

SPELPREVENTION I SKOLAN



Maria Vinberg
Anna Strandberg

Studien syftar till att pilottesta spelpreventions-
programmet Stacked Deck i svensk gymnasieskola.
Arbetet består av en kvalitativ och en kvantitativ del.

Centrum för
Psykiatriforskning

Karolinska Institutet/
Stockholms Läns Landsting

2016-02-08

För mer information kontakta:

Projektledare Maria Vinberg maria.vinberg@sll.se

Forskare Anna Strandberg anna.k.strandberg@sll.se

Stockholm 2016

SAMMANFATTNING

Forskning tyder på att ungdomar är en sårbar grupp för att utveckla ett problemspelande. Även om de spelar mer sällan än vuxna så har en större andel ungdomar i Sverige spelproblem (ungefär 3,5% av 16-17-åringar), och problemet är störst bland unga män i åldern 18 till 24 år. Stacked Deck är ett primärpreventivt program framtaget av forskare i Kanada och vänder sig till ungdomar i åldrarna 14-19 år. Programmet syftar till att öka ungdomars kunskap om spel om pengar, förbättra beslutsförmågan och förse ungdomarna med verktyg så de kan väga fördelar mot nackdelar och göra goda val.

Syftet med föreliggande studie var att pilottesta spelpreventionsprogrammet Stacked Deck i svensk gymnasieskola för att undersöka hur skolan ser på att arbeta med spelprevention.

Studien består av två delar. Del 1 har ett kvalitativt angreppssätt där två fokusgrupper genomfördes med lärare samt intervjuer gjordes med rektorerna på de två deltagande skolor som provade programmet. Del 2 har ett kvantitativt angreppssätt med en kvasi-experimentell studiedesign där elever i de fyra deltagande skolorna besvarade baslinjeenkäten 2015 och tre av dessa genomförde uppföljning i oktober 2015. Totalt medverkade fyra skolor i studien: 2 programskolor (7 klasser, 117 elever) och 2 jämförelseskolor (8 klasser, 89 elever). Samtliga elever gick i gymnasieår 1 och medverkande klasser representerar en bredd av gymnasieprogram, med både praktisk och teoretisk inriktning.

De flesta lärare rapporterade att de tyckte att Stacked Deck var ett bra initiativ, att de ansåg att ämnet var viktigt men också att programmet var för omfattande. Resultaten visar att det saknas kunskap om spel om pengar, det är först genom denna studie som lärarna kommit i kontakt med ämnet. Lärarnas fokus ligger i första hand på de negativa konsekvenser som ett överdrivet spelande på datorn orsakar, som trötta, okoncentrerade elever och hög frånvaro. I båda skolor beslutar lärarna mer eller mindre själva hur och var ANDT prevention ska ske. Det är vanligt att både använda tema-dagar och till viss del integrera undervisningen i ordinarie lektioner. Både lärare och rektorer anser att det vore bra om både datorspelande och spel om pengar kunde integreras i preventionsarbetet som ett ämne eller uppdrag. Att skolan ska arbeta förebyggande är en självklarhet, anser lärarna. Men det framgår dock att det inte är självklart vilken tid som ska användas, vem i skolan som ska ha ansvaret, eller hur lärare ska få mer kunskap om ämnet.

Vår studie visar, i enlighet med tidigare svensk och internationell forskning, att minderåriga spelar om pengar trots den 18-årsgräns som finns. Den vanligaste spelformen som eleverna i vår studie ägnat sig åt under de senaste tre månaderna är skicklighetsspel mot andra (t.ex. biljard eller golf) och internetspel. Trots en relativt negativ attityd till spel rapporterar 15 elever (7.9% av de elever som besvarade enkäten) ett problemspelande vid baslinjemätningen.

Sammanfattningsvis visar resultaten att problemspelande förekommer bland studiens ungdomar och att det är oklart hur spel kan integreras i skolans ANDT-uppdrag. Eftersom ungdomar utgör en riskgrupp för spelproblem, och att tidigare spelproblem är en riskfaktor för återfall i spelproblem, är det bra om spelpreventionsarbete införs i skolan. Resultaten från denna studie tyder också på att om skolan ska använda evidensbaserat material i det förebyggande arbetet, och implementera det enligt dess riktlinjer, behöver frågan om timplanens utformning och lärarresurser adresseras.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Sammanfattning	2
Introduktion	4
Programmet Stacked Deck	5
Syftet med studien	6
Metod	6
Design deltagare procedur	6
Mätinstrument	8
Analys	9
Resultat	10
Kvalitativa resultat	10
Fokusgruppsdiskussion	
Interventionen	10
Tema Spelprevention	11
Tema Generellt preventionsarbete på skolan	14
Djupintervjuer med skolornas rektorer	16
Tema Datorspel och spel om pengar	16
Tema Prioriteringar av personal och tid	17
Tema Att tänka framåt- åtgärder och förslag	18
Kvantitativa resultat- Elevenkäter	21
Elevernas erfarenheter av spelande	21
Bortfall	21
Uppföljning	23
Förändring över tid	23
Diskussion	24
Slutsatser	27
Referenser	28

INTRODUKTION

Idag vet vi att minderåriga spelar i alla spelformer trots att det finns en åldersgräns på 18 år för att få spela om pengar i Sverige. Den senaste Folkhälsoenkäten *Hälsa på lika villkor* visar att 58% av Sveriges befolkning 16-84 år kan antas ha spelat någon gång under det senaste året (1). Detta gör till viss del spel om pengar till en del av vårt vardagssamhälle. Spel klassas sedan 2003 som ett delområde inom folkhälsopolitiken och ca två procent av Sveriges befolkning har ett aktuellt problemspelande. Till det kommer cirka 260 000 personer, varav 76 000 barn, som lever med någon som har spelproblem (2). Män spelar mer än kvinnor och könsskillnader i spelande har i stora drag varit lika över tid. Däremot visade Swelogs uppföljning 2009/2010 att hälften av de som rapporterade att de för första gången haft spelproblem under det senaste året var kvinnor vilket gör att vi möjligen på sikt kommer att se en utjämning av könsskillnaderna vad gäller problemspelande (3). I stort kan vi se att spelproblem finns i alla befolkningsgrupper, både i Sverige och internationellt, men att det i större utsträckning drabbar redan utsatta grupper, som personer med lägre inkomst, lägre utbildningsnivå och de med utländsk bakgrund. Detta trots att de ofta spelar mindre än övriga befolkningen (2, 4, 5). Trots att ungdomar spelar mer sällan och spenderar mindre pengar på spel jämfört med vuxna har ungefär 3,5% av 16-17 åringar i Sverige spelproblem. Problemet är störst bland unga män i åldern 18 till 24 år där nästan var tionde rapporterade att de hade spelproblem i Swelogs undersökning 2008/2009. Bland kvinnorna i samma åldersgrupp var det ungefär 1,3% som rapporterade en moderat risk för spelproblem och mycket få som hade spelproblem enligt mätskalan Problem Gambling Severity Index (PGSI) (2).

Det finns mycket att vinna på att förebygga uppkomst av spelproblem hos unga, inte minst eftersom tidigare spelproblem i sig är en stark riskfaktor för senare spelproblem, dvs. återfall. Andra riskfaktorer för att utveckla spelproblem är en tillåtande attityd till spel om pengar hos omgivningen dvs. hos föräldrar och jämnåriga, att spela på så kallade högriskspel exempelvis kasinospel, poker och/eller spelmaskiner, frekvent datorspelande, en otrygg uppväxt och att ha riskabla alkoholvanor (2, 6, 7).

Att förebygga spelproblem bland unga är dock ännu ett relativt nytt område i Sverige. Hittills har mycket arbete och forskning gjorts vad gäller att förebygga användning av alkohol, narkotika, tobak och på senaste åren även doping; de så kallade ANDT-ämnena (8). Spel är det första substanslösa beroendet som det skapats diagnoskriterier för och är därmed också ett nytt område att utveckla en preventionsstrategi för. En väg att gå för att nå ungdomar med spelprevention är via skolan. Det kan tyckas problematiskt att skapa skolprogram i en tid då lärare redan är belastade med en stor mängd uppgifter. Men skolan som arena för folkhälsoarbete är inget nytt utan uppmuntras av såväl WHO som lanserat programmet Global School Health Initiative (9), och EU som driver programmet European drug addiction prevention trial (EU-Dap) (10).

I Sverige har skolan uppdraget att undervisa om alkohol, narkotika, droger och tobak, och att arbeta förebyggande kring dessa ämnen (8). När regeringens ANDT-proposition antogs 2011 nämndes skolan som en viktig arena för ANDT- förebyggande arbete (11) och

kursplanen/ämnesplanen i vissa ämnen justerats för att lyfta fram ANDT-frågorna (12). Både i Sverige och internationellt har det funnits ett intresse för sammanhållna program som syftar till att förebygga specifika problem som till exempel rökning, narkotika eller minderårigas alkoholkonsumtion. En nylig systematisk litteraturoversikt från Statens Beredning för medicinsk och social Utvärdering (SBU) visar att det idag används många preventiva insatser på området ANDTS men att det vetenskapliga stödet är otillräckligt, och att effekterna är obefintliga eller i bästa fall små. En orsak kan vara att programmen inte fungerar som avsett, och att det teoretiska ramverket kring programmen behöver utvecklas. En annan orsak kan vara att programmen inte implementeras fullt ut, och att det behövs mer stöd i den processen. Översikten visar att det generellt behövs fler studier av god vetenskaplig kvalitet på området (13).

Majoriteten av den forskning som finns kring ungdomar och spel om pengar kommer från Kanada, Australien och USA (14). Av de skolbaserade spelpreventionsprogram som utvärderats har några visat effekter på elevernas kunskap om hur spel om pengar fungerar (15, 16) och på deras attityd kring spel om pengar och exempelvis sannolikhetslära (16-18). Några program har även visat effekt på elevernas spelbeteende (16, 17) och spelpreventionsprogrammet Stacked Deck som pilottestas i föreliggande studie är ett av dessa (19).

Stacked Deck

Spelpreventionsprogrammet Stacked Deck – A Program to Prevent Problem Gambling (19, 20) är ett primärpreventivt program framtaget av forskare i Kanada och vänder sig till ungdomar i åldrarna 14-19 år. Programmet syftar till att öka ungdomars kunskap om spelande och om de risker som finns med spelande, för att på så sätt minska risken att de utvecklar spelproblem. Stacked Deck består av fem lärarledda baslektioner och en frivillig extra lektion. Lektionerna tar 35-60 minuter vardera och består av powerpointpresentationer med följande innehåll:

- De sanna oddsen och casinots fördel, att i modernt kommersiellt spelande har spelinrättningarna alltid en vinstfördel.
- Spelfällor, om hur spelande verkligen fungerar.
- Tecken på och riskfaktorer för problemspelande, om att spelande kan bli ett beroende, riskfaktorer och tecken på ett problematiskt spelande.
- Kunskap som skapar bra beslutsfattande och Problemlösning, en viktig del av lektionsinnehållet är också att belysa att beslutsfattande och problemlösning är färdigheter som går att förbättra och öva sig på.

