

ANBEFALINGER

Børn og unges
digitale liv set med unges øjne

SoMe-ungepanelet



Anbefalinger – Børn og unges digitale liv
set med unges øjne

Hæftet er udgivet af Red Barnet i 2017 i samarbejde med
Medierådet for Børn og Unge, Center for Digital Pædagogik
og ENIGMA – Museum for post, tele og kommunikation.

Anbefalinger: SoMe-ungepanelet

Tekst: Penille Rasmussen, rådgiver, Red Barnet

Grafisk design: Marianne Eriksen, Red Barnet

Tryk: Litotryk

ISBN nr.: 978-87-91682-88-9

Projektet er sponsoreret af Telia og støttet af EU-Kommissionen.



INDHOLD

Børn og unges digitale liv	3
SoMe-ungepanelet	3
Anbefalinger	5
Venner og relationer på nettet	6
Digital mobning	8
Deling af billeder, videoer og informationer online	10
Privatliv på nettet	12
Tonen på nettet	14
Troværdighed og kildekritik på nettet	16
Digitale fodspor	18
Forbrug af medier	20
Den digitale verden forandrer sig fortsat	22
Find ud af mere	22
Partnere	23

BØRN OG UNGES DIGITALE LIV

Den hastige fremkomst af digitale medier, teknologier og onlineplatforme udfordrer og forandrer børn og unges måder at kommunikere og danne fællesskaber på. Mobiltelefonen er en konstant forbindelse til vennerne, som der i høj grad deles billeder og videoer med. Profiler på sociale medier er en del af identitetsdannelsen. Og blogs og video-streamingkanaler spejler hverdagen og peger på nye trends. Næsten alle unge benytter sig af de positive muligheder, som den digitale verden tilbyder. Men her er der bare ikke helt de samme spilleregler som i den fysiske verden.

Den digitale udvikling er også et område, som voksne ofte føler, de ikke kan følge med i. Deres viden

om mulighederne i den digitale verden halter ofte bagefter, og mange voksne forstår ikke, hvorfor det digitale fylder så meget hos børn og unge. I mange tilfælde ved de derfor heller ikke, hvad de skal være opmærksomme på, eller hvordan de skal håndtere, hvis et barn eller en ung kommer galt afsted i den digitale verden. Det er en verden, som på mange måder er fremmed for de voksne.

Derfor er der brug for at inddrage, have dialog med og høre børn og unge selv om, hvad deres bekymringer er, og hvad de ser som udfordringer. Det er fra dem, de gode råd og anbefalinger til, hvordan man som barn og ung får en sikker og ansvarlig onlineadfærd, skal komme. Og det er børn og unge

– både de mest udsatte og de ressourcestærke – vi skal ruste til at få et godt og sikkert onlineliv og til at gennemskue, hvilke konsekvenser deres digitale adfærd har.

Telia og Red Barnet har i partnerskab med Medierådet for Børn og Unge, Center for Digital Pædagogik og ENIGMA – Museum for post, tele og kommunikation nedsat et SoMe-ungepanel, som i løbet af det seneste år har udarbejdet anbefalinger om børn og unges digitale liv.

SoMe¹-UNGEPANELET

SoMe-ungepanelet består af ni ungeeksperter – tre drenge og seks piger mellem 12 og 17 år. Ungepanel deltagerne repræsenterer en bred mangfoldighed af unge i Danmark – fra forskellige geografiske områder, med forskellige etniske og socialøkonomiske baggrunde samt uden særlige forudsætninger for at kunne deltage. Vi har desuden inddraget unge fra Center for Digital Pædagogiks online gruppechat, Cyberhus, for at sikre, at de mere sårbare unges stemmer også er repræsenteret.

SoMe-ungepanelets anbefalinger har til formål at sætte børn og unges digitale liv på dagsordenen hos både politikere, fagfolk, forældre og ikke mindst børn og unge selv. Anbefalingerne skal pege på, hvordan voksne kan indgå i og bidrage positivt til børn og unges onlineadfærd med henblik på at

opnå højere bevidsthed blandt børn og unge om behovet for kritisk stillingtagen til deres egen digitale adfærd.

Udgangspunktet for udarbejdelsen af anbefalingerne er, at de unge er eksperter på deres eget liv. Politikere, fagfolk og forældre vil altid se børn og unges liv ud fra et voksenperspektiv – og det er således en vigtig præmis, at arbejdet med SoMe-ungepanelet beror på ungepanelets egne synspunkter og holdninger. De temaer, som anbefalingerne centrerer sig om, er derfor heller ikke udvalgt af voksne, men gennem et eksplorativt arbejde defineret af SoMe-ungepanelet selv. Gennem løbende oplæg fra forskellige fageksperter, diskussion af aktuelle mediehistorier og egne oplevelser samt dilemmaøvelser blev de problematikker og mulig-

heder, som børn og unge selv ser i forhold til deres digitale liv, synlige. Disse blev yderligere diskuteret i Cyberhus' online gruppechat. Anbefalingerne blev dermed løbende opsamlet for til sidst at blive formuleret og prioriteret af SoMe-ungepanelet. Da alderen på de unge spænder over flere år, ses der naturligvis en forskel i deres tilgang til problematikkerne ved de forskellige temaer. Det afspejles bl.a. i, hvilke anbefalinger de finder relevante, og hvordan disse er formuleret.

