

**BØRNS  
VILKÅR**

SAMMEN STOPPER VI SVIGT



**DIGITAL DANNElse I BØRNEHØJDE: DEL 1**

# **Børnehavebørns hverdag med digitale medier**

I samarbejde med

**MEDIERÅDET  
FOR BØRN & UNGE**

Med støtte fra

**TrygFonden**



DIGITAL DANNEELSE I BØRNEHØJDE: DEL 1

# Børnehavebørns hverdag med digitale medier

**Digital Dannelse i Børnehøjde: Del 1**  
**Børnehavebørns hverdag**  
**med digitale medier**

Redaktion og korrektur: Marianne With Bindslev,  
Winnie Alim og Nanna Christine Brixtofte Petersen.  
Analyseansvarlig: Winnie Alim.

Tekst og analyse: Winnie Alim, Signe Nebelong,  
Charlotte Møller Kjeldsen, Marianne With Bindslev,  
Petrine Marie Fahnøe Kristensen og Stine Liv  
Johansen (Medierådet for Børn og Unge).

Vidensindsamling: Winnie Alim, Line Emma Jønson,  
Maria Refer Thygesen og Charlotte Møller Kjeldsen.

Layout: Peter Waldorph.

Forsidefoto: Shutterstock.

Foto: Shutterstock (s. 69) Colourbox (s. 19, 47, 97).

Rapporten udgives med støtte  
fra TrygFonden.

# Indhold

Om rapporten / 7

Indledning / 9

Resumé / 11

Børns Vilkår og Medierådet for Børn og Unge mener / 13

Anbefalinger / 15

## **KAPITEL 1 Børnehavebørns forståelser og brug / 18**

1.1 Børns liv med digitale medier / 20

1.2 Børns brug af internettet / 33

1.3 Børns brug af sociale medier / 42

## **KAPITEL 2 Passiv og aktiv brug og de voksnes betydning / 46**

2.1 Passiv og aktiv brug af digitale medier / 48

2.2 Voksnes samspil med børn om digitale medier / 58

## **KAPITEL 3 Digitale medier i småbørnsfamilien / 68**

3.1 Hverdagen i hjemmet med digitale medier - brug, holdninger og regler / 70

3.2 Børns spillevaner / 84

3.3 Forældres billeddeling af deres børn / 92

Metode / 96

Den kvantitative proces / 98

De kvalitative processer / 109

Litteratur / 113



## Om rapporten

*Digital Dannelse i Børnehøjde: Del 1. Børnehavebørns hverdag med digitale medier* er den første ud af fire rapporter om børns liv med digitale medier. Del 2 omhandler også børnehavebørn og har særlig fokus på digitale medier i børnehaverne, mens del 3 og del 4 beskæftiger sig med skolebørn på mellemtrinnet og i udskoling.

Rapporterne er udarbejdet i samarbejde med Medierådet for Børn og Unge og er resultatet af projekt *Digital Dannelse i Børnehøjde version 2.0*, som er støttet af TrygFonden. Projektet og analyserne er løbende blevet kvalificeret af en tænketank, som er mødtes tre gange. Tænketanken har bestået af repræsentanter fra:

- BUPL
- Børne- og Kulturchefforeningen
- Børnerådet
- Center for Information og Boblestudier på Københavns Universitet
- Center for Digital Pædagogik
- Danmarks Lærerforening
- Danske Skoleelever
- Forbrugerrådet Tænk
- Forældrenes Landsforening (FOLA)
- Frie Skolers Lærerforening
- IT-Universitetet
- Medierådet for Børn og Unge
- Roskilde Universitetscenter
- Skolelederforeningen
- Skole og Forældre
- Styrelsen for IT og Læring
- Vejle Kommune

Børns Vilkår vil gerne takke alle disse organisationer for deres deltagelse, engagement og værdifulde input til projektet og analyserne.





# Indledning

Det skønnes, at over 95 pct. af danske børn under 7 år har adgang til en tablet i hjemmet (DR 2016). Sammenlignet med andre europæiske børn er danske børn<sup>1</sup> samtidig nogle af dem, der bruger mest tid med digitale medier (Livingstone et al. 2014). Det betyder, at danske børn kan få adgang til en digital verden med nærmest uendelige muligheder for at blive underholdt, begejstret, lege og lære. Men det er samtidig også en verden, der kan byde på bl.a. film og billeder, som kan være skræmmende for børn, uigennemsigtige kommercielle forretningsmodeller og dataindsamling, krænkende billeddelinger eller grooming (Buckingham 2000).

Vigtigheden af, at børn får indsigt i nettets muligheder og faldgruber gennem deres digitale dannelse er derfor åbenbar (Johansen 2014; Bundsgaard 2017). Dette kræver, at vi har viden om børns liv med digitale medier.

I denne rapport sætter vi fokus på de ældste børn i børnehaven, deres forældre, pædagoger og dagtilbudsledere. Vi undersøger bl.a. børnenes forståelser af digitale medier: Er tablets og telefoner til passiv eller aktiv brug, og hvor varieret er børnenes brug med digitale medier? Hvad laver mor og far, mens barnet bruger de digitale medier, og hvad betyder forældrenes brug og overvejelser om digitale medier for deres barn? Disse og flere spørgsmål beskæftiger vi os med i denne rapport.

Analyserne bygger på spørgeskemabesvarelser fra 1.310 5-6-årige børn, 385 børnehaveforældre, 102 pædagogiske ledere, 181 pædagoger og medhjælpere samt 41 kommunale chefer. Derudover baserer de sig på kvalitative enkelt- og gruppeinterviews med 25 4-6-årige børn, 11 forældre til børnehavebørn, 4 pædagogiske ledere, 6 pædagoger og medhjælpere samt 4 kommunale chefer. Alle interviewede optræder med anonymiserede navne. Læs mere om baggrunden for analyserne i metodekapitlet.

## Viden om småbørns liv med digitale medier

I denne rapport præsenteres for første gang en samlet analyse af småbørns mediebrug i hjemmet og i dagtilbud. På trods af en ofte intens debat i medier og rundt omkring i familier og dagtilbud har sådanne samlede oversigter manglet i Danmark. Forestillingen om, at mindre børn i dag bruger medier i langt større omfang end tidligere er således ikke noget, der hverken kan be- eller afkræftes forskningsmæssigt – vi ved det faktisk ikke.

Generelt er småbørns mediebrug et forskningsmæssigt underbelyst område, uanset om det handler om brug, betydning eller effekter. Meget forskning på området er baseret på forældres indrapporteringer og vurderinger af deres børns mediebrug, og kun i mindre grad på børns egne perspektiver på deres mediebrug.<sup>2</sup> Som børneorganisation er det vigtigt for os at tage udgangspunkt i børnenes perspektiver og oplevelser. Det betyder ikke, at de voksne omkring børnene er uinteressante. Men det betyder, at de voksnes perspektiver og

oplevelser er relevante, *fordi* de har en betydning for børnene. Det er med denne tilgang, at analyserne i denne rapport er blevet til.

Systematiske undersøgelser af omfanget af danske børns mediebrug findes i form af seertalsanalyser, der bruges af tv-stationerne og bl.a. præsenteres i de årlige medieudviklingsrapporter fra DR (DR 2017)<sup>3</sup>. Disse er dog kun i begrænset omfang velegnede til at skabe overblik over de forskellige måder, børn bruger medier på, da de i udgangspunktet beskæftiger sig med 'sening' af videoindhold på tv samt på forskellige digitale platforme.

Med disse forbehold in mente peger de tilgængelige tal dog på, at børns 'skærmtid' ikke har ændret sig markant i de senere år, men at børn i stigende grad skifter store (tv-)skærme ud med små skærme - primært tablets og smartphones (ibid.). Ligeledes ses en bevægelse fra flow-tv til videodelingsplatforme (fx YouTube) og streamingtjenester (såsom Netflix). Denne bevægelse ses generelt i befolkningen som helhed, men er mere udtalt blandt børn og unge (Slots- og Kulturstyrelsen 2017).

En grundlæggende faktor, der er af betydning for børns mediebrug i dag, er således den omfattende adgang til tablets og smartphones. Som allerede nævnt er det tidligere skønnet, at 95 pct. af de danske børn under 7 år har adgang til en tablet i hjemmet (DR 2016). I denne undersøgelse finder vi, at 96 pct. af de 5-6-årige børn har prøvet at bruge en tablet eller en telefon.

Forskning i børns mediebrug omfatter dog også andre perspektiver end tidsforbrug og adgang. Småbørns første møde med medier finder typisk sted i familien, og det er forældrene, der i særlig grad har indflydelse på børns mediebrug (Johansen 2014). Nyere, kvalitative forskningsprojekter har bl.a. undersøgt, hvordan børn bruger digitale medier i familien, herunder hvilke rammer forældre sætter omkring børns mediebrug (Johansen & Larsen 2016). Den undersøgelse er en del af en større, tværopøskisk undersøgelse<sup>4</sup>, der bekræfter, hvad vi tidligere har set i undersøgelser af større børn (EU Kids Online 2014), nemlig at danske forældre generelt er relativt pragmatiske i forhold til deres børns mediebrug. Dvs., at medierne er en del af hverdagen - både i forhold til fælles aktiviteter i familien, og når aftensmaden skal laves. Undersøgelsen bekræfter også, at danske børn er velforsynede med digitale redskaber sammenlignet med børn i andre europæiske lande.

Flere nyere forskningsprojekter undersøger småbørns brug af tablets og peger på, at små børns brug af tablets er præget af en undersøgende og legende tilgang (Froes & Tosca 2018). Internationalt har der været fokus på, hvordan forskellige apps understøtter leg og kreativitet blandt småbørn, og hvordan legen finder sted på tværs af fysiske og analoge kontekster (Marsh et al. 2018). En survey blandt forældre i UK viser, at digitale medier både giver anledning til fællesskab og konflikter i familier (Livingstone et al. 2018). Digitale medier er dybt integreret i mange dele af familielivet, og familier samles omkring medier (tv, computerspil m.m.), ligesom medier bruges aktivt til at få hverdagens logistik og praktikaliteter til at hænge sammen. Samtidig er børns mediebrug årsag til konflikter i familien, og forældre føler sig generelt dårligt klædt på til at tackle deres børns liv med digitale medier. Disse tendenser giver tilsammen et billede af, at digitale medier er en almindelig og integreret del af børnenes liv.

## Resumé

Digitale medier er en fast del af 5-6-årige børns hverdagsliv. De bruger mest digitale medier til at spille spil og se film på i hjemmet. En del børn oplever, at de voksne laver noget andet, mens de bruger tabletten eller telefonen såsom at lave mad og gøre rent. En del børn oplever dog også, at de voksne er sammen med dem om digitale medier derhjemme.

### *Variert brug*

Analyserne i denne rapport er lavet med udgangspunkt i en forståelse af, at den digitale dannelse styrkes af et varieret brug. Selv om næsten alle børn har prøvet at bruge et digitalt medie, er der forholdsvis stor forskel på, hvor varieret børnenes brug er. Halvdelen (43 pct.) af børnene bruger digitale medier på 1-2 måder, halvdelen (57 pct.) på 3-4 måder. Hvert fjerde barn (26 pct.) har hverken prøvet at tage billeder, optage en video eller styre en robot med et digitalt device. I hjemmet er der kønsforskelle i børnenes måder at bruge digitale medier på. Mens 13 pct. af drengene bruger digitale medier på fire forskellige måder, svarer 9 pct. af pigerne det samme. Flere drenge end piger styrer robotter, og pigerne ser oftere film og videoer end drengene. I børnehaven er der ingen statistisk signifikante forskelle mellem drenge og piger i deres brug af digitale medier bortset fra, at piger oftere tager billeder eller optager videoer end drengene. Hvert tredje barn er sammen med en voksen derhjemme om digitale medier. Både i børnehaverne og i hjemmet bruges digitale medier til fordybelses- eller hviletid for børnene.

### *Samvær og regler*

De børn, som er sammen med voksne om digitale medier, bruger digitale medier mere varieret og mener også oftere, at man kan være aktiv med digitale medier. Børn bruger også digitale medier mere varieret, hvis der er regler om deres brug af digitale medier derhjemme. Flertallet af forældrene angiver, at de har regler for deres barns brug af digitale medier - dette gælder særligt forældre over 40 år, familier med to voksne og forældre, der har regler for deres egen brug og oplever sig som kompetente brugere af digitale medier. Der er dog forholdsvis store variationer i hvilke regler, og hvordan de administreres. 63 pct. af børnene svarer, at de voksne derhjemme bestemmer, hvor lang tid de må bruge tablet eller telefon. Ifølge hvert tredje barn (33 pct.) bestemmer de voksne ikke, hvor lang tid barnet må bruge de digitale medier.

Analyserne i denne rapport tager udgangspunkt i, at manglende forældreinvolvering i børnenes digitale liv øger risikoen for, at børnene udsættes for indhold, der ikke er egnet for dem. 78 pct. af forældrene giver deres børn lov til selv at finde videoer eller film online, som barnet må se, når det ikke er i børnehave. Samtidig viser surveyen, at forældre, der taler med deres børn om aldersbegrænsninger, giver deres børn friere rammer. Flere forældre fortæller i interviews, at de er usikre på, hvordan de skal forholde sig til deres børns færden på internettet.

### *Holdninger til indhold*

Flest forældre (92 pct.) angiver det som 'vigtigt' eller 'meget vigtigt', at deres barn ikke spiller spil, der viser vold (fx slåskampe eller krig). Fire ud af ti (43 pct.) mener, at det er 'vigtigt' eller 'meget vigtigt', at deres barn kun spiller spil, som det lærer noget af. Bare to ud af ti (21 pct.) mener, at det er 'vigtigt' eller 'meget vigtigt', at barnet ikke må spille spil

med reklamer eller andet kommercielt indhold. Der er ikke særlig store socioøkonomiske forskelle på forældrenes holdninger til spil med hhv. voldeligt eller kommercielt indhold. Flest pædagogiske personaler (81 pct.) har taget stilling til, om børnene må spille spil, de lærer noget af samt spil med voldeligt indhold (79 pct.). De pædagogiske personaler har i mindre grad taget stilling til spil med reklamer eller andet kommercielt indhold (58 pct.) samt spil, der indsamler data om dem (57 pct.).

#### *Billeddeling*

4 ud af 5 forældre deler billeder af deres barn på sociale medier. Forældre med en lang videregående uddannelse deler sjældnere end andre forældre informationer om eller billeder af deres barn på sociale medier. 98 pct. af de forældre, der deler billeder af deres barn på sociale medier, tænker altid eller ofte over hvilke billeder, de deler af deres barn. Forældrene tænker mest over hvem, der kan se billederne, og at billederne ligger på de sociale medier, når barnet bliver ældre. De tænker mindst over, at andre børn kan misbruge billederne (i forbindelse med mobning), og hvem der ejer billederne.

#### *Digitale medier i børnehaverne*

I børnehaverne ser vi store variationer i tilgangen til digitale medier. Mens nogle børnehaver forsøger at undgå digitale medier, har andre integreret dem i flere læreplanstemaer. Fælles for mange børnehaver er dog, at de forsøger at bryde med den dikotome forestilling om, at man enten kan være aktiv eller passiv med digitale medier. Mange finder det dog også svært at ændre på denne opfattelse.

## Børns Vilkår og Medierådet for Børn og Unge mener

Der er brug for voksne, som interesserer sig for børnenes liv med digitale medier, og som gør sig umage for at finde digitalt indhold, der kan udvikle og stimulere børnene og guide dem til at færdes trygt og sikkert på nettet. Det gælder, uanset om man er forælder, pædagogisk leder, pædagog eller medhjælper.

### FORRETNINGSMODELLER PÅ INTERNETTET

Når vi i denne rapport omtaler forretningsmodeller på internettet, handler det om de mekanismer, der gør, at net-tjenester kan tjene penge på måder, som for den enkelte forbruger kan være svære - hvis ikke umulige - at gennemskue. Det er mekanismer, som fx udspiller sig, når et spil er gratis at downloade, men til gengæld løbende præsenterer spilleren for kommercielt indhold. Det kan også være, at kun dele af spillet er gratis, og at man som forbruger opfordres til én eller flere gange at betale for at få adgang til flere facetter af spillet. Forretningsmodellerne handler også om digitale designs, som fastholder brugerens opmærksomhed. På sociale medier kan det fx være notifikationer, som med rød farve fortæller brugeren, at der er en opgave, der skal løses. Forbrugerens opmærksomhed fastholdes derved på det sociale medie, som pga. markedsføring baseret på cookies, kan tjene penge på netop opmærksomheden. Et tredje eksempel på en del af kommercielle forretningsmodeller på internettet er algoritmiske principper, som på baggrund af big data, dvs. aggregeret data om forbrugerkaraktistika og -mønstre, segmenterer og målretter kommercielt indhold på tværs af platforme. Netop data - og retten til egne data - er ét af de temaer, der er øget fokus på i disse år. Det ses bl.a. i form af GDPR<sup>5</sup>.

Der er i debatten om børn på nettet generelt meget fokus på, hvor meget tid børnene bruger med digitale medier. Denne tilgang skygger for det, vi mener, er mindst lige så vigtigt: indholdet. Der findes ikke forskning, der giver belæg for at angive, hvor lang tid et barn bør bruge på hverken spil, film eller andre aktiviteter med digitale medier. I stedet for at fokusere på tidsforbrug, vil vi derfor gerne have en debat om det indhold, vi præsenterer børnene for. Børn har nemlig ret til at udvikle sig - personligt og socialt. Og den udvikling sker *også* i det digitale. Vi ønsker derfor mere fokus på kvalitet, der stimulerer børnenes kreativitet, fantasi og lyst til at lære.

Variation i børnenes brug af digitale medier er vigtig, fordi det kan udvide børnenes mulighed for at udvikle sig gennem leg og læring samt udvide forståelsen for, hvad digitale medier er og kan. Af den grund er det vigtigt, at børn har lige muligheder for digital dannelse, og den starter allerede i børnehøvedalderen. I modsat fald kan børnenes digitale liv være et parameter, der forstærker chanceulighed i forhold til livsduelighed og læring.

Selv om forretningsmodeller på internettet er en abstrakt størrelse, vedrører den også de små børn. Gratis spil er ofte ikke gratis. Der er direkte afregning i form af opmærksomhed,

som påvirkes af reklamer. Og i form af data, som er værdifuld viden i virksomheders og net-tjenesters brug af big data. Vores undersøgelse viser, at en del forældre har fokus på, om man skal betale for spillene, og om de indeholder vold. De tager dog ofte ikke stilling til hvilke forretningsmodeller, der knytter sig til såkaldt 'gratis spil', og hvad det betyder for børnenes brug af dem, for eksempel i forhold til dataindsamling og fastholdelsesstrategier med henblik på annoncering.

Ligesom det er vigtigt, at forældre har fokus på fx voldeligt indhold, er der behov for, at forældrene bidrager til deres børns digitale dannelse ved selv at forholde sig til, om deres børn skal præsenteres for kommercielt indhold i spil og evt., *hvilket* kommercielt indhold de vil acceptere. Forældrene er rollemodeller, og hvis vi gerne vil have børnene til at forholde sig reflekteret og kritisk til digitalt indhold, er forældrenes egen adfærd og de gode snakke mellem barn og voksen de første skridt på vejen.

Vores analyser viser, at der er forholdsvis stor ulighed i børnenes muligheder for digital dannelse. Nogle børn bliver præsenteret for flere forskellige måder at bruge digitale medier på, mens andre mest af alt bruger tabletten som fjernsyn. Der er ikke noget i vejen med dén måde at bruge tabletten på. Men det er vigtigt, at børn hjemme og i børnehaven har lige muligheder for at lære om og eksperimentere med de digitale medier. Det skal hverken være barnets køn eller familiemæssige baggrund, der afgør, om barnet har samme digitale udviklingsmuligheder – eller risiko for at havne i de digitale faldgruber – som sine jævnaldrende.

## BØRNS DIGITALE DANNELSE

Digital dannelse er et begreb, der bruges i flæng af mange. Der skrives, tales og udvikles indsatser om fx børns evner til at kunne kode (STEM-kompetencer), om de risici internettet kan indeholde – fx i form af grooming eller deling af krænkende billeder – og om børns nye muligheder for fællesskaber, der på én gang er lokale og globale. I projekt *Digital Dannelse i Børnehøjde version 2.0*, som analyserne i denne rapport udspringer af, fokuserer vi på nogle af de dele af digital dannelse, som handler om dataetik og børns viden, kompetencer og holdninger til dette.



Børns digitale dannelse har længe været en integreret del af grundskolernes arbejde. Arbejdet har foregået i 'bølger'. Første bølge handlede om den instrumentelle del af digital dannelse, og indsatserne handlede primært om at få hardware ud blandt børnene. Anden bølge har handlet og handler stadig om de sociale og relationelle aspekter ved børns brug af digitale medier, fx digital mobning. Den tredje bølge handler om at være i stand til at forstå forretningsmodeller på internettet og anvendelsen af 'big data': Hvordan man beskytter sit privatliv, når man er online, og hvad ens rettigheder og handlemuligheder er. Det er det, der kan kaldes 'den reflekseive dannelse', og det er denne del af digital dannelse, vi fokuserer på i projekt *Digital Dannelse i Børnehøjde version 2.0*.

Den digitale dannelse i børnehaverne har ikke samme historik bag sig som i grundskolerne. Og for børn i børnehaven er forretningsmodeller, big data og online privatliv abstrakte og irrelevante. For dem handler digitale medier om at have det sjovt og lege – og det mener vi også, det skal. Men de voksne omkring børnene – forældrene og det pædagogiske personale – bør interessere sig for disse emner. For kun med vidende og interesserede voksne, der tager stilling til hvilket digitalt indhold, børnene præsenteres for, og hvordan deres rettigheder håndhæves, kan vi forvente, at børnene vokser op og bliver dannede voksne, som forholder sig (kritisk) til digitaliseringens betydning i samfundet.

## Anbefalinger

På baggrund af analyserne i rapporten og den viden og forskning, som i øvrigt findes på området, anbefaler Børns Vilkår og Medierådet for Børn og Unge følgende:

### *Forældre til børnehavebørn*

- **Vis interesse, og vær sammen med dit barn om digitale medier.**

Børn, der er sammen med de voksne derhjemme om digitale medier, og som oplever, at der er regler for brugen af digitale medier, bruger dem mere varieret. Den varierede brug er vigtig, fordi den kan være det første skridt i dit barns digitale dannelse. Giv dit barn mulighed for at prøve mange forskellige ting med digitale medier. Det kan fx være at lave små film, tage billeder, se nye film og spille sjove spil. Tag udgangspunkt i, hvad dit barn synes er sjovt, og hjælp barnet med at finde sjove apps og film. Giv drenge og piger mulighed for at prøve de samme ting, hvis du har børn af begge køn.

- **Vær opmærksom på dit barns trivsel.**

Debatten om småbørns liv med digitale medier handler ofte om, hvor meget tid børnene bruger med digitale medier. Men forskningen giver intet belæg for at sætte minutter eller timer på. Fokuser i stedet på dit barn: Er barnet glad? Får barnet sovet, spist og bevæget sig? Leger barnet både digitalt og ikke-digitalt? Udvikler barnet sig, som det skal – kognitivt og socialt?

- **Vær kritisk over for det indhold, dit barn præsenteres for.**

Tænk på mobilen eller tabletten som dit barns bogreol: Vil du fylde det med gratis reklameaviser eller med velproduceret, kreativt indhold? Og husk, at selv om en app ved første øjekast er gratis, betaler du og dit barn efterfølgende med jeres opmærksomhed, tid og data.

- **Vær opmærksom på markedsføring i de spil, dit barn spiller.**

Dit barns opmærksomhed er penge værd for spiludviklere, virksomheder og sociale medier, og derfor optræder markedsføring i mange direkte og skjulte former, som kan være vanskelige for børn at gennemskue. Det er bl.a. vores opgave som voksne at hjælpe dem med det.

- **Spørg dit barn, inden du tager et billede af barnet.**

Du er rollemodel og forbillede for dit barn og kan gå forrest i at vise, at man skal have samtykke fra andre, før man tager et billede. Spørg derfor dit barn, inden du tager et billede, og tal med dit barn om, at man gerne må sige nej til at få taget og delt billeder. Overvej, om du vil dele billeder af dit barn på sociale medier.

### ***Pædagogisk personale og ledelse i børnehaver***

- **Giv mulighed for, at børnene kan bruge digitale medier på flere forskellige måder.**

Åbn børnenes horisont og vis dem, at de selv kan skabe noget med digitale medier. Lad fx børnene gå rundt med tabletten, så de kan tage billeder af legepladsen eller optage en lille video af skyerne på himlen. Sæt jer sammen med børnene, og prøv at skabe noget sammen, fx en stopmotion-film, hvor en bil kører over gulvet eller et fotoalbum med børnenes yndlingslegesteder i børnehaven.

- **Forhold jer til kvaliteten i de digitale muligheder, I tilbyder børnene.**

Kig på de apps, der ligger på børnehavens tablet, på samme måde, som I kigger på et fysisk spil eller andet legetøj. Overvej og tal med hinanden om, hvorvidt appen har en høj kvalitet: Kan den bruges på en kreativ og interessant måde? Kan den understøtte fælles aktiviteter mellem børn? Er der en god historie eller forløb i den? Har den et flot grafisk udtryk?

- **Lad være med ukritisk at downloade gratis apps til børnehavens tablets.**

De apps, der er gratis, er ofte ikke gratis. Man 'betaler' altid med sin opmærksomhed og ofte også med sine data. Der kan desuden – enten skjult eller direkte – være reklamer eller andet kommercielt indhold i appen.

### ***Kommunalpolitikere***

- **Prioriter en vedvarende digital indsats, som også omfatter kommunens dagtilbud.**

Digital dannelse starter allerede i børnehaven, og det er vigtigt, at børn har så lige muligheder som muligt for at afprøve og lære om digitale medier. Prioriter derfor en vedvarende digital indsats, som også omfatter børnehavebørnene, for at sikre, at alle børnehavebørn får mulighed for at bruge digitale medier på flere forskellige måder, mens de er i børnehaven.

- **Giv de fagprofessionelle forudsætningerne for at kunne undgå kommercielt indhold i digitale spil til børn.**

De fagprofessionelle skal kunne træffe fornuftige valg om børnenes muligheder for digital dannelse i dagtilbud. Klæd dem på til det. Det kunne fx være de pædagogiske lederes muligheder for at kunne vurdere det pædagogiske indhold i digitale spil til børnehavebørn. Det kunne også være i forhold til videndeling om sjove og pædagogiske apps af høj kvalitet på tværs af kommunens dagtilbud.

### ***Virksomheder, der tilbyder digitale spil til børnehavebørn***

- **Udelad kommercielt indhold.**

Børnehavebørn kan ikke skelne mellem kommercielt indhold og andre former for indhold. Udelad derfor kommercielt indhold, fx i form af product placement, i spil, der bruges af børn i børnehavealderen.

- **Udelad 'in-app purchases'.**

Mange børn er optaget af digitale spil og lever sig ind i dem. De har derfor let ved at blive fristet til at optimere deres spiloplevelse ved at tilkøbe ekstra funktioner eller features i spillet. Men de digitale muligheder bør være så gennemskuelige som muligt for børnene. Tag derfor den pris, spillet koster ved det første køb, og udelad derefter ekstra tilkøb i selve spillet.





KAPITEL 1

# Børnehavebørns forståelser og brug



” Jeg bruger den til at gøre mig glad. Fordi, at når jeg er sur på min storesøster, så sniger jeg mig ind og tager den ud, og så sniger jeg mig ind igen, når den der er løbet tør for strøm. Det kan den godt.

*Hannah*

## 1.1 Børns liv med digitale medier

---



### OPSUMMERING

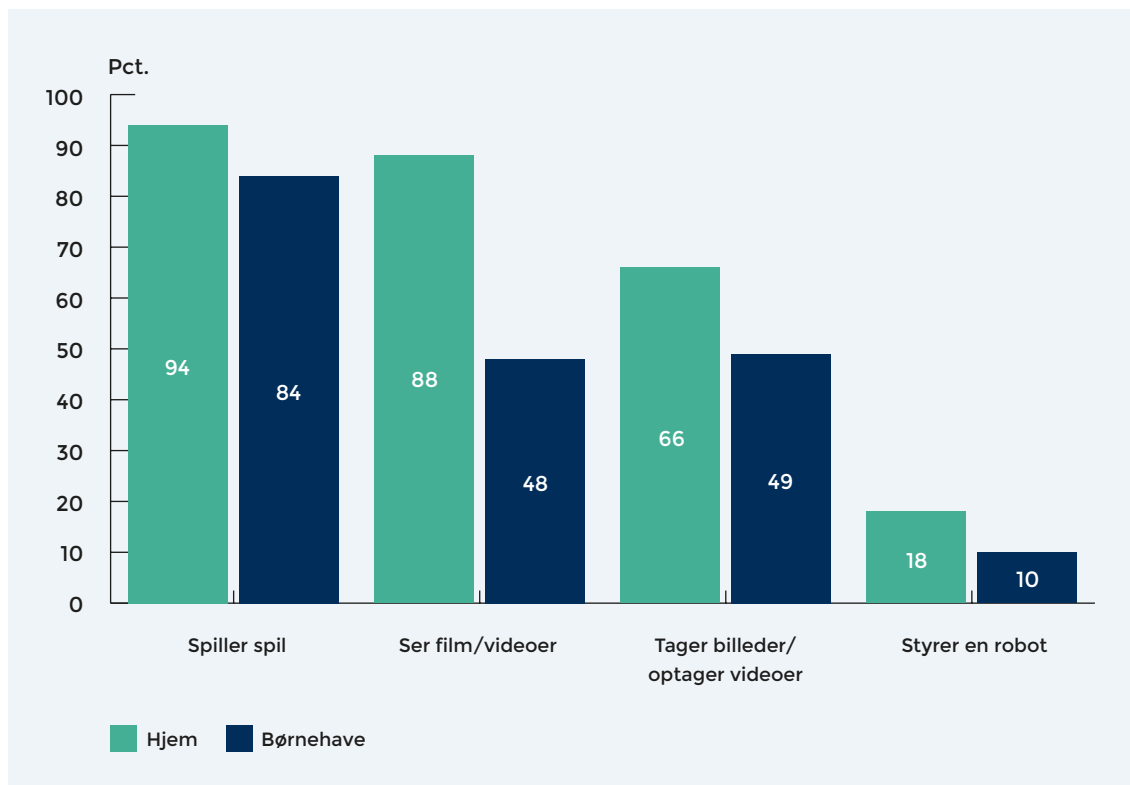
Digitale medier er en fast del af 5-6-åriges hverdagsliv. De bruger mest digitale medier til at spille spil og se film på i hjemmet. Børnene oplever i nogen grad, at de voksne laver noget andet, mens de bruger tabletten eller telefonen såsom at lave mad (65 pct.), gøre rent (49 pct.) og arbejde i hjemmet (42 pct.). 32 pct. af børnene angiver, at de voksne er sammen med børnene på de digitale medier. Knap halvdelen af børnene (43 pct.) bruger digitale medier på 1-2 måder, og den anden halvdel (57 pct.) på 3-4 måder. Der er kønsforskelle i børnenes måder at bruge digitale medier på hjemme. Flere drenge end piger styrer robotter og pigerne ser oftere film og videoer end drengene. I børnehaven er der ingen statistisk signifikante forskelle mellem drenge og piger i deres brug af digitale medier bortset fra, at pigerne oftere end drengene tager billeder eller optager videoer.

---

Digitale medier er en del af de fleste 5-6-årige børns hverdagsliv, både i børnehaven og i hjemmet: Mens 13 pct. af drengene bruger digitale medier på fire forskellige måder, svarer 9 pct. af pigerne det samme. 93 pct. bor i et hjem, hvor der er en tablet tilgængelig. Af de 93 pct. har 96 pct. prøvet at bruge den. 86 pct. af børnene går i en børnehave, hvor der er en tablet. Heraf må 79 pct. bruge den enten alene eller med en voksen.. Tabletten er dét digitale medie, flest børn bruger i børnehaven, og som flest børn må bruge uden voksne. 43 pct. af forældrene svarer, at deres børn bruger digitale medier (tablets, computere og/eller smartphones) derhjemme hver dag. Kun 1 pct. af forældrene svarer, at deres børn slet ikke bruger digitale medier i hjemmet.

Figur 1<sup>6</sup> viser, at mange børn bruger digitale medier til at spille spil eller se film på. Mange børn har også prøvet at tage billeder eller optage videoer med en tablet. Færre har prøvet at styre en robot. 94 pct. af de børn, der har en tablet eller telefon i hjemmet, svarer, at de bruger det digitale medie til at spille spil. 88 pct. af dem ser film eller videoer, 66 pct. tager billeder eller optager videoer og 18 pct. har brugt det til at styre en robot.

I børnehaven er der, ligesom i hjemmet, flest børn, der bruger digitale medier til at spille med. 84 pct. af de børn, der har en tablet til rådighed i børnehaven svarer, at de spiller spil på den, mens 48 pct. ser film eller videoer, og 49 pct. tager billeder eller optager videoer. 10 pct. svarer, at de har prøvet at styre en robot ved hjælp af en tablet.

**FIGUR 1: BØRN BRUGER OFTEST DIGITALE MEDIER I HJEMMET TIL AT SPILLE SPIL ELLER SE FILM**

Antal svar, hjemmet: 1.166 børn, der enten har en tablet eller en telefon i hjemmet, og gerne må bruge den.  
 Antal svar, børnehaven: 865 børn, der enten selv eller med en voksen må bruge en tablet i børnehaven.  
 Figuren illustrerer fordelingen af besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Spiller du spil på en tablet/telefonen?', 'Ser du film eller videoer på en tablet/telefonen?', 'Tager du billeder eller optager videoer med en tablet/telefonen?' og 'Bruger du tabletten til at styre en robot med?' I spørgeskemaet spørges der adskilt ind til barnets brug af tablet/telefon i hhv. hjemmet og i børnehaven.

### BARNETS SOCIOØKONOMISKE BAGGRUND

For at undersøge socioøkonomiske forskelle i forhold til børns liv med digitale medier, har vi konstrueret et indeks, som består af tre variable. De tre variable er spørgsmål, som det pædagogiske personale har besvaret, inden barnet har fået tabletten til at besvare spørgeskemaet. Spørgsmålene er:

- 1) *Hvilke voksne bor barnet sammen med derhjemme?* Med følgende svarmuligheder: *Begge forældre, kun mor, kun far, bor på skift hos mor og far og andet.*
- 2) *Har barnets mor et arbejde?* Med følgende svarmuligheder: *Ja, nej, på barsel, studerende, barnet har ikke/kender ikke sin mor og ved ikke.*
- 3) *Har barnets far et arbejde?* Med følgende svarmuligheder: *Ja, nej, på barsel, studerende, barnet har ikke/kender ikke sin far og ved ikke.*

Ud fra det pædagogiske personales besvarelser har vi konstrueret indekset, der har fire mulige udfald:

- 1) Barnet har to forsørgere, der begge er i arbejde.
- 2) Barnet har to forsørgere, hvor én er i arbejde.
- 3) Barnet har en forsørger, der er i arbejde.
- 4) Barnet har én eller to forsørgere, der ikke er i arbejde.

Baseret på denne inddeling fordeler børnene i undersøgelsen sig således:

To forsørgere, begge i arbejde: 73 pct.

To forsørgere, én i arbejde: 16 pct.

Én forsørger i arbejde: 7 pct.

To/én forsørger(e), ikke i arbejde: 4 pct.

Løbende i rapporten anvender vi indeksvariablen til at kontrollere for socioøkonomiske forskelle på børnenes brug og forståelse af digitale medier.

Tabel 1 viser de variable, vi anvender til at undersøge børns brug af digitale medier i hjemmet og i børnehaven.

**TABEL 1: BENYTTED E VARIABLE TIL MÅLINGER AF BØRNS BRUG AF DIGITALE MEDIER.**

Børn*	Forældre**	Pædagogisk personale**
1. Spiller spil	1. Spiller spil	1. Spiller spil på digitale medier
2. Ser film/ video	2. Ser TV, film eller serier (fx DR, Netflix, HBO)	2. Leger med digitale medier
3. Tager billeder eller optager videoer	3. Ser videoer (fx YouTube, Vimeo)	3. Ser TV, film eller serier (fx DR, Netflix, HBO)
4. Styrer robot med iPad/ telefon	4. Tager billeder eller optager videoer	4. Ser videoer (fx YouTube, Vimeo)
	5. Redigerer billeder/videoer	5. Tager billeder eller optager videoer
	6. Bruger sociale medier, som fx Facebook, Snapchat eller Instagram	6. Redigerer billeder/videoer
	7. Søger information (fx på Google)	7. Bruger sociale medier, som fx Facebook, Snapchat eller Instagram
	8. Bruger tegne- eller maleprogrammer/apps	8. Undersøger ting/søger information (fx på Google)
	9. Hører musik	9. Bruger tegne- eller maleprogrammer/apps
	10. Laver sin egen musik	10. Hører musik på digitale medier
	11. Læser/kigger i e-bøger	11. Laver egen musik/lydoptagelse
	12. Hører lydbøger	12. Spiller teater/optræder, hvor de bruger sociale medier
	13. Programmerer/koder programmer	13. Læser/kigger i e-bøger
		14. Hører lydbøger
		15. Programmerer/koder programmer

Forældre og pædagogisk personale har svaret på, om barnet/børnene udfører aktiviteten selv eller sammen med en voksen. Pædagogerne har derudover også svaret på, om børnene gør det med hinanden.

\*Spørgsmål til børnene: 'Spiller du spil på en tablet/telefonen?', 'Ser du film eller videoer på en tablet/telefonen?', 'Tager du billeder eller optager videoer med en tablet/telefonen?' og 'Bruger du en tablet til at styre en robot?'

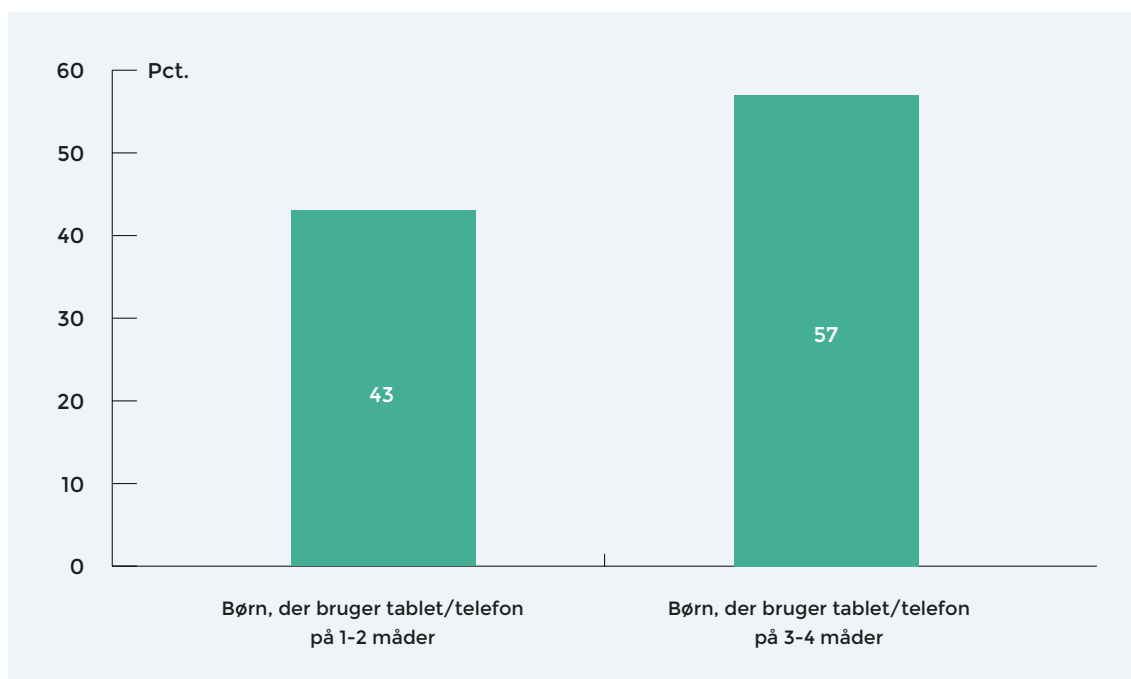
\*\*Spørgsmål til hhv. forældrene og det pædagogiske personale: 'Hvad bruger dit barn tabletten, computeren eller smartphonen til, når det ikke er i børnehaven?' og 'Hvordan bruger børnene digitale medier i børnehaven?'



### 1.1.1 Over halvdelen af børnene bruger digitale medier varieret

For at undersøge variationen i børns brug af digitale medier har vi konstrueret en variabel, der viser graden af variation i børns brug af digitale medier. De fire variable fra tabel 1 er brugt til at inddele børnene i de to grupper: Børn, der bruger digitale medier på 1-2 måder og børn, der bruger digitale medier på 3-4 måder.<sup>7</sup> Figur 2 viser, at 57 pct. af børnene bruger digitale medier på tre-fire måder, mens 43 pct. bruger digitale medier på en-to måder. Der er ingen socioøkonomiske forskelle på hvilke børnegrupper, der anvender digitale medier mere varieret.

**FIGUR 2: OVER HALVDELEN AF BØRNE BRUGER DIGITALE MEDIER PÅ 3-4 MÅDER**



Antal svar: 1.217 børn, der har adgang til og må bruge en tablet eller telefon derhjemme og/eller i børnehaven. Figuren illustrerer en konstrueret binær variabel, som måler variationer i børnenes brug. Variablen bygger på indikatorerne i tabel 1.

Flere børn reflekterer også over, hvad de digitale medier kan give dem i hverdagen. Fx fortæller Carl og Hannah på 5 år, at der er mere end ét digitalt medie tilgængeligt i deres hjem, at de skelner mellem tablets og iPads, og at de digitale medier kan bruges til at gøre dem i godt humør:

Carl: "Jeg har to iPad'er fordi... Den ene er til min far, det er en tablet, og en til min storesøster, det er en iPad."

Interviewer: "Hvad bruger I en tablet eller iPad til derhjemme?"

Hannah: "Jeg bruger den til at gøre mig glad. Fordi, at når jeg er sur på min storesøster, så sniger jeg mig ind og tager den ud, og så sniger jeg mig ind igen, når den der er løbet tør for strøm. Det kan den godt"

Interviewer: "Okay, så sniger du dig ud med iPad'en?"

