



UNIVERSITY OF
GOTHENBURG

Varför spelar vissa människor för mycket?

En undersökning om spelsug (craving): dess relevans och samband med psykisk ohälsa, personlighet och demografiska faktorer

Ett forskningsprojekt finansierat av Svenska Spels Oberoende Forskningsråd

THOMAS WESTERBERG, KRISTINA BERGLUND, ANDERS HÅKANSSON



Berättelser som stannat kvar hos mig – och väckt min strävan att förstå spelproblem

- Att närvara vid ett självhjälpssgruppsmöte för personer med spelberoende.
- Ocenurerade, ärliga vittnesmål som avslöjade intensiva, starka känslomässiga, ekonomiska och sociala konsekvenser

Varför spelar vissa människor för mycket, trots svåra negativa ekonomiska, sociala och hälso relaterade konsekvenser?



Låg behandlingsföljsamhet och hög återfallsfrekvens

Endast **2–20 %** av personer med spelberoende någonsin sökt hjälp eller formell behandling.

(Bijker, Booth, Merkouris, Dowling, et al., 2022; Ladouceur et al. 2001; Ladouceur, 2005; Slutske, 2006; The Public Health Agency of Sweden, 2015)

Avhoppsfrekvens:

➤ Mellan **14–50%** (median: 26%)

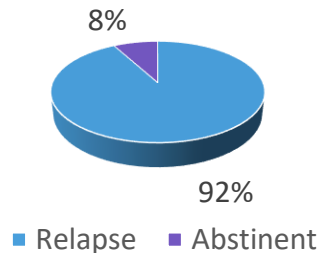
(Dunn et al., 2012; Melville et al., 2007 Westphal, 2007)



Återfallsfrekvens:



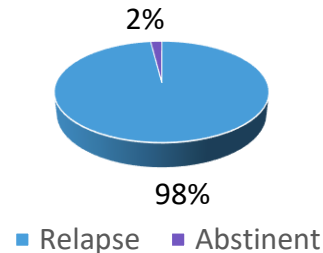
12-month follow-up



(Hodgins & El-Guebaly, 2004)



5-year follow-up



(Hodgins & El-Guebaly, 2010)

Craving: en utmaning i tillfrisknande från spelberoende?



- En hypotes är att nedsatt självreglering av craving (spelsug) utgör en central mekanism.

(Antons et al., 2020; Cavicchioli et al., 2020; Smith et al., 2015)

✦ Craving i DSM-5:

- Ett diagnostiskt kriterium för substansbrukssyndrom (SUD)
- Fortfarande frånvarande som kriterium för spelberoende (GD)

🔍 Klinisk relevans:

Meta-analytiska fynd: Craving är en riskfaktor för återfall

Behandlingsstudie: Återfall tillskrivs oförmåga att motstå stark craving

(Mallorquí-Bagué et al., 2023; Hodgins & el-Guebaly, 2004)



Craving: Ett Mångfacetterat Konstrukt

- ✦ Baserat på aktuella forskningsfynd har vi konceptualiserat craving som ett konstrukt med olika dimensioner
 - önskan som ett sätt att uppleva positiva känslor
 - önskan att bli befriad från negativa känslor
 - en anticipatorisk komponent, som innebär en förväntan om att uppleva njutningen

(Battaglia et al., 2024; Ciccarelli et al., 2016; Donati et al., 2024; Mallorquí-Bagué et al., 2023; Young & Wohl, 2009)

Syfte

Studiens syfte var därför att undersöka:

- 1) craving och dess samband med spelandets allvarlighetsgrad, psykisk ohälsa, affekter och personlighetsdrag samt
- 2) om craving är associerat med problematiskt spelande (riskspelande, problemspelande, spelberoende) när (hänsyn tas till) vi kontrollerar för psykisk ohälsa, affektiva tillstånd, personlighetsdrag, ålder och kön.

Studie Design

Kvantitativ, tvärsnittsstudie design

Inklusions Kriterier:

- Ålder ≥ 18 år
- Spelat för pengar inom de senaste 12 månaderna

Följande sektioner var inkluderade i enkäten:

- (i) demografiska and spel-relaterade variabler (t.ex. typ av spel och frekvens av spelande),
- (ii) screening av spelandets allvarlighetsgrad [NODS, DSM-kriterier],
(Gerstein et al., 1999)
- (iii) frågor som riktar in sig på olika dimensioner av craving (GACS) och
(Young & Wohl, 2009)
- (iiii) frågor som riktar in sig på psykisk ohälsa (HADS), affekter (PANAS) och personlighetsdrag (Hp5i).

