

Stockholms Universitet
Institutionen för socialt arbete
VT 2009

Bilden av spelaren

En diskursanalys om att göra ”problem”

Författare: Carin Berglund
Handledare: Torbjörn Bildtgård

Bilden av spelaren
Carin Berglund

ABSTRACT

The purpose of this study has been to examine how the image of the gambler is described by studying a report published by Folkhälsoinstitutet [FHI] and a number of chosen articles from the Swedish Evening Press. Discourse theory has been used both as theory, together with social constructionism, and as a research method. The main conclusions of the study are that three different discourses can be identified: *the normal gambler*, *the professional gambler* and *the problem gambler*. The image of the problem gambler is described as a deviant and problematic minority characterized by loss of control, irrational thoughts and dissociative behaviour. The construction of the problem gambler fills three possible purposes for the state: As a solvable problem to handle criticism against negative consequences of gambling, as an argument to avoid competition on the market and as an individual characterized by loss of control in order to legitimize and make the construction of the normal gambler possible.

Key words: Discourse, discourse theory, media, gambling, pathological gambling, social constructionism
Sökord: Diskurs, diskursteori, media, spel, spelberoende, socialkonstruktionism

INNEHÅLL

Kapitel 1. Inledning	5
Kapitel 2. Syfte, frågeställning och begrepp.....	6
2.1 Syfte	6
2.2 Frågeställning	6
2.3 Studiens disposition	6
Kapitel 3. Tidigare forskning.....	6
3.1 Synen på spel.....	6
3.2 Synen på spelaren	8
3.3 Att konstruera ett problem.....	9
3.3.1 Beroende som social och kulturell konstruktion.....	9
3.3.2 Sjukdom som en problemförklarare.....	10
3.3.3 Konsumtionssamhället och problemspelaren.....	11
3.4 Studiens koppling till tidigare forskning.....	12
Kapitel 4. Teoretiska perspektiv och metod	13
4.1 Socialkonstruktionism.....	13
4.2 Diskursanalys som teori och metod	13
4.2.1 Diskursanalys som en paketlösning	13
4.2.2 Diskursbegreppet	14
4.2.3 Vad är diskursanalys?.....	14
4.3 Diskursteori som analysverktyg	16
4.4 Urval och insamling.....	18
4.4.1 Tidigare forskning.....	18
4.4.2 Empiri.....	19
4.5 Reliabilitet, validitet och generaliserbarhet.....	20
4.6 Etiska reflektioner.....	22
4.7 Studiens begränsningar	22
4.8 Analys och tolkning – tillvägagångssätt	23
Kapitel 5. Analys och resultat	26
5.1 Normalspelardiskursen.....	26
5.1.1 Normalspelaren i FHI:s publikation.....	26
5.1.2 Normalspelaren i kvällspressen.....	27
5.2 Proffsspelardiskursen.....	29

5.3 Problemspelardiskursen	31
5.3.1 Problemspelaren i FHI:s publikation	31
5.3.2 Problemspelaren i kvällspressen	33
5.4 Sammanfattande om diskurserna	35
5.5 Gränserna mellan diskurserna	36
Kapitel 6. Slutdiskussion	40
Referenser	43
Litteratur	43
Analysmaterial.....	44
Elektroniska källor.....	45

Kapitel 1. Inledning

Om någon säger Casino till mig så tänker jag på röda mattor, på kostymklädda män och glittriga damer. På lyx, glamour och varför inte en Dry Martini, shaken – not stirred. Säger någon Bingo-Lotto så tänker jag osökt på Svensson hemma i vardagsrumssoffan. På folknöje och Lasse Kronér och trygga lördagskvällar. Personlighetsstörningar, socialt belastade bakgrunder och missbruk är inget jag kopplar till någon av dessa bilder. Det gör jag däremot om någon säger skulder, hasardspel eller mani.

Stereotyper finns överallt i vårt samhälle. Pokerspelaren med solglasögon och det kontrollerade pokerfejset, roulettejamesbondtypen och den äldre bingospelande damen är några. Men kring bärare av sociala problem skapas ofta negativa stereotyper. Denna bild påverkar och styr utformning av behandlingsmetoder, informationsmaterial, bemötande och avdelade resurser. Den kan verka stämplande på de som faller innanför ramarna men också verka uteslutande för de som faller utanför. Vad som ses som accepterat och godkänt kan snabbt tippa över och bli till något destruktivt och sjukligt – och tvärtom. Det gäller i synnerhet spel men också till exempel alkohol. Tillåtet och socialt accepterat. Men bara när det används med måtta. Samhället erbjuder spel men ska också skydda individen. Det kan bli en svår roll för staten att förhålla sig till men kanske ännu svårare för individen.

Hur skapas en problematisk bild kring ett samhällsfenomen? Hur kommer det sig att ett och samma fenomen som spel om pengar kan ses som både ett fritidsnöje och ett socialt problem? Var går gränserna för när något blir problematiskt och hur går det till när de gränserna görs? Detta är några av de aspekter jag vill undersöka i den här uppsatsen.

Att granska språk, diskurser och sociala konstruktioner är något som intresserar mig. Genom fördjupad kunskap kring socialkonstruktionismen och användandet av diskursanalys som teori och metod hoppas jag kunna urskilja vilka intressen som ligger bakom olika bilder av spelaren. Innan uppsatsskrivandet har min kunskap om spel och spelberoende varit begränsad till vad jag läst i media. Därför är jag nyfiken på att granska en publikation från Folkhälsoinstitutet [FHI] samt artiklar ur kvällspressen för att se vilken bild som beskrivs där. Med det ökande globala spelandet på internet och den rådande diskussionen om statens sociala ansvar tror jag också att detta är ett ämne som är aktuellt och ligger i tiden.

Kapitel 2. Syfte, frågeställning och begrepp

2.1 Syfte

Syftet med uppsatsen är att beskriva hur bilden av spelaren ser ut och hur problemspelaren skapas genom att analysera texter från Folkhälsoinstitutet, Aftonbladet och Expressen.

2.2 Frågeställning

1. Hur ser bilden av spelaren ut i kvällspressen och Folkhälsoinstitutets forskningsrapport?
2. Hur går det till när problemspelaren skapas i det studerade materialet?

2.3 Studiens disposition

Första kapitlet består av en inledning som kort berör uppsatsens innehåll, koppling till det sociala arbetet samt författarens förförståelse. Kapitel två omfattar uppsatsens syfte och frågeställningar. Den tidigare forskningen presenteras i det tredje kapitlet. I fjärde kapitlet behandlas såväl de teoretiska perspektiven som tillvägagångssättet, då diskursanalys både är en teori och en metod. Kapitel fem utgörs av resultat och analys. Studien avslutas i kapitel sex med besvarande av frågeställning, sammanfattande resultat, metoddiskussion, personliga reflektioner samt förslag på fortsatt forskning.

Kapitel 3. Tidigare forskning

Den tidigare forskningen utgör en bakgrund till mina frågeställningar genom att redogöra för hur bilden av spel och spelaren har sett ut historiskt, internationellt och i Sverige. Beroende och sjukdom som problemförklarare utgör en bakgrund till hur det går till när bilden av problemspelaren görs i mitt analysmaterial. Resonemanget kring konsumtionssamhället som kontext diskuterar vilka möjliga aktörer som medverkar till skapandet av problemspelaren.

3.1 Synen på spel

Under olika tidsepoker och i olika kulturella sammanhang har synen på spel varierat. (FHI, 2000; Reith, 2007). Det rådande synsättet har påverkat graden av statlig kontroll och liberalisering och restriktioner har avlöst varandra. Redan på 1200-talet ansågs spel skapa en social

oordning som fick den spanska staten att gripa in och reglera verksamheten som samtidigt gav en inkomst till statskassan. (FHI, 2000)

Vilka grupper i samhället som spelat under en viss tidsepok har troligen också påverkat samhällets attityder till spel. I västvärlden har överklassens spelande sällan setts som problematiskt oavsett om det handlat om kortspel, kasinon eller annat. Olika reformer för att få arbetarklassen och de fattiga att hålla sig borta från spel har dock förekommit även om de lägre klasserna själva sett spel som något accepterat. (Rosencrane, 1988) Medelklassen har dock fram till mitten på 1900-talet haft en negativ inställning till spel och även varit den samhällsklass som utgjort den drivande kraften bakom lagstadvande försök att begränsa och förbjuda spel. Men denna kritiska syn gjorde ingen skillnad på spelare och problemspelare utan allt spelande sågs som potentiellt problematiskt. (Reith, 2007; Rosencrane, 1988)

I Sverige finns exempel på landskapslagar som reglerat spelet redan från 1300-talet. Det verkar dock inte som att dess lagar efterlevts i någon större utsträckning. Gustav III etablerade statliga lotterier 1772. Under denna period fanns två åsiktslinjer. En som motsatte sig inrättandet av ett statligt lotteri med argumentet att spel ansågs omoraliskt och en som var för och såg det som ett sätt att hindra pengar från att strömma ut ur landet. (Husz, 2004) I likhet med många andra länder fanns det även under 1800-talet och i början av 1900-talet en kritik mot spel i Sverige. De främsta förespråkarna för denna kritik var kyrkan och frikyrkorna men även den framväxande nykterhets- och arbetarrörelsen. År 1841 förbjöds spel och det statliga nummerlotteriet stängdes. (FHI, 2000; Lundström, 1989)

Att medelklassen vuxit och sakta börjat att acceptera spel har varit avgörande för en ökad legitimitet för spel över hela världen (Rosencrane, 1988). Med legaliseringen har statens hantlande av spel blivit en rutinverksamhet bestående av övervakning, fördelning av spelintäkter, skapande av konsumentorgan och arbeten. På så sätt har staten blivit beroende av intäkterna från spel. (FHI, 2000; Reith, 2007) Detta är också fallet med kyrkan, frivilligorganisationer, idrottsrörelsen och delar av massmedia. Nyligen har även forskning och behandlingsverksamhet tillkommit till denna skara. Av förklarliga skäl har kritiken mot spel minskat från dessa grupper (som ju tidigare varit kritiskt inställda till spel). Även jurister, reklamfolk, restauranger, hotell och klubbar har blivit alltmer beroende av intäkter från spel för att få sin verksamhet att gå runt. (FHI, 2000)

Med globaliseringen och en multinationell och konkurrenskraftig spelindustri har också samhällsdebatten kring spel förändrats och en förskjutning har skett från det sociala till förmån för det ekonomiska. Spel sammankopplas i ökande utsträckning med populärkultur och nöjesindustri och spel intar allt mer av det offentliga (och tidigare spelfria) rummet som pubar, caféer och restauranger. (FHI, 2000; Reith, 2007)

Trots denna ökande acceptans för spel som skett på de flesta håll i världen har det också under de senaste två årtiondena vuxit fram en anti-spelrörelse som oroar sig för spelberoende, spelmissbruk och de negativa konsekvenser som man anser att spelandet för med sig. (FHI, 2000)

3.2 Synen på spelaren

Generellt kan sägas att synen på spelaren har varierat på samma sätt som synen på spel. Som redan nämnts har vilken samhällsklass man tillhört spelat in för huruvida en individs spelande har setts som problematiskt eller inte. Synen på vad som anses som ett negativt spelande har historiskt inneburit att spelaren setts som en individ med bristande karaktärsdrag och med konsekvenser som social isolering och till och med fängelsestraff för de som blivit skuldsatta. (Petry, 2005) Detta har förändrats på det sättet att de individer som tidigare förklarats som syndfulla och med bristande moral idag förklaras som sjuka och med psykiska störningar. (Suissa, 2006)

Men det finns även mer positivt laddade bilder av spelaren där det framgår att även synen på olika spelformer har varierat. Liria Ortiz (2006) menar att pokerspelaren är ett exempel på en mytomspunnen gestalt som på vissa arenor som i romaner och filmer framställts på ett romantiskt och spännande sätt. Han (för det är oftast en man påpekar hon) framställs ofta som en attraktiv person som lever ett fritt liv, tjänar mycket pengar och rör sig i exklusiva miljöer långt bort från vardagsliv och småborgerlig instängdhet. Detta är en historisk bild som i allra högsta grad lever kvar idag på olika pokersajter, i media och i det folkliga medvetandet. Den kvinnliga pokerspelaren beskrivs på ett liknande sätt men eftersom hon lyckats på en mansdominerad arena ses hon ofta som extraordinär i sin framgång och presenteras ofta i exklusiva kläder. (Ortiz, 2006)

3.3 Att konstruera ett problem

3.3.1 *Beroende som social och kulturell konstruktion*

Olika kulturer har olika syn på och reagerar på olika sätt när det gäller vad som anses framkalla beroende och vad som inte gör det. Beroende är också starkt knutet till vilka sociala grupper som använder sig av en viss substans eller ägnar sig åt ett visst beteende. (Peele, 1985; Sulkunen, 2007)

Det fanns människor som drack stora mängder alkohol och spelade för större summor pengar än vad de hade råd med även på 1700-talet. Även om vissa av deras upplevelser liknar de som spelare eller alkoholister har idag så såg de sig knappast som beroende. Det begreppet var nämligen inte uppfunnet ännu. Deras reaktioner och försök att kontrollera sig själva måste därför ha sett annorlunda ut i jämförelse med till exempel dagens AA-anhängare (Alcoholics Anonymous) vars trossystem är konstruerat runt beroendebegreppet. (Sulkunen, 2007)

Föreställningen om beroende verkar fast förankrad i det allmänna medvetandet men egentligen finns det ingen allmänt accepterad förståelse av vad begreppet verkligen innebär. Den dominerande uppfattningen är att beroenden även om det inte alltid uttrycks i klartext är ett symptom på svag vilja. Detta hänger ihop med den moderna tanken kring social kontroll, där individen förväntas utöva en slags osynlig övervakning av sig själv och andra och att använda sin viljestyrka för att lägga band på sina begär. (Sulkunen, 2007; Reith, 2007) Detta förklarar också varför det är så lätt att utöka tanken kring beroende till att gälla nästan vilket skadligt och upprepat beteende som helst (Sulkunen, 2007).

