



MALMÖ HÖGSKOLA
FAKULTETEN FÖR
HÄLSA OCH SAMHÄLLE

NEGATIVT TV- OCH DATASPELSBRUK BLAND GYMNASIEELEVER

EN STUDIE KRING HUR KOMMUNALA GYMNASIESKOLOR I
MALMÖ ARBETAR MED NEGATIVT BRUK AV TV- OCH
DATASPEL BLAND ELEVER

RICHARD FREDERIKSEN

NEGATIVT TV- OCH DATASPELSBRUK BLAND GYMNASIEELEVER

EN STUDIE KRING HUR KOMMUNALA GYMNASIESKOLOR I MALMÖ ARBETAR MED NEGATIVT BRUK AV TV- OCH DATASPEL BLAND ELEVER

RICHARD FREDERIKSEN

Handledare:

Lars Eriksson

Arbetet har sin bakgrund i att Malmö stad under de senaste åren delar ut datorer till bland annat eleverna i de kommunala gymnasieskolorna. Arbetet har även sin grund i forskningen kring TV- och dataspelsbruk. Arbetet syftar till att undersöka hur Malmös kommunala gymnasieskolor arbetar för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och dataspel bland sina elever. Vidare att undersöka hur de kommunala gymnasieskolorna i Malmö arbetar för att stödja de elever som fastnar i ett negativt bruk av TV- och dataspel. Arbetet syftar även till att undersöka hur yrkesverksamma inom kommunala gymnasieskolor, definierar ett negativt bruk av TV- och dataspel. I studien användes en kvalitativa design med semistrukturerade intervjuer. Intervjuer har genomförts med fyra kuratorer som arbetar vid olika kommunala gymnasieskolor i Malmö. Resultatet i detta arbete har analyserats utifrån teorin kring socialkonstruktivism och diskuterats med tidigare forskning inom ämnesområdet TV- och dataspelsbruk. Arbetet visar bland annat att de kommunala gymnasieskolorna inte har något specifikt arbete kring frågan om negativt TV- och dataspelsbruk, utan utgår från ett generellt förhållningssätt för att uppmärksamma negativa förändringar bland sina elever. Vidare erbjuder skolorna stöd i form av samtalskontakt till de elever som har ett negativt bruk av TV- och dataspel. Resultatet visar även att de intervjuade definierar ett negativt bruk av TV- och dataspel utifrån de eventuella konsekvenser som drabbar individen av dennes spelande.

Frederiksen R.

Negativt TV- och dataspelbruk bland gymnasieelever. En studie kring hur kommunala gymnasieskolor i Malmö arbetar med negativt bruk av TV- och dataspel bland elever.

Examensarbete i Socialt arbete 15 högskolepoäng.

Malmö högskola: Fakulteten för hälsa och samhälle, Institutionen för Socialt Arbete, 2014.

Nyckelord: Gymnasieelever, Konsekvenser, Socialkonstruktivism, Spelberoende, Spelmissbruk, TV- och dataspelbruk, TV-spelsmissbruk Ungdomar, Överdrivet spelande

NEGATIV USE OF TV- AND COMPUTERGAMES AMONG HIGHSCHOOL STUDENTS

A STUDIE REGARDING HOW MUNICIPAL HIGHSCHOOLS IN MALMÖ WORK WITH NEGATIVE USE OF TV- AND COMPUTERGAMES AMONG STUDENTS

RICHARD FREDERIKSEN

Mentor:

Lars Eriksson

This work has its origin in that the city of Malmö in recent years, have been handing out computers to e.g. students in the municipal high schools. The work also has its basis in research on TV- and computer game use. This work aims to investigate how Malmo's municipal high schools work to pay attention to negative use of TV- and computer games among their students. Furthermore, to investigate how the local high schools in Malmö work to support those students who get stuck in a negative use of TV- and computer games. The work also aims to examine how professionals in the municipal high schools, defines a negative use of the TV- and computer games. The study used a qualitative design with semi-structured interviews . Interviews were conducted with four counselors working at various municipal high schools in Malmö. The results of this work have been analyzed based on the theory of social constructivism and discussed with previous research in the subject area TV and computer game use. The work shows that the municipal high schools do not have any specific work on the issue of negative TV and computer games use, but is based on a general attitude to notice negative changes among their students. Further schools offers support in the form of dialog-contact with those students who have a negative use of the TV- and computer games. The result also shows that the respondents define a negative use of TV and computer games based on the possible consequences faced by the individual of his or her gambling.

Frederiksen R.

Negative use of TV- and computer games among high school students. A studie regarding how municipal high schools in Malmö work with negative use of TV- and computer games among students. *Degree project in Social Work 15 högskolepoäng*. Malmö University: Faculty of health and society, Department of Social Work, 2014.

Keywords: Adolescents, Compulsive gambling, Consequenses, Gamblingaddiction, Excessive play, High-school students, Socialconstructivism, TV- and computergames, Video-game addiction.

Innehåll

1. INLEDNING	6
1.1 Problemformulering	7
1.2 Syfte	7
1.3 Frågeställningar	7
1.4 Begreppsdefinition	8
2. METOD	8
2.1 Urvalsmetod	8
2.2 Datainsamlingsmetod	9
2.3 Intervjuguide	10
2.4 Analysmetod.....	11
2.4.1 Kategorisering	11
2.5 Tillförlitlighet, reliabilitet och validitet.....	11
2.6 Forskningsetiska överväganden	12
3. TIDIGARE FORSKNING	14
3.1 Riskfaktorer för TV- eller dataspelsmissbruk	14
3.2 Positiva effekter med TV- och dataspel	15
3.3 Negativa effekter med TV- och dataspel.....	16
3.4 Olika typer av spelare.....	18
3.5 TV- och dataspelsbruk och substansmissbruk	19
3.6 Definition av TV- och dataspelsberoende	19
3.7 Förekomst av problematiskt spelande	20
4. TEORI	20
5. RESULTAT	21
5.1 Tillgång till datorer.....	22
5.2 För- och nackdelar med egna datorer	22
5.2.1 Fördelar	22
5.2.2 Nackdelar	24
5.3 Definition av negativt TV- och dataspelsbruk	26
5.4 Förekomst, arbete och stöd.....	29
5.4.1 Förekomst.....	29
5.4.2 Arbete	31
5.4.3 Stöd.....	32
5.4.4 Könsskillnader.....	33
6. DISKUSSION	34
7. SLUTSATSER	40

7.1 Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och dataspel bland sina elever?	40
7.2 Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att stödja de elever som har ett negativt bruk av TV-spel?	40
7.3 Hur definierar yrkesverksamma inom kommunala gymnasieskolor i Malmö, ett negativt bruk av TV- och dataspel?.....	40
8. REFERENSER.....	41
BILAGA 1.....	43
BILAGA 2.....	45

1. INLEDNING

Under januari år 2010 skrev Sydsvenskan om att 300 elever vid Pauli gymnasieskola i Malmö, skulle förses med bärbara datorer. Pauli gymnasieskola IT-satsade, med smartboards, projektorer, trådlöst nätverk och som nämnt datorer till eleverna. Det var en del av en ekonomiskt satsning utifrån att behöva köpa in mindre mängd läromaterial och i förlängningen för att kunna ta emot fler elever. Vidare var det en del i Malmö Stad satsning på att förse samtliga elever i Malmö med en egen lånedator. (Sydsvenskan 1)

På Mynewsdesk.com gick under år 2011 att läsa om IT-satsningen på Pauli gymnasieskola. Där skrevs det att satsningen var i linje med Skolverkets arbete att lyfta digital kompetens, som var i enlighet med prioriterat arbete inom EU, nämligen att lyfta digital kompetens som en av framtidens nyckelkompetenser. (Mynewsdesk)

Via Malmö stads hemsida förmedlades information kring att från och med vårterminen 2012 försågs eleverna vid Värnhemsskolan i Malmö med Ipad. Vidare att från och med höstterminen 2013 fick samtliga elever vid gymnasieskolan en Ipad som lärverktyg. Det var en del av satsningen för att göra datorerna mer tillgängliga för elever och lärare och inkludera datorerna i själva läroprocessen. (Malmö stad 1)

Vidare skrev tidningen Computer Sweden år 2011 om bland annat att var fjärde gymnasieskola (och högstadieskola) i Sverige, delade ut datorer till sina elever. Även att nio av tio skolor i hela Sverige hade någon form av IT-satsning på gång. I tidningen intervjuas Peter Karlberg som är undervisningsråd vid Skolverket, som säger att *"Men det är också så att det börjar komma allt mer forskning som visar att datorsatsningar har positiv effekt... (...) ...Det är inte bara en trendgrej utan det skapas en kunskapsbas"*. (IDG)

Via Malmö stads hemsida gick det under år 2012 att läsa att de kommunala gymnasieskolorna i Malmö hade samtliga någon form av satsning på datorer eller datorplattor. (Malmö stad 2)

En omfattande satsning skedde med andra ord i Malmö, kring datorer och att förse bland annat elever med verktyg för att kunna höja lärandet och pedagogiken. När jag hördes talas om dessa satsningar fann jag det intressant och uppfattade det som väldigt positivt. Men under hösten 2013 läste jag en artikelserie i Sydsvenskan, som handlade om unga individer och datorspelsberoende.

Sydsvenskan intervjuade en familj där sonen spelar datospel så pass att modern uppger att sonen hamnat utanför samhället. Modern uttryckte *"Är det inte dags att samhället inser att datorn kan leda till missbruk och tar fram handlingsplaner?"* Modern beskrev att diskussionerna kring datorspelet och föräldrarnas försök till att begränsa det, ledde till många bråk och gräl. Modern berättade även att sonen hoppade av gymnasieskolan, ljög för familjen och till slut inte gjorde annat än att sitta framför datorn. Familjen vände sig till BUP där de fick beskedet att det inte gick definieras som datorspelsmissbrukare. Familjen vände sig till socialtjänsten som menade att inte var något fel på sonen och att han skulle mogna. Modern uppger vidare att *"Vi har varit på väldigt många ställen. Det frustrerande är att det inte finns någon hjälp att få. Ofta har jag setts som en hysterisk mamma som överdriver. Och*

så säger man att det kommer att lösa sig."
(Sydsvenskan 2)

Socionomen Sven Rollenhagen intervjuades i tidningen, där han berättade om att han reste runt hela Sverige och hade kontakt med socialtjänst och föräldrar med tonårsbarn. Kontakten handlade om allt från -konflikter kring datorspelande till tonåringar som var uppslukade av att spela datorspel. Rollenhagen jämförde överdrivet spelbruket av datorer med substansmissbruk men väljer att inte moralisera kring datorerna. Sven Rollenhagen uppger att "*datorer är något som man måste lära sig att hantera i dagens samhälle*".
(Sydsvenskan 3)

Artikelserien i Sydsvenskan fick mig att reagera och fundera kring fenomenet datorspelsberoende. Vad var detta för typ av problematik och hur kunde man arbeta emot detta? Jag mindes att Malmö stad gjort en omfattande satsning på att förse sina elever med datorer och slogs av tanken, hur jobbar skolorna med denna typen av frågor? Hur ser arbetet ut för att uppmärksamma denna typen av problematik? Hur arbetar man för att förhindra att elever fastnar i denna typen av problem? Hur ser yrkesverksamma på de kommunala skolorna på denna form av problematik?

1.1 Problemformulering

Detta arbete har sin grund i att försöka lyfta frågan kring TV- och datspelsberoende och hur de kommunala gymnasieskolorna i Malmö arbetar för att uppmärksamma denna form av problematik bland sina elever. Vidare att undersöka vilket stöd skolorna har möjlighet att erbjuda elever som har utvecklat en problematik kring datorspel.

Jag har valt att inte enbart fokusera på de elever som utvecklat ett missbruk eller beroende, utan även de elever som har tendenser till att utveckla ovan nämnd problematik. Jag använder begreppet negativt TV- och datspelsbruk. Studien fokuserar med andra ord på vilket arbete och stöd som finns kring negativt bruk av TV- och datspel bland elever vid kommunala gymnasieskolor i Malmö.

1.2 Syfte

Syftet med detta arbete är att undersöka hur Malmös kommunala gymnasieskolor arbetar för att uppmärksamma ett negativt bruk av TV- och datspel bland sina elever. Vidare att undersöka hur de kommunala gymnasieskolorna i Malmö arbetar för att stödja de elever som fastnar i ett negativt bruk av TV- och datspel. Arbetet syftar även till att undersöka hur yrkesverksamma inom kommunala gymnasieskolor, definierar ett negativt bruk av TV- och datspel.

1.3 Frågeställningar

Frågeställningarna i detta arbete är följande:

- Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och datspel bland sina elever?
- Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att stödja de elever som har ett negativt bruk av TV- och datspel?
- Hur definierar yrkesverksamma inom kommunala gymnasieskolor i Malmö, ett negativt bruk av TV- och datspel?

1.4 Begreppsdefinition

I detta arbete används begrepp kring TV- och datorspel samt datorer som kommer att definieras nedan.

TV- och datorspel: TV-spel som inkluderar alla former spel på spelkonsoler, från samtliga tillverkare som exempelvis Microsoft, Nintendo, Sega och Sony. Exempel på spelkonsoler är XBOX, XBOX360, Nintendo Game boy, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, Nintendo Wii, Sega MegaMaster, Sega Mega Drive, Sega Dreamcast, Playstation, Playstation 2 och Playstation 3 med flera. Vidare omfattar datorspel samtliga former av spel som spelas med hjälp av en dator. Definitionen samtliga spel omfattar alla genrer av spel som exempelvis Massively Multiplayer Online-spel (MMO), Massively multiplayer online role-playing game-spel (MMORPG), First-person shooter-spel (FPS), action-, plattform-, racing-, strategi-, sport-spel med mera.

Dator: Inkluderar datorer samt dator- och surfplattor.

2. METOD

Under detta avsnitt kommer jag presentera den urvalsmetod, datainsamlingsmetod, analysmetod och den intervjuguide jag använt i detta arbete. Jag kommer även presentera en diskussion kring arbetes tillförlitlighet, reliabilitet, validitet samt de forskningsetiska övervägande som gjorts.

Syftet med detta arbete är att undersöka hur kommunala gymnasieskolor i Malmö arbetar för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och datorspel bland elever samt hur de arbetar för att stödja dessa elever. För att kunna besvara syftet med detta arbete valde jag att göra en kvalitativ undersökning med fokus på intervjuer. Jag har i arbetet använt mig av semistrukturerade intervjuer med kuratorer från ett antal kommunala gymnasieskolor i Malmö. Kuratorerna som deltagit har valts genom ett subjektivt urval. I intervjuerna ansikte mot ansikte, användes en intervjuguide bestående av 9 frågor (se Bilaga 1) och i telefonintervjun användes en intervjuguide bestående av 4 frågor (se Bilaga 2). Vidare bandades intervjuerna och transkriberades i efterhand. När samtliga intervjuer var genomförda så kodades och kategoriserades samtliga data, utifrån kategorier i intervjuguiden. Därefter analyserades materialet och fördes efterhand in i arbetet.

2.1 Urvalsmetod

För att komma i kontakt med respondenter som skulle kunna bidra med värdefull data till arbetet, valde jag en urvalsmetod som benämns subjektivt urval.

Denscombe skriver att ett subjektivt urval innebär att urvalet av respondenter handplockas för en specifik undersökning. Respondenterna väljs utifrån ett antal kvaliteter och deras relevans gentemot undersökningens syfte. Respondenterna som väljs anses vara mest troliga till att kunna lämna värdefull data till undersökningen. Vidare skriver Denscombe att ett subjektivt urval möjliggör att forskaren kan vända sig till respondenter som kan tänkas lämna information som är avgörande för undersökningen. (Denscombe 2000)

Jag ville komma i kontakt med respondenter som arbetade inom skolan och eventuellt träffade de elever som har ett negativt bruk av TV- och datorspel. Det föreföll därför naturligt att använda mig av skolkuratorer som respondenter. Mina tankar var bland annat att kuratorerna är involverade i förebyggande samt stödjande arbete med elever. Vidare att kuratorerna har kontakt med både elever, lärare, skolans administrativa avdelning samt ibland med föräldrar. Kuratorerna var de respondenter jag ansåg ha störst kvaliteter i att kunna ge värdefull data till

mitt arbete och svara på mina frågeställningar. Jag gjorde ett subjektivt urval och tog fram en lista över vilka kommunala gymnasieskolor som finns i Malmö. Sedan sammanställde jag kontaktinformationen kring de kuratorer som fanns vid respektive skola. Därefter ringde jag samtliga av dessa kuratorer, en åt gången. Tre kuratorer valde att ställa upp på en intervju, ansikte mot ansikte. En kurator valde att ställa upp på en telefonintervju.

