



LUNDS
UNIVERSITET
Socialhögskolan

Stäng av – vi ska äta!!
En studie om det sociala arbetet med ungdomars
datorspel och familjerelationer

Kristina Jönsson
Kandidatuppsats SOPA63 HT 2021
Handledare: Annika Capelán

Abstract

Author: Kristina Jönsson

Title: Turn it off – it's time to eat!!

A study of the social work with young people's computer games and family relations.

Supervisor: Annika Capelán

Assessor: Hans Knutagård

Computer games are taking up much time and space in many youth's young people's everyday daily life. A lack of knowledge about consequences from such activities, can cause concern and worry within families. The purpose of this study was to investigate how family therapist reason about the effects of video computer games on the social relations within families and hence on their work with the families. The method used was qualitative and semi structured interviews were conducted with six family therapists. The analysis was built by interweaving the empirical material with System Theory and the concept of "Moral Panic" to analyse what role computer games takes in the family. A main result showed that they frequently tended to be seen as problematic by parents but were by the therapists instead considered as a symptom of other problems in the family. Their work then consisted in shifting the attention from conflict to interest, and thus improved communication using the computer games as a tool. The study concludes that what the family therapists describe can be seen as the holistic approach that is the basis of systems theory, where the parents instead risk focusing on parts of the system and get caught up in conflicts.

Keywords: youth, system theory, gaming, social work

Förord

Ett varmt tack till de familjebehandlare som trots Coronapandemin ändå valde att delta studien och därmed möjliggjorde mitt arbete, utan er hade det inte varit möjligt. Ett stort tack till min handledare Annika Capelán för att du varit tålmodig, förstående och gett mig många kloka råd. Slutligen tack till hela min familj som stöttat och peppat mig under denna mycket märkliga tid, ni är guld värda.

Kristina Jönsson

Mars 2022

Innehållsförteckning

1. Inledning	6
1.1 Problemformulering	7
1.2 Syfte och frågeställningar	10
1.3 Definitioner.....	10
3. Kunskapsläget.....	11
3.1 Datorspelande och sociala relationer	11
3.2 Datorspelande och forskning om fördelar och risker.....	12
3.2.1 Fördelar	12
3.2.2 Risker	13
3.4 Datorspel och familjebehandling	15
3.5 Familjestrukturens påverkan på ungdomen	16
4. Teoretiska utgångspunkter	16
4.1 Systemteori.....	17
4.1.1 Familjens system	18
4.1.2 Homeostas och feedback	19
4.1.3 Regler	19
4.1.4 Första och andra ordningen	20
4.1.5 Konsten att omtolka.....	20
4.1.6 Kommunikation	21
4.1.7 Suprasystem	21
4.2 Moralpanik.....	22
5. Metod	23
5.1 Metodologiska överväganden	23
5.2 Urval och urvalsprocess	24
5.4 Genomförande av intervjuer.....	24
5.5 Förförståelse.....	25
5.6 Tillförlitlighet	26

5.7 Etiska överväganden.....	27
5.8 Bearbetning och analys.....	28
6. Analys	29
6.1 Presentation av intervjupersoner och bakgrund till familjebehandling	29
6.2 Synen på spelandets inverkan på familjesystemet	30
6.3 Konflikt och redundans.....	32
6.4 Panik och konsten att omtolka	34
6.5 Systemets gränser och dess cybernetik.....	39
6.6 Familjebehandlarnas strategier	42
7. Avslutande diskussion.....	45
7.1 Förslag till vidare forskning.....	48
Referenslista	48

1. Inledning

”Vi vill, genom konkret information och diskussion, bidra till att ge barn och vuxna verktyg för att möta de utmaningar medier och digitala mötesplatser medför. Vi vill förebygga utsatthet på nätet och öka medvetenheten kring barns internetanvändning. Vi vill uppmuntra till dialog mellan barn och vuxna om sund och säker internet- och medieanvändning”
(Rädda barnen 2007).

Detta citat pekar på att den nya tidens media är utmanande både för barn och vuxna och att det precis som utanför internet är viktigt att föräldrar stöttar, frågar och engagerar sig i sina barns liv på nätet. Det finns enligt citatet ett behov av kunskap kring internet, sociala medier och digital interaktion och vad det är barn och unga kan mötas av. Som förälder till tre tonåringar har jag ibland mött föräldrar med samma behov. Föräldrar vars frustration över deras barns tid vid datorn och datorspelandet varit påtaglig. Det diskuteras åldersgränser, våld, spelchattar, kostnader i spelen och hur spelen påverkar barnens och ungdomarnas hälsa. Det stora diskussionsämnet är också ofta hur mycket barnen ska få spela och hur man gör för att begränsa deras spelande samt vilka konflikter det ger upphov till i familjen.

Oron för datorspelans konsekvenser har även lyfts på politisk nivå. År 2005 höll Hillary Clinton en presskonferens där hon menade att exponering för våldsamma videospel var farligt för barn och att behovet av att reglera och censurera innehållet i spelen var till för att skydda barn och föräldrar. Hon menade även att våldsamma datorspel skulle behandlas på samma sätt som tobak, alkohol och pornografi. Förslaget vann ingen genomslagskraft i högsta domstolen då man menade att forskning inte kunde visa på dessa negativa aspekter med datorspelande. En moralisk panik utbröt där politiska beslut motiverade och finansierade psykologisk forskning som skulle visa

varför våldsamma datorspel var ett hot inte bara mot de amerikanska ungdomarna utan mot hela samhället (The Washington post 2015).

Utmaningar datorspel ger familjer kan behöva diskuteras professionellt där familjebehandlare, utbildade socionomer kan vara ett stöd. Socionomen ska kunna se klientens problem ur ett helhetsperspektiv och vara uppdaterad kring utmaningar som påverkar den enskilda individen samt familjen. Det krävs kunskap kring vilken hjälp olika instanser kan ge.

Behandlingsarbetet är ett av socionomens största arbetsområden och för att kunna bemöta klienter är kunskap om samhällsutvecklingen viktig. Den snabba tekniska utvecklingen och utvecklingen av kommunikationsnät ger ungdomar möjlighet att vara på nätet i princip dygnet runt vilket gör det till en arena som är viktig för socialarbetaren att ha kunskap om för att på så sätt erbjuda bästa möjliga behandling när exempelvis datorspelande blir en utmaning i en familj.

1.1 Problemformulering

Enligt Newzoo (2021) kommer spelmarknaden omsätta mer än 200 miljarder USD år 2024 och 2021 förväntades tre miljarder människor spela någon form av datorspel (ibid). Genom att barn och ungdomar spelar datorspel flera timmar varje dag upptar det en stor del av deras fritid (Ruzic-Baf, Strnak, & Debeljuh 2016). I många länder har farorna med internet och digitala spel diskuterats och skillnader i föräldrars och barns åsikter kring detta har kartlagts (Dunkels 2007).

För de flesta unga människor som spelar datorspel är ”gaming” bara ett roligt fritidsintresse och det råder en balans mellan spel, skola och tid med familjen. Trots att familjen inte upplever det som ett problem kan det ändå ge upphov till utmaningar för både barn och vuxna när skola och sociala relationer sätts åt sidan till förmån för datorspel.

Region Skåne informerar i februari 2022 att barn- och ungdomspsykiatri genomför en ny studie avseende problematiskt datorspelande. Målet med studien är att ungdomar ska kunna hantera datorspelande på ett hälsosamt sätt samtidigt som studien ska öka kompetensen inom vården när det gäller problematiskt spelande (Region Skåne 2022).

Ungdomars fritidssysselsättning har allt mer flyttats från offentliga utrymmen till hemmen och någon form av medieanvändning. Datorspelande har vuxit och utgör en egen kultur med ett eget språk kopplat till spelandet. Med anledning av datorspelens popularitet och lättillgänglighet har det skrivits utbildningsmaterial specifikt för familjebehandlare för att informera om spelkulturen och skapa en förståelse kring ungdomars spelande. Från att från början vara ett enmansspel som i regel spelades mot en dator har en hel värld öppnats upp där människor kan finna sociala relationer som är svåra att hitta någon annanstans. En stor del av spelandet handlar om dessa relationer, något omgivningen ofta missar och det finns en oförståelse kring spelens uppslukande effekt. Det är därför viktigt att familjebehandlarna är medvetna om spelens betydelse samt vetskap om ny terminologi som deras klienter använder med anledning av spelandet (Cade & Gates 2017).

I en svensk studie gjord av där 7757 ungdomar deltog bekräftade en majoritet att de upplevt negativa konsekvenser av spelandet så som sömnbrist, bråk med föräldrarna och mindre tid till att göra läxor och umgås med vänner (Ruzic-Baf et al. 2016).

Familjen, dess relationer och uppfostran är viktiga i barnets utveckling för att de ska kunna fatta bra och ansvarsfulla beslut. Uppfostran är också avgörande för barnets inlärning och förmåga till kontroll över sitt liv. Familjen har länge varit en grundenhet i samhället. Inom familjen produceras socialt, ekonomiskt och emotionellt stöd till varje individ liksom till familjen som enhet. Självständighet och varje individs personliga ansvar vårdas i familjen och kommunikation är grunden till fungerande relationer.

Familjens funktion samt information och kommunikationsteknik handlar om tvåvägsinteraktion där familjemedlemmars inställning till teknik har betydelse. Om det sker stora förändringar i familjens struktur och miljö kan familjens funktion störas och förmågan att hantera stress minska (Ruzic-Baf et al. 2016).

Familjer förändras av de relationer som byggs upp på internet och det har blivit svårare för vuxna att kontrollera vad barn gör och att skydda dem från exempelvis oönskade kontakter. Enligt Statens medieråds undersökning ”Unga och medier 2019” spelar drygt 50 procent av barn och unga datorspel. Datorspel är vanligt även bland vuxna, ca 13 procent spelar datorspel dagligen. Intresset för e-sport där man tävlar mot varandra har ökat bland unga och i många tävlingar går det att satsa pengar på den man tror kommer att vinna. Detta, samt det faktum att det går att köpa sig fördelar i spel gör dataspelandet för unga likt andra vinstdrivande spel som vuxna kan ägna sig åt (Statens medieråd 2019).

Forskning kan inte ge något exakt svar på när datorspelande övergår från att vara ett fenomen till att bli ett vardagsproblem för att kanske övergå till det som klassas som ett sjukdomstillstånd benämnt ”gaming disorder”. Här är det viktigt att det finns tillgängliga vuxna som kan prata med den unga och som kan vara insatta, visa förståelse för varför den unga spelar men också se varningstecken på att något verkar gå på fel håll (Rangmar & Thomée 2019).

Det digitala spelandet ger upphov till konflikter i familjen och det är ofta tiden som ägnas åt spelandet som ligger till grund för det. Föräldrarna anser att det stjälar tid från andra saker som exempelvis läsläsning och hushållssysslor och spelandet kopplas också till oro hos föräldrarna kring hur ungdomen påverkas intellektuellt och kognitivt (Statens medieråd 2019).

När familjer behöver hjälp med problem de inte kan hantera själv kan de få kontakt med en familjehandlare som stöd och samtalskontakt. Det kan handla om olika slags problem och datorspelande kan vara ett av dessa. Då familjehandlare möter många familjer i livets olika skeenden har jag valt att basera min studie på familjehandlarnas erfarenheter och kunskaper gällande ungdomars datorspelande och hur de resonerar kring dess påverkan på sociala relationer.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna kvalitativa studie är att undersöka hur familjehandlare resonerar kring ungas datorspelande samt hur de hanterar detta i sitt behandlingsarbete för att få en fördjupad förståelse kring hur dagens alltmer digitaliserade värld kan påverka relationer i det sociala arbetet.

1. Hur resonerar intervjupersonerna kring ungdomars datorspelande samt hur det påverkar deras sociala liv och familjerelationer?
2. Hur beskriver intervjupersonerna att behandlingsarbetet påverkas och hanteras i behandlingsarbetet.

1.3 Definitioner

För tydlighetens skull definierar jag här hur jag i denna uppsats använder vissa begrepp eller termer.

Unga människor

Med unga människor avser jag i denna uppsats barn och tonåringar.

