



Spel- och dataspelsberoende

ANDERS HÅKANSSON, LEG LÄKARE, PROFESSOR.
BEROENDECENTRUM MALMÖ. LUNDS UNIVERSITET.

Förekomst av spelberoende och spelproblem

- Någonsin spelat: 60-90% i västvärlden
- Sverige
 - spelberoende nu 0,6%, någonsin 1,2%
 - spelberoende + spelproblem: 2% nu, 3,9% någonsin (10% hos unga män)
- Taiwan: nu 2,7-4%, någonsin 4-6%

Förekomst av spelberoende och spelproblem hos missbruks- och beroendepatienter

- Västvärlden, sammanslagning av studier på individer med substansmissbruk/substansberoende
 - 15% problemspelare
 - 14% spelberoende



Spelberoende - kriterier

- Ökad insats för samma upplevelse
- Rastlös/irritabel vid försök att minska
- Flera misslyckade försök att skära ner
- Tankarna ofta upptagna av spel
- Spelar ofta vid psykiska symptom
- Försök att vinna tillbaka förluster ("chasing")
- Ljuger om omfattningen
- Förlorat relation, jobb, utbildning mm
- Beroende av andra för att täcka förluster



Lie-Bet

Lie-Bet – två frågor om spel om pengar

- Har du någonsin känt behov av att satsa mer och mer pengar på spel?
 ja nej
- Har du någonsin varit tvungen att ljuga för dina närstående om hur mycket du spelar?
 ja nej



Spelberoende – diagnostik och behandling i Sverige i dag

- Mycket få specifika behandlingar i Sverige
- Mycket låg grad av diagnostik i sjukvården

- KBT
- (MI?)

- Diagnostik och behandling av andra tillstånd



Finns det fler icke-substansberoenden?



Hälsoliv HÄLSA PSYKOLOGI TRÄNING SKÖNHET SEX & RELATIONER MÅL

1 av 7



1. Du tänker ständigt på shopping och planerar för nästa köp.

Stämmer

Stämmer inte

Nästa fråga



Hälsoliv HÄLSA PSYKOLOGI TRÄNING SKÖNHET SEX & RELATIONER MÄNSKLIGT TESTER



Nioåring fick två nya händer genom transplantation

Brandmannen Pat fick ett nytt ansikte

Autistisk flicka får hjälp att byta ut sliten favorittröja

Här kan du sälja och köpa dina njurar i en "butik"

Mammans matvanor kan påverka adhd-risk

Publicerad 28 mar 2014 09:02

f t e

Så botar du dig från ditt mobilberoende

STOCKHOLM. Står du inte ut med tanken på att lämna din mobil hemma en dag, någon timme eller ens några minuter?
 Då kanske du lider av mobilstress eller mobilberoende. Men oroa dig inte, det

MEST LÄST

Mammans hälsning:



LUND UNIVERSITY

Start Sport Nöje TV Ledare Kultur A till Ö

Startsidan / Wendela / Jobbet 2014-02-04

När jobbet blir till ett missbruk

En 'workaholic' njuter aldrig av lediga dagar

Är du en arbetsnarkoman eller bara en arbetsmyra?
 Det är väl samma sak, tänker du.
 Men då tror du fel.

Många förväxlar människor som sliter hund på sin arbetsplats dagarna i ända med arbetsnarkomaner.
 Men det är dags att tänka om. Det tycker de brittiska forskarna EJ Douglas och RL Morris som menar att det finns en tydlig skillnad mellan en vanlig slitvarg och en "workaholic".