2.2 Datainsamlingsmetod

Jag valde att använda mig utav semistrukturerade intervjuer, för att samla in data kring mina frågeställningar. En intervju var i form av telefonintervju, medan resterande tre intervjuerna genomfördes ansikte mot ansikte.

Denscombe skriver att intervjuer kan ge detaljerad data kring det ämne som undersöks. Semistrukturerade intervjuer bygger på att forskaren har en lista med färdiga frågor som respondenten får besvara. Respondenten får möjlighet att svara öppet och utveckla sina svar när semistrukturerade intervjuer används. Denscombe skriver vidare att semistrukturerade intervjuer bygger på att respondenten utvecklar sina synpunkter. Vidare skriver Denscombe att intervjuer kan erbjuda ett informationsdjup och värdefull information. Detta då informationen kommer från individer som sitter på en speciell position och eventuellt kan bidra med information som andra individer möjligtvis saknar. (Denscombe 2000)

Denscombe skriver att intervjuarens identitet så som kön, ålder med mera, kan påverka datainsamlingen i en undersökning. Vidare förklarar Denscombe att beroende på hur respondenten uppfattar intervjuaren, kan det påverka hur ärliga respondenterna är i sitt svar. Denscombe framhåller dock att detta får olika stor betydelse beroende på vilket ämne som undersöks och om frågorna uppfattas som känsliga. Vidare framhåller Denscombe att detta kan påverka data i undersökningen genom att respondenterna svarar på ett sådant vis, som de tror att intervjuaren förväntar sig. Denscombe skriver att intervjuaren kan minska risken för påverkan av data, utifrån ovan beskrivet, genom att inta en neutral och passiv hållning under intervjun. Vidare att intervjuaren förhåller sig neutral gentemot de uttalande som respondenten gör. Samt att intervjuaren presenterar sig på ett sätt som inte riskerar att väcka anstöt hos respondenten. (Denscombe 2000)

Denscombe beskriver att påbörjandet av en intervju bör föregås av en form av introduktion. I introduktionen bör intervjuaren presentera sig själv, undersökningens syfte och bakgrund. Intervjuaren bör presentera de formella faktorer som omger arbetet och intervjun, så som konfidentialitet med mera. Vidare bör intervjuaren bekräfta respondentens samtycke till att intervjun spelas in. Under intervjun bör intervjuaren vara uppmärksam på intervjuförloppet och fånga upp både vad respondenten säger och inte säger. Intervjuaren ansvarar för att intervjun avslutas i tid och att intervjuaren fått svar på sina huvudfrågor. Innan intervjun avslutas bör respondenten ges utrymme att lyfta eventuella saker som denne anser är viktiga i ämnet alternativt missats i intervjun. (Denscombe 2000)

Min avsikt med att använda semistrukturerade intervjuer som datainsamlingsmetod, var helt enkelt att försöka få så öppna svar som möjligt på mina frågor. Jag ville att respondenterna skulle kunna svara fritt och ha möjlighet att utveckla sina svar, kring de frågor jag ställde. Som beskrivet i avsnitt Urvalsmetod (se ovan), valde jag respondenterna utifrån att jag ansåg att de hade kvaliteter som kunde ge värdefull data. Intervjuer som insamlingsmetod ansåg jag ge mig störst möjlighet till att få så utförliga och utvecklande svar som möjligt. För att kunna styra i intervjun och försöka få svar på mina frågor använde jag mig utav en intervjuguide (se avsnitt intervjuguide nedan).

När jag kontaktade de tilltänkta respondenterna, presenterade jag vem jag var, varför jag ringde, vad arbetet syftade till att undersöka och att informationsinsamlingen skulle ske genom intervjuer. Kuratorerna informerades om möjligheterna att intervjuerna kunde genomföras ansikte mot ansikte samt via telefon. De kuratorerna som erbjöd sig att ställa upp, informerades kring konfidentialiteten avseende arbetet. Vidare bokades tidpunkter för respektive intervju, med de respondenter som skulle intervjuas ansikte mot ansikte. Jag skickade ett mejl till respektive respondent för att bekräfta tidpunkten för intervjun. I mejlet bifogades även information kring arbetets syfte, frågeställningar, konfidentialiteten avseende arbetet samt intervjufrågorna. Intervjufrågorna bifogades så att respondenterna hade möjlighet att förbereda sig inför den kommande intervjun.

Innan intervjuerna ansikte mot ansikte, presenterade jag mig själv, syftet med arbetet samt hur hanterandet av de uppgifter som respondenterna lämnade skulle komma att behandlas. Vidare efterfrågade jag respondenternas samtycke till att spela in intervjuerna. Jag använde en diktafon för att spela in intervjuerna. Under intervjuerna intog jag en passiv roll och försökte låta respondenten svara och därefter utveckla sina svar. Jag försökte vara så uppmärksam kring vad som uttrycktes under intervjun, ställde följdfrågor kring det respondenterna sa för att exempelvis kontrollera att jag förstått respondenten korrekt samt för att upptäcka vad respondenterna eventuellt inte uttalade. När intervjun avslutades fick respondenterna möjlighet att kommentera och eventuellt förtydliga kring det som sagts under intervjun.

Intervjun som genomfördes via telefon, utfördes i direkt anslutning till att jag kontaktade de tilltänkta respondenterna. Respondenten informerades, som nämnt ovan, kring vem jag var, varför jag kontaktade dem och vad arbetet syftade till att undersöka. Respondenten informerades kring konfidentialiteten i arbetet. Vidare så läste jag igenom samtliga frågor i intervjuguiden för respondenten, för att respondenten skulle få en tydligare förståelse kring vilka frågor som intervjun omfattade. Därefter genomfördes intervjun och respondentens svar antecknades. Även i denna intervjun förhöll jag mig passiv och ställde följdfrågor utifrån respondentens svar.

Vid insamlingen av tidigare forskning i ämnet har jag använt mig av olika databaser. Jag har använt exempelvis Malmö högskolas Summon, Google Scholar, Google, Sage Journals och Oxford Journals. Sökorden jag har använt mig av har varit bland annat: Online gaming, online gaming addiciton, gaming, gaming addiction, internet addiciton, internet gaming, excessive gaming, video gaming disorder, spelproblem, spelberoende, internetberoende, internetspel, TV-spel, dataspel och datorspel.

Vid insamling av kunskap kring socialkonstruktivismen har jag använt mig primärt av Malmö högskolas Summon. Jag har använt sökord så som: socialkonstruktivism, konstruktivism, socialkonstruktionism, sociala konstruktioner och motsvarande ord på engelska.

2.3 Intervjuguide

I detta arbete har jag använt mig utav två intervjuguides. En intervjuguide (*Primär guide*: se Bilaga 1) arbetades fram med nio stycken grundfrågor ett mindre antal stödfrågor. Ur denna guide arbetades även en kortare intervjuguide fram, avsedd för telefonintervjuer. Den kortare intervjuguiden (*Sekundär guide*: se Bilaga 2) innehöll fyra stycken frågor, även en med mindre antal stödfrågor. Båda intervjuguiderna arbetades fram utifrån arbetets syfte och frågeställningar. Jag började med att kategorisera vilken typ av information jag var ute efter från respondenterna. Sedan formulerade jag frågorna i intervjuguiderna utifrån dessa kategorier. Jag diskuterade med min handledare kring frågornas formulering och hur väl de mätte det dem avsåg att mäta.

Kategorierna som jag använde för att formulera frågorna intervjuguiderna var följande: *Tillgång till datorer* (fråga 1 / 1), *För- och nackdelar med egna datorer* (fråga 2 / -), *Definition av negativt TV- och dataspelsbruk* (fråga 3, 4 och 5 / -) samt *Förekomst, arbete och stöd* (fråga 6, 7, 8 och 9 / 2, 3 och 4). Hänvisningarna inom parentes syftar till vilken fråga i respektive intervjuguide som tillhör respektive kategori (*Primär guide /Sekundär guide*).

Intervjuguiderna användes bland annat för att hålla struktur på intervjuerna och minska risken för att jag som intervjuare skulle missa att ställa viktiga frågor. Men även för att respondenterna skulle ges möjlighet att inta en mer verksam roll i intervjun. Genom att respondenterna kontinuerligt kunde se frågorna var min tanke att respondenterna i större utsträckning skulle kunna reflektera kring frågeställningen och utveckla sina svar. Med andra ord ville jag minska risken för att respondenterna eventuellt skulle missförstå frågorna. Vidare för att minska risken för att respondenterna misstolkar de intentioner eller värderingar som jag har med frågorna.

2.4 Analysmetod

Efter att respektive intervju var genomförd, transkriberade jag materialet under samma dag. Detta för att inte glömma bort exempelvis kroppsspråk med mera som respondenten gav uttryck för i samband med de olika frågorna och svaren.

När samtliga intervjuer var genomförda och transkriberade påbörjade jag en kategorisering utav datamaterialet.

2.4.1 Kategorisering

I analysen kategoriserades den data som samlades in via intervjuerna, utifrån kategorier i intervjuguiden. Kategorierna var (som nämnt ovan) *Tillgång till datorer*, *För- och nackdelar med egna datorer*, *Definition av negativt TV- och dataspelsbruk* och *Förekomst, arbete och stöd*.

Denscombe skriver att en viktig del i den kvalitativt inriktade forskningen, är att identifiera gemensamma drag, mönster och skillnader. Vidare att försöka finna kopplingar mellan de kategorier som framträder i datamaterialet. (Denscombe 2000)

I analysen läste jag igenom mitt transkriberade datamaterial i flera omgångar. Jag markerade upp stycken och citat som föll inom någon av mina, ovan beskrivna, kategorier. Vidare markerades även sådant som inte föll in under någon kategori men ansågs intressant eller viktigt för resultatet. När allt datamaterial kategoriserats började jag sammanföra de texter som tillhörde samma kategori. Därefter läste jag igenom datamaterialet igen och identifierade olika textstycken som innehöll likheter och motsägelser.

2.5 Tillförlitlighet, reliabilitet och validitet

Denscombe skriver att ett arbetes tillförlitlighet kan formuleras som att, om någon annan utför undersökningen, kommer denne att nå samma resultat och dra samma slutsatser? (Denscombe 2000). Brinkman och Kvale formulerar sig på ett liknande vis. De skriver att reliabilitet syftar till om ett resultat i en undersökning kan upprepas vid en annan tidpunkt om undersökningen görs av andra forskare som använder samma metod.(Brinkman & Kvale 2009)

Om någon annan väljer att genomföra denna undersökning och utgår exakt från det tillvägagångssätt som jag haft, kan denne individ troligtvis finna resultat och dra slutsatser

som är närliggande till det jag funnit. Det finns många faktorer som kan bidra till att andra resultat nås eller andra slutsatser dras. Exempelvis är det troligt att individen erhåller andra respondenter än dem som ingått i just denna undersökning. Vidare är det troligt att identiska svar ej kommer att erhållas vid intervjuerna. Dels då respondenterna eventuellt uttrycker sig annorlunda, alternativt att de följdfrågor som ställs ej är identiska med de följdfrågor jag ställde. För att möjliggöra att någon annan skall kunna genomföra denna undersökning på nytt samt för att öka arbetets reliabilitet, har jag försökt vara så tydlig som möjligt i min metodbeskrivning och intervjuguide.

Begreppet validitet syftar till bland annat om de slutsatser som dras i ett arbete gör rättvisa åt det undersökta ämnets komplexitet. (Denscombe 2000) Vidare rör frågan om validitet hur väl en eller flera faktorer som syftar till att mäta ett viss fenomen, verkligen mäter det avsedda fenomenet. (Bryman 2002) Brinkman och Kvale skriver om sju stadier av validering. Det första stadiet handlar om *tematisering* och syftar till att validiteten är beroende av hur väl de teoretiska antagandena i en undersökning är samt hur väl härledningen mellan teori och forskningsfrågor sker ur en logisk synpunkt. Det andra stadiet benämns som *planering* och syftar till hur sakenligt intervjumetoderna och intervjudesignen är kopplad till undersökningens syfte och ämne. Kvaliteten på intervjuerna och tillförlitligheten hos respondenternas utsagor skall enligt Brinkman och Kvale ständigt kontrolleras. Detta är det tredje stadiet och benämns som *intervju*. Fjärde stadiet, *utskrift*, syftar till vilken typ av språklig stil som används vid transkribering av intervjuer. *Analys* är det femte stadiet och handlar om hur giltiga frågorna till en text respektive hur logiska tolkningarna av dessa är. Det sjätte stadiet, *validering*, handlar om relevanta valideringsverktyg använts för en specifik undersökning. Sjunde stadiet, *rapportering*, handlar om undersökningens resultat rapporteras och redogörs på ett rättvist vis. (Brinkman och Kvale 2009)

För att säkerställa en så hög validitet som möjligt i detta arbete, har jag kontinuerligt förhållit mig till arbetets syfte och frågeställningar. I utformandet av min intervjuguide, kontrollerade jag fortlöpande att frågorna jag formulerade och de kategorier jag använde mig av, var relevanta till arbetets frågeställning och syfte. Jag resonerade kring om de kategorier och frågor jag valde att använda mig av, verkligen mätte det jag avsåg att mäta. Det vill säga att den information jag efterfrågade var nödvändig och relevant för att kunna besvara mina frågeställningar. Vidare att denna information var relevant för arbetets syfte. När det gäller att kontrollera mina respondenters svar i intervjuerna, har jag valt att ej ifrågasätta riktigheten i det mina respondenter uttryckt. Jag har valt att ställa följdfrågor kring det som sagts av respondenterna i försök att höja kvaliteten på intervjuerna. När det gäller transkriberingen av intervjuerna, valde jag att skriva ut ordagrant vad respondenterna sagt. Inför analysen av datamaterialet togs pauser, samt upprepningar av ord bort. De ord eller formuleringar som kunnat påverka innebörden av det som uttrycks, har ej omarbetats eller ändrats. I analysen av mitt insamlade datamaterial, har jag utgått från det respondenterna uttryckt och kategoriserat deras svar (se avsnitt analysmetod) samt jämfört deras svar sinsemellan. Någon vidare tolkning av respondenternas uttalande har jag ej gjort. Angående de slutsatser jag kommit fram till i detta arbete, anser jag dem vara logiska och förenliga med god etik. Vidare anser jag att slutsatserna i detta arbete är presenterade på ett korrekt och rättvist sätt som återspeglar ämnets natur samt komplexitet.

2.6 Forskningsetiska överväganden

Avseende de forskningsetiska övervägandena har jag i detta arbete, valt att utgå från Vetenskapsrådets forskningsetiska principer.