Den frivilliga uppföljningslektionen genomförs efter några veckor (om den inkluderas) och syftar till att repetera och bibehålla det som eleverna fått lära sig under programmet (19, 20). Stacked Deck lektionerna innehåller även praktiska övningar för att illustrera sannolikhet, bl.a. tärningskastning samt även rollspel. Efter varje lektion får eleverna med sig information hem till sina föräldrar, innehållande en beskrivning av vad som tagits upp på respektive lektion.

En randomiserad studie av Stacked Deck genomförd av programmakarna visade att programmet hade effekt på elevernas attityder kring spel om pengar, ökade deras kunskaper

kring spelproblem, och kring de tankefällor som kan förekomma kring spel om pengar. Resultaten visade också att programmet minskade andelen problemspelande ungdomar (19).

Det är viktigt att komma ihåg att oavsett programmets effektkapacitet är det aldrig bättre än sin implementering. Forskning indikerar att när ett skolprogram är omfattande och består av flera olika faktorer, som till exempel policyförändringar, föräldrakontakter, gruppövningar såväl som katederundervisning i klassrum är sannolikheten större att implementeringen inte blir fullskalig (21-24). Ett flertal studier i USA visar att det är mycket vanligt att endast delar av programmen används och att lärarna väljer fritt vilka delar de tar med. Det är oklart exakt hur detta påverkar effekten av programmen men de flesta studier tyder på att i många fall uppnås inte avsett resultat (25-27). Då Stacked Deck är ett omfattande preventionsprogram med tillhörande manual såg vi det som viktigt att inledningsvis pilottesta programmet för att se hur det skulle tas emot i svensk gymnasieskola.

Syfte med studien

Syftet är att pilottesta spelpreventionsprogrammet Stacked Deck för att se om det är ett program som kan accepteras och ses som användbart av lärare och skolpersonal inom den svenska gymnasieskolan. Syftet är också att med hjälp av fokusgruppssamtal undersöka lärares och rektorers syn på att arbeta med spelprevention. Vetskapen om de svårigheter implementering av ett manualstyrt program kan medföra, gör det viktigt att förstå vad som kan anses försvåra och underlätta introduktionen av ett nytt ämne som spel om pengar. Studien ämnar även undersöka förekomst av spel samt kunskap och attityder till spel bland elever i de klasser som medverkar i studien; om ungdomar som fått Stacked Deck får bättre kunskaper om spel om pengar jämfört med ungdomar i jämförelseskolan, samt om de rapporterar förändrade attityder kring spel om pengar jämfört med ungdomar i jämförelseskolan.

METOD

Design, deltagare och procedur

De fyra skolor som medverkade i föreliggande pilotstudie identifierades och rekryterades under vintern/våren 2014/2015. Urvalsramen bestod av kommunala gymnasieskolor i Stockholmsområdet som hade ett intresse av att delta i en studie om ett nytt preventionsprogram kring spel om pengar. Önskan var att rekrytera både yrkesklasser och teoretiska klasser. Genom e-post och telefonsamtal till rektor tillfrågades 34 skolor om medverkan i studien. Av dessa tillfrågades 31 skolor om att delta som programskola, varav en skola (3%) tackade ja (i resultatdelen kallad skola 1), en yrkesinriktad skola. Tre skolor tillfrågades om att medverka som jämförelseskola och av dessa tackade två (67%) ja. Under senare delen av våren rekryterades en programskola till, en skola med teoretisk inriktning (i resultatdelen kallad skola 2). Pga. den sena rekryteringen fanns inte möjlighet att inom projekttidens ram genomföra en uppföljning på denna skola. Den är därför inte inkluderad i analyser vid uppföljning, eller över tid. I förfrågan till skolorna fanns information om studien samt om vad medverkan skulle innebära för skolans del. Varje skola valde själv ut de klasser som skulle vara studieklasser. Rekryteringen av skolor till studien var svår, många tackade nej främst pga. programmets omfattning. En annan anledning till att tacka nej var att

programmet rör spel om pengar, och inte dataspel som en del skolor inledningsvis trodde. Studiens datainsamling består av två delar, en kvalitativ del och en kvantitativ del vilka beskrivs i detalj nedan. Den kvalitativa delen ger oss en bild av vad lärare och skollädares tycker om programmet och dess användbarhet samt om spelprevention generellt, medan den kvantitativa delen belyser elevernas kunskaper, attityder och erfarenheter samt kan ge indikation på hur dessa utfallsmått eventuellt förändras.

Kvalitativ del Två fokusgrupper genomfördes med lärare. I Programskola 1 (Skola 1) medverkade 5 lärare i fokusgruppen, en kvinna och fyra män. De var alla mentorer i de klasser där programmet genomfördes och fanns med på huvudparten av lektionerna när programmet genomfördes. I Programskola 2 (Skola 2) deltog 5 lärare, två män och tre kvinnor. Alla var lärare i de klasser som fick programmet men en av dem hade endast läst manualen utan att delta vid Stacked Deck-lektionerna. Separata intervjuer med rektorerna på båda programskolorna genomfördes, en man och en kvinna. Fokusgruppsamtalen och intervjuerna syftar till att utforska lärares och rektorers berättelse om erfarenheter av Stacked Deck och preventionsarbete i skolan och genom detta skapa en större kunskap om de attityder och den begreppsvärld som lärare har i relation till prevention. Fokusgruppsamtalen gjordes på respektive skola, i ett klassrum respektive konferensrum. De tog ungefär 1,5 timma vardera. Vid båda tillfällena var studiens projektledare moderator och den forskningsansvariga författaren var ansvarig för dokumentation. Samtalen spelades in digitalt samt att stödanteckningar fördes under samtalsgången. Fokusgrupperna transkriberades sedan av projektledaren och forskningsansvariga. Intervjuerna med rektorerna genomfördes av projektledaren och tog 45 respektive 60 minuter. Även de hölls på skolorna och spelades in digitalt. Materialet transkriberades sedan av projektledaren och granskades av forskningsansvariga.

Kvantitativ del Den kvantitativa delen av studien genomfördes med en kvasi-experimentell studiedesign, innehållande en programgrupp med matchad jämförelsegrupp. Strävan var att ha två skolor i varje grupp där klasserna skulle vara så lika varandra som möjligt, men pga. svårigheter i rekryteringen av skolor fick vi släppa något på de kraven. Medverkande gjorde 1 interventionskola (5 klasser, 64 elever) och 2 jämförelseskolor (8 klasser, 89 elever). Samtliga 153 elever gick i gymnasieår 1, och 35,1% var flickor. I juni rekryterades ytterligare en programskola till studien. En baslinjemätning genomfördes i 2 gymnasieklasser (en åk 1 och en åk 2, n=53, varav 40,4% flickor) som också provade programmet. Då rekryteringen skedde sent var det inte möjligt att inom projekttidens ram genomföra en uppföljning av dessa elever varför resultaten redovisas separat. Medverkande klasser representerar en bredd av gymnasieprogram, med både praktisk och teoretisk inriktning.

Eleverna i de medverkande klasserna besvarade en enkät vid två tillfällen, en baslinjemätning i mars 2015 och en uppföljning i oktober 2015. I februari 2015 skickades information om studien hem till målmän för elever i de medverkande klasserna (n=241). Föräldrarna fick även ett formulär och ett frisvarskuvert om de ville tacka nej till medverkan i studien för sitt barns räkning, vilket 8 % (n=19) av föräldrarna gjorde. De två skolor som provade Stacked Deck under våren och början av hösten 2015, hade totalt fem Stacked Deck-lektioner vardera. Lektionerna genomfördes av projektassistenter från Centrum för psykiatrforskning i närvaro

av lärare på skolan. Den första Stacked Deck-lektionen ägde rum i programklasserna under mars/april 2015 efter baslinjemätningen, och i snitt hade klasserna en lektion i veckan under fem veckor. Vid två tillfällen slogs lektion 4 och lektion 5 ihop. Lärarna på programskolorna antecknade närvaro på Stacked Deck-lektionerna. Varje klass fick vid studiens slut 1500 kr till sin klasskassa som tack för sin medverkan.

Både vid baslinjemätningen och uppföljningsmätningen besvarade eleverna en enkät i skolan, som tog ca 20 minuter. Baslinjemätningen besvarades av 153 elever (Stacked Deck, n=64; jämförelsegrupp, n=89), medan uppföljningen besvarades av 119 elever (78%) (Stacked Deck, n=49; jämförelsegrupp, n=70). Eleverna skrev namn på enkäterna för att möjliggöra uppföljning över tid, datamaterialet avidentifierades innan inkodning i statistikprogram och kodnyckeln förvarades inlåst i ett brandsäkert skåp. Vid båda mättillfällen informerades eleverna muntligt och skriftligt om att medverkan i forskning alltid är frivilligt och att alla resultat redovisas på gruppnivå, dvs. att ingen utanför forskningsteamet kommer att kunna se vad någon enskild individ svarat.

Mätinstrument

Kvalitativ del Intervjufrågorna i fokusgruppen var relaterade till två områden; spelprevention med hjälp av Stacked Deck och lärarnas åsikter om och attityder till, ansvar inför och fördelning av preventionsarbete i vardagen. Eftersom rektorerna inte själva arbetar operativt så var intervjufrågorna centrerade runt spelprevention i skolan samt hur val och planering av preventionsinsatser görs.

Kvantitativ del Enkätfrågorna kring attityd, kunskap, tankar, problemlösning och beslutsfattande är samma frågor som finns i Stacked Deck-manualen och till största del också samma frågor som användes i den kanadensiska utvärderingen (19, 20).

Attityd till spel om pengar mättes med frågan ”Vilket alternativ beskriver bäst hur du tänker om fördelar och nackdelar med spelande för samhället?” som hade fem svarsalternativ från 0=Nackdelarna är många fler än fördelarna till 4=Fördelarna är många fler än nackdelarna. Variabeln kodades så att ett högre värde representerade en mer negativ syn på spel, dvs. att nackdelarna med spel överväger fördelarna.

Kunskap om spel om pengar mättes med tio frågor, t.ex. ”Hur skiljer sig modernt spelande från äldre former av spelande?” och ”Vilket av följande är en riskfaktor för att man ska få problem med sitt spelande?”. Alla frågor hade ett rätt svarsalternativ och de kodades genom att summera antal rätt svar (skala 0-10).