- Hannah: "Ja."
- Interviewer: "Og hvad laver du så på den, der gør dig glad?"
- Hannah: "Altså, jeg maler. Jeg har sådan et spil, hvor man skal prøve at finde en farve på den ninja, der er. Jeg gætter altid tit. Så når jeg trykker på farven, så tænker jeg, er det mon den farve? Og hver gang så er det bare lilla, så lilla og så grøn og så blå og så lilla igen."(...)

Carl og Hannah er bevidste og reflekterede om, hvad de digitale medier kan bruges til, hvordan de bruges, og hvad de vil bruge dem til. De er også opmærksomme på reglerne for, hvornår og hvordan de må bruge digitale medier. De statistiske analyser viser samme tendens: Kun 2 pct. af børnene ved ikke, om de skal spørge om lov til at bruge en tablet i hjemmet<sup>8</sup>, og kun 5 pct. af børnene ved ikke, om der er regler for hvor længe, de må bruge tabletten.

Interviewet med Ida og Ella viser samme tendens, og at det primært er at spille eller at se film, der er referencerammen til brugen af digitale medier, når interviewereren spørger, hvad de bruger tabletten til i hjemmet:

- Interviewer: "Hvad bruger du den der iPad til derhjemme?"
- Ida: "Til at spille spil. Jeg har [et spil]. Og så har jeg tre spil, hvor jeg kan lære matematik. Og bogstaver."
- Interviewer: "Ja. Er der andre slags spil, du spiller?"
- Ida: "Ja." [nævner spil]
- Interviewer: "Ja, hvad handler det om?"
- Ida: "Der er en tyv, man skal styre, og så er der en politimand, der løber efter én. Og så skal man prøve at dreje og få guldmønter."
- Interviewer: "Okay, laver du andre ting på den iPad?"
- Ida: "Ja, så spiller jeg [et andet spil]."
- Interviewer: "Og hvad med dig, hvad bruger du den til?"
- Ella: "Jeg plejer kun at se film på tabletten. Men også nogle gange kedelige ting som at læse på lektier. (...) Og jeg har allerede lavet én i børnehaven, og jeg er i gang med nummer to i børnehaven."
- Interviewer: "Ah. Er det fordi, I skal starte i skole til sommer?"
- Begge piger: "Ja."

Flere børn ser således digitale medier som noget, der kan bruges som underholdning, eksempelvis at spille eller se film. Som Ella dog forklarer i ovenstående citat, kan digitale medier også bruges til de 'kedelige' ting. Børnene reflekterer således over, hvad tablets kan bruges til i forskellige sammenhænge.

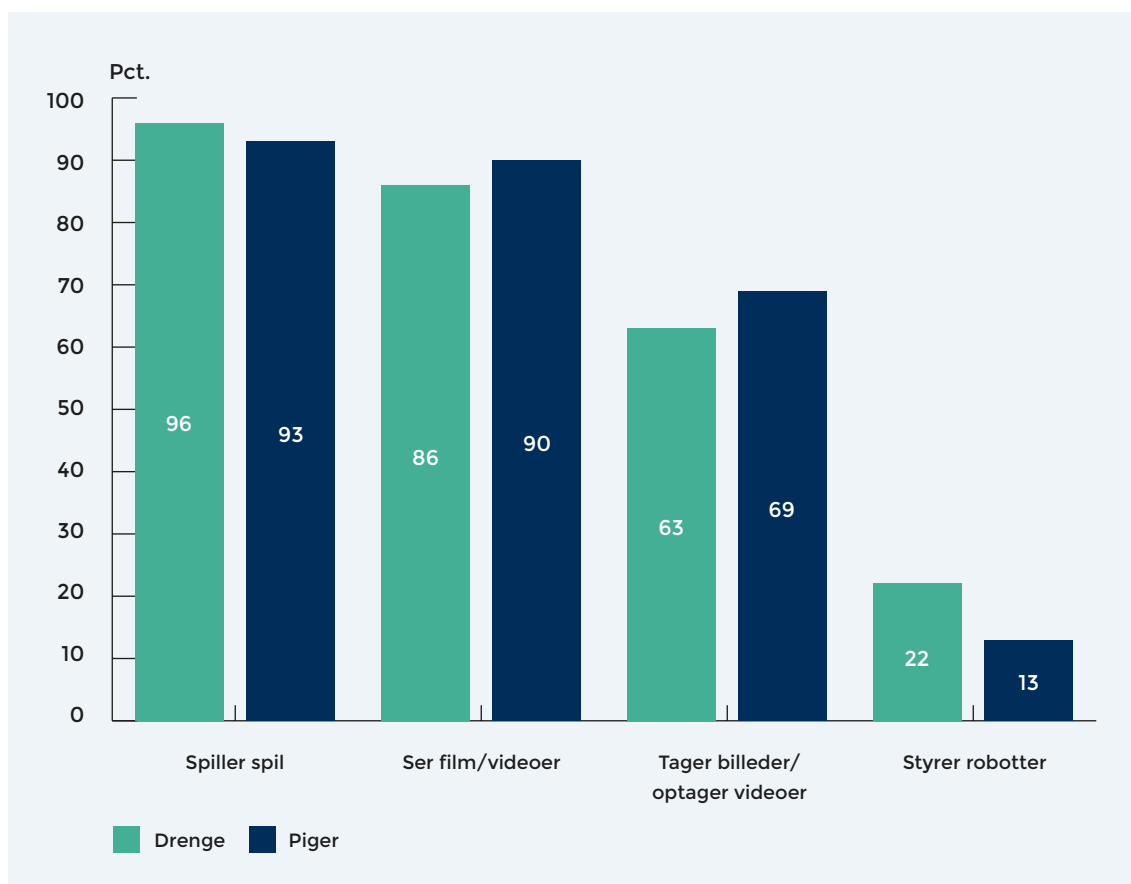
### 1.1.2 Drengene spiller spil og styrer robotter, piger ser film og tager billeder

Figur 3 viser en statistisk signifikant kønsforskel på børnenes måder at bruge digitale medier på i hjemmet. Mens 22 pct. af drengene styrer robotter, gør det samme sig gældende for 13 pct. af pigerne. Tilsvarende svarer flere drenge end piger, at de spiller spil. Pigerne ser også oftere film eller videoer end drengene. Omvendt svarer 69 pct. af pigerne, at de tager billeder eller optager videoer, mens det samme gælder for 63 pct. af drengene. Fordelingen ligger i tråd med forskning, som tidligere har påpeget, at drenge oftere end



piger bliver eksponeret for legetøj, der fremmer tekniske færdigheder, videnskabelig terminologi og problemløsning, mens piger i højere grad bliver præsenteret for legetøj, der fremmer kreativitet og opmuntrer til at udvise omsorg (Francis 2010).

FIGUR 3: DER ER KØNSFORSKEL PÅ BØRNS BRUG AF DIGITALE MEDIER I HJEMMET



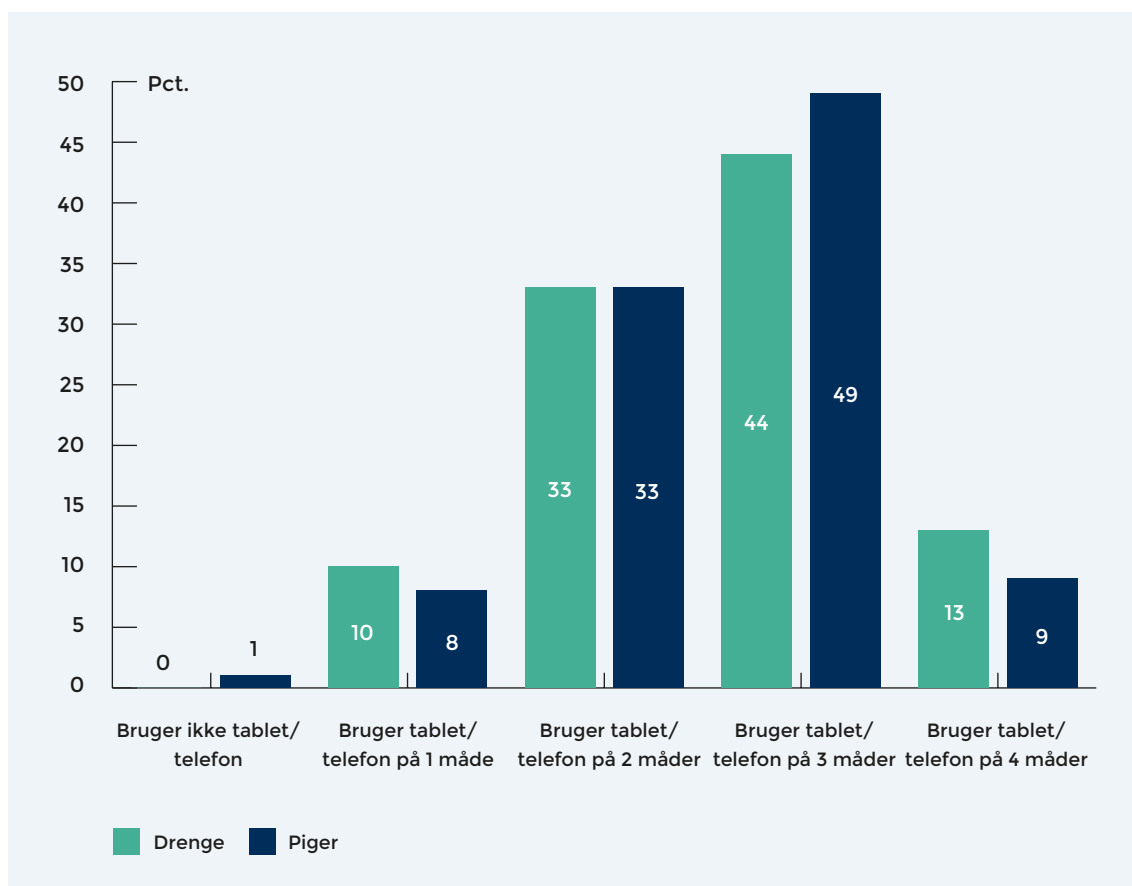
Antal svar, hjemmet: 1.226 børn, der enten har en tablet eller telefon i hjemmet, og gerne må bruge den. Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Er du [dreng, pige]?', 'Spiller du spil på en tablet/telefonen derhjemme?', 'Ser du film eller videoer på en tablet/telefonen derhjemme?', 'Tager du billeder eller optager videoer med en tablet/telefonen derhjemme?' og 'Bruger du en tablet til at styre en robot med derhjemme?' Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ), undtagen ved spørgsmålet om, hvorvidt børnene ser film/videoer, hvor  $p > 0,05$ .

” Jeg har to iPad'er fordi... Den ene er til min far, det er en tablet, og en til min storesøster, det er en iPad.

Carl

Figur 4 viser ligeledes en statistisk signifikant kønsforskel i forhold til, hvor mange måder børn bruger digitale medier på. Mens 13 pct. af drengene bruger digitale medier på fire forskellige måder, svarer 9 pct. af pigerne det samme.

**FIGUR 4: DRENGE BRUGER DIGITALE MEDIER MERE VARIERET END PIGER**



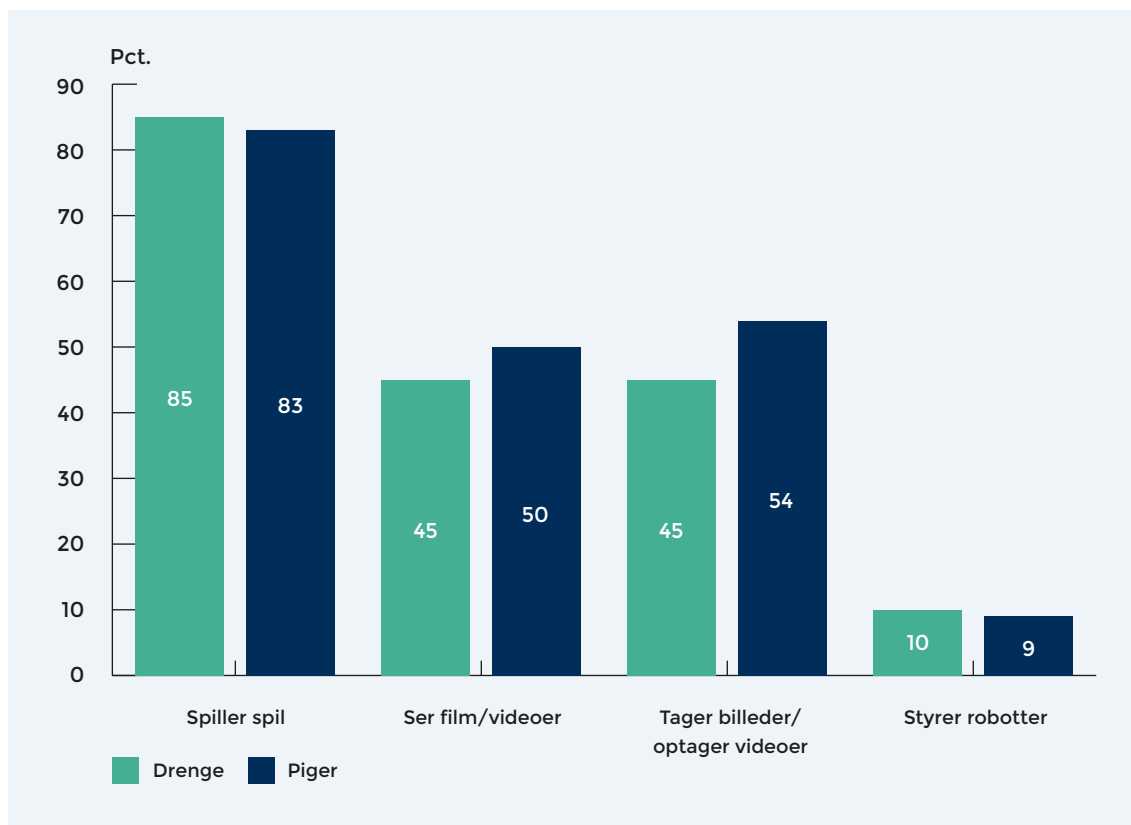
Antal svar: 1.226 børn.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Er du [dreng, pige]?' og en konstrueret variabel, som måler variationer i børnenes brug. Variablen bygger på indikatorerne i Tabel 1.

Signifikant sammenhæng  $\chi^2$ -test ( $p < 0,01$ ).

Kønsforskellen mellem drenge og piger i deres brug af digitale medier gør sig dog ikke gældende i børnehaven: Her er ingen statistisk signifikante forskelle mellem drenge og piger i forhold til at spille spil, se film/videoer eller styre en robot, hvilket figur 5 viser. Pigerne tager dog flere billeder/optager videoer end drengene. Resultatet er overraskende set i forhold til tidligere forskning på området, der viser, at der allerede i børnehaven er forskel på, hvilket legetøj drenge og piger leger med (Francis 2010). Resultaterne i denne undersøgelse kan muligvis forklares med kønsneutrale pædagogiske tilgange i børnehaven eller den øgede opmærksomhed på netop børns brug af medier i børnehaven (Hansen & Nielsen 2016; Regeringen, KL og Danske Regioner 2016). En tredje årsag kan være, at digitale medier ikke betragtes som legetøj – i kapitel 2 ser vi, at det gør sig gældende for en del børn, og det kan muligvis også gøre sig gældende for det pædagogiske personale.

**FIGUR 5: DER ER KUN STATISTISK SIGNIFIKANTE FORSKELLE MELLE DRENGE OG PIGERS BRUG AF DIGITALE MEDIER I BØRNEHAVEN, NÅR DET OMHANDLER AT TAGE BILLEDER**



Antal svar: 865 børn, der enten selv eller med en voksen, må bruge en tablet i børnehaven.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Er du [dreng, pige]?', 'Spiller I spil på børnehavens tablet?', 'Ser børnene i din børnehave film eller videoer på børnehavens tablet?', 'Bruger børnene børnehavens tablet til at tage billeder eller lave videoer i børnehaven, eller når I er på tur?' og 'Bruger børnene i børnehaven tabletten til at styre en robot med i børnehaven?'

Ingen signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -tests ( $p > 0,05$ ), undtagen ved spørgsmålet om, hvorvidt børnene har taget billeder/optaget videoer, hvor  $p < 0,05$ .

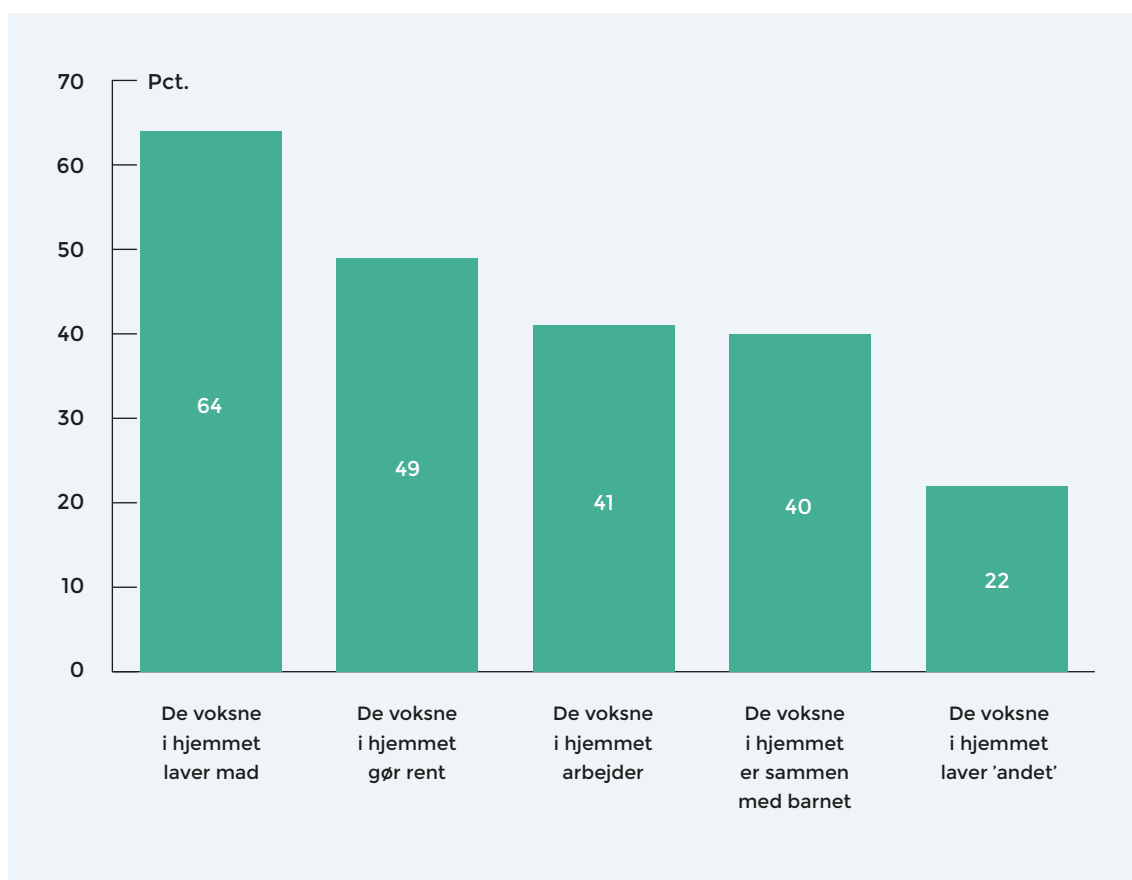
### 1.1.3 Børn bruger ofte digitale medier på egen hånd

Vi ved fra forskningen, at digitale medier bruges til familiesamvær, hvor børn og voksne er fælles om en aktivitet på et digitalt medie. Det kan fx være, når voksne og børn spiller spil eller ser film sammen (Johansen 2014). Nyere forskning viser dog også, at mange børn bruger digitale medier alene - enten i enrum eller tæt på forældrene. Udviklingen kan skyldes, at nyere digitale medier, såsom smartphones og tablets, primært er enkelt-personsmedier, og at de har overtaget den funktion, som eksempelvis tv'et og DVD'en har haft i familien (Johansen & Larsen 2016).

Denne undersøgelse viser, at børnene i nogen grad oplever, at de voksne laver noget andet mens de bruger tablet eller telefon. Dog har de digitale medier stadig en funktion, hvor voksne og børn samles om dem. 40 pct. af børnene bruger digitale medier derhjemme sammen med de voksne, hvorimod 64 pct. af børnene angiver, at de voksne laver mad imens, og 49 pct. svarer, at de voksne gør rent.<sup>9</sup>

Figur 6 viser, at 64 pct. af børnene oplever, at de voksne derhjemme laver mad, mens de bruger tabletten eller telefonen, og 49 pct. svarer, at de voksne gør rent. Fire ud af 10 børn angiver, at de voksne arbejder imens. En tilsvarende andel (40 pct.) svarer, at de voksne sidder sammen med dem om det digitale medie.

**FIGUR 6: BØRN OPLEVER, AT DE VOKSNE ORDNER PRAKTISKE GØREMÅL, MENS DE BRUGER DIGITALE MEDIER<sup>10</sup>**



Antal svar: 1.226 børn, der har en tablet i hjemmet, og gerne må bruge den.

Figuren illustrerer fordelingen af besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvad laver de voksne derhjemme, når du bruger en tablet?' Svarmulighederne fremgår af figuren<sup>11</sup>.

Tallene summer ikke til 100 pct., da barnet har måttet vælge så mange svar, det ville.

” Vi spiller og ser noget på den, når vores mor og far dækker bord.

*Ida*

### HVORDAN HAR VI SPURGT BØRNE OM, HVAD DE VOKSNE LAVER DERHJEMME?

Børnene har svaret på et talende spørgeskema, som automatisk læser alle spørgsmål og svarmuligheder op (læs mere om dette i metodekapitlet). Hvert barn har svaret ved at trykke på et eller flere billeder, som, de synes, passer bedst til dem. Fx har vi spurgt barnet: *Hvad laver de voksne derhjemme, når du bruger telefon/tablet? Du kan svare, at de laver mad, at de gør rent, at de arbejder, at de sidder sammen med dig, eller du kan svare, at de gør noget helt andet. Tryk på de ting de voksne laver derhjemme, når du bruger telefonen.* Barnet har kunnet trykke på disse billeder for at svare.



Flere børn uden søskende (40 pct.) svarer, at de voksne i hjemmet er sammen med dem, når de bruger digitale medier sammenlignet med børn med søskende (31 pct.). Der er ikke en statistisk signifikant sammenhæng mellem, om de voksne laver andre ting, mens barnet bruger digitale medier, og om barnet bor i en én- eller topersoners-forsørgerfamilie, eller i et hjem med én eller to voksne<sup>12</sup>. Der er heller ikke signifikant forskel på drenge og piger.

De kvalitative interviews med børn og forældre viser samme tendens, som vi ser i figur 6: At børn generelt bruger digitale medier selvstændigt i hverdagen, særligt tablets, og at det er en hverdagsrutine for flere småbørnsfamilier, at barnet bruger tabletten, når forældrene laver andre ting, såsom praktiske gøremål i hverdagen. Ida forklarer, at tabletten bruges til at spille på derhjemme, når mor og far dækker bord:

Ida: "Mig og min storesøster spiller på den."

(...)

Ella: "Også mig."

Ida: "Vi spiller og ser noget på den, når vores mor og far dækker bord."

Ditte, som er forælder til et børnehavebarn, fortæller om de overvejelser, hun har gjort sig om, hvorvidt hun giver sine børn adgang til digitale medier, så hun selv kan lave andre ting imens, eller fordi det er noget, der er naturligt, at børn skal prøve: *"Det er meget det her med, hvornår tager det overhånd? Og hvor meget skal man gribe ind? Og er det overhovedet okay, at de gør det [at børnene bruger digitale medier, red.]? Og gør man*

*det for sin egen skyld nogle gange, for at få ro til at lave mad og rydde op eller et eller andet? Og er det lidt for nemt? Eller er det helt okay og bare helt naturlig udvikling, som er godt for børnene? Det tror jeg, vi [vennerne, red.] snakker rigtig meget om.”*

En anden forælder, Rasmus, forklarer ligeledes, at hans datter oftest bruger tabletten selv, bl.a. i forbindelse med transport:

Interviewer: ”Bruger hun iPad’en selv eller sammen med jer, eller begge dele?”

Rasmus: ”Primært selv. Nogle gange sammen med os, men primært selv.”

Interviewer: ”Og det er spil, eller hvad er det hun bruger på iPad’en?”

Rasmus: ”Det er blevet mere og mere spil, men det har primært været spil og serier. Også i forbindelse med transport, når vi kører til Jylland, så har hun fået lov til at se noget der, hvis vi har lagt noget ned. Og spiller lidt, ja hun kan godt lide at spille engang imellem. Men det er mest de spil, som vi introducerer hende for, eller hun bliver introduceret for af venner.”

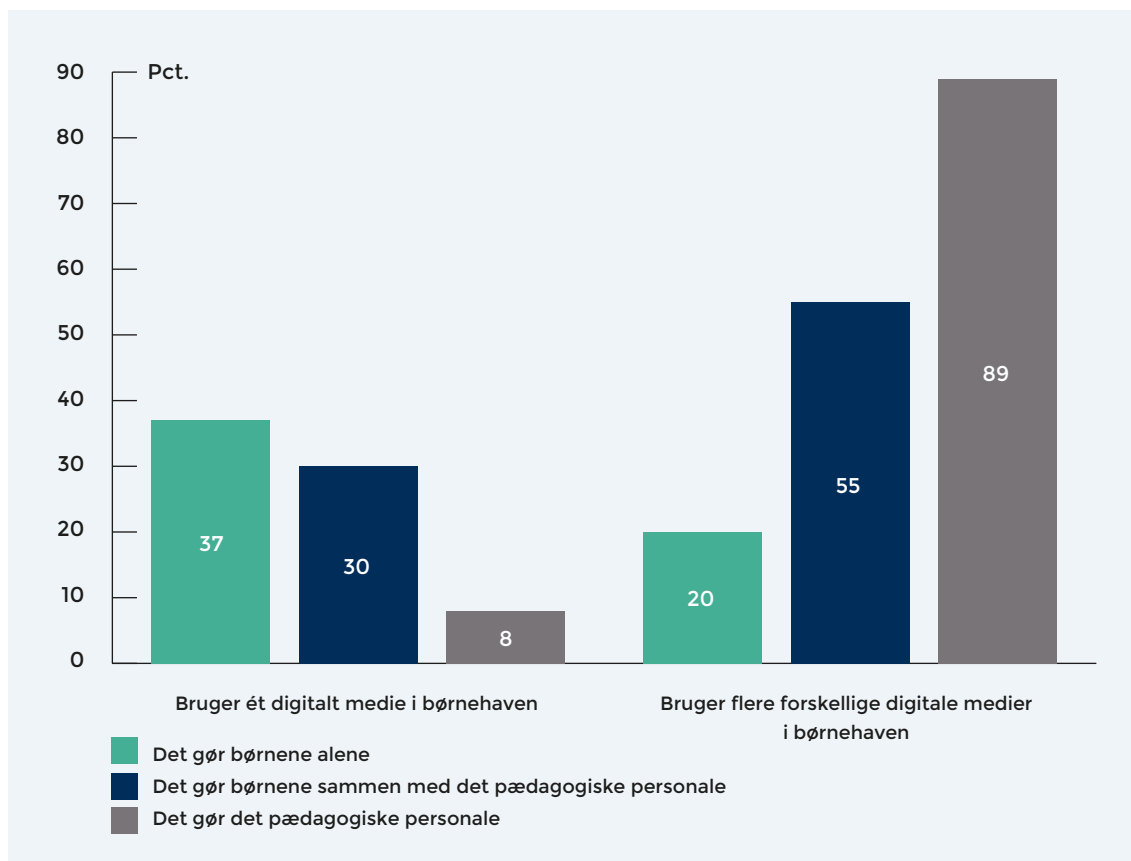
Også i børnehaverne bruger mange børn digitale medier selv. Af de børn, der går i en børnehave hvor der er en tablet (89 pct.), svarer 59 pct., at de gerne må bruge den alene i børnehaven, og 20 pct. svarer, at de må bruge den sammen med en voksen. 21 pct. svarer, at det kun er de voksne, der må bruge den. 68 pct. af det pædagogiske personale svarer ligeledes, at børnene bruger tablets uden en voksen i børnehaven (alene eller sammen med andre børn). 75 pct. svarer, at børnene bruger tablets sammen med en voksen i børnehaven. Figur 7 illustrerer, at jo flere digitale medier, der bliver brugt i børnehaven, des oftere svarer det pædagogiske personale, at de er *sammen* med børnene om digitale medier i børnehaven. Det tyder altså på, at tilgængelighed, eller muligheden for at variere brugen via forskellige typer digitale medier, kan have betydning for, hvordan børn og voksne er sammen om digitale medier i børnehaven.

---

” Jeg plejer kun at se film på tabletten.  
Men også nogle gange kedelige ting  
som at læse på lektier.

*Ella*

**FIGUR 7: I BØRNEHAVER MED FLERE TYPER DIGITALE MEDIER ER BØRN OG VOKSNE HYPPIGERE SAMMEN OM DISSE**



Antal svar: 228 pædagoger og pædagogiske ledere.

Figuren illustrerer fordelingen af besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvilke digitale medier bruger I i børnehaven?' [Svarmuligheder: Tablet/iPad, Computer, Digitalkamera/videokamera/GoPro kamera, Projektor, Smart TV, Udstyr til lydoptagelser, Spillekonsol, Programbare robotter; med svarnøglen: 'Det bruger jeg', 'Det bruger børnene alene', 'Det bruger børnene sammen med en voksen', 'Det bruger børnene sammen med hinanden' og 'Har ikke/bruger ikke'.]

Antallet digitale medier, der bruges i børnehaven, er udregnet med udgangspunkt i, hvor mange af ovenstående digitale medier, lederen/pædagogen har krydset af.

Natascha er pædagog, og hendes fortælling viser, at de i hendes børnehave bruger meget tid på digitale medier med børnene. Både til at vise ting, men også til at give børnene mulighed for på egen hånd at udforske og undersøge:

Natascha: "Jeg siger til dem: "Nu får du Ipad'en, sådan her tager du billeder. Så skal du gå ud i børnehaven og tage billeder af nogle steder, hvor du rigtig godt kan lide at lege." Og så er de afsted. Så gør de det og så sætter vi det ind sammen. Vi vælger farve sammen og alt. Så filmer jeg [viser video, hvor hun taler med et barn på en video]. Så sådan - "hvad synes du, du er rigtig god til? Og også hvad synes du, du gerne vil øve dig på?" Det fede er også, at den kan blive læst op for dem. Så de kan også vise det til deres ven (...)."

Interviewer: "Og hvad er det fede ved, at du kan bruge sådan en app? Eller hvorfor har du valgt at bruge den i dit pædagogiske arbejde?"

Natascha: "Her er det, fordi vi har snakket om, at de skulle få denne her fællesskabsfølelse med os. Og lære hinanden at kende på en ny måde eller nogle gange sige, at det er ok, at man leger med sine bedste venner, men der kan også nogle gange være nogle andre, som har de samme interesser, eller kan lide at lege det samme sted. Så det er på den måde, vi har brugt den. Altså til noget relations-arbejde og fællesskabsfølelse. Altså nu er det her bare en prøve, men så bliver det måske sådan, at de til samling skal vise deres bog til hinanden, og forhåbentlig få lidt øjnene op for det her: "Hov, du kan også godt lide at lege med det her"

Natascha italesætter, hvordan de digitale medier åbner op for, at børnene kan være sammen med hinanden på nye måder. Børnene ser også, at de kan være sammen med andre, end de måske er vant til, fordi de digitale medier kan vise dem forskellige interesser hos hinanden. På den måde bliver de digitale medier et samlingspunkt for barnet til både at kunne være sammen med en voksen, men også til at kunne være alene eller sammen med andre børn og udforske nye ting eller se på billeder. Som Natascha forklarer, kan det at være sammen med børnene som pædagogisk personale give anledning til, at børnene på egen hånd udforsker videre. Relationen mellem barn og voksen i hjem såvel som i børnehave kan dermed give mulighed for, at børnene fortsætter med at bruge de digitale medier selv.



## 1.2 Børns brug af internettet

---



### OPSUMMERING

I analyserne har vi taget udgangspunkt i, at jo mindre forældrene er involveret i deres børns digitale liv, des større risiko for, at børnene udsættes for indhold, som ikke er egnet for dem. Flere forældre fortæller i interviewene, at de er usikre på, hvordan de skal forholde sig til deres børns færden på internettet. 78 pct. af forældrene giver deres børn lov til selv at finde videoer eller film online, som barnet må se, når det ikke er i børnehave. Samtidig viser surveyen, at forældre, der taler med deres børn om aldersbegrænsninger, giver børnene friere rammer, hvilket tyder på, at dialog har en positiv betydning for tillid til barnet. Mange af børnenes fortællinger viser, at de er bevidste om, at der findes digitalt indhold, som kun er for voksne.

Et andet aspekt af børns brug af internettet er digital sikkerhed. Og undersøgelsen viser, at 8 ud af 10 børn, som har en tablet eller telefon med kode, kan selv trykke koden, uden hjælp fra en voksen. Der er imidlertid en kønsforskel i forhold til børnenes kompetencer – flere drenge end piger angiver, at de selv kan låse op for et digitalt device. Det er dog de færreste børn, som har en fornemmelse af, hvorfor der er koder på tablets eller telefoner.

---

Ligesom for voksne rummer internettet uanede muligheder for børn. Børnene har bl.a. mulighed for at spille nye, sjove spil, at udvikle deres tekniske færdigheder til at navigere på nettet og for at lære nyt om emner, der interesserer dem. Men der er også sider, spil og film, som ikke er egnede til børn. Digital dannelse handler bl.a. om, at børn lærer at færdes trygt på nettet – det gælder både i forhold til indhold på nettet og de fællesskaber, de indgår i. Her har de brug for at blive guidet af voksne omkring dem (Thestrup et al. 2015).

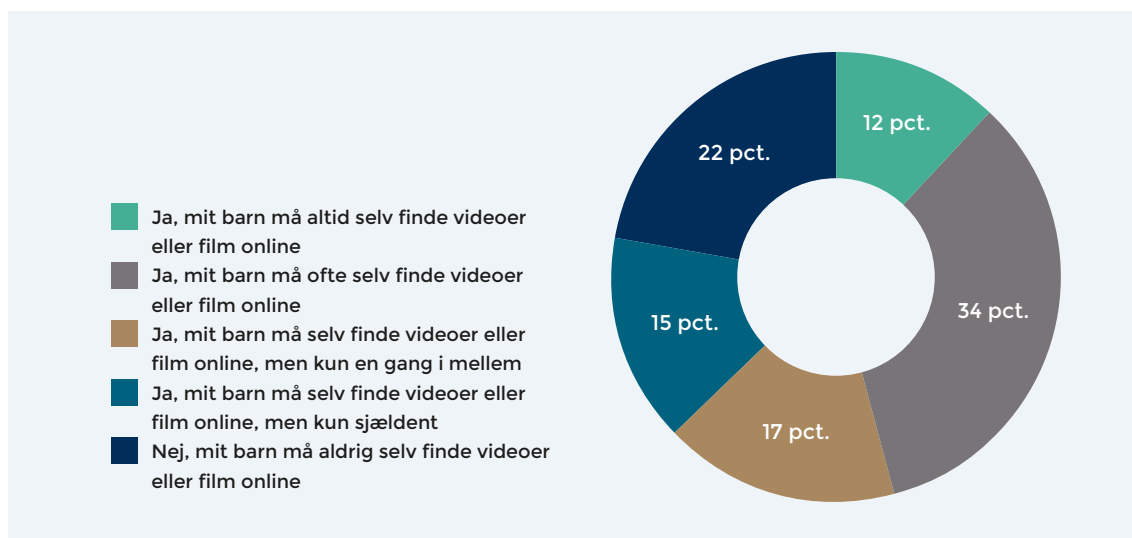
Mange børn bruger internettet dagligt. Det giver børn utallige muligheder for at udforske forskelligt indhold, der interesserer dem. Samtidig er det komplekst og konstant under forandring. Det kan gøre det svært for forældre at holde øje med, hvad børn ser, når de navigerer rundt på egen hånd. Når forældrene ikke er involveret, øger det risikoen for, at børn bliver udsat for indhold på internettet, der ikke er beregnet til dem – som fx pornografisk eller voldeligt indhold (Lievens 2010; Pedersen 2018). Flere forældre i vores undersøgelse er usikre på, hvordan de skal forholde sig til deres børns færden på internettet. Katrine, som er mor til en pige på fem år, oplever, at der er meget, hun som forælder skal tage stilling til. Det er både i forhold til at sætte regler og grænser: *"Jeg ved nogle andre forældre, som har større børn, også bare i forhold til, hvornår barnet skal have mobiltelefon og sådan noget, ikke? Og jeg tænker 'hold da op, hvor er der mange ting, man skal forholde sig til, når man er forælder i vores tid' ikke?" Det var jo sikkert*

noget andet, man forholdt sig til, da vi var børn. Jeg synes, det er rigtig, rigtig svært, for det er jo bare en kæmpe verden, der eksisterer på internettet, og hvordan navigerer man rundt der? (...) Man kan finde alverdens information. Hvis der er et og andet, man vil vide, fx 'hvilket årstal døde den der konge?', så kan man finde det i løbet af nul komma fem. Men også altså alt muligt andet. Hvis man er grænsesøgende, kan man helt sikkert også prøve at finde nogle grænser der. Og hvor er de grænser så, når det [internettet] er så uendeligt?"

### 1.2.1 Forældrenes overvejelser og adfærd i forhold til deres barns adgang til digitalt indhold

De fleste forældre i undersøgelsen giver deres barn lov til selv at finde videoer eller film online, som barnet må se, når det ikke er i børnehave. Figur 8 viser, at 78 pct. af forældrene tillader dette i en eller anden grad.

**FIGUR 8: DE FLESTE FORÆLDRE GIVER DERES BARN LOV TIL SELV AT FINDE VIDEOER ELLER FILM ONLINE**



Antal svar: 327 forældre.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Må dit barn må selv finde videoer eller film online (fx på YouTube), som han/hun får lov at se, når det ikke er i børnehave?'

Fordelingerne i figur 8 skal imidlertid formentlig ses i lyset af, at grænserne for, hvor ofte et barn selv må finde videoer eller film online er flydende. Petrine, som er mor til en dreng på seks år, fortæller fx, at hun forsøger at styre, hvad hendes søn eksponeres for, men at han samtidig selv navigerer online. I en travl hverdag kan det derfor være vanskeligt for hende at have indblik i, hvad sønnen møder af digitalt indhold:

Interviewer: "Synes du, at du har mulighed for at navigere rundt i, hvad der er godt for dit barn at se eller spille? Eller hvad er ikke så godt? Føler du, at du har et overblik?"

Petrine: "Nej. Det føler jeg ikke, at jeg har."

Interviewer: "Er det pga. et for stort udvalg, eller at han styrer det for meget selv, eller?"

**Petrine:** "Altså på YouTube er det jo fordi, at den kilde er utømmelig, og folk lægger alt muligt lort ud, og fordi den bare kommer med forslag hele tiden. Jeg synes, at det er lidt nemmere på Netflix. Der er noget til de helt små, men der er også noget ret avanceret tegneserie til de lidt større, som han begynder at se. Og det er, når han selv begynder at gå ind og vælge..."

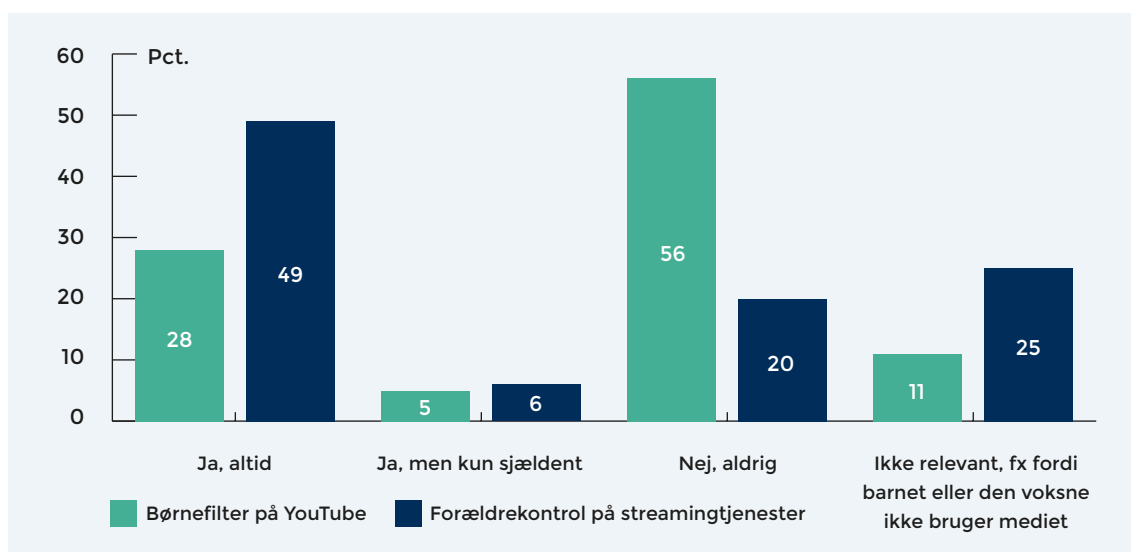
**Interviewer:** "Og det kan han godt?"

**Petrine:** "Ja, ja. Så går han ind på søgefunktionen og starter bare fra enden af og går det igennem. Der synes jeg også, at det er lidt svært, fordi han selv går ind og vælger og skifter. Så kan det godt være, at jeg har prøvet at sætte noget på, som passer til ham. Men hvis jeg står og laver mad og pludselig kommer ind, så kan jeg godt tænke 'hvad er det der nu for noget?', og så er der sat noget helt andet på. Men jeg synes så, at der på Netflix er et bedre udvalg. Der tænker jeg, at der er nogen, der har siddet og udvalgt noget. Hvor på YouTube er det jo bare alle, der kan lægge noget ud."

Streamingtjenesternes indhold er noget, der interesserer majoriteten af småbørnsforældrene. 68 pct. af forældrene angiver således, at de har talt med deres barn om, at der findes film, der kun er for voksne, på streamingtjenester, mens 10 pct. svarer, at de ikke har. 22 pct. angiver, at det ikke er relevant, da de ikke bruger streamingtjenester.