De forskningsetiska principerna avser att fungera som riktlinjer angående förhållandet mellan forskare och uppgiftslämnare. Vidare är principerna menade att fungera som en vägvisare vid en eventuell konflikt mellan individskyddskravet och forskningskravet. De forskningsetiska principerna från Vetenskapsrådet består av fyra huvudkrav, vidare formulerade i ett antal regler. Vidare presenteras några rekommendationer som enligt Vetenskapsrådet är betydelsefulla vid forskningsprocessen. (Vetenskapsrådet 2002)

Vetenskapsrådet skriver att det etiska ansvaret formellt ligger på projektledaren. Vidare skriver Vetenskapsrådet att de respondenter som skall ingå i arbetet, skall informeras kring vilka villkor som gäller för ett eventuellt deltagande. Vidare skall respondenterna informeras kring deras roll i arbetet. Om det föreligger några omständigheter som kan påverka respondenternas vilja till att delta, skall även detta presenteras för respondenterna. Detta benämner Vetenskapsrådet som *informationskravet*. Respondenterna bör lämna sitt samtycke till att delta i arbetet. De skall ges möjligheten att på egen hand bestämma på vilka villkor de vill delta. Vidare skall de ha möjligheten att avsluta sin medverkan utan att utsättas för någon form av repressalier alternativt påtryckningar att fortsätta deltagandet. Detta i enlighet med *samtyckeskravet*. Vetenskapsrådet skriver att samtliga uppgifter som lämnas av respondenterna skall noteras, förvaras och avrapporteras på så vis att varken uppgifterna eller respondenterna kan identifieras av obehöriga. Vidare skriver Vetenskapsrådet att de uppgifter som framkommer i arbetet skall behandlas så att ingen utomstående får åtkomst till dessa. Respondenterna skall erbjudas konfidentialitet. Vetenskapsrådet betecknar detta som *konfidentialitetskravet*. De uppgifter som uppenbaras under arbetet samt eventuella personuppgifter får enbart användas i forskningssyfte. Vetenskapsrådet benämner detta som *nyttjandekravet*. (Vetenskapsrådet 2002)

Vetenskapsrådet lämnar som rekommendation att forskaren tillfrågar respondenterna om de vill ta del av arbetets resultat, alternativt ta del av en sammanfattning utav arbetet innan det publiceras. Vidare rekommenderar Vetenskapsrådet att forskaren ger respondenterna möjlighet att ta del av avsnitt och eventuella tolkningar som kan uppfattas som känsliga eller kontroversiella innan arbetet publiceras. (Vetenskapsrådet 2002)

Då jag är ensam författare i detta arbete, åligger detta ansvar mig högst personligen. Inför arbetet funderade jag kring ämnets natur och om ämnets etiska känslighet. Vidare funderade jag utifrån ämnet kring möjliga respondenter, samt hur respondenterna eventuellt skulle påverkas av arbetes ämne och frågeställning. Detta då mina tilltänkta respondenter svarar i egenskap av sig själva men även i egenskap som representant för den skolan de arbetar för. När jag via telefon tog kontakt med mina tilltänkta respondenter, presenterade jag mig samt vad mitt arbete avsåg att undersöka. Gällande presentationen av mig själv berättade jag vem var, vilken skola jag studerade vid och vilket program jag läste. Avseende presentationen av mitt arbete informerade jag respondenterna vad arbetet avsåg att undersöka, varför jag valt att fokusera på detta fenomen, att informationsinsamlingen skulle ske via intervjuer och varför jag valt att kontakta just dem (*informationskravet*). Respondenterna informerades kring att de som respondenter samt den informationen som eventuellt kom fram, skulle behandlas konfidentiellt (*konfidentialitetskravet*). Vidare informerades respondenterna kring om hur och av vem informationen skulle komma att användas (*nyttjandekravet*). De tilltänkta respondenterna fick sedan ta ställning till om de ville delta i arbetet och ställa eventuella krav på deltagandet samt lämna sitt eventuella samtycke till deltagandet (*samtyckeskravet*). Dagarna innan intervjuerna informerades respondenterna via mejl kring vem jag var, vad arbetet syftade till att undersöka, arbetets tillvägagångssätt, konfidentialiteten avseende dem och informationen som de lämnade, samt hur denna information skulle komma att nyttjas. Respondenterna informerades även om intervjufrågorna, så de gavs möjlighet att fundera

kring om frågorna föll i ramen för deras villkor att delta. Innan intervjun påbörjades, delgavs respondenterna denna information ytterligare en gång. Efter intervjuerna tillfrågades respondenterna om de ville ta del av arbetet innan det publiceras. Vidare informerades respondenterna kring att jag hade för avsikt att återkomma till dem för att kontrollera eventuella tolkningar av deras uttalande, för att minska risken för feltolkningar.

För att stärka konfidentialiteten i detta arbete och för att skydda respondenternas identiteter har namnen som används i samband med citaten som presenteras resultatavsnittet ändrats. Namnen har ingen koppling till respondenternas riktiga namn. Namnen är även blandade mellan citaten, för att minska möjligheterna att koppla respektive citat till respektive respondent.

3. TIDIGARE FORSKNING

Under avsnittet tidigare forskning kommer jag att presentera forskning kring förekomsten av problematiskt spelande, definitioner av TV- och dataspelsberoende, negativa effekter med TV- och dataspel, riskfaktorer för TV- eller dataspelsmissbruk, positiva effekter med TV- och dataspel. Vidare kommer jag att presentera jämförelser av TV- och dataspelsbruk med substansmissbruk, samt olika typer av spelare.

Det förekommer klamrar [...] med namn på författare i texten nedan. De hänvisar till originalstudier, som min referenslitteratur hänvisar till. Namnen på författarna till originalstudierna är med som förtydligande kring vilken studie som avses i referenserna.

3.1 Riskfaktorer för TV- eller dataspelsmissbruk

Hussain, Griffiths och Baguley skriver i artikeln *Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors*, om bland annat olika riskfaktorer för att fastna i ett beroende av så kallade MMORPG-spel. Författarna beskriver ett antal tidigare genomförda studier, som funnit olika samband mellan exempelvis personlighetsdrag samt riskfaktorer och beroende av MMORPG-spel. Bland annat beskrivs en studie [Kim, Namkoong, Ku, Kim, 2008] där resultaten pekade på samband mellan risken att utveckla ett beroende till MMORPG-spel och tre psykologiska karaktärsdrag. Enligt forskarna ökade karaktärsdragen individens benägenhet till att utveckla ett beroende till MMORPG-spel. Karaktärsdragen var narcissistiska personlighetsdrag (*narcissistic personality traits*), aggressiva karaktärsdrag (*aggression*) samt individens självkontroll (*selfcontrol*). I en annan studie [Mehroof, Griffiths, 2010] indikerade resultaten på ett samband mellan 5 karaktärsdrag och bland annat förvärvandet samt utvecklandet av ett beroende till MMORPG-spel. Karaktärsdragen var sensationssökande (*sensations seeking*), emotionell instabilitet (*neuroticism*), ångest (*trait anxiety, state anxiety*) och aggressivitet (*aggression*). I en studie [Gentile med flera 2011] fann forskarna att riskfaktorer för patologiskt spelande var, lägre social kompetens (*social competence*), högre impulsivitet (*impulsivity*) samt vilken utsträckning individen spelade (*amounts of gaming*). En studie [Smahel, Blinka, Ledabyl 2008] visade på samband mellan ålder och risk för att utveckla ett beroende. Sambandet kan beskrivas som att yngre individer som spelade, spelade ofta mer och var mer benägna till att utveckla ett spelberoende. Hussain, Griffiths och Baguley beskriver olika begränsningar med de olika ovan nämnda studierna. Bland annat att studierna begränsade till att enbart fokusera på en nationalitet och därmed ej kan användas för direkta internationella jämförelser. Begränsningarna i studierna omfattar även att studierna använder mätinstrument som ej är validerade eller för studierna använt små

respondentgrupper, vilket minskar möjligheten till att representativiteten i materialet. (Hussain, Griffiths, Baguley 2012)

Kuss D och Griffiths M skriver att ett antal personlighetsdrag kopplade till TV- och dataspel online identifierats i 12 studier. Personlighetsdragen var bland annat introversion och ensamhet (*introversion and loneliness*), sociala hämmningar (*social inhibition*), aggressivitet och fientlighet (*aggression and hostility*), sensationssökande (*sensation-seeking*), låg självkänsla (*low self-esteem*), minskad självkontroll (*diminished self-control*), narcissistiska drag (*narcissistic personality traits*), olika former av ångest (*state and trait anxiety*) och neuroticism (*neuroticism*). Dessa personlighetsdrag har identifierats som påtagligt relaterade till beroenden av online TV- och dataspel. Forskarna framhåller dock att dessa personlighetsdrag ej är unika för beroende av TV- och dataspel online och att det behövs mer forskning inom området, för att säkerställa signifikansen i kopplingarna beskrivna ovan. (Kuss & Griffiths 2011)

Kuss med flera skriver att introverta drag är en tydlig riskfaktor för att en individ skall utveckla ett beroende till TV- och dataspel online. Författarna skriver att individer med introverta drag tenderar att börja spela, för att de upplever att det är lättare att interagera med andra virtuellt istället för i verkligheten. Detta leder dock till ökad skygghet i verkliga livet vilket i sin tur ökar deras spelande. (Kuss m.fl. 2013)

Lemens, Valkenburg och Peter skriver i *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming* att de funnit samband mellan patologiskt spelande och tillstånden lägre livstillfredsställelse, lägre självkänsla, lägre social kompetens och förhöjd upplevelse av ensamhet. Lemens, Valkenburg och Peter skriver att ungdomar som har låg självkänsla, lägre social kompetens, som upplever att de är ensamma eller är generellt missnöjda med sin livssituation, är mer troliga till att utveckla tecken på patologiskt spelande. En möjlig förklaring till detta är att de individer som upplever exempelvis låg självkänsla, använder TV- eller dataspel som ett medel för verklighetsflykt alternativt för att uppleva en känsla av att de gjort en betydande prestation. Lemens, Valkenburg och Peter skriver att tidigare forskning konstaterat, att framgångar i TV- och dataspel kan användas kompensatoriskt för att väga upp en svag självbild. Parallellt finns det, enligt författarna, forskning som visar på att tung användning TV- och dataspel samt låga nivåer av självkänsla är associerade med varandra. Enligt författarna finns det ett negativt förhållande mellan patologiskt spelande och om en individ upplever en lägre självkänsla eller reducerad social kompetens. Med andra ord kan de två nämnda karaktärsdragen, ses som förebud att en individ skall utveckla ett patologiskt spelande. Enligt Lemens, Valkenburg och Peter finns det forskning som pekar mot att individer som exempelvis upplever ångest över att upprätta icke-virtuella förhållanden till andra alternativt är hämmade i sin sociala kompetens, tenderar att dras till att den sociala interaktionen som finns i TV- och dataspel online. TV- eller dataspel kan i detta sammanhang användas för att exempelvis finna vänskap. Lemens, Valkenburg och Peter skriver dock att en individs upplevda ensamhet kan ses som ett förebud för att en individ skall utveckla ett patologiskt spelande. (Lemens, Valkenburg & Peter 2010a)

3.2 Positiva effekter med TV- och dataspel

Att spela TV- och dataspel online kan vara positivt enligt forskning inom området TV- och dataspel. (Hussain, Griffiths, Baguley 2012) Griffiths M skriver att TV- eller dataspel online kan fungera terapeutiskt för individer, genom att den avskärmande spelupplevelsen hjälper individerna att hantera daglig stress och andra påfrestningar. Vidare kan TV- eller dataspel online, hjälpa individer med att stärka deras psykologiska hälsa och självförtroende. Även för individer som exempelvis lever med en diagnos inom autismspektrumet eller med en

problematik liknande impulskontrollstörningar, kan TV- eller dataspel ha positiva effekter på individens hälsa. Vidare kan TV- eller dataspel även ha utbildningspedagogiska fördelar för dessa individer. (Griffiths 2010) Onlinespel kan vara en plats för socialisering med andra, samt ge individer möjligheten att uttrycka sig själva på ett vis de möjligtvis ej kan i verkligheten. (Hussain, Griffiths, Baguley 2012) Griffiths M. skriver att TV- eller dataspel online möjliggör för individen att undersöka sin personlighet, exempelvis genom att spelaren ges en möjlighet att bland annat experimentera med att byta kön. (Griffiths 2010)

Det finns forskning som visar på att TV- och dataspel online, kan ha positiv påverkan på spelares kommunikationsförmåga med andra människor. Ett exempel är en japansk studie av Frank I med flera. Studien omfattade 12 individer som spelade ett MMORPG-spel online, mellan 50 och 100 timmar under en tidsperiod på två månader. Studien mätte bland annat spelarnas kommunikationsförmåga innan och efter de spelat MMORPG-spelet, det vill säga i början och slutet av två-månadersperioden. Under studien fann forskarna att samtliga 12 individer förbättrat sin kommunikativa förmåga. (Frank, Sanbou, & Terashima 2006)

Adachi P och Willoughby T beskriver två studier som undersökt ungas psykologiska välmående i förhållande till TV- och dataspel. Den ena studien [Durkin & Barber 2002] riktade in sig på amerikanska ungdomar. Studien undersökte förhållandet mellan TV- samt dataspel och ett antal gynnsamma utvecklingsriktningar för individen. En av studiens slutsatser var att TV- och dataspel kan relateras till flertalet faktorer som är att räkna som positiva för ungdomars utveckling. Durkin och Barber fann i studien att individer som spelade TV- eller dataspel, bland annat upplevde ett högre engagemang gentemot skolan, hade bättre självbild av sig själva och hade en bättre psykisk hälsa, jämfört med individer som ej spelade TV- eller dataspel. Vidare fann forskarna att de individer som spelade TV- eller dataspel umgicks med vänner som tenderade att vara mindre risktagande.

Den andra studien som beskrivs [Colwell & Kato 2003] hade fokus på japanska ungdomar. Forskarna undersökte bland annat ungdomars benägenhet till att hellre spela TV- eller dataspel framför att umgås med vänner. Denna benägenhet mättes utifrån en rad olika faktorer och benämndes som "*prefer to friends*". En högre prevalens av "*prefer to friends*" innebar att individen i högre utsträckning var benägen att välja att spela TV- eller dataspel än att umgås med vänner. I studien fann forskarna att de individer som hade en högre prevalens av "*prefer to friends*" ej skiljde sig i antalet goda vänskapsrelationer till andra människor, i jämförelse med de individer med en låg prevalens av "*prefer to friends*". Forskarna drog bland annat slutsatsen att "*prefer to friends*", möjligen kunde fungera som ett substitut för riktiga/verkliga vänner när en individ upplevde ensamhet. Detta i motsats till att "*prefer to friends*" eventuellt skulle innebära social isolering för individen eller att individen skulle ha färre vänskapsrelationer. (Adachi & Willoughby 2013)

3.3 Negativa effekter med TV- och dataspel

Lemmens, Valkenburg och Peter skriver i *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming* att tillståndet depression (*depression*) och om en individ är missnöjd med sin livssituation (*lower satisfaction with daily life*), är korrelerade med att en individ kan utveckla ett beroende gentemot TV- och dataspel online. (Lemmens, Valkenburg & Peter 2010a)

Rooij A.J med flera presenterade år 2010 en studie kring TV- och dataspelsberoende, med fokus på holländska ungdomar. I studien fann forskarna till exempel att bland spelare som uppvisade ett beroende gentemot TV- och dataspel förekom en större andel individer som var deprimerade, jämfört med de individer som ej uppvisade något beroende av TV- och dataspel. (van Rooij m.fl. 2010)

Kuss D med flera, skriver att överdrivet/extremt TV- och dataspel online inbegrips inom begreppet *Internet Addiction*. Författarna beskriver, utifrån forskning inom begreppet *Internet Addiction*, ett antal konsekvenser som kan uppstå utifrån överdrivet användande av internet. Konsekvenserna som beskrivs är exempelvis påverkan av kognitiva funktioner (*cognitive functioning*), försämrade akademiska prestationer (*poor academic performances*) och dåliga relationer till andra (*low-quality interpersonal relations*). Vidare kan överdrivet internetanvändande bland annat ha en negativ påverkan på individers personlighetsutveckling (*identity formation*). (Kuss m.fl. 2013)

Kuss D och Griffiths M skriver utifrån 19 studier, om ett antal identifierade negativa konsekvenser som följer ur ett beroende av TV- och dataspel online. Konsekvenserna omfattar exempelvis psykosomatiska svårigheter och psykosociala problem. De psykosomatiska svårigheterna kan innebära sömnförändringar alternativt sömnsvårigheter och även anfall av olika slag. Sömnproblemen kan yttra sig i form av att tiden det tar att somna (*sleep-onset latency*) kan förlängas samtidigt som tiden för djupsömn (*slow-wave sleep*) minskar. De psykosociala problemen kan i sin tur omfatta bland annat aggressivt och fientligt beteende (*aggressive/oppositional behavior and hostility*), stress (*stress*), få eller inga icke-virtuella relationer (*no real life relationships*), minskad psykosocialt välmående (*lower psychosocial wellbeing*), ensamhet (*loneliness*), ökade tankar kring självmord (*increased thoughts of committing suicide*), ouppmärksamhet (*inattention*), försämrade akademiska kunskaper (*decreased academic achievement*) och minskade prestationer gällande språkminne (*declines in verbal memory performance*). Vidare kan de psykosociala problemen innebära att en individ bortprioriterar sina sociala relationer med familj (*sacrificing time with partner/family*) eller fritidsaktiviteter som individen brukar engagera sig i (*sacrificing hobbies*). (Kuss & Griffiths 2011)

Lemens, Valkenburg och Peter skriver att utifrån idén kring att överdrivet spelande av TV- eller datorspel online kan störa aktiviteter som i verkligheten bibehåller eller förstärker en individs sociala relationer, finns det en farhåga kring att överdrivet alternativt patologiskt spelande kan ha skadliga konsekvenser för individers psykosociala välmående. Vidare skriver Lemens, Valkenburg och Peter att det finns forskning som visar på att spelandet av våldsamma TV- eller dataspel kan påverka individens empatiska förmåga negativt. Spelandet av våldsamma TV- eller dataspel kan även orsaka att individen utvecklar aggressiva tekniker för problemlösning. Lemens, Valkenburg och Peter skriver att detta kan påverka individens psykosociala välmående negativt, då det kan hämma individens möjligheter att bibehålla hälsosamma relationer till vänner eller partners. (Lemens, Valkenburg & Peter 2010a)

