

BESKYTTELSE AF BØRN OG UNGE PÅ NETTET

Et børne- og mediefagligt perspektiv
på risici for digital skadelighed

Notat, april 2021

**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**



Red Barnet



Indhold

Indledning	2
Hvad er 'digital skadelighed'?	4
Perspektiver på digital skadelighed.....	5
Et sundhedsfagligt perspektiv.....	6
Et børne- og mediefagligt perspektiv.....	7
Den digitale skadelighedsmodel.....	8
Aktuelle risici for digital skadelighed	9
Det individuelle aspekt.....	9
Det gruppekulturelle aspekt.....	11
Det teknologiske aspekt.....	12
Opsamling på digital skadelighed.....	12
Perspektiver på styrkede indsatser	13
Perspektiver på styrket myndighedsansvar.....	13
Perspektiver på styrket lovgivning.....	14
Perspektiver på styrket digital dannelse.....	14

Indledning

I det moderne børne- og ungdomsliv er digitale værktøjer, læringsplatforme, spil, underholdning og sociale medier blevet en uomgængelig del af hverdagen. Danske børn er blandt de flittigste brugere af digital teknologi.

Børn og unges anvendelse af digitale medier og deltagelse i digitale miljøer ledsages imidlertid ikke per automatik af trygge rammer eller af en kritisk og etisk forståelse af nettet som informations- og kommunikationsmiljø. Det har både børn og voksne skullet lære i takt med den teknologiske udvikling – en proces vi ofte sammenfatter under begrebet ”digital dannelse”.

I dag kan man klikke sig til venskaber og fællesskaber og til viden på internettet, som angiveligt har svar på alt. Man kan finde nye inspirerende miljøer, indhold og bekendtskaber, og man kan klikke sig til potentielt skadelige oplevelser – uden om voksnes bevågenhed. Forestillingen om, at børn og unge er ”digitalt indfødte” og dermed kan begå sig uden hjælp, har været udtalt i den offentlige debat, men den har ikke belæg i forskningen i børn og unges mediebrug. Børn og unge er måske nok indfødte i den forstand, at det digitale univers er fuldt integreret i deres hverdagsliv, men som samfund er vi stødt på helt nye udfordringer i forhold til børn og unges tryghed, trivsel og kultur på nettet.

Børn og unge tager nye teknologier og nye kulturelle strømninger til sig med stor appetit. Børn og unge skal være nysgerrige, prøve ting af, søge fællesskaber og finde deres egen identitet. De skal udvikle sig, blive kloge og livsduelige - og fejle en gang imellem. Det er der ikke noget nyt i. Det indgår i rollen som forælder, bedsteforælder og fagprofessionel at møde børn og unge med rummelighed, omsorg og dialog samt at kunne støtte og vejlede, når der er brug for det.

Den digitale udvikling har imidlertid for alvor rykket ved forældreopgaven og de fagprofessionelles ansvar. Forældre og andre voksne kan opleve dannelsesopgaven som vanskelig, fordi den indeholder rigtig mange aspekter af børne- og ungdomslivet i sig selv, men også fordi det digitale univers byder på så mange forskelligartede problemstillinger i forhold til det indhold og de påvirkninger, børn og unge møder i spiluniverser, på influencer-kanaler, i sociale grupper og andre steder på nettet.

Voksne kan tilmed opleve en splittelse - en digital dannelsesklemme - omkring deres børns digitaliserede liv: Mellem på den ene side at være bekymret for deres børns onlineliv, fordi det er så omsiggribende i børn og unges livsverden, og på den anden side at have ønsket om, at børnene er på omgangshøjde med det digitale og tilegner sig teknologiforståelse og -kompetencer. I privat og offentligt regi køber vi digital teknologi til vores børn som aldrig før, og samtidig er vi bekymret for deres færden på nettet.

Det er et væsentligt aspekt, at vi som samfund i meget stor udstrækning har overladt den digitale dannelse til forældrene og de fagprofessionelle. Det er som antydnet en svær opgave, for der er ikke tale om en trafikskole med klare regler og læringsmål, men en bestræbelse på at klæde børn, unge, forældre og fagprofessionelle på til at tage dialogen om børn og unges

digitale liv. Det handler om at forholde sig kritisk til informationsstrømme og de kommunikationsmiljøer, man færdes i, og om at understøtte den enkeltes etiske kompas, så man kan passe på sig selv og andre, når man færdes online.

Opgaven bliver især svær, hvis forældre og fagprofessionelle ikke har nok viden og fornemmelse for, hvordan nettet kan medvirke til at skabe fx utryghed og mistrivsel blandt børn og unge. Eller hvordan nettet fx kan danne rammen om problematiske adfærdsmønstre og kulturer.

Indsatser rettet mod at styrke digital dannelse bør derfor kobles med pejlemærker på, hvor børn og unge i særlig grad har brug for beskyttelse samt et tydeligere ansvar hos både myndigheder og digitale tjenester.

Partnerskab mellem Medierådet, Red Barnet og CfDP

På denne baggrund har vi i Sikker Internet Center Danmark (SIC DK) stillet os selv den opgave at få præciseret centrale fokusområder i forhold til digitale risici for børn og unge. Hensigten er især at skabe et mere solidt fundament i samfundet for indsatser, der skal styrke den digitale dannelse. Vi slår samtidig fast, at det *ikke* er hensigten med notatet at reducere digital dannelse til en detektivopgave, der skal afdække skadelige virkninger på nettet, men i stedet at udpege væsentlige risikofaktorer, der efter vores vurdering bør have særlig opmærksomhed i indsatserne og debatten.

