

Självständigt arbete på grundnivå

Independent degree project – first cycle

Socialt arbete 15 hp

Social work 15 credits

Datorspelsberoende och skolans roll - en framtida utmaning

En kvalitativ intervjustudie om synen på datorspelsberoende som diagnos och framtida utmaningar bland behandlare och skolkuratorer

Cijade Micheal & Ludwig Skantz



Mittuniversitetet

MID SWEDEN UNIVERSITY

Campus Härnösand Universitetsbacken 1, SE-871 88. **Campus Sundsvall** Holmgatan 10, SE-851 70 Sundsvall.

Campus Östersund Kunskapens väg 8, SE-831 25 Östersund.

Phone: +46 (0)771 97 50 00, Fax: +46 (0)771 97 50 01.

MITTUNIVERSITETET

Avdelningen för Socialt arbete

Examinator: Majen Espvall, majen.espvall@miun.se

Handledare: Jessika Spångberg, jessikaspangberg@miun.se

Författare: Cijade Micheal, cimi1600@student.miun.se & Ludwig Skantz
lusk1600@student.miun.se

Utbildningsprogram: Socionomprogrammet, 210 hp

Huvudområde: Socialt arbete

Termin, år: HT, 2018

Abstract

The study aims to investigate therapists and school counselors' views on gaming disorder as a future diagnosis and how gaming problems affects the Swedish secondary school from an intersectional perspective. The qualitative study involves three therapists and two school counselors who have come into contact with problematic gaming. The theories used are social constructivism, intersectionality and social learning. The results showed a positive attitude regarding the launching of gaming disorder as a diagnosis, such as an increase accessibility to treatment and more demands on research regarding gaming disorder. However, they expressed concern that the diagnosis could contribute to stigmatization. Further, the result showed an awareness that some groups such as people with functional variation, lower socio-economic position and people who are of male gender, could be more exposed for and effected by gaming disorders. Finally, the study provides a knowledge base for the possible upcoming diagnosis and how the Swedish school and therapist could work with it.

Keywords: *gaming disorder, school, diagnosis, adolescents*

Nyckelord: *datorspelsberoende, skola, diagnos, ungdomar*

Förord

Vi vill tacka vår handledare som har stöttat och engagerat sig i vårt arbete. Vi vill även tacka alla deltagare som gav sig tiden att delta i vår studie.

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund	1
Syfte och frågeställningar	3
Definitionförklaringar	3
2. Tidigare forskning	4
Datorspel och skolan	4
Konsekvenser och behandling gällande datorspelsberoende	5
Koppling mellan datorspelsberoende och andra beroenden	6
Teoretiska utgångspunkter	7
Socialkonstruktivism och social inlärningsteori	7
Intersektionalitet	8
3. Metod	9
Urval	9
Intervjupersoner	10
Datainsamlingsmetod	10
Process	11
Analysmetod	11
Etiskt ställningstagande	12
Förförståelse	12
4. Resultat	13
Förståelse av problem med datorspel	13
Gränssättning mellan datorspelande och problematiskt datorspelande	13
Konsekvenser av datorspelsberoende	14
Föräldrars roll och erfarenhet	15
Skola	16
Bristande kunskapsnivå	16
Ansvar	17
Samverkan	18
Social utsatthet och problematiskt datorspelande	18
Kön	19
Funktionsvariation	19
Socioekonomisk status	20

För och nackdelar med diagnostisering av datorspelsberoende	21
Inflation av diagnoser	21
Stigmatisering	22
Vägen till hjälp förenklas	22
Analys	24
5. Diskussion	26
Professionellas syn på datorspelsberoende och gränsdragning	26
Fördelar och nackdelar med antagandet av diagnosen	27
Olika sociala gruppers utsatthet och förutsättningar	27
Skolans utmaningar och ansvar med datorspelsberoende	28
Metoddiskussion	29
Framtida studier	29
Referensförteckning	30
Bilaga 1	34
Bilaga 2	35

1. Inledning och bakgrund

Tillgången till internet har ökat de senaste 10 åren och datorspelande har blivit en del av barn och ungdomars vardag. Debuten för användandet av internet har sänkts från 13 till 4 år under det senaste decenniet (Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor, 2014). Gällande ungdomar mellan 13-16 år besvarade hälften att den dagliga speltiden är minst 1 timme. Individer med en funktionsnedsättning sticker ut ur mängden då 17 % spelade 6 timmar eller mer dagligen i jämförelse med personer utan funktionsnedsättning som var på 4 %. Detta skiljdes även mellan könen då pojkar med en funktionsvariation stack ut ur mängden (Statens medieråd, 2017).

Varje år släpps det flera hundratals speltitlar från stora spelutvecklare vilket tyder på den starka utvecklingen av datorspel (FZ, 2018). En faktor som beskriver datorspelarens utveckling är e-sporten. E-sport är ett samlingsbegrepp för tävlingar som utförs på datorer eller spelkonsoler. Begreppet myntades i Sydkorea i slutet av 1990-talet, och då främst med fokus på spelet Starcraft. E-sportindustrin värderas i nuläget till 1,6 miljarder kronor, ett värde som dock beräknas dubblas till 2019 (Newzoo, 2018). Statistik visar att e-sporten under 2017 hade 190 miljoner tittare totalt, och den största vinstsumman någonsin under en tävling är 145 miljoner. Det största och mest populära spelet inom e-sporten är League of Legends med 67 miljoner aktiva spelare varje månad. Omsättningen för svenska spelutvecklare 2017 ligger på 14,7 miljarder kronor. Detta har tredubblats på ett halvt decennium (Dataspelsbranschen, 2018).

Föräldrar, professionella samt media tenderar att se intensivt datorspelande som problematiskt (Király, Tóth, Urbán, Demetrovics, & Maraz, 2017). En del individer förlorar sin förmåga att planera sin vardag på grund av sin kontrollförlust gällande datorspelandet exempelvis när andra sociala aktiviteter och arenor påverkas negativt av personens datorspelande (WHO, 2018; Vadlin, 2016; Hellström, 2015; Bean, Nielsen, van Rooij, & Ferguson, 2017). En viktig aspekt är därför att se hur datorspelsproblematik påverkar ungas relation med skola. Både hur det påverkar ungdomens skolgång och hur skolor kan arbeta förebyggande mot problematiskt datorspelande. Datorspelsberoende är ett relativt nytt begrepp, som har utvecklats i takt med ökad uppmärksamhet kring problematiskt datorspelande. I Sverige används International Classification of Diseases (ICD) senaste revidering av deras diagnostiseringssystem som ett

index i Socialstyrelsens register för psykisk ohälsa. 2018 beslöt WHO att datorspelsberoende, gaming disorder, ska inkluderas i ICD-11. Socialstyrelsen (2018) har påbörjat en utredning angående införandet av datorspelsberoende i Sverige. Utredningen beräknas vara klar i januari 2020 och det är först när Sverige beslutat om införandet av förändringarna i ICD-11 som en översättning av klassifikationen till svenska kan aktualiseras.

Den självupplevda psykiska ohälsan hos ungdomar i Sverige har ökat sedan mitten av 1980-talet (Folkhälsomyndigheten 2018). Ökningen beror på ett antal faktorer, som en försämrad skolmiljö och införandet av ett nytt betygssystem.

Programme for International Student Assessment (PISA) är en elevstudie som sedan år 2000 undersöker 15-åriga elevers kunskaper i specifika utvalda ämnen. Elevernas kunskaper i matematik, läsförståelse och naturvetenskap bedöms och analyseras (Pisa, 2016). Enligt Skolverket (2016) har högstadiel elever i Sverige visat en negativ utveckling av resultat i skolan sedan 2000, vilket Folkhälsomyndigheten (2018) påvisar som en möjlig konsekvens av den ökade psykiska ohälsan. En möjlig faktor till den ökade psykiska ohälsan bland högstadiel elever i Sverige som lyfts av Folkhälsomyndigheten (2018) är det ökande användandet av datorer och datorspelande bland högstadiel elever under 2000-talet. SOU (2006) förklarar att majoriteten av den tidigare forskningen gällande ungdomar som spelar datorspel visar på positiva effekter av datorspelandet, och vidare forskning där ungdomars spelvanor studeras över tid anses vara viktigt för att identifiera eventuellt negativa effekter av datorspelande.

Studiens syfte är att utveckla en förståelse för hur olika professionella ser på problematiskt datorspelande och hur de ser på skolans roll i frågan, både utifrån om de anser att problematiskt datorspelande påverkar den svenska skolan och skolans möjligheter att förebygga och ge stöd till elever med problem. Fokus ligger på även att se vilken grupp bland ungdomar som påverkas mest av problematiskt spelande. Det kommer analyseras ur ett intersektionellt perspektiv.

Syfte och frågeställningar

Syftet är att undersöka hur professionella ser på datorspelsberoende som en eventuell framtida diagnos och hur datorspelsberoende påverkar den svenska högstadieskolan.

- Vilken syn har professionella, angående problem med datorspel och gränsen mellan att spela datorspel och datorspelsberoende?
- Upplever de professionella att det är skillnader i hur olika grupper av ungdomar drabbas av datorspelsberoende? Spelar olika sociala förutsättningar en roll för utvecklandet av datorspelsproblem?
- Hur upplever professionella att skolan påverkas av problem kopplade till datorspel och vilken roll menar de att skolan kan ha i att lösa problemen?
- Vad anser de professionella angående fördelar och nackdelar av ett svenskt antagande av ICD-11 där datorspelsberoende ingår som ny diagnos?

Definitionförklaringar

Datorspel - Elektroniskt spel (Svenska Akademiens ordböcker, 2018). Begreppet datorspel används som ett paraplybegrepp för spel på PC, konsol samt mobil

Datorspelsberoende - När vardagligt datorspelandet får negativa konsekvenser och övergår till ett missbruk (American Psychiatric Association., 2013). ICD-11 definierar symtomen för datorspelsberoende som ett mönster av okontrollerbarhet över spelandet till en nivå där det prioriteras över andra aktiviteter och planeringar till en gräns där det leder till negativa konsekvenser (WHO, 2018). Inom DSM-5 är datorspelsberoende inte en inskriven diagnos utan ett forskningsområde som behöver mer studier (American Psychiatric Association, 2013). Under arbetet kommer begreppet problematiskt datorspelande inkluderas i termen datorspelsberoende för att underlätta läsningen.

