

Ökat förtroende för kriminalvården...

Medborgarnas förtroende för Kriminalvården fortsätter att öka. Det visar Brottsförebyggande rådets (Brå:s) nationella trygghetsundersökning som presenterades i januari.

I 2015 års undersökning svarar 43 procent av de tillfrågade att de har stort förtroende för Kriminalvården. Jämfört med 2014 är det en ökning med en procentenhet.

Sett över tid handlar det dock om en större ökning. 2006 svarade endast 29 procent att de hade stort förtroende för Kriminalvården.

I undersökningen mäts även förtroendet för övriga myndigheter i rättsväsendet. Alla har fått ökat förtroende. Den gemensamma ökningen av "stort förtroende" är 60 till 64 procent mellan 2014 och 2015. Förtroendet för polisen har ökat mest. Yngre personer visade ett högre förtroende än äldre.

– Undersökningens resultat bekräftar Kriminalvårdens behov av ett fortsatt arbete för att öka förtroendet ytterligare de närmaste åren. Säkerhetsarbetet är av stor betydelse i det avseendet, men också vår strävan att vara en öppen och tillgänglig myndighet som tar plats i den offentliga kriminalpolitiska debatten, säger Nils Öberg.

... men kvinnor fortsatt otrygga utomhus

Nationella trygghetsundersökningen (NTU) genomförs av Brå i början av varje år. Cirka 12 000 personer mellan 16 och 79 år har svarat i den aktuella undersökningen.

Otryggheten är i stort sett oförändrad sedan 2010, däremot finns en tydlig skillnad mellan könen. Kvinnor är betydligt mer otrygga än män, fler kvinnor än män uppger till exempel att de inte vågar gå ut sent på kvällen.

Oron för misshandel och överfall har minskat medan oron för bostadsinbrott ökat.



Av: Susann Engqvist

Tipsa oss! Skicka dina nyhetstips till: nyhetstips@ssil.se

Dataspel ska öka barns medvetenhet om risker på nätet

Dataspellet "Djurparksgömmet" har alla förutsättningar att bli en världssensation. Det har utvecklats av en forskargrupp vid Högskolan i Skövde och avsikten med spelet är att göra spelande barn i åldrarna 8 – 10 år medvetna om risker som finns på nätet och förebygga dem.

Dataspellet "Djurparksgömmet" har utvecklats av en forskargrupp vid Högskolan i Skövde och avsikten med spelet är att göra spelande barn i åldrarna 8 – 10 år medvetna om risker som finns på nätet och förebygga dem.

– Det finns flera aspekter som gör spelet väldigt speciellt, alltifrån hur det är uppbyggt till syftet med det, berättar Tarja Susi, lektor i kognitionsvetenskap och projektledare.

– Spelet "Djurparksgömmet" är en kombination av ett klassiskt brädspel och ett dataspel. På spelbrädet ligger en surfplatta, med vars hjälp spelare kan göra olika saker. Bland annat blir brädet tredimensionellt när det ses genom surfplattan, säger Tarja. Spelet har ett djurparkstema där varje spelare gömmer en skatt i djurparken och det finns ledtrådar till dessa gömställen. Ledtrådarna ska spelarna vara rädda om så att inte någon annan kan hitta skatten. Men det finns också chatt-liknande



meddelanden där spelarna får välja om de ska avslöja någon ledtråd eller inte.

FORSKARNA VID Högskolan i Skövde har haft tillgång till autentiska chatt-loggar från nätet där barn kontaktats i sexuellt syfte, också det unikt. Chatt-loggarna har använts som utgångspunkt för att kunna skapa spelhändelser, men det är viktigt att framhålla att det inte förekommer något skrämmande eller olämpligt innehåll i spelet. Däremot skapar spelhändelserna ett diskussionsunderlag för uppföljande samtal som ska öka medvetenheten om risker på nätet. Dessa diskussioner kan då ledas av till exempel en lärare eller pedagog.

"DJURPARKSGÖMMET" finns nu som en fullt spelbar prototyp, som testats både av barn och av polisen med positiva resultat. Forskningsgruppen

kommer nu gå in med en ny ansökan om forskningsmedel för att färdigställa spelet och bedriva forskning om hur det kan användas i undervisning. Förhoppningen är att ha ett färdigt spel inom ett år från projektstart.

PROJEKTET HAR genomförts i samarbete med stiftelsen Change Attitude som arbetar med kultur som verktyg för att förebygga och motverka sexuella övergrepp mot barn världen över. Sten A Olssons stiftelse för forskning och kultur har finansierat projektet.

Vid Högskolan i Skövde finns unika förutsättningar för den här typen av tvärvetenskapliga forskningsprojekt. Gruppen bakom spelet består, förutom av Tarja, av ytterligare fem forskare på Högskolan i Skövde – Niklas Torstensson, Mikael Lebram, Per Backlund, Ulf Wilhelmsson och Marcus Toftedahl.

Vit jul minskade drickandet under julhelgen

Nära hälften av svenska folket känner till IOGT-NTO-rörelsens kampanj Vit jul, och av dem uppger 20 procent att de drack mindre alkohol under julen som en direkt följd av kampanjen. Det visar en undersökning genomförd av YouGov. Ytterligare 17 procent uppger att de reflekterade mer än tidigare över sin egen och andras alkoholkonsumtion.

– Det är fantastiskt att få det här kvittot på att vårt arbete ger resultat. Julen är barnens högtid och att så många säger sig ha druckit mindre tack vare kampanjen ger oss kraft. Det visar att det går att utmana alkohollnormen. Och det kommer vi att fortsätta göra, säger Johnny Mostacero, förbundsordförande för IOGT-NTO.

I YouGovs undersökning

framgår att 48 procent känner till Vit jul, varav nästan var tionde kom i kontakt med kampanjen för första gången 2015.

– Vit jul genomfördes för nionde gången 2015, och det är tydligt att kampanjen och diskussioner kring just julfirande, barn och alkohol har blivit en del av samhällsdebatten i december, säger Lisa Greve, verksamhetsutvecklare för Vit jul.