Robin Room (2004) intresserar sig för vad vi menar när vi talar om beroende och på vilka sätt detta skapar föreställningar kring beteende och skeenden inom en kulturell ”ram”. Han menar att om man ska åberopa föreställningen om beroende så förutsätter det att man tillskriver en betydande makt till en viss substans eller i det här fallet ett visst fenomen (spel). Med det synsättet skulle spel i sig ses som något som potentiellt kan orsaka dåligt beteende eller negativa händelser som annars inte skulle ha inträffat. Room menar att denna kausala tillskrivelse är en kulturell konstruktion. Alla kulturer ser inte detta kausala samband, och att välja alkohol eller spel som en signifikant orsak är också det ett kulturellt val.

Rooms resonemang handlar om att beroendebegreppet uppkommer som ett sätt att förstå varför till exempel en spelare "misslyckas" med att bete sig rationellt. "Misslyckandet" består i att inte kunna sluta med ett återkommande mönster trots skadan det orsakar. Dessa idéer grundlades för över hundra år sedan, men är aktuella än idag genom de klassificeringar för psykisk störning (ICD-10) och beroende (DSM-IV) som används idag i Sverige och internationellt. Ett annat av dessa kriterier som är centralt för beroendebegreppet är förlusten av kontroll. Föreställningen om att ett gott beteende hänger ihop med individens självkontroll är djupt förknippat med en specifik kulturell kontext. Det verkar logiskt i en kultur där individualismen tas för given. Föreställningen om att tappa kontrollen blir mindre logisk i en kulturell kontext där social kontroll är mer en extern än en intern angelägenhet och där individuell strävan och autonomi är underordnade familjens kollektiva intressen. (Room, 2004)

3.3.2 Sjukdom som en problemförklarare

Sedan början på 1900-talet har "beroende" betraktats som en sjukdom (Peele, 1985; Reinerman, 2005). Detta synsätt har fram till idag varit utbrett och tagits för givet i den offentliga diskursen. Men sjukdomsbegreppet kom till under specifika historiska och kulturella förhållanden och framfördes av särskilda aktörer. (Reinerman, 2005)

Craig Reinerman (2005) menar att det i västvärlden är vanligt att välja att tolka användandet av droger som en beroendesjukdom utom kontroll för användaren, eftersom det fyller lämpliga syften både för användarna och för samhället i stort. Att ha en sjukdom fungerar som en ursäkt för att bete sig illa, det frikänner från skuld och förklarar irrationellt beteende. Dessutom legitimerar det behandling och/eller straff. När den protestantiska reformationen och marknadskapitalismen gav upphov till begreppet "den autonoma individen" i västvärlden någon gång under 1600-talet började också utvecklingen av dess motsats. En modern djävul som tar sig skepnaden av individer som tappat förmågan till självkontroll och självständighet, egenskaper som sågs som essensen av den autonoma individen. I denna historiska kontext blev tron på att en viss substans eller ett visst beteende kunde "orsaka" att någon "förlorade" självkontrollen möjlig. (Reinerman, 2005)

Levine (1978) beskriver en för västvärlden ny diskursiv formation med ett nytt sätt att se på "självet". Tidigare ansågs inte människan ha någon sjukdom som frantog dem viljekraften utan om de drack menade man att de helt enkelt tyckte för mycket om att dricka. Den indust-

riella revolutionen förändrade samhället på det sättet att den ökade människors rörlighet vilket fick som konsekvens att traditionella nätverk och familjeband förändrades. En familjs ekonomiska öde kom att alltmer bli beroende av självkontroll (vanligtvis den försörjande familjefaderns självkontroll). (Reinarman, 2005; Room, 2004) Genom nykterhetsrörelsen omdefinierades människor som drack eller spelade till att ha drabbats av en sjukdom som gjorde dem maktlösa. Synen på alkohol (men även spel) förändrades till att bli något som hölls ansvarigt för brott, våld, fattigdom, skilsmässor och andra samhälleliga problem. (Reinarman, 2005)

3.3.3 Konsumtionssamhället och problemspelaren

Gerda Reith (2007) menar att konstruktionen av spel som ett specifikt socialt problem i västvärlden blir möjlig utifrån en kombination av olika diskursiva formationer. Dessa diskursiva formationer benämner hon som *Produktionsetiken*, *"Varufieringen"* av spel och *Konsumtionsetiken*.

Produktionsetiken handlar om att spel rent historiskt har separerat skapandet av rikedom från arbetets ansträngningar. På det sättet har spelandet underminerat den protestantiska arbetsmoralen som varit en grund för det kapitalistiska samhället. Att plötsligt komma i besittning av välgång och rikedom genom en vinst hotade den sociala hierarkin genom att förvandla fattiga individer till rika eller tvärtom. (Reith, 2007)

"Varufieringen" av spel som diskursiv formation omfattar flera faktorer. För det första har spelindustrin genom liberaliseringar och avregleringar vuxit massivt. För det andra har regeringar över hela världen legaliserat spelandet vilket lett till stora förtjänster för både stat och privat näringsliv. För det tredje har internet som ny teknologi sprängt de nationella gränserna. Allt detta har skapat ett klimat där spelande ses som ett folkligt fritidsnöje. Deltagandet har också breddats till att för första gången inkludera medelklassen vilket har normaliserat spelandet. Reith (2007) ser detta som en övergång från produktionsetikens syn på en sträng arbetsmoral till neoliberalismens fokusering på individens största möjliga konsumtionsfrihet vilket karaktäriseras av ett minskat statligt ansvar för samhällsservice och en ökande ovilja att beskatta en röstande befolkning. I det statsinkomstsvakum som då uppstår blir de inkomster spelandet ger en frivillig form av beskattning till staten. Reith menar att denna symbios mellan kommersiell vinst och statsinkomster har berett väg för liberaliseringen och marknadsföringen av spelandet mot slutet av 1900- och början av 2000-talet. (Reith, 2007)

Konsumtionsetiken Med en avreglerad marknad och statligt tillbakadragande från offentlig service och privatliv ökar betydelsen av individens självkontroll. Här finns ett krav på att konsumenten styr sig själv genom sina konsumtionsvanor. Den moderna konsumtionsetiken blir alltså en dualistisk föreställning om konsumtion som både ett medium för självkontroll och ett medel för självförverkligande. På så sätt införlivar konsumtionsetiken många av de värderingar som traditionellt förknippas med produktion men på den grund att den bygger upp dem i termer av självkontroll. (Reith, 2007)

I kontexten av dessa diskursiva formationer blir definitionen av det problematiska spelandet som ett distinkt socialt fenomen möjlig menar Reith. Problemspelande framställs nu som ett olämpligt sätt att konsumera på. Istället för den autonoma, rationella, självkontrollerande och ansvarsfulla konsumenten har vi en konsument som karaktäriseras av beroende, irrationalitet, brist på självkontroll och med en ansvarslös attityd till pengar, familj och arbete. Istället för att konsumera materiella varor som ett sätt att berika och förverkliga sig själv ter sig problemspelandets ständiga förluster inte bara vara ett slöseri utan också ett slags underlig konsumtion – av ingenting. Möjligheten att det finns individer som väljer att satsa pengar på något som slumpen ter sig som en perversion av det fria valet som västvärldens liberala samhällen värde- rar så högt. (Reith, 2007)

3.4 Studiens koppling till tidigare forskning

Med den tidigare forskningen som bakgrund är min ambition att se hur bilden av spelaren ser ut i en svensk kontext idag och om det finns andra möjliga bilder av spelaren.

Kapitel 4. Teoretiska perspektiv och metod

4.1 Socialkonstruktionism

Uppsatsen vilar på och genomsyras av ett socialkonstruktionistiskt perspektiv. Eftersom detta perspektiv är brett är det svårt att hitta en enhetlig definition. (Burr, 1995) Det kan dock sägas vara en gemensam beteckning för en samling nyare teorier om kultur och samhälle där post-strukturalism och postmodernism utgör delar. (Winther Jørgensen & Phillips, 2000) Vivien Burr har sammanfattat fyra grundantaganden som kan sägas vara gemensamma ståndpunkter inom det socialkonstruktionistiska fältet. Eller som hon själv uttrycker det: ”things you would absolutely have to believe in order to be a social constructionist” (Burr, 1995, s.2).

För det första handlar socialkonstruktionismen om att anta ett kritiskt förhållningssätt till världen och oss själva. Vår egen kunskap om världen är inte spegelbilder av verkligheten utan bör snarare ses som ett resultat av vårt sätt att kategorisera världen. För det andra bygger socialkonstruktionismen på en antiessentialistisk syn. Eftersom vår syn på, och kunskap om, världen alltid är kulturellt och historiskt präglad, har människor inte någon inneboende essens. Våra världsbilder och identiteter kunde ha varit annorlunda. Dessutom kan de förändras över tid. För det tredje betonas att kunskap produceras och upprätthålls i social interaktion, där gemensamma sanningar byggs upp och kamp förs om vad som är sant och falskt. Slutligen, pekar socialkonstruktionismen på att den sociala konstruktionen av kunskap får konkreta sociala konsekvenser eftersom olika sociala världsbilder leder till olika sociala handlingar där några former av handlingar ses som naturliga och legitima medan andra ses som otänkbara. Vad som ses som kunskap och verklighet skapas genom språket. Men språket är inte en självklarhet utan är beroende av vem det är som talar. (Burr, 1995)

4.2 Diskursanalys som teori och metod

4.2.1 Diskursanalys som en paketlösning

Diskursanalys är både en vetenskapsfilosofi, en teori och en metod för analys. Winter Jørgensen & Philips (2000) menar att diskursanalysen aldrig kan ryckas loss från sina teoretiska och metodologiska rötter. Den är istället en paketlösning innehållande flera beståndsdelar. För det första innehåller den rent filosofiska ställningstaganden som har att göra med vilken roll språket spelar i den sociala konstruktionen av världen. För det andra omfattar den olika teoretiska

modeller inom flera olika vetenskapliga discipliner (t.ex. lingvistik och samhällsvetenskap). För det tredje innehåller den riktlinjer för hur man metodologiskt ska angripa ett forskningsområde. Sist men inte minst är diskursanalysen ett verktyg med specifika tekniker för hur man analyserar språk (eller bilder). För att kunna använda sig av diskursanalysen som metod måste man alltså acceptera hela paketet med de filosofiska premisserna som grund.