2. Tidigare forskning

Kapitlet kommer delas upp i tre avsnitt. Det första är datorspelsberoende och skolan, den andra är konsekvenser, behandling samt omsättning gällande datorspelsberoende och den tredje är kopplingen mellan datorspelsberoende och andra beroenden.

Gränsättning mellan

Datorspel och skolan

Forskning angående datorspelsberoende och dess påverkan på ungdomars skolprestationer är begränsad. Studier visar dock på negativa effekter hos ungdomar som spelar spel med våldsamt innehåll. Personer som spenderar en stor mängd tid på datorspel med våldsam karaktär leder till försämrade skolprestationer som en konsekvens av att ungdomen utvecklar aggressions- och koncentrationssvårigheter (Karas, Winsler, Way, Maigan & Tyler, 2009; Hawi, Samaha & Griffiths, 2018). En ytterligare konsekvens av aggressionssvårigheterna är en ökning av mobbning inom skolan. Gällande könsaspekten förklarade forskarna att pojkar ansågs mer benägna att spela våldsamma spel, medan flickor valde att spela spel som ansågs bildande och lärande. En annan viktig aspekt som artikeln visar på var att bra föräldraförmåga är viktigt för positiva effekter av datorspelandet, exempelvis minskad aggressionsproblematik och förbättrade skolresultat (Karas, Winsler, Way, Maigan & Tyler, 2009). Även Vadlin (2016) påvisar att problematiskt datorspelande hos ungdomar kan utveckla olika psykiska symtom, exempelvis ångest och depression. De ungdomar som beskrev en upplevd depression och ångest till följd av det problematiska spelandet uppgav även ökade upplevelser av mobbning inom skolan samt ökade problem inom familjen. Det finns även studier som visar på att datorspelande som syftar till att vara lärande kan påverka ungdomars skolprestationer positivt. Papastergiou (2009) förklarar att datorspel som syftar till att öka elevernas kunskaper i specifika ämnen, exempelvis geografi eller matematik, kan öka elevernas intresse för inlärningsprocessen samtidigt som datorspelandets kontext blir en nöjesfaktor för eleverna. Elevernas skolprestationer ökar då i en datorspelande kontext, en kontext som annars kan ses som problematisk. Det finns även studier kopplat till skolan som visar att längre speltider förutspådde sämre betyg två år efter studiens slut. Undantaget är ämnen som är innehöll läskompetens eller matematik (Gnambs, Stasielowicz, Wolter, & Appel, 2018).

Konsekvenser och behandling gällande datorspelsberoende

De två dominerande diagnossystemen, ICD-11 och Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM), har hanterat datorspelsberoende på olika sätt. Inom DSM-5 är datorspelsberoende ett fokusområde och ännu inte en färdig diagnos (Parekh, 2017). DSM-5 påvisar att det behövs mer evidensbaserad forskning om hur datorspelsberoende ska mätas. Vidare behöver det finnas tydlig förklaring på att det inte är relaterat till annan psykisk ohälsa eller en dålig copingstrategi (Hellström, 2015; Vadlin, 2016).

WHO (2018) har i ICD-11 infört datorspelsberoende som en diagnos och det har visats med flera studier som påpekar att det finns mönster med datorspelsberoende. Det finns en relation mellan datorspelsberoende och familjestruktur. Symtom till att utveckla datorspelsberoende har visats mest frekvent i familjer med olika problematiska familjestrukturer (Männikkö, Ruotsalainen, Demetrovics, Lopez-Fernandez, Myllymäki, Miettunen, & Kääriäinen., 2018). Ungdomar som exempelvis har skilda föräldrar och har ett problematiskt förhållande till den ena eller båda två har visats utveckla ett datorspelsberoende som en försvarsmekanism. Ungdomen kan då gynnas av en diagnosättning för att möjliggöra vägen till hjälp och stöd med datorspelsberoendet samt vidare eventuellt förbättra familjerelationerna (Paulus, Ohmann, von Gontard, & Popo, 2018).

Ett annat samband som forskare har uppmärksammat är att det finns vissa specifika spelgenres exempelvis massively multiplayer online role-playing game eller first person shooter som besitter en starkare relation med utveckling av datorspelsberoende (Lobel, Engels, Stone, Burk, & Granic, 2017; Männikkö, et al., 2018). Ett ytterligare symptom som har uppmärksammats gällande datorspelsberoende är flykten från verkligheten (Király, Tóth, Urbán, Demetrovics, & Maraz, 2017; Falkner., 2007). Det har även visats att det finns ett samband mellan försämrad psykisk hälsa och datorspelsberoende. Det är då konsekvenserna av datorspelandet och inte varaktigheten av att spela under en längre period som påverkar den psykiska hälsan (Király, et al., 2017; Wittek, Finserås, Pallesen, Mentzoni, Hanss, Griffiths, & Molde, 2016). Detta har även uppmärksammats inom svensk kontext (Hellström, 2015). Murdaca & Patrizia (2018) motsätter sig dock ovan forskares resultat och anser att psykologiska tillstånd har en tydlig relation med mängden tid som spenderat på onlinespel. Vidare visar en studie som grundar sig på fyra olika studier internationellt på nästan 19 000 deltagare från USA, Storbritannien, Kanada och Tyskland att enbart 0.3-1.0 procent fyllde

kriterierna för datorspelsberoende. I två av studierna visar det ingen större skillnad mellan kön medan i den tredje var det fler killar och i den fjärde var det fler tjejer som fyllde kraven för datorspelsberoende enligt DSM-5 (Przybylski, Weinstein, & Murayama, 2017). Studien bestod av fyra olika enkätstudier och syftet var att utforska utformade mallar för att mäta datorspelsberoende. Beroendet visade en tydlig relation med spelintresse, men väldigt litet relation med fysisk, social eller psykisk hälsa. Studierna som redovisas i stycket kom fram till samma slutsats men på olika grunder, att med denna bakgrund anser studierna att det är för tidigt med diagnosättning av datorspelsberoende.

Det finns många olika begrepp för datorspelsberoende som exempelvis internet gaming disorder, internet addiction, pathological video gaming eller computer addiction. Förutom denna brist på konsekventa definitioner av datorspelsberoende saknar fältet etablerade instrument för att mäta problematiken (Zajac, Ginley, Chang, & Petry, 2017). Det som har varit utmanande att hitta är tydliga symtom av beroende då datorspelsberoende kan grunda sig i skapandet av problematiska strategier för att hantera livet, dålig tidsplanering eller en annan underliggande psykisk ohälsa (Paulus, Ohmann, von Gontard, & Popow, 2018). Även gränsen mellan datorspelning som hobby och datorspelsberoende uppfattas som diffus, då forskare som studerar datorspelsberoende jämför det med substansberoende (Bean, Nielsen, van Rooij, & Ferguson, 2017).

Koppling mellan datorspelsberoende och andra beroenden

I ICD-11 föreslås den kommande diagnosen

datorspelsberoende ligga inom kategorin beteendeberoende. Det finns enbart en annan diagnos inom denna kategori och det är spelberoende som gäller pengar (WHO, 2018). Spelberoende och datorspelsberoende påverkar båda hjärnans belöningssystem och hjärnan utsöndrar dopamin när spelet resulterar i positiva konsekvenser, exempelvis vinster av olika slag. Datorspelsberoende samt spelberoende kan då liknas vid ett substansberoende. Däremot påverkas hjärnan annorlunda jämförelse med personer med ett substansberoende. Substansberoende gör skada på hjärnvävnaderna vilket spelberoende inte behöver göra. Det som däremot är tydligt är ett samband mellan försämrad impulskontroll och datorspelsberoende (Clark, 2014; Hellström, 2015; Weinstein, Livny, & Weizman, 2017). Vadlin (2016) påvisar att ungdomar med ett datorspelsberoende har större risk att hamna i problematiskt spelning.

Teoretiska utgångspunkter

I detta kapitel kommer studiens teoretiska grunder som använts i analys och diskussion att redovisas. Uppsatsen använder tre teoretiska perspektiv: socialkonstruktivism, social inlärningsteori och intersektionalitet.

Socialkonstruktivism och social inlärningsteori

Socialkonstruktivismen har sin grund i samhällsvetenskapen, och ska inte förväxlas med socialkonstruktionism som grundar sig i hermeneutiken. Den som grundar sig på samhällsvetenskapen fokuserar på samspelet mellan människor i samhället medan socialkonstruktionismen som bygger på hur människor tolkar vår egen verklighet har hermeneutisk grund. Samspelet mellan människor kan ske i exempelvis olika geografiska områden, i olika tidsepoker eller i olika kulturer. Normer skapas och förändras via den integrering som sker mellan personer i vardagen. Begrepp som exempelvis kön och maskulinitet förändras över tid av de personer som diskuterar begreppen i vardagen (Payne, 2015). Inom detta perspektiv kan begreppet datorspelsberoende ses som en social konstruktion och ett fokus kan vara hur distinktionen av vardagligt datorspelande som ett fritidsintresse och datorspelsberoende konstrueras i dagens samhälle och vad dessa konstruktioner kan få för betydelse för ungdomar. Teorin anses även relevant med syfte att förstå den populära kulturen inom datorspel och hur den har formats av sociala samspel mellan personer. Även datorpelskulturens utveckling över tid kan studeras och redovisas med hjälp av teorin. Inom socialkonstruktivismen existerar social inlärningsteori som vi syftar till att använda som enskild teori.