Tankefällor om spel om pengar mättes med tio frågor t.ex. ”En positiv inställning ökar sannolikheten att man ska vinna pengar på bingo eller spelautomater?” och ”I vilket spel kan du alltid vinna pengar om du har den rätta strategin?”. Alla frågor hade ett rätt svarsalternativ och de kodades genom att summera antal rätt svar (skala 0-10).

Beslutsfattningsförmåga mättes med två frågor ”Fundera över större beslut som du fattat under de senaste tre månaderna. Hur ofta analyserade du dina beslut och funderade över för-

och nackdelar samt chansen att lyckas innan du fattade beslutet?” och ”Fundera över större beslut som du fattat under de senaste tre månaderna – tänk i synnerhet på dem som gett tydliga resultat. Hur ofta visade sig ditt beslut vara det rätta?”. Svartalternativen var 0=Sällan, 1=Ibland, 2=Ungefär hälften av gångerna, 3=De flesta gångerna och 4=Nästan varje gång. Frågorna summerades så att ett högre värde representerade en bättre skattad förmåga (Skala 0-8).

Problemlösningsförmåga mättes med två frågor ”Hur rankar du dig själv som beslutsfattare och problemlösare?” och ”Hur tror du dina vänner rankar dig som beslutsfattare och problemlösare?”. Svartalternativen gick från 0=Mycket bra till 4=Mycket dålig och frågorna kodades om och summerades så att ett högre värde representerade en bättre skattad förmåga (Skala 0-8).

Problemspelande För att mäta spelbeteende använde vi Problem Gambling Severity Index (PGSI) som är framtaget i Kanada (28). I föreliggande studie används den svenska översättning som gjordes till Swelogs fördjupningsstudie (2). PGSI består av nio frågor som alla gäller de senaste 12 månaderna, t.ex. ”Om du tänker på de senaste 12 månaderna, har du spelat för mer än du verkligen haft råd att förlora? Skulle du säga...” och ”Om du tänker på de senaste 12 månaderna, har du känt att du kanske har problem med ditt spelande? Skulle du säga...”, med svartalternativen 0=Aldrig, 1=Ibland, 2=Ofta och 3=Nästan alltid. Frågorna summerades till en skala från 0 till 27 poäng, som sedan dikotomiserades där 0-2 representerade inget problemspelande och 3-27 problemspelande.

Erfarenheter av olika typer av spel mättes med nio frågor kring elevernas erfarenheter av olika typer av spel under de senaste tre månaderna. De fem svartalternativen var ”2 till 7 gånger i veckan”, ”1 gång i veckan”, ”2 till 3 gånger i månaden”, ”1 gång i månaden eller mindre” samt ”Spelade inte på något av detta”.

Lärares synpunkter på Stacked Deck samt elevernas närvaro på lektionerna Efter varje Stacked Deck-lektion (samt efter avslutat program) fick lärarna ett kort frågeformulär där de tillfrågades om sina eventuella åsikter om programmets upplägg och innehåll, samt om de fått några reaktioner från elever eller föräldrar. Inför varje Stacked Deck-lektion ombads lärarna även att anteckna närvaro och sedan skicka denna till forskarteamet.

Analys

Kvalitativ del. Kvalitativ innehållsanalys användes för att granska och tolka fokusgruppssamtal och intervjuer. Fokusgruppsamtalen och intervjuerna är semistrukturerade och tar avstamp i socialkonstruktivistiskt teori. Denna har grundtanken att relationen mellan individ och samhälle ska ses som en dialektisk process: människor konstruerar kontinuerligt sin värld som därmed blir en verklighet, en värld som de sedan i sin tur måste reagera och agera utifrån (29). Materialet i de två fokusgrupperna har till att börja med bearbetats var för sig. Efter två genomläsningar har varje material färgkodats och grupperats i breda teman. Dessa teman jämfördes och materialen från de två fokusgrupperna fördes samman och ur det skapades underteman. Samma procedur följdes för rektorernas material.

Kvantitativ del De statistiska analyserna gjordes i SPSS 22.0. Envägs ANOVA användes för bortfallsanalyser, samt för att jämföra skillnader mellan grupperna vad gäller utfallsmåten Attityd, Kunskap, Tankar, Beslutfattande och Problemlösning. Analyser gjordes även med det icke-parametriska testet Mann-Whitney. Chi2 test användes gällande det dikotoma utfallsmåttet Problemspelande. ANCOVA för upprepad mätning användes för att analysera förändring över tid vad gäller Attityd, Kunskap, Tankar, Beslutfattande och Problemlösning. Med logistisk regressionsanalys undersöktes om grupptillhörighet (Stacked Deck/Jämförelsegrupp) predicerade problemspelande vid uppföljningen. I analysen kontrollerades för kön samt för det initiala värdet på attityd eftersom det fanns skillnader mellan grupperna vid baslinjen vad gäller dessa variabler. Analyserna över tid gjordes på två olika sätt för varje utfallsmått, i vilka bortfallet behandlades som bortfall (där enbart de som fullföljt mätningarna inkluderades), samt där bortfallet ersattes med värden genererade av proceduren Estimation Maximization i SPSS 22.0.

RESULTAT

Resultaten presenteras i två delar, dels de kvalitativa resultat som framkommit under fokusgrupperna med lärare och i intervjuer med rektorer och dels de kvantitativa resultat som framkommit i enkäterna till elever.

Kvalitativa Resultat

Interventionen

Samtliga programklasser genomförde fem Stacked Deck-lektioner. Lektionerna genomfördes av projektassistenter från Centrum för psykiatriforskning i närvaro av lärare på skolan. Utan detta stöd från projektassistenter hade antalet lektioner sannolikt blivit färre pga. att programmet är så omfattande till innehåll och tidsåtgång. I den ursprungliga programversionen genomförs också en "booster session" ett antal veckor efter den femte lektionen vilket inte gjordes i denna pilotstudie. Vid var och en av de fem Stacked Deck-lektionerna närvarade mellan 38 (59%) och 46 (72%) elever. De flesta lärare rapporterade att de tyckte att Stacked Deck var ett bra initiativ och att de ansåg att ämnet var viktigt. Flera uttryckte också att programmet var för omfattande och att eleverna inte riktigt kunde engageras pga. för omfattande powerpointpresentationer med för mycket text. Flera påpekade att programmets övningar var bra och engagerande för eleverna. De synpunkter kring Stacked Deck som framkom under fokusgruppsamtalen är sammanfattade i Tabell 1.

Tabell 1 Lärares synpunkter på Stacked Deck

<i>Skola 1</i>		<i>Skola 2</i>	
<i>Positivt</i>	<i>Negativt</i>	<i>Positivt</i>	<i>Negativt</i>
Ett bra och viktigt material	Rollspel passar inte alla	Viktigt ämne	Väldigt komprimerat
Praktiska övningar (tärning, rollspel)	Lite övermäktigt	Aktiviteterna (tärningarna)	Krävande
	Väldigt mycket tid och text	Pedagogiskt (att man fick sitta och räkna)	Omfattande förberedelser Texter av reklamkaraktär Kompakt Långa föreläsningar För mycket siffror på powerpoint-bilderna Bilder på powerpoint som ungdomar inte kan relatera till
<i>Förslag på förändringar</i>			
Integrera Stacked Deck i andra ämnen	Inkludera film med relevant tema + diskussion, för att skapa mer engagemang hos eleverna	Programmet bör inte genomföras i helklass	Tidsuppskattningarna på de olika lektionsmomenten behöver uppdateras
Anpassa text och exempel ännu mer till den svenska kontexten	Bjuda in föräldrar till ett informationsmöte	Anpassa text och exempel ännu mer till den svenska kontexten	

Fokusgruppsdiskussion med lärarna

I de tematiska innehållsanalyserna av fokusgrupperna med lärare framträdde två övergripande teman, där varje tema i sin tur hade underteman.

- Spelprevention; Spel om pengar, Datorspel, Att arbeta preventivt med spel
- Generellt preventionsarbete på skolan; Var och hur, Material, Att förebygga problem eller förändra beteenden, Livskunskap

Resultaten från fokusgrupperna presenteras i detalj nedan.

Tema Spelprevention

Lärarna på båda skolorna berättar att de från början trodde att projektet skulle handla om datorspel. ”Spel” för dem är per definition en fråga om datorspel och ingen av dem har tidigare diskuterat spel om pengar som problem i skolan. I diskussionen om spel talar lärarna växelvis om spel om pengar och datorspel.

- Spel om pengar

Det mest grundläggande är att båda lärargrupper känner att de inte har någon kunskap om spel om pengar då ämnet är helt nytt för dem. En lärare konstaterade under projektets gång tillsammans med sin klass att eleverna ansåg att olika spel hade högre och lägre status; vissa spel, som t ex ”enarmade banditer” är ”fult”, bingolotter är ”fint” och ses som familjemys. I

Skola 1 var det ett flertal elever som spelade om pengar, fast de är under 18. Lärarna beskriver att de ofta hör elever tala om pengaspel i olika former. Det är inte ovanligt att elever uttrycker att "den stora vinsten" ska förändra deras liv.

På Skola 2 talade lärarna inledningsvis om att de uppfattat elevernas ointresse på lektionerna som ett uttryck för att eleverna inte höll på med spel. Det framkom senare att flera lärare hade varit med om situationer då elever troligen spelat om pengar eller till och med haft problem relaterade till spel om pengar. På båda skolor konstaterades det så småningom att eleverna spelade om pengar på skoltid, men att alla lärare nog inte reflekterat över det.

L10 Vi pratar lite grann om att vi tycker att här missar lite på våra elever men jag funderar ändå om det inte träffar rätt så bra. Vi har ju elever som spelar spel om pengar ute i korridoren, med varandra. Både av pokerkaraktär och spel av mer förödande karaktär. Det var någon av grabbarna som kom in och råkade försäga sig häromsistens: "Shit, jag blåste 600 spänn"

L9 Oj, det var inte småpengar! -Skola 2

Spel om pengar upplevs inte som lika aktuellt som datorspel och de problem som pengaspel leder till syns inte lika tydligt för lärarna som de som är associerade med datorspel. Trots det säger lärarna att de anser att spel om pengar är ett viktigt ämne, men att det är först nu efter projektet som de upptäckt att det är en del av de "spelproblem" som de har på skolan.

L1: Det tycker jag också att det är väldigt många elever, har ni märkt det, som tror att de kan livnära sig på det, på spel. Speciellt hos er, speciellt xx klassen. De är ändå ganska smarta, de har ganska höga betyg och i xx klass där är det jättemånga som tror att elektriker det är deras nödplan. -Skola 1

- Datorspel

Lärarna ser datorspel ses som ett större problem än spel om pengar. Båda skolor talade om elever som inte kommer till skolan på grund av sitt spelande och elever som är helt slut efter att ha vänt på dygnet. Problemet är, enligt deras uppfattning, mycket större hos killarna än hos tjejerna.

