

Manipulera spelberoende med hjälp av telefonapplikation

Yuto Kvist

11.11.1111

Innehåll

1	Introduktion	2
2	Genomgång av Litteratur	3
2.1	syfte	3
2.2	bakgrund	3
2.3	penningsspel i Finland	4
2.4	Spelberoendets påverkan på samhället	5
3	Metod	6
3.1	farmakoterapi	6
3.2	kognitiv beteendeterapi	6
4	analys	7
5	Slutdiskussion	8
	Referenslista	8

Chapter 1

Introduktion

Dummy text

Chapter 2

Genomgång av Litteratur

2.1 syfte

Syftet med avhandlingen är att undersöka ifall patologisk penningsspelet kan minskas eller förhindras med hjälp av telefon applikation. Förhindra i detta sammanhanget menas att personer med spelberoende kan med hjälp av telefon applikation låta bli att spela penningsspel trots att person i frågan strävar efter att spela penningsspel. Att behandla olika former av beroende med hjälp av mobil enhet är en relativ ny teknik. Under det senaste tio året har det gjorts många kliniska tester angående ämnet. Avhandlingen kommer att vara en text som analyserar och sammanfattar resultat från olika kliniska tester och forskningar, för att ta reda på ifall det är möjligt att skapa en pålitlig mobil hälsa applikation som kan minska eller bota patologisk penningsspelet i samma grad som fysiska terapin samt att främja klientens utveckling efter psykologiska behandlingen.

2.2 bakgrund

År 2020 hade 472 miljoner människor i Europa prenumererat till mobilnätverk, denna siffra motsvarar cirka 87 procent av hela Europas befolkning.[3] Så gott som alla människor i Europa äger en mobiltelefon och av den orsaken är den ett framstående verktyg när det gäller att samla in personliga data. Via telefon finns det också möjligheten att påverka individen genom olika applikationer. Således kan man härleda att mobiltelefonen har ett högt potential att inverka inom psykoterapin.

Benämningen "mobil hälsa" definieras som en stor grupp av medicinsk- och psykologisk behandling där man använder sig av mobiltelefon som hjälpmedel. Sedan 2008 har mer än 10 000 mobil hälsa applikationer blivit utvecklade och lanserats ut i marknaden. Av alla applikationer i marknaden är ungefär 25 procent av dem är syftad till mentalhälsa.[5] Mobil hälsa är en relativt ny teknologi som kräver vidare forskning, eftersom påverkan av mobil hälsan under och

efter psykologisk behandling är fortfarande oklart. Den lättillgängliga metoden för att samla in personliga data och vårda individen med en mobil enhet har sina fördelar och nackdelar. En meta-analys som sammanfattade 26 empiriska artiklar angående återkoppling från kliniska prövningar om mobil hälsa hade gett följande resultat.[4] Psykoterapi med mobil enhet som hjälpmedel hade gett bättre behandlingsresultat än terapi med utan mobil enhet. Enligt meta-analysen hade mobiltelefonen ökat kommunikation mellan klienten och vårdpersonalen. Mera kommunikation mellan klienten och vårdpersonalen leder till bättre förståelse av problemet och således hade psykoterapi med hjälp av mobil enhet lett till bättre behandlingsresultat. Mobil hälsa applikationen som blev använt i studierna hade funktioner som beteende dagbok, diskussionsforum och pop-up påminnare. Några artiklar i meta-analysen jämförde två olika behandlingsmodeller där den ena behandlingsmodellen använde sig enbart av mobil hälsa applikation under psykoterapin och den andra behandlingsmodellen kombinerade fysisk terapimöte och behandling med mobiltelefon. Av de två ovan nämnda modellerna, hade psykoterapi utan fysisk möte gett bättre behandlingsresultat. Överföring av personliga data kräver säkerhet med tanke på att klienten kommer att överföra känsliga privat informationer över applikationen under behandling. En pålitlig datasäkerhet tenderar att innebära högre kostnader för operatör. Detta kommer i sin tur att leda till högre behandlingskostnad för klienten.

