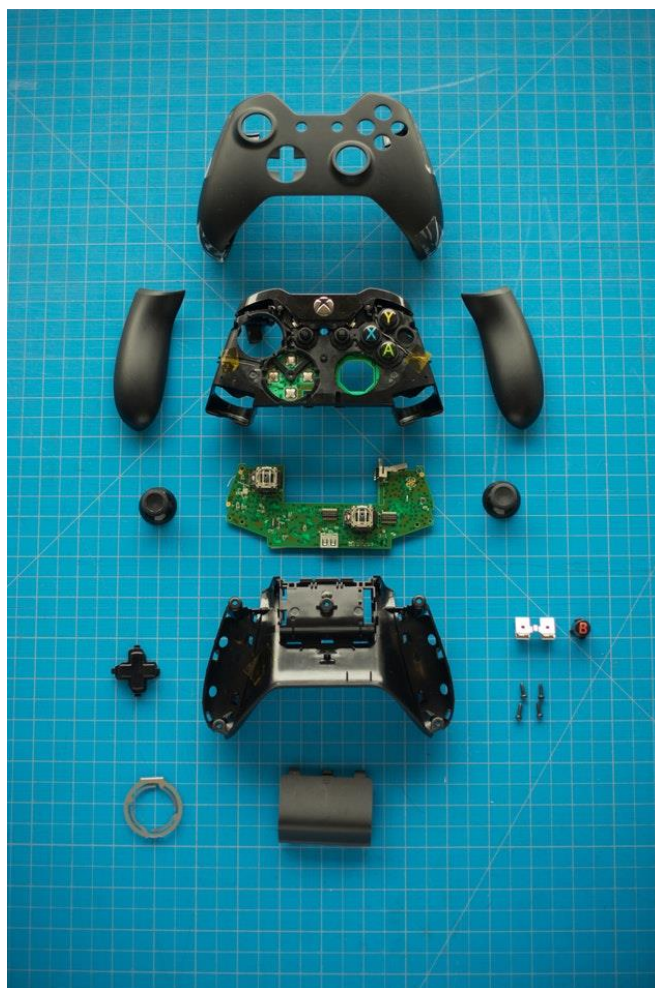


Problematiskt datorspelade

Kunskapssammanställning och en bild av förekomsten i Malmö

Fredrik Neuman

190611



Innehållsförteckning

Sammanfattning	1
Inledning/syfte	2
Om FINSAM i Malmö	2
Metod	3
Rapportens disposition	4
”Dataspelsberoende”	4
Ungas medievanor	6
Begrepp och definitioner	7
Från problem till beroende	8
ICD-11 och DSM-5	9
Forskningen kring problematiskt datorspelande	10
Förekomst	10
Samsjuklighet	11
Målgrupp	12
Behandling.....	13
Sambandet mellan spel om pengar och problematiskt datorspelande	14
Motivationsfaktorer bakom att spela datorspel	16
Hur arbetar statliga myndigheter och SKL med frågan	17
Kartläggning av problematiskt datorspelande i Malmö	18
Telefonundersökning riktad mot sjukvården och Malmö stad	23
Information på hemsidor i Malmö, Stockholm och Göteborg	24
Sammanfattande diskussion	26
Bilaga 1: Sammanställning av organisationer och funktioner som kontaktades vid kartläggningen	28
Referenser	29

Sammanfattning

FINSAM i Malmö har på uppdrag av styrgruppen för Maria Malmö tagit fram en rapport om problematiskt datorspelande. Bakgrunden är diagnosen ”gaming disorder” som återfinns i WHO:s ICD-11 där Socialstyrelsen just nu utreder ett svenskt införande. I den uppdragsbeskrivning som gavs av styrgruppen fanns en önskan att frågan skulle belysas brett och inkludera frågor som rör förekomst, riskgrupper, behandling, olika begrepp och diagnoskriterier och en allmän presentation av forskningsläget kring problematiskt datorspelande. En kartläggning av situationen i Malmö skulle också genomföras.

Undermålig studiedesign, olika definitioner av centrala begrepp och användandet av olika screeningsinstrument, gör att behovet av forskning inom området är stort. Man kan dock konstatera att pojkar är överrepresenterade, att det finns anledning att anta att förekomsten anses ligga kring 1–2 procent i ungdomsgruppen i en svensk kontext och att det ofta finns en samsjuklighet med ADHD, ångest och depression. Forskning indikerar att det finns ett samband mellan problematiskt datorspelande och spel om pengar.

Det finns ingen statlig myndighet som direkt arbetar med frågan kring problematiskt datorspelande. Däremot är frågan relevant för flera myndigheter. Sambandet mellan spel om pengar och problematiskt datorspelande gör bland annat frågan intressant för Länsstyrelsen, som har ett uppdrag att stödja kommuner och landsting kring deras arbete med att förebygga spelmissbruk och erbjuda stöd och behandling för personer som har allvarliga problem med spel om pengar.

I syfte att få en bred bild av problemets omfattning och hur man hanterar frågan i Malmö togs kontakt med representanter från Malmö stad (socialtjänsten, Plattform Malmö, UngMalmö), Region Skåne (ungdomsmottagningen, BUP, BUP Mellanvården), skola, Arbetsförmedlingen, och ideella föreningar. Förekomsten är hög bland patienterna på BUP Mellanvården och hos Malmöborna som tar del av det kommunala aktivitetsansvaret (KAA) på UngMalmö. Det skiljer sig åt i vilken utsträckning man har rutiner för att ställa frågor om problematiskt datorspelande. Representanter från socialtjänsten indikerar att det saknas kunskap och rutiner kring hur man ska arbeta med frågan.

Ansvarsfrågan behöver belysas ytterligare och det bedöms fruktbart att samla alla involverade organisationer och föreningar för att ta fram ett nuläge i frågan och ett önskat framtida läge. Trots att fokus i denna rapport är problematiskt datorspelande så bedöms det viktigt ur ett övergripande Malmöperspektiv att även uppmärksamma frågan kring annat skärmbeteende som kan få negativa konsekvenser (mobil, sociala medier, porr, shopping). En bred screening är att föredra.

Inledning/syfte

FINSAM i Malmö fick under våren 2019 en förfrågan från styrgruppen för Maria Malmö att ta fram en rapport om problematiskt datorspelande. Bakgrunden är diagnosen ”gaming disorder” som finns med i WHO:s internationella sjukdomsklassifikation ICD-11. Enligt planeringen träder ICD-11 i kraft den 1 januari 2022.

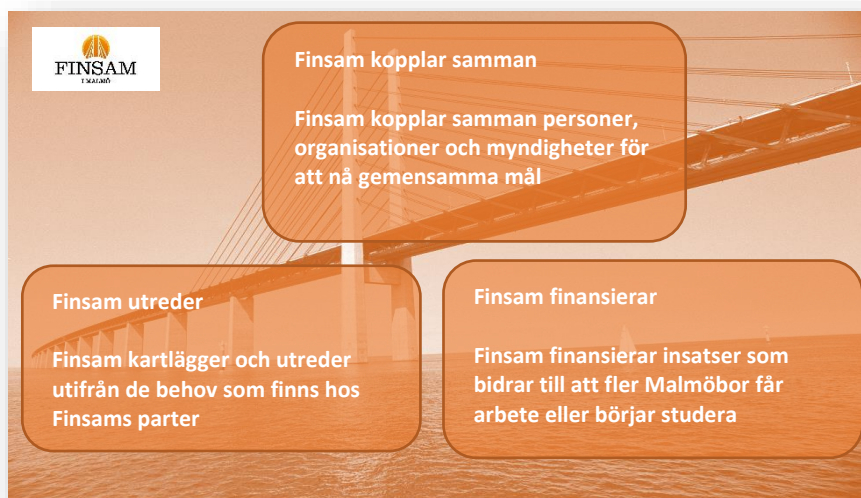
I den uppdragsbeskrivning som gavs av styrgruppen för Maria Malmö fanns en önskan att frågan skulle belysas brett och inkludera frågor som rör förekomst, riskgrupper, behandling, olika begrepp och diagnoskriterier och en allmän presentation av forskningsläget kring problematiskt datorspelande. En kartläggning av situationen i Malmö skulle också genomföras.

Om FINSAM i Malmö

Samordningsförbundet FINSAM i Malmö arbetar för att uppnå en effektiv resursanvändning mellan Finsams parter (Arbetsförmedlingen, Försäkringskassan, Malmö stad och Region Skåne). Som ett led i Finsams tjänsteutbud (se bild nedan) kan förbundet tillhandahålla kartläggnings- och utredningstjänster.

Genomförda och pågående uppdrag:

- Samverkansytor mellan ASF, Arbetsförmedlingen och Region Skåne kring UVAS med ohälsa (2019 – pågående)
- Problematiskt datorspelande (2019)
- Metodstöd Avanti (2019)
- Kunddriven verksamhetsutveckling – intervjuer med sjukskrivna Malmöbor (2018)
- Bemötande, brukarinflytande och kvalitet – intervjuer på UngMalmö (2018)
- Samverkansanalys - intervjuer av Malmöbor aktuella på Arbetsförmedlingen, Arbetsmarknadsavdelningen och individ- och familjeomsorgen (2017)



Metod

Rapporten kan delas in i två delar. Nedan redogörs för metod och tillvägagångssätt för respektive del.

1. Kunskapssammanställning/omvärldsanalys kopplat till problematiskt datorspelande

I syfte att få en övergripande bild av forskningsläget inom området intervjuades initialt postdoktor Med dr. Sofia Vadlin vid Uppsala universitet och Niroshani Broman som är doktorand vid Lund universitet. Intervjuerna gav information om vilka forskare som är verksamma och ansedda inom området, vilket fungerade som vägledning inför vilka forskningsartiklar och rapporter som kunde vara av extra vikt att studera.

Följande myndigheter och organisationer kontaktades via mejl i syfte att undersöka hur dessa kom i kontakt och eventuellt arbetade med frågan:

- MUCF – Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor
- Socialstyrelsen
- Länsstyrelsen
- Folkhälsomyndigheten
- SKL – Statens kommuner och landsting
- Socialdepartementet (inget svar erhöles)

Kopplat till kunskapssammanställningen genomfördes även en telefonundersökning under antaget namn där ett fiktivt fall presenterades för 1177, Telefonrådgivningen En väg in, Vuxenpsykiatrimottagning beroende och Malmö stads växel.

Telefonundersökningen syftade till att undersöka den allmänna kunskapsnivån kring problematiskt datorspelande, var man kunde erhålla hjälp och stöd och vart man eventuellt hänvisades.