TV- och dataspelande är ett enkelt medel för att kunna socialisera med andra individer virtuellt och därmed undvika en eventuell känsla av ensamhet, skriver Lemmens, Valkenburg och Peter. Att spela TV- och dataspel är bland annat ett ansträngningslöst och snabbt sätt att umgås med andra. Dock skriver Lemmens, Valkenburg och Peter att det finns en möjlig problematik om en individ enbart använder sig av TV- eller dataspel för att socialisera sig med andra, alternativt för att minska känslan av ensamhet. Detta då individen riskerar att öka sin sociala avskildhet, som följd av att individens ökade spelande åsidosätter andra aktiviteter som eventuellt hjälper individen att bibehålla och vårda hälsosamma relationer till andra individer. Det finns enligt Lemmens, Valkenburg och Peter forskning som framhåller att ett beroende av online TV- och dataspel, kan ha starkt negativ påverkan på individers utvecklande av sociala färdigheter. (Lemens, Valkenburg & Peter 2010a)

3.4 Olika typer av spelare

Kuss med flera skriver att de personlighetsdrag som skiljer en överdrivet engagerad spelare från en spelare som är beroende av TV- och dataspel, är bland annat om individen tenderar att vara introvert alternativt extrovert (*introversion/extraversion*), behov av att imponera på andra alternativt krävande beteende (*negative valence*). Vidare kan nivån av emotionell stabilitet (*emotional stability*), ångest (*anxiety*) och sensations sökande (*sensation seeking*) vara personlighetsdrag som skiljer dessa två typer av spelare åt. (Kuss m.fl. 2013)

Griffiths beskriver skillnader mellan spelare som är överdrivet engagerade i TV- och dataspel och de spelare som uppvisar ett beroende gentemot TV- och dataspel. Griffiths skriver att vid bedömningar av engagemang i TV- och dataspel bör inte mängden tid som en individ spelar, vara avgörande för om spelandet är att definiera som överdrivet engagerat eller som ett beroende. Griffiths uttrycker att kontexten av individens spelande samt vilka eventuella negativa konsekvenser som spelandet orsakar individen, är mer distinkta markörer för att kunna särskilja ett överdrivet engagerat spelande från ett beroende gentemot TV- och dataspel. Kontext beskriver Griffiths som, hur TV- och dataspel påverkar individen och dennes relationer och andra vardagsaktiviteter samt vilken roll TV- och dataspel har i individens liv. Vidare skriver Griffiths att en individ ej bör tillskrivas ett beroende gentemot TV- och dataspel om individen erfar få eller inga negativa konsekvenser av spelandet. (Griffiths 2009)

Kuss och Griffiths skriver, utifrån sju tidigare studier, att överdrivet engagerat spelande inte innebär ett beroende gentemot TV- och dataspel. Vidare skriver Kuss och Griffiths att en individ enbart kan tillskrivas en beroendeproblematik när individen erfar negativa alternativt skadliga konsekvenser av sitt spelande. (Kuss & Griffiths 2011)

Lemens och Valkenburg skriver om gränsdragningen kring ett överdrivet engagerat spelande och ett patologiskt spelande. Skiljelinjen mellan de två typerna av engagemang i spelandet är när spelandet övergår från ett oproportionerligt spelande utan negativa konsekvenser, till ett spelande som innebär en bestående oförmåga för individen att kontrollera spelandet och sociala alternativt emotionella problem för denne. (Lemens, Valkenburg & Peter 2010b)

Rooij med flera beskriver två kategorier av individer som spelar TV- och dataspel. Den första kategorin är de spelare som spelar mycket TV- och dataspel men som inte lider av några negativa påföljder av sitt spelande. Författarna skriver att denna kategori av spelare uppvisar få alternativt inga negativa psykosociala symptom och benämns som icke-beroende spelare (*heavy non-addicted online gamers*). Den andra kategorin av spelare är de individer som spelar mycket och drabbas av negativa följder av sitt spelande. Rooij med flera skriver att dessa individer är att beteckna som beroende av TV- och dataspel och benämner dem som beroende spelare (*addicted heavy online gamers*). Författarna skriver att de i sin studie kring Online Internet Addiction (2010) fann att kategorin icke-beroende spelare utgjorde 1-2 procent av det totala antalet respondenter. Kategorin beroende spelare utgjorde cirka 3 procent av respondenterna i samma studie. (van Rooij m.fl. 2010)

3.5 TV- och dataspelsbruk och substansmissbruk

Kuss och Griffiths skriver att ett beroende gentemot TV- och dataspel online är jämförbart med ett substansberoende. Författarna hänvisar till resultat funna i tidigare studier inom ämnesområdet. Resultaten pekar bland annat på att de reaktioner som uppstår i hjärnan hos individer med en beroendeproblematik gentemot TV- och dataspel är likadana som hos individer med en beroendeproblematik gentemot substanser, när individerna förevisas material relaterat till TV- och dataspel respektive belöningar kopplade till substansberoenden. Vidare skriver författarna att resultaten i de tidigare studierna även pekar på att den genetiska polymorfism som finns bland individer med en beroendeproblematik gentemot TV- och dataspel är liknande de som finns hos individer problematik gentemot patologiskt spelande alternativt substansberoenden.

(Kuss & Griffiths 2011)

Ko med flera har i en studie genomförd år 2009, funnit likheter mellan substansberoende och beroende gentemot TV- och dataspel online. Forskarna visade bilder med och utan relation till onlinespel för 10 individer, samtidigt som individernas hjärnor skannades med fMRI (*functional magnetic resonance imaging*). Forskarna fann att de delarna av hjärnan som aktiveras när en individ upplever ett begär alternativt ett sug efter online TV- eller dataspel är likartade som när individer upplever ett sug eller begär efter en substans. Forskarna drog bland annat slutsatsen att de neurobiologiska mekanismerna i hjärnan är likartade för beroende gentemot TV- och dataspel online respektive substansberoende. (Ko m.fl. 2008)

3.6 Definition av TV- och dataspelsberoende

Rooij A med flera skriver att det inte finns någon enighet kring hur beroende gentemot TV- och dataspel skall definieras. Vidare skriver författarna att de metoder som används för att skapa förståelse kring TV- och dataspelsberoende, skiljer sig åt mellan olika forskargrupper. (van Rooij m.fl. 2010)

Kuss och Rooij definierade internetberoende (som enligt författarna omfattar bruk av TV- och dataspel online) som ett potentiellt patologiskt beteende och utmärks av fem olika symptom. Symptomen är att individen förlorat kontrollen över sitt beteende, inre och mellanmänskliga konflikter, upptagenhet med internet, användande av internet för att påverka sinnestämningen, och symptom på abstinens. (Kuss m.fl. 2013) Hussain, Griffiths och Baguley skriver att det finns många definitioner av beroende. Författarna anför att de flesta definitionerna av beroende innefattar betydelsen, tvingande eller okontrollerbart beroende gentemot psykoaktiva substanser eller beteenden, till den graden att ett upphörande orsakar psykologiska, mentala eller emotionella reaktioner. Vidare skriver författarna att ett beteende kan definieras som ett beroende om det uppfyller sex kriterier. Kriterierna är hämtade ur *Diagnostic and Statistical Manual (DSM)* definition angående patologiskt spelande och utarbetades av Brown år 1993 och utvecklades av Griffiths bland annat år 1996. Kriterierna omfattar begreppen *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict* och *relapse*. (Hussain, Griffiths, Baguley 2012)

Griffiths beskriver dessa begreppen i *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence*. *Salience* innebär när en individs liv domineras av tankar att spela. Vidare att spelandet dominerar individens känslor och beteende. Begreppet *mood modification* syftar till den upphetsande alternativt bedövande känsla som spelet framkallar hos individen. *Tolerance* avser den process som individen genomgår som ett resultat av att individen behöver en större "dos" av spelet för att uppnå samma upphetsande eller bedövande känsla som spelet ger individen. *Withdrawal symptoms* betecknar de fysiska eller psykiska reaktioner som uppstår när individens spelande plötsligt minskas eller avbryts. *Conflict* syftar på de konflikter som kan uppstå mellan individen och andra individer samt

olika aktiviteter som skolgång, arbete eller fritidssysslor. Konflikterna kan även vara inom individen, då syftar de på exempel kontrollförlust och oro kring att individen spelar för mycket. Begreppet *relapse* beskriver form av återfall där individen återgår till tidigare beteenden efter en tid av kontroll. Återfallet innebär exempelvis att individen börjar spela igen eller liknande. (Griffiths 2009)

3.7 Förekomst av problematiskt spelande

Hussain, Griffiths och Baguley skriver att det finns forskning som visar på att nio procent av en urvalsgrupp på cirka 3000 skolbarn uppvisade ett beteende som var att beteckna som patologiskt spelande av TV- eller dataspel, utifrån kriterier gällande beroende i DSM-IV. Vidare skriver författarna om forskning som funnit att cirka tolv procent av cirka 1100 individer som deltog i studien, uppvisade symptom på beroende av TV- och dataspel utifrån kriterier gällande beroende i ICD-10. I en annan studie fann forskarna att åtta procent av en urvalsgrupp på 277 deltagare, var att benämna som patologiskt beroende av internet. Dessa deltagare tenderade till att ha ett högt användande TV- och dataspel online. (Hussain, Griffiths, Baguley 2012)

Kuss och Griffiths skriver om ett antal studier där varierad förekomst utav problematiskt spelande, risk för att utveckla beroende av TV- och dataspel alternativt utvecklat beroende gentemot TV- och dataspel förekom. De olika studierna har haft olika grupper av respondenter som omfattat individer i grundskola, gymnasium och högskola. Två av studierna har även omfattat grupper där respondenterna varit spelare som varit under 21 år respektive under 30 år. En studie (i) omfattande cirka 44000 elever i nionde klass fann att tre procent av pojkarna och 0,3 procent av flickorna uppvisade ett beroende gentemot TV- och dataspel. Vidare visade samma studie att fem procent av pojkarna och 0,5 procent av flickorna uppvisade en risk för att utveckla ett beroende av TV- och dataspel. En liknande studie (ii) som omfattade cirka 600 elever med utbildningsnivå motsvarande högstadiet, visade att två procent av respondenterna var beroende av internetspel. En studie (iii) med cirka 2000 respondenter med utbildningsnivå motsvarande college eller universitet, fann att fyra procent av respondenterna var beroende av TV-spel. Vidare uppvisade fem procent av respondenterna ett beroende gentemot dataspel. De två studierna med spelare under 21 (iiii) eller 30 år (v) omfattade cirka 7000 respektive 1900 respondenter. I studien (iv) omfattande 7000 spelare under 21 år, uppfyllde tolv procent minst tre kriterier för beroende gentemot TV- och dataspel. I studien (v) som omfattade cirka 1900 spelare under 30 år, uppvisade åtta procent av respondenterna ett problematiskt spelbeteende. I en studie (vi) som omfattade 30 000 respondenter som spelade TV- eller dataspel, uppfattade 50 procent av respondenterna sig själva som beroende av TV- eller dataspel. Vidare uppgav 30 procent av respondenterna i studien att de fortsatte att spela även om de inte trivdes. Av det totala antalet respondenter uppgav 18 procent att de upplevde någon form av problem med exempelvis hälsa, ekonomi eller relationer. (Kuss & Griffiths 2011)

4. TEORI

Under detta avsnitt kommer jag att presentera delar av socialkonstruktivismen, som är den teoretiska ansats jag valt att utgå från i mitt arbete.

Detel W skriver att en av socialkonstruktivismens framstående tankar är att all vetenskap, inkluderat fakta, uppfattningar, kunskap och vetenskaplig praktik är socialt bestämd och socialt konstruerad. Vidare skriver Detel W att en betydelsefull idé inom

socialkonstruktivismen är att både vetenskapens utveckling och själva innehållet i accepterade vetenskapliga uppfattningar bestäms av sociala krafter, intressen och faktorer. Detel W skriver bland annat att vetenskaplig kunskap, enligt socialkonstruktivismen, kan sammanfattas som att kunskapen är bestämd av sociala krafter samt betingad och oberoende av rationella metoder. (Detel 2001) Liknande skriver Pritchard och Wollard kring kunskapsteoretisk socialkonstruktivism, det vill säga att vetenskaplig fakta inte är en upptäckt av världen utan en kunskap konstruerad av forskare. (Pritchard & Wollard 2010)

Shaugan och Graham skriver att socialkonstruktivism inte syftar till att konstruera ett objekt i dess fysiska uppbyggnad eller i dess materiella komposition. Socialkonstruktivism avser hur ett objekt konstrueras i sin funktion ur ett socialt sammanhang. Vidare hur ett objekt får mening i ett socialt sammanhang, utifrån idéer och tankar kring vad objektet kan gestalta. Shaugan och Graham skriver även att bland annat personlig och mellanmänsklig kommunikation kan påverka hur ett objekt uppfattas och definieras, samt bestämma ett objekts existens i sociala sammanhang. (Shaugan & Graham 2011)

Inom socialkonstruktivism betonas vikten av kontext och kultur vid förståelse av vad en individ uppfattar i sin omgivning. Vidare har dessa två faktorer stor betydelse för konstruktionen av kunskap, som grundar sig på varje individs förståelse av sin omgivning. Pritchard o Wollard skriver att kunskap är en mänsklig produkt som konstruerats ur sociala och kulturella entiteter. Vidare skriver Pritchard och Wollard att varje individ skapar sin egen verklighet och en individs verklighetsuppfattning grundar sig i sociala aktiviteter människor emellan. Varje individs verklighetsuppfattning och tolkning av verkligheten påverkas av respektive individs tidigare erfarenheter, interaktioner med andra människor, sinnesintryck av olika slag och tidigare kunskaper. Den verklighet som delas av människor i ett samhälle bygger på världsliga egenskaper som definieras och tolkas på ett överenskommet sätt människor emellan. (Pritchard & Wollard 2010)

Hacking skriver att det inte alltid är ett objekt i sig som konstrueras utifrån social konstruktivism, utan att det ibland är själva idén kring objektet som konstrueras. Vidare skriver Hacking att konstruktionen kring en idé av objektet, indirekt kan påverka och förändra objektet. Om objektet är en grupp eller kategori av människor kan detta, utifrån idén kring dem, leda till att människorna blir medvetna om hur de uppfattas och kategoriseras. Detta kan i sin tur orsaka att dessa människor medvetet eller underförstått anpassar sitt levnadssätt, för att antingen avvika eller passa in i den kategori som appliceras på dem. I vidare drag kan detta innebära att idén kring en viss grupp av människor kan bli falsk, då människorna aktivt eller omedvetet ändrar uppfattning kring sig själva.

Hacking beskriver i ett exempel ett fenomen eller en idé kring unga individer som tittar på TV. Ungdomar som tittade på TV var inte en specifik grupp av individer när TV:n introducerades i samhället. Men när fenomenet, att unga individer tittar på TV, började ses som ett socialt problem konstruerades en individgrupp. Denna individgrupp blev ett föremål för forskning, enligt Hacking. Hacking skriver att denna individgrupp är något vi kan mäta och samla fakta kring, utifrån både sociala och personliga faktorer hos individerna. Dessa mätresultat är dock tillverkade resultat som bygger på en konstruktion av en idé om en individgrupp. (Hacking 1999)

5. RESULTAT

Under resultatet presenteras respondenternas svar utifrån kategorierna *Tillgång till datorer*, *För- och nackdelar med egna datorer*, *Definition av negativt TV- och dataspelsbruk*,

Förekomst, arbete och stöd. Namnen som används i samband med citaten som presenteras i detta avsnitt har ingen koppling till respondenternas riktiga namn. Namnen är även blandade mellan citaten, för att minska möjligheterna att koppla respektive citat till respektive respondent.

5.1 Tillgång till datorer

På tre av de fyra tillfrågade skolorna hade eleverna tillgång till datorer alternativt så kallade surfplattor (hädanefter kommer surfplattor att inkluderas i begreppet dator). Den fjärde skolan valde att ej lämna någon kommentar kring tillgången på datorer bland eleverna. Bland de skolor där eleverna hade tillgång till datorer, fick eleverna varsin egen dator i början av elevernas första termin vid skolan. På två av skolorna hade eleverna enbart tillgång till sin egen dator, medan på en av skolorna hade eleverna tillgång till både sina egna datorer samt till stationära datorer på skolan. På två av skolorna skrev eleverna ett kontrakt med skolan avseende datorn. Kontrakten innehåller bland annat beskrivningar av regler gällande elevens ansvar kring datorn och praktiska regler kring vad lånet av datorn innebär. Vid de tre skolorna som delade ut datorer till eleverna fanns inga specifika regler för datorerna, som styrde bruket av datorn och förhållningssätt gentemot andra elever. Vid respektive av dessa skolorna var det de generella ordningsreglerna som gällde, exempelvis regler kring likabehandling och språkbruk.