SIC DK er et partnerskab mellem Medierådet for Børn og Unge (videncenter/oplysning), Red Barnet (hotline) og Center for Digital Pædagogik (helpline). Medierådet er koordinator. Det danske konsortium er samtidig en del af et netværk af 30 europæiske lande med samme konsortiestruktur og i regi af EU-programmet 'Connection Europe Facility'.

Vores tre organisationer har mange års erfaring med at styrke børns og unges digitale trivsel, tryghed og rettigheder.¹ Vores fundament er forskningsbaseret og består af mediefaglig, psykologisk og pædagogisk viden og ekspertise i en børnefaglig kontekst. Herudfra arbejder vi på forskellig vis med at skabe viden og oplysning samt styrke og rådgive børn og unge i forhold til deres liv på nettet, herunder i forhold til skadelige oplevelser. Det sker blandt andet ved at opkvalificere og ruste forældre og fagpersoner samt rådgive børn og unge i praksis.

Vores fælles afsæt er FN's børnekonvention fra 1989, som Danmark har forpligtet sig på at efterleve.² Konventionen har fokus på barnets bedste og betoner samfundets ansvar for at balancere mellem børns ret til at deltage i samfunds- og kulturlivet, ret til at ytre sig og ret til beskyttelse. Der skal være plads til et digitalt liv på børns og unges egne præmisser, fordi det bl.a. er her, at mennesker formes som aktive og ansvarsfulde deltagere i fællesskabet. Børn og unge skal have et frirum til at møde verden, til at spejle sig i kunst og kultur og til at ytre sig i respekt for andre.

Det digitale frirum opnår vi imidlertid kun, hvis tryghedsfundamentet er i orden, og vi får sat tydelige hjørneflag for de steder, 1) hvor man som barn eller ung skal træde varsomt og med omtanke, 2) hvor der kan være behov for voksenindsats og 3) hvor myndighederne og de digitale leverandører har et særligt ansvar for at skabe tryghed og sikre miljøer. Det er således vores udgangspunkt, at den digitale dannelse vil blive styrket, hvis vi som samfund har et mere velfunderet og tydeligt blik på de risici, som børn og unge kan møde og opleve i det digitale univers, for dermed at kunne hjælpe dem til at færdes trygt på internettet.

Børn og unges liv formes både i offline- og onlinemiljøer, og vi må have en grundig forståelse af deres livsverden som et hele. Derfor appellerer vi til, at man i videst muligt omfang inddrager og involverer børn og unge i det daglige arbejde, blandt andet for at blive klogere på deres faktiske digitale brug.

I det følgende vil vi uddybe vores perspektiver på, hvordan internettet rummer risikofyldte aspekter for børn og unge. Vi vil anvende 'digital skadelighed' som begreb for de kortsigtede og langsigtede negative konsekvenser af både psykisk, fysisk, personlig og social karakter, som børn og unge kan opleve i forbindelse med deres færden på internettet.

Hvad er 'digital skadelighed'?

Børn og unges liv i en digitaliseret hverdag rummer mange positive aspekter, der udvikler deres trivsel, handlemuligheder og aktive deltagelse i skolen, familien, venskaber, fritidsaktiviteter og samfundslivet. Det er derfor vigtigt at understrege, at børns digitale deltagelse i sig selv er befordrende for udviklingen af de kompetencer samt kritiske og etiske kompasser, der indgår i dannelsen til at være borger i et gennemdigitaliseret samfund.

I det følgende vil vi imidlertid fokusere på det, der i det digitale univers rummer risici for at gøre skade – baseret på forskning og vores erfaring og dialog med børn, unge, forældre og fagprofessionelle. 'Digital skadelighed' skal forstås som et paraply-begreb, der rummer digitale elementer, relationer, og interaktioner, som har eller kan have negative konsekvenser for børn og unges trivsel, udvikling og muligheder for at deltage i sociale og demokratiske processer.

Digitale medier/platforme kan facilitere skadelighed via deres design, funktion og de muligheder for interaktion, som stilles til rådighed. Digital skadelighed udfolder sig, når mennesker interagerer med og på digitale medier på en måde, som medfører negative (sociale, psykiske, faglige m.m.) konsekvenser for den enkelte eller for fællesskabet. Mange traditionelle børne- og ungeudfordringer, som også var kendt før digitaliseringen, videreføres i onlinemiljøer. Det gælder fx mobning, chikane og selvskade. Online kan udfordringerne få en anden og mere voldsom karakter, fordi det digitale altid er nærværende i børns liv, og fordi det digitale blandt andet rummer nye potentialer for adgang, eksponering og spredning, som kan forstærke effekterne.

Digitale teknologier er en integreret del af børn og unges liv og livsførelse, herunder deres venskaber, familieliv, skolegang, trivsel og øvrige medieforbrug – de skelner ikke mellem online og offline. Risici for digital skadelighed er afhængige af kontekst og påvirkes af mange faktorer, og det er ikke en entydig størrelse. Det er eksempelvis påvist, at der er en øget risiko for online risikoadfærd og skade, hvis man er i en sårbar position generelt i sit liv³. De sårbare positioner, man kan være i offline, smitter således af på ens liv online og omvendt.

Det hører med til billedet, at digitale medier ikke er passive og statiske produkter, som blot forbruges. Digitale medier tilpasses dynamisk alt efter brug – herunder brug der baserer sig på algoritmer, designs eller andet. Det betyder, at de sociale medier kan danne rum for og forstærke en adfærd eller en kultur, som kan betyde særlige risici for den enkelte og for grupper af mennesker.