Datorspelande eller “gaming”

Ett videospel som spelas med hjälp av en dator. Datorn kan vara i form av en persondator, spelkonsol, mobiltelefon eller en spelautomat. Spelet kan vara med både visuellt fokus eller med fokus på ljud och betecknas som en sorts interaktiv underhållning (Rebecka 2017).

Familjebehandling/familjeterapi

I min studie använder jag begreppet familjebehandling som kan likställas med familjeterapi. Grunden i familjeterapi utgörs av en kombination av olika systemteorier samt andra teorier. Terapeuten arbetar med hela eller delar av familjen för att nå förändring av systemet i familjen eller av en familjemedlem (Schjødt & Egeland 1994).

3. Kunskapsläget

För att utforska kunskapsläget har jag använt mig av datasökbaserna LUBsearch samt Google Scholar och sökt forskning både på engelska och på svenska. Jag har använt följande sökord ”*family therapy*” ”*computer games*” ”*familjeterapi*” ”*family relations*” och ”*datorspelande*”. Det har varit svårt att hitta forskning som handlar om datorspelandets eventuella påverkan på sociala relationer i familjen generellt och jag har fått inrikta mig på att hitta forskning som handlar om datorspelande och om familjeterapi, specifikt. Jag lyfter fram fjorton vetenskapliga artiklar och studier kring datorspelande och familjerelationer för att ge en inblick i de teman som är av relevans för min studie och kapitlet har delats upp i följande tematiska rubriker: Datorspelande och sociala relationer, datorspelande och forskning om fördelar och risker, datorspel och familjebehandling samt familjestrukturens påverkan på ungdomen. På detta sätt har kunskapsläget tydliga kopplingar till min egen studies syfte och frågeställningar. Studierna är utförda i Sverige, USA, Singapore och Spanien.

3.1 Datorspelande och sociala relationer

Att internetanvändning minskar interaktionen med familjen visar en studie gjord på 813 amerikanska och en liten del afrikanska unga studerande män och kvinnor från fyra olika universitet i USA. I studien förknippas deltagarnas spelande med sämre relationer och mera konflikter med familj

och vänner, droganvändning samt alkoholintag. Av studien framgår det att den forskning som finns kring internetanvändning ofta utelämnar vilken typ av användning det rör sig om på internet och att det behövs fler studier kring det (Padilla-Walker, Nelson, Carroll, & Jensen 2010). En annan studie utförd i USA på ungdomar av olika etnicitet visar att de som spelar, läser mindre och gör läxor i mindre utsträckning än icke-spelande ungdomar (Cummings & Vandewater 2007). Enligt Wood et al (2007) finns det också en svag men signifikant korrelation gällande ”multiplayer”-spel och en negativ effekt på relationer, speciellt med exempelvis familjemedlemmar som inte spelar samma spel. Vissa spelare upplever också fler konflikter med närstående som känner sig försummade av spelen. Konflikter kan uppstå mellan föräldrar och barn när de har skilda förväntningar och uppfattningar på spelen (Wood, Griffiths, & Parke 2007). I en studie gjord på 90 studenter i Singapore uppgav ungefär hälften att relationerna med deras familj inte påverkades av spelandet emedan den andra halvan instämde med det eller inte riktigt visste. Ett litet antal elever uppgav att det påverkade relationerna med föräldrarna. När dessa blev ombudade att förklara på vilket sätt det påverkade relationerna uppgav de att spelandet tog mycket tid. Dessa elever valde också hellre spelet framför aktiviteter med föräldrarna då dessa sågs som mindre roliga. Dessutom blev de så uppslukade av spelen att de kunde fokusera mindre på interaktioner med föräldrarna. Majoriteten uppgav ändå att även om de hade möjlighet att spela mycket påverkades familjerelationerna. Eleverna uppgav följande som anledningar: att de inte var så intresserade av spelandet, att spelandet inte krockade med tiden tillsammans med familjen och att de, fast att de spelade också umgicks med sina föräldrar. Som anledning till att spelandet inte krockade med umgänge med familjen uppgav de att de föräldrarna jobbade sent eller var upptagna med annat (Chai, Chen & Khoo 2011).

3.2 Datorspelande och forskning om fördelar och risker

3.2.1 Fördelar

Enligt Richards et al. (2010) är tekniken oerhört viktig i tonåringars liv och hjälper dem att ha kontakt med vänner och familj. Tonåringar idag är födda in i en värld av teknik och kan, om de inte är uppdaterade och ständigt uppkopplade drabbas socialt i umgänge med kompisar (Richards, McGee, Williams, Welch, & Hancox 2010).

I en studie där datorspelade ungdomar jämförts med icke datorspelade ungdomar kunde skillnader på hjärnans aktivitet ses. Resultatet som framkom var att de ungdomar som spelar datorspel hade en snabbare reaktionsförmåga och lägre felmarginal i testet som genomfördes. När uppgiften blev svårare kunde de datorspelade ungdomarna prestera bättre. Resultatet antyder också att datorspel förändrar hjärnans visuella färdigheter samt samordningen som sker mellan hand och öga (Erdogan, Bilgin, Turan, & Akin 2009).

I en koreansk studie undersöktes kognitiva fördelar med datorspelade med hänsyn till ålder. Enligt studien förbättrades de kognitiva förmågorna samt förmågan att lösa problem särskilt hos äldre användare av datorspel. Studien visar att datorspelade skulle kunna hålla tillbaka de kognitiva försämringar som förväntas med åldrandet. Av studien framgår att mer forskning behövs på området (Choi, Shin, Ryu, Jung, Kim & Park 2020).

På Stockholms universitet har en studie genomförts av vilken det framgår att ungdomar anser att spelandet öppnar upp för samtal med andra som också har datorspelade som intresse. Det framgår även att ungdomar spelar mycket under en viss tid i livet för att sedan bli mer medvetna om hur de ville lägga upp sin fritid, till exempel prioritera idrott, för att inte spelandet ska påverka dem negativt (Eklund & Roman 2019).

3.2.2 Risker

Forskning har undersökt riskerna med datorspelade. En amerikansk studie utförd av medlemmar i "APA" (American psychological association) avseende användandet av internet i familjen visade att ett större användande

minskade kommunikationen mellan familjemedlemmarna. Författarna tolkar detta som ett första tecken på påverkan på familjen men betonar att fler studier vid denna tidpunkt behövdes kring detta (Kraut, Patterson, Lundmark, Riesler, Mukopadhyay & Scherlis 1998). En nyare spansk studie från 2021 visar att ett högre användande av internet på vardagar resulterar i en lägre känslomässig tillfredsställelse. Genom att se en mening med livet och att uppleva positiva känslor kan emotionell tillfredsställelse uppnås. Detta ligger i linje med en studie av Chen (2018) där personer med låg självkänsla uppvisade en större benägenhet att utveckla ett internetberoende eftersom de försökte finna tillhörighet på nätet och på så sätt uppleva tillfredsställelse. Studien gjord 2021 lyfter sambandet mellan den emotionella faktorn och den sociala faktorn och att ungdomars behov av socialt godkännande är stort. Samtidigt visar studien att ett problematiskt användande av internet är komplext och kan bero på många olika faktorer och att det krävs mer forskning kring det (Chen 2018). Enligt WHO (2020) pekar "internet gaming disorder" (IGT) på några faktorer som definierar ett stort beteende när det gäller datorspel. För att uppfylla kriterierna måste en individ sakna kontroll över sitt spelande, föredra dataspelande framför andra aktiviteter och fortsätta att spela trots att det har negativa konsekvenser på individens liv. Alla tre aspekter ska ha uppfyllts under 12 månaders tid för att en person ska kunna diagnostiseras (WHO 2020).

"American Psychiatric Association" (2013) anger IGT som en preliminär sjukdom och framhåller att mer forskning kring ämnet behövs. Trots att ett överdrivet datorspelande förändrar beteendet hos en individ där faktorer som tillbakadragande, minskad kontroll och upptagenhet kan ses som resultat har samstämmighet kring att klassificera det som ett beroende inte nåtts inom den akademiska världen enligt Ferguson och Colwell (2020).

Stigmatiseringen av de sociala problem som förknippas med spelberoende ger upphov till farhågor. Enligt en studie som gjorts för att jämföra dataspelande som ett sunt intresse mot dataspelande som ett missbruk påvisas att ett överdrivet spelande har effekter på individen i form av depression, oro och stress. Ett enbart engagerat datorspelande utan risk för beroende ses dock inte ha dessa negativa effekter på individen. Studien

stödjer den tidigare kopplingen mellan dataspelsberoende och en minskad mental hälsa (Moge & Romano 2020)

3.4 Datorspel och familjebehandling

I artikeln ”Gamers and video game culture: An introduction for counselors” lyfter författarna att en stor del av spelandet handlar om sociala relationer, något omgivningen ofta missar och att det finns en oförståelse kring spelens uppslukande effekt. Vidare att det därför är viktigt att behandlaren är medveten om spelens betydelse samt också har koll på ny terminologi som deras klienter använder med anledning av spelandet (Cade & Gates 2017).

I artikeln ”Video games: support for the evolving family therapist” från 2014 refererar författaren till (Ferguson 2007; och Funk, 2005) som menar att med anledning av att datorspelande blivit så vanligt är det viktigt att terapeuterna är medvetna om både spelandets fördelar och nackdelar för att kunna titta på hur spelandet kan påverka förutsättningarna att bygga varaktiga relationer med klienterna (Jordan 2014). Behandlarna behöver utforska sina egna fördomar och eventuella negativa stereotyper kring spelande och för att kunna vara behjälplig i behandlingsarbetet är det viktigt att ha en nyfikenhet och visa intresse samt att besitta kunskap kring spelande. Det är också viktigt att behandlaren förstår klientens sociala relationer i spelen och hur dessa kan påverka relationerna utanför spelandet. Young (2009) har utarbetat en modell i behandling av familjer där datorspel ses som ett problem. Behandlaren tittar på spelbeteendet och om det kan vara ett resultat av dysfunktionella mönster i familjen. Det problematiska beteendet, i detta fall spelandet, har en roll i familjens relationer och mönster av interaktioner. Behandlarens uppgift blir att förändra familjens interaktioner då det är dessa som upprätthåller problemet (Cade & Gates 2017).

Flera folkhälsostudier som gjorts visar på ett samband mellan en dysfunktionell familjestruktur och ungdomsmissbruk (Frojd et al., 2007, Roustit et al., 2007). Att föräldrarna har kontroll och intresserar sig för sina

barn medverkar till att behandling för internetberoende kan fungera. Studier avseende datorspelsberoende och familjeterapi där huvudfokus var inriktat på familjesammanhållning visade en klar förbättring av ett beroende för onlinespel. Dåliga familjerelationer med avsaknad av kärlek kan ge ett dopaminunderskott, detta kan höjas vid datorspelande och därför verka stimulerande för ungdomen (Han, Kim, Lee, & Renshaw 2012).

3.5 Familjestrukturens påverkan på ungdomen

De terapeutiska utgångspunkterna i familjebehandling blir viktiga att förstå i mitt arbete då intervjuerna fokuserar på familjehandlares upplevelser och ord. Förutsättningarna för familjeterapi har förändrats och terapin behöver kunna ses ur ett samhällsperspektiv. Samhällsperspektivet kan göra terapeuter och deras klienter medvetna om hur strukturella förändringar i samhället kan påverka familjen. Anledningen till det är att samhällsproblem inte ska knytas till den enskilda individen utan mer ses som ett övergripande problem som påverkar familjen. Det är viktigt att professionella inom familjeterapi håller sig uppdaterade kring vad som sker i samhällsutvecklingen för att utifrån det på bästa sätt kunna arbeta terapeutiskt och få en förståelse för familjen, barnuppfostran och vad som allmänt sker i samhället. Det är av stor vikt att yrkesverksamma är väl insatta i ”nya” sociala fenomen och dess påverkan, både positiva och negativa aspekter för att förstå hur detta kan påverka ramar och begrepp i behandlingen (Koser & Marell 2013).

