

# När datorspelandet blir problematiskt

– gaming disorder hos barn och unga

5 SEPT 2019 KL 13.00-16:30 • FOLKETS HUS, GÖTEBORG  
19 SEPT 2019 KL 13.00-16:30 • HÖGSKOLAN VÄST, TROLLHÄTTAN

De flesta kan spela datorspel utan att det påverkar dem på ett negativt sätt, men ibland kan datorspelandet bli problematiskt. I juni 2018 sjukdomsklassades gaming disorder av Världshälsoorganisationen (WHO) och det tillstånd som utmärks av problematiskt datorspelande blev en diagnos. Det väckte frågor som till exempel, vilka förväntningar finns på svensk sjukvård att ställa diagnosen och erbjuda behandling? och vilka varningstecken kan vuxna, föräldrar och pedagoger vara uppmärksamma på hos personer de kommer i kontakt med?

På seminariet presenteras en nypublicerad kunskapsöversikt som sammanfattar svensk och internationell vetenskaplig forskning om gaming disorder med särskilt fokus på barn, unga och unga vuxna. Huvudpunkterna i den är:

- 1) diagnosen
- 2) hur man känner igen problemspelaren
- 3) spelbeteendets samband med andra livsfaktorer
- 4) förebyggande insatser och behandling

Målgruppen för kunskapsöversikten är personal inom sjukvården, socialtjänsten och skolan, som i sitt yrkesliv möter personer med problem med datorspelande.

Målgruppen är även vuxna, föräldrar och alla andra som vill veta mer om området. Avsikten med kunskapsöversikten är att fungera som sammanfattning av den forskning som finns om det aktuella och relativt nya fenomenet gaming disorder.



**MÅLGRUPP FÖR SEMINARIET:** Förtroendevalda, chefer och nyckelpersoner inom socialtjänst, hälso- och sjukvård och idéburna organisationer. Pedagoger och skolhälsovårdspersonal kan också ha intresse av seminariet.



# När datorspelandet blir problematiskt

## Program Göteborg 5 september

13.00 **Inledning** *Lennart Rådenmark*, Länsamordnare ANDTS, Länsstyrelsen Västra Götalands län

13.10 **När datorspelandet blir problematiskt – om gaming disorder hos barn och unga**

En översikt av svensk och internationell vetenskaplig forskning om gaming disorder med särskilt fokus på barn, unga och unga vuxna kommer att presenteras. Huvudpunkterna är: 1) diagnosen, 2) hur man känner igen problemspelaren, 3) spelbeteendets samband med andra livsfaktorer samt 4) förebyggande insatser och behandling.

*Jenny Rangmar*, fil dr i psykologi, forskare på FoU i Väst, GR och författare till När datorspelandet blir problematiskt – en kunskapsöversikt om gaming disorder hos barn och unga.

14.10 **När det blir en sjukdom – yrkesverksammas kunskap och tankar om den nya diagnosen gaming disorder**

Diagnosen gaming disorder. Vad innebär det för dem som arbetar med barn och ungdomar? I min studie har jag intervjuat elevhälsa och yrkesverksamma inom barn- och ungdomspsykiatri angående datorspelande, dess effekter och deras tankar om den nya diagnosen. Vad händer när en vardagsaktivitet övergår till att bli en sjukdom?

*Sevtap Gurdal* är lektor i psykologi vid Högskolan Väst och verksam inom den barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön på högskolan. Hennes pågående forskning fokuserar på diagnosen gaming disorder och olika professioners kunskap och erfarenheter om datorspelande hos barn och unga

14.40 Fikapaus

15.00 **Förebyggande insatser för barn och unga – vad kan vi göra lokalt och regionalt? Vilka förutsättningar finns för att docka in gaming och datorspel i ett förebyggande arbetet om spel om pengar? Vilket kunskapsstöd finns?**

*Jessika Spångberg*, utredare vid Folkhälsomyndigheten

15.30 **När oron blir större än problemet – om vikten av ett balanserat förhållningssätt till ungas medieanvändning**

Oron för vilka negativa effekter medier och medieinnehåll har på barn och unga är lika gammal som medierna själva. Historiskt sett har det ofta handlat om att nya medieformer ansetts farliga: film, kiosckdeckare, video och datorspel. I de flesta fall har oron i backspegeln visat sig överdriven. Med Gaming disorder finns för första gången någonsin en diagnos för ett skadligt mediebeteende. Har vi något att lära oss av tidigare diskussioner om skadlig mediepåverkan?

