



UNIVERSITY OF
GOTHENBURG

Varför spelar vissa människor för mycket?

En undersökning om hur viktig craving (spelsug) är hos Svenska spelare

Ett forskningsprojekt finansierat av Svenska Spels Oberoende Forskningsråd

THOMAS WESTERBERG, KRISTINA BERGLUND, ANDERS HÅKANSSON



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)

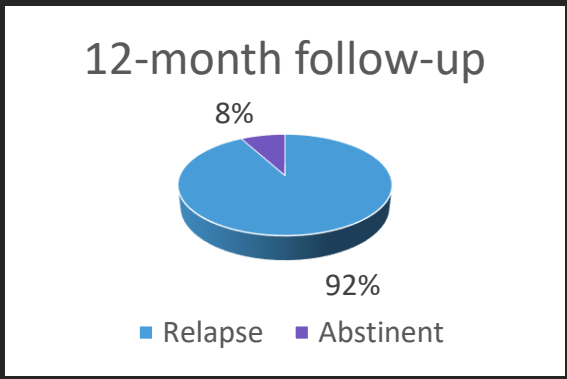
Avhopsfrekvens:

➤ Mellan **14–50%** (median: 26%)

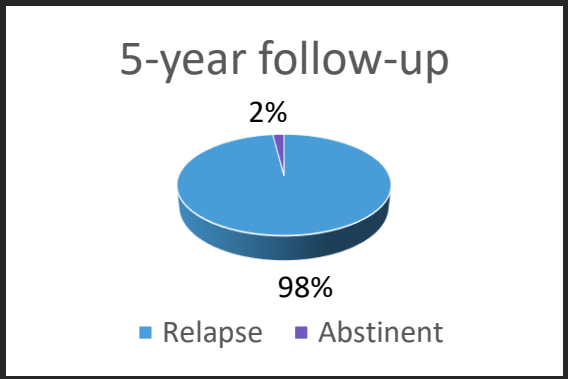
(Dunn et al., 2012; Melville et al., 2007 Westphal, 2007)



Återfallsfrekvens:



(Hodgins & El-Guebaly, 2004)



(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 en konstruktion med flera dimensioner:

- Begär som ett sätt att uppleva positiva känslor
- Begär efter att bli befriad från negativa känslor
- En anticipatorisk komponent, vilket förväntan om att få uppleva njutning

(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:

- ✓ craving och dess samband med spelandets svårighetsgrad, psykiska ohälsosymtom, affekter, personlighetsegenskaper, ålder och kön
- ✓ om craving är associerat med problematiskt spelande (riskspelande, problemspelande, spelberoende) när man kontrollerar för psykiska ohälsosymtom, affekter, personlighetsegenskaper, ålder och kön

Studie Design

Kvantitativ, tvärsnittsstudie

Inklusionskriterier:

- Ålder \geq 18 år
- Har spelat om pengar under de senaste 12 månaderna
- Webbenkät

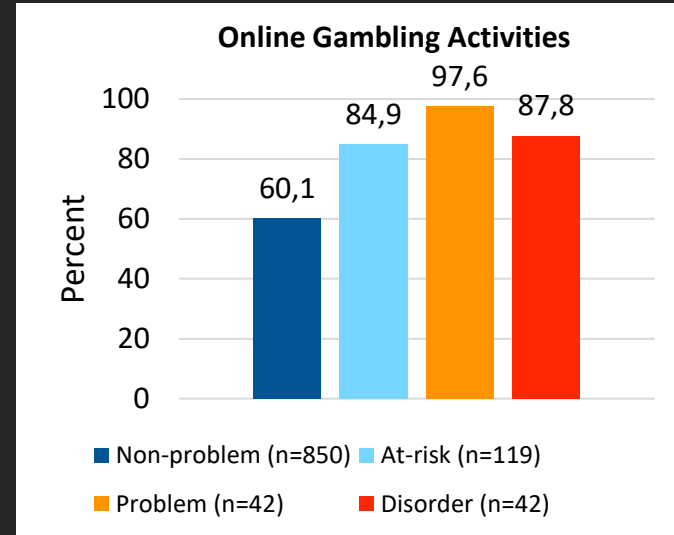
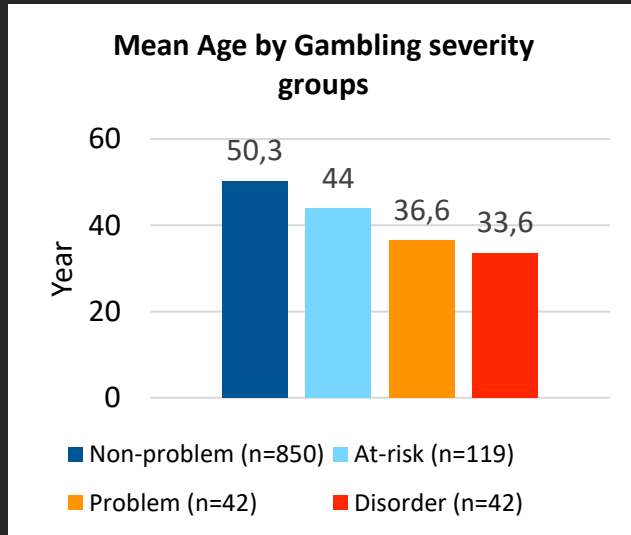
Avsnitt inkluderade i webbenkäten:

- (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)

Sociodemografiska uppgifter

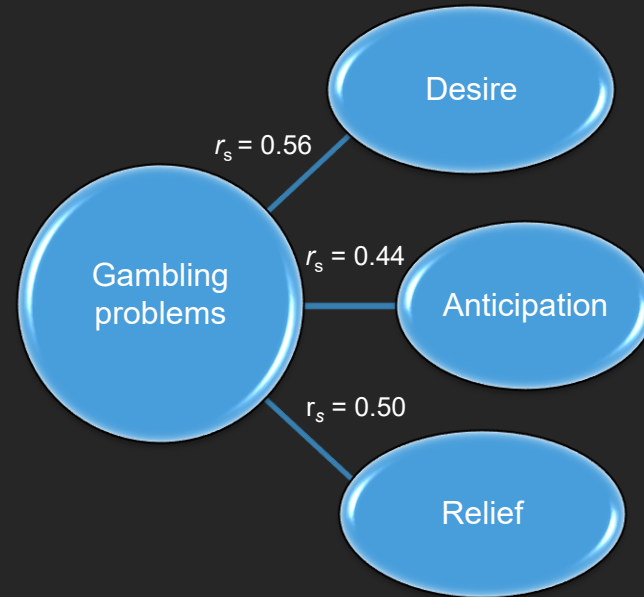
Urvalet bestod av **1053** svenska vuxna individer som spelade för pengar (**55 % män**) i åldrarna **18–84** år (M = 48,42, SD = 17,29).