Én af flere måder at forholde sig til digitalt indhold, som ikke er egnet til børn, er redigering af indstillinger, fx gennem et børnefilter på YouTube eller forældrekontrol på streamingtjenester. Figur 9 illustrerer, at forældre oftere anvender forældrekontrol på streamingtjenester end børnefilter på YouTube.

**FIGUR 9: FORÆLDRE BRUGER OFTEST KONTROL PÅ STREAMINGTJENESTER**



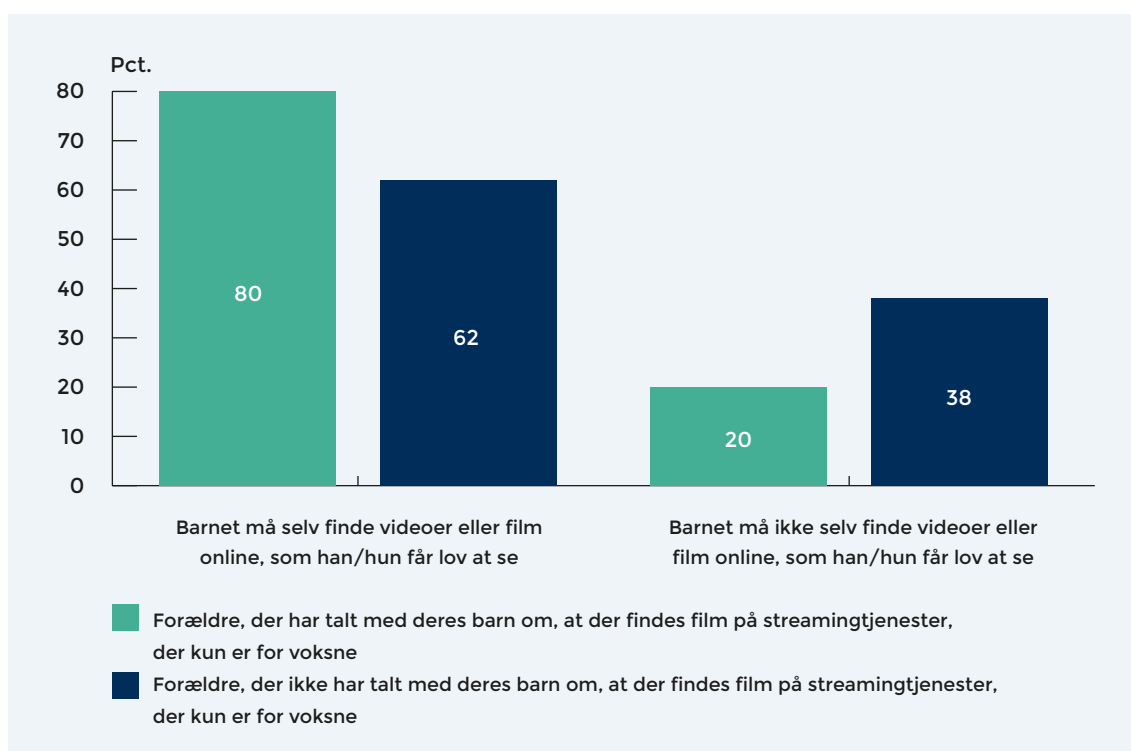
Antal svar: 327 forældre.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: *Ud over at tale med sit barn om medieforbrug, findes der en række forskellige måder at begrænse eller følge med i sit barns brug af digitale medier. Bruger du nogle af disse måder? [Børnefilter på YouTube; Forældrekontrol på streamingtjenester såsom HBO eller Netflix (fx særlig konto til børn)]*

Vi finder desuden en statistisk signifikant sammenhæng mellem forældrenes alder, og om de har børnefilter på YouTube. Flere forældre (72 pct.), over 40 år bruger ikke børnefilter til YouTube sammenlignet med 18-39-årige forældre (59 pct.). En nærliggende forklaring på dén sammenhæng er, at de yngre forældre har haft YouTube i deres yngre år og derved muligvis er mere bevidste om de forskellige dele, mediet indeholder. Hverken vores statistiske eller kvalitative analyser bringer os dog nærmere en forklaring på dette.

Dialogen mellem forælder og barn har tilsyneladende en positiv betydning for forælderen tillid til sit barn. Som figur 10 viser, svarer forældre, der har talt med deres børn om, at der findes film på streamingtjenester, som kun er for voksne, oftere, at deres barn må finde film eller videoer alene.

**FIGUR 10: FORÆLDRE, SOM TALER MED DERES BARN OM ALDERSBEGRÆNSNINGER, GIVER DERES BØRN FRIERE RAMMER**



Antal svar: 256 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Tænk på det seneste år. Har du talt med dit barn om, at der findes film på streamingtjenester (fx Netflix, HBO), der kun er for voksne?' og 'Må dit barn selv finde videoer eller film online (fx på YouTube), som han/hun får lov at se, når det ikke er i børnehaven?'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

Gruppen af forældre, som både har talt med deres barn om film for voksne på YouTube og har børnefilter på YouTube, kan vi forstå som særligt refleksive. Med 'særligt refleksive' mener vi, at disse forældre forholder sig til flere forskellige måder og flere forskellige aspekter af deres børns digitale liv. Katrine, som er mor til et børnehavebarn, tilhører denne gruppe af refleksive forældre. Hun tænker bl.a. over æstetiske aspekter i børne-tv:

Interviewer: "Og nu siger du sådan, at det skal være noget kvalitetsfjernsyn, eller jeg ved ikke om, man kan kalde det fjernsyn - eller sekvenser. Hvordan er sådan standarderne for det, eller hvordan navigerer du i det?"

Katrine: "Øh... Jamen, jeg tror også, det er, fordi meget af det nyere producerede fjernsyn, som man kan se på Ramasjang. Jeg tror, det er sådan lidt - jeg er lidt miljøskadet, når man kommer fra en kunstnerisk uddannelse. Jeg synes, ikke de er særlig... Altså kunstnerisk synes jeg måske ikke, de er så inspirerende. Altså handlingsmæssigt er de meget voldsomme, og det er meget højt tempo. Jeg kan godt lide, når der er noget poetisk over det."

Interviewer: "Så det er både æstetikken og et handlingsforløb."

Katrine: "Ja, for jeg synes, at barnet er et meget sansende væsen, så på den måde kan det godt blive meget overstimuleret, hvis der kommer for høje impulser lige pludseligt, og hvis man ikke selv kan navigere i det. Hvis det ligesom bare er et fjernsyn, der står. Ikke dermed sagt, at hvis vi er ude hos venner eller bekendte, som har fjernsynet tændt, så er det ikke sådan, at jeg tager hende væk fra det, for det er anderledes, når man hos forskellige mennesker, og det, synes jeg også, er fint, at hun lærer, at her sidder man og ser fjernsyn på den måde. Herhjemme gør vi det bare på en anden måde."

I lyset af kapitel 2, hvor vi viser socio-økonomiske forskelle i forhold til forældrenes begrænsninger af børnenes digitale spil, kan vi altså også se tendenser til refleksiv ulighed i forældregruppen. Katrines fortælling er desuden interessant i forhold til diskussionen af aktiv versus passiv brug, som vi også beskæftiger os med i kapitel 2.

### 1.2.2 Børns forståelser af børne- og voksenindhold på nettet

Flere børn beskriver, at der er forskel på digitalt voksen- og børneindhold. Men som Andrea, der går i børnehave, forklarer, så kan man alligevel godt se voksenindhold på 'børneinternettet':

Interviewer: "Det her, kender I det [Viser billede af Netflix]?"

Andrea: "Ja, det er den, jeg trykker på."

Interviewer: "Okay. Det er det, der hedder Netflix. Men hvad så, når du trykker på den, hvad sker der så?"

Andrea: "Så kommer børneinternettet, og så kan jeg se, hvad for én jeg vil trykke på. Hvad for én jeg vil se. Og hvis man trykker på en af de runde knapper, så kan man se nogle firkanter, og så kan man trykke på dem, man vil se."

Interviewer: "Og hvad er det der børneinternet, som du siger? Det har jeg aldrig hørt om. Det lyder spændende."

Andrea: "Ja. Ehm (tøver). Det er sådan noget, hvor der er en rød streg, hvor man kan se, hvor meget man allerede har set."

Interviewer: "Ah okay. Kan man godt se voksening på børneinternettet?"

Andrea: "Nogle gange kan man."

Marie, som også går i børnehave, forklarer også, at der er film, der er til voksne, og film, der er til børn. Hun forklarer, at hun selv kan navigere frem til, hvilke film der er til børn:

Interviewer: "Nå, hvordan ser man film på den [tabletten]?"

- Marie: "Trykker på den."
- Interviewer: "Så man trykker bare på et eller andet og så kommer de frem?"
- Marie: "Nej, man trykker på et N."
- Interviewer: "Nå for det der Netflix, er det ikke det, det hedder? Sådan et N [viser Netflix logo]?"
- Marie: "Jo."
- Interviewer: "Kan du så se børnefilm eller voksenfilm, eller kan du se lige, hvad du vil?"
- Marie: "Børnefilm."
- Interviewer: "Kan man kun se børnefilm derinde?"
- Marie: "Man kan også se voksenfilm."
- Interviewer: "Okay."
- Marie: "Men vi har sådan nogle firkanter. Så er det mors og fars og min, og så trykker jeg på min, og så er der kun børnefilm."
- Interviewer: "Ej, hvor smart. Så man kommer ikke til at se en uhyggelig voksenfilm, når man går derind?"
- Marie: (Ryster på hovedet)

Både Andrea og Marie viser os altså, at de kender forskel på indhold, der er rettet til børn og indhold, der er rettet til voksne, og at de digitale veje, de navigerer i, er designet til at lede dem mod børneindholdet. Samtidig fortæller de, at de har mulighed for at trykke sig ind på voksenindholdet. Theo, som også går i børnehave, fortæller fx, at han har prøvet at komme til at se noget, som ikke var til små børn:

- Interviewer: "Har I hørt om, at der kan være ting på YouTube, nu kender du det ikke så godt, men har du Theo hørt om, at der kan være ting på YouTube, som kun er til voksne?"
- Theo: "Ja, hvis de søger et eller andet med skyder, som børn ikke må se."
- Interviewer: "Okay, det har du fået af vide, at så er det kun til voksne?"
- Theo: "Ja, så er det kun til voksne."
- Interviewer: "Har du prøvet at se noget, som kun var til voksne?"
- Theo: "Ja, lige før fastelavn, fordi vi skulle se, hvordan en superhelt kæmpede. Fordi vi vidste ikke rigtig hvordan, han kæmpede. Så så vi det, bare lige hurtigt."
- Interviewer: "Okay og det var egentlig noget til voksne?"
- Theo: "Ja, det var nok til 18 år."
- Interviewer: "Var det uhyggeligt?"
- Theo: "Nej, det syntes jeg ikke."

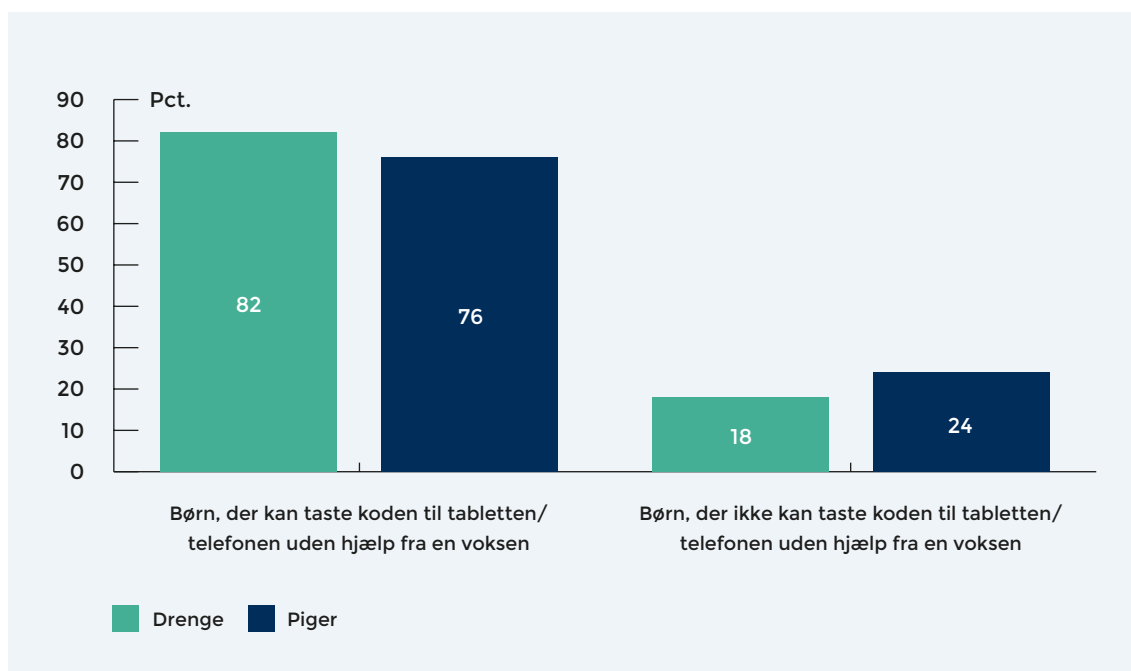
Flere forældre prøver at skærme deres børn mod indhold, de ikke mener, er egnet til børnenes alder. Katrine, som er forælder til en pige på fem år, fortæller fx, at hun forsøger at undgå uhyggeligt indhold: *"Vi har ligesom udvalgt nogle ting, som vi synes, passer til hendes alder og til hendes temperament, fordi hun er sådan meget sensitiv. Hun skal ikke have noget, som er for uhyggeligt, eller hvor der sker for mange ting, fordi hun er meget sådan, hvis der kommer for mange indtryk, så bliver det lidt for overvældende for hende."*

### 1.2.3 Børns forståelser af digital sikkerhed

Et særskilt aspekt af børns brug af internettet er digital sikkerhed. Det kan virke irrelevant

eller uhåndgribeligt at forholde sig til digital sikkerhed, når vi taler om børnehavebørns liv med digitale medier. Men kompetencer til at kunne færdes sikkert og viden om hvorfor, det er vigtigt at færdes sikkert, er også en del af børns digitale dannelse. En indikator for børnehavebørns kompetencer og viden om digital sikkerhed er koder på tablets eller telefoner. De børnehavebørn, der medvirker i undersøgelsen, er vokset op med digitale medier som en naturlig del af deres liv og hverdag (Prensky 2001). Derfor er det ikke overraskende, at mange af dem navigerer forholdsvis ubesværet rundt på tablets eller telefoner. Og vores undersøgelse viser da også, at 79 pct. af de børn, som har en tablet eller telefon med kode på i hjemmet, selv kan trykke koden, uden hjælp fra en voksen. Figur 11 illustrerer, at der dog er en kønsforskel i forhold til børnenes kompetencer til at kunne låse digitale devices op. Mens 82 pct. af drengene svarer, at de selv kan låse op for det digitale device, de har adgang til derhjemme, gør det samme sig gældende for 76 pct. af pigerne.

**FIGUR 11: FLERE DRENGE END PIGER KAN SELV LÅSE DIGITALE DEVICES MED KODE OP**



Antal svar: 935 børn, der bruger iPad eller telefon i hjemmet.

Figuren illustrerer et kryds mellem barnets køn og besvarelserne på følgende spørgsmål: 'På mange iPads/telefoner er der en kode, nogle tal, som man kan trykke, for at åbne iPad'en/telefonen. Kan du selv trykke koden uden at få hjælp fra en voksen?'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

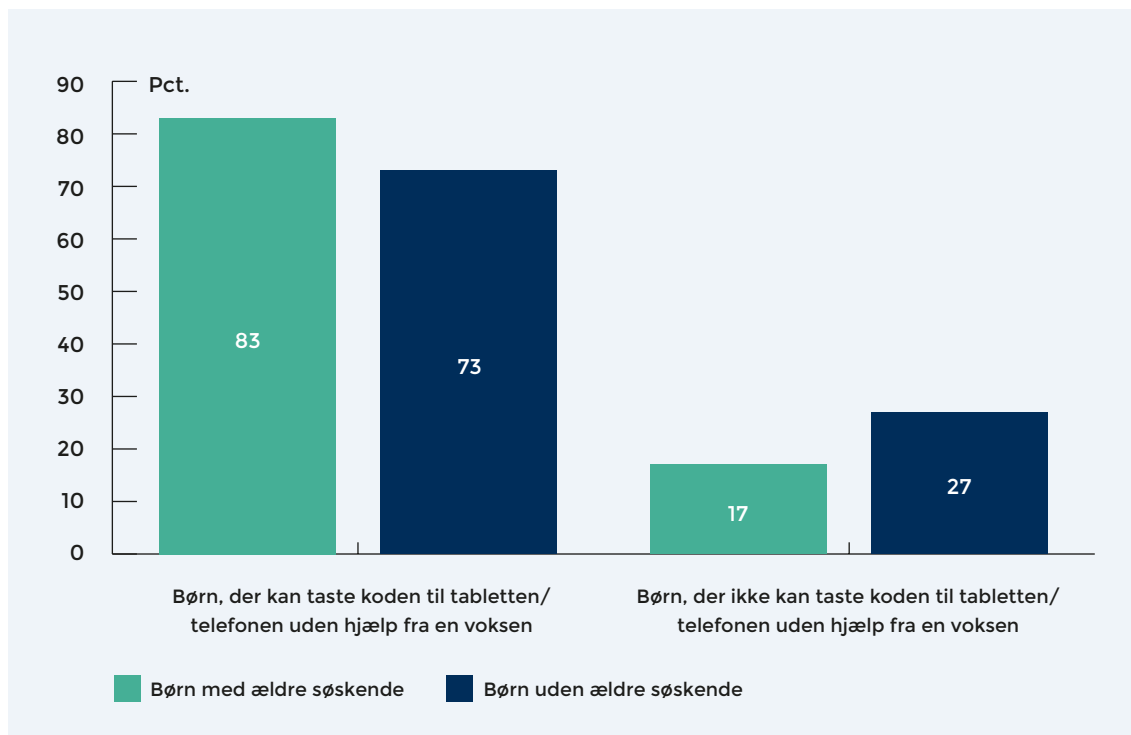
Figur 11 skal imidlertid også ses i lyset af de kvalitative analyser, som viser, at der – med børnenes øjne – er en vis status forbundet med at "kunne noget" på digitale medier. Børnene har således stolt fortalt om deres kompetencer, og de har været ivrige for at fortælle om alt det, de kan. Alfred og Noah på fem år fortæller fx, at de ikke behøver hjælp fra voksne, når de skal låse tabletten op:

Interviewer: "Er det noget med, at der sådan en kode på, så man skal trykke noget for at åbne den?"

- Alfred: "Ja på min mors, der er der en kode. Men så kender jeg godt koden på min mors iPad."
- Noah: "Min er 4567."
- Interviewer: "Så du kan også åbne den. Så der er ingen problemer."
- Alfred: "Og min er 7890."
- Interviewer: "Okay, så du kan også huske den. Det er meget sejt, at I kan det. Er der nogle gange noget, I skal have hjælp til på den der iPad, som I ikke kan finde ud af, når I er 5 år gamle?"
- Noah: "Nej."
- Alfred: "Ikke rigtig."
- Interviewer: "Ikke rigtig? I klarer den bare selv?"
- Alfred: "Mmh..."

Forskning har tidligere vist, at ældre søskende i hjemmet kan have en betydning for et barns brug af digitale medier (Chaudron et al. 2015). Det viser denne undersøgelse også. Mens 27 pct. af børnene med ældre søskende svarer, at de kan låse en tablet eller telefon op uden hjælp fra en voksen, svarer 17 pct. af børnene uden ældre søskende det samme. Det illustrerer figur 12.

**FIGUR 12: BØRN MED ÆLDRE SØSKENDE KAN OFTERE SELV LÅSE OP FOR DIGITALE DEVICES, DER HAR KODE PÅ**



Antal svar: 932 børn, der bruger iPad eller telefon i hjemmet.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Har du nogle søskende, altså en bror eller søster (storebror/storesøster)?' og 'På mange iPads/telefoner er der en kode, nogle tal, som man kan trykke, for at åbne iPad'en/telefonen. Kan du selv trykke koden uden at få hjælp fra en voksen?'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).



Majoriteten af de børn, vi har interviewet, har fortalt, at de uden hjælp fra en voksen kan låse tablets eller telefoner op. Mange af dem kender også koderne til deres forældres digitale devices. Der er dog ganske få, som har en fornemmelse af, *hvorfor* der er koder på tablets eller telefoner. Det så vi fx ovenfor i interviewuddraget med Noah og Alfred. Interviewet med Arthur og Konrad skiller sig ud fra de fleste andre børneinterviews, fordi de to drenge er mere bevidste om betydningen af koder:

Interviewer: "Må jeg lige spørge jer om noget. På jeres iPad, har I så en kode?"

Arthur: "Ja, den kender jeg."

Konrad: "Jeg har ikke en kode."

Interviewer: "Du har ikke en kode, men du har, Arthur?"

Arthur: "Ja. Den kan jeg godt. Jeg ved altid, hvad den er."

Interviewer: "Ved I, med en kode, er det noget, man må sige til andre fx?"

Begge drenge: "Nej."

Interviewer: "Nej. Hvorfor ikke?"

Konrad: "Fordi så vil de åbne den. Så kan de jo bare stjæle den."

Arthur: "Så kan de stjæle den, og så kan de bruge den. Men med kode, så stjæler de den, og så kan de ikke bruge den. Så bliver de nødt til at aflevere den tilbage."

---

” Så kommer børneinternettet, og så kan jeg se, hvad for én jeg vil trykke på. Hvad for én jeg vil se. Og hvis man trykker på en af de runde knapper, så kan man se nogle firkanter, og så kan man trykke på dem, man vil se.

*Andrea*

## 1.3 Børns brug af sociale medier

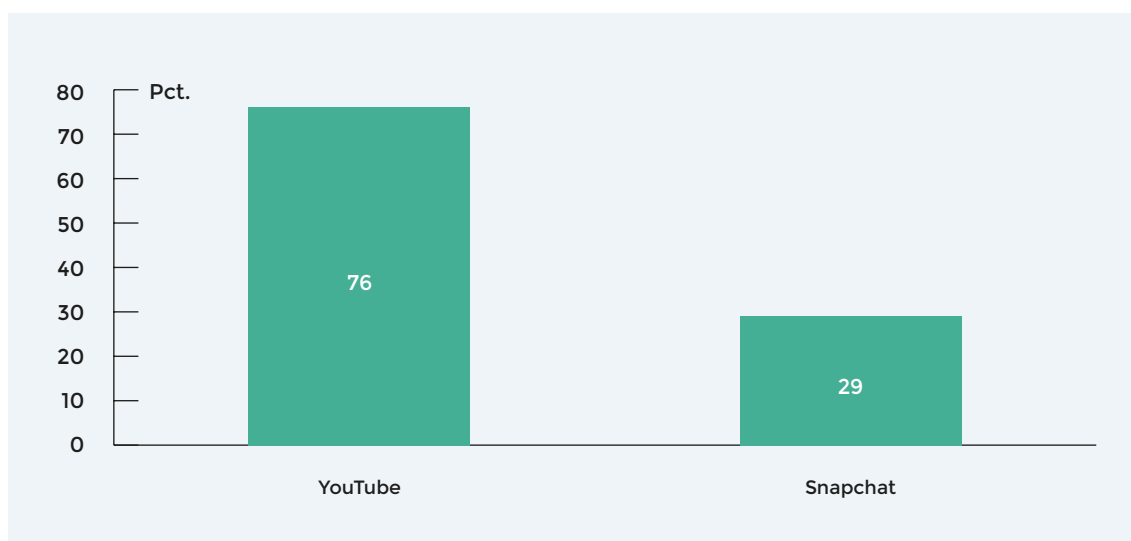


### OPSUMMERING

3 ud af 4 børnehavebørn (76 pct.) har prøvet at bruge YouTube. Det er særligt børn, som bor i familier med to voksne, der oplever, at de uden hjælp fra en voksen kan finde videoer på YouTube. Lidt flere end en tredjedel af børnene har prøvet at bruge enten Facebook eller Snapchat. Samtidig angiver 95 pct. af forældrene, at deres barn ikke bruger sociale medier. Det kan tyde på en divergens mellem børnenes kendskab til de sociale medier og forældrenes opfattelse af dem som 'forbrugere'.

Ligesom en del børn selv låser de digitale devices op og bruger streamingtjenester, er der mange af dem, der kender YouTube eller Snapchat. Således angiver 76 pct. af børnene, at de har prøvet at bruge YouTube. 65 pct. af disse børn svarer, at de "helt selv" kan finde en video på YouTube, dvs. uden hjælp fra en voksen eller fra søskende. En undersøgelse af småbørns liv med digitale medier viser, at de fleste børn bruger internettet til at søge informationer om noget, der interesserer dem, og at dette for det meste foregår sammen med en voksen (Johansen 2014), hvilket ligger i tråd med fordelingerne i figur 13.

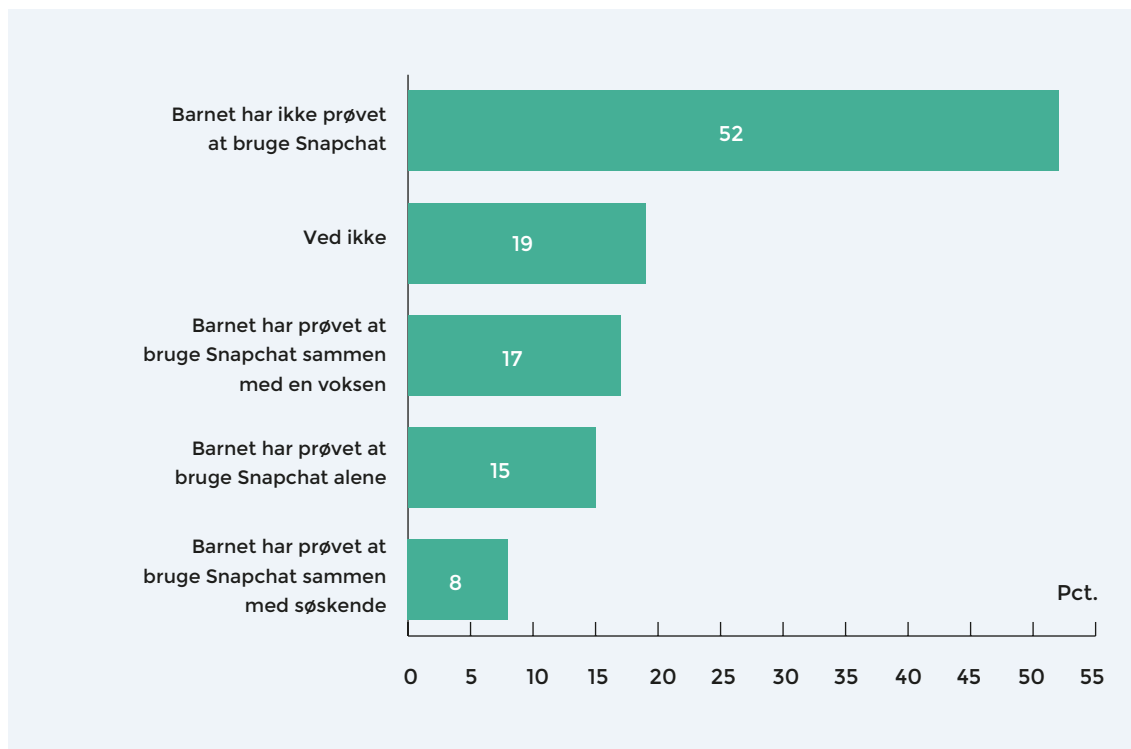
FIGUR 13: YOUTUBE ER DET SOCIALE MEDIE, SOM FLEST BØRN HAR PRØVET AT BRUGE



Antal svar: 1310 børn.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Her ser du et billede af (YouTube; Snapchat). Har du prøvet at bruge (YouTube; Snapchat)?', med svarnøglen: 'Ja, sammen med en voksen', 'Ja, sammen med søskende', 'Ja, alene', 'Nej' og 'Ved ikke'. Figuren viser, hvor mange børn, der enten har prøvet at bruge de sociale medier sammen med en voksen, sammen med søskende eller alene.

FIGUR 14: BØRN BRUGER OFTEST SNAPCHAT SAMMEN MED EN VOKSEN



Antal svar: 1310 børn. Barnet har kunnet svare, at det bruger Snapchat alene, sammen med søskende og sammen med en voksen, hvorfor tallene ikke summer til 100. Procenter er beregnet ud fra de 1456 besvarelser, de 1310 børn har afgivet.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Her ser du et billede af noget, der hedder Snapchat. Har du prøvet at bruge Snapchat? Du kan svare, ja, det har jeg prøvet sammen med en voksen, og du kan svare ja, det har jeg prøvet med min bror eller søster, du kan svare, at du har prøvet det helt alene, du kan svare nej, det har jeg ikke prøvet eller du kan svare, at det ved du ikke.'

Mens majoriteten af forældrene svarer, at deres barn bruger digitale medier, fx tablets, computere eller telefoner, når barnet ikke er i børnehave<sup>13</sup>, svarer langt færre, at deres barn bruger sociale medier. Således angiver 95 pct. af forældrene, at deres barn ikke bruger sociale medier, såsom Facebook, Snapchat eller Instagram.

Når figur 13 viser, at så mange børn svarer, at de kender forskellige sociale medier, kan det fx være udtryk for en divergens mellem forældrenes og børnenes perspektiv eller et udtryk for, at forældrene ikke opfatter børnene som (for-)brugere. Vi kan altså ikke sætte lighedstegn mellem børnenes kendskab til sociale medier og forældrenes opfattelse af børnene som forbrugere. Noah og Alfred, som går i børnehave sammen, fortæller, at de har kendskab til Snapchat gennem ældre børn i familien:

Noah: "Og... den der [snapchat]"

Interviewer: "Ja"

Noah: "Den har min fætter."

Alfred: "Den kender jeg faktisk også godt."

Interviewer: "Kan I huske, hvad det handler om?"

Alfred: "Det er, hvor man trykker på noget, og så ser man mega skør ud."

Interviewer: "Ja, så kan man få underlige ting på hovedet og sådan noget. Snapchat tror jeg, det hedder. Har din fætter det?"

Noah: "Ja. Jeg har også det."

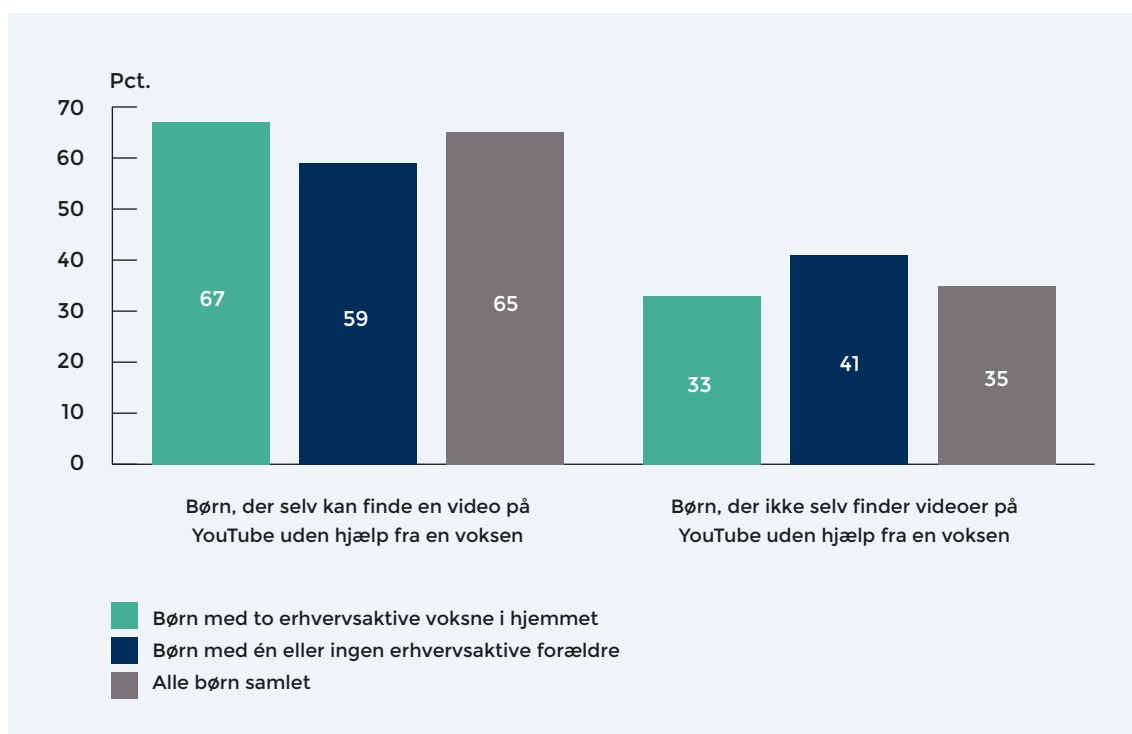
Alfred: "Min fætter, han har det også."

Interviewer: "Hvor gamle er jeres fætre?"

Noah: "Min er 15."

Vi finder videre en statistisk signifikant forskel på, hvilke børn der kan finde videoer på YouTube uden hjælp fra en voksen, hvilket figur 15 illustrerer<sup>14</sup>. Mens 67 pct. af de børn, der bor i en familie med to erhvervsaktive voksne svarer, at de kan finde videoer på YouTube uden hjælp fra en voksen, svarer 59 pct. af de børn, der lever i en familie med én eller ingen erhvervsaktive voksne det samme. Det kan der være flere forklaringer på. I et hverdagsperspektiv er det klart, at to voksne i hjemmet (erhvervsaktive eller ej) giver bedre mulighed for, at en voksen kan sidde sammen med barnet og guide barnet på vej - og i sidste ende lære barnet selv at kunne navigere.

**FIGUR 15: BØRN FRA FAMILIER MED TO ERHVERVSAKTIVE VOKSNE KAN OFTERE SELV FINDE VIDEOER PÅ YOUTUBE**



Antal svar: 973 børn, der har prøvet at bruge YouTube.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Har henholdsvis barnets mor og far et arbejde?' (besvarelserne fra det pædagogiske personale) og 'Er der en voksen eller måske din bror eller søster, som hjælper dig, når du skal finde en video på YouTube, eller gør du det selv? Du kan svare, at du får hjælp af en voksen, du kan svare, at du får hjælp fra din bror eller søster, du kan svare, at du selv gør det, eller du kan svare det ved jeg ikke' (besvarelserne fra børnene).

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).



KAPITEL 2

# Passiv og aktiv brug og de voksnes betydning



” Jeg spiller spil, men nogle gange der downloader jeg spil uden at min mor og min far opdager det.

*Konrad*



## 2.1 Passiv og aktiv brug af digitale medier

---



### OPSUMMERING

I analyserne har vi taget udgangspunkt i en opfattelse af, at jo mere varieret brug af digitale medier, des bedre for barnets muligheder for at blive digitalt dannet. Ligesom i forrige kapitel finder vi, at der er forholdsvis store forskelle på børnenes brug af digitale medier. Hvert fjerde barn har fx hverken prøvet at tage billeder, optage en video eller styre en robot med et digitalt device. De børn, der bor sammen med to voksne, og de børn, som har større søskende, har større sandsynlighed for at have prøvet det.

I børnehaverne ser vi store variationer i tilgangen til digitale medier. Mens nogle børnehaver forsøger at undgå digitale medier, har andre integreret dem i flere læreplanstemaer. Fælles for mange børnehaver er dog, at de forsøger at bryde med den dikotome forestilling om, at man enten kan være aktiv eller passiv med digitale medier. Mange finder det dog også svært at ændre på denne opfattelse. Både i børnehaverne og i hjemmet bruges digitale medier til fordybelses- eller hviletid for børnene.

79 pct. af de pædagogiske personaler har taget stilling til, hvorvidt børnene må spille spil med voldeligt indhold og 81 pct. har taget stilling til, hvilke spil børnene kan lære noget af. Samtidig har hhv. 58 pct. og 57 pct. taget stilling til, om børnene må spille spil med reklamer eller andet kommercielt indhold og spil, der indsamler data om dem.

Ingen pædagogiske personaler fortæller i det kvalitative materiale, at de taler med børnene om kommercielt indhold i spil eller på internettet.

---

Dele af forskningen i børns brug af digitale medier har fokuseret på to grundlæggende måder at anvende digitale medier på - hhv. *passiv* og *aktiv* brug. To modsatrettede teorier har gjort sig gældende, nemlig at børns brug af digitale medier enten kan give anledning til at konsumere underholdning *passivt* eller til *aktivt* at skabe noget og være kreativ (Mustola et al. 2018). I nyere forskning er begreberne brugt til at åbne op for, at den aktive og passive brug ofte eksisterer samtidigt (ibid.). At spille spil kan eksempelvis både være en stillesiddende aktivitet, hvor barnet er fysisk passivt, men kan også give mulighed for aktiv og kreativ leg - og i mange tilfælde indeholde begge elementer. I denne analyse forstår vi den konsumerende brug af digitale medier som brug, hvor barnet kan fordybe sig og slappe af og skabe grobund for senere kreativitet. Tidligere danske undersøgelser har vist, at danske børns brug af digitale medier primært er præget af en konsumerende, passiv



tilgang og kun i meget begrænset omfang en kreativ og skabende (Johansen & Larsen 2016). Samtidig eksisterer der som oftest overlap mellem den aktive og passive brug af digitale medier, eksempelvis ved spil, der både kræver fysiske aktiviteter og stillesiddende koncentration (ibid.). I dette afsnit tager vi udgangspunkt i en opfattelse af, at jo mere varieret brug, des bedre i forhold til barnets muligheder for digitale dannelse<sup>15</sup>.

Både i de statistiske og de kvalitative analyser finder vi, at forældrene skelner skarpt mellem passivt og aktivt brug i deres forståelse af barnets adfærd. Pernille, som er forælder til et børnehavebarn, forklarer fx, at de skelner mellem dét at se noget på Netflix (som at være passiv) og dét at spille spil (som at være aktiv): *"Vi skelner mellem at se Netflix og at spille spil. Vi mener, at børn kan lære meget af at spille og ofte sygner helt hen og bliver passive, når de ser film alene."* Rikke, en anden forælder, ser al brug af digitale medier som udelukkende fysisk passivt, idet hun forklarer, at de ikke har regler for deres barns brug af digitale medier andet end, at deres børn *"selv må administrere det, så længe de stadig er sociale og aktive fysisk"*. En tredje forælder beskriver det samme: *"De skal lege hver dag, dagen må ikke kun gå med at sidde med iPad."*

Den tydeligste tendens hos småbørnsforældrene er altså en forholdsvis dikotom forståelse af digitale medier: At de enten opfordrer til fysisk aktivitet, socialt samvær eller kreativitet, eller at de gør det modsatte.

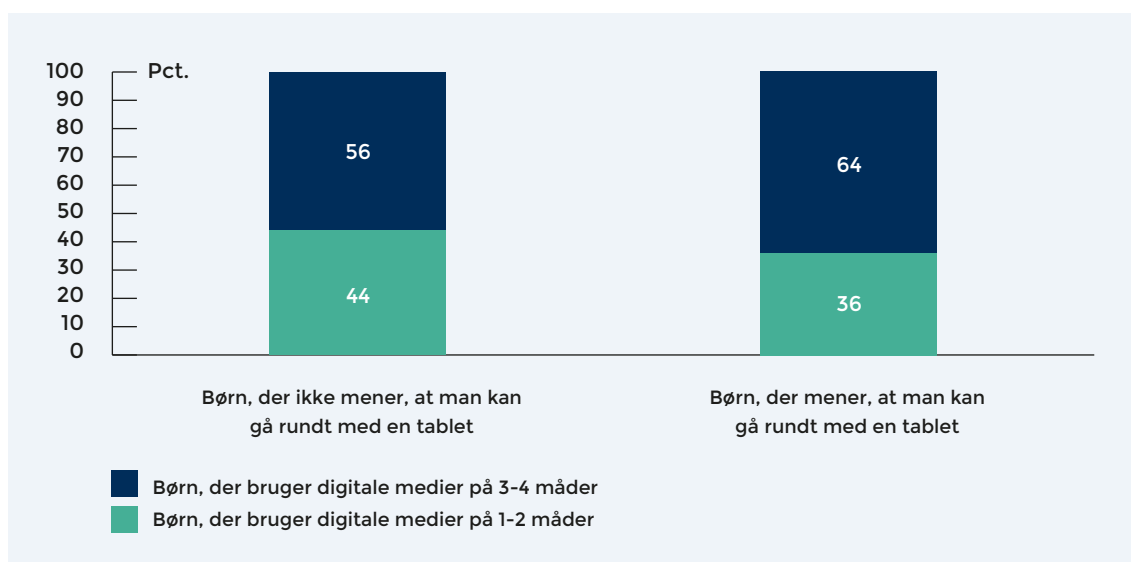
Tendensen i forældregruppen til at opfatte digitale medier som noget, der lægger op til fysisk passivitet, finder vi også hos børnene. 31 pct. af børnene svarer således, at man kan gå rundt, mens man bruger en tablet, mens hele 95 pct. af børnene mener, at man kan sidde stille med den<sup>16</sup>. De fleste børn opfatter altså en tablet som et stillesiddende medie fremfor et medie, der giver anledning til fysisk aktivitet. Figur 1 viser, at børn, der angiver, at en tablet kan bruges til at gå rundt med, i signifikant højere grad bruger digitale medier på flere måder, end børn, der ikke opfatter en tablet, som noget man kan gå rundt med.

---

**” Ved du hvad, mig og min far har lavet en aftale om, at vi kun må spille tablet når klokken er 8. Ellers kommer vi til at spille alt for meget. Fordi så spiller vi om morgenen og så tror [storebror] at vi må spille mere, end vi må.**

*Konrad*

**FIGUR 1: BØRN, DER MENER, MAN KAN BEVÆGE SIG MED EN TABLET, BRUGER OFTERE DIGITALE MEDIER TIL FLERE TING**



Antal svar: 1.143 børn, der har en tablet eller en telefon i hjemmet, og som gerne må bruge den.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvordan kan man bruge en tablet?'

[Svarmuligheder: 'Man kan gå rundt mens man bruger en tablet', 'Man kan sidde stille, når man bruger en tablet'] og en konstrueret variabel, som måler variationer i børnenes brug. Variablen bygger på indikatorerne i tabel 1.

Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

Flere børn giver også kvalitativt udtryk for, at de opfatter tablets som noget, der passiviserer adfærden, bl.a. fordi en tablet kan gå i stykker. Det forklarer Noah og Alfred.

Interviewer: "Hvorfor må man ikke tage iPad'en med udenfor?"

Noah: "Fordi det kan være, man taber den, og så går den i stykker."

Alfred: "Og det kan godt være, hvis der er sådan bagved og foran, så går den ikke i stykker."

Interviewer: "Men prøv at hør, må man slet ikke være vild med en iPad? Altså lave vilde ting og sådan noget?"

Begge drenge: "NEEEJ."

Noah og Alfred har altså en opfattelse af, at man ikke skal gå rundt med en tablet, fordi man kan komme til at tabe den. Børnehavepædagogerne genkender blikket på digitale medier som midler til stillesiddende aktivitet i børnehaven, og en del af dem betragter det primært som en negativ ting. Lotte, som er pædagog, forklarer, at børnehaven har intentioner om at ændre dette og gøre digitale medier til en del af hverdagen ved at bruge det i sammenhæng med de andre aktiviteter, der er på den pædagogiske dagsorden:

Interviewer: "Mange af de børn, der har svaret på vores spørgeskema siger, at man sidder stille med en iPad. Man går ikke rigtig rundt med den. Men også at man ser billeder fremfor at tage billeder. Er det noget, du kan genkende?"

Lotte: "Ja, det kan jeg rigtig godt genkende. Og det er det, vi faktisk godt vil væk fra. Eller bryde lidt med det der med, at de er aktive med at tage billeder."

Og vi har jo faktisk også pæne covers til dem, hvis de bliver tabt. Så de er beregnede til, at børnene skal bruge dem. Vi skal bare have det gjort. Vi har intentioner om det. Så det er bare lige det der med at få sat skub i det.”

Interviewer: ”Hvad skal der til, tror du?”

Lotte: ”Jeg tror bare, vi skal tage dem ned og sige ’så kan vi bruge dem, og så må I godt gå ud og tage lidt billeder’. Nu skal vi til at have om krible-krable dyr. Så jeg håber på, at vi på den måde kan få indsluset det stille og roligt. Så vi på den måde kan tage det med. Så børnene selv kan tage billeder af de dyr, de fanger. Så jeg håber lidt, at vi kan få sluset dem ind på den måde. At det bliver gjort til en del af vores hverdag, at vi kan bruge dem på den måde. Også så de kan se, at man kan lave film med dem. For det vil vi også rigtig gerne. Lave en velkomst for dem på film. For én ting er, at forældrene får stukket et papir i hånden, men hvordan er det for børnene også? Altså også at høre det fra børnene selv af. Og ikke fra de voksne af. Så på den måde kan man også lave sjove ting med den. Dukkefilm har vi også prøvet at lave, eller de voksne har prøvet at lave. Sjove film med intervaller og alt sådan noget. Vi har faktisk også fået nogle kurser i det, personalet imellem, hvordan man kan bruge de forskellige ting og kameraet og indstille det. Så man kan faktisk lave en film over et helt døgn om, hvordan en rose kan folde sig ud. Eller noget kan tørre ind. Så jeg håber på, at det der natur, vi skal til og i gang med nu, kan sætte lidt i gang. Så vi kan komme det lidt til livs.”

Lottes beskrivelse af nuværende og ønskede hverdagspraksisser illustrerer, hvordan det kan være vanskeligt at bryde med den dikotome forståelse af digitale medier som noget, der fordrer aktivitet eller passivitet. Trods kurser og konkret inspiration til, hvordan der kan arbejdes pædagogisk med digitale medier, forklarer hun, at børnehaven endnu ikke har fået den aktive del integreret i hverdagen. I Digital Dannelse: Del 2 beskæftiger vi os yderligere med digitale medier i børnehaverne.

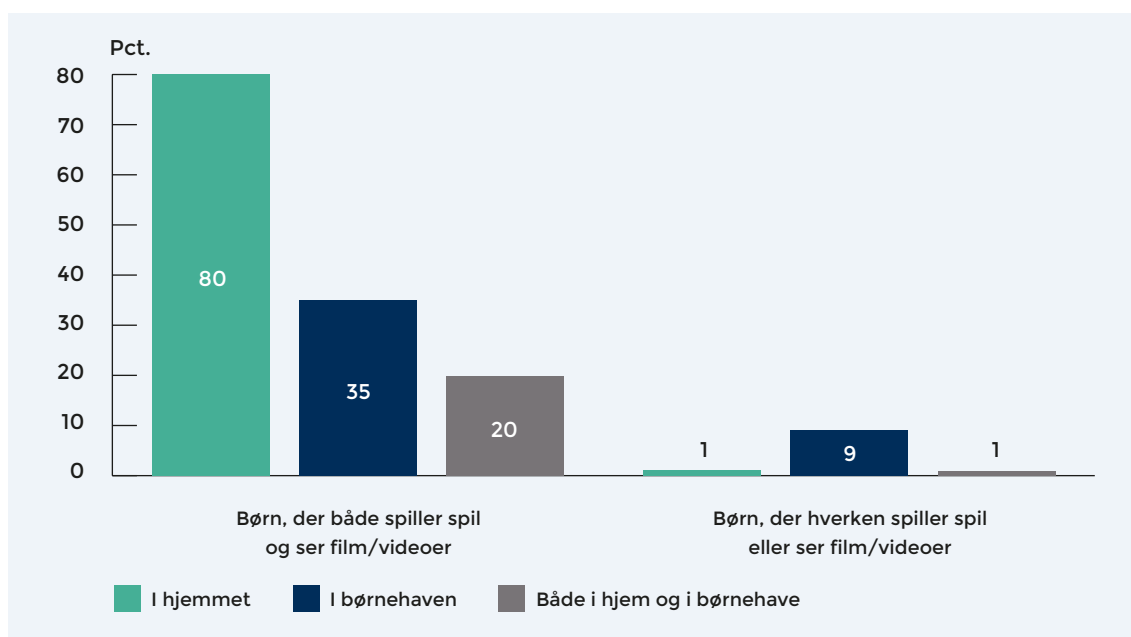
### 2.1.1 At spille og se film – den aktive deltagelse til forhandling

Spil på og med digitale medier er én af de aktiviteter, som tydeligst kan illustrere spændingsfeltet mellem aktiv og passiv brug. For mens et spil kan være en passiv handling, som barnet er alene om, kan det også være en aktiv adfærd, der opleves i et fællesskab. Og selv den passive brug kan være det, der giver anledning til nye idéer og lege (Jessen 2001). Langt de fleste børn beskriver tablets som noget passivt og stillesiddende, og samtidig kæmper de voksne i børnehaverne med at få åbnet op for deres egne og børnenes forståelse af brug af tablets som varieret.

Pædagogerne og de pædagogiske ledere skelner mellem at bruge digitale medier som underholdning over for mere aktiv eller skabende brug. De ser det ofte som et problem, at børnene foretrækker at spille spil og se film eller videoer, men samtidigt som noget, man giver børnene mulighed for i den travle hverdag. Figur 2 viser dog, at 35 pct. af børnene både spiller spil og ser videoer i børnehaven, og at kun 9 pct. af dem aldrig gør hverken det ene eller andet i børnehaven. I hjemmet er det 80 pct. af børnene, der gør begge dele. Det tyder på, at der i børnehaven er flere restriktioner, hvad angår brug af digitale medier til spil og film. Dog er det 79 pct. af de børn, der må bruge børnehavens tablet, der angiver, at de spiller spil på tabletten. Det stemmer godt overens med personalets svar, idet 81 pct.

af ledere og pædagoger angiver, at børnene må spille spil på de digitale medier. Spillet er dermed ikke som sådan noget, børnehaverne sætter restriktioner for, men snarere det at bruge digitale medier på flere måder, både at spille og se film/videoer. Fordelingerne er således *ikke* ensbetydende med et passivt brug i børnehaverne – det er snarere et perspektiv på, hvordan tablets bliver brugt i mange børns hverdag i børnehaven.

**FIGUR 2: HVERT TREDJE BARN SER BÅDE FILM ELLER VIDEOER OG SPILLER SPIL I BØRNEHAVEN**



Antal svar, hjemmet: 1.175 børn, der enten har en tablet eller en telefon i hjemmet, og som gerne må bruge den.

Antal svar, børnehaven: 886 børn der enten selv eller med en voksen, må bruge en tablet i børnehaven.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål, der er blevet lagt sammen til en variabel: 'Spiller du spil på en tablet/telefon?' og 'Ser du film eller videoer på en tablet/telefon?' I spørgeskemaet spørges der adskilt ind til barnets brug af tablet/telefon i hhv. hjemmet og i børnehaven.

Flere pædagoger og pædagogiske ledere udtrykker, at de opfatter spil og film som passive og konsumerende adfærdsformer frem for aktive og skabende. Pia, som er pædagogisk leder, vil gerne bryde med den dikotomi. Hun oplever, at børnene også selv forbinder digitale medier med noget passivt, nærmest som en form for babysitter:

Pia: "Jeg er ærgerlig over, at de fleste børn i børnehaven, de ser en iPad, som noget man skal se film på. Eller man tager billeder på. Nogle stiller sig jo op med grimasser og smil, når de ser en iPad og tror, at nu skal de fotograferes. Jeg synes, det er ærgerligt, at de ikke bruger det (...) Vi har lige haft om skrald i børnehaven. Og nu skulle de lave skraldekunst den anden dag. Og så blev der nævnt ordet skraldekunst, og nogle af dem ved bordet sidder sådan lidt og er sådan lidt, hvad er det I snakker om. Men så skrev jeg skraldekunst på Google og fandt billeder, og så siger jeg 'Prøv at se, her er der nogle, der har lavet noget skraldekunst' - Og de var virkelig interesserede. Og så er der én, der siger 'Kan man se en film?' 'Nej, det var faktisk ikke det vi skulle'. De ser det lidt som et underholdningsmedie mere end et medie, som man kan

bruge til at være nysgerrig via. Og det, synes jeg, er ærgerligt.”

Interviewer: ”Ja, hvorfor?”

Pia: ”Jamen dels fordi, at iPads bliver brugt meget som en underholder eller babysitter. Og jeg må med skam indrømme, at det også er noget, der sker her. Og det skal det ikke. Vi skal ikke bruge den, fordi vi har travlt, og så må de passivisere børnene lidt.”

Pia er ikke alene om at ærgre sig over børnenes reaktioner på digitale medier. Natascha, som er pædagog, fortæller dels, at der har været behov for, at de voksne skulle opdage de digitale mediers muligheder, dels at relationen mellem voksen og barn kan blive udfordret, når barnet efterspørger spil eller film på tabletten: *”I starten var det mest, at vi selv skulle opdage, at vi kunne bruge iPad’en til nogle andre ting (...) At der er mange andre muligheder. Især mine kollegaer havde fået lidt spat af de iPads - så vil de [børnene] bare spille hele tiden, ellers så går de på YouTube. Man kan ikke rigtig stole på dem, når de får iPad. Og så opdagede vi lige som en hel ny verden. Der var nogle helt andre ting, vi kunne bruge dem til. Og vi fik en masse ideer, fordi der var jo mange apps og programmer, som vi ikke lige kendte. Hvad kan man med dem, og hvordan kan man bruge dem med børnene? Og det lærer vi så og kan give videre. Så det var mest, at vi selv skulle finde ud af, at vi kan bruge det til andet end at spille med børnene. Og så kan man ligesom tænke videre i, at børnene kan få den her bevidsthed om, at de kan lave noget andet end at spille med den.”*

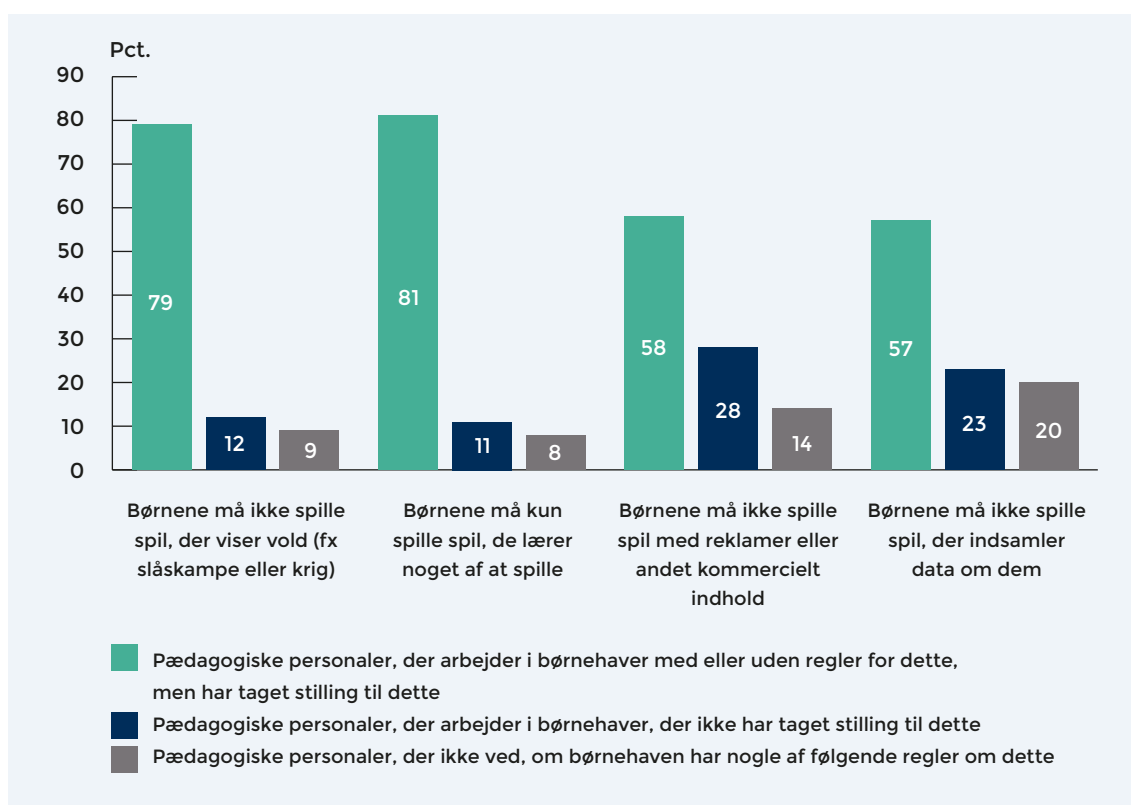
Natascha belyser, hvordan de blandt personalet i børnehaven prøver at finde alternative måder at bruge digitale medier på, end at børnene spiller spil. Lotte, der også er pædagog, beskriver på samme måde som de andre, at de i børnehaven gerne vil bruge digitale medier på den lærerige måde fremfor den spillerige måde: *”Altså vi skal jo vise, hvordan man kan bruge det [digitale medier] på den sjove måde og den lærerige måde. Fremfor at det bliver på den spillerige måde. Og man kan sige, at vi kan godt bruge det, men vi behøver ikke bruge det til leg og spil. Men det skal selvfølgelig også være tilladt, at man kan spille på den og lave sjove ting. Man kan jo også tage spil ind, som er lærerige, nogle matematikspil eller bogstavsspil. Så det gælder om i det hele taget at finde den gyldne vej. Og det gælder jo også for os at kende den gyldne vej, om hvordan vi skal være som rollemodeller hernede i børnehaven i forhold til brug af iPads. Så det er jo en snak, vi skal have. Vi har haft den før, men det er en, vi skal have igen, så vi kan finde ud af, hvad vores rolle er hernede.”*

Spillet er til forhandling i Lottes fremstilling, da hun omtaler spil både som noget, der ikke kan være lærerigt, men også som noget, der kan være det i form af matematik- eller bogstavsspil. Hun italesætter nødvendigheden af, at de i personalegruppen finder ud af, hvordan de kan skelne mellem disse måder at bruge tablets på og være rollemodeller for børnene. Anne, som også er pædagog, beskriver, hvordan de tidligere gav børnene lov til at spille og lavede lister over, hvornår hvem måtte spille. Nu er de gået væk fra dette, da hun beskriver, at børnene blev for passive af det: *”Jeg synes, vi havde passive børn, og børn [før i tiden], der blev uvenner over at sidde, altså i sådan en sofa der, kunne der sidde næsten 10 børn ovenpå hinanden. Og det dér med, den ene skubber, man kunne jo ikke engang sige, at det var hyggeligt, vel? Og hvis så alle 10 børn skulle igennem, så kan du selv regne ud, hvor lang tid det tager, hvis de bare skal have 10 minutter hver.”*

Som vi viser i kapitel 3, er der blandt forældrene stor variation i brugen af og synet på regler for børnenes spil – men til gengæld er der en overordnet tendens til, at forældrene ikke tager lige så meget stilling til dataindsamling og kommercielt indhold i spil som til voldeligt indhold i spil. Samme tendens finder vi i forhold til det pædagogiske personale.

Figur 3 viser, at personaler i børnehaver i høj grad har taget stilling til regler for spil med vold og spil, børnene lærer noget af. Samtidig har personalerne i mindre grad taget stilling til, om der skal være regler for spil med reklamer og spil, der indsamler data om børnene.

**FIGUR 3: MANGE BØRNEHAVER HAR TAGET STILLING TIL, HVILKE SPIL BØRNE MÅ SPILLE**



Antal svar: 194 pædagogiske personaler og pædagogiske ledere.

Figuren illustrerer fordelingen af besvarelsener på følgende spørgsmål: *Har I i børnehaven nogle af følgende regler?* [Svarmulighederne fremgår af figuren] og de pædagogiske personalers eventuelle stillingtagen til, hvilke spil børnene må spille. Kategorien 'Pædagogiske personaler, der arbejder i børnehaver, med eller uden regler for dette, men har taget stilling til det' er en sammenlægning af de pædagogiske personaler, som har svaret 'Ja, det har vi en regel om' og 'Nej, det har vi ikke en regel om.'

Ingen pædagogiske personaler fortæller i det kvalitative materiale, at de taler med børnene om kommercielt indhold i spil eller på internettet. En pædagog, Anne, forklarer i det nedenstående citat, at årsagen til, at de ikke har talt med børnene om kommercielt indhold endnu, er, at børnene stadig er for små:

Interviewer: "Har I talt om sådan noget med, at de kan opleve reklamer eller alt sådan noget?"

Anne: "Nej, det har vi ikke."

Interviewer: "Er det noget, du tænker, der kunne være pædagogers ansvar?"

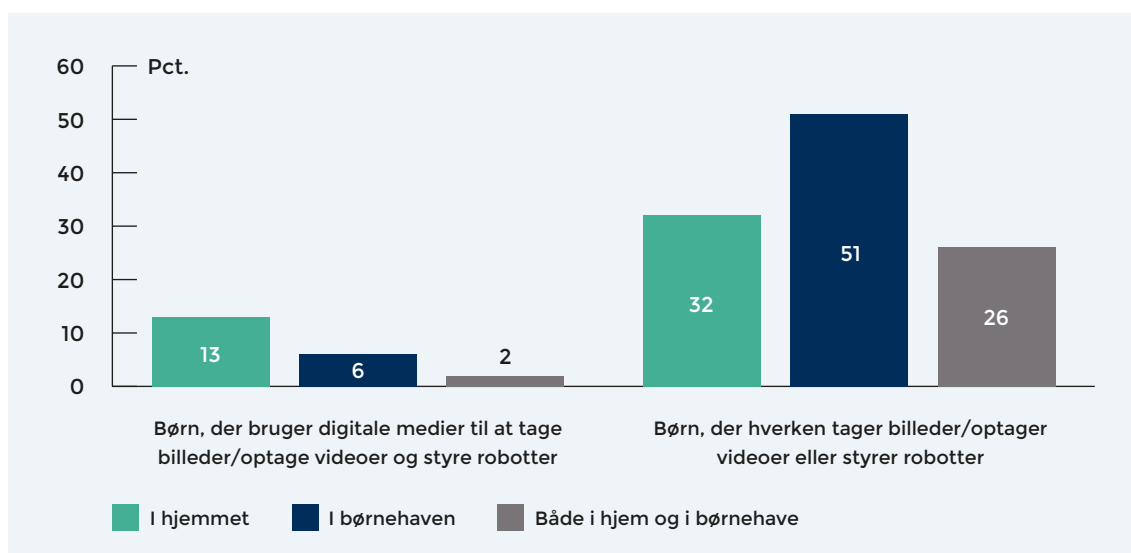
Anne: "Ja, men så tænker jeg, man skal være ældre. Jeg tænker, det er nede på SFO'en. Hvor jeg tænker, de bliver mere bevidste om, hvad er det, vi ser. Også i forhold til, man bliver påvirket af reklamer. Jeg tænker på, hvis man starter her, så gør vi måske børnene nysgerrige på noget, de slet ikke ved noget om endnu. De skal nok blive bevidste om reklamer og mode, og hvad der ellers rører sig. Så tænker jeg, at det behøver jeg ikke opfordre dem til. For det er i hvert fald ikke. Altså de er jo stadig helt nede i børneperspektiv, hvor Elsa og Anna [figurer fra børnefilm] er det fedeste."

### 2.1.2 At tage billeder eller styre robotter – hvert fjerde barn har endnu ikke prøvet det

Børn bruger generelt mere digitale medier til at spille spil, se film/videoer med end til at tage billeder, optage videoer og styre robotter med. Figur 4 viser, at 26 pct. af børnene hverken har prøvet at tage billeder, optage videoer eller styre robotter i hjemmet eller i børnehaven, og tilsvarende, at kun 2 pct. af alle børnene har prøvet det både i hjemmet og i børnehaven.

20 pct. af børnene spiller imidlertid både spil og ser film/videoer derhjemme og i børnehaven. Som oftest er det i hjemmet, børn prøver at skabe digitalt indhold ved at tage billeder eller styre robotter. Således har 13 pct. af børnene prøvet det i hjemmet, mens 6 pct. har prøvet det i børnehaven.

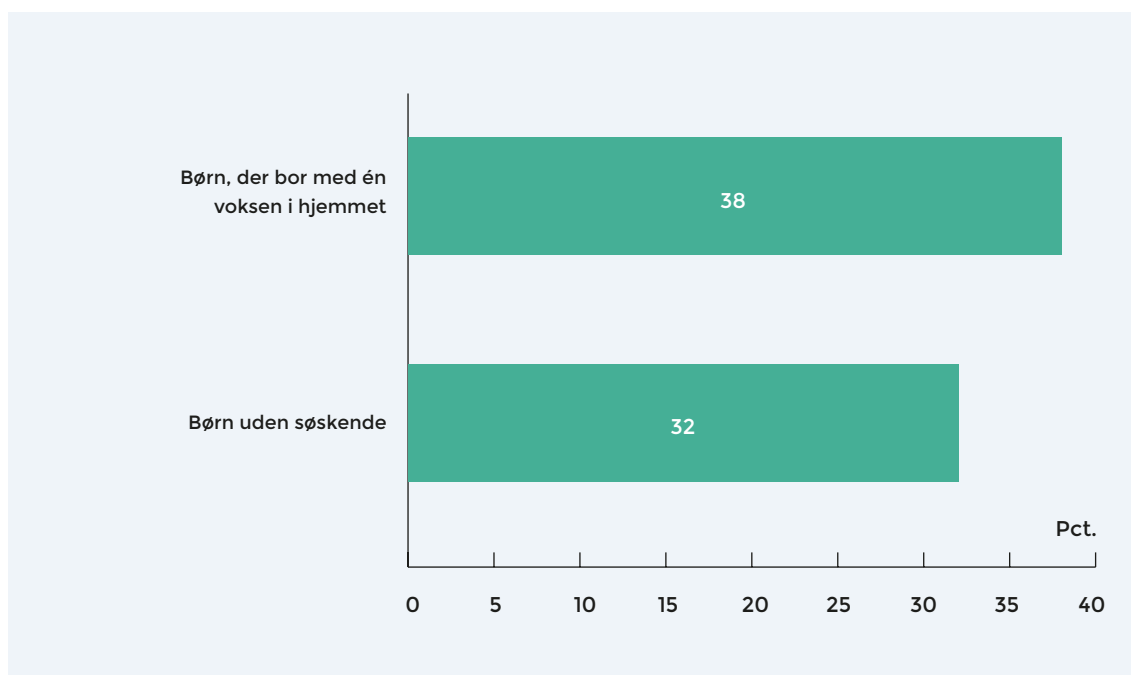
**FIGUR 4: HVERT FJERDE BARN BRUGER HVERKEN DIGITALE MEDIER TIL AT TAGE BILLEDER, OPTAGE VIDEOER ELLER STYRE ROBOTTER**



Antal svar, hjemmet: 1.116 børn, der enten har en iPad eller en telefon i hjemmet, og som gerne må bruge den.  
 Antal svar, børnehaven: 879 børn, der enten selv eller med en voksen må bruge en tablet i børnehaven.  
 Figuren illustrerer fordelingen af besvarelserne på følgende spørgsmål, der er blevet slået sammen til en samlet variabel: 'Tager du billeder eller optager videoer med en tablet/telefonen?' og 'Bruger du tabletten til at styre en robot med?' I spørgeskemaet spørges der adskilt ind til barnets brug af tablet/telefon i hhv. hjemmet og i børnehaven.

Ved brug af statistisk regressionsanalyse, har vi undersøgt, hvilke børn der aldrig bruger digitale medier til at tage billeder/optage videoer med eller styre en robot. Figur 5 viser, at der er statistisk større sandsynlighed for aldrig at have prøvet at tage billeder/optage videoer og styre en robot, hvis man *ikke har nogle søskende* (32 pct.) i forhold til børn med søskende (26 pct.) samt, hvis man bor sammen med én voksen i hjemmet (38 pct.) sammenlignet med børn, der bor med to voksne (25 pct.). Ved denne analyse finder vi, at der næsten, at der er næsten dobbelt så stor sandsynlighed<sup>17</sup> for, at man har prøvet at styre robotter, når man bruger de digitale medier sammen med de voksne i hjemmet sammenlignet med børn, der bruger digitale medier selvstændigt. Sammenhængen mellem barn-voksen-relationen og brugen af digitale medier uddybes i det følgende afsnit.

**FIGUR 5: BØRN, DER BOR MED ÉN VOKSEN DERHJEMME, HAR STØRST SANDSYNLIGHED FOR ALDRIG AT HAVE PRØVET AT TAGE BILLEDER, OPTAGE VIDEOER ELLER STYRE ROBOTTER**



Antal svar, hjemmet: 1.224 børn, der enten har en tablet eller en telefon i hjemmet, og gerne må bruge den.  
 Antal svar, børnehaven: 886 børn, der enten alene eller med en voksen, og må bruge en tablet i børnehaven.  
 Figuren illustrerer udregnede sandsynlighedsprocenter af børnenes adfærd ved logistisk regression (for uddybning af variable se metodeafsnit).

Det er således disse ovenstående børnegrupper, der har størst sandsynlighed for at være iblandt de børn, der hverken tager billeder/optager videoer eller styrer robotter.<sup>18</sup>

### 2.1.3 Når tabletten kan bruges til fordybelses- og hviletid

Der er forholdsvis store variationer i, hvordan børnehaverne bruger digitale medier. Mens nogle forsøger at undgå dem mest muligt, forsøger andre at integrere dem i så mange pædagogiske læreplanstemaer som muligt<sup>19</sup>. Lotte, som er pædagog, giver et eksempel på, hvordan de bevidst forsøger at anvende et digitalt medie til passivitet og gøre børnene til modtagere - eller til hvile som hun beskriver det:



- Lotte: "Vi bruger dem [børnehavens tablets] jo så også til vores hviletid."
- Interviewer: "Hvad vil det sige?"
- Lotte: "Jamen her fra 1. april, har vi fået det rykket, så det hedder fra kl. 12.00-12.30. Og så får de et tæppe hver og ligger ned på to stuer og hører enten afslapningsmusik eller noget historie eller noget yoga. Og så er der helt stille i en halv time."
- Interviewer: "Det er dejligt."
- Lotte: "Ja, det er dejligt. Men vi kan også se på børnene, at det giver noget. Og så kan de også engang imellem få den, hvis vi kan mærke på nogle af dem, at de har brug for at komme helt ned i gear. Så kan de få en iPad, hvis det er, og sidde og læse historie. Så går vi jo bare ind og bestemmer, hvad de skal lave, så det ikke bare er spil og sjov. Og så går vi ind og låser skærmen, så de kun kan høre historien."
- Interviewer: "Hvordan bruger I det, i det der hviletid?"
- Lotte: "Under hviletid bruger vi jo iPad'en til at se og høre fra. (...) vi har specielt én dreng på min stue, som har lidt svært ved at ligge stille. Men hvis vi hører historie, og han må se skærmen på iPad'en, så ligger han og bliver helt opslugt af det. Og så kan han faktisk slappe af på den måde. Så på den måde kan man også godt bruge det til, at nogle kommer helt ned og får slappet af, for ellers kører de med 180 i timen fra de kommer til de går hjem. Så der kan vi også godt mærke, at den der hviletid, den går ind og giver nogle helt andre ting. Så det er rigtig dejligt."

Samme tendens gør sig gældende i hjemmet. Katrine, som er forælder til et børnehavebarn, fortæller, at de bruger film i forbindelse med, at barnet gerne vil slappe af: *"Men vi bruger altså fjernsyn - altså så på computeren - med de her små filmsekvenser, når hun er rigtig træt, når hun kommer hjem fra børnehaven, at så siger hun selv, at hun har brug for en pause, og at hun har brug for at slappe af. Så ligger hun og ser de der, og så kan hun ligesom bare være i det. For hun kan ikke finde ud af at gå ind og gå i gang med en leg, for hun er simpelthen så smadret. Hvis hun skulle noget, skulle hun måske sove, men det kan hun heller ikke rigtigt, for så er der kun et par timer til, at hun alligevel går i seng. Så der har vi brugt det på den måde bevidst."*

## 2.2 Voksnes samspil med børn om digitale medier

---



### OPSUMMERING

Hvert tredje barn er sammen med en voksen derhjemme om digitale medier. Det, børn hyppigst gør sammen med deres forældre, er at høre musik, at bruge tegne- eller maleprogrammer/apps samt at redigere og tage billeder. Alene spiller de oftest spil og ser film og serier. De børn, som er sammen med voksne om digitale medier, bruger digitale medier mere varieret og mener oftere, man kan være aktiv med digitale medier.

Mange forældre synes selv, de er digitalt kompetente. Flest angiver, at de 'i høj grad' kan finde og modtage information fra offentlige myndigheder på digitale medier (94 pct.) samt er i stand til at skelne mellem indhold, der er godt og mindre godt for deres børn (76 pct.). Færrest svarer, at de 'i høj grad' ved, hvordan de kan beskytte data online, fx gennem brug af kodeord og tilpassede privatindstillinger (55 pct.). Forældrenes brug afspejler sig i deres børns brug af digitale medier.

---

Nyere forskning om sammenhængen mellem barn-voksen-relationen og barnets medieforbrug og kompetencer viser, at forældres egne kompetencer og holdninger til brugen af digitale medier hænger sammen med, hvor meget de anvender digitale medier med deres børn (Nikken & Oprea 2018).

Vi finder en forskel på, hvad børnene bruger digitale medier til, når de sidder sammen med en voksen i hjemmet eller i børnehaven, og hvad barnet bruger selv, dvs. uden en voksen. Tabel 1 viser en oversigt over, hvad forældrene svarer, at deres børn bruger digitale medier til i hjemmet, selv og/eller sammen med dem. *De blå felter* i tabellen illustrerer de måder, hvor børn hyppigst selv bruger digitale medier, *de orange* er de måder, hvor børn gør lige meget selv og med en voksen, mens *de grønne felter* illustrerer de måder, hvor barnet hyppigst bruger digitale medier sammen med en voksen.

---

” Jeg har [et spil]. Og så har jeg tre spil, hvor jeg kan lære matematik. Og bogstaver.

*Ida*

**TABEL 1: FORÆLDRENES ANGIVELSER AF TIL HVAD OG HVORDAN BØRNENE BRUGER DIGITALE MEDIER.**

	Det gør mit barn selv	Det gør mit barn sammen med mig
Spiller spil	80	51
Ser TV, film eller serier	76	57
Hører lydbøger	17	14
Ser videoer	59	52
Laver sin egen musik	3	1
Tager billeder eller optager videoer	37	49
Redigerer billeder/videoer	0 (0,4)	9
Søger information	0 (0,3)	4
Bruger tegne- eller maleprogrammer/apps	56	20
Hører musik	38	45
Læser/kigger i e-bøger	8	17
Programmerer/koder programmer	0	1

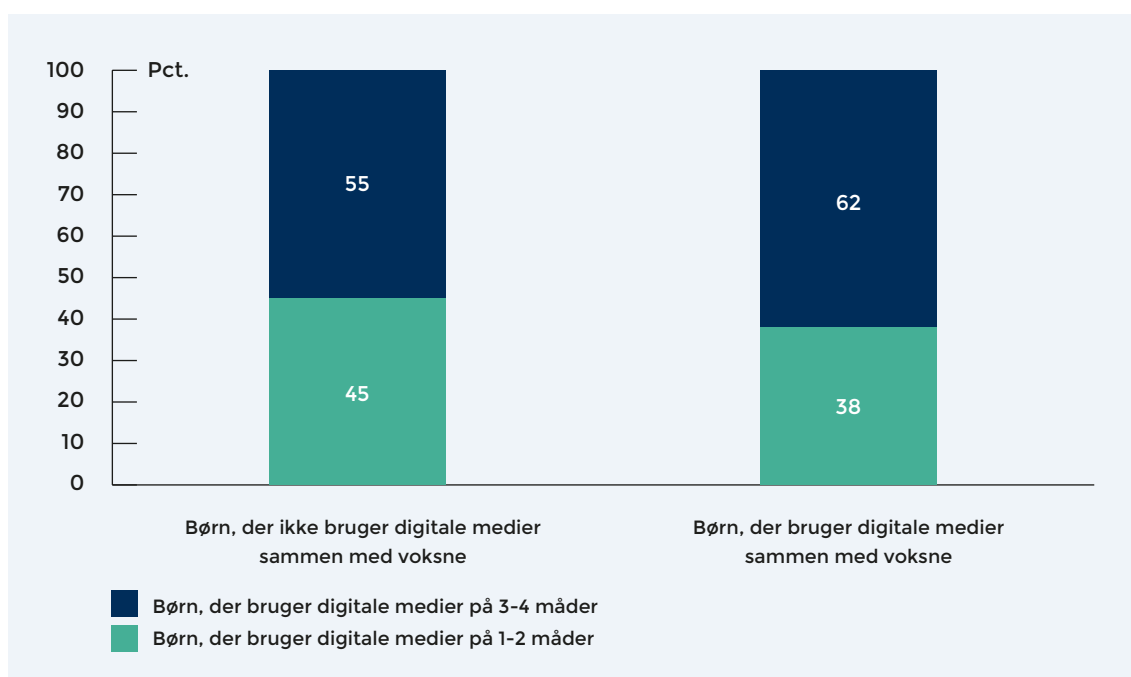
Antal svar: 327 forældre.

Tabellen illustrerer besvarelsene på spørgsmålet: *Hvad bruger dit barn tabletten, computeren eller smartphonen til, når det ikke er i børnehave?* Svarmulighederne fremgår af tabellen. Tallene summer ikke til 100, da forælderen har kunnet angive begge svar. Tal er angivet i pct.

At spille spil er det, som børn oftest gør selv, hvilket ikke er overraskende set i lyset af en tidligere undersøgelse, som viste, at børnehavebørn ofte foretrækker at spille spil på en tablet alene eller sammen med andre børn (Børnerådet 2015). Dernæst er det at se tv, film eller serier noget, børn gør mest på egen hånd. Spil og videoer gør børn oftest selv, men også sammen med deres forældre. Dernæst, er det børn oftest gør sammen med deres forældre, at se videoer, tage billeder, høre musik. De bruger digitale medier passivt, både alene og sammen med deres forældre. Men når de er sammen med forældrene, er der flere, der også er 'aktive'. Med undtagelse af 'tegne og maleprogrammer' hvor flere børn gør dette alene end sammen med forældrene. I den forbindelse er det naturligvis værd at huske på, at børnene i denne analyse er 5-6 år. Der er derfor nogle faglige begrænsninger, fx at kunne læse, som indskrænker børnenes adfærd, når de selv sidder med mediet. Også hverdagen i småbørnsfamilierne spiller formentlig en rolle; som vi så tidligere svarer en del børn, at de voksne derhjemme laver mad eller gør rent, mens de bruger tabletten eller telefonen. De kvalitative analyser peger i samme retning. Såvel forældre og pædagoger forklarer, at de digitale medier er tilgængelige for børnene i hjemmet, når de voksne ønsker, at barnet sidder stille, mens forælderen laver noget andet. I kapitel 3 beskæftiger vi os yderligere med digitale medier i småbørnsfamilierne.

Vi finder videre, at børn, der er sammen med de voksne i hjemmet, når de bruger digitale medier, oftere bruger digitale medier på flere måder og i højere grad opfatter tablets som noget, man kan gå rundt med. Figur 6 viser, at 62 pct. af de børn, der er sammen med de voksne i hjemmet om digitale medier, har en høj grad af varieret brug af digitale medier sammenlignet med 55 pct. af de børn, der bruger digitale medier selv.

**FIGUR 6: BØRN, DER BRUGER DIGITALE MEDIER SAMMEN MED VOKSNE I HJEMMET, BRUGER DISSE PÅ FLERE MÅDER**



Antal svar: 1.217 børn, der har en tablet eller telefon i hjemmet, og som gerne må bruge den.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvad laver de voksne derhjemme, når du bruger iPad'en?', hvor barnet har valgt svarmuligheden: 'De sidder sammen med mig' og en konstrueret variabel, som måler variationer i børnenes brug. Variablen bygger på indikatorerne i Tabel 1.

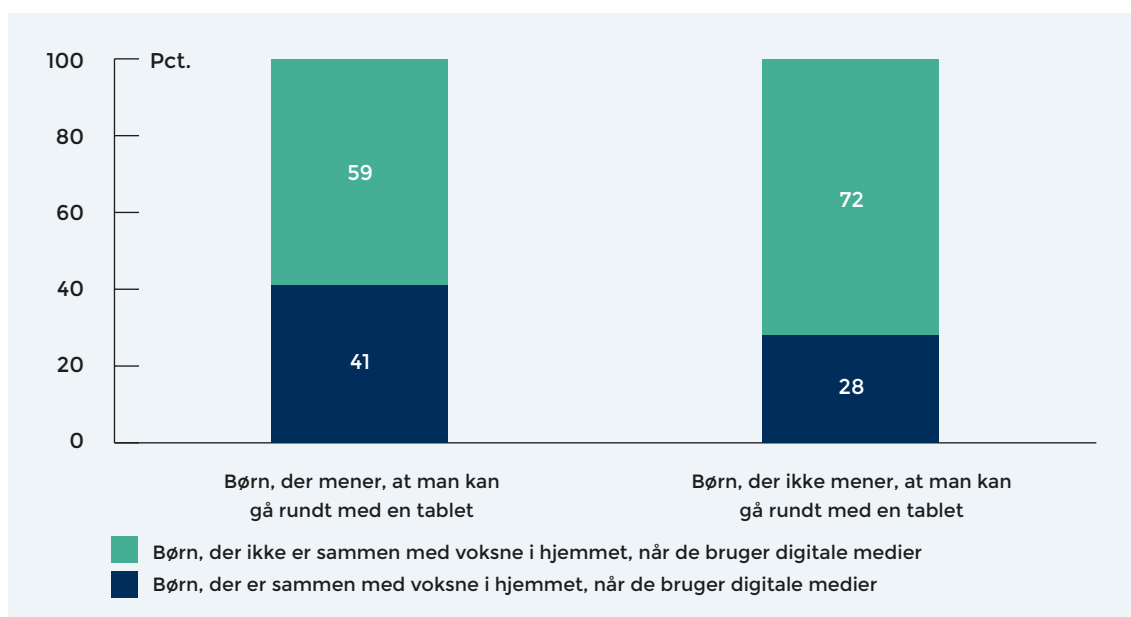
Signifikant ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

” Jeg har sådan et spil, hvor man skal prøve at finde en farve på den ninja, der er. Jeg gætter altid tit. Så når jeg trykker på farven, så tænker jeg, er det mon den farve? Og hver gang så er det bare lilla, så lilla og så grøn og så blå og så lilla igen.

*Hannah*

Figur 7 viser videre, at børn, der bruger digitale medier sammen med voksne i hjemmet, oftere mener, at man kan gå rundt med en tablet end børn, der sidder alene med tabletten. Dette kan indikere, at de voksne ved at være sammen med børnene om digitale medier kan åbne og udvide børnenes forståelsesramme i forhold til de digitale mediers muligheder.

**FIGUR 7: BØRNS INTERAKTION MED DE VOKSNE DERHJEMME OM DIGITALE MEDIER KORRELERER MED DERES OPFATTELSE AF, HVORDAN MAN KAN BRUGE EN TABLET**



Antal svar: 1.152 børn, der har en tablet eller telefon i hjemmet og gerne må bruge den.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvordan kan man bruge en tablet?', hvor barnet har valgt svarmuligheden 'Man kan gå rundt mens man bruger tabletten' og 'Hvad laver de voksne derhjemme, når du bruger iPad'en?', hvor barnet har valgt svarmuligheden 'De sidder sammen med mig'. Signifikant ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

### 2.2.1 Forældres brug afspejler sig i børnenes brug af digitale medier

Socialforskningen har i flere år beskæftiget sig med social adfærd og livsforløb, som arves fra forælder til barn (Jensen & Jørgensen 1999; Juul & Blicher 2018). Den generelle antagelse i disse typer forskning er, at børn er ulige stillet allerede tidligt i barndommen, og at disse former for ulighed påvirker børnenes opvækst og livschancer. For at undersøge om disse antagelser fra socialforskningen også gør sig gældende i forhold til børnehavebørns hverdagsliv med digitale medier, sammenholder vi forældrenes digitale adfærd med deres rapporteringer om deres børns digitale adfærd.

