



Linnéuniversitetet

Institutionen för socialt arbete

Examensarbete

Socialarbetares syn på datorspelade ungdomar

*En intervjustudie om socialarbetares
problematisering av ett nytt fenomen*



*Författare: Maria Engström
Kim Carlsson
Handledare: Anders Giertz
Examinator: Cecilia Jonsson
Termin: HT 2012
Kurskod: 2SA47E*

Abstract

Author: Maria Engström & Kim Carlsson

Title: Socialworkers view of gaming adolescents. *A interview study of social workers problematization of a new phenomena* [Translated title]

Supervisor: Anders Giertz

Assessor: Cecilia Jonsson

The purpose of our study is to describe and understand whether, and if so, how social workers in school and in social services construct computer gaming adolescents as a social problem. We chose social workers who encounter adolescents with different problems. We have conducted qualitative interviews with vignettes to capture the social workers' reasoning about computer gaming adolescents and how they handle this in their work. The study shows that all social workers we interviewed had encountered adolescents with troubling computer gaming habits. In the study, all agree that computer gaming becomes a problem when it leads to deviant behaviour such as not going to school, staying up all night and so on. Social workers have adapted their work with computer gaming adolescents after their workplace policies, resources and make efforts to make it manageable to work with. One example of how they make it manageable is that they look at the problem in a context and focus on other factors than the excessive computer gaming such as poor family relationships. In the process of being established as a social problem computer gaming addiction is weak.

Keywords: Social construction, gaming addiction, adolescents, social problems

Nyckelord: Social konstruktion, datorspelsberoende, ungdomar, sociala problem

Innehållsförteckning

1. Inledning	4
1.1 Problemformulering	4
1.2 Syfte	5
1.3 Frågeställningar	5
2. Tidigare forskning	6
2.1 Sociala problem	6
2.2 Datorspelande ungdomar	8
2.2.1 Möjliga symptom för datorspelsberoende	8
2.2.2 Kriterier för datorspelsberoende	9
2.2.3 Möjliga konsekvenser av datorspelsberoende	9
2.2.4 Exempel på statlig reglering	11
2.3 Handlingsutrymme	11
2.4 Summering	12
3. Metod	12
3.1 Vetenskapsteoretisk ansats	12
3.2 Urval	13
3.3 Intervjuer med vinjetter	13
3.3.1 Arbetsfördelning	14
3.4 Analys	15
3.5 Avgränsningar	16
3.6 Förförståelse	16
3.7 Litteratursökning	17
3.8 Tillförlitlighet	17
3.8.1 Trovärdighet	17
3.8.2 Pålitlighet	18
3.8.3 Konfirmering	18
3.8.4 Överförbarhet	18
3.9 Etiska överväganden	19
4. Teoretiska utgångspunkter	19
4.1 Lipskys närbyråkrat	20
4.2 Etablering av sociala problem	20
4.3 Strategier för en lyckad konstruktion	21
5. Resultat och Analys	21
5.1 Huvudsocialarbetare	22
5.2 Konstruktion av datorspelande ungdomar	22
5.2.1 Resonemang kring faktorerna	24
5.2.2 Skillnader i socialarbetarnas resonemang	25
5.3 Orsaker	26
5.3.1 Ungdomarna och spelet	26
5.3.2 Familjeförhållanden och flykt	27
5.4 Primärt- eller sekundärt problem	28
5.5 Är problemet hanterbart?	29

5.6 Ansvar och arbetssätt	30
5.6.1 Kurator	30
5.6.2 Socialarbetare	31
5.6.3 Sista lösningen	32
5.7 Illustration	33
5.8 Etablering som socialt problem	33
5.8.1 Populär ram och vanligt problem?	34
6. Slutdiskussion	36
Referenslista	41
Bilaga 1	44

1. Inledning

1.1 Problemformulering

Nya sociala problem konstrueras genom förändringar i samhället (Meeuwisse & Svärd 2002). Konstruktionen av ett socialt problem uppstår när omgivningen upplever ett fenomen problematiskt och vill finna åtgärder för det (Spector & Kitsuse 1977; 2009). Enligt sociologen Blumer (1971) konstrueras sociala problem i en kollektiv process och problemet existerar beroende på hur det uppfattas och definieras av omgivningen. Men för att problemet ska få legitimitet måste det uppmärksammas på olika arenor så som verkställande myndigheter, lagstiftare och media. Lindgren (1993) menar att ett socialt problem som legitimeras genom lagar har det större chans att överleva och etableras som socialt problem.

Dator- och tv-spel har uppmärksammas på olika myndigheters arenor och har enligt Ungdomsstyrelsen (2006) växt fram till en egen kulturform och livsstil hos ungdomar. De menar att ungdomars fritidsaktiviteter påverkas av samhällets utveckling och förändringar ett exempel på det är den nya digitala världen som innebär att i stort sätt alla har tillgång till tv, data, mobil och Internet. I en enkätundersökning Ungdomsstyrelsen (2006) gjort bland 1 580 ungdomar i åldrarna 13-20 år framgår det att var fjärde ungdom spelar tv- eller datorspel varje dag och majoriteten av dessa är pojkar. Statens folkhälsoinstitut, FHI (2011) har gjort enkätundersökningar bland 28 000 ungdomar i åldrarna 11-15 år över 5 års tid som också visar att var fjärde spelar data- eller tv spel mer än tre timmar i snitt på vardagarna.

En baksida av denna fritidsaktivitet finner vi i fem domar (Mål nr: 808-10; 1475-07; 269-07; 2848-07; 9247-12) mellan åren 2006 och 2012 där Lagen med särskilda bestämmelser om vård av unga 1990:52 (LVU) har tillämpats och socialtjänsten agerat utifrån anmälningar från föräldrar eller skola. Gemensamt för ungdomarna i LVU fallen är att de slutat gå i skolan och isolerat sig från omgivningen. I domarna argumenterar socialtjänsten för att de utvecklat ett socialt nedbrytande beteende utifrån sitt datorspelande. Det kommunala självstyret ger alla kommuner möjlighet att hantera denna problematik på sitt sätt (Meeuwisse & Svärd 2002). Vi har sökt efter nationella riktlinjer och arbetsmetoder hos Socialstyrelsen och Folkhälsoinstitutet men finner inga. Detta ger kommunernas socialarbetare möjlighet att konstruera datorspelande ungdomar till ett problem samt hantera och åtgärda det som de vill.

En annan sida av detta är att kommunernas socialarbetare kan välja att inte se det som ett problem och inte handla (Lipsky 1980; 2010).

1.2 Syfte

Vårt syfte är att beskriva och förstå om och hur datorspelade ungdomar konstrueras som ett socialt problem av socialarbetare inom skola och socialtjänst samt hur de hanterar detta i sin profession.

1.3 Frågeställningar

1. Vad har socialarbetarna för syn på datorspelade ungdomar och hur hanterar de dem i sitt arbete?
2. Hur ser socialarbetarna på datorspelade ungdomar i ett sammanhang som ett primärt- eller ett sekundärt problem och vad är resonemanget kring detta?
3. Beskrivs datorspelade ungdomar som ett etablerat socialt problem?

2. Tidigare forskning

Detta avsnitt är uppdelat på tre olika teman; sociala problem, datorspelade ungdomar och handlingsutrymme. Sociala problem valde vi för att kunna sätta socialarbetarnas resonemang om datorspelade ungdomar i ett sammanhang samt förstå vilka aktörer på vilka arenor som haft betydelse för att etablera sociala problem historiskt. I stycket om datorspelade ungdomar berör vi ämnet som ett beroende samt varningssignaler och konsekvenser av mycket datorspelade. Det för att få en bild av hur forskningen definierar datorspelade ungdomar. Under temat handlingsutrymme lyfter vi fram forskning som berör hur socialarbetarnas organisation kan påverka deras handlingsutrymme genom resurser.

2.1 Sociala problem

I avsnittet om sociala problem har vi lyft fram forskning om sociala problem som har överlevt, försvunnit eller inte etablerats. För att kunna förstå om socialarbetarna konstruerar datorspelade ungdomar som ett socialt problem har vi fokuserat på forskning som berör etablering av sociala problem som forskarna kallar samhällsproblem i sin forskning.

Vårt första exempel på ett samhällsproblem är debatten om narkotikabruket som var som starkast perioden 1954-68. Lindgren (1993) har gjort textanalyser av berörda skrifter och en teoretisk översikt med fokus på kollektiva processer. Aktörer som politiker och myndigheter tillskriv hotet om narkotika till vissa grupper som ungdomar och människor som var socialt marginaliserade (Lindgren 1993). Media förstärkte bilden för allmänheten genom att skriva om den både tragiska och hotfulla ungdomen som var kriminell eller prostituerad. Politiker lyfte frågan i riksdagen och andra yrkesgrupper förde diskussionen i media så som socialarbetare, polis, läkare, journalister. Problemet strukturerades genom vuxnas oror över ungdomarna och deras framtid som ett ungdomsproblem. I andra länder framförallt USA fördes liknande debatter och dessa importerades till den svenska debatten. I narkotikadebatten blev det en framgång för aktörerna att tematisera problemet då detta ledde till att lagar genomfördes för att bekämpa problemet vilket är en betydande faktor i att etablera ett samhällsproblem (Lindgren 1993). Författaren diskuterar i sin avhandling att den debatten har satt tydliga spår i dagens syn på narkotika.

Andra exemplet är ett socialt problem som var etablerat men som försvann. Runcis (1998) har fokuserat på hur professionella debatterade sinnesslöhet. I början på 1900-talet konstruerades sinnesslöhet som samhällsproblem vilket ledde till steriliseringslagen som fanns i Sverige mellan åren 1934-75 (Runcis 1998). Inom det medicinska fältet framställde läkarkåren, med inspiration från rasbiologin, sinnesslöhet som det verkliga hotet mot samhällets moralnormer. I början av 1900-talet kom första steget i att begränsa sinnesslösas liv genom förbud mot äktenskap. Det kristna grundargumentet var att lagstiftarna hjälpte till att förhindra spridningen av sinnesslöhet i samhället. Politiker engagerades ytterligare av läkarkåren genom att de ville förhindra sinnesslösas fortplantning och kvinnor ansågs utgöra dubbelt problem genom att de ansågs vara sexuellt lösaktiga och födde mindervärdiga avkommor till världen, en bild som andra myndigheter kom att dela. Därför var det många kvinnor som steriliserades de aktuella åren och det var en metod som ansågs lösa samhällsproblemet (Runcis 1998). Efter andra världskriget försvann rasbiologin från de allmänna diskussionerna och långsamt försvann ordet sinnesslö och nya sociala reformer gav psykiskt utvecklingsstörda nya rättigheter och idag är detta inte ett samhällsproblem (Runcis 1998).

Tredje exemplet är en diskussion som fördes i början av 1900-talet och handlade om kaffe. Skillnaden var att kaffekonsumtionen inte etablerades som samhällsproblem. I den debatten var läkarna inte eniga i om eller hur skadligt kaffe var och politiker lyfte inte frågan. Det gjordes försök att tillskriva problemet till kvinnor i arbetarklassen med moraliska aspekter som att hon försummade att ge god näring till barnen genom kaffedrickande, vilket inte fick respons hos allmänheten (Lindgren 1993).

2.2 Datorspelande ungdomar

I detta tema har vi valt att presentera olika forskares angreppssätt på datorspelande ungdomar och de är; varningstecken, en syn på beroendebegreppet samt konsekvenser för ungdomar av spelandet. Vi avslutar med ett exempel där staten försökt styra datorspelet i ett annat land. Datorspelande har blivit en vanlig fritidsaktivitet i ungas vardag och när spelandet överdrivits har det i vissa fall lett till datorspelsberoende (Festl, Scharkow & Quandt 2012; Griffiths 2000; Griffiths & Davies 2005; van Rooij et al. 2010; Young 2009). Datorspelsberoende har inte erkänts som en beteendestörning så som spelberoende av American Psychiatric Association men finns med i samband med Internetberoende i Diagnostic and statistical manual of mental disorders version 5 (DSM-5) som är en standard handbok för diagnoser

inom psykiatrin (Festl et al. 2012). Att forskningen är fokuserad på ungdomar motiveras av att ungdomar oftare spelar datorspel och har lättare att fastna i ett datorspelsberoende än vuxna (Griffiths & Davies 2005; Lemmens, Valkenburg & Peter 2009; Young 2009). Young (2009) menar att reklam för datorspel är riktade till ungdomar vilket också kan vara en bidragande faktor. Young (2009) menar vidare att andra faktorer som kan bidra är gruppträck från kompisar som spelar och att man upplever stress i miljön runt omkring sig. Datorspelandet kan ofta komma att bli ett sätt fly undan problem i till exempel skolan och familjen. Ungdomar har ofta svårt att komma ur ett datorspelsberoende då datorn blivit vanlig i skol- och hemmiljön. När ungdomen behandlas är det viktigt att jobba med problemlösning och social kompetens för att bygga självförtroende då många ungdomar bygger sin identitet kring spelet (Young 2009). Vid behandling av datorspelsberoende är det viktigt att familjen är med i den mån det är möjligt.