4.2.2 Diskursbegreppet

Olika discipliner har olika definitioner av vad diskurs är och olika positioner ger olika förslag (Winther Jørgensen & Phillips, 2000). Inom samhällsvetenskapen menar man att diskurs inte bara innefattar språket utan även handling och den interaktion som finns däremellan. Därför intresserar man sig för relationen mellan avsändare och text, samt mellan avsändare och mottagare. (Bergström & Borèus, 2005)

En vanlig definition av begreppet diskurs är att det är ett bestämt sätt att tala om och förstå världen, eller ett bestämt sätt att tolka världen. (Börjesson & Palmblad, 2005; Winther Jørgensen & Phillips, 2000; Bergström & Borèus, 2005). Ett sätt att förklara det är att det finns vissa ramar för hur olika fenomen kan beskrivas för att de ska betraktas som sanna eller möjliga. Om man kan urskilja dessa ramar kan man också identifiera diskurserna. Om man tar spel som ett exempel på ett fenomen som omges av en diskurs kan man ställa vissa frågor för att urskilja ramarna kring speldiskursen. Talas det om spel på samma sätt oberoende av vilket material man granskar (råder det konsensus)? Kanske finns det olika sätt att tala om spel beroende på vilken *typ* av spel det handlar om eller *vem eller vilka* det är som spelar. Råder det en kamp kring hur spel ska skildras? Man kan också försöka se gränserna för vad som går att uttala. Är det till exempel möjligt att förordna totalförbud av spel i den offentliga debatten i Sverige idag? Om man kan få syn på dessa gränser kan man också förstå vad diskursens kärna är men också var dess yttre gränser går (Börjesson & Palmblad, 2007).

Winther Jørgensen & Phillip (2000) föreslår att man ser diskurs mer som ett analytiskt begrepp. Som forskare kan man lägga diskursen över sin forskning för att skapa en ram för sin undersökning.

4.2.3 Vad är diskursanalys?

Diskursanalys är en analys av diskurser men precis som med begreppet diskurs finns även olika sätt att förklara vad diskursanalys är och olika ämnesföreträdare har något olika begrepps-

definitioner på diskursanalys. (Winther Jørgensen & Phillips, 2000) Några gemensamma utgångspunkter kan dock urskiljas.

För det första handlar det om synen på språk och språkanvändning. Inom diskursanalysen är det språket och språkanvändningen som står i fokus. Språket kan inte återge verkligheten eller ge en neutral bild av vår omvärld eller våra identiteter. Att använda språket ses istället som en social verklighet och det formas i en social kontext. Men språket är också formande eftersom sociala fenomen som till exempel identiteter och relationer formas av och genom språket. (Bergström & Boréus, 2005) Språket spelar alltså en aktiv roll i att både skapa och förändra såväl omvärldsbild som identiteter och relationer (Winther Jørgensen & Phillips, 2000). På det sättet är texter både konstruerade och konstruerande i och med att de finns i verkligheten men också är med och skapar den (Börjesson, 2003). Diskursanalysen vilar på ett konstruktivistiskt synsätt där språket utgör en grund för dels vad vi tänker men också för vad vi gör. Språket påverkar hur vi ser på oss själva, hur vi ser på världen och hur vi ska förstå den verklighet vi befinner oss i. (Bergström & Boréus, 2005)

För det andra menar man inom diskursanalysen att det inte bör göras någon stor skillnad på språk och handling. Fokus läggs istället på både och. Man menar att när vi uttalar ett ord, till exempel sko så inbegriper det automatiskt olika föreställningar om handlingar som till exempel att springa eller gå. Ord och handling hänger således ihop. (Bergström & Boréus, 2005)

För det tredje är identiteter ett centralt begrepp inom diskursanalysen. Identiteter ses som något som är föränderligt. När man undersöker en rådande diskurs kan man se vilka förutsättningar och handlingsutrymmen som finns för olika identitetsformationer (Bergström & Boréus, 2005). Detta kan man göra genom att analysera en text och försöka finna mönster i utsagorna. Sen måste man fråga sig vilka sociala konsekvenser detta kan få. För att göra det behöver man undersöka vilka handlingsutrymmen som diskursen ger och vad identiteten ställs i opposition till, med andra ord, vad den inte är. (Winther Jørgensen och Phillips, 2000)

För det fjärde handlar diskursanalys om makt. Ett visst fenomen som till exempel hemlöshet kan skildras som ett misslyckande hos individen. Men det kan också tolkas på andra sätt. Som bostadsbrist, som fattigdom eller som en konsekvens av att allmännyttan säljs ut. Då uppstår en maktkamp kring vem det är som har rätt att uttala sig kring vad som egentligen är orsaken eller lösningen till ett visst problem. Vad som får sägas och av vem inom en viss diskurs avgör också vilka handlingar och vilken praktik som tillåts. Inom varje diskurs finns en talordning som anger vad som är socialt accepterat inom ramarna för en viss diskurs. (Bergström & Boréus, 2005; Bör-

jesson, 2003). Här blir diskursanalysen ett sätt att kritiskt granska olika maktrelationer i samhället genom att undersöka dels vad som sägs inom en viss diskurs men också hur det skulle ha kunnat sägas på ett annat sätt (Börjesson, 2003; Winther Jørgensen & Phillips, 2000)

Till sist kan även tilläggas att diskursanalysen inte intresserar sig för vare sig aktörer eller bakomliggande motiv till aktörernas handlande. Istället fokuserar den på de tvingande normer som skapas inom diskursen. (Bergström & Boréus, 2005)

4.3 Diskursteori som analysverktyg

Jag har valt diskursteori som den analysmetod jag kommer att använda mig av och då som den definieras av Winther Jørgensen och Phillips. Diskursteorin har sin grund i de politiska teoretikerna Ernesto Laclaus och Chantal Mouffes tankar. Laclau och Mouffe ser enligt Winther Jørgensen och Phillips (2000) på en diskurs som en fixering av betydelse inom ett specifikt område. Det finns alltså begränsade betydelsemöjligheter. Diskursen konstruerar och ger den sociala världen mening och innehåll. Men detta innehåll kan aldrig låsas fast eftersom språket har en grundläggande instabilitet. En diskurs omfattar inte bara språket utan alla sociala fenomen och diskursen omformas hela tiden när den kommer i kontakt med andra diskurser eftersom ingen diskurs är slut. Denna omformning beskrivs som en *diskursiv kamp* vilket är ett nyckelord inom diskursteorin.

Winther Jørgensen och Phillips (2000) lyfter fram ett antal begrepp ur diskursanalysen och menar att dessa lämpar sig som verktyg i en konkret analys av en text. De sammanfattar dessa enligt följande:

- *Nodalpunkter, mästersignifikanter* och *myter* som kallas för *knuttecken* i den diskursiva organiseringen.
- *Ekvivalenskedjor* är den verksamhet där knuttecknen får innehåll
- *Gruppbildning, identitet* och *representation* är begrepp som har att göra med identiteten
- *Flytande signifikanter, antagonism och hegemoni* är begrepp som används för konfliktanalys.

En diskurs grundas genom att det går att urskilja *nodalpunkter*. Nodalpunkter är viktiga punkter runt vilka de andra tecknen ordnas och därigenom får sin betydelse. Nodalpunkter organiserar diskurser. Ett exempel på detta är "liberal demokrati". *Mästersignifikanter* är de tecken

som organiserar identiteter i en diskurs som till exempel ”man” och myter organiserar ett socialt rum som till exempel ”samhället”. Om man i sitt analysmaterial kan urskilja dessa knypunkter kan man också fastställa hur diskurserna, identiteten och det sociala rummet är diskursivt organiserade. För att göra detta behöver man ta reda på hur knuttecknen knyts samman med andra tecken. Knuttecken är i sig tomma tecken vilket innebär att det är först när de sätts samman med andra tecken som de får ett innehåll. Winther Jörgensen och Phillips (2000) exemplifierar detta genom att visa på att ”liberal demokrati” blir just liberal demokrati när den sätts i förbindelse med ”fria val” och ”yttrandefrihet”. När knuttecken länkas samman med andra tecken på detta vis kallas det för *ekvivalenskedjor*. Man kan också försöka upptäcka vad identiteter ställs i motsats till, vad de inte är, och få en förståelse för vad diskursen stänger ute och därmed vilka sociala konsekvenser den får. Men både ”demokrati”, ”man” och ”samhället” är samtidigt *flytande signifikanter* vilket innebär att olika diskurser kämpar om att fylla dem med innehåll. Eftersom diskurser aldrig är statiska kan en diskursanalytisk metod vara att lokalisera konfliktlinjerna i sitt textmaterial. (Winther Jörgensen & Phillips, 2000)

Diskursteorin gör ingen större skillnad på kollektiv identitet och individuell identitet. Med *gruppbilning* eller *identitet* menar man inom diskursteorin en reducering av möjligheter eftersom gruppstillhörigheten (oavsett om den är självvald eller inte) innebär att vissa identitetsmöjligheter framhävs och andra ignoreras. Denna process sker genom en etablering av ekvivalenskedjor. En diskursiv gruppbildning bortser från de skillnader som existerar inom gruppen och därmed bortser man även från andra sätt på vilka man kunde ha bildat grupper. Inom diskursen erbjuds subjektet att inta vissa *subjektpositioner* som handlar om förväntningar på uppförande, vad som är tillåtet och vad som inte är tillåtet. (Winther Jörgensen & Phillips, 2000)

Eftersom grupper inte är definierade på förhand så kan gruppen existera först när den uttrycks i ord. Med andra ord krävs att några talar om gruppen, eller representerar gruppen, på gruppens vägnar. Denna *representation* innebär idealt att det ska råda överrensstämmelse mellan representanten och den grupp som denne representerar. Rent konkret betyder detta att när en grupp beskrivs i media eller i annat offentligt tryck så konstitueras hela gruppen i kontrast till vad andra grupper är och hur de beskrivs. (Winther Jörgensen & Phillips, 2000)

Antagonism är inom diskursteorin detsamma som konflikt och kan uppstå när olika identiteter står i vägen för varandra. Olika identiteter behöver dock inte stå i ett antagonistiskt förhållan-

de till varandra. Antagonismer finns där diskurser stöter ihop. Att vara man och att vara feminin skulle kunna vara ett exempel på ett antagonistiskt förhållande som ställer motstridiga krav på en persons handlingar på en och samma arena. *Hegemoni* eller hegemoniska interventioner är det tillstånd som upplöser ett tillstånd av antagonism. En hegemonisk intervention är en artikulation som genom en kraft återupprättar enighet i frågan. Den hegemoniska interventionen anses ha lyckats om en enda diskurs åter dominerar där det tidigare rådde konflikt. Antagonismen är därmed upplöst. (Winther Jörgensen & Phillips, 2000)

4.4 Urval och insamling

4.4.1 Tidigare forskning

Vid sökningar av den tidigare forskning som presenterats ovan, har jag använt mig av databaserna ASSIA, ERIC, CSA Linguistics and Language Behaviour Abstracts, PsycARTICLES, PsycBOOKS, PsycINFO, CSA Social Services Abstracts, CSA Sociological Abstracts, Google Scholar och Diva. Sökorden har varit addict*, abus*, gambl*, image*, construct*, discourse*, cultur*, concept*, represent*, idea* och "patholog* gambl*" i olika kombinationer. Den tidigare forskning som utgörs av vetenskapliga artiklar har alla genomgått en kollegial granskning (peer review). Övrig litteratur har jag hittat via referenser från de vetenskapliga artiklar jag funnit och genom referenser i den publicerade forskning som finns på Folkhälsoinstitutets hemsida. Jag har också sökt böcker via sökfunktionen på SUB:s hemsida. Då jag främst varit intresserad av synen på spel och inte spelandets historia generellt har forskningen varit något begränsad. Jag valde därför att även inkludera synen på beroende som en social konstruktion i min tidigare forskning vilket ledde till betydligt fler träffar.

Det kan också vara värt att nämna att de stycken som enbart är refererade till FHI under avsnittet tidigare forskning är hämtade ur en annan publikation än den som ingått i min analys. Det är möjligt att det ändå kan uppfattas som problematiskt att jag använt FHI både under forskningsavsnittet och i analysen. Jag vill därför poängtera att det rör sig om en genomgång av internationell och svensk forskning på området och inte består av forskning i FHI:s regi. Där det varit möjligt har jag försökt gå till ursprungskällorna.

4.4.2 Empiri

De texter jag valt att analysera är Folkhälsoinstitutets publikation *Spelberoende i Sverige: vad kännetecknar personer med spelproblem* samt artiklar från Aftonbladet och Expressen.