Det existerar flera olika tolkningar av den sociala inlärningsteorin, men gemensamt är ett fokus på lärandet och hur individen fungerar i sociala sammanhang utifrån varierande faktorer. Den sociala inlärningsteorin handlar om hur människor uppfattar kunskap samt hur vi lär oss av varandra. Det sociala samspelet är grundläggande, och teorins synsätt innebär att människor utvecklas utifrån våra medvetna val och sociala erfarenheter. Våra sociala beteenden skapas när människor testar olika beteendesätt gentemot varandra och lär oss de beteenden som utvecklar positiva konsekvenser (Perry & Bussey, 1979). Teorin är lämplig med syfte att förklara den sociala kontext och det sociala samspel som datorspelsproblematik kan skapa. Att spela datorspel kan innebära olika typer av sociala samspel. Enligt Falkner (2017) kan en person som spelar datorspel online chatta med andra spelare och då interagera

och kommunicera med dem i spelet. Om kommunikationen endast sker online och via text kan personen dock sakna kunskaper angående det sociala samspel som sker via verbal kommunikation tillsammans med andra människor i verkliga livet och som kan uppstå vid kooperativt spelande med andra fysiskt närvarande personer.

Intersektionalitet

Begreppet intersektionalitet innebär att belysa hur olika maktstrukturer påverkar och samverkar med varandra. Maktstrukturer analyseras och delas in i olika kategorier som exempelvis kön och klass. De olika kategorierna är självständiga, men samspelar med varandra och bildar komplexa samhällsstrukturer. Enligt Mattsson (2015) anses kategorierna vara socialt konstruerade och i ständig förändring. Kategorierna är ofta beroende av varandra och olika föreställningar angående exempelvis kön kan även innehålla aspekter som berör sexualitet, klass eller etnicitet. Intersektionalitet kommer användas i syfte att analysera hur olika maktstrukturer kan påverka ungdomar som fyller kriterierna för problematiskt datorspelande. Tidigare forskning visar till exempel att killar är överrepresenterade i statistiken angående problematiskt datorspelande bland ungdomar. Även personer med psykosomatiska symtom som exempelvis ADHD och depression ökar risken att utveckla ett datorspelsberoende (Vadlin, 2016; Hellström, 2015).

3. Metod

Uppsatsen grundar sig i en kvalitativ metodansats och är induktiv då arbetet härleds av empirisk forskning (Bryman, 2011). Anledningen till att arbetet utformar sig i en kvalitativ metodansats är för att studiens syfte är att fördjupa kunskaperna om problematiskt spelande som ett fenomen och inte söka ett generellt svar. Studien ter sig även tolkningsinriktad då målet med arbetet är att förstå och inte förklara problematiskt spelande. För att arbetet ska vara trovärdigt förklaras arbetets urval, datainsamling, analysprocess samt förförståelse (Gunnarsson, 2002). Respondentvalidering kommer även användas i arbetet för att få högre trovärdighet. Med detta ska vi tolka den empiriska forskningen som har utvecklats genom resultatet men även återkoppla med intervjudeltagarna angående arbetet för att bekräfta vår tolkning av intervju svaren är det som deltagarna menade. På ett tydligt sätt minimeras då möjligheterna för missförstånd (Bryman, 2011). Intervjupersonerna hade förkunskap om datorspelsberoende, både som teoretisk diskussion och i sin praktik, vilket gör att det är svårt att generalisera resultatet till behandlare och skolkuratorer i allmänhet. Dock utvecklar studien en insikt i kuratorer och behandlare med förkunskaper inom datorspelsberoende.

Urval

Uppsatsen använder ett strategiskt urval vilket innebär att individer med professionell bakgrund inom skola eller behandling som har kommit i kontakt med datorspelsberoende söktes. Deltagarna är utvalda efter kriterier, som handlar om profession (behandlare och skolkuratorer) och den erfarenhet personerna besitter inom det aktuella ämnet (datorspelsberoende). Behandlarna ansågs relevanta då de besitter erfarenhet av ungdomar med problematiskt datorspel och skolkuratorerna anses relevanta för studien då de har erfarenhet av skolans roll i problematiskt datorspel hos ungdomar. Vi började med att söka efter relevanta intervjupersoner via aktiv sökning på internet och fortsatte vidare med att kontakta behandlare på olika verksamheter via mail och telefon. Skolkuratorerna kontaktades via telefon efter att ha sökt på närliggande skolor med syfte att hitta professionella som besitter erfarenhet av datorspelsberoende. Vi syftade till att intervjua sex personer som accepterade att bli intervjuade, men efter flera försök hade en deltagare inte möjlighet och det blev då fem intervjudeltagare. Detta påverkade resultatet då det kunde ha lett till flera åsikter

samt att vi då hade en kvinnlig respondent istället för två, vilket kan eventuellt ha påverkat utgången av resultatet.

Intervjupersoner

Nedan presenteras vilka intervjupersonerna är, vad de arbetar med samt deras relation till spelande och problematiskt datorspelande. Behandlare 1 arbetar som missbruksbehandlare inom den offentliga sektor och har genom det kommit i kontakt med ungdomar som har datorspelsproblematik. Han har även egna kunskaper av problematiskt spelade då han som ung spelade ohälsosamt. Han berättade att under hans tonårsliv spelade han spel på den nivån så att det gick ut över andra sociala arenor som fysisk hälsa, relationer och liknande. I dagsläget spelar individen datorspel, men inte så det påverkar andra arenor negativt.

Behandlare 2 är en psykolog som arbetar med problematiskt spelande och datorspelsberoende. Han arbetar inom den privata sektorn med ett eget företag som arbetar med individer som har problematiskt spelande. Han har över 20 års erfarenhet av datorspel och spelar datorspel i dagsläget. Behandlare 3 har ett eget företag där han arbetar med att stödja och behandla familjer där problematiskt spelande uppkommer. Han har över 30 års erfarenhet av socialt arbete med fokus på ungdomar och har på det senaste decenniet forskat på skärm- och datorspelsberoende. Behandlarna är verksamma i olika kommuner i mellersta Sverige.

Skolkurator 1 har arbetat inom skola i över 30 år och har utvecklat en lång erfarenhet angående ungdomars problematik i skolan. I en del av problematiken som uppkommit i skolan har datorspelsberoende varit en bidragande faktor. Han har personliga erfarenheter gällande datorspelande då han själv inte spelar, men en familjemedlem gör det. Skolkurator 2 har erfarenhet av problematik i skolan som eventuellt har bidragits av problematiskt spelande. Hon har inga egna datorspelsvanor men hon har viss erfarenhet av familjemedlemmarnas datorspelande. Hon har erfarenhet av ungdomars eventuella problematik i skolan där datorspelande kan bidra till problematiken. Båda skolkuratorerna är verksamma i en kommun i mellersta Sverige.

Datansamlingsmetod

Studiens empiriska data bygger på semistrukturerade intervjuer. I en semistrukturerad intervju har forskaren utformat vissa grundfrågor, och kan sen utifrån grundfrågorna välja vilka frågor hen vill att deltagaren utvecklar och vilka frågor som behöver följdfrågor. För studiens syfte

bedömdes semistrukturerade intervjuer som den mest relevanta typen av intervju då vi syftar till att erhålla professionellas åsikter och inte utveckla ett generaliserande resultat. En lista med grundfrågor utvecklas som vidare kan utvecklas och uppföljas (Kvale & Brinkman, 2009).

Process

Arbetsprocessen startade med att vi utformade inledning, syfte och frågeställningar tillsammans. Vetenskapliga artiklar med fokus på tidigare forskning inom problematiskt datorspelande och dess påverkan på skolan identifierades genom sökningar på databasen ProQuest Social Sciences med sökorden "Internet Gaming Disorder" och "adolescent". Artiklarna analyserades och de som ansågs mest relevanta utgjorde grunden för den tidigare forskningen. Vi använde även böcker som ansågs relevanta till ämnet med syfte att erhålla empirisk data. Deltagare till intervjuerna kontaktades (se urval) och delades sedan upp. Efter att informationsmail utformats och skickats bestämdes datum och tid för utförandet av fem intervjuer som utfördes enskilt. En intervju utfördes via videosamtal och resterande under fysiska möte. Intervjuerna pågick mellan 30–50 minuter. Intervjuerna transkriberades för att sedan analyseras. Vidare delades de transkriberade intervjuerna in i olika subteman och resultat samt analys av det empiriska materialet presenteras i resultatdelen. Arbetet med resultat- och diskussionsdelen utfördes tillsammans med syfte att bevara en tydlig struktur genom hela texten. Arbetsprocessen avslutades med att sammanställa diskussionsdelen samt rekommendera framtida forskningsområden.

Analysmetod

Studien använde en kvalitativ tematisk analys. Enligt Bryman (2011) är en empiristyrd tematisk analys en analys som baseras på kategorier som relateras till frågeställningarna. Med dessa teman analyseras det transkriberade arbetet för att uppmärksamma frekventa mönster som då blivit subkategorier. Det första temat är *förståelse av datorspelberoende* som vi fann ha tre subteman, och dessa var: *gränssättning av datorspelande och problematiskt datorspelande, konsekvenser av datorspelande och föräldrarnas roll och erfarenheter*. Det andra temat var *skola* och subkategorierna var: *bristande kunskap, ansvar och samverkan*. Detta tema och subkategorierna var förbestämda på grund av uppmärksammat problematik från tidigare forskning med syftet att utveckla förståelsen av professionellas syn på datorspelsberoende. Det tredje temat var *social utsatthet och datorspelsberoende* och subkategorierna var: *kön, funktionsvariation och socioekonomisk status*. Slutligen var det

fjärde och sista temat *för- och nackdelar med diagnostisering av datorspelsberoende* där subkategorier var: *inflation av diagnoser, diskussion/stigmatisering samt vägen till hjälp förenklas*.

Etiskt ställningstagande

Studier gällande socialt arbete fokuserar ofta på människor i utsatta situationer eller på problem i samhället. För att människor inte ska ta skada av forskningen direkt för personer inblandade i studien eller indirekt genom att resultatet kan påverka negativt ska forskningen vila på etisk grund. Enligt Vetenskapsrådet (2017) bör all forskning genomsyras av fyra huvudkrav. De handlar om delgivning av information, ansökan om samtycke, konfidentialitet och nyttjande av känslig information. De två första blev behandlade under perioden då deltagare söktes. Ett informationsmail skickades till de personer som svarade ja till att delta i studien, där studiens syfte förtydligades samt intervjuens praktiska detaljer och etiska aspekter förklarades. Intervjufrågorna bifogades även till de personer som önskade dessa i förväg. Gällande konfidentialitet och nyttjande av den informationen som deltagarna ger ut, kommer informationen från deltagarna enbart användas till arbetet och efter ett godkänt betyg kommer all personlig data raderas.