2. Kartläggning av förekomsten i Malmö

I syfte att få en bred bild av problemets omfattning och hur man arbetar med frågan genomfördes semistrukturerade intervjuer och vissa fall mailkorrespondens med en rad olika funktioner, verksamheter, myndigheter och föreningar i Malmö (se bilaga 1 för komplett lista). De semistrukturerade intervjuerna kretsade kring tre huvudfrågor:

1. Har du i ditt arbete kommit i kontakt med personer som har ett problematiskt datorspelande?
2. Hur hanterade du ärendet? (åtgärder, rutiner, behandling, hänvisning)
3. Uppskattning av förekomst i din verksamhet?

Vid intervjuerna presenterades kriterierna för ”gaming disorder” i ICD-11 men det betonades att all form av datorspel som medför negativa konsekvenser var av intresse att diskutera.

Rapportens disposition

Frågan kring datorspelande och problematiskt datorspelande är komplex. Det kan finnas både för- och nackdelar med att spela datorspel. Som en introduktion till frågan inleds därför rapporten med en kort historisk tillbakablick om hur begreppet ”dataspelsberoende” dök upp i svensk media och samhällsdebatt i början av 2000-talet. Avsnittet som följer ger en inblick om hur ungas medievanor förändrats genom åren och vad som kännetecknar hög mediekonsumtion. Frågan kring olika begrepp som förekommer inom området avhandlas i avsnittet som följer. Hur de två diagnostiska systemen DSM-5 och ICD-11 klassificerar problematiken beskrivs även här. Därefter görs ett försök att ge en övergripande bild av forskningen inom problematiskt datorspelande. Därefter följer ett avsnitt som undersöker på vilket sätt olika statliga myndigheter och SKL kommer i kontakt med frågan. Hur stort problemet är i Malmö och hur man arbetar med och hanterar frågan står i fokus i det följande avsnittet. Därefter redovisas en telefonundersökning som bland annat undersöker ansvarsfrågan. Rapporten avslutas med en sammanfattande diskussion och några tankar kring hur man skulle kunna arbeta vidare med frågan i Malmö

”Dataspelsberoende”.

År 2000 dyker begreppet ”dataspelsberoende” upp för första gången i svensk media¹. Fenomenet framställs vid denna tidpunkt främst som ett nytt fenomen, inte som ett bekymmer eller som ett samhällsproblem. En av frontfigurerna runt denna tid och även framåt som ofta förekommer i debatten är psykologen Owe Sandberg. Han deltar bland annat i programmet SVT Debatt vid ett par tillfällen och har pratat om problematiskt datorspelande ur ett samhällsperspektiv som ”en tickande bomb”. I en artikel från Sydsvenskan år 2006 liknar han fenomenet vid narkotikamissbruk:

”Spelarna liknar knarkare. Skillnaden är att de inte kan sluta använda datorer, utan måste lära sig att kontrollera hur de använder dem”

I samma artikel, som handlar om ”Max” som tappat kontrollen över sitt datorspelande, beskrivs, väldigt grafiskt, vad som inträffade när modern, efter råd från BUP, hotade att dra ur sladden:

- Han var svart i ögonen. Jag kände inte igen ungen. ”Om du stänger av kan jag lika gärna ta livet av mig”, sa han. Sedan satte han kniven mot min strupe och sa att ”om jag vill sticker jag in den”.

Andra aktörer vid denna tidpunkt som är aktiva i debatten är organisation Fair Play och Spelinstitutet. Fair Play hade som uppdrag att informera om hur TV- och datorspel kan påverka ungdomars beteende och hälsa. Målet med organisationens arbete var delvis att förebygga ohälsosamt datorspelande. Spelinstitutet var en privat organisation som initialt endast arbetade med spel om pengar. Under 2004 var de involverade när en student i

¹ Merparten av den information som presenteras kring medierapporteringen kring ”dataspelsberoende” är hämtad från: När spelen blev farliga – Konstruktionen av dataproblem som socialt problem i svensk press 2000-2006. Peter Sevemark, C-uppsats, Socialhögskolan vid Lunds universitet VT 2008

² Sydsvenskan 4 augusti 2006

beteendevetenskap gjorde ett examensarbete som fick viss uppmärksamhet i media. I tidningen Computer Sweden är rubriken ”Fler spelberoende än narkomaner” (och det är datorspelsberoende som avses)³. Studenten lyfter att datorspelsberoende bland tonårskillar är jämförbart med narkotikamissbruk men att det trots detta bara finns ett behandlingshem i Sverige (Kolmårdens behandlingshem). En representant för dåvarande Folkhälsomyndigheten (Folkhälsoinstitutet) berättar i samma artikel från Computer Sweden att institutet hittat 10-15 rapporter i ämnet men att kunskapen är begränsad:

”Men sektorn är försummad. Vi vet inte hur stor den är. Går beroendet över av sig själv efter ett tag? Vi har inte så mycket kunskap om det”⁴

Ett par år senare, där media mer och mer uppmärksammar frågan, söker Folkhälsoinstitutet pengar från regeringen för att kunna forska om huruvida dataspelsberoende är ett folkhälsoproblem. Frågan får än mer uppmärksamhet året därefter (2006) då en 14-årig pojke tvångsomhändertas enligt LVU på grund av att han isolerat sig med sina dataspel⁵. Länsrätten gör bedömningen i det aktuella fallet att pojken utsatt sin hälsa och utveckling för påtaglig risk att skadas genom ett socialt nedbrytande beteende.

Samtidigt som medierapporteringen i början av 2000-talet, med Owe Sandberg – Fair Play och Spelinstitutet i spetsen, huvudsakligen är fokuserad på att lyfta fram problemen med datorspelande, finns det personer och aktörer som protesterar mot, vad de anser, är en alltför ensidig belysning av frågan. Under rubriken ”Låt kidsen fortsätta spela” skriver ledarsidan i Borås tidning år 2004 om ”moraliserandet över dataspelen” när det gäller såväl våld som tiden framför spelen⁶. I en ledare i Dagens Nyheter 2006 ber Karin Rebas läsaren att föreställa sig att boken skulle ha uppfunnits efter dataspellet:

I så fall hade dagens föräldrar antagligen förfasat sig över det enformiga i läsandet, den slutna formen, bristen på interaktivitet och sociala kontakter⁷

Spelarna och spelbranschen har genom åren varit en naturlig motkraft till bilden som målats upp i media. Kritiken har varit hård mot WHO:s beslut att diagnostisera problemet. Datorspelsbranschen lyfter i spelutvecklarindex för 2018 människans behov av lek och gemenskap:

Alla samhällen genom historien har haft spel och lek som en central del av sin kultur. I vår civilisations vagga – Mesopotamien – fanns ett populärt spel kallat Ur som tros ha uppkommit cirka år 2500 f Kr. Dataspel ingår alltså i en mångtusenårig tradition och det finns ingen anledning att tro att dagens människor är mindre roade av spel än antikens. Dataspelens spridning ger fler möjligheten att delta. Mot den bakgrunden finns anledning att anta att dataspel kommer att fortsätta att nå fler och fler, utöver de cirka två miljarder människor som redan spelar⁸.

³ Computer Sweden var vid denna tidpunkt en svensk tidning som inriktade sig på informationsteknik, affärer och verksamhetsutveckling. År 2003 hade den cirka 144 000 läsare. Källa: Wikipedia

⁴ Brundin, Sverker (2004) Computer Sweden

⁵ Länsrätten i Vänersborg, mål nr 2848-06

⁶ Ledare (2004) Borås tidning

⁷ Rebas, Karin (2006) Dagens Nyheter

⁸ Datorspelsbranschen, Spelutvecklarindex 2018

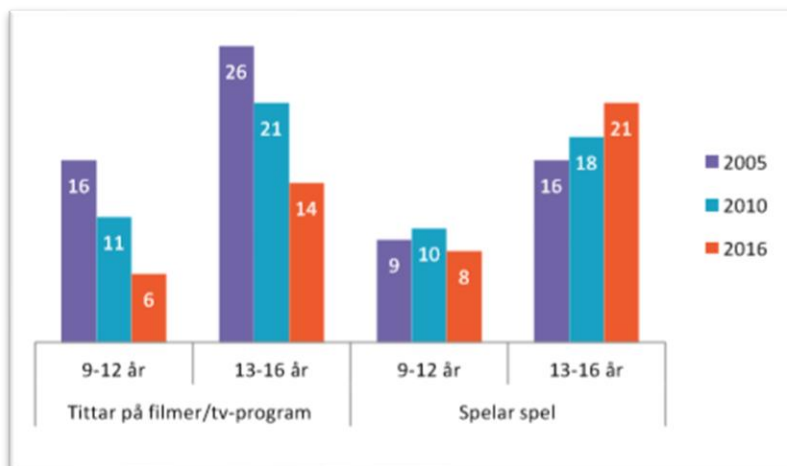
Ungas medievanor

Statens medieråd har vartannat år sedan år 2005 genomfört nationella enkätundersökningar som kartlägger medievanor och attityder om medier hos barn mellan 0-18 år⁹.

I den senaste undersökningen som avser år 2016 framkommer att 79% av alla 9-12-åringar har en spelkonsol (Xbox, playstation, Wii) som delas med andra i familjen. Hos 13-16-åringarna är siffran 82%, hos 17-18-åringarna 78%. Av undersökningen framkommer även att barn med funktionsnedsättning i större utsträckning innehar en egen dator, konsol samt handhållen spelkonsol jämfört med genomsnittet. Av de som spelar datorspel mer än tre timmar per dag är det bara 46% som sportar/tränar några gånger i veckan.

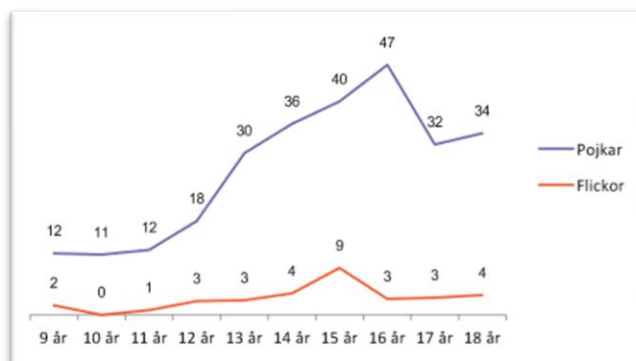
Nedan återfinns statistik om utvecklingen av datorspelade och om könsskillnader i användande.