Andra nackdelar som existerar vid fullständiga distansvård är valmöjligheter av applikationer. Bland de genuina mobil hälsa applikationer kommer det att existera en bedrägande version som försöker stjäla klienternas personliga information. På grund av den orsaken borde första möte vara fysiskt.

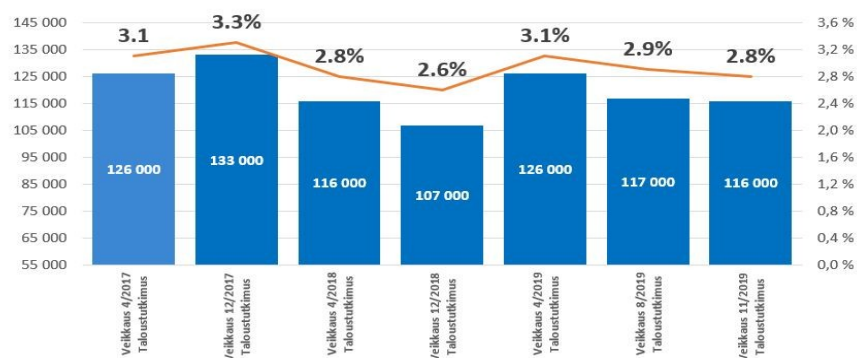
2.3 penningsspel i Finland

Av de befolkningen i Finland som spelar penningsspel, har vi cirka 3 procent som lider av allvarligt penningsspelproblem.[7] Procentuella andelen av de personer som har penningsspelproblem har varit på ungefär samma nivå sedan 2007 när undersökningen har för första gången inletts. Två studier i Finland har visat allvarig penningsspelproblem har en starkt korrelation med sociodemografiska egenskaper.[2] Båda studier indikerar att majoriteten av personer med spelberoende är unga män med lägre socioekonomisk status. Studier visade också att folkgrupp med singel eller skild som civiltillstånd var mera beroende i penningsspel än personer i ett förhållande.

Av de befolkningen i Finland som spelar penningsspel, har vi cirka 3 procent som lider av allvarligt penningsspelproblem.[7] Procentuella andelen av de personer som har penningsspelproblem har varit på ungefär samma nivå sedan 2007 när undersökningen har för första gången inletts. Två studier i Finland har visat allvarig penningsspelproblem har en starkt korrelation med sociodemografiska egenskaper.[2] Båda studier indikerar att majoriteten av personer med spelberoende är unga män med lägre socioekonomisk status. Studier visade också att folkgrupp med singel eller skild som civiltillstånd var mera beroende

i penningsspel än personer i ett förhållande.

Share of people suffering from gambling problems out of the population 2017-2019 (population estimate and share in % of the population)



Source: Population surveys commissioned by Veikkaus from market research company Taloustutkimus on the scope of gambling problems, measured by using the SOGS indicator. Number of respondents 5 000 people/survey. Margin of error +/- 0.49 percentage points.

Veikkaus, som har penningsspelmonopolet i Finland, erbjuder varierande penningsspel. Lottospel, lotterispel och penningsspelautomat är de populäraste spel bland Veikkaus produkter.[7] De som är gemensamt för de nämnda spelen är att dessa spel är tillgängliga vart man än befinner sig i Finland. Dessa spel kan spelas i kiosker, casinon, butiker och även i barer. Mycket tillgängliga spelerbjudanden i Finland är en skadefaktor för personer med penningsspelproblem.