På samtliga skolor där eleverna fick en egen dator, hade eleverna tillgång till internetbaserade applikationer där de hade möjlighet att se aktuell information från skolan. Informationen som eleverna har tillgång till avser bland annat generella saker som sker vid skolan samt information avseende respektive klass. Samtliga klasser har ett eget informationsflöde som omfattar exempelvis både vad som händer i klassen samt information kring prov och vad eleverna skall göra för skolarbeten. Eleverna kan även ta fram det skolmaterial som skall användas för respektive skolarbete, via de internetbaserade applikationerna.

5.2 För- och nackdelar med egna datorer

Tre av fyra respondenter tillfrågades kring vilka för- och nackdelar respektive skola uppmärksammat kring att förse sina elever med egna datorer. I den fjärde intervjun tillfrågades respondenten ej kring uppmärksammade för- och nackdelar, då det var en telefonintervju och en annan intervjumall användes.

Diskussionerna vid respektive skola har haft olika utgångspunkter och olika fokus i frågan kring att förse eleverna med datorer. Respondenterna uppgav att deras skolor fört diskussioner kring vad utlånet av datorer skulle innebära för eleverna. Två av skolorna har enligt respondenterna, haft ett stort fokus på praktiska detaljer kring vad själva lånet av datorerna till eleverna innebär för skolan. De praktiska detaljerna som diskuterats är enligt respondenterna, bland annat vad lånet innebär, vad som sker om en elev blir av med datorn, vad det innebär om en dator går sönder och vem som har kostnadsansvar för datorn. Vidare har elevhälsoteamen varit involverade i diskussionerna kring att förse eleverna med datorer, vid två av skolorna.

5.2.1 Fördelar

De tre tillfrågade respondenterna nämner att respektive skola sett ekonomiska, praktiska såväl som pedagogiska fördelar i att förse eleverna med egna datorer. Avseende de ekonomiska fördelarna nämner respondenterna exempelvis fördelar med att slippa lösblad och kopiering av material. Vidare att skolorna ej behöver köpa in lika mycket material till eleverna varje år, då de har tillgång till samma material via sina datorer.

"Dels är det ju att man inte behöver lika mycket skrivmaterial, det blir billigare i längden..."
Ulla-Karin

"...det är ju positivt på så vis att dom har ju tillgång till så mycket, alltså det är inte det här lösbladssystemet längre..."
Johny

Tillgången till information och mer material via datorerna uppger respondenterna som en stor fördel som framkommit i diskussionerna kring att förse eleverna med datorer. Vidare nämns möjligheterna för eleverna att enkelt kunna söka upp relevant information till exempelvis skolarbeten.

"...och så länge man är på skolan så är den ju uppkopplad och då har man ju möjligheten att söka och leta efter information.."
Bertil

Elevernas tillgång till de internetbaserade applikationerna (se avsnitt Tillgång till datorer), nämns också som en fördel för eleverna. Respondenterna beskriver exempelvis att eleverna har tillgång till information kring vad de skall göra för uppgifter i skolan och vad de olika uppgifterna innebär. Vidare att detta möjliggör att eleverna kontinuerligt kan kontrollera vad de har i uppgift att göra.

"... all undervisning och information om vad man gör, planering och så, skall eleverna kunna hitta i sina klasskalendrar. (...) Där har eleverna sin mejl, men de har också klasskalender. Där de kan gå in och titta på vad som händer för klassen. Där lärarna lägger upp vecka för vecka vad de ska göra och proven kan man också gå in och se när de är."
Johny

"Man har möjlighet att bygga sidor via Google Apps.. Så där finns hemsidor, där finns hemsidor för klasser, för projekt, för hela skolan, för bara elever, som gör skolarbetet lättare helt enkelt."
Bertil

Den fördel som samtliga av de tre respondenterna nämner vid intervjuerna är den pedagogiska vinsten i att förse eleverna med egna datorer. Som delvis beskrivet ovan har eleverna kontinuerlig tillgång till vilka arbetsuppgifter de skall göra. Vidare att lärarna har större möjlighet till kontinuerlig och snabbare återkoppling gentemot eleverna i deras arbete. Detta då lärarna kan se hur eleverna arbetar med sitt material i större utsträckning jämfört med innan eleverna hade egna datorer.

"... jobba mer pedagogiskt, lärarna skulle kunna lägga ut material, uppgifter.. ta in uppgifter, eleverna skriver sina arbeten så ser lärarna hur de ändrar arbetena under tiden de skriver.. så de ser hur eleverna jobbar. Att det skulle vara ett pedagogiskt verktyg.."
Ulla-Karin

Datorerna involveras även aktivt i det skolmaterial där eleverna kan ha nytta av att använda datorer, dels i inhämtning av information dels i framställande och presentation av sina arbeten.

"...man använder datorerna i sin undervisning. Att man inte använder det som en ordbehandlare, utan att man gör filmer och eleverna skall få hämta all information..."
Johny

5.2.2 Nackdelar

De nackdelar som respondenterna nämner har tagits upp i diskussionerna kring att förse eleverna med egna datorer, och de problem som man har uppmärksammat utifrån att eleverna fått egna datorer har stora likheter. Främst kretsar de nackdelar och problem som uppmärksammas, kring att eleverna har svårt behålla fokus på skolarbetet, att datorerna kan vara stressande för eleverna och disciplinen bland elever i klassrummet ibland sinar.

"Det negativa är ju att eleverna har svårt för att behålla fokus (...) många blir ju splittrade av att ha en dator, alltså tillgången till en dator hela tiden. Och kan inte alltid disciplinera sig till att fälla ner locket eller vara aktiva på lektionen..."
Ulla-Karin

Respondenterna beskriver att en del elever sitter och gör annat på lektionstid istället för att följa med på vad lärarna undervisar. Det har enligt respondenterna uppmärksamats att eleverna aktiverar sig med att titta på sociala medier såsom Facebook och Instagram, alternativt tittar på videoklipp via exempelvis Youtube eller spelar spel. De spel som eleverna spelar under lektionstid är primärt enklare internetbaserade spel som exempelvis Candy Crush Saga.

"Alla eller de flesta använder ju datorn till annat än skolarbete.. det eller telefonen.. Att de även på lektionerna, en del sitter ju till och med och spelar spel på lektionerna..."
Respondent 3

"Det förekommer ju dataspel och det förekommer Facebook och Youtube och filmer och så..."
Bertil

"...ungdomarna sitter ju inte och spelar de här värsta datorspelen, sådana som World of Warcraft utan det är mer spel som Candy Crush med mera..."
Ulla-Karin

"...för många lärare är väldigt irriterade, när så många helt plötsligt sitter och gör annat.. så är de inte med på lektionerna..."
Johny

"...treorna är ju mer smarta och säger "jag lägger min dator i skåpet, du kan säga till när jag behöver den", för de vet att annars sitter de helt plötsligt och gör någonting annat..."
Ulla-Karin

Det sista citatet ovan visar egentligen på två saker, dels att det finns en problematik med att eleverna fastnar i att göra annat under lektionstid. Samtidigt visar det på att en del elever är medvetna om problematiken och försöker undvika situationer där de riskerar att fastna i något som inte är studierelaterat.

Två av respondenterna framhåller att när eleverna gör annat under lektionstid, skapar detta en form av problematik för lärarna. Respondenterna säger att lärarna har i uppgift att ha uppsikt över eleverna och vad de gör under lektionstid, vilket kan vara svårt exempelvis då lärarna ofta står framme i klassrummet och inte ser vad som sker på elevernas skärmar. Båda

respondenterna menar dock att det är lärarens ledarskap i klassrummet som får styra hur användandet av datorer sker i klassrummet.

"Det är läraren i klassrummet, det är lärarens ledarskap i klassrummet.. Som kanske innebär en ny uppgift för läraren, att ha en överblick över vad eleverna sysslar med på datorerna.. De kanske inte är så lätt alltid, för många gånger är det ju tänkt att eleverna skall använda datorerna aktivt på lektionerna, som att anteckna och så vidare.. Och lärarna står ju där framme oftast, så det kan vara svårt att se vad som händer på skärmarna..."

Bertil

"Många lärare är frustrerade, när eleverna plötsligt sitter och gör annat och inte är med på lektionerna.. Men det är lärarna som får styra över det.. Och en del gör ju det och andra inte, de anser att eleverna får skylla sig själv om de inte deltar i lektionen. Det handlar ju lite om eget ansvar..."

Ulla-Karin

"...en del lärare bestämmer att på min lektion kommer vi inte behöva datorerna, för jag ska inte använda det i min undervisning, så ni behöver inte ta upp dem..."

Bertil

Under intervjuerna beskriver respondenterna även att många elever upplever stress kring datorerna. Stressen grundar sig i bland annat att eleverna inte kan hantera och förhålla sig gentemot datorerna. Två av respondenterna lyfter att de pratar med många elever kring stress och menar att det är ett relativt betydande problem bland eleverna.

"De klarar inte av att låta bli datorn.. och så blir de jättestressade när de inte kan hantera det..."

Johny

"...de eleverna som är stressade, som vill plugga men som ändå sitter och spelar... det är oftast att de inte planerar och vet hur dom ska göra. (...) Det hör jag ju när jag har pratat med eleverna om studieplanering, just hur det påverkar studierna. Men det gäller ju både datorer och mobiler."

Ulla-Karin

"...jag pratar nästan med alla mina elever oavsett vad deras bekymmer är, kring det här med att vi måste ha en stressfri zon från datorer och sociala medier och mobiler. Inte bara på lektionstid eller på läxtid..."

Bertil

Eleverna har, enligt respondenterna, ibland problem med att lägga undan datorerna när de inte behövs alternativt fastnar i andra aktiviteter som att uppdatera sig på Facebook eller Instagram. Respondenterna beskriver att detta inte enbart är ett problem i skolan utan även när eleverna är hemma. En av respondenterna uttrycker att skolan står relativt maktlös inför hur eleven använder datorn hemma, då de ej kan göra något då eleven är hemma vid.

"...jag har ju länge tänkt att det här är ju ett stort bekymmer och inte bara i klassrummet, utan även när de kommer hem och skall göra läxor... (...) ...det är ett problem, ett stressproblem som vi inte än idag inser vidden av..."

Johny

"... för de har ju datorn hemma och där ser ju inte vi vad de gör... och vi kan ju inte göra så mycket när eleven är hemma..."

Bertil

En av respondenterna jämförde den kontinuerliga närvaron och tillgängligheten till exempelvis sociala medier, med att lyssna på musik medans eleverna studerar. Respondenten beskrev att musik medans en elev studerar är något som finns i bakgrunden, jämfört med de sociala medierna som kräver aktivt deltagande och därmed individens uppmärksamhet. Detta riskerar att i större utsträckning störa individens fokus och koncentration i studierna.

"För man har ju ändå en viss förmåga att plugga medan man lyssnar på musik (...) men för våra elever blir det så väldigt, det blir liksom inte slölyssnande, utan det blir ju att hela tiden uppdatera sig på Facebook, att uppdatera sig på Instagram."

Ulla-Karin

5.3 Definition av negativt TV- och dataspelsbruk

Tre av fyra Respondenter tillfrågades kring hur de skulle vilja definiera ett negativt bruk av TV- och datorspel. Samtliga av de tre respondenterna uttryckte att ett negativt bruk inte kunde bedömas utifrån mängden tid som en individ läsa på att spela, utan att ett negativt bruk borde ses utifrån vilka eventuella konsekvenser som individen drabbas av som följd av sitt spelande. De tre respondenterna nämner att konsekvenserna kan vara bland annat att studierna samt skolgången påverkas negativt, att individens sömn påverkas negativt, att sociala relationer inte fungerar eller påverkas negativt och att individen åsidosätter andra aktiviteter för att kunna spela. Att studiestödet riskerar att dras in nämns även som en möjlig konsekvens som kan drabba eleverna om de har för stort antal frånvarotimmar.

"...jag skulle inte vilja lägga det i timmar... Mer konsekvenser.. När ungdomen inte kan upprätthålla sitt vanliga liv så att säga. Inte kan klara sina studier och sömnen framförallt, funkar inte sömnen så... Och när relationer inte fungerar i hemmet..."

Bertil

"När det får konsekvenser som att man inte kan säga stopp eller upprätthålla sitt vanliga liv så att säga, det som man behöver göra, läxor och sociala kontakter och så..."

Ulla-Karin

"Jag tycker inte att man kan sätta en tid på det... (...) ...när det påverkar mig negativt, att jag lägger ut mer än vad jag får tillbaka och då är det ju även i det sociala, att jag ger mer till spelet än vad jag får tillbaka, utifrån alla aspekter liksom.. (...) ...när man inte kan föra sitt liv eller sociala relationer framåt.. då spelar man för mycket..."

Johny

"Ingen tidsgräns... (...) ...det är när man hindras att göra annat som man hade tänkt att göra... Det är när man vill göra annat men inte gör det utan åsidosätter andra aktiviteter och så vidare..."

Ulla-Karin

"Det är mer konsekvenser i skolan.. Om de inte klarar sina kurser i skolan när läsåret är slut, och det är viktiga kurser som matematik, kemi, fysik eller biologi, som man läser vidare i nästa steg året efter... Då får de inte gå vidare till nästa årskurs. Så det är ju en

konsekvens..."

Bertil

"...sen blir ju CSN indraget om de har för mycket frånvaro.. Men CSN är ingen bra dragkraft för de här eleverna som spelar, för de bryr sig inte så mycket om CSN, utan spelet är nummer ett..."

Ulla-Karin

Respondenterna fick även frågan kring om var de skulle vilja dra skiljelinjen mellan ett "normalt/acceptabelt" och ett "negativt/destruktivt" bruk av TV- och datorspel.

Respondenterna gjorde här skillnad på normalt, negativt och destruktivt bruk samt missbruk av TV- och datorspel. En av respondenterna uppgav att denne ansåg att ett negativt bruk var när individen omedvetet påverkades av sitt spelande. Vidare definierade respondenten ett missbruk av TV- och datorspel som när individen aktivt valde att spela.

"Negativt bruk ser jag som att det påvekar mig, när jag egentligen inte tänker det.. Jag skulle sätta mig och göra läxorna men jag gick in och spelade ett game istället... (...) ...sen blev klockan mycket och så blev det inga läxor gjorda... Det är ju negativt bruk för dem... (...) ...missbruk är när jag väljer att vara hemma och spela, och att jag har mina vänner där och inte i verkligheten..."

Johny

En av de andra respondenterna menade att ett negativt bruk låg i bedömningen av en utomstående. Medan ett destruktivt spelande var när individens mående påverkades negativt av spelandet och att individen eventuellt upplevde abstinens när denne var ifrån spelet.

"Alltså negativt ligger ju i åskådaren... Destruktivt det är ju mer... (...) ...när du mår dåligt av det. Just när du spelar så kanske du mår bra men när du går ifrån spelet så börjar du må dåligt och får kanske abstinens, du klarar inte av att göra någonting annat på grund av att du bara tänker på spelet..."

Bertil

Respondenten fick i samband med detta en följdfråga, för att utveckla vad denne menade med att negativt bruk ligger i åskådaren. Följdfrågan gällde om respondenten ansåg det rimligt att jämföra ett negativt bruk av TV- och datorspel, med ett riskbruk av exempelvis alkohol som det beskrivs i DSM-IV. Respondenten svarade att detta var rimligt och utvecklade enligt citatet nedan.

Intervjuare: *"Anser du det vara en rimlig jämförelse att säga att ett negativt spelande är en form av ett riskbruk medan ett destruktivt spelande är en form av ett missbruk? Lite som du var inne på nu, att negativt ligger i åskådarens ögon, precis som ett riskbruk."*

Respondent: *"Ja absolut... (...) ...jag kan ju inte applicera mitt liv på alla andra. Därför måste jag se till hur det är, tycker man själv att man mår bra, klarar man av sin skolgång... (...) ...sover och äter som man ska... och om man känner sig trygg hemma... då får man ju rimligtvis säga att, då är det ju bra..."*

Johny

En av respondenterna menade att skiljelinjen mellan ett negativt och ett normalt spelande, handlade om konsekvenser och ej om tid, men vill inte sätta en exakt gräns eller definition. Respondenten framhöll att det var väldigt viktigt att se till hela individens situation.