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

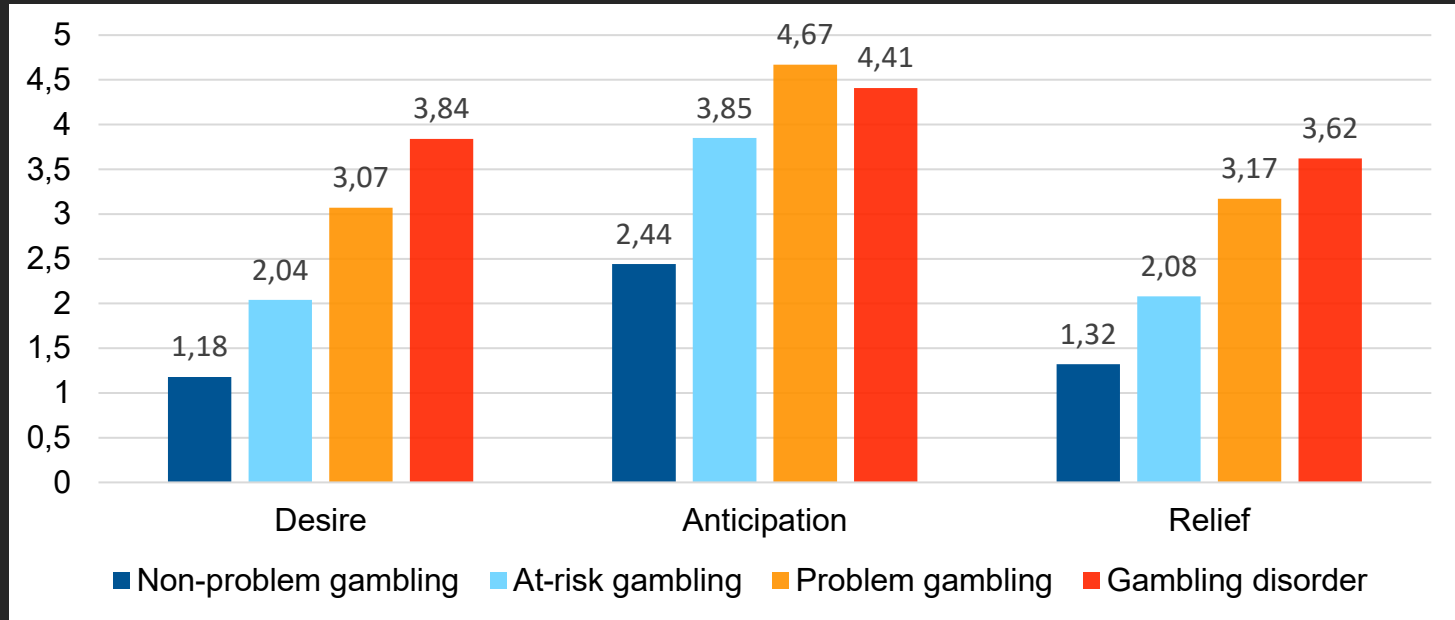


Associationer mellan Craving, Spelproblem, Psykisk Ohälsa, Affekter, Personlighet, Ålder, och Kön

- ◆ 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

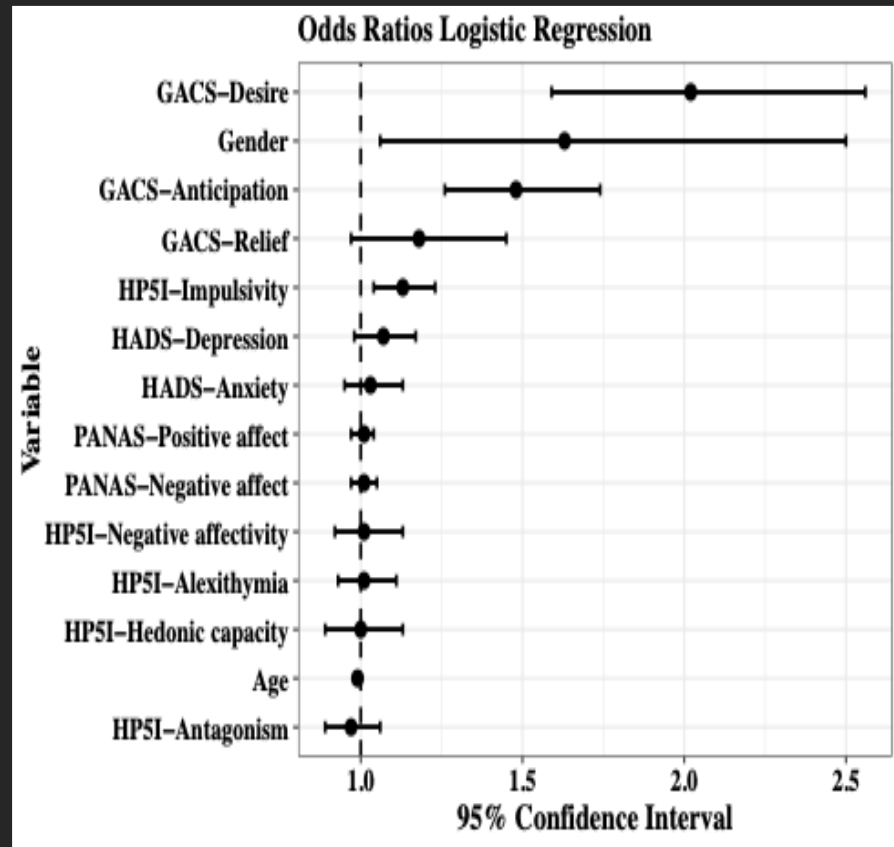


Nivåer av Craving (spelsug) mellan grupper med olika grad av spelproblem



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)





Slutsatser

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 diagnostiskt kriterium** i framtida revidering av diagnostiska manualen för spelberoende.



Tack för er uppmärksamhet

✉ thomas.westerberg.2@psy.gu.se