4. Teoretiska utgångspunkter

Med teori avses ett system av antagande och tolkningar som tillsammans kan hjälpa oss att förklara olika fenomen (Trost 2010). I detta kapitel presenterar jag de teoretiska utgångspunkter som jag bedömt vara relevanta för min studie och dess syfte att undersöka hur familjehandlare resonerar kring ungas datorspelande samt hur de hanterar detta i sitt

behandlingsarbete. Jag tillämpar ett systemteoretiskt perspektiv då det enligt Öquist (2008) ser på individen ur helhetsperspektiv, möjliggör insyn i bakomliggande faktorer samt är applicerbart i alla verksamheter och på alla nivåer. Jag använder mig även av begreppet moralisk panik för att bygga min analys. Datorspelet kan ses som ett nytt fenomen i samhället och moralisk panik tillkom för att för att få en uppfattning om hur individer och samhället agerar när normer utmanas. Cohen (1972) anser att det är viktigt att se händelser och vilka reaktioner de fått i ett större sammanhang och att det är reaktionerna på ett fenomen som ofta lämnas utan förklaring. Systemteorins sätt att titta på alla delar gör den samt begreppet moralisk panik intressanta att koppla samman i min studie där jag beskriver hur ett fenomen kan bemötas men hur det också kan förklaras och belysas utifrån olika delar i systemet. Begreppet moralisk panik kan tydliggöra människors oro för nya företeelser och systemteorin kan se dessa företeelser ur olika perspektiv samt lyfta dem till en annan nivå för att finna en lösning att hantera eller till och med eliminera oron (ibid).

4.1 Systemteori

Systemet utgör grunden i systemteori och betraktar individen som en del av en helhet. Öquist (2018) refererar till Senge (1990) som beskriver att det handlar om ett sätt att tänka där människan aktivt styr över sitt liv men där beteendet påverkas av rådande strukturella faktorer. För att förstå ett system och för att få till en förändring måste dess strukturer beaktas (Öquist 2018).

System finns överallt och kan se ut på olika sätt beroende på hur man väljer att definiera det. Enligt författarna bör vissa kriterier finnas med för att något ska utgöra ett system. Det handlar om att systemets delar påverkar varandra och samspelar på ett sätt som är olik de interaktioner som sker utanför systemet.

Dessutom behöver växelspelen mellan de olika delarna bestå under en viss tid (Schjødt & Egeland 1994).

4.1.1 Familjens system

När man går från att behandla en enskild individ till att titta på ett system som till exempel familjen är utgångspunkten inte att grundproblemet finns hos en specifik person utan snarare att det är något som rör sig mellan personerna i systemet.

Systemets relationer blir här mycket viktiga (Schjødt & Egeland 1994). Ett socialt system kan förklaras med att varje familjemedlem har en egen karta som den utgår ifrån. Beroende på olika handlingar i familjen påverkas dessa kartor och kartorna påverkar vilka handlingar som sker. Systemet kan mer eller mindre vara låst till dessa kartor och till vissa mönster som kan göra det svårt att acceptera förändringar (ibid).

Haley talar om kontrollteori och använder inom familjer begreppet triader. I triaden är förhållandet mamma-pappa-barn det centrala och när en familj har problem menar Haley att det alltid involverar minst tre personer. Dessa personer utgör olika hierarkier beroende på vilken generation de tillhör (ibid). I tonåren kan det uppstå konflikter kring ungdomens önskan om större frihet och föräldrarnas önskan om att vidmakthålla regler och hierarkier. Det kan handla om att ungdomen kommer med nya upptäckter som familjesystemet ska kunna tillvarata. Det är viktigt för ungdomen att få utforska och få känna att de klarar av saker och det underlättar om familjen kan klara av att ta emot ungdomens nya upptäckter (ibid).

En systemorienterad terapi inriktar sig på neutralitet i förhållandet mellan behandlare och klient, det innefattar bland annat att behandlaren har en icke dömande inställning till systemet och dess problem. Terapeuten ska vara nyfiken och visa engagemang för familjen. I terapin skapas ett nytt system. Det består inte längre bara av familjemedlemmarna utan nu kommer även terapeuten in i systemet. I stället för att se det som att det är systemet som skapar ett problem kan det nu ses utifrån att problemet skapar systemet. I systemet blir medlemmarnas åsikter och tolkningar av problemet viktiga.

Det kallas för meningssystem och grunden i detta är medlemmarnas karta. Terapin går för det mesta ut på att förändra kartan som kan likställas med att det sker en förändring av andra ordningen. Systemteorin skiljer sig från teorier sett ur ett strategiskt eller strukturellt perspektiv som lägger fokus på familjen utifrån ett normativt sätt att fungera. Där tittar man på önskvärt respektive icke önskvärt beteende något som inte är speciellt viktigt i systemorienterad terapi (ibid).

4.1.2 Homeostas och feedback

System kan jämföras med två vågskålar som strävar efter att stå i jämvikt. Systemet vill förbli förhållandevis stabilt, systemteorin kallar detta för homeostas. Att systemet strävar efter att vara stabilt är inte alls det samma som att det befinner sig i harmoni, det handlar istället om att systemets mönster är ungefär likadana över tid och det kännetecknas av att förändringar i systemet föregås av ett visst motstånd. Om någon går utanför systemets gränser korrigerar familjen det genom signaler, så kallad feedback. Hur snabbt ett system ger feedback är olika, vissa system är toleranta emedan andra reagerar på minsta avvikelse. Symptom som uppvisas i ett system hjälper oavsett orsak till att upprätthålla systemets jämvikt. Symptomet fyller på så sätt ett homeostatiskt ändamål (Schjødt & Egeland 1994).

4.1.3 Regler

Alla system består av regler för att systemet på så sätt ska kunna vidmakthållas. I vårt samhälle är normer och regler starkt förankrade i protestantism och kapitalism och påverkar individer på ett sådant sätt att det kan anses socialt kontrollerande. Det visar sig i det mesta vi gör och är också en stor del till varför vi inte är så intresserade av förändringar. När regler överträds kan det ge direkta eller indirekta straff. Exempel på ett direkt straff är att föräldern tar ungdomens mobil. Ett indirekt straff kan handla om att tiga eller smälla i dörren (Lundsbye, Sandell, Währborg, Fälth & Holmberg 2010).

4.1.4 Första och andra ordningen

Jag har redan tagit upp att systemet ogillar förändring. Förändring innebär att systemet behöver hitta ett nytt sätt att nå jämvikt. Det jämviktsförhållande som råder kan bidra till att familjen inte kan utvecklas och inte förmår att handskas med de nya krav som systemet utsätts för. I de flesta fall klarar systemet att omstruktureras och det sker ofta utan att systemet är medvetet om det. I de fall systemet hindras att förändras kan en terapeut behövas för att hjälpa systemet att återigen uppnå jämvikt (Lundsbye et al. 2010).

Förändringar delas upp i första och andra ordningen. När en förändring sker i första ordningen behåller familjen fortfarande den struktur de är vana vid. När förändringar sker av andra ordningen är utmaningen större, nya gränser och strukturer behöver utvecklas. Exempel på förändringar av första ordningen kan vara små men där familjemedlemmarna står för samma funktion som vanligt. När nya villkor dyker upp att hantera, till exempel när barnen går in i tonårsperioden kan det påverka andra ordningen och de problemlösningstrategier som vanligtvis fungerar håller inte längre måttet för att lösa obalanserna som uppstår i systemet. Det blir kris vilket kan få olika resultat: Familjen kommer att lösas upp, familjen finner nya vägar för att kunna fungera, exempelvis kan en familjemedlem utveckla problem eller få olika symptom som ett resultat av krisen. Ett exempel här kan vara en ungdom som börjar skolka, på så sätt får ungdomen uppmärksamhet från sina föräldrar. En del familjer kan dock utveckla strategier för att handskas med de nya utmaningarna och klarar utmärkt att gå igenom dessa förändringsprocesser (Schjødt & Egeland 1994).

4.1.5 Konsten att omtolka

Det kan vara lockande att snabbt komma till en lösning på ett problem men avgörande för att lyckas med lösningen är enligt systemteorin att anlägga en kritisk syn på hur problemet klassificeras. På så sätt kan perspektivet breddas

och en lösning upptäckas utanför den logiska nivå problemet antas förhålla sig i (Lundsbye et al. 2010).

4.1.6 Kommunikation

I ett system finns relationer och det är med hjälp av kommunikation som relationerna definieras. I ett systemteoretiskt perspektiv måste mänskliga relationer innehålla kommunikation och perspektivet kan på så sätt användas på alla sociala kontexter (Lundsbye et al. 2010). I systemteori talar man om två språk, det digitala och det analoga där höger hjärnhalva talar om våra kroppsliga och känslomässiga uttryck emedan den vänstra står för tänkandet. Det analoga språket avgör värdet på våra relationer med andra människor men har svårt att formulera det med ord. Det visas snarare genom kroppsrörelser och hur individen handlar i olika situationer. Ett bra exempel är hur vi klär oss. Det som tidigare varit analoga processer övergår mer till digitalisering och de analoga vännerna byts ut mot digitala. I en fysisk kontakt är språket rörligt och man väntar på mottagarens reaktion av det man säger. Det finns studier som tittat på vad som händer när kommunikationen digitaliseras och som visar att förmågan till empatisk kompetens försvinner efter hand. För att nå förändring i ett system ökar sannolikheten att lyckas om det görs analogt. Det analoga språket kan användas för att uttrycka visioner istället för som det digitala komma med logiska bevis. Exempelvis kan ungdomars förebilder bidra till förändring på ett helt annat sätt än kampanjer som riktar sig till ungdomar (Schjødt & Egeland 1994).

4.1.7 Suprasystem

Systemteorin menar att varje system tillhör en större enhet, ett så kallat suprasystem. I detta ingår många system som alla har något gemensamt. Ett system kan tillhöra många olika större enheter. Ett exempel är familjen där varje individ var för sig tillhör olika subsystem. I behandlingen är det viktigt att få kännedom om dessa olika suprasystem för att få en helhetsuppfattning och få till en förändring (Schjødt & Egeland 1994)

4.2 Moralpanik

“Enligt Nationalencyklopedin är ”moralisk panik ”en benämning på överdrivna och stereotypa reaktioner på nya kulturfenomen som anses hota samhällets värderingar eller intressen”(NE 2022).

Begreppet ”moral panic” beskrivs i Stanley Cohens (1972) bok som händelser som avviker från det ”normala” och som skapar oro hos människor som inte känner igen det (Cohen 1972). Ibid menar att fenomenet kan analyseras utifrån en modell i fem steg. Stegen innebär att någonting först identifieras som ett hot mot samhällets normer till att i sista steget bidra till förändringar i samhället.

I boken ”Folk Devils and Moral Panic” (1972) studerade han hur samhället reagerade på ”Mods and Rockers,” två ungdomsgrupper som hamnade i konflikt med varandra. Media rapporterade om konflikterna genom bland annat vilseledande rubriker som inte överensstämde med hur verkligheten såg ut. Ett exempel var när media skrev om att de skrikande ungdomarna fick badstränderna i Brighton att gapa tomma när det i själva verket handlade om att vädret var så dåligt att ingen ville vara på stranden (ibid).

Moralisk panik kan enkelt uttryckt förklaras som en överdriven rädsla som överskrider det faktiska hotet. Exempel är skillnader i generationer där den äldre generationen verkar tro att den yngre utsätts för någon form av moraliskt fördärv. Här kan nämnas när ny teknik eller media introduceras i samhället. Den nya tekniken tenderar då att få skuld för diverse ”sociala sjukdomar”. Unga människor anpassar sig lättare till nya innovationer och den äldre generationen kan få en känsla av att tappa kontrollen, vilket resulterar i en moralisk konkurs. Genom århundraden har olika slag av moralisk panik förekommit, när bibeln började tryckas i många upplagor fanns en rädsla att gemene man skulle tolka bibeln fel, när dansen vals introducerades fanns en rädsla att det skulle förorsaka en sexuell omoral, det

har funnits en rädsla över att kvinnor började läsa då det fanns en osäkerhet kring hurvida de kunde skilja på verklighet och fiktion. Detta är en rad exempel på tillfällen som skapat moralisk panik i samhället (ibid).

5. Metod

I detta kapitel kommer jag att redogöra för vilken metod jag använt mig av och mitt tillvägagångssätt för att kunna besvara forskningsfrågorna jag ställt. Jag reflekterar över min valda metod, mitt urval och går igenom vilka styrkor och svagheter det medfört. Jag kommer också att redovisa vilka svårigheter valda metod inneburit. Slutligen berör jag undersökningens tillförlitlighet.