Tusind tak til Magnus, Frederik, Anita, Freja, My, Frederik, Olivia, Maria og Alberte og de unge i chatten på Cyberhus for deres engagement og anbefalinger.

¹ 'SoMe' er en betegnelse for 'Sociale medier'.



ANBEFALINGER

”Der vil være fordele og ulemper, lige meget hvilke regler man indfører”. – SoMe-ungepanelet

Overordnede tendenser:

Inden vi præsenterer SoMe-ungepanelets konkrete anbefalinger, vil vi her pege på nogle overordnede tendenser i panelets tanker om børn og unges digitale adfærd samt om, hvordan de voksne omkring dem kan bidrage positivt.

”Forældre skal begynde at have et mere ’large’ forhold til teknologi og internet. De skal ikke overdrive farerne”.

– SoMe-ungepanelet

Der tegner sig et billede af nogle børn og unge, som ønsker, at de voksne interesserer sig for deres digitale liv, hvis de blot gør det på en respektfuld og ikke-moraliserende måde. De voksne er nødt til at forstå, at den digitale verden er en vigtig del af børn og unges hverdag, og at det derfor er bedre at have en løbende snak om, til hvad, hvordan og hvor meget de skal bruge de digitale medier, frem for at lave kompromisløse forbud omkring det.

”Det er, som om rollerne er byttet om. Det er nærmere børnene, der rådgiver forældrene, end forældrene, som rådgiver børnene”. – SoMe-ungepanelet

Der tegner sig også et billede af nogle børn og unge, som i samfundet generelt ønsker sig mere viden og information om både de negative og positive ting i den digitale verden. Ifølge børn og unge er det nemlig ikke kun børn og unge, der har problemer med at begå sig på internettet. Alt for mange voksne ved heller ikke, hvordan de skal begå sig, og har derfor svært ved at rådgive børn og unge i brugen af digitale medier.

”YouTube-bloggere skal gøre det tydeligt, at de laver reklamer. Jeg synes, der skal være et logo, så er det nemmere at vide”. – Cyberhus-onlinepanelet

Endelig tegner der sig et billede af nogle børn og unge, som er bevidste om vigtigheden af at forholde sig kritisk, men som ikke altid præcis ved, hvad de skal forholde sig kritisk til, når det handler om den digitale verden. Den digitale verden er i konstant forandring, og det er således meningsløst at forsøge at lære børn og unge om alle de aspekter, de skal forholde sig kritisk til. Ifølge Jette Kofoed, forsker på Aarhus Universitet, udvikler børn og unges digitale liv sig så hurtigt, at voksne altid halter bagefter. Derfor vil det være en kortsigtet løsning at udvikle nye undervisningsmaterialer om digital adfærd, fordi disse forældes, før de udgives. De voksne skal altså udrustes til at hjælpe børn fra en tidlig alder med at opbygge en generel kritisk stillingtagen til den digitale dimension, som i et langsigtet perspektiv gør dem i stand til at agere bevidst og reflekteret.

Venner og relationer på nettet

*”Jeg har et o.k. aktivt socialt liv – især på Instagram og Snapchat”.
– Cyberhus-onlinepanelet*

SoMe-ungepanelet har diskuteret venner og relationer på nettet, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Samtaler, der starter i skolen, fortsættes nemlig på vej hjem fra skolen over sociale medier. Vennerne er altid med nede i lommen, og man kan komme i kontakt med dem når som helst. Derudover er det også muligt gennem internettet at finde fællesskab med andre med samme interesse eller samme udfordringer – og mange synes faktisk, at det er nemmere at tale om svære ting online end offline. Samtidig kan dette dog også gøre en mere sårbar over for snyd og manipulation, fordi man ikke kan være sikker på, hvem der sidder på den anden side af computeren. SoMe-ungepanelets anbefalinger vedrørende venner og relationer på nettet er derfor:

Børn og unge

Tænk over, hvem du accepterer i dine digitale netværk.

”En 16-årig dreng spurgte en pige fra min klasse på Snapchat, om hun ville komme sammen. Hun havde aldrig mødt ham og sagde nej. Han valgte så at true hende med at dele hendes Snapchat med en ring af pædofile”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Hjælp dit barn med at sætte dets privatlivsindstillinger på sociale medier.

”Det er overraskende, hvor meget man kan finde om hinanden på nettet – og hvor kort tid, det tager at finde det”. – SoMe-ungepanelet

Fagfolk

Forstå, at den digitale verden er med til at gøre én mere social end asocial.

*”Når jeg er på Snapchat med mine venner, så føler jeg, at man får snakket mere med dem. Man kan se, hvad de går og laver. Man nærmest vedligeholder sit venskab”.
– Cyberhus-onlinepanelet*

Politikere

Digitalisér den kommunale, anonyme rådgivning til unge.