Av de forskningsrapporter om spel och spelberoende i Sverige som publicerats de senaste tio åren är FHI författare alternativt medförfattare till samtliga jag kunnat finna. Publikationerna finns tillgängliga på deras hemsida samt finns som länkar på de flesta internetsidor som vänder sig till spelare, spelberoende, anhöriga eller professionella (behandlare, socialtjänst och liknande). Det är därför möjligt att anta att FHI står för den offentliga diskursen kring spelande och har ansvar för att sammanställa forskningsläget. Dessutom är deras publikationer relativt lättillgängliga då vem som helst kan gå in på deras hemsida och ladda ner dem.

På Folkhälsoinstitutets hemsida finns totalt 14 publikationer som behandlar spel och spelberoende. Jag funderade länge kring vilken eller vilka av dessa som skulle lämpa sig bäst för min analys. Jag ville hitta ett textmaterial som lite mer övergripande beskrev spelaren och gärna i en svensk kontext. När jag sorterat bort de rapporter som var dubletter på engelska, förteckningar över behandlingshem och publikationer om specifika grupper eller infallsvinklar, (t.ex. ungdomar, anhöriga, socialtjänstens klienter, spelreklam) fanns totalt sex stycken kvar. Dessa berörde biologiska orsaker till spel, biopsykosociala modeller, stödverksamheter samt två rapporter som handlade om första och andra fasen av en stor svensk nationell studie av spel och spelberoende. Jag fann dessa två särskilt intressanta då de omfattade en svensk kontext och dessutom inkluderade flera olika perspektiv på spel och spelberoende. Av dessa två valde jag den senast publicerade.

Den andra källan i min empiri utgörs av artiklar från Aftonbladet och Expressen. Dessa tillkom efter att jag närläst FHI:s text och utifrån det identifierat en problemspelare och en normalspelare. Jag funderade då på om det kunde finnas ytterligare spelartyper och kom fram till att jag själv hade en bild av pokerspelare som vann stora summor pengar och deltog i turneringar och tävlingar, något som också framgått på olika spelrelaterade hemsidor jag besökt. Jag diskuterade möjliga arenor för att hitta texter om denna typ av spelare med min handledare och kom fram till att kvällspressen kunde vara en sådan. Vi resonerade också kring att det kunde vara av vikt att ha olika typer av textkällor då diskurser utgör en helhet som återfinns tvärs över och mellan olika arenor.

Analysmaterialet består av artiklar ur två av landets största kvällstidningar Aftonbladet och Expressen. Sökningen gjordes i databaserna Mediearkivet och Pressklipp. Jag gjorde först en sökning på perioden mellan april 2005 och april 2009 vilket gav ett väldigt stort antal på flera hundra träffar då jag hela tiden fick med rena sportresultat (särskilt vid sökning på spel* AND peng*). Då jag inte kunde se hur jag skulle komma undan detta testade jag att söka på enbart perioden april 2007 och april 2009 vilket totalt gav 150 träffar. Sökorden har varit spel*, peng*, proff*, poker*, roulette*, bingolotto*, nätpoker*, trav*, casino*, automatspel*, lott*, stryktips*, spelmissbruk*, spelberoende*, problemspel*, normalspel*, pokerproff*, jackpot*, odds* i olika kombinationer. Anledningen till att jag använt mig av så många sökord är att varje sökord endast genererat ett fåtal artiklar. Jag ville dock ha en bredd på många olika spelformer och inte begränsa mig. Eftersom jag ville ha både positivt och negativt laddade artiklar har jag även sökt med respektive spelform som enda sökord istället för att kombinera dem med negativt laddade ord som beroende och missbruk.

I min sökning valde jag att inkludera såväl reportage som insändare och ledare. Kriterierna vid valet av texter var att de skulle handla om människor som ägnade sig åt spel om pengar. Det viktigaste var att det på något sätt fanns en eller flera personer i texten och att dessa beskrevs genom beteenden eller personliga egenskaper. Rena referat från pokerturneringar och alltför sportbetonade artiklar som tipsade om odds på olika matcher valdes därför bort. Likaså valdes artiklar med uttryck som ”spelar rysk roulette” och hänvisningar till film och skådespelare som handlade om casino eller liknande bort (t.ex. Casino Royal, **Travolta**). Av de från början 150 artiklarna blev efter rensningen 27 kvar som utgör mitt analysmaterial.

4.5 Reliabilitet, validitet och generaliserbarhet

Socialkonstruktionismen ser vetenskaplig kunskap som en diskurs bland många andra. Den vetenskapliga diskursen genererar dock kunskap efter en viss uppsättning uttalade regler att förhålla sig till. Det innebär att om inte vissa vetenskapliga resultat lever upp till dessa regler så kan de kritiseras. På det sättet har inte alla vetenskapliga utsagor samma värde. (Winther Jørgensen & Phillips, 2000).

Kvale (2000) menar att *validitet* inom kvalitativ forskning handlar om i vilken utsträckning en metod undersöker vad den är avsedd att undersöka. Om man har en mer konstruktionistisk syn på kunskap föreslår Kvale att man vidgar valideringsbegreppet och istället ser på det som en form av hantverksskicklighet genom att anlägga en kritisk syn på sin analys och att ifrågasätta

syfte och innehåll genom att lyfta fram den teoretiska föreställningen om det som undersöks. Att prata om hantverksskicklighet första gången man genomför en diskursanalys är svårt. Vad jag konkret gjort för att påverka validiteten är att föra in diskursanalysens begrepp och applicera dem på min analys. Detta gör jag genom illustrerande figurer, tydliggörande av knuttecken samt genom att diskutera och applicera diskursanalysens verktyg (begrepp) under sammanfattningen av diskurserna samt som avslutning på analys- och resultatdelen.

Reliabilitet handlar i sin tur om att vara tillräckligt noggrann i mätningar och uträkningar. Men detta begrepp kan utvidgas och bli relevant även för undersökningar där man inte räknar och mäter. Då handlar det om att vara noggrann i undersökningens alla led och att eliminera felkällor. För textanalyser är tolkningsaspekten en reliabilitetsfråga. (Bergström & Boréus, 2005). För att bedöma graden av reliabilitet bör forskaren enligt Kvale (1997) arbeta så att forskningsprocessen blir synlig och genomsiktig för läsaren. I min studie har jag försökt att vara så noggrann som möjligt med att förklara *vad* jag gjort och framförallt *hur* jag gått tillväga. Jag gör detta genom att så detaljerat som möjligt redogöra för hur jag tänkt kring urval och insamling, hur jag gjort när jag valt ut och samlat in samt med exempel försökt förklara mina tankegångar kring hur min analys genomförts.

Målet för generaliseringen förskjuts inom konstruktivistiska och postmoderna angreppssätt från att studera *det som är* till att studera *det som kan finnas*. (Kvale, 1997)

Ytterligare en aspekt som Kvale (1997) tar upp är forskningens konsekvenser och huruvida de kan vara negativa. I mitt fall skulle det till exempel kunna röra sig om en ofördelaktig tolkning av min analys. Jag vill därför poängtera att jag i min studie inte tar ställning till vad som är rätt eller fel. Istället diskuterar jag en (av många) möjliga bilder av spelaren utifrån ett visst textmaterial. Mina slutsatser kring syftet bakom att en viss bild framställs är begränsade till de texter jag analyserat och jag påstår därför inte att det inte finns andra aktörer som har liknande eller helt andra syften. Min tolkning gör inga anspråk på att utgöra en sanning utan är en av flera möjliga. Kvale menar att valideringskriteriet hänger ihop med huruvida man kan enas om att en tolkning är väldokumenterad och logiskt sammanhängande. Det bör enligt Kvale överlämnas till läsaren att avgöra om dokumentationen och argumentationen förmår att övertyga. (Kvale, 1997)

4.6 Etiska reflektioner

Vetenskapsrådet har antagit ett antal forskningsetiska principer. De individkrav, som måste vägas mot forskningskravet konkretiseras i fyra allmänna huvudkrav på forskningen. Dessa är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. (Vetenskapsrådet)

Jag har i min analys utgått från färdiga och offentliga texter och kan därför inte se att information och samtycke skulle vara nödvändiga av etiska skäl. Vad gäller konfidentialitet är mitt analysmaterial redan publicerat och därför kan jag inte garantera någon konfidentialitet. Jag har ändå valt att ersätta namnen i de artikelcitaten som ingår i analysavsnittet om problemspelen med fingerade namn. Vad gäller den text som publicerats av FHI och som finns tillgänglig på deras hemsida anser jag inte att jag kränker någon enskild individ genom analyserandet av den. Mitt syfte är inte heller att studera författarna som personer utan enbart deras texter.

Med nyttjandekravet menas att insamlade uppgifter om enskilda personer endast får användas i forskningssyfte. Genom uppsatsen tillhandahålls en lista över de artiklar som ingår i analysen. Dessa är redan tillgängliga för allmänheten och vad som vidare sker kan jag inte påverka.

4.7 Studiens begränsningar

Syftet med en diskursanalys är inte att komma fram till hur verkligheten egentligen ser ut (Winther Jörgenssen & Phillips, 2000). Jag har alltså inte tagit ställning till huruvida de bilder som framkommer av spelaren i den valda empirin är sanna utan jag har istället försökt granska vad som beskrivs i texterna.

Min studie är begränsad till nutid. Artikelsökningen omfattar det senaste året och FHI-rapporten är från 2003. Hur spelaren beskrivits av FHI och i media tidigare har jag alltså inte tagit hänsyn till. Ett historiskt perspektiv finns dock med i avsnittet om tidigare forskning.

Jag har enbart analyserat texter och har därmed inte inkluderat vare sig bilder eller bildtexter. Jag har heller inte jämfört de olika tidningarna sinsemellan utan artiklarna från Aftonbladet och Expressen har fått representera kvällspressen i stort då jag i första hand intresserat mig av mediebilderna av spelaren. Jag har valt att bara analysera en av totalt 15 rapporter som finns tillgängliga på FHI:s hemsida vilket också utgör en klar begränsning.

Jag har inte heller tagit hänsyn till i vilken utsträckning spel och spelare förekommer i mass-media eftersom jag inte ansett att det ligger inom uppsatsens ramar. Inte heller har jag studerat huruvida vissa spelformer förekommer i större utsträckning än andra. Däremot har jag noterat att vissa spelkategorier (som t.ex. bingolotto) oftare framställs som mer positiva än andra.

4.8 Analys och tolkning – tillvägagångssätt

En svårighet man stöter på som diskursanalytiker är att distansera sig från sitt material.

Winther Jörgensen och Phillips (2000) menar att man kan använda sig av ett komparativt perspektiv som till exempel historien eller andra kulturer för att ifrågasätta sina egna självklarheter. Jag har försökt att använda mig av ett sådant komparativt perspektiv i min analys genom att föreställa mig att texterna handlat om något annat fenomen än just spel. Ett konkret exempel på detta är att jag bytt ut spel mot droger. Att föreställa sig normalheroinister och proffskokainister har verkligen fungerat som ett mycket bra sätt att distansera sig från vad som tas för givet.

När jag tog mig an mitt textmaterial började jag med att läsa publikationen från FHI i sin helhet utan att fokusera på min frågeställning för att försöka att i viss mån ta till mig texten så förbehållslöst som möjligt. Efter det läste jag materialet intensivt flera gånger för att sedan markera allt som hade att göra med beskrivningar av spelarens identitet, personlighet, karaktär eller spelsätt. När jag gick igenom mina markeringar började jag urskilja att det inte bara fanns en negativ bild av spel utan även en positiv. När jag i media sökte efter ytterligare spelartyper fann jag den spelartyp som jag kallar proffsspelaren. Jag fann också beskrivningar som passade in under normalspelaren och problemspelaren. Jag läste sedan igenom materialet en gång till för att se om jag missat något. Markeringarna kopierades från huvudtexterna (pdf-fil) för att få bättre översikt och klipptes in i ett separat dokument där jag sorterade dem utifrån de tre spelartyperna.

Tre diskurser framstod som på olika sätt beskriver bilden av spelaren och som jag kommer att utgå från i min analys. I den första delen av analysen kommer jag utifrån FHI:s text och kvällspressen att presentera hur *Normalspelardiskursen*, *Proffsspelardiskursen* och *Problemspelardiskursen* byggs upp. I den andra delen av analysen kommer jag att specifikt undersöka hur problemspelaren skapas genom att granska skiljelinjerna och gränserna mellan problemspelardiskursen och normalspelardiskursen med utgångspunkt från FHI:s publikation.