2.2.1 Möjliga symptom för datorspelsberoende

Young (2009) menar att det finns vissa symptom som kan tyda på datorspelsberoende och beskriver varningssignaler för det. Forskaren menar att beroendeprocessen börjar med att spelarens enda intresse är spelet. Det kan märkas vid situationer då spelaren ska koncentrera sig på annat till exempel skolarbete och istället tänker på spelet. Spelaren prioriterar spelet framför skolarbete och sociala aktiviteter. Beroendeprocessen utvecklas och vissa spelare sitter dag som natt framför sitt spel vilket kan leda till att de varken äter eller duschar, allt för att kunna spela mer. Spelaren börjar ofta ljuga för familj och vänner om vad man faktiskt gör vid datorn och varför man inte vill ses, för att kunna spela mer. Spelaren uppskattar inte längre aktiviteter som den innan sysslade med och drar sig undan från vänner och familj för att spendera tid vid datorn. När någon försöker begränsa spelandet eller påpekar att det spelas mycket blir spelaren arg och intar försvarsposition och när spelaren inte sitter vid datorn kan denne uppfattas som psykologiskt frånvarande. Spelandet är en flykt för många enligt Young (2009) som menar att spelet blir en trygg plats från livets problem. En annan aspekt är att spelen ofta är uppbyggda så någon ska bli starkast och vinna och lämnas spelet en stund minskas möjligheten till att bli bäst.

2.2.2 Kriterier för beroende

Griffiths och Davies (2005) som har forskat mycket om datorspelsberoende, hävdar i sin forskning att om ett beteende uppfyller de sex kärnkriterierna för beroende enligt DSM så kan

beteendet vara beroendeframkallande. Alltså vad forskaren menar är att vilket överkonsumerat beteende som helst kan utvecklas till ett beroende exempelvis sexmissbruk, matmissbruk och alkoholmissbruk om de uppfyller kärnkriterierna. Griffiths (2000) har anpassat dessa sex kärnkriterier för att gälla datorspelsberoende. Kriterierna är; *Saliency* (framträdande), detta märks när datorspelandet blir det viktigaste i personens liv. Även om man inte spelar tänker man på nästa gång man ska spela, spelandet dominerar personens känslor, tank och beteende. *Mood modification* (humörförändring), spelandet kan ses som en coping strategi, spelaren får av spelet känslan av en kick eller flykt. *Tolerance* (tolerans), processen som leder fram till att spelaren behöver spendera mer och mer tid vid datorspelet för att få samma kick/flykt känslor. *Withdrawal symptoms* (abstinens), om spelaren inte kan eller får spela förändras humöret, hen blir exempelvis irriterad, nedstämd och får skakningar. *Conflict* (konflikt), det blir en inre konflikt för spelaren mellan spelandet och jobbet/skolan/familj/vänner m.m. som beror på att spelaren spenderar för mycket tid vid spelet. *Relapse* (återfall), spelaren har en tendens att efter en period av kontroll och minskat spelande falla tillbaka i sitt överdriva spelande (Griffith 2000; Griffith & Davies 2005). Utifrån dessa sex kriterier har forskare utvecklat en skala, Game Addiction Scale (GAS) för att testa om personer är datorspelsberoende. I skalan har man lagt till ett sjunde kriterie *problems* (problem), då man även kollar på de problem som spelandet för med sig både för personens inre men även för arbete, skola och socialisering (Lemmens et al. 2009). Forskare som har använt sig av skalan och testat dess tillförlitlighet har kommit fram till att skalan är tillförlitlig men att det krävs fortsatt forskning och att spelarna som uppfyller beroendekriterierna är få (Festl et al. 2012; Griffiths 2000; Lemmens et al. 2009). En del forskare inom beroendeforskning är skeptiska mot datorspelsberoende, för dem är begreppet långsökt och svårt att konstatera (Griffiths & Davies 2005). Forskning som har gjorts kring ungdomar som spelar mycket datorspel konstaterar att det finns en liten grupp av spelarna som är datorspelsberoende (Festl et al. 2012; Griffiths & Davies 2005; van Rooij et al. 2010).

2.2.3 Negativa och positiva konsekvenser

I Nederländerna gjordes en studie bland skolungdomar i åldrarna 13-16 för att identifiera spelberoende bland unga (van Rooij et al. 2010). Studien visade att en liten grupp (3 %) var spelberoende. Ungdomarna som uppvisar ett spelberoende spenderar i genomsnitt 55 timmar i veckan på spelande, de har svårt att sluta spela när de börjat och missköter skolarbete. I

jämförelse med andra ungdomar som ingått i studien uppvisar de datorspelberoende ungdomarna mer nedstämdhet, ensamhet och social ångest (van Rooji et al. 2010).

I Youngs (2009) forskning beskrivs att spelare som är beroende ofta har svårt för sociala samspel. I spelet skapas ofta starka band mellan spelarna vilket kan skada relationer med familj och vänner i det verkliga livet, då de försummas. Spelarna känner sig ofta ensamma och att de har svårt att passa in, detta är vanligt bland spelare som inte har vänner utanför datorns värld. När föräldrar försöker begränsa ungdomarnas spelande kan de upplevas arga, oberäkneliga och ibland våldsamma. Det kan bero på att spelaren upplever känslor av förlust när de inte tillåts spela. De saknar spelandet och känslan kan bli så intensiv att de blir irriterade, nervösa eller deprimerade när de inte får spela. Känslorna kan bli så intensiva att spelaren agerar ut mot den som hotar deras spelande (Young 2009). Datorspelande är en tidskrävande och emotionellt ansträngande aktivitet som kan leda till att spelaren riskerar sin hälsa genom att missköta hygien, sömn, kosthållning, träning och sociala aktiviteter. Spelandet kan även leda till fysiska besvär så som ryggont, ansträngda ögon, musarm och karpaltunnelsyndrom (Young 2009).

Falkner (2007) lyfter fram positiva konsekvenser för ungdomars datorspelande. Forskaren har intervjuat och tolkat 20 ungdomar som spelar datorspel och medverkar på LAN (Local Area Network) där datorspelare träffas och spelar datorspel under en tid. Detta är ett rum för lek och alla är införstådda i det. Falkner (2007) menar att det finns en stark gemenskap och respekt mellan de spelande ungdomarna och när de träffas på LAN dricker de inte, de fuskar inte, de tar inte droger och det finns en tyst överenskommelse att inte stjäla. Det förekommer inget våld på LAN och det spelas ingen hög musik. I gemenskapen finns vänskap och tillit mellan de datorspelande ungdomarna och tillsammans skapar de ett sammanhang där de utvecklar sin identitet. Spelarna har lyft fram att de genom spelandet lärt sig hantera en dator och lärt sig engelska bättre. Många anstränger sig för att ha andra fritidsintressen och sköta skolan medan andra lägger all sin fritid på spelet. Falkner (2007) beskriver att flera av spelarna känner att omgivningen till exempel föräldrar och lärare inte ser något värde i spelandet och att detta gör att det är svårt för spelarna att utveckla självaktning för det de gör trots att de beskriver spelandet med glädje och meningsfullhet.

2.2.4 Exempel på statlig reglering

I Sydkorea hittar vi ett exempel på när staten går in och försöker reglera hur mycket tid individer spenderar vid sina datorspel (Park & Ahn 2010). Detta görs genom att individens poäng halveras efter att ha spelat i tre timmar. Tanken är att individen inte ska vilja spela när det ger sämre poäng. Staten har även infört ett skattesystem för spelare som innebär att individer som spelar mycket betalar mer i skatt. Enligt Park och Ahn (2010) har detta gett effekten att det är färre spelberoende i Sydkorea.

2.3 Handlingsutrymme

I följande stycke kommer vi lyfta fram forskning som berör socialarbetarna vi intervjuat och organisationen de arbetar i samt hur den kan påverka deras handlingsutrymme. Socialarbetare har fått delegationsbeslut från politiker att handla i sitt arbete. I exempelvis socialtjänsten har socialarbetaren handlingsutrymmet att avgöra vem som ska få hjälp och hur den insatsen ska vara, men handlingsutrymmet begränsas av lagar, riktlinjer och politiska resurser. Idag har Sveriges kommuner prioritering av resurser och ord som effektivisering på den politiska agendan (Wörlén 2010). I en enkätstudie Wörlén (2010) gjort bland kommunala politiker och tjänstemän inom socialtjänsten i sex kommuner visar att de rangordnar barn och ungdomar som viktigast att satsa på i framtiden. Studien fokuserar även på tjänstemännens handlingsfrihet och hur de själva kan styra hur de prioriterar sina insatser för klienten via delegationsbeslut från politikerna. Tjänstemännen själva anser att deras verksamhet har för lite resurser, men ingen har avstått från att ge insats av ekonomiska skäl, däremot tvingas tjänstemännen att prioritera mellan ärenden på grund av tidsbrist. De har ett brett batteri med insatser i jämförelse med tjänstemän i till exempel äldreomsorgen. Enligt Wörlén (2010) begränsas tjänstemännens handlingsutrymme med lagar, interna riktlinjer och regler, när dessa möts blir det en paradox som försvårar beslutsprocessen. Handlingsutrymmet har undersökts hos andra myndigheter som Försäkringskassan där handläggaren under implementeringen av arbetslinjen använde olika strategier inom ramen för sitt upplevda handlingsutrymme för att få människor ifrån sjukskrivning till arbete (Jonsson 1996). Det uppstod problem när reglerna handläggaren stod för inte tog någon hänsyn till klientens liv som helhet. Då kunde handläggaren använda sitt handlingsutrymme för att hitta argument utifrån klients situation för att få igenom arbetslinjen. Ett annat resonemang Wörlén (2010) för är att minskade resurser på sikt begränsar handlingsutrymmet för tjänstemännen på så vis

att insatserna blir mer svår tillgängliga och att behovsprövningen för olika bistånd kommer hårdna.

2.4 Summering

I detta avsnitt har vi lyft fram forskning om vilka aktörer och arenor som är betydelsefulla för att ett socialt problem ska etableras, vi visar även exempel på problem som försvunnit eller inte etablerats. Vi har även gett exempel på forskare med olika syner på datorspelade ungdomar. En sida ser det som ett beroende med negativa konsekvenser och en sida ser det som en harmlös fritidsaktivitet med positiva konsekvenser. Vi har visat exempel på hur staten i ett annat land gått in och reglerat spelade för medborgare och vi har tagit upp hur socialarbetare i Sverige använder sitt handlingsutrymme och hur ekonomiska resurser påverkar detta.

3. Metod

I detta kapitel kommer vi att skriva om vår kunskapsteoretiska utgångspunkt och hur vi gått tillväga för att samla in vårt material, vilken förförståelse vi haft samt hur vi strukturerat vår analys.

3.1 Vetenskapsteoretisk ansats

Vi har i vår uppsats en socialkonstruktivistisk ansats och har undersökt om och hur socialarbetarna vi träffat konstruerar datorspelade ungdomar som problem.

Socialkonstruktivister menar att verkligheten konstrueras utifrån individens subjektiva upplevelser av sin omvärld och det påverkas av sammanhanget och tiden vi lever i. Detta sker i mötet med andra människor genom språket och normer som konstruerats historiskt (Burr 2003). Eftersom det är genom språket vi skapar vår bild av verkligheten kommer språket föra tanken, språket hjälper oss kategorisera och förstå och påverkar på så vis hur vi tänker kring verkligheten (Burr 2003). Wennerberg (2000) diskuterar att konstruktionen av den subjektiva verkligheten påverkas av makt och intressen som bestämmer vad som blir kunskap. Burr (2003) menar att eftersom konstruktionen av världen är subjektiv kan den se ut på många olika vis dock finns det maktrelationer som påverkar vid till exempel konstruktionen av sociala åtgärder och vad som ska och inte ska åtgärdas. Vilka faktorer vi tillskriver och hur vi ser på saker och ting beror på vilket sammanhang vi befinner oss i (Burr 2003). När

beteenden klassificeras är de ofta värdeladdade, klassifikationer om vem som har problem eller inte uppkommer ofta när ett beteende upplevs avvikande och syftar till att hjälpa personerna (Hacking 2000).