L3..jag har märkt på någon elev som jag har haft, som väcktes och gick upp på morgonen och tog sin väska och gick. Så gick föräldrarna till jobbet och han stod och lurpassade i ett hörn. Sen gick han hem igen. Gick och la sig och sov.

-Skola 1

På Skola 1 kom "föräldraengagemang och påverkan" att bli ett tydligt tema. Lärarna uttryckte stor frustration över att samarbetet med föräldrarna många gånger brister och att föräldrarna inte ens vet vad ungdomarna gör på natten. Det är svårt även för de föräldrar som gör sitt bästa för att förhindra att ungdomarna vänder på dygnet eller skolkar.

L10 ...och det finns ingenstans att skjuta ut dem till. Föräldrarna är helt uppgivna, de är olyckliga och skuldbelägger sig själva. De har gett upp och trycker ungen ifrån sig - yes, jag kan spela lite mer! Rektor säger: Ja vi har Sture här, han har 7 f -varningar, vad ska vi göra? Vi låter honom vara. Och så cementerar vi detta och han fortsätter att spela. -Skola 2

Trots att skolan vet att det förekommer en del spelproblem så finns det inga begränsningar när det gäller spel inom skolans område. På skola 1 finns öppna datorer i skolans uppehållsrum.

L4: Vi har ju datorer i elevhallen där de sitter och spelar.

L1: Jag har sagt till tusen gånger.

L4: Och då tänker jag såhär att, varför tillåter vi det då om vi får sånt jätteproblem att de spelar hemma och så kan de alltså få sitta här på rasterna där de kan fortsätta spelet och avsluta det där och sätta sig och spela här. -Skola 1

I Skola 2 har alla elever fått datorer att jobba med. De är inte låsta för något vilket i praktiken innebär fri tillgång till både datorspel och spel om pengar.

- Att arbeta preventivt med spel

Lärarna i båda fokusgrupper är överens om att det kan vara svårt att motivera eleverna att delta i preventionsarbete. De tror därför att det är motiverat med betyg eller närvaroplikt. De anser att det behövs något utöver deras eget engagemang som understryker att detta är viktigt. Den återkommande frågan under diskussionens gång var dock om undervisningen ska vara integrerad i övrig undervisning eller fristående.

L9: Och säga att det här är obligatoriskt för att få närvaro. Närvaro är ju viktigt för annars ryker ju CSN till slut, så man kanske inte behöver gå in på betyg utan bara att närvaro är obligatoriskt.

L7: Fast jag tycker att det behöver komma in i kurserna på något sätt (mm ja, säger L9) och det finns utrymme i många kurser för att... få in det. -Skola 2

Det finns för- och nackdelar med båda förfaringssätten. Lärarna ser en rad möjliga sätt att inlemma arbetet i befintliga ämnen som matte, svenska, historia och psykologi. Problemet är att det tar avsevärd tid att planera så att det passar in, och innan de själva känner att de behärskar ämnet tar det ännu längre tid. Lärarna anser även att det kan vara bra att ha extern kompetens för att komplettera med kunskap eller erfarenheter. En lärare berättar att de hade besök av en kille som arbetade med att hjälpa personer som var spelberoende. Den här typen av externa besök förekommer oftast på skolans temadagar. Båda grupper anser dessutom att det bästa skulle vara om man på något sätt kunde hitta att arbeta men både spel om pengar och datorspel samtidigt. Minsta gemensamma nämnare mellan de olika spelsätten skulle då kunna vara att prata om hur hjärnans belöningssystem fungerar och hur beroenden kan ta sig uttryck samt att träna sig i att göra medvetna val.

L6: Fast ändå, vi kan ju inte ta upp alla grejer. Så jag tänker mig att då får man istället göra ngn form av... att vara lite källkritisk, vi ska ha lite information och man öppnar upp för att man ska göra smarta beslut istället. Man lär eleverna en form av tankesätt, inte så att man tar upp alla bitar, så tatata..., utan man tar upp det som man har problem med på skolan – Skola 1

L7: Jag tror, som du säger och beskriver, att man faktiskt kopplar ihop det till det de faktiskt redan gör, med det virtuella... Att man går i gång... det är samma belöningssystem på något vis, med de här andra typerna av spel som de har hållit på med sedan de var såhär små. Att man kanske utökar den biten. - Skola 2

Tema Generellt preventionsarbete på skolan

- Var och hur

Det råder ingen tvekan om att lärarna anser att preventionsarbete är en given del av skolans uppdrag. Frågan är bara vad som ska ingå i det och hur det ska utföras. På Skola 1 talar man om skolans uppdrag att fostra och hur det på ett sätt ligger till grund för det förebyggande arbetet.

L1: Det ingår ju verkligen, det ingår ju i alla ämnen liksom på sätt och vis.

L2: Men det blir ju lite luddigt så fort man inte tilldelar tid till det...

På båda skolor är det lärarna själva som bestämmer var och hur arbetet ska se ut. Preventionsarbetet hamnar lätt på skolans temadagar och det har sina för och nackdelar anser lärarna. Samtalet böljar fram och åter, i båda grupper, när temadagar kommer upp som förslag. Båda skolor har två temadagar per år och att de innehåller ämnen relaterade till prevention i olika former är naturligt. Fördelen med temadagar är att dessa ger bättre sammanhållen tid att ta upp ett ämne och de finns inlagda i terminsplaneringen. Nackdelen kan vara att det är en komprimerad tid och en av lärarna påpekar att det kan vara viktigt att det går tid mellan informationstillfällen. Ett annat problem är att närvaron på temadagarna är låg. Båda grupperna kommer ändå fram till att det bästa vore att använda både temadag och integrerad undervisning.

L7: Men man kanske kan ha någon sorts kombination, jag tror också att det är bra att man som undervisande lärare, deras lärare, är engagerad och har vissa bitar kanske.

L6: En kombination tror jag. – Skola 2

Skola 1 understryker att deras elever har lätt att uppleva att det levereras pekpinningar. För dem är det ofta lättare att de undervisande lärarna tar ansvaret för preventionsarbetet än att t.ex. lägga det på skolsköterskan.

L1: Det kan lätt bli sån här pekpinnegrej, om man kommer ut och ...

L4: Ja

L1: Man kommer dit och... de /eleverna/ har inte en relation till dem heller på det sättet.

- Material

Lärarna tipsar varandra om material och studiebesök, men bestämmer själva vad de använder och hur. Om det kommer någon utifrån, som vid ANTD-dagarna, har de ofta med sig material som lärarna sedan kan fortsätta att använda.

L3: Det är alltid så mycket jobb att leta efter saker och ting hela tiden och oftast ber vi kanske en lärare att sköta den här tema-dagen och då måste den läraren börja och söka och få in... Och har man då redan material färdigt, som till och med är nationellt, då är det fantastiskt bra. –Skola 1

Redan färdigt material, som till exempel ett program, kan vara bra att plocka inspiration från. En av lärarna säger att hon inte tycker så mycket om att använda färdiga material.

L1: Jag gillar ju inte färdiga material för jag har så svårt att bara ta upp... jag vill göra nåt eget liksom. –Skola 1

Det kan bli problematiskt när det gäller okända ämnen som spel om pengar. Då tycker samtliga att det material som man plockar från gärna får vara nationellt, dvs. officiellt material från till exempel Skolverket, som gäller för alla skolor, så vet man att det fungerar och att andra lärare använder det.

- Att förebygga problem eller förändra beteende?

På frågan om vad lärarna tror förebygger uppkomsten av problem eller förändrar beteenden är de osäkra. Lärarna tycker inte att det finns någon klar bild av vad som egentligen skapar en förändring hos eleverna. De anser dock att fakta och information är viktigt. Det utgör underlag för medvetna beslut och det är lärarnas upplevelse att detta ändå är basen för det framtida beteendet.

L9: Skräckexempel liksom...

L8: Ja, fast skräckexempel med hopp. Någon som skulle kunna vara dom.

L7: Att man kan relatera till det på vis. Och sen att man kan sätta in något värde... ”att jag trodde inte att det var ett problem... och så gick tiden”

- Skola 2

En av lärarna säger att det är just omvandlingen från kunskap till förmåga som är det svåra och beskriver det som en utmaning att hitta övningar som omvandlar den kunskapen som eleverna får till förmågor. Det kan även ta lång tid innan kunskapen landar hos individen.

L3: Det är jättesvårt, det är jättesvår fråga det där. Jag ser inte att jag når alla mina elever, jag når inte alls elever ibland. Men sen ibland, när man är ute på företag och besöker eleverna då kommer han upp till mig och ”jamen nu du, det där var rätt...”. Jaha ojdå, efter 2, 3 år.

- Skola 1

I Skola 1 är lärarna medvetna om att det finns många elever som har det svårt hemma. Det gör att de känner att det är viktigt att skapa bra exempel på så många punkter som möjligt.

L2: ...alltså ju fler punkter vi har liksom, som ger bra exempel desto större chans är det ju.

L4: Ja

L2: Och då är ju det ett steg i ledet..

L1: Ja och det blir ju, och mina elever som jag har på [...] dom har ju liksom haft en dålig skolgång överhuvudtaget liksom. Dom hatar ju lärare och skolan oftast och det är ju det som är ... också - Så där försöker jag ju bryta helt och vi börjar om och för att dom ska få en god bild av skolan och att man kan hjälpa och stötta dom jätte jättemycket istället.

Prevention och fostran går därmed ihop. Denna sammansmältning är inte lika tydlig hos de lärare som arbetar med de teoretiska klasserna i Skola 2. Båda lärargrupperna uttrycker också att det är bra att det kommer människor som kan berätta om sina egna erfarenheter. Det kompletterar den information som lärarna kan bidra med.

- Livskunskap

I skola 2 frågade moderatorn om lärarna ansåg att det skulle finnas ett ämne på schemat som kunde innehålla de olika preventionsämnena. Tre av de fem lärarna säger då att de har jobbat så tidigare då ämnet Livskunskap fanns på schemat. De är eniga om att det var mycket bra schemalagd tid för att jobba fördjupande med viktiga ämnen.

L7: Jag vet att det var väldigt stort på den skolan, men att eleverna var jätteengagerade och upplevde att det var skönt att de inte fick några betyg. Att man kunde diskutera fritt och det blev en öppenhet, men att det var obligatorisk och man måste vara där. -Skola 2

Uppfattningen är att det från regeringens sida ansågs för dyrt att ha livskunskap och att det var anledningen till att det försvann. Nu skulle lärarna inte begära att få det tillbaka av rädsla att det skulle addera deras egna timmar. De tror inte att man skulle anställa fler lärare bara för att det tillkom fler timmar på schemat.