Enda intresset
 En arbetsnarkoman har bara ett intresse och det överskuggar allt annat i livet - nämligen arbetet. Han eller hon värdesätter inte fritiden. Att koppla av och umgås med familj och vänner är enbart slöseri med dyrbar arbetstid. Nej, helgerna är till för att få ägna sig åt det hen älskar mest - att jobba.
 Och när måndag morgon nalkas är



f t



LUND UNIVERSITY

AFTONBLADET Start Sport Nöje TV Ledare Kultur A till Ö Följ/Bevaka Logga in Köp PLUS

Hälsningskostnad från 2.195kr/mån

Senaste nytt

Skelettet i brunnen: är en människokropp 08:06

Nio döda när bilbomb exploderade i Turkiet 07:12

Kommuner köper bostadsrätter till nyplanerade för cirka 100 miljoner 06:39

Stor barackbrand vid skola i Stockholm 06:29

Det är nästan så man saknar pittmjöten 05:40

Maskerad man försökte våldta kvinna 05:06

God morgon! Det här hände medan du sov 04:27

Livshotande skedad efter misshandel 02:58

Kraftig explosion på sportcenter i Belgien 02:13

Många barn dödade i

Startsidan / Nyheter 2013-10-29

Mobilen - en drog som ligger på lur

Allt fler blir beroende av sin telefon



Besatt av hur många som gillar din Instagrambild eller Facebookfoto?

ANNONS

Telia



iPhone

NU SURFAR DU FRITT PÅ SOCIALA MEDIER MED IPHONE SE för 429 kr/mån med 4 GB surf

f i s t w



LUND UNIVERSITY

Finns det fler icke-substansberoenden?

- DSM-5
- Spelberoende (gambling disorder) flyttat till avsnittet för beroendetillstånd
- Brist på data avseende gaming, shopping, mat/socker, sex, arbete etc

Internet gaming disorder?

- Upptaget på DSM-5:s forskningslista
- Mer data behövs

- Liten forskningserfarenhet men kliniskt intryck av likartad bild



Internet Gaming Disorder

- Internet gaming disorders is not the same as Internet addiction...

- “Internet users are no more addicted to the Internet than alcoholics are addicted to bottles”
 - » Griffiths et al., 2014. Addict Res Ther



DSM-5 – Internet gaming disorder

- >250 publikationer
- Olika förslag till diagnoskriterier (~substansberoende, ~spelberoende)

» Petry & O'Brien, 2013. Addiction



Internet gaming disorder

- Ofta låg egen behandlingsmotivation
- Föräldrar rapporterar högre spelfrekvens/omfattning
- Ungdomar rapporterar mer internaliserande symptom
- Högre förekomst (och viss litteratur) rapporteras från Asien
- Lågt behandlingsutbud



Internet gaming disorder scale

- Have there been periods when **all you could think** of was the moment that you could play a game?
- Have you **felt unsatisfied** because you wanted to play more?
- Have you been **feeling miserable when you were unable** to play a game?
- Were you **unable to reduce** your time playing games, after others had repeatedly told you to play less?

» Lemmens et al., 2015. The Internet Gaming Disorder Scale. Psychol Assess.



Internet gaming disorder scale

- Have you played games so that you **would not have to think about annoying things**?
- Have you had **arguments** with others about the consequences of your gaming behavior?
- Have you **hidden** the time you spend on games from others?
- Have you **lost interest** in hobbies or other activities because gaming is all you wanted to do?
- Have you experienced **serious conflicts** with family, friends or partner because of gaming?

» Lemmens et al., 2015.



Hur vanligt kan gaming-beroende vara?

- Förslag på tröskel för diagnos: 5 av 9 kriterier
- 6.7% bland unga vuxna (20-30 år)
- 5.5% av ungdomar (13-20 år)

» Lemmens et al., 2015. The Internet Gaming Disorder Scale. Psychol Assess.



Hur vanligt kan gaming-beroende vara?

- Norge, befolkningsmaterial av spelare (N=3389)
- 1,4% gaming-beroende + 7,3% problemspelare (+3,9% "engagerade spelare")
- 87,4% "normala spelare"
- Riskfaktorer: manligt kön, yngre ålder

» Wittek et al., 2016



Personality and Social Psychology

Development and content validity of a screening instrument for gaming addiction in adolescents: The Gaming Addiction Identification Test (GAIT)

SOFIA VADLIN, CECILIA ÅSLUND and KENT W. NILSSON

Centre for Clinical Research, Västerås County Hospital, Västerås, Sweden

Vadlin, S., Åslund, C. & Nilsson K. W. (2015). Development and content validity of a screening instrument for gaming addiction in adolescents: The Gaming Addiction Identification Test (GAIT). *Scandinavian Journal of Psychology*, 56, 458–466.