3.2 Urval

Vi har varit målstyrda i vårt urval och intervjuat fyra personer som arbetar på socialtjänsten som möter ungdomar i sitt dagliga arbete och fem kuratorer på högstadie- och gymnasieskolor, för att få reda på vad de har för syn på spelberoende ungdomar. Vi valde dessa professioner på två kriterier; det första var att de har yrken som kräver socionomkompetens och det andra var för att få två olika perspektiv, skola och socialtjänst. Vi tog kontakt med intervjupersonerna på olika sätt inom ramen för ett bekvämlighetsurval (Bryman 2008). Det innebär att vi valde att kontakta personer som fanns geografiskt nära oss. Kuratorerna slog vi upp i telefonkatalogen och ringde eller sände e-post, fyra av fem fick vi kontakt med direkt och den femte svarade på e-post via hens chef. För att nå socialarbetarna började vi med att kontakta enhetschefer via telefon och e-post, vilket inte var lyckat då ingen hörde av sig tillbaka. Istället sökte vi kontakt med socialarbetare direkt på e-post och fick svar av två och de andra två fick vi tag på med genom personliga kontakter. När vi bokade tider för intervjuerna skickade vi ut ett informationsbrev via e-post som vi sedan gick igenom innan intervjun började med intervjupersonerna för att vara säkra på att de tagit del av informationen. Nackdelen med att göra ett bekvämlighetsurval är att vi inte kan vara säkra på att vi har fått tag på intervjupersoner som är representativa för yrkesgrupperna vilket gör att vi inte kan generalisera vår studie.

3.3 Intervjuer med vinjetter

Vi har gjort kvalitativa intervjuer för att beskriva, tolka och förstå intervjupersonernas syn på datorspelande ungdomar (Kvale & Brinkman 2009), vi tyckte att det tillvägagångssättet skulle svara på våra frågeställningar. Vi har i intervjusituationen följt vår intervjuguide (bilaga 1) och ställt relevanta följdfrågor för vår studie. Eftersom vi inte kunde vara säkra på att intervjupersonerna mött datorspelande ungdomar i praktiken använde vi oss också av vinjetter som intervjupersonerna kunde resonera och diskutera kring. Vinjetterna vi skrivit går över tid och är i vårt fall uppdelat på tre kortare berättelser med ökande problematik i berättelsen om Alex. Namnet Alex valde vi för vi ansåg det könsneutralt men i efterhand inser vi att det är omöjligt att avgöra om intervjupersonerna har samma uppfattning av namnet då samtliga

konstruerade det som ett pojknamn. Vinjetterna är utformade på detta sätt för att kunna besvara våra frågeställningar och jämföra intervjupersonernas svar utifrån hens professionella perspektiv (Egelund 2008). Vi har utgått från fem LVU domar när vi skapat vinjetterna för att få verklighetstroga berättelser (Bryman 2008; Egelund 2008). Vi valde att inte berätta för intervjupersonerna att vinjetterna är baserade på rättsfall för att inte det ska färga deras svar. Vi har följt Jergbys (1999) kriterier för att skapa vinjetter vilket är att vinjetten ska vara lätt att följa, den ska vara logisk, trovärdig och inte komplex så att den som intervjuas tappar tråden. Vi valde att skriva vinjetterna så öppna som möjligt för att få intervjupersonernas värderingar och resonemang om och kring dem, vilket vi fick. Vi hade tillåtelse från alla intervjupersoner att spela in intervjuerna för att sedan transkribera dem.

Vi hade först en pilotintervju med en socialsekreterare som vi visste inte hade kommit i direkt kontakt med datorspelade ungdomar i sitt arbete, detta för att prova vinjetterna och intervjufrågorna. Efter den intervjun skrev vi om en av vinjetterna och utökade vår intervjuguide och flera av de andra intervjupersonerna sa sedan att de tyckte att vinjetterna var mycket verklighetstroga. Vi använde delar av pilotintervjun i vårt material. I genomförandet av intervjuerna började vi med inledande öppna frågor för att sedan låta intervjupersonerna få läsa en vinjett i taget. Vi gjorde så för att få struktur på intervjusituationen för att det skulle bli lättare att fokusera på vinjetten del för del och för att materialet skulle bli hanterbart för oss. Vissa av frågorna som vi ställde efter vinjetterna var styrda då vi ville ha raka svar på exempelvis om de tror att det finns ett stort mörkertal kring datorspelade ungdomar. Efter de frågorna följde det alltid ett resonemang om varför intervjupersonerna tyckte på det viset. Reflektioner vi gör efter intervjuerna är att vi kan ha styrt intervjupersonerna genom vinjetterna, men innan vi gav dem vinjetterna hade de tagit upp många faktorer som fanns i vinjetterna och pratade om det som ett pojkeproblem. Vid första vinjetten var svaren mer olika och nyanserade men vid andra- och tredje vinjetten påminner svaren om varandra vi tror att det är för att vinjetterna är mer styrande än vi avsett.

3.3.1 Arbetsfördelning

Vi har delat upp arbetet jämt mellan oss; Maria har fokuserat på datorspelade ungdomar och socialkonstruktivism. Kim på sociala problem och handlingsutrymme och sedan skrev vi ihop det tillsammans. Vi delade upp oss i intervjusituationen; den ena följde intervjuguiden med vinjetter (bilaga 1) och den andra var aktiv med att ställa följdfrågor. På grund av sjukdom

missade Maria ett par intervjuer men transkriberade desto mer för att jämna ut arbetet. Övriga delar har vi skrivit tillsammans och vi har haft en öppen dialog om allt som rört vår uppsats.

3.4 Analys

Efter att vi transkriberat intervjuerna började vi vårt arbete med att göra ett analyschema med inspiration från Jönson (2010). Vi började med att rada upp problemkomponenter och omformulerade till teman så de passade vårt syfte och våra frågeställningar. Utifrån dessa teman formulerade vi frågor som vi sedan ställde till vårt material för att kunna genomföra en systematisk och strukturerad analys. Nedan följer vårt analyschema och hur vi har tänkt närmre, kursiv text är rubriker i vår analys:

Huvudaktörer - Vilka är huvudsakliga aktörer? Varför dessa aktörer? Under detta tema vill vi lyfta fram och motivera våra val av intervjupersoner.

Konstruktion av datorspelade ungdomar - Konstrueras det som ett problem och hur? När blir det för mycket? I detta tema vill vi svara på dessa frågor för att fånga intervjupersonerna syn på datorspelade ungdomar.

Orsaker - Vilka orsaker anges, en eller flera sammanhängande? Orsaksresonemang? Under detta tema ville vi fokusera på hur socialarbetarna resonerar om datorspelade ungdomar i ett sammanhang och om de pratar om orsaker till datorspelandet.

Primärt- eller sekundärt problem – Anses datorspelandet vara huvudproblemet eller en konsekvens av andra problem i ungdomens liv? Under detta tema ville vi fokusera på hur socialarbetarna ser på datorspelade ungdomar i ett sammanhang.

Hanterbart problem - Vilka skador och olägenheter beskrivs? Anses problemet vara litet och avgränsat eller stort? Är det ett hanterbart eller ett ohanterligt problem? I detta tema vill vi ta reda på hur intervjupersonerna hanterar datorspelade ungdomar och vilka konsekvenser de pratar om.

Ansvar och arbetssätt. Finns det förslag till problemets lösningar? Vem anses vara lämplig att lösa problemet? Alla? Den som bär problemet? Experter? Detta tema fokuseras på hur intervjupersonerna arbetar med datorspelade ungdomar och när de anser sig kunna lösa det.

Illustration. Vem är den generella ungdomen som spelar mycket datorspel i vårt material?

Etablering som socialt problem. Hur beskrivs uppkomst, upptäckt, utveckling och framtidsprognos? I detta tema ville vi tolka om intervjupersonerna beskriver datorspelade ungdomar som ett etablerat socialt problem.

För att kunna svara på frågorna gick vi sedan igenom vårt material och skrev upp faktorer som nämndes före vinjetterna så vi inte styrte deras svar och hur många som nämnt dem. Vi svarade på frågorna genom att gå igenom vårt material fråga för fråga och leta resonemang, citat och koppla det till teorierna. Efter vårt första utkast gick vi återigen igenom vårt material för att kontrollera att vi inte ryckt citaten ur sitt sammanhang. När vi analyserade våra intervjuer hade vi med oss funderingar på i vilka olika sammanhang socialarbetarna möter ungdomarna och på så vis märka av skillnader i konstruktionen. Vi valde detta sätt att analysera eftersom vi ville identifiera och förstå sociala problem (Jönson 2010).

Under vårt arbete med materialet var vi tvungna att ta hänsyn till att vi kan ha styrte intervjupersonerna genom vinjetterna, därför användes inte de svaren när vi tittade på konstruktionen av datorspelade ungdomar. Däremot hade vi användning av vinjetterna för att kunna analysera handlingsutrymme, förstå deras arbetssätt, få en bild av om de ansåg det vara ett primärt eller sekundärt problem och det var även i samband med vinjetterna de lyfte fram egna exempel.

3.5 Avgränsningar

Vi har inte definierat datorspelade ungdomar i uppsatsen eller i intervjusituationen. Vårt resonemang kring detta är att om vi hade gjort det fanns risken att den definitionen skulle komma med i deras konstruktion av problemet och det ville vi inte. Däremot har vi gjort den avgränsningen att vi har hållit oss till spelandet i sig, på datorn eller tv-spelet, vi har inte haft med Internetberoende eller överdrivet datoranvändande. Samtidigt har det varit en svår avgränsning att hålla sig till i och med att vi pratar om datorspelade ungdomar och ingen av dem som vi intervjuat eller vi själva vet vad ungdomarna egentligen gör vid datorn. I våra intervjuer har barn och ungdomspsykiatrin nämnts men vi har inte haft tid att kontakta dem.

3.6 Förförståelse

Innan vi skrev intervjuguiden diskuterade vi och formulerade vår förförståelse som olika punkter, de handlade om datorspelade ungdomar och intervjupersonernas relation till dessa. Några av punkterna är; att det förekommer ofta men uppmärksammas sällan, att socialarbetarna har svårt att komma i kontakt med ungdomarna och ingen tar ansvar för dessa ungdomar. Den punkt som varit svårast att hålla borta från hela processen är att vi anser att

överdrivet datorspelande kan vara ett problem. Detta har gjort det svårt att hålla oss objektiva, något vi hela tiden fått påminna oss om. Vi gjorde detta då vi är medvetna om att det är oundvikligt att vår förförståelse påverkar arbetet. Vi är också medvetna om att våra föreställningar kring datorspelande ungdomar troligtvis påverkat vår tolkning av materialet. Därför har vi haft listan med punkter över vår förförståelse nära till hands under analysen. En annan aspekt är att teorin vi valt för att analysera och tolka vår empiri kan vara vald efter utfallet vi förväntat oss. Där känner vi igen oss i vårt val av Lipskys (1980; 2010) teori där vi anade att socialarbetarnas handlingsutrymme i organisationen kunde påverka hur de konstruerade problemet. Vi funderade även på om den senaste LVU domen (Mål nr: 9247-12 2012-10-17) kan ha påverkat svaren i intervjuerna, i och med att den diskuterades i media när den kom, några av intervjupersonerna nämnde detta.

3.7 Litteratursökning

När vi sökt efter vetenskapliga artiklar, avhandlingar eller annan litteratur har vi sökt i de olika databaserna på Linnéuniversitetets bibliotek och vi har använt sökord som: gambling, gaming addiction, social problem, social construction, spelberoende, datorspelsberoende, datormissbruk, datorspel, sociala problem, socialkonstruktion, samhällsproblem, handlingsutrymme. Vi har även sökt på Socialstyrelsens och Folkhälsoinstitutets hemsidor efter riktlinjer eller verktyg för att arbeta med datorspelsberoende/missbruk utan framgång.