"Skiljelinjen tror jag inte handlar om tid, utan mer konsekvenser. Konsekvenser som när man inte kan säga stopp eller upprätthålla sitt vanliga liv så att säga... Det som man behöver göra, läxor och sociala kontakter och så... (...) ...varje individs situation ser ju så olika ut. Vi har ju elever som spelar ganska mycket, men är exempelvis högintelligenta... Så deras spelande får inga direkta konsekvenser kanske, mer än att de är trötta... Jag skulle nog inte vilja sätta en direkt skiljelinje, alltså som jag sätter, utan att det är utifrån elevens totala situation."

Ulla-Karin

Just att se till individens totala situation var något som de övriga respondenterna även framhöll vara viktigt. En av respondenterna jämförde spelandet med ett engagemang i andra aktiviteter exempelvis idrott. Respondenten beskrev att andra aktiviteter kan ses som ett missbruksbeteende på samma sätt som TV- eller dataspel kan. Men menade att om andra faktorer vägdes in i beteendet, som exempelvis hälsotillstånd och sociala interaktioner, var beteendet möjligt att se som något positivt och utvecklande för individen.

"...jag var hemifrån från klockan 16 direkt efter skolan, tills det att jag var hemma vid midnatt ungefär... (...) ...om man ser tidsmässigt så är det ju nästan ett missbruk.. Men då tänker jag att jag fick ju ut det sociala av det, jag tog hand om min hälsa, jag utvecklades ju. Och då tänker jag att kanske kan man göra på samma sätt när man spelar datorspel, om man spelar med kompisar i närheten..."

Bertil

Två av respondenterna uttryckte att en problematik med negativt bruk av TV- och dataspel, inte nödvändigtvis var individens primära problematik. Respondenterna menade ett negativt bruk av TV- eller dataspel ibland var ett uttryck för en annan problematik som individen har.

"...om det beror på datorn eller om datorn är en konsekvens av att de till exempel inte klarar sina studier.. Det är en bra fråga... Men mitt antagande är att, det är exempelvis studiemotivationen som brister från början..."

Johny

"...de som sitter och spelar på lektionerna, gör ju oftast det för att det är något annat som är problemet.. De trivs inte, känner ingen, känner sig utanför eller av någon annan anledning och har detta som en ursäkt för att slippa vara med..."

Bertil

"...nej det är inte huvudproblemet, inte för våra elever, ytterst sällan... (...) ...för som jag sa, jag tror inte spelandet är det som är problemet, när det dyker upp... Men att de kan fastna där, det är ett problem..."

Ulla-Karin

En av respondenterna uttryckte liknande tankegångar kring denna frågan.

Intervjuare: *"Tror du att ett bruk av TV- och dataspel är en konsekvens av andra faktorer som gör att eleven hamnar där, eller att det är själva TV- och dataspellet som är själva problematiken?"*

Respondent: *"Jag tror absolut att det kan vara självmedicinering... Att det är rätt skönt att bygga upp sig själv i en egen värld och inte ta verkliga konsekvenser..."*

Johny

Viktigt att framhålla här är att samtliga av respondenterna uttryckte att ett negativt bruk av TV- och dataspel är ett problem, som är viktigt att uppmärksamma. En av respondenterna uttryckte att ett TV- och dataspelsmissbruk är att jämföra med vilken annan typ av missbruk som helst.

"...det är ju som vilket missbruk som helst, och de vill ju inte ha hjälp för de ser ju bara fördelar med det..(...) ...och det är ju inte ett missbruk som kanske kan skada dem rent fysiskt, som med narkotika eller alkohol. Men det är ju samma typ av missbruk..."

Bertil

En av respondenterna uttryckte ett liknande resonemang, men formulerade sig som att det finns två typer av spelare. Den ena typen av spelare har ett bruk av TV- och dataspel som är jämförbart med ett missbruk av exempelvis alkohol. Den andre typen av spelare är att beskrivas som en individ som brukar TV- och dataspel i stor omfattning, men utan tecken på missbruk eller beroende.

"Jag har ju sett individer med ganska kraftigt TV-spelsbruk, alltså elever med sådana problem och rätt som vad det är så slutar dem. Det är ju likadant som med alkohol och cigaretter, vissa är beroende och kan krypa ur kroppen och sådär. Vissa har ett lika stort fängelse, på grund av spelande, drickande eller vad det nu är.. Men sen kan de ju bara sluta nästa dag..."

Johny

5.4 Förekomst, arbete och stöd

Under denna rubrik presentas det respondenterna svarade kring frågor om förekomst, arbete och stöd. En kort avsnitt angående könsskillnader följer även i detta avsnitt.

5.4.1 Förekomst

Ingen av de fyra respondenterna anser att det finns en problematik med TV- och dataspel vid deras skola. En av respondenterna uppger att de inte arbetar med frågan kring TV- och dataspelsbruk vid den skolan. Detta då skolan inte anser att det är ett problem bland eleverna och inte uppmärksammat att någon elev har den typen av problematik.

Tre av respondenterna framhåller att majoriteten av eleverna vid deras skolor inte har några problem med att handha datorerna eller att förhålla sig till dem. Men respondenterna säger att det finns en minoritet av eleverna som har problem i olika grad när det gäller att förhålla sig till datorerna.

"...Största delen av eleverna hanterar ju datorerna. Men många blir ju splittrade av att ha en dator, alltså tillgången till en dator hela tiden."

Bertil

"...vi har ju föräldrar som tycker att det här med en dator med hem att det är ett problem. Och vi har ju även elever som säger det, att de har svårigheter att kontrollera det..."

Ulla-Karin

De tre respondenterna uttrycker att de pratar med ett fåtal elever i varje klass per år, kring elevens bruk av TV- och dataspel. Respondenterna uttalar att det finns elever som spelar mer än vad eleven tänkt sig, men att antalet individer som upplever eller har en problematik kring sitt spelande är väldigt få.

"...de eleverna som är stressade, som vill plugga men som ändå sitter och spelar mer. Det är oftast kanske att de inte planerar och vet hur dom ska göra. De fastnar där och det bara blir så... (...) ...de som bara slutar och sitter hemma och spelar.. de är inte så många..."

Johny

"Det är ett fåtal som jag träffar per termin som har ett problem med spelande, de flesta hanterar det men kanske spelar lite mer än vad de tänkt sig på kvällar och så..."

Bertil

"Man kan säga så här, att det är någon i varje klass. Samtidigt är det ingen som vi kommer i kontakt med, där det har tagit över hela deras liv... (...) ...alltså jag pratar med kanske en fem individer per år, om datorspelande... (...) ...lärarna pratar med ett par i klassen, i alla klasser, skulle jag tro..."

Ulla-Karin

Två av respondenterna nämner att antalet elever som har ett problem med TV- eller dataspel är uppemot två till tre elever per termin.

"Kanske träffar på en, två stycken per termin som är illa därän.. Där föräldrarna blir förtvivlade och inte kan göra något åt det..."

Bertil

"Som jag sa tidigare, det är ett fåtal som har ett problem med spelandet. Ska jag sätta en siffra på det så, kanske tre elever per termin..."

Ulla-Karin

"Jag har kanske haft två som jag vet, under mina år här, som har varit extrema och som inte ens kunnat ta sig till skolan... (...) ...men detta var innan vi delade ut datorer..."

Ulla-Karin

Respondenterna talar om att de elever som har ett problem med sitt bruk av TV- och dataspel ofta faller ur skolan. En av respondenterna nämner att det antingen kan vara för att eleverna själv väljer att stanna hemma och spela, eller att eleverna blir frånvarande från skolan som en konsekvens av deras spelande. Vidare nämner två av respondenterna att de elever som har problem med sitt bruk av TV- och dataspel, tycker ofta själv att det inte är något problem.

"Tyvärr är det så att när där är fel, då försvinner eleverna från skolan. Då är det här det sista man kommer till..."

Bertil

"Tyvärr så vill de oftast inte ha hjälp, de kommer inte hit alls. Om det beror på att de väljer det eller om det är för att de fastnat i spelet, ja säg det..."

Johny

"...de som har riktiga problem, möter vi inte riktigt. Kan vara att man får upp dem, att dom inte gör sina studieresultat, och så visar det sig att dom spelar istället. Men de kommer inte hit... (...) ...och dem tycker oftast inte att det är något problem..."

Ulla-Karin

"...och eleven tycker ju inte att det är något bekymmer, för att eleven tycker ändå att det är inte så farligt. Och eleven tycker, även om man visar svart på vitt att studierna inte fungerar, så tycker inte eleven att det är ett problem..."

Bertil

5.4.2 Arbete

Som nämnt i förra avsnittet (se Förekomst), hade en av skolorna inget arbete för att uppmärksamma eventuella elever med ett negativt bruk av TV- och dataspel. Detta då de ej upplevde eller uppmärksammat att den typen av problematik fanns vid den skolan. De övriga tre respondenterna beskriver olika sätt för att uppmärksamma elever med en eventuell problematik av TV- och dataspel. Gemensamt för svaren från respondenterna är att ingen av skolorna har något specifikt arbete för att uppmärksamma negativt TV- och dataspelsbruk bland eleverna. Skolorna har inga handlingsplaner eller dylikt för att uppmärksamma eventuella problem med TV- och dataspel. Samtliga av de tre skolorna som arbetar med frågan, arbetar utifrån ett generellt förhållningssätt. Respondenterna uppger att skolorna arbetar för att uppmärksamma negativa förändringar hos eleverna och därefter söker finna vad förändringarna orsakas av.

"...generellt pratar vi nog inte om TV-spel, utan vi pratar om exempelvis studietid hemma..."

Ulla-Karin

"...där finns ingen konkret exakt plan, såhär går vi exakt tillväga när det handlar om spelmissbruk. Men där finns ju för missbruk..."

Johny

"Nej, alltså mår en elev dåligt så tar vi och försöker kartlägga vad det är.. så det är ingen direkt handlingsplan för respektive problemområde..."

Ulla-Karin

Respondenterna uppger att de i arbetet för att uppmärksamma negativa förändringar hos en elev, ofta utgår från om en elevs närvaro i skolan eller om elevens skolresultat förändras negativt. Vidare kan det ibland vara att en lärare eller mentor uppmärksammar förändringar hos eleverna. Även så kallade klass- eller elevkonferenser är ett vanligt arbetssätt för skolan att uppmärksamma om en elev har börjat förändras negativt i skolan. Även samtal med föräldrar, där antingen skola eller föräldrarna själv tagit initiativ till kontakt, är ett sätt som skolan upptäcker eventuella problem med TV- och dataspel.

"...det är oftast mentorerna eller lärarna som upptäcker någonting, hög frånvaro eller att betygen rasar eller att de söker upp oss... (...) ...frånvaron kollas ju en gång i månaden. Sen är klasskonferenserna tre gånger per läsår, där man tittar på eleverna, en och en..."

Ulla-Karin

"...när jag får något på mitt bord, så är det lärare eller mentor som exempelvis säger "den här eleven är borta mycket" eller "har varit duktig men blivit sämre", då är det mitt jobb att ta reda på varför. Går inte det av någon anledning, vi får inte kontakt, hon eller han är borta så mycket att vi kan inte få tag på dom. Då kallas elev och föräldrar, om det är en omyndig elev, till en elevkonferens..."

Bertil

"...varje vecka har vi så kallat elevhälsoteam-möte... (...) ...och en gång per termin har man mitt-terminskonferens, där man återigen går igenom alla elever..."

Johny

"antingen upptäcker jag det eller så misstänker mentorn det och vill att jag ska prata med eleven... (...) ...vi har en ganska stor kontroll utav frånvaro på den här skolan, inte för att vi vill vara frånvaropoliser. Utan vi märker att, man hittar problemen där frånvaron är stor. Och det kan ju vara bland annat datorspelande, att de ofta försover sig eller att på måndagarna är man ofta sjuk eller så. Men man kan också nå andra bekymmer som inte har med datorer och så att göra... (...) ...och om en elev har ett mönster av hög frånvaro, då pratar ju mentor med hemmet, då ringer dom hem om eleven är under 18 så klart..."

Ulla-Karin

"...likadant om frånvaron inte fungerar, om eleverna försover sig ofta, då ringer mentorn hem först, jag pratar med eleven och föräldrarna om eleverna är under 18, är de över 18 så kallar jag ju enbart eleverna..."

Bertil

"...dels så är det ju att vi följer upp regelbundet så att de klarar sina kurser. Och har de två eller tre kurser som de riskerar att få F i, då drar vi ju igång med samtal med rektor och studie- och yrkesvägledare och sådär. Och ibland med övriga i elevvårdsteamet och föräldrar..."

Ulla-Karin

"...läraren pratar med eleverna och funkar inte det så pratar läraren med mentor. Har man pratat med eleven och de fortsätter att kolla på film eller är på Facebook hela tiden, då är det ju ett rektorssamtal. För som jag sa så är det ofta kopplat till dåliga studieresultat..."

Johny

"...till exempel har vi klasskonferenser varje termin... (...) ...en konferens man har en gång per termin och klass, där man går igenom alla elever, hur det går för dem. Men också generellt hur det går i klassrummet. Och där brukar det komma upp de elever som sitter mycket med annat..."

Bertil

"...i samtal med föräldrarna, typ utvecklingssamtal eller när mentorn ringer hem, framkommer det ibland att barnen spelar mycket eller sitter mycket framför datorn. Så det är ju ett sätt vi kan få reda på det också..."

Johny

"...ibland tar ju föräldrarna kontakt och ber om hjälp. De ringer och uttrycker oro över sina barn..."

Ulla-Karin

5.4.3 Stöd

Det stödet som respondenterna uppger att skolorna erbjuder till elever som har en problematik med TV- och dataspel skiljer sig väldigt mycket från individ till individ. Beroende på bland annat elevens situation, ålder och egna inställning till sitt bruk av TV- och dataspel, anpassas det erbjudna stödet. Även elevens motivation till att arbeta med sitt bruk är viktigt.

"...där finns inget sånt som är sagt att såhär ska ni göra. Där får man se till, vad kan vi genomföra, vad funkar för eleven..."

Bertil

"...det handlar mer om elevens motivation... (...). sen även att prata om hur eleven vill ha det och hur denne tänker..."

Johny

"...sen är det ju föräldrar ibland som jag pratar med... (...) ...och det är ju oftast föräldrarna som är motiverade att jobba med det, inte eleven..."

Ulla-Karin

Den form av stöd respondenterna uppger de kan erbjuda primärt, är samtals kontakt med eleverna och i vissa fall involveras även föräldrarna. Vidare uppger respondenterna att de vänder sig till andra instanser när en elev har en svårare problematik. Respondenterna uppger även att de ibland hjälper familjer till att ta kontakt med andra instanser om de bedömer att eleven är i behov av en mer omfattande hjälp.

"...det är ju stöd, med mig och ibland tillsammans med föräldrar..."

Johny

"...jag kan ju erbjuda samtal och samtal kring hur eleven kan komma ur sin situation. Och de vill ju oftast inte det... och då säger vi ju inte att du får inte gå här utan... Det blir ju mer studiemässiga konsekvenser, som man jobbar utifrån..."

Bertil

"...ja det kan vi göra i viss mån. Får jag bra kontakt med en elev då är det klart, då har vi samtalskontakt.. men annars är det ju att vi skickar till andra instanser... vi är ju också tidsbegränsade och om man tänker på det stora hela, där är stora problem de har fortgått.. då är det bättre att man har en samtalskontakt utanför skolan, där den inte tar slut..."

Ulla-Karin

5.4.4 Könsskillnader

Två av respondenterna nämnde att det är en större andel pojkar som ägnar sig åt TV- och dataspel jämfört med flickor. Flickor som spelar TV- och dataspel förekommer, men att de i större utsträckning ägnade sig åt att titta på klipp, serier och sociala medier. Det förekommer samma typ av problematik, ur synpunkten att det är tidskrävande för eleverna, men att den yttrar sig på olika sätt.

"...datorbruket är allmänt, spelandet är mer killarna. Där finns tjejer som gör det också, men tjejerna är mycket mer inne på de sociala medierna. De fastnar där, lika illa som killarna kan fastna i spelen. Och det är nästan värre, för killarna sitter oftast och spelar tillsammans, de skypar ihop och pratar med varandra. Medan tjejerna sitter ofta själva med sina Facebook och Instagram och skriver sina kommentarer och där blir det mer konflikter. Så ja om jag nu skulle generalisera, så skulle jag vilja säga att det är ett större problem..."