Ett centralt begrepp inom diskursteorin är som redan nämnts nodalpunkt (Winther Jørgensen & Phillips, 2000). Jag har identifierat *spelaren* som den centrala nodalpunkten i min valda empiri. Nodalpunkten spelaren får till exempel en betydelse när det kopplas till ord som beroende, skulder o.s.v. och en annan när det kopplas till ordet nöje, fritidssysselsättning eller 13 rätt och storslam. Det tecken som organiserar identiteter kallas mästersignifikant. Jag har sökt efter tecken som knyts till mästersignifikanten *spelaren* eller för att uttrycka det enklare vilka ord det är som används för att beskriva spelarens identitet. Jag har då funnit att ett antal olika spelare urskiljer sig och beskrivs på olika sätt. Men tecknet spelaren blir också enligt diskursteorin en flytande signifikant eftersom olika diskurser försöker ge den olika innehåll. Detta blir då motstridiga diskurser som ger olika identiteter. Det kan verka förvirrande att spelaren blir både nodalpunkt, mästersignifikant och flytande signifikant. Men begreppet nodalpunkt hänvisar alltså till en kristalliseringspunkt i den enskilda diskursen, mästersignifikanten organiserar identiteten medan den flytande signifikanten hänvisar till den kamp om viktiga tecken som förs mellan olika diskurser. (Winther Jørgensen & Phillips, 2000)

Jag har använt mig av följande analysmodell och försöker genom ett exempel underlätta för läsaren att se hur jag gått till väga.

Första steget är att identifiera de tecken (med tecken syftas det på ord) i texterna som används för att beskriva spelarens identitet och spelsätt.

Det andra steget är att se på hur de olika tecknen skapar olika bilder av spelaren, se på vad som ryms i diskursen för att kunna redovisa för och namnge olika spelardiskurser i textmaterialet och beskriva de olika bilder av spelaren som skapas.

Ett tredje steg är att försöka identifiera skiljelinjerna mellan de olika diskurserna.

Exempel/ Jag utgår från nodalpunkten, som i det här fallet är spelaren. I texten identifierar jag de tecken som används för att beskriva spelaren:

För de allra flesta förorsakar spel om pengar inga allvarliga problem, men för några får spelandet allvarliga ekonomiska, sociala och hälsomässiga konsekvenser. Dessa personer blir så upptagna av spelande och tankar om spel att de kan betecknas som spelberoende.

Här kan vi som första steg se att spelaren dels kan beskrivas med tecken som ”de allra flesta” och ”inga problem” och dels som ”några” och ”beroende”. Andra steget blir att se hur de olika sätten att beskriva spelaren bildar två olika spelardiskurser i form av en normalspelare och en

problemspelare. Ett tredje steg blir då att försöka identifiera skiljelinjerna mellan de olika diskurserna. Detta skulle till exempel kunna vara att om man blir *för* upptagen av spel så betecknas man som spelberoende med ett antal negativa konsekvenser som följd. Det gäller alltså att vara *lagom* upptagen. Då gäller det att fråga sig var gränsen mellan lagom upptagen och för upptagen går i diskursen och vad som karakteriserar dessa olika sätt att spela på.

Kapitel 5. Analys och resultat

5.1 Normalspelardiskursen

Ekvivalenskedja:



5.1.1 Normalspelaren i FHI:s publikation

Den första diskursiva spelkategorin, normalspelaren, framställs genom en ekvivalenskedja sammansatt av knuttecken som förmedlar en bild av spelaren som vem som helst eller en majoritet som är normal och utan problem. Normalspelarna spelar utan överdrifter och förlorar inte kontrollen när de spelar. Eftersom normalspelaren är just normal förekommer inte några detaljerade beskrivningar av normalspelarens identitet utan den utgör en slags skugga eller motpol till problemspelaren. Det som är normalt behöver oftast inte beskrivas. Ofta beskrivs normalspelaren som motsatsen till problemspelaren alternativt får man ana att normalspelaren är det som problemspelaren inte är. Det vill säga om problemspelaren beskrivs som en person utan kontroll så blir normalspelaren därmed en person med kontroll. Viktigt att poängtera är också att FHI själva använder sig av uttrycket ”normalspelaren”

Exempel på knuttecken som beskriver normalspelaren i FHI:s text är **de allra flesta, majoriteten, normalpopulationen**. Exempel på knuttecken som beskriver normalspelarens sätt att spela är **inga allvarliga problem, fritidsaktivitet, nöje, koppla av, bara för att umgås**.

För de allra flesta förorsakar spel om pengar inga allvarliga problem (FHI, 2003, s. 5)

Publikationen inleds med detta citat och det är med andra ord det första som läsaren möts av. Här fastslås redan i förordet att det finns sätt att spela på som är godtagbara och inte vållar problem, eller åtminstone inga allvarliga problem. ”De allra flesta” kan förstås som du och jag, en majoritet - normalspelaren. Underförstått finns även en motpol till detta, ”några få” som inte kan hantera spelet utan att det leder till problematiska konsekvenser av något slag.

Majoriteten ungdomar uppfattar dock inte spel om pengar som ett sätt att påverka sina sinnen eller fly från vardagen. De ser snarast spel om pengar som en fritidsaktivitet bland många andra. Något som de ägnar sig åt för att uppleva en stunds spänning, koppla av eller bara för att umgås. Ungdomars spel om pengar kan ur det perspektivet betraktas som en del av deras övriga konsumtion av nöjen och upplevelser på en expanderande fritidsmarknad. (FHI, 2003, s. 84)

Här beskrivs på vilket sätt det anses vara normalt att spela. Man ska alltså inte spela för att påverka sina sinnen eller fly från vardagen utan spelet ska vara en fritidsaktivitet *bland många andra*. Det gäller alltså att spel som fritidsaktivitet inte får ta över och bli den enda aktiviteten. Om man spelar för att uppleva *en stunds* spänning så anses det vara normalt, likaså om man spelar för att koppla av eller bara för att umgås. Här blir bland annat tidsaspekten och skälen till varför man spelar avgörande för vad som anses normalt. Spel jämförs här med nöjen och upplevelser som man som konsument kan köpa på en marknad som benämns som fritidsmarknaden.

5.1.2 Normalspelaren i kvällspressen

I kvällspressen framställs normalspelaren som någon som spelar för gemenskapen runt spelandet. De spelformer som normalspelaren ägnar sig mest åt är bingo, stryktips och trav - spelformer som beskrivs som ”folkliga” och kopplas samman med svenskhet, normalitet och nöjen.

Exempel på knuttecken som beskriver normalspelaren är **vuxna människor, vanliga svenskar, folk, konsumenterna**. Exempel på knuttecken som beskriver normalspelarens spelande är **extraknäck, hobby, fritidssysselsättning, spelar hemma i tv-soffan, träffas över en kopp kaffe**.

Varför ska just denna underhållningsindustri - vuxna människors extraknäck och hobby i praktiken underhållas av ett statligt regelverk? Tja, vad blir nästa krav? Statliga stödmiljoner, av så kallade regionalpolitiska skäl, till hotade travbanor norr om Dalälven? Sänkta arbetsgivaravgifter för kuskarna? Det är faktiskt underbart när gamla monopol utmanas och makten flyttas från producenten till konsumenterna. (Expressen, 2008-09-27)

Spel beskrivs här både som en form av underhållning, ett slags extrajobb och en hobby. Samtliga är de aktiviteter som inte konkurrerar med det ”vanliga” livet med arbete och familj. Normala människor arbetar heltid och lämnar barn på dagis. Men utöver det så roar de sig, extraknäcker och har fritidssysselsättningar. Spelaren beskrivs i detta fall som vuxna människor och konsumenter. Att vara en vuxen människa kan tolkas som att man bör agera ansvars-

fullt och klokt till skillnad från till exempel barn som ju inte har samma förväntningar på att fatta rationella beslut. Att beskriva spelaren som en konsument är en normalisering av spelarbegreppet där spel jämförs med vilka andra konsumtionsformer som helst.

Poker på nätet blev snabbt en fritidssysselsättning för många, och de senaste åren har också intresset för bingo ökat. Bingon introducerades för första gången i Sverige av idrottsklubben Gunnartorps IF 1961, och spelet fick snabbt fäste i den svenska folksjälen. Fortfarande lockar landets bingohallar dagligen förväntansfulla spelare. En hel del spelar också hemma i tv-soffan (Expressen, 2009-04-06)

Återigen framställs spel som en fritidssysselsättning. Här kopplas även spelandet (i detta fall bingo) till idrotten i form av en liten lokal idrottsklubb. Man kan se detta som ett sätt att legitimeras spelandet då det ju är för en ”god sak”. Här görs även mer känslomässiga kopplingar till den svenska folksjälen. Att spela hemma i TV-soffan är något som kan tolkas som tryggt och normalt till skillnad från att spela på till exempel en illegal spelklubb eller på en Jack Vegas-maskin på en pub.

Jag tror att en förklaring till intresset för bingo är enkelheten. Och att det är en stor chans till gemenskap. Folk tycker det är roligt att träffas över en kopp kaffe och spela, säger Leif "Loket" Olsson, tidigare programledare för "Bingolotto" i TV4. (Expressen 2009-04-06)

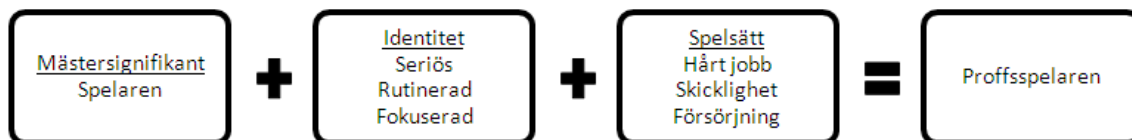
Centralt för normalspelardiskursen är att spelandet sker i en gemenskap med andra människor. Att vara social bär en positiv prägel. En annan tolkning kan vara att spel som sker tillsammans med andra också innebär att man inte har något att dölja och att man därmed tillåter den kontroll och insyn som sällskapet av andra människor innebär.

Vi ska försöka smälta in och göra sådant som vanliga svenskar gör. Spela på trav och ta en redig prilla snus. Det går inget vidare (Aftonbladet, 2009-03-01)

Här likställs spelandet med att vara en *vanlig svensk* vilket nästan får ses som urtypen för normalitet.

5.2 Proffsspelardiskursen

Ekvivalenskedja:



Den professionelle spelaren förekommer bland studiens källor endast i kvällspressen och beskrivs som framgångsrik, gärna en före detta elitidrottare. Den professionelle spelaren spelar egentligen inte för att vinna pengar utan av andra skäl. Proffsspelaren beskrivs inte som någon majoritet men till skillnad från problemspelaren framställs detta inte som något negativt utan tvärtom som något mer självvalt och unikt.

Exempel på knuttecken som beskriver den professionelle spelaren är **sportchef, VD, pokerstjärna, rutinerad, seriös, överlägsen i matematik, idrottsman, fokuserad**. Exempel på knuttecken som beskriver den professionelle spelarens sätt att spela är **våga gå emot strömmen, hårt jobb, skicklighetsmoment, försörjt sig på, maratonlopp**. Den professionelle spelaren spelar inte galet, är inte blyg i sitt spelande, fokuserar inte på resultat, gamblar inte och har inget behov av pengar eller prylar.

När jag var på Solvalla första gången blev jag helt såld. Travet är en otroligt fascinerande värld. Det finns alla möjliga individer, hög och låg samlas kring travet. Man kan bli polare med en komplett främling och prata trav i två timmar. Intresset blev till yrke. Robert Karlsson jobbade sju år som sportchef och vd på Umåker, innan han basade över Solvalla i knappt fem år. (Expressen, 2008-11-15)

Att vara en spelare beskrivs i detta citat som ett intresse som lett till ett framgångsrikt yrke som chef och VD. Precis som i normalspelardiskursen finns här även element av gemenskap och social samvaro i form av tecken som *bli polare* och *prata trav*.

Han vann 1000 euro-eventet i Amsterdam Classic, kom tvåa i EPT London och blev sedan utsedd till "Årets Nykomling" och "Årets Spelare" på pokergalan Pokerakademien. Plötsligt var han en av Sveriges största pokerstjärnor. Nu berättar han om det fantastiska året som förändrade allt. (Expressen, 2009-03-01)

Bortsett från att spelandet kan leda till högt uppsatta arbeten beskrivs även spelandet som något man kan bli en stjärna av. Detta gäller främst inom pokerspel. Men detta är en mindre

vanlig framställning då den vanligaste är att det handlar om ett hårt jobb, med disciplin och skicklighet som centrala teman.