3.8 Tillförlitlighet

Vi har gjort en kvalitativ studie och därför använder vi oss av begreppet tillförlitlighet istället för begreppen validitet (giltighet) och reabilitet (tillförlitlighet) som används vid kvantitativa studier. Detta för att visa att vår studie är trovärdig, inom begreppet tillförlitlighet finner vi; trovärdighet, pålitlighet, konfirmering och överförbarhet (Bryman 2008). Vi har även med etiska överväganden under denna rubrik.

3.8.1 Trovärdighet

Innan vi intervjuade våra socialarbetare gjorde vi en intervjuguide samt tre vinjetter (bilaga 1) vi gjorde även en pilotintervju och omarbetade vår intervjuguide och en vinjett efter det. Vi ansträngde oss för att vara öppna i intervjusituationen och vara medvetna om att vi styrde intervjupersonerna efter vi visat första vinjetten, vilket vi förhöll oss till under analysprocessen. Vi har transkriberat och analyserat vårt material på ett systematiskt vis. Vi

har tolkat det våra intervjupersoner berättat och vi har ansträngt oss för att vara sanna i det, till exempel inte ta intervjupersonernas svar ur dess sammanhang. Däremot har vi inte låtit våra intervjupersoner bekräfta att vi uppfattat deras berättelser av verkligheten korrekt vilket forskaren bör göra enligt Bryman (2008). Detta har vi inte gjort då vi tolkat deras svar i intervjun för att få en bild av hur de konstruerar datorspelade ungdomar. Vi anser dock att vår studie har trovärdighet då vi följt de riktlinjer och anvisningar vi fått av Linnéuniversitetet och använt oss av goda vetenskapliga metoder samt analyserat intervjuerna systematiskt.

3.8.2 Pålitlighet

Vi har i vår studie redogjort för alla moment under vår uppsatsprocess, vilket enligt Bryman (2008) är viktigt för studiens pålitlighet. Vi gjorde en pilotintervju på en socialarbetare vi visste inte mött problemet för att testa vår intervjuguide. Vi har haft en handledare och studiekamrater som läst igenom materialet för att få det utvärderat. Om intervjupersonerna anser att våra slutsatser kring deras resonemang är giltiga kan vi inte svara på i uppsatsen men vi hittar liknande resonemang i tidigare forskning och vi har ansträngt oss för att tolka deras svar i rätt sammanhang. Vi upplever att våra intervjupersoner varit ärliga mot oss i sina svar och vi har ansträngt oss för att de ska uppfatta frågorna rätt. Vi anser att vår studie är pålitlig.

3.8.3 Konfirmering

För att inte påverkas för mycket av våra förutfattade meningar kring hur intervjupersonerna skulle konstruera datorspelade ungdomar skrev vi ned vår förförståelse kring detta redan innan vi började med intervjuerna. Teorierna har påverkat våra intervjufrågor och vi har under studiens process försökt hålla oss medvetna om hur teorierna och våra förutfattade meningar påverkat oss för att kunna se bortom det. Detta är viktigt för att kunna styrka och konfirmera studien (Bryman 2008).

3.8.4 Överförbarhet

Eftersom vår studie utgår från intervjupersonernas egna professionella upplevelser om datorspelade ungdomar kan vi inte generalisera vårt resultat och säga att det gäller för alla. Men vi kan se likheter i resonemangen inom de olika professionerna och eftersom många organisationer är uppbyggda på liknande sätt tror vi att vi kan ha fångat en allmän uppfattning av problematiken. Vi anser därför att det finns en viss mån av överförbarhet i vår studie däremot inte fullt ut (Bryman 2008).

3.9 Etiska överväganden

Vi utgår ifrån nyttjandekravet, informationskravet, konfidentialitetskravet och självbestämmandekravet (Vetenskapsetiska rådet 2012).

Vi har intervjuat personer i sin professionella roll och har informerat dem om vår studie och att deras medverkan är frivillig (Vetenskapsetiska rådet 2012). De fick informationen att de kunde avbryta intervjun när som helst och att de kunde välja att inte svara på frågorna om de inte ville. Vi lät personerna själva bestämma om de ville vara med och vi har lovat dem att deras identitet är anonym och kommunen personerna jobbar i har inte nämnts i studien (Vetenskapsetiska rådet 2012). För att göra det svårare för organisationen de arbetar i att känna igen socialarbetarna använder vi pronomen hen. Vi har informerat personerna om att intervjuerna bara kommer att användas till forskning (Vetenskapsetiska rådet 2012). Vi har informerat intervjupersonerna muntligt om ovanstående överväganden men även skriftligt i ett informationsbrev. Vi har inte haft några personliga frågor utan varit tydliga med att vi vill intervjua personerna utifrån hens professionella roll men ändå gav vissa oss exempel ur sitt privata liv. I vår B- uppsats upplevde vi att en av våra intervjupersoner inte förstod alla begrepp därför ansträngde oss för att använda ett enkelt språk för att inte göra någon obekvämt i situationen. En sak vi har reflekterat över är att vi inte kan vara säkra på om intervjupersonerna stött på problematiken i sitt privatliv, men eftersom vi informerat om att det är frivilligt utgår vi ifrån att de inte tagit illa vid sig av ämnet. Vi har valt att inte berätta för intervjupersonerna att vinjetterna är baserade på rättsfall dels för att inte färga deras svar men även för att intervjupersonerna inte ska känna att de svarat ”fel”.

4. Teoretiska utgångspunkter

Vi har valt att utgå ifrån Lipskys teori om närbyråkraten och sociologiska teorier om hur ett socialt problem etableras och för att tolka, förstå och kunna sätta vårt material i ett sammanhang.

4.1 Lipskys närbyråkrat

I analysen använder vi oss också av statsvetaren Lipskys (1980; 2010) teori ”Street-level bureaucracy”, närbyråkraten. Vi använder den för att förstå vilket handlingsutrymme de olika professionerna vi intervjuat har och för att tolka om det kan ha påverkat deras konstruktion. Närbyråkraten påverkas av organisationen som den befinner sig i genom olika riktlinjer, lokala policys och lagar. Dessa begränsar närbyråkratens handlingsutrymme i arbetet. Men i handlingsutrymmet finns också utrymme för närbyråkratens egna tolkningar och handlingar i mötet med klienten. Exempelvis när en närbyråkrat ska ge en insats förhåller sig hen till de insatser organisationen har, hen använder sitt handlingsutrymme för att avgöra vilken insats klienten ska ha. I mötet mellan en närbyråkrat och en person konstruerar närbyråkraten personen till en klient genom en social process där närbyråkraten har makten. Men det finns en överenskommelse i detta, klienten vill ha hjälp och närbyråkraten vill hjälpa. Däremot vill ofta klienten ha hjälp som passar klientens situation medan närbyråkraten vill passa in klientens problem i befintliga kategorier och insatser. Därför vill närbyråkraten ha kontroll över klienten och situationen men precis som närbyråkraten har handlingsutrymme att hjälpa klienten kan närbyråkraten välja att inte hjälpa, om denne anser att klienten inte har problem.

4.2 Etablering av sociala problem

För att kunna sätta socialarbetarnas konstruktion av datorspelade ungdomar som ett socialt problem i ett sammanhang ville vi använda teorier om hur sociala problem etableras. På det området finner vi först sociologerna Spector och Kitsuses (1977; 2009) teori om hur ett socialt problem genomgår fyra stadier i processen att etableras som ett socialt problem. Författarna tar inspiration från sociologen Blumer (1971) i första och andra stadiet och ser det sociala problemet som subjektivt i den process det genomgår. Spector och Kitsuse (1977; 2009) menar att de fyra stadierna är; i första stadiet görs ett privat bekymmer till ett allmänt problem genom att grupper lyfter frågan till allmänheten, politiker eller myndigheter. I det andra stadiet legitimeras problemet genom att myndigheter erkänner det. Detta kan ske genom till exempel offentliga utredningar, lagförslag och att myndigheter tar i frågan. Om myndigheterna legaliserar problemet genom att avsätta resurser och arbeta med det kan de även formulera det och ta frågan från de socialarbetare och grupper som lyfte frågan från början. Om det sociala problemet kommer till andra stadiet har det stor chans att överleva. Men det kan också tyna bort och försvinna genom att myndigheter, när de tagit över det, naturaliserar debatten om problemet. I tredje stadiet vill grupperna återigen lyfta frågan och

kritiserar myndigheternas arbete med problemet. Om grupperna lyckas med sin kritik leder detta till att myndigheterna blir tvungna att börja specialisera sig på det sociala problemet inom den befintliga institutionen. I det fjärde stadiet utmanar grupperna institutionerna, i detta stadiet kan sociala problemet gå två vägar: 1) Nya institutioner skapas för att utveckla en ny socialpolitiskas för hanteringen av problemet. 2) Det sociala problemet dras tillbaka från den befintliga institutionen och nya skapas med begränsade lösningar för grupperna (Spector & Kitsuse 1977; 2009).

4.3 Strategier för en lyckad konstruktion

Sociologen Loseke (1999) diskuterar hur ett problem konstrueras på ett lyckat och effektivt sätt. I grunden måste problemet först konstrueras som ett specifikt problem för en specifik orsak. Nästa steg är att använda olika strategier för att få problemet etablerat, de strategierna är: konstruera en populär ram, konstruera ett vanligt problem; konstruera hemska konsekvenser; tillskriver personen orsaken och folket; konstruera enkelhet; konstruera skurkar; konstruera typer av problem och folk för massmedial presentation (Loseke 1999). Vi kommer att fokusera på delar i strategin att konstruera en populär ram och konstruera ett vanligt problem i vår analys. I den första finner vi uttrycket domain expansion (området vidgas) som innebär att ett redan existerande problem vidgar sin ram så det nya får plats. Ett exempel är innebörden för begreppet slavar, det började som ett smalt begrepp som innefattade människor som inte fick lämna sina fysiska förhållanden. Idag är konstruktionen av innebörden annorlunda, ett exempel Loseke (1999) har är kvinnor som slavar under sina hallickar och uttrycket slavarbete, när en arbetare får dåligt betalt. Den andra strategin vi kommer att använda oss av är att konstruera ett vanligt problem. Det innebär att problemet görs brett så att känslan är att det kan hända vem som helst. Men Loseke (1999) menar att genom att tillskriva problemet en viss grupp har det större chans att bli etablerat och att tillskriva ett problem medelklassen ger det störst möjlighet att överleva. Även lösningarna på problemet spelar in i en lyckad etablering, om ett problem har kostnadseffektiva lösningar och inte tvingar individen att förändra sitt liv för mycket har det chans att överleva.

5. Resultat och Analys

Under denna rubrik redovisar vi vårt material som vi analyserat utifrån ett strukturerat analyschema. Vi kallar socialarbetarna vid citaten för kurator 1-5, vi kallar vår pilotintervju för socialsekreterare och de andra i socialtjänsten för ungdomsbehandlare 1-3. I texten har vi sedan samlat de som arbetar i socialtjänsten under titeln socialhandläggarna. Vi har i texten valt att ge en representativ bild av socialarbetarnas resonemang och vi har valt citat som är kärnfulla. Alla våra intervjupersoner kommer till tals i vår analys genom citat eller exempel i löpande text.

”Det har inte jag sett någon forskning på, men alltså min upplevelse är att det spelas mycket.” – Ungdomsbehandlare 1

Ingen av våra intervjupersoner hänvisar till tidigare forskning men vissa av deras resonemang hittar vi i tidigare forskning, alltså tror vi att den allmänna synen kan ha påverkat dem. Vi har ställt frågor till vårt material och delat upp texten i stycken i olika teman efter vårt analyschema.

5.1 Huvudaktörer

De huvudaktörer vi valt ut i vår studie är ungdomar för i LVU fallen är det ungdomar som berörs, vi hittar inget som tyder på att detta är ett problem som uppmärksammas som vuxenproblematik. Vi har valt ut socialhandläggare som arbetar med ungdomar för att det är de som blir tilldelade resurser till insatser som ska hjälpa ungdomar med problem och kuratorer för de möter ungdomar med problem i skolan. Det är dock socialarbetarnas organisationer som bestämmer över vilka resurser och insatser de har till förfogande även om det finns utrymme för ett eget handlingsutrymme.