*Ulf Dalquist*, verksamhetschef för forskning och omvärldsanalys vid Statens medieråd

16.00 **Överdrivet dataspelande – vilka insatser krävs i familjer kring ungdomar med ett överdrivet dataspelande och vad får det för effekt. Två fallbeskrivningar**

*Tarja Larsson*, beteendevetare och certifierad ICF ACC coach

16.30 **Avrundning och slut**

Möjlighet till deltagande via webb från Göteborg den 5 september kommer att finnas och kräver anmälan för att få en länk till webbsändningen. Se nedan under anmälan.



## Program Trollhättan 19 september

- 13.00 **Välkommen** Emma Sorbring, Verksamhetsledare för barn och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön.  
**Inledning** Lennart Rådenmark, Länssamordnare ANDTS, Länsstyrelsen Västra Götalands län.
- 13.10 **När datorspelandet blir problematiskt – om gaming disorder hos barn och unga**  
En översikt av svensk och internationell vetenskaplig forskning om gaming disorder med särskilt fokus på barn, unga och unga vuxna kommer att presenteras. Huvudpunkterna är: 1) diagnosen, 2) hur man känner igen problemspelaren, 3) spelbeteendets samband med andra livsfaktorer samt 4) förebyggande insatser och behandling.  
*Jenny Rangmar*, fil dr i psykologi, forskare på FoU i Väst, GR och författare till När datorspelandet blir problematiskt – en kunskapsöversikt om gaming disorder hos barn och unga.
- 14.10 **När det blir en sjukdom – yrkesverksammas kunskap och tankar om den nya diagnosen gaming disorder**  
Diagnosen gaming disorder. Vad innebär det för dem som arbetar med barn och ungdomar? I min studie har jag intervjuat elevhälsa och yrkesverksamma inom barn- och ungdomspsykiatri angående datorspelande, dess effekter och deras tankar om den nya diagnosen. Vad händer när en vardagsaktivitet övergår till att bli en sjukdom?  
*Sevtap Gurdal* är lektor i psykologi vid Högskolan Väst och verksam inom den barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön på högskolan. Hennes tidigare forskning har handlat om föräldraskap, barnuppfostran och barns upplevda aktörskap i olika kontexter. Hennes pågående forskning fokuserar på diagnosen gaming disorder och olika professioners kunskap och erfarenheter om datorspelande hos barn och unga. Hon studerar även hur synen barn och ungas aktörskap ser ut vid ny diagnos.
- 14.40 Fikapaus
- 15.00 **Överdrivet dataspelande – vilka insatser krävs i familjer kring ungdomar med ett överdrivet dataspelande och vad får det för effekt. Två fallbeskrivningar**  
*Tarja Larsson*, beteendevetare och certifierad ICF ACC coach
- 15.30 **Delaktighet på nätet? Särskoleelevers identitetsskapande aktiviteter på internet**  
*Emma Sorbring*, professor i barn- och ungdomsvetenskap och *Martin Molin*, docent i socialt arbete samt pedagogik med inriktning mot barn- och ungdomsvetenskap  
Projektet handlar om hur särskoleeleverna använder nätet för identitetsskapande och vad nätet som arena har att erbjuda dem.
- 16.00 **Paneldebatt som leds av Emma Sorbring: Datorspelande, sociala medier – dess hinder och möjligheter**
- 16.30 **Avrundning och slut**

**AVGIFT:** Deltagande på plats 500 kr exkl moms, webbsändning (Göteborg) 200 kr exkl moms

**ANMÄLAN** till 5 sept i Göteborg: [klicka här](#). Sista anmälningdag är 22 augusti 2019.

Till 19 sept i Trollhättan: [klicka här](#). Sista anmälningdag är 5 september 2019.

Vid frågor kring anmälan kontakta [kurs@goteborgsregionen.se](mailto:kurs@goteborgsregionen.se)

Anmälan är bindande och vid återbud efter sista anmälningdagen debiteras full avgift.

Anmäld plats kan alltid överlåtas till annan person.

**UPPLYSNINGAR:** Innehåll: Jenny Rangmar, [jenny.rangmar@goteborgsregionen.se](mailto:jenny.rangmar@goteborgsregionen.se) och

Lennart Rådenmark, [lennart.radenmark@lansstyrelsen.se](mailto:lennart.radenmark@lansstyrelsen.se)

Praktiska frågor: Susanne Vannerberg, [susanne.vannerberg@goteborgsregionen.se](mailto:susanne.vannerberg@goteborgsregionen.se)

**ARRANGERAS AV** Länsstyrelsen, CERA, VGR, GR, Fyrbodal, Boråsregionen, Skaraborgs kommunalförbund, Brukarrådet, Högskolan Väst.