5.1 Metodologiska överväganden

Jag har byggt denna studie på sex kvalitativa intervjuer. Valet att använda en kvalitativ metod grundade sig i att jag ville att respondenterna skulle ges fritt utrymme att svara på mina frågor. Kvalitativa data kan användas för att ta reda på om något förekommer och hur det fungerar (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015). Min avsikt med denna studie har varit att ta reda på hur familjebehandlare resonerar kring om och hur ungdomars datorspelande påverkar de sociala relationer i familjen. Målet har inte varit att få några mätbara resultat utan att se på datorspelande som ett nutida fenomen och ta reda på hur familjebehandlare resonerar kring detta. Med hjälp av kvalitativa metoder kan man fånga människors olika värderingar i frågor på ett annat sätt än vad som går med kvantitativ metod (Ahrne & Svensson 2015). En fördel med att använda sig av kvalitativa intervjuer är att frågorna, och vilken ordning de ställs i kan anpassas till varje enskilt tillfälle. Det går att göra om frågorna och att lägga till efter hand. Det skulle inte vara möjligt på samma sätt om jag använt mig av ett formulär med standardiserade frågor. Det är dock för den skull inte uteslutet att i viss mån använda sig av standardiserade frågor också. Den kvalitativa intervjun gör

det möjligt att få en bredare kunskap kring forskningsfrågan där exempelvis händelser och situationer kan beskrivas av respondenten (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015).

5.2 Urval och urvalsprocess

Forskningsfrågan är den som avgör vilken grupp av människor som är relevanta att ha med som deltagare i en intervju (Ahrne & Svensson 2015). Jag har valt att inrikta mig på familjebehandlare, då jag bedömer att de kan ge en fördjupad förståelse för det fenomen jag studerar samt ge svar på studiens frågor sett ur både ungdomar och föräldrars perspektiv. Urvalet har delvis gjorts med hjälp av ett tvåstegsurval där jag mailat ut förfrågan om deltagande till i första hand enhetschefer inom familjebehandling. Dessa har sedan vidare befordrat frågan till familjebehandlare på sin enhet. Jag har även skickat ut förfrågan på forum för socionomer på sociala medier vilket lett till deltagare till studien.

Det har varit svårt att få tag i respondenter. Enhetschefer har svarat att de skickat min fråga vidare men sen har i många fall inget hänt. Det är för det mesta svårt att komma i kontakt med en familjebehandlare direkt då varken nummer eller mail finns tillgängligt. För att få deltagare hade kanske varit lättare med exempelvis en enkätundersökning men då hade jag gått miste om möjligheten att kunna ställa följdfrågor. Jag är glad att jag trots de svårigheter Coronapandemin innebar lyckades få sex familjebehandlare att delta i min studie. På grund av restriktionerna som fanns var det många som fick stanna hemma på grund av symptom och därför inte kunde arbeta, detta gjorde att belastningen ökade på dem som kunde arbeta. Detta sammantaget resulterade i att det var tidskrävande att finna deltagare vilket gjorde att arbetet med min studie drog ut på tiden.

5.4 Genomförande av intervjuer

Min intervjuguide (se bilaga 2) består av tjugo stycken öppna frågor som ska inbjuda till svar som ger en bredare bild än vad standardiserade frågor

skulle göra (Ahrne & Svensson 2015). Ahrne & Svensson menar att det inte är av vikt vilken typ av intervju man använt sig av. Det viktiga är att beskriva hur man utfört sina intervjuer och på vilket sätt frågorna ställts (ibid).

Vi lever i en omvälvande tid när vi blivit tvungna att förhålla oss till pandemin. Virusets har inneburit att vi människor fått distansera oss socialt ifrån varandra. Detta har påverkat min studie och hur jag kunnat genomföra intervjuerna. Det har inte varit tal om att träffa respondenterna i det fysiska rummet utan de har istället bjudits in för intervju över dataprogrammet Zoom.

Jag gjorde en pilotintervju på en person som inte deltog i studien för att testa frågorna. Bryman (2018) menar att om möjlighet finns ska man göra en pilotundersökning för att vara säker på att frågorna fungerar men också att undersökningen blir bra (ibid). Det jag blev uppmärksam på var hur jag skulle gå tillväga om respondenten skulle ifrågasätta någon fråga eller inte kunna ge något svar alls. Jag fick även möjlighet att reflektera över om mina frågor var relevanta för min problemformulering. Jag bestämde mig för att inte ändra någon av mina frågor men jag blev mer medveten om innebörden av dem.

Alla intervjuer gjordes med hjälp av samma intervjuguide, men eftersom en del svar krävde följdfrågor och med hänsyn till att respondenterna gavs möjlighet till åsikter utöver frågeställningarna blev resultatet av intervjuerna något varierande. Varje intervju tog ca 45 minuter och spelades in på ljudinspelare på min mobiltelefon. Jag förde också anteckningar.

5.5 Förförståelse

Intresset för datorspel har väckts genom mina tonåringar. Då jag var tonåring spelade jag en hel del TV-spel, ofta hos grannen då vi inte hade något hemma. Som förälder har jag blivit insatt i ibland annat Minecraft, Counterstrike, Star stable, Fortnite och World of Warcraft. Jag har stundtals

förfasats över hur datorspelen distanserat mina barn från övriga familjen men förundrats över deras engagemang och kunskap när de redogjort för mig vad som händer på nätet och i spelen de spelar. Jag har aktivt lyssnat på dem och ibland suttit vid sidan om för att få en förståelse för vad det är de gör och där med försöka närma mig deras sociala värld.

Det som sedan väckte mina tankar kring datorspelens inflytande var när jag pratade med andra föräldrar som ofta tog upp farhågor kring sina barns spelande. I många fall framgick det att det var mycket bråk och tjafs i familjerna knutet till att barnet eller ungdomen spelade på datorn. Det fick mig att fundera över om relationerna i en familj påverkas av datorspel och på vilket sätt. Jag blev även nyfiken på vilken plats datorspelade tar då familjer söker hjälp för sina problem.

Mina egna erfarenheter och därmed min förförståelse är att det finns några negativa aspekter med datorspel men också flera positiva. Jag har gått in i studien med tankar om att jag kommer få mycket negativa input från mina respondenter men min avsikt är att själv vara så neutral och fördomsfri som möjligt i ämnet. Jag har funderat över om respondenternas svar ska påverka mig på något sätt och att jag i så fall inte ska låta mig färgas av deras svar utan hela tiden förhålla mig objektiv och professionell.

5.6 Tillförlitlighet

De kriterier som används för att bedöma tillförlitligheten i en kvantitativ undersökning är svåra att applicera i en kvalitativ studie. Lincoln och Guba (1985) och Guba och Lincoln (1994) menar att det är viktigt att bedöma den kvalitativa undersökningen och de föreslår att man kan göra det genom att använda sig av kriterierna tillförlitlighet och äkthet. Tillförlitligheten är uppdelad i fyra olika delkriterier: trovärdighet, överförbarhet, pålitlighet och en möjlighet att styrka och konfirmera (Bryman 2018). Enligt (ibid) uppnås trovärdigheten genom att forskaren följer de bestämmelser som finns och att det material som återges från intervjudeltagarna är korrekt.

Jag har använt mig av familjebehandlarnas svar i det sammanhang som de blev inhämtade och efter jag sorterat i teman och kodat materialet har det visat sig att alla behandlare är ungefär lika delaktiga i studien. Deltagarna i en kvalitativ studie är ofta få men har något gemensamt (ibid). I mitt fall arbetar de inom samma profession med samma uppdrag. Studien ger djup snarare än bredd och har inneburit att jag tydligt beskrivit studiens process men också de beskrivningar jag fått från respondenterna för att på så sätt garantera överförbarheten. Pålitligheten kan säkerställas genom att alla delar i processen redovisas och granskas för att studien på så sätt ska kunna uppnå transparens. Som granskare kan exempelvis kollegor fungera. Detta kan vara svårt då kvalitativa studier ofta innebär ett mycket stort material (ibid). För att stärka pålitligheten har jag spelat in och ordagrant transkriberat det material jag fått genom intervjuerna. Detta för att undvika en egen påverkan på studien (ibid). För att kunna styrka min studie ska jag påvisa att jag inte låtit syftet eller mina egna värderingar påverka studiens genomförande samt resultat (ibid). Detta har skett genom att jag hela tiden haft eventuella egna värderingar i åtanke och tagit upp dessa för diskussion med min handledare. Jag har även erbjudit intervjupersonerna att få ta del av den färdiga uppsatsen.

5.7 Etiska överväganden

Vetenskapsrådet (2011) har utformat etiska riktlinjer för den samhällsvetenskapliga forskningen. Syftet med riktlinjerna är att respektera individens integritet, säkerställa konfidentialitet samt erbjuda deltagaren att ge sitt samtycke (Ahrne & Svensson 2015). I de fall då det är svårt att få samtycke bör deltagarna få vara anonyma (ibid).

För att uppfylla dessa riktlinjer används informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetsprincipen och nyttjandekravet. Informationskravet innebär att den som deltar i forskningen ska informeras om vad studien innebär och efter det själva få avgöra om man vill delta. För

att uppnå kravet om samtycke ska deltagarna upplysas om att var och en själv avgör om de vill delta och om de vill avbryta sitt deltagande.

Konfidentialitet avser att bevara och redovisa material som införskaffats till studien på ett sätt som gör att utomstående inte kan komma åt exempelvis personuppgifter. De uppgifter som samlas in får bara användas i just den forskningsprocess den är avsedd för enligt nyttjandekravet (Bryman 2018).

När jag beslutat mig för vilket ämnesfokus min studie skulle ha föll mitt val inledningsvis på att intervjua ungdomar och dess föräldrar. Då det kan vara svårt att få till stånd intervjuer med ungdomar på grund av att samtycke från deras vårdnadshavare krävs föll valet istället på familjebehandlare. För att rekrytera deltagare skickade jag ut ett informationsbrev med beskrivning av studien, vilket syfte den hade samt premisser för deltagande. Därefter hörde personer som vill delta av sig per mail eller telefon till mig och blev då återigen upplysta om studiens syfte. De tillfrågades om samtycke, informerades om sekretess och att de skulle avidentifieras, det vill säga att deras namn samt vilken organisation de arbetade för skulle inte komma att återges någonstans. De upplystes också om att de när som helst kunde välja att avbryta sitt deltagande. På så sätt uppfyllde jag kraven om samtycke och konfidentialitet. Enligt nyttjandekravet har materialet under studiens gång kodats och låsts in och kommer när materialet är färdigställt att raderas samt förstöras.

5.8 Bearbetning och analys

Enligt Bryman (2018) är det angeläget att materialet från respondenterna är så exakt återgivet som möjligt. Intervjuerna är inspelade på ljudfiler och varje intervju har också noggrant dokumenterats med hjälp av anteckningar. Ljudfilerna har transkriberats ordagrant och det empiriska materialet som framkommit av transkriberingen från intervjuerna har arbetats igenom. Då datorprogram för att analysera det empiriska materialet inte visat sig vara så fördelaktigt när det gäller kvalitativa studier har jag valt att inte använda mig av det för att analysera mitt material (Ahrne & Svensson 2015). För

bearbetning av materialet har jag sorterat det för att sedan dela in det i kategorier utifrån mina frågeställningar. Redan vid intervjuerna såg jag en del övergripande teman som föranlett en tematisk analys. Ett tema kan sägas vara följande: kategori som skiljts ut, temat kan kopplas till det studien fokuserar på, vara uppbyggt av koder och ge en teoretisk förståelse. För att plocka ut teman har jag valt det tillvägagångssätt som Ryan & Bernard (2003) rekommenderar. Det innebär att titta efter repetitioner där ett tema är återkommande samt kategorier som utmärker sig som obekanta eller ovanliga. Vidare på vilket sätt respondenten uttrycker vad den tänker i form av bildliga uttryck, övergångar – det vill säga hur teman förändras, hur respondenterna diskuterar teman avseende likheter och skillnader, ord som kan lyfta fram orsaksbundna kopplingar, reflektera över vad som saknas i det insamlade materialet och att använda sig av material som är teorirelaterat.