5.2 Konstruktion av datorspelade ungdomar

Socialarbetarna vi intervjuat kommer från två olika arenor, skola och socialtjänst och enligt Burr (2003) konstrueras vår bild av olika grupper utifrån språk och sammanhang. Men även att de är från olika arenor konstruerar de datorspelade ungdomar på samma vis. Hur de beskriver att de bemöter ungdomarna är olika utifrån vilken organisation de befinner sig i, ett

resonemang vi återkommer till. När ungdomar spelar för mycket datorspel och det leder till problem har socialarbetarna samma uppfattning om.

”För mycket datorspel är när det går ut över läxor, skola och socialt umgänge. När man alltså väljer datorn före, då gränsar det till ett beroende och då tänker jag att det är för mycket.” – Kurator 3

”Mycket datorspel enligt mig är när det begränsar det vardagliga livet så mycket att man till exempel inte är i skolan, att man inte sköter sin hygien, att man inte gör något annat på fritiden, när det begränsar ens sociala liv, man har ett socialt liv men det sker över nätet genom spelet.” – Ungdomsbehandlare 1

Våra socialarbetare pratar om flera negativa faktorer som är till följd av för mycket datorspel. Vi har radat upp dem nedan och vi har bara med faktorer som socialarbetarna talat om innan vi visat första vinjetten för att inte styra resonemanget. De faktorer vi redovisar har fyra eller fler socialarbetare lyft. Några av socialarbetarna nämner att datorspel kan vara positivt när det används i pedagogiskt syfte så som vid inläring av engelska men ingen resonerar vidare kring det därför lyfter vi det inte som en egen faktor. En faktor som vi inte tagit upp är att det kan ligga en diagnos till grund för datorspelsberoendet, detta har två kuratorer nämnt.

Frånvaro från skolan – Det är tecken på att något är fel i ungdomens liv. Socialarbetarna menar att det är genom hög frånvaro som datorspelandet ofta upptäcks. Hög frånvaro kan vara skolk men även sjukfrånvaro och när skolsköterskan pratar med ungdomarna om detta är de inte sjuka utan använder det som en ursäkt. Det märks även på eleverna genom att de får sämre betyg och är trötta.

Föräldrarna – Föräldrarnas roll är viktig och föräldrarna måste vara närvarande tidigt när ungdomen börjar spela. Socialarbetarna menar att om föräldrarna inte sätter gränser för spelandet i tid så kan det leda till datorspelsberoende. När ungdomarna kommer upp i tonåren är det svårare att för föräldrarna börja begränsa ungdomarnas spelande om de inte gjort det tidigare.

Hälsa och hygien – Andra tecken på att datorspelandet håller på att ta över är att ungdomarna tappat kontrollen över sin vikt, sitt intresse för motion och andra aktiviteter. Ett annat sätt att missköta sin hälsa är att inte äta näringsrik mat och att äta på oregelbundna tider eller inte äta alls. Socialarbetarna som för detta resonemang understryker vikten av att äta gemensamma måltider med familjen, vilket många avstår från för hinna med att spela mer. Socialarbetarna lyfter även i samband med hälsa att ungdomarna glömmet eller slutar bry sig om sin hygien så som att duscha, klippa sig och klä sig i rena kläder.

Sömn – Ungdomarna anpassar sitt liv efter datorspelandet och väljer tider på dygnet att spela då det passar dem. Många pratar om att vissa spel spelas på Internet tillsammans med andra och då ofta på kvällar och nätter. Att ungdomar är trötta i skolan eller försover sig ofta är ett annat sätt för socialarbetarna i skolan att upptäcka att något är fel.

Socialt liv – Ungdomarnas sociala liv blir påverkat genom att ungdomarna begränsar sina ”in real life relationer” (detta är ett begrepp som flera socialarbetare använt och betyder att ha relationer i verkligheten). Vissa slutar med sina fritidsintressen, ungdomarna isolerar sig och det kan gå så långt att de utvecklar social fobi. Datorn blir ett bekvämt ställe att socialisera på där normer och koder inte spelar någon roll. Ungdomarna möter likasinnade och får ett kontaktnät över hela världen, socialarbetarna lyfter även fram att vissa ungdomar inte har så stort socialt nätverk utanför datorn.

Aggressivitet – När föräldrarna börjar sätta gränser för sent är ungdomarna så inne i sitt spelande att de blir aggressiva verbalt och ibland fysiskt, för ungdomarna upplever att föräldrarna vill ta spelet ifrån dem.

5.2.1 Resonemang kring faktorerna

Skolan beskrivs som den arena där omgivningen kan upptäcka att det är något på gång i ungdomens liv. Skolan beskrivs som mest lidande om spelandet tar överhand och det anses vara en risk för ungdomarna om skolan inte fungerar. Socialarbetarna konstruerar detta utifrån samhällets strukturer (Burr 2003) och av organisationen de befinner sig i. Skolplikten som är reglerad i lagen värderas mycket högt av socialarbetarna och av organisationen de arbetar i och den kopplas starkt till ungdomars utveckling. Enligt socialarbetarna blir det sociala livet

lidande och det uttrycker sig på så vis att ungdomarna slutar delta i sociala aktiviteter och umgås inte lika mycket med vänner och familj.

”I något fall då man har suttit mycket på rummet och det har gått över i en social fobi som verkligen blivit till ett psykiskt bekymmer.” – Kurator 2

Att ungdomar drar sig undan från omgivningen är enligt Young (2009) ett symptom på för mycket datorspelande. Falkner (2007) däremot menar att det är i spelet ungdomar finner gemenskap och utvecklar sin identitet. En annan faktor som alla socialarbetare lyfter är föräldrarollen, en konsekvens av att föräldrarna inte sätter gränser är att ungdomen kan bli sittandes vid spelet. Socialarbetarna lägger mycket ansvar på föräldrarna, genom resonemanget att om föräldrarna sätter gränser tidigt finns det inte lika mycket utrymme för ungdomen att fastna vid spelet.

Ett problem blir ett problem när omgivningen upplever att ett fenomen är problematiskt och behöver åtgärdas (Spector & Kitsuse 1977;2009). Socialarbetarna konstruerar mycket datorspelande till ett avvikande beteende från vad de anser vara normen. Vad vi ser i vårt material är att det finns en samstämd bild för när ett beteende blir avvikande, alla faktorer som vi ovan nämnt finns med. Den outtalade normen som vi kan tolka ur vårt material för hur en välfungerande ung person skall vara är att hen närvarar i skolan, är social, bryr sig om hur hen ser ut, har fritidsaktiviteter utanför hemmet och har goda familjerelationer. Det är alltså först när den unge bryter mot flera av dessa normer som det uppstår ett avvikande beteende och det sker en problematisering kring ungdomens beteende. Vi tänker att det finns en större debatt som genomsyrar samhället på alla nivåer; individ, organisation och statlig, om hur ungdomar ska vara och den bilden har påverkat samt upprätthålls av våra intervjupersoner.

5.2.2 Skillnader i socialarbetarnas resonemang

I vårt material kan vi se att alla kuratorer trycker mer på ungdomarnas hälsa och pratar om nedstämdhet och depression medan socialhandläggarna nämner det utan att gå in och resonera vidare kring det. Däremot lyfter socialhandläggarna vikten av att äta gemensamma måltider som en viktig faktor för en fungerande familjestruktur. Vår tolkning av att socialarbetarna trycker på olika saker är att de befinner sig i olika organisationer och möter ungdomarna vid olika stadier av spelandet. I de olika organisationerna har de olika perspektiv kuratorn arbetar

utifrån skolperspektivet och sätter skolorvaru, betyg och ungdomens mående i skolan främst. Socialhandläggarna ser på problematiken utifrån ungdomens situation som helhet, där ingår exempelvis familj, fritid och skola. En annan tolkning vi gör utifrån Lipskys (1980; 2010) teori är att deras handlingsutrymme är olika beroende deras arbetsbeskrivning. Kuratorn ska fokusera på ungdomarna i skolsituationen och möter dem på ett tidigt stadium i spelandet medan socialtjänsten beskriver sitt arbete med fokus på familjen som helhet.

Socialhandläggarna arbetar också närmre politikerna som fördelar resurser till organisationen, vilket bör ge medvetenhet om kostnader i arbetssituationen och det kan leda till att socialhandläggaren begränsar sina insatser. Kuratorn befinner sig längre bort från den makten och tilldelas få resurser i sitt arbete vilket begränsar handlingsutrymmet. Samtidigt som kuratorn har större frihet att tolka eller inte tolka problem och situationer efter eget huvud då hen arbetar självständigt.

5.3 Orsaker

I vårt material kan vi urskilja att socialarbetarna pratar om två teman på orsaker till att ungdomarna spelar mycket; familjeförhållanden och spelet i sig. De konstruerar orsakerna i ett sammanhang (Burr 2003), alltså det är till exempel inte enbart familjeförhållandena som är orsaken utan det är flera saker som händer i ungdomens liv samtidigt som gör att de söker trygghet i datorspelet. Socialarbetarna lägger inte någon skuld på ungdomarna i sitt resonemang utan det är olika faktorer i omgivningen som påverkar. Det är på individuell nivå som föräldrelationen eller att skolan inte funkar.

5.3.1 Ungdomarna och spelet

Några av socialarbetarna diskuterar att spelen i sig är uppbyggda på ett sådant vis att de är beroendeframkallande.

”Fler behöver veta om hur spel faktiskt kan manipulera hjärnan i det här hur spelen är uppbyggda med att ge belöningar. När du sitter framför datorn så får hjärnan hela tiden kickar och belöningar och det kan vara beroendeframkallande.” – Kurator 4

Ungdomar som socialarbetarna mött har beskrivit att de får en kick av att nå nästa nivå, att ungdomarna är hjälten i spelet och får en må bra känsla av att vinna. Ungdomarna bygger upp en identitet och skaffar sig vänner i spelet som ungdomarna blir beroende av. Det gör att

ungdomarna känner sig tvingade att spela för att inte svika de som är beroende av ungdomarna själv i spelet. När socialhandläggarna pratar om datorspelans orsaksfaktorer diskuterar de att det kan bli som vilket beroende som helst och liknar det med andra beroenden så som alkohol. De pratar om vikten att hitta en balans, det gör även kuratorerna men socialhandläggarna understryker detta i sina resonemang. Dessa orsaksfaktorer hittar vi även i Griffiths (2005) forskning och där kallas det kärnkriterier för att utveckla ett beroende. Forskaren menar, precis som socialarbetarna, att vilket beteende som helst som överkonsumeras kan utvecklas till ett beroende.

5.3.2 Familjeförhållanden och flykt

Alla socialarbetare berör familjeförhållanden som en bidragande faktor till att ungdomarna spelar mycket datorspel.

”Det är klart det är ju en frestelse att, det finns ju så mycket som lockar i den här världen, att dra sig undan, fly undan, fly iväg in i den här datorspelsvärlden.” – Kurator 5

Exempel som tas upp är en skilsmässa eller ett missbruk hos föräldrarna kan leda till att ungdomarna väljer datorn som tillflykt för att slippa hantera verkligheten de befinner sig i. Ofta har ungdomarna redan bekantat sig med spelvärlden därför väljer de datorspelet som flykt. Socialarbetarna lyfter även att det kan vara extra svårt att som ensamstående föräldrar gå in och bryta detta beteende. Bristande föräldraskap diskuteras i materialet och det innebär att föräldrarna inte kan sätta gränser. Föräldrarna har inte tid med sina barn för dagens normer och krav om att en förälder ska ha en framgångsrik karriär, träna, förverkliga sig själv kommer i vägen och då är det smidigt att veta att barnen sitter vid datorn.

”Jag vet ju föräldrar som sagt, det är så skönt att de sitter vid datorn man vet var man har barnen, men sen när man kommer upp i gymnasieålder undrar man istället varför de inte är ute och ränner.” – Kurator 5

Socialarbetarna menar att isolering vid datorn kan leda till rädsla för att träffa andra människor, men detta kan också böttna i dålig självkänsla hos ungdomarna. Att ungdomarna känner sig utanför och är mobbade beskrivs också som en anledning till att de vill fly in i

datorn för att där hitta likasinnade. Vi tolkar att socialarbetarna konstruerar datorspelet till ett sätt för ungdomarna att fly från den verklighet de inte vill hantera.

5.4 Primärt- eller sekundärt problem

Med primärt- eller sekundärt problem menar vi hur socialarbetarna tänker och agerar kring problematiken. När problemet anses vara primärt tänker vi att det är datorspelet som behandlas och är i fokus. Alltså att datorspelet är huvudproblemet och att det är på grund av spelet som ungdomen inte fungerar i vardagen. När problemet anses vara sekundärt lyfts en annan faktor exempelvis bristande föräldraskap och då blir datorspelet en konsekvens av detta.