L7: Det är ett jättesvårt problem när man är som lärare så stressad, för att hinna med allting. Då törs man inte gå in och göra något upprop för då får jag det på mig också hur ska det gå? Det finns en sån liten rädsla inbyggd i det här skolsystemet tycker jag. -Skola 2

Djupintervjuer med skolornas rektorer

I resultaten från djupintervjuerna med rektorer framträdde tre övergripande teman, av vilka två i sin tur hade tre respektive fyra underteman.

- Datorspel och spel om pengar
- Prioritering av personal och tid, med tre underteman; Vem gör vad, Material samt Tid.
- Att tänka framåt – åtgärder och förändringar, med fyra underteman; Fortbildning, Att skapa en preventionsstrategi, Arbete med policy och regler samt Livskunskap.

Dessa teman beskrivs i detalj nedan.

Tema Datorspel och spel om pengar

Rektorerna beskriver, precis som lärarna att det i huvudsak är elevernas datorspelande som man sett som ett problem och varit oroliga för. Spel om pengar har inte väckt så mycket uppmärksamhet.

”Och för vår del så handlar det så klart mest om de sociala spelen och att elever ägnar lektionstid åt skärmaktiviteter - om vi utvidgar själva användandet till det som inte bara är spel och att de har så svårt att släppa det här. Sen har vi de som verkligen sitter fast i spelberoenden och däri sociala spel.” -Skola 2

Spel om pengar har först kommit att bli ett ämne sedan undervisningen i Stacked Deck genomfördes.

”Begreppet spel om pengar har ju dykt upp nu och det fanns inte alls tidigare (innan denna studie) då var det bara datorspel. Det kan ju vara pengar inblandade där också men det var ju inte så man tänkte.” - Skola 1

Eleverna i Skola 2 får datorer när de börjar gymnasiet, Skola 1 kommer att ha samma system från och med nästa höst. Båda rektorerna är bekymrade över vad det gör med ungdomarnas

koncentration, särskilt för dem som spelar mycket. Att begränsa tillgång till nätet är ingen lösning. Datorer är en del av livet så alla behöver lära sig att hantera dem.

”Det som särskiljer droger och alkohol från databeroende är att det andra kan du faktiskt helt och hållet klara dig utan. Dator måste du lära dig leva med, du måste använda en dator. Mer eller mindre varje dag, i resten av ditt liv därför att samhället kommer att vara uppbyggt på det sättet” –Skola 2

Skolan upplever att det är frustrerande att se ungdomarna som fastnar i spelandet och inte får den hjälp de behöver. Själva vet skolan inte vart de kan hänvisa föräldrar och ungdomar, de upplever inte att det finns någon instans som kan ta emot dem.

Tema Prioritering av personal och tid

- Vem gör vad?

I båda skolor har lärarna en hög grad av självbestämmande när det gäller vilka ämnen man vill ta upp i undervisningen. Lärarna är mest motiverade av att jobba med de problem som de stöter på rent praktiskt i skolan.

”Det är som jag sa inledningsvis; det beror på hur man själv stött på problemet, om det är ett problem. Som lärare då... har du elever som har problem med det här så är du angelägen att arbeta med det, har du inte det så är du inte det, och det är så det ser ut hos oss.” –Skola 1

Men man bestämmer också vissa gemensamma områden som man jobbar inom. Skola 1 utgår från brukarundersökningar och Stockholmsenkäten och med dem som bas fattar de ett gemensamt beslut. Skola 2 beslutar i konsensusform utifrån lärarnas förslag:

”Det kan vara lite olika sätt, dels kan det vara något som man ser att det här kan vara angeläget att prata om. Eller att någon tycker/föreslår att ”det här borde vi jobba med” – Skola 2

Men alla lärare är inte lika positiva till det förebyggande arbetet, det finns lärare som inte tycker att det är deras uppgift att undervisa i annat än det som är deras eget ämne:

”Och en del lärare tycker att det här är inte mitt uppdrag. Det är inte ämnesuppdraget och ska jag stå och undervisa i det? Det ska någon annan ta hand om. Den inställningen finns också. –Skola 2

- Material

Materialet väljs i regel av lärarna själva, eller av någon annan i personalen. Ingen av skolorna genomför manualstyrda program. Skolverket skickar ut ett exemplar av nya material, både hela program och annan information, till rektor för kännedom. Dessa material samt det som lärarna hittar själva används som det passar skolan utan att de känner att materialet bör följas slaviskt.

”Och jag tror att det är så det uppfattas ”det kommer tips och det kommer råd och så här kan man jobba”, så här jobbar man på en annan skola eller det här har vi prövat och det här är framgång rikt.” – Skola 1

På Skola 1 säger rektor att det troligen går att få skolor att följa manualstyrda program om det är vad man önskar, men att det då är viktigt att formulera förväntningarna och förutsättningarna.

”Det går naturligtvis att införa en sån modell som är mer styrd. Men då måste man vara tydlig med att ska man genomföra den här modellen så måste man göra precis som det är beskrivet.”

Förutom lärarna så kommer skolhälsovården ibland med tips om bra material eller länkar och på Skola 2 har kuratorn varit den mest drivande i frågan om datorspelsberoende. Frågan blev sedan om det vore bra med ett nationellt material, något som alla kan samlas runt. Den frågan skapade lite tvekan hos rektorerna, inte för att det var fel, utan mer utifrån att lärarna ändå kommer att vilja välja själva.

”Lärare jobbar efter en stark tro att man bestämmer väldigt mycket efter sin egen verksamhet. Och det som händer i klassrummet; där är det läraren som är kapten och hövding. Det är svårt att komma med ett program och säga ”gör såhär”. Man vill gärna, utifrån att man tycker att man känner eleven, att man kan göra på ett annat sätt, vill gärna ifrågasätta. Det är en kultur som finns i skolans värld. En enmanskultur.” -Skola 1

- Tid

Tid och tidsåtgång upplevs genomgående som ett problem. Elevernas schema får inte bli längre och grupperna inte heller större och ekonomin tillåter inte att man anställer fler lärare.

”Så allt som tar tid blir ett problem i skolans värld känns det som. Och sedan beror det naturligtvis på graden av angelägenhet. Är det något som är väldigt angeläget så är man beredd att ägna mer tid åt det.” -Skola 2

Det har dock kommit allt fler önskemål om olika problemområden eller förebyggande material som skolan ska ta upp i undervisningen och det ses ibland med viss trötthet:

”...inte mer än att man är lite trött på att man tycker att mycket hamnar på skolans bord. Samtidigt så vet ju folk att det finns ju ingen annan. Vem ska annars göra det om inte skolan?” - Skola 1

För att trots allt få tiden att gå ihop och minimera tidsåtgång för planering så blir det lätt så att skolorna använder temadagarna för att fånga preventions- och värdegrundsfrågor.

”Jag vet ju också, att om man ska få till en förändring så hjälper det inte att man vid ett tillfälle på tre år prata om en sak utan det måste komma fortlöpande. Men den möjligheten har vi inte och då landar det på att man gör minsta möjliga för att hantera det.” – Skola 1

Tema Att tänka framåt – åtgärder och förändringar

- Fortbildning

Lärarna har tid i sin tjänst för fortbildning. De flesta ägnar den åt att förkovra sig i sitt ämne. Men när det kommer upp gemensamma frågor som till exempel de allt mer förekommande diagnoserna, så gör skolorna gemensamma fortbildningsinsatser på själva skolan. Nya ämnen

som datorspel och spel om pengar kan också skapa grund för gemensam fortbildning och kunskapsstöd.

”...jag tror att man behöver mer hjälp och stöttning i det. Absolut för det... jag känner mig inte hemma i vad man ska använda och inte använda, och jag tror inte att andra lärare gör det heller.” - Skola 2

- Att skapa en preventionsstrategi

Båda rektorer talar om betydelsen av värdegrundsarbete. Begreppet värdegrundsarbete omfattar för dem frågor som rör demokrati, genusfrågor och likabehandling. Preventionsarbetet är i sin tur en del av värdegrundsarbetet anser man, även om det inte alltid inordnas lika lätt i den ordinarie undervisningen. Det kan vara svårt att hitta tid att foga in arbetet med de ämnen som förknippas med prevention, som alkohol och tobak. Det finns ingen tid i schemat där detta ska ligga utan det ska inlemmas i fortlöpande undervisning.

”Det ska ju vara någon sorts systematik i det. Så att man bestämmer vilka områden man ska jobba med under vilken period vilket ämne ska komma in. Sedan ska det komma in naturligt i kurserna på gymnasiet där vi har kurser då. Till exempel så kan det vara så att man jobbar med tema alkohol under en period så kan ju engelskan jobba med det på sitt sätt och läraren i ett annat ämne på sitt sätt så det kommer in naturligt i respektive kurs, så elever går därifrån med känslan att nu har vi jobbat ganska mycket med alkohol här. Så skulle det kunna vara och så tror jag att man tänkte att det skulle vara. Men det där kräver ju att lärarna samarbetar väldigt mycket, det kräver god framförförhållning och stabilitet. Kanske ungefär samma lärare som gör det. Vi har ju så mycket rotation i skolans värld och det är lärare som slutar och är sjuka etc. vilket gör att det där blir problematiskt.” - Skola 1

Båda skolor nämner att lärarnas arbetslag löser detta lite olika. Vissa försöker att samplanera och skapa en gemensam strategi för att inlemma värdegrundsfrågorna i undervisningen, andra arbetar helt individuellt. Det finns ingen formell mätning eller utvärdering om insatser som man gör får någon effekt. Detta är inte brukligt i skolans värld, säger rektorerna. Lärarna utvärderar själv sina insatser och avgör om de har varit bra eller dåliga.

”Jag kan förstå att inom den medicinska världen och sjukvård, där måste man göra på ett visst sätt för att det är utprövat och det har gett det resultat. I skolans värld så har det ju aldrig varit så. Så länge jag har jobbat, och de senaste 30 åren, så har det varit tvärt om; att du får göra som du vill bara du når hit. Sen har man inte nått hit men ingen har gått och sagt att man måste ändra.” - Skola 1

- Arbete med policy och regler

När det kommer till användandet av skolans datorer eller egna mobiler så finns inga generella riktlinjer säger rektorerna. Dels finns inga restriktioner för vad man får göra på telefoner eller datorer utanför klassrummet - såvida man inte stör andra och dels beslutar lärarna själva hur det ska se ut på sina respektive lektioner. Det innebär att man har fritt tillträde till sociala spel och andra spelsigheter på skolans datorer och på mobilerna under skoltid. På Skola 1 använder man emellanåt telefonerna i undervisningen, säger rektorn. Det gör det svårare att förbjuda mobiler på lektionen.

