck

Observation, 071130, 13.00-14.00 – The Duck

Observation, 071130, 21.00-22.30 – Stadigt

Observation, 071130, 22.30-23.30 – The Duck

Observation, 071204, 17.00-19.00 – Stadigt

Observation, 071206, 17.00-18.00 – Stadigt

Observation, 071207, 19.00-20.30 - Stadigt