Johny

"...det är mer killar, det är det. Killarna spelar medan tjejerna ofta tittar på serier som de inte kan se på TV. Och ur mängden tid, så är det lika problematiskt. De fastnar i spelen och tjejerna fastnar i serier och sociala medier..."

Ulla-Karin

6. DISKUSSION

Under diskussionen presenteras kopplingar mellan resultat, teori och tidigare forskning

Som nämnt i resultatavsnittet uppgav tre av fyra skolor att de försåg sina elever med egna datorer under elevernas första termin vid skolan. Vid två av skolorna skrev eleverna ett kontrakt med datorn avseende praktiska detaljer av datorn. Ingen av skolorna hade några specifika regler som styrde bruket av datorerna utan det var skolornas allmänna regler som fungerade som riktlinjer och ordningsregler. Under intervjuerna fick jag intrycket av respondenterna att dessa regler och riktlinjer var tillräckliga för att styra bruket av datorerna bland eleverna. Vidare att några ytterligare regler som styr elevernas bruk av datorerna gällande elevernas förhållningssätt gentemot varandra, var inte direkt nödvändiga under tidpunkten då detta arbete skrevs.

Respondenterna nämnde bland annat ekonomiska, praktiska och pedagogiska fördelar bland huvudskälen till att skolorna valt att satsa på att förse eleverna med datorer. De ekonomiska och praktiska vinsterna var att datorerna innebar mindre inköp av nytt skolmaterial varje år. Liknande minskade mängden lösladsmaterial, som följd av att eleverna aktivt kunde hämta samma material via de internetbaserade applikationerna som skolan tillhandahöll. Tillgången till dessa internetbaserade applikationerna och dess fördelar, samt den stora tillgången till information via internet var två starka skäl för införandet av elevdatorer. Ett annat starkt skäl var den pedagogiska vinsten, då lärarna hade möjlighet att inkludera datorerna i undervisningen. Datorerna används olika aktivt i lektionerna, från informationsinhämtning, till dokumenterande av arbeten och till framställande av arbeten med mera. De nackdelar som respondenterna lyfte var bland annat att ett mindre antal av eleverna ibland har svårt att behålla fokus på skolarbetet, som följd av den ständiga tillgången till annat via datorerna. Enligt respondenterna skapar tillgången till exempelvis hemsidor, sociala medier eller spel en stress hos vissa elever, som i olika grad är påtaglig och hämmande för vederbörande elever. Vidare tenderade disciplinen i klassrummet och deltagandet på lektionerna, att avta bland vissa elever. Respondenterna uttryckte att lärarna ibland uttalar frustration kring att eleverna gör annat under lektionstid. Vidare uttryckte respondenterna att det var lärarna i klassrummet som stod för att kontrollera vad eleverna gjorde och att lärarnas ledarskap styr vad som sker i klassrummen.

De fördelarna och vinsterna som respondenterna presenterar med att förse eleverna med egna datorer, förefaller för mig som rimliga och logiska. Jag avser inte att opponera mig mot eller att argumentera emot de presenterade fördelarna. Dock avser jag att lyfta och resonera kring några av de nackdelar som respondenterna uttalar. Jag är av uppfattningen att det finns en problematik i aspekten att det är lärarnas ansvar att leda lektionerna och styra eleverna i vad de gör under lektionstid, i förhållande till att en del elever gör annat under lektionstid. Utifrån det respondenterna uttryckt, är min uppfattning att det inte är ett alarmerande problem, dock ett problem som ej bör försummas. Vidare anser jag att det åligger skolledningen vid respektive skola och ansvariga myndigheter, att arbeta med att förse lärare med vidareutbildning och befogenheter för att utföra arbetsuppgiften med att leda eleverna under lektionstid fullt ut. Samt att respektive skolledning återkommande informerar eleverna vid skolorna kring vilka ordningsregler som gäller i klassrummen.

Avseende de elever som upplever stress kring datorerna är det dels viktigt att uppmärksamma dessa elever för att kunna erbjuda adekvat hjälp, dels att arbeta förebyggande mot att elever i allmänhet utvecklar någon form av stressrelaterad ohälsa. En form av förebyggande arbete är

förslagsvis att arbeta informativt gentemot eleverna kring studieplanering, studietekniker med mera.

Samtliga av respondenterna ansåg att en problematik med TV- och datorspel, var allvarlig och viktigt att uppmärksamma. I generella drag nämner respondenterna att ett negativt bruk av TV- och datorspel är när en individ exempelvis inte kan sätta stopp för sitt eget spelande eller när individen inte kan upprätta hålla sitt vanliga liv. Vidare när individen offerar mer till spelandet, än vad spelandet tillför till individens liv. Kuss och Rooij skriver om bland annat att när en individ förlorat kontrollen över sitt beteende, är denne att definiera som en potentiellt internetberoende individ (Kuss m.fl. 2013). Inom forskning nämns även att en individ har ett negativt bruk alternativt ett beroende av TV- och datorspel, när exempelvis individen upplever inre eller mellanmänskliga konflikter (Kuss m.fl. 2013), alternativt konflikter med skola eller fritidssysslor som följd av sitt bruk av TV- och datorspel (Griffiths 2009). Vidare att ett bruk av alternativt ett upphörande med bruket av TV- och datorspel kan orsaka emotionella, fysiska eller psykologiska reaktioner hos individen (Hussain, Griffiths, Baguley 2012). Respondenterna uttryckte att ett negativt bruk av TV- och datorspel inte kan definieras utifrån mängden tid en individ spelar. Respondenterna menar att det är viktigare att se till individens totala situation och vilka eventuella konsekvenser som drabbar individen, som följd av dennes spelande. Inom forskningen resoneras det kring att bedömningar av en individs engagemang i TV- och datorspel bör ses ur vilka eventuella konsekvenser som uppkommer och ej utifrån mängden tid som individen spelar (Griffiths 2009). Vidare nämns det även inom forskningen att det är av vikt att se till hela individens situation, det vill säga vilken roll TV- och datorspel har i förhållande till exempelvis sociala relationer och andra vardagsaktiviteter. Forskningen beskriver att en individ enbart kan tillskrivas en problematik då individen erfar negativa eller skadliga konsekvenser av sitt spelande. Vidare att ett skiljelinjen mellan ett oproblematiskt och ett problematiskt spelande, är när spelandet övergår från att inte orsaka några konsekvenser till att individen har en oförmåga att kontrollera sitt beteende och spelandet resulterar i olika former av konsekvenser (Griffiths 2009).

De konsekvenser som respondenterna lyfter är generella men direkt eller indirekt kopplade till individens skolgång. De konsekvenser som skolan märker av primärt, är negativa förändringar av individens skolgång utifrån exempelvis skolresultat, närvaro stressrelaterade problem eller koncentrationssvårigheter. Konsekvenser som skolan eventuellt märker av mer sekundärt, är att individens sömn eller sociala relationer påverkas negativt samt att individen åsidosätter andra vardagsaktiviteter för att kunna spela. Givetvis kan de nämnda konsekvenserna ha en direkt påverkan på individens skolgång, som exempelvis att elevens närvaro eller resultat minskar som följd av att individen har dåliga sömnrutiner. Dock är det kanske inte exempelvis sömnproblemen som uppmärksammas direkt av skolan, utan som i detta fall är det skolresultat eller närvaro som primärt uppdagas. Respondenterna uttryckte att skiljelinjen mellan ett negativt spelande och ett destruktivt spelande uttryckte två av respondenterna sig i ord om att negativt var i betraktarens ögon respektive att det var när det påverkade individen utan att denne reagerade på det. Vidare att ett destruktivt spelande var när individen mådde dåligt av de eventuella konsekvenserna respektive när individen valde att spela trots att eventuella konsekvenser uppkommer i individens liv. Inom forskningen har det uppmärksammats en rad negativa konsekvenser av negativt bruk av TV- och datorspel. Ökad risk för depression (Lemens, Valkenburg & Peter 2010a), påverkan av kognitiva funktioner och personlighetsutveckling (Kuss m.fl. 2013), försämrade psykosocial hälsa, aggressivitet, försämrade akademiska prestationer, försämrade mellanmänskliga relationer och ökad känsla av ensamhet är några av de mer vanligt förekommande konsekvenserna som uppmärksammats inom forskningen (Kuss & Griffiths 2011).

Ser man till det respondenterna uttrycker i ett bredare perspektiv, faller de nämnda konsekvenserna inom ramen för vad forskningen definierar som ett negativt bruk alternativt beroende av TV- och dataspel. Negativ påverkan av sociala relationer respektive mellanmänskliga konflikter. Negativ påverkan av skolresultat eller närvaro i skolan respektive konflikter med skola. Sömnproblem respektive fysiska reaktioner som följd av individens spelande. Både respondenterna och forskningen (exempelvis Griffiths (2009)) uttrycker att individens totala situation är viktig att uppmärksamma i bedömandet kring en individs bruk av TV- och dataspel. Med andra ord är respondenternas definition av ett negativt bruk av TV- och dataspel, överensstämmande med hur forskningen definierar ett potentiellt problematiskt användande av TV- och dataspel alternativt ett beroende av TV- och dataspel.

Som nämnt tidigare upplever en del elever stress kring den konstanta tillgången av internet, sociala medier och spel. Två av respondenterna lyfte under intervjuerna att en problematik med ett negativt bruk av TV- och dataspel inte alltid var elevernas primära problem. Respondenterna menade att det negativa bruket var en konsekvens av en annan form av problem. Sett ur socialkonstruktivismens synvinkel skapar varje individ sin egen verklighet och uppfattning om världens egenskaper, utifrån tidigare erfarenheter och kunskap, sinnesintryck och interaktioner med andra människor. Vidare skapas en gemensam verklighetsbild av samhället utifrån gemensamma tolkningar och definitioner av världsliga egenskaper (Pritchard och Wollard 2010). Därefter kan människor utifrån exempelvis indirekt påverkan av idéer kring hur olika objekt eller egenskaper definieras, medvetet eller omedvetet välja att vara konform eller motsätta sig en definition av en världslig egenskap (Hacking 1999). I linje med att respondenterna uttrycker att ett negativt bruk av TV- och dataspel inte alltid är en elevs primära problem, är det möjligt att dessa elever upplever stress kring något annat. Rent hypotetiskt skulle en social konstruktion kring idén att människor ständigt skall vara uppkopplade och följa med i vad som händer i sociala sammanhang, kunna orsaka att en del elever inte hanterar den stress som uppkommer. Alternativt att en individ som har låg studiemotivation och upplever att den sociala konstruktionen av idén kring hög studiemotivation och höga studieresultat är stressande. Vidare kan detta resultera i att vissa elever använder spelandet som stresshanterare alternativt som självmedicinering för att medvetna eller omedvetna om orsakerna till sitt beteende, passa in eller avvika från en social konstruktion kring en idé i den gemensamma verklighetsbilden.

Som nämnt tidigare uttrycker både respondenterna och forskning inom området (Griffiths 2009), att det är viktigt att se till individens totala situation vid bedömandet av ett eventuellt negativt bruk av TV- och dataspel. På ett liknande vis menar socialkonstruktivismen att kontexten är viktig vid förståelsen kring vad en individ uppfattar i sin omgivning (Pritchard och Wollard 2010). Med andra ord kan kontexten en individ befinner sig i, vara till stor hjälp för att förstå orsaker till varför individen väljer att spela och om det är individens primära problem eller ett uttryck för annan problematik.

Viktigt att anmärka som tidigare nämnts, är att ett bruk av TV- och dataspel inte automatiskt betyder att en individ har eller kommer att utveckla ett negativt bruk av TV- och dataspel. Vidare som nämnts i avsnittet Tidigare forskning, kan ett bruk av TV- och dataspel medföra positiva effekter för individen. TV- och dataspel kan exempelvis fungera som hjälpmedel att hantera stress, ha positiva effekter på individens hälsoutveckling, förbättrat psykosocialt mående, förbättrad självbild och självkänsla (Griffiths 2010) samt ökad kommunikativ förmåga bland spelare med mera (Frank, Sanbou, & Terashima 2006). Vidare kan TV- och dataspel ha utbildningspedagogiska fördelar (Griffiths 2010) och öka individens engagemang gentemot skolverksamhet (Adachi & Willoughby 2013). Precis som ovan är det viktig att

väga in i vilken kontext en individ spelar och vilka eventuella konsekvenser eller fördelar som uppstår i individens liv som följd av spelandet.

Två av respondenterna liknade ett beroende av TV- och dataspel med ett substansberoende. Även inom forskningen (se (Kuss & Griffiths 2011) samt (Ko m.fl. 2008)) har det uppmärksammats att de reaktioner som uppstår i hjärnan hos en individ med en beroendeproblematik gentemot TV- och dataspel, är desamma som individer med en beroendeproblematik gentemot substanser. Detta tillsammans med de konsekvenser som både respondenterna och forskningen uppmärksammat, visar på att det ej går att försumma allvaret i denna typ av problematik samt att det är av betydelse att problematiken uppmärksammas ordentligt. Detta inom både kommunal och icke kommunal skolverksamhet, samt i övriga samhällsinstanser som exempelvis socialtjänst och vårdinrättningar. Att två av respondenterna uttrycker, samt att internationell forskning funnit att ett beroende av TV- och dataspel är att jämföra alternativt likställa med ett substansberoende, utgår från tidigare kunskaper, erfarenheter och interaktioner med andra människor. För att vidare använda socialkonstruktivismens termer, har dessa kunskaper, erfarenheter och interaktioner byggt upp gemensamma definitioner kring en världslig egenskap, som människor emellan, oberoende av varandra kommit att tolka på ett överenskommet sätt (Pritchard och Wollard 2010).

Utifrån respondenternas svar går det att särskilja på individer med en problematik gentemot TV- och dataspel, från individer som spelar mycket utan att ge uttryck för några problem. Även inom forskningen har man funnit denna fördelning. En forskargrupp fann två kategorier av spelare och gjorde skillnad på *heavy non-addicted online gamers* och *addicted heavy online gamers* (van Rooij m.fl. 2010). De faktorer som skiljer dessa individgrupper åt, är ett forskningsområde som eventuellt kan bidra till bättre förståelse kring problematiken med negativt eller destruktivt TV- och dataspelsbruk.

Respondenterna uttrycker att de inte upplever ett problem med TV- och dataspelsbruk bland eleverna på respektive skola. Respondenterna uppger att det är en minoritet av eleverna som har ett problematiskt eller negativt förhållande till TV- och dataspel. Vidare uppger respondenterna att de träffar ungefär två till tre individer på termin, som har problem med sitt bruk av TV- och dataspel. Respondenterna uppger även att de elever som har problem med TV- och dataspel oftast slutar att gå i skolan. Internationell forskning på elever i motsvarande grundskola (upp till nionde klass) visar på att cirka tre procent av pojkar och 0,3 procent av flickor, har ett beroende gentemot TV-spel. Vidare visar samma forskning på att cirka 5 procent av pojkar respektive 0,5 procent av flickor, har en risk för att utveckla ett beroende av TV- och dataspel. Forskning på 7000 individer under 21 år visade att tolv procent av respondenterna uppfyllde minst tre kriterier för att klassas som beroende gentemot TV- och dataspel (Kuss & Griffiths 2011).

En väldigt grov jämförelse kring vad forskningen pekar på förekommer, med antalet elever som respondenterna uppger att de uppmärksammar, vill jag påstå att det kan finnas ett mörkertal av elever med ett negativt bruk av TV- och dataspel som ej uppmärksammas. som nämnt i avsnittet Resultat, uppgav 2 av respondenterna att de hade cirka 1000-1500 elever vid respektive skola. Appliceras forskningens resultat på antalet elever som finns vid respektive respondents skola, motsvarar det en högre frekvens av antal elever med en problematik av ett negativt bruk av TV- och dataspel, än vad respondenterna uppger att de uppmärksammar. Ett grovt räkneexempel på detta skulle enligt forskningen innebära att, tolv procent av 1000 elever motsvarar 120 elever som har någon form av problematik med negativt bruk av TV- och dataspel. Vidare om könsfördelningen är 50 procent flickor och 50 procent pojkar vid

respektive skola, är det av 1000 elever motsvarande 1 till 2 flickor (0,3-0,5 procent) och 15 till 25 pojkar (3-5 procent) som har någon form av negativt bruk av TV- och datorspel. $1000 \text{ elever} / 2 = 500$. $0,3\% \text{ av } 500 = 1,5$. $0,5\% \text{ av } 500 = 2,5$. $3\% \text{ av } 500 = 15$. $5\% \text{ av } 500 = 25$

Räkneexemplen ovan är inte helt korrekta och ger inte en helt regelrätt bild av antalet individer vid respektive skola som har någon form av problematik med negativt bruk av TV- och datorspel. Det är inte heller syftet med räkneexemplen. Vidare syftar räkneexemplen inte till att misskreditera eller ifrågasätta det respondenterna uttryckt. Med räkneexemplen vill jag enbart visa att där finns en eventuell skillnad i antalet elever som uppmärksammas och antalet individer som forskningen menar finns, som har en problematik med negativt bruk av TV- och datorspel. Med detta vill jag lyfta frågan kring om det är möjligt att det finns ett mörkertal av elever med ovan nämnd problematik. Är det så att några av dessa eleverna faller bort från skolan utan att deras problematik uppmärksammas? Är det möjligt att dessa elever klarar av att bryta sitt beteende på egen hand alternativt med hjälp av familj eller vänner? Är det tänkbart att dessa elever får hjälp från andra myndigheter? Förekomsten av antalet individer inom den kommunala skolverksamheten som drabbas av någon form av problematik relaterad till negativt bruk av TV- och datorspel, är ett forskningsområde jag anser bör uppmärksammas av både skolledningar och kommunalt samt nationellt ansvariga myndigheter.