*”Synes, det er meget lettere at skrive om de svære ting i livet over nettet. Man bliver så nervøs, når man skal sige ting face-to-face. Og det, at man kan være anonym – det hjælper også”.
– Cyberhus-onlinepanelet*

Øvrige

Medierne: Sæt mere fokus på, og giv mere oplysning om de positive ting ved den digitale verden.

*”Tv’et fremstiller de dårlige ting mere end de positive ting. Derfor får forældre et skævt forhold til deres børns brug af internettet. Det gør det svært at være rummelig”.
– SoMe-ungepanelet*

Fakta

Over 80 procent af alle danske børn mellem 9 og 16 år har en profil på et af de populære sociale medier (EU Kids Online, 2014), fx Facebook eller Snapchat. Gennem interaktion med deres venner vedligeholder og udvikler de relationen. Udtil kan det virke asocialt, men de fleste børn og unge oplever det i høj grad socialt. Samtidig kommunikerer mange børn og unge også online med folk, de ikke kender i den fysiske verden. Børn spiller med andre på tværs af landegrænser, unge samles om særlige hobbyer, og sårbare grupper finder ligesindede. Med internettet skabes nemlig både en distance og en intimitet, hvorved man ofte tør dele mere om sig selv end i den fysiske verden. Derfor er det også vigtigt, at børn og unge er i stand til at tage de relevante forholdsregler, når de bevæger sig online.

Digital mobning

”Nogle platforme bliver nærmest steder, hvor det er meningen, at folk skal tale dårligt om hinandens billeder eller opslag. Det kan have store konsekvenser for de personer, som bliver ramt af ’hate’”.

– SoMe-ungepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret digital mobning, fordi det fylder i deres hverdag både i den fysiske og den digitale verden. De unge skelner nemlig ikke nødvendigvis mellem de to verdner, og når de oplever konflikter og mobning i den fysiske verden, rækker det ofte også ind i den digitale verden. Derudover oplever de, hvordan den digitale kommunikation og fraværet af voksne i den digitale verden gør, at man opfører sig over for hinanden på en måde, som kan resultere i mobning. Som barn eller ung kan det være svært at vide, hvad man skal gøre, hvis man selv eller en anden bliver mobbet på internettet. SoMe-ungepanelets anbefalinger om digital mobning er derfor:

Børn og unge

Hvis du har noget imod en person, så snak med personen om det i stedet for at skrive det på internettet.

”Det kan være svært at afkode grænsen mellem sjov og alvor, når man kommunikerer på nettet. Det kommer også an på, hvor godt man kender hinanden, og hvilken relation man har til hinanden”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Deltag i den digitale verden, og start en dialog med dit barn om det.

”Det handler om, at forældre og andre voksne skal, vil og tør snakke med børnene om det. Det er dem, der skal tage fat i børnene”. – Cyberhus-onlinepanelet

Fagfolk

Diskutér digital mobning i klassen, selvom det ikke ser ud til at være et problem.

”Hvordan man kan kommunikere, skal man også snakke med børnene om. Netop gøre dem opmærksomme på, at der kan ske misforståelser. Ligesom man laver klasseregler, burde man lave ’netregler’ – hvordan skriver man til hinanden på nettet, og hvordan gør man, hvis man oplever ’sådan og sådan’ ...”. – Cyberhus-onlinepanelet

Politikere

Indfør en lov om, at alle skoler skal have en digital strategi, der handler om adfærd, holdninger og håndtering af problemer i den digitale verden.

”Det er ikke nok, at digital mobning indgår i antimobbestrategien. Det ’digitale’ er ikke kun mobning – det handler om mere end det. Også kommunikation og online kildekritik og sådan noget ...”. – SoMe-ungepanelet

Øvrige

Sociale medier: Gør det lettere at anmelde mobning, og sørg for, at der bliver gjort noget hurtigere.

”Det er besværligt og uigennemskueligt at anmelde hadesider, og der skal mange anmeldelser til, før der sker noget. Det er dog heller ikke rart selv at skulle tage personlig kontakt til den, der har oprettet en hadeside”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Ifølge den europæiske undersøgelse 'EU Kids Online – Net Children Go Mobile' (2014) har 21 procent af de 9-16-årige i Danmark oplevet mobning via digitale medier inden for det seneste år. Mobning handler generelt om u hensigtsmæssige fællesskaber med lav tolerance. Digital mobning kan dog være særligt kompleks, fordi det fx kan være svært at vide, hvem der står bag, og samtidig kan det være svært for voksne overhovedet at få øje på mobningen.

Deling af billeder, videoer og informationer online

”Man må have lov til at sende nudes, hvis man bare kender konsekvenserne”. – Cyberhus-onlinepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret deling af billeder, videoer og informationer online, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Facebook, Messenger, Snapchat m.m. gør det nemt og hurtigt for både børn, unge og voksne at dele ting med hinanden. Det er ikke så vigtigt, hvad man deler – det vigtige er blot at have kontakt. Nogle unge deler også intime billeder – for at vise deres kæreste kærlighed og tillid. Andre presses til det eller filmes i smug. Når det først er på internettet, kan man aldrig være sikker på, at det kan slettes igen. SoMe-ungepanelets anbefalinger om deling af billeder, videoer og informationer online er derfor:

Børn og unge

Hvis du poster noget af andre, så post kun det, hele verden må se, og spørg altid, om det overskrider deres grænse.

