



LUNDS
UNIVERSITET

LUNDS UNIVERSITET
Socialhögskolan
SOPA63
C-uppsats VT 09

När ens enda vän är en gnom

En undersökning om i vad mån socialtjänsten uppfattar ungdomars datorspelsmissbruk som ett socialt problem och hur de i så fall arbetar med det.

Författare:

Olov Eriksson

Martin Olofsson

Handledare:

Gunilla Lindén

Abstract

Authors: Olov Eriksson and Martin Olofsson

Title: When your only friend is a gnome - A study of how social services think of computer game addiction as a social problem and how they treat it [translated title]

Supervisor: Gunilla Lindén

Assessor: Kristina Göransson

The purpose of this essay is to find out if the social services think of computer game addiction as a social problem through a professional perspective. We also wanted to find out how they treated the problem. To get this information we have done interviews with seven social workers. Through the comparison of their views on the problem with seven criteria's that decides whether or not a problem is a social problem, our result shows that these seven social workers indeed sees computer game addiction as a social problem. We also came to see that they did not have any special treatments for this problem, they treat the problem as other social problems. This is probably because of the lack of scientific research done on the subject.

Keywords: computer game addiction, social services, social problem, datorspelsberoende, socialtjänst, socialt problem.

Innehållsförteckning

ABSTRACT	1
INNEHÅLLSFÖRTECKNING	3
FÖRORD	5
1. INLEDNING	6
1.1 Problemformulering.....	6
1.2 Perspektivval och avgränsningar.....	7
1.3 Syfte.....	7
1.4 Frågeställningar.....	7
1.5 Definition av begrepp.....	7
2. METOD	8
2.1 Metodval.....	8
2.2 Urval.....	8
2.3 Genomförande.....	9
2.4 Bearbetning och analys.....	10
2.5 Resultatens tillförlitlighet.....	10
2.6 Etiska överväganden.....	11
2.7 Källkritik.....	11
3. BAKGRUND	12
3.1 Datorspel.....	12
3.2 Debatt.....	12
3.3 Lagar.....	13
4. TIDIGARE FORSKNING	15
4.1 Kultur- och medievetenskapliga perspektiv.....	16
4.2 Psykologiska effektperspektiv.....	18
4.3 Sociala relationer och självkänsla.....	20
4.4 Beroendebegreppet.....	20
4.5 En åsikt om behandling.....	22
5. TEORI	23
5.1 Vad är ett socialt problem?.....	23
5.2 Meeuwisse och Swärds modell för analys av sociala problem.....	24
5.3 Sociala arbetets profession.....	27
6. EMPIRI	28
6.1 Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade social-sekreterarna?	28
6.2 I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symtom på respektive utlösare av något annat problem?.....	29
6.3 Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?.....	31
6.4 Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?.....	32
6.5 Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?.....	33

7. ANALYS.....	35
<i>7.1 Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade socialsekreterarna?.....</i>	<i>35</i>
<i>7.2 I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symtom på respektive utlösare av något annat problem?.....</i>	<i>36</i>
<i>7.3 Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?.....</i>	<i>37</i>
<i>7.4 Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?.....</i>	<i>38</i>
<i>7.5 Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?.....</i>	<i>38</i>
<i>7.6 Analys av datorspelsmissbruk som ett socialt problem.....</i>	<i>39</i>
8. AVSLUTANDE SLUTDISKUSSION.....	42
<i>8.1 Uppfylldes frågeställningarna och syftet?.....</i>	<i>42</i>
<i>8.2 Avslutande reflektioner.....</i>	<i>43</i>
REFERENSLISTA.....	44
BILAGOR.....	47
<i>Bilaga 1 – Intervjuguide.....</i>	<i>47</i>
<i>Bilaga 2 – Oves Intervjuguide.....</i>	<i>48</i>

Förord

Titeln refererar till rasen Gnom, som förekommer inom rollspelens värld. Gnomer beskrivs ofta som något kortare och tanigare än rollspelsvärldens dvärgar. De är även en av raserna i spelet World of Warcraft (Wowwiki, 2009).

Följande personer vill vi ge ett särskilt tack till:

- Gunilla Lindén för att hon givit oss många värdefulla insikter och uppmuntran.
- Johanna Magnell för bistående av teknisk utrustning
- Lars Olofsson för detsamma.
- Claes Eriksson för teknisk support.
- Jason Rouse och Johan Glans för underhållning i välbehövliga pauser.
- Alla socialsekreterare som ställde på intervjuer, framförallt de som tipsade om andra som kunde tänkas ställa upp.

Lycka till i raidandet och hoppas ni får den bästa looten – For the Horde!

1. Inledning

1.1 Problemformulering

Att spela datorspel har blivit ett globalt fenomen. Produktionen av dagens stora datorspel är lika dyr och komplicerad som en filminspelning i Hollywood (Lindell, 2006). Ett exempel som kan nämnas är online-rollspelet World of Warcraft som har över elva och en halv miljoner användare (Blizzard Entertainment, 2008). Spelet har alltså fler spelare än Sveriges befolkning.

Den 11 november 2007 förekom rubriken ”17-åring tvångsvårdas för dataspelsmissbruk” i Hallands Nyheter (Bergström, 2007). I artikeln uttalade sig Owe Sandberg, psykolog och psykoterapeut, om att det var en ovanlig dom. Han menade att det kan vara svårt att få socialtjänsten att agera mot datorspelsmissbruk, de brukar lägga ansvaret på föräldrarna att själva lösa situationen med ungdomarnas datorspelsmissbruk. Med anledning av detta uttalande har vi blivit intresserade av att ta reda på hur socialtjänsten ser på datorspelsmissbruk och i vad mån ungdomars datorspelsmissbruk ses som ett socialt problem. Följande citat från artikeln väckte många tankar:

”Dataspelsberoende är ett omdiskuterat begrepp, vilket kan vara en förklaring till att de sociala myndigheterna ofta har en något avvaktande hållning. Begreppet är inte alls lika självklart och etablerat som när det gäller den mani som kan utvecklas vid spel om pengar. En vanlig hållning inom forskningen är att dataspelsberoende ska ses som symptom på ett hälsoproblem, snarare än som själva orsaken.” (Bergström, 2007)

Vi tolkar detta citat som om författaren menar att socialtjänsten inte riktigt vet hur de ska förhålla sig till datorspelsmissbruk och att de därför prioriterar andra sociala problem. Det förefaller även som om socialtjänsten främst fokuserar på att hantera konsekvenserna, som till exempel utebliven skolgång och isolering. Detta citat väckte en lust att undersöka hur socialtjänsten arbetar med datorspelsmissbruk och vilka metoder de använder. Vi är nyfikna på om socialtjänsten anser sig ha tillräckligt med kunskap för att behandla datorspelsmissbruk.

1.2 Perspektivval och avgränsningar

Vi har valt att belysa datorspelsmissbruk ur socialtjänstens perspektiv, ett så kallat professionsperspektiv. Vi ser det som relevant med ett professionsperspektiv eftersom vi vill veta hur socialtjänsten ser på problemet. Vi har avgränsat intervjupersonerna till socialsekreterare som kommer i kontakt med ungdomar. Vi har dock även valt att göra en intervju med tidigare nämnda Owe Sandberg, då han av media ses som en expert på området. Eftersom vi vill veta om socialtjänsten ser datorspelsmissbruk som ett socialt problem har vi skrivit om vad som är ett socialt problem och belyst lagstiftning som är aktuell inom området. Detta för att se om datorspelsmissbruk kan falla inom ramen för vad som anses vara socialt arbete.

1.3 Syfte

Syftet är att ur ett professionsperspektiv undersöka i vad mån socialtjänsten uppfattar ungdomars datorspelsmissbruk som ett socialt problem och hur de i så fall arbetar med det.

1.4 Frågeställningar

- Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade socialsekreterarna?
- I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symtom på respektive utlösare av något annat problem?
- Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?
- Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?
- Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?

1.5 Definition av begrepp

- *Datorspelsmissbruk* – Vi har utgått ifrån Griffiths & Davies (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2003, s.19) definition av datorspelsberoende (se sidan 22). Vi har valt att inte göra någon skillnad mellan datorspelsberoende och datorspelsmissbruk även om vi inser möjligheterna av att ett beroende inte alltid behöver innebära ett missbruk.
- *Professionsperspektiv* – Vad gäller professionsperspektivet har vi utgått ifrån vad som skulle kunna anses falla inom ramen för socialtjänstens arbetsfält och därmed vad professionen ska arbeta med. Genom att titta på bland annat befintlig lagstiftning och olika problematiseringar av vad som är ett socialt problem har vi försökt få fram detta.

2. Metod

2.1 Metodval

Vi har valt att angripa våra frågeställningar med hjälp av kvalitativa intervjuer och ett professionsperspektiv som utgångspunkt. Anledningen till att vi valt att göra en kvalitativ undersökning är att den uppfyller våra frågeställningar på ett sätt som inte en kvantitativ undersökning skulle kunna göra. Vi är intresserade av socialsekreterares subjektiva upplevelser kring datorspelsmissbruk. Vi tänker oss att en nackdel med att använda sig av en kvalitativ metod är att det inte ger samma bredd på undersökningen som en kvantitativ. Däremot är den mer djupgående och kan ge detaljerade svar på frågorna. En kvalitativ undersökning lämnar även öppet för en viss flexibilitet (Holme & Solvang 1997, s. 80), vilket vi anser vara brukligt för vårt ändamål. Eftersom vi utgår ifrån socialsekreterarnas synvinkel så har vi valt att använda oss av ett professionsperspektiv för att kunna belysa våra frågeställningar.

Aspers (2007, kap. 4) för ett resonemang om hur en uppsats kan utformas för att förstå och tydliggöra den företeelse som ska undersökas. Aspers (2007) menar att forskaren bör använda sig av teori för att få styrning på forskningsprojektet och att forskaren samtidigt ska se till att teorin inte får styra alltför mycket. Vidare diskuterar han hur forskaren utifrån en förutbestämd ram låter teori och empiri utvecklas under arbetets gång. Dessa resonemang kan lätt härledas till en induktiv kontra deduktiv studie (Aspers, 2007, s. 232). Vår intension är att göra en deduktiv studie där vi utifrån en teoretisk bakgrund söker förklaringar på fenomenet, dels via intervjuer men även från olika former av litteratur.

2.2 Urval

Holme och Solvang (1997, s. 101) menar att i en kvalitativ undersökning så kan intervjupersonerna inte vara helt randomiserade. Som exempel nämner de att om avsikten är att göra en undersökning om arbetslösa, kan inte folk med arbete ingå i undersökningen. Vi har kontaktat enhetschefer på olika avdelningar i Skåne och bett dem vidarebefordra vårt informantbrev till dem som kunde tänkas vara intresserade av vårt ämne och som ville ställa upp på en intervju. Detta skulle kunna tolkas som ett strategiskt urval. Dock har responsten inte varit den bästa i alla lägen då det har varit väldigt svårt att få tag på informanter. Vi försökte kontakta vissa kommuner flera gånger utan resultat. I ett försök att få fler informanter

att ställa upp så ändrade vi vårt informantbrev så att ämnet inte skulle upplevas som allt för besvärligt. Vi gjorde detta för att undvika att socialsekreterarna skulle tro att de behövde någon spetskompetens inom ämnet för att bli intervjuade av oss. Någon av de informanter vi kom i kontakt med hade tips på andra informanter vi vidare kunde intervju. Det uppstod en så kallad snöbollseffekt (Aspers , 2007, s. 91). Sammanlagt har vi intervjuat sju stycken socialsekreterare i olika kommuner i västra Skåne.

Allt eftersom arbetet fortskred så figurerade ofta psykologen och psykoterapeuten Owe Sandberg i sammanhanget och då framstod han som en expert inom ämnet. Detta föranledde att vi intervjuade honom på grund av hans expertis. Dock var en intervju enbart genomförbar via e-post. I samråd med vår handledare valde vi ut tio av intervjufrågorna som vi ställde till honom.

2.3 Genomförande

Innan vi genomförde intervjuerna lämnade vi information via ett informantbrev till de intervjuade rörande vårt arbete så att de skulle få en insyn i uppsatsens ändamål. Därefter använde vi oss av semistrukturerade intervjuer (Aspers 2007, s. 137) eftersom vi ville låta arbetet präglas av en flexibilitet som strukturerade intervjuer inte tillåter. Vi ville även ge möjlighet för intervjupersonerna att kommentera viktiga områden som vi möjligen missat. Syftet med detta var att kunna följa upp det vi förbiset och eventuellt införliva det i vårt arbete. Det ledde till att vi under de senare intervjuerna genomförde vissa modifikationer på några intervjufrågor. Vi har spelat in alla intervjuer och transkriberat dem för att kunna återge det som sagts i så stor utsträckning som möjligt. Intervjuerna varade cirka 30 till 60 minuter. Fördelarna med att spela in intervjuerna har varit att vi minskat risken för att missa något relevant som framkommit i intervjuerna. Nackdelen med att spela in intervjuerna kan vara att det skapar nervositet både hos informanter och intervjuare innan vanan infinner sig.