This study describes the development of a screening tool for gaming addiction in adolescents – the Gaming Addiction Identification Test (GAIT). Its development was based on the research literature on gaming and addiction. An expert panel comprising professional raters ($n = 7$), experiential adolescent raters ($n = 10$), and parent raters ($n = 10$) estimated the content validity of each item (I-CVI) as well as of the whole scale (S-CVIAve), and participated in a cognitive interview about the GAIT scale. The mean scores for both I-CVI and S-CVIAve ranged between 0.97 and 0.99 compared with the lowest recommended I-CVI value of 0.78 and the S-CVIAve value of 0.90. There were no sex differences and no differences between expert groups regarding ratings in content validity. No differences in the overall evaluation of the scale emerged in the cognitive interviews. Our conclusions were that GAIT showed good content validity in capturing gaming addiction. The GAIT needs further investigation into its psychometric properties of construct validity (convergent and divergent validity) and criterion-related validity, as well as its reliability in both clinical settings and in community settings with adolescents.

Key words: Addiction, adolescence, computer gaming, Internet gaming disorder, psychometry, video gaming.

Sofia Vadlin, Centre for Clinical Research, Västerås County Hospital, S-721 89 Västerås, Sweden. Tel: +46 21 173854; e-mail: sofia.vadlin@tv.se



Svenska data

- Gaming Addiction Identification Test (GAIT)
- 15 frågor – AUDIT-struktur
- 1.3% av ungdomar
- 2.4% med föräldraversion
- Stor variation i världen (0.3-12%) – högre i Asien
 - » Vadlin et al., 2015. Scand J Psychol



Game Addiction Scale (Lemmens et al.)

Hur ofta de senaste sex månaderna...

-har du **tänkt hela dagen** på att spela spel?
-har du känt att du har använt **mer och mer tid** till spel?
-har du spelat **för att glömma** det verkliga livet?
-har andra utan framgång försökt att få dig att **minska** spelandet?
-har du **mått dåligt** pga att du inte har kunnat spela?
-har du **bråkat med andra** (t ex familj, kompisar) om hur mycket tid du lägger på att spela?
-har du **struntat i andra viktiga aktiviteter** (jobb, skola, träning) för att i stället spela spel?

aldrig sällan ibland ofta mycket ofta



SOCIAL BEHAVIOR AND PERSONALITY, 2006, 34(10), 1277-1284
© Society for Personality Research (Inc.)

MOBILE PHONE DEPENDENCE AND HEALTH-RELATED LIFESTYLE OF UNIVERSITY STUDENTS

MASAHIRO TODA, KAZUYUKI MONDEN, KAZUKI KUBO,
AND KANEHISA MORIMOTO
Osaka University Graduate School of Medicine, Osaka, Japan

This study investigated the associations between the intensity of mobile phone use and health-related lifestyle. For 275 university students, we evaluated health-related lifestyle using the Health Practice Index (HPI; Hagihara & Morimoto, 1991; Kusaka, Kondou, & Morimoto, 1992) and analyzed responses to a questionnaire (MPDQ; Toda, Monden, Kubo, & Morimoto, 2004) designed with self-report scale to assess mobile phone dependence. Examples show



SVENSKA DAGBLADET > Start Meny



Sverige

Larm: Mobilberoende ny folksjukdom

Andelen svenskar med smarta telefoner växer snabbt. Enligt Kolmårdens behandlingshem hör allt fler som blivit beroende av mobilsurfande på sajter som Hemnet och Blocket av sig. Experter varnar nu för att mobilberoende är en ny folksjukdom.


