

## Diskussionsfrågor:

Innan ni startar en diskussion kring filmen i klassen är det viktigt att läraren funderar igenom hur man ska hantera diskussionen och svaren. Dela gärna upp klassen i mindre grupper och låt eleverna skriva ned sina svar. En klassrumsdiskussion kan vara jobbig om det är någon i klassen som har problem. Det är också viktigt att ta tag i de bra förslag som kommer fram, så att de också genomförs i praktiken.

- Vad är ett spelberoende a) vad gäller onlinespel och b) nätpoker – för dig? Skriv ned svaren och jämför med din granne.
- Var går gränsen mellan "vanligt nöjesspelande" och beroende a) vad gäller onlinespel och b) spel om pengar, t.ex. nätpoker?
- Hur marknadsför sig spelbolagen mot ungdomar?
- Har Internet ökat riskerna med att bli spelberoende? På vilket sätt i så fall?
- Varför tror du att det är fler killar än tjejer som spelar (både onlinespel och nätpoker)?
- Vad kan det få för konsekvenser om man spelar för mycket? Diskutera i grupp och skriv ned svaren.
- Vad gör du om du märker att en kompis spelar för mycket? Diskutera i grupp och skriv ned svaren.
- Vad kan föräldrar och andra vuxna göra för att stödja någon som har problem med sitt spelande? Diskutera i grupp.
- I filmen berättar några ungdomar kort om hur de blivit spelberoende. Är det något du har lärt dig av berättelserna? Diskutera de olika personerna var för sig. Diskutera i grupp och skriv ned svaren.
- Ser killar och tjejer likadant på vad som är spelberoende? Diskutera först killar för sig och tjejer för sig, sedan i blandade grupper.
- Vad kan man göra när man känner att man har fått problem med sitt spelande? Vart kan man vända sig?
- Ta reda på vilka regler som gäller för spelande. Kontakta t.ex. Lotteriinspektionen.
- Skriv en uppsats om spelberoende när du sett filmen! Innehållet bör inte diskuteras med eleverna då någon kan känna sig utpekad.
- Gör en handbok eller webbsida med "tips och råd kring spelberoende" som ni kan presentera för andra i gruppen.
- Diskutera igenom vad man har för orsaker, frågor och förslag till lösningar kring spelberoende. Vem är det som ska genomföra förslagen? Sök information på nätet. Presentera sedan arbetet på stora ritblock, som webbsida, bok, film eller som en pjäs.

5

## Vill du veta mer?

[www.mariaungdom.nu](http://www.mariaungdom.nu) – stöd och råd vid bland annat spelmissbruk

[www.fairplay.se](http://www.fairplay.se) – ideell organisation som arbetar för att öka medvetenheten omkring effekterna av överdrivet datorspelande

[www.slutaspela.nu](http://www.slutaspela.nu) – faktaportal om spelproblem och spelberoende

[www.spelberoende.se](http://www.spelberoende.se) - Spelberoendes riksförbunds officiella informationssida.

[www.fhi.se/templates/Page\\_\\_\\_343.aspx](http://www.fhi.se/templates/Page___343.aspx) - Folkhälsoinstitutets informationssida kring spelberoende

[www.medieradet.se](http://www.medieradet.se) – arbetar med frågor om mediepåverkan och barns och ungas mediasituation

[www.bris.se](http://www.bris.se) – hjälper barn som råkat illa ut och arbetar med att stärka barns rättigheter

## Om Kunskapsmedia

Kunskapsmedia AB är ett medieföretag som producerar och distribuerar utbildningsprogram på video/dvd/TV till bland annat AV/Mediacentraler, skolor, företag, förvaltningar och organisationer. Genom pedagogiska program kan man påverka attityder samt engagera och stimulera inläring av ny kunskap. Har du tips på filmer vi borde köpa in eller producera? Kontakta oss på [info@kunskapsmedia.se](mailto:info@kunskapsmedia.se)