För att hitta den litteratur vi har nyttjat så har vi använt bibliotekets sökkatalog, LOVISA, tidigare kurslitteratur, sökregistret för elektroniska artiklar – ELIN, och sökningar på internet. Det har många gånger varit svårt att hitta forskning kring ämnet.

Vi har i så stor utsträckning som möjligt försökt att göra så mycket som möjligt av arbetet tillsammans. Vi intervjuade våra informanter varannan gång, även om den andre ofta kom med kompletterande frågor. Vi har skrivit texterna tillsammans för vi anser att det bidrar till

mer reflektioner och infallsvinklar. Vi har även sett detta som en fördel på grund av den feedback vi gett varandra under tiden vi skrivit och diskuterat. Arbetssättet har passat oss bra.

2.4 Bearbetning och analys

Vi har valt att främst fokusera på primärmaterialet, det vill säga våra transkriberade intervjuer för att sedan koda utifrån frågeställningarna, professionsperspektivet och vad som betraktas som ett socialt problem. Med hjälp av detta har vi försökt se skillnader, likheter och övriga paralleller mellan teori och den empiri vi samlat in.

2.5 Resultatens tillförlitlighet

Widerberg (2002, s. 16) menar att den kvalitativa metoden bygger på det direkta mötet mellan intervjuperson och forskare. Därmed är det logiskt att svaren blir olika beroende på hur mötet utvecklar sig. Vidare har vi använt oss av samma intervjuguide och informationsbrev till alla intervjupersoner. Detta bidrog till en samstämmighet i våra intervjuer och då liknande förutsättningar förelåg under intervjutillfällena skapade detta utrymme för frambringandet av jämförbara resultat. Enligt Thurén (1991, s. 22) är validitet att undersökningen enbart fokuserar på det som den är avsedd för och inget annat.

Det kan tänkas att vår smärre desperation i att få tag på informanter kan ha påverkat vårt bemötande av de informanter vi har mött. Måhända har vi varit tacksamma för att de har velat ställa upp och inte velat komplicera situationen för dem och därmed hindra dem från att tipsa oss om andra intervjupersoner. Trots detta tycker vi att vi har fått fram relevant och intressant information från intervjuerna. Intervjupersonerna skulle kanske kunna uppleva vissa av frågorna som kritiska mot dem, då till exempel en av våra frågeställningar är om de anser sig ha tillräckligt med kunskap för att behandla datorspelsmissbruk. Visserligen ställer vi aldrig denna fråga rätt ut men det kan tänkas att de upplevde det som att vi då ifrågasatte deras kompetens. Dock har vi inte uppfattat några sådana reaktioner. Vi tror att vår förförståelse kan ha påverkat mötet med socialsekreterarna.

Förförståelse

Vi författare spelar båda video- och datorspel på fritiden. Detta gör att det finns en risk att vi är färgade av våra egna erfarenheter av spel. Vi har båda en uppfattning att spelen har en förmåga att få spelaren att fortsätta spela, samtidigt som spelarens tidsuppfattning kan rubbas. Med anledning av vår förförståelse finns det en möjlighet att vi missat detaljer som vi kanske

upptäckt om vi inte haft denna erfarenhet. Dock tror vi att det hade varit värre om vi inte haft någon kunskap alls om datorspel. Vår uppfattning är att en grundläggande kännedom om vad datorspelade innebär är nödvändig för att kunna förstå och problematisera kring datorspelsberoende. Vår ambition har varit att försöka hålla oss så neutrala som möjligt till ämnet och inte låta vår förförståelse påverka arbetet i en negativ riktning.

2.6 Etiska överväganden

Vi har valt att arbeta utifrån ett professionsperspektiv och anser att det inte innebär samma etiska dilemma som det hade gjort om vi valt att intervjua datorspelsmissbrukare. Vi och vår handledare ansåg att de kunde betraktas som en utsatt grupp och därmed kunde ett examinationsarbete om gruppen vara av känslig art.

Innan vi träffade intervjupersonerna informerade vi om vilken uppgift de hade i arbetet och att deras deltagande var frivilligt då uppgiftslämnarnas samtycke är av yttersta vikt. Vi informerade de som valde att delta i vår undersökning att de hade möjligheten att avbryta sin medverkan om de så önskade. Utöver detta har vi sänt det färdiga materialet till våra intervjupersoner innan vi publicerade uppsatsen, så vi kunde få deras samtycke för det som de anförtrott oss och att vi inte har felciterat dem. Vi har garanterat samtliga deltagare anonymitet och avidentifierat dem (Vetenskapsrådet, 2002). Fortsättningsvis har vi under arbetets gång fört en dialog med varandra och med vår handledare huruvida vårt handlings sätt är etiskt korrekt.

2.7 Källkritik

Under arbetets gång hittade vi en forskningsöversikt gjord i Danmark som berörde ämnet. Dock var det svårt att få tag på originalkällorna till denna, då det mesta inte ens varit utgivet i Sverige eller funnits tillgängligt som elektronisk källa. Vi har heller inte funnit så mycket svensk forskning inom ämnet, av naturliga anledningar, då det inte verkar förekomma i särskilt stor utsträckning. Dock anser vi att de källor vi lyckats få tag på är tillförlitliga. Det kan tänkas att de enhetschefer vi först kontaktat valt att vidarebefordra vårt informantbrev till de socialsekreterare de ansett vara insatta i ämnet. Därmed finns möjligheten att arbetet kanske inte speglar den genomsnittliga socialsekreterarens syn på problemet, utan snarare de inom socialtjänsten som anses ha kompetens kring ämnet. Vår upplevelse är ändå att de vi har intervjuat har haft varierad mängd kunskap och erfarenheter kring ämnet.

3. Bakgrund

3.1 Datorspel

Lindell (2006) menar att datorspelsvärlden är ett relativt nytt område. Det har kommit att påverka många barn och ungdomars uppväxt. Han anser även att det är ett globalt fenomen med många kulturyttringar som länkar samman spelare från hela världen genom särskilda värderingar och oskrivna regler. Lindell (2006) pekar på att det finns spel för både en och flera spelare. Flera av de så kallade multiplayer spelen spelas online. Lindell (2006) hävdar att en typ av onlinespel som fått mycket uppmärksamhet av både media och spelare är MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). World of Warcraft är ett exempel på ett sådant spel och som nämnts i inledningen har det över 11.5 miljoner spelare (Blizzard Entertainment, 2008). Lindell (2006) nämner att i dessa spel så är spelaren en liten del av en ständigt aktiv värld. Han pekar även på vikten av samarbete med andra spelare. Spelen kräver både tid och hängivenhet för att spelarens karaktär ska utvecklas.

3.2 Debatt

Fair Play (2008) var en ideell förening som bildades 2002 och lades ner 2008. Den syftade till spridandet av kunskap om tv- och datorspel. På Fair Plays (2008) hemsida kan man läsa om en rad svenska artiklar som berör ämnet. Där kan man se att massmedias debatt kring ämnet berört datorspelens våldsinnehåll, enskilda spelares berättelser, föräldrars oro kring datorspelade barn, olika studier rörande spelens effekter på barn, med mera. På hemsidan finns artiklar som daterar tillbaka till 2004. Maguire (2008) menar att debatten kring tv- och datorspelens våldsaspekter tog fart efter att två studenter dödat tolv elever och en lärare vid Columbine High School i USA 1999. Många trodde att just våldet i spelen bidragit till massakern. Mycket av debatten i Sverige har rört just våldsaspekten i spelen (Fair Play, 2008). Lindell (2006) pekar på att många spelare anser att mycket av den debatt som förts kring spelandets negativa effekter liknar debatten som fördes om videovåldet på 1980-talet, då de anser att kopplingen mellan datorspelade och aggression är överdriven.

3.3 Lagar

Enligt Hollander (2000, s. 108) måste socialarbetare i sitt arbete förhålla sig till lagar, förordningar och bestämmelser. Socialarbetare måste ha god kunskap om lagarna för att kunna hjälpa sina klienter på bästa sätt. Exempel på lagar som är särskilt viktiga för socialarbetare att känna till är dem som rör barn och ungdomars omsorg, till exempel Socialtjänstlagen (2001:453), förkortad SoL, Lag (1990:52) med särskilda bestämmelser om vård av unga (LVU) och Föräldrabalken (1949:381), förkortad FB. Socialtjänstlagen är den lag som socialsekreterare på socialtjänsten oftast arbetar utifrån (Hollander, 2000, s. 119). Hollander (2000, s. 120) beskriver att SoL är en målstyrd ramlag, vilket ger kommunerna stor frihet att anpassa insatserna efter de lokala förutsättningarna och den enskildes behov. Självbestämmande och frivillighet är fundamentala principer i lagen. Kommunen har det yttersta ansvaret för invånarna, detta ansvar innebär dock ingen inskränkning i det ansvar som vilar på andra huvudmän (SoL 2 kap. 2 §). Vidare menar Norström och Thunved (2007, s. 31) att tillkomsten av SoL har bidragit till att socialtjänsten har blivit en serviceinriktad och hjälpande verksamhet och inte en överordnad och kontrollerande sådan, vilket den präglats av tidigare. Enligt Norström och Thunved (2007, s. 36) är SoL som all lagstiftning rörande barn inriktad på att framhålla barnets bästa. Detta framgår exempelvis i SoL 1 kap. 2 §.

I SoL 4 kap. 1 § kan det läsas att man har rätt till bistånd av socialnämnden för sin försörjning eller livsföring i övrigt om inte behovet kan tillgodoses på annat sätt. Genom biståndet ska en skälig levnadsnivå försäkras och det ska öka möjligheterna till ett självständigt liv. Norström och Thunved (2007, s. 79) menar att med begreppet *livsföring i övrigt* avses alla de behov individen kan ha för att erhålla en skälig levnadsnivå. Detta kan exempelvis vara fråga om vård- och behandlingsinsatser för missbrukare. Även behandling för spelmissbruk kan enligt Norström och Thunved (2007, s. 80-81) vara en insats som hamnar innanför socialtjänstens ansvarsområde.

Norström och Thunved (2007, s. 80) menar att när rätten till bistånd ska bedömas ska det vägas in om den enskilde genom egna åtgärder kan tillgodose behovet som finns. Gäller det mer omfattande behov kan familjen inte anses kapabel att tillgodose dessa på egen hand. De pekar även på att socialtjänsten ska utforma insatserna i samråd med de hjälpbehövande. Dock bör hänsyn tas till vilka insatser som kommunen kan erbjuda. Lagen tillåter således stor flexibilitet i val av insats och hur målen för denna ska se ut. Som tidigare nämnts ansvarar

socialtjänsten inte för insatser som vilar på andra huvudmän, till exempel hälso- och sjukvården. Dock betonas vikten av samverkan mellan socialtjänsten och andra huvudmän där insatser krävs av dem båda. Socialtjänsten har även som uppgift att ge upplysningar, råd, stöd, omsorg och service till dem som behöver detta (SoL 3 kap. 1 § punkt 5). Detta kan således bli aktuellt om bistånd inte är nödvändigt men familjen anses behöva annan hjälp. När socialtjänsten ska göra en åtgärd som gäller barn så ska det, med beaktande av barnets ålder och mognad, tas hänsyn till dess egen vilja (SoL 3 kap. 5 §).

I SoL 5 kap. går det att läsa att socialnämnden ska:

- ”- verka för att barn och ungdom växer upp under trygga och goda förhållanden,*
- i nära samarbete med hemmen främja en allsidig personlighetsutveckling och en gynnsam fysisk och social utveckling hos barn och ungdom,*
- med särskild uppmärksamhet följa utvecklingen hos barn och ungdom som har visat tecken till en ogynnsam utveckling,*
- aktivt arbeta för att förebygga och motverka missbruk bland barn och ungdom av alkoholhaltiga drycker, andra berusningsmedel eller beroendeframkallande medel samt dopningsmedel,*
- i nära samarbete med hemmen sörja för att barn och ungdom som riskerar att utvecklas ogynnsamt får det skydd och stöd som de behöver och, om hänsynen till den unges bästa motiverar det, vård och fostran utanför det egna hemmet,*
- i sin omsorg om barn och ungdom tillgodose det särskilda behov av stöd och hjälp som kan finnas sedan ett mål eller ärende om vårdnad, boende, umgänge eller adoption har avgjorts,*
- i sin omsorg om barn och ungdom tillgodose det särskilda behov av stöd och hjälp som kan finnas sedan vård och fostran utanför det egna hemmet upphört.”* (SoL 5 kap. 1 §)

Således kan en ungdom som spelar datorspel till den grad att det enligt socialtjänstens bedömning hämmar dennes hälsa eller utveckling erhålla hjälp via bistånd från socialtjänsten. Dock måste detta ske på frivillig basis. Om så inte är fallet att spelaren, eller spelarens föräldrar om denne är under 18 år, frivilligt går med på en insats, kan en insats utifrån LVU vara aktuell. Detta förutsatt att spelaren uppfyller rekvisiten. Grunderna för insats enligt LVU återfinns i 2 § och 3 §. Enligt 2 § kan det röra sig om påtagliga risker för att den unges hälsa eller utveckling skadas och brister i omsorgen. Vidare kan det enligt 3 § röra sig om att den unge utsätter sig för något socialt nedbrytande beteende eller missbruk av olika slag. LVU gäller den som inte fyllt 18 år. Grunderna i 3 § kan dock tillämpas på ungdomar under 20 år.