Av Hannes Dellling
 27 okt, 2013
 Spara artikeln




/images-8.svd-cdn.se/v2/images/5858256b-27fe-4798-b0c7-23ab9ea4cde?fit=crop&h=417&q=60&w=625&=cdcd2f661f-5d99d8ae56759970531253-c2-c50d



Privat Företag



Försäkringar Vid skada Kundservice

OFFLINE O'CLOCK

För lite sömn leder till sämre hälsa och fler olyckor. Tyvärr sover vi mindre än någonsin och en av orsakerna är ljuset från våra skärmar som hindrar produktionen av kroppens sömnhormon, melatonin. I ett försök att få fler att koppla ner tidigare och sova bättre introducerar vi nu Offline O'Clock.

Offline O'Clock om:
10.59:16

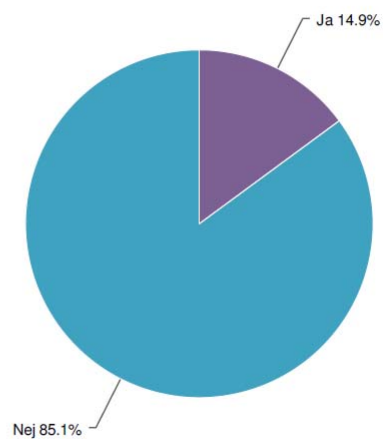
vänder cookies för att webbplatsen ska fungera bra. Genom att surfa vidare godkänner du det. [Mer om cookies.](#)

Web-enkät om mobiltelefonbeteende 2016

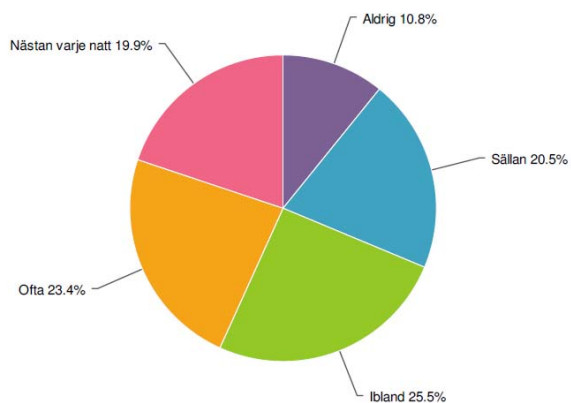
- Fransson A, Chóliz M, Håkansson A (2017) Addiction-like mobile phone behavior – validation and association with other addictive behaviors. Manuscript.
- Februari-april 2016
- N=1515
- Web-enkät/självtest



6. Brukar du stänga av mobiltelefonen på natten?



7. Hur ofta använder du mobilen för att kommunicera medan du ligger i sängen?



11. Hur lång tid brukar det ta innan du svarar i sociala medier i de följande situationerna?

	Svarar omedelbart	Väntar lite, men försöker svara så snart som möjligt	Jag väntar så lång tid det behövs tills jag har möjlighet att svara	Svarar aldrig i denna situation	Responses
När jag kopplar av hemma	355 23.4%	608 40.1%	516 34.1%	36 2.4%	1,515
Medan jag jobbar eller är i skolan	85 5.6%	407 26.9%	863 57.0%	160 10.6%	1,515
När jag är med vänner och bekanta	81 5.3%	449 29.6%	813 53.7%	172 11.4%	1,515
I sängen	499 32.9%	377 24.9%	424 28.0%	215 14.2%	1,515
Medan jag äter lunch	221 14.6%	477 31.5%	555 36.6%	262 17.3%	1,515