Figur 1 Tittar på filmer/TV-program och spelar dator- och konsolspel mer än tre timmar/dag, 2005-2016 (%)



År 2016 spelade 21% av unga vuxna mellan 13-16 år datorspel mer än tre timmar varje dag. Någon dramatisk förändring från 2005 går inte att skönja. Motsvarande siffra för åldersgruppen 9-12 år är 8% (där man kan notera en minskning från 2005 och 2010).

Figur 2 Högkonsumenter (mer än 3 timmar/dag) datorspel/Tv-spel fördelat på kön, 2016 (%)



Andelen högkonsumenter av datorspelade är högre bland pojkar och nära hälften av alla 16-åringar spelar datorspel mer än tre timmar per dag. Jämfört med tidigare studier har andelen högkonsumenter minskat något i samtliga åldrar – utom 16-åriga pojkar och 15-åriga flickor, där det skett en ökning med en procentenhet.

⁹ Statens medieråd, Ungar och medier 2017.

Begrepp och definitioner

Debatten och forskningen kring datorspelade delar både likheter och vissa utmaningar med forskningsområdet inom spel om pengar. Inom området spel om pengar finns det flera benämningar på problem som rör spel om pengar: spelproblem, spelberoende, spelmissbruk, spelmani, problemspelare, problemspelande, riskspelande, riskabelt spelande och hasardspelsyndrom¹⁰.

Mark D. Griffiths, en av de mest framträdande forskarna inom området problematiskt datorspelade, menar att en lång rad olika begrepp har använts i forskningen som egentligen beskriver samma fenomen¹¹: problem video game playing, problematic online game, video game addiction, pathological video game use, online gaming addiction, compulsive internet use, internet gaming addiction, internet gaming disorder.

De två begrepp som förefaller användas mest i en svensk kontext är ”problematiskt datorspelade” och ”datorspelsberoende”. Förekommer gör även ”datorspelmissbruk”, ”överdrivet dataspelade” och ”spelstörning”, vilket är en direktöversättning av diagnosen ”gaming disorder” i WHO:s ICD-11¹².

I denna rapport kommer ”problematiskt datorspelade” att referera till ett datorspelade av sådan frekvens och duration att det skapar negativa konsekvenser för andra viktiga områden i livet (studier, arbete, hälsa, hygien, sociala relationer). Problematiskt datorspelade förefaller kunna användas brett, som ett fenomen som täcker in beteenden och konsekvenser av olika allvarhetsgrad. Begreppet kan även sägas vara i linje med hur SKL resonerar i handlingsplanen mot missbruk och beroende där man lyfter hur språkbruk kan försvåra för vissa individer att söka hjälp (jmf med ”spelstörning”)¹³. När en individs datorspelade får mer allvarliga konsekvenser brukar man prata om ett datorspelsberoende.

¹⁰ Begrepp hämtade från ”Behandling av spelmissbruk och spelberoende – kunskapsstöd med rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten”, Socialstyrelsen, 2018, samt Folkhälsomyndigheten, ”Metoder för att förebygga spelproblem – en systematisk litteraturöversikt”. 2016.

¹¹ Griffiths, M.D., Király, O., Pontes, H.M., & Demetrovics, Z. (2015). An overview of problematic gaming

¹² ”Överdrivet dataspelade” var namnet på ett projekt som drevs av spelberoendes förening i Göteborg och som finansierade genom Arvsfonden

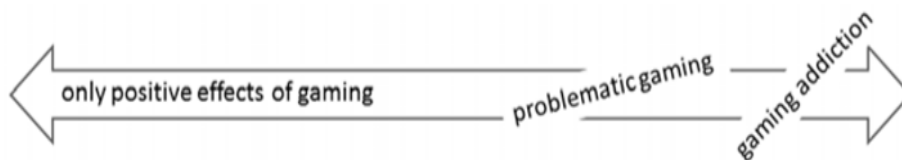
¹³ SKL – Handlingsplan mot missbruk och beroende

Från problem till beroende

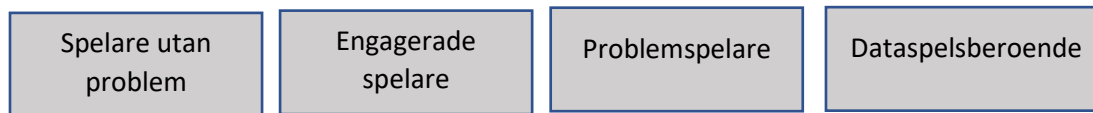
En central utmaning i forskningen är framför allt att urskilja de som spelar mycket från de som uppvisar tecken på ett beroende. Sofia Vadlin säger:

Om forskarvärlden har svårt att vara överens när något är ett beroende så är det ännu luddigare när det blir ett problem. Men när något får en eller två konsekvenser så är det ändå ett problem, oavsett om det rör spel, sociala medier, träning eller mat. När det inkräktar i livet då är det ett problem¹⁴.

Modellen nedan är hämtad från Sofia Vadlins avhandling och beskriver problematiskt datorspelande och datorspelsberoende som olika grader längs ett kontinuum, där spelare med få eller inga negativa konsekvenser återfinns i ena ändan av ett kontinuum och datorspelsberoende återfinns i andra ändan.



I en norsk studie använde man sig av ett självskattningsformulär för att skilja på fyra olika ”speltyper”¹⁵ (se bild nedan).



I forskningen används olika instrument/enkäter för att mäta problematiskt datorspelande. Sofia Vadlin har i sin avhandling tagit fram ett eget verktyg som heter GAIT som är baserad på tidigare forskning om ”gaming”, ”gambling” och beroende¹⁶. Ett annat vanligt förekommande instrument som används frekvent i forskningen är Game Addiction Scale for Adolescents¹⁷. Det är också detta instrument som kommer användas i ett forskningsprojekt under 2019-2020 där man ska undersöka förekomsten av problematiskt datorspelande hos barn och ungdomar som är patienter i barn- och ungdomspsykiatrisk öppenvård i Skåne. För att särskilja de som anses ha ett problematiskt datorspelande mot de som uppvisar tecken på datorspelsberoende används olika gränsvärden i enkäterna (cut off-värde).

¹⁴ Samtliga citat av Sofia Vadlin i denna rapport härstammar från en intervju genomförd 3 april 2019 i Västerås

¹⁵ Brunborg GS, Mentzoni RA, Melkevik OR, Torsheim T, Samdal O, Hetland J, Pallesen S. Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*. 2013;16:115–128

¹⁶ GAIT: Gaming Addiction Identification Test

¹⁷ Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

ICD-11 och DSM-5

I dagsläget finns det två aktuella internationella diagnostiska system: ICD-10 (WHO) och DSM-5 (APA – american psychiatric association). Den manual som generellt används mest i Europa är ICD-10 och enligt Socialstyrelsen är det ICD-10 som gäller i Sverige¹⁸. I maj 2019 föreslog WHO medlemsstaterna att besluta om ett formellt antagande av den elfte revideringen av ICD (ICD-11)¹⁹. Enligt planeringen träder ICD-11 i kraft den 1 januari 2022.

”Gaming disorder” i ICD-11

För att bli diagnostiserad med ”gaming disorder” måste följande kriterier vara uppfyllda:

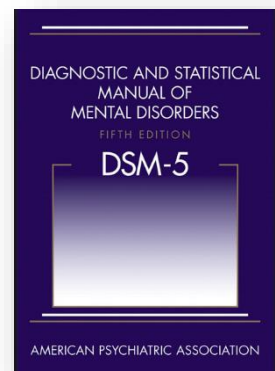
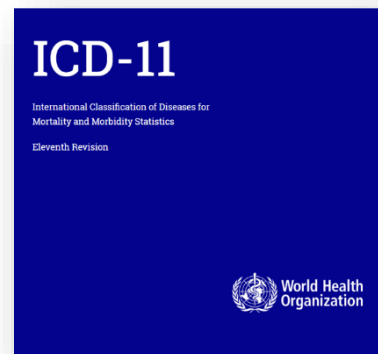
1. Kontrollförlust över datorspelande
2. Prioritering av spelande framför andra intressen eller dagliga aktiviteter
3. Fortsatt spelande trots negativa konsekvenser

Beteendet ska vara tillräckligt allvarligt för att det ska leda till en betydande försämring i personliga relationer, familjrelationer och sociala relationer, utbildning, arbete eller i andra viktiga områden i livet. Beteendet ska ha varit uppenbart i minst 12 månader.

Internet gaming disorder (IGD) i DSM-5

IGD är ingen officiell diagnos i DSM-5 utan tas upp i en bilaga till manualen som en diagnos som behöver ytterligare forskning. Av nio kriterier behöver fem vara uppfyllda det senaste året för att patienten ska få en diagnos.

1. Upptagenhet
2. Abstinens
3. Tolerans
4. Återfall – resultatlösa försök att sluta spela
5. Förlorat intresse för fritidssysselsättningar
6. Fortsätter trots negativa konsekvenser
7. Ljuga/dölja
8. Känsloregering – flykt från eller lindring av negativa känslor
9. Risk/konflikter – att ha förlorat vän eller arbete pga. spelandet



¹⁸ Habilitering och hälsa, Region Stockholm

¹⁹ Socialstyrelsens hemsida

Forskningen kring problematiskt datorspel

Under denna rubrik görs ett försök att återge en del av forskningen inom följande fem områden kopplat till problematiskt datorspel:

- Förekomst
- Samsjuklighet
- Målgrupp
- Behandling
- Sambandet mellan spel om pengar och problematiskt datorspel
- Motivationsfaktorer bakom att spela datorspel

Förekomst

Med tanke på att olika forskare använder olika mätverktyg och screeninginstrument, är det svårt att jämföra och dra några definitiva slutsatser utifrån olika studier som mäter förekomst och omfattning. Klart tycks dock att problemet är avsevärt större i vissa länder i Asien än i väst. I en forskningsöversikt över området problematiskt datorspel framkommer att förekomsten varierar kraftigt mellan olika undersökningar, från 0,2% till 34%²⁰

2015 undersökte en forskargrupp från Tyskland och USA datorspelsberoende (IGD) bland 11 003 niondeklassare i Tyskland (medelålder 15 år). 1,16% av ungdomarna bedömdes uppfylla kriterierna för datorspelsberoende. Datorspelsberoende var ungefär åtta gånger så vanligt bland killar som bland tjejer²¹.

I en norsk studie från 2011 som undersökte datorspelsberoende och problematiskt datorspel i åldrarna 15-40 år där 816 personer deltog, framkom att 0,6% klassificerades som datorspelsberoende medan 4,1% hade ett problematiskt dataspelsbruk. I en svensk kontext kom Sofia Vadlin i sin avhandling fram till att den självskattade prevalensen av datorspelsberoende för en grupp ungdomar var 1,3%. När föräldrarna skattade ungdomarna steg siffran till 2,4%.