Kunskapsmedia AB  
Fredhällsgatan 3, 112 54 Stockholm  
Tel: 08-545 634 60  
E-post: [info@kunskapsmedia.se](mailto:info@kunskapsmedia.se)  
[www.kunskapsmedia.se](http://www.kunskapsmedia.se)

6

## Studiehandledning



## FAROR PÅ NÄTET: Spelberoende

### Programmets innehåll

Internet är en källa till kunskap och glädje för många ungdomar. Tyvärr är det också en plats där en del råkar illa ut. De allra flesta ungdomar klarar av att sköta sig och uppmärksamma de faror som kan uppstå. Tyvärr gäller det inte alla, och den här filmen syftar till att vara ett verktyg att använda i skolan och andra diskussionsforum om vilka faror som finns på nätet och hur man kan förebygga dem.

*Faror på nätet: spelberoende* förklarar vad man bör tänka på när man spelar alltför mycket på Internet och vilka risker som finns i samband med detta. Både överdrivet nätspelande vad gäller t.ex. actionspel och nätpoker tas upp och filmen ger även konkreta råd. En programledare guidar tittarna genom filmen som bland annat bygger på intervjuer med f.d. spelberoende ungdomar, korta sketcher, vuxna experter som poliser, psykologer, Kronofogden och kommunikationskonsulter.

© Färingsö Film i samarbete med Kunskapsmedia AB 2007  
Svensk distribution: Kunskapsmedia Filmnr: 1138KM



© Rättigheterna till studiematerialet ägs av Kunskapsmedia AB.  
Du har rätt att använda dig av studiematerialet i samband med visning av programmet.

# Spelberoende

## Syfte/inlärningsmål

- att förklara hur spelmissbruk uppstår, både vad gäller online-spel och nätpoker
- att ge råd och tips för hur man kan undvika att råka illa ut och hur man tar sig ur ett eventuellt spelmissbruk
- att stimulera till diskussion kring vilka drivkrafter som ligger bakom pokerspel på Internet

## Läroplanens mål och riktlinjer

*Elevens skall bl.a. inom ämnet Samhällskunskap (grundskola och gymnasium) uppnå följande:*

- utvecklar en tilltro till sin egen förmåga att påverka och en vilja att hävda demokratiska värden samt blir förtrogen med sina rättigheter och skyldigheter som medborgare i ett demokratiskt samhälle,
- utvecklar sin förmåga att använda olika informationskällor och ett kritiskt förhållningssätt till dessa,
- utvecklar sin förmåga att kritiskt granska samhällsförhållanden samt sin förmåga att kunna se konsekvenser av olika handlingsalternativ för sig själv och för samhället.

## Ur Läroplanen för Grundskolan, ämnet Samhällskunskap

Dagens samhälle erbjuder en närmast oändlig mängd av information, som kan inhämtas från olika mer eller mindre vederhäftiga källor via olika kanaler. Medier och mediernas budskap spelar stor roll när människor bildar sina uppfattningar. I de samhällsorienterande ämnena skall eleverna bli förtrogna med olika sätt att kunskapa samt utveckla insikter i hur olika medier kan användas och hur de påverkar människan och samhället. Genom att orientera sig i olika informationsmiljöer och använda olika informationskällor får eleverna insyn i de möjligheter och problem som

IT-samhället medför. Att söka, granska, välja, strukturera, kritiskt värdera, integrera och redovisa information på skilda sätt – i tal, skrift, bild, form, drama, musik och rörelse – är centralt i de samhällsorienterande ämnena.

## Bakgrund

Idag kan man spela om pengar överallt. Pop-ups på Internet, sponsrade TV-program, snabba lån och annonser uppmanar till spel. Ungdomar löper större risk än vuxna att utveckla problem med spel. En av tjugo ungdomar har svårt att kontrollera sitt spelande. Tillgängligheten gör att många spelar mer än de tänkt sig. Spelmissbruk drabbar vänner, familj och anhöriga, precis som vid andra missbruk.