4. Tidigare forskning

Enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 3) är frågan om mediernas potentiellt skadliga inflytande på användarna välkänt besvärlig att svara på och har i årtionden varit ämne för diskussion. Detta gäller även datorspel där den tidigare forskningen om skadlighet främst har fokuserat på möjliga samband mellan aggressivt beteende och våldsamma spel. Enligt Medierådet (2007, s. 12) har högfrekvent datorspelade studerats utifrån psykologiska, etnologiska och sociologiska perspektiv. Den psykologiska forskningen kopplar ihop spelandet med olika former av beroende, bland annat spelberoende. Medierådet (2007, s. 12) framhåller studier av Griffiths och Davies som de mest framträdande inom området. De nämner även forskning kring kopplingar med spelberoende om pengar och datorspelsberoende av exempelvis Brown och Robertson, Gupta och Derevensky, samt en studie av Fisher. Vidare nämns en enskild studie där koppling till kroppens utsöndring av dopamin i samband med datorspelade undersöks av Koepp, Gunn, Lawrence, Cunningham, Dagher med flera. Medierådet, 2007, s. 13-14 beskriver att den etnologiska och sociologiska forskningen ger en mer invecklad bild av datorspelandet, som att spelandet skulle kunna vara ett symptom på hälsoproblem än en orsak till dem. Medierådet framhåller även tre studier, en av Taylor och en annan av Lazzaro och ytterligare en av Yee. Taylor och Yee kommer fram till att datorspelandets drivkraft inte är de kortsiktiga belöningar som spelet skänker spelaren utan att spelandet mer tenderar att likställas med regelrätt arbete. Lazzaros studie ur ett designperspektiv menar att spelens sociala dimension är en stark drivkraft. Lindgren (2007, s. 8) pekar även han på att forskningen bedrivits utifrån ett psykologiskt perspektiv, men han nämner även det medicinska perspektivet. Den medicinska forskningen har framförallt fokuserat på negativa somatiska konsekvenser. Vidare menar Lindgren (2007, s. 9) att forskningen har haft fokus på spelandets effekter, men att forskningen numera blivit allt mer inriktat på spelandets sociala och kulturella sidor. Vi har i denna uppsats ansett att Egenfeldt-Nielsen och Heide Smiths (2003) forskningsöversikt varit den källa som varit mest relevant för vårt syfte varpå vi mestadels använt oss av den i kapitlet.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 3) menar att datorspel är ett medium som utvecklas oerhört snabbt. Spelen sprider sig snabbt till nya plattformar som mobiltelefoner, fickdatorer, webbsidor och liknande. Vidare blir spelen allt mer komplexa och utövarnas åldrar har blivit allt mer varierande. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 3) refererar

till ELSPA och hävdar att spelen blir allt mer intressanta ur ett ekonomiskt perspektiv, eftersom branschen totalt omsatte cirka 17 miljarder US Dollar år 2002.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 5-6) lyfter fram två huvudinriktningar inom forskningen, kultur- och medievetenskapliga perspektivet och psykologiska effektperspektivet. Kultur- och medievetenskapliga perspektivet har sina teoretiska utgångspunkter i bland annat antropologin och etnografen. Studierna är mestadels baserade på kvalitativa intervjuer och observationer och forskningen inriktar sig på mediernas roll, funktion och betydelsebildning. Resultaten av forskningen inom de två perspektiven både kompletterar och motsäger varandra. Detta menar Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 6) beror på olikheterna i den teoretiska plattformen som påverkar metodval och slutsatser.

4.1 Kultur- och medievetenskapliga perspektiv

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 6) uppger att det inom medieforskningen under lång tid förekommit en uppfattning om att mediebrukare är selektiva och kunniga. De refererar till Bondebjerg som menar att denna uppfattning kan härledas till den rådande teorin om att det krävs arbete och kreativitet för att kunna tolka och förstå innehållet i ett datorspel. Detta är även beroende av empirisk forskning som visar att människor många gånger tillskriver medier som datorspel helt olika betydelser beroende på den individuella situationen och bakgrunden. Upplevelsen av mediet blir på så sätt unik för varje individ. Därför menar de att det är en gagnlös uppgift att på ett generellt plan försöka formulera omedelbara kopplingar mellan de effekter som spelen eventuellt har på utövaren i form av nya attityder och förhållningssätt i förhållande till spelens innehåll. Detta resulterar i att det kulturvetenskapliga perspektivet enbart får en betydelse för datorspelens eventuella skadliga påverkan i förhållande till det sätt som spelaren brukar det på (Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith 2003, s. 7).

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 7) hänvisar till forskare, som till exempelvis Sørensen och Jessen, Liestøl och Liestøl samt Gauntlett, vilka samtliga hävdar att ett datorspel inte är skadligt i sig men att de däremot kan föra med sig problem för vissa barn och ungdomar i en viss kontext.

Vidare beskriver Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 7) att litteraturkritikern Stanley Fish ansåg att varje individ tolkar en medieprodukt mot bakgrund av de koder som denne har lärt sig att nyttja genom utbildning, uppfostran och dylikt. Innehållet i datorspelet får således en ringa betydelse. Däremot menar Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 7) att detta synsätt får konsekvenser för forskningen inom området. Då det är svårt för en utomstående att uttala sig om betydelsen av datorspelet för en annan individ rent generellt, blir det ännu svårare för vuxna att göra detta i förhållande till barn då de menar att vuxna ofta har ett distanserat förhållande till datorspel och besitter därmed inte de kunskaper som krävs för att kunna förstå hur ett barn upplever detta.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 7) påpekar faktumet att antalet kulturvetenskapliga studier som specifikt har fokuserat på effekten eller skadlighet i anknytning till datorspel, är ytterst få. Den grundläggande uppfattningen inom denna forskning, som visserligen har både teoretisk och empirisk bakgrund, är att effekten av medier inte kan tolkas på ett enkelt och entydigt sätt. Detta har lett till att tvivlare ibland betraktar tankegången som gammalmodig och onyanserad. Vidare menar de att denna forskningsinriktning inte är likriktad utan istället har flera likartade perspektiv som utgångspunkt (Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith 2003, s. 9).

Väsentliga undersökningar inom Kultur- och medievetenskapliga perspektiv

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 9-11) beskriver att flera undersökningar har gjorts vilka fokuserar på våldsamma datorspel och datorspelarens påverkan i förhållande till aggressivt beteende. Dock finns det ändå vissa undersökningar som utförts utifrån kultur- och medievetenskapliga perspektiv där även andra aspekter av datorspelarens och skadlighet tas upp. Ett exempel på en av dem är Sørensen och Jessens kvalitativa intervjuundersökning av 31 barn i åldersspannet 5–17 år vilken har kompletterats via observationer av ungefär tjugotalet datorspelare barn. Förutom våldsaspekten har forskarna i denna undersökning fokuserat på barnens upplevelser av att spela, skillnaden mellan verklighet och fiktion, hur de upplever den sociala situationen kring spelandet och hur de ser på interaktivitetens betydelse för fascination och påverkan. Rapporten visar att barnen i hög grad använder och uppfattar spelen på samma sätt som andra former av lek. Vidare menar Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 9-11) att forskning med kultur- och medievetenskapliga perspektiv som har

datorspelsvåldets påverkan som huvudsakligt tema har lett en generell uppfattning att det inte är våldet i spelen som lockar, utan snarare den kulturella och psykologiska fristad som spelen erbjuder.

Exempel på ytterligare forskning inom området är, enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 9-10), det internationella forskningsprojektet "Children, Young People and the Changing Media Environment" där fokus har legat på vad datorspelarna använder spelen till. Totalt omfattar studien 15 000 barn mellan 6-16 år. I studien konstateras det att medierna spelar en allt viktigare och större roll i hemmen. Dock är denna studie inte inriktad på att undersöka huruvida det förändrade mediaanvändandet får positiva eller negativa konsekvenser för användarna. De resultat i studien som kom från Danmark visade att de undersökta danska barn och ungdomarna hörde till dem som spelade mest datorspel i hela Europa.

Vidare beskriver Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 10) att i en enkätundersökning av den tyske professorn i medievetenskap, Johannes Fromme, framgår det att barnen som medverkat i denna undersökning inte försakade fysisk aktivitet till förmån för datorspelande. Undersökningen tyder även på att spelen inte ingår i familjens vardagliga mediebruk utan att de är avgränsade till barnens egna rum.

4.2 Psykologiska effektperspektiv

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 11) menar att det i forskning med behavioristisk inriktning inte anses att individens betydelsebildning och tolkning är avgörande för att förstå hur en viss påverkan ger upphov till en viss handling.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 11) hävdar även att effektforskningen inom datorspel/spelande vanligen är jämförande studier av beteendeförändringar där en grupp exponeras för spel med våld och den andra för ett våldsfritt spel. Med andra ord är det främst våld och aggressionsproblematikens koppling till datorspelande som det har strävats efter att påvisa. Undersökningsmetoderna är huvudsakligen kvantitativa, kontrollerade experiment. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 11) menar att forskarna är i stort sett eniga om att resultaten inte är tillräckligt starka för att kunna styrka hypotesen att datorspel skulle vara aggressionsskapande. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 6) menar att det är

effektforskningen som främst bidrar till stora debatter i media om datorspelans negativa konsekvenser.

Väsentliga undersökningar inom Psykologiska effektperspektiv

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 12-13) beskriver att Anderson och Dill har presenterat två undersökningar varav en har viss relevans för ämnet. I en av dessa undersökningar var samtliga 227 deltagare psykologistuderande med en klar överrepresentation av kvinnor. Genomsnittsåldern på deltagarna var 19 år och de fick välja mellan att skriva en uppsats eller delta i undersökningen. Data om kriminalitet, världsuppfattning och aggressivt beteende samlades in genom frågeformulär som försökspersonerna fyllde i på egen hand. Vidare bedömdes deras akademiska prestation utifrån betygen de fick. Fortsättningsvis mättes datorspelsanvändningen genom att de fick redogöra för hur mycket datorspel de spelade generellt, beskriva sina favoritspel och hur mycket tid de lade ned på att spela dem. Resultaten pekade bland annat på att män generellt spelade mer än kvinnor. Det visade sig att ju mer tid deltagarna ägnade sig åt att spela datorspel, desto sämre blev deras akademiska prestationer och desto mer var de involverade i kriminell verksamhet.

Vidare beskriver Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.13-14) en undersökning som gjorts av Durkin & Barber där svar ingick från 1304 respondenter med den genomsnittliga åldern 16 år. Uppgifterna samlades in under 1998 via psykologiska tester, enkäter, och material rörande deltagarnas studieresultat. Undersökningen inriktade sig på att få fram samband mellan datorspelsanvändning och ungdomarnas generella samhällsanpassning såsom kamratrelationer, psykologisk anpassning, skolbetyg, idrottsutövning, skolnärvaro, studiemotivation samt mödrarnas utbildningsnivå.

Deltagarna delades in utifrån hur mycket tid de spenderade på spel i tre grupper: inte alls, lite och mycket. Det framgick att de två grupper som spelade datorspel klarade sig bättre på fler områden än den grupp som inte spelade över huvudtaget. Det förekom mindre nedstämdhet i gruppen som spelade lite, medan de andra två grupperna hade liknande omfattning av nedstämdhet. Vidare var självkänslan högre i gruppen som spelade lite, medan självuppfattningen om den mekaniska förmågan, intelligensen, och kunskapen om datorer var högst hos grupperna som spelade. Detta särskilt i den gruppen som spelade mycket. (Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith 2003, s.13-14). Samtidigt visade undersökningen att

gruppen som inte spelade alls var olydigare och latare än grupperna som spelade. De två spelande grupperna hade ett socialt liv som var mindre riskfyllt och visade ett större intresse för skolarbetet. Vidare beskriver Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.13-14) att Durkin och Barber drog slutsatsen att datorspel är en naturlig del av ungdomarnas liv.

4.3 Sociala relationer och självkänsla

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.17-18) beskriver att endast enstaka undersökningar har gjorts vilka fokuserar på om datorspelande leder till asocialt beteende eller inte. De hänvisar till Wartella och menar att de flesta undersökningarna av den arten är gamla och svaga metodologiskt sett. Dock menar de att Durkin och Barber i en senare undersökning konstaterar att datorspelare har närmare relationer till sin familj och mindre riskfull bekantskapskrets. Vidare visar undersökningen att datorspel i sitt naturliga sammanhang kan leda till social interaktion och positiva känslor.