”Vi har ju diskuterat det där men mobiltelefonpolicy, men mobilen är ju i princip en dator fast med liten skärm. Problemet är att vi inte kan ha så strikta regler för att vissa lärare använder ju mobiltelefoner i brist på annat. Så det är den man använder som kunskapskälla i vissa situationer. Det är ju inga elever som köper en miniräknare till exempel, man använder mobilen som räknare när man har matte och så vidare. Det är svårt att begränsa också” - Skola 1

Skola 2 beslutar om gemensamma åtgärder och regler i konsensusform, och de har svårt att hitta en samstämmighet om ett regelverk som skulle omfatta alla.

”Det är sådant som vi har diskuterat; kan vi enas om någon gemensam...å såna saker. Sedan har vi ofta landat i att det är svårt att enas om något på en hel skola. Det har snarare varit så att man i arbetslag har bestämt sina regler i hur man ska göra i det här ” - Skola 2

Rektorerna betonar lärarnas eget val i dessa situationer och på Skola 1 säger rektor att han egentligen inte tror på policy och regler. Senare i intervjun säger han dock att när de byter skola och eleverna kommer att ha egna datorer i skolan så kommer de troligen formulera ett dokument för riktlinjer gällande datoranvändning.

”Och vi har ju hört från grannskolan vilka problem de har. Där säger de ju att det handlar om att många elever får ett tunnelseende. De har svårt att koncentrera sig på det som händer runtomkring, sociala kontakter, lärare, lektionstid. Man hamnar i datorns värld på något sätt. Helt och hållet. I det läget kommer vi väl att behöva ta fram någon sorts dokument också.” -Skola 1

- Livskunskap

Det är genomgående svårt att hitta tid för långsiktigt preventionsarbete. Innan 2011 fanns ämnen som hette livskunskap och datorkunskap och den schemalagda tiden var mycket användbar anser båda rektorerna. De hade inte ett fast kursinnehåll utan kunde skraddarsys efter elevernas behov och kompetens.

”Tidigare hade vi något som hette livskunskap. Den togs bort, den var en del av idrott och hälsa förut men den är inte det något mer, och de har ett helt annat innehåll i sina kurser... så att... Det var bra för där rymdes allt möjligt mellan himmel och jord.” -Skola 1

”Och datorkunskap hade vi också som en kurs som man hade på gymnasiet - och där hade man ju kunnat ta upp sådana saker, inte bara kunskap om hur man gör ett worddokument och infogar fotnotter utan allt kring datoranvändning.” -Skola 2

Den undervisning som fanns i dessa kurser skulle sedan enligt direktiv infogas i de andra kurserna. Det visade sig bli svårt och rektorerna pekar på att det var lektioner som både lärare och elever uppskattade.

”Ja, det var ofta favoritkursen (skratt) så var det. Det var därför jag säger att det är tråkigt att den försvann. Men om jag fick skriva en önskelista till tomten så skulle jag säga att den kursen skulle jag vilja ha tillbaka.” -Skola 1

Kvantitativa resultat

Den andra delen av resultaten utgörs av elevernas svar på den enkät de fick besvara vid två tillfällen under denna studie.

Elevenkäter

Elevernas erfarenheter av spelande Av Tabell 1 framgår att majoriteten av de medverkande eleverna inte har erfarenhet av att spela om pengar. Fördelat på de nio olika spelformer de tillfrågades om, rapporterade mellan 70.7% och 89.1% av eleverna att de inte ägnat sig åt någon spelform alls under de senaste tre månaderna. Vad gäller erfarenheter av att spela månadsvis eller veckovis varierade andelen elever som gjort detta beroende på spelform. Den vanligaste spelformen elever ägnat sig åt under de senaste tre månaderna var densamma både månadsvis och veckovis. Skicklighetsspel mot andra (t.ex. biljard eller golf) var vanligast (16% månadsvis; 13.3% veckovis), och därefter internetspel (13.3% månadsvis; 12.2% veckovis). Minst vanligt var månadsvis spelande på häst- och hundkapplöpning (3.8%), och veckovis spelande på bingo (6.5%).

Tabell 1. Medverkande elevers erfarenheter av olika spelformer de senaste 3 månaderna.

Svarande elever vid baslinjemätningen (n=206)

Spelform	Spelar inte alls	Spelar 1-3 ggr/månad	Spelar 1-7 ggr/vecka
Skicklighetsspel mot andra personer (t.ex. biljard, golf)	70.7 (133)	16.0 (30)	13.3 (25)
Kort eller tärningsspel	80.2 (150)	11.2 (21)	8.6 (16)
Vadslagning inom sport	75.8 (135)	12.4 (22)	11.8 (21)
Lottokuponger	84.9 (158)	4.8 (9)	10.2 (19)
Skraplotter	79.7 (149)	10.7 (20)	9.6 (18)
Bingo	85.9 (159)	7.6 (14)	6.5 (12)
Spelautomater	78.9 (146)	11.9 (22)	9.2 (17)
Häst- eller hundkapplöpning	89.1 (163)	3.8 (7)	7.1 (13)
Internetspel	74.5 (140)	13.3 (25)	12.2 (23)

Procent (antal)

Bortfall

Samtliga fyra skolor som tackade ja till att medverka i studien var med under hela studien. Tabell 2 visar deltagandet i studien över tid. Uppföljningsenkäten besvarades av 37 elever som inte besvarade enkäten vid baslinjemätningen och dessa är inte inkluderade i analyserna.

Tabell 2	Stacked Deck	Jämförelse	Totalt
Baslinje	64	89	153 (100%)
Uppföljning	49	70	119 (78%)

Gällande internt bortfall saknades vid baslinjemätningen mellan 2 och 17 (1.3 - 11.1%) svar på enskilda frågor medan motsvarande siffror vid uppföljningen var mellan 1 och 8 (0.8 - 6.7%). Det fanns inga statistiskt signifikanta skillnader mellan programgrupp och jämförelsegrupp vad gäller andel bortfall (se Tabell 3) eller vad gäller andel bortfall för respektive utfallsmått. Det fanns inte heller några skillnader mellan grupperna gällande

initiala värden för utfallsmåtten hos de som närvarande vid uppföljningen jämfört med de som inte närvarade vid uppföljningen. Den mest vanliga orsaken till frånvaro vid uppföljningen var att eleven inte var i skolan dagen då enkäten administrerades. Vad gäller frågor kring erfarenheter av specifika spel så var det interna bortfallet något högre, där saknades mellan 17 (11.1%) och 37 (24.2%) svar på enskilda frågor.

Tabell 3 Bortfall, per grupp

	Andel som inte besvarade uppföljningen	
Stacked Deck	23.4% (n=15)	$\chi^2(1, N=153)=.094, p=.759$
Jämförelsegrupp	21.3% (n=19)	

Resultaten visar att det vid baslinjemätningen inte fanns några statistiskt signifikanta skillnader mellan programgruppen i skola 1 och jämförelsegruppen vad gäller kunskap om spel, tankar kring spel, beslutsfattningsförmåga eller problemlösningsförmåga. Det fanns heller inga statistiskt signifikanta skillnader gällande andel ungdomar som rapporterade problemspelande vid baslinjen (≥ 3 på PGSI) (se Tabell 4). Däremot rapporterade ungdomar i programgruppen (skola 1) en lite mindre negativ attityd till spel jämfört med jämförelsegruppen vid baslinjemätningen (2.39 vs. 2.82, $p<.05$) (skala 0-4). Det fanns även signifikant färre flickor i programgruppen på skola 1 (5 vs. 48, $p<.01$). Samma analyser av mätningen i den sent rekryterade skolan (programskola 2) fann att dessa klasser hade en jämnare könsfördelning. Resultaten visar också att vad gäller attityd, kunskap och tankar kring spel om pengar samt beslutsfattnings- och problemlösningsförmåga rapporterade elever i skola 2 lite andra värden på samtliga variabler. Av dessa skillnader var följande statistiskt signifikanta; elever i skola 2 rapporterade en mer negativ attityd än programgruppen i skola 1 ($p=.019$) och lite mindre tankefel kring spel jämfört med både programgruppen på skola 1 ($p=.014$) och jämförelsegruppen ($p=.004$). Det fanns också signifikanta skillnader vad gäller beslutsfattande jämfört med programgruppen i skola 1 ($p=.046$) och problemlösning jämfört med jämförelsegruppen ($p=.041$) (jmf Tabell 4 och Tabell 5). En elev i skola 2 rapporterade att hen hade spelproblem (≥ 3 på PGSI).

Tabell 4. Elevernas rapportering vid baslinjemätningen, per grupp

Variabel	Stacked Deck (skola 1) (n=64)	Jämförelse (n=89)	Testvärde	<i>p</i>
Flickor	5 (7.9)	48 (54.5)	$\chi^2(1, N=151)=35.014$.001
Attityd till spel	2.39 (1.22)	2.82 (0.94)	$F(1, N=148)=5.768$.018
Kunskap om spel	4.21 (1.99)	4.53 (1.84)	$F(1, N=150)=1.029$.312
Tankar om spel	5.52 (2.14)	5.50 (2.11)	$F(1, N=148)=0.005$.945
Beslutsfattande	3.47 (1.94)	3.67 (2.23)	$F(1, N=145)=0.341$.560
Problemlösning	5.03 (1.86)	4.85 (1.76)	$F(1, N=146)=0.372$.543
Problemspelande	9 (15.0)	5 (6.3)	$\chi^2(1, N=140)=2.917$.088

Medelvärden (standardavvikelser) och antal (procent)

Tabell 5. Elevernas rapportering vid baslinjemätningen, skola 2

Variabel	Stacked Deck (n=53)
Flickor	21 (40.4)
Attityd till spel	2.94 (0.91)
Kunskap om spel	4.79 (1.63)
Tankar om spel	6.58 (1.81)
Beslutsfattande	4.32 (1.83)
Problemlösning	5.54 (1.50)

Medelvärden (standardavvikelser) och antal (procent)

Uppföljning

Analyserna visade inga statistiskt signifikanta skillnader mellan grupperna vad gäller något av utfallsmåtten 6 månader efter baslinjemätningen (se Tabell 6).

Tabell 6. Elevernas rapportering vid uppföljningsmätningen, per grupp

Variabel	Stacked Deck (skola 1) (n=49)	Jämförelse (n=70)	Testvärde	<i>p</i>
Attityd till spel	3.06 (1.04)	2.87 (0.98)	$F(1, N=114)=1.068$.304
Kunskap om spel	4.78(1.91)	4.64 (1.76)	$F(1, N=118)=0.153$.697
Tankar om spel	6.00 (2.57)	6.09 (2.13)	$F(1, N=117)=0.040$.842
Beslutsfattande	3.50 (2.67)	3.65 (2.11)	$F(1, N=115)=0.109$.742
Problemlösning	5.25 (2.05)	4.99 (1.76)	$F(1, N=115)=0.556$.457
Problemspelande	6 (13.3)	5 (7.6)	$\chi^2(1, N=111)=0.993$.348 ^a

Medelvärden (standardavvikelser) och antal (procent)

^a Fisher's exact test.