Perspektiver på digital skadelighed

Fordi skadelighed er komplekst og afhængig af mange faktorer, og fordi det digitale og analoge er sammenvævet i børn og unges hverdagsliv, giver det ikke mening at udpege enkelte faktorer, der virker som årsag til skade. Det vil ofte være et samspil mellem faktorer, fx indretningen af mediet, den sociale kontekst og barnets (og barnets omsorgspersoners) trivsel, modenhed og kompetence. Det giver derfor god mening at tale om 'risici for digital skadelighed' frem for et egentligt årsag-virkningsforhold mellem teknologi og/eller adfærd på den ene side og skade som effekt på den anden side.

Dette udgangspunkt underbygges i forskningen, der dog aktuelt er præget af store videnshuller i forhold til børn og unges digitale mediebrug og -adfærd.⁴ Meget af den eksisterende forskning undersøger specifikke digitale risikoområder og deres sammenhæng med fx børn og unges trivsel og sundhed. De bidrager alle med indsigter, men de kan ikke pege på entydige årsag-effekt-sammenhænge. Forskningen peger i flere retninger: Nogle studier finder positive sammenhænge mellem unges trivsel og brug af digitale medier, andre finder negative sammenhænge og yderligere andre finder ingen sammenhænge.⁵ Stadig flere steder i forskningen understreges, at der er betydelige forskelle mellem individer i forhold til den måde de påvirkes af medier. Dette medfører, at der ofte ikke kan påvises særligt store effekter i store datasæt.

Flere studier har dog påvist mere eller mindre tydelige samspil mellem eksempelvis et stort skærmforbrug og trivselsniveau, om end der ikke er stærk sammenhæng. Det kan imidlertid ikke påvises, hvilken vej pilen peger.

Fordi der er tale om komplekse processer, og der ikke kan påvises kausalitet, skal vi være varsomme med, hvordan vi forvalter den viden, der er og navnlig ikke er, og det er vigtigt, at vi involverer børn og unges holdninger og hverdagsperspektiv. Det er også vigtigt at anvende forskellige indfaldsvinkler og metoder, for at vi bedre kan forstå, hvordan digitale miljøer kan skabe grobund for påvirkninger og adfærd, som kan være skadelig.

I dette notat anlægger vi et *børne- og mediefagligt perspektiv*, som er det, vi til dagligt arbejder ud fra. Inden vi går mere ind i det perspektiv, inddrager vi et *sundhedsfagligt perspektiv*. De to indfaldsvinkler er overlappende, og de supplerer hinanden med væsentlige aspekter i forhold til digitale risici.

Centralt for begge perspektiver er spørgsmålet om børn og unges mistrivsel i det moderne, digitaliserede samfund. Vi ser desværre, at antallet af børn og unge, som rapporterer om trivselsudfordringer, stiger i disse år. Unge i mistrivsel kendetegnes ved manglende nære relationer og følelsen af ensomhed, manglende fortrolighed med forældre, manglende motion og oplevelsen af manglende eller begrænset frihed til daglig. Piger oplever større mistrivsel end drenge.⁶

De to perspektiver er med til at belyse nogle af de problemstillinger og udfordringer, der er fulgt i kølvandet på digitaliseringen, og som er væsentlige forskningsbaserede nedslagspunkter i den fortsatte debat og indsats i forhold til børn og unges trivsel, sociale liv og identitetsdannelse.

Vi vil gerne understrege, at vi i arbejdet med dette notat først og fremmest vil skabe et forsknings- og erfaringsbaseret indblik i feltet. Vi har således ikke efterprøvet samtlige temaer, der berøres i det følgende, i dialog med danske børn og unge.

Et sundhedsfagligt perspektiv

Den eksisterende forskning *i et sundhedsfagligt perspektiv* er i 2020 undersøgt af Sundhedsstyrelsen med en række litteraturstudier af undersøgelser i ind- og udland (såvel kvantitative som kvalitative studier).⁷ Her kortlægges viden om børn og unges brug af digitale medier med særligt fokus på konsekvenser for henholdsvis søvn, fysisk aktivitet, oplevet stress og sociale relationer. Aldersgruppen er 0-15 år.

Med studierne findes der stærk sammenhæng mellem især søvn og forbrug af skærmedier, mens andre sammenhænge er mindre stærke eller ikke-påviste. Her opridser vi nogle centrale pointer fra litteraturstudierne:

- Søvn tid og -kvalitet påvirkes af brug af skærme op til sengetid.
- Børns tidsforbrug på skærmen påvirker ikke nødvendigvis mængden af fysisk aktivitet.
- Der er et sammenfald mellem et højt tidsforbrug af sociale medier og risikoen for oplevet stress blandt unge.
- De sociale relationer kan både understøttes og udfordres af brugen af sociale medier - Konfliktfyldt kultur i eksempelvis skoleklassen rummer risiko for at blive videreført i det digitale miljø efter skoletid.
- Børn og unges tidsforbrug på digitale medier kan give anledning til konflikt i familien.

Disse sundhedsfaglige pointer er vigtige indspark, og med det afsæt fremsættes seks anbefalinger, som vi tilslutter os.