Våra respondenter deltar som professionella vilket gör dem mindre utsatta än ungdomar som har problem med datorspel. Samtidigt kan det vara ett etiskt problem att de som studien i förlängning handlar om inte får sin röst hörd. Inte minst då barnkonventionen föreskriver att ungas egen röst och delaktighet är viktig. Vi menar dock att inom ramen för en c-uppsats skulle det uppstått en rad problem kring samtycke och skada om arbetet riktat sig direkt mot ungdomar. Dessutom var studiens fokus om hur professionella bidrar till synen (diskursen) om datorspel. Under ett kvalitativt arbete måste konsekvenserna av potentiella skador jämföras med den potentiella nya informationen som blir tillgänglig. Vår etiska ståndpunkt under hela arbetets gång kommer vara universalism som Bryman (2012) beskriver som en riktlinje där forskare ska följa alla etiska regler utan några undantag.

Förförståelse

Vår förförståelse angående problematiskt spelande är i nivå med andra som har erfarenhet av dator- och tv-spel. Båda är intresserade av dator- och tv-spel samt har läst studier och böcker inom ämne. Vi har själva ägnat mycket tid åt datorspelande och är bekanta med populärkulturen inom spelvärlden. Vår syn på datorspelsberoende är att diskussionen är

väldigt relevant i dagens samhälle, men att vi behöver mer kunskap för att ta ställning till datorspelsberoende som diagnos.

4. Resultat

Data från intervjuerna redovisas under fyra teman: förståelsen av problematiskt datorspelande, skola, sociala förutsättningar i relation med problematiskt datorspelande och slutligen uppfattning om diagnosättning av datorspelsberoende. Under varje tema redovisas de subkategorier som framkommit. Det är ingen jämförande studie mellan behandlare och skolkuratorer, men i de fall det funnits skäl att synliggöra skillnader mellan professionerna har detta gjorts.

Förståelse av problem med datorspel

Inom temat förståelse av problem med datorspel framträdde tre subkategorier: gränssättning mellan datorspelande och problematiskt datorspelande, konsekvenser av datorspelsberoende samt föräldrars roll och erfarenhet.

Gränssättning mellan datorspelande och problematiskt datorspelande

Skolkuratorerna förklarar att det finns en viss osäkerhet i bedömningen om vad som är ett beroende. Det finns svårigheter i att tydliggöra skillnaderna mellan ett starkt intresse och ett datorspelsberoende. Intervjupersonerna uppmärksammar även att datorspelsberoende påverkar andra sociala arenor negativt samt att det sällan är en enskild problematik utan påverkas av olika faktorer.

“Jag tänker såhär att... gränsen är liksom inte rak så, och den samverkar väldigt mycket vill jag påstå med föräldraförmåga, med andra sociala relationer med fritidssysselsättning.” (Skolkurator 2)

“Det är en hårfin skillnad mellan ett väldigt starkt intresse och ett beroende tänker jag. Men alla starka intressen påverkar ju andra arenor. Om du är idrottande så kanske du är beroende av fysisk aktivitet, men det bedömer man ju ändå kanske som nyttigt. Men datorspelsintresse kanske man inte dömer som så nyttigt.” (Skolkurator 1)

Behandlarna anser att det är en tydlig skillnad på ungdomar med eller utan ett datorspelsberoende, men orsaken till det varierar. Intervjudeltagarna har olika åsikter angående hur lätt det är att dra en gräns mellan datorspelande som hobby och som

datorspelsberoende. Alla respondenter anser dock att datorspelandet kan ses som problematiskt när vardagslivet får negativa konsekvenser, vilket utvecklas senare.

“Brukar prata om, att man inte spelar alls. Då är man i en vit zon. Och så grön zon då är det som en hobby eller som en passion, intresse. Och sen brukar jag prata om en riskzon och man kan definiera det som riskbruk kanske. Kliniskt att man bara får en del negativa konsekvenser men du kanske fortfarande går till skolan eller jobb men det börjar bli lite väl mycket spelande.” (Behandlare 3)

“Jag är uppe sent om nätterna och spelare. Sen vaknar jag trött och kan inte utföra mina uppgifter dagen efter. Struntar i min träning. Åter inte lika bra. Skiter i mina sociala kontakter. Asså vänner och familj osv. När det börjar ta över och man börjar dras tillbaka lite från såna saker. Det är väl skillnaden skulle jag säga...” (Behandlare 1)

Konsekvenser av datorspelsberoende

Det som var återkommande i varje intervju var den negativa konsekvensen av datorspelsberoende. Om en ungdom ägnar majoriteten av dagen åt att sitta hemma och spela datorspel riskerar andra livsaspekter att negligeras.

“Att man spelar så mycket att det släcker ut andra saker och att man inte har tid, energi eller förmåga att ta tag i andra bekymmer i livet. Så att man istället spelar för att kortvarigt komma bort ifrån ångest och nedstämdhet. Men istället gör det att problemen blir värre och att man inte kan lösa dem. Det tycker jag är spelproblematik.” (Behandlare 2)

“aa, en flykt skulle jag säga. Det kan vara en flykt från någonting. Flykt från problem hemma eller i skolan eller på jobbet. Vad som helst som är tungt och belastande som man vill fly ifrån. För i första hand tror jag att det handlar om en flykt. Att man vill bort från någonting. Inte nödvändigtvis vill förstöra sitt liv utan att man vill bort från det som är jobbigt.” (Behandlare 1)

“Jag tänker såhär, om man är i skolan, och så går man hem och spelar, och så umgås man bara socialt på nätet, och så sitter man där från klockan 3 tills man går och lägger sig för sent, då påverkar det ju väldigt många delar. Dels blir du extremt stillasittande för du sitter still större delen av skoldagen, du sitter stilla hela din fritid kanske, man är inte ute och får inget ljus.” (Skolkurator 2)

Behandlarna och skolkuratorerna förklarar att det tydligt är problematiskt när det påverkar ens fysiska och psykiska hälsa samt hur det påverkar relationer, skola och familj. Behandlarna är båda överens om att datorspelandet kan fungera som en kortvarig flykt från negativa saker som inverkar på livssituationen, exempelvis problem på jobbet, skolan eller i hemmiljön.

Behandlarna menar att datorspelet kan påverka sociala kontakter samt relationer och att det då blir problematiskt när spelet prioriteras före andra viktiga aspekter. Skolkurator 2 påvisar att datorspelande kan få negativa konsekvenser, och förklarar att exempelvis den fysiska hälsan påverkas då ungdomen riskerar att bli stillasittande under hela vardagen.

Under samtalen om förståelsen av problematiskt spelande framkom det att intervjudeltagarna ser på konsekvenserna och inte på själva datorspelet som problematiskt, vilket också framkom i gränsdragningen. De konsekvenser som uppmärksammades mest var viljan till att fly och hur andra sociala arenor påverkas negativt. Detta påverkas beroende på hur pass bra föräldraförmågan var i familjen.

Föräldrars roll och erfarenhet

I diskussion om föräldraförmåga framkom svar av två deltagare som motsäger varandra. Behandlare 3 lyfte föräldrars närvaro men även att det är väsentligt att föräldrar har erfarenhet och förståelsen av datorspelets kontext för att de ska ha uppsyn över ungdomens datorspelande.

“Också närvarande föräldrar som är där och kan liksom förstå spelet och sätta lite. Inte gränser fysiskt men ändå har lite koll. Vad gör mitt barn. Så att man inte bara försvinner till sitt jobb och så får barnen sköta sig själv.” (Behandlare 3)

Å andra sidan lyfte skolkurator 1 att det kan bli problematiskt om föräldrarna är alltför insatta i datorspelet. Problematiskt datorspelande är inte i respondentens ögon enbart ett ungdomsproblem utan kan även vara ett problem för föräldrar. Föräldrar med intresse för datorspel som uppfostrar barn i dagens samhälle kan ha en annorlunda syn på datorspelande och ha svårare att upptäcka om ungdomens spelande är problematiskt eller har svårare att sätta gränser.

“... idag är det ju så att datorspelande inte bara är ett ungdomsproblem, utan även ett föräldraproblem. Man stöter ju på många ungdomar som inte får kontakt med sina föräldrar eftersom att de är så datorspelande. Så det är inte ett ungdomsproblem nu, utan mer ett samhällsproblem.” (Skolkurator 1)

“ja precis, de är uppvuxna med det här och det finns barn som kommer och klagar till mig att det inte får kontakt med sin pappa eftersom han bara sitter och spelar datorspel. och då tänker jag att den föräldern ser kanske inte det som ett problem utan.... jag tänker att man behöver prata mer om det, vad man väljer bort” (Skolkurator 1)

Föräldrar är ett viktigt stöd för barnen i processen att motverka datorspelsberoende. Om en eller båda föräldrarna själva har utvecklat ett datorspelsberoende kan de vara mindre benägna att bedöma ungdomens spelande som problematiskt. Skolkuratorerna upplever i samtal med ungdomarna att det existerar ett missnöje över den bristfälliga kommunikationen med föräldrarna angående spelandet.

Skola

Under intervjuerna var det tre ämnen som uppmärksammades. De subkategorier som diskuteras under skola är bristande kunskapsnivå, ansvar och samverkan.

Bristande kunskapsnivå

Intervjupersonerna var enade om att kunskapsnivån bland professionella i skolan angående problematiskt datorspel är begränsad. Två behandlare förklarar att det varierar beroende på vem och var man frågar medan behandlare 1 förklarar att han upplever kunskapsnivån i skolan som väldigt liten eller obefintlig. Skolkuratorerna fortsätter och förklarar att kunskapsnivån inom skolan som begränsad, men förklarar att professionella har olika perspektiv på datorspel. Vissa personer inom skolan har kompetensen att upptäcka ett problematiskt beteende hos eleverna, där problematiskt spelande kan vara en bidragande faktor. En orsak till att det existerar en kunskapslucka är att de studiedagar som fokuserar sig på missbruk sällan tar upp något annat ämne än substansmissbruk.