Jag har respekt för att V75 är svårt att få in, men privat skulle jag nog inte kalla mig någon favoritspelare. Det är viktigt att våga lita på sina idéer och ta ställning. Det är alldeles för många som följer strömmen. Man måste våga gå emot strömmen ibland för att det ska bli något. (Expressen, 2008-11-15)

Detta citat är intressant ur den aspekten att det beskriver proffsspelaren som någon som inte gör som "alla andra". Men att särskilja sig från en majoritet ses i det här fallet inte som något negativt. Istället beskrivs det som något man bör göra för att det "ska bli något" (en vinst).

Pokern håller på att få en "boom" i Frankrike, precis som överallt annars. Vi har där emot väldigt få "seriösa spelare". De flesta gillar mest att gambla och är inte intresserade av skicklighetsmomentet i spelet. Jag har aldrig varit en galen satsare. (Expressen 2009-03-13)

Här beskrivs spel som en boom, något som håller på att växa och bli inne. Inte bara i Frankrike utan överallt. Proffsspel innehåller skicklighetsmoment och är alltså något som inte vem som helst kan ägna sig åt. Det beskrivs också här vad en proffsspelare inte är. En proffsspelare "gamlar" inte och är inte en "galen satsare". Detta ger indikationer på att det även inom proffsspelardiskursen finns sätt att spela på som inte är godtagbara.

Varför började du med poker? – Jag har alltid spelat olika kortspel. I skolan var jag inte så bra i svenska - men ganska överlägsen i matematik. Och det är en av grunderna i poker. Och jag kan läsa de andra spelarna, vissa läcker som såll. Inställning? – Jag brukar jämföra med en idrottsman. När jag spelar är jag fruktansvärt fokuserad. Det är som ett maratonlopp. Eller ett matematikprov i sex-åtta timmar. Till sist, vad önskar du dig mest av allt just nu? – Att jag och de jag älskar får vara friska. Jag har inget behov av saker. (Aftonblade, 2009-02-24)

Som tidigare nämnts innehåller proffsspelardiskursen tecken som handlar om skicklighet och kunskap. Att vara bra på matematik och att vara fokuserad beskrivs som något som är positivt om man vill bli bra på poker vilket antyder att det går att räkna ut och kalkylera sig fram till vinst. Precis som i normalspelardiskursen finns kopplingar till idrotten. I flera artiklar framgår det också att pengar och saker inte är det centrala för proffsspelaren. Det är inte girighet efter pengar som är motivationen för spelandet utan något annat. Vad framgår dock inte.

Sportbladet träffade tennislegenden Boris Becker i Köpenhamn, där han är för att spela European Poker Tour. – Det är min femte liveturning och jag lär mig något hela tiden. Men det började ju bra, säger han. Sant. Vad krävs för att snabbt bli en bra spelare? – Med rätt lärare, chansen att spela mot de bästa, kan du utvecklas

snabbt. Vilka likheter finns mellan tennis och poker? – Passion, disciplin och inte minst en bra instinkt. Du måste veta när du ska riskera allt du har. (Aftonblade,. 2009-02-19)

I flera artiklar framgår det att före detta elitidrottare numera börjat ägna sig åt poker och att de dessutom är bra på det. Det kvalitéer som krävs för att bli en vinnare inom idrotten framställs vara kvalitéer som även gör en framgångsrik spelare. Ett återkommande tema även i denna diskurs är kontroll, i detta citat främst i form av disciplin och att klara av att ta risker – vid rätt tidpunkt.

5.3 Problemspelardiskursen

Ekvivalenskedja:



5.3.1 Problemspelaren i FHI:s publikation

Problemspelaren förekommer i både FHI:s text och i kvällspressen. Språkmässigt skiljer sig beskrivningarna i de olika textkällorna åt en hel del men kontentan är egentligen densamma. FHI använder sig av ett mer kliniskt språk och dagspressen är mer dramatiska och känslsamma i sina ordval.

I FHI:s text beskrivs problemspelaren ofta med negativt laddade ord. Problemspelaren utmärks av "några få" eller "de andra". Publikationen jämför en problemspelargrupp med en normalspelargrupp och texten handlar om att försöka klargöra vad som skiljer det problematiska från det normala.

Exempel på knuttecken som beskriver problemspelaren är **personlighetsstörning, svåra uppväxtförhållanden, andra beroenden, utanförskap, missförstådd, innehavare av riskfaktorer, irrationella tankemönster, kriminellt beteende, saknar egen insikt, män.**

En större andel av spelproblemgruppen hade indikation på personlighetsstörning. (FHI, 2003, s. 11)

Detta citat får exemplifiera de beskrivningar som mer eller mindre ställer en slags diagnos på spelaren. Det finns även exempel på psykisk sjukdom och narcissism. Det är det sjuka hos individen som betonas.

Senare forskning har sett svåra uppväxtförhållanden som en riskfaktor för att utveckla spelproblem liksom andra beroenden/missbruk. Att känna sig utanför och uppleva att ingen riktigt förstår ens verkliga jag anser Jacobs är några av riskfaktorerna för att utveckla beroende. (FHI, 2003, s. 36)

Texten tar även upp faktorer som hänger ihop med den sociala bakgrunden och tidiga barnomsupplevelser. Svåra uppväxtförhållanden kan innebära att växa upp med endast en biologisk förälder, utanförskap, mobbing, instabilitet men även positiva barndomsupplevelser av spel räknas som en riskfaktor.

I likhet med internationella studier är problemspelare och spelberoende i högre utsträckning män, unga, ogifta och personer som bor i storstad jämfört med normalpopulationen. (FHI, 2003, s. 17)

Här tillskrivs problemspelaren ett kön, en ålder, ett civilstånd och en geografisk plats.

Det är en uppfattning grundad på forskning och klinisk erfarenhet att många personer med spelproblem saknar egen insikt i sina problem (FHI, 2003, s. 68)

Att sakna insikt i sitt eget ”problematiska” beteende kan tolkas som ett slags omyndigförklarande eller ett slags motpol till normalspelarens vuxna människor.

Exempel på knuttecken som beskriver problemspelarens sätt att spela är **kontrollförlust, felaktigt tänkande, dissociativa upplevelser, flyktbeteende, upphävande av tid, hantera svåra händelser, i trans, förlora greppet**

I en riksrepresentativ studie i Nya Zeeland fann man signifikant fler spelberoende som upplevde spänning, en känsla av utmaning samt kontrollförlust jämfört med normalspelarna (FHI, 2003, s. 19)

Kontroll och förlusten av kontroll löper som en röd tråd genom alla spelardiskurserna. Andra beskrivningar kring detta fenomen är att spelaren ”förlorar greppet” eller ”känner sig som i trans”

Av klinisk relevans är det också att livshändelser kan vara av betydelse för spelandet, och vi har sett att vissa tankemönster i större utsträckning är vanliga hos spelproblemgruppen, nämligen att man tror sig ha möjlighet att påverka vinstmöjligheten.

Den irrationella karaktären i tankemönstren innebär ett beaktansvärt och, ur behandlingssynpunkt, troligen svårt problem (FHI, 2003, s. 51)

Detta citat blir intressant när man jämför med den bild som beskrivs av den professionelle spelaren där det ju framställs som möjligt att påverka sina vinstmöjligheter med hjälp av matematik, skicklighet och rutin. Men när problemspelaren försöker kalkylera fram sina vinstchanser beskrivs det som irrationellt.

Störst samband med aktuella spelproblem hade dissociativa upplevelser, felaktigt tänkande och negativa livshändelser. I dessa resultat framträder inslaget av flykt i spelproblemgruppens spelbeteende. Spelandet erbjuder ett upphävande av tiden och man ökar sitt spelande för att hantera svåra händelser. Personer med aktuella spelproblem har också en högre grad av felaktigt tänkande om vinstchanser och hur skicklighet påverkar vinstchanserna än kontrollgruppen.(FHI, 2003, s.)

Problemspelaren spelar på ”fel” sätt genom att använda spelet som en verklighetsflykt, ett sätt att upphäva tiden och genom att tro att spelet går att påverka. Till skillnad från normalspelaren och proffsspelaren som spelar som fritidsaktivitet eller som arbete. Här framställs också spelandet som något som INTE går att påverka vilket skiljer sig från hur det framställs i proffsspelardiskursen.

5.3.2 Problemspelaren i kvällspressen

I kvällspressen beskrivs problemspelaren på liknande sätt där psykisk sjukdom, alkohol, ensamhet och brist på kontroll förekommer. Beskrivningarna är dock mer känsloladdade och beskriver ett beteende som eskalerar i destruktivitet. I samtliga fall har de personer som förekommer i texterna besekrat sitt beroende och är idag ”respektabla” samhällsmedborgare som återtagit kontrollen över sina liv eller åtminstone är på väg att göra det. Det är heller inte ovanligt att de på olika sätt arbetar med att hjälpa andra (bl.a. som socionomer).

Exempel på knuttecken som beskriver problemspelarens identitet i kvällspressen är **pank, utan flickvän, hotad till livet, fullblodsidiot, fullmatad med alkohol och antidepressiva piller, förlorat sina vänner och sin familj.**

Han var pank, utan flickvän, hotad till livet av skumma personer och hade en familj som tyckte att han betedde sig som en fullblodsidiot.(Aftonbladet, 2009-04-04)

En skillnad mellan FHI:s text och kvällspressen är förekomsten av eller kanske snarare bristen på pengar. Här spelar också familjen och kärleken en tydligare roll än i FHI:s text.

Det har funnits kvällar då han lånat 24 000 kronor, snabba pengar från sms-låneinstitut. Micke Svensson är 22 år gammal. Det är den fjärde april 2007. Fullmatad med antidepressiva piller och alkohol går han mot bron. Han har förlorat sina vänner och sin familj. I dag har sambon gjort slut. Det är över nu. (Aftonbladet, 2008-08-22)

Det finns flera exempel på psykisk ohälsa hos problemspelaren. Det kan beskrivas som ångest, psykiskt sjuk, att man mår dåligt och så vidare. Även droger och alkohol beskrivs som vanligt förekommande hos problemspelaren.

Exempel på knuttecken som beskriver problemspelarens sätt att spela är **ett monster tog kontrollen, spelade helt maniskt.**

Det var som om ett monster tog kontrollen, förklarar hon: På en natt kastade jag bort 600 000 kronor på kasinot. Det var en katastrof. Herregud, vad hade jag gjort? Efteråt ville jag ta livet av mig, säger hon. (Aftonbladet, 2009-01-26.)

Kasinot var nu ett avslutat kapitel och i stället var det nätpoker som tog upp det mesta av fritiden. Han satt och spelade helt maniskt så fort Lisa inte var hemma eller hade gått och lagt sig. Han började sova på soffan för att kunna spela ifred. (Aftonbladet, 2009-12-14)

Men han fortsatte ändå spela, i smyg. (Aftonbladet, 2009-12-14)

Här finns en markant skillnad i jämförelse med normalspelaren och den professionelle spelarens sätt att spela. I beskrivningarna av problemspelaren finns ingen disciplin och kontroll, inga stunder av nöjesspel och ingen gemenskap. Istället beskrivs problemspelarens spelande som en aktivitet där individen tappat kontrollen och något annat (ett monster) tagit över. Att spela i smyg är något man gör utan insyn av andra.