Stödlinjens årsrapport 2018

Stödlinjen är en nationell stödinsats i Sverige för personer som har problem med spel om pengar samt anhöriga till sådana personer²². Vid sidan av uppdraget att ge råd och stöd vid spel om pengar kan Stödlinjen även ge viss rådgivning vid dataspelproblem.

Under 2018 förekom 165 kontakter till stödlinjen (telefon, chatt, mejl) där dataspelande varit primärt fokus. 81% kom från anhöriga, 12 % kom från personer som själva upplevde sitt dataspelande som problematiskt och 7% kom från professionella eller övriga.

²⁰ Griffiths, M.D., Király, O., Pontes, H.M., & Demetrovics, Z. (2015). An overview of problematic gaming

²¹ Rehbein F, Kliem S, Baier D, et al. Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction* 2015;110(5):842-51

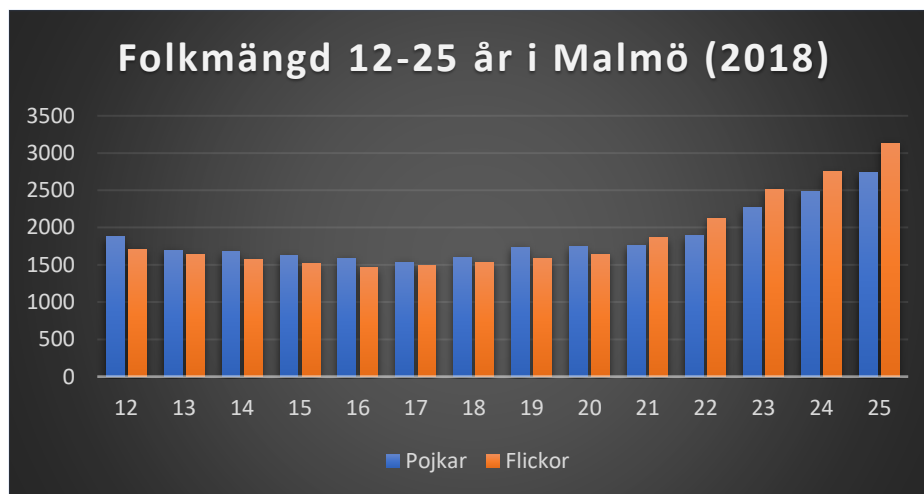
²² Stödlinjen drivs av Centrum för psykiatriforskning vid Stockholms läns landsting och Karolinska institutet, på uppdrag av Socialdepartementet samt enligt ett samarbetsavtal med Folhälsomyndigheten.

Spelberoendes förening

Spelberoendes förening i Malmö arbetar för att stödja spelberoende och anhöriga till spelberoende. På föreningen arbetar två rådgivare. Man anordnar öppna kvällsmöten men kan också ta emot för enskilda samtal. En majoritet av de som tar kontakt med spelberoendes förening gör det därför att de har problem med spel om pengar. Man uppskattar att av totalt 200 unika besökare under 2018, med uppemot 1300 besök, så var 5 personer av dessa datorspelsberoende.

Uppskattning av förekomst i Malmö

En uppskattning av problemets förekomst i Malmö kommer att bli spekulativ, men det bedöms ändå finnas en vinst med att försöka ge en bild av hur stort problemet skulle kunna vara. År 2018 fanns det enligt statistiska centralbyrån 52 748 personer i åldersfånget 12-25 år i Malmö²³. Om man använder sig av en uppskattad generell förekomst på 1 procent hamnar siffran på strax över 500 personer som skulle ha ett datorspelsberoende i Malmö (eller ”spelstörning”, beroende på hur Socialstyrelsen väljer att översätta ”gaming disorder”).



²³ Källa: Statistiska centralbyrån

Samsjuklighet

Den psykiatriska samsjukligheten är stor vid problematiskt spelande och vid spelberoende inom området spel om pengar. Inom forskningen kring datorspelsberoende finns det forskning som associerar problematiskt datorspelande med depression, neuropsykiatriska funktionsnedsättningar (ADHD, autism) och OCD. I en norsk studie fann man att individer med ett problematiskt dataspelsbruk visade högre grad av ångest, depressioner och lägre livsglädje jämfört med individer som inte spelade alls²⁴.

I en studie där man jämförde studier från 20 länder som sammanlagt bestod av 58 834 deltagare, fann man ett generellt samband mellan IGD och psykologiska problem²⁵.

I Sofia Vadlins avhandling fann hon att det fanns ett samband mellan självskattade symtom på ADHD, depression och ångest och självskattade symtom på problematiskt dataspelande. Självskattade symtom över ett visst gränsvärde avseende ADHD, depression och ångest var associerade med mer än två gånger ökad sannolikhet för samtidiga symtom på problematiskt dataspelande.

Vad som är orsak och verkan – kommer spelproblem eller psykiatriska problem först? – är svårt att fastslå. En grupp som ofta förekommer i debatten är hemmasittare. Sofia Vadlin som utöver sin doktorsavhandling i ämnet även arbetat kliniskt med målgruppen menar att man måste se till helheten:

”Många beskriver att det var en överlevnadsstrategi. Man var väldigt ensam i skolan, man hade inget annat och när man ändå var hemma kunde man spela. Av de jag träffat är det inte någon som varit hemma från skolan bara för att spela, utan det var mer som att –när jag ändå är hemma och mår så jäkla dåligt så spelar jag. Där fick jag ett sammanhang, där var det ingen som dömde mig”

”Hittar man problematiskt dataspelande så finns det med ganska stor sannolikhet andra ”issues”. Hittar man andra ”issues” då ska man också titta (fråga) om dataspel. De hänger liksom ihop. En olycka kommer sällan ensam”

Målgrupp

Forskningen är entydig: unga pojkar spelar mer datorspel och löper större risk att ha ett problematiskt datorspelande än flickor. I Sofia Vadlins avhandling var det fem gånger mer vanligt att pojkar hade ett problematiskt datorspelande än flickor. Det kan dock finnas en risk att man utifrån vissa könsstereotypa fördomar underskattar tjejers dataspelande.

²⁴ Mentzoni, R.A, Brunborg, G.S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K.M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behaviour & Social Networking*, 14(10) 591-596. Doi:10.1089/cyber.2010.0260

²⁵ Cheng, Cheung, & Wang, 2018, Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries

Behandling

Behovet av forskning inom just framgångsrika behandlingsmetoder för problematiskt datorspelande/datorspelsberoende är stort. Zajac *m.fl.* granskade 13 studier som fokuserat på behandling av IGD²⁶. Slutsatsen var att det finns en brist på välgjorda studier och att många av studierna hade metodologiska brister. Man konstaterade även att bristen på konsensus kring vissa definitioner och vilka instrument som ska användas, försvårar arbetet med att få en bild av vad som är effektiv behandling.

King *m.fl.* genomförde år 2017 en systematisk översikt där en utvärdering gjordes av kvaliteten hos 30 rapporter som studerade behandling för datorspelsberoende som genomförts från 2007 till 2016²⁷. Även här framkom genomgående metodologiska brister i studiedesignen som gjorde det svårt att dra några slutsatser kring vilken metod som är mest lämpad att användas. KBT framstod som den metod som hade bäst evidens, fast även här var det svårt att dra några generella slutsatser.

KBT är den behandlingsmetod som Socialstyrelsen anser att hälso- och sjukvården och socialtjänsten bör erbjuda vid spelmissbruk eller spelberoende om pengar²⁸. I en artikel på SvT nyheter påpekar Anders Håkansson, läkare och professor i beroendemedicin vid Lunds universitet, att det kanske inte behövs speciell vård för just datorspelsberoende:

”Metoder som fungerar på andra beteenden, och som vi jobbar med idag inom psykiatri och i beroendesjukvården, skulle också kunna fungera när problembeteendet är dataspel”

När det kommer till behandlingsalternativ i Sverige är det vissa företag som återkommer i debatten kring problematiskt datorspelande (Dataspelsakuten, behandlingshemmet Game Over, Spelinstitutet, Reconnect och Uppsala Spelberoendecentrum AB). Samtliga uppger på sina hemsidor att de huvudsakligen använder sig av KBT i sin behandling.

²⁶ Zajac K, Ginley MK, Chang R, Petry NM. (2017) Treatments for Internet gaming disorder and Internet addiction: A systematic review. *Psychology of Addictive Behaviours*, 31(8), 979

²⁷ King, D.L., Delgado-García, P.H., Wu, A.M., Doh, Y.y., Kuss, D.J., Pallesen, S & Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, 123-133.

²⁸ Behandling av spelmissbruk och spelberoende – Kunskapsstöd med rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten. Socialstyrelsen. 2018.

Sambandet mellan spel om pengar och problematiskt datorspelande

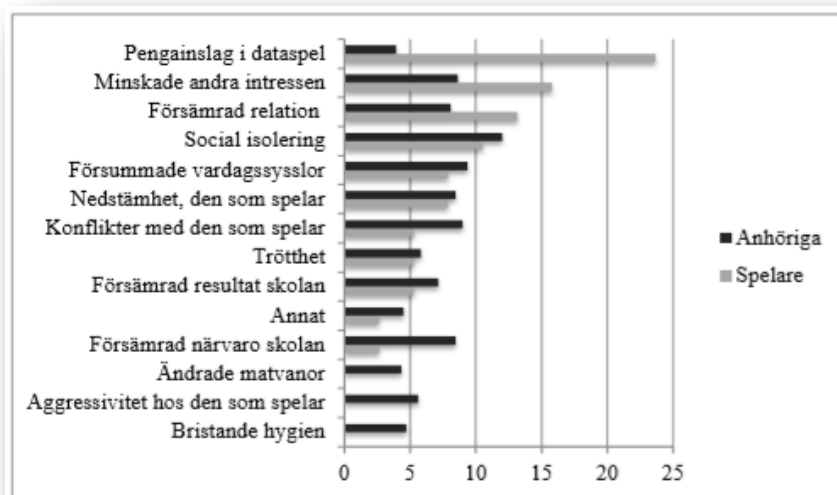
Från att tidigare varit två separata domäner har nu spel om pengar gjort sitt inträde i fler och fler datorspel. Diskussionen i media har under våren 2019 främst handlat om så kallade "loot-lådor". Dessa är lådor i spel som spelare som regel behöver betala för att öppna. Vad lådan innehåller är på förhand okänt. Detta har fått många att dra paralleller till hasardspel. Från wikipedia går att läsa följande om hasardspel: (från franska *hasard*, slump, tillfällighet) är ett spel vars utgång beror på slumpen och inte av de spelandes skicklighet²⁹. Mot denna bakgrund gick en statlig representant för staten Hawaii 2017 så långt som att kalla datorspelet Star Wars Battlefront 2 för ett online-casino med Star Wars-tema. I Belgien har man förbjudit lootlådor i fotbollsspelet Fifa och Sveriges inrikesminister utesluter inte att lootlådor kan komma att klassas som lotteri³⁰.