“... om man exempelvis är på några studiedagar som handlar om beroendeproblematik så kanske datorspelsberoende nämns, men 95 % handlar om cannabis och 5 % om övriga beroenden.” (Skolkurator 2)

Behandlare 1 anser att ansvaret ligger på ledningen att ge anställda tid och möjlighet att utbilda sig vidare inom nya ämnesområden som är aktuella, men man anser också att det är även de professionellas ansvar att informera sin chef om de önskar att erhålla mer kunskap och kompetens angående exempelvis datorspelsberoende. En utmaning i detta är att vissa professionella inte har tid att disponera till utbildning då tiden inte räcker till:

“Man ska våga prata om det och sen om man inte har kunskap som professionell i det då får man skaffa... Organisationen tycker jag ska ta ansvar för att de som jobbar. De individer som jobbar med det här. Professionella ska ha möjlighet att utforska den problematiken. Det ska finnas resurser. Det ska finnas tid... Ett litet samspel kan man säga.” (Behandlare 1)

Ansvar

Skolkuratorerna anser att skolans ansvar är att upptäcka problematiska beteenden hos ungdomar för att sedan informera vidare till föräldrar och aktuell instans. De fortsätter med att förklara att det inte är deras ansvar att diagnostisera men att identifiera problematiska beteenden med exempelvis skolfrånvaro som kännetecken. Ett ytterligare arbetssätt som skolan kan använda är att diskutera datorspelsberoende då användningen av internet och spel har ökat.

“Men jag tänker att i skolan kanske man har den kompetensen ibland, inte alla eftersom det kan vara jättestor skillnad, men den kompetensen som krävs för att kunna se att det här påverkar eleven negativt och då är det ju skolans ansvar att ta det vidare och se hur kan vi hjälpas åt kring det...” (Skolkurator 2)

Behandlarna nämnde att skolan har ett större ansvar gällande att ge information om hur datoranvändning ska gå till med syfte att arbeta förebyggande för elever som har lättare kan hamna i problematiskt spelande. När behandlarna fick frågan angående skolans roll uppmärksammade de samma förebyggande arbetssätt och det var att skolan ska ta ställning och ansvar för datorerna som ges ut. Införandet av datorer inom skolan är en utveckling som anses både positiv och negativ. Inhämtande av information sker huvudsakligen via datorn. Kommunikationen mellan lärare och elever sker delvis digitalt och majoriteten av uppgifterna lämnas ut på ett digitalt forum. Med utgivandet av en dator anser behandlarna att skolan bör ta ansvar i att lära eleverna hur de ska använda datorerna på ett hälsosamt sätt. Det positiva med att ge ut datorer är att eleverna lättare får tillgång till information. Dock måste lärarna utbilda eleverna i att vara källkritiska och granska den inhämtade informationen. Alla elever har samma möjlighet att insamla relevant information. Utmaningen med att ge ut datorer, enligt behandlare 3, är att skolan har ett ansvar att lära ut hur elever ska använda sig av sin dator utan att de missbrukar den. För att det inte ska bidra till problem bör skolan arbeta förebyggande och ta ansvar så att elever inte utvecklar ett problematiskt spelande.

“Om man tar det tidiga ålder så tycker jag att man ska lära barn hur man ska använda digital teknik på ett positivt sätt. Man ska lära de att förstå på källkritik och träna i fokus och självdisciplin. Ju äldre barnen blir så måste man lägga ansvar på dem själva men självklart ha gränser.” (Behandlare 3)

Samverkan

Respondenterna lyfter att skolans samverkan med olika instanser och myndigheter är av vikt för bästa möjliga stöd och hjälp till ungdomen med datorspelsberoende. En aspekt som ansågs intressant var att skolkuratorerna har olika syn på och erfarenheter av kontakten med Barn- och Ungdomspsykiatri (BUP). Skolkurator 1 nämner att han aldrig har upplevt att föräldrar till barn som är datorspelsberoende hänvisats till BUP. Han hänvisar istället till socialtjänsten där det finns behandlare.

“När det blir soc, är om man märker att föräldern inte förmår att hindra barnet från att göra något farligt, exempelvis spela hela nätterna. ... Jag har inte varit med om att man säger till en förälder att du borde gå till bup för jag tror att ditt barn är spelberoende, det har jag inte varit med om. Men hellre socialtjänsten för där finns det ju spelbehandlare på beroendeenheten.” (Skolkurator 1)

Skolkurator 2 påstår att skolan inte har kompetensen att fastställa om ungdomen har ett datorspelsberoende och att det då är BUPs ansvar.

“Jag tycker nog att det behöver vara tydligt att handlar det om spelberoende, det kan inte vi fastställa om det är ett spelberoende eller inte. Utan det måste ju BUP jobba med.” (Skolkurator 2)

Behandlarna ser också BUP som en viktig aktör för spel, men de skiljer sig i synen på vilken erfarenhet BUP har av problemet. Behandlare 3 menar att även om BUP är väldigt erfarna på att utreda social fobi och depression, så är de inte lika kunniga när det kommer till nyare problemområden som exempelvis hemmasittande ungdomar eller datorspelsberoende.

Behandlare 2 har mer positiva erfarenheter av BUP.

“De som jobbar på bup har så många samtal som handlar om spel eller en massa andra grejer, så dom lär ju sig en del av sina samtal. Så dom kanske kan lite mer än de som kommer i kontakt med det mer sällan” (Behandlare 2)

Social utsatthet och problematiskt datorspelande

Till skillnad från de andra teman har vi har ställt frågor om tre subteman: kön, funktionsvariation och socioekonomisk status. Intervjufrågorna i detta temat var förbestämda då vårt fokus var att få ett intersektionellt perspektiv och en fördjupad förståelse av professionellas syn angående datorspelsberoende.

Kön

Från tidig ålder formas människor och lär sig vad som är signifikant för killar eller tjejer. Skolkurator 2 förklarar att samhället delar upp tjejer och killar redan på förskolan och lekarna är förbestämda beroende på kön. Därför utvecklas normer om spelande som formar sig till en kultur, då datorspel kulturellt varit mer inriktat mot killar. Behandlare 2 förklarar könsskillnaderna inom spelindustrin.

“Dels det här att spel är gjorda för killar av killar. vilket innehåll de har och så. så många av de stora datorspelen innehåller väldigt mycket våld och också väldigt mycket tävling... är att spel på ett sätt är lite mer av en pojk och killgrej”
(Behandlare 2)

Med denna trend har spel utvecklats och blivit mer kulturellt accepterat för killar. Behandlare 2 förklarade att dessa ämnen är mer inriktade för killar medan spel som inriktar sig på kreativt skapande är mer inriktat för tjejer. Vidare berättade skolkurator 2 om att föräldrar eventuellt har högre tolerans för killar gentemot tjejer när det kommer till tid framför spelen.

Om en tjej prövar på ett spel som tydligt domineras av killar får hon oproportionerligt mycket uppmärksamhet som antingen uppmuntrar henne till att fortsätta spela eller verkar avskräckande. Oavsett konsekvens tyder det på en stark reaktion från omgivningen inom datorspel.

“Jag spelade spel och då valde jag att vara en tjej och jag låtsades vara tjej. För då kunde man snacka med andra. Jag fick ju saker hela tiden. Av killar som trodde att jag var en tjej. För då flirtade man lite med de. Och det är ett sätt att utnyttja det också. För om jag hade varit en kille och gjort så, så hade det aldrig funkat.”
(Behandlare 1)

Funktionsvariation

De funktionsvariationer som kommer upp i relation till datorspel är neuropsykiatriska diagnoser och autismliknande tillstånd. Behandlare 2 förklarar att ungdomar som är diagnostiserade med någon form av neuropsykiatrisk diagnos ofta har lite svårare med det vardagliga livet vilket kan bidra till att personen mår dåligt. Då kan datorspelandet vara en tillfällig lösning med syfte att öka välmåendet, vilket kan kopplas till den tidigare nämnda negativa konsekvensen flykt. Fortsättningsvis förklarar han att många av spelen innehåller tydliga regler och är tydligt strukturerade, vilket kan underlätta för ungdomar med neuropsykiatriska diagnoser. Spelen kan ofta vara logiskt utformade vilket kan passa vissa

personer bättre. Regler i sociala samspel och olika sociala koder tenderar att vara ostrukturerade, och en person med associal problematik kan då få svårt att anpassa sig till det sociala samspelet. Ungdomen kan då te sig tryggare att spela datorspel där logiska regler är utformade och hen kan fokusera på spelet utan att reflektera över andra människors känslor samt det sociala samspelet.

“Det är lite mer logiskt uppbyggt, och man behöver inte ta hänsyn till andra människors känslor och så. Man behöver inte prata så mycket om känslor och livet när man spelar och så utan man kan fokusera på spelet och det passar ju vissa bättre.”
(Behandlare 2)

Vidare instämmer intervjudeltagarna och förklarar att personer med ADHD eller ADD har svårare att begränsa sig själva vilket innebär att ungdomar med diagnoserna har en större risk för att utveckla ett problematiskt spelande. Däremot kan personer som har ADHD också ha svårt för att utveckla problematiskt spelande då de är hyperaktiva och inte kan sitta ner under en längre period.

“Skulle till och med nästan gissa att ADD är vanligare för att många med ADHD även behöver röra på sig och då blir rörelsen en viktig aspekt. De klarar inte av att sitta till vilket kan vara ett skydd mot att spela för mycket och för länge.”
(Skolkurator 2)

Socioekonomisk status

Datorspelsproblematik kräver en del materiella resurser som att individen har en konsol eller en dator som personen spenderar ohälsosamt mycket tid på. För att ha denna möjlighet ska ungdomarna ha tillgång till ett bra nätverk, vilket behandlare 1 förklarar.