I kvällspressen förekommer även andra bilder av spelande som beskrivs med knuttecken som **en befrielse, kände mig som en drottning, ett botemedel mot all smärta**

Hon beskriver första gången som en befrielse. Det var på ett kafé i Gävle, med en enarmad bandit i hörnet. Hon satsade småpengar - och vann. Inte mycket, men tillräckligt. Något hände där. Jag hade hittat ett botemedel mot all smärta jag bar på, säger hon. (Aftonbladet, 2009-01-26)

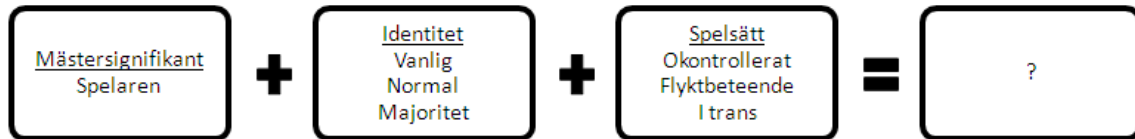
Jag började spela en gång i veckan. Sen blev det mer och mer. Jag kände mig som en drottning framför maskinerna, säger hon. (Aftonbladet, 2009-01-26)

Dessa beskrivningar som vid en första anblick ter sig rätt positiva framställs dock inte så. Istället framställs de som en falsk lyckokänsla eller ett felaktigt sätt att hantera den smärta som man av olika anledningar bär på. För samtliga problemspelare har personliga problem på ett eller annat sätt. Detta kan jämföras med FHI:s beskrivningar av flyktbeteende och felaktigt tänkande eller med jämförelsen av andra beteenden som anses problematiska eller destruktiva. Att använda droger som ett botemedel mot smärta eller att skära sig för att känna en befrielse.

5.4 Sammanfattande om diskurserna

De knuttecken som getts som exempel i de olika spelardiskurserna är egentligen tomma tecken men om man ser på hur olika tecken knyts samman med andra tecken i ekvivalenskedjor så fylls tecknen med en innebörd. Som exempel kan man säga att problemspelaren skapas genom att mästersignifikanten *spelaren* knyts till tecknen som några få, kontrollförlust och felaktigt tänkande medan normalspelaren knyts till tecken som majoritet, vanliga svenskar och folk. Genom att klarlägga dessa betydelsekedjor kan man alltså urskilja olika diskurser kring spelaren. Man kan också genom ekvivalenskedjorna urskilja hur en identitet skapas inom en viss diskurs. Med identitet menas att identifiera sig med något. Som exempel kan vi ta normalspelardiskursen där individen erbjuds vissa subjektpositioner. När en ekvivalenskedja skapas med tecken som till exempel gemenskap, folksjäl och vanliga svenskar etableras alltså en identitet som ses som de flesta omkring oss och som skiljer sig från motsatser som ensamhet, utländsk bakgrund och på en illegal spelklubb. När man låter sig identifieras av knuttecken med en nodalpunkt som centrum får man en identitet. Och när subjektet tillskrivs en identitet på det här sättet handlar det om hur man är men också om hur man inte är. En normalspelare är som alla andra, spelar normalt och går inte till överdrift eller tappar kontrollen. En problemspelare är inte en normalspelare eller en proffsspelare. En problemspelare spelar överdrivet, tappar kontrollen och förknippas med problem, risk, alkohol och feltänkande.

I en diskurs fixeras en viss betydelse som utesluter andra eventuella betydelser som tecknen kan ha och andra eventuella sätt som de kan vara relaterade till varandra på. Detta blir extra tydligt om man testar att byta ut tecken i en ekvivalenskedja från en diskurs med tecken från en annan diskurs.



Men diskurser är inte eviga och kan aldrig fixeras helt. Det förs nämligen hela tiden en kamp om vilka diskurser som är de mest sanna och vilka betydelser som de enskilda tecknen har. (Winther Jörgenssen och Phillips, 2000) Det handlar också om en kamp om var och hur gränserna går mellan de olika diskurserna.

5.5 Gränserna mellan diskurserna

I föregående presentation av de olika spelardiskurserna har vi sett hur ekvivalenskedjor byggt upp olika identiteter kring mästersignifikanten spelaren. Genom att beskriva problemspelaren med termer som psykiskt sjuk, irrationell, kontrollförlust o.s.v. skapar man en slags identitet som kan mätas och jämföras med andra identiteter som till exempel normalspelaren och proffsspelaren.

FHI arbetar hårt med att konstruera problemspelaren. Bland annat gör man det genom att mäta och jämföra problemspelaren med andra spelare.

*I undersökningen har forskargruppen studerat vad som kännetecknar personer med spelproblem och vad som **särskiljer** dem från andra spelare. Resultaten visar att det i flera avseenden finns **klara skillnader** mellan de två grupperna. (FHI, 2003, s. 5)*

Det finns alltså *något* som skiljer problemspelaren från andra spelare. Låt oss titta på hur problemspelaren beskrivits tidigare. Vi har alltså en individ som är en man, bor i storstad, är ogift, kriminell, psykiskt sjuk, har parallella beroenden, har svåra uppväxtförhållanden, känner sig missförstådd, har varit mobbad, är instabil, har vuxit upp med bara en förälder, har positiva barndomsupplevelser av spel och så vidare. Vid en första anblick kan ju detta te sig som ganska tydliga avgränsningar från en normalpopulation. Men om man betänker att detta inte är någon kravprofil där alla punkter ska finnas med för att man ska räknas som problemspelare, att det handlar om riskfaktorer och inte kausala samband som *kan* göra att man utvecklar ett spelberoende. Då känns gränserna för vad som skiljer en problemspelare från en normalspelare inte fullt så tydliga. Och i FHI:s text uttrycks också flera tveksamheter:

*Olikheterna är emellertid **inte** så stora att man kan dra slutsatser om att det är någon eller några enskilda faktorer som kan förklara hur spelberoende uppstår. (FHI, 2003, s. 5)*

*Man kan där ha **hypotesen** att spelberoende personer och problemspelare skiljer sig åt i olika avseenden från normalspelare. (FHI, 2003, s.19)*

Men om gränserna inte kan tydliggöras genom att granska vem problemspelaren är så går det kanske att finna i vad problemspelaren gör eller åtminstone *hur* han eller hon gör det.

*Folkhälsoinstitutet har regeringens uppdrag att följa utvecklingen av spelberoende och att föreslå och vidta åtgärder som kan **minska** de skadliga effekterna av överdrivet spelande. (FHI, 2003, s. 5)*

*Det är i stor utsträckning ur gruppen av **högkonsumenter** som spelare med spelproblem rekryteras. (FHI, 2003, s.12)*

*När det gäller faktiskt hjälpsökande beteende är det en liten andel av spelproblemgruppen som försökt **minska** sitt spelande (men misslyckats). (FHI, 2003, s.12)*

*Så länge en livsstil innefattande spelvanor **inte tränger undan** andra alternativa livsstilar har spelvanorna **inte helt tagit över**. Problemen uppstår när spel om pengar **inte längre kan begränsas** tidsligt och rumsligt till sina respektive sektorer utan riskerar att **tränga in** på andra livsområden. (FHI, 2003, s.106)*

Det verkar som att mängden av tid man lägger på spel spelar en central roll. En problemspelare är helt enkelt någon som spelar för mycket. Någon som misslyckas med att minska sitt spelande. En möjlig tolkning till när det normala spelandet övergår till att vara problematiskt hänger ihop med förlusten av kontroll. Förlusten av kontroll över den tid man lägger på spel, förlusten av kontroll över hur man spenderar sina pengar och förlusten av kontroll över sitt eget beteende i form av irrationellt tänkande. Detta stämmer också väl överens med vad tidigare forskning säger. Att tappa kontrollen är dock ett beteende som går att rätta till vilket också föreslås:

*Man kan utifrån deras forskning säga att man kan **minska** art och grad av spelberoende hos många spelberoende personer genom en kvalificerad korttidsterapi av det specifika beteendekognitiva slag som Ladouceur och hans medarbetare har utvecklat. (FHI, 2003, s.18)*

*Att identifiera dessa "felinlärningar" och **ersätta** spelbeteenden som bygger på dessa med andra vanor är en del av rehabiliteringen. Rönnberg pekar också på betydelsen av att identifiera situationer och händelser som bidrar till problematiskt spelande för att kunna lära sig att hantera dem på ett annorlunda sätt. (FHI, 2003, s.108)*

Dessa två citat kan även kompletteras med ett exempel på vilken syn på spelberoende som FHI *inte* delar:

*Gamblers Anonymous definierar spelberoende som en i det närmaste **kronisk sjukdom**, spelandet är något individen inte klarar av och **inte heller kommer att kunna hantera**. Detta påstås utan någon uttalad teori om orsakerna till spelberoendet.(FHI, 2003, s. 17)*

Genom att minska, ersätta, identifiera, hantera på annat sätt, lära eller tänka om verkar det som att det går att bli botad från att vara en problemspelare. Det framgår också på flera ställen att FHI vill frånga tidigare definitioner av spelberoende som ett kroniskt och eskalerande tillstånd som endast går att komma ifrån genom avhållsamhet.

För att sammanfatta vad som egentligen framgår kan följande tolkningar göras utifrån empirin. Det finns en tydlig önskan i FHI:s text om att särskilja problemspelaren från normalspelaren. Men när dessa skillnader ska konkretiseras blir bilden av vad som skiljer de två spelartyperna åt otydlig. Läger man samman vad som utmärker problemspelaren i form av social bakgrund, motiverande faktorer till spel (t.ex. felaktigt tänkande), parallella problem (alkohol, psykisk sjukdom), motiv till förändring (brist på insikt), kön, civilstånd och dessutom infogar att detta utgör riskfaktorer till vad som kan bli ett potentiellt spelberoende blir bilden av den potentielle problemspelaren väldigt omfattande. Vad gäller hur problemspelarens sätt att spela skiljer sig från normalspelarens blir dock gränserna tydligare. Här handlar det om att problemspelaren spelar för mycket och inte kan kontrollera detta. Detta är dock inte ett kroniskt tillstånd utan ett beteende som kan rättas till genom behandling och ett slags återtagande av kontrollen.

Utifrån detta skulle konstruktionen av problemspelaren kunna fylla tre möjliga syften:

För det första har det, även om acceptansen för spel har ökat, under de två senaste årtiondena vuxit fram en kritik mot de negativa konsekvenser som spel om pengar anses föra med sig. Detta framgår av tidigare forskning. Denna kritik behöver ju på ett eller annat sätt bemötas och problemet kräver handling och åtgärder. FHI har av riksdag och regering fått i uppdrag att forska kring spelberoende samt att föreslå åtgärder för att minska skadeverkningarna av spel. Genom att skapa en problemspelare som är innehavare av vissa egenskaper samt genom att föra fram att dessa egenskaper går att rätta till genom behandling, har man bemött kritiken genom att föreslå åtgärder och lösningar.

För det andra har staten genom att ta på sig rollen som problemlösare även profilerat sig som en ansvarsfull aktör på spelarenan. Med denna bakgrund fyller konstruktionen av problemspelaren syftet att skapa en avvikare som utmärker sig från normalpopulationen och från normalspelaren. Problemspelarens existens blir därmed ett argument för staten att undanröja konkurrens från den privata marknaden. Spel kan orsaka problem. Staten tillhandahåller spel men gör det på ett ansvarsfullt sätt.

För det tredje: Ska det vara berättigat för staten att fortsätta tillhandahålla spel krävs att den problematiska synen på spel inte tar över. Det måste vara tydligt att det går att spela för pengar utan att det uppstår problem. Här får konstruktionen av problemspelaren en annan funktion. För i skuggan av konstruktionen av problemspelaren konstrueras också något annat. Dess motpol - normalspelaren. Detta blir möjligt genom att problemspelaren görs till bärare av en egenskap som tas för given som negativ: bristen på kontroll.

Med diskursanalytiskt språk skulle man kunna säga att de diskurser som cirklar kring mästersignifikanten spelaren opererar på ett och samma sociala område. På detta område råder det på vissa punkter konflikt medan andra är gemensamma självklarheter. Att brist på kontroll är något negativt kan nog ses som en självklarhet. Huruvida spel om pengar är något positivt eller negativt råder det däremot en konflikt kring. Om man då gör en liten del av spelarna till bärare av egenskaper som tas för givet som negativa så är det ett sätt att hantera denna konflikt. En slags hegemonisk intervention som på detta sätt återupprättar en entydighet kring spelaren. En möjlig förlängning av detta skulle ju kunna vara att det helt enkelt håller på att skapas en enhetlig diskurs kring spelaren där det finns utrymme för både normalspelaren, proffsspelaren och problemspelaren. Det som skiljer dem åt är kontroll, eller snarare bristen på kontroll.

Kapitel 6. Slutdiskussion

Jag vill här börja med att återkomma till studiens frågeställning som lyder: Hur ser bilden av spelaren ut? Hur går det till när problemspelaren skapas?