”Man kan godt have svært ved at vurdere andres grænser. En pige lagde engang et billede op af mig, som jeg ikke vidste, at hun havde taget. Jeg bad hende slette det, men det kunne hun ikke forstå”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Vær rummelig overfor, at man kan begå fejl, uanset hvor ansvarlig og tillidsvækkende man er.

”Forældre skal ikke acceptere alt, men der skal være plads og støtte at hente, hvis man laver fejl. Det er i de situationer, at forældre er rigtig vigtige, og vrede og skuffelse skaber bare barrierer mellem barn og forælder”. – SoMe-ungepanelet

Fagfolk

Undervis om lovgivning, etik og konsekvenser af billeddeling i den digitale verden.

”Der er mange dilemmaer. Må man fx dele billeder af andre, når de selv har lagt dem op? Er man selv ude om det, hvis man har delt billedet første gang? Må man tage screenshots af andres billeder? Man skal finde en balance ...”. – SoMe-ungepanelet

Politikere

Tilpas lovgivningen om deling af billeder, videoer og informationer til den digitale verden, så det passer til de konsekvenser, krænkelserne kan have.

”Det kan være vanskeligt at styre det, som deles af en”. – SoMe-ungepanelet

Øvrige

Sociale medier: Lav en funktion, som sikrer ens samtykke, når der bliver delt et billede af en.

”Det kunne være godt, hvis man altid selv skulle give tilladelse, før et billede blev delt”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Ifølge Ungeprofilundersøgelsen (2016) har 8 procent i hver udskolingsklasse oplevet, at andre har delt et intimt billede af dem. Krænkelser på nettet, hvor pinlige eller seksuelle billeder deles, rygter bliver delt på sladderprofiler, eller der oprettes falske profiler af en, er blot nogle af de udfordringer, unge oplever i den digitale verden. Red Barnets rådgivning SletDet er i det seneste år blevet kontaktet af mere end 500 unge, som søger hjælp i forhold til deling af billeder, videoer eller informationer på digitale platforme. Motiverne kan være mange – hævn, mobning, afpresning, opmærksomhed – eller blot en uovervejede handling, som i begyndelsen virkede sjov. Det er både grænseoverskridende og ulovligt, men konsekvenserne kan være så store, at lovgivningen synes utilstrækkelig og forældet i forhold til nutidens kommunikationsmuligheder, hvilket også understøttes af en betænkning fra Straffelovrådet (Justitsministeriet, 2017).

Privatliv på nettet

”Det kan lede til et samfund, hvor det er svært at skelne mellem, hvornår man er alene, og hvornår man er i et ’offentligt’ rum”.
– SoMe-ungepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret privatliv på internettet, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Privatliv på internettet handler for børn og unge om, hvilke ting de deler om sig selv med andre, når de er online. De er ikke så bevidste om privatliv på internettet i det større perspektiv, hvor det i højere grad handler om, hvordan der indsamles data om dem gennem deres adfærd online. Fx bruger de fleste unge sociale medier, men uden at tænke på, at sociale medier overvåger deres adfærd – så meget, at de kan bestemme deres humør og vurdere risikoen for selvmord. Med den rigtige viden er unge dog i stand til at forholde sig kritisk og reflektere over, hvilke dilemmaer, problematikker og muligheder dette kan have. SoMe-ungepanelets anbefalinger vedrørende privatliv på nettet er derfor:

Børn og unge

Del ikke private oplysninger med folk, som du ikke kender.

”Unge tænker ikke altid over, hvilke venneanmodninger de accepterer, og de accepterer også anmodninger fra personer, de ikke kender”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Spørg ind til, hvem dine børn chatter med, og hvad de laver på nettet – uden at forhøre dem.

”Forældre skal ikke kigge på beskederne, men de skal være opmærksomme. De skal have tillid til deres børn og prøve at skabe en dialog om det”. – SoMe-ungepanelet

Fagfolk

Diskutér muligheder og udfordringer ved privatliv og dataindsamling.

”Jeg kan godt være lidt bekymret over, om nogle hacker mit webcam og overvåger mig”. – SoMe-ungepanelet

”Jeg synes, det er godt, at man får reklamer, der passer til en. Jeg gider ikke se på ting, der ikke interesserer mig”. – SoMe-ungepanelet

Politikere

Indfør en strengere cookiepolitik på hjemmesider, så privatlivet beskyttes bedre.

”Det er lidt skræmmende, hvor meget ’nogen’ ved om en – og ikke alle er opmærksomme på, hvilke konsekvenser det i virkeligheden kan have”. – SoMe-ungepanelet

Øvrige

Sociale medier: Tag et etisk ansvar for jeres opsamling af data og information i forhold til den aldersgruppe, som benytter jeres medie.