“Ja det är som vi brukar säga. Har du aldrig testat knark så kan du inte bli beroende av det. Så provar du inte kan du inte bli beroende. Finns det inte så kan du inte ens göra det.”
(Behandlare 1)

Med syftet att om man inte har redskapen och tillgången för att pröva det så kommer det aldrig bli ett bekymmer. Utmaningen är att det har blivit väldigt lättillgängligt, då priset på datorer har sänkts. Skolkurator 2 förklarade även att majoriteten av högstadieskolorna delar ut datorer till eleverna.

Sedan nämns det av Behandlare 1 att datorspelsproblematik existerar i relation till något annat problemområde eller utsatthet. Han förklarar att det kan relatera till utsattheten en person har, föräldraförmågan eller något liknande. I kontrast till detta påpekar Behandlare 2 att de ungdomar han har kommit i kontakt med oftast kommer från en hög socioekonomisk position. Konsekvensen av att det för tillfället inte existerar en diagnos för datorspelsberoende

är att det endast är privata aktörer som kan erbjuda och utför behandlande samtal. Samtalen är kostsamma och familjen är tvungna att betala själva, vilket innebär att familjer som är socioekonomiskt utsatta eventuellt inte har råd att betala behandlingen. Ungdomen som har utvecklat ett problematiskt datorspelande blir då utan behandling.

För och nackdelar med diagnostisering av datorspelsberoende

Deltagarna blev under intervjuerna tillfrågade att ge sin syn på nackdelar och fördelar med en eventuell implementering av datorspelsberoende som en diagnos i Sverige. Dom tre subkategorier som vi uppmärksammat är inflation av diagnoser, vägen till hjälp förenklas samt diskussion och stigmatisering.

Inflation av diagnoser

En oro som fanns bland deltagarna var att det kan bli en inflation av diagnoser.

Intervjupersonerna är överens om att risken för unga som ofta kommer i kontakt med psykologer är att de presenterar sig själva med alla sina diagnoser.

“Jag är skeptisk till grunden att man har för mycket diagnoser. För man kan träffa unga människor som har träffat psykologer lite för mycket. Där de rabblar upp flera diagnoser när de ska presenterar sig. Då har man blivit sin diagnos. Som kan bli en självuppfyllande profetia.” (Behandlare 3)

“Ja det ju kan bli det. Det blir som allt är sjukdomar istället för att säga att man måste lära sig förhålla sig till livet. Det tillhör det normala. Då får man sjukdom på sjukdom på sjukdom och till slut finns det inte en normal människa. Sen när normalitets är att vi är så extremt olika.” (Skolkurator 1)

En annan risk som Behandlare 2 upplever finns med att diagnostisera datorspelsberoende är individer som får diagnosen datorspelsberoende kan ha någon annan problematik och datorspelsberoende bara är ett symptom till det. Detta kommer då förlänga processen till ett hälsosamt liv för individen som är i behov av hjälp.

“Där kan det bli lite missförstånd. Det kan vara en klient som visar tecken på vad man tror är autism som kanske är skärmmisbruk eller det kan vara blandning också.” (Behandlare 2)

Stigmatisering

Intervjudeltagarna har uppmärksammat att om datorspelsberoende blir en diagnos kan det bli mer accepterat att prata om problemet, men samtidigt kan det utveckla en form av stigmatisering kring datorspelare. Datorspelsberoende kommer bli lättare att benämna om det blir ansedd som en sjukdom. Diagnosen kan komma att bli normaliserad ju fler personer som pratar om den. Skolkuratorerna berättar att det är viktigt att prata om svårigheterna med datorspelsberoendet för att tillsammans finna en lösning. Skolkurator 1 benämner samtalet angående diagnosen som viktig och tar alkoholism som ett exempel.

“Det kan bli lättare att prata om det precis som en del tycker att det är lättare att prata om alkoholism som en sjukdom.” (Skolkurator 1)

En risk med att diskussionen angående datorspelsberoende synliggörs som diagnos är att det kan bidra till en stigmatisering. Behandlare 1 och 2 förklarar att det eventuellt redan finns stigmatisering kring personer som spelar väldigt mycket. De tror att personer med datorspelsberoende tenderar att bli mer stigmatiserade ju mindre man pratar om problematiken. De tror även att synliggörande av diagnosen kan bidra till en stigmatisering, men att det beror på samhällets tolkningar och felaktiga uppfattningar om vad diagnosen innebär.

“Det skulle delvis kunna leda till en stigmatisering, men det är egentligen kanske inte diagnosens fel utan det är människors felaktiga uppfattningar om vad spelande och diagnoser är för något.” (Behandlare 2)

Vägen till hjälp förenklas

En fördel med en framtida diagnossättning anser intervjudeltagarna är att vägen till hjälp förenklas. Behandlare 2 förklarar att det idag finns ungdomar som har ett datorspelsberoende, men att det inte ger dem rätt till hjälp, vilket påverkar personer med låg socioekonomisk position. Skolkurator 1 berättar vidare att det för tillfället inte existerar någon specifik metod för behandling av datorspelsberoende. Om en ungdom söker hjälp för sitt spelande existerar inget konkret metodstöd för hur behandlarna ska förhålla sig till ungdomen. Behandlare 2 förklarar att en framtida diagnossättning av datorspelsberoende kan driva forskningen framåt och eventuellt utveckla en specifik metod för behandling av datorspelsberoende. Behandlare 1 tar spelberoende (om pengar) som exempel och menar att landstinget inte kommer agera tills det blir en diagnos. När det väl har blivit en diagnos kommer det bli mer utredningar och

forskning som leder till att datorspelsberoende blir behandlingsbart. Detta i relation till efterfrågan om stöd kommer tvinga landstinget att pressa kommunerna att ge stöd till individerna som är i behov. Problemet uppmärksammas och kommunerna blir tvungna att möjliggöra stöd till personer som efterfrågar hjälpen.

“Jag tror det som brukar bli konsekvensen när man för någon sorts diagnos är att ämnet blir uppmärksammat. Och förhoppningsvis kan en del som idag inte få hjälp få bättre hjälp. Jag kan ju fortfarande möta barn där det är uppenbart att det är nått datorspelsberoende som finns men om inte den här diagnosen blir implementerad riktigt ordentligt så kommer ju landstinget osv. Då kan det tyvärr bli så här “Nä men det här är ingen en diagnos ännu. Det är lite osäkert. Vi vet inte hur vi ska testa det här” Och om det blir tydligare. Det är som det blev med gambling diagnosen som har funnits lite längre i DSM. Där såg vi att det blev en större efterfrågan på ah... Det blev ett större tryck på kommunen att de måste jobba med det här. De kunde inte säga att problemet inte finns. Så att jag tror mest att det blir positivt.”

(Behandlare 3)

Analys

Gränssättning mellan datorspelning och datorspelsberoende förklarar intervjudeltagarna som att datorspelsberoende skapar negativa konsekvenser. Det handlar inte om hur mycket en individ använder sig av datorspel utan det är konsekvenserna, vilket kan försvåra förståelsen för datorspelsberoende. Utifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv ändras även synen att bara substanser kan ge beroende, utan att då kan alla beteenden bli ett beroende vilket intervjupersonerna menar kan ge inflation i beroendediagnoser. Det behöver därför bli en aktiv social inläring att ändra det synsättet som samhället har på beroende. En utvecklad forskning angående datorspelsberoende kan då förtydliga beroendet, vilket kan minska stigmatiseringen. Angående föräldrarnas roll och erfarenhet kan det anses viktigt från ett socialkonstruktivistiskt perspektiv att föräldrar och ungdomar diskuterar den aktuella spelkulturen. Föräldrar bör ha kunskap angående spelandets kontext för att hjälpa och förebygga ungdomens datorspelsberoende. Det kan då vara viktigt att ha kunskap om att föräldrar och ungdomar kan ha olika syn på datorspelning då de eventuellt är formade av olika spelkulturer. Vikten av att ungdomar har en öppen relation med sina föräldrar om datorspelsberoende anses grundläggande, däremot är möjligheten att diskutera detta beroende i en miljö av professionella minst lika viktig.

Synen på kunskapsnivån bland professionella inom skolan är relativt låg, vilket kan bero på att diskussionen angående datorspelsberoende som en eventuell diagnos är relativt ny. Studiedagar som ämnar att utbilda personal inom skolan angående olika beroenden berör sällan datorspelsberoende bland ungdomar vilket kan anses problematiskt. Olika tidsperioder i samhället medför nya sociala problem vilket även gäller skolan och det kan tolkas ur ett socialkonstruktivistiskt synsätt. Idag kan skolan bemöta andra utmaningar och problem än de som existerade för 20 år sedan. Problematiskt datorspelning kan påverka skolan negativt, och personal bör därför inse problematiken och öka kunskapen angående datorspelskulturen för att bemöta problemen. En tydlig skillnad mellan behandlarna och kuratorerna är att de ser olika på ansvaret som skolan har. Kuratorerna anser att de behöver mer kunskap om hur de ska kunna uppmärksamma elever med problematiskt beteende som kan grunda sig i problematiskt datorspelning. Behandlarna ansåg att det som skulle kunna hjälpa, och som skolan behöver fokusera mer på, är att lära ut till eleverna vad det finns för risker med datorer. Det anses viktigt att skolan reflekterar över om det finns individer som behöver stöttning eller kunskap i att använda sig av datorer hälsosamt. Från ett intersektionellt

perspektiv så är vikten av att se individer för dess egenskaper och sociala position samt vara medveten om hur maktstrukturerna i samhället påverkar dem alltid i fokus. Det är av stor vikt att skolor får information och utbildning om problematiskt datorspelande och vilka som löper större risk att bli utsatta av problematiskt datorspelande och sedan arbeta förebyggande med att lära ut och även stödja eleverna.