Förändring över tid

Tabell 7 visar resultat från analyserna över tid, mer specifikt om eleverna utvecklas olika över tid beroende på om de tillhör programgruppen eller jämförelsegruppen. Resultaten visade en signifikant skillnad gällande attityd till spel om pengar. Elever i programgruppen på skola 1 utvecklade en mer negativ attityd mellan baslinjemätningen och uppföljning (2.39 till 3.06), medan jämförelsegruppens elever rapporterade i det närmaste lika attityd vid båda mätningar (2.82 och 2.87). Analyser där bortfallet var imputerat visade samma resultat (se Tabell 7). Analyserna visade också två huvudeffekter av tid; vad gäller tankefallor $F(1, N=108)=4.294$, $p=.041$ samt problemlösningsförmåga $F(1, N=107)=4.816$, $p=.030$. Båda grupper rapporterade högre poäng vid uppföljningen.

Tabell 7. Analys av programmets påverkan över tid på attityd, kunskap, tankar, beslutsfattande, problemlösning samt problemspelande under två olika antaganden om bortfallets status

Variabel	Testvärde		p
<i>Attityd</i>			
Svarande	$F(1, N=108)=4.990$.028
Imputation	$F(1, N=148)=5.063$.026
<i>Kunskap</i>			
Svarande	$F(1, N=111)=2.205$.140
Imputation	$F(1, N=147)=1.146$.286
<i>Tankar</i>			
Svarande	$F(1, N=108)=0.501$.481
Imputation	$F(1, N=147)=0.326$.569
<i>Beslutsfattande</i>			
Svarande	$F(1, N=106)=0.124$.725
Imputation	$F(1, N=147)=0.003$.954
<i>Problemlösning</i>			
Svarande	$F(1, N=107)=2.425$.122
Imputation	$F(1, N=147)=0.359$.550
	Oddsquot	Konfidensintervall	p
<i>Problemspelande</i>			
Svarande	1.0	0.2-4.3	.987
Imputation	0.8	0.2-2.9	.687

DISKUSSION

Stacked Deck är det första spelpreventionsprogrammet som provats i svensk skola. För att förstå vilka hinder och möjligheter ett manualbaserat program i ett nytt ämne som spel kan föra med sig, valde vi att samla både kvalitativt och kvantitativt material. Resultatet från vår baslinjemätning visar en del likheter med hur eleverna rapporterade i den Kanadensiska studien av Stacked Deck (19).

Eleverna i vår studie rapporterade generellt en relativt negativ syn på spel om pengar, de ansåg att nackdelarna med spel övervägde fördelarna. Resultaten visade skillnader mellan grupperna när det gäller attityd, elever som tagit del av Stacked Deck blev mer negativa i sin attityd över tid, medan jämförelsegruppens attityd inte förändrades. Samtidigt som det är positivt att programgruppen blir mer negativ i sin inställning, ska det noteras att det inte fanns någon statistiskt signifikant skillnad mellan grupperna vid uppföljningen (beroende på att jämförelsegruppen låg högre vid baslinjemätningen). Studien av Stacked Deck i Kanada visade också förändring i elevernas attityd (19) men vi vet av tidigare forskning att detta inte är synonymt med förändrat beteende (30). Till skillnad från den kanadensiska studien fann vi inga andra signifikanta skillnader mellan grupperna. En möjlig förklaring till detta skulle kunna varit att ungdomarna i vår studie hade mer kunskaper om spel från början, men så ser inte ut att vara fallet. Eleverna i denna studie och eleverna i den Kanadensiska studien (19) hade rätt så lika medelpoäng vid baslinjen vad gäller kunskaper och tankefallor kring spel. En annan möjlighet är att det beror på metodologiska skillnader mellan studierna, och att vi i denna studie har betydligt färre deltagare.

Resultaten visar också att i våra medverkande skolor (n=4) spelar minderåriga ungdomar på spel om pengar. Vid baslinjemätningen var det totalt 15 elever (7.9% av de elever som besvarade baslinjen) som rapporterade över tre poäng på PGSI samtidigt som mellan 6.5% och 13.3% av eleverna rapporterar att de spelar på något spel om pengar mellan 1-7 gånger i veckan. Resultaten visar alltså att andelen elever som rapporterar problemspelande är något högre i denna studie jämfört med den tidigare studien av Stacked Deck (19) och även jämfört med tidigare studier med ungdomar i Sverige (31). Resultaten är dock i linje med tidigare forskning som visat att spelproblem är särskilt vanligt bland unga män (2). Av de 15 elever som rapporterade över 3 poäng på PGSI i denna studie är 13 pojkar, och en möjlig förklaring till resultaten skulle kunna vara att det medverkar en majoritet pojkar i denna studie (64%).

Det som var vanligast förekommande bland elever i denna studie när det gäller veckovis spelande, var att satsa pengar i skicklighetsspel mot andra och att spela på nätet men även spel på spelmaskiner förekom veckovis hos eleverna i studien. Av det totala spelandet ökar nätspelet allt mer, både hos aktörer som har och inte har tillstånd i Sverige. För att spela på nätet hos registrerade aktörer krävs att man kan verifiera att man är över 18 år. Så är inte fallet hos de utlandsbaserade företagen där det räcker med att själv intyga att du är över 18 år. Det betyder att minderåriga idag har större tillgång till spel än tidigare. Så länge det inte sker en förändring av rådande lagstiftning är prognosen att hälften av spelmarknaden kommer att vara digitaliserad om fyra år (32). Allt fler av dessa andelar kommer att tillhöra internetspel hos utländska aktörer - vilket kan antas öka tillgängligheten på spel. Forskning kring alkohol har visat att tillgänglighet och pris är viktiga komponenter för att begränsa konsumtionen på befolkningsnivå (33) och det finns därför all anledning att noggrant följa ungdomarnas spelmönster i spåren av ökad tillgänglighet och en marknad där spelbolagen konkurrerar hårt.

Trots att spelbolagen under 2014 satsade 1,2 miljarder mer på reklam och därmed gjorde spel om pengar extra synligt var intresset för spel om pengar i de medverkande skolorna till att börja med svalt. Lärarna i fokusgrupperna uppgav att datorspel är ett större problem bland eleverna och att det får tydliga negativa konsekvenser i form av för lite sömn, omfattande skolk och att inte orka med skolarbetet. Men introduktionen av Stacked Deck har trots det skapat en medvetenhet runt spel och under studiens gång har lärarna kommit att notera spelförekomst hos sina elever på ett nytt sätt. Efter att ha genomfört Stacked Deck beskrev lärarna att de till viss del ser på spel ur en annan synvinkel där en av utmaningarna är att se hur detta passar ihop med redan befintligt preventionsarbete. Det preventionsarbete som bedrivs på de skolor som medverkar i denna studie handlar om att förebygga alkohol- och narkotika men också om värdegrunds- och demokratifrågor. Som vi tolkar lärarna i denna studie så skulle de helst se en integrering av spel i det befintliga preventionsarbetet, en integrering som omfattar både spel om pengar samt datorspel. Som en av de medverkande lärarna uttryckte det "kanske man kan prata om beroende allmänt..."

Stacked Deck fick blandat mottagande av lärarna; å ena sidan ansåg de att programmet var lite för omfattande, kompakt och informationstungt, å andra sidan att programmet berör ett viktigt ämne och att det innehöll bra pedagogiska övningar. Ingen av programskolorna har tidigare arbetat med programmanualer och detta, tillsammans med bristande kunskaper i själva ämnet, kan ha bidragit till att lärarna upplevde programmet som relativt krävande. För att mer

omfattande program ska kunna implementeras behöver skolan och lärarna samordna på vilka lektionstimmar undervisningen ska ligga. Resultaten i vår studie tyder på att detta är svårt, eftersom lektionstimmar och lärartid är tyngda av redan befintliga uppgifter och krav på vad eleverna ska uppnå. Rektorer och lärare uppger att lärarna i huvudsak själva planerar och genomför undervisningen inom ANDT-området, förutom den undervisning och prevention som ligger inbakad i temadagarna. Förslag på material kan komma från rektor, skolhälsan eller så letar lärarna själva efter material och delger varandra. Ingen av skolorna har någon gemensam strategi för hur och vilket förebyggande arbete som ska bedrivas. Man diskuterar dock vad som är viktigt att fokusera på antingen baserat på vad som för närvarande är ett problem på skolan alternativt framkommer i Stockholmsenkäten.

Syftet med denna studie var att ta reda på om Stacked Deck skulle kunna vara ett användbart spelprogram inom undervisningen på gymnasiet. Resultaten visar att rektorer och lärare har ett uttalat behov av mer kunskap om spel om pengar både generellt och hos den åldersgrupp de arbetar med. Utan kunskap är det svårt att starta ett preventionsarbete på egen hand, då behöver skolan anlita extern personal som hjälper till. Dessutom kommer det att innebära ett omfattande arbete för varje enskilt gymnasium att införliva ett spelpreventionsprogram i undervisningen. I ljuset av lärarnas uttryck i denna studie så tror vi att det sannolikt är detsamma för skolans användning av manualbaserade program generellt eftersom dessa ofta tar tid och resurser i anspråk. Lärare och rektorer har varit tydliga med att tiden är en betydelsefull faktor för dem, och frågan är hur många program en skola kan införliva i sitt arbete utan att de anser att den ordinarie undervisningen blir lidande. Att ett flertal lärare ändå uppskattar tanken att det skulle finnas ett färdigt material som är utprovat och färdigt att användas, talar för att programmen skulle kunna vinna på att vara mer generellt utformade, dvs. inte ett program för varje typ av problematik.

Vikten av att använda evidensbaserat material har betonats av myndigheter och forskning i Sverige. Ett problem är att det är svårt att hitta evidensbaserade material för skolan att använda. Den nyliga översikt från SBU som nämndes i inledningen visade just att av de preventionsprogram som används i skolan är det få som visar effekter på ungdomars alkohol- och drogkonsumtion (13). Ett av skälen som nämns är att det ofta finns svårigheter med implementering av omfattande preventionsprogram i skolan (13, 22). Detta blev tydligt även i resultaten i denna studie, då många av de invändningar som lärarna hade mot Stacked Deck handlade just om den tid som programmet tar i anspråk, både i form av lektionstid och förberedelsetid men också om att de saknade kunskap att genomföra programmet.