”Når jeg siger ja til ’terms of use’, har jeg sagt ja til, at de må beholde mine data. Facebook er gratis, men vi betaler med vores data. Og de kan sælge dem til firmaer, som kan markedsføre deres produkter til mig. Det er underligt... Det havde jeg ikke tænkt på, da jeg oprettede min konto som 13-årig. I dag ville jeg være lidt mere skeptisk. Det er pissesmart af Facebook at lade én oprette en konto, når man er så ung”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Forståelsen af privatliv udvandes med den teknologiske udvikling i en grad, hvor det bliver uklart, hvad der er privat, og hvad der er offentligt. Selvom indstillinger på de sociale medier sikrer en fra at dele private informationer direkte med andre mennesker, indsamles og sælges vores data alligevel, uden vi helt ved, hvad det bruges til, eller hvilken betydning de har for os på sigt. I 2018 indføres EU’s forordning om persondata, som medfører en særlig beskyttelse af personoplysninger på børn – det er dog endnu uklart, hvordan dette sikres i praksis.

Tonen på nettet

”Altså, jeg synes, man skal holde en sober tone på nettet. Det er o.k. at fortælle, at man er uenig i visse ting, men bliver debatter til mudderkastning, er de ikke meget værd. Jeg holder mig generelt fra selv at kommentere i debatter, da jeg føler, det er svært at give et ordentligt billede af ens holdninger over nettet”. – Cyberhus-onlinepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret tonen på internettet, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Når børn og unge bruger internettet, er det nemlig ofte til at kommunikere med andre. Der kan dog hurtigt opstå misforståelser, fordi man ikke kan høre tonefald eller aflæse kropssprog og mimik. Der kan også hurtigt opstå konflikter, hvor tonen bliver hård, fordi man glemmer, at der sidder en person på den anden side. Derudover er der også bl.a. på sociale medier oprettet grupper, hvor det nærmest er blevet en norm, at man skal tale dårligt til hinanden. Mange bruger ytringsfriheden til at retfærdiggøre, at man kan sige, hvad man vil, men ytringsfrihed betyder jo ikke, at man må krænke andre mennesker. SoMe-ungepanelets anbefalinger om tonen på nettet er derfor:

Børn og unge

Skriv ikke noget til nogen, som du ikke ville sige ansigt til ansigt.

”Der er forskel på, hvis nogen skriver noget vredt/surt på nettet, og hvis nogen siger noget vredt/surt ansigt til ansigt. Den slags kommunikation er værst på nettet, fordi man ikke har mulighed for at vurdere hensigten på samme måde”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Tal ordentligt i hjemmet – det smitter af på nettet.

”Forældre skal være et godt forbillede. De skal ikke bare fortælle om reglerne, men selv efterleve dem”. – SoMe-ungepanelet

Fagfolk

Diskutér med eleverne, hvor grænsen mellem ytringsfrihed og krænkelse går.

”På nettet kan man udtrykke sig til en stor gruppe af mennesker, så der er det ekstra vigtigt, at man ved, hvor grænsen for ytringsfrihed går”. – SoMe-ungepanelet

Politikere

Vær gode forbillede på nettet.

*”Voksne snakker altså heller ikke altid lige pænt til hinanden på nettet”.
– Cyberhus-onlinepanelet*

Øvrige

Sociale medier: Tag ansvar for krænkelse ved fx at blande jer mere i lukkede grupper.

”Det kan have store konsekvenser for de personer, som bliver ramt af hate og hate speech. Der bør være regler for det – også i lukkede grupper”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Kommunikation på internettet medieres af teknologien og er derfor på mange måder præget af andre dynamikker og normer, end man finder i den fysiske verden. Betingelser som anonymitet, distance og tidsforskydning kan gøre, at man føler sig mindre ansvarlig for det, man poster. Ifølge Danmarks Statistik (2016) undlader halvdelen af os at udtrykke vores mening og deltage i debatter offentligt på internettet pga. den hårde tone i kommunikationen. Institut for Menneskerettigheder (2017) påpeger, at dette er et alvorligt problem for ytringsfriheden og demokratiet.

Troværdighed og kildekritik på nettet

”Når man googler ’direktør’, er det eneste, der kommer frem, portrætbilleder af hvide forretningsmænd i jakkesæt med en grå baggrund”.
– SoMe-ungepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret troværdighed og kildekritik på nettet, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Børn og unge bruger internettet til at skaffe sig information. Nogle læser nyheder hos forskellige medier, andre søger viden på Google om pasning af kæledyr, og andre igen bruger YouTube til at se makeup-tutorials. Dog er det svært for børn og unge at gennemskue, hvis fx søgeresultaterne udvælges ud fra cookiedata, hvis der er tale om skjulte reklamer i blogs, eller hvis der er nyheder, som er politisk farvede. Derfor bliver det naturligvis også svært for børn og unge at kunne forholde sig kritisk og vurdere troværdigheden af det. SoMe-ungepanelets anbefalinger om troværdighed og kildekritik på nettet er derfor:

Børn og unge

Vær kritisk over for de informationer, du får på internettet.