Sundhedsstyrelsens anbefalinger

1. Dit barn bør ikke bruge skærm op til sovetid, da det kan udsætte sovetidspunktet og betyde, at barnet ikke får tilstrækkeligt med søvn.
2. Undgå telefon eller tablet i barnets soveværelse i løbet af natten, da skærmaktivitet om natten kan forstyrre søvnen og forringe søvnkvaliteten.
3. Skab variation mellem dit barns skærmaktivitet og øvrige aktiviteter i løbet af hverdagen, herunder fysisk aktivitet.
4. Interesser dig for dit barns onlineliv og vær opmærksom på barnets eventuelle bekymringer for at stå uden for fællesskabet eller for at gå glip af noget online.
5. Lav aftaler om skærmbrug i familien, som gælder både barn og voksen, og hav en løbende dialog om, hvor meget skærmen bruges og til hvilke formål.
6. Forældre bør være opmærksomme på eget forbrug af skærm i samvær med barnet, da individuelt skærmbrug kan påvirke forældre-barn relationen negativt.

Et børne- og mediefagligt perspektiv

Et *børne- og mediefagligt perspektiv* har et mere direkte fokus på børn og unges konkrete mediebrug og -adfærd; det vil sige et fokus på, hvad barnet møder af indhold, interagerer med og deltager i, i de digitale miljøer.

Den britiske forsker Sonia Livingstone har for EU Kids Online opdelt risici i et relevant overblik fra barnets egen synsvinkel⁸. Deri inddeles online risici i indholds-, kontakt- og adfærdsrisici, som ansues fra det enkelte barns perspektiv som både udfører og offer.

Indholdsrisici refererer til situationer, hvor et barn eller en ung bliver udsat for upassende indhold. Det kan fx være seksuelle, pornografiske og voldelige billeder; visse former for reklame; racistisk, diskriminerende eller hadefuldt indhold.

Kontaktrisici refererer til situationer, hvor et barn eller en ung deltager i risikabel kommunikation, fx med en voksen, der søger upassende kontakt med et seksuelt formål, eller med personer, der forsøger at overtale barnet til at deltage i skadelige handlinger.

Adfærdsrisici refererer til, når et barn eller en ung selv bidrager til at skabe risikabelt indhold eller kontakt med andre. Det kan fx være at skrive hadefulde beskeder, at tilskynde til racisme eller at udnytte krænkende billeder.

Risikotyperne bør ses i lyset af de *gruppekulturer*, som barnet indgår i og den teknologiske ramme for brug, deltagelse og adfærd. Risici kan således også udfolde sig på gruppeniveau, og gruppekulturen kan blive skadelig i sig selv. Eksempelvis kan selvskadenetværk være skadelige, da en særlig adfærd promoveres og selvskadetanker kan udbredes og forstærkes. Yderligere ser vi, at *digitale teknologier skaber særlige rammer*, som design og funktioner, der kan medføre risici for digital skadelighed. Det kan være fastholdelsesmekanismer i en app eller et spil, der

opfordrer til hyppig brug uanset konsekvenserne, og det kan være designs som ikke (i høj nok grad) tager højde for barnets situation.

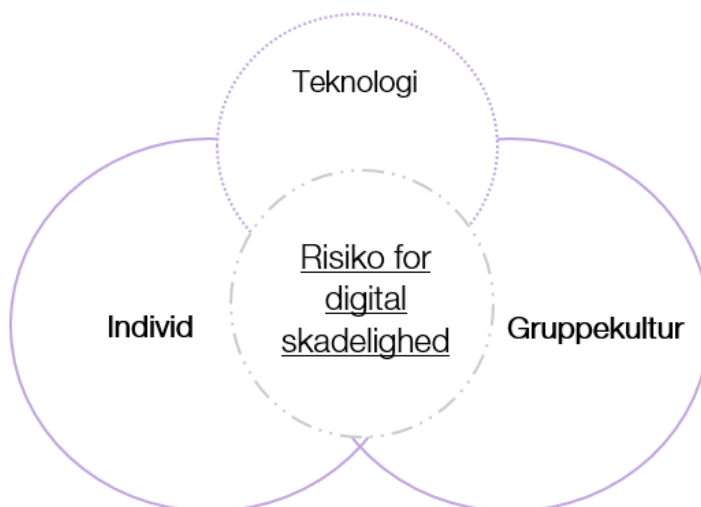
Vi vil særligt fremhæve den form for risici, hvor grænsefladen mellem skærmen og den fysiske og psykiske skade er udvisket, og som vi bør gøre en ekstraordinær indsats for at minimere. Det er eksempelvis uanfægteligt, at fysiske seksuelle overgreb er skadelige.⁹ Gennem de senere år er der kommet et øget fokus på, hvordan den form for overgreb også udføres via digitale miljøer.

Digitale seksuelle overgreb og sexkrænkelser er tydelige eksempler på digital skadelighed, som ofte er forbundet med store sociale, mentale og faglige konsekvenser. Konkret kan den unge, som oplever en digital sexkrænkelser, få koncentrationsbesvær og forstyrret søvn, der gør det svært at følge med fagligt, og han/hun kan opleve negativ social adfærd fra sin omgangskreds, fx chikane, uønsket seksualisering og mobning. Følelserne skyld og skam kan fylde meget og hæmme den unge i hverdagen. Andre (online) risici skal vi undersøge nærmere for at blive klogere på, i hvilket omfang de kan være skadelige, og hvordan vi bedst minimerer forekomsten.