Figur 3 Loot-lådor är inte sällan designade som skattkistor



I stödlinjens årsrapport för år 2018 framkommer att pengainslag i dataspel är det som mest oroar personer som spelar dataspel och som tagit kontakt med stödlinjen.

Figur 4 Vad som oroar anhöriga respektive personer som spelar dataspel, oavsett kontaktform under 2018. Flera anledningar per kontakt är möjlig att ange. Redovisas i procentandelar, för 20 personer som spelar dataspel och 133 anhöriga



²⁹ Wikipedia

³⁰ Intervju med Ardalan Shekarabi i SR år 2018

Leder "gaming" till "gambling"?

Två svenska avhandlingar har studerat sambandet mellan spel om pengar och problematiskt datorspelande. Sofia Vadlin följde drygt 1500 tonåringar under tre år och fann att problematiskt datorspelande vid första mätningen var kopplat till en högre risk att utveckla problem med spel om pengar tre år senare³¹. Charlotta Hellström fann i sin avhandling ett samband mellan att spela datorspel online och att spela om pengar online bland flickor, ej bland pojkar³².

I en stor norsk longitudinell studie ville man undersöka om det fanns ett direkt samband mellan problematiskt datorspelande och spel om pengar, där man också kontrollerade för hur kön och ålder påverkade. Totalt deltog 4601 personer och mätningar skedde vid två tidpunkter (2013 och 2015). Två väletablerade instrument för att mäta problematiskt datorspelande och spel om pengar användes. Man fann ett positivt samband mellan antal poäng på problematiskt datorspelande och senare poäng på spel om pengar. Något omvänt samband fanns ej och författarna till studien konstaterade att datorspelande tycks kunna fungera som en inkörsport till problem med spel om pengar.

I Swelogs ettårsuppföljning om spel om pengar och spelproblem 2009/2010, fann man en tydligt förhöjd risk för att bli problemspelare för dem som spelade tv- eller datorspel vid den första mätningen³³. Sambandet fanns kvar även när man kontrollerade för kön och ålder. Även risken för att bli riskspelare var högre bland dem som spelade tv- eller datorspel i första mätningen, men risken försvann när man tog hänsyn till fler faktorer.

Anders Håkansson, läkare och professor i beroendemedicin vid Lunds universitet, har gjort studier där en riskfaktor för spelmissbruk om pengar visade sig vara att spela mycket datorspel. I en intervju på Lunds universitets hemsida menar han dock att den stora majoriteten kan spela datorspel utan att riskera att få problem med spel om pengar:

De flesta som spelar datorspel kommer inte att bli spelmissbrukare. Det är precis som alkohol och drickande – väldigt många kan ta sig ett glas då och då, men få blir beroende. Men den minoritet som drabbas får stora problem och behöver hjälp³⁴

³¹ Sofia Vadlin. Problematic gaming and gambling among adolescents. 2016

³² Charlotta Hellström. Adolescent gaming and gambling in relation to negative social consequences and health.

³³ Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010 Resultat från Swelogs ettårsuppföljning

³⁴ <https://www.lu.se/article/datorspelande-leder-sallan-till-spelmissbruk>

Motivationsfaktorer bakom att spela datorspel

Antalet timmar som en person spelar datorspel per dag är EN indikator för när datorspelandet kan vara problematiskt, men kanske ännu viktigare att undersöka är motiven till varför man spelar överhuvudtaget.

Nick Yee har tagit fram en modell som innehåller fem motivationsfaktorer för personer som spelar MMO-spel:³⁵

1. **Relationsfokus:** Spelare som har ett behov av att interagera med andra, skapa vänner och dela tankar och bekymmer med andra spelare över hela världen
2. **Manipulation:** Spelare som tenderar att se andra spelare som objekt som kan manipuleras och användas för egen vinning. Denna spelartyp tycker om att luras, bluffa och dominera andra spelare
3. **Fantasi:** Spelare som värdesätter att vara i en fantasivärld och vara ”någon annan”
4. **Eskapism:** Spelare som använder spelet för att temporärt undvika och fly från stress och problem i vardagen
5. **Prestationsfokus:** Spelare som har ett behov av att framstå som kraftfulla (”powerful”) och som har ett behov av att uppnå uppsatta mål

Yee har i sin forskning funnit att män värdesätter prestations- och manipulationsaspekterna högre medan kvinnor var mer drivna av relationsaspekten. Motivationsfaktorn eskapism var den bästa prediktorn för problematiskt användande av MMO.

En svensk psykologexamenuppsats från 2012 undersökte, i likhet med Nick Yee, vilka faktorer som har betydelse för ett eventuellt problematiskt datorspelande³⁶. Även här framkom att spelande i syfte att motverka ångest, stress och oro – eskapism – utgjorde en riskfaktor för problematiskt datorspelande.

Även Charlotta Hellström har i sin forskning visat att mer än 20% av ungdomarna spelade för att fly från problem i vardagen och från att grubbla över sina bekymmer. De som spelade för att det var kul eller av sociala skäl hade en reducerad sannolikhet för negativa sociala konsekvenser. Motiv kopplade till eskapism visade sig vara den starkaste prediktorn för negativa sociala konsekvenser kopplat till datorspelande.

³⁵ MMO står för massive multiplayer online och handlar om spel som innehåller en stor mängd människor som spelar online. Det mest kända spelet är World of Warcraft

³⁶ Oskar Foldevi & Ola Sarri. Problematiskt datorspelande – en studie om spelandets funktion och inverkan på individen

Hur arbetar statliga myndigheter och SKL med frågan?

I tabellen nedan redogörs kortfattat för var frågan ligger hos olika statliga myndigheter och SKL³⁷.

Myndighet eller organisation	”Problematiskt datorspelande”
Folkhälsomyndigheten	Folkhälsomyndigheten har inget eget uppdrag inom datorspel men bevakar frågan på eget initiativ. Folkhälsomyndigheten jobbar med spel om pengar och har noterat i forskning och i Swelogs undersökningar att problematiskt/frekvent datorspelande kan leda till spel om pengar ³⁸ .
MUCF – Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor	Har inga särskilda uppdrag eller insatser kring detta. Kan se att frågan är relevant och intressant för målgruppen UVAS – unga som varken arbetar eller studerar
Socialstyrelsen	Socialstyrelsen har inget uppdrag kring problematiskt datorspelande. Vid kontakt med utredare vid avdelningen för statistik och jämförelser – klassifikationer och terminologi, framkom att en övergripande tidplan för ICD-11 beräknas vara klar under 2020. Man vet ännu inte exakt hur genomförandeprocessen kommer se ut.
SKL – Sveriges kommuner och landsting	SKL arbetar inte aktivt med frågan. Man ser hur frågan uppmärksammas mer och mer men att forskningsläget är väldigt tunt. Bedömningen görs att frågan kommer uppmärksammas mer och mer utifrån att det kommer klassas som en diagnos.
Statens medieråd	Ska utifrån sitt regleringsbrev ”stärka barn och unga som medvetna medieanvändare”. Vartannat år kartlägger myndigheten ungas medievanor i ”Ungar och medier”. Den senaste publicerades 2017. Gav 2018 ut ”Problematiskt datorspelande bland barn och unga” som är en vägledning för föräldrar och andra vuxna som finns nära barn.
Länsstyrelsen	Länsstyrelsen har ett uppdrag att stödja kommunerna och landsting i deras arbete att förebygga spelmissbruk (spel om pengar). Man har noterat kopplingen mellan problematiskt datorspelande och spel om pengar vilket bland annat lett till att Länsstyrelsen i Västra Götaland gett ett uppdrag till två forskare på Göteborgs universitet att sammanställa en kunskapsöversikt kring problematiskt datorspelande

³⁷ Myndigheterna och SKL kontaktades via mail.

³⁸ Se <https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/>

Kartläggning av problematiskt datorspelande i Malmö

I syfte att få en bild av problemets omfattning i Malmö och hur olika organisationer och verksamheter hanterar och arbetar med frågan kontaktades en rad olika funktioner, föreningar, myndigheter och verksamheter (se bilaga 1 på sidan 28 för lista). Presentationen nedan är inte en komplett redogörelse för vad som framkommit i samtliga intervjuer utan är ett försök att lyfta fram gemensamma teman.

En viktig och aktuell fråga

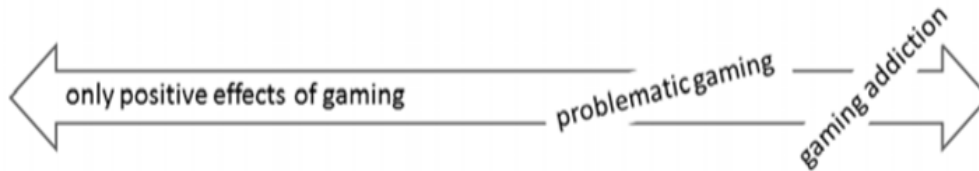
Frågor som rör datorspelande och skärmbeteende är relevanta och intressanta frågor för samtliga organisationer och personer som kontaktats. Det skiljer sig dock åt i vilken utsträckning man har rutiner för att ställa frågor kring datorspelande och skärmbeteende. En arbetsförmedlare som arbetar med unga vuxna i det förstärkta samarbetet med Försäkringskassan menade att det är en fråga som inte alltid ställs:

”Det förekommer att kunder spelar alldeles för mycket, framförallt vår målgrupp som verkligen kan slukas av spel. Däremot kan det vara svårt att förstå i de första mötena och i kontakten med arbetsgivare, vi har en tendens att ”skylla på” funktionshinder innan vi får/ta reda på vad det är som gör att ungdomen inte kommer i tid och alltid är trött. Vi glömmet nog ibland att fråga hur mycket de spelar. En del hänvisar vi till föreningar och annat som kan hjälpa dem med spelmissbruk men det är inte alla som är mottagliga”

På BUP och Maria Malmö ställs frågorna explicit medan frågan ofta dyker upp i andra verksamheter i samband med att man gör en kartläggning eller ställer frågor kring fritidssysselsättning. Kuratorn som intervjuades på ungdomsmottagningen hade i samband med intervjun diskuterat frågan med sina kollegor och reflekterat kring om det kanske är en fråga som behöver börja ställas. Samma tanke hade socialsekreteraren på Innerstaden som intervjuades. På Öppenhuset Gustav arbetar tre terapeuter uteslutande med personer som har problem med spel om pengar. Man kan se att fler datorspel har inslag av spel om pengar men man frågar inte systematiskt kring eventuellt problematiskt datorspelande. En reflektion som gjordes av enhetschefen på BUP Mellanvården var att det kan vara vettigt att ställa frågor kring skärmbeteende och vilka spel som spelas, precis som man ställer frågor kring droger och alkohol. Hon menade också att det är viktigt att inte bara ställa frågor kring datorspelande utan även om skärmbeteende i allmänhet, så att man inte missar tjejerna.