Det som från början var utmärkande i mina intervjuer var repetitioner där alla sex behandlare gav liknande svar med ungefär samma ordval. Det räcker emellertid inte för att plocka ut teman, det viktigaste är att det ska vara relevant för de forskningsfrågor som ställts. Därför har jag namngett teman och delteman för att på så sätt kunna fånga det som varit intressant för min studie. Bryman (2018) kallar detta för att förvandla namnen till begrepp. Dessa begrepp kan sedan undersökas för att forskaren ska kunna utröna om de har någon koppling till varandra eller om de skiljer sig åt i styrka (Bryman 2018).

6. Analys

6.1 Presentation av intervjupersoner och bakgrund till familjebehandling

Jag har intervjuat sex personer som arbetar som familjebehandlare och innehar socionomexamen. Fem av dem arbetar i socialtjänsten och en arbetar åt ett privat företag. Det privata företaget har specialiserat sig på ”hemmasittare”, det vill säga ungdomar som inte går till skolan. Flera av behandlarna har uppgett att de inte arbetar utifrån någon speciell metod men nämner KBT (kognitiv beteendeterapi) som en röd tråd i behandlingsarbetet. Respondenternas svar kommer att anges med R i min studie, exempelvis R1 under ett citat betyder respondent nummer ett.

Till familjebehandlingen kommer i de allra flesta fall familjer som på inrådan från socialsekreterare blivit beviljade samtal genom socialtjänsten. En del är också familjer som gjort egen ansökan om stöd och i de flesta kommuner finns servicesamtal, vilket innebär att familjer kan få stöd ca fem gånger utan att detta leder till någon utredning. Majoriteten är frivilliga insatser men samtliga behandlare som jag intervjuat uttrycker att det ingår ett visst tvång då familjerna annars kan bli varse att andra åtgärder behöver tas. Några av dem arbetar också med ungdomar som dömts till ungdomskontrakt där behandling är en del av kontraktet.

Behandlingen kan se ut på olika sätt. Vissa gånger träffar behandlaren hela familjen, andra gånger kan det vara antingen bara barnet/ungdomen eller bara föräldrarna. Upplägget beror på hur just det specifika ärendet ser ut. Oftast verkar det vara två behandlare som arbetar med en familj.

Familjebehandlarna jag pratat med uppger att gemensamt för de familjer som kommer till familjebehandling genom socialtjänsten är att föräldrarna oftast själva har någon eller flera svårigheter som gör det svårt för dem att hantera de utmaningar de ställs inför med sina barn och ungdomar. Det kan handla om diagnoser så som ADHD, lågbegåvning eller psykisk ohälsa.

6.2 Synen på spelandets inverkan på familjesystemet

I empirin talar familjebehandlarna om datorspelande som något de flesta ungdomar gör som ett fritidsintresse men ibland också som något som sysselsätter dem för att de ska undvika något annat.

”Ja men det e ju precis det här när det används för att undvika nånting annat, kanske undvika ångesten som jag inte kan hantera kopplat till o gå till skolan eller ut o träffa människor eller undvika att behöva tänka på att mamma inte mår bra, att hon kanske inte kan ta hand om mig eller slippa jobbiga minnen, eller man pratar om traumatiska minnen, eller man har PTSD symptom eller nåt sånt som kanske ligger i bakgrunden” (R2)

Familjebehandlarna uppger att de kan se några risker med datorspelande men framför allt många fördelar, så som utvecklande av strategiska kunskaper, språkkunskaper, social acceptans, vänner och samhörighet. De uppger att för barn som inte riktigt klarar av fysiska sammanhang är datorspelandet viktigt. För många barn och ungdomar med diagnoser är datorspelandet enligt flera av familjebehandlarna en avgörande faktor för socialt samspel.

”Det beror på, jag har börjat se det som, alltså som att man ser på det som man ser på missbruk det vill säga när blir det ett bekymmer för en själv och i ens omgivning” (R1).

Om de talar om några risker handlar det i stora drag om när datorspelandet går över i ett missbruk och tar över hela ungdomens liv så att basala saker som att äta, sova, sköta hygien samt gå i skolan inte fungerar. Om det gått så långt, att det kan ses som ett missbruk, finns det i de flesta kommuner annan instans med professionella som arbetar specifikt för att ta hand om detta och det ligger då inte längre på familjebehandlarnas bord.

I familjebehandling har familjesystemet tidigt setts som både det som skapar problem men som också bevarar problemen inom familjen. Detta har gjorts

att man inte bara inriktat sig på den som pekats ut som problem i familjen utan också människorna runt omkring som föräldrar och släktingar. Genom att iaktta och prata med andra familjemedlemmar kan behandlaren upptäcka vad som är problemet och på detta sätt få en helhet som är svårt att få för den enskilda vuxna (Shjødt & Egeland 1994). Systemteorin betonar vikten av att inte avgränsa familjen till enbart de som tillhör hushållet utan även titta på vilka relationer och interaktioner med andra människor utanför familjen som är viktiga för individen. System utanför familjen kallas för suprasystem och är betydelsefulla att känna till för att förstå hur ett system fungerar. Det är också viktigt att behandlaren kan skifta mellan individ och system för att få en förståelse för systemet. Systemet bestämmer gränserna, samtidigt som den enskilda individen bestämmer vilka regler som gäller för systemet (ibid).

6.3 Konflikt och redundans

Kommunikation är en viktig aspekt inom systemteorin och av empirin framkommer kommunikation som ett tema där familjebehandlarna talar om bristerna i denna som de ofta ser som en anledning till konflikt.

”Mest bekymrad för att det som handlar om datorspelande hela tiden leder till bråk, strid, prestige. Det handlar om föräldrarnas mandat, ungdomens integritet” (R4)

Flera av familjebehandlarna berättar om svårigheter i kommunikationen mellan förälder och barn när det kommer till konflikter kring datorspelet. I systemteorin talar man om dubbelbindning och denna bindning förklaras som en situation som kan uppträda vid en kommunikation mellan två människor, till exempel mellan en förälder och det ”problemskapande” barnet, det så kallade ”offret”. Kommunikationen

går här ut på att föräldern talar om för barnet att om du gör så får du straff och gör du inte så får du straff (Shjødt & Egeland 1994).

Familjebehandlarna beskriver i flera fall att kommunikationen mellan föräldrar och barn sker på ett sådant sätt i situationer kring datorspelandet och de menar att genom att ändra på hur den vuxna talar till ungdomen kan en förändring till det bättre ske. De talar om straff då ungdomen inte stänger av i tid, kommer sent till maten, inte lägger sig i tid, inte är tillräckligt sociala med mera. Resultatet blir till slut att hur du än gör så gör du fel och familjen hamnar i en negativ spiral.

”Många konflikter föräldrar har med sina barn handlar ju om skärmtid”(R3)

Det är ett ord som klingar starkt när familjebehandlarna berättar om datorspelandet i familjer och det är konflikt. Det mesta kring spelen verkar bli till bråk som leder till att relationerna mellan föräldrar och barn störs. Flera av respondenterna är dock övertygade om att det är något annat som är problem i grunden och som funnits i vilket fall som helst och att det inte är spelandet i sig som påverkar de sociala relationerna. Någon uttrycker att konflikterna blivit jobbigare och fler i och med datorspelens intåg.

En annan aspekt av kommunikation är den digitaliserade kommunikationen som dagens människor föds in i och där det i grunden handlar om analog kommunikation, det vill säga vad vi uttrycker med kroppen och känslorna. Vänner delas upp i digitala och analoga och antalet vänner man träffar i ”verkligheten” tenderar att minska. Det har visat sig att kommunikation som sker genom en skärm påverkar den empatiska förmågan (Öquist 2015). Det krävs helt enkelt inte speciellt mycket för att kommunicera via digitala meddelanden. För barn och tonåringar som just är i den utvecklingsfas där den empatiska förmågan tränas upp är det kanske så att den aldrig riktigt får komma till stånd för de ungdomar som familjebehandlarna uppger har hela sitt liv i datorspelen. Att då ha minskad förmåga att sätta sig in i hur andra människor mår och tänker skulle kunna ge sig till känna i relationerna till bland annat föräldrarna men även andra människor som den unga träffar

fysiskt. En tanke är att människor idag tränas att kommunicera på ett annat sätt än vad äldre generationer gjort, samtidigt finns kraven på dem att kunna hantera sociala relationer på samma sätt som man alltid gjort.

För mänsklig kommunikation krävs en förståelse för kontexten. Kontexten inbegriper vad som har betydelse för kommunikationen. Det handlar om sammanhang som utgörs av olika händelser och beteenden och som kan ge en bild av varför en individ väljer ett beteende i en speciell kontext. I samspelet mellan ett system och en kontext begränsas utrymmet till handling. Det kallas inom systemteorin för redundans. Det kan alltså innebära att den kontext ungdomen befinner sig i när den spelar dator avspeglar sig i kommunikationen till föräldrarna. Ju mer föräldern och barnet vet om varandra och den kontext de befinner sig i desto större är sannolikheten att de är förberedda på vad som kommer att ske i kommunikationen dem emellan. Om föräldrarna inte är insatta i datorspelens värld där det dessutom finns en form av eget språk kan det vara svårt att förutse vad som kommer att ske vid kommunikation med tonåringen vilket jag kan tänka mig bidrar till exempelvis missförstånd (Lundsby et al. 2010). Inom systemteorin är det viktigt att behandlaren intar ett neutralt förhållningssätt till problemet och accepterar varje individs skildringar och tankar, visar förståelse och intar en nyfiken position. Behandlaren ska alltså inte ta ställning till huruvida datorspelande är bra eller dåligt utan snarare låta varje familjemedlem komma till tals. Behandlaren måste följa med in i systemet för att förstå hur det fungerar (Shjødt & Egeland 1994).

6.4 Panik och konsten att omtolka

Det framgår av empirin att flera av familjehandlarna ser att föräldrarna kan ha svårt att förstå vilken betydelse datorspelandet har för ungdomarna.

”Eh men det e också helt omöjligt o radera bort från barns liv det går inte, alltså det e som o äta, alla gör det mer eller mindre på nått

sätt..... För att man tar bort femtio procent av deras sätt att umgås på då också” (R 1)

Familjebehandlarna berättar om att datorspelande är något som kommer till tals som ett problem i de allra flesta samtal de har med föräldrar. Det tas av föräldrarna upp som något negativt som stör relationen mellan förälder/barn och som ger upphov till konflikter. Det brukar enligt behandlarna inte vara anledningen i första hand till att familjerna kommer till dem men flera av behandlarna menar att i över 90 procent av de ärenden de har så lyfts det problematiska med datorspelandet av föräldrarna. På exempelvis BUP Stockholms hemsida finns det information om datorspelande och dess fördelar och risker men också tips till både föräldrar och ungdomar hur de kan hantera konflikter som uppstår på grund av datorspelandet. Även här framgår det att just konflikter kring datorspelande i familjer är väldigt vanligt (BUP Stockholm 2021)

”Men jag ser ju att det e lätt att det hamnar i det här att man ser spelandet som ett problem, o inte pratar om det, alltså vad fyller spelandet för syfte.”(R2)

Datorspelandet tenderar enligt de familjebehandlare jag intervjuat att av föräldrarna ses som orsak till alla möjliga problem. De flesta säger att de uppfattar det som att det i grunden är relationsproblem i familjen som ger upphov till konflikter. Två av behandlarna upplever att det är skillnad mellan pojkar och flickor. Föräldrar till pojkar ser enligt behandlarna ofta datorspelandet som något skrämmande som de inte har kontroll över och de känner en maktlöshet. En behandlare uppger att föräldrarna är oroliga för att det är våldsamma spel med en hård jargong och att deras söner tillämpar ett oacceptabelt beteende när de spelar. Behandlaren menar att föräldrar till flickor som spelar istället oroar sig över att ungdomen ska få kontakt med någon som kan leda dem till människor som utsätter dem för övergrepp. Konflikterna snarare än själva datorspelandet kan antas störa systemets jämvikt och på så sätt få systemet ur balans. Systemteorin menar här att det

inte behöver vara av ondo. Ett visst mått av kaos och att kunna hantera det visar sig vara positivt för systemets framtid (Öquist 2018).

