



DSM-5

DSM, Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders, är tillsammans med WHO:s ICD-system, International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems, det mest utbredda systemet för att kategoriska psykiatriska sjukdomar och tillstånd.

DSM-5 är den femte upplagan av diagnosmanualen. I den klassificeras spelproblem, liksom alkohol- och narkotikarelaterade problem, som ett beroende. Istället för det tidigare använda begreppet spelmani, använder man i denna upplaga begreppet hasardspelsyndrom. Detta för att betona att det handlar om problem i samband med spel om pengar och inte annan spelproblematik som berör exempelvis datorspelande.

Diagnosmanualen utgår från nio kriterier. Ju fler kriterier en person uppfyller, desto svårare grad av hasardspelsyndrom. För att få diagnosen hasardspelsyndrom krävs det att personen har ett ihållande och upprepat problematiskt hasardspel som leder till kliniskt signifikant funktionsnedsättning eller lidande, vilket visar sig i minst fyra av kriterierna under en 12-månadersperiod.

4-5 uppfyllda kriterier = lindrig grad

6-7 uppfyllda kriterier = medelsvår grad

8-9 uppfyllda kriterier = svår grad

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, fifth edition*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Kriterier

- 1. Upptagenhet.** Tänker ständigt på spel, till exempel är upptagen av att tänka på tidigare spelupplevelser, av att planera nästa speltillfälle eller av att fundera över hur man kan skaffa pengar att spela med.
- 2. Tolerans.** Behöver spela med allt större summor för att uppnå den önskade spänningseffekten.
- 3. Kontrollförlust.** Har flera gånger misslyckats med att kontrollera, begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
- 4. Abstinens.** Blir rastlös eller irriterad vid försök att begränsa eller sluta upp med sitt spelande.
- 5. Flykt.** Spelar för att slippa tänka på sina problem eller för att söka lättnad från nedstämdhet, till exempel hjälplöshetskänslor, skuld, ångest, depression.
- 6. Jagar förluster.** Återvänder en annan dag för att vinna tillbaka bortspelade pengar.
- 7. Lögner.** Ljuger för anhöriga, terapeuter eller andra personer för att dölja vidden av sitt spelande.
- 8. Sociala konsekvenser.** Har äventyrat eller förlorat någon viktig personlig relation, anställning, utbildnings- eller karriärmöjlighet på grund av sitt spelande.
- 9. Ekonomiskt beroende.** Förlitar sig på att andra kan ordna fram pengar för att lösa en ekonomisk krissituation som uppstått på grund av spelandet.