Jag fann att bilden av spelaren inte var en alltigenom homogen bild. Utifrån den valda empirin kunde tre olika spelardiskurser urskiljas. Dessa tre diskurser benämndes *normalspelardiskursen*, *proffsspelardiskursen* och *problemspelardiskursen*. Normalspelaren beskrevs i empirin som en majoritet bestående av vanliga svenskar och vuxna människor. För normalspelaren var spel en fritidssysselsättning och ett nöje och spelandet ägde rum i gemenskap med andra människor hemma i TV-soffan eller över en kopp kaffe. Proffsspelaren beskrevs tillhöra en framgångsrik minoritet som sågs som unik och självvald. För proffsspelaren var spel ett hårt jobb som krävde skicklighet och fokus. Problemspelaren beskrevs som en minoritet med psykiska problem och socialt belastad bakgrund. När problemspelaren spelade beskrevs det som ett flyktbeteende präglad av kontrollförlust och irrationellt tänkande.

Problemspelaren skapas genom att en bild av en avvikande och problematisk minoritet byggs upp. Problemspelaren mäts och jämförs med normalspelaren som norm. Förlust av kontroll, irrationella tankar och flyktbeteende hos problemspelaren beskrivs som centrala för skillnaderna mellan de olika spelarnas sätt att spela.

Skapandet av problemspelaren fyller för staten tre möjliga syften. Problemspelaren görs till innehavare av vissa egenskaper som går att rätta till genom behandling som ett sätt för staten att bemöta en växande kritik mot negativa konsekvenser av spel. Problemspelaren görs till en avvikare vars existens blir ett argument för staten att undanröja konkurrens på marknaden. För att den problematiska bilden av spel inte ska ta över skapas problemspelaren som en bärare av den negativa egenskapen kontrollförlust. Detta möjliggör och legitimerar konstruktionen av normalspelaren.

Jag delar de postmoderna tankarna kring att det inte finns någon självklar sanning och att vi tolkar vår omvärld utifrån de sociala och kulturella kontexter vi befinner oss i. Min bakgrund och mina erfarenheter har självklart haft en inverkan på studiens resultat även om jag naturligtvis försökt att ha ett så neutralt förhållningssätt som möjligt. Ett sätt att minimera mig själv

och min inverkan på resultaten har varit att studera ett fenomen som jag inte från början hade så mycket kunskap kring, och därmed inte heller så mycket förutfattade meningar om. Å andra sidan har det säkert i sig påverkat mina resultat då en person med större kunskap kanske hade kunnat gå djupare in i analysen av fenomenet. Säkerligen går det, utifrån empirin i min uppsats, att urskilja andra eller ytterligare diskurser än de jag funnit. Jag ser det också som en nackdel att jag varit ensam författare. Det kan ibland vara svårt att ifrågasätta sina egna tankegångar och att ta sig utanför den box som är ens egen referensram, vilket är centralt för diskursanalysen. Jag har försökt att hantera detta genom att diskutera min uppsats och mina resultat med andra och att ta till mig av deras tankar och synpunkter samt att använda mig av komparativa perspektiv för att ifrågasätta självklarheter.

Den empiri jag valt att granska har gett ett visst resultat. Ett annat tillvägagångssätt och ett annat urval hade med andra ord säkerligen gett ett annat resultat. Till exempel tror jag inte att jag på samma sätt lagt märke till hur problemspelaren skapades som ett sätt att legitimera normalspelaren om jag begränsat mitt urval av empiri till att endast omfatta media.

En annan sak som jag varit tvungen att hantera var att jag under arbetets gång upptäckte att American Psychological Association i sin klassificering av spelberoende även tar upp vad de benämner som socialt och professionellt spelande. Med andra ord fanns redan olika spelartyper identifierade på ett liknande sätt som jag definierat dem vilket jag inte upptäckt tidigare. Först tänkte jag att detta utgjorde ett problem då det innebar att mitt projekt på sätt och vis redan blivit gjort. Men detta fick mig också att försöka dra min studie ytterligare ett snäpp framåt vilket resulterade i att jag började fundera kring vilken av diskurserna som egentligen var central och vilka syften de olika bilderna fyllde. Tidigare forskning har fokuserat på skapandet av den patologiske spelaren. Såvitt jag vet har ingen reflekterat kring skapandet av normalspelaren eller den reformbara problemspelaren. Att de olika spelartyperna definierades på ett liknande sätt som jag själv gjort ser jag nu snarare som något som stärker mitt resultat.

Att det finns en norm som utgörs av en majoritet var i sig inget nytt för mig. Att ett och samma fenomen kan ses som både normalt och problematiskt var inte heller det nytt. Så är fallet med många beteenderelaterade beroenden men också med alkohol. Vad som däremot var nytt för mig var skapandet av det normala.

Jag vill här återigen poängtera att jag inte tar ställning i frågan om spel om pengar. Jag har inga förslag på hur man på ett bättre sätt ska hantera att spel om pengar kan orsaka problem för en del människor. Kanske är det så att staten är den bästa tillhandahållaren av ansvarsfullt spelande? För mig är själva konstruktionen av problematiska och normala identiteter det intressanta i denna fråga. Det är också något jag tar med mig ut i det sociala arbetet med klienter där jag hoppas att det kommer att bidra till ett förhållningssätt som ser det normala och det mänskliga i en för individen (eventuellt) problematisk livssituation.

Forskningen har tydlig fokus på bristen av kontroll och flyktbeteende hos individen som en (av flera) förklaringar till varför spelberoende uppstår. En aspekt som jag finner tämligen outforskad är frågan om vad det är människor flyr ifrån? Eller kanske snarare vad de flyr till? Om flykten är något som de ser som positivt eller negativt? Tänk om det är just det kontrollösa tillståndet som eftersträvas? Vad spelar det då för roll att bristen på kontroll konstateras? Att vi i den kulturella kontext vi just nu befinner oss i anser att människans kontroll över sig själv är så viktig är ju inget som är bestående. Det kan och kommer att förändras. Men människans vilja att komma i andra sinnestillstånd och att fly vardagen tror jag är mindre förändringsbenäget. Och mycket intressant

Detta leder mig osökt in på förslag på vidare forskning i ämnet. Olika uppslag som jag fått under arbetet med uppsatsen och som jag (tyvärr) sett mig tvungen att sortera bort är till exempel att just intervjua spelare om varför de spelar och vad de vill uppnå med spelandet. Tidigare forskning har visat att det inte alltid är pengar som är centralt för spelaren. Utan något annat. Vad? Andra intressanta uppslag som jag själv funderat kring är att göra en genusanalys av FHI:s texter som handlar om ungdomar och anhörig. Eller varför inte en renodlad analys av enbart normalspelaren?

Referenser

Litteratur

Backman, J. (2008). *Rapporter och uppsatser*. Lund: Studentlitteratur.

Bergström, G. & Boréus, K. (2005). Diskursanalys. I Bergström, Göran & Boréus, Kristina (Red.), *Textens mening och makt. Metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys* (s. 305-326). Lund: Studentlitteratur.

Burr, V. (2003) *Social Constructionism*. London: Routledge

Börjesson, M. (2003). *Diskurser och konstruktioner: En sorts metodbok*. Lund: Studentlitteratur.

Börjesson, M. & Palmblad, E. (2007). Introduktion. I Börjesson, M. & Palmblad, E (Red). *Diskursanalys i praktiken*. Malmö: Liber

Folkhälsoinstitutet. (2000). *Spel och spelberoende i Sverige*

Husz, O. (2004) *Drömmars värde. Varuhus och lotteri i svensk konsumtionskultur 1897 – 1939*, Hedemora

Kvale, Steinar (1997) *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur

Levine, H. G. (1978). The discovery of addiction: Changing conceptions of habitual drunkenness in America. *Journal of Studies on Alcohol*, 39, 143–174.

Lundström, I. (1989). *Tärningen är kastad: Spel genom tiderna*. Börstorps slott sommaren 1989. Börstorps slott.

Ortiz, L. (2006). *Till spelfriheten*. Stockholm: Natur och Kultur.

Peele, S. (1985). *Meaning of addiction*. Lexington Books

Petry, N. (2005). *Pathological Gambling – etiology, comorbidity and treatment*, Washington DC: American Psychiatric Association

Reith, G. (2007) Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the “pathological” subject. *American Behavioral Scientist* 2007; 51; 32-55

Rosencrance, J. (1988). *Gambling Without Guilt: The Legitimation of an American Pastime*. Belmont, CA: Wadsworth.

Room, R. (2004). The cultural framing of addiction. *Janus Head*, 6(2), 221–234.

Reinarman, C. (2005). Addiction as accomplishment: The discursive construction of disease. *Addiction, Research and Theory*, 13(4): 307–320

Suissa, A. J. (2006). Gambling addiction as an individual pathology. A commentary. *International Journal of Mental Health Addiction* 4: 195–199

Sulkunen, P. (2007). Images of addiction: Representations of addictions in films. *Addiction Research and Theory*, 15(6), 543–559.

Winther-Jorgensen, M. & Phillips, L. (2000). *Diskursanalys som teori och metod*. Lund: Studentlitteratur.

Analysmaterial

Aftonbladet, 2008-05-16, "Spelade bort klasskassan - på travet", nyhetssektionen, (författare saknas).

Aftonbladet, 2008-06-09, "Sköts ihjäl i pokertävling - Beväpnade män gick till attack - mitt i villaidyllen", Carlsson, M.

Aftonbladet, 2008-06-10, "Blev hotad med pistol – Let's dance -stjärnan Dilba rånades på pokerklubb", Sandberg, M.

Aftonbladet, 2008-08-22, "Jag lånade 100 000 på nätet", Petersson, C.

Aftonbladet, 2008-10-31, "Bingosmäll - Kronérs aktier har tappat en miljon i värde", Peterson, C.

Aftonbladet, 2008-12-09, "Jag kräcktes av ångest - Fredrik Virtanen förlorade 1,2 miljoner på Börsen", Edblom, K.

Aftonbladet, 2009-01-26, "Spelade med livet som insats", Kazmierska, N.

Aftonbladet, 2009-01-26, "Jag spelade bort 600 000 över en natt", Tideström, K.

Aftonbladet, 2009-02-11, "Recept mot ensamhet - snart finns det", nyhetssektionen, (författare saknas).

Aftonbladet, 2009-02-19, "Poker passar svenskar bra", Montan-Lund, N.

Aftonbladet, 2009-02-24, "För en gångs skull hade jag inte otur", Danielsson, K.

Aftonbladet, 2009-03-01, "Ute på stan som vanligt folk – Här gör Viktoria och Daniel allt som undersåtarna gör", Wessel, J.

Aftonbladet, 2009-04-04, "Jag stal pengar från min familj – men förlorade allt", Författare saknas.

Aftonbladet, 2009-12-14, "Jag spelade bort 10 miljoner", Flinck, L.

Expressen, 2008-05-15, "Spelade bort sin sambos pengar", Pettersson, E.

Expressen, 2008-09-27, Ledare, Erfors, E.

Expressen, 2008-11-15, "Miljonrådet – gå emot strömmen", Mravec, M.

Expressen, 2008-12-18, "Anders Borg spelar högt", Erfors, E.

Expressen, 2009-01-20, "SUCCÉ - DIREKT. Eskil Hellberg håller tipsformen - vann 37 000 kronor på V75", Bråstedt, M.

Expressen, 2009-01-28, "Kvinnors spelmissbruk ökar markant: Bingo är riskabelt", Kazmierska, N.

Expressen, 2009-03-01, "Har varit omtumlande. Tureniec om succéåret", Montan-Lund, N.

Expressen, 2009-03-06, "Hur svensk måste man bli?", Ridderström, M.

Expressen, 2009-03-13, "Vi är få seriösa spelare", Montan-Lund, N.

Expressen, 2009-03-20, "Påminner om tennis – Becker ny pokerambassadör", Montan-Lund, N.

Expressen, 2009-04-06, "Bingo! Nu lanserar Expressen en ny specialsajt", Wikström, H.

Expressen, 2009-04-08, "Från smash till flush", Montan-Lund, N.

Expressen, 2009-04-17, "Kommer göra bra ifrån oss", Montan-Lund, N.

Folkhälsoinstitutet, (2003). Spelberoende i Sverige: vad kännetecknar personer med spelproblem. Sandviken: Sandvikens Tryckeri

Elektroniska källor

Vetenskapsrådet

http://www.vr.se/download/18.7f7bb63a11eb5b697f3800012802/forskningsetiska_principer_tf_2002.pdf 090515