Kön, funktionsvariation och socioekonomisk status visas vara faktorer som påverkar ungdomars utsatthet mot datorspelsberoende. Från ett socialkonstruktivistiskt perspektiv kan dessa former av utsatthet ses som skapade samspel med människor. Detta kan eventuellt förklara varför killar är mer benägna att spela då spelkulturen kulturen är socialt konstruerat av spelutvecklare som är av det manliga könet. Det har gjort att individer som har en neuropsykiatrisk diagnos som presterar bättre i spelvärlden kommer ha det svårare att lämna det, då den sociala inlärningen ger fler belöningar och positiva konsekvenser av spelandet. Med en redan försämrad självkontroll på grund av sitt neuropsykiatriska tillstånd i samband med datorspel som ger en bekräftelse och belöningar kan det bli utmanande att sluta spela. Därför är den aktuella samhällssituationen konstruerad av individer i samspel med varandra. Om samhället börjar prata angående datorspelande som problematiskt kan ungdomen associera det med negativa konsekvenser och det kan då bli en omvänd social inläring. Det kan då möjligtvis förhindra vissa ungdomar från att utveckla ett problematiskt spelande eftersom datorspelsberoende då anses negativt och social inläring endast syftar till att personer utvecklar beteenden som ger positiva effekter. Nackdelen är att det kan bidra till en stigmatisering. Om det blir en diagnos förenklas hjälpen för socioekonomiskt utsatta som i sin tur ändrar den socialt konstruerade gruppen som anses vara utsatta, för då kommer även de utsatta som har en låg socioekonomisk status få möjlighet till hjälp.

5. Diskussion

Vi syftar till att strukturera diskussionen och använda studiens frågeställningar som utgångspunkt och diskuterar där studiens resultat samt redovisar egna reflektioner. Slutligen diskuterar vi metod och vidare forskning.

Professionellas syn på datorspelsberoende och gränsdragning

De professionellas syn på gränsen mellan datorspel som en hobby eller som ett beroende är till viss del utmanande men även tydligt. Datorspelsberoende utvecklas från att vara en hobby till ett beroende när datorspelandet utvecklar negativa konsekvenser och ungdomarna inte kan sluta spela. Det som kan påverkas negativt är ungdomarnas fysiska hälsa, psykiska hälsa samt sociala arenor. Tidigare forskning förklarar även att det inte är längden på speltiden som påverkar det fysiska och psykiska tillståndet och det kan denna studie styrka då alla deltagare menar att det är utvecklingen av negativa konsekvenser och inte tiden som avgör. Detta passar även in med DSM-5's kriterier om olika konsekvenser som definierar datorspelsberoende. (Király, et al., 2017; Wittek, et al., 2016; American Psychiatric Association., 2013). Denna gränssättning förklarar intervjudeltagarna medan det var en tydlig skillnaden på synen om hur enkelt det är att upptäcka datorspelsberoende hos ungdomar. Skolkuratorerna ansåg att det var svårare att uppmärksamma detta medan behandlarna bedömde att det var enklare att uppmärksamma det. Detta kan vara på grund av eventuella kunskapsskillnader inom fältet datorspelsberoende då behandlarna är mer specialiserade inom ämnet. En annan faktor kan vara att behandlarna kommer i kontakt med ungdomar när de redan är i behov av hjälp medan skolkuratorerna arbetar förebyggande och upptäcker elever som är i behov av stöd.

På grund av att det är en beteendediagnos är det inte mängden datorspelade utan konsekvenserna av handlingarna som avgör om det är ett beroende. Det innebär att det kan vara individer som blir diagnostiserade även om de spelar mindre timmar än andra. Detta på grund av att deras bristande kontroll och andra symtom som träder fram. Det är en stor skillnad med substansberoenden där mängden som används ackumulerar negativa konsekvenser. Bean, et al., (2017) förklarade att det är ett synsätt som behöver ändras för att förstå sig på beteende beroende mer nyanserat.

Fördelar och nackdelar med antagandet av diagnosen

Angående en eventuell diagnosättning av datorspelsberoende anser intervjudeltagarna att det skulle kunna generera både positiva och negativa konsekvenser. De positiva konsekvenserna är att samhällsdiskussionen angående datorspelsberoende skulle främjas och att vägen till hjälp för stödsökande personer kan komma att förenklas. Problematiken med datorspelsberoende aktualiseras och kommunerna blir då tvungna att bemöta vårdbehovet. negativa konsekvenser med en eventuellt antagande av diagnosen anses vara att det kan leda till stigmatisering för personer med datorspelsberoende samt att det kan bli en inflation av diagnoser.

Med utvecklingen av nya beteendeberoenden ligger utmaningen i att definiera var gränsen för negativa konsekvenser går. Datorspelsberoende är inte ett enskilt problem utan ofta en bidragande faktor till exempelvis psykiska eller fysiska problem. Dilemmat blir då om datorspelsberoende faktiskt ska klassas som en ensam diagnos, eller om begreppet ska betraktas som en del i en större problematik. Även det faktum att införandet av diagnosen eventuellt innebär en inflation av andra diagnoser kan anses problematiskt. Gränsen för vad som ska klassas som ett beroende blir då diffus och andra starka intressen som exempelvis sociala medier eller skärmberoende kan då anses vara berättigade till en diagnos. Statens medieråd (2017) har sedan 2005 genomfört undersökningar angående ungdomars användning av olika medier, och studien visar på en stadig ökning av användandet av olika sociala medier sedan starten. Frågan blir då hur många starka intressen, som exempelvis användningen av sociala medier, som ska diagnostiseras som enskilda beroenden. En eventuell ökad inflation av beroendediagnoser kan även innebära en efterfrågan på ökade resurser och ökade krav på professionella för att bemöta behandlingen av de olika diagnoserna.

Olika sociala grupper utsatthet och förutsättningar

Gällande frågan om det var några grupper som påverkades mer av datorspelsberoende diskuterades grupperna kön, socioekonomisk status och funktionsvariation. Inom dessa grupper diskuterades det att killar, individer med en psykiatrisk diagnos och personer ur en lägre socioekonomisk grupp. Majoriten av intervjudeltagarna framsåg att det var tydligt att killar är överrepresenterade bland spelande och möjligtvis inom datorspelsberoende då det kulturellt har varit mer inriktat för killar. De förklarar att redan som liten hur det finns

förbestämda lekar beroende på kön. Detta är intressant då Przybylski, Weinstein & Murayama (2017) visar i sin studie att skillnaden mellan könen gällande datorspelsberoende inte är så stor som flesta deltagarna i denna studie ansåg. Detta motsäger Statens medieråd (2017) som visade att pojkar som även hade någon funktionsvariation stack ut ur mängden individer som spelar i större utsträckning. Intervjudeltagarna diskuterade att det är förståeligt för ungdomar som har ADHD, ADD eller något inom asperger spektrumet. Dessa individer kan ha svårt att anpassa sig till samhällets regler och det underlättar då med datorspel som kan medföra sociala kontakt, bekräftelser och belöningar. Att vara en kille med en neuropsykiatrisk diagnos i relation med en lägre socioekonomisk status sätter ungdomar i större utsatthet. Redskapen har blivit mer tillgängligt men stödet för hjälp kan vara bortom ens möjligheter. Individer med datorspelsberoende ofta har med ett annat problem eller en social utsatt påstod en deltagare medan en annan förklarar att den enbart kommit i kontakt med individer som har det bra ställt. Dessa två särskilda åsikter kan vara på grund av att den första arbetar inom den offentliga sektorn medan den andra arbetar inom den privata sektorn där privatpersoner måste själva betala för behandlingen.

Skolans utmaningar och ansvar med datorspelsberoende

Det finns ingen tydlig forskning om hur svenska skolan påverkas av problematiskt spelande, men det innebär inte att problematiskt spelande kan vara en bidragande faktor för att det blir utmanande för vissa elever. Som tidigare forskning beskriver så finns det få relationer men det behövs mer studier om datorspels problematik i relation till skolan (Gnambs, et al., 2018). Behandlarna anser att skolan behöver ta ett större ansvar av konsekvenserna med digitaliseringen av skolan. Med ansvar innebär det att skolan ska lära eleverna riskerna som finns med att använda en dator. Det handlar inte enbart om datorspel utan allt relaterat till datorn. För att detta ska vara möjligt bör skolan fått riktlinjer på vad problematiskt spelande innebär och hur det kan se ut. För att detta ska gå bör professionella inom skola få den kompetens som behövs för att upptäcka och förhindra ett problematiskt datorspelande. Andra aspekter som kan påverka problematiskt datorspelande och som skolan bör samtala med eleverna om är exempelvis kön, funktionsvariation eller socioekonomisk status.

En riskfaktor är att diskussionerna eventuellt bidrar till en stigmatisering för personerna i de utsatta grupperna, men vi anser ändå att ett problem måste synliggöras för att kunna

bearbetas. Skolpersonalen bör även vara medvetna om de socialt utsatta grupperna och varför de riskerar att utveckla ett problematiskt spelande med syfte att arbeta förebyggande.

Metoddiskussion

Maktstrukturer mellan kön i samhället är påtagliga och datorspelande är ofta sedd som ett maskulint kodat fält. Detta arbete anlade även ett ungdomsperspektiv, men pratade inte med ungdomar som studien diskuterar. Dock bedömdes de etiska och praktiska problemen med att diskutera med ungdomar, som att erhålla målsmans tillstånd för att delta i studien, tala för att rikta sig till vuxna professionella. Vidare är det bra att reflektera över att de två behandlarna som arbetade privat och driver företag där det kan finnas egen vinning om datorspelsberoende blir en diagnos.

Framtida studier

Arbetet anses ha en hög relevans inom socialt arbete då datorspelsberoende är aktuellt och därför behöver professionella kunna förbereda sig för den eventuellt framtida diagnosättning av datorspelsberoende samt möjliga utvecklingar av utsatta grupper. För framtida studier behövs vidare forskning om hur datorspelsproblem påverkar elever inom den svenska skolan och hur det ska bemötas. Vidare studier angående eventuella negativa konsekvenser av datorspelsberoende är viktigt då begreppet är relativt nytt och behöver studeras över tid för att styrka eller falsifiera tidigare studier. Fortsättningsvis skulle det vara intressant att se hur ungdomar själva ser på spelande och problematiskt spelande. Vidare är det få studier som studerar datorspelsberoende inom svensk kontext, vilket behöver utvecklas. Avslutningsvis anser vi att studien påvisar behovet av en framtida diagnos för datorspelsberoende i Sverige. Vägen till rätt behandling kan komma att förenklas och skolans roll gentemot elever med datorspelsberoende och andra aktörer kan tydliggöras. Hjälpen för stödsökande samt professionella kommer struktureras samt kräva mer kompetens hos professionella.