”Når man er inde og kigger på kjoler på nettet, og de så dukker op som reklamer til en alle andre steder på nettet – sociale medier, hjemmesider osv. Det er overraskende, hvor præcist de følger med i det, man laver”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Snak med dit barn om, at det, man møder på nettet, ikke altid er det, som det udgiver sig for at være.

”Jeg synes, at bloggere, YouTubere, og Instagrammere skal gøre det tydeligere, når de laver en reklame. Der skal være et eller andet logo eller noget visuelt, der er ens for alle, og som viser, at det er en reklame”. – Cyberhus-onlinepanelet

Fagfolk

Undervis i kildekritik samt i, hvordan man søger på nettet.

”Nogle fagportaler burde prioriteres højere i søgeresultaterne end andre. Fx er Wikipedia ikke en så troværdig kilde, fordi alle har mulighed for at skrive på Wikipedia – ikke kun eksperter”. – SoMe-ungepanelet

Politikere

Formidl mere viden, og lav offentlige kampagner om rettigheder på internettet til befolkningen.

”Det kan være svært at få virksomhederne til at ændre deres praksis, så måske skal vi i stedet fokusere vores energi på at oplyse om konsekvenserne”. – SoMe-ungepanelet

Øvrige

Sociale medier: Tydeliggør, om der er tale om rigtige nyheder eller 'fake news'.

”Man skal være opmærksom på, om man bliver snydt. Der er noget, der er løgn, men så er der også alt det, som bare udvælges til os ud fra de data, som er indsamlet om os”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Internettet er en unik platform for videndeling. Gennem Wikipedia, webinars og blogs er det muligt at sprede viden, synspunkter og erfaringer. Med dette følger også problematikker om bl.a. troværdighed. Da børn og unge er uerfarne kritiske brugere, er de særligt sårbare over for fx fake news, men også på det generelle samfundsplan kan det få en afgørende betydning for bl.a. den politiske dagsorden. En ekspertgruppe bag Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen påpeger også, at børn og unge har svært ved at gennemskue de skjulte reklamer, som de udsættes for bl.a. gennem influencers. Yderligere indsamles der også data om børn og unges adfærd på internettet, som bruges til målretning af specifikke reklamer. Deres adfærd bliver dermed en værdi, som de ikke selv drager økonomisk fordel af, og som det er uklart, hvilken betydning får på længere sigt.

Digitale fodspor

”Ved at søge på mit navn kunne jeg stadig finde gamle billeder fra min ASK-profil, som jeg har slettet, og hvor jeg ikke engang hed mit rigtige navn”. – SoMe-ungepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret digitale fodspor, fordi det fylder i deres hverdag med digitale medier. Når børn og unge bruger internettet, er de ikke altid opmærksomme på, at de efterlader både synlige og usynlige digitale fodspor overalt. På hjemmesider accepterer de cookies, og på sociale medier og andre onlinetjenester accepterer de vilkårene for brugen – ofte ukritisk eller helt uden at læse dem. Børn og unge finder det langt, uforståeligt og uvedkommende – og de har reelt heller ikke et valg om, hvorvidt de vil acceptere det eller ej. Manglende deltagelse på de sociale medier kan nemlig også betyde en ekskludering fra det fysiske fællesskab i skolen. Samtidig giver de dog fx de sociale medier rettigheder til al deres information og ofte også deres billeder uden at vide, hvilken betydning dette kan have i fremtiden. SoMe-ungepanelets anbefalinger vedrørende digitale fodspor er derfor:

Børn og unge

Tænk over, at alt, du laver på nettet, bliver husket.

”Det var underligt, at der var et helt bibliotek om mig. Alle mine data var gemt – hvilke sider jeg har liket, hvem jeg følger, alle beskeder, jeg nogensinde havde skrevet ... Selv grupper, jeg ikke var med i mere, var gemt i Facebooks kæmpe arkiv”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Post ikke noget af eller om dit barn på nettet, før det er gammelt nok til at give tilladelse.

”Der kan blive samlet rigtig meget information over ens liv, som jo altid vil være der. Så kan ens chef jo fx se alle de der ting, der er blevet lagt op om en”. – Cyberhus-onlinepanelet

Fagfolk

Sæt dig ind i, hvilken betydning de ting, man accepterer på nettet, har, og formidl det til dine elever.

”Forældrene ved ikke så meget. De har ikke interesse for det, og derfor er det svært at sætte sig ind i. Derfor er det godt, hvis skolen tager ansvar og løfter opgaven”.

– SoMe-ungepanelet

Politikere

Få virksomhederne til at gøre vilkårene til digitale tjenester lettere at forstå.

”Måske er vilkårene så lange, fordi firmaerne ikke ønsker, at det skal være tydeligt, hvad de får adgang til”. – SoMe-ungepanelet

Øvrige

Sociale medier: Gør vilkårene for at bruge jeres tjeneste lettere at forstå.