Vidare beskriver Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.17-18) att det även gjorts undersökningar om spelare med dålig självkänsla kan höja denna genom att spela och klara av moment i datorspelen, samt om spelandet i sig har en koppling till dålig självkänsla. De menar dock att dessa undersökningar är av äldre datum och att resultaten av undersökningarna är motsägelsefulla. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.17-18) refererar till Harris när de drar slutsatsen att datorspelandet och självkänslans förhållande till varandra kan ha olika orsakssamband för olika individer. Själva sambanden är dock för utforskade för att dra slutsatser av menar de.

4.4 Beroendebegreppet

I likhet med annan spelforskning bygger forskningen om beroende på angränsande forskningsområden som exempelvis internetberoende, generell forskning om spelmissbruk, psykologi och psykiatrisk diagnostik enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20). Vidare menar de att området länge orsakat intresse, men att det på senare år upptrappats då spelen har blivit allt mer krävande och omfattande. De menar även att vissa onlinerollspel spätt på oron för fenomenet.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) menar att forskningen inom detta område främst kan härledas till Mark Griffiths, en brittisk psykologiprofessor, som utfört flera

undersökningar om datorspelsberoende sedan mitten av 1990-talet. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) menar att Griffiths uppfattning är att datorspelsberoende faktiskt förekommer men att det bara är en minoritet av spelarna som det rör sig om. Enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith påstår Griffiths att det förefaller som om att många spelare inte är beroende men trots detta spelar datorspel i en överdriven omfattning.

Griffiths, Grüsser och Thalemann (2007) fastslår att det går att tala om beroende hos spelare av vissa online-spel. Detta grundar de i en undersökning som omfattande 7 000 spelare. Tolv procent av de undersökta visade tecken på tillbakadragenhet, brist på självkontroll och försummande av andra aktiviteter. De uppvisade också ett starkt sug efter datorspelet. Griffiths et al (2007) menar att det största problemet med onlinespel som MMORPGs är att spelen inte har ett slut. Spelen är alltså uppbyggda på ett sätt som gör att det kan pågå oändlighet. Denna faktor tillsammans med att det inte går att pausa spelet innebär att en del personer kan utveckla ett beroende för spelen. Griffiths et al (2007) hävdar dock att resultatet förmodligen sett annorlunda ut om det rört sig om andra sorters spel.

Vidare diskuterar Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) problematiken i att det inte finns en gemensam och exakt definition av datorspelsberoende. De menar att det inte är rimligt att använda sig av begreppet beroende när det inte finns en medicinsk diagnos, särskilt när datorspelare i vissa fall kan betraktas som en aktivitet som är givande för spelaren. Begreppet datorspelsberoende används i regel av de personer som redan innan anser att datorspelare är en olämplig aktivitet. De menar således att vissa aktiviteter som vanligtvis anses produktiva eller hälsosamma, såsom att läsa böcker, att leka eller att socialt umgås med andra människor, skulle kunna klassificeras som ett beroende om vissa beroendekriterier följs. Egenfeldt -Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) menar att datorspelsberoende kännetecknas av att det inte får de följder som andra former av spelberoende åstadkommer, såsom kriminalitet och ekonomiska problem.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) hävdar att då definitionerna av datorspelberoende varierat kraftigt i undersökningarna som tidigare gjorts har även antalet spelberoende individer skiljt sig stort från en undersökning till en annan. Som exempel nämner de en undersökning av Griffiths som kommer fram till att 37,5 procent av de undersökta spelarna är beroende, medan en annan undersökning av Griffiths och Hunt visar att 19,9 procent är beroende. Enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19-20) har

Griffiths i en artikel från 2003 påpekat att det framför allt är en grupp på sju procent som är i riskzonen då de spelar mer än 30 timmar per vecka. Senare forskning har på grund av de varierande resultaten koncentrerat sig på att skapa en täckande definition av datorspelsberoende.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.19) hänvisar till Griffiths & Davies definition av datorspelsberoende utifrån följande sex egenskaper baserat på DSM-III-R skalan:

1. *"Framträdande drag: När datorspel är den dominerande aktiviteten i ens liv.*
2. *Förändrat sinnestillstånd: Spelupplevelsen påverkar ens känslotillstånd.*
3. *Tillvänjning: Spelaren måste spela mer och mer för att uppnå den speciella sinnesstämningen.*
4. *Abstinens: Spelaren upplever obehagliga känslor när man upphör med att spela.*
5. *Konflikt: Spelaren befinner sig i konflikt med omvärlden, andra aktiviteter och sitt inre.*
6. *Återfall: Spelaren faller snabbt tillbaka i tidigare spelmönster, även fast denne inte spelat på länge."*

(Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith, 2003, s.19)¹

Av en artikel i ScienceDaily (2007) framgår det att American Psychiatric Association (APA) överväger att inkludera 'videogame addiction' som en formell diagnos i den nya utgåvan av DSM (Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders). Alla ändringar i DSM baseras på ny forskning och den nya utgåvan förväntas komma ut 2012. APA består av 38 000 läkare som är specialiserade på diagnostik, prevention, behandling och forskning kring psykisk sjukdom och missbruk. APA menar att många psykiatriker oroas över barns välmående när de ägnar så pass mycket tid på datorspelade att de inte etablerar vänskapsrelationer, inte får tillräckligt med motion, spenderar för mycket tid inomhus eller att skolarbetet blir lidande. Vidare menas att barn som spelar för mycket dator eller videospel löper risk att exponeras för våld och att etablera beteende eller hälsomässiga problem. Om diagnosen kommer att inkluderas i DSM-V och hur den i så fall kommer att formuleras är således inte klarlagt ännu.

4.5 En åsikt om behandling

I Amsterdam finns den första kliniken i Europa för behandling av datorspelsberoende. Kliniken som heter The Smith & Jones Centre har sedan den startade 2006 behandlat hundratals datorspelsmissbrukare och de har uppvisat goda resultat. Klinikens grundare, Keith

¹ Då det varit omöjligt för oss att införskaffa originalkällan (Griffiths & Davies, 2003, Videogame addiction: Does it exist?) har vi tvingats citera andrahandskällan.

Bakker, menar att 90 % av de ungdomar som söker hjälp hos dem i själva verket inte är beroende. I de fall där det inte rör sig om ett kombinationsmissbruk av datorspel och exempelvis alkohol menar denne att det inte är effektivt med traditionell missbruksbehandling. Visserligen menar han att ungdomarna som kommer till dem visar upp symtom liknande dem som kan förekomma vid annan missbruksproblematik men han vill ändå inte definiera fenomenet som beroende. Istället menar han att det är ett socialt problem och att föräldrar och lärare bör ta ett större ansvar. Därför har kliniken anpassat sitt behandlingsprogram som fokuserar på att utveckla ungdomarnas sociala kompetens och kommunikationsförmåga för att de lättare ska kunna återanpassas till samhället. Vidare menar han att 80 % av de ungdomar som kommer till kliniken har varit mobbade och därför isolerat sig, således menar han att det är viktigt att dessa ungdomar känner sig accepterade och att någon lyssnar på dem. Bakker hävdar att grunden till problemet ligger i brister hos föräldrarna men att 87 % av alla datorspelsmissbrukare är över 18 år och att dessa därför måste söka hjälp på egen hand då föräldrarna inte längre är ansvariga. Vidare menar Bakker att de som har denna problematik är fullt medvetna om vad de gör men att de inte vill ändra sig. Därför hävdar han att en intervention ibland är nödvändig vilket i vissa fall innebär att barnet eller ungdomen handgripligen avskiljs från datorspelandet för att de ska bli medvetna om sitt beteende och inse att det finns andra alternativ än att spela datorspel (Maguire, 2008).

5. TEORI

5.1 Vad är ett socialt problem?

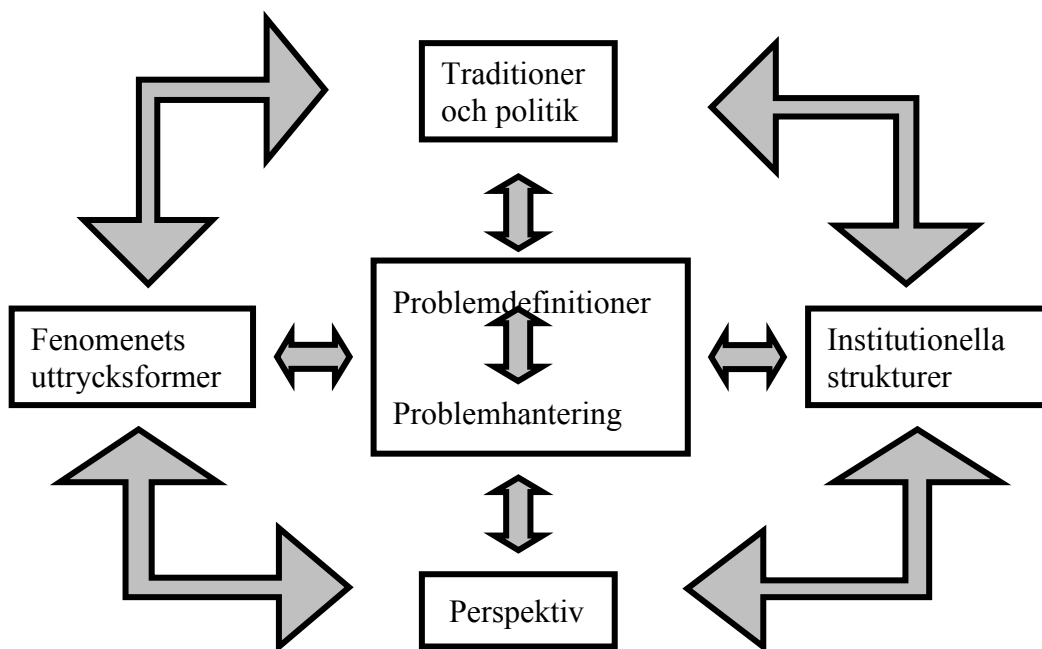
Enligt Meeuwisse och Swärd (2002, s. 45) finns det inga självklara svar på vad som kan räknas som ett socialt problem. Vad som anses vara ett socialt problem skiftar med tiden och mellan olika grupper och kulturer. Sociala problem är mellanmänskliga störningar och samhällseliga bekymmer men det finns ingen tydlig definition av vad som ryms inom dessa två områden. Meeuwisse och Swärd (2002, s. 45) hävdar att flera forskare under senare år har kommit fram till att vissa sociala missförhållanden väcker stor uppmärksamhet och definieras som problem medan andra inte gör det.

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 37-39) menar att hur ett socialt problem definieras är olika i modern litteratur. De har sammanställt sju återkommande kriterier:

- En vanligt förekommande definition av sociala problem är att problemet är knutna till samhället, dess struktur och organisation. Detta utesluter privata bekymmer.
- Vidare menar de att en av definitionerna är att problemet avviker i förhållande till samhällets normer och ska ha negativa konsekvenser för medborgare och samhällsgrupper.
- Ytterligare ett kriterium är att problemet tillhör den sociala sfären. Med detta menas störda sociala relationer mellan olika grupper, individer och samhället. Missbruk inkluderas i detta kriterium. Det ska inte vara enbart ekonomiska eller politiska problem. Som exempel nämner Meeuwisse och Swärd (2002, s. 38) arbetslöshet som inte ses som ett socialt problem i alla länder.
- De menar även att det krävs att problemet måste beröra ett flertal personer så att en särskild grupp kan urskiljas, alternativt att problemets omfattning ökar.
- Ett annat vanligt kriterium är att problemet måste vara synligt i det offentliga rummet eller tas upp till diskussion i det offentliga forumet. Någon måste offentliggöra problemet eller på olika sätt uppmärksamma det.
- Vidare nämner Meeuwisse och Swärd (2002, s. 38) att vissa benämner sociala problem som att de ska uppfattas som möjliga och nödvändiga att åtgärda med socialpolitiska eller professionella åtgärder.
- Sist nämns kriteriet att det inte bara är den som berörs av det sociala problemet som ska åtgärda detta utan samhället ska också ha ett ansvar att åtgärda problemet. Detta behöver inte bara gälla stat och kommun utan till exempel frivilliga och privata organisationer.

5.2 Meeuwisse och Swärds modell för analys av sociala problem

Meeuwisse och Swärd (2002) har skapat en modell för att kunna analysera sociala problem och hur de definieras samt hanteras. Hur ett problem definieras får stor betydelse för hur det behandlas. Nedan följer en illustration av modellen och förklaringar till de olika begreppen.



Estetiskt modifierad version av Meeuwisse och Swärds (2002, s. 46) modell för analys av sociala problem.

Fenomenets uttrycksformer

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 46) pekar på att beskrivningar i media och uttalande av experter påverkar hur vi ser ett visst fenomen. Detta gäller även ens egna föreställningar, iakttagelser, samspel och konflikter. En del problem finns det mycket fakta om, om andra finns det mindre, vilket kan leda till missförstånd och spekulationer kring dessa. Hur problemet yttrar sig och vilka framtida problem det kan leda till är således av stor vikt för hur problemet definieras och hanteras.