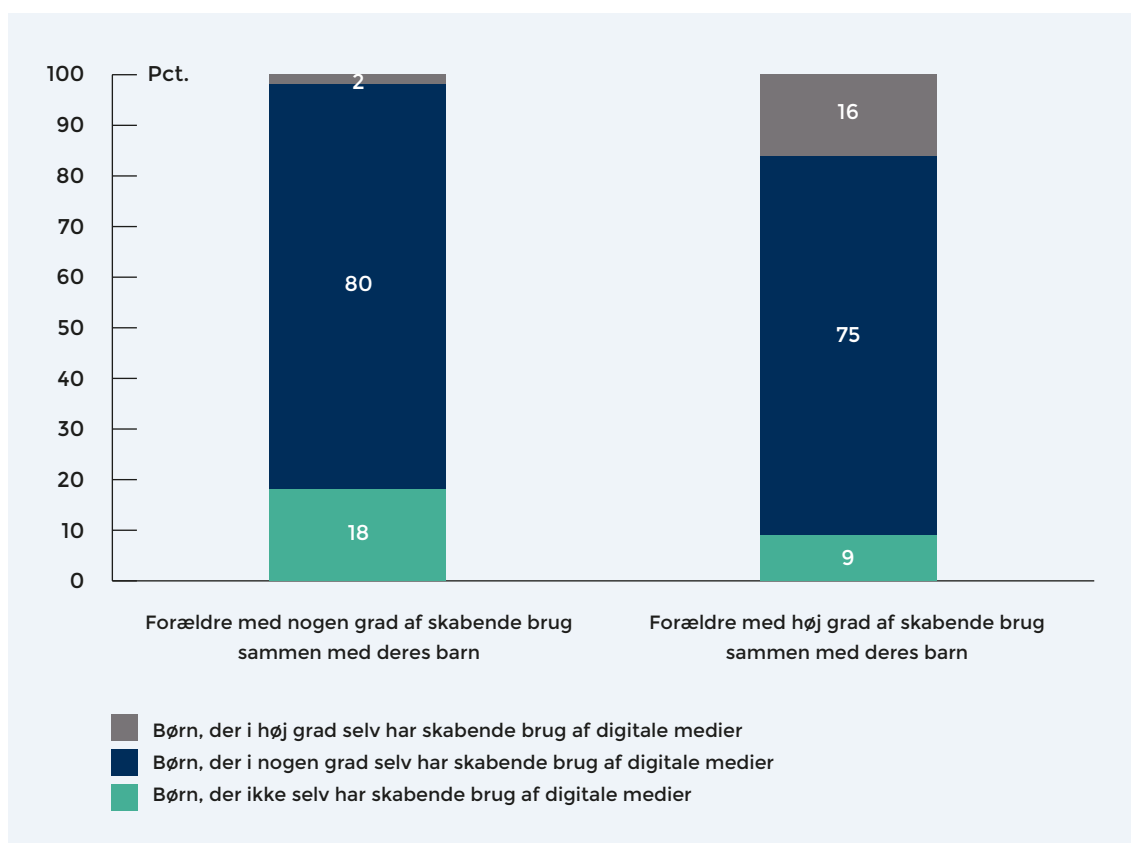
#### BØRNS SKABENDE BRUG AF DIGITALE MEDIER.

Med udgangspunkt i variablene fra tabel 1 har vi konstrueret en skala for børns og forældres skabende brug med digitale medier. 7 af de 12 variable<sup>20</sup> i tabellen har vi kodet til to skalavariabler for hhv. barnet og forælderen og derudfra skabt tre kategorier, hvor barnet eller den voksne kan have:

- 1) *ingen skabende brug (0 indikatorer for skabende brug),*
- 2) *nogen grad af skabende brug (1-2 indikatorer for skabende brug)*
- 3) *høj grad af skabende brug (3 eller flere indikatorer for skabende brug).*

De tre kategorier er kaldt 'skabende', da vi betragter disse former for brug af digitale medier som mulighedsskabende for at være kreativ med digitale medier, og fordi de kan give indblik i, hvordan man skaber og påvirker digitalt indhold. Det betyder dog ikke, at de resterende fem variable ikke giver anledning til en skabende forståelse af digitale medier.<sup>21</sup> Figur 8 viser et kryds mellem de to konstruerede skalavariabel.

**FIGUR 8: FORÆLDRE, DER PÅ EGEN HÅND BRUGER DIGITALE MEDIER SKABENDE SAMMEN MED DERES BARN HAR OFTERE BØRN MED SKABENDE BRUG**



Antal svar: 326 forældre.

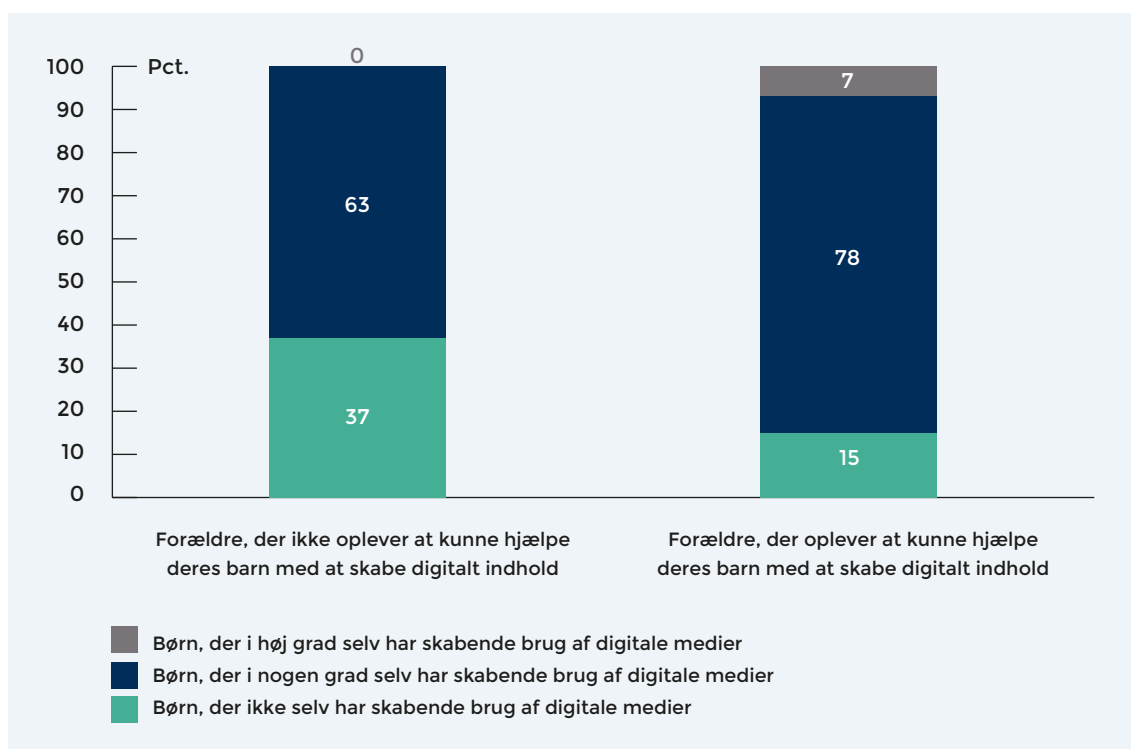
Figuren illustrerer et kryds mellem de to konstruerede skalavariabel, der viser hhv. barnets og forældrens skabende brug med digitale medier.

Signifikant ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

Figur 8 illustrerer en sammenhæng mellem forældrenes og børnenes brug af digitale medier, idet forældre, som vurderer, at de har en høj grad af skabende brug, oftere har børn med høj grad af skabende brug. 16 pct. af de forældre, der har en høj grad af skabende brug, har børn med høj grad af skabende brug, sammenlignet med 2. pct. af forældrene,

der bruger digitale medier på 1-2 af måderne. Samme tendens finder vi i figur 9, som viser, at forældre, som føler sig i stand til at hjælpe deres børn med at producere digitalt indhold, oftere vurderer, at deres børn har skabende adfærd derhjemme. Det er klart, at vi må have in mente, at både figur 8 og figur 9 afspejler forældrenes vurderinger af deres børns adfærd - der kan altså være en vis bias forbundet med disse fordelinger.

**FIGUR 9: FORÆLDRE, DER KAN HJÆLPE DERES BØRN MED AT SKABE DIGITALT INDHOLD, HAR OFTERE BØRN MED FLERE FORMER FOR SKABENDE BRUG**



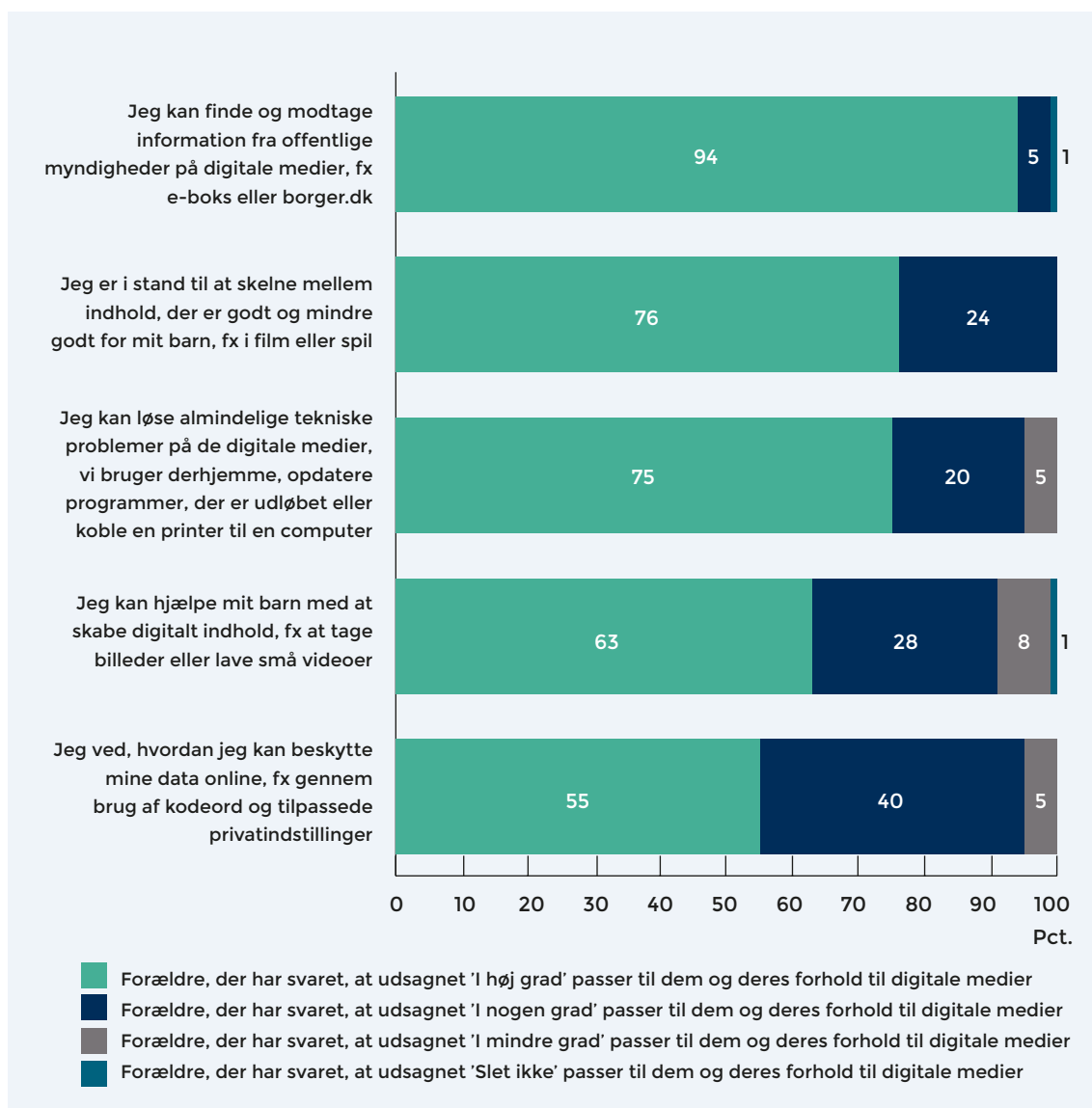
Antal svar: 344 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: *Jeg kan hjælpe mit barn med at skabe digitalt indhold, fx at tage billeder eller lave små videoer* [Svarmuligheder: 'I høj grad', 'I nogen grad', 'I mindre grad', 'Slet ikke'] og den konstruerede variable skala, der viser børns skabende brug af digitale medier. Signifikant ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

### 2.2.2 Forældrenes oplevelse af kompetencer afspejler sig i børnenes brug

Ligesom livschancer og -forløb kan arves, viser forskning, at også et barns selvtillid kan arves eller påvirkes af forældrene (Munk 2002). I forbindelse med vores fokus på børns brug af digitale medier har vi haft en hypotese om, at børn af forældre, som i høj grad oplever at være gode til at bruge digitale medier på forskellige måder, vil bruge digitale medier mere varieret, bruge flere forskellige digitale medier og i højere grad selv kunne bruge et digitalt medie (Jæger & Holm 2004). For at undersøge dette har vi genereret en variabel for forældres kompetenceniveau. I spørgeskemaet spørges forældrene om, i hvilken grad udsagn om forskellige kompetencer passer på dem og deres forhold til digitale medier. Forældrene kunne svare 'I høj grad', 'I nogen grad', 'I mindre grad' og 'Slet ikke'. Figur 10 viser, hvilke udsagn forældrene har skulle forholde sig til og fordelingen af deres svar.

**FIGUR 10: FLEST FORÆLDRE OPLEVER AT VÆRE I STAND TIL AT FINDE OG MODTAGE INFORMATION FRA OFFENTLIGE MYNDIGHEDER, MENS FÆRREST VED, HVORDAN DE SKAL BESKYTTE DERES DATA ONLINE**



Antal svar: 329 forældre.

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: 'I hvilken grad passer følgende udsagn på dig og dit forhold til digitale medier?' [Svarmuligheder: 'Jeg er i stand til at skelne mellem indhold, der er godt og mindre godt for mit barn, fx i film eller spil', 'Jeg kan finde og modtage information fra offentlige myndigheder på digitale medier, fx e-Boks eller borger.dk', 'Jeg kan hjælpe mit barn med at skabe digitalt indhold, fx at tage billeder eller lave små videoer', 'Jeg ved, hvordan jeg kan beskytte mine data online, fx gennem brug af kodeord og tilpassede privatindstillinger', 'Jeg kan løse almindelige tekniske problemer på de digitale medier, vi bruger derhjemme, opdatere programmer, der er udløbet eller koble en printer til en computer'.]



### FORÆLDRENES OPLEVELSER AF DERES EGNE DIGITALE KOMPETENCER.

Forældre til 5-6-årige børn har i spørgeskemaundersøgelsen vurderet deres egne digitale kompetencer på fem parametre:

- *Jeg er i stand til at skelne mellem indhold, der er godt og mindre godt for mit barn, fx i film eller spil.*
- *Jeg kan finde og modtage information fra offentlige myndigheder på digitale medier, fx e-Boks eller borger.dk.*
- *Jeg kan hjælpe mit barn med at skabe digitalt indhold, fx at tage billeder eller lave små videoer.*
- *Jeg ved, hvordan jeg kan beskytte mine data online, fx gennem brug af kodeord og tilpassede privatindstillinger.*
- *Jeg kan løse almindelige tekniske problemer på de digitale medier, vi bruger derhjemme, fx opdatere programmer, der er udløbet eller koble en printer til en computer.*

Forældrene har besvaret de fem kompetenceudsagn med ét af følgende svar: *I høj grad, i nogen grad, i mindre grad eller slet ikke*. For at undersøge om der er sammenhæng mellem forældrenes oplevede kompetenceniveau og deres børns brug af digitale medier, har vi konstrueret en kompetencevariabel med seks kompetencetyper:

Forældretyper fra 0-5	0	1	2	3	4	5
Forældre, hvor alle kompetenceparametre passer på dem (5 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forældre, hvor en del kompetenceparametre passer på dem (4 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forældre, hvor nogle kompetenceparametre passer på dem (3 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forældre, hvor få kompetenceparametre passer på dem (2 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forældre, hvor ét kompetenceparameter passer på dem (1 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Forældre, hvor ingen kompetenceparametre passer på dem (0 ud af 5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Type 0:** Forældre, der **ikke** har svaret 'i høj grad' til nogen af kompetenceudsagnene.

**Type 1:** Forældre, der har svaret 'i høj grad' til 1 kompetenceudsagn

**Type 2:** Forældre, der har svaret 'i høj grad' til 2 kompetenceudsagn

**Type 3:** Forældre, der har svaret 'i høj grad' til 3 kompetenceudsagn

**Type 4:** Forældre, der har svaret 'i høj grad' til 4 kompetenceudsagn

**Type 5:** Forældre, der har svaret 'i høj grad' til 5 kompetenceudsagn

Tabel 2 viser fordelingen af forældrene i kompetencetyperne 0-5. De fleste forældre er Type 4 (29 pct.) eller type 5 (28 pct.). Dvs. dem, der har svaret 'i høj grad' til hhv. fire og fem kompetenceudsagn. Tabel 2 viser desuden en faldende tendens, hvilket vil sige, at de fleste forældre oplever sig som meget kompetente og vidende i forhold til brugen af digitale

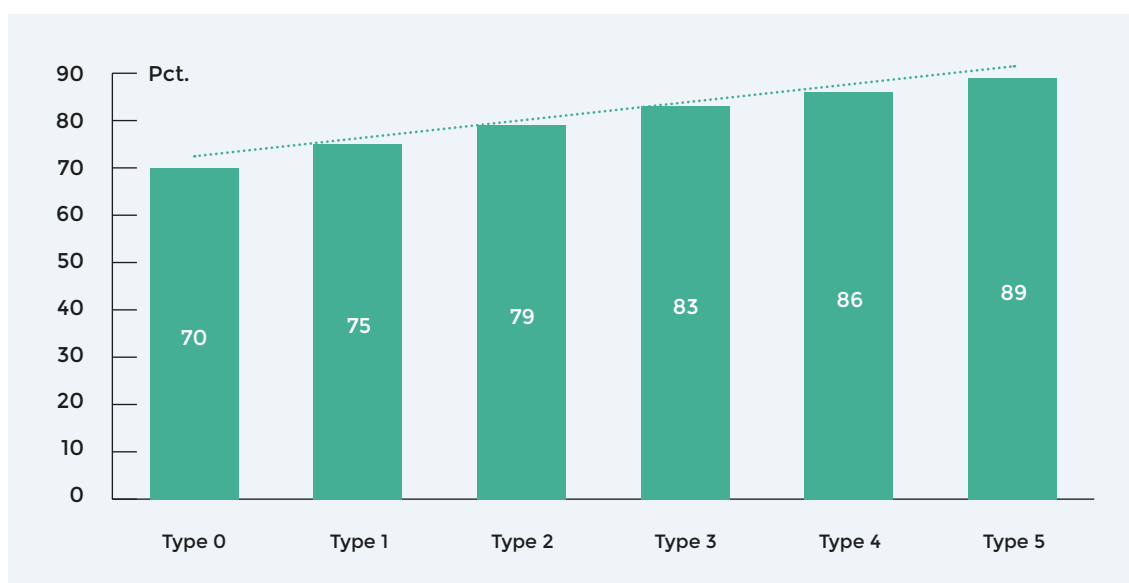
medier. Kun 1 pct. er slet ikke enige i nogle af udsagnene. Flere mænd end kvinder vurderer sig selv som kompetente.<sup>22</sup>

Tabel 2: Kompetencetyper, fordeling af forældre	Procent
Type 0: Ikke enig i nogle kompetencer (i høj grad)	1 pct. (0,6)
Type 1: Én kompetence i høj grad	6 pct.
Type 2: To kompetencer i høj grad	9 pct.
Type 3: Tre kompetencer i høj grad	27 pct.
Type 4: Fire kompetencer i høj grad	29 pct.
Type 5: Fem kompetencer i høj grad	28 pct.

Antal svar: 329 forældre.

Figur 11 viser en statistisk signifikant sammenhæng mellem kompetencetyperne og sandsynligheden for, at et barn bruger digitale medier på en skabende måde i hjemmet. Figuren illustrerer, at jo mere kompetent, forælderen føler sig, des større er sandsynligheden for, at barnet har et skabende brug af digitale medier. Således har 89 pct. af forældrene i type 5-kompetencekategorien sandsynlighed for at have børn med skabende brug af digitale medier sammenlignet med 63 pct. af forældrene i type 0-kategorien<sup>23</sup>. Som læser skal man imidlertid have for øje, at forholdsvis få forældre placerer sig i type 0-kategorien. Den faldende tendens ses dog for alle seks typer.

**FIGUR 11: KOMPETENTE FORÆLDRE HAR STØRRE SANDSYNLIGHED FOR AT HAVE ET BARN MED SKABENDE DIGITAL ADFÆRD**



Antal svar: 359 forældre.

Figuren illustrerer sandsynligheden for, at forælderenes barn har skabende brug af digitale medier enten i nogen eller høj grad.

Statistisk signifikant ved logistisk regression ( $p < 0,05$ ).



KAPITEL 3

# Digitale medier i småbørnsfamilien



” Men vi har sådan nogle firkanter. Så er det mors og fars og min, og så trykker jeg på min, og så er der kun børnefilm.

*Maria*

## 3.1 Hverdagen i hjemmet med digitale medier – brug, holdninger og regler

---



### OPSUMMERING

Børnenes brug af digitale medier kan, ifølge forældrene, være årsag til konflikter derhjemme. 33 pct. af forældrene har lavet regler for, hvornår på dagen barnet må bruge tablet, computer eller smartphone, 28 pct. af dem har regler for, hvornår på ugen barnet må bruge de digitale medier. 41 pct. af forældrene har lavet regler for, hvor lang tid ad gangen deres barn må bruge digitale medier derhjemme. Forældre, der har regler for deres egen brug af digitale medier og forældre, der oplever sig som kompetente brugere af digitale medier, har oftere regler og kontrollerer oftere deres børns mediebrug. Særligt forældre over 40 år og familier med to voksne har regler for deres børns brug af digitale medier. Der er dog forholdsvis store variationer i hvilke regler, og hvordan de administreres. Samtidig bruger børn digitale medier mere varieret, hvis der er regler om, hvor lang tid de må bruge digitale medier derhjemme. 72 pct. af børnene svarer, at de skal spørge en voksen om lov, inden de bruger en tablet eller telefon, når de er derhjemme – lidt mere end hvert fjerde barn, 26 pct., skal ikke spørge om lov. 63 pct. af børnene svarer, at de voksne derhjemme bestemmer, hvor lang tid de må bruge tablet eller telefon. Ifølge hvert tredje barn, 33 pct., bestemmer de voksne ikke, hvor lang tid barnet må bruge de digitale medier.

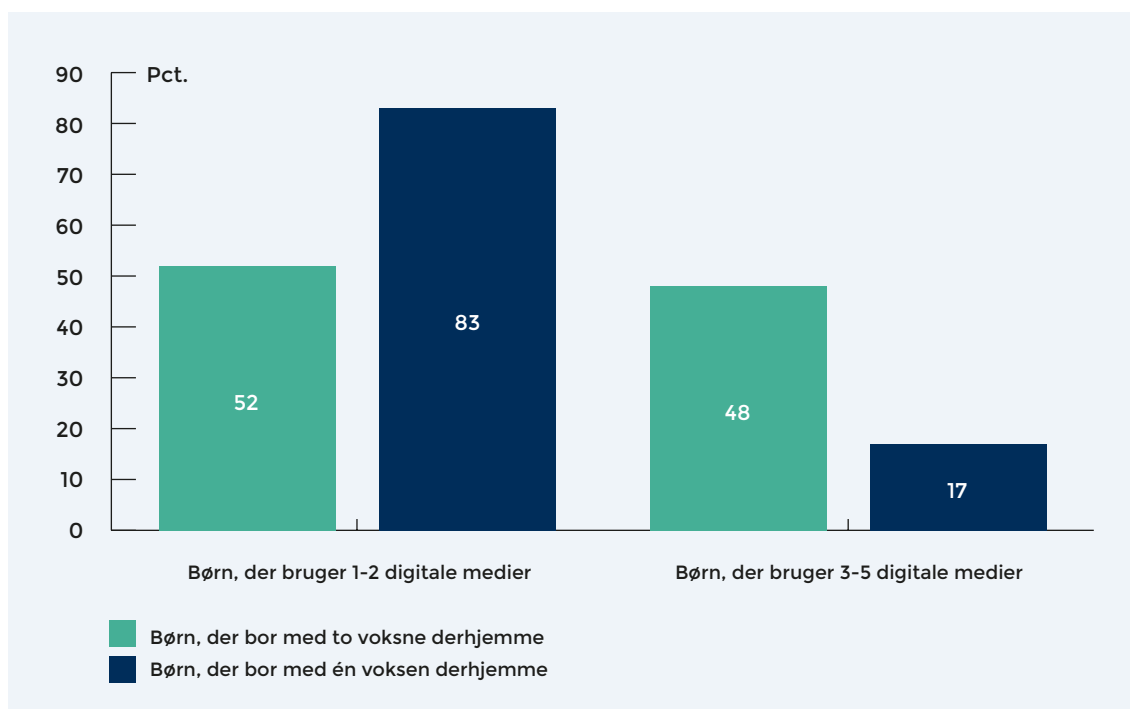
---

Digitale medier er en stor del af 5-6-årige børns liv derhjemme. 89 pct. af forældrene svarer således, at deres barn bruger digitale medier hver dag eller flere gange om ugen, når de er derhjemme<sup>24</sup>. Tablets er det digitale medie, flest børn bruger (90 pct.), hvilket ikke er overraskende i lyset af tidligere studier (Johansen 2014).

Mens digitale medier er en del af majoriteten af de 5-6-åriges liv, finder vi en forskel på, hvor mange forskellige digitale medier, børnene bruger. 55 pct. af forældrene svarer, at deres barn bruger 1-2 slags forskellige digitale medier, mens 44 pct. af dem svarer, at deres barn bruger 3-5 slags. Figur 1 viser, at der er en sammenhæng mellem børnenes brug af forskellige digitale medier og antallet af voksne, børnene bor sammen med derhjemme. 52 pct. af de børn, der bor sammen med to voksne, bruger således 3-5 slags digitale medier, mens det samme gør sig gældende for 17 pct. af de børn, der bor med én voksen derhjemme. Sammenhængen kan dække over flere ting; én mulighed er, at økonomien i

familier med to voksne er bedre end i familier med én voksen, hvorfor børnene i familier med to voksne har flere digitale medier til rådighed.

**FIGUR 1: BØRN, DER BOR SAMMEN MED TO VOKSNE DERHJEMME, BRUGER OFTERE FLERE FORSKELLIGE DIGITALE MEDIER**



Antal svar: 324 forældre.

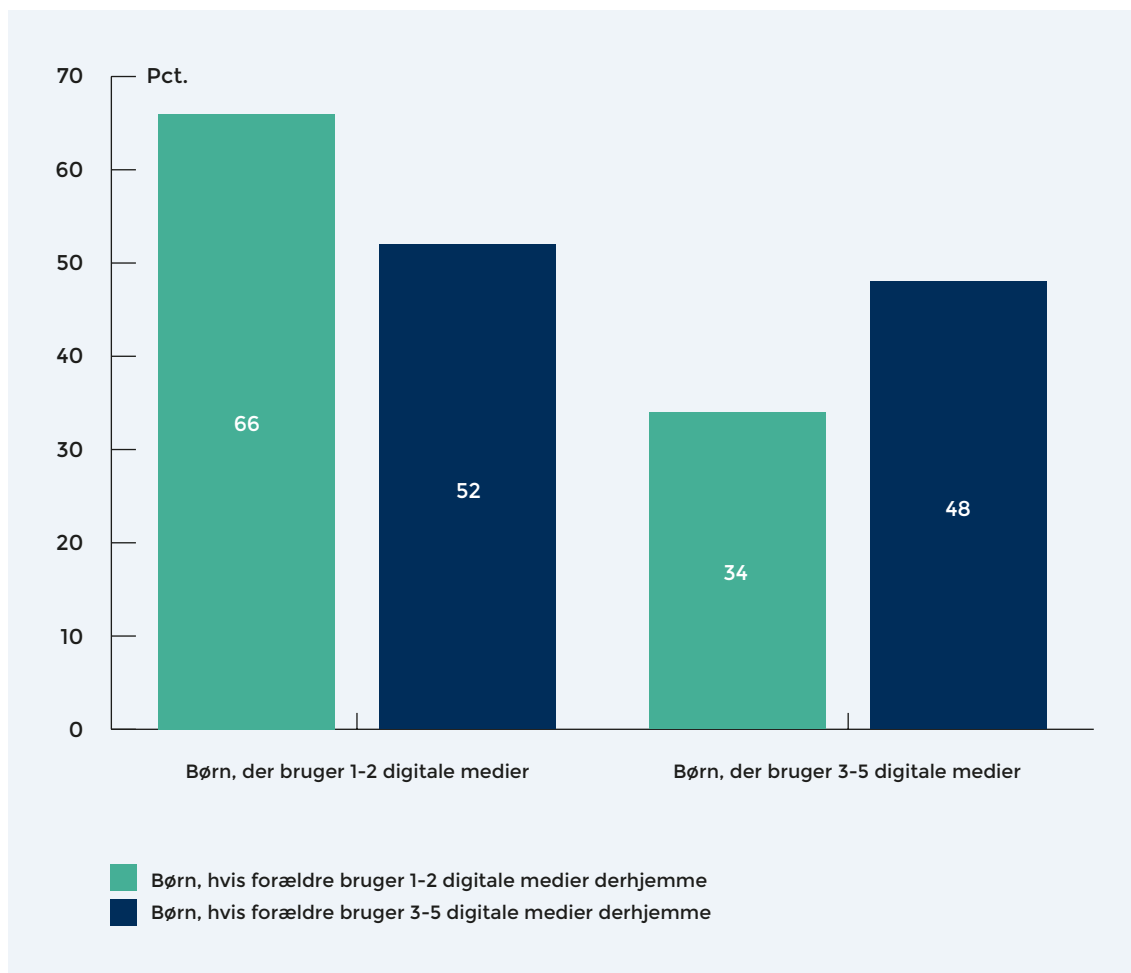
Figuren illustrerer et kryds mellem barnets familieform og en optælling af besvarelserne på følgende spørgsmål: *Hvilke digitale medier bruger du og dit barn, når dit barn ikke er i børnehave?* [Svarmuligheder: Computer (bærbar eller stationær), Smartphone, Tablet/iPad, Smart TV (TV med adgang til nettet og fx Netflix, HBO og YouTube), Spillekonsol (fx Xbox eller PlayStation)?; med svarnøglen: Sæt kryds ved de digitale medier, som du og/eller dit barn benytter i hjemmet - 'det bruger mit barn:']

Signifikant ved chi2-test ( $p < 0,05$ ).

Men det er ikke blot familieformen, som spiller en rolle for, hvor mange digitale medier, børnene bruger derhjemme. Forældrenes egne forbrugsmønstre ser også ud til at have betydning for børnenes brug. Figur 2 illustrerer således, at hvis forældrene bruger digitale medier på flere forskellige måder, gør børnene det også.

” Fordi jeg bare kan sidde og spille.  
Jeg vil bare sidde og spille.  
*Arthur*

**FIGUR 2: BØRN, DER BOR MED VOKSNE, SOM BRUGER MANGE FORSKELLIGE DIGITALE MEDIER, BRUGER OFTERE SELV FLERE FORSKELLIGE DIGITALE MEDIER**



Antal svar: 325 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: *Hvilke digitale medier bruger du og dit barn, når dit barn ikke er i børnehave? Sæt kryds ved de digitale medier, som du og/eller dit barn benytter i hjemmet.* [Svarmuligheder: Computer (bærbar eller stationær), Smartphone, Tablet/iPad, Smart TV (TV med adgang til nettet og fx Netflix, HBO og YouTube), Spillekonsol (fx Xbox eller PlayStation)]? Figuren illustrerer krydset mellem de forældre, der har svaret *'det bruger jeg'* og *'det bruger mit barn'*.

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

### 3.1.1 Børns brug af digitale medier kan give anledning til konflikt i hjemmet

Et gennemgående tema for forældrene i de kvalitative interviews har været konflikter med børnene omkring børnenes brug af digitale medier. Det forklarer muligvis, hvorfor 14 pct. af forældrene har søgt råd eller vejledning om deres barns brug af digitale medier – bl.a. om, hvor lang tid ad gangen, barnet bør bruge digitale medier, hvilke apps, man kan bruge, mv. Ditte, der er forælder, fortæller også om konflikter med sin søn. Konflikterne får hende til at fortryde, at hun giver sin søn mulighed for at bruge de digitale medier: *"Ja, det er dét dér med, at det er en tidsrøver på en eller anden måde, og det er meget stillesiddende, og det kan også hurtigt blive asocialt, hvis man sidder med sin egen lille telefon og*



*egen lille skærm, hvor andre ikke kan komme til. Man kan også komme til at slå med sine søskende om, hvad man skal vælge og sådan. Og det kan være svært, når man er forskellige steder aldersmæssigt, at sidde og være sammen om det på en telefon, og det, synes jeg, er ærgerligt. Og så helt klart, at det er ligesom om, at det kan bare blive ved, altså det bliver ved med bare at være sjovt, og det kan være rigtig svært at sætte de der begrænsninger, og i hvert fald undgår man aldrig en konflikt, når man skal stoppe det. Så tænker jeg altid hver gang 'hvorfor gav jeg overhovedet lov?' Fordi hvis jeg havde sagt nej fra starten, havde jeg sluppet fra den konflikt, som jeg skal igennem nu. Det, synes jeg, er en ulempe, og så det der med, at man ikke, jeg har jo ikke selv brugt digitale medier i den alder, så jeg ved ikke rigtig, hvordan det påvirker dem, altså også med lys, lyde og stråler."*

Dittes sammenligning med sin egen barndom er interessant, fordi den tydeliggør, at en del forældre føler sig på bar bund i forhold til at sætte rammer for deres børns digitale liv. Selv om de digitale medier er en naturlig del af børnenes liv, er de for en del forældre ikke en naturlig del af forælderrollen og opdragelsen endnu. Ditte oplever, at børnene ikke bliver trætte af de digitale medier – det bliver ved med at være sjovt at lege med dem, og Ditte oplever derfor, at der opstår en konflikt, når hun sætter en stopper for legen med digitale medier. Også Rasmus, som er forælder til et børnehavebarn, oplever konflikter om de digitale medier i hverdagen. Han taler med sine venner om det: *"Ja, altså man snakker selvfølgelig om, hvad andre gør. Der var en periode med iPad'en, hvor det tog overhånd. Hvor hun [datteren] også, jeg ved ikke, om hun fik lov, men det blev i hvert fald til, at hun også så iPad om morgenen, og der kunne vi godt bare se, altså de største konflikter, vi har, er typisk omkring iPad'en. Og konflikten opstår, når hun skal stoppe, fordi det kan hun ikke administrere, og det er nærmest hver gang, lige meget hvornår det er, at hun bliver så opslugt af det."*

Rasmus og Ditte oplever således begge, at deres børn bliver optagede af de digitale medier i en sådan grad, at det skaber konflikt, hvis de forsøger at begrænse forbruget. Anne, en tredje forælder, har valgt at begrænse sine børns brug af digitale medier fuldstændigt. I hendes øjne har det en positiv virkning: *"Vi har ikke haft iPads overhovedet fremme, jeg tror, det er mellem tre og fire måneder. Og det er så sjovt, som børnene lige pludselig begynder at lege igen. Der er færre slåskampe, og man kan se det der med, at de er børn."* Anne udtrykker her en forståelse af digitale medier som noget, der ikke er leg, og som fordrer en adfærd, hun ikke forbinder med børn. Anne sonderer her mellem digitale medier og leg, hvilket ligger på linje med de forståelser, vi så af digitale medier som enten passive eller aktive i kapitel 2. I de følgende afsnit undersøger vi de regler, forældrene i undersøgelsen, har angivet, at de har sat for deres børn samt, hvordan forældrene selv bruger digitale og sociale medier.

### **3.1.2 Regler for børns brug af digitale medier i hjemmet**

I forhold til hvilke rammer, forældre sætter for deres børns brug af digitale medier derhjemme, ser vi en stor variation i, hvad forældrene mener, er vigtigt. Derudover er der også stor forskel på, hvilke forældregrupper, der opstiller forskellige slags regler. Rasmus, der er forælder til et børnehavebarn, beskriver, at de har lidt løsere regler i hjemmet, da de snarere opstiller rammer og fornemmer brugen af de digitale medier i forhold til dagens energiniveau hos deres datter.

Interviewer: "Så lidt i forhold til regler og dilemmaer. Du har sagt, at I har ikke så mange regler omkring fjernsyn og iPad, at det giver lidt sig selv. I har ingen regler?"

Rasmus: "Ej, vi har regler, det er ikke rigtigt. Vi plejer som regel at opstille en ramme for, hvor lang tid brugen er. Vi prøver også på at sige det i god tid, når det ikke smutter, for ligesom at forhindre de store scener. Men man kan godt sige en hverdag, hvor hun kommer hjem, der får hun typisk lov til at se fjernsyn, og så stopper det, når vi skal spise. Og så er der ligesom ikke mere fjernsyn, med mindre det er noget vi gør sammen som familie, hvor vi sætter os ned sammen for at se noget, fordi vi prioriterer det. Der er jo nogle dage, hvor man kan fornemme, at energiniveauet ikke lige er der, så prioriterer man måske at sætte sig ned sammen og gøre det."

Interviewer: "Er det noget, I har talt om, de her regler, hvad det sådan skal være?"

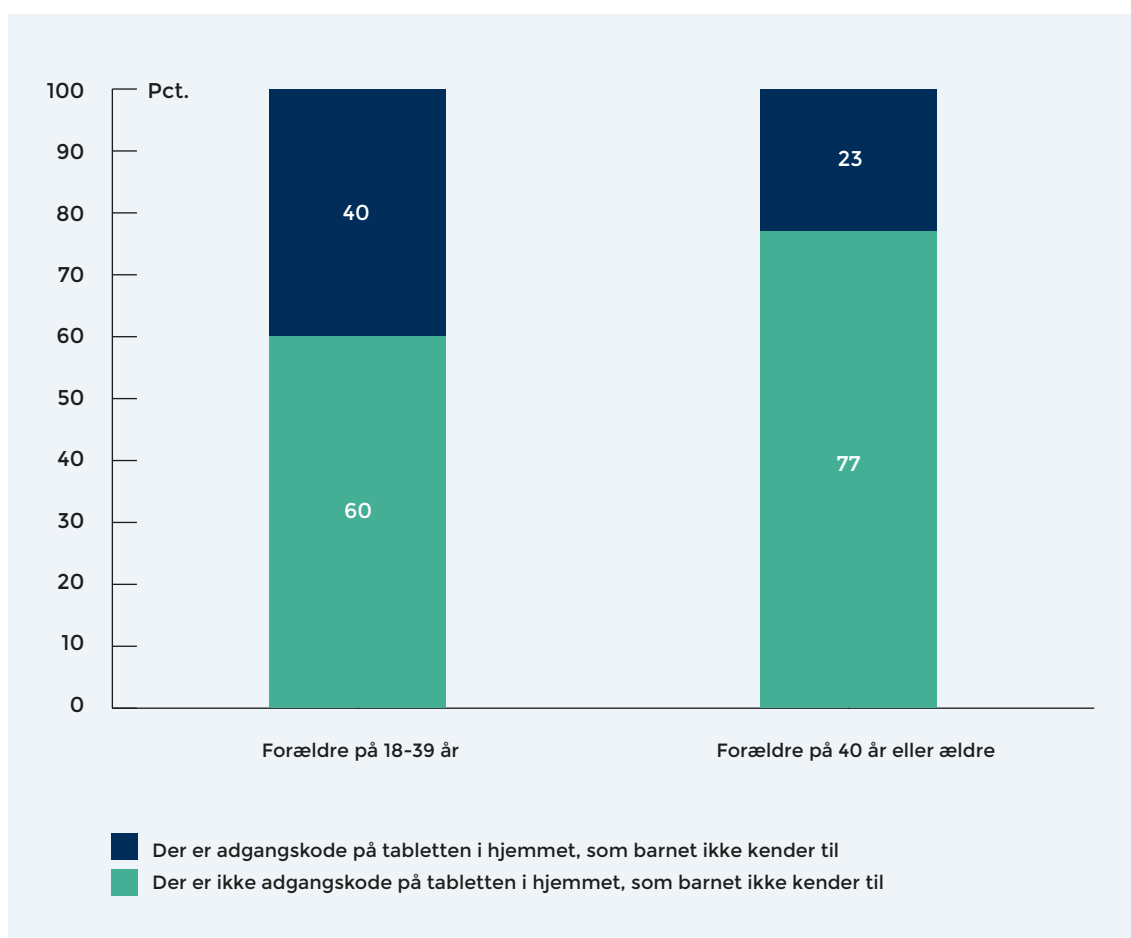
Rasmus: "Nej, det har vi faktisk ikke. Vi burde nok gøre det."

Ud over at skelne mellem regler og rammer, sonderer Rasmus altså også mellem enkeltmands-aktiviteter med digitale medier og aktiviteter med digitale medier, hvor familien er sammen om dem. Denne sondring mellem at være alene eller sammen om digitale medier genfinder vi hos børnene, som i pilottestsene af spørgeskemaet var gode til at svare på, om de voksne var sammen med dem, mens de brugte digitale medier, eller om de voksne lavede noget andet<sup>25</sup>. Yderligere beskriver han, at regler ikke som sådan, er noget de taler om, men noget, de fornemmer løbende. I besvarelserne til spørgeskemaet angiver 33 pct. af forældrene, at de har lavet regler for, hvornår på dagen barnet må bruge tablet, computer eller smartphone derhjemme, mens 28 pct. af dem har regler for, hvornår på ugen barnet må bruge de digitale medier. I et åbent skrivefelt i spørgeskemaet om, hvilke regler der er i forbindelse med brugen af digitale medier i hjemmet, skriver en forælder, at de har en regel om, at de voksne bestemmer, hvornår digitale medier må bruges: *"Børnene skal spørge om lov til at bruge iPad/smartphone/TV og slukke når jeg beder om det. Det fungerer uden problemer."* Derudover svarer flere, at det ikke er ved spisebordet, eller i andre familie-sociale sammenhænge, at de må bruges. Rasmus' fortælling, forældrenes svar i spørgeskemaet og beskrivelserne af reglerne i de åbne skrivefelter fortæller tilsammen, at mange forældre forholder sig til, hvorvidt der skal være regler for digitale medier for deres børn. Og en del forældre sætter også reglerne ind i en almen opdragelseskontekst som en del af hverdagslivet i småbørnsfamilier, fx når de svarer, at der ikke må være digitale medier ved spisebordet - her kunne 'digitale medier' i princippet udskiftes med 'legetøj', 'bamses' eller 'malebøger' uden at meningen ville gå tabt. Det fortæller os, at selv om nogle forældre oplever at kunne trække på erfaringer fra deres egen opvækst, som de kan bruge i forbindelse med deres børns liv med og brug af digitale medier, falder det alligevel naturligt for en del forældre at rammesætte digitale medier på linje med andre hverdagsaktiviteter.