Mycket manualbaserat material är program tänkta att användas i sin helhet. I denna studie framkom det tydligt att det finns en annan tradition i skolan där lärarna mer har en önskan om att ”plocka russinen ur kakan”, vilket är tvärt emot vad som är tanken med att implementera manualbaserade program. Tidigare forskning kring programtrohet visar att betydelsefulla faktorer för att lärare ska implementera ett program fullt ut är bl.a. att de upplever stöd från ledningen, att de har mindre handlingsfrihet i val av utformning av lektioner, att de känner sig trygga i den utbildning de fått för att utföra programmet och att de känner sig övertygade om att deras lektioner har betydelse (24). Detta skulle kunna tala för att samtidigt som lärare efterfrågar en valfrihet när de ska utöva det förebyggande arbete, så är stödfunktioner viktiga,

som exempelvis stöd från ledningen och de ramar som ett manualbaserat program kan ge. Lärarna som deltog i Stacked Deck gav också uttryck för att det skulle vara bra om det fanns ett material som var rekommenderat och färdigt att använda.

Resultatet från fokusgrupperna föranleder oss att tänka att en av anledningarna till en mindre lyckad implementering av program är brist på kunskap om anledningen till varför ett program innehåller specifika komponenter. Forskning kring preventivt arbete i skolmiljö vad gäller alkohol indikerar att ren faktainformation och punktinsatser som besök av föreläsare inte visar någon förebyggande effekt (8) men i vår studie kommer fokusgruppernas lärare tillbaka till betydelsen av temadagar, föreläsningar och besök av f.d. missbrukare i det preventiva arbetet som skolan ska bedriva. I SBUs översikt (13) skriver författarna att det kan finnas behov av en organisation som fungerar som stöd för implementering, och att utbudet av preventiva insatser skulle kunna begränsas (13). Som vi förstår detta skulle det ge skolorna möjlighet att lättare välja program/material samt också få stöd i att använda det. Det skulle sannolikt också skapa en tydligare överblick över vilka insatser som används i skolan. Baserat på vad medverkande lärare i vår studie uttryckt skulle det sannolikt emottas positivt av skolan.

Bristen på kunskap och svårigheten att finna evidensbaserade program kommer på ett eller annat sätt att få implikationer för hur preventionsarbetet kommer att gestalta sig, och för oss tillbaka till frågan om strukturen för skolans preventionsarbete och därmed även för spelprevention. Lärarna återkom ofta till frågan hur ämnet spel så att säga skulle få plats och utrymme, och då huruvida temadagar skulle användas eller om preventionsarbetet skulle ske mer löpande över terminen. De ansåg att temadagar är något som fungerar väl och bör finnas kvar. En lösning som nämndes var att använda både temadagar och tid inom ordinarie undervisning. Däremot uppstod många frågor kring vem som ska ”göra jobbet” samt vilken lektionstid som ska användas. I fallet kring spel känner lärarna, som vi nämnde tidigare, att de saknar kompetens vilket ju inte är förvånande då ämnet är helt nytt.

Slutsatser

Det finns ingen tvekan om att skolan behöver kunskap och stöd för att kunna utveckla spelprevention. Att tillhandahålla ett program som Stacked Deck kommer inte i detta skede att fylla det tomrum som nu finns, det fattas för mycket kunskap om hur spel fungerar samt vad som är riskfaktorer och skyddsfaktorer. Våra fokusgrupper och rektorer är eniga i sin problembeskrivning; datorspel och dess efterverkningar är en viktig del att ta med när man närmar sig frågan om spelproblem och prevention. Detta är en ny utmaning för preventionsarbetet i skolan - hur ska lärare undervisa om substanslöst beroende så att det kan gälla både datorspel och spel om pengar samt integreras med övrig ANDT-undervisning?

Flertalet av de preventionsprogram som gäller spel är, som tidigare nämnts, skapade i Kanada eller USA. I de länderna finns på många skolor obligatoriska undervisningstimmar i ämnen som ”Career and Life Management course” och ”Health Class” där dessa typer av program kan infogas. I Sverige fanns under några år ett ämne som kallades Livskunskap. I vår studie berättar rektorerna och flera lärare att detta ämne var mycket populärt hos eleverna. Själva skulle de gärna haft ämnet kvar eftersom det gav möjligheter att jobba långsiktigt med preventionsfrågor. Ämnet togs dock bort 2011 och kursinnehållet skulle istället integreras i

andra ämnen. När det gäller möjligheten att implementera och använda manualbaserade program är det viktigt att bära med sig denna skillnad mellan ländernas skolsystem. Den accentuerar de viktiga frågorna ”var i undervisningen ska det genomföras”, ”vem är ansvarig för det” och slutligen; ”finns stöd och utbildning för lärare” för detta i dagens skola.

REFERENSER

1. Folkhälsomyndigheten. <http://www.folkhalsomyndigheten.se/nyheter-och-press/nyhetsarkiv/2015/december/allt-farre-personer-spelar-spel-om-pengar/> Folkhälsomyndigheten 2015.
2. Folkhälsoinstitutet. Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2008/2009. Huvudresultat från SWELOGS befolkningsstudie. R 2010:23. 2011.
3. Folkhälsoinstitutet. Spel om pengar och spelproblem i Sverige 2009/2010. Östersund: Statens Folkhälsoinstitut, 2012.
4. Billi R, Stone CA, Marden P, Yeung K. The Victorian Gambling Study: A longitudinal study of gambling and health in Victoria, 2008–2012. Victoria, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation, 2014.
5. Williams RJ, Rehm J, Stevens RMG. The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. <http://hdl.handle.net/10133/1286>: 2011.
6. Folkhälsoinstitutet. Risk och skyddsfaktorer för problemspelande. Resultat från Swelogs fördjupningstudie. R 2013:07. 2013.
7. Hanss D, Mentzoni RA, Delfabbro P, Myrseth H, Pallesen S. Attitudes toward gambling among adolescents. *Int Gambl Stud.* 2014;14(3):505-19.
8. Skolverket. Material för skolan om alkohol, narkotika, tobak och dopning – inventering, analys och behov. 2012.
9. World Health Organization. http://www.who.int/school_youth_health/gshi/en/ 2016 [cited 2016 7 februari].
10. European Drug Addiction Prevention Trial EU-Dap. <http://www.eudap.net/> 2016 [cited 2016 7 februari].
11. Regereingsproposition 2010/11:47. En samlad strategi för alkohol-, narkotika-, dopnings och tobakspolitiken 2010.
12. SkolansANDT-uppdrag.Skolverket. http://www.skolverket.se/polopoly_fs/1.193199!/Menu/article/attachment/Skolans%20ANDT-uppdrag%20-%20en%20genomg%C3%A5ng%20av%20skolans%20styrdokument.pdf
13. SBU. Att förebygga missbruk av alkohol, droger och spel hos barn och unga. Stockholm: Statens beredning för medicinsk och social utvärdering (SBU): 2015.
14. Blinn-Pike L, Worthy SL, Jonkman JN. Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health.* 2010;47(3):223-36.
15. Todirita IR, Lupu V. Gambling prevention program among children. *Journal of gambling studies / co-sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming.* 2013;29(1):161-9.
16. Donati MA, Primi C, Chiesi F. Prevention of problematic gambling behavior among adolescents: testing the efficacy of an integrative intervention. *Journal of gambling studies / co-sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming.* 2014;30(4):803-18.
17. Walther B, Hanewinkel R, Morgenstern M. Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents. *The Journal of adolescent health : official publication of the Society for Adolescent Medicine.* 2013;52(5):599-605.
18. Turner NE, Macdonald J, Somerset M. Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: a curriculum for the prevention of problem gambling. *Journal of gambling*

- studies / co-sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming. 2008;24(3):367-80.
19. Williams RJ, Wood RT, Currie SR. Stacked Deck: an effective, school-based program for the prevention of problem gambling. *The journal of primary prevention.* 2010;31(3):109-25.
 20. Williams R, Wood R. Stacked Deck - A program to prevent problem gambling. Hazelden, 2010.
 21. Flaspohler PD, Meehan C, Maras MA, Keller KE. Ready, willing, and able: developing a support system to promote implementation of school-based prevention programs. *American journal of community psychology.* 2012;50(3-4):428-44.
 22. Ingemarson M, Rubenson B, Bodin M, Guldbbrandsson K. Implementation of a school-wide prevention programme-teachers' and headmasters' perceptions of organizational capacity. *Eval Program Plann.* 2014;43:48-54.
 23. Roberts-Gray C, Gingiss PM, Boermb M. Evaluating school capacity to implement new programs. *Evaluation and Program Planning.* 2007 30:247-57.
 24. Ringwalt CL, Ennett S, Johnson R, Rohrbach LA, Simons-Rudolph A, Vincus A, et al. Factors associated with fidelity to substance use prevention curriculum guides in the nation's middle schools. *Health Education & Behavior.* 2003;30(3):375-91.
 25. Vigna-Taglianti F, Vadrucci S, Faggiano F, Burkhart G, Siliquini R, Galanti MR, et al. Is universal prevention against youths' substance misuse really universal? Gender-specific effects in the EU-Dap school-based prevention trial. *J Epidemiol Community Health.* 2009;63(9):722-8.
 26. Kalafat J, Illback RJ, Sanders DJ. The relationship between implementation fidelity and educational outcomes in a school-based family support program: Development of a model for evaluating multidimensional full-service programs. *Evaluation and Program*
 27. Pawar PS, Nagler EM, Gupta PC, Stoddard AM, Lando HA, Shulman L, et al. Tracking intervention delivery in the 'Tobacco-Free Teachers/Tobacco-Free Society' program, Bihar, India. *Health education research.* 2015;30(5):731-41.
 28. Wynne H, Ferris J. The Canadian Problem Gambling Index: Final Report. Canadian Centre on Substance Abuse (CCSA) Ottawa, 2001.
 29. Berger PL, Luckman T. A treatise in the Sociology of knowledge: Harmondsworth, Penguin Books; 1967.
 30. Williams RJ, West BL, Simpson RI. Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the Evidence and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem gambling Reseach center and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. 2012.
 31. Fröberg F. The Incidence of Problem Gambling in a Representative Cohort of Swedish Female and Male 16-24 Year-Olds by Socio-demographic Characteristics, in comparison with 25-44 Year-Olds: Karolinska Institutet 2015.
 32. Lotteriinspektionen. http://www.lotteriinspektionen.se/sv/Om-oss/Statistik/Veckans-statistik/internetspel_landbaserat_om4ar/ [cited 2016 2 februari].
 33. Room R, Babor T, Rehm J. Alcohol and public health. *The Lancet.* 2005;365(9458):519-30.