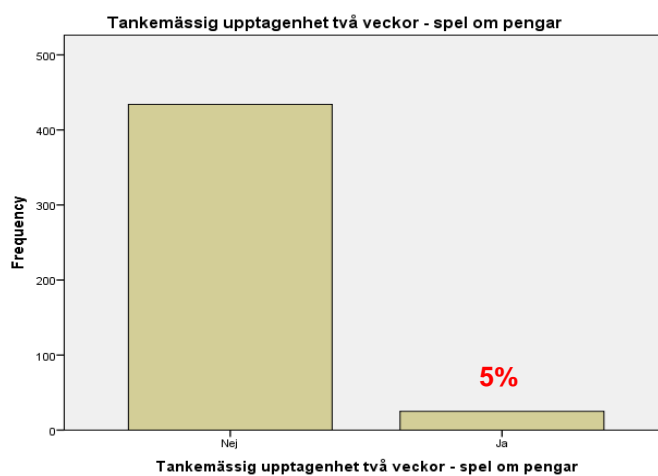


Web-enkät om mobiltelefonbeteende 2016

- Fransson A, Chóliz M, Håkansson A (2017) Addiction-like mobile phone behavior – validation and association with other addictive behaviors. Manuscript.
- 459 svarande i åldrarna 15-18 år



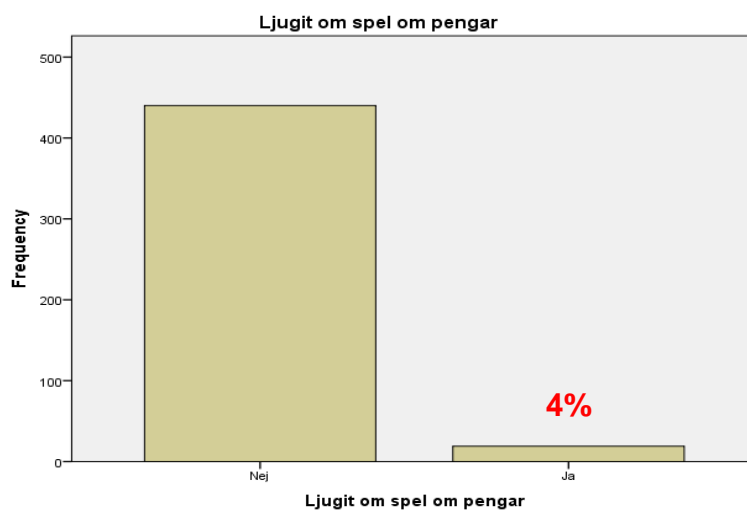
Har du någonsin haft en period på två veckor eller mer när du har lagt mycket tid på att tänka på ditt spelande om pengar eller på att planera framtida spelinsatser eller vadslagning om pengar?



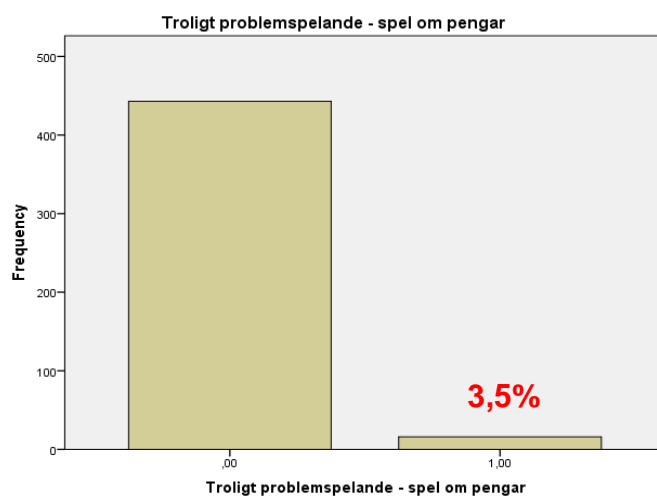
Har du någonsin försökt sluta spela om pengar, skära ner eller kontrollera ditt spel om pengar?