Den digitale skadelighedsmodel

Den digitale skadelighedsmodel er vores visualisering af de tre aspekter, som de forskellige typer af online risici kan udvikle sig i relation til: et individuelt, et gruppekulturelt og et teknologisk aspekt. Oftest vil risici for digital skadelighed opstå i et samspil mellem de tre aspekter. Denne måde at anskue feltet på skal belyse, hvordan risici for skadelighed opstår, og hvordan vi kan handle på det. Når vi har undersøgt forskellige risici for skadelighed, kan vi bedst sikre beskyttelsen af børn og unge på nettet, der hvor behovet for beskyttelse er.

Det individuelle og det gruppekulturelle niveau griber konstant ind i hinanden, og det teknologiske aspekt tilføjer et lag, der både opstiller rammer for og påvirkes i samspil med individer og gruppekulturer. Samspillet er dynamisk, og derfor er modellen vist som åbne cirkler, der overlapper hinanden. I overlappet mellem de tre aspekter ligger både mange positive digitale oplevelser og interaktioner, men der ligger også risici for digital skadelighed, og dermed et potentiale for at øge børnebeskyttelsen på nettet. Her gennemgås modellens tre aspekter:



Individet har nogle særlige forudsætninger, som spiller ind. Det enkelte barn har sin personlighed, sine erfaringer og livsverden. Den enkelte kan eksempelvis

være mere eller mindre modstandsdygtig eller sårbar. Samtidig vil børns evner til at begå sig digitalt også variere. Nogle har måske lært meget om god tone og onlineadfærd hjemmefra og i skolen, mens andre har lært mindre og selv må tillære sig det. Den individuelle bagage har betydning, når man går online – såvel som når man går ud i verden.

Gruppekultur opstiller nogle rammer for adfærd og handlerum. Rammerne kan være mere subtile i form af normer for, hvad der er acceptabelt at gøre og sige i en given sammenhæng. Mennesker er sociale væsener, som gerne vil være en del af fællesskaber, hvorfor vi ofte vil forsøge at passe ind og agere acceptabelt. Det gør vi både bevidst og ubevidst, og når vi er offline såvel som online. Med digitale medier får vi flere muligheder for at interagere med andre mennesker og for at være en del af online fællesskaber. De online fællesskaber muliggør andre gruppesammensætninger og udbredelsesmuligheder end fysiske fællesskaber. Hvis en gruppekultur er negativ, kan den være potentiel skadelig for den enkelte og/eller bredere i samfundet.

Digitale teknologier stiller nogle særlige rammer og faciliteter til rådighed, som børn og unge kan agere med og indenfor. Digitale teknologier kan både være passive rammer, som brugerne indordner sig, men brugerne kan også påvirke teknologien, som aktivt tilpasses. Derfor er digitale teknologier dynamiske og rammesættende. Eksempler på dette kan være, hvordan ens feed opbygges, muligheden for at like, følge og at danne åbne og lukkede grupper - for at nævne nogle. Når vi kan *like* noget på Facebook, så kan vi give vores mening til kende med ét klik. Den mulighed påvirker samtidig vores adfærd på mediet.

Aktuelle risici for digital skadelighed

Herunder præsenteres en række af de udfordringer, der ses, når vi taler om digital skadelighed. Vi mener, at udfordringerne skal udfoldes og håndteres for at minimere risikoen for digital skadelighed og for at øge beskyttelsen af børn online.

Vi har inddelt udfordringerne i tråd med skadelighedsmodellens tre aspekter: individ, gruppekultur og teknologi. På den måde anskueliggøres det, hvilket aspekt risiciene primært relaterer sig til, og det influerer på, hvordan de bør ansues og håndteres. Listen skal ikke ses som en tjekliste, men som et overblik over nogle presserende udfordringer, der efter vores opfattelse kalder på handling.

Det individuelle aspekt

Aspektet indbefatter interaktioner, hvori det enkelte barn kan udsættes eller udsætter andre for mulig digital skadelighed. Barnets individuelle forudsætninger spiller ind på, hvordan barnet agerer over for andre på nettet. Distancen til modtageren, flygtighed og manglende viden om

konsekvenserne af ens handlinger kan være medvirkende til færre hæmninger og grovere handlinger. Her nævnes nogle udfordringer i forhold til det individuelle aspekt.

Manglende datasikkerhed og -etik

Der foregår en stor datahøst af personlige oplysninger i apps og andre teknologier. Det er nærmest umuligt for børn og unge – og for så vidt også voksne – at gennemskue og kontrollere, hvordan ens personlige data bliver anvendt af de digitale tjenester, og hvordan man kan vælge dataindsamlingen fra.

Det er etisk uforsvarligt, hvis den enkelte ikke kan gennemskue, hvordan ens personlige data indsamles, opbevares og videredeles af de digitale tjenester. Dette er undergravende for individets rettigheder og privatliv.

Krænkende handlinger

Krænkende handlinger kan være uønsket billedmanipulation og -deling, seksualisering og chikane. Når ens billeder fx manipuleres og anvendes mod ens vilje, så er det ulovligt og potentielt skadeligt. Man har således ikke selv kontrol over materialet, og det er svært at omgøre eksponeringen. På den måde har krænkelsen ingen udløbsdato, hvilket kan forstærke skadevirkningerne. Oveni dette er det tabubelagt at tale om og at søge hjælp til. Det kan bl.a. have store sociale og psykologiske konsekvenser for det unge menneske, der oplever, at andre udnytter deres materiale mod vedkommendes vilje.