Traditioner och politik

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 47) menar att det historiska arvet påverkar hur vi ser på problem. Ett exempel är att det finns en gammal tankefigur om att det finns ovärdiga och värdiga fattiga. Denna tankegång går igen i behandlingen av dem som söker bistånd hos socialtjänsten idag. Meeuwisse och Swärd (2000, s. 34) vidareutvecklar resonemanget kring värdiga och ovärdiga fattiga. De pekar på att värdiga fattiga anses förtjäna hjälp då de ooberättigat hamnat i fattigdom och ovärdiga fattiga är de vars fattigdom anses självförvållad.

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 47) beskriver vidare att historiska, kulturella och politiska förhållanden är viktiga för att förstå sociala problem och hanteringen av dem idag. Dessa förhållanden är också viktiga vad gäller vem som ska ta ansvar för problemet. Olika länder

har till exempel olika välfärdspolitik där staten, frivilliga organisationer, familjen och marknaden har varierande ansvar för de sociala problem som finns.

Institutionella strukturer

Institutionella strukturer innefattar institutioner, de sociala spelreglerna och arenan. Med institutioner menar Meeuwisse och Swärd (2002, s. 48) inrättningar som bedriver samhällelig verksamhet, till exempel socialtjänsten, fängelser och barnhem. Vidare kan begreppet institution dessutom avse diverse regler, rutiner och normer, det vill säga sociala spelregler. Strukturer beskrivs som överindividuella mönster eller som arenan där de sociala problemen hanteras och uttrycks.

Flertalet parter och instanser i samhället bidrar aktivt till problemformuleringar och hur de ska hanteras. Detta kan till exempel gälla statliga och kommunala myndigheter, politiska partier, frivilligorganisationer, professioner inom området, vårdgivare, massmedia och forskare. Meeuwisse och Swärd (2002, s. 49) hänvisar till Lundström och Sunessons resonemang om att vissa av dessa instanser har mer inflytande och resurser att definiera problem och dess åtgärder. Problemhanteringen sker på olika arenor som till exempel inom rättsväsendet, i massmedia och kommunerna. Den statliga politiken skapar lagar, offentliga utredningar och liknande som styrmedel för hur problem definieras och hur de ska lösas. Detta bidrar till att vissa problem uppmärksammas eller inte och samtidigt visar det hur politikerna anser att problemen ska lösas. I Norden anpassas ofta hanteringen av problem efter kommunernas ekonomi och stadsbidragssystemets utformning. Den kommunala socialtjänsten har en unik position med sitt inflytande över hantering av sociala problem. Kommunernas sätt att hantera problemen kan skilja sig åt på grund av det kommunala självstyret. Meeuwisse och Swärd (2002, s. 49) refererar till Abrahamsson som beskriver att medborgarna i Norden ofta möter välfärdssamhället i form av en kommunalt anställd socialarbetare, vilket inkluderar socialsekreterare.

Perspektiv

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 51) menar att när vi vill förstå eller förklara sociala problem så utgår vi ofta medvetet ifrån olika teoretiska perspektiv som till exempel psykologiska eller sociologiska förklaringsmodeller. Perspektiven kan till exempel vara historiskt eller kulturellt förankrade och påverkar på vilket sätt vi ser sociala problem och hur vi anser att de ska hanteras. Enligt Meeuwisse och Swärd (2002, s. 51) påverkar framförallt våra politiska och

ideologiska föreställningar hur sociala problem ska behandlas. Även egna erfarenheter av sociala problem färgar vår syn på dem och hur de ska hanteras. Viktigt är också vems perspektiv som det utgås ifrån och huruvida vederbörande är involverad i problemet eller ej.

5.3 Sociala arbetets profession

Enligt Bergmark och Oscarsson (2000, s. 150) har den kommunala socialtjänstens fokus historiskt riktat sig mot i stort sett samma problemområden men formuleringarna har skiftat mycket och hastigt över tid. Vidare menar de att socialarbetare inte kan inmuta sitt område som exempelvis läkarna via sin expertis på det medicinska området. Socialtjänstens uppdrag har förändrats kraftigt under 1990-talet. Detta kan exemplifieras med att vissa av socialtjänstens uppdrag har gått från att vara av kontrollerande art till en behandlande sådan. Detta betyder dock inte att socialarbetarna själva har uttryckt behovet av förnyade arbetsätt. Socialarbetarnas passivitet gentemot synen på problemen och dess åtgärder har, enligt författarna, blivit ett mönster hos socionomerna som yrkesgrupp. Bergmark och Oscarsson (2000, s. 151) menar att socionomer genom brist på kunskap och beprövad erfarenhet avsäger sig rätten att hävda sin professionella legitimitet inom sitt område. Därmed fastställer de sin roll som enbart tjänstemän i en byråkrati. Socialt arbete blir ett professionellt fält utan en profession med samhällelig legitimitet. Detta möjliggör att många olika perspektiv på vad som är sociala problem skapas genom de olika aktörerna som etablerar sig inom fältet. Avsaknaden av en karakteristisk kunskapsbas bland socionomerna leder till att det blir svårt för dem att hävda en tydlig professionell profil som kan få politiker och administratörer att avstå från sin initiativrätt att urskilja vad som är socialtjänstens arbetsuppgifter. Det ter sig som om att det är aktörer och förhållanden, som inte tillhör det sociala arbetets profession, som identifierar vad som är sociala problem och bestämmer hur de ska hanteras och inte socionomerna själva (Bergmark & Oscarsson, 2000, s. 152).

Kåhl (1995, s. 67-68) diskuterar Bourdieus teori om kollektiva sociala konkurrensfält vilka bevarar sin ställning genom att avgränsa sig gentemot andra grupperingar i samhället på olika sätt. Detta menar hon manifesteras inom socialtjänsten via det monopol som socialtjänsten har att utöva socialt arbete. För att detta ska ske måste fältet vara förhållandevis självständigt. För att fältet ska kunna betraktas som självbestämmande krävs det att det har makten att fördela förmåner och att det är agenterna (socionomerna) som uttalar sig om fältets innehåll. Kåhl (1995, s. 67-68) bekräftar Bergmark och Oscarssons resonemang om att det sociala fältet är känsligt för yttre påverkan, bland annat från politiker. Men trots att politikerna bestämmer vad

som ska hamna inom fältet så bestämmer socionomerna till stor del hur man ska arbeta med det. Kåhl (1995, s. 67-68) pekar på att om socialt arbete ska kunna definieras som ett fält så krävs det att det blir erkänt som ett sådant av såväl allmänheten som andra myndigheter. När de ber om socialtjänstens expertis så bekräftar de socialtjänsten som en profession. Denna professionalisering medverkar till att fältet blir avgränsat gentemot omgivningen och därmed blir det ett autonomt fält.

6. Empiri

6.1 Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade socialsekreterarna?

När vi frågade informanterna om hur de skulle definiera datorspelsberoende och datorspelsmissbruk så svarade samtliga att det påverkar resten av ens liv. Flera nämnde att relationer, personlig hygien, skola och matvanor försummas. Det blir helt enkelt fler negativa än positiva konsekvenser av spelandet. Flera av intervjupersonerna menade att datorspelandet tar för stor plats i livet. En av informanterna uttryckte sig på följande sätt:

"[...] när det börjar påverka resten av ditt liv är det inte bra. Alltså om det har skadligt inverkan på din familj, ditt liv, ditt arbete [...] man kan bruka saker, man kan missbruka saker, skillnaden är hur det påverkar."

Fyra av informanterna påstod att de definierade datorspelsmissbruk på samma sätt som alla andra former av missbruk. Samtliga informanter ansåg att föräldrarna bör vara de som tar det största ansvaret när det gäller denna typ av problem. Flera nämnde även skolan som en institution vilken förväntas vara ansvarstagande i sammanhanget. På frågan om socialsekreterarna ansåg att datorspelsberoende och datorspelsmissbruk låg inom ramen för vad socialtjänsten skulle arbeta med så ansåg alla att så var fallet. Någon av de intervjuade motiverade detta med att socialtjänsten har det yttersta ansvaret i kommunen för dem som har missbruksproblematik. En annan grundade det i att det inte bör särskiljas från andra problem som socialtjänsten får handskas med. Samtliga informanter menar att de beviljar utredning och insatser om de anser att det finns behov av hjälp hos ungdomen.

Sandberg bekräftade i sin definition av datorspelsmissbruk och beroende mycket av det som socialsekreterarna sagt. Även han nämnde till exempel försummelse av skola och vänner. Han påstod att det inte finns någon vetenskaplig definition. Om spelaren ägnar mer än tio timmar per dygn till att spela så rör det sig, enligt honom, definitivt om ett beroende. Även Sandberg tyckte att problemet faller inom ramen för vad socialtjänsten ska arbeta med. Sandberg pekar på att psykiatri och juridiken inte hunnit med att få in datorspelsmissbruk i sina manualer, men att det enligt honom är lika allvarligt som andra missbruk.

När vi frågade socialsekreterarna hur vanligt de trodde problemet med datorspelsmissbruk är bland ungdomar så fick vi varierande svar. Flera ansåg att problemet var vanligt, men somliga hade dock inte själva kommit i kontakt med det i sin yrkesutövning. De hade dock hört om kollegor som haft ärenden som berört problematiken. Vissa av socialsekreterarna nämnde att överdrivet datorspelandet förekom i många ärenden som en del av ungdomens problembild, dock inte i sådan omfattning att det skulle kunna ses som ett missbruk. En av dem uttryckte vidare att:

”På varje skola så finns det ju några som är i riskzonen. [...] av tio ärenden så är det nog ett eller två i alla fall, då nämns nog datormissbruk [...] alltså att det är problem, det behöver inte vara missbruk.”

Sandberg problematiserar kring förekomsten av problemet i förhållande till institutioners syn på det:

”Såväl Folkhälsoinstitutet som Medierådet tycker inte att problemet finns, ändå sitter 40.000 ungdomar mer än 40 tim/vecka vid World Of Warcraft”

6.2 I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symptom på respektive utlösare av något annat problem?

Vi frågade intervjupersonerna om vad de ansåg kunde vara bakomliggande orsaker till att hamna i ett datorspelsmissbruk. Svaren vi fick var väldigt varierande. En informant spekulerade kring individens belönings- och bestraffningssystem. Denne menade att om individen har lågt bestraffningssystem och högt belöningsystem så leder det till att individen främst ser till fördelarna med datorspelandet. Detta kan innebära att övriga delar av livet prioriteras bort. En av socialsekreterare tyckte att de bakomliggande orsakerna var likvärdiga

dem som förekom inom andra former av missbruk och flera såg spelandet som ett sätt att fly från verkligheten och sina problem.

Flera socialsekreterare ansåg att datorspelen är väldigt förföriska. En ofta nämnd faktor till detta var den sociala aspekten av spelen. Några av informanterna berörde den starka samhörigheten som kan finnas i olika gemenskaper, till exempel klaner, som man kan tillhöra inom spelen. Vissa nämnde att datorspelen kan vara ett sätt att skaffa sig vänner, framförallt för dem som har låg social kompetens i vanliga fall. En av informanterna uttryckte följande:

”[...] jag har ju sett folk som är lite taffliga i vanliga sociala sammanhang men som får en väldigt stark social roll i internetspel. Till exempel [...] det här med klanledare och sånt där. De får mycket bekräftelse och belöningar och fungerar socialt på ett helt annat sätt.”

Flera pekade på att denna tilltalande gemenskap kan skapa ett sug efter spelandet, men även ett hinder från att sluta spela. Detta beror, enligt informanterna, mycket på att det inte bara är datorstyrda karaktärer i spelen, utan det är andra människor som spelar samtidigt. Denna spelform ställer krav på spelaren då denne är tvungen att anpassa sig efter de andra spelarna vilket kan bidra till att gruppsyck för ett fortsatt spelande etableras.

”[...] när man gör saker och ting tillsammans i ett spel, rent socialt, så får man också förväntningar på en att man ska fullfölja saker. Man ska till exempel inte gå och äta middag mitt i en raid. Så det blir ett gruppsyck i spelet tror jag, på framförallt ungdomar. Och det kan väl vara en sak tänker jag som gör att det är svårt att slita sig ifrån det”

Vissa intervjupersoner hävdade att datorspelsberoendet/missbruket var ett symptom på att spelare inte mår bra. Som exempel nämndes spelare som innan de börjat spela haft dåligt självförtroende och varit nedstämda, men där spelet till en början stärkt deras identitet och välmående i och med spelarens bidrag till gemenskapen. Någon nämnde till exempel att spelaren kan känna sig uppskattad på grund av sin karaktärs betydelsefulla roll i gruppen, på ett sätt som denne kanske inte gör i det verkliga livet.

Sandberg pekar också på behovet av bekräftelse och identitetsskapande som en faktor till att det utvecklas ett beroende. Han menar även att de sociala relationerna som skapas i spelen är en faktor som bidrar till etablerandet av ett datorspelsmissbruk. Han menar att dessa faktorer väger tyngre än en trist vardag vid skolbänken.