”[...] Men där föräldrar sätter sig in i det och försöker förstå och försöker intressera sig så öppnar det också upp för ungdomen att mer respektera att jag måste delta i måltiden.”(R6)

Familjebehandlarna är samstämmiga i sina svar gällande hur de går tillväga kring att detta tas upp som ett problem då de menar att de lägger fokus på annat istället för att rikta in sig på datorspelandet. Exempelvis hur de kan göra för att få ungdomen att tycka det är viktigt/roligt att gå till skolan eller hur de på andra sätt kan motivera ungdomen att till exempel komma ut och röra på sig, detta istället för att tala om datorspelandet som någonting negativt som måste minskas. Det kan härledas till det systemteorin beskriver som ”omtolkningens konst” där behandlaren blir observant på invanda mönster som riskerar att definiera ett problem och att finna en lösning på detsamma genom att enbart söka svar på samma logiska nivå istället för på en annan nivå inom systemet (Öquist 2018).

Flera familjebehandlare beskriver att när föräldrarna får förståelse för hur viktigt datorspelandet är för ungdomarna kan konflikterna i familjen minska.

” [...] Många föräldrar, är min uppfattning i alla fall, får en stor ahaupplevelse av att förstå och sätta sig in att de har sitt sociala umgänge över internet” (R6)

Behandlarna menar att en viktig del i deras arbete är att väcka de vuxnas intresse för vad deras barn gör när de spelar och att skapa en förståelse för ett fenomen som inte fanns för många av de som är föräldrar idag när de var unga. Familjebehandlarna uttrycker ingen direkt oro över vad datorspelandet kan åstadkomma men förmedlar att föräldrarna ofta gör det.

Det familjebehandlarna beskriver kan ses som det helhetstänk som är grunden i systemteorin där föräldrarna istället riskerar att fokusera på delar av systemet. Detta är också en punkt som systemteorin kritiserats för, nämligen att den strävar mot harmoni där konflikter har en tendens att inte inrymmas (Öquist 2018).

”[...] Har föräldrarna inte en förståelse och har berättat vad de förväntar sig så blir det konflikter”(R6)

För många av de som idag är vuxna har internet och internetspel inte varit lika självklart som det är för dagens barn och ungdomar. Idag invigs många i datorspelans värld redan som små barn. Det kan därför för dessa föräldrar ses som någonting nytt och behandlarna beskriver att föräldrarna upplever att de tappar kontrollen över sina ungdomar. Som beskrivs i teorin om moralisk panik möts ofta ”ny teknik” av oförståelse och som något problematiskt. Sedan långt tillbaka har den moraliska paniken associerats med ungdomars avvikande och kriminella beteenden (Cohen 1972), beteenden som ofta sammankopplats med våld, vilket familjebehandlarna talar om som en oro även gällande datorspel. Grupper som sammankopplas med oönskade beteende eller aktiviteter blir till synliga påminnelser av hur vi inte bör göra eller vara (Cohen 1972). Cohen skriver i sin bok om ”The Mods and Rockers” på 1960-talet vilket i denna studie förflyttar tankarna till dagens ”gamers”. Det är inte så svårt att få känslan av att många föräldrar tycker att deras datorspelande ungdomar gör något avvikande. Det är samhället som skapar vad som ska ses som avvikande. Normer sätts upp och de som avviker från detta är ”outsiders” (Cohen 1972). Bland ungdomar kan datorspelande ses som norm men oförståelse bland vuxna pekar mot datorspelande som något avvikande som man helst inte ska göra för mycket av.

Grundar sig dessa reaktioner på förändringar över generationer på moralpanik eller kan de ses som en kollektiv oro hos den lite vuxnare befolkningen? En oro de inte riktigt vet var de ska göra av och som där

med läggs på ungdomarna. Cohen (1972) beskriver att "Moods and Rockers" uppfattades som vildsinta vikingar. I mångt och mycket en bild som målades upp av media. Det framgår i mina intervjuer att familjebehandlarna tycker att de ser på spelandet på ett annat sätt än vad föräldrarna gör. Det kan förstås utifrån tanken på att många vuxna följer media men att man kan tänka sig att familjebehandlarna behöver vara uppdaterade med senaste evidensen och kunna se på problem utifrån flera olika perspektiv. Det finns säkert en risk att den enskilda vuxna tittar på fenomenet utifrån sitt perspektiv och ungdomen utifrån sitt. Det skulle kunna kopplas till dagens spelande ungdomar som överviktiga, finliga och asociala varelser som vägrar komma ut ur sina rum. Vem sätter sig in i och förstår ett nytt fenomen och hur beskrivs det. Behandlarna beskriver att de i sitt arbete kan behöva skapa en förståelse för ungdomarnas intresse där de kan uppmuntra föräldrarna att sätta sig in i vad det är deras ungdomar gör när de spelar. En av behandlarna förklarar att hon ser mycket positivt med datorspelning och att det kan användas som ett verktyg för att bygga på en relation, både mellan ungdomen och föräldern men också mellan ungdomen och behandlaren. Vidare talar hon om att det inte är ovanligt att ungdomen har hela sitt sociala liv i ett spel. Hon säger att det emellertid kan vara provocerande för föräldern att inse att datorspelandet faktiskt kan fungera som något som förstärker relationen till ungdomen om föräldern väljer att intressera sig för spelandet.

En av behandlarna beskriver att den behandling som utförs på hennes arbetsplats görs i tre faser. Den första innebär kartläggning av vad familjen behöver hjälp och stöd med, den andra fasen är själva behandlingen och den tredje kallas för vidmakthållande vilket innebär att behandlarna backar och lägger över ansvaret i familjesystemet igen. Här är det för mig oklart riktigt vad det är som sker. Detta skulle kunna ses som att man arbetat med en familj för att utveckla strategier för att kunna bemästra utmaningar av andra ordningen.

”Många som kanske överdimensionerar problemet. Kunde vara intressant att göra en skattning av vad föräldrarna tycker” (R4)

Vad gäller sociala relationer berättar en av behandlarna att datorspelandet ofta är en källa till konflikt och att all oro som familjen har tenderar att fastna på just datorspelandet. Allt fokus läggs där. Hon ger ett exempel där det ständigt finns en oro för att barnet genom spel ska utsättas för våld men att det egentligen inte finns några tecken på att så skulle vara fallet. Den moraliska paniken beskriver just detta, ett nytt fenomen som skapar en obefogad oro och där de äldre tror att den yngre generationen kommer att bli fördärvad.

6.5 Systemets gränser och dess cybernetik

Familjebehandlarna jag intervjuat är samstämmiga kring att det är ytterst få föräldrar som uppfattar datorspelandet som något positivt, i stället ser de mer konflikter kring det. Föräldrarna talar om det med oro och som något som de tappat kontrollen över, och att det leder till mycket bråk eller tystnad och undvikande.

”[...] Det är ju ett problem först och främst, det är det som föräldrarna ofta tar upp som ett problem, då är det spelandet. Det är problem att de sitter så länge, att de inte stänger av.....Dåligt samvete hos föräldrarna.”(R5)

En viktig del som familjebehandlarna talar om och som behandling går ut på är att förbättra kommunikationen mellan barn och föräldrar. Föräldrar tenderar att hamna i ett mönster av negativa tankar och uttalade förväntningar. När de får träna på att sätta ord på förväntningarna men också att förändra negativa tankar kring datorspelade och istället se det som något betydelsefullt och roligt för ungdomen kan också konflikterna i familjen hanteras. Det kan handla om att man visar respekt för vad ungdomen gör men också är tydlig om att tala om exempelvis att man

tycker det är viktigt att sitta vid matbordet tillsammans och hur man kan underlätta för detta.

När familjebehandlarna beskriver att föräldrarna som deltar i behandling oftast ser datorspelandet som ett problem och att de vill ha bättre kontakt med sina barn skulle det kunna förklaras med systemteorins cybernetik och dess olika begrepp. System ses här som öppna och som har kontakt med omgivningen. Det finns givna gränser inom systemet som finns till för att systemet uppbyggnad inte ska förändras. Systemet har olika vanor inom dessa gränser och om något försöker ändra dessa vanor bekämpas det för att systemet inte ska förändras (Lundsbye et al 2010). Föräldrarna sätter enligt familjebehandlarna gränser för sina barn för att upprätthålla systemets uppbyggnad och för att bibehålla relationerna mellan förälder barn. De gör detta genom att till exempel säga till barnet att det inte får spela eller ge konsekvenser om barnet i deras tycke spelar för mycket. Enligt systemteorin kan detta förklaras med att deltagarna i systemet ger olika typer av feedback (Schjødt & Egeland 1994). I detta fall kan det ses som att föräldrarna får negativ feedback tillbaka från barnet som inte förstår varför det ska spela mindre. Distansen mellan förälder och barn blir istället större och här beskriver familjebehandlarna hur de kan hjälpa föräldrarna att förändra feedbacken för att nå det mål de strävar efter. Det kan ses som att barnens beteende och de konflikter som uppstår visar att systemets beteende inte är fördelaktigt för att nå det mål som önskas. Familjebehandlarna beskriver att de arbetar med att istället för att föräldrarna ska sätta dessa gränser ska de intressera och involvera sig i ungdomarnas spelande för att nå målet som de oftast beskriver är att kunna umgås och kommunicera bättre med sina ungdomar. De kan i detta arbete möta på motstånd vilket skulle kunna kopplas till en ovilja till förändring av systemet.

Samtidigt kan de sociala relationerna i familjerna beskrivas av systemteorins andra cybernetik där medlemmar av systemet kan vara källa till förändring men det kan också vara faktorer utifrån som påverkar systemet. Ett exempel som tas upp är när en tonåring börjar på högstadiet och får nya vänner. Föräldrarna tjar på honom om samma rutiner som

alltid. De nya vännerna i kombination med sonens utveckling gör att anknytningen till hans föräldrar försämras. Detta kallar systemteorin för morfogenos vilket handlar om att systemet förändras. Förändringarna sker genom olika sorters feedback (Schjødt & Egeland 1994). Samma sak beskriver familjebehandlarna händer i familjerna de träffar. För ungdomarna som kommer till familjebehandling kan det antas att en del av de sociala relationerna finns i spelen och detta utmanar det system som tidigare funnits i familjen på ett sätt som föräldrarna kanske inte upplever att de kan ta del av. Spelandet gör att ungdomen och föräldern glider isär.

I cybernetikens andra ordning finns inga problem förrän någon sätter ord på det. Eftersom familjen anses som konstruerad och inte någon som kan bära ett problem medför det att behandlingen inriktas på den person som påtalar problemet (Öquist 1994). Familjebehandlarna talar om att det ofta blir den vuxna som påtalar problemet de får arbeta med för att denna ska kunna se datorspelet ur ett annat perspektiv. Att skapa förståelse hos den vuxna bidrar till att kunna förbättra kommunikationen vilket i sin tur gör att problemet åtminstone blir mer lätthanterligt. Datorspelet sätts in i ett sammanhang där det ses som positivt på flera sätt, som behandlarna beskriver med språkutveckling och att utveckla strategier.

Flera familjebehandlare berättar om att föräldrarna i och med datorspelets intåg tycker att de tappar kontrollen över sina barn, de vet inte vad som försiggår i spelens värld och de är rädda för våld. Just detta beskriver Statens medieråd är oro föräldrar har över sina barns datorspelande (Unga och medier 2019). Det framgår också enligt familjebehandlarna att det finns föräldrar som känner stor oro kring spelet och som vill begränsa ungdomen till att nästan inte få spela alls.

”[...] Finns föräldrar som tycker det är rimligt att ungdomen spelar en timme om dagen och det tycker ju inte ungdomen alls.”(R5)

En familjebehandlare säger att alla föräldrar inte är oroliga, det finns de som tycker att det inget trygghet att veta att ungdomen sitter vid datorn och inte hänger på stan.