(Zigmond & Snaith, 1983; Watson et al., 1988; Gustavsson et al., 2003)

Data analyser

- Chi-square test
- Spearman's korrelation test och
- Ordinal logistisk regression

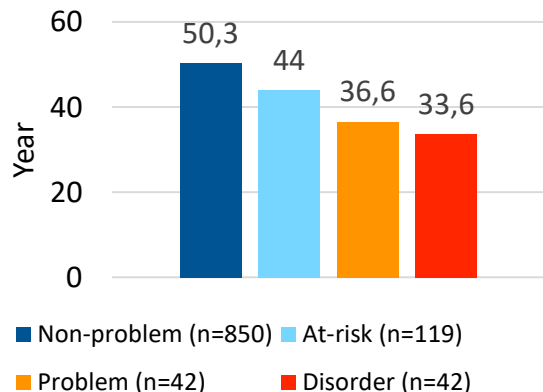


Sociodemografiska uppgifter

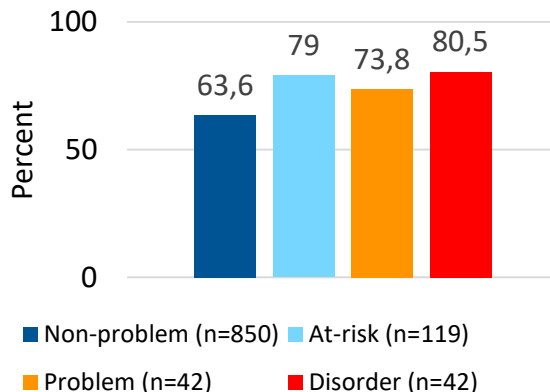
Urvalet bestod av **1053** Svenska vuxna individer som spelade för pengar (**55% male**) ålder **18–84 år** ($M = 48.42$, $SD = 17.29$).

Män var överrepresenterade i samtliga kategorier av spelproblem, där de utgjorde mellan **66 % och 67 %**, medan kvinnor endast stod för **33 % till 34 %**.

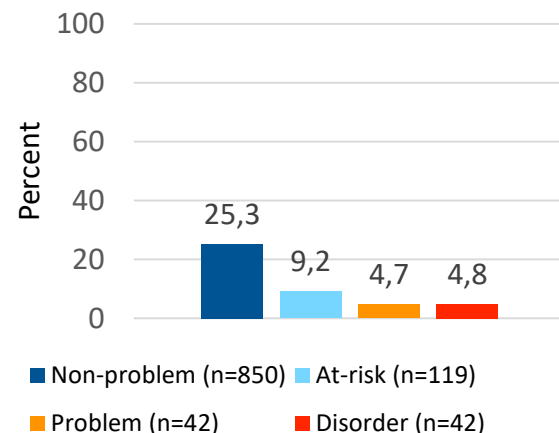
Mean Age by Gambling severity groups



Employment Rate (Part-Time or Full-Time)



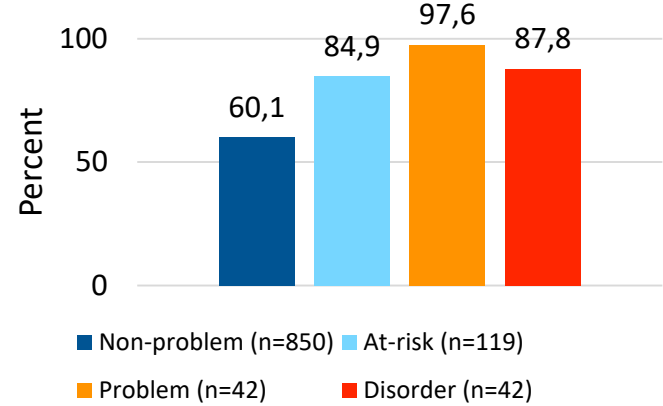
Retirement Rate



Spelvanor



Online Gambling Activities



Most Common Gambling Activities

- ❖ Sports betting: 31.7%
- ❖ Casino games: 36.6%
- ❖ Number games: 23.8%

Associationer mellan Craving, Spelproblem, Psykisk Ohälsa, Affekter, Personlighet, Ålder, och Kön

Tre craving subskalor var starkt positivt associerade med:

- ◆ spelandets allvarlighetsgrad och

svaga till måttliga associationer med:

- ◆ psykisk ohälsa (ångest och depression)

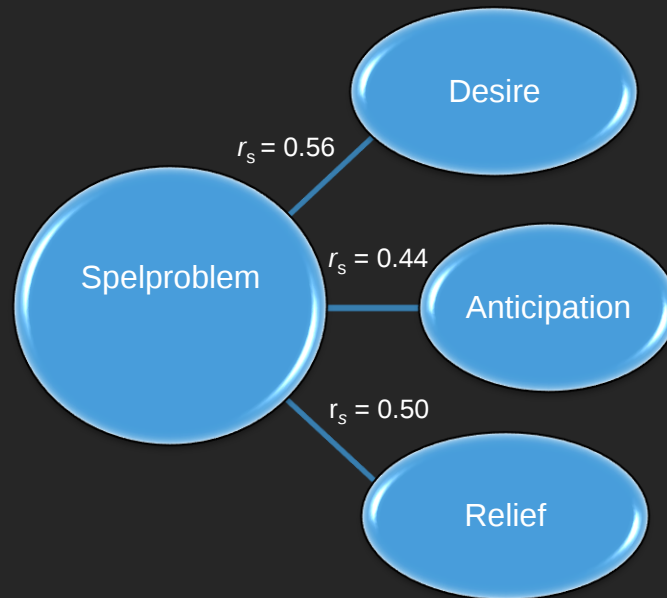
- ◆ negativa affekter

- ◆ personlighetsdrag: impulsivitet, negativ affektivitet, antagonism, and alexithymi.