Ovanligt med ”datorspelsberoende”

Det är relativt ovanligt att man möter Malmöbor som är i den negativa ändan av Sofia Vadlins modell, där de negativa konsekvenserna är väldigt uttalade och tydliga.



På MST är det bara ett ärende det senaste året som uttryckligen handlat om problematiskt datorspelande³⁹. På Ungdomssektionen i Innerstaden är det också sällsynt att problematiskt datorspelande står i fokus när ett ärende blir aktuellt⁴⁰. På ungdomsmottagningen var det en av totalt åtta kuratorer som haft ett ärende där det eventuellt kunde röra sig om ett datorspelsberoende. Soctanter på nätet, som är Malmö stads socialrådgivning på nätet där man kan ställa frågor kring missbruk och andra sociala frågor, uppgav att de endast haft ett fåtal frågor kring problematiskt datorspelande sedan forumet startade (2007). Den kurator på en gymnasieskola som intervjuades hade bara haft ett ärende. Niroshani Broman som utöver sina doktorandstudier är verksam vid spelberoendemottagningen i Malmö, berättade att det är väldigt få förfrågningar från personer eller anhöriga som kontaktar spelberoendemottagningen för att de efterfrågar hjälp med datorspelsberoende. Förekomsten av datorspelande och problematiskt datorspelande är dock vanligt hos Familjeteamet⁴¹:

”I familjeteamet stöter vi absolut på familjer, där framförallt föräldrarna uttrycker att deras ungdom har ett datorspelsberoende. Det är ganska vanligt att familjer uttrycker att ungdomen sitter uppe sent om kvällarna och spelar och får svårt komma upp om morgnarna och sköta skolan. Eller väljer bort sociala kontakter ”i verkligheten”, eller fritidsintressen. Däremot är vi inte säkra på att definitionen för spelberoende uppfylls alla gånger, vi gör inte heller någon utredning kring detta utan går in och jobbar för ett förändringsarbete. Att det uppstår konflikter mellan föräldrar och barn p.g.a. spelande är dock absolut vanligt hos våra familjer”.

Problemet med datorspelande är mer uttalat på BUP Mellanvården och på den del på UngMalmö som arbetar med det kommunala aktivitetsansvaret (KAA). På BUP Mellanvården arbetar man med unga Malmöbor där den psykiatriska öppenvården upplever att de uttömt sina resurser och ej kommer någon vart. På Mellanvården har man möjlighet att arbeta mer intensivt och nära de inskrivna och man har en nära samverkan med skola, habilitering och socialtjänst. I den kartläggning som gjordes på Mellanvården i samband med genomförd intervju framkom att en tredjedel av pojkarna som är inskrivna på Mellanvården Malmö bedömdes ha ett problematiskt datorspelande (eller överdrivet datorspelande som var det begrepp som användes)⁴².

³⁹ MST står för multisystemtisk terapi och är en intensiv behandling för familjer med barn och ungdomar mellan 10 och 17 år som har allvarliga sociala problem

⁴⁰ På Ungdomssektionen arbetar 12 socialsekreterare med utredningar enligt SOL och LVU

⁴¹ Familjeteamet är en samtalsmottagning för unga mellan 12 och 21 år och deras föräldrar.

⁴² Vid tiden för intervjun på Mellanvården Malmö var 49 patienter inskrivna, 27 pojkar och 22 flickor.

På KAA-uppdraget arbetar man med alla som inte går i gymnasiet i åldersgruppen 16-20 år (uppdraget går upp till 24 år). Kring 2000 Malmöbor mellan 16-20 år går inte i gymnasiet i Malmö. På UngMalmö arbetar man uppsökande och kontaktar ungdomarna som ej går i gymnasiet via brev, telefon och hembesök. Förekomsten av problematiskt datorspelande förefaller vara stort. En kurator, som arbetat i många år med målgruppen, beskrev det så här:

”Vi träffar många som har vänt dygnet och som spelar mycket. Många. Våldigt många. Jag upplever att man står lite handfallen när man möter dem”

Att hantera deltagare med denna problematik tar tid och resurser och en stor utmaning är att kunna erbjuda ungdomarna ett hopp och något som gör att de kan öppna upp inför att ändra sitt beteende. En annan kurator på UngMalmö beskrev också behovet av samverkan med Maria Malmö och sjukvården (BUP):

”Du är inte duktig i skolan, du är inte duktig i livet, kan inte träffa folk, dålig självkänsla – förutom när du sitter framför datorn. Vi måste kunna erbjuda något bra, ett paket som är tilltalande som kan ersätta det här med att sitta hemma och slippa behöva ta ansvar”

”När ungdomen är på Maria Malmö eller BUP då vet jag att någon arbetar med den delen (mående, beroende/missbruk), då kan jag fokusera på studiedelen och koncentrera mig på det, men ska jag göra behandlingsdelen samtidigt som jag jobbar med den delen så blir det fel. Jag tror vi hade behövt ha SIP-möten mycket oftare för den här gruppen ökar”

Även på Maria Malmö är det vanligt att målgruppen spelar mycket datorspel. Man upplever dock att man generellt har kunskapen och verktygen för att arbeta med denna problematik.

De samordnade kuratorerna för grundskolan respektive gymnasie- och vuxenutbildningsförvaltningen berättade att det ej inkommit några signaler från elevhälsoteamen i staden om att problematiskt datorspelande skulle vara en svår eller central fråga. Om en elev är borta 30 dagar på gymnasiet i sträck så blir hen utskriven och man höll det för sannolikt att många av de som tappat kontrollen över sitt spelande återfinns hos UngMalmö. Båda betonade vikten av förebyggande insatser och att konsekvenserna är stora även om man ”bara” spelar för mycket och ej är datorspelsberoende:

”Du behöver inte ha förlorat kontrollen, spelar du bara för mycket så gör det att du inte når de mål du borde nå i skolan som gör att du inte kommer in på rätt program”

Bemötande och åtgärder

Vid intervjuerna ställdes frågan vad man gör om/när man upptäcker att man har en person med problematiskt datorspelande.

På MST finns förutsättningarna, metodiken och kunskapen att arbeta med all slags social problematik. Utöver detta har man en terapeut med stor kunskap och erfarenhet inom området. Han lyfter behovet av att involvera föräldrarna, att arbeta strukturerat och att intressera sig för ungdomens spel och spelande:

”Det kommer inte försvinna om de som gör behandlingen bara genomför behandlingen och sedan försvinner. Man måste jobba med att vårdnadshavarna också har kunskap kring detta. Annars kommer man inte kunna göra någon riktig förändring. Sen måste man förstå att det inte är ett isolerat fenomen, det finns alltid saker som är kopplade till beteendet. Det kan röra sig om problem med sociala sammanhang, brist på struktur i hemmet, brist på rutiner, brist på kunskap om den diagnos som individen kanske har”

”Deras rum är deras dörr till sin värld, hur ska du öppna den dörren utan att behöva forcera in dig, utan att du blir välkommen in i den världen? Börja med att intressera dig. Om din ungdom hade spelat fotboll då hade du visat intresse och engagerat dig. Du hade uppmuntrat ditt barn att fortsätta och att utvecklas, men du gör det inte för dataspelen, varför inte det? Perspektivet behöver förändras, det här är något som nödvändigtvis inte behöver vara något dåligt”

Hos föreningen High Stakes finns också lång erfarenhet och kunskap i ämnet. Man erbjuder ej någon regelrätt behandling, men ett mentorstöd som hjälper ungdomen att sätta upp mål och få struktur i vardagen. Man beskriver sig som någon man vänder sig till när inget annat har fungerat:

”Man har sprungit varvet runt, det är skolkuratorn, det är BUP, och BUP har då screenat för NPF – nej, inget där. Är personen nedstämd? Ja. Ok! Har personen sömnsvårigheter? Ok! Man förskriver insomningsmedicin eller tabletter och antidepressiva och sen åker man ut. Det här med dataspel vet man inte hur man ska hantera”

På Socialtjänsten i Innerstaden berättade en socialsekreterare om en pojke som blev aktuell när han var 12 år. Han vägrade gå till skolan och hade utåtagerande beteende gentemot föräldrarna. Pojken hade en BUP-kontakt och familjebehandlare var inkopplade som arbetade med att försöka få pojken att gå till skolan. Efter att pojken själv uppgett att det var datorspelet som var problemet tog socialsekreteraren initiativ till ett SIP-möte med BUP:

”Det som är svårt är att vi har ingen rutin för det här, det är ju inte så himla vanligt. Jag tänkte mer – jaha, hur gör vi? Vi hade SIP-möte med BUP men jag blev lite förvånad faktiskt, jag tänkte att det här kanske är något som dom tar mer i, men det tänkte ju inte dom. Jag tänker att man ju behöver någon slags behandling för det. Det kanske är snarlikt andra behandlingar som de erbjuder där, men nej. Det är väl socialtjänstens ansvar, sa BUP. Men vi har inget program eller metod för det och vår öppenvård har inte jobbat med det innan. Så

då googlade jag faktiskt och hittade High Stakes. Mer kunskap behövs, man ska inte behöva sitta och googla”

På BUP Mellanvården fokuserar man på att försöka få ut patienten ur hemmet och har fokus på hela situationen kring den unge:

Det finns ju inga direkta vårdprogram för det (datorspelsberoende). Jag vet att Magelungen, som är ett privat företag, jobbar på uppdrag av socialtjänsten med just hemmasittare. Vi börjar med att försöka få dem att gå till BUP-skolan för att få dem ut ur huset några timmar. Vi försöker se om de behöver en anpassad skolgång och ta reda på vilken som är grundorsaken till att de hamnar hemma. Man kan se datorspelandet som ett resultat av något annat.