I motsats till frågan om det förekommer ett mörkertal i antalet elever med ett negativt bruk av TV- och datorspel som uppmärksammas inom skolan, är det möjligt att resonera kring socialkonstruktivismens ståndpunkt att kunskap och vetenskapliga upptäckter inte är mer än konstruktioner av forskare utifrån sociala krafter och intressen? Precis som Hacking (1999) resonerar kring ungdomar som tittade på TV och att detta skapade en individgrupp som blev föremål för forskning, är det möjligt att forskningen skapar en individgrupp som har ett problematiskt användande av TV- och datorspel? Är det möjligt att forskningen finner en högre andel individer med negativt bruk av TV- och datorspel än vad respondenterna anger att de uppmärksammar, för att forskningen skapat ett forskningsområde kring ämnet? Är det rimligt att resonera kring att de resultat forskningen funnit avseende konsekvenser som kan uppstå ur ett negativt bruk av TV- och datorspel är falska då de bygger på en konstruktion av en idé om en grupp individer?

Som nämnt i resultatavsnittet uppgav ingen av respondenterna vid respektive skola att de hade något specifikt arbete för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och datorspel. Ingen av skolorna hade någon form av handlingsplan eller styrdokument för att uppmärksamma denna form av problematik. En av respondenterna uppgav att de inte upplevde eller hade uppmärksammat att denna typen av problematik fanns vid deras skola. Respondenten valde att inte kommentera det vidare. Övriga tre respondenter uppgav att de arbetade utifrån ett generellt förhållningssätt för att uppmärksamma negativa förändringar hos eleverna. Respondenterna uttalade att de såg till om individen förändrades negativt och därefter sökte efter orsakerna till den negativa förändringen. Gemensamt för de arbete respektive respondent uppgav att skolorna använde sig av för uppmärksamma negativa förändringar, var bland annat att lärarna eller annan skolpersonal uppmärksammar att elevens skolgång förändras. Vidare att förändringar hos eleverna uppmärksammas på så kallade elev- eller klasskonferenser. Vanligtvis uppmärksammas förändringarna hos eleverna utifrån dennes närvaro eller skolresultat. Men även att eleverna själv eller deras föräldrar uppmärksammar skolan kring eventuella problem eller negativa förändringar. Avseende det stöd som respondenterna uppger att de erbjuder elever som har ett negativt bruk av TV- och datorspel, omfattar primärt samtalskontakt med eleven. Denna samtalskontakt utgår oftast från individens situation, motivation och individens egna inställning till dennes bruk av TV- och datorspel. För de

individer som har en mer omfattande problematik med TV- och dataspel, uppger respondenterna att de oftast hänvisar eleverna och eventuellt familjerna till andra instanser. Respondenterna uppger att detta primärt beror på att de är tidsbegränsade alternativt att eleverna är i behov av mer omfattande hjälp.

Utifrån de arbetssätt respondenterna uppger att de använder för att uppmärksamma negativa förändringar bland deras elever, är det svårt att anmärka på deras arbete. Valet att utgå från ett generellt förhållningssätt för att uppmärksamma negativa förändringar hos eleverna, är begripligt och logiskt då eleverna inte enbart har negativt bruk av TV- och dataspel som en eventuell problematik. Detsamma gäller det stöd som respondenterna uppger att de erbjuder eleverna. Stödet anpassas till eleven utifrån dennes situation och behov, vilket får anses som både rimligt och rationellt. Respondenterna och deras kollegor vid respektive skola träffar många elever dagligen, där samtliga elever har olika livssituation och eventuella problem. Därför väljer jag att inte vidare kommentera varken skolornas arbetssätt och rutiner för att uppmärksamma elever med eventuella problem, eller det stöd som respondenterna uppger att skolorna erbjuder eleverna.

Dock är det min åsikt att utifrån problematiken som ett negativt bruk av TV- och dataspel kan innebära samt de konsekvenser som kan uppstå, är det av stor betydelse att skolledning och ansvariga myndigheter uppmärksammar denna problematik. Om det sker genom införandet av handlingsplaner för att arbeta med frågan eller om det sker genom utbildning av personalen kring ämnet, har jag ingen kommentar eller åsikt kring. Däremot anser jag att det vore lämpligt att någon form av ytterligare arbete bör komma till stånd. Vidare är jag av åsikten att ämnet som forskningsområde bör lyftas och uppmärksammas, bland annat för att förbättra kunskapen kring faktorer som bidrar till att individer utvecklar denna form av problematik. Samt för att öka kunskapen kring arbetet för att hjälpa de individer som utvecklar en problematik med negativt bruk av alternativt ett beroende gentemot TV- och dataspel.

Avslutningsvis vill jag lyfta frågan kring socialkonstruktivismens betraktelsesätt att all kunskap är konstruerad. Det vill säga, som tidigare nämnt, att all kunskap inte bygger på upptäckter av världsliga fenomen utan enbart är en konstruktion av forskare (Pritchard och Wollard, 2010). Vidare att kunskap bestäms utifrån sociala krafter, intressen och faktorer (Detel W, 2001). Ur denna ståndpunkt är det fullt möjligt att förkasta hela detta arbete med argumentet att det enbart är en konstruktion av fakta eller kunskap kring ett objekt eller fenomen, beroende på val av ord. Är det möjligt att resonera kring att detta arbetes frågeställningar och de resultat som presenteras, enbart (likt Hackings (1999) termer) bygger på en konstruktion kring en idé om ett visst fenomen eller grupp individer? På liknande vis som socialkonstruktivismen menar att varje individs verklighetsuppfattning bygger på bland annat individens tidigare kunskap och erfarenheter samt interaktioner med andra människor, så bygger detta arbetet på tidigare kunskap och erfarenheter samt interaktioner med andra människor. Den tidigare forskningen grundas på internationell forskning kring ett socialt problem och interaktionen grundas på intervjuer med andra människor som är yrkesverksamma inom socialt arbete. Min tolkning är att detta arbete lyfter en reell fråga och problematik samt lämnar ett resultat som är värt att se i sitt sociala sammanhang, för att inte riskera att de individer som drabbas av en problematik kopplad till ett bruk TV- och dataspel skall stå utan möjligheter till hjälp. Vidare lämnar jag uppgiften till läsaren att själv bedöma om detta arbete inkluderat dess resultat samt diskussion och inte minst slutsatser, är kunskap värd att se i ett (socialt) sammanhang för att uppmärksamma problematiken kring negativt bruk av TV- och dataspel, och eventuellt bidra till att forska mer inom detta ämnesområde. Eller om läsaren vill förkasta det som en ren konstruktion av fakta.

7. SLUTSATSER

Nedan presenteras sammanfattade svar kring arbetets frågeställningar.

7.1 Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och dataspel bland sina elever?

De kommunala gymnasieskolorna har inget specifikt arbete för att uppmärksamma negativt bruk av TV- och dataspel bland sina elever. En av respondenterna uppger att de inte arbetar med denna fråga överhuvudtaget. Tre av respondenterna uppger att de arbetar utifrån ett generellt förhållningssätt för att uppmärksamma negativa förändringar bland sina elever. Respondenterna uppger att uppmärksammande av negativt bruk av TV- och dataspel faller inom ramen för detta arbete. Respondenterna uppger att de primärt tittar på förändringar i elevernas närvaro i skolan och elevernas skolresultat. Vidare uppger respondenterna att de aktivt för diskussioner kring samtliga elevers skolgång vid så kallade elev- eller klasskonferenser som sker återkommande varje termin.

7.2 Hur arbetar de kommunala gymnasieskolorna i Malmö för att stödja de elever som har ett negativt bruk av TV-spel?

Tre av respondenterna uppger att de erbjuder samtalskontakt med respektive skolas kurator, när en elev har ett negativt bruk av TV- och dataspel. Respondenterna framhåller att stödet anpassas utifrån elevens totala situation, motivation och egna inställning till sitt bruk av TV- och dataspel. Vidare uppger respondenterna att elevens behov av och motivation till hjälp avgör insatserna och om respondenterna väljer att hänvisa eleverna till andra huvudmän för att få adekvat hjälp med sin problematik.

7.3 Hur definierar yrkesverksamma inom kommunala gymnasieskolor i Malmö, ett negativt bruk av TV- och dataspel?

Sammanfattat definierar respondenterna att ett negativt bruk av TV- och dataspel som när en individ ej kan sätta stopp för sitt eget spelande eller kan upprätta hålla sitt vanliga liv och ger mer till spelet än vad individen får tillbaka. Vidare att ett negativt bruk av TV- och dataspel ej kan definieras utifrån mängden tid en individ spelar, utan måste ses utifrån individens totala situation och vilka eventuella konsekvenser som individen drabbas av som följd av sitt spelande.

8. REFERENSER

Böcker:

Bryman Alan, *Samhällsvetenskapliga metoder*, 1. uppl., Liber ekonomi, Malmö, 2002

Denscombe Martyn, *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*, Studentlitteratur, Lund, 2000

Hacking Ian, *Social konstruktion av vad?*, Thales, Stockholm, 1999

Kvale Steinar. & Brinkman Svend., *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Studentlitteratur AB Lund. 2009

Pritchard, Alan & Woollard, Alan, *Psychology for the classroom: constructivism and social learning*, Routledge, London, 2010

Artiklar:

Adachi Paul J. C., & Willoughby Teena, *Do Video Games Promote Positive Youth Development?* Journal of Adolescent Research 28: 155, Sage Publications, 2013

Chih-Hung Ko, Gin-Chung Liu, Sigmund Hsiao, Ju-Yu Yen, Ming-Jen Yang, Wei-Chen Lin, Cheng-Fang Yen, & Cheng-Sheng Chen, *Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction*, Journal of Psychiatric Research, 2008

Detel W. *Social Constructivism* International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 2001

Frank Ian, Sanbou Nobuhisa, & Terashima Katsuaki, *Some Positive Effects of Online Gaming*, ACM SIGCHI international conference on advances in computer entertainment technology, ACM, 2006

Griffiths Mark D., *Online video gaming: what should educational psychologists know?*, Educational Psychology in Practice Vol. 26, No. 1, Routledge, 2010

Griffiths Mark D., *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence*, International Journal of Mental Health and Addiction, Springer Science, 2009

Hussain Zaheer, Griffiths Mark D., & Baguley Thom, *Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors*, Addiction Research and Theory, 2012

Kuss Daria J. & Griffiths Mark D, *Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research*, International Journal of Mental Health and Addiction, Springer Science, 2011

Kuss Daria J., van Rooij Antonius J., Shorter Gillian W., Griffiths Mark D., & van de Mheen D., *Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors*, Computers in Human Behavior, 2013

Lemens Jeroen S., Valkenburg Patti M., & Peter Joechen, *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming*, Computers in Human Behavior, 2010

Lemens Jeroen S., Valkenburg Patti M., & Peter Joechen, *The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior* Journal of Youth Adolescence, 2010

Shaughan A. Keaton & Graham D. Bodie, *Explaining Social Constructivism*, Communication Teacher, 2011,

van Rooij m.fl. Online videogame addiction: identification of addicted adolescent gamers

van Rooij Antonius J., Schoenmakers Tim M., Vermulst Ad A., van den Eijnden Regina J.J.M., & van de Mheen Dike, *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers*, Addiction, 2010

Vetenskapsrådet, *Forskningsetiska principer*, Vetenskapsrådet, Elanders Gotab, 2009

Internet:

IDG

<http://www.idg.se/2.1085/1.400655/datorregn-i-skolorna?queryText=Datorregn>
Karin Lindström, Publicerad: 2011-08-30, Hämtad: 2013-11-29

Mynewsdesk

<http://www.mynewsdesk.com/se/malmo/pressreleases/baerbara-datorer-till-elever-paa-pauli-gymnasium-675252>
Pia Oredsson Birgersson, Publicerad: 2011-08-30, Hämtad: 2013-11-29

Sydsvenskan 1

<http://www.sydsvenskan.se/malmo/300-paulielever-lanar-dator/>
Lovisa Höök, Publicerad: 2010-01-28, Hämtad: 2013-11-29

Sydsvenskan 2

<http://www.sydsvenskan.se/inpa-livet/barn--familj/datorspel-har-makten-over-sonen/>
Karl G. Jönsson, Publicerad 2013-09-09, Hämtad: 2013-09-10

Sydsvenskan 3

<http://www.sydsvenskan.se/inpa-livet/barn--familj/han-hjalper-unga-ut-ur-spelvarlden/>
Maria Werner, Publicerad: 2013-09-10, Hämtad: 2013-09-10

Malmö stad 1

<http://webapps2.malmo.se/pedagogmalmo/datorplatta-yrkesgymnasiet/>
Charlotte Christoffersen, Publicerad: 2013-09-09, Hämtad: 2013-11-28

Malmö stad 2

<http://webapps2.malmo.se/pedagogmalmo/2012/10/23/datorplattorna-intar-klassrummen-i-malmo/>
Charlotte Christoffersen, Publicerad: 2012-10-23, Hämtad: 2013-11-28

BILAGA 1

Primär guide:

Intervjuguide ansikte mot ansikte:

- 1) Hur ser tillgången till datorer ut, för eleverna på Er skola?

- 2) Hur ser Ni på skolan att förse eleverna med "egna" datorer?
 - Positivt / Negativt?
 - Ser ni några risker med att förse dem med "egna" datorer?

- 3) Hur skulle du definiera ett negativt bruk av TV- och datorspel?

- 4) Hur skulle du vilja beskriva skillnaden mellan ett " normalt / acceptabelt " bruk och ett "destruktivt / negativt" bruk av TV- och datorspel?

- 5) Vilka konsekvenser kan Ni se att negativt bruk av TV- och datorspel har på individen och dennes närmaste?

- 6) Upplever Ni att bruk av TV- och datorspel är något problem på Er skola?

- 7) Kommer du eller har du kommit i kontakt med elever på skolan som spelar/brukar TV- eller datorspel på ett negativt sätt?
 - Hur?
 - Hur uppmärksammade Ni detta? Hur gick ni tillväga för att bemöta situationen?
 - Hur många fall under den senaste 1-2 åren? Förändring över tid.

- 8) Hur arbetar Ni på skolan för att uppmärksamma negativa förändringar i elevernas beteende?
 - Förändringar generellt samt negativt bruk av TV- och datorspel.
 - Kurator och elevhälsoteam
 - Uppsökande?
 - Handlingsplan?

9) Om ni upptäcker att en elev spelar för mycket, Hur går ni tillväga för att bemöta detta?

- Gentemot eleven?
- Gentemot föräldrar?
- Kontakt med andra huvudmän?
- Handlingsplan?

BILAGA 2

Sekundär guide:

Intervjuguide Telefonintervjuer

1) Har eleverna på Er skola tillgång till "egna" datorer?

- Dvs datorer som de tar med sig hem på fritiden

2) Upplever Ni att bruk av TV-spel är något problem på Er skola?

3) Har ni uppmärksammat något fall där en elev har haft ett bruk av TV- och datorspel, som påverkat eleven negativt eller destruktivt?

- Exempelvis utifrån individens SOCIALA situation / RESULTAT i skolan

- Alternativt: Hur många fall under den senaste 1-2 åren?

4) Har Ni någon handlingsplan / arbetsmetoder för att uppmärksamma om en elev riskerar att bruka alternativt brukar TV- och datorspel på ett negativt sätt?

- Om JA: Kortfattat vad innebär handlingsplanen?

- Om NEJ: Varför inte?