

Motion till riksdagen

1988/89:L719

av Ingegerd Wärnersson och Anita Jönsson (båda s) Lagstiftning rörande våldsförhärlikande data- och TV-spel

Småpojkar våldtar kvinnor, de hugger huvudet av sina motståndare och stycker dem. Så kan de dataspel se ut som många barn ägnar sig åt i timmar framför en dataskärm. Riskerna med dataspel anses av forskare vara betydligt större än riskerna med videovåld. I dataspelens värld lever barnet sig inte bara in i spänningen utan han – den övervägande andelen dataspelare är pojkar – tar också aktiv del i och påverkar händelseförloppet. Risken är att barnen tar våldet med sig ut i verkligheten.

Undersökningar har gjorts på institutionen för data och systemvetenskap i Stockholm och gäller barn mellan 8 och 12 år som använder dator och spelar dataspel. 82% av dessa pojkar har spelat dataspel någon gång. En del av barnen tillbringar 30 timmar per vecka med att spela. Många föräldrar är ej medvetna om dataspelens innehåll. Man tror att det rör sig om äventyrsspel, idrottsspel o s v. Informationen om videovåld har i dag nått fram till de flesta föräldrar. Tyvärr är medvetenheten inte lika stor när det gäller data- och TV-spel. Eftersom våldsspelen säljs inom den oorganiserade handeln är det mycket svårt att kontrollera försäljningen.

Vi anser därför att det finns behov av lagstiftning rörande våldsförhärlikande data- och TV-spel.

Hemställan

Med hänvisning till det ovan anförda hemställs

1. att riksdagen som sin mening ger regeringen till känna vad som i motionen anförts om ökad information angående data- och TV-spel,
2. att riksdagen som sin mening ger regeringen till känna vad som i motionen anförts om behovet av en lagstiftning rörande våldsförhärlikande data- och TV-spel.

Stockholm den 24 januari 1989

Ingegerd Wärnersson (s)

Anita Jönsson (s)