På öppenvården i stadsområde Norr stöter man på problematiskt datorspelande i många familjer:

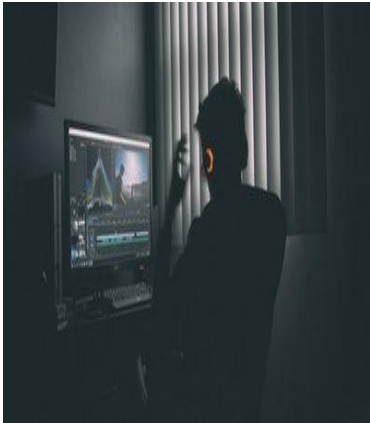
”Problematiken är ju förhållandevis ung/modern och vi saknar evidens/kunskapsbaserade behandlingsmetoder i ämnet. Många av ”hemmasittarna” som de berörda ungdomarna kallas har en likartad problematik där vi med vårt vanliga arbetssätt och metoder ibland lyckas åstadkomma en förändring men oftast inte. Vi trevar oss fram och är frågande till om en behandlingsmetod verkligen skulle lösa problemen eller om det är som många andra problemområden att olika verktyg/metoder behövs”

Målgruppen – pojkar med eller utan NPF

De fall som lyfts vid samtal och intervjuer rör sig uteslutande om pojkar och man ser ofta ett samband mellan problematiskt datorspelande och autismspektrumtillstånd och ADHD. Terapeuten på MST beskrev hur personer med NPF söker ordning och reda och att de ofta finner det i spelet. Världen utanför upplevs som jobbig och oförutsägbar.

Telefonundersökning riktad mot sjukvården och Malmö stad

I syfte att få en bild av vilken information och rådgivning som kan ges hos sjukvården och Malmö stad togs beslutet att under antaget namn, och utifrån en fiktiv historia kring en ung man (se nedan), kontakta sjukvården och Malmö stad via telefon.



Ålder: 16 år (20 år i samtalet med beroendemottagningen)

Familj: Bor med sin pappa

Problem: Spelar datorspel hela tiden, hög frånvaro från skolan (estetisk linje), bortförklaringar (ont i magen, huvudvärk, konflikter i hemmet – kan bli aggressiv, bristfällig hygien, spelar på nätterna.

Den som ringer uppges vara en god vän till pappan som är orolig över situationen och som gör bedömningen att pappan ej själv orkar eller kan ta tag i problemet

Malmö stad

Malmö stads växel

Kommunvägledaren ber mig vänta då hen behöver ”undersöka lite”. Efter att ha väntat cirka en minut i telefonen ger hen rådet att kontakta Plattform Malmö. Hen nämner familjeteamet och att dessa har erfarenhet av att arbeta med dessa frågor.

Sjukvården

Vuxenpsykiatrimottagning Beroende i Malmö

Får svaret att mottagningen arbetar med substansberoende och att de ej kan hjälpa mig. Personen nämner att det finns en spelberoendemottagning men hen är osäker på om man kan få hjälp med datorspelsberoende där. Hen uppger att hen ej kan något om dataspelsberoende. Ger ett telefonnummer till spelberoendemottagningen och råder mig att ringa dit för att få mer information.

1177

Personen nämner BUP snabbt i samtalet och spekulerar utifrån berättelsen om ”bråk i hemmet” att Leo kan ha ADHD. Hen tipsar även om hjälplinjen där man kan få psykologiskt stöd⁴³. Ger rådet att kontakta hjälplinjen innan kontakt tas med BUP.

⁴³ Stödlinjen erbjuder tillfälligt psykologiskt stöd på telefon, alla dagar mellan 13-22.

Telefonrådgivningen En väg in

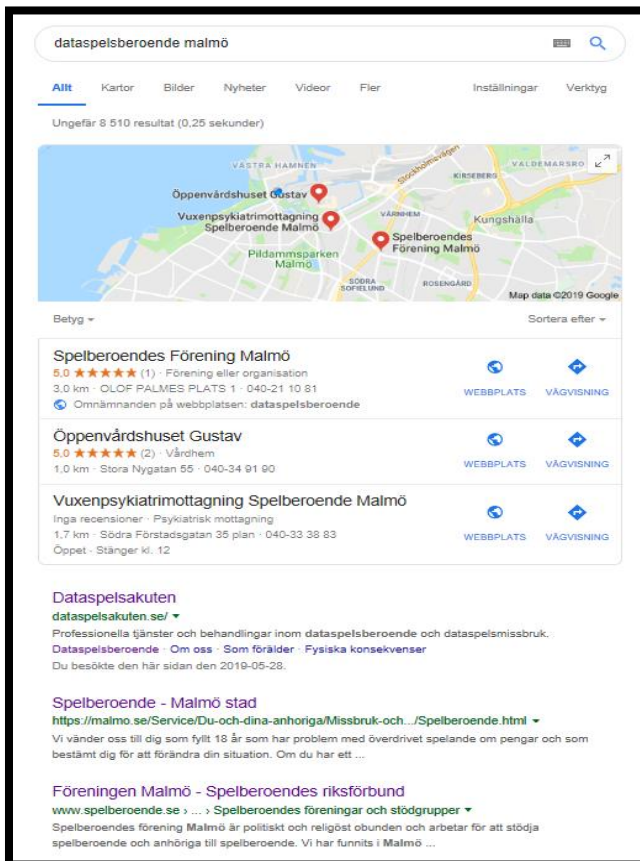
Personen ställer frågor kring skolsituationen och tycker det låter som att skolan borde göra en orosanmälan till socialtjänsten. Informerar om stödlinjen (www.stodlinjen.se) där man kan få råd och stöd både som spelare och som anhörig. Hen nämner uttryckligen att stödlinjen kan vara behjälplig vid problematiskt datorspelande (och inte bara spel om pengar). Hen nämner även Plattform Malmö och familjeteamet där som hen säger är väldigt bra och som bara har 10 dagars väntetid. Jag får telefonnumret dit och även info kring att min vän kan gå dit själv och/eller tillsammans med sin son

Information på hemsidor i Malmö, Stockholm och Göteborg

Sannolikheten är stor att många som på något sätt kommer i kontakt med frågan börjar med att googla och/eller söka på ”dataspelsberoende” eller liknande på Google, Malmö stads hemsida och/eller på sidor kopplade till Region Skåne. Nedan redovisas resultatet av sådana sökningar samt information om vad dylika sökningar ger för resultat i Stockholm och Göteborg

Google

Om man googlar på ”dataspelsberoende Malmö” är det spelberoendes förening som dyker upp först, följt av Öppenvårdshuset Gustav.



The screenshot shows a Google search for "dataspelsberoende malmö". The search bar at the top contains the text "dataspelsberoende malmö". Below the search bar, there are tabs for "Allt", "Kartor", "Bilder", "Nyheter", "Videor", "Fler", "Inställningar", and "Verktyg". The search results indicate "Ungefär 8 510 resultat (0,25 sekunder)".

The map shows several locations in Malmö, Sweden, with red pins. The locations are: Öppenvårdshuset Gustav, Vuxenpsykiatrimottagning Spelberoende Malmö, Pildammsparken Malmö, and Spelberoendes Förening Malmö. The map also shows other landmarks like Västtra Hamnen, Kungshälla, and Valdemarsbro.

Below the map, there are search filters for "Betyg" and "Sortera efter". The search results list three locations:

- Spelberoendes Förening Malmö**: 5.0 ★★★★★ (1) · Förening eller organisation. 3.0 km · OLOF PALMES PLATS 1 · 040-21 10 81. Includes links for "WEBBPLATS" and "VÄGISNING".
- Öppenvårdshuset Gustav**: 5.0 ★★★★★ (2) · Vårdhem. 1.0 km · Stora Nygatan 55 · 040-34 91 90. Includes links for "WEBBPLATS" and "VÄGISNING".
- Vuxenpsykiatrimottagning Spelberoende Malmö**: Inga recensioner · Psykiatrisk mottagning. 1.7 km · Södra Förstaadsgatan 35 plan · 040-33 38 83. Includes links for "WEBBPLATS" and "VÄGISNING".

Below the search results, there are several links and snippets:

- Dataspelsakuten**: dataspelsakuten.se/ · Professionella tjänster och behandlingar inom dataspelsberoende och dataspelsmissbruk. **Dataspelsberoende** · Om oss · Som förälder · Fysiska konsekvenser. Du besökte den här sidan den 2019-05-28.
- Spelberoende - Malmö stad**: <https://malmo.se/Service/Du-och-dina-anhoriga/Missbruk-och-.../Spelberoende.html> · Vi vänder oss till dig som fyllt 18 år som har problem med överdrivet spelande om pengar och som bestämt dig för att förändra din situation. Om du har ett ...
- Föreningen Malmö - Spelberoendes riksförbund**: www.spelberoende.se · ... · Spelberoendes föreningar och stödgrupper · Spelberoendes förening Malmö är politiskt och religiöst obunden och arbetar för att stödja spelberoende och anhöriga till spelberoende. Vi har funnits i Malmö ...

Malmö stads hemsida

På Malmö stads hemsida hänvisar man till spelberoendes förening vid ”datorspelsberoende” där det erbjuds: ”gruppmöten med hjälp till självhjälp och enskilda samtal för både datorspelsberoende och pengaspelsberoende personer samt deras anhöriga. Åldersgränsen är 18 år”⁴⁴. Däremot hänvisas ej till någon stödinsats i Malmö på Malmö stads hemsida när det kommer till barn som spelar för mycket: ”Till och från kontaktas vi av oroliga föräldrar som anser att deras barn tillbringar alltför stor tid vid datorn. Tyvärr finns inte särskilt mycket forskning inom området och vi har inte möjlighet att hjälpa till med detta”. Man hänvisar till det privata behandlingshemmet ”Game Over” i Linköping. Det finns även en hänvisning till Spelinstitutet som erbjuder webbaserade självhjälsprogram

Sjukvården

På 1177 hittades ingen information på olika sökord relaterade till problematiskt datorspelande (dataspelsberoende, datorspelsberoende, problematiskt datorspelande). Samma sak på Region Skånes hemsida (www.skane.se) och på Skånepsykiatrins hemsida (<https://vard.skane.se/psykiatri-skane/>)

Stockholm och Göteborg

På www.bup.se för Stockholms läns landsting återfinns information och rådgivning för familjer som har problem med barn och unga som spelar för mycket dataspel. Här hänvisar man i första hand till socialtjänsten:

Socialtjänsten kan ofta hjälpa familjer som hamnat i låsta lägen där det blir för mycket bråk kring datorspelande. Det finns en socialtjänst i varje kommun. Man kan hitta kontaktuppgifter till socialtjänsten på sin kommuns webbplats eller ringa till kommunens växel. Om man behöver mer stöd än socialtjänsten kan ge kan man vända sig till oss på BUP.