Två av socialsekreterarna ansåg att det ofta låg andra problem, som till exempel en strulig skolgång, bakom datorspelsmissbruket. Den menade att om man löste problemen kring själva datorspelandet så löste det sig ofta av sig själv. De ansåg att det är problemen runt omkring som är den utlösande faktorn till spelandet.

Sandberg beskriver att många, som han uttrycker det, ”flyktspelare” tenderar att använda spel som World of Warcraft som självmedicinering för sin ångest och nedstämdhet. De lever ett låtsasliv i spelets värld istället för ett verkligt liv med sociala relationer. Detta ser han som mycket oroande.

En av socialsekreterarna såg en tydlig koppling mellan ungdomar med neuropsykiatriska problem och datorspelande. Informanten menade att överdrivet datorspelande var en gemensam nämnare för många ärenden som rörde ungdomar med neuropsykiatriska problem. Det var dennes uppfattning att detta kan bero på att dessa ungdomars behov av struktur och förutsägbarhet kan tillfredställas i spelen. Då kommunikationsmöjligheterna i spelen är begränsade så kan det underlätta det sociala samspelet för ungdomar med denna typ av problematik. Socialsekreteraren uttrycker:

”Det är en begränsad arena ändå ju. Det handlar ju ändå om att spela, att slutföra ett uppdrag, en quest, eller en raid [...] Det kommer inte upp överraskningar som det kanske gör i det vanliga livet.”

6.3 Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?

Majoriteten av socialsekreterarna nämnde en rubbad dygnsrytm som en av konsekvenserna av datorspelsmissbruk. Detta kan i sin tur leda till att många blir hängiga och nedstämda. Det går även ut över skolgången. Samtliga informanter är eniga om att en av konsekvenserna är att missbruket går ut över skolarbetet. Som exempel nämns försämrade resultat och frånvaro.

Flertalet av informanterna nämnde att de sociala kontakterna försummas när ungdomarna spelar för mycket. Även familjerelationerna kan bli hårt påfrestade. En av socialsekreterarna pekade på att vissa ungdomar är väldigt egocentriska och helt uppslukade av datorspelen. Det blir då svårt att behålla kompisrelationerna.

”När man börjar dra sig undan social samvaro så mår man inte så där jättebra. Man behöver ett sammanhang för att kunna ha en verklighetsuppfattning.”

Flera av socialsekreterarna nämnde även att ungdomens hälsa missköts. Som exempel nämns att vissa ungdomar inte äter tillräckligt, inte sköter sin hygien eller motionerar tillräckligt. Övervikt är inte ovanligt. I något fall har det gått så pass långt att ungdomen fått förhårdnader på handen på grund av slitaget från musmattan.

Sandberg bekräftar flera av de tidigare nämnda konsekvenserna som försummande av skolan, kompisrelationer, familjen samt hälsan. Han menar att beroendet styr hela spelarens liv. Som exempel nämnde han en spelare som fått en psykos med anledning av det överdrivna spelandet.

6.4 Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?

Samtliga intervjupersoner ansåg sig vara medvetna om den pågående trenden med online-spel och ansåg sig ha kännedom om vilka spel som är vanligast bland ungdomar. De två spel som oftast nämndes i intervjuerna var World of Warcraft och Counter-Strike. Några av de vi intervjuade hade själva provat dessa spel. Många av de intervjuade har varit på enstaka föreläsningar eller seminarier som rör ämnet. I övrigt har de inte fått någon särskild utbildning kring det. Några har tagit egna initiativ till att söka information när ärenden varit aktuella. Någon informant nämnde att de hade en person på sin avdelning som var särskilt intresserad av ämnet och på så sätt såg till att de andra fick information och delta i ett diskussionsforum rörande datorspelande bland ungdomar.

Nästantill alla informanter tog upp vikten av att ha kunskap om vad ungdomarna möter i spelens värld. Flera anledningar till detta nämndes, såsom i skapandet av en allians med den unge. Det ansågs även viktigt för att kunna ställa relevanta frågor i utredningssammanhang. En av socialsekreterarna formulerade sig på följande vis:

”Man måste ha en viss förståelse för vad de här ungdomarna möter i den världen. Jag tänker att många med mig vi kollar våran mail, vi kanske bokar en resa på internet och ja våra räkningar och så surfar man runt lite på google. Men de lever ju på internet. [...] Så jag tycker det är väldigt viktigt att förstå vad det är för värld de är i och faktiskt vara nyfiken nog, eller intresserad nog att fråga.”

De flesta ansåg att mer information och utbildning kring ämnet skulle vara till gagn för verksamheten.

”Alltså det behövs alltid mer kunskap. Och det här är ändå ett så pass färskt område.”

Även Sandberg pekade på vikten av att socialtjänsten måste få handledning och insikt i allvaret av datorspelsberoende. Detta för att få de rätta förutsättningarna till att kunna utreda och behandla klienter med denna typ av problem på rätt sätt.

Vi frågade samtliga om de hade kunskaper om vad det finns för extern hjälp att få rörande datorspelsmissbruk. De flesta nämnde att det fanns något i Malmö, men få hade tagit kontakt med sådana verksamheter. Det som nämndes var ofta organisationer som vanligtvis arbetar med spelmissbruk rörande pengar. Någon nämnde att de vid något tillfälle sökt extern hjälp men att behandlaren ifråga inte hade fått goda referenser varpå de avstod från att låta klienten genomgå behandlingen.

Alla socialsekreterarna ansåg att lagstiftningen var tillräcklig för att kunna hantera datorspelsmissbruk. Även om det inte står något specifikt om datorspelsmissbruk i Socialtjänstlagen (SoL) så ansåg samtliga att den ändå är applicerbar, då den är en ramlag. Ingen av socialsekreterarna upplevde att det hade varit aktuellt med LVU i något av de ärenden som berört datorspelande på deras avdelningar.

6.5 Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?

De intervjuade socialsekreterarna pekade på att de inte hade några särskilda arbetssätt eller metoder som specifikt var anpassade för datorspelsmissbruk. De behandlingar som de erbjuder klienter med detta problem är ofta desamma som erbjuds personer med andra typer av problem. Ofta arbetar de lösningsfokuserat med ungdomen. Andra exempel på behandlingar som nämndes var till exempel nätverksmöten, stödsamtal, både individuellt och med föräldrarna, och funktionell familjeterapi. Alla de socialsekreterare vi träffat arbetar utifrån BBIC (Barns behov i centrum). En socialsekreterare nämnde att de vid ett tillfälle använt sig av *ADDIS-utredning* (Alkohol-drog-diagnos-instrument) för att se om en ungdom var i riskzonen för beroende. I en av kommunerna där vi intervjuade socialsekreterare så använde de sig även av Signs of Safety vid utredningar. Flera socialsekreterare pekar på

vikten av individuella lösningar för klienterna. Tre av intervjupersonerna berättade om vikten att involvera, stötta och träna föräldrarna så det blev lättare för familjen själv att lösa problemet.

Informanterna ansåg sig arbeta på samma sätt oberoende klientens ålder eller kön. Samtliga ansåg dock att problemet framförallt berörde killar. De hade inte kommit i kontakt med ärenden där tjejer ansågs ha ett problematiskt förhållande till datorspel. De menade att problembilden såg annorlunda ut för tjejer som spenderar mycket tid vid datorn, exempelvis med chat-sidor, webbkameror och så vidare.

Informanterna ansåg att det i så stor utsträckning som möjligt är viktigt att involvera de anhöriga, både i utredning och behandling. Så här yttrade sig en av socialsekreterarna om föräldrarnas involvering:

”Främst utifrån att de oftast är vårdnadshavare och är med och bestämmer i vad som ska hända kring sitt barn. Men också utifrån att de oftast behöver göra en förändring eller behöver få tips och råd om hur de ska bli bättre föräldrar, så att det här problemet inte blir så stort längre.”

På frågan om vilket anhörigstöd som erbjöds så var svaren vitt skilda. De flesta menade att de erbjöd stöd under utredningens gång och att det i vissa fall förekom till exempel föräldragrupper och familjesamtal.

En av socialsekreterarna diskuterade svårigheterna med behandling av problemet. Denne menade att när en klient ska behandlas för missbruk så är klientens egen motivation och önskan till förändring avgörande för om behandlingen ska lyckas. Efter samtal med personal på Kolmårdens behandlingshem fick denna socialsekreterare intryck av att det är extra svårt att få datorspelsmissbrukare att bli motiverade, och därmed behandlade, då de ofta är väldigt unga.

Vi frågade samtliga socialsekreterare vad de trodde om framtidsutsikterna för problemet. Vissa trodde att det skulle öka, medan andra ansåg att det inte skulle göra det. De flesta var dock överens om att problemet var här för att stanna.

7. Analys

7.1 Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade socialsekreterarna?

Socialsekreterarnas definitioner av datorspelsmissbruk, så som försummande av relationer, hälsa och skola, kan sättas i relation till Meeuwisse och Swärds (2002, s. 37-39) kriterier för vad som är ett socialt problem. Enligt socialsekreterarnas definition finns det inget som säger att det skulle vara knutet till samhällets struktur och organisation. Symtomen som beskrivs har negativa konsekvenser för individen och avviker tillräckligt från samhällets normer så att socialtjänsten måste göra något åt problemet.

Fyra socialsekreterare definierar datorspelsmissbruk på samma sätt som annat missbruk. Då bör datorspelsmissbruk uppfylla kriteriet att det har med den sociala sfären att göra, då missbruk, enligt Meeuwisse och Swärd (2002, s. 37), uppfyller detta. Enligt intervjupersonerna berör problemet främst killar och vissa menar att överdrivet datorspelade förekommer ofta som en del av ungdomarnas problembild. Detta skulle kunna tolkas som att det går att urskilja ett signifikant antal personer med problemet. Då faller det inom Meeuwisse och Swärds (2002, s. 38) fjärde kriterium som berör detta.

Problemet har varit aktuellt i massmedia (Fair Play, 2008) och det har under flera år bedrivits forskning kring datorspelens effekter (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2003). American Psychiatric Association överväger till och med att inkludera datorspelsmissbruk i den nya utgåvan av DSM (ScienceDaily, 2007). Därför bör det anses att datorspelsmissbruk är synligt i det offentliga rummet och kan därför tillräknas Meeuwisse och Swärds (2002, s. 38) femte kriterium. Datorspelsmissbruk bör vara möjligt att åtgärda, då informanterna påstår att det är nödvändigt att bevilja insats om ungdomen har ett behov för det. Därmed kan det tolkas att datorspelsmissbruk även faller inom ramen för det sjätte kriteriet (Meeuwisse & Swärd, 2002, s. 38). Att de erbjuder hjälp när familjen själv inte kan lösa det kan också tolkas som att samhället faktiskt har ett ansvar för problemet. Enligt SoL 4 kap. 1 § har man rätt till bistånd om behovet inte kan tillgodoses på annat sätt. Detta kan då härledas till att datorspelsmissbruk även uppfyller det sjunde kriteriet (Meeuwisse & Swärd, 2002, s. 39). Socialsekreterarnas svar på frågorna angående huruvida de klassificerar och definierar datorspelsmissbruk och

beroende som ett socialt problem överensstämmer således i stor utsträckning med Meeuwisse och Swärds (2002) sammanfattning av de kriterier som ett socialt problem bör uppfylla.

7.2 I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symtom på respektive utlösare av något annat problem?

Flera av de intervjuade socialsekreterarna och Sandberg nämner att en orsak till datorspelsmissbruk kan vara att man vill fly från verkligheten. Sandberg talar till och med om spel som självmedicinering för spelarens ångest och nedstämdhet. Deras resonemang bekräftas av Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 9-11) som nämner att forskning inom det kultur- och medievetenskapliga perspektivet visar att den kulturella och psykologiska fristaden som spelen erbjuder är en stor lockelse.

Många av informanterna talar om spelens sociala aspekter som väldigt viktiga, dels för att ungdomar börjar spela, och dels för att de utvecklar ett beroende. Det nämns till exempel ungdomar med låg social kompetens som kan ha lättare att utveckla sociala relationer i spelen. Det nämndes även att det kan bildas en stark gemenskap genom spelen där spelarna har förväntningar på varandra som leder till fortsatt spelande. Bakker hävdar att många av ungdomarna som han behandlat har varit mobbade och därför isolerat sig. I datorspelens värld har de känt sig accepterade, funnit en gemenskap och det har fungerat som en flykt från mobbningen (Maguire, 2008). I ScienceDailys (2007) artikel menar American Psychiatric Association att många psykiatriker oroas över att spelarna ägnar för mycket tid åt datorspelandet och inte skapar vänskapsrelationer. Bakker delar denna oro i den mån att han uttrycker att ungdomarna ska få social färdighetsträning för att återanpassas till samhället (Maguire, 2008).