Undersøgelsen viser også, at 19 pct. af forældrene ingen regler har for, hvornår eller hvor lang tid deres barn må bruge tablet, computer eller smartphone derhjemme. 21 pct. af forældrene har 'andre regler' og har i et åbent skrivefelt i spørgeskemaet uddybet dette. En forælder beskriver eksempelvis, at de voksne i hjemmet ser hver situation an og foretager en vurdering: *"Vi vurderer fra gang til gang, om det må bruge mediet og hvor længe. Men der er ikke nogen faste retningslinjer"*. En anden forælder skriver i lighed hermed: *"Vi har ikke faste regler, men mere en rimelig vurdering af, om det er ok at tænde den, og,*

at der bliver slukket, når der bliver sagt, den skal slukkes.”. Figur 3 viser, at forældre under 40 år oftere har begrænset deres barns brug af digitale medier med en adgangskode på tabletten i hjemmet sammenlignet med forældre over 40 år.

**FIGUR 3: FORÆLDRE OVER 40 ÅR BEGRÆNSER SJÆLDNERE END FORÆLDRE UNDER 40 ÅR BARNETS BRUG AF TABLET**



Antal svar: 319 forældre.

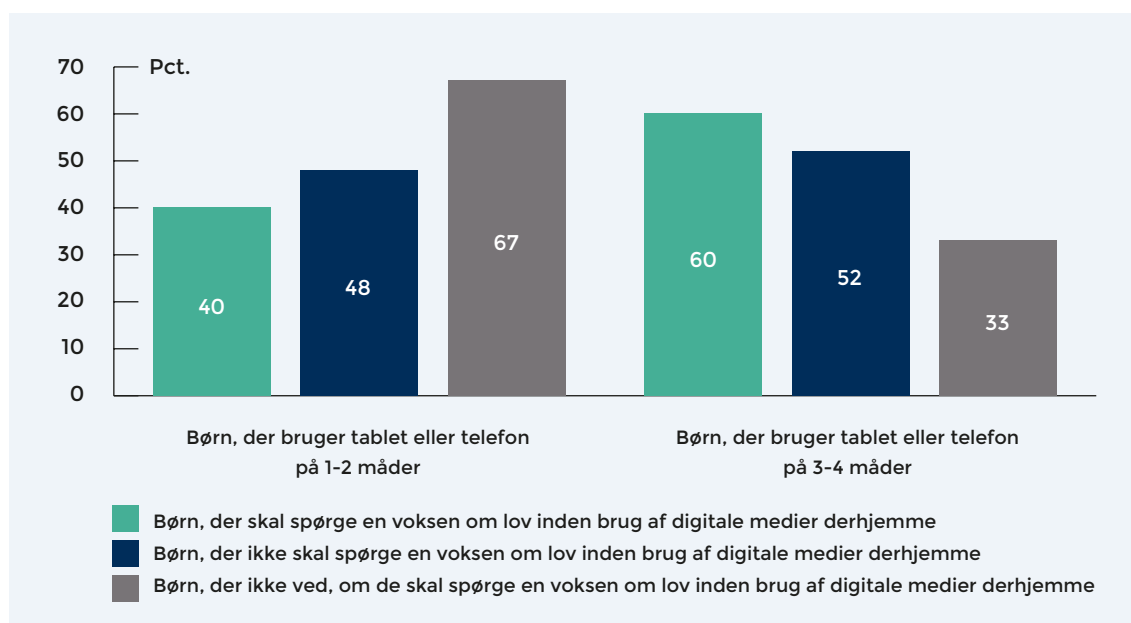
Figuren illustrerer et kryds mellem forælders alder og besvarelserne på følgende spørgsmål:

*Ud over at tale med sit barn om medieforbrug, findes der en række forskellige måder at begrænse eller følge med i sit barns brug af digitale medier. Bruger du nogle af disse måder - Adgangskode på tablet, som barnet ikke kender?*

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

Næsten trefjerdedele af børnene (72 pct.), svarer, at de skal spørge en voksen om lov, inden de bruger en tablet eller telefon, når de er derhjemme. Lidt mere end hvert fjerde barn, 26 pct., skal ikke spørge om lov. 2 pct. af børnene er i tvivl - de ved ikke, om de skal spørge en voksen om lov til at bruge digitale medier. Figur 4 viser, at børn, der skal spørge en voksen om lov til at bruge digitale medier, bruger digitale medier mere varieret, end børn, der ikke skal spørge om lov. De børn, der ikke ved, om der er en regel i hjemmet om, at de skal spørge en voksen inden brug af digitale medier, bruger digitale medier mindst varieret.

**FIGUR 4: BØRN, DER SKAL SPØRGE EN VOKSEN OM LOV TIL AT BRUGE DIGITALE MEDIER, BRUGER MEDIERNE MERE VARIERET**



Antal svar: 1.217 børn, der bruger tablet eller telefon i hjemmet.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: *Skal du spørge din mor eller far om lov inden du bruger iPad'en/telefonen derhjemme?* og spørgsmål om, hvad barnet bruger digitale medier til i hjemmet: *'Spiller du spil på iPad'en/telefonen derhjemme?'*, *'Ser du film eller videoer på iPad'en/telefonen derhjemme?'*, *'Man kan også tage billeder eller optage videoer med en iPad/telefon. Tager du billeder eller optager videoer med iPad'en/telefonen derhjemme?'* samt *'Nogle børn har prøvet at bruge iPad'en/telefonen til at styre en robot med. Robotten er ikke inde i iPad'en/telefonen. Den er måske på et bord eller på gulvet. Bruger du iPad'en til at styre en robot med derhjemme?'*.

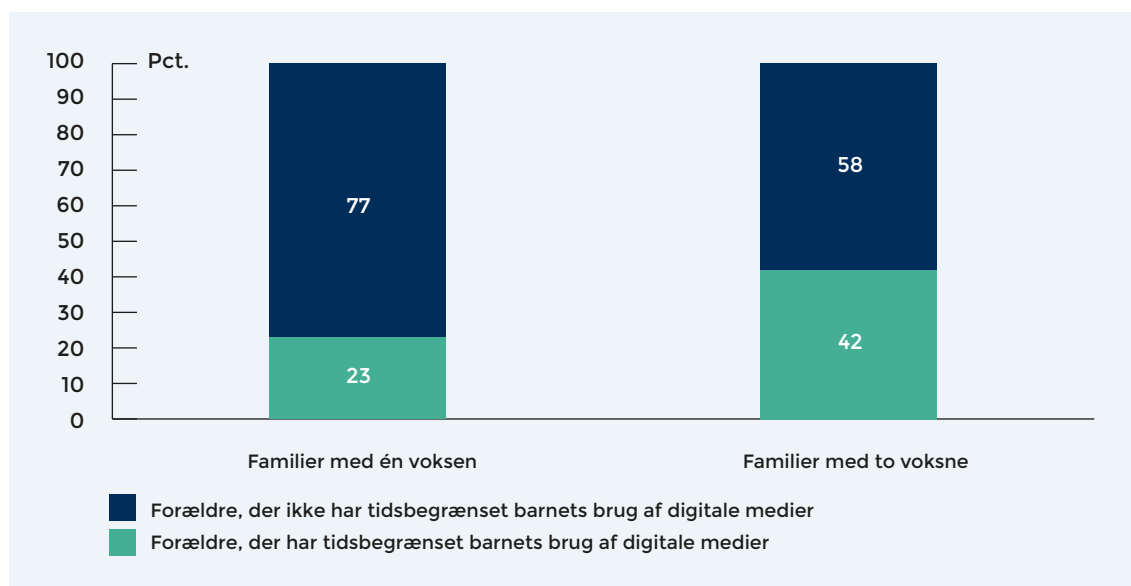
Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

41 pct. af forældrene svarer, at de har lavet regler for, hvor lang tid ad gangen deres barn må bruge digitale medier derhjemme. En forælder skriver eksempelvis i et åbent skrivefelt: *"Vi sætter ikke maks. tid på brugen af iPad mv. Vi vurderer, om det er tid til en pause og pakker derefter iPads væk."* Andre forældre har faste regler for barnets tidsforbrug af digitale medier. Eksempelvis skriver en forælder i et åbent skrivefelt: *"Vi har kun én tablet i familien og kun én iPad-dag om ugen, hvor vores tre børn må deles om den. De skiftes hver 20. minut (stiller uret på iPad'en). Det kan nogle gange være frustrerende og stressende for dem at stoppe midt i et spil hver 20. minut, men vi prioriterer, at forbruget er begrænset, og, at de får de vigtige pauser indimellem frem for, at der er ubegrænset adgang"*. En tredje forælder skriver, at de, foruden at vurdere, hvor lang tid barnet må bruge med digitale medier i hjemmet, også forholder sig til, hvilket indhold barnet eksponeres for: *"Vi har ingen faste regler, men min mand og jeg kontrollerer og styrer brugen, når vi synes det er OK. Både tidsmæssigt og indholdsmæssigt."*

63 pct. af børnene svarer, at de voksne derhjemme bestemmer, hvor lang tid de må bruge tablet eller telefon. Ifølge hvert tredje barn (33 pct.), bestemmer de voksne ikke, hvor lang tid barnet må bruge de digitale medier. 4 pct. svarer 'ved ikke'. Figur 5 viser, at børn, der bor med to voksne derhjemme, oftere har regler om tidsbegrænsning af de digitale medier. Således har 42 pct. af familier, der består af to voksne, sat begrænsninger for, hvornår eller

hvor lang tid ad gangen deres børn må bruge digitale medier, mens det samme gør sig gældende for 23 pct. af de familier, der består af én voksen.

**FIGUR 5: BØRN, DER BOR MED TO VOKSNE DERHJEMME, HAR OFTERE REGLER FOR BRUG AF DIGITALE MEDIER**



Antal svar: 325 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem familieform og besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvilke voksne bor du sammen med?' og 'Har du lavet regler for, hvornår eller hvor lang tid dit barn må bruge tablet/iPad, computer eller smartphone, når det ikke er i børnehave', med svaret 'Ja, jeg har regler for, hvor lang tid ad gangen mit barn må bruge tablet/iPad/computer/smartphone?'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

77 pct. af de børn, der bor med én voksen derhjemme, har ikke regler for, hvor lang tid, de må bruge digitale medier, sammenlignet med 58 pct. af de børn, der bor med to voksne. Med tanke på børnenes svar, hvor vi så, at de voksne ofte ordner praktiske gøremål, mens barnet bruger digitale medier, kan vi tolke fordelingerne i figur 5 som et udtryk for manglende tid til at være sammen om digitale medier i familier med én voksen. Konrad og Arthur, som begge er seks år, fortæller, at de har regler for, hvornår de må spille på tabletten derhjemme. Arthur må i weekenden, og Konrad må på bestemte tidspunkter:

Interviewer: "Okay. Har I også sådan nogle regler derhjemme, Arthur?"

Arthur: "Nej. Det har jeg ikke, men jeg må kun spille på fridagen."

Interviewer: "Du må kun spille på iPad'en, når du har fridag. Hvad vil det sige? I weekenden?"

Arthur: "Ja, kun i weekenden."

Konrad: "Ved du hvad, mig og min far har lavet en aftale om, at vi kun må spille tablet når klokken er 8. Ellers kommer vi til at spille alt for meget. Fordi så spiller vi om morgenen og så tror [storebror] at vi må spille mere end vi må."

Interviewer: "Okay, så I har faktisk begge to nogle regler for, hvornår I må spille derhjemme? Du må spille i weekenden og du må spille kl. 8."

- Konrad: "Jeg må spille efter kl. 8 og kl. 8."
- Interviewer: "Okay. Hvad synes I om, at der er sådan nogle regler derhjemme?"
- Konrad: "Jeg synes det er okay"
- Interviewer: "Hvorfor er det okay?"
- Konrad: "Det er, fordi jeg har noget [legetøjsmærke], som jeg synes er sjovere end min tablet. Sådan noget, en speciel slags [legetøjsmærke]. Der er for store børn. [legetøjsmærke] for store børn."
- Interviewer: "[Legetøjsmærke]?"
- Konrad: "Ja, som er for store børn."
- Interviewer: "Og hvad med dig Arthur? Hvorfor tror du kun, at du må spille i weekenderne?"
- Arthur: "På grund af, det ved jeg, på grund af at min mor og far siger det."
- Interviewer: "Fordi de siger det. Siger de, hvorfor du ikke må spille ellers?"
- Arthur: "Fordi jeg bare kan sidde og spille. Jeg vil bare sidde og spille."

Det er således særligt det at spille, som drengene oplever, skal begrænses. Arthur beskriver, at han kun må spille i weekenderne, da han ellers "*bare kan sidde og spille*", hvilket indikerer, at hans forældre ønsker, at det tidsmæssigt ikke varer for længe – måske, fordi de skelner mellem legetøj og tablets, og mellem aktivitet og passivitet, ligesom vi så i kapitel 2, at en del børn og forældre gør. Konrad har lidt anderledes regler, og må gerne spille i hverdagen, men på bestemte tidspunkter. Begge drenge har således en form for begrænsning af deres brug af digitale medier, som de skal navigere i. De er begge indstillede på, at det er okay, at der er regler, fordi deres forældre siger det, men også fordi, der er noget andet, man kan lege med, som er sjovere, end de digitale medier. Dette indikerer, at børn både navigerer i og bruger tablets og andre former for legetøj, og at de har kendskab til, hvornår de må det ene eller det andet. Mette, der er forælder til et børnehavebarn, beskriver ligesom Konrad og Arthur, at spil er noget, der skal begrænses, fordi det ellers i hendes øjne kan tage overhånd:

- Interviewer: "Er det noget, I sådan havde tænkt over før - sådan hvor meget skal hun se på computeren, og hvor meget skal hun ikke se?"
- Mette: "Ja, det tror jeg helt sikkert, at jeg har tænkt over og også min mand, fordi vi - altså vi har set andre familiemedlemmer eller venners børn, som godt kan bruge rigtig meget tid på en iPad, og det bliver sådan en eller anden form - der bliver lige pludselig rigtig mange regler for, hvor meget skal man bruge den, og hvor meget skal man ikke bruge den? Og jeg kan huske fra dengang, jeg selv var - der har jeg været teenager - at vi havde en PlayStation, og det var meget svært at stoppe med at spille, fordi spillet var uendeligt. I forhold til når man leger en leg inde på sit værelse, hvor der er en naturlig slutning på den leg, fordi lige pludselig så kan man ikke lege den mere. Så er den udtømt, og så er man nødt til at lege noget andet. Og sådan er det bare ikke med spil på iPads eller på PlayStation."

Der lader således til at eksistere en diskurs om, at spil er noget af det, der skal begrænses i børnenes brug af digitale medier, hvilket tidligere forskning også har påpeget (Johansen 2014). Hannah, en pige på 6 år, fortæller, at hun ikke må spille tablet, når hun har venner på besøg, hvilket også indikerer en forestilling blandt hendes forældre om, at digitale medier er noget,

man bruger selvstændigt og ikke sammen med andre i en leg. Hannah har dog, i modsætning til Arthur og Konrad, prøvet at bøje reglerne lidt, når hendes mor ikke er hjemme:

Interviewer: "Jeg skal lige høre en sidste ting. Har I nogle gange legeaftaler eller venner på besøg?"

Hannah: "Ja"

Interviewer: "Må I så gerne spille iPad, når I har venner på besøg?"

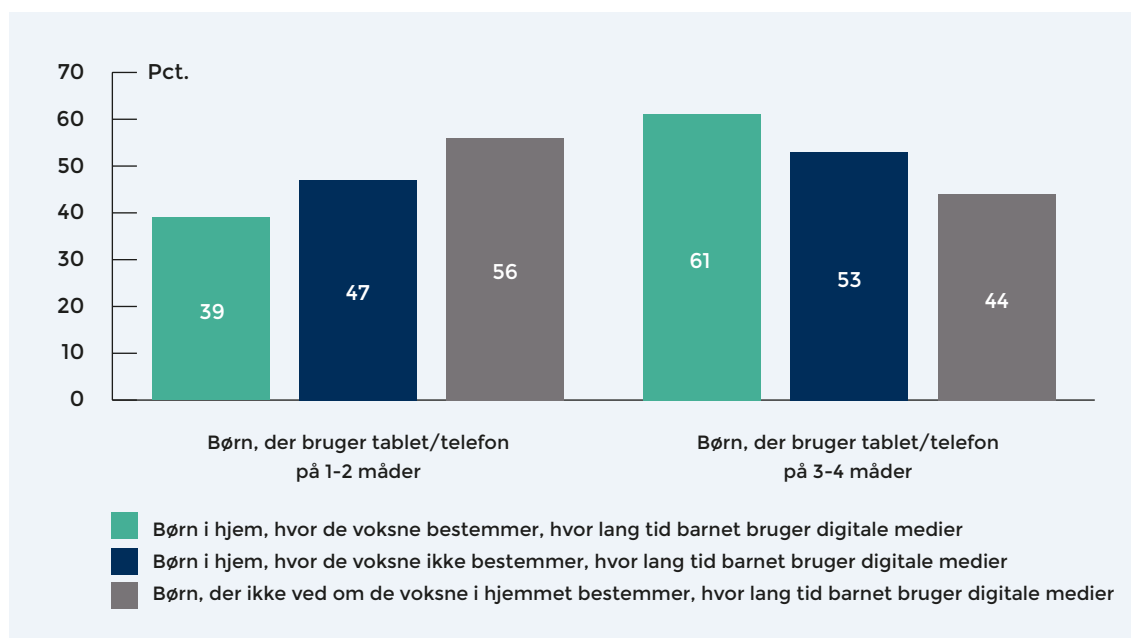
Hannah: "Nej"

Interviewer: "Hvorfor ikke?"

Hannah: "Jeg har prøvet det, hvor min mor ikke var hjemme, hvor en af mine venner var hjemme. Og så spillede vi, og hvor vi gemte os under min seng."

Figur 6 viser, at børn bruger digitale medier mere varieret, hvis der er regler om, hvor lang tid de må bruge digitale medier i hjemmet. 61 pct. af børnene i hjem, hvor de voksne bestemmer, hvor lang tid de må bruge digitale medier, bruger digitale medier på 3-4 forskellige måder. Det samme gør sig gældende for 53 pct. af børn uden regler om tidsforbrug i hjemmet. 44 pct. af de børn, der ikke ved, om de voksne har lavet regler for, hvor lang tid de må bruge digitale medier, bruger digitale medier på 3-4 måder.

**FIGUR 6: BØRN, DER HAR REGLER FOR, HVOR LANG TID AD GANGEN DE MÅ BRUGE DIGITALE MEDIER, BRUGER MEDIERNE MERE VARIERET**



Antal svar: 1.217 børn, der bruger iPad eller telefon i hjemmet.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Bestemmer de voksne derhjemme, hvor lang tid du bruger tablet'en/telefonen?' Og spørgsmål om, hvad barnet bruger digitale medier til i hjemmet: 'Spiller du spil på tablet'en/telefonen derhjemme?' 'Ser du film eller videoer på iPad'en/telefonen derhjemme?' 'Man kan også tage billeder eller optage videoer med en tablet/telefon. Tager du billeder eller optager videoer med tablet'en/telefonen derhjemme?' samt 'Nogle børn har prøvet at bruge tablet'en/telefonen til at styre en robot med. Robotten er ikke inde i tablet'en/telefonen. Den er måske på et bord eller på gulvet. Bruger du tablet'en til at styre en robot med derhjemme?' Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

Figur 6 viser også, at børn, der ikke er klar over, om der er regler i hjemmet for deres brug af digitale medier, bruger digitale medier mindre varieret end andre børn. Det indikerer, at manglende dialog og rammesætning om børns brug af digitale medier kan have indvirkning på, hvordan børnene bruger digitale medier. Denne tendens skriver sig ind i den brede forskningslitteratur vedrørende positive virkninger for børn, der opstår, hvis de oplever, at forældrene har nogle klare regler og normer for, hvad man må, og hvad man ikke må (Dahl & Ottosen 2018).

### 3.1.3 Forældre med regler for sig selv sætter oftere regler for børnene

26 pct. af forældrene til de ældste børn i børnehaven har lavet regler for deres eget forbrug af digitale medier. 74 pct. har ikke. I et åbent skrivefelt om, hvilke regler de har lavet for deres eget forbrug, skriver flere forældre, at de har lavet en regel om kun at bruge digitale medier, mens deres barn sover<sup>26</sup>. Eksempelvis skriver en forælder: *"Sociale medier tjekkes kun én gang om dagen - efter mit barn er lagt i seng"*. En anden forælder skriver: *"Jeg tjekker som udgangspunkt ikke min telefon, efter jeg har hentet børn, og til de er puttet"*. En tredje forælder skelner mellem unødigt brug og brug med et formål: *"Mindst mulig unødigt brug af iPhone og iPad, når jeg kommer hjem fra arbejde, og til børnene er puttet. Hvis vi bruger mediet sammen, og fx læser bøger på iPad, er der ingen restriktioner. Vi bruger iPad som både avis og bog - og det er vigtigt for mig, at børnene ved, at man ikke, som mange voksne tror, kun bruger sin iPad/iPhone til sociale medier og lignende, men at det også kan sidestilles med en avis eller en god bog."*

Figur 7 viser, at der er en sammenhæng mellem forældrenes regler for deres eget forbrug og deres barns forbrug, idet forældre, der sætter regler for deres eget forbrug, i højere grad også sætter regler for, hvor lang tid barnet må bruge digitale medier. 59 pct. af de forældre, som har regler for deres egen brug, sætter tidsbegrænsning for deres barns brug. Den tilsvarende procentdel for forældre, der ikke har regler for deres egen brug, er 33 pct. En af flere fortolkninger på figur 7 kan være, at det ikke er reglerne *i sig selv*, som bliver afspejlet i figur 7, men måske snarere, at forældre, der tager stilling til deres eget liv med digitale medier og deres brug af dem, også oftere tager stilling til digitale medier i deres børns liv.

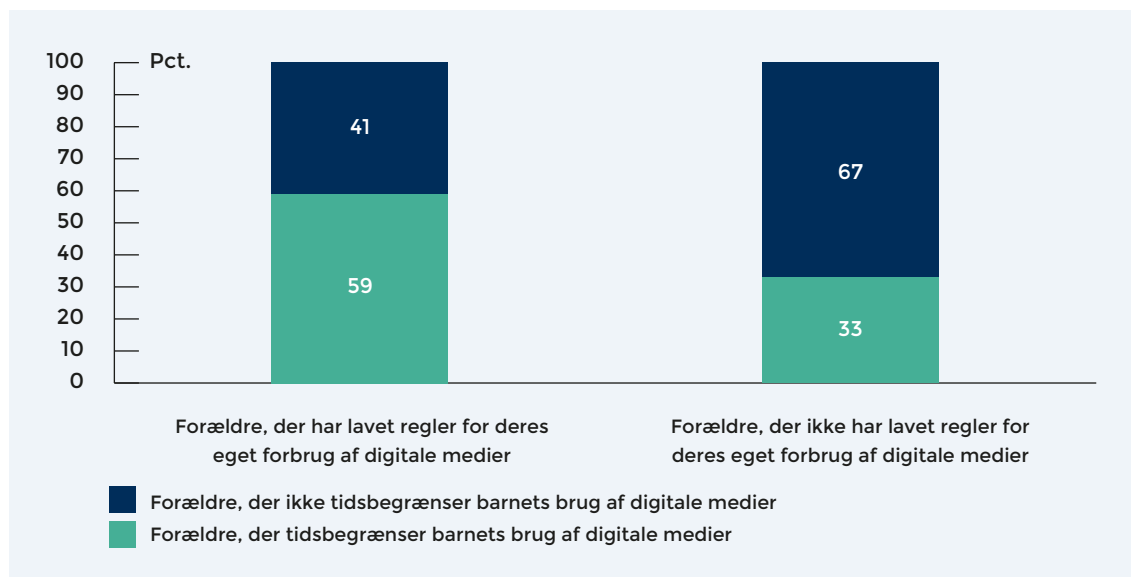
---

” Jeg har prøvet det, hvor min mor ikke var hjemme, hvor en af mine venner var hjemme. Og så spillede vi, og hvor vi gemte os under min seng.

*Hannah*



**FIGUR 7: FORÆLDRE MED REGLER FOR DERES EGEN BRUG AF DIGITALE MEDIER HAR OGSÅ OFTERE LAVET REGLER FOR DERES BARNES BRUG**



Antal svar: 317 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Har du besluttet dig for nogle regler for din egen brug af digitale medier (fx hvor ofte du er på sociale medier, hvor ofte du tjekker din telefon eller lignende)?' og 'Har du lavet regler for, hvornår eller hvor lang tid dit barn må bruge tablet/iPad, computer eller smartphone, når det ikke er i børnehave?'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

### KONTROL AF BARNETS MEDIEFORBRUG.

For at undersøge relationerne mellem voksne og børn i forhold til digitale medier i familien har vi dels spurgt forældrene, hvordan de er sammen med deres barn om digitale medier, dels om de bruger forskellige former for kontrol. Forældrene har således besvaret spørgsmålet: *Ud over at tale med sit barn om medieforbrug, findes der en række forskellige måder at begrænse eller følge med i sit barns brug af digitale medier. Bruger du nogle af disse måder? Og har haft følgende svarmuligheder:*

- 1) Adgangskode på tablet/iPad, som barnet ikke kender
- 2) Børnfilter på YouTube
- 3) Forældrekontrol på streamingtjenester såsom HBO eller Netflix (fx særlig konto til børn)
- 4) Kode til App Store/Google Play, som barnet ikke kender
- 5) Kontrol med, hvilke spil barnet spiller (fx spil uden vold, spil uden reklamer)
- 6) Aldersanvisninger på spil og film (fx "tilladt for alle" "Frarådes børn under 7 år")

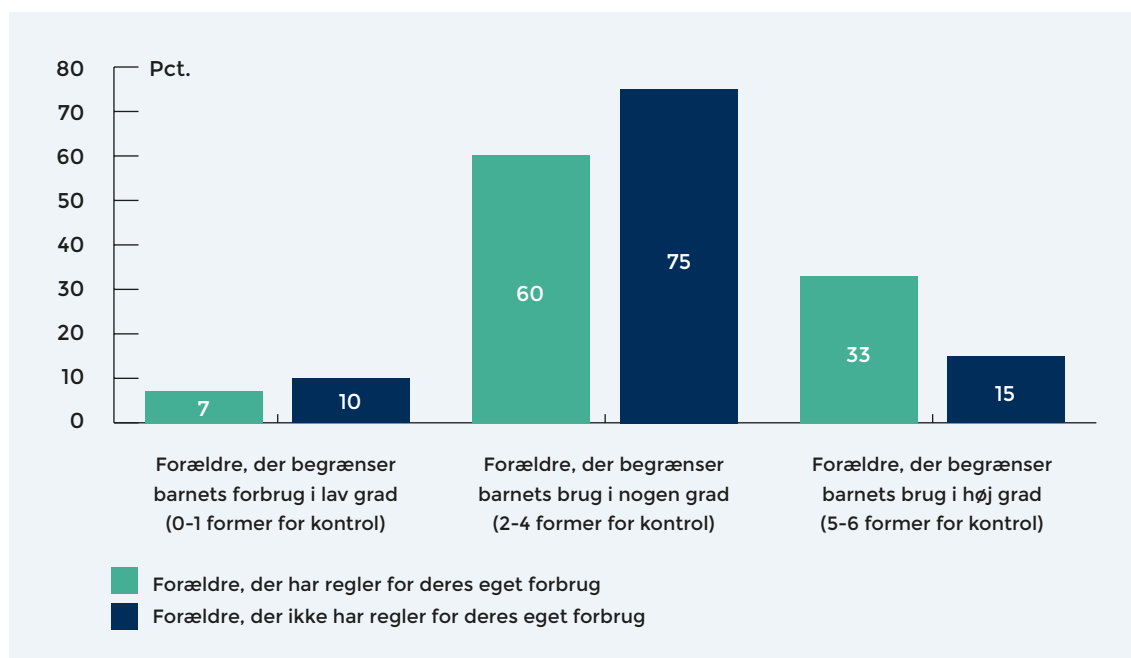
Med svarkategorierne: ['Ja, altid', 'Ja, for det meste', 'Ja, men kun sjældent', 'Nej, aldrig', 'Ikke relevant']

Med udgangspunkt i de forældre, der har svaret, at de altid eller for det meste begrænser deres barns mediebrug med disse kontrolformer, har vi konstrueret en variabel med tre kategorier:

- Forældre, der i lav grad begrænser deres børns medieforbrug (0-1 former for kontrol).
- Forældre, der i nogen grad begrænser deres børns medieforbrug (2-4 former for kontrol).
- Forældre, der i høj grad begrænser deres børns medieforbrug (5-6 former for kontrol).

For yderligere at undersøge, hvilke sammenhænge, der eksisterer mellem forældrenes og deres barns brug af digitale medier, har vi også spurgt til forældrenes måder at begrænse eller kontrollere deres barns medieforbrug. Figur 8 viser en statistisk signifikant sammenhæng mellem forældrenes begrænsninger for deres barns forbrug og begrænsninger for deres eget forbrug.

**FIGUR 8: FORÆLDRE, DER SÆTTER REGLER FOR DERES EGEN BRUG AF DIGITALE MEDIER, BEGRÆNSER DERES BARNES BRUG PÅ FLERE MÅDER**



Antal svar: 318 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Har du besluttet dig for nogle regler for din egen brug af digitale medier (fx hvor ofte du er på sociale medier, hvor ofte du tjekker din telefon eller lignende)?' og 'Ud over at tale med sit barn om medieforbrug, findes der en række forskellige måder at begrænse eller følge med i sit barns brug af digitale medier. Bruger du nogle af disse måder?' (se boks på side 81 for uddybning af variabelkonstruktion).

Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

33 pct. af de forældre, der har sat regler for sig selv i forhold til brug af digitale medier, har således i høj grad begrænset deres barns forbrug. Det samme gør sig gældende for 15 pct. af de forældre, der ikke har regler for deres eget forbrug. Forældregruppen med regler for deres egen brug begrænser også oftere barnets forbrug end forældregruppen uden regler for egen brug. Dette indikerer, at forældre, der har taget aktiv stilling til, hvor meget og hvordan de vil bruge digitale medier i deres hverdag, oftere har valgt at sætte forskellige begrænsninger på deres barns forbrug. Forældrenes begrænsninger for deres børn kan tolkes på flere måder. Det kan fx være et udtryk for, at forældrene er bekymrede for de potentielle risici, deres barn kan møde på nettet. Som vi ser i afsnit 3.2, er økonomi – altså, om en app koster penge – og voldeligt indhold i spil noget, der fylder en del for flere forældre. Fordelingerne i figur 8 kan således også være et udtryk for, at en del forældre ønsker at undgå at børnene bruger penge på eksempelvis spil.

Forskning har tidligere vist variationer – eller uligheder – i forhold til forældres tilgang til deres børns liv med digitale medier (Livingstone et al. 2015). Foruden forældrenes regelsætning for deres egen brug af digitale medier finder vi en sammenhæng mellem hvor kompetente, forældrene oplever at være, og om de sætter regler for deres barns medieforbrug. Figur 9 illustrerer, at forældre, der oplever at være kompetente brugere af digitale medier, oftere sætter begrænsninger for barnets forbrug af digitale medier. De fem kompetencetyper er udtryk for en skala for, hvor kompetente, forældrene føler sig: Type 5 er dem, der oplever sig som mest kompetente, mens type 1 er dem, der oplever sig som mindst kompetente. I kapitel 2 har vi beskrevet konstruktionen af de fem typer.

Bare 4 pct. af de forældre, som er i kategorien *Type 1*, begrænser i høj grad deres barns forbrug. Det samme gør sig gældende for 32 pct. af de forældre, der er i kategorien *Type 2*. I det følgende afsnit dykker vi ned i, hvilke regler forældre sætter for børnenes spillevaner samt hvilke socioøkonomiske faktorer, der gør sig gældende i forhold til barnets adgang til at downloade og købe spil online.

## 3.2 Børns spillevaner

---



### OPSUMMERING

59 pct. af forældrene har aldrig givet deres barn lov til selv at finde nye spil online, 30 pct. af forældrene svarer, at barnet selv må finde og spille spil online en gang imellem eller sjældent. 11 pct. giver altid eller ofte barnet lov til at finde spil. Det er særligt forældre over 40 år, forældre der bor alene med deres barn og forældre, som ikke er erhvervsaktive, der giver deres barn lov til selv at spille spil.

Ni ud af ti (92 pct.) af forældrene angiver det som 'vigtigt' eller 'meget vigtigt', at barnet ikke må spille spil, der viser vold (fx slåskampe eller krig). 4 ud af 10 (43 pct.) mener det er 'vigtigt' eller 'meget vigtigt', at barnet kun må spille spil, som man lærer noget af. 2 ud af 10 (21 pct.) mener, det er 'vigtigt' eller 'meget vigtigt' at barnet ikke må spille spil med reklamer eller andet kommercielt indhold. Der er ikke særlig stor forskel på forskellige forældregrupper i forhold til deres socioøkonomiske baggrund og holdning til spil med hhv. voldeligt eller kommercielt indhold. Der er dog en statistisk signifikant sammenhæng i forhold til etnicitet og forældrenes holdning til, om barnet må spille spil med voldeligt indhold. 63 pct. af forældre med et andet fødeland end Danmark finder det vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med voldeligt indhold, mens samme gør sig gældende for 19 pct. af forældre, der er født i Danmark.

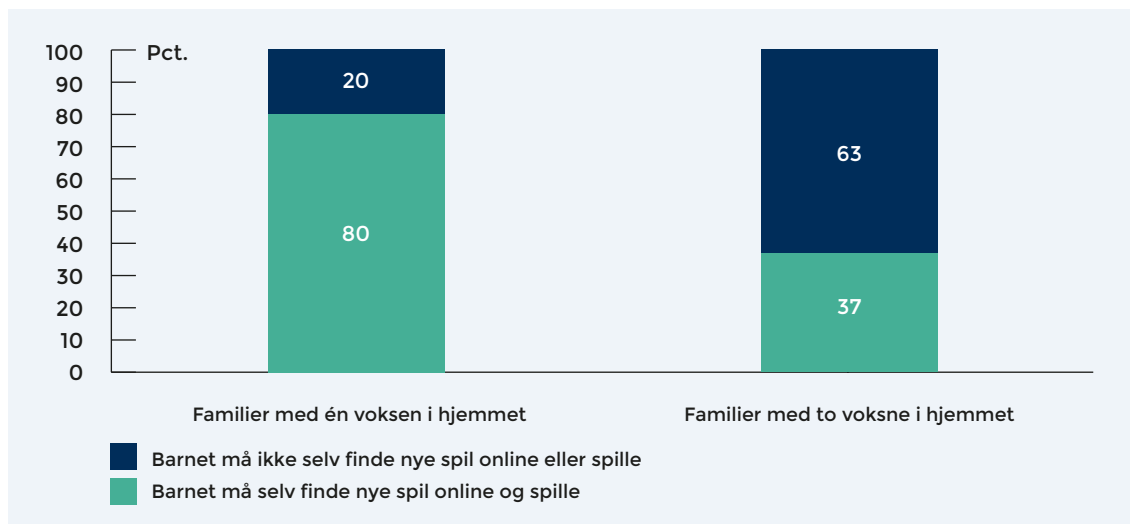
---

Mange af de ældste børn i børnehaven har adgang til at finde og spille spil online. 41 pct. af forældrene svarer, at barnet selv må finde og spille spil online – i begrænset omfang eller altid. Dette på trods af, at det er de færreste forældre, der har givet deres 5-6-årige barn lov til selv at finde og spille spil online: 59 pct. af forældrene har aldrig givet deres barn lov til selv at finde nye spil online, som han/hun må spille derhjemme. 30 pct. af forældrene svarer, at barnet selv må finde og spille spil online en gang i mellem eller sjældent, og 11 pct. giver altid eller ofte barnet lov til dette.

### 3.2.1 Socioøkonomiens betydning for om børn selv må finde online spil

Der er forskel på hvilke forældregrupper, der giver deres børn lov til selv at finde spil online. Særligt tre grupper giver deres barn lov: 1) forældre over 40 år<sup>27</sup> 2) forældre, der bor alene med deres barn 3) forældre, der ikke er erhvervsaktive.

Figur 9 viser, at mens 80 pct. af de forældre, der bor alene med deres barn, giver barnet lov til selv at finde og spille spil online. Den tilsvarende procentandel forældre, der bor sammen med en anden voksen, er 37.

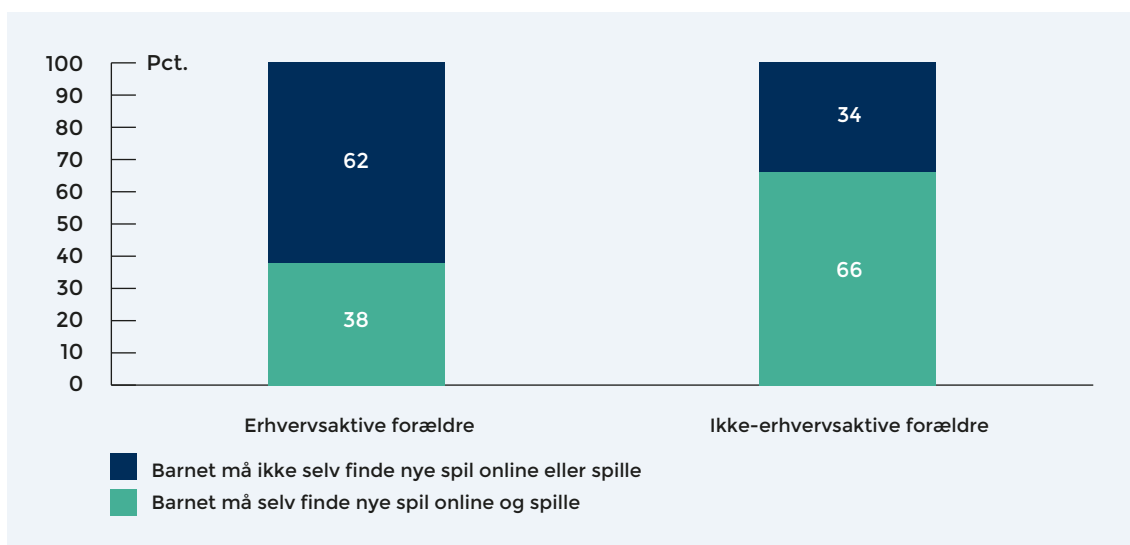
**FIGUR 9: BØRN I FAMILIER MED ÉN VOKSEN MÅ OFTERE SELV FINDE SPIL ONLINE**

Antal svar: 311 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem barnets familieform og besvarelserne på følgende spørgsmål: *Må dit barn selv finde nye spil i fx App Store/Google Play, som han/hun får lov at spille, når det ikke er i børnehave?*

Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

Figur 10 illustrerer videre, at mens 66 pct. af de ikke-erhvervsaktive forældre giver deres barn lov til selv at finde og spille spil online, gør det samme sig gældende for 38 pct. af de erhvervsaktive forældre.