”[...] Finns de som tycker det är jätteskönt att ungdomen sitter vid datorn och spelar, jag vet var den är.”(R1)

6.6 Familjebehandlarnas strategier

”och sen så nästlar man sig in kan man säga och försöker få syn på det som behövs göras så därför blir det inte så typiskt, de e så, jag har inte så, vi har ingen tydlig metod i det utan vi försöker hitta ingångar. Ibland blir det lite kompensatoriskt vi har ganska många svaga föräldrar, vi måste följa med dom på läkarbesök så se att dom har förstått rätt eller” (R1)

I kapitlet om systemorienterad teori beskriver jag hur ett systemorienterat arbete kan se ut. Arbetet intervjupersonerna beskriver går inte ut på att ha åsikter kring familjer och att tala om vad som är rätt eller fel. Alla behandlare menar att de tar sig an datorspelet som vilket annat problem som helst. Det innebär ingen förändring i deras behandlingsstrategier. Det framgår att de ofta ser en större oro eller irritation över datorspelet från föräldrarna än vad de själva ser som är befogat. Samtidigt säger de att de behöver lyssna på föräldrarnas tankar men försöka ta bort fokus från datorspelet.

”[...] om man tittar på mätningar av hjärnvågor o dator, alltså socialt samliv via nätet så är det, det ger inte lika starka signaler som social tillvaro i verkligheten men det ger positiva signaler så att ta bort dom då måste man också va medveten om att man fräntar nånting som ger barnets system goda signaler.”(R3)

Systemteorin beskriver livscyklar och problem som kan uppstå i dessa. I vissa fall har problemet inte varit långvarigt utan det handlar till största delen om att familjen har behov av att diskutera vad de genomgår och

behöver lite hjälp att komma framåt. Det ligger nära till hands att tänka att det är så i många av de ärenden som familjebehandlarna hanterar. För många är tiden fram till tonåren relativt stabil. Sedan kommer en utvecklingsfas där stort utrymme krävs för att utforska. Samtidigt vill föräldrarna med stor sannolikhet försöka hålla fast vid regler som tidigare fungerat. Enligt samtliga familjebehandlare jag pratat med möter många familjer de största motgångarna då barnen träder in i tonåren. Regler som kanske tidigare fungerat utmanas nu och där ibland finns regler för datorspelet. Att stänga av från alla vänner ungdomen har via skärmen blir plötsligt svårare då familjen tenderar att bli allt mindre viktig i den utvecklingsfas som ungdomen genomgår. Det kan också vara en tillflyktsort från det som är jobbigt likväl som det kan vara ett stort fritidsintresse. En familjebehandlare beskriver att hen ser att föräldrar som i sin ungdom haft ett stort intresse för exempelvis en sport verkar ha lättare att kunna sätta sig in i betydelsen som datorspelet har för ungdomen. Det verkar alltså inte vara så att föräldrarna själva behöver vara så insatta i just datorspelande, men att de har en förståelse för att mycket fokus läggs på ett intresse underlättar. Genom familjebehandlingen kan föräldrarna få hjälp att förstå ungdomens nya idéer och intressen och även förstå att situationen de befinner sig i är ”normal”.

”[...] Jag tror att det är integrerat i deras liv.” (R6)

Alla familjebehandlare verkar vara överens om att det främst är pojkar som spelar mycket men att det även finns flickor som gör det.

Familjesystemet kan riskera att hamna i samma vanor. I stället för att lyckas lösa problem kan man i behandlingen i stället upptäcka att problemen förstärkts. Trots dessa misslyckade försök fortsätter man att hantera problemet på samma sätt gång på gång.

Det systemiska tankesättet utgår från att för att få till en förändring behöver behandlaren utröna vilka hinder familjen sätter upp som gör att de

misslyckas att finna lösningar. Genom att titta på hur familjen tar sig an ett problem kan terapeuten finna hypoteser som kan användas för att finna nya möjligheter. Terapeuten behöver här lägga fram nya förslag som kan tas upp av systemet. Det kan likställas med ett äventyr fullt av nya upptäckter (White 2000). Samtliga familjebehandlare talar om att de inte ser datorspelandet som det grundläggande problemet och att de arbetar med att få föräldrarna att se på spelandet ur ett annat perspektiv och också finna andra verktyg för att komma fram till en lösning där en konflikt kan undvikas och där det skapas förståelse.

För att förstå vad som sker i familjesystemet behöver behandlaren titta på omgivande subsystem (Lundbye et al. 2010). Kan det vara så att föräldrarna inte på samma sätt kan se att deltagarna i datorspelen tillhör systemet så som de kompisar som tonåringar träffar i det fysiska livet. Man skulle ju annars kunna tänka sig att det inte är någon skillnad när man träffar kompisar över nätet eller i verkligheten.

”Ja när dom e små o sen när dom blir äldre så kan man ju se mer det här att dataspelandet blir en flykt från nånting annat kanske.” (R2)

För de familjer som kommer till familjebehandling kan man tänka sig att familjesystemet har hamnat i ett osunt tillstånd. I ett socialt system krävs frihet att få utforska och testa. Om man antar att den spelande ungdomen är i färd med att bygga ett nytt system behöver individen få möjlighet att göra detta genom att få spelrum och också lära sig av sina misstag. Föräldrarna behöver finnas för vägledning men också vara medvetna om att friheten och att ungdomen hänger sig åt något är en väsentlig grund till utveckling. När behandlaren kan se helheten i familjen istället för kanske som föräldern tenderar att enbart se ungdomen som den som skapar problem kan behandlaren så ett frö till förändring genom att titta på vad varje familjemedlem kan bidra med för att sträva efter ett sunt förhållande i systemet.

”Så de e mer, man måste hitta ett sätt o förhålla sig till o hitta nåt som föräldern e nöjd med och som dom e nöjda med också, så det e, det e nåt som finns nu som vi måste förhålla oss till, det kommer inte o försvinna.” (R1)

Systemteorin talar om positiv konnotation. Familjer som haft problem fortsätter att ha det som någon slags prov på om familjemedlemmarna ställer upp för varandra. Det blir helt enkelt problematiskt för familjen om det inte längre finns några problem. Behandlarens uppgift blir här att förvandla något från att vara ett problem för familjen till att ses som en utmaning som familjen ska anta. Efter den positiva konnotationen blir nästa steg den logiska konnotationen där problemet ses som en vana där familjen behöver ändra sin uppfattning kring detta. Behandlarna beskriver att istället för att föräldrarna ser datorspelet som ett problem så arbetar de med att titta på det med intresse och nyfikenhet.

7. Avslutande diskussion

Syftet med denna studie har varit att undersöka om och hur ett relativt nytt fenomen, som datorspel, påverkar de sociala relationerna inom familjer, detta för att få en djupare förståelse för hur professionella inom socialt arbete kan hantera utmaningar som familjen kan komma att ställas inför samt vilka verktyg som kan vara relevanta för familjer för att undvika eller hantera en vardag fylld av konflikter. Jag har använt mig av följande frågeställningar: Hur resonerar intervjupersonerna kring ungdomars datorspel samt hur det påverkar deras sociala liv och familjerelationer? Hur beskriver intervjupersonerna att behandlingsarbetet påverkas och hanteras i behandlingsarbetet.

Studien har genomförts med hjälp av kvalitativa intervjuer där sex stycken familjebehandlare intervjuats. Empirin har därefter analyserats med hjälp av systemteori och teorin om moralisk panik.

I det forskningsmaterial jag tagit del av framgick det att mycket forskning kring datorspelande handlar om fysisk hälsa. Det kan vara påverkan på den fysiska hälsan så som stillasittande men det kan också gälla språkutveckling och kognitiv utveckling. Tidigare studier pekar både på fördelar med spelande men också risker och ger även en bild av att det inte finns klara belägg för i vilken grad och på vilket sätt spelet egentligen påverkar individen och än mindre individens sociala relationer. Det tydliggörs att när spelet tar över kan det hanteras på samma sätt som vilket annat missbruk som helst. De familjebehandlare jag intervjuat har dock inte pratat om missbruk utan snarare om att datorspel är en mycket stor del av många ungdomars vardag idag, att många ungdomar de träffar har hela sitt liv kopplat till datorspelen. De lär sig språk, knyter kontakter och känner gemenskap. Det framgår också att spelet tas upp i de flesta av deras möten med familjer och att de kan se att det kan ha en positiv effekt på många ungdomar som kanske har vissa diagnoser, svårigheter med sociala kontakter och svårigheter i skolan. Flera av familjebehandlarna betonar också att de familjer de träffar är familjer med problem och i vissa fall med en svag föräldraförmåga. Ordet konflikt är återkommande i min text. Det är viktigt att belysa att det inte endast handlar om något negativt utan att konflikter också hör ihop med utveckling och är en naturlig del i relationen mellan människor. Det är tydligt av de svar jag fått att det ofta finns konflikter kopplade till datorspelet men att familjebehandlarnas arbete går ut på att flytta fokus och istället se till hela systemet så som systemteorin beskriver. Flera av intervjupersonerna framhåller att de familjer som inte har några större bekymmer inte behöver ha kontakt med familjebehandling.

En central slutsats i min studie är familjebehandlarnas resonemang kring hur föräldrarna ofta lyfter datorspelande som ett problem medan behandlarna ser det som ett symptom på redan existerande negativa sociala relationer. Spelet blir något att hänga upp problemen på. Familjebehandlarna uttrycker ingen direkt oro över vad datorspelet kan åstadkomma men förmedlar att föräldrarna ofta gör det. Det familjebehandlarna beskriver kan

ses som det helhetstänk som är grunden i systemteorin där föräldrarna istället riskerar att fokusera på delar av systemet.

Konflikter kan vara av godo och leda till utveckling men när en för stor del av livet handlar om konflikter kan det verka påfrestande och orsaka slitningar i familjer. Visst kan det kanske vara var och ens ansvar att sätta sig in i det men man kan också tänka sig att när det sker ny utveckling i samhället skulle det också finnas mer information på samhällsnivå kring detta. Med andra ord, vi vet att väldigt många ungdomar spelar datorspel och min studie visar att familjebehandlarna lyfter det som något som många vuxna de träffar ser som ett problem men att de själva har en avslappnad inställning till spelandet så länge det inte tar över ungdomens liv.

Eftersom alla familjebehandlarna tar upp datorspelade som ofta återkommande i behandlingsarbetet kan en syn på det vara att själva spelandet faktiskt ger ett positivt utfall. Det kan vara en bidragande orsak till att familjer kommer till behandling och får hjälp att arbeta med de olösta konflikter och systemfel som behandlarna menar funnits även utan spel. Dessutom kan det faktum att en ungdom isolerat sig vid datorn också betyda att den tar avstånd från familjen på grund av konflikterna men att både den och resten av familjen får stöd i att se systemets olika nivåer och finna lösningar bortom systemets invanda gränser.

Av empirin framgår att behandlingsarbetet inte förändrats på grund av datorspelandet. Familjebehandlarna menar att de möter det som vilket annat problem som helst.

Jag ser den här studien som ett viktigt bidrag till kunskapsläget därför att den visar på oförståelse från vuxna människor i ungdomars kanske känsligaste period i livet där risken för konflikter redan är stor. Att datorspelade bland ungdomar kan väcka stark oro och ses som problematiskt av vuxna, de drabbas av någon slags moralisk panik på grund av sin okunskap, och detta kan vara det egentliga problemet eftersom det påverkar kommunikationsmönstren negativt. I de bästa av världar skulle

datorspelet kunna väcka förståelse och intresse och leda till när det kanske egentligen skulle kunna väcka förståelse och intresse samt leda till att komma närmare sin ungdom och det sociala system som ungdomar bildar runt spelet.

7.1 Förslag till vidare forskning

I mitt sökande efter studier och vetenskapliga artiklar har det visat sig att det verkar finnas lite material om datorspel och dess effekter på just sociala relationer. Oftare handlar det mer om risker kring stillasittande och våldspel. Det vore därför intressant att använda en metod som tillåter en att följa ungdomar och kanske också vuxna över tid för att observera och skapa en förståelse kring deras sociala relationer och vad som händer med familjens sociala relationer då datorspel gör intåg i deras vardag. Det vore även intressant att följa dagens ungdomar in i vuxenlivet för att studera om datorspel är något som de har med sig och som påverkar dem även senare i livet eller om det är en ”fluga” som är mest intressant för barn och ungdomar.

Referenslista

Ahrne, Göran., & Svensson, Peter. (2015). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I Ahrne, Göran. & Svensson, Peter. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2. uppl. Stockholm: Liber AB, ss. 8-16.