Omvänt, craving subskalor visade små till måttliga negativa associationer med:

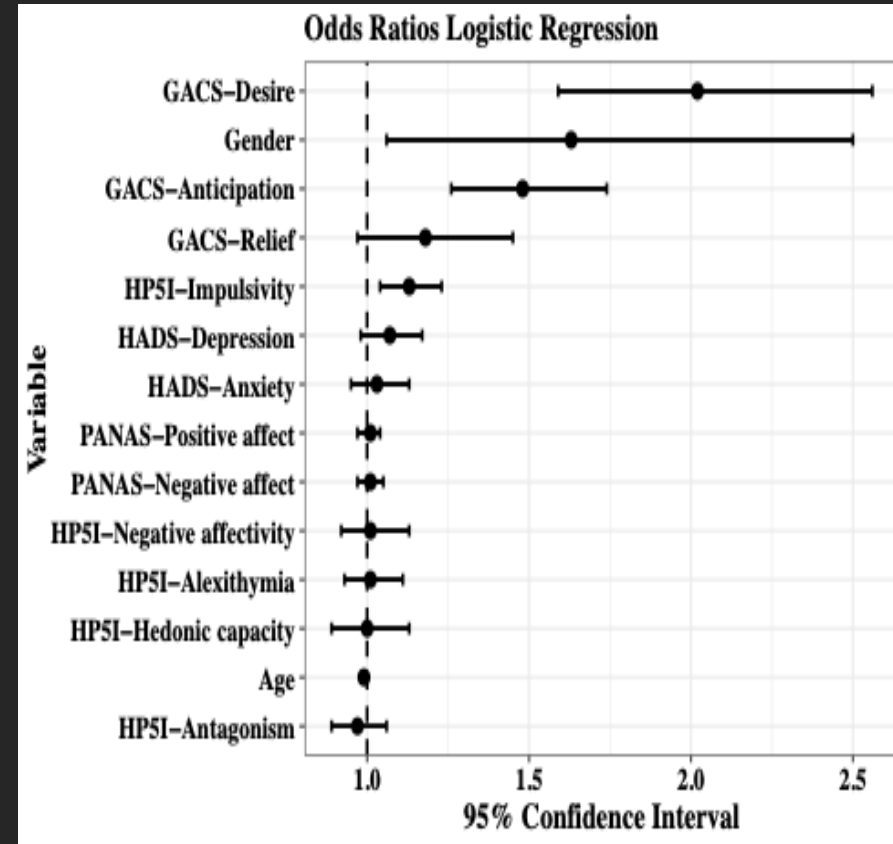
- ◆ positiva affekter och

- ◆ personlighetsdrag, hedonisk kapacitet.



Craving's Associationer med Spelproblem när vi kontrollerade för Psykisk Ohälsa, Affekter, Personlighetsdrag Kön, och Ålder

- ✓ **Desire** → Ökade oddsen för spelproblem (OR 2.02 [1.59–2.56])
 - ✓ **Anticipation** → Ökade oddsen för spelproblem of gambling problems (OR 1.48 [1.26–1.74])
 - ✓ **Impulsivitet** → Ökade risken (OR 1.13 [1.04–1.23])
 - ✓ **Manligt kön** → Ökade risken (OR 1.63 [1.06–2.50])
- ◆ **Tendenser:**
- **Relief** var inte signifikant, men visade en tendens till ökad risk (OR = 1.18, 95% CI: 0.97–1.45)





Konklusioner

Dessa fynd antyder att:

- craving, särskilt desire och anticipation, tillsammans med impulsivitet och manligt kön - är unikt viktiga faktorer för att förstå problematiskt spelande.

Resultaten understryker:

- craving's centrala roll i problematiskt spelande och tyder på att anpassningar inom förebyggande arbete och behandling kan gynnas av att adressera sådana faktorer.
- vidare, förstärker det evidens för att överväga craving som ett potentiellt diagnostiskt kriterium i framtida revidering av diagnoskriterier för spelberoende.

Pågående studie



Craving hos patienter i behandling för spelberoende

Syfte

- Undersöka **hur patienter med spelberoende upplever craving (spelsug)**
- Undersöka **om craving förändras under behandling**, med särskilt fokus på:
 - **Behandlingsavhopp**
 - **Återfall**
 - **Behandlingsutfall**





Studie design

Urval & Rekrytering

- Patienter rekryterades från: **Region Skånes enhet för spelberoende**, Malmö

Studiedesign:

- **Kvalitativ** (semi-strukturerade intervjuer) och
- **Kvantitativ** (webbenkäter), **longitudinell design**

Två mätpunkter:

- **Baslinje:** Intervju och Webbenkät **vid initierad behandling**
- **Uppföljning:** Intervju och Webbenkät **efter 6 månader**





UNIVERSITY OF
GOTHENBURG

Tack för er uppmärksamhet

✉ thomas.westerberg.2@psy.gu.se