”Terms and conditions’ burde oversættes til et forståeligt sprog. Det burde være kortere og i punktform, med mulighed for at få mere info for hvert punkt”. – SoMe-ungepanelet

Fakta

Mængden af information, som opsamles om os gennem vores informationer og adfærd online, kan ofte virke så uoverskuelig, at den synes uvedkommende. Ud over de kommercielle aspekter, som den opsamlede data indgår i, udvikler teknologien sig på en måde, som gør, at internettet gennem vores adfærd husker, genkender og forudser, hvem og hvordan vi er. Børn og unge – men også voksne – accepterer ofte blot vilkårene på forskellige digitale tjenester uden at læse, at man på mange måder afgiver sine rettigheder til de informationer, billeder og andet data, der bliver tilgængeligt, når vi bruger tjenesterne. Men også børn og unge, som endnu ikke aktivt benytter digitale tjenester, har ofte skyggeprofiler, skabt ud fra forældrenes adfærd. Med internettet er vores liv således overvåget og dokumenteret med en betydning på længere sigt, som endnu er ukendt.

Forbrug af medier

”Hvis det ikke går ud over ens helbred, venner eller skole, så er det ikke slemt. Det er tidsfordriv ligesom at bygge LEGO. Nu går jeg bare ind i den virtuelle verden”. – SoMe-ungepanelet

SoMe-ungepanelet har diskuteret forbrug af medier, fordi det fylder i deres hverdag. Voksne giver ofte udtryk for, at børn og unge bruger for meget tid foran skærme og med digitale medier frem for ting i den fysiske verden. Børn og unge oplever det dog ikke helt på samme måde. Selvom de er storforbrugere af medier, så giver deres smartphones, tablets, computere, tv osv. adgang til sociale medier, streamingtjenester, spil, bøger, forskellige programmer m.m., hvor man både kan være social, blive underholdt, fordrive tiden, være kreativ og lære – helt ligesom man kan i den fysiske verden. Børn og unge oplever dog, at mange – også voksne – burde lære at være mere bevidste om at bruge fx mobiltelefonen kortere og mere kontrolleret, når de så er sammen med folk i den fysiske verden. Yderligere udtrykker de, at brug af teknologi i skolen ofte er for kedeligt og ikke har et defineret og meningsfuldt formål, men at man lige så godt kunne tage noter på papir frem for computer, have en lomme-regner frem for mobiltelefonen og have en tavle frem for et smartboard. SoMe-ungepanelets anbefalinger vedrørende forbrug af medier er derfor:

Børn og unge

Vær ikke på mobilen, når du er sammen med andre mennesker.

”Man skal overholde normerne i den fysiske verden og være mere opmærksom på at bruge mobilen kort og kontrolleret, hvis man er i et fysisk fællesskab. Man mærker ikke hinanden på samme måde, hvis man hele tiden er på mobilen”. – SoMe-ungepanelet

Forældre

Når du bruger mobilen, computeren, tv’et og andre digitale medier, så gør selv det, som du siger, dit barn skal gøre.

”Forældre skal ikke være dobbeltmoralske. Fx når de siger, at man ikke skal sidde med mobilen til aftensmaden, og så selv gør det og siger: ”Det er noget andet”.”

– SoMe-ungepanelet

Fagfolk

Begræns elevernes brug af teknologien i timerne og pauserne.

”Der skal være mere variation i undervisningen, så man ikke bare bruger computerne til alt, men så man bruger dem på en mere kreativ måde”. – SoMe-ungepanelet

”Det kan være et problem med mobiler i frikvartererne, fordi du ikke lærer at være social med dem, som du går i klasse med. Man skal kontrollere sit forbrug”. – SoMe-ungepanelet

Politikere

Indfør obligatorisk mediefag helt fra indskoling.

”Man skal både lære om, hvordan teknologien fungerer, men også om, hvordan den påvirker os som mennesker og i hele samfundet”.

– SoMe-ungepanelet

Fakta

Børn bruger fra en tidligere og tidligere alder skærme og digitale medier, men de helt store forbrugere er dog unge. Ifølge DR Medieudviklingen (2015) bruger unge mellem 13 og 19 år mere end seks timer dagligt på at sidde foran en skærm. For mange voksne lyder det ekstremt, men det meste af tiden bruger unge medierne aktivt, fx til sociale, kreative eller læringsmæssige ting. Kun 20 procent af tiden foregår passivt foran tv’et. Børn og unge vil gerne lære mere om teknologien og de digitale medier – dels funktioner og muligheder, dels hvordan det påvirker både individet og samfundet. De stiller dog kvalitative krav til brug af teknologien i undervisningen. Alt for ofte kommer brugen af teknologi før pædagogiske og didaktiske overvejelser, hvorved læringsudbyttet af teknologien går tabt.

