

BØRNS
VILKÅR

TrygFonden

Analyse fra Børns Vilkår • Oktober 2022

Børns digitale fællesskaber

STOP
SVIGT



Forord

De fleste børn i Danmark er en del af mange forskellige fællesskaber – i hjemmet, i skolen og i fritidslivet. Men børns fællesskaber findes ikke kun her. Den digitale udvikling har fundamentalt ændret vilkårene for børnelivet og har givet nye muligheder for fællesskaber.

Vi ved, at børn i Danmark i en tidlig alder får adgang til en digital verden, som i høj grad er social, og som giver mulighed for at udvide etablerede fællesskaber samt udvikle nye. Men internettet blev ikke designet til børn, selvom børn er nogle af de mest aktive digitale brugere og en vigtig målgruppe i den digitale opmærksomhedsøkonomi. Derfor skal vi som voksne fastholde en interesse for børns digitale færden, og der skal ske en langt bedre regulering af området, end der gør i dag. For vi skal ikke afskære børn fra et digitalt liv. Det kan være ensbetydende med at afskære dem fra stærke venskaber og trygge fællesskaber. Vi skal anerkende den digitale arena som en arena for social aktivitet og sikre, at der i børns liv er en god balance mellem det liv, der udspiller sig digitalt, og det, der udspiler sig fysisk.

Det er vigtigt, at børns digitale fællesskaber er trygge og inkluderende, og intet barn skal være overladt til sig selv i deres digitale liv. Mange digitale fællesskaber er en forlængelse af de fysiske fællesskaber, og det kan være svært som voksen at gennemskue, hvor sammenvævede de digitale og de fysiske fællesskaber er og at forstå konsekvensen ved at være ekskluderet fra den digitale arena. Men det skal vi anerkende. Vi skal anerkende, at børns digitale fællesskaber er værdifulde og vigtige. Og vi skal anerkende, at de udfordringer og problemer, børn oplever i deres digitale liv, er betydningsfulde og ikke kan ses uafhængigt af deres øvrige liv og trivsel.

Rapporten henvender sig til fagpersoner i og omkring grundskolen og har til formål at formidle børns perspektiv på det sociale liv, som foregår digitalt. Et socialt liv, som alle voksne, der har med børn at gøre, skal have fokus på og forståelse for, så vi sammen kan sikre børns adgang til trygge og inkluderende fællesskaber – også online.

Med venlig hilsen



Rasmus Kjeldahl
Direktør, Børns Vilkår

Tak!

Denne rapport bygger på en spørgeskemaundersøgelse i Børns Vilårs Skolepanel, som 2.149 skoleelever i 5. og 8. klasse har besvaret, og på ti gruppeinterviews med i alt 35 børn i 5. og 8. klasse. Spørgeskemaundersøgelsen er foretaget i november 2021 til januar 2022. De kvalitative interviews er foretaget dels i efteråret 2021 forud for spørgeskemaundersøgelsen, dels i sommeren 2022 efter spørgeskemaundersøgelsen var afsluttet og databearbejdningen i gang.

Vi vil gerne takke de mange skoleelever, som ved at besvare et omfattende spørgeskema og ved at deltage i kvalitative interviews har gjort os klogere på, hvordan det er at være barn i Danmark. Også tak til de mange skoler i panelet og alle de lærere, som har gjort det muligt at foretage undersøgelsen.

En tak skal også lyde til de mange eksperter, sparrings- og samarbejdspartnere, som har bidraget til denne rapport. En særlig tak skal gå til lektor Andreas Lieberoth fra DPU – Danmarks Institut for Pædagogik og Uddannelse på Aarhus Universitet, lektor Malene Charlotte Larsen fra Aalborg Universitet, forfatter og specialist i digital kultur Maia Kahlke Lorentzen fra Cybernauterne, specialist i digital kultur Katrine K. Petersen samt lektor Stine Liv Johansen fra Aarhus Universitet, Institut for Kommunikation og Kultur, Center for Børns Litteratur og Medier, for at kvalificere vores arbejde om digitale fællesskaber blandt børn.



Indholdsfortegnelse

Opsummering	6
Vi anbefaler	8
Skærmene rykker tidligere ind på børneværelserne	11
Børns brug af sociale medier	12
Børn og gaming	18
Venskaber dyrkes på sociale medier og gennem gaming	26
Børns digitale venskaber og fællesskaber	31
Digitale klassefællesskaber	34
Børns oplevelser af forældres interesse i deres onlineliv	42
Digital dannelse fylder ikke meget i undervisningen	44
Hvordan kan de voksne støtte børns digitale liv?	46
Metode	50
Noter	55



Opsummering

Stort set alle børn i Danmark har adgang til internettet og digitale tjenester. Det betyder, at mange af de fællesskaber, som børn er en del af i dag, ikke kun udspiller sig fysisk – men også digitalt. Samtidig giver