En betydande mängd av de intervjuade socialsekreterarna såg datorspelsmissbruket som ett symtom på att spelarna innan de spelade inte mått bra, haft dåligt självförtroende och varit nedstämda. De tror att de bland annat har spelat för att utveckla en starkare identitet. Även Sandberg pekar på dessa ungdomars behov av att stärka sin identitet som utlösande faktor. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.17-18) beskriver att det gjorts undersökningar om spelare med dålig självkänsla och om de kan höja denna genom att spela datorspel. Dock är undersökningarna gamla och motsägelsefulla och resultaten därmed otillräckliga. Därför blir det svårt att ge socialsekreterarnas och Sandbergs resonemang stöd i forskningen. Två av informanterna anser att även andra bakomliggande orsaker, som en strulig skolgång, kan ligga

bakom datorspelsmissbruket. De menar att om övriga problem löses så kommer ungdomen ur missbruket.

Socialsekreterarnas varierade uppfattningar om vad som är utlösare respektive symtom i förhållande till problemet kan härledas till Egenfeldt-Nielsen och Heide Smiths (2003) resonemang kring effektforskningen inom området. De menar att denna tyder på att det är svårt att formulera generella förklaringar på vilka effekter spelandet har på spelaren då det är högst individuellt hur spelaren uppfattar det. Således kan det tänkas att upprinnelsen till ett utvecklat spelberoende som antingen ett symtom på eller en utlösare av andra problem inte kan förklaras på ett enkelt sätt. Detta vare sig via forskning eller med intervjuer av socialsekreterare, då problembilden är alltför komplex och individuell.

7.3 Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?

De intervjuade socialsekreterarna nämner bland annat rubbad dygnsrytm, nedstämdhet och försummande av skolarbete, sociala relationer och hälsa som konsekvenser på datorspelsmissbruk. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s.13-14) resonerar kring Durkin & Barbers undersökning. Det förekom mindre nedstämdhet i gruppen som spelade lite, medan de andra två grupperna hade liknande omfattning av nedstämdhet. Vidare var även självkänslan högre i gruppen som spelade lite. De två spelande grupperna visade ett större intresse för skolarbetet. Resultaten av denna undersökning tycks delvis tala emot socialsekreterarnas erfarenheter, framförallt då det gäller prestationer i skolan.

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 12-13) nämner också Anderson och Dills undersökning där akademisk prestation studerades i relation till spelandet. Resultatet visade att ju mer deltagarna spelade desto sämre presterade de akademiskt. De två undersökningarna talar alltså emot varandra. Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 10) beskriver att Johannes Fromme kom fram till att barnen som medverkat i hans undersökning inte avstod från fysisk aktivitet till fördel för datorspelande. Undersökningarnas resultat talar dock för generella spelares vanor och inte missbrukare varpå det är svårt att dra några självklara slutsatser angående socialsekreterarnas erfarenheter i relation till forskningen.

7.4 Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?

Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 3) menar att datorspelandets effekter på spelaren länge orsakat intresse, men att det intresset har ökat på senare år i och med onlinerollspelens inträde på marknaden. Alla intervjupersoner tycker sig ha en någorlunda uppfattning om denna trend och de anser att en grundläggande kunskap om ämnet är en förutsättning för bemötandet av datorspelsmissbrukande ungdomar. Både Sandberg och socialsekreterarna anser dock att mer utbildning skulle behövas i ämnet. Bergmark och Oscarsson (2000, s. 150) menar att socionomerna genom sin brist på kunskap och beprövad erfarenhet inte hävdar sin professionella legitimitet inom socialt arbete. Detta medför en konflikt då forskningen är så pass ofullständig som den är så går det inte att klandra enskilda socialsekreterare för en eventuell bristande kompetens kring detta problem. Kåhl (1995, s. 67-68) menar dock att när andra myndigheter och privatpersoner söker socialtjänstens expertis så bekräftar de socialtjänstens kunnande och profession. Då intervjupersonerna exempelvis beskriver att de själva sökt information, deltagit i seminarier och haft diskussioner kring ämnet skulle det kunna ses som ett sunt tecken. Det tyder på att socialtjänsten som organisation och socialsekreterarna själva är intresserade och villiga att lära sig mer om ämnet, trots den tidigare nämnda bristfälliga tillgången på information.

7.5 Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?

Socialsekreterarna menar att de inte har några särskilda arbetssätt eller metoder som specifikt är anpassade för datorspelsmissbruk. Enligt Maguire (2008) skapades den första kliniken i Europa som arbetar med datorspelsberoende 2006. Det är därför fortfarande väldigt fårskt med specifika behandlingar för problemet. Intervjupersonerna berättar hur de använder sig av flera olika metoder och behandlingar som de normalt sett använder på andra sociala problem. De anpassar metoder och arbetssätt efter den individuella problematiken. Detta kan tyckas spegla den okunskap som fortfarande finns kring ämnet och dess behandling (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2003). Maguire (2008) pekar på att det enligt Bakkers erfarenheter inte lönar sig med vanlig missbruksbehandling för datorspelsmissbrukande ungdomar. Han förespråkar att trots att ungdomarna uppvisar beteende likt andra missbrukare så är problemet mer av social art, och därför anser han det vara effektivare med behandlingar som syftar på att utveckla ungdomens sociala kompetens. Flera av de intervjuade socialsekreterarna nämnde behandlingsmodeller som används för andra typer av missbruk, vilket Bakker diskvalificerar enligt sitt resonemang. Och andra sidan kan det tänkas att många av de

nämnda behandlingarna stärker ungdomens sociala kompetens och självförtroende, vilket stämmer överens med Bakkers tänkande.

Som tidigare nämnts ansåg samtliga informanter att datorspelsmissbruk framförallt berör killar. Detta stöds av Anderson och Dills undersökning där de kom fram till att män generellt sett spelar mer än kvinnor (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith , 2003, s. 12-13).

En av socialsekreterarna för en diskussion kring svårigheterna med behandling och vikten av klienternas motivation för att komma ur ett beroende. Detta kan med lätthet anknytas till Maguires (2008) artikel där Bakker hävdar att många ungdomar är fullt medvetna om sitt missbruk men inte är motiverade att ändra på sig. Eftersom 87 % av alla datorspelsmissbrukare, enligt Bakker, är över 18 år kan det vara extra svårt att få dessa behandlade eftersom de själva måste söka hjälp. Alla de intervjuade socialsekreterarna pekade på vikten av anhörigas involvering i utredning och behandling, vilket de framförallt menar är viktigt om barnen är under 18 år. Det kan förefalla som att de anhörigas involvering är oerhört viktig för motivationen.

7.6 Analys av datorspelsmissbruk som ett socialt problem

I följande del har vi försökt analysera datorspelsmissbruk utifrån Meeuwisse och Swärds (2002, s. 46) modell för analys av sociala problem och hur de definieras samt hanteras. Begreppen i modellen har kopplats till framförallt empirin och tidigare forskning. Vår intention med detta är att få svar på om datorspelsmissbruk betraktas som ett socialt problem av socialsekreterarna då de fyra faktorerna påverkar hur de definierar problemet och sedermera behandlar det.

Fenomenets uttrycksformer

Meeuwisse och Swärds (2002, s. 46) pekar på massmedias inflytande över definitioner av sociala problem. Enligt Fair Play (2008) har massmedias debatt rört enskilda spelares berättelser, föräldrars oro kring datorspelade barn, olika studier rörande spelens effekter på barn och framförallt datorspelens våldsinnehåll och dess effekt på spelaren. Enligt Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith (2003, s. 3) är frågan om mediernas potentiellt skadliga inflytande på användarna välkänt besvärlig att svara på och har i årtionden varit ämne för diskussion.

Experternas uttalanden påverkar vår definition av vad som är ett socialt problem. Sandberg menar att datorspelsmissbruk är lika allvarligt som andra missbruk. Han pekar på att

socialtjänsten bör ta ett större ansvar angående problemet (Bergström 2007). Maguire (2008) framhäver Bakkers åsikter kring ämnet och denne anser att det inte bör talas om ett beroende och att traditionell missbruksbehandling inte räcker till. Han ser det som ett socialt problem, och datorspelsmissbrukarna behöver träna sina sociala färdigheter. Experternas uttalanden påverkar enligt Meeuwisse och Swärd (2002) modell för analys av sociala problem, även socialtjänstens syn på problemet och därmed deras definition.

Då problemet kan anses som förhållandevis nytt och forskningen inte är tillräcklig (Egenfeldt-Nielsen och Heide Smith, 2003) så kan det tänkas att det, enligt Meeuwisse och Swärd (2002, s. 46) ges utrymme för spekulationer kring ämnet. Detta från såväl massmedia, experter och socialsekreterare. Det framgår av de svar vi fått i intervjuerna att det ofta rör sig om spekulationer vilket även förklarar experternas olika syn på problemet.

Enligt Meeuwisse och Swärd (2002, s. 46) är även problemets framtidsutsikter viktiga för hur det definieras och behandlas. Vi har inte hittat något särskilt i vår litteratur kring framtidsutsikterna, vilket kan härledas till den otillräckliga forskningen (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2003). Durkin och Barber drog slutsatsen i sin undersökning att datorspel är en naturlig del av ungdomarnas liv (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2003, s. 14). Alla informanterna var övertygade om att problemet är här för att stanna.

Traditioner och politik

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 47) beskriver vikten av historiska, kulturella och politiska förhållanden för att förstå sociala problem och dess hantering. Enligt Meeuwisse och Swärd (2000, s. 34) resonemang kring värdiga och ovärdiga fattiga skulle missbrukare kunna ses som ovärdiga om man har uppfattningen att de själva försatt sig i missbruket.

De historiska, kulturella och politiska förhållandena är också viktiga för synen på vem som ska ta ansvar för problemet. De socialsekreterarna vi intervjuade hade alla åsikten att det framförallt är föräldrarnas ansvar. Dock ska de ingripa när föräldrarna inte själva klarar av att lösa problemet. Sandberg däremot menar att socialtjänsten lägger över för mycket ansvar på föräldrarna och att socialtjänsten själv bör ta ett större ansvar (Bergström, 2007). Bakker delar socialsekreterarnas åsikt, och anser även han att föräldrarna ska ta det största ansvaret. (Maguire, 2008).

Lagstiftningen, som uppkommer av politiken (Meeuwisse & Swärd, 2002, s. 49), säger att rätt till bistånd föreligger om behovet inte kan tillgodoses på annat sätt (SoL 4 kap. 1§). Norström och Thunved (2007, s. 80) förtydligar lagtexten genom att beskriva att socialtjänsten ska bedöma om familjen själv kan tillgodose behovet innan rätt till bistånd medges. Detta förklarar socialsekreterarnas resonemang i ansvarsfrågan.

Institutionella strukturer

Enligt Hollander (2000, s. 108) präglas socialarbetares arbete av att de måste förhålla sig till bland annat lagar. Den statliga politiken skapar lagar som styrmedel för hur problem definieras och hur de ska lösas (Meeuwisse & Swärd, 2002, s. 49). De intervjuade socialsekreterarna nämner att Socialtjänstlagen är en ramlag, vilket ger utrymme för stor flexibilitet. Detta speglas i variationerna i informanternas svar på hur de ser på problemet.

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 49) pekar på Lundström och Sunessons resonemang om att vissa institutioner har mer möjligheter att påverka problemdefinitioner och dess hantering. Meeuwisse och Swärd (2002, s. 49) menar att socialtjänsten har särskilt stort inflytande över definition och hantering när det gäller sociala problem. Samtliga av våra intervjupersoner arbetar på olika socialtjänster, varpå de har stor makt att avgöra huruvida datorspelsmissbruk ska ses som ett socialt problem eller ej. Våra informanternas definition av datorspelsmissbruk är följaktligen viktig för om samhället ska anse det vara ett socialt problem.

Meeuwisse och Swärd (2002, s. 49) pekar på den kommunala socialtjänstens unika position i och med det kommunala självstyret. Detta kan leda till att hanteringen av problemen skiljer sig åt kommunerna emellan. Det kan då tänkas att informanternas svar, på till exempel frågor om behandling, skiljer sig i viss mån på grund det kommunala självstyret och deras mandat att själva bestämma hur problemet ska hanteras (Kåhl, 1995, s. 67-68).

Perspektiv

Det finns många olika perspektiv som kan påverka definition och hantering av problem (Meeuwisse och Swärd, 2002, s. 51). Bergmark och Oscarsson (2000, s. 152) menar att då socionomer inte hävdar en tydlig professionell profil så kan flera aktörer etablera sig inom fältet och det bidrar till skapandet av flera perspektiv på hur sociala problem definieras.

Utifrån intervjuerna kan det tolkas som att de socialsekreterare som vi träffat arbetar utifrån ett multisystemiskt perspektiv med en helhetssyn. Detta påverkar till exempel deras syn på ansvarsfrågan och hantering av problemet i form av involveringen av barnets nätverk. De exemplifierar med olika delar av barnets system såsom anhöriga, skola och andra myndigheter.