Eksempel: En pige har fundet ud af, at hendes kæreste uden hendes tilladelse har taget et billede af hendes nøgne numse og sendt billedet til en gruppechat i hans klasse. Billedet bliver delt uden, at pigen ved til hvem, og hun skriver derfor til SletDet-rådgivningen: "Hjælp, jeg er meget bange". (SletDet.dk)

Hadefulde og grænseoverskridende kommentarer

Hadefulde eller diskriminerende kommentarer kan påvirke tonen i en interaktion og være skadelige for den enkelte.

Eksempel: En pige henvendte sig til rådgivningen hos Cyberhus.dk, fordi hun oplevede at få hadefulde kommentarer fra sine jævnaldrende som fx: "Hvad så ginger, burde du ik' snart overveje en ny hårfarve?" og "Hvis jeg lignede dig ville jeg have begået selvmord for længst".

En hadefuld kommentar, tone eller onlinekultur kan bl.a. lede til mistrivsel, eksklusion og begrænse den demokratiske deltagelse.

Skadeligt indhold

Noget indhold er skadeligt i sig selv i forhold til børn og unge. Det kan være pornografisk eller voldeligt indhold (fx selvmordsvideoer og hurtcore), altså materiale, som virker stærkt grænseoverskridende for den enkelte. Dette kan være betinget af alders- og udviklingsniveau.

Indhold i skadelig kontekst

Billeders kontekst kan seksualiseres gennem andres kommentarer og reaktioner, eller de kan deles i nye kontekster, som påfører billederne en uønsket og krænkende karakter. Det ses eksempelvis ved deling af hverdagsbilleder af børn, som flyttes over i seksualiserede kontekster for voksne.

Eksempel: I 2019 kom det til offentlighedens kendskab, at voksne med seksuel interesse i børn kommenterede på YouTube-videoer med mindreårige ved at skrive tidsangivelser for, hvornår barnet befandt sig i bestemte stillinger i fx trampolin-videoer. I kommentarerne blev der også delt kontaktinformationer og links til seksuelt overgrebsmateriale med børn.

Det gruppekulturelle aspekt

Gruppeniveauet indbefatter rum, hvor grupper af mennesker samles og interagerer. Særlige normer eller tilgange til verden, som skabes og spredes i grupper, kan medføre skadelighed. Fx når dårlig klassekultur og mobning overføres eller når skadelig, afvigende adfærd udbredes og forstærkes i fællesskaber på nettet. Der findes flere typer af skadelige grupper, her nævnes nogle eksempler.

Grupper/profiler som promoverer selvskade

Der findes fællesskaber og netværk med fokus på og udbredelse af destruktiv adfærd, såsom selvskade og selvmord. Disse kan være skadelige, da de påvirker, udbreder og forstærker uhensigtsmæssige tanker og adfærdsmønstre.

Eksempel: En ung pige var del af en gruppe, som alle i varierende grad havde en spiseforstyrrelse. De skulle støtte hinanden i at tage på, men det blev hurtigt til en konkurrence om at tabe sig, og de delte tips, som gjorde dem mere syge (Cyberhus.dk).

Grupper/profiler som udbreder krænkelsekultur

Nogle grupper/profiler har en kultur, som i sig selv er krænkende. Det kan være, at der i kommunikationskulturen indgår mobning og udskamning af enkeltpersoner, minoritetsgrupper m.fl.

Grupper/profiler som udbreder antidemokratiske motiver (radikaliserende)

Nogle grupper/profiler kan udbrede så radikale holdninger og være så afsondrende, at de er skadelige for demokratiet. Der opstår ekkokamre, som får en selvforstærkende effekt, og det der fremstilles i netværket normaliseres.

Det teknologiske aspekt

Dette niveau relaterer til teknologiens rammer, som grupper og individers handlerum er underlagt. Det er fx de designs og mekanismer, der former børn og unges brug af et digitalt medie, som kan medføre potentiel skadelighed. Her nævnes nogle udfordringer på det teknologiske niveau.

Ugennemskuelige og manipulerende designs

Det er en udfordring, når designet af et medie manipulerer brugeres handlinger i modstrid med, hvad der vurderes at være i barnets bedste interesse. Det kan være, når fastholdelsesmekanismer lokker børn og unge til kontinuerligt at vende tilbage, fx grundet frygt for at gå glip af noget blandt vennerne, at misse sin status i et spil eller andre oplevede negative konsekvenser. Det kan også være mekanismer, der er stærkt sammenlignelige med gambling, som indlejres i miljøer for børn og unge, eksempelvis i form af forskellige slags loot boxes i digitale spil.

Dis-/misinformation udfordrer demokratiforståelsen

Børn og unges demokratiforståelse og -engagement udfordres af dis- og misinformation og en hadefuld, polariserende informationsspredning på nettet, som kan koordineres og systematiseres og derved antyde legitimitet og opnå øget tilslutning.

Skjult og urimelig markedsføring

Skjult markedsføring og reklame manipulerer med det frie valg. Børn har sværere ved at gennemskue risici og konsekvenser, og de er derfor særligt sårbare over for markedsføring. Det gælder fx når børn eksponeres for kommerciel markedsføring fra influencere, eller reklamer i spil, som skal ses, før barnet kan spille videre.

Manglende afgrænsning af digitale tjenesters ansvar

De digitale tjenesters ansvar er ikke defineret og afklaret. Det er en udfordring, fordi det er uklart, hvem der skal håndtere det, der er skadeligt og krænkende. Samtidig bliver internationale digitale tjenester bestemmende for, hvad danske børn eksponeres for og beskyttes fra, hvilket ikke altid harmonerer med dansk kultur og værdier. Den manglende ansvarspålægning mindsker følelsen af tryghed og sikkerhed på nettet.