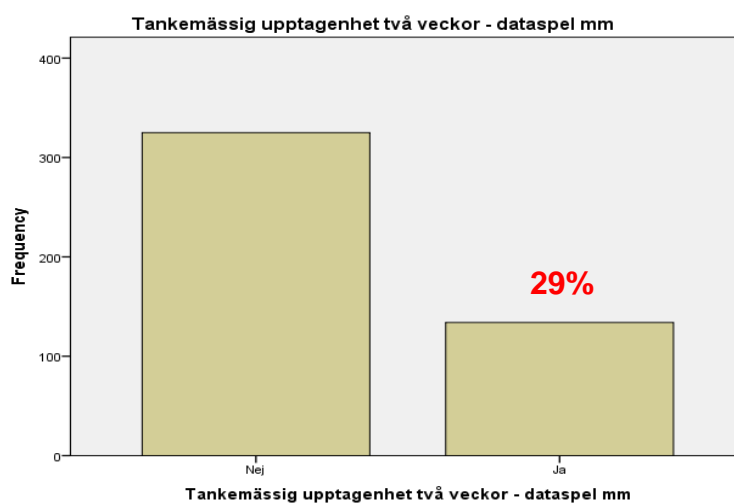
Har du någonsin ljugit för familjemedlemmar, vänner eller andra om hur mycket du spelar (om pengar) och hur mycket pengar du har förlorat på spel?



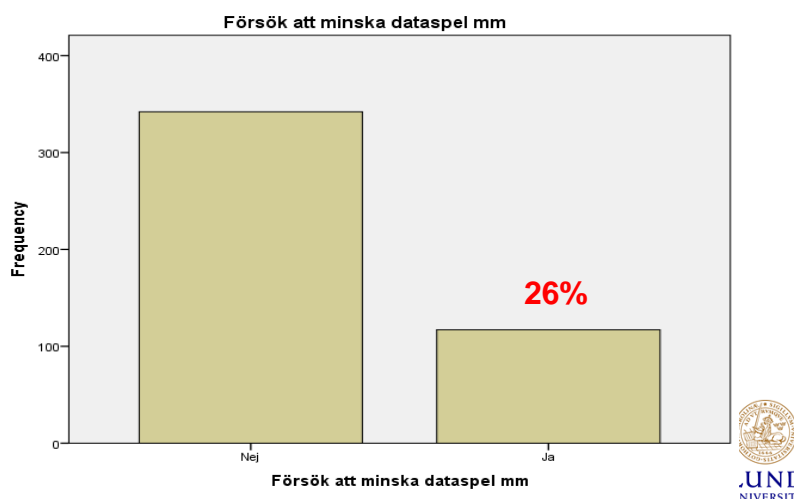
Troligen problematiskt spel om pengar: två av tre CLiP-kriterier



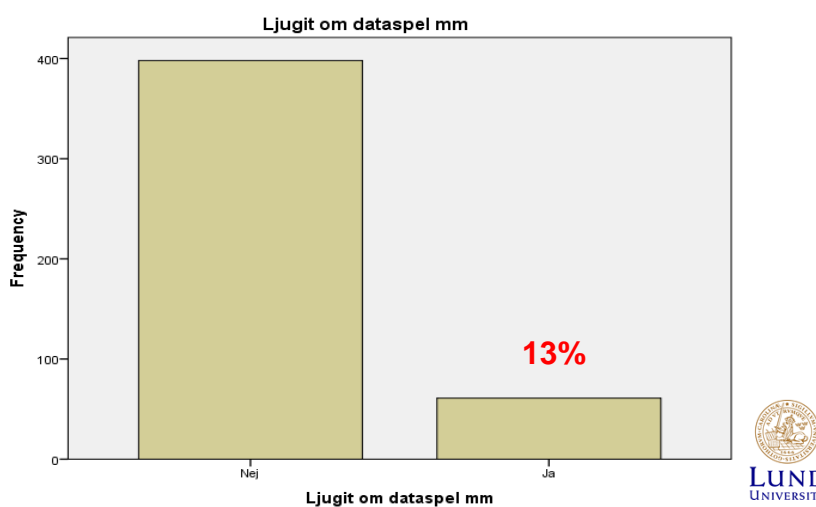
Spel som inte handlar om pengar: Har du någonsin haft en period på två veckor eller mer när du har lagt mycket tid på att tänka på ditt spelande eller på att planera framtida spelande?