2.4 Spelberoendets påverkan på samhället

När en person tappas kontrollen över sitt spel och insjuknar i spelberoende, är det samhället som betalar priset. Det vill säga samtidigt som man förlorar personens värde i samhället i formen av arbetskraft, uppstår det extra kostnader för att återställa personens mentalhälsa. Norgren och Torstensson(2019).[6] har i sina kandidatuppsatser beräknat en estimerad samhällsekonomisk kostnad för spelberoende. Studien estimerar att Sveriges samhällsekonomiska kostnad för spelproblem år 2018 var mellan 9,5-20,2 miljarder svenska kronor, det vill säga 0,9-1,9 miljarder euro. Bortsett från kostnaden för terapi sessioner som återställer vårdtagarens mentalhälsa, ingår också polisens och domstolens resurskostnader, kriminalvården i fängelset, kostnaden för kronofogden, produktivförlusten och statliga kostnader som kunde användas i annat ändamål ifall spelberoende inte existerade. Eftersom varje spelberoende fall inte resulterar till polisens ärende, domstolsfall eller i andra tidigare nämnda kostnader, har Norgren och Torstensson använt sig av Browne och Greer (2017).[1] som beräknade hur många procentenheter av spelberoendefall krävde diverse behandlingar.

forts.

Chapter 3

Metod

Farmakoterapi och psykologisk terapi är de två huvudsakliga metoder som används idag för att bota patologisk penningsspelet[10].

Vid farmakoterapi använder man sig av varierande läkemedel som bland annat minskar klientens åtrå att spela penningsspel, stabiliserar klientens humör och försvagar ångesten hos klienten. Kognitiv beteendeterapi och motiverande samtal är de psykologiska terapimetoder som används vid behandling av personer med spelberoende. Anonyma spelberoende är en gemenskap av människor som delar sin erfarenhet, styrka och hopp med andra, för att tillsammans bekämpa inre spelberonede.

I denna kapitel kommer var och en av de metoderna behandlas för att analysera ifall vården kan förbättras med hjälp av mobil enheter.

3.1 farmakoterapi

Det finns inte mycket forskning inom mobil hälsa applikationer som berör farmakoterapi för patologisk penningsspelet. Många av de publicerade forskningarna som har att göra med mobil hälsa och farmakoterapi är inom alkoholmissbruk, diabetes eller drogmissbruk. Den grundläggande metoden för alla de ovannämnda farmakoterapi behandlingarna är i det stora hela det samma, där klienten ska ta sin medicin regelbundet enligt viss tidsintervall som man har kommit överens med vårdaren[10,11]. Mediciner som används vid farmakoterapeutisk behandling för personer med penningsspel beroende är oftast opioidantagonist, selektiva serotoninåterupptagshämmare eller stämningsstabiliserande läkemedel[11]. Opioidantagonist är ett läkemedel också används vid behandling av alkohol- och drogmissbruk.

forts.

3.2 kognitiv beteendeterapi

Chapter 4

analys

Chapter 5

Slutdiskussion

Referenslista

Bibliography

- [1] BROWNE, M., GREER, N., ARMSTRONG, T., DORAN, C., KINCHIN, I., LANGHAM, E., AND ROCKLOFF, M. The social cost of gambling to victoria.
- [2] CASTRÉN, S. *Disordered gambling in Finland: Epidemiology and a current treatment option*. THL, 2013.
- [3] GSMA. The mobile economy europe 2021.
- [4] LINDHIEM, O., BENNETT, C. B., ROSEN, D., AND SILK, J. Mobile technology boosts the effectiveness of psychotherapy and behavioral interventions: a meta-analysis. *Behavior modification* 39, 6 (2015), 785–804.
- [5] MENON, V., RAJAN, T. M., AND SARKAR, S. Psychotherapeutic applications of mobile phone-based technologies: a systematic review of current research and trends. *Indian journal of psychological medicine* 39, 1 (2017), 4–11.
- [6] NORGRÉN, A., AND TORSTENSSON, S. Samhällets spelskuld: En kostnadsestimering av spelproblemens skadeverkningar i sverige, 2019.
- [7] SALONEN, A., HAGFORS, H., LIND, K., AND KONTTO, J. Penningspelande och spelproblem: Finländarnas penningspel 2019: Det riskfyllda spelet har minskat.