Opsamling på digital skadelighed

Vi kan konstatere, at der både er muligheder og risici forbundet med at begå sig online. Nogle online risici er velkendte udfordringer for børn og unge generelt, mens andre er nye udfordringer, som følger med de digitale medier. Muligheder såvel som risici udvikler sig i takt med de digitale mediers udvikling. Vi har skitseret en række aktuelle udfordringer, som vi mener skal adresseres for beskytte danske børn og unge bedre på nettet. Nedenfor kommer vi med

anbefalinger og perspektiver på, hvordan udfordringerne kan håndteres med nye eller styrkede tiltag.

Perspektiver på styrkede indsatser

I dette afsnit kommer vi med vores overordnede faglige perspektiver på udarbejdelse af indsatser, der skal styrke børns og unges digitale dannelse og beskyttelse. Herunder behovet for tydeligere ansvar hos myndigheder og digitale tjenester. Den flerstrengede strategi skal være til gavn for børn og unge og deres ret til beskyttelse og deltagelse i det digitale liv. Vi anbefaler, at disse perspektiver bruges som pejlemærker i arbejdet med systematisk at styrke og beskytte børn og unge digitalt.

Vi har struktureret vores perspektiver inden for disse tre områder:

- Styrket myndighedsansvar
- Styrket lovgivning
- Styrket digital dannelse

Det er vigtigt, at der sikres sammenhæng mellem de tre områder. Styrkelsen af myndighedernes ansvar i forhold til fx at overvåge, påtale og gribe ind over for digitale tjenester bør gå hånd i hånd med en tydeligere og visse steder skærpet lovgivning for tjenesterne. Samtidig vil indsatser vedrørende digital dannelse blive hjulpet ved, at der stilles større og tydeligere krav til myndighederne og de digitale tjenester.

Relevante aktører skal inddrages i arbejdet med at udvikle og gennemføre initiativer og tiltag på områderne.

Perspektiver på styrket myndighedsansvar

Vi opnår kun et stærkere fundament for et trygt onlinemiljø for børn og unge, hvis myndighedsvaretagelsen bliver mere samlet og koordineret, end tilfældet er i dag. Der er derfor brug for tydeligere pejlemærker, som udpeger de vigtigste risici ved onlinelivet, og som tydeliggør ansvaret og rollefordelingen mellem brugerne, tech-virksomhederne og myndighederne.

Konkret foreslår vi et kodeks, som skal fokusere på de risikoområder, der ikke meningsfuldt kan lovreguleres i detaljen, men hvor der alligevel kan opstå behov for pejlemærker og rammer for teknologi og adfærd. Formålet med et kodeks er også, at der udvikles god praksis i forhold til kommunikation på nettet, der er målrettet børn og unge. Kodekset skal hvile på et demokratisk, gennemsigtigt grundlag i respekt for ytringsfriheden og vores samfundsideal.

Kodekset bør udvikles i tæt dialog med eksisterende råd og myndigheder, børne- og ungeorganisationer og digitale tjenester. Kodekset kan fx handle om standarder for teknologidesign, mærkning, advarsler, moderation, lukning af eller intervention i sociale miljøer på nettet etc.

Der skal naturligvis holdes løbende opsyn med, at de digitale tjenester og andre opererer inden for kodekets retningslinjer. I det løbende arbejde med kodekset skal der opsamles viden, erfaringer og bekymringer på området til gavn for udvikling af indsatserne for et trygt onlinemiljø.

Perspektiver på styrket lovgivning

Grundlaget for at skabe et stærkere fundament for beskyttelse af børn og unge på nettet består også af styrket lovgivning. Den eksisterende lovgivning og håndhævelse heraf beskytter ikke i tilstrækkelig grad børn og unge. Der bør navnlig sættes fokus på de sociale medietjenesters ansvar, men også private og kommercielle aktørers anvendelse af tjenesterne bør adresseres.

Styrket lovgivning bør ske med afsæt i eksisterende straffelov, markedsføringslov, medieansvarslov, radio- og tv-lov, filmloven og anden relevant lovgivning.

Eksempel: Straffeloven styrkes for at sikre hurtig og effektiv retshåndhævelse, for eksempel i forhold til hadtale, grooming og misbrug af billeder og videoer af børn i seksualiserede kontekster.

Eksempel: Vurdere om der med afsæt i markedsføringsloven kan skærpes i Forbrugerombudsmandens vejledning om regler og god skik for markedsføring, som børn og unge eksponeres for og involveres i. For eksempel i forhold til influencer-marketing samt reklamer på videodelingsplatforme og sociale medier.

Eksempel: Vurdere om markedsføringsloven kan styrkes for at dæmme op for teknisk design i sociale medier og spil, der fremmer fastholdelse af brugere og benytter urimelige og ugenomsigtige forretningsmodeller.

Perspektiver på styrket digital dannelse

Der arbejdes i Danmark på flere fronter med børn og unges digitale dannelse. Aktørerne er myndigheder, råd, styrelser, NGO, kommuner og fagprofessionelle. Det er afgørende, at samarbejdet med det nationale og lokale niveau er særdeles velfungerende for at kunne fremme rådgivning, støtte, undervisning og vejledning af børn og unge samt råd og vejledning til forældre.

Afsenderne af dette notat er centrale aktører på feltet. Vi nævner her fire punkter, som vi mener bør styrkes i en forstærket indsats for børn og unges digitale dannelse.