Bryman, Alan. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber

Cade, Rochelle., & Gates, Jasper. (2017). Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors. *The family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families*, 25(1), ss. 70-75. doi: 10.1177/1066480716679809

Chai, Su Li., Chen, Vivian. Hsueh Hua., & Khoo, Angeline. (2011). Social relationships of gamers and their parents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, ss. 1237–124. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.239

Chen, Chi Ying. (2018). Smartphone addiction: psychological and social factors predict the use and abuse of a social mobile application. *Information Communication & Society*. 23(3), 454–467. doi: 10.1080/1369118X.2018.1518469

Choi, Eunhye., Shin, Suk-Ho., Ryu, Jeh-Kwang., Jung Kyu-In., Kim, Shin-Young., & Park, Min-Hyeon. (2020). Commercial video games and cognitive functions: video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. *Behavioral and Brain Functions*, 16(1), ss. 1-14. doi:10.1186/s12993-020-0165z

Cohen, Stanley. (1972). *Folk Devils & Moral Panics - The Creation of the Mods and Rockers*. New York: Routledge

Cummings, Hope. M., & Vandewater, Elisabeth. A. (2007). Relation of adolescent video game play to time spent in other activities. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 20(7), ss. 684-689. doi: 10.1001/archpedi.161.7.684.

Donald, James. N., Ciarrochi, Joseph., Parker, Philip. D., & Sahdra, Baljinder. K. (2019). Compulsive internet use and the development of self-esteem and hope: A four-year longitudinal study. *Journal of Personality*, 87(5), ss. 981– 995. doi.org/10.1111/jopy.12450.

Dunkels, Elsa. (2008). Children's strategies on the Internet. *Critical Studies in Education*, 49(2), ss. 171-184. doi: 10.1080/17508480802123914

- Eklund, Lina., & Roman, Sara. (2019). Digital Gaming and Young People's Friendships: A Mixed Methods Study of Time Use and Gaming in School. *Young-Nordic Journal of Youth Research*, 27(1), ss. 32-47. doi:10.1177/1103308818754990
- Erdogan, Sinum Burku., Bilgin, Canan., Turan, Beyza., & Akin, Ata. (2009). Investigation of the effect of playing video games on visual attention and brain hemodynamics with functional near infrared spectroscopy, 2009 14th *National Biomedical Engineering Meeting*, ss. 1-4, doi: 10.1109/BIYOMUT.2009.5130331.
- Eriksson-Zetterquist, Ulla., & Ahrne, Göran. (2015). Intervjuer. I Ahrne, Göran. & Svensson, Peter. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2. uppl. Stockholm: Liber AB, ss. 34-54.
- Ferguson, Christopher. J., & Colwell, John. (2020). Lack of consensus among scholars on the issue of video game "addiction". *Psychology of Popular Media*, 9(3), ss. 359-366 doi.org/10.1037/ppm0000243
- Fröjd, Sari., Kaltiala-Heino, Riittakerttu., & Rimpelä, Matti. (2007). The association of parental monitoring and family structure with diverse maladjustment outcomes in middle adolescent boys and girls, *Nordic Journal of Psychiatry*, 61(4), ss. 296-303 doi: [10.1080/08039480701415277](https://doi.org/10.1080/08039480701415277)
- Han, Doug Hyun., Kim, Sun Mi., Lee, Young Sik., & Renshaw, Perry F. (2012). The effect of family therapy on the changes in the severity of on-line game play and brain activity in adolescents with on-line game addiction. *Psychiatry Research, Neuroimaging*, 202(2), ss. 126-131. doi: 10.1016/j.psychres.2012.02.011.
- Jordan, Nicholas A. (2012). Video games: support for the evolving family therapist. *Journal of family therapy*, 36(4), ss. 359-370. doi: 10.1111/j.1467-6427.2012.00593.x
- Koser, Lisa., & Marell, Fanny. (2013). To go with the flow- Möjligheten att aktivt delta i utvecklingen av familjeterapi i en digitaliserad värld. *Fokus på familjen : Nordisk tidskrift för familje- och relationsarbete*, 41(03), ss. 198-213.
- Kraut, Robert E., Patterson, Michael., Lundmark, Vicki., Riesler, Sara., Mukopadhyay, Tridas., & Scherlis, William. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53 (9), ss. 1017-1031. doi.org.ludwig.lub.lu.se/10.1037/0003-066X.53.9.1017
- Lundsbye, Maths., Sandell, Göran., Währborg, Peter., Fälth, Tommie., & Holmberg, Björn. (2010). *Familjeterapins grunder. Ett interaktionistiskt*

perspektiv, baserat på system-, process- och kommunikationsteori. 4 uppl., Natur och kultur.

Moge, Clara E., Romano, Daniella M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: the mediating roles of coping and social support. *Heliyon*, 6(11), E05340 doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e05340.

NE (2022). *Nationalencyklopedin*, moralpanik.
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/moralpanik> (hämtad 2022-03-01)

Newzoo (2021). *Newzoo's 2021 Global Games Market Report*.
<https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/> Hämtad 2022-02-15

Peterson, Andrea. (2015). Hillary Clinton's history with video games and the rise of political geek cred. *Washington Post*, 21 april.
<https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/04/21/hillary-clintons-history-with-video-games-and-the-rise-of-political-geek-cred/>

Prot, Sara., Anderson, Craig A., Gentile, Douglas A., Brown, Stephanie C., & Swing, Edward L. (2014). I Jordan & Romer (red.) *The positive and negative effects of video game play. Media and the well-being of children and adolescents*, ss. 109–128.

Rangmar, Jenny., & Thomée, Sara. (2019). *När dataspelandet blir problematiskt – en kunskapsöversikt om gaming disorder hos barn och unga* (Rapport 2019:31). Länsstyrelsen

Rebecka (2017). Vad är gaming? [<https://easystudios.se/vad-ar-gaming/>]
Hämtad 2022-02-28

Region Skåne (2022). Unik studie: Bup tacklar problematiskt dataspelande. [<https://www.skane.se/organisation-politik/Nyheter/Halsa-ochvard/2022/unikstudie-bup-tacklar-problematiskt-dataspelande/>] Hämtad 2022-02-26

Richards, Rosalina., McGee, Rob., Williams, Sheila M., Welch, David., & Hancox, Robert J. (2010). Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(3), ss. 258-262. doi:10.1001/archpediatrics.2009.280

Roustit, Christelle., Basile, Chaix., & Chauvin, Pierre. (2007). Family Breakup and Adolescents' Psychosocial Maladjustment: Public Health Implications of Family Disruptions. *Pediatrics*, 120(4), ss. 984–991.

doi: 10.1542/peds.20063172

Ruzic-Baf, Maja., Strnak, Hrvoje., & Debeljuh, Andrea. (2016). Online video games and young people. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(1), ss. 94-103. doi: 10.21890/ijres.19610

Ryan, Gerry W., Bernard, Russell H. (2003). Techniques to Identify Themes. *Field Methods*, 15(1), ss. 85-109. doi:[10.1177/1525822X02239569](https://doi.org/10.1177/1525822X02239569)

Rädda barnen (2007). *Sund och säker medieanvändning både offline och online*. [<https://raddabarnen.ax/vad-vi-gor/barnens-internet/>] Hämtad 2021-10-12

Schjødt, Borrik., & Egeland, Thor Aage. (1994). *Från systemteori till familjeterapi*. Lund: Studentlitteratur.

Statens medieråd (2019). *Unga och medier*. [<https://www.statensmedierad.se/download/18.1ecdaa0017633a0d6666107/1607510806657/Ungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf>] Hämtad 2021-12-20

Trost, Jan. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. 4., [omarb.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Vetenskapsrådet (2011), *God forskningssed*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

White, Michael. (2000). *Nya vägar inom den systemiska terapin*. 2 uppl., Stockholm: Mareld

WHO (2020). Addictive behaviours: Gaming disorder. [<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictivebehaviours-gaming-disorder>] Hämtad 2021-05-06

Wood, Richard T.A., Griffiths, Mark D., & Parke, Adrian. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *CyberPsychology & Behaviour*, 10(1), 38-44

Young, Kimberly. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, ss. 355–372. doi:[10.1080/01926180902942191](https://doi.org/10.1080/01926180902942191)

Öquist, Oscar. (2008). *Systemteori i praktiken: konsten att lösa problem och nå resultat*. (3., omarb. uppl.) Stockholm: Gothia.

Bilaga 1: Informationsbrev

Hej!

Jag heter Kristina Jönsson och studerar sjätte terminen på Socialhögskolan vid Lunds universitet. Jag ska skriva min kandidatuppsats om 15 hp och söker därför deltagare till den kvalitativa undersökning som ligger till grund för min uppsats. Studien syftar till att få en fördjupad inblick i datorspelade som ett socialt fenomen, genom att undersöka hur familjebehandlare resonerar om unga personers datorspelade och hur de ser att detta kan påverka familjer, unga och behandlarnas arbete.

Datorspelade är idag en stor del av många unga människors liv och det tros påverka deras sociala umgänge och hälsa på olika sätt. Med tanke på ditt arbete och dina erfarenheter med relationer inom familjer och för att försöka förstå datorspeladets eventuella inverkan/påverkan på unga människor och sociala relationer, tillfrågas du härmed om att delta i denna undersökning. Undersökningen kommer att genomföras med hjälp av intervjuer. På grund av den begränsade tid jag har för detta arbete behöver jag utföra intervjuerna inom de två närmsta veckorna och på grund av Corona-läget görs de bäst över Zoom. Om du samtycker vill jag gärna spela in intervjun för att underlätta arbetet med analysen. Jag följer noga Vetenskapsrådets etiska riktlinjer och ditt deltagande är frivilligt och kan avbrytas när som helst, utan vidare motivering. All information hanteras konfidentiellt och du garanteras anonymitet. Det betyder att inga namn kommer att anges och ingen information kommer att kunna härledas till dig eller den kommun du arbetar i.

Ditt deltagande är viktigt och jag skulle bli väldigt tacksam för din medverkan.

För frågor är du välkommen att kontakta mig eller min handledare.

Kontaktuppgifter finner du längst ner i brevet.

Om du kan tänka dig att delta vänligen maila mig så att vi kan boka in en tid.

Mvh

Kristina Jönsson

Bilaga 2: Intervjuguide

Bakgrund

1. Vad har du för utbildning?
2. Hur länge har du arbetat som familjebehandlare?
3. Hur länge har du arbetat på denna arbetsplatsen?

Behandling

4. Kan du beskriva hur en typisk arbetsdag ser ut för dig?
5. Hur ser kontakten med familjer ut?
6. Hur många familjer och ungdomar träffar du uppskattningsvis varje vecka?
7. Kan du ge exempel på en ”typisk” kontakt med en familj? Hur ser den ut?

Hur många gånger träffas ni?

8. Kan du ge exempel på en mer ovanlig kontakt med en familj, exempelvis en utmaning i behandlingen som inte hör till vanligheterna?

Datorspelande

9. Hur ser du på datorspelande i din roll som professionell? Har din syn på datorspelande förändrats under din tid som behandlare?
10. Träffar du familjer där datorspel är en stor del av den ungas vardag?
11. Hur upplever du att vuxna i familjer ser på ungas datorspelande?
12. Hur upplever du att de unga i familjer ser på datorspelande?
13. Skulle du säga att datorspelande påverkar ungdomen och familjen och i så fall på vilket sätt?
14. Ser du några fördelar med datorspelande hos unga människor? Kan du ge några exempel?
15. Ser du några risker med datorspelande hos unga människor? Kan du ge några exempel?
16. Tänker du att datorspel skulle kunna vara en del av en behandling? I så fall på vilket sätt?
17. Påverkar datorspelande bland unga behandlingsarbetet?

Coronapandemin

18. Upplever du att ditt arbete påverkats av den rådande pandemin? I så fall på vilket sätt? Om inte, tror du att behandlingsarbetet kommer att påverkas på sikt på grund av pandemin?
19. Upplever du att anledningen till att familjer kommer till dig ändrats på grund av Coronapandemin?
20. Är det något du skulle vilja tillägga som du tycker kan vara intressant för min studie?