Både Kåhl (1995, s. 67-68) och Bergmark och Oscarsson (2000, s. 151) menar att det sociala fältet får yttre påverkan bland annat från politiker och deras lagstiftning. De socialsekreterare vi intervjuat är i viss mån styrda av ett politiskt perspektiv. Det kan tänkas att socialtjänsten får olika riktlinjer beroende på vilken politisk inriktning som styr i respektive kommun.

8. Avslutande slutdiskussion

8.1 Uppfylldes frågeställningarna och syftet?

Hur definieras datorspelsmissbruk av de intervjuade socialsekreterarna?

När vi utgick ifrån Meeuwisse och Swärds (2002, s. 37-39) kriterier för vad som är ett socialt problem så uppfylldes sex av sju kriterier när vi jämförde dessa med de intervjuade socialsekreterarnas definition av datorspelsmissbruk. Detta bör tyda på att de definierar problemet som ett socialt problem och att det är något som de anser att socialtjänsten bör arbeta med. Häri har vi inte bara svarat på frågeställningen, utan även en del av uppsatsens syfte.

I vad mån ser socialsekreterarna datorspelsmissbruk som symtom på respektive utlösare av något annat problem?

De flesta socialsekreterare ansåg att datorspelsmissbruk är ett symtom på andra problem. Dock visar vår analys att forskningen delvis talar emot detta. Som nämndes i analysen så är denna frågeställning nästintill omöjlig att svara på med tanke på Egenfeldt-Nielsen och Heide Smiths (2003) resonemang kring effektforskningen. Vi har under arbetets gång sett det som ett ”hönan eller ägget”-resonemang, vilket vi fortfarande vidhåller.

Vilka konsekvenser anser socialsekreterarna att datorspelsmissbruk kan ge?

Socialsekreterarna hade flera exempel på konsekvenser som kan uppkomma av ett

datorspelsmissbruk. Det vi fann var dock att det var svårt att dra paralleller mellan dessa och den tidigare forskningen då många undersökningar rör den generelle spelaren och inte datorspelsmissbrukare.

Anser socialsekreterarna att de har de kunskaper som krävs för att hantera datorspelsmissbruk?

Här fann vi att socialsekreterarna besatt en grundläggande kunskap i ämnet, men att de ändå önskade mer kunskap. Även expertisen, i form av Owe Sandberg, höll med om att socialtjänsten behöver mer kunskap kring ämnet. Inget tyder på att det skulle vara så att de inte anser sig ha tillräckligt med kunskap för att kunna arbeta med problemet. Det handlar snarare om att de vill ha mer kunskap för att underlätta sitt arbete. Som nämntes i analysen finns det ännu inte så mycket forskning kring ämnet varpå de har svårt att inhämta mer kunskap.

Hur behandlar de datorspelsmissbruk? Vilka metoder används?

Det finns ingen konsekvent använd metod som socialsekreterarna talar om. De behandlar problemet i stort sett som de behandlar andra problem. De försöker se till individens behov. Alla ansåg dock att de anhörigas involvering var vital för behandlingen.

Analys av datorspelsmissbruk som ett socialt problem?

I slutet av analysen försökte vi se om datorspelsmissbruk gick att analyseras utifrån Meeuwisse och Swärds (2002, s. 46) modell för definition av sociala problem och dess hantering. Socialsekreterarnas definition och syn på hur problemet bör hanteras präglas av fenomenets uttrycksformer, traditioner och politik, institutionella strukturer och perspektiv, precis som Meeuwisse och Swärds modell visar. Dessa fyra faktorer har således påverkat den empiri vi fått angående socialsekreterarnas definition av problemet och dess behandling.

Genom att vi besvarat våra frågeställningar och lyckats genomföra denna analys så anser vi oss ha uppfyllt uppsatsens syfte.

8.2 Avslutande reflektioner

Det har väckts mycket tankar hos oss under arbetets gång. En av dessa var datorspelsmissbrukets likheter med andra problem, såsom fetma. Det är ett välkänt faktum att det är omöjligt att helt sluta äta, därför kan det vara det svårt att förhålla sig till problemet. Vår uppfattning är att det i de flesta svenska hem finns en dator och att den är välbehövlig i

till exempel skolarbete. Därför är det svårt att införa ett totalförbud mot datorn, liksom det är svårt att förbjuda mat för folk med fetma. Den drabbade tvingas att förhålla sig till datorer i resten av sitt liv då de är en naturlig del av samhället.

Det i uppsatsen som inte blev som vi hade tänkt har bland annat med tidigare forskningen att göra. Den var mycket mer svåråtkomlig och det fanns inte så mycket som vi hade hoppats. Men det som hela tiden varit mest frustrerande har varit jakten på intervjuer. Det var väldigt svårt att få tag på dessa och vi upplevde även någon gång tekniskt strul vilket vi med lite hjälp löste. Vad vi däremot blev positivt överraskade av var hur mycket socialsekreterarna ändå kände till om datorspelande och datorspelsmissbruk. Vissa uttryckte även att de tyckte det var bra att vi tog upp ämnet i en c-uppsats.

När vi valde uppsatsämne så valde vi ämnet bland annat för att det är ett färskt ämne och vi hade en liten tanke om att arbetet åtminstone kunde väcka intresse för datorspelsmissbrukare och ungdomar i riskzonen. Med tanke på det begränsade utbudet av kunskap i området så kan det tänkas att denna uppsats kan ses som ett strå till stacken.

Eftersom det finns många svarta fläckar på datorspelsmissbrukets karta så finns det många områden där det kan forskas vidare. En intressant detalj som uppkom var en av socialsekreterarnas koppling mellan ungdomar med neuropsykiatriska problem och datorspelande. Vi hittade inget stöd i aktuell forskning för detta men vi tycker att det definitivt är något som det kan bedrivas vidare forskning kring.

Referenslista

Tryckta källor:

Aspers, Patrik (2007). *Etnografiska metoder: att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber

Bergmark, Anders och Oscarsson, Lars (2000) Sociala problem. I Meewuisse, Anna & Sunesson, Sune & Swärd, Hans (red.). *Socialt arbete. En grundbok*. Stockholm: Natur och Kultur

Bergström, Håkan (2007) ”17-åring tvångsvårdas för dataspelsmissbruk”. *Hallands Nyheter*, 11 november

Hollander, Anna (2000) ”Juridik och socialt arbete”. I Meeuwisse, Anna & Sunesson, Sune & Swärd, Hans (red.). *Socialt arbete. En grundbok*. Stockholm: Natur och Kultur

Holme, Idar Mange och Solvang, B Krohn (1997). *Forskningsmetodik – Om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur

Kåhl, Ingela (1995) *Socialarbetarkåren – den lindansande professionen*. Lund: Bokbox.

Lindell, Martin (2006) *En bok om spel - guidad tur i tv- och datorspelens värld*. E-boksproduktion: eLib

Lindgren, Simon (2007) ”Mellan moralpanik och teknikromantik”. I *Unga och nätverkskulturer- mellan moralpanik och teknikromantik*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Medierådet (2007) *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen

Meeuwisse, Anna och Swärd, Hans (2000). ”Vad är socialt arbete?” I Meeuwisse, Anna, Sunesson, Sune & Swärd, Hans (red.). *Socialt Arbete: En Grundbok*. Stockholm: Natur och Kultur

Meeuwisse, Anna och Swärd, Hans (2002) ”Vad är ett socialt problem?” I Meeuwisse, Anna & Swärd, Hans (red.). *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur och Kultur

Norström, Carl och Thunved, Anders (2007). *Nya sociallagarna: med kommentarer, lagar och författningar som de lyder den 1 januari 2007*. Stockholm: Norstedts juridik. 20e upplagan

Thurén, Torsten (1991) *Vetenskapsteori för nybörjare*. Malmö: Liber AB

Widerberg, Karin (2002). *Kvalitativ forskning i praktiken*. Lund: Studentlitteratur

Elektroniska källor:

Blizzard Entertainment (2008) *World of Warcraft subscriber base reaches 11.5 million worldwide*. Blizzards hemsida. (<http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>)

Hämtad: 2009-12-23

Egenfeldt-Nielsen, Simon och Heide Smith, Jonas (2004) *Datorspel och skadlighet: en forskningsöversikt*. (<http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ner/Medier/Dataspel/164/Datorspel-och-skadlighet.pub>) Hämtad: 2008-04-07

Fair Play (2008) *Pressklipp*. Fair Plays hemsida. (www.fair-play.se) Hämtad: 2008-12-05

Griffiths, M.D., Grüsser, S.M. och Thalemann, R. (2007) *Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?*

(<http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9956>). Hämtad: 2008-12-01

Maguire, Paddy (2008) *Compulsive gamers 'not addicts'* BBC News hemsida.

(<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm>) Hämtad: 2009-11-30

ScienceDaily (2007). *American Psychiatric Association Considers 'Video Game Addiction'*.

Science Dailys hemsida. (<http://www.sciencedaily.com/releases/2007/06/070625133354.htm>)

Hämtad: 2009-11-30

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet. Tillgänglig PDF-format:

(www.vr.se/download/18.668745410b37070528800029/HS%5B1%5D.pdf)

Hämtad: 2008-05-09

Wowwiki (2009) *Gnome*. Wowwikis hemsida. (<http://www.wowwiki.com/Gnome>). Hämtad 2009-03-10

Bilagor

Bilaga 1 – Intervjuguide

1. Hur definierar ni datorspelsberoende/missbruk?
2. Har du själv någon erfarenhet av datorspel?
3. Vad tror du kan ligga bakom datorspelsmissbruk? Utveckla.
4. Vad brukar följderna av datorspelsmissbruk bli?
5. Var går gränsen mellan ett brinnande intresse och missbruk när det gäller datorspel?
6. Vilka ska ta det största ansvaret för att förhindra att ungdomar blir datorspelsmissbrukare? (Skola, speltillverkare, socialtjänst, familj, ungdomarna själva)
7. Tycker du att datorspelsmissbruk hamnar inom ramen för vad socialtjänsten ska arbeta med? På vilket sätt?
8. Var går gränsen för att ni skall göra en insats?
9. Har du någon egen uppfattning om hur vanligt det är med datorspelsmissbruk bland ungdomar eller med spelare som ligger i riskzonen?
10. Vad har ni fått för information/utbildning/riktlinjer kring problemet?
11. Anser du att det skulle behövas mer? Vad?
12. Hur förhåller ni er till lagstiftningen i relation till problemet?
13. Anser du att lagen ger er stöd i ert arbete med datorspelsmissbruk? På vilket sätt?
14. Vilka kunskaper och egenskaper anser du vara till nytta för att arbeta med datorspelsmissbruk?
15. Vilket förhållningssätt är bra när man arbetar med datorspelsmissbruk?
16. Ge exempel på hur ett ärende kan se ut där datorspelsmissbruk finns med i bilden.
17. Finns det gemensamma nämnare för ärendena? Vilka?
18. Har ni speciella arbetssätt/metoder för detta problem?
19. Vilka styrkor och svagheter upplever du att ni har i ert behandlingssätt?
20. Hur tror du att ert arbetssätt kan förbättras?
21. Vet du vilka andra metoder som finns än dem ni själva använder?
22. Känner du att ni har de resurser som krävs för att arbeta med datorspelsmissbruk?
23. Vad prioriteras i er behandling? Hur kommer det sig?
24. Jobbar ni olika gällande till exempel kön och ålder?
25. Hanterar ni datorspelsberoende, internetberoende och spelberoende på samma sätt?
26. Om du som socialsekreterare var tvungen att prioritera mellan två ärenden, hade du då prioriterat någon som har ett spelberoende (om pengar) eller någon som missbrukar datorspel, om förutsättningarna i övrigt var likvärdiga?
27. Anser du att det finns tillräckligt med extern hjälp ni kan få, till exempel behandlingshem, organisationer, institutioner, experter osv?
28. Involveras de anhöriga i behandlingen?
29. Finns det någon form av anhörigstöd?
30. Hur tror du framtidsutsikterna för problemet och dess behandling ser ut?
31. Är det något du vill tillägga?

Bilaga 2 – Owes Intervjuguide

1. Hur definierar du datorspelsberoende/missbruk?
2. Vad tror du kan ligga bakom datorspelsmissbruk?
3. Vad brukar följderna av datorspelsmissbruk bli?
4. Tycker du att datorspelsmissbruk hamnar inom ramen för vad socialtjänsten ska arbeta med? På vilket sätt?
5. Var tycker du att gränsen går för att socialtjänsten skall göra en insats?
6. Vilka kunskaper och egenskaper anser du vara till nytta för att arbeta med datorspelsmissbruk?
7. Finns det gemensamma nämnare för ärendena där datorspelsmissbruk är aktuellt? Vilka?
8. Hur tror du att socialtjänstens arbetssätt kan förbättras?
9. Anser du att det finns tillräckligt med extern hjälp som socialtjänsten kan få, till exempel behandlingshem, organisationer, institutioner, experter osv?
10. Är det något du vill tillägga?