Understøtte kommuner og fagprofessionelle

Kommunerne og de kommunale institutioner skal generelt have styrket deres viden, beredskab og ansvar i forhold til børn og unges digitale dannelse og digitale rettigheder. Øget viden og bedre værktøjer hos ledelsen og de fagprofessionelle skal skabe relevans og sammenhæng i undervisningen, forældresamarbejdet og rådgivningen på det digitale område til børn og unge i alle aldre.

Nogle vigtige overskrifter:

- Bringe dataetik og datasikkerhed i højsædet hos det offentlige/kommunale og hos børn og unge.
- Prioritere børn og unges demokratiforståelse i en digital verden.
- Styrke kommunernes beredskab, fx i form af handleplaner, og styrke fagprofessionelles indsats i forhold til mistro og negativ gruppekultur på nettet.
- Fremme kritisk stillingtagen til digitale forretningsmodeller og digital markedsføring.
- Begynde tidligt – børn i førskolealderen og deres voksne skal også være digitalt dannet.
- Styrke institutioners og forældres viden om såvel positive og negative aspekter af spilkultur samt spils forretningsmodeller.
- Udvikle metoder og strategier for læring i skolen til at øge børn og unges digitale dannelse og styrke deres forståelse af teknologi og det digitale samfund.

Rådgive og inddrage børn og unge og understøtte forældre

Vi mener, at børn, unge og forældre skal have mulighed for at få støtte og vejledning i forhold til børn og unges digitale liv.

Nogle vigtige overskrifter:

- Fortsætte og videreudvikle de digitale og fysiske steder, hvor børn og unge kan få rådgivning og tale om udfordringer i deres (digitale) liv. Tilbuddene skal være synlige for børn og unge og relevante voksne. Der skal løbende indsamles viden og erfaringer fra rådgivningstilbuddene.
- Involvere børn og unge så voksne bedre forstår børn og unges perspektiver på deres digitale liv og udfordringer. Dette kan ske gennem inddragelse af relevant forskning samt gennem ungehøringer eller et nationalt ungepanel. Formålet er, at børn og unge selv udarbejder forslag til konkrete tiltag rettet mod hverdagslivet med medierne, temaer til undervisningen eller forslag til politiske tiltag.
- Understøtte forældres dialog med deres børn og unge om livet på internettet, sociale medier og i digitale spiluniverser for at sikre den digitale tryghed, trivsel, kompetencer og rettigheder. Forældrene er ikke alene om ansvaret: Dagtilbud, skole og klubtilbud deler ansvaret med forældrene, og der bør etableres et bedre grundlag for samarbejdet på tværs af skoler og forældre.

Styrke vidensniveauet på relevante professionsuddannelser

Lærere og pædagoger skal i deres uddannelsesforløb have mere viden om børn og unges digitale liv og de forskellige positive og potentielt skadelige aspekter af digitaliseringen og livet på nettet. Herunder få mere kendskab til den teknologiske udvikling og teknologiens muligheder. Målet er, at der i daginstitutioner, på grunduddannelserne og i ungdomsuddannelserne bliver undervist og guidet mere relevant, aktuelt og udbredt om det digitale samfund og børn og unges digitale liv.

Gennemføre landsdækkende undersøgelser

Der mangler aktuel viden om, hvordan børn og unge færdes på nettet, hvilke platforme, de bruger (hvor meget) tid på, og deres brugs- og interaktionsmønstre generelt. For at skabe aktuel viden om dette foreslår vi en dansk, tilbagevendende, repræsentativ undersøgelse af børn og unges digitale medievaner, tidsforbrug, platformvalg, brugsmønstre, alders- og kønsforskelle m.m. Vi skal i den sammenhæng høre børnene og de unge om, hvor de selv ser udfordringerne i det konstant foranderlige digitale univers. Resultater fra en sådan undersøgelse kan bl.a. hjælpe i udviklingen af strategiske indsatser for endnu mere digital dannelse.

Referencer

1 Se mere på: medieraadet.dk redbarnet.dk/anmeldtdet; cfdp.dk/cyberhus

2 Se Børnekonventionen på Børnerådets hjemmeside

3 El Asam, A. & Katz, A. (2018): Vulnerable Young People and Their Experience of Online Risks. Journal: Human-Computer Interaction 2018. Summary. Presentation.

Kardefelt-Winther, D. (2017). How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review. Italien: UNICEF.

4 Ottosen, M.H., Andreasen, A.G. (2020): Børn og unges trivsel og brug af digitale medier. To analysenotater. København: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Kardefelt-Winther, D. (2017). How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review. Italien: UNICEF.

5 Birkjær, M. et al. (2019): Styr på SoMe. Nordisk Ministerråd, Analyse nr. 01/19.

Ottosen, M.H., Andreasen, A.G. (2020): Børn og unges trivsel og brug af digitale medier. To analysenotater. København: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.

6 Ottosen, M.H., Andreasen, A.G., Dahl, K.M., Hestbæk, A-D., Lausten, M. & Rayce, S.B. (2018): Børn og unge i Danmark. Velfærd og trivsel 2018. København: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.

7 Sundhedsstyrelsen 2020. Center for Sundhed og Digitale Medier 02.11.20.

8 Livingstone, S., Mascheroni, G. og Staksrud, E. (2015): Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe. EU Kids Online. EU Kids Online er flerårigt forskningsprojekt støttet af EU.

Ottosen, M.H., Andreasen, A.G. (2020): Børn og unges trivsel og brug af digitale medier. To analysenotater. København: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.

9 Se evt. mere i Red Barnets anbefaling til at minimere seksuelle overgreb, 25.11.2020