**FIGUR 10: FORÆLDRE, DER IKKE ER ERHVERVSAKTIVE, GIVER OFTERE DERES BARN LOV TIL SELV AT FINDE SPIL ONLINE**

Antal svar: 310 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem forældrens jobstatus og besvarelserne på følgende spørgsmål: *Må dit barn selv finde nye spil i fx App Store/Google Play, som han/hun får lov at spille, når det ikke er i børnehave?*

Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

Arthur og Konrad, som går i børnehave sammen, kender begge to til at downloade spil online. Arthur forklarer dog, at der er forskel på spil – nogle koster penge, og dem må han ikke købe:

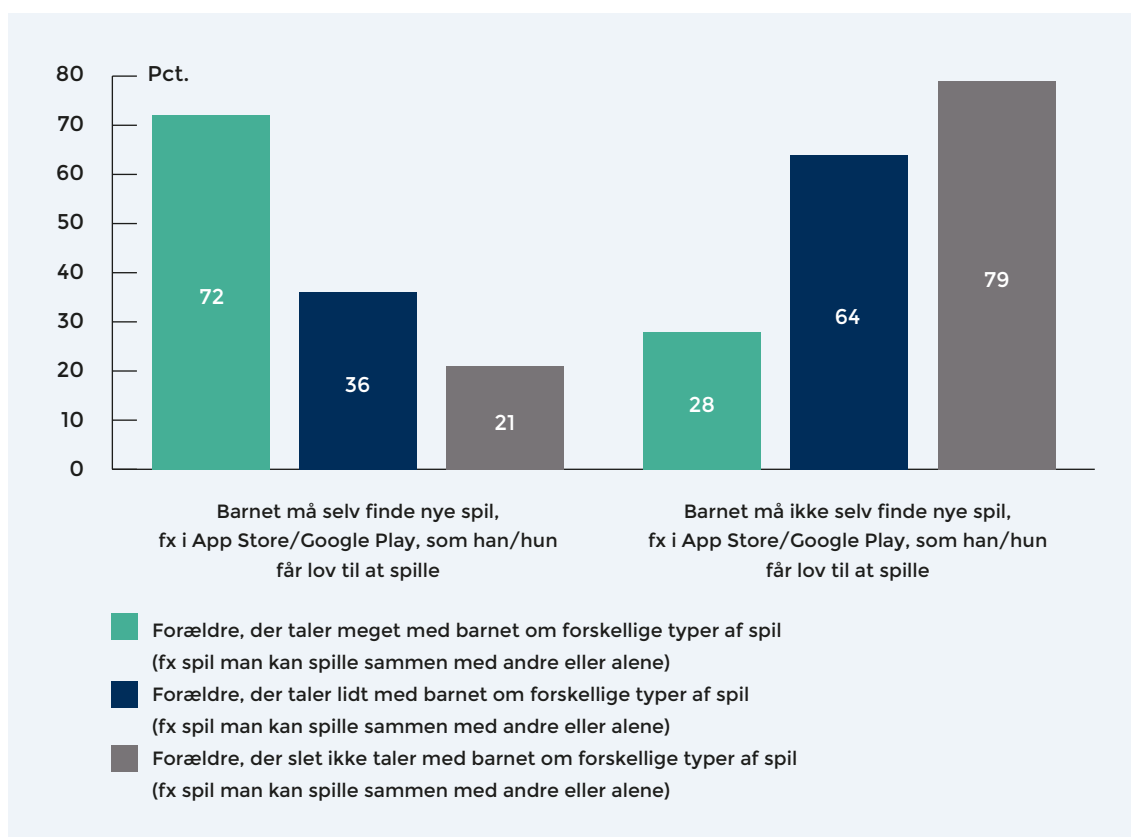
- Interviewer: "Men når I så sidder med jeres iPad, om det så er den nye eller den gamle. Hvad laver I så på den?"
- Arthur: "Jeg spiller spil, men nogle gange der downloader jeg spil uden at min mor og min far opdager det."
- Interviewer: "Er det rigtigt?"
- Konrad: "Jeg spiller."
- Interviewer: "Hvordan downloader man spil?"
- Arthur: "Det er nogen jeg ved, at jeg godt må spille, som jeg gerne må downloade. Så derfor downloader jeg dem."
- Interviewer: "Okay. Hvordan ved du, at du gerne må downloade dem?"
- Arthur: "Det er fordi min fordi min storebror også downloader dem."
- Interviewer: "Men skal det så være hemmeligt for dine forældre? Siden de ikke ved det?"
- Arthur: "De ved det bare ikke, fordi de kigger ikke på mig. Når at jeg gør det."
- Konrad: "Men så ved de det ikke hele dagen? At du køber nye spil?"
- Arthur: "Jeg køber dem ikke, jeg downloader nogen, som ikke koster penge."
- Interviewer: "Hvad nu hvis de kostede penge, måtte du så gerne gøre det?"
- Arthur: "Nej. Jeg må kun købe gratis spil."
- Interviewer: "Gratis spil, hvad vil det sige?"
- Arthur: "At det ikke koster penge."  
(...)
- Interviewer: "Hvad med de der download-ting, når du er inde og downloade spil? Skal man så bruge en kode der?"
- Arthur: "Nej."
- Interviewer: "Heller ikke hvis de koster penge?"
- Arthur: "Nej, der er der ikke nogen kode."
- Konrad: "Heller ikke hos mig."
- Interviewer: "Så hvis du havde lyst, så kunne du faktisk godt købe spil."
- Arthur: "Ja."
- Interviewer: "Okay. Hvad synes I om det? Er det godt at man bare kan gå ind og købe spil?"
- Konrad: "Ja."
- Interviewer: "Okay."
- Arthur: "Men ved du hvad, jeg gør det ikke, fordi jeg ved, at jeg får sindssygt meget skældud, når de opdager, at de har mistet nogle af deres penge."
- Interviewer: "Ja, så det har du ikke lyst til."

De to drenges samtale med intervieweren om forskellen på gratis spil og købe-spil viser, at de er opmærksomme på forskellene på spil og på, hvilke de må downloade. Samtidigt viser det, at forældrenes opmærksomhed i forhold til download af spil handler om, hvorvidt de koster noget eller ej. Og at vi genfinder disse holdninger hos børnene.

I forrige afsnit så vi, at nogle forældre begrænser deres børns mediebrug på flere måder. Foruden tekniske muligheder for kontrol, kan man også tale med sit barn og være sammen

med sit barn om digitale medier. Og figur 11 viser, at børn med forældre, som taler med dem om forskellige typer af spil, oftere end andre børn, selv må finde spil online. Således svarer 72 pct. af de forældre, som taler meget med deres barn om, at der findes forskellige typer spil, at deres barn selv må finde nye spil online. Den tilsvarende procentandel for forældre, som slet ikke taler med deres barn om dette, er 21. En af flere mulige tolkninger på disse sammenhænge er, at samtalen mellem forælder og barn giver forælderen tillid til, at barnet kan navigere i de spil muligheder, barnet kan finde.

**FIGUR 11: FORÆLDRE, DER TALER MED DERES BARN OM FORSKELLIGE TYPER AF SPIL, GIVER OFTERE BARNET LOV TIL SELV AT FINDE OG SPILLE SPIL ONLINE**



Antal svar: 298 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: 'På hvilke af følgende måder er du sammen med dit barn om digitale medier: [Jeg taler med mit barn om forskellige typer spil, fx spil man kan spille sammen med andre eller alene] og [Mit barn må selv finde nye spil i fx App Store/Google Play, som han/hun får lov at spille, når det ikke er i børnehaven]'. Svaremulighederne fremgår af figuren.

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

Noah og Alfred er også bevidste om, hvorvidt spil koster penge eller ej og forklarer, at de ikke må købe spil:

Interviewer: "Hvad hvis der er et spil, der koster penge? Må I så godt trykke på det og købe det?"

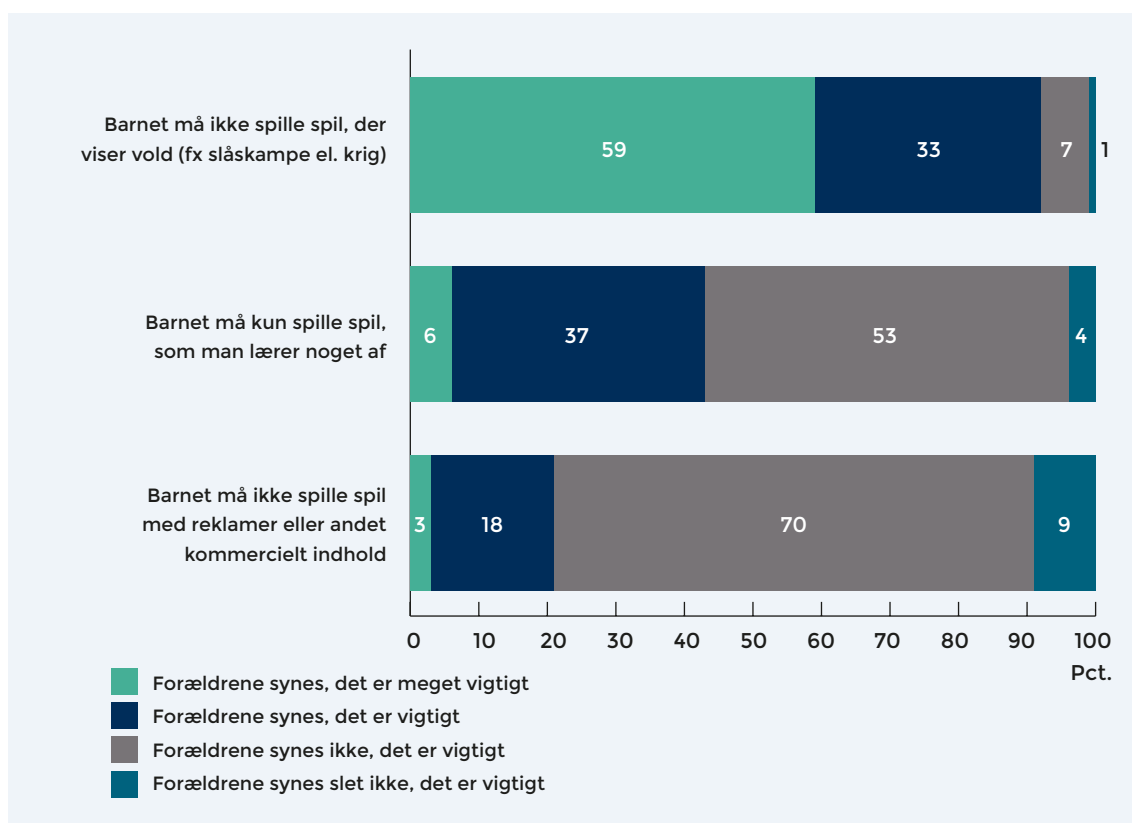
Noah: "Nej jeg må ikke."

Alfred: "Det skal man heller ikke."  
 Interviewer: "Hvad skal man gøre så?"  
 Alfred: "Man må gerne, hvis man har sin egen iPad. Og min nabo har sin egen iPad."  
 Interviewer: "Må de så også selv købe ting?"  
 Alfred: "Ja."

### 3.2.2 Forældrenes holdninger til voldeligt indhold hænger sammen med, om barnet selv må finde spil online

Majoriteten af forældrene finder det særligt vigtigt, at deres barn ikke spiller spil, der indeholder vold. Væsentligt færre forældre synes, det er vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med kommercielt indhold. Figur 12 viser, at 59 pct. af forældrene angiver, at det er meget vigtigt, at deres barn ikke må spille spil, der indeholder vold, sammenlignet med blot 3 pct. der angiver, at det er meget vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med reklamer eller kommercielt indhold.

FIGUR 12: FLERE FORÆLDRE SYNES, DET ER VIGTIGT, AT BARNET IKKE SPILLER SPIL, DER INDEHOLDER VOLD END SPIL MED KOMMERCIELT INDHOLD



Antal svar: 307 (forældre om spil med vold) og 286 (forældre om spil med kommercielt indhold) og 306 (forældre om spil, man lærer noget af).

Figuren illustrerer besvarelserne på følgende spørgsmål: 'Hvor vigtigt er følgende for, hvilke spil dit barn må spille', med svarkategorien 'Mit barn må ikke spille spil, der viser vold (fx slåskampe eller krig)' og 'Hvor vigtigt er følgende for, hvilke spil dit barn må spille', med svarkategorien 'Mit barn må ikke spille spil med reklamer eller andet kommercielt indhold'.

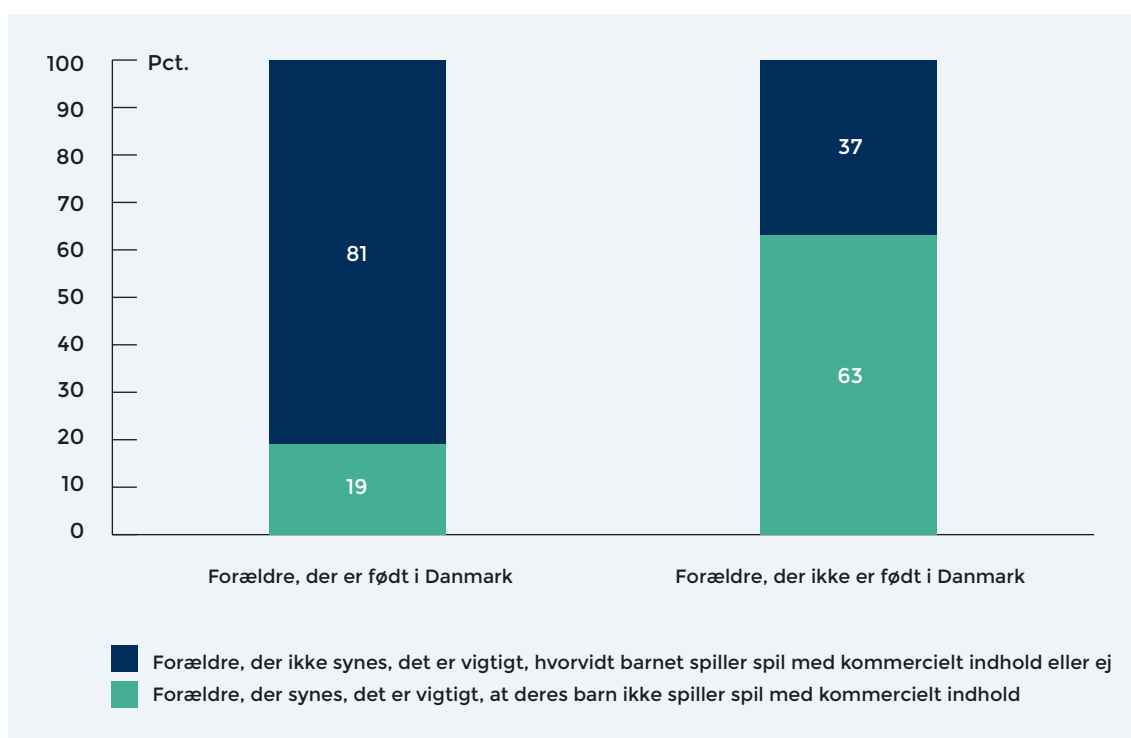
Svarkategorien 'Ikke relevant' er fjernet fra besvarelserne. Derfor varierer antallet af svar for de to spørgsmål.



Modsat sammenhængene mellem socioøkonomiske faktorer i familien og forældrenes holdning til, hvorvidt deres barn selv må finde og spille spil online, finder vi ingen signifikante sammenhænge mellem socioøkonomiske faktorer såsom jobstatus og familieform og dét, at forældre finder det vigtigt, at barnet ikke må spille spil, der indeholder vold eller kommercielt indhold. Vi finder heller ingen statistisk signifikante sammenhænge i forhold til forældrenes alder eller køn. Der er dermed ikke særlig stor forskel på forskellige forældregrupper i forhold til deres socioøkonomiske baggrund og holdning til spil med hhv. voldeligt eller kommercielt indhold.

Vi ser dog en statistisk signifikant sammenhæng i forhold til etnicitet og holdning til spil med kommercielt indhold. 63 pct. af forældre med et andet fødeland end Danmark finder det vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med kommercielt indhold, mens samme gør sig gældende for 19 pct. af forældre, der er født i Danmark<sup>28</sup>, hvilket fremgår af figur 13.

**FIGUR 13: FORÆLDRE MED ETNISK MINORITETSBAGGRUND ER MERE KRITISKE OVER FOR SPIL MED KOMMERCIELT INDHOLD**



Antal svar: 286 forældre.

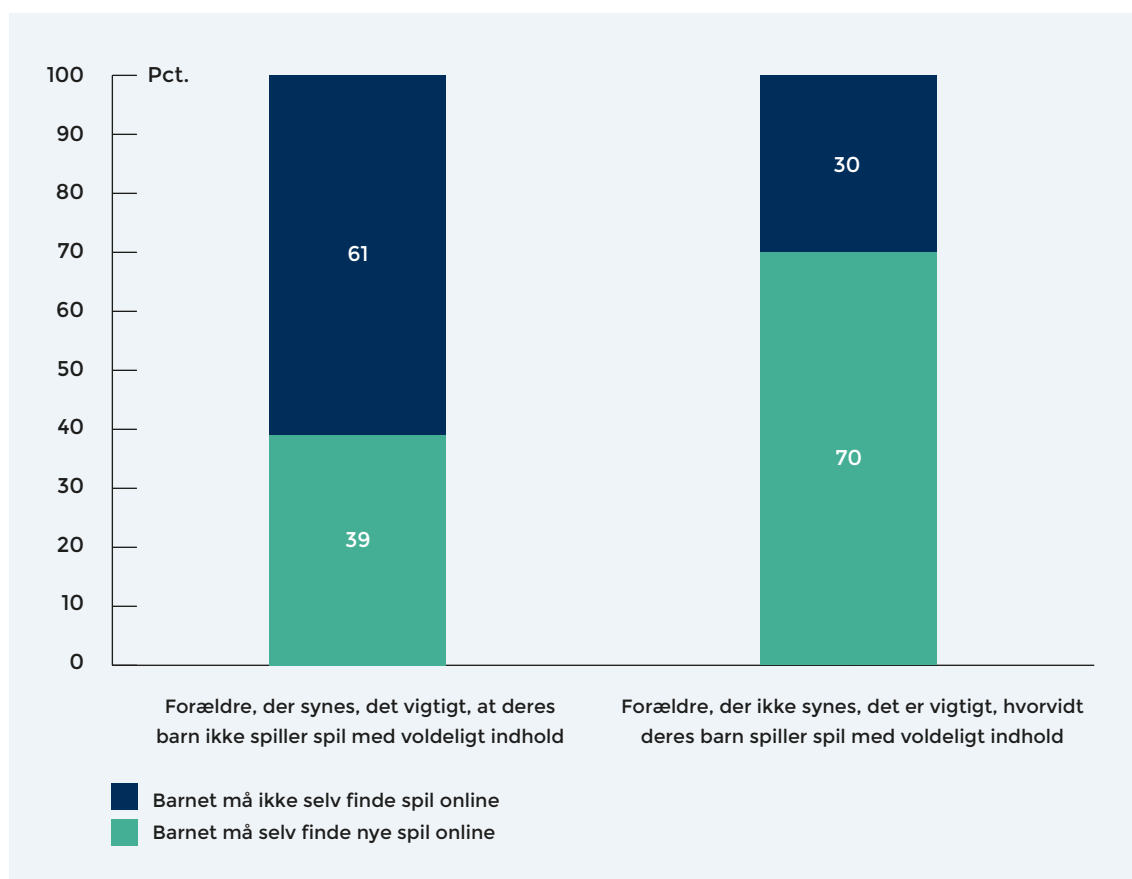
Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelserne på følgende spørgsmål: I hvilket land er du født? og *Hvor vigtigt er følgende for, hvilke spil, dit barn må spille - Mit barn må ikke spille med reklamer eller andet kommercielt indhold?*

Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

Vi finder desuden en sammenhæng mellem forældrenes holdning til indholdet i spil og deres restriktioner i forhold til barnets online adfærd, såsom at finde og spille spil online. Figur 14 viser denne sammenhæng, idet 39 pct. af de forældre, der synes, det er vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med voldeligt indhold, giver deres barn lov til selv at finde

og spille nye spil online. Det samme gør sig gældende for 70 pct. af de forældre, som ikke synes, det er vigtigt, om deres barn spiller spil med voldeligt indhold.

**FIGUR 14: FORÆLDRE, SOM SYNES, DET ER VIGTIGT, AT DERES BARN IKKE SPILLER SPIL MED VOLDELIGT INDHOLD, GIVER SJÆLDNERE DERES BARN LOV TIL SELV AT FINDE NYE SPIL ONLINE**



Antal svar: 307 forældre.

Figuren illustrerer et kryds mellem besvarelser på følgende spørgsmål: 'Hvor vigtigt er følgende for, hvilke spil, dit barn må spille: Mit barn må ikke spille spil, der viser vold (fx slåskampe eller krig)\*\* og 'Mit barn må selv finde nye spil i fx App Store/Google Play, som han/hun får lov at spille, når det ikke er i børnehave'

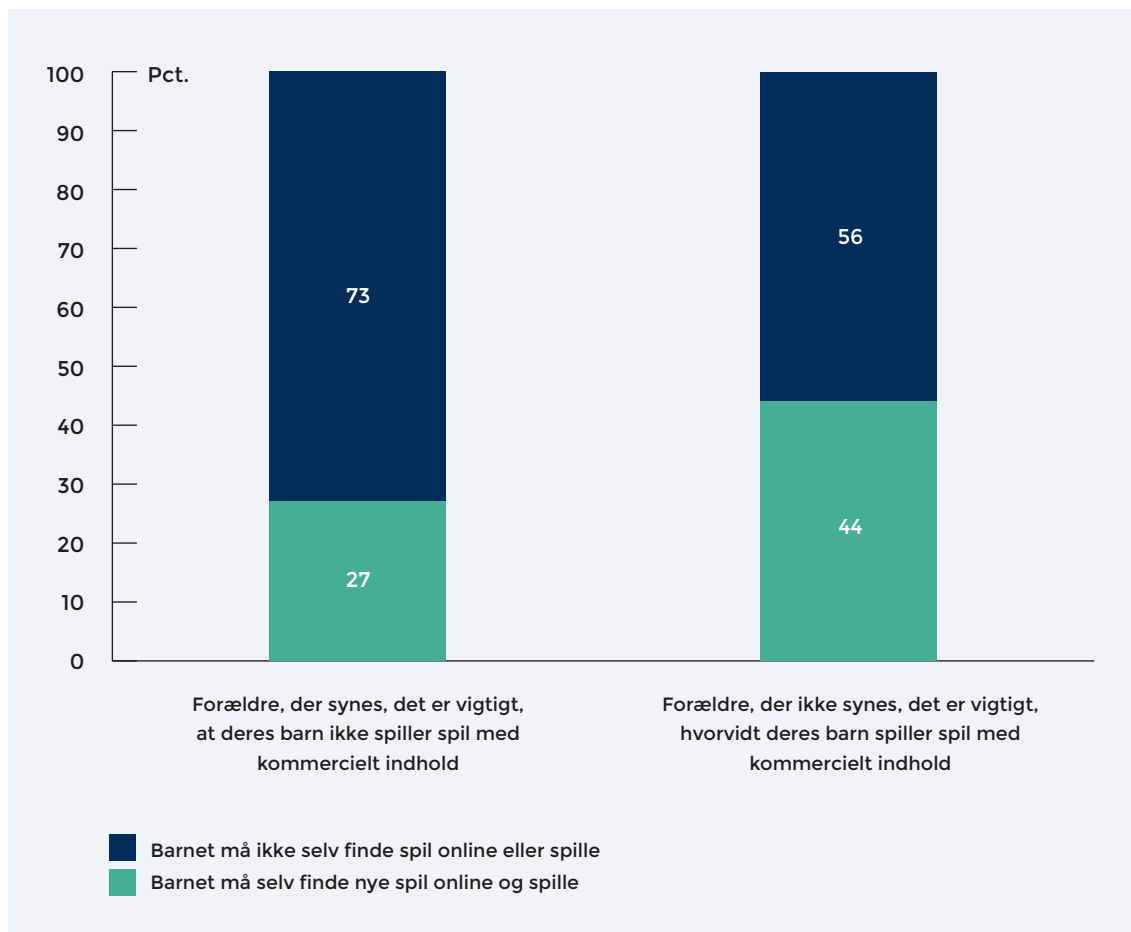
Signifikant sammenhæng ved chi<sup>2</sup>-test (p<0,05).

\*Svarene 'meget vigtigt' og 'vigtigt' samt 'ikke vigtigt' og 'slet ikke vigtigt' er slået sammen til to kategorier.

Begge forældregrupper giver dermed, i et vist omfang, deres barn lov til selvstændigt at finde spil, men forældregruppen, der finder det vigtigt, at deres barn ikke spiller spil med voldeligt indhold, sætter oftere restriktioner for dette.

Figur 15 viser, at den samme tendens gør sig gældende i forhold til forældrenes holdninger til kommercielt indhold i spil og deres restriktioner for deres børn i forhold til at finde og spille nye spil. 27 pct. af de forældre, der synes, det er vigtigt, at deres børn ikke spiller spil med kommercielt indhold, giver deres barn lov til selv at finde og spille nye spil online. Det samme gælder for 44 pct. af de forældre, som ikke synes, det er vigtigt.

**FIGUR 15: FORÆLDRE, DER FINDER DET VIGTIGT, AT DERES BARN IKKE SPILLER SPIL MED KOMMERCIELT INDHOLD GIVER SJÆLDNERE DERES BARN LOV TIL SELV AT FINDE OG SPILLE NYE SPIL ONLINE**



Antal svar: 286 forældre.

Figuren illustrerer en kryds mellem besvarelser på følgende spørgsmål: 'Hvor vigtigt er følgende for, hvilke spil dit barn må spille?': 'Mit barn må ikke spille med reklamer eller andet kommercielt indhold\*' og 'Mit barn må selv finde nye spil i fx App Store/Google Play, som han/hun får lov at spille, når det ikke er i børnehave'

Signifikant sammenhæng ved  $\chi^2$ -test ( $p < 0,05$ ).

\*Svarene 'meget vigtigt' og 'vigtigt' samt 'ikke vigtigt' og 'slet ikke vigtigt' er slået sammen til to kategorier.

” Det er, hvor man trykker på noget,  
og så ser man mega skør ud.  
Alfred

## 3.3 Forældres billeddeling af deres børn

---



### OPSUMMERING

**3 ud af 4 forældre deler billeder af deres barn på sociale medier. Forældre med en lang videregående uddannelse deler sjældnere informationer om eller billeder af deres børn på sociale medier.**

**64 pct. af forældrene, der deler billeder af deres barn, svarer, at de sjældent eller aldrig spørger barnet om lov først. 14 pct. spørger altid deres barn om lov først og 21 pct. af dem spørger en gang imellem. 97 pct. af de forældre, der deler billeder af deres barn på sociale medier, tænker altid eller ofte over hvilke billeder, de deler af deres barn. Forældrene tænker mest, over hvem der kan se billederne, og at billederne ligger der, når børnene bliver ældre. De tænker mindst over, at andre børn kan misbruge billederne (mobning), og hvem der ejer dem.**

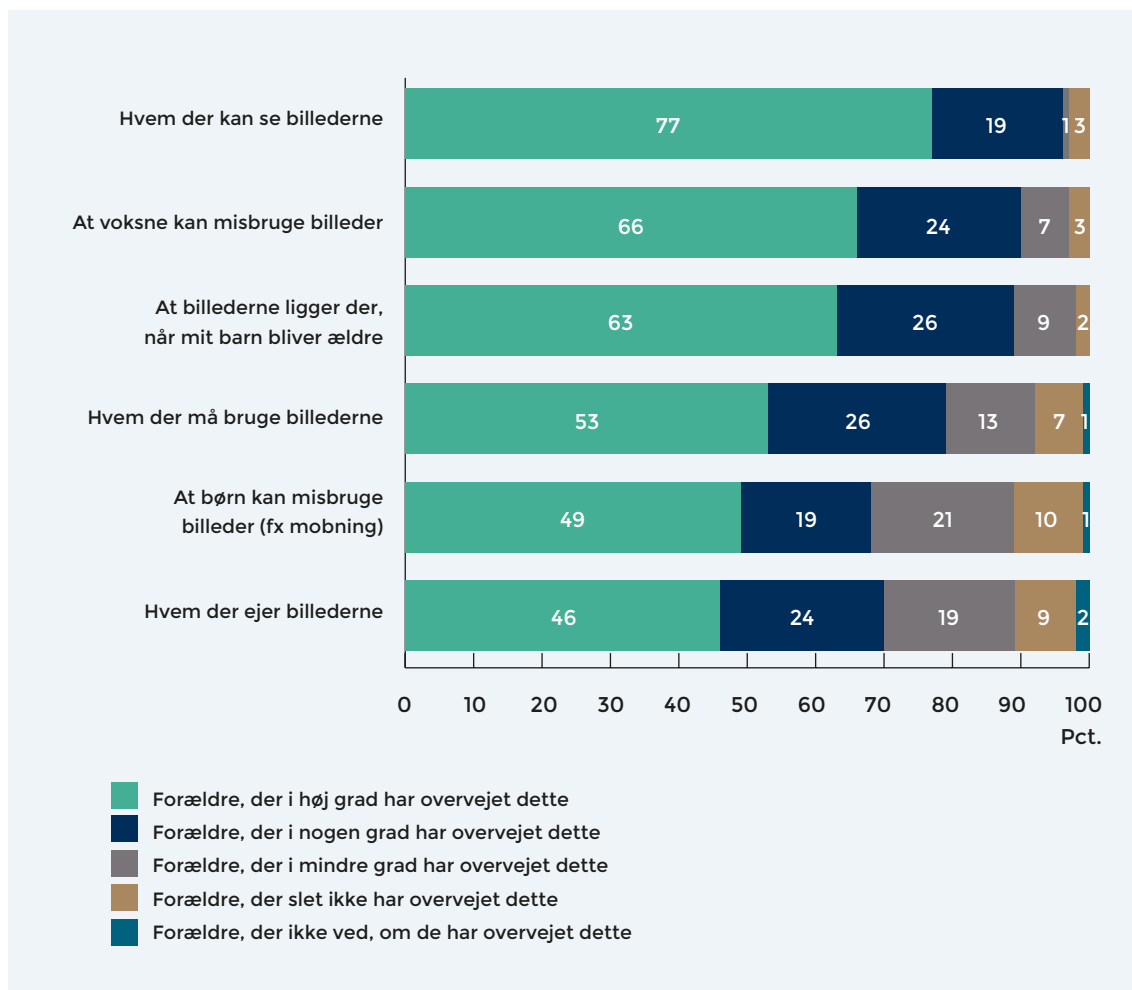
**Vi finder også, at forældre, der ofte eller altid tænker over billeddeling af deres børn, oftere har børn, som bruger medier til at skabe digitalt indhold.**

---

Fire ud af fem (80 pct.) forældre deler billeder af deres barn på sociale medier. Tidligere undersøgelser viser, at der er forskel på, hvem der deler billeder af deres børn på sociale medier (Medierådet for Børn og Unge 2017). Forældre med en lang videregående uddannelse deler således sjældnere informationer om eller billeder af deres børn på sociale medier. Dette mønster genfinder vi, idet 70 pct. af forældrene med en videregående uddannelse deler billeder af deres barn på sociale medier, hvilket er signifikant færre end ufaglærte forældre eller forældre med gymnasial eller erhvervsfaglig uddannelse (87 pct.). 93 pct. af de forældre, der deler billeder af deres barn, angiver, at de altid eller ofte tænker over, hvilke billeder, de deler af deres barn.

14 pct. af forældrene, som deler billeder af deres barn på sociale medier, spørger altid eller ofte deres barn om lov. 28 pct. af dem spørger en gang i mellem, mens 21 pct. sjældent spørger. 37 pct. svarer, at de aldrig spørger deres barn om lov. Af figur 16 fremgår det, at det, forældrene tænker mest over i forhold til billeddeling, er, hvem der kan se billederne. 95 pct. tænker over dette i nogen eller høj grad. Færrest forældre tænker derimod over, hvem der ejer billederne, som ligger på de sociale medier. Her er det hhv. 46 pct. der angiver, at de tænker på det i høj grad og 24 pct., der angiver, at de tænker på det i nogen grad.

**FIGUR 16: FORÆLDRE TÆNKER MEST OVER, HVEM DER KAN SE BILLEDERNE AF DERES BARN VED BILLEDELING PÅ SOCIALE MEDIER**



Antal svar: 254 forældre.

Figuren illustrerer forældrenes besvarelser til spørgsmålet: *I hvilken grad har du gjort dig følgende overvejelser om billeddeling af dit barn på sociale medier?*

Katrine, der er forælder til to piger, fortæller, at hun gør sig overvejelser over, hvilke billeder hun lægger op på de sociale medier. Hun forholder sig til risikoen for, at voksne kan misbruge billederne, idet hun lægger vægt på, at der ikke må være nøgent indhold:

Interviewer: "Har I gjort jer overvejelser, om I sådan lægger billeder op af jeres piger på de sociale medier og sådan?"

Katrine: "Ja, jeg synes... Jeg har ikke afskrevet det på nogen måde. Sådan, at det vil jeg overhovedet ikke. På [socialt medie] kan jeg sagtens finde på at lægge billeder op. Sådan nogle søde billeder. Der er ikke noget sådan - ingen nøgenbilleder - eller, hvor man sidder i badet. Men jeg kan godt sådan... Hvis vi har været ude i én eller anden blomstermark, og jeg synes, at jeg har taget et vildt fint billede, kan jeg godt finde på at lægge det op (...) Men jeg ved, at der er nogen, der forholder sig meget kritisk til at lægge billeder ud af de små

i forhold til, når de så bliver store, og så kan de tænke 'mor har lagt det her grimme billede ud af mig - hvorfor det?' Men der tænker jeg, hvis jeg bare har gjort mig nogle overvejelser om, at det er nogle søde billeder, så kan de i hvert fald ikke tænke sådan."

Ligesom Katrine selv gør sig nogle overvejelser om karakteren af de billeder, hun deler af sine børn på sociale medier, vil hun også gerne have, at hendes egen mor gør det. Og hun forestiller sig også med tiden at spørge sine egne børn om lov til at dele billeder af dem: *"Jeg synes egentlig, at det er meget rart, at min mor spørger mig, om hun må lægge billeder ud af mig og børnene eller et eller andet, inden hun gør det. Men det er, fordi jeg også ved, hvad det vil sige at gøre det. Jeg tror, hvis jeg spurgte [datters navn], ville hun synes, at det var totalt abstrakt eller sådan. Så jeg tror, når hun selv ved, hvad det vil sige, så vil jeg spørge hende om det. Og ellers vil jeg være sikker på, at det, jeg lægger ud, er noget, jeg også selv står inde for. Det vil ikke være sådan de pinlige videoer, hvor hun står og laver lort i bleen og synger én eller anden skør sang. Altså det ville jeg ikke kunne finde på at gøre. Det ville jeg heller ikke synes var sjovt, hvis det var mig selv. Ja, det er meget sådan glansbillede-agtige billeder, som jeg lægger ud. Men jeg tænker heller ikke, at jeg sådan skal fremstå som komikeren på de sociale medier."*

For Katrine handler det altså om, at hendes døtre bliver lidt ældre, så de kan forstå, hvad det vil sige at lægge billeder på sociale medier, før hun spørger dem om lov. Det handler for hende om, at hun som forælder kan stå inde for dét, der er på billederne. Christian, der er forælder til en pige på 5 år, fortæller ligeledes, at han venter med at spørge sin datter, indtil hun er blevet lidt ældre og selv tager stilling til, om det er okay at lægge billederne op:

Interviewer: "Deler I billeder af hende på [socialt medie] eller [socialt medie], og gør andre, bedsteforældre eller?"

Christian: "Ja, det gør de, og det gør vi. Jeg vil sige, nok mindre nu på [socialt medie] nu med tiden, men det sker jo selvfølgelig engang imellem."

Interviewer: "Er det noget, I har gjort jer nogle overvejelser omkring?"

Christian: "Jeg er begyndt at tænke mere over det, hvad man sådan sætter på af billeder for at undgå - igen, måske nogle uheldige situationer. Der er jo nogen, som misforstår tingene, fordi de gerne vil. Det er man jo ikke selv herre over, som jeg sagde før, så det, der kommer ud, det bliver derude og ja, man kan jo sige til sine børn, at de skal lære at opføre sig ordentligt på nettet, men når man selv har proppet de første 1.000 billeder af dem ud, inden de overhovedet har haft en holdning til det. Så er det jo os, der har lavet fejlen til en start, kan man sige." (...)

Interviewer: "Har I spurgt om det allerede nu?"

Christian: "Nej, men hun kommer i en alder nu, hvor hun selv er begyndt at sige, hvis hun synes, at tingene ikke er okay."

Interviewer: "Fx hvis hun synes, at det er et grimt billede."

Christian: "Ja, det kan hun godt sige."

Interviewer: "Og der har hun en holdning?"

Christian: "Ja, hun har markante holdninger."

Interviewer: "Så I kunne godt finde på ligesom at klare med hende, inden I lægger et billede op?"

Christian: "Ah, det tror jeg ikke, vi ville nu, men det ville man nok gøre, altså der går nok ikke lang tid, kan jeg godt fornemme. Der sker rigtig meget lige nu."

Interviewer: "Har I oplevet, at hun sådan... at der var et billede, som var blevet delt, som hun ikke synes var okay?"

Christian: "Nej. Hun synes måske mere bare, at det er skørt. Det er stadig der, hvor vi er."

# Metode





” Men ved du hvad, jeg gør det ikke, fordi jeg ved, at jeg får sindssygt meget skældud, når de opdager, at de har mistet nogle af deres penge.

*Arthur*

Analyserne i rapporten er baseret på børneinddragelse som metode til vidensindsamling (Børnerådet 2016). Det betyder bl.a., at vi har taget udgangspunkt i Harts inddragelsesstige og derved gennem hele undersøgelsesdesignet har forsøgt at arbejde ud fra børnenes perspektiv (Hart 1997). Det afspejler sig bl.a. i de tre processer, hvorigennem vi har indsamlet de data, vi bruger i analyserne:

- En indledende eksplorativ fase, hvor formålet var at udforske emnet 'digital dannelse i børnehøjde' sammen med informanten. Fasen bestod af enkelt- og gruppeinterviews.
- En kvantitativ fase, hvor formålet var at generere statistisk generaliserbar viden. Fasen bestod af elektroniske surveys til målgrupperne.
- En opfølgende kvalitativ fase, hvor formålet var at skabe mere dybdegående viden på baggrund af den eksplorative kvalitative fase og den kvantitative fase.

I den endelige analyse er resultater fra de to kvalitative faser samt den kvantitative blevet trianguleret for både at finde mønstre og nuancer i informanternes viden, holdninger og kompetencer i forhold til børns digitale dannelse. I det følgende beskrives først den kvantitative proces, dernæst de kvalitative.

### Den kvantitative proces

De kvantitative analyser bygger på surveys, som er gennemført i perioden januar-marts 2018. Følgende målgrupper har besvaret en survey:

- De ældste børn i børnehaven, dvs. børn født i 2012 eller 2011
- Børnenes forældre
- Børnenes pædagogiske personale, dvs. både pædagoger, pædagogiske assistenter og medhjælpere
- Børnenes pædagogiske ledere
- Kommunale dagtilbuds- eller børneområde-chefer

Respondenterne i de fire første grupper er fundet ved etablering af et børnehavepanel, som er en del af Børns Vilkår 'Viden fra Børn'<sup>29</sup>. Processen i den kvantitative data-generering er således: population → udtræk → panel → stikprøve/analysegrundlag. Når vi i det følgende refererer til stikprøven, er der altså tale om de respondenter, der er en del af panelet, og som har besvaret en survey. I det følgende beskrives rekruttering, bortfald, repræsentativitet og analysegrundlag. Desuden beskriver vi for udformningen af surveys. Respondenterne i den sidste gruppe, de kommunale chefer, er fundet ved en kortlægning i februar 2018 af alle kommunale chefer i Danmark. Dvs. chefer, som enten er ansvarlige for dagtilbud- eller det samlede børneområde i kommunen.

### Rekruttering og bortfald i forhold til etablering af børnehavepanelet

Børnehavepanelet er etableret ved en simpel tilfældig stikprøve foretaget ud fra oplysninger om landets dagtilbud indhentet fra Danmarks Pædagogiske Universitet samt fra BUPL. Da der ikke findes en samlet oversigt over landets dagtilbud, kombinerede vi disse to lister og frasorterede dagtilbud, som ikke havde børn i målgruppen 5-6 år samt fjernede dubletter fra listerne. Foreningsmængden af relevante dagtilbud udgjorde herefter 3.914 enheder.

**TABEL 1: REKRUTTERINGSGRUNDLAG**

Enhed	Årsag til fravalg	Antal dagtilbud
Liste fra DPU på baggrund af Danmarks Statistik		6.275
Vuggestuer, dagplejer, fritidshjem og SFO'er mv.	Har ikke børn i målgruppen	2.756
I alt tilbage på listen		3.519
Liste fra BUPL:		3.574
Vuggestuer, dagplejer, fritidshjem og SFO'er mv.	Har ikke børn i målgruppen	944
I alt tilbage på listen		2.630
Dubletter fjernet		2.236
Foreningsmængde af relevante dagtilbud på begge lister		3.913

1.250 børnehaver blev udtrukket ved en simpel tilfældig stikprøve, og vi inviterede disse til at deltage i panelet. Heraf tilmeldte 141 børnehaver sig, hvilket svarer til 11,3 pct.

**TABEL 2: BORTFALD VED REKRUTTERING**

Enhed	Antal dagtilbud
Bruttostikprøve	1.250
Dagtilbud, der deltager	141
Dagtilbuddet eksisterer ikke længere fx pga. lukning	61
Dagtilbud, som aktivt har takket nej	130
Dagtilbud, som ikke har svaret på vores henvendelser	918
Ikke en del af panelet /resterende dagtilbud i populationen	2.663
<b>I alt</b>	<b>3.913</b>

Med en bortfaldsanalyse af det etablerede panel set i relation til udtrækket, kan vi redegøre for, hvorvidt der er en skævvridning i, hvilke dagtilbud, der har fravalgt at deltage i panelet og dermed i undersøgelsen. Tabel 3 viser, at det generelle bortfald fra den udtrukne stikprøve til det reelle panel er 88,7%. Det er dog ikke overraskende, at det er svært at rekruttere dagtilbud til at deltage i undersøgelser. Særligt mangel på medarbejderressourcer og tid har været blandt begrundelserne for at takke nej til deltagelse.

**TABEL 3:** OVERORDNET OVERSIGT OVER BORTFALD VED REKRUTTERING

Overordnet bortfald	Antal	Procent
Udgåede dagtilbud	1109	89
Dagtilbud tilmeldt panelet	141	11
Dagtilbud i stikprøven	1250	100

Da der ikke indgår oplysninger om dagtilbuddenes ejerforhold og størrelse i udtrækket, kan vi ikke udtale os om bortfaldet i relation til disse forhold. Det betyder, at vi ikke kan vide, om dagtilbud med bestemte ejerforhold eller størrelser oftere end andre fravælger at medvirke i undersøgelsen. Tabel 4 og 5 viser bortfaldet opgjort i forhold til dagtilbudstype (aldersintegreret/børnehave) og geografisk placering af dagtilbuddene (regioner).

Tabel 4 viser, at lidt flere aldersintegrerede dagtilbud har tilmeldt sig panelet (73,8 pct.) sammenlignet med andelen af aldersintegrerede dagtilbud i udtrækket (66,2 pct.).

**TABEL 4:** OVERSIGT OVER BORTFALD I FORHOLD TIL DAGTILBUDSTYPE

Bortfald i forhold til dagtilbudstype	Antal	Procent
Aldersintegrerede dagtilbud i panelet	104	73,8
Aldersintegrerede dagtilbud i udtrækket	828	66,2
Dagtilbud i panelet	37	26,2
Dagtilbud i udtrækket	422	33,8

Tabel 5 viser, at der overordnet ikke er et større bortfald fordelt på regioner i landet. Lidt færre dagtilbud i region Nordjylland (8,5 pct.) har tilmeldt sig panelet sammenlignet med de 10,5 pct. dagtilbud i udtrækket. Samtidig har lidt flere dagtilbud i region Sjælland tilmeldt sig panelet (19,1 pct.) sammenlignet med andelen af dagtilbud i udtrækket (15,5 pct.).