”Nej, men det kan vara datorspelet i sig, men jag tror... det är svårt tycker jag. Alltså ofta i de familjerna vi har haft här är det olika grader av bekymmer i familjen.” –

Ungdomsbehandlare 2

I vårt material är svaren tvetydiga, socialarbetarna menar att datorspelet kan vara det primära problemet. Sedan resonerar de kring frågan om att det ändå alltid finns bakomliggande faktorer, detta resonemang genomsyrar alla intervjuer i vårt material. Socialarbetarnas svar utgår från verkliga möten med ungdomar och familjer som de mött i sitt arbete.

”Jag hade en mamma och ett barn, där mamman tycker att barnet sitter för mycket vid datorn och hon jobbar väldigt mycket själv. Mamman hade inte koll men förstod att barnet sitter där när hon inte är hemma...

... Hon var ensamstående med barnet, de hade en god relation och brydde sig jättemycket om sitt barn. Men var överarbetad och trött, hon hade bekymmer med ett annat barn som just flyttat hemifrån och haft bekymmer med alkohol och så. Hon var orolig för sitt barn men hon var ju en god förälder och hade en god relation men hon orkade inte riktigt hela vägen liksom.” – Ungdomsbehandlare 2

I berättelsen är det föräldern som definierar datorspelet som ett problem och tycker att för mycket dator var sju timmar om dagen. Socialtjänsten hjälpte föräldern och ungdomen att formulera ett kontrakt tillsammans där ungdomen hade vissa sysslor att göra innan ungdomen

började spela, spelandet minskades till fyra timmar om dagen. Ungdomen behövde förändra sitt liv men inte så drastiskt att ungdomen behövde sluta spela. När insatsen inte tvingar ungdomen att förändra sitt liv för mycket har det sociala problemet större chans att överleva och etableras som ett socialt problem, ett resonemang vi finner hos Loseke (1999). Socialtjänsten hjälpte föräldern med sin datorspelande ungdom med gränssättning och inte datorspelet i sig. I Lipskys (1980; 2010) teori är detta ett exempel på hur socialhandläggaren förhåller sig och passar in problemet och konstruerar klienten efter de insatser som finns i organisationen. Alltså tolkar socialhandläggaren problemet utifrån hur det kan lösas och inte utifrån ungdomens perspektiv.

5.5 Är problemet hanterbart?

Konsekvenserna av att spela för mycket beskrivs som en risk för ungdomarnas utveckling. Det är framförallt när skolgången blir lidande och om datorspelet tar över ungdomarnas liv så mycket att de får humörsvängningar, blir aggressiva eller apatiska när någon vill begränsa deras spelande. Det är flera som säger sig känna igen situationen i vinjett del 3, den var baserad på LVU domarna rakt igenom.

”Föräldrarna försöker sätta gränser men det blir ändå inte på ett bra sätt, just de här med att eleven blir apatisk har jag varit med om.” – Kurator 4

Socialarbetarna beskriver dessa fall som de värsta fallen de mött sitt arbete. Dessa är få enligt socialarbetarna och ingen har använt sig av LVU utan de beskriver att öppenvården i socialtjänsten har hanterat dessa ungdomar på olika sätt. I vinjett del två beskrivs situationen för den dataspelande ungdomen som att spelandet tagit över stora delar av livet.

Resonemanget hos socialarbetarna är olika; alla socialhandläggarna svarar att situationen är allvarlig och insatser måste sättas in. Tre av kuratorerna svarar liknande och två kuratorer ser inte situationen som så allvarlig. Detta är ett exempel på hur kuratorerna kan använda sitt handlingsutrymme till att konstruera eller att inte konstruera ett problem. Alltså beroende på vem ungdomen möter och om dataspelandet konstrueras som ett problem ges den unge insatser av någon form. Medan en annan ungdom kan vara i samma situation och inte få insatser för sitt spelande, tolkningen av problemet skapas av socialarbetaren. Alla känner igen situationen som beskrivs i vinjett del 1 där en ungdom tappat intresse för fritidsaktiviteter, vänner och skola och spenderar mer tid vid datorn. Socialarbetarna pratar om det som en

vanlig situation som de ofta kommer i kontakt med och mörkertalet på ungdomar som spelar mycket tror socialarbetarna är stort. Men det är först när skolan missköts som det upptäcks och blir ett problem.

”Jag tror att det är jättevanligt att vända på dygnet men ändå masa sig upp till skolan och göra det man ska ändå. Man presterar lägre kanske och är borta ibland men de får inte så stora konsekvenser.” – Ungdomsbehandlare 1

I citatet ovan blir det tydligt att synen är att så länge ungdomen sköter sin skolgång med att närvara får spelandet inga konsekvenser enligt omgivningen. Det är först när normer bryts som socialarbetarna hanterar det och då görs det hanterbart efter de ramar som finns. Men om ungdomen får lägre betyg blir det en konsekvens som ungdomen själv får dras med resten av livet. En annan sida av detta är när socialarbetarna accepterar föräldrars och skolans problematisering av datorspelandet, då får ungdomen en underordnad roll och ungdomens egen syn på vad som är viktigt i hans liv bortser de vuxna ifrån. I Falkners (2007) forskning lyfts att ungdomar känner att omgivningen inte ser något värde i deras spelande och det gör att de utvecklar låg självaktning.

5.6 Ansvar och Arbetssätt

Ingen av våra socialarbetare befinner sig i en organisation som avsatt särskilda resurser och tid för att arbeta med datorspelande ungdomar. Däremot visar tidigare forskning oss att aktörer i svenska kommuner prioriterar resurser till ungdomar (Wörlén 2010). Vi vill påminna läsaren om att socialarbetarna befinner sig i olika organisationer med olika regelverk att följa som styr handlingsutrymmet och begränsar deras ansvar. Det finns inget uttalat samarbete mellan kuratorer och socialhandläggare och det finns en lagstadgad sekretess mellan dem.

5.6.1 Kurator

I de individuella samtalen som kuratorerna har med ungdomar som inte sköter skolan beskriver de att de har liknande arbetssätt med alla elever i en sådan situation. Någon har själv letat upp ett självskattningsformulär där ungdomen får uppskatta sitt datorspelande och resultatet ligger sedan till grund för samtal. Alla är inte överens om att det vore bra om det fanns material eller verktyg att arbeta med och alla har inte sökt efter det.

”Just när det gäller det i datorns värld så tänker jag att det är ganska nytt och man har nog inte kommit på något sådant vinnande koncept riktigt utan det finns säkert en massa råd och tips att få men jag har inte letat efter det själv faktiskt.” – Kurator 3

Kuratorerna använder sitt handlingsutrymme för att hjälpa ungdomarna, men anpassar hjälpen till konsekvensen av datorspelandet och inte datorspelandet i sig som sker på hemmaplan där kuratorn inte har tillträde. Om deras arbetssätt inte ger effekt och skolan inte kan utbilda ungdomarna så måste kuratorn göra en anmälan till socialtjänsten och här tar kuratorns ansvar slut för den unge, tills ungdomen kommer tillbaka till skolan igen.

5.6.2 Socialhandläggarna

När socialtjänstens ansvar tar vid och en utredning kommit fram till att ungdomen skall få insatser arbetar socialhandläggarna med problemet utifrån de insatser som finns till hands. De socialhandläggarna vi har intervjuat säger sig alla vara nöjda med de insatser som de arbetar med och att de kan hantera problemet.

”Nej inte för oss här, vi kan hjälpa föräldern, det är inte så himla märkvärdigt egentligen.” – Ungdomsbehandlare 2

De vi träffat arbetar med familjeperspektivet på olika sätt, det kan innebära att någon arbetar med föräldrarna och har fokus på kommunikation, gränssättning och strukturer i vardagen. Någon arbetar med ungdomen och tar vara på ungdomens perspektiv på situationen och sedan försöker socialhandläggarna föra samman familjen och hitta en gemensam lösning.

”Men är man under 17 år då jobbar vi med hela familjen, vi tycker det är jätteviktigt att jobba med helheten, alla som är involverade i tonåringens liv. Då jobbar vi med att försöka hitta lösningar, när vi träffar föräldrar eller en förälder och en tonåring så förhandlar vi mycket, få dem att mötas och lyssna på varandra.” – Ungdomsbehandlare 2

En annan av socialhandläggarna ger ett exempel på hur de i hens organisation arbetar med ungdomarna i praktiken, ett arbetssätt som hen använt i mötet med datorspelande ungdomar. De gör en beteendeanalys med fokus på konsekvenser av beteendet. I arbetet med den datorspelande ungdomen så diskuteras vad ett överdrivet datorspelande får för konsekvenser

på ungdomens liv, på så vis får ungdomen reflektera över sin situation. Ett annat sätt är att familjen själv får engagera nätverket runt ungdomen och gemensamt visa för ungdomen att det finns alternativ till datorspelandet. Vi ser detta som ett exempel på en faktor som vi finner i Losekes (1999) teori om hur ett socialt problem etableras. När problemets lösning passas in i organisationens befintliga insatser görs lösningarna kostnadseffektiva och det blir en bidragande faktor till att problemet kan etableras som socialt problem. När lösningarna görs kostnadseffektiva smälter problemet in i organisationen genom att det inte krävs nya resurser till lösningar men problemet får ingen egen status på detta vis.

5.6.3 Sista lösningen

En av socialhandläggarna beskriver hur de vidgade på sitt handlingsutrymme för att hjälpa föräldrar med sin ungdom som spelade mycket, citat visar hur allvarligt socialhandläggaren anser att problemet är i denna situation.

”När föräldrarna tog sladdarna fixade ungdomen hela tiden nytt, så det slutade med att vi åkte hem och hämtade datorn och alla grejer till den. Vi hade naturligtvis tillåtelse från föräldrarna men jag vet inte om vi fick det.” – Ungdomsbehandlare 2

Om vi tolkar ovanstående citat i perspektivet att det är en harmlös fritids aktivitet. Då är det ett exempel på hur socialhandläggarna accepterar föräldrars problematisering av datorspelandet och ungdomen själv har inget att säga till om i och med att ungdomen anses ha ett avvikande beteende. Utifrån detta perspektiv är socialhandläggarens och föräldrarnas handlande en kränkning mot ungdomen. En annan uttalad norm är att vuxenvärlden vet bäst fram tills ungdomen är myndig och får bestämma över sig själv. Men tolkar vi citat utifrån ett beroendeperspektiv och vi byter ut orden sladdarna och datorn mot droger i första meningen låter det så här: När föräldrarna tog drogerna fixade ungdomen hela tiden nytt, så det slutade med att vi åkte hem och hämtade drogerna och alla grejer till den. Då kan detta ses som en beskrivning av ett starkt beroende som behöver hjälp och insatser. De olika perspektiven finner vi i tidigare forskning och vi visar i vårt resonemang hur olika konsekvenserna blir för ungdomen beroende på vilken syn socialarbetaren har när situationen konstrueras.

Flera av socialarbetarna berättar att när det går så långt att föräldrarna eller socialtjänsten inte kommer någonstans i arbetet med ungdomen så är sista lösningen att ungdomen tvångsvårdas

med LVU, ingen av socialarbetarna har varit med om detta. Ett annat tillvägagångssätt socialarbetarna pratar om när de inte kan hantera problemet är att de kontaktar barn- och ungdomspsykiatrin.

5.7 Illustration

Vi har gjort en generell illustration av hur en ungdom som spelar för mycket dataspel beskrivs i vårt material. Det är en kille i tonåren som ofta är frånvarande från skolan. Han är ovårdad, sköter inte sin hygien och är lite överviktig. Det är en tystlåten kille med ett begränsat socialt nätverk och hans enda intresse är datorn. Hans betyg ligger under snittet och upplevs ointresserad och trött i skolan. Han har troligtvis en ensamstående förälder som har svårt för att sätta gränser på grund av stökiga familjeförhållanden. Om föräldern försöker sätta gränser kan han från att vara en lugn kille helt plötsligt bli aggressiv eller apatisk. Han anpassar sin vardag efter spelet så mycket att han till och med äter vid datorn. Han har många vänner i spelet och tappar tidsuppfattningen när han spelar. Men så länge han fortfarande går till skolan ibland och betygen inte blir för dåliga kommer ingen att definiera hans datorspelvana som ett problem om inte föräldern gör det.