DEN DIGITALE VERDEN FORANDRER SIG FORTSAT

SoMe-ungepanelet har, med udvikling af disse anbefalinger i forhold til børn og unges digitale liv, været talerør for mange andre børn og unge i Danmark. Når vi inddrager børn og unge som eksperter på denne måde, bliver det muligt for os at tage temperaturen hos de unge – ikke ud fra vores formodninger eller fornemmelser, men ud fra, hvordan det opleves i børnenes og de unges egne liv. Dermed bliver det muligt at iværksætte tiltag, som børnene og de unge finder relevante og brugbare. Nogle af de anbefalinger, børnene og de unge kommer med, er overordnet set ikke anderledes, end hvis det hav-

de drejet sig om den fysiske verden – at fællesskab med vennerne grundlæggende er vigtigt for deres trivsel, at de ønsker og sætter pris på forældrenes forståelse og interesse for deres liv, og at undervisningen i skolen skal være meningsfuld og relevant for dem.

SoMe-ungepanelets anbefalinger er baseret på et øjebliksbillede. Den teknologiske og digitale verden er i konstant forandring – i en grad, så vi bør udvikle nye anbefalinger allerede om to år. Det betyder dog ikke, at vi ikke løbende skal interessere os for

børn og unges digitale liv. Det skal vi i høj grad. Det er vigtigt altid at have børn og unges digitale liv for øje, fordi trends, problematikker og muligheder opstår hurtigt. En del af dem forsvinder også hurtigt igen, men fordi børn og unge til tider handler ureflekteret og ukritisk i forhold til konsekvenserne, har de alligevel brug for de voksne, når det går galt. Derfor arbejder vi, de medvirkende partnere, videre med de perspektiver, som børnene og de unge har sat på dagsordenen, og vi inddrager fortsat børn og unge i vores arbejde med deres digitale liv – fordi de ved, hvad de taler om.

FIND UD AF MERE

Sikkerchat:

www.redbarnet.dk/sikkerchat

SletDet:

www.redbarnet.dk/sletdet

Medierådet for Børn og Unge:

www.medieradet.dk

Center for Digital Pædagogik:

www.cfdp.dk

ENIGMA – Museum for post, tele og kommunikation:

www.enigma.dk

Kofoed, Jette & Larsen, Malene Charlotte

(2016): Snip snap snude – dobbelthagerne er ude. Analyse af Snapchat.

Skolesundhed.dk (2016):

Ungeprofilundersøgelsen 2017

EU Kids Online – Net Children Go Mobile

(2014): Children's online risks and opportunities: Comparative findings from EU Kids Online and Net Children Go Mobile.

Justitsministeriet (2017):

Straffelovrådets betænkning om freds- og ærekrænkelser. Betænkning nr. 1563.

Institut for Menneskerettigheder (2017):

Hadefulde ytringer i den offentlige debat.

DR Medieforskning (2015):

Medieudviklingen 2015.

PARTNERE

TELIA COMPANY

Vi er Telia Company, den nye generation af teleselskaber. Vores 26.000 talentfulde kollegaer servicerer hver dag millioner af kunder i en af verdens mest teknologimodne regioner. Med en stærk teleinfrastruktur er vi samlingspunkt for det digitale økosystem, som hver dag gør det muligt for private, virksomheder og samfund at følge lige præcis det, som giver allermost mening for netop dem – på deres egne betingelser. www.telia.dk

CENTER FOR DIGITAL PÆDAGOGIK

Center for Digital Pædagogik er blandt Danmarks førende organisationer inden for digital rådgivning og digital dannelse for unge. Centeret driver flere store onlinerådgivninger og indgår i nationale såvel som internationale partnerskaber. Knap 20.000 unge, fagpersoner eller forældre benyttede i 2016 vores onlinerådgivninger eller skoleoplæg. Centeret har tilknyttet 15 medarbejdere og 100 frivillige. www.cfdp.dk

MEDIERÅDET FOR BØRN OG UNGE

Medierådet for Børn og Unge er nedsat af Kulturministeriet for at aldersmærke film samt vejlede forældre om film og computerspil. Rådet samarbejder derudover med undervisere, forældre, myndigheder og organisationer om at informere og vejlede om børn og unges liv og færden i de digitale medier. Medierådet har desuden til opgave at rådgive og bistå ministeren i spørgsmål på området. www.medieradet.dk

RED BARNET

Alle børn har ret til en god og tryk opvækst. Red Barnet arbejder for at give børn et bedre liv i Danmark og i resten af verden. Vi redder, beskytter og styrker børn. Vi kæmper for, at deres rettigheder bliver overholdt. Vi driver bl.a. Sikkerchat.dk, som er en oplysningsside, der har til formål at klæde børn og unge på til at færdes trygt i den digitale verden. Dermed forebygger vi, at børn og unge udsættes for mobning, trusler eller seksuelt grænseoverskridende oplevelser online. www.redbarnet.dk

ENIGMA – MUSEUM FOR POST, TELE OG KOMMUNIKATION

ENIGMA er Danmarks nye kommunikationsmuseum. Museets formål er at belyse den kommunikerede virkelighed og klæde museets brugere på til at forholde sig bevidst og kritisk til mulighederne og udfordringerne i den digitale verden. ENIGMA er vokset ud af det tidligere Post & Tele Museum, der lå på Købmagergade, og er i gang med udviklingen af et helt nyt museum med nyt navn, ny profil og ny adresse på Øster Allé i København. www.enigma.dk