TABEL 5: OVERSIGT OVER BORTFALD I FORHOLD TIL REGIONER

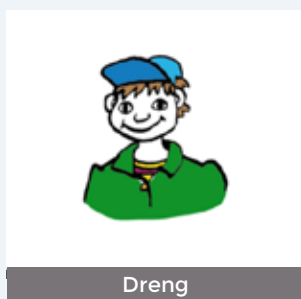
Bortfald i forhold til regioner	Antal	Procent
Dagtilbud i Region Hovedstaden i panelet	48	34,0
Dagtilbud i Region Hovedstaden i udtrækket	423	33,8
Dagtilbud i Region Midtjylland i panelet	24	17,0
Dagtilbud i Region Midtjylland i udtrækket	232	18,6
Dagtilbud i Region Nordjylland i panelet	12	8,5
Dagtilbud i Region Nordjylland i udtrækket	131	10,5
Dagtilbud i Region Sjælland i panelet	27	19,1
Dagtilbud i Region Sjælland i udtrækket	194	15,5
Dagtilbud i Region Syddanmark i panelet	30	21,3
Dagtilbud i Region Syddanmark i udtrækket	270	21,6

### Udformning af surveys

Både surveys til børn og voksne er udformet med udgangspunkt i de eksplorative kvalitative interviews og i viden, der i forvejen fandtes på området. Både børn og voksne har besvaret elektroniske surveys. Til børnene har vi brugt et "talende" spørgeskema, dvs. et spørgeskema, der læser alle spørgsmål og svar op. Det talende spørgeskemaredskab har vi lånt af Børnerådet. Hvert barn har kunne afgive sit svar ved at trykke på et piktogram, som passer til netop dem.

#### EKSEMPEL PÅ ET SURVEY-SPØRGSMÅL OG SVARMULIGHEDER TIL SPØRGESKEMAET TIL BØRNEHAVEBØRNENE

 Er du en dreng eller en pige?



De første spørgsmål i spørgeskemaerne til børnene er nogle baggrundsspørgsmål, som det pædagogiske personale har besvaret på børnenes vegne; dels fordi det er spørgsmål, som kan være svære for nogle børn at svare på, dels fordi nogle børn synes, at den type spørgsmål er kedelige. Vi har lagt vægt på, at børnene skulle have en god og en sjov oplevelse ved at deltage i undersøgelsen.

Baggrundsspørgsmålene, som de voksne har besvaret for børnene, er: Om barnet har ældre, yngre og/eller ingen søskende, hvilke voksne barnet bor sammen med derhjemme, og om forældrene har et arbejde. Spørgsmålet om søskende bygger på en hypotese om, at børn med ældre søskende lærer af søskendebarnet og dermed muligvis tillærer sig nogle kompetencer, som børn uden ældre søskende ikke gør. Spørgsmålene om barnets familietype og forældrenes arbejdssituation baserer sig på en hypotese om socioøkonomiske forskelle i forhold til barnets kendskab til digitale medier.

I spørgeskemaet er spørgsmålene om barnets kendskab, brug og oplevelser med digitale medier tilrettelagt sådan, at barnet svarer ud fra det digitale device, barnet har adgang til derhjemme. Dvs. at hvis barnet svarer, at det bruger en tablet derhjemme, så handler de efterfølgende spørgsmål om, hvad barnet har prøvet at lave med tabletten. Det samme gælder, hvis barnet har svaret, at det bruger en forælders telefon derhjemme. De opfølgende spørgsmål til børn, der bruger hhv. tablet eller telefon er udformet ens – med undtagelse af det digitale device – og vi har derfor i de statistiske analyser lagt børnenes svar på disse spørgsmål sammen. Det har vi gjort, fordi det centrale for os ikke har været, *hvilket* digitalt medie børnene bruger, men derimod, *hvordan* de bruger og forstår det.

For at undersøge børns digitale dannelse har vi arbejdet ud fra tre kernebegreber i udformningen af survey-spørgsmål: viden, kompetencer og holdninger. 'Viden' anser vi som børnenes grundlag for at kunne agere med digitale medier, og som de voksnes udgangspunkt for at kunne støtte og guide barnet i en digital verden. 'Kompetencer' betragter vi som barnets færdigheder til at kunne håndtere digitale medier, fx at kunne låse en tablet op med en kode på. For de voksnes vedkommende ser vi kompetencer som det, der gør den voksne i stand til at kunne lære barnet om muligheder og udfordringer ved digitale medier. Holdninger anser vi som et udtryk for at kunne tage stilling til noget. For børnenes vedkommende kan det fx være at bidrage til en snak om, hvorvidt det er i orden at tage billeder af en anden uden at spørge den anden om lov. De voksnes stillingtagen er vigtig for børnene, fordi det er de voksnes refleksion og evner til at tage stilling, som skal vise vejen for børnene, når de skal tage stilling til digitale udfordringer – både i børnehaven, hvor det fx kan dreje sig om billeddeling mellem børnehave og hjem, og i fremtiden, hvor børnene vil møde en række dataetiske problemstillinger. Det er således disse tre begreber: viden, kompetencer og holdninger, som har fungeret som vores rettesnor – både i udformningen af survey-spørgsmål og i den efterfølgende databearbejdning.

Både spørgeskemaerne til voksne og børn er pilottestet, før de er udsendt. Spørgeskemaet til børnene er testet ad flere omgange og i flere forskellige børnehaver.

### **Kvantitativt analysegrundlag**

Det endelige børnehavepanel, dvs. gruppen af børnehaver, som har takket ja til at være en del af Børns Vilkårs 'Viden fra Børn', og som derfor har modtaget et spørgeskema, tæller 141 børnehaver med i alt 2.178 børn, som er født i 2012 eller 2011. Rekrutteringen af de voksne, dvs. forældrene, det pædagogiske personale og de pædagogiske ledere, er foregået med udgangspunkt i børnene. Det vil sige, at det er de pædagoger, der arbejder i de børnehaver, som er en del af panelet og dermed har fået mulighed for at svare på et spørgeskema. De kommunale chefer skiller sig ud fra de øvrige voksne respondenter, idet alle chefer, som er leder af enten dagtilbuds- eller børneområdet, har fået tilsendt et spørgeskema. Dvs. at der

ikke er en stikprøve af kommunale chefer, idet hele populationen har haft mulighed for at besvare et spørgeskema. Tabel 6 viser det samlede kvantitative analysegrundlag.

**TABEL 6: OVERSIGT OVER DET KVANTITATIVE ANALYSEGRUNDLAG**

Gruppe	Antal mulige besvarelser	Antal faktiske besvarelser	Svar-procent	Svar fordelt på	Institutions-svarprocent
Børnehavebørn født i 2012 eller 2011	2.178 <sup>30</sup>	1.310	60 pct.	114 børnehaver	81 pct.
Forældre til børn født i 2012 eller 2011	2.178 <sup>31</sup>	385	18 pct.	110 børnehaver	78 pct.
Pædagogisk personale i de børnehaver, som er med i 'Viden fra Børn'	426 <sup>32</sup>	181	42 pct.	71 børnehaver	50 pct.
Pædagogiske ledere i de børnehaver, som er med i 'Viden fra Børn'	141 <sup>33</sup>	102	72 pct.	83 børnehaver	59 pct.
Kommunale chefer	98 <sup>34</sup>	41	42 pct.	41 kommuner	42 pct.

Som det fremgår af tabel 6 ligger de fleste svarprocenter på et fornuftigt niveau - med undtagelse af forældrene. Vi mener, det skyldes, at denne gruppe respondenter er de eneste, vi ikke selv har haft direkte kontakt med. Kontakten til dem er foregået gennem det pædagogiske personale, som har lagt sedler med information om undersøgelsen i børnenes garderober i børnehaven. Kun forældre til børn født i 2012 eller 2011 har fået en seddel i sit barns garderobe.

### Repræsentativitet i de kvantitative analyser

Stikprøvens repræsentativitet - som retvisende billede af populationen - er baseret på z-tests af fordelingen ved relevante variable. For børnestikprøven er fordelingen af variable såsom køn, børnehavernes ejerforhold (kommunale, private, selvejende og andre) og kommune type (by-, mellem-, land- og yderkommune) testet for repræsentativitet. For forældrestikprøven er fordelingen af variable såsom køn, alder, etnisk herkomst og uddannelsesbaggrund testet for repræsentativitet. Repræsentativiteten af respondent-grupperne 'pædagoger' og 'pædagogiske ledere' er ikke undersøgt nærmere, da vi ikke kender populationsfordelingen for pædagogisk personale. Det gælder bl.a. pædagoger og dagtilbudslederes uddannelses-, alders- og kønsfordeling. Her henvises til institutions-

samt kommunefordelingen ved børnestikprøven. Videre har vi ikke foretaget en repræsentativitetstest på data fra kommunechefer på dagtilbudsområdet, da vi heller ikke for denne gruppe kender til de sande fordelinger af chefer på området.

I teststatistikkerne opstiller vi en dobbeltsidet hypotese med et fastsat signifikansniveau på 80 % og en kritisk værdi på  $\pm 1,28$ . Hvor p-værdien  $> 0,2$  eller z-værdien  $> \pm 1,28$  forkastes  $H_0$ -hypotesen om, at stikprøve- og populationsfordelingen ved de relevante variable er ens. Omvendt godtages  $H_0$ -hypotesen, når p-værdien  $< 0,2$  eller z-værdien  $< \pm 1,28$ , og vi antager således, at stikprøve- og populationsfordelingen er ens.

Opstillet dobbeltsidet hypoteser:  $H_0: \mu = \mu_0$   
 $H_1: \mu \neq \mu_0$

Formel brugt til at udregne z-værdierne:

$$Z = \frac{\bar{X} - p_0}{\sqrt{\frac{p_0 * (1 - p_0)}{n}}}$$

### Repræsentativitet i børnestikprøven

Vores tests viser, at børnestikprøven, dvs. de børn, der har besvaret en survey sammenlignet med børn i populationen, er repræsentativ ved kønsfordelingen af børnehavebørnene samt ved andelen af kommunale, private og andre slags dagtilbud i forhold til populationen. Den er også repræsentativ i forhold til andelen af dagtilbud i hhv. yderkommuner, landkommuner og bykommuner. Dog er stikprøven *ikke* repræsentativ i forhold til andelen af selvejende dagtilbudstyper samt andelen af dagtilbud i mellemkommuner. Tabel 7-9 illustrerer dette.

TABEL 7: KØNSFORDELING FOR BØRN

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal	Procent	Antal	Procent		
Drenge	663*	50,6 %	62.585	51,2 %	-0,44	0,66
Piger	647*	49,4 %	59.598	48,8 %	0,44	0,66
I alt	1.310	100,0 %	122.183	100,0 %		

Kilde: Danmarks Statistik, Statistikbanken, 1. kvartal 2018

\*Repræsentativ

Stikprøven er repræsentativ i forhold til kønsfordelingen i populationen ( $p = 0,66$ ). Der er dog lidt færre drenge i stikprøven (50,6%) end i populationen (51,2 %) og lidt flere piger i stikprøven (49,4 %) end i populationen (48,8 %). Stikprøvens gennemsnit er dermed ikke signifikant forskelligt fra populationen.



**TABEL 8: FORDELING AF KOMMUNALE, PRIVATE, SELVEJENDE OG ANDRE EJERFORHOLD BLANDT DAGTILBUD**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal dagtilbud	Procent	Antal dagtilbud	Procent		
Kommunal	64*	66,7 %	2.551	71,2 %	-0,97	0,33
Privat	13*	13,5 %	563	15,7 %	-0,59	0,56
Selvejende	18	18,8 %	395	11,0 %	2,44	0,01
Andet (fx puljeordning)	1*	1,0 %	76	2,1 %	-0,75	0,45
<b>I alt</b>	<b>96</b>	<b>100,0 %</b>	<b>3.585</b>	<b>100,0 %</b>		

Kilde: DPU og BUPL

\*Repræsentativ

Stikprøven er repræsentativ ved andelen af børn i kommunale, private og andre slags dagtilbud<sup>35</sup> ( $p > 0,2$ ), men ikke repræsentativ i forhold til andelen af børn i hhv. selvejende og dagtilbud, hvor der er en statistisk signifikant forskel mellem stikprøven og populationen ( $p = 0,01$ ).

**TABEL 9: KOMMUNETYPE FOR BØRNEHAVER**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal i dagtilbud	Procent	Antal i dagtilbud	Procent		
Yderkommune	8*	8,3 %	349	8,9 %	-0,20	0,84
Landkommune	22*	22,9 %	1062	27,1 %	-0,93	0,35
Mellemkommune	20	20,8 %	581	14,8 %	1,65	0,10
Bykommune	46*	47,9 %	1921	49,1 %	-0,23	0,82
<b>I alt</b>	<b>96</b>	<b>100,0 %</b>	<b>3913</b>	<b>100,0 %</b>		

Kilde: DPU og BUPL

\*Repræsentativ

Stikprøven er repræsentativ i forhold til andelen af dagtilbud, der er beliggende i hhv. yderkommuner, landkommuner og bykommuner ( $p > 0,2$ ). Den er dog ikke repræsentativ i forhold til andelen af dagtilbud i mellemkommuner ( $p = 0,10$ ).

### Repræsentativitet i forældrestikprøven

I forhold til gruppen af forældre viser vores tests, at forældrestikprøven, dvs. de forældre, der har besvaret en survey sammenlignet med forældre i populationen, *ikke* er

repræsentativ ved kønsfordelingen, fødested, alder og uddannelsesbaggrund<sup>36</sup>. Tabel 10-13 illustrerer dette.

**TABEL 10: KØNSFORDELING STIKPRØVE OG POPULATIONEN AF FORÆLDRE**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal	Procent	Antal	Procent		
Mænd	55	16,8 %	625.573	45,7 %	-10,48	<0,01
Kvinder	272	83,2 %	743.642	54,3 %	10,48	<0,01
I alt	327	100,0 %	1.369.215	100,0 %		

Stikprøven er ikke repræsentativ i forhold til køn. Der er signifikant flere kvinder i stikprøven (83,2 %) end i populationen (54,3 %). Der er således en signifikant forskel mellem populationens kønsfordeling og stikprøvens kønsfordeling ( $p < 0,01$ ).

**TABEL 11: FØDESTED (ETNISK HERKOMST) FOR FORÆLDRE**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal	Procent	Antal	Procent		
Født i Danmark	302	92,4 %	1.165.831	85,2 %	3,66	<0,01
Ikke født i Danmark	25	7,6 %	203.384	14,8 %	-3,66	<0,01
I alt	327	100,0 %	1.369.215	100,0 %		

Stikprøven er ikke repræsentativ i forhold til fødested. Der er signifikant flere forældre i stikprøven, der er født i Danmark (92,4 %) end i populationen (85,2 %) ( $p < 0,01$ ).

**TABEL 12: ALDERSFORDELING AF FORÆLDRE**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal	Procent	Antal	Procent		
20-29 år	9	2,8 %	107.535	7,9 %	-3,42	<0,01
30-39 år	216	66,1 %	417.378	30,5 %	13,98	<0,01
40-49 år	101	30,9 %	541.764	39,6 %	-3,22	<0,01
50-59 år	1	0,3 %	274.917	20,1 %	-8,93	<0,01
60-69 år	0	0,0 %	25.817	1,9 %	-2,52	0,01
70-79 år	0*	0,0 %	1.726	0,1 %	-0,57	0,57
80-89 år	0*	0,0 %	76	0,0 %	-0,13	0,90
90-99 år	0*	0,0 %	2	0,0 %	-0,02	0,98
I alt	327	100,0 %	1.369.215	100,0 %		

Aldersfordelingen i stikprøven er ikke repræsentativ i forhold til populationens i aldersintervallerne 20-29 år, 30-39 år, 40-49 år, 50-59 år samt 60-69 år ( $p < 0,01$ ). Der er flest forældre i alderen 30-39 år (66,1 %) i stikprøven, og signifikant flere i denne aldersgruppe end der eksisterer i populationen (30,5 %). Ud fra populationsdata kan vi ikke vide, hvilken alder forældrenes barn/børn har, hvormed stikprøve og population afviger fra hinanden. Gennemsnitsalderen i stikprøven, 37,8 år, er dog repræsentativ for gennemsnitsalderen i populationen, 36,7 år ( $p > 0,2$ ,  $z$ -værdi = 0,41).<sup>37</sup> Stikprøven afviger ikke signifikant fra populationen i aldersintervallerne 70-79 år, 80-89 år samt 90-99 år ( $p > 0,2$ ).

**TABEL 13: UDDANNELSESBAGGRUND AF FORÆLDRE**

	Stikprøve		Population		z-værdi	p-værdi
	Antal	Procent	Antal	Procent		
Grundskole eller ingen gennemført uddannelse	4	1,2 %	1.079.316	28,2 %	-10,80	<0,01
Erhvervsuddannelse	40	12,4 %	1.220.127	31,9 %	-7,54	<0,01
Gymnasial uddannelse	15	4,6 %	398.560	10,4 %	-3,41	<0,01
Kort videregående uddannelse	40	12,3 %	191.402	5,0 %	6,07	<0,01
Mellemlang videregående uddannelse	120	37,1 %	573.958	15,0 %	11,12	<0,01
Lang videregående uddannelse	105	32,4 %	365.389	9,5 %	19,65	<0,01
<b>I alt</b>	<b>324</b>	<b>100,00</b>	<b>3.828.752<sup>38</sup></b>	<b>100,0 %</b>		

Stikprøven er ikke repræsentativ i forhold til uddannelsesbaggrund. Der er en underrepræsentation af personer med grundskole, erhvervsuddannelse samt gymnasial uddannelse som højeste gennemførte uddannelse i stikprøven i forhold til populationen. Dertil er der en overrepræsentation af personer med kort, mellemlang samt lang videregående uddannelse i stikprøven i forhold til populationsandelene ( $p < 0,01$ ).

Da vi finder disse forskelle mellem stikprøve og population, har vi valgt at vægte data på nogle af disse forhold. Det beskrives i det følgende.

### Databearbejdning

Vores repræsentativitetstests viste, at forældrene, der har besvaret spørgeskemaet, ikke repræsenterer populationen i forhold til køns-, alders-, og- uddannelsesfordelingen samt

fødested. Derfor har vi en overrepræsentation af kvinder, respondenter i aldersgruppen 30-39 år, respondenter født i Danmark og respondenter med en lang videregående uddannelse. For at kunne generalisere i en analytisk sammenhæng har vi valgt at vægte data således, at hhv. køns- og uddannelsesfordelingen i forældrestikprøven svarer til fordelingen i populationen (tabel 12 og 15). Vi har samtidig valgt ikke at vægte fordelingen ved etnisk herkomst og alder, da vi hverken har adgang til populationens aldersfordeling eller til fordeling af etnisk herkomst blandt forældre med børn i 5-6-års alderen og dermed ikke med sikkerhed vægter til en mere retvisende fordeling af populationen. Tabel 16 viser de vægte, vi har genereret og anvendt til forældrenes survey-svar.

**TABEL 14: OVERSIGT OVER DE VÆGTE VI HAR ANVENDT TIL FORÆLDREGRUPPEN**

Stikprøven (n)	Variabel uden vægt	Vægtet variabel	Værdi i populationen (N)	Vægt
Kvinder gymnasial udd. eller under	17	64	64	2,61
Mænd gymnasial udd. eller under	23	72	72	8,04
Kvinder KVVU, MVU, LVU	83	36	36	0,25
Mænd KVVU, MVU, LVU	76	28	28	1,15

Der kan være ulemper forbundet med vægtning af uddannelses- samt kønsfordelingen, særligt da respondentgruppen ikke er større end 327 forældre. Vægtningen viser ikke nødvendigvis et retvisende billede af populationen, da vi ikke kan vide, om der er flere karakteristika ved respondentgruppen, der er skævt fordelt i forhold til populationen med de baggrundsdata, vi har (Hansen & Andersen 2009). Der kan altså være andre karakteristika, vi ikke ved, gør sig gældende, bl.a. fordi vi har rekrutteret forældrene gennem børnehaven og dermed ikke kender til det reelle bortfald af forældre. Vi kan ikke vide, hvor mange forældre, der reelt har modtaget spørgeskemaet, og hvilke karakteristika disse forældre har.

I analyserne har vi kun præsenteret sammenhænge, som er statistisk signifikante ved  $\chi^2$ -tests, hvor  $p < 0,05$ . Udsigelseskraften af de kvantitative analyser er dermed baseret på sammenhænge, vi har fundet ved  $\chi^2$ -tests. I flertallet af analyserne har vi videre kvalificeret udsigelseskraften ved multipel logistisk regression for at kontrollere for relevante baggrundsvariable, men også for vores kernebegreber: viden, kompetencer og holdninger. Dvs., at vi har undersøgt, om der er andre bagvedliggende faktorer, der korrelerer med den sammenhæng, vi har fundet ved  $\chi^2$ -tests. Ved fund af faktorer, der gør den umiddelbare sammenhæng insignifikant, har vi forkastet -hypotesen om signifikant sammenhæng.

I rapporten viser vi grafisk oftest krydstabeller mellem to variable og således ikke regressionsanalyserne. Ved figur 19 i kapitel 1 viser vi den udregnede sandsynlighed for, at et barn aldrig har prøvet at styre robotter eller optage videoer med en tablet for børn uden søskende og børn, der bor med én voksen i hjemmet. Her har vi undersøgt, hvilke børn der har størst sandsynlighed for dette og fundet, at disse to baggrundsvARIABLE har en signifikant sammenhæng med aldrig at have prøvet at styre robotter eller optage videoer/film (de to adfærdsvariable er sammensat til én konstrueret variabel). Videre ved figur 25 i kapitel 1 viser vi den udregnede sandsynlighed for at være forælder til et barn med skabende digital adfærd betinget af forældrenes kompetenceniveau. Sandsynlighederne i de to figurer er udregnet ved hjælp af multipel lineær regression samt formlen:

$$P(Y=y)=P^y(1-P)^{1-y} = \frac{\exp(\alpha+\beta_1x_1+\beta_kx_k)^y}{1+\exp(\alpha+\beta_1x_1+\beta_kx_k)}$$

Ved begge figurer anvendes flere kontrolvariable for at undersøge sammenhængens udsigelseskraft og modellernes robusthed.

## De kvalitative processer

Undersøgelsens kvalitative datagrundlag består som nævnt af to faser: En eksplorativ og en opfølgende. Begge faser er udmøntet ved semistrukturerede interviews med børnehavebørn, forældre, pædagoger, pædagogiske ledere og kommunale dagtilbudsschefer. Alle børn er interviewet sammen med et barn, de går i børnehave med, og som de er trygge ved. Interviewene med de voksne er primært foregået som enkeltinterviews, dog har der også været gruppeinterviews. Børnene er blevet interviewet i deres børnehave. Også interviewene med det pædagogiske personale og de pædagogiske ledere har fundet sted i børnehaverne. Forældrene er interviewet i deres eget hjem, mens interviewene med de kommunale dagtilbudsschefer er foretaget på deres arbejdsplads.

Spørgsmålene i den eksplorative fase har været åbne og praksisorienterede for at kunne danne et overordnet billede af brugen og refleksioner om digitale medier og platforme. Indsigterne fra denne fase er efterfølgende inddraget i udformningen af survey-spørgsmål, bl.a. ved at bruge nogle af de samme ord om digitale medier, som børnene kender og bruger i de kvalitative interviews. Derudover har der været en rød tråd til den opfølgende fase, hvor interviewguiden har indeholdt nogle af de samme spørgsmål som i den eksplorative interviewguide. Derudover har vi tilføjet nye spørgsmål, som er opstået af analysen af de eksplorative interviews og af den indledende analyse af de kvantitative data. Informanterne har, i de opfølgende interviews, haft en rolle som medfortolkere af de statistiske analyser; bl.a. har de voksne informanter fået præsenteret forskellige statistiske fordelinger, som har dannet udgangspunkt for deres syn på, hvorfor svarene på forskellige survey-spørgsmål har fordelt sig sådan.

Interviewene er foretaget i perioden november 2017-april 2018. De er blevet optaget på diktafon og senere transskriberet. Interviewene med børnehavebørnene har fundet sted efter skriftligt samtykke fra forældrene.

### Kvalitativ analysegrundlag

Det kvalitative analysegrundlag består af 12 interviews med 25 børnehavebørn og 24 interviews med 25 voksne.

TABEL 15: OVERSIGT OVER DET KVALITATIVE DATAGRUNDLAG

	Antal interviews	Antal informanter	Dreng/ mænd	Piger/ kvinder
Børnehavebørn	12	25	11	14
Forældre	10	11	3	8
Pædagogisk personale	6	6	1	5
Pædagogiske ledere	4	4	1	3
Kommunale chefer	4	4	2	2

Der er foretaget lige mange interviews i den eksplorative og den opfølgende fase.

### Kontakt til informanter

For at undgå at påvirke respondenter i den kvantitative del ved først at interviewe dem, eller ved at bede dem om at fortolke på statistiske fordelinger, som de selv har bidraget til, har vi kun kontaktet børnehaver, som ikke er en del af 'Viden fra Børn'. Vi har henvendt os skriftligt med information om undersøgelsens formål samt sendt en invitation til at blive en del af Børns Vilkår's ambassadørkorps, der består af børnehaver, som vi kontakter i forbindelse med interviews og pilottests af spørgeskemaer.

I den skriftlige information får børnehaverne indblik i, hvad deltagelsen indebærer, ligesom de får information om, hvordan Børns Vilkår behandler data i henhold til databeskyttelsesloven. Derudover har vi, forud for interviewet, fortalt børnene hvad anonymitet og fortrolighed i en undersøgelsessammenhæng er. Samtidig har vi fortalt, at medarbejdere i Børns Vilkår har skærpet underretningspligt, og forklaret hvad det betyder.

### Interviews med børnehavebørn

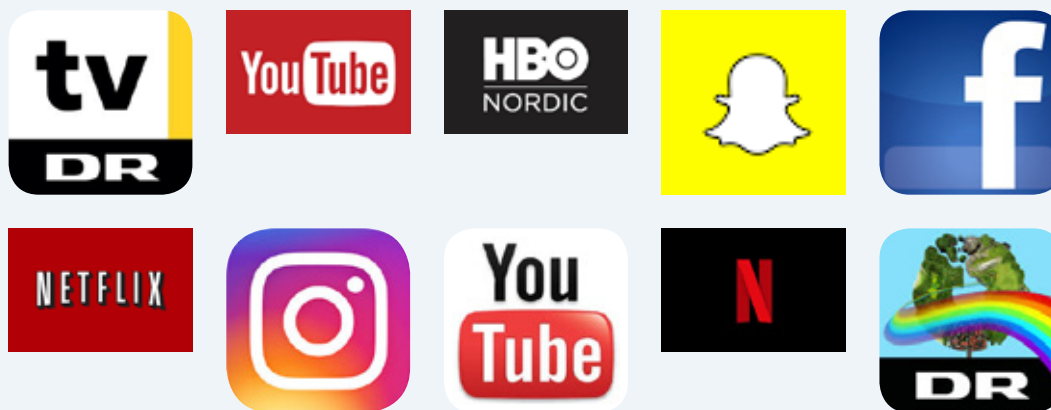
I tilrettelæggelsen og udførelsen af interviews med børn har vi benyttet os af Børnerådets guide til det anerkendende interview (Børnerådet 2017). Heri er der udformet ti principper om, hvordan man skaber et trygt og anerkendende rum i en interviewsituation:

1. Forventningsafstem med barnet eller den unge.
2. Skab en relation gennem opmærksomhed og rytme.
3. Bekræft barnets eller den unges opmærksomhed og fokus.
4. Juster løbende den relationelle side af dialogen.
5. Afstem den relationelle og den indholds/sagsorienterede dialog både sprogligt og kropsligt.
6. Stil åbne spørgsmål, der ikke lægger op til ja/ nej svar.
7. Vær opmærksom på, at det kan være nødvendigt at lave procesafbrud, hvis processen går i stå (hvis svarene fx er én-stavelser-svar og fortællelysten er lille).

8. Vær fleksibel i forhold til egne forventninger om form og indhold i interviewet.
9. Vær opmærksom på de fysiske rammer, opstilling af stole, hvor tæt I skal sidde osv.
10. Respekter barnets pause- og stopsignaler og klargør egne skift i fokus eller afslutningsinitiativer, så de ikke kommer bag på barnet. (Børnerådet 2017).

I interviewene har vi benyttet visuelle hjælpemidler, bl.a. forskellige sociale mediers logoer, forskellige devices m.m. De visuelle hjælpemidler er en hjælp for børnene til at huske og til at konkretisere spørgsmålene, så de kan forholde sig til dem ud fra, hvad de kan genkende fra deres dagligdag.

**UDDRAG AF VISUELLE HJÆLPEMIDLER, SOM ER BRUGT I DE KVALITATIVE INTERVIEWS MED BØRNEHAVEBØRN.**



Logoerne hjælper børnene på vej i deres fortællinger om deres hverdag. Fx kan et barn pege på Snapchat-ikonet og fortælle, at man kan lave sjove ansigter med den. Et andet barn kan fx pege på Netflix-ikonet og fortælle om en film, barnet har set.

De kvalitative interviews er blevet analyseret induktivt og fremlagt i rapporten for at få nuancerne i de forskellige tematikker om digitale medier frem. Citaterne i rapporten er udvalgt for at præsentere nogle generelle tendenser i det kvalitative datamateriale. Vi har dog også valgt at give plads til perspektiver, der ikke generelt bliver italesat, men som stadig giver et værdifuldt indblik i, hvordan børn forstår og oplever deres liv med digitale medier.





## Litteratur

Buckingham, David (2000): *After the Death of Childhood – Growing Up in the Age of Electronic Media*. Polity Press.

Bundsgaard, Jeppe (2017): *Digital dannelse*. Aarhus Universitetsforlag i samarbejde med Danmarks Lærerforening.

Børnerådet (2015): *Børn og medier. En undersøgelse af børnehavebørns opfattelser af og brug af tablets og medieplatforme*.

Børnerådet (2016): *Håndbog i børneinddragelse*.

Børnerådet (2017): *Jeg er ikke min sygdom*.

Chaudron, Stephane et al. (2018): *Young Children (0-8) and Digital Technology – A qualitative study across Europe*. Publications Office of the European Union

Dahl, Karen Margrethe & Ottosen, Mai Heide (2018): *Kortlægning af viden om opdragelse – Delnotat 1-3*. VIVE. Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd.

DR (2016): *Medieudviklingen 2016*.

DR (2017): *Medieudviklingen 2017*.

EU Kids Online (2014) *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*. EU Kids Online, London School of Economics.

Francis, Becky (2010): "Gender, toys and learning" i *Oxford Review of Education*, volume 36, issue 3.

Froes, Isabel & Tosca, Susana Pajares (2018): "Playful Subversions: Young Children and tablet Use" i *European Journal of Cultural Studies*, vol. 21, issue: 1. Sage.

Hansen, Erik Jørgen & Andersen, Bjarne Hjort (2009): *Et sociologisk værktøj – introduktion til den kvantitative metode*. Hans Reitzels Forlag.

Hansen, Gitte RHS & Nielsen, Steen Baagøe (2016): *Køn, seksualitet og mangfoldighed*. Samfundslitteratur.

Hart, Roger (1997): *Children's participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*. Earthscan.

Jensen, Bente & Jørgensen, Per Schultz (1999): *Social arv og kompetence – bidrag til en model*. Arbejdspapir 5 om social arv. Socialforskningsinstituttet.

Jessen, Carsten (2001): *Børn, leg og computerspil*. Syddansk Universitetsforlag.

Juul, Jonas Schytz & Blicher, Solveig Prag (2018): *De fattigste har sværere ved at bryde den sociale arv*. Arbejdsbevægelsens Erhvervsråd.

Johansen, Stine Liv (2008): *Seere i bleer – små børns møde med medier*. Institut for Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet.

Johansen, Stine Liv (2014): *Børns liv og leg med medier*. Dafolo Forlag.

Johansen, Stine Liv & Larsen, Malene Charlotte (2016): *Digitale medier i småbørnshøjde. Om 0-8-årige børns brug af digitale medier i hjemmet*. Medierådet for Børn og Unge.

Jæger, Mads Meier & Holm, Anders (2004): "Penge, (ud)dannelse, forbindelser eller brains. En test af fire forældreressourcers betydning for unges uddannelsesvalg i Danmark" i *Dansk Sociologi*, vol. 15, no. 3.

Kardefelt.Winther, Daniel (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*. Innocenti Discussion Paper 2017-2.

Lievens, Eva (2010): *Protecting Children in the Digital Era. The Use of Alternative Regulatory Instruments*. Brill.

Livingstone, Sonia; Mascheroni, Giovanna; Ólafsson, Kjartan & Haddon, Leslie (2014): *Children's online risks and opportunities: comparative findings from EU Kids Online and Net Children Go Mobile*. London School of Economics and Political Science.

Livingstone, Sonia; Mascheroni, Giovanna; Dreier, Michael; Chaudron, Stephane & Lagae, Kaat (2015): *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental lifestyle*. EU Kids Online. London School of Economics.

Livingstone, Sonia et al. (2018): *In the digital home, how do parents support their children and who supports them? Parenting for a Digital Future: Survey Report 1*. London School of Economics.

Nikken, Peter & Oprea, Suzanna J. (2018): "Guiding Young Children's Digital Media Use: SES-Differences in Mediation Concerns and Competence" i *Journal of Child and Family Studies*, Volume 27, issue 6.

Marsh, Jackie et al. (2018): "Play and creativity in young children's use of apps! I *British Journal of Educational Technology*, Volume 49, Issue 5.

Medierådet for Børn og Unge (2017): *Sikker internetbrug blandt danske forældre til 8-15-årige børn.*

Munk, Martin (2002): *Livschancer og mobilitet. Forskellige kohorters vilkår.* Arbejdsrapport 20. Socialforskningsinstituttet

Mustola, Marleena; Koivula, Merja; Turja, Leena & Laakso, Marja-Leena (2018): "Reconsidering passivity and activity in children's digital play" i *New Media & Society*, vol. 20, issue 1.

Pedersen, Katrine (2018): *De digitalt udsatte.* Loopland Press.

Prensky, Marc (2001): "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1" i *On the Horizon*, Vol. 9, Issue: 5.

Regeringen KL og Danske Regioner (2016): *Et stærkere og mere trygt digitalt samfund. Den Fællesoffentlige Digitaliseringsstrategi 2016-2020.*

Slots- og kulturstyrelsen (2017): *Mediernes udvikling i Danmark.*

Thestrup, Klaus; Andersen, Maren Pilegård; Jessen, Carsten; Knudsen, Jacob & Sandvik, Kjetil (2015): *Deaftale 3: Dannelse i en digital og global verden – digitale redskaber skal understøtte barnets lærings- og dannelsesproces.*



## Noter

- 1 Sammenligningen mellem danske børns og andre europæiske børns brug af medier er for børn i alderen 9-16 år, og de er altså ikke samme målgruppe som børnene i vores analyser.
- 2 For et metastudie af medieeffekter i relation til psykisk og fysisk velbefindende og sociale relationer blandt børn, se Kardefelt-Winther (2017).
- 3 Seertal måles kun på børn fra 3 år og op.
- 4 JRC 2018.
- 5 GDPR er forkortelsen for General Data Protection Regulation, på dansk kendt som Persondataforordningen. Overordnet beskytter Persondataforordningen individers data. Den 25. maj 2018 trådte en ny Persondataforordning i kraft i Danmark. Læs evt. mere på Datatilsynets hjemmeside (datatilsynet.dk)
- 6 Fordelingerne i figuren er kontrolleret for socioøkonomiske forskelle (jf. den konstruerede indeksvariabel). Der er ingen statistisk signifikante forskelle.
- 7 Der er kun 9 børn (8 piger og 1 dreng), der ikke bruger digitale medier til nogle af de fire variable (spille spil, se film/video, tage billeder/optage videoer og styre robot med tablet/telefon). I de videre krydstabeller om børns brug af digitale medier indgår disse børn ikke, da de statistisk set udgør en for lille gruppe til at kunne konkludere ud fra sammenhænge.
- 8 65 pct. af børnene svarer 'ja', mens 23 pct. svarer 'nej'.
- 9 Af de børn, der svarer, at de voksne sidder sammen med dem, når de bruger en tablet eller telefon (n=391), svarer over halvdelen dog også, at de voksne laver mad (74 pct.), gør rent (66 pct.) eller arbejder (63 pct.). Der er således ikke tale om entydige tendenser.
- 10 Af de børn, der svarer, at de voksne laver 'andet' (n=260), vælger flere af dem dog også andre kategorier, såsom, at de laver mad (38 pct.), at de gør rent (33 pct.), arbejder (33 pct.) eller sidder sammen med dem (27 pct.).
- 11 'Andet'-svaret kan både dække over, at den voksne laver en anden aktivitet, og at barnet ikke ved, hvad det skal svare på spørgsmålet. Der er derfor en vis usikkerhed forbundet med dette svar.
- 12 Det pædagogiske personale er, inden børnenes besvarelse af spørgeskemaet, blevet spurgt ind til følgende baggrundsinformationer: *Hvilke voksne bor barnet sammen med derhjemme?* (se metodeafsnit for yderligere informationer om baggrundsvariable).
- 13 Blot 1 pct. af forældrene svarer, at deres barn 'aldrig' bruger digitale medier.
- 14 Samme tendens gør sig gældende, når vi inddrager indekset vedr. barnets socioøkonomiske baggrund.
- 15 I denne undersøgelse anvender vi således begreberne om *passiv* og *aktiv* samt *konsumerende* og *skabende* adfærd kontekstuel til at indfange kompleksiteten og nuancerne ved børns brug og forståelse af digitale medier. Eksempelvis ser vi på, hvordan spil både kan være konsumerende og aktive. De fire begreber skal dermed forstås flydende og ikke som definitivt afgrænsede. Kvantitativt har vi ikke behandlet de fire variable fra tabel 1, så de på forhånd definerer, hvorvidt fx dét at spille spil eller styre en robot er skabende adfærd. I stedet anvender vi den konstruerede variationsvariabel til at undersøge, om der er forskel på børn, der bruger digitale medier på 1-20 måder, og børn, der bruger digitale medier på 3-4 måder.
- 16 'At gå rundt med en tablet' er brugt som mål for barnets forestillingsevne i forhold til digitale medier. Hensigten med spørgsmålet er således ikke at måle barnets faktiske adfærd, men snarere dets kognitive forståelse af det digitale medie. De to procentdele summer ikke til 100, da barnet har kunnet svare begge dele.

17 1,7

- 18 Af baggrundsvariable har vi testet for køn, søskende, familietype (antal forsørgere) samt bopælsstatus (om barnet bor hos én forælder eller begge forældre, på skift hos forældre eller andre steder). Af handlingsvariable har vi tjekket for, hvad de voksne laver i hjemmet, når barnet bruger digitale medier, om barnet skal spørge om lov for at bruge digitale medier i hjemmet, om der er kode på det digitale medie i hjemmet, om barnet selv kan taste koden, om der er regler i børnehaven for, hvad børnene må tage billeder af samt, om der er tidsbegrænsning på forbruget af digitale medier i hjemmet.
- 19 Digitale medier i børnehaverne, herunder integration af digitale medier i de pædagogiske læreplanstemaer, er et selvstændigt emne i den næste rapport, der udkommer.
- 20 Disse er: 1) tager billeder/optager videoer, 2) redigerer billeder/videoer, 3) søger information, 4) bruger tegne-/maleprogrammer/apps, 5) hører musik, 6) læser/kigger i e-bøger og 7) programmerer/koder programmer.
- 21 Disse er: 1) spille spil, 2) se TV/film eller serier, 3) hører lydbøger, 4) ser videoer og 5) laver musik.
- 22 Der er blevet testet for følgende variable: Uddannelsesniveau, boligsituation og antal børn.
- 23 Pga. de få svar, der knytter sig til type 0, udgår denne af de efterfølgende analyser.
- 24 10 pct. af forældrene svarer, at deres barn bruger digitale medier én gang om ugen eller om måneden og kun 1 pct. svarer, at barnet aldrig bruger digitale medier i hjemmet.
- 25 Jf. metodekapitlet for yderligere beskrivelser af metoderne i undersøgelsen.
- 26 Kun forældre, som har regler for deres egen brug, er blevet bedt om at beskrive reglerne. Uddragene fra de åbne skrivefelter er altså kun fra forældre med regler for deres egen brug.
- 27 35 pct. af de 18-39-årige forældre har givet deres barn lov, mens 51 pct. af forældrene over 40 år har givet deres barn lov.
- 28 Dette er yderligere kontrolleret ift. forældrens alder, køn, jobs status, familieform.
- 29 'Viden fra Børn' tæller foruden børnehvepanelet et panel bestående af 4.-klasser og et panel bestående af 7.-klasser.
- 30 Oplysninger om antallet af børn født i 2012 og 2011 stammer fra lederne af børnehaverne.
- 31 Én forælder pr. barn er inviteret til at deltage i surveyen til forældre. Derfor er antallet af børn og forældre det samme.
- 32 Vi har regnet med tre pædagogiske personaler fra hver børnehave som mulige respondenter til undersøgelsen. Dette er et overslag ud fra tilgængelige oplysninger om ansatte i børnehaver. Der kan følgelig være afvigelser i forhold til dette.
- 33 Én pædagogisk leder fra hver børnehave er inviteret til at deltage i surveyen.
- 34 Ved kortlægning af chefer på dagtilbudsområdet i landets 98 kommuner, har vi fundet, at der pr. 1. februar 2018 var hhv. 55 områdechefer på børne- og ungeområdet, der arbejder med både dagtilbud og skole, samt 43 dagtilbudschefer, der arbejder specifikt med dagtilbud i kommunen. Begge disse typer af chefer i de kommunale forvaltninger har fået spørgeskemaet.
- 35 Med det forbehold at denne gruppe kun indeholder 1 børnehave i stikprøven.
- 36 Antal forældre i stikprøven er 327, og antal voksne i populationen er 1.369.215. Populationsdata er hentet i 1. kvartal af 2018 fra Danmarks Statistik. Populationen udgør voksne over 20 år med mindst 1 barn.
- 37 Gennemsnitsalderen for samtlige fødende kvinder i Danmark er 30,1 år og for fædre til nyfødte er alderen 33,3 år, samlet 31,7 år (Danmarks Statistik 2017). Gennemsnitsalderen adderes med 5 år, da dette er barnets alder for forældrene i stikprøven, hvilket er 36,7 år.
- 38 Populationen afviger her i forhold til de andre tabeller – det er alle voksne over 18 år.



# BØRNS VILKÅR

Trekronergade 26  
2500 Valby  
Telefon 35 55 55 59  
[bv@bornsvilkar.dk](mailto:bv@bornsvilkar.dk)