5.8 Etablering som socialt problem

Socialarbetarna är överens om att datorspelsberoende dök upp på deras arbetsplatser för fem till tio år sedan och det beskrivs som ett nytt fenomen. För att utifrån deras resonemang förstå om datorspelsberoende som socialt problem är etablerat använder vi oss av Spector och Kitsuses (1977: 2009) fyra stadier för att etablera ett socialt problem. I första stadiet görs ett privat bekymmer allmänt på olika arenor, socialarbetarna berättar att föräldrar och vuxna i skolan söker dem för råd och stöd om datorspelandet. En av socialarbetarna berättar att de har gett förslag till sin nämnd om att få specialisera vissa av medarbetarna på olika områden där datorspel kunde vara ett, vilket inte nämnden godkände ännu. Vi vill dra en parallell till tidigare forskning där vi nämde kaffe diskussionen och att politiker inte var med och lyfte frågan (Lindgren 1993) och det blev inte ett etablerat socialt problem. I det andra stadiet där problemet legaliseras genom att det hanteras av myndigheter beskriver socialarbetarna att det inte avsatts resurser specifikt till problematiken men att de hanterar det. Från statlig sida har det inte gjorts några utredningar om problematiken, det finns heller inte initiativ till detta vad vi kan finna. Socialarbetarna flesta önskar att det fanns utarbetade verktyg för hur de ska bemöta det eller vilka råd och rekommendationer som kan ges till föräldrar, men det finns det

inga. Problemet har inte legaliserats via egna lagar som är ännu en viktig faktor i att etablera problemet (Lindgren 1993; Runcis 1998) men socialarbetarna beskriver alla LVU som en lag som går att tillämpa när datorspelandet gått överstyr.

”Lyckas man inte bryta det så kan det vara skäl till tvångsomhändertagande tycker jag. Men de är ju alltid nått som ska prövas och i de här situationerna så går ofta föräldrarna med på frivillig vård.” – Kurator 4

Vi har hittat fem fall där LVU använts för tvångsvård av ungdomar och rekvisitet socialt nedbrytande beteende har använts i alla rättsfall. En annan del i det andra stadiet är att myndigheter tar över problemet från gruppen som lyft det och neutraliserar debatten. Vi tänker oss att föräldrarna är gruppen som lyfter problemet och våra socialarbetare beskriver då att myndigheterna gör föräldrarna till en del av orsaken. Problemet neutraliseras genom att myndighetsrepresentanterna pratar om faktorer som att föräldrarna inte sätter gränser. Om problemet kommer till det andra stadiet har det stor chans att överleva som socialt problem, men ovanstående resonemang kan också göra att det tynar bort. Vi tycker oss kunna urskilja svaga tecken på att problemet är i stadium ett och två, dock krävs det ett erkännande från staten för att stärka detta. Vi kan inte utläsa i vårt material om det kommit till tredje- eller fjärde stadiet.

5.8.1 Populär ram och vanligt problem

Många av socialarbetarna framförallt inom socialtjänsten pratar om problemet som ett datorspelsberoende och likställer det med andra beroenden.

”Tidigare har jag alltid tänkt att det beror på någonting, att det finns en orsak, att det kanske är familjen eller oengagerade föräldrar men nej, jag tror det kan bli som vilket missbruk som helst.” – Socialsekreterare

I Losekes (1999) finner vi att konstruera en populär ram för ett socialt problem kan vara ett lyckat koncept för problemet. När problemet konstrueras som ett beroende av socialarbetarna så vidgas området kring begreppet beroende. Det bör innebära att när människor hör uttrycket datorspelsberoende så associeras det till andra beroenden och dess innebörd.

”Det är ju inte så jättedyrt heller utan att man kan på nått vis ändå önska sig ett datorspel för 3-400 kr, så prismässigt har det ju nästan stått still en 10-15 år och det gör ju att även en familj som inte har jättegott om pengar ändå kan ha råd att köpa ett spel” – Kurator 5

En av socialarbetarna lyfter även att spelen inte är så dyra vilket gör att de är tillgängliga för alla oavsett vilken ekonomisk situation ungdomens familj har. Rik eller fattig så har alla råd att köpa ett spel, problemet har alltså möjlighet att spridas över alla klasser i samhället. Våra intervjupersoner tar inte upp om det spelas mer i vissa klasser i samhället i vårt material.

Socialarbetarna pratar om det som en pojkproblematik, alltså en stor grupp människor, vilket är ännu en lyckad faktor för att ett problem ska överleva (Loseke 1999; Lindgren 1993).

6. Slutdiskussion

I slutdiskussionen kopplar vi våra frågeställningar till resultatet och diskuterar detta.

Vad har socialarbetarna för syn på datorspelande ungdomar och hur hanterar de dem i sitt arbete? När socialarbetarna möter en ungdom som spelar mycket datorspel är det när spelandet begränsar ungdomens liv och ungdomen har ett avvikande beteende från en outtalad norm. Faktorer som de trycker extra på är skolan och föräldrarna, skolan är det viktigaste i en ungdoms liv, så länge den fungerar finns det inget problem för dem att upptäcka. Föräldrarna måste sätta gränser, problemet ligger i bristfälligt föräldraskap och lösningen är att föräldrarna arbetar med detta. När socialarbetarna lägger fokus på att hela problematiken är föräldrarnas ansvar så tänker vi att det resonemanget speglar samhällets syn på att för mycket datorspel inte är ett problem. Vi ställer oss frågan hur samhället skulle reagera om socialarbetarna hade samma resonemang om en ungdom som är beroende av droger. Skulle socialarbetarna fokusera arbetet på bristfälligt föräldraskap eller lägga fokus på att arbeta med beroendet? En annan syn på ovanstående diskussion kan vara att om samhället sett problematiken som ett problem och avsatt resurser för det hade socialarbetarnas resonemang troligtvis varit annorlunda.

Socialarbetarnas konstruktioner är väldigt lika oavsett vilken profession de tillhör. Detta kan bero på att de är påverkade av en allmän bild av hur en generell datorspelare ska vara. De kan vara påverkade av forskarrön, LVU domarna eller media som skrivit om domarna när de varit aktuella. Socialarbetarna arbetar med datorspelande ungdomar på olika sätt utifrån deras arbetsbeskrivningar. De hanterar problemet genom att passa in det i den befintliga strukturen som organisationen de befinner sig i har, de har ett begränsat handlingsutrymme att göra på annat vis. Vi tänker att socialarbetarna måste passa in problemets lösning på befintliga insatser för att ens kunna arbeta med det. Vilken insats beror på hur mycket ungdomen avviker från normen.

I vår problemformulering berättade vi för läsaren att vi sökt information på nationella institutioner som Socialstyrelsen och Folkhälsoinstitutet efter verktyg till professioner som möter datorspelande ungdomar och det finns inga. Bilden vi får av våra socialarbetare är splittrad, kuratorerna önskar råd och verktyg till sitt arbete och till föräldrarna medan socialarbetarna tycker att de kan hjälpa familjen med de insatser som finns. Troligtvis beror

de olika synerna på att kuratorerna är ensamma i sitt arbete medan socialarbetarna alltid jobbar i grupp och har den att luta sig tillbaka på. En kurator vi intervjuat berättar att hen har letat upp ett självskattningsformulär på Internet, om det är tillförlitligt eller inte kan vi inte svara på. I tidigare forskning finner vi också en tvetydighet om skalorna som mäter datorspelsberoende och det anses behövas mer forskning kring detta. En annan anledning till de olika synerna kan vara att de träffar ungdomarna vid olika stadier i spelet. Kuratorerna möter dem tidigt och socialarbetarna när det blivit ett större problem och kanske andra faktorer växt fram som att det blivit konflikter i familjen på grund av ungdomens spelande. Socialhandläggarens arbete påverkas direkt av den politiska nämnden, vilken de arbetar mycket nära och ekonomiska diskussioner om effektivisering är en del av socialhandläggarens vardag. En annan anledning till synen på att verktyg inte behövs kan vara att datorspelsberoende inte ses som ett socialt problem och att nationella institutioner som Socialtstyrelsen inte lyfter det.

Hur ser socialarbetarna på datorspelande ungdomar i ett sammanhang som ett primärt- eller ett sekundärt problem och vad är resonemanget kring detta? Socialarbetarna anser att problemet kan vara primärt men diskuterar om det som sekundärt genom att leta andra faktorer som är grunden till varför den unge spelar. De lyfter faktorer som bristfälliga familjeförhållanden och dålig självkänsla hos ungdomen. Anledning till denna problemformulering kan vara att de vill passa in problemet med de resurser som finns till hands. Där finns en liknelse om att för mycket datorspelande är som vilket beroende som helst men det behöver inte behandlas som det då de insatser som finns är tillräckliga. Resonemanget är att om insatsen sätts in på att arbeta med faktorerna runtomkring så kommer ungdomen inte vilja spela. En annan sida av detta resonemang kan vara att organisationen socialarbetarna befinner sig i inte ger resurser för problemet i sig och då väljer socialarbetarna att jobba med de insatser som finns till hands. En annan påverkan vid val av insats bli vilken orsaksförklaring som socialarbetarna har till problematiken, som vi tror formas av tidigare erfarenheter och organisationen. De socialhandläggarna vi intervjuat har alla haft en repertoar av insatser riktade mot familjeperspektivet det kan vara en anledning till att problemet hanteras som ett familjeproblem. Problemet anses alltså kunna vara huvudproblematiken hos en ungdom men insatserna som socialhandläggarna har till hands gör att de väljer att arbeta med andra faktorer för att göra det hanterbart.

Beskrivs datorspelande ungdomar som ett etablerat socialt problem? Vår frågeställning om socialarbetarna pratar om datorspelande ungdomar som ett etablerat socialt problem kom till under uppsatsens process och kom att genomsyra hela uppsatsen. I analysen visade vi hur datorspelsberoende är ett problem som är i början av en process till att eventuellt kunna etableras. Socialarbetarna har inte tillräcklig makt att etablera det själva men som representanter för myndigheter som hanterar det blir de en viktig faktor för att problemet ska få möjlighet att etableras. Det är föräldrarna som lyfter problemet till myndigheterna och ber om insatser. Myndigheten i sig har inte på sin agenda att specifikt hantera problemet men socialarbetarna kan använda sitt handlingsutrymme för det. En annan sida är att de inte har något val om skolan missköts så pass att det är till risk för den unges utveckling så måste socialtjänsten hjälpa den unge, oavsett om ungdomen vill ha hjälp eller inte. LVU domarna är ännu en viktig faktor för problemets överlevnad och det är dessutom en kostnadseffektiv lösning för organisationerna på så vis att det är en lösning som redan finns, de behöver inte lägga pengar på att utveckla en ny lösning. En annan lösning som beskrivits av socialarbetarna är att den unge inte tvingas förändra sitt liv för mycket, vilket är en lyckad lösning för ett problem. Socialarbetarna tillskriver problemet tonårspojkar, en stor grupp och det lyfts att oavsett vilken klasstillhörighet ungdomen är uppväxt i så är spelen i den prisklassen att alla har råd. I socialarbetarnas resonemang pratar socialarbetarna om problemet som ett beroende och passar in det i ett redan befintligt begrepp som breddas och ger plats åt problemet, vilket är en lyckad faktor för problemets överlevnad. Vi lyfte inte medias roll i analysen för vi har inte haft tid att göra en litteratur studie också. I skrivande stund rapporteras det på Sveriges radio att flera ungdomar sökt hjälp hos socialtjänsten i en svensk kommun och att de utreder hur de ska arbeta med detta. Vilket kan innebära att problemets status som socialt problem håller på att stärkas. Risken att reaktionen i Sverige blir som i Sydkorea med reglering av poängsystem och skatter tror vi dock är obefintlig.

Vi vill ända påminna om Spector och Kitsuse (1977; 2009) tredje stadium där grupperna återigen vill lyfta frågan och kritiserar myndigheternas arbete med problemet. Om grupperna lyckas med sin kritik leder detta till att myndigheterna blir tvungna att börja specialisera sig på det sociala problemet inom den befintliga institutionen. I analysen berättade vi att en av socialarbetarna berättade att de lyft till sin nämnd att de vill specialisera sig på olika områden och datorspelsberoende var ett av dem, men har inte fått gehör för det. Ingen av de andra socialarbetarnas organisation har någon form av specialisering på det. Men i den privata sektorn hittar vi ett par behandlingshem med inriktning på problematiken datorspelsberoende.