Referensförteckning

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC:
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 378-389. Hämtad 2018-12-28 från: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/pro0000150>
- Bryman, Alan, and Nilsson Björn. (2018) *Samhällsvetenskapliga Metoder*. Liber.
- Clark, L (2014). Disordered gambling: the evolving concept of behavioral addiction *Annals of the New York Academy of Sciences*, Vol.13271, pp.46-61
- Dataspelsbranschen. (2018) *Spelutvecklarindex 2018* Hämtad 2018-12-24 från: https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5bc094a5e2c4835e820f75b3/1539347665847/GDI_2018_SVE+2.0.pdf
- Falkner, C. (2007). Datorspelade som bildning och kultur: En hermeneutisk studie av datorspelade.(Doktorsavhandling, ISBN: 978-91-7668-534-1). Örebro: Örebro Studies in Education
- Folkhälsomyndigheten (2018) Folkhälsans utveckling - Årsrapport 2018. Hämtad 2018-12-29 från:<https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/577b81a929364c6da074a391e29c134d/folkhalsans-utveckling-arsrapport-2018-18001.pdf>
- FZ (2018) Release listan 2018. Hämtad 2019-01-04 från: <https://www.fz.se/artikel/272957-releaselistan-2018>
- Gnambs, T., Stasielowicz, L., Wolter, I., & Appel, M. (2018). Do computer games jeopardize educational outcomes? A prospective study on gaming times and academic achievement. *Psychology of Popular Media Culture*, Hämtad 2018-12-28 från: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/ppm0000204>
- Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638-649.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70-78. Från: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hellström, C., (2015) Adolescent Gaming and Gambling in Relation to Negative Social Consequences and Health.(Avhandling, ISBN: 978-91-554-9316-5) Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis. Hämtad 2018-12-29 från <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:849759/FULLTEXT01.pdf>

- Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2017). Intense video gaming is not essentially problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(7), 807-817. Hämtad 2018-12-28 från: <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/adb0000316>
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lobel, A., Engels, R. C., M., E., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884-897. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Mattsson, Tina. *Intersektionalitet i Socialt Arbete: Teori, Reflektion Och Praxis*. Gleerups Utbildning, 2015.
- Meeuwisse, A. & Svärd, H. (2002) "Vad är ett socialt problem?" I: Anna Meeuwisse & Hans Svärd (red.) *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur & Kultur
- Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällsfrågor, (2014) *Unga och nätverkskultur* Hämtad 2018-12-29 från <https://www.mucof.se/unga-och-natverkskulturer>
- Murdaca, A. M., & Patrizia, O. (2018). Dysfunctional use of online gaming and socio-emotional adaptation at school: A research hypothesis. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 9(1), 1-10. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.4018/IJDLDC.2018010103>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez-Fernandez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J., & Käiriäinen, M. (2018). Problematic gaming behavior among finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics. *Behavioral Medicine*, 44(4), 324-334. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1080/08964289.2017.1378608>
- Newzoo, (2018) *Global Esports Market Report* Hämtad 2018-12-29 från https://resources.newzoo.com/hubfs/Factsheets/Newzoo_Global_Esports_Market_Report_Factsheet.pdf?hsCtaTracking=3a4cc3a4-5b97-46cd-89fb-e25a7f3fea2d%7C80a504c2-6c7e-4198-aaaa-de102e2e48cd
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1111/dmcn.13754>
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12. Hämtad 2019-01-01 från: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131508000845>

- Payne, Malcolm, and Nilsson Björn. *Modern Teoribildning i Socialt Arbete*. Natur & Kultur, 2015.
- Perry, D. G., & Bussey, K. (1979). The social learning theory of sex differences: Imitation is alive and well. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1699-1712. Hämtad 2018-12-28 från:
https://www.researchgate.net/publication/232559873_The_Social_Learning_Theory_of_Sex_Differences_Imitation_Is_Alive_and_Well
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *The American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230-236. Hämtad 2018-12-28 från
<http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>
- Svenska Akademiens ordlista (2018) Svenska Akademiens ordböcker, Hämtad 2018-12-29
<https://svenska.se/tre/?sok=datorspel&pz=2>
- Skolverket (2016) Svenska elever bättre i PISA. Hämtad 2018-12-29 från
<https://www.skolverket.se/om-oss/press/pressmeddelanden/pressmeddelanden/2016-12-06-svenska-elever-battre-i-pisa>
- Socialstyrelsen (2017) *Spelmissbruk likställs med annat missbruk* Hämtad 2018-12-18 från:
www.socialstyrelsen.se/nyheter/2017/spelmissbruklikstallsmedannatmissbruk
- SOU (2006) Ungdomar, stress och psykisk ohälsa - Analyser och förslag till åtgärder. Hämtad 2018-12-29 från <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2006/08/sou-200677/>
- Statens medieråd (2017) Unga & medier 2017. Hämtad 2019-01-05 från
<https://statensmedierad.se/download/18.7b0391dc15c38ffbccd9a238/1496243409783/Ungar%20och%20medier%202017.pdf>
- Svenska E-sports Förening (2018) Vad är E-sport? Hämtad 2018-12-29 från
<https://www.sesf.se/vad-ar-e-sport>
- Vetenskapsrådet (2017) God forskningsed. Hämtad 2018-12-29 från
https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1529480532631/God-forskningssed_VR_2017.pdf
- Vadlin, S. 2016. *Problematic Gaming and Gambling among Adolescents*. (Doktorsavhandling, ISBN: 978-91-554-9730-9) Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis. Hämtad 2018-12-29 från: <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1023818/FULLTEXT01.pdf>
- Weinstein, Livny, & Weizman. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 75, 314-330. Hämtad 2018-12-28 från <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28193454>
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on

a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686. Hämtad 2018-12-28 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1007/s11469-015-9592-8>

World Health Organization. (2018). The ICD-11 classification of mental and behavioural disorders: Clinical descriptions and diagnostic guidelines. Hämtad 2018-12-27 från <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f960730313>

World Health Organization. (2018) Gaming disorder. Hämtad 2018-01-04 från <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

Young et al., (2012). Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61-89.

Zajac, K., Ginley, M. K., Chang, R., & Petry, N. M. (2017). Treatments for internet gaming disorder and internet addiction: A systematic review. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(8), 979-994. Hämtad 2018-12-29 från <http://dx.doi.org.proxybib.miun.se/10.1037/adb0000315>

Bilaga 1

- Hur kom du i kontakt med datorspels problematik bland ungdomar?
- Vad innebär datorspelsberoende eller datorspelsproblem?
- Var anser du att gränsen går mellan datorspelade, problematiskt datorspelade och datorspelsberoende
- Hur upplever du kunskapsnivån bland professionella som kommer i kontakt med ungdomar som har ett problematiskt datorspelade?
- Upplever du att det finns likheter/skillnader bland ungdomar i utsatthet och problematiskt spelade?
 - Det finns statistik som säger att ungdomar som har en funktionsvariation eller någon form av ADHD har lättare för att utveckla ett problematiskt spelade. Vad tänker du om det?
- Enligt Statens medieråd (2017) är de tre vanligaste spelen för killar League of Legends, Fifa och Call of Duty och för tjejer det The Sims, Minecraft och Grand Theft Auto.
 - Tror du att spelutvecklarna är medveten om dessa könsskillnader inom spelvärlden?
- Killar är överrepresenterade inom statistiken gällande datorspelade. Varför tror du det?
- Tror du att sociala förutsättningar påverkar utvecklandet respektive konsekvenserna av problematiskt spelade?
- Har du upplevt att problematiskt spelade har påverkat den svenska skolan? Hur i så fall?
- Vilken roll tycker du att skolan har respektive bör ha gällande problematiskt datorspelade bland ungdomar?
- Hur anser du att en eventuell framtida diagnostisering av datorspelsberoende kan komma att påverka den svenska skolan och ungdomarna?
 - För- och nackdelar med diagnostiseringen.
- Risk för patologisering?

Bilaga 2

Hej!

Tack så mycket för att ni kan delta i vår studie!

Studien är ett uppsatsarbete på grundnivå och är en del av socionomutbildningen vid Mittuniversitetet i Östersund. Syftet med vårt arbete är att undersöka professionellas syn på datorspelsberoende och hur det påverkar ungdomar och den svenska skolan.

Bakgrunden till vårt val av ämne är att datorspelsberoende föreslås bli en diagnos i ICD-11 och vi är intresserade av att veta vilken roll det får för de ungdomar som drabbas och hur skolan arbetar med frågan.

Intervjun kommer beröra din erfarenhet och kunskap inom datorspel och problematiskt datorspelande. Intervjun beräknas ta mellan en halv och en timme. Intervjun kommer att spelas in och sedan skrivas ut.

Dina svar och din medverkan i studien förvaras och redovisas på ett sätt som garanterar anonymitet. Resultatet kommer att presenteras i form av en uppsats. När den är godkänd kommer den att finnas i en databas vid Mittuniversitetet. Inspelningarna och den utskrivna texten kommer att förstöras när examensarbetet är godkänt. Vid intresse kommer du ha möjlighet att ta del av examensarbetet genom att få en kopia av arbetet.

Deltagandet är helt frivilligt och du kan när som helst avbryta din medverkan utan närmare motivering.

Ansvariga för studien är Cijade Micheal och Ludwig Skantz.Handledare är Jessika Spångberg. Har du frågor om studien är du välkommen att höra av dig till någon av oss.

Cijade Micheal

Student

Cimi1600@student.miun.se

Ludwig Skantz

Student

Lusk1600@student.miun.se