Spelberoende kan leda till skulder, lögner, social isolering, skilsmässa, misskötsel av arbete, vräkning, ångest, skuld känslor, alkoholproblem, kriminalitet, hot och våld från "lånehajar" som vill ha betalt, självmordstankar och till sist självmord.

## Vad är spelberoende?

Ett spelmissbruk kännetecknas av att man har svårt att begränsa sitt spelande och ofta tänker på att spela. För ungdomar med ett spelmissbruk har spelandet många gånger fått negativa konsekvenser. Tecken som tyder på spelmissbruk kan till exempel vara att barnet/ungdomen har problem i skolan, konflikter i familj eller med vänner samt skulder. Andra varningssignaler kan vara att pengar försvinner hemma eller att bråk om pengar uppstår, oförklarlig frånvaro eller förändrat umgänge.



## Fakta om spel och spelberoende (pengar)

- Ca 125 000 svenskar är spelberoende och den siffran ökar hela tiden
- Svenskarna spelade för 36 miljarder under 2004
- 33,5 miljarder omsattes på spel under 2001. Idag är den siffran svår att uppskatta då mycket av spelandet sker online och utanför Sveriges gränser. Även den illegala spelverksamheten är svår att bedöma.
- Den genomsnittlige svensken spelar för 500-600 kr/år och storspelaren för 200 000 kr/år
- Staten tjänar ca 6-7 miljarder varje år på spel.
- År 2005 omsatte poker och andra Internetbaserade spel 10 miljarder kronor i Sverige
- Det är ungefär tre gånger vanligare att män blir spelberoende. Men kvinnornas andel ökar.
- 5 % av Sveriges ungdomar har problem med spel om pengar

## Är du spelberoende? (pengar)

- Du tänker ofta på spel.
- Du ökar insatserna samtidigt som förlusterna blir större. Du försöker vinna tillbaka förlorade pengar.
- Du misslyckas med att sluta eller begränsa spelandet.
- Du spelar för att slippa tänka på andra problem.
- Du ljugar för anhöriga om ditt spelande.
- Du begår brott för att finansiera ditt spelande.
- Du förlorar sociala kontakter med vänner och anhöriga.
- Du lånar pengar för att finansiera ditt spelande.

## Är du spelberoende? (onlinespel)

- Du spelar mer och mer.
- Du spelar längre och längre.
- Du kan inte sluta.
- Du återfaller.
- Du tänker hela tiden på spel.
- Det påverkar ditt humör (t.ex. aggressivitet).
- Det påverkar dina relationer med kompisar och föräldrar.

## Skapa regler för ditt spelande (onlinespel)

- Träna kroppen regelbundet (fysisk aktivitet).
- Begränsa din speltid (max 2 tim utan paus).
- Ät bra och drick vatten.
- Sov ordentligt.
- Tappa inte umgänget med familj och vänner.

## Allmänna råd inför visningen

- Gå igenom filmen för att lära dig filmens pedagogiska uppbyggnad och huvudbudskap.
- Tänk igenom vad du ska be deltagarna fokusera på.
- Hur ska du använda filmen? Som starter, som utgångspunkt för diskussion/grupparbete?
- Hur ska du följa upp filmvisningen?
- Introducera filmen genom en kort beskrivning av innehållet och tala om hur det berör deltagarna.
- Tala om varför du valt just det här programmet.
- Ange om deltagarna ska fokusera på något särskilt och om de ska göra anteckningar.
- Informera om vad som ska hända efter filmens slut.
- Koppla filmen till deltagarnas egen situation.

- **Ämne:** Samhällskunskap
- **Skolår:** från 13 år (H, Gy, Vux) samt för vuxna som arbetar med ungdomar
- **Speltid:** 20 minuter
- **Svenskt tal + svensk text** (två versioner)