De uppger på sin informationssida att de arbetar med metoderna Motiverande Intervju och Kognitiv Beteende Terapi. Vi tänker oss att när välfärdsstaten inte hanterar problemet gör socialarbetare i den privata sektorn det istället. Där lever problemet som ett mer etablerat socialt problem. Så kommer det troligtvis att förbli om inte Socialstyrelsen eller politiker uppmanar socialtjänsten till att specialisera sig på det, vilket inte är troligt i nuläget då tidigare forskning visar att det är få som är beroende. I det fjärde stadiet (Spector & Kitsuse 1977; 2009) utmanar grupperna institutionerna, i detta stadie kan sociala problemet gå två vägar, den ena är om det sociala problemet dras tillbaka från den befintliga institutionen och nya skapas med begränsade lösningar för grupperna möjlig. Ett sätt att se på detta är om myndigheter och privata sektorn samarbetar genom att myndigheten inte ger problemet plats i den befintliga organisationen utan lämnar över det till den privata sektorn och den grupp det berör får insatsen där. Vi har kunnat passa in problemet i processen om hur sociala problem etablerats men väldigt svagt.

I tidigare forskning fann vi att det är en väldigt liten grupp som verkligen är datorspelsberoende enligt de kriterier som forskarna använt sig av. Våra intervjupersoner sluter sig till samma definition och pratar även om en överkonsumtion av spelande som leder till problem. Mörkertalet på ungdomar som spelar för mycket är stort enligt socialarbetarna. Många ligger på gränsen och skolan fungerar fortfarande men hela fritiden går till att spela datorspel. Om vi nu tänker oss att begreppet datorspelsberoende breddas så att även vår illustration av den generelle datorspelaren får plats blir problemet väldigt omfattande. Återigen vill vi påminna om Falkner (2007) som menar att ungdomarna mår bra av gemenskapen de finner i spelet. Några av våra intervjupersoner nämner att det finns pedagogiska fördelar med vissa spel. Inom socialkonstruktivismen är sammanhanget vi växer upp i viktigt för hur vi uppfattar och tycker om olika saker och generationen ungdomar som spelar datorspel är uppväxta med datorn, precis som andra generationer är uppväxta med tv:n och risken för fyrkantiga ögon.

Vi anser att vi diskuterade valet av metod och dess konsekvenser under den rubriken men vill lyfta fram att det var ett mycket spännande och framförallt roligt sätt att samla in material på. Vinjetterna visade sig tillföra mer än vi trott och vi lyckades fånga intervjupersonernas resonemang med dem. Det var däremot svårt att hitta anvisningar om hur forskaren ska arbeta med vinjetter, vi förstår det som att vinjetter har använts mer i den kvantitativa forskningen. Vi upplever att vi styrde intervjupersonerna på så vis att exempel de gav utgick från liknande

erfarenheter som vinjetterna berättade men det är omöjligt för oss att avgöra om vi fått de exemplen genom vanliga intervjufrågor också. Egentligen hade vi velat använda oss av fokusgrupper som metod men vi bedömde att det inte fanns tid till det. Hade vi samlat vårt material i fokusgrupper hade nog resonemanget blivit mer diskuterande, djupare och mer nyanserat. Vi valde ett analyschema som passade vårt syfte och frågeställningar men vi upplevde att vi blev för allmänna och övergripande i vår analys och fick anstränga oss för att borra in på djupet i den. Vi har under processen med uppsatsen ansträngt oss för att använda ett så enkelt språk som möjligt i uppsatsen för att den ska vara lättläst och enkel att förstå. Frågor som väckts hos oss under denna uppsatsprocess är om denna problematik finns bland vuxna. En större kvantitativ undersökning om allmänna uppfattningar kring datorspelade hos barn, ungdomar och vuxna för att dels ta reda på om det uppfattas som ett problem. En intervjustudie med ungdomar som blivit behandlade för datorspelsberoende och deras syn på problematiken hade varit intressant. Det hade varit spännande att vidga detta arbete och titta närmre på medias bild och om den påverkar synen på datorspelade ungdomar. Vi hittar inte mycket forskning på detta område i Sverige, den vi hittar har den unges syn på datorspel medan forskning i andra länder fokuserar mer på beroende perspektivet.

Avslutningsvis vill vi kortfattat lyfta fram att vi svarat på våra frågeställningar genom att alla socialarbetare stött på problematiken med dataspelade ungdomar i olika omfattning och anpassat arbetet med ungdomarna efter sin arbetsplats. De är alla överrens om att det är när datorspelandet begränsar det vardagliga livet som det blir ett problem. Socialarbetarna sätter in problematiken i ett sammanhang och fokuserar insatser på andra faktorer så som bristfälliga familjeförhållanden. Studien visar även att problemet med dataspelade ungdomar är svagt i processen att etableras till ett socialt problem.

Referenslista

Blumer, H. (1971) "Social problems as collective behaviour". *Social Problems* vol. 18, no 3, sid. 298-306

Bryman, A. (2008). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Lund: Liber.

Burr, V. (2003) *Social constructionism*. England: Routledge

Egelund, T. "Vinjettstudier" I: Anna Meeuwisse; Hans Swärd, Rosmari Eliasson Lappalainen & Katarina Jacobsson (red.) *Forskningsmetodik för socialvetare*. Stockholm: Natur & Kultur

Falkner, C. (2007) *Datorspelande som bildning och kultur. En hermeneutisk studie av datorspelande*. (Avhandling) Örebro Universitet. Västra Frölunda: Intellecta DocuSys

Festl, R. Scharkow, M. & Quandt, T. (2012) "Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults" *Addiction*, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/add.12016/abstract>

Griffiths, M. (2000) "Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence" *Cyber psychology & behavior*, vol 3, nr 2, s. 211- 218

Griffiths, M. & Davies, M. (2005) "Does video game addiction exist?" I: Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (red.) *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press

Hacking, I. (2000) *Social konstruktion av vad?* Lettland: Livonia Print

Jergeby, U. (1999) *Att bedöma en social situation. Tillämpning av vinjettmetoden*. av socialt arbete, Skrift 1999:3. Stockholm: CUS, Socialstyrelsen

Jonsson, T. (1996) Implementering av arbetslinjen inom sjukförsäkringen - konsekvenser för invandrarklienter. *Socialvetenskaplig Tidskrift* nr 3.

Jönson, H. (2010) *Sociala problem som perspektiv. En ansats för forskning och socialt arbete*. Malmö: Liber

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur

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

Lindgren, S-Å. (1993) *Den hotfulla njutningen. Att etablera drogbruk som samhällsproblem 1890-1970* (Avhandling) Göteborgs Universitet. Stehag: Symposion Graduale

Lipsky, M. (1980; 2010) *Street Level Bureaucracy. Dilemmas of the Individual in Public services*. New York: Russel Sage Foundation.

Loseke, D. (1999) *Thinking about social problems. An introduction to constructionist perspectives*. New York: Walter de Gruyter, Inc.

Meeuwisse, A. & Svärd, H. (2002) "Vad är ett socialt problem?" I: Anna Meeuwisse & Hans Svärd (red.) *Perspektiv på sociala problem*. Stockholm: Natur & Kultur

Park, B-W. & Ahn, J-H. (2010) "Policy analysis for online game addiction problems" *System Dynamics Review Vol. 26. No. 2 s. 117-138*

Patel, R. & Davidson, B. (2003) *Forskningsmetodikens grunder. Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur

van Rooij, A. Schoenmakers, T. Vermulst, A. van den Eijden, R. & van de Mheen, D. (2010) "Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers" *Addiction*, 106 s. 205-212

Runcis M. (1998) "Sinnesslöhet som samhällsproblem". *Historisk tidskrift 1998 (118)*.

SFS Lagen med särskilda bestämmelser om vård av unga 1990:52

Spector, M. & Kitsuse, J. (1977; 2009) *Constructing social problems*. New Brunswick: Transaction publishers

Statens folkhälsoinstitut (2011) *"Skolbarns vanor inom fysisk aktivitet, tv-tittande och datoranvändning."* A 2011:06 Östersund: Statens folkhälsoinstitut

Ungdomsstyrelsen (2006) *"New game - om unga och datorspel"* 2006:2 Västerås: Edita

Vetenskapsetiska rådet (2012) <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR> (Hämtad 2012-11-08)

Wenneberg, S (2000) *Socialkonstruktivism – positioner, problem och perspektiv*. Malmö: Liber

Wörlén M. (2010). "Att prioritera i socialtjänsten- om kommunalt handlingsutrymme och beslutsfattande". *Socialvetenskaplig Tidskrift nr 1 2010*.

Young, K. (2009) "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents" *The American journal of familj therapy*, 37 s. 355-372

Domar

Förvaltningsrätten i Malmö. Dom 2012-10-17. Mål nr: 9247-12

Förvaltningsrätten i Växjö. Dom 2010-04-20. Mål nr: 808-10

Länsrätten i Hallands län. Dom 2007-11-16. Mål nr: 1475-07

Länsrätten i Uppsala län. Dom 2007-03-09. Mål nr: 269-07

Länsrätten i Vänersborg. Dom 2006-11-20. Mål nr: 2848-06

Bilaga 1

Intervjuguide

Kan du beskriva dina arbetsuppgifter?

Hur länge har du arbetat här?

- Vad har du arbetat med innan?
- Hur länge har du arbetat med ungdomar?

Har du stött på ungdomar som spelar mycket dataspel i ditt arbete?

- Om du har det, hur har du arbetat med det?
- Vad är mycket dataspel enligt dig?

Är det ett problem att ungdomar spelar mycket dataspel? Vill du utveckla det?

Alex - del 1

Alex har precis fyllt 16 år och Alex omgivning uppmärksammar dig på att Alex inte kommer till skolan så ofta. Du får också veta att Alex betyg blivit sämre, Alex upplevs oengagerad och har nyligen slutat med sin fritidsaktivitet. Du får även veta att Alex spenderar mer tid vid datorn.

Vad får du för funderingar när du läser detta?

Är det någonting i Alex historia som får dig att reagera?

Alex - del 2

Ett par månader passerar och du får veta att Alex uppfyller inte närvarokravet för studiebidraget, Alex är nu icke godkänd i flera ämnen och upplevs likgiltig inför detta. Enligt omgivningen är Alex trött, missköter sin hygien, är oengagerad och deltar inte längre vid måltider. Omgivningen har även uppmärksammat att Alex inte kommer överens med sina föräldrar och det är endast via spel han umgås med andra.

Vad får du för tankar utifrån detta?

Är det någonting i historien som får dig att reagera?

Tycker du att det finns något i informationen som kan vara till risk för Alex utveckling?

- Hur skulle du handla utifrån det?

Alex - del 3

Ett par månader passerar och Alex kommer inte längre till skolan, du har haft kontakt med både Alex och Alex familj. Enligt familjen har Alex vänt på dygnet och vägrar lämna spelet på sitt rum. Familjen får påminna Alex om att äta och Alex äter inga måltider med familjen utan dricker o 'boy eller cola och äter skräpmat och chips. Familjen beskriver att Alex har väldiga humörsvängningar när familjen vill prata med Alex. När familjemedlemmar vill begränsa spelandet blir Alex arg och får utbrott som familjen upplever aggressiva och hotfulla. Familjen berättar att de vid ett tillfälle tagit datorns strömkälla och då blev Alex apatisk och rörde sig inte ur sängen eller talade med någon förrän familjen gav Alex strömmen tillbaka flera dagar senare.

Alex själv anser sig inte ha ett problem med dataspelandet utan konflikterna som blir hemma botten i dåliga familjeförhållanden som pågått under längre tid. Enligt Alex är skolan inte kul just nu och att Alex inte skulle sköta sin hygien håller Alex inte med om. Alex anser sig vara mycket social men hans vänner finns i spelet och vuxenvärlden förstår inte hur ungdomar umgås nu för tiden.

Vad får du för funderingar när du läser detta?

Är det någonting i Alex historia som får dig att reagera och i så fall vad?

Tycker du att det finns något i informationen som kan vara till risk för Alex utveckling?

- Hur skulle du handla utifrån det?

Tror du att dataspelandet i sig kan vara bekymret? Eller finns det alltid en bakomliggande faktor?

Tror du att det finns ett mörkertal bland ungdomar som spelar mycket dataspel?