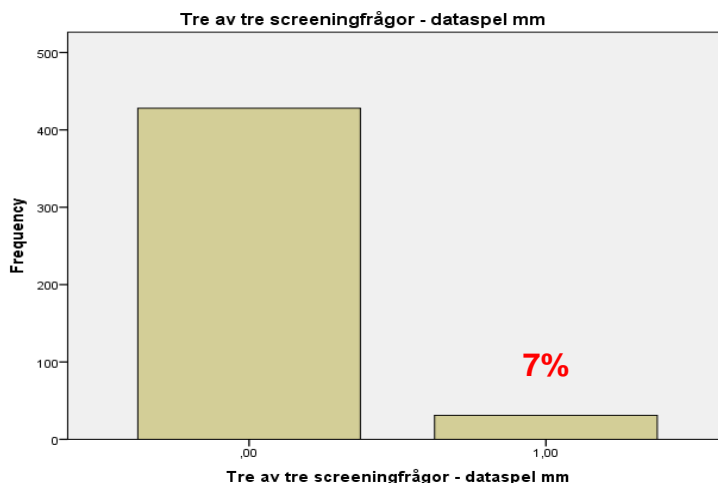
Har du någonsin försökt sluta spela (spel som inte handlar om pengar), skära ner eller kontrollera ditt spelande?



Har du någonsin ljugit för familjemedlemmar, vänner eller andra om hur mycket du spelar (spel som inte handlar om pengar)?



Tre av tre screeningfrågor – spel som inte handlar om pengar



Addict Behav. 2016 Oct;61:8-15. doi: 10.1016/j.addbeh.2016.05.001. Epub 2016 May 3.

Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples.

Vadlin S¹, Åslund C², Hellström C², Nilsson KW².

Author information

Abstract

The aim of the present study was to investigate associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents. Data from adolescents in the SALVe cohort, including adolescents in Västmanland who were born in 1997 and 1999 (N=1868; 1034 girls), and data from consecutive adolescent psychiatric outpatients in Västmanland (N=242; 169 girls) were analyzed. Adolescents self-rated on the Gaming Addiction Identification Test (GAIIT), Adult ADHD Self-Report Scale Adolescent version (ASRS-A), Depression Self-Rating Scale Adolescent version (DSRS-A), Spence Children's Anxiety Scale (SCAS), and psychotic-like experiences (PLEs). Multivariable logistic regression analyses were performed, and adjusted for sex, age, study population, school bullying, family maltreatment, and interactions by sex, with two-way interactions between psychiatric measurements. Boys had higher self-rated problematic gaming in both samples, whereas girls self-rated higher in all psychiatric domains. Boys had more than eight times the probability, odds ratio (OR), of having problematic gaming. Symptoms of ADHD, depression and anxiety were associated with ORs of 2.43 (95% CI 1.44-4.11), 2.47 (95% CI 1.44-4.25), and 2.06 (95% CI 1.27-3.33), respectively, in relation to coexisting problematic gaming. Problematic gaming was associated with psychiatric symptoms in adolescents; when problematic gaming is considered, the probability of coexisting psychiatric symptoms should also be considered, and vice versa.

Copyright © 2016 Elsevier Ltd. All rights reserved.

Överrepresentation av ADHD, depression och ångest hos tonåringar med problematiskt dataspelande (Vadlin et al., 2016)



Cyberpsychol Behav Soc Netw, 2017 Feb;20(2):126-132. doi: 10.1089/cyber.2016.0304. Epub 2017 Jan 13.

Internet Gaming Disorder Explains Unique Variance in Psychological Distress and Disability After Controlling for Comorbid Depression, OCD, ADHD, and Anxiety.

Pearcy BT¹, McEvoy PM¹, Roberts LD¹.

[Author information](#)

Abstract

This study extends knowledge about the relationship of Internet Gaming Disorder (IGD) to other established mental disorders by exploring comorbidities with anxiety, depression, Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), and obsessive compulsive disorder (OCD), and assessing whether IGD accounts for unique variance in distress and disability. An online survey was completed by a convenience sample that engages in Internet gaming (N = 404). Participants meeting criteria for IGD based on the Personal Internet Gaming Disorder Evaluation-9 (PIE-9) reported higher comorbidity with depression, OCD, ADHD, and anxiety compared with those who did not meet the IGD criteria. IGD explained a small proportion of unique variance in distress (1%) and disability (3%). IGD accounted for a larger proportion of unique variance in disability than anxiety and ADHD, and a similar proportion to depression. Replications with clinical samples using longitudinal designs and structured diagnostic interviews are required.

