

Motion till riksdagen 2009/10:Kr224

av Solveig Hellquist (fp)

Dataspelens och sociala sajters effekter på barn, ungdomar och vuxna

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen tillkännager för regeringen som sin mening vad som anförs i motionen om att utreda vilka effekter dataspel och sociala sajter har på barn, ungdomar och vuxna.

Motivering

Dataspelen liksom tekniken att kommunicera på nya sätt på Internet är här för att stanna.

Det positiva med dataspel och kommunikation på nätet är t ex att det är ett nöje, ger kunskaper, spänning och kontakter, ökad datorkompetens, tränar upp strategiskt tänkande och reaktionsförmåga och kan leda till ökade språkkunskaper – framförallt i engelska.

Det negativa som alltför många föräldrar, lärare och andra vuxna allt oftare lyfter fram är att dataspel och sociala sajter som tex. Facebook och bloggar har oönskade konsekvenser i både hemmet, skolan och jobbet. Vissa blir spel- och sajtberoende eller riskerar att bli det. Det finns spelare och datoranvändare som blir både rastlösa och får abstinens när de inte får spela eller kan/får vara uppkopplade på en sajt. Det finns barn och ungdomar som "vänder på dygnet", missar skolan genom skolk och får sämre betyg. Enligt Stiftelsen Ungdomsvård har många sin bärbara dator med sig till skolan och sitter t o m uppkopplade på lektionerna. Följderna innebär sämre möjligheter till vidareutbildning, arbete och ett ordnat liv.

I familjer är det inte sällan konflikter och bråk om datoranvändandet. Det finns föräldrar som inte vet hur eller kan sätta gränser för sina barn och ungdomar. Ibland är de också okunniga om vad barnen tar del av på nätet. Det

Fel! Okänt namn på

intensiva spelandet eller genom att fastna på sociala sajter innebär även en risk för ointresse för andra fritidsintressen och vänner och försämrar förmågan att knyta sociala kontakter. Det finns också barn som enbart ser rygg-tavlan på den förälder som ständigt sitter vid datorn och saknar därmed värdefull gemenskap med föräldern. Idag finns även en oro hos arbetsgivare att personalen ägnar sin tid åt sajter och Internet i stället för att arbeta med de uppgifter som är satta att göra.

Eftersom dataspelsbranschen har vuxit och förväntas växa ännu mer är det viktigt att den särskilt betraktas utifrån ett barnperspektiv. Det är t ex angeläget att det förs en diskussion med barn, ungdomar och föräldrar kring innehållet i spel och sajter. De kan innehålla såväl kvinnoförakt, våld och övergrepp som främlingsfientlighet och maktförhållanden. Denna arbetsuppgift skulle kunna ligga på skolorna i samarbete med socialtjänsten. Det är också viktigt att branschen själv tar ett ansvar genom att vara "självsanerande". Utgångspunkten bör vara att våld inte är eller skall vara underhållning för barn. Det finns de facto undersökningar som konstaterar att människor blir negativt påverkade av tv- eller dataspel. Det vore också tragiskt om vi som vuxna förmedlar att livets mening enbart handlar om datorer och Internet.

Det är av vikt att det tydliggörs vilka effekter dataspel och sociala sajter har på barn och ungdomar men även vuxna. Därför bör en utredning snarast tillsättas.

Stockholm den 1 oktober 2009

Solveig Hellquist (fp)