Från Beroendecentrum Stockholms hemsida står att läsa:

Det finns många olika beroendeproblem. Alla är tyvärr inte erkända som diagnoser, så det kan ibland vara svårt att få hjälp. Till exempel är dataspelsberoende och internetberoende inte inräknade bland de erkända diagnoserna. Trots det upplever många att dataspel har en liknande beroendeframkallande effekt som spel om pengar. Du som upplever den typen av problem för i första hand vända dig till din vårdcentral. Kan du inte få tillräcklig hjälp hos dem så kan de troligen remittera dig till en psykiatrisk mottagning

I Göteborg finns en mottagning för spelberoende och skärnhälsa som är organisatoriskt knuten till Sahlgrenska Universitetssjukhuset. Från deras hemsida går att läsa att mottagningen är en specialistmottagning med ett regionalt uppdrag för behandling av hasardspelsyndrom och dataspelsberoende⁴⁵. Mottagningen är nystartad (2019) och tar inledningsvis enbart emot patienter som är 18 år eller äldre för behandling av hasardspelsyndrom. Längre fram kommer de även ta emot barn och ungdomar och erbjuda behandling för dataspelsberoende. Behandlingen utgår från kognitiv beteendeterapi (KBT) och ges i grupp, individuellt eller via internet.

⁴⁴ www.malmo.se

⁴⁵ www.sahlgrenska.se

Sammanfattande diskussion

Under denna rubrik görs ett försök att kort sammanfatta de viktigaste slutsatserna från denna rapport. Därefter lyfts utmaningar i arbetet med rapporten och reflektioner kring hur man kan skulle kunna arbeta vidare med frågan i Malmö.

Sammanfattning

Uppskattat förekomst av datorspelsberoende i ungdomsgruppen kan antas ligga mellan 1–2 procent i en svensk kontext. Pojkar är överrepresenterade. Det finns en samsjuklighet med psykiatrisk problematik. Forskning visar att det finns en koppling mellan problematiskt datorspelande och spel om pengar. Kartläggningen i Malmö visar att många organisationer direkt eller indirekt ställer frågor kring datorspelande och skärmbeteende. Däremot saknas det rutiner och en tydlig och uttalad ansvarsfördelning i frågan. Förekomsten är hög bland pojkarna inskrivna på BUP Mellanvården och bland de unga vuxna som tar del av det kommunala aktivitetsansvaret (KAA) på UngMalmö.

Utmaningar och tankar hur man kan arbeta vidare med frågan i Malmö

Det finns ett underskott av röster från arbetet ute på Malmös skolor. Endast en gymnasieskola (genom en kurator) finns representerad i rapporten. Ett flertal grund- och gymnasieskolor kontaktades via mejl men endast två svar erhöles. En kurator uppgav att hon ej hade något att tillföra, en annan att hon ej hade tid att träffas eller svara på frågor via mejl. En tänkbar förklaring, utöver tidsbrist, kan vara okunskap om Finsam, vilket kanske föranlett vissa att tro att det rörde sig om ett privat företag eller liknande som tog kontakt (vilket generellt brukar avskräcka).

Fokus för denna rapport har varit problematiskt datorspelande och datorspelsberoende. Men ur ett mer övergripande Malmöperspektiv bedöms det finnas anledning att inte alltför ensidigt fokusera på just denna problematik, utan även fundera kring hur man kan upptäcka och behandla andra närbesläktade beroendefenomen. Sofia Vadlin förespråkar att man screenar brett och har tagit fram ett instrument (ASQ) som bland annat mäter användandet av sociala medier, porrkonsumtion och shopping. Talande är måhända också att Sahlgrenska universitetssjukhuset döpte sin mottagning till just ”spelberoende och skärmhälsa”, vilket antyder att man tar sig an frågan lite bredare, och inte ”bara” fokuserar på spel om pengar och datorspelsberoende. Det finns ju en risk, som också lyftes av flera av intervjupersonerna, att man missar tjejerna om man bara fokuserar på datorspelet. Kopplat till tanken att tänka brett kring beroendefrågan, bedöms det finnas anledning att fundera kring huruvida man kan koppla frågan kring problematiskt datorspelande till ANDT-arbetet i Malmö.

En farhåga som uttrycktes under intervjuerna var att trycket på BUP kommer öka kraftigt när datorspelsberoende blir en diagnos. En viktig fråga blir därför hur man i Malmö riggar en organisering och samverkan kring denna fråga innan diagnosen så att säga är på plats. En god samverkan och en tydlig ansvarsfördelning mellan alla parter involverade, kombinerat med ett effektivt förebyggande arbete är viktigt framåt. För att nå dit är det FINSAM i Malmös erfarenhet att det finns stora vinster med att samla alla involverade parter i syfte att skapa en gemensam bild av nuläget i frågan (förekomst, rutiner, utmaningar, samverkan m.m.) och ett önskat framtida läge (ansvarsfördelning, samarbeten, finansiering m.m.). Kan man få kontinuitet i det gemensamma arbetet hade det skapat bättre förutsättningar att hantera frågan.

På Malmö stads hemsida uppges att kommunen ej har möjlighet att hjälpa föräldrar som har barn som tillbringar mycket tid vid datorn. Samtidigt hänvisade både Malmö stads växel och Telefonrådgivningen En väg in till familjeteamet på Plattform Malmö i den telefonundersökning som genomfördes. Ett förtydligande i denna fråga är önskvärt. Statens medieråd har tagit fram bra informationsmaterial som riktar sig till föräldrar såväl som till unga vuxna, bland annat foldern ”Problematiskt datorspelning bland barn och unga -en vägledning för föräldrar och andra vuxna nära barn”⁴⁶. Bedömningen görs att den bör göras tillgänglig på Malmö stads hemsida.



⁴⁶ Statens medieråd. Problematiskt datorspelning bland barn och unga – en vägledning för föräldrar och andra vuxna nära barn. 2018

Bilaga 1 - Sammanställning av organisationer och funktioner som kontaktades vid kartläggningen

Organisation	Funktion	Kontaktform
Arbetsförmedlingen	Arbetsförmedlare i det förstärkta samarbetet med Försäkringskassan	Mejl
Region Skåne - Ungdomsmottagningen	Kurator	Intervju
Region Skåne – BUP Mellanvården	Enhetschef Mellanvården och Ätstörningsteamet	Intervju
Region Skåne - BUP	Områdeschef	Intervju
Region Skåne/Malmö stad – Maria Malmö	Personalgrupp bestående av socionomer, kurator och sjuksköterskor	Intervju
Spelberoendes förening	Rådgivare	Intervju
Föreningen High Stakes	Projektledare	Intervju
Länsstyrelsen	Folkhälsostrateg	Intervju
Malmö stad – Soctanter på nätet	Socionom	Mejl
Malmö stad – Familjeteamet Plattform Malmö	Socionom	Mejl
Malmö stad – Socialtjänsten Innerstaden Ungdomssektionen	Socionom	Intervju
Malmö stad – Socialtjänsten Norr Öppenvården	Sektionschef	Mejl
Malmö stad - UngMalmö	Psykolog	Intervju
Malmö stad - UngMalmö	Två kuratorer och en specialpedagog som arbetar med det kommunala aktivitetsansvaret (KAA)	Intervju
Malmö stad - UngMalmö	Arbetsmarknadssekreterare	Intervju
Malmö stad - Öppenvårdshuset Gustav	Två familjeterapeuter	Intervju
Malmö stad	Samordnande kuratorer för grundskoleförvaltningen respektive gymnasie- och vuxenutbildningsförvaltningen	Intervju
Malmö stad - gymnasieskola	Kurator	Telefonintervju
Malmö stad - Vårdsavdelningen	Utvecklingssekreterare med koppling till stadens ANDT-arbete	Intervju
Malmö stad – Arbetsmarknads- och socialförvaltningen	Utvecklingssamordnare – överenskommelser mellan Malmö stad och sjukvården	Intervju
Malmö stad - MST	Terapeut	Intervju

Referenser

- Brunborg GS, Mentzoni RA, Melkevik OR, Torsheim T, Samdal O, Hetland J, Pallesen S. Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*. 2013;16:115–128
- Charlotta Hellström. Adolescent gaming and gambling in relation to negative social consequences and health. 2015.
- Cheng, Cheung, & Wang, 2018, Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries
- Folkhälsomyndigheten, metoder för att förebygga spelproblem – en systematisk litteraturoversikt 2016
- Griffiths, M.D., Király, O., Pontes, H.M., & Demetrovics, Z. (2015). An overview of problematic gaming
- King, D.L., Delgabbro, P.H., Wu, A.M., Doh, Y.y., Kuss, D.J., Pallesen, S & Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, 123-133.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Mentzoni, R.A, Brunborg, G.S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveröe, K.M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behaviour & Social Networking*, 14(10) 591-596. Doi:10.1089/cyber.2010.0260
- Foldevi Oskar & Ola Sarri. Problematiskt datorspelande – en studie om spelandets funktion och inverkan på individen
- Rehbein F, Kliem S, Baier D, et al. Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a statewide representative sample. *Addiction* 2015;110(5):842-51
- Severmark Peter. När spelen blev farliga – Konstruktionen av dataproblem som socialt problem i svensk press 2000-2006, C-uppsats, Socialhögskolan vid Lunds universitet VT 2008
- SKL – Handlingsplan mot missbruk och beroende – tidig upptäckt, tidiga insatser, stöd och behandling för personer i åldern 13-29 år. 2018.
- Socialstyrelsen (2018).Behandling av spelmissbruk och spelberoende – Kunskapsstöd med rekommendationer till hälso- och sjukvården och socialtjänsten.

Statens folkhälsoinstitut. Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010 Resultat från Swelogs ettårsuppföljning

Statens medieråd. Problematiskt datorspelande bland barn och unga – en vägledning för föräldrar och andra vuxna nära barn. 2018.

Statens medieråd, Ungar och medier 2017.

Vadlin Sofia. Problematic gaming and gambling among adolescents. 2016.

Zajac K, Ginley MK, Chang R, Petry NM. (2017) Treatments for Internet gaming disorder and Internet addiction: A systematic review. *Psychology of Addictive Behaviours*, 31(8), 979