- Internet gaming disorder – högre förekomst av ADHD, OCD, depression och ångest
- Egen effekt på mående och funktion *utöver* annan diagnos



J Clin Psychol, 2017 Feb 2. doi: 10.1002/jclp.22460. [Epub ahead of print]

Effectiveness of Brief Abstinence for Modifying Problematic Internet Gaming Cognitions and Behaviors.

King DL¹, Kaptsis D², Delfabbro PH¹, Gradisar M².

[Author information](#)

Abstract

OBJECTIVE: This pilot study tested the efficacy of a voluntary 84-hour abstinence protocol for modifying problematic Internet gaming cognitions and behaviors **METHOD:** Twenty-four adults from online gaming communities, including 9 individuals who screened positively for Internet gaming disorder (IGD), abstained from Internet games for 84 hours. Surveys were collected at baseline, at daily intervals during abstinence, and at 7-day and 28-day follow-up **RESULTS:** Brief voluntary abstinence was successful in reducing hours of gaming, maladaptive gaming cognitions, and IGD symptoms. Abstinence was highly acceptable to participants with total compliance and no study attrition. Clinically significant improvement in IGD symptoms occurred in 75% of the IGD group at 28-day follow-up. Reliable improvement in maladaptive gaming cognitions occurred in 63% of the IGD group, whose cognition score reduced by 50% and was comparable to the non-IGD group at 28-day follow-up **CONCLUSIONS:** Despite limitations of sample size, this study provides promising support for brief abstinence as a simple, practical, and cost-effective treatment technique for modifying unhelpful gaming cognitions and reducing Internet gaming problems.

© 2017 Wiley Periodicals, Inc.

- Behandling av Internet gaming disorder? Effekt vid 4 v-uppföljning av en veckas frivillig abstinens...



[Hum Psychopharmacol. 2016 Nov;31\(6\):427-432. doi: 10.1002/hup.2559.](#)

Effectiveness of atomoxetine and methylphenidate for problematic online gaming in adolescents with attention deficit hyperactivity disorder.

Park JH¹, Lee YS¹, Sohn JH¹, Han DH¹.

Author information

Abstract

OBJECTIVE: There is a high prevalence of problematic online gaming in adolescents with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). In the current study, we compared the effectiveness of atomoxetine (ATM) and methylphenidate (MPH) on problematic online gaming in adolescents with ADHD.

METHODS: We recruited 86 adolescents diagnosed with ADHD together with Internet gaming disorder. These participants were divided into two treatment groups: 44 participants were treated with MPH for 12 weeks, and 42 participants were treated with ATM for 12 weeks.

RESULTS: During the 3-month study period, the MPH group showed greater improvement in Korean ADHD rating scale scores than the ATM group. The ATM group showed greater improvement in Child Depression Inventory scores than the MPH group. However, Young Internet Addiction Scale and Behavioral Inhibition & Activation Scales score changes did not differ significantly between the MPH and ATM groups. In both groups, changes in Young Internet Addiction Scale scores were positively correlated with the changes in Behavioral Inhibition & Activation Scales scores.

CONCLUSIONS: Both MPH and ATM reduced the severity of Internet gaming disorder symptoms, and this reduction was correlated with impulsivity reduction, which also resulted from both ADHD medications. These findings suggest impulsivity plays a critical role in the development of problematic online gaming.

- Metylfenidat och atomoxetin reducerar problematiskt dataspelande hos unga med ADHD + internet gaming disorder
- Förbättringen korrelerad med reducerad impulsivitet



Framtiden?

- Ytterligare studier av funktionsnedsättning, subjektivt lidande, samsjuklighet etc
- Behandlingsstudier?
- Har dataspelsbeteende betydelse för utveckling av spelberoende?

