

Hasardspelberoende i DSM-5 ger nya diagnostiska verktyg

ÖKAR MÖJLIGHETERNA ATT BEHANDLA SPELBEROENDE – OMREGLERINGEN AV SVENSK SPELMARKNAD HJÄLPER TILL

Regeringens proposition för omreglering av spelmarknaden är ett initiativ som väckt både oro och förhoppningar. Bakomliggande utredningsförslag (SOU 2017:30) kom för mer än 1 år sedan, och regleringen ska träda i kraft 1 januari 2019.

Omregleringen innebär att alla aktörer på den svenska spelmarknaden måste ha behörig licens och att lagar och regler anpassas så att spelandet får ett starkt konsumentskydd och att negativa konsekvenser kan begränsas.

En central aspekt är dock hur problematiskt spelande hanteras i folkhälsovetenskapen och vilket utrymme det får i en nyttillträdd regerings samlade strategi för alkohol-, narkotika, dopnings- och tobakspolitik (ANDT-strategin). Närvaron av privata spelbolag kan dock leda till ökad risk för missbruk och beroende.

Omkring 2 procent av Sveriges befolkning har problem med spel om pengar. Av dessa bedöms cirka en fjärdedel vara i behov av vård [1]. Därutöver har ytterligare 4 procent risk att utveckla spelproblem. Problemet med spel om pengar är redan ett känt folkhälsoproblem, som kan förebyggas och även behandlas när riskspelande avancerar till beroende. Diagnosen spelberoende (hasardspelsyndrom) ingår numera som enda icke substansbetingade beroendesyndrom i den diagnostiska manualen DSM-5 [1].

Läkartidningen publicerar i detta nummer en artikel där Carolina Widinghoff och Anders Håkansson ger en översikt av innebörden av den nyttillkomna diagnosen. Det



Fred Nyberg, professor emeritus, senior professor, Forum för forskning om läkemedels- och drogberoende (U-FOLD), Uppsala universitet
● fred.nyberg@farmbio.uu.se

som tidigare klassats som impuls-kontrollstörning jämföras nu med substansberoende. En tydlig skillnad mellan hasardspelsberoende och spelande i rekreationssyfte påtalas. Samband mellan spelberoende och psykisk sjuklighet tydliggörs, liksom att kriminalitet är vanligare hos spelberoende än i normalpopulationen, medan spelproblem är överrepresenterade bland kriminella [2,3].

En viktig aspekt på den enorma ökning av internet-spelande som tillkommit via oreglerade internetbaserade företag berör reklamen. Denna kan öka spelandet och förvärva svårhanterliga impulser hos de mest sårbara [4]. Det finns reklam som innehåller spelrelaterade triggande faktorer, som ofta kombineras med andra typer av stimuli som förstärker effekten på hjärnans belöningssystem och därmed risken att individen fastnar i beroende. Såväl emotionella som sociala faktorer kan stimulera spelande och även en övergång till såväl substansberoende som annan typ av beroendebeteende.

Gällande lagstiftning om ansvarsfördelning för prevention och behandling av spelberoende anger att problematiken omfattas av både socialtjänstlag och hälso- och sjukvårdslag. Kommuner och regioner förväntas samarbeta kring implementering av såväl behandlingsrutiner som prevention. Förutom insatser för skolor föreslås primärvården som lämplig plats för att fånga in personer i risk att utveckla spelmissbruk. Preliminära studier talar för att en begränsad insats i samband med ordinarie besök vid vårdcentral kan upptäcka många personer som har eller är på väg in i problematiskt spelande.

Redan vid den internationella konferensen INRC (International Narcotics Research Conference) i Malmö 2010 presenterades vetenskapligt underlag som belyste likheter mellan spelberoende och substansberoende, något som blev avgörande för att spelberoende kom in i DSM-5. Man av-

stod från att inkludera spelande i rekreationssyfte, som dock enligt många har beröringspunkter med spel om pengar, eftersom vissa kretsar i hjärnan kan triggas och på sikt öka risken för hasardspelberoende.

Beroendeforskare möter ofta frågor som handlar om att finna eller undvika diagnoser [5]. Brist på instrument gör att många behandlare värjer sig och avstår från att gå djupare in i problematiken. Forskning som bidrar till framtagande av vetenskapligt underlag och diagnostiska verktyg är omistlig i beroendets komplicerade värld.

Nu har vi en relevant diagnostik för spelberoende i DSM-5. Betydelsen av detta redovisar Carolina Widinghoff och Anders Håkansson på ett utmärkt sätt, samtidigt som de ger en tydlig beskrivning av aktuellt läge med tanke på förestående omreglering av spelmarknaden. ○

● Potentiella bindningar eller jävsförhållanden: Inga uppgivna.

Citera som: *Läkartidningen*. 2018;115:DF6

REFERENSER

- Abbott M, Romild U, Volberg R. The prevalence, incidence, and gender and age-specific incidence of problem gambling: results of the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). *Addiction*. 2018;113(4):699-707.
- Menchon JM, Mestre-Bach G, Steward T, et al. An overview of gambling disorder: from treatment approaches to risk factors. *F1000Res*. 2018;7:434.
- Widinghoff C, Berge J, Wallinius M, et al. Gambling disorder in male violent offenders in the prison system: psychiatric and substance-related comorbidity. *J Gamb Stud*. Epub 3 jul 2018. doi: 10.1007/s10899-018-9785-8.
- Binde P, Romild U. Self-reported negative influence of gambling advertising in a Swedish population-based sample. *J Gamb Stud*. Epub 6 jul 2018. doi: 10.1007/s10899-018-9791-x.
- Petry NM, Zajac K, Ginley MK. Behavioral addictions as mental disorders: to be or not to be? *Annu Rev Clin Psychol*. 2018;14:399-423.

HUVUDBUDSKAP

- Konsekvenser av en omreglerad spelmarknad för individer med spelproblematik bör förutses och hanteras.
- Åtgärder behövs för att optimera samverkan mellan vård och socialtjänst och övriga som är ansvariga i frågor som berör problematiskt spelande.

SUMMARY

Implications of Gambling disorder in DSM-5 in Sweden

The Swedish translation of the diagnostic manual DSM-5 has chosen to use the term »hasardspelsyndrom« for Gambling disorder (GD), although the term gambling addiction is still in use. The inclusion of GD in DSM-5 has led to new amendments that the social and healthcare services have obligations to deal with problematic gambling in the same way as substance use disorders. Now, new Swedish gambling rules will enter into force on January 1, 2019. This means an increased access to all kind of games that may open for new excitement but also cause problems. Therefore, as noticed by many researchers, it is important to foresee all kind of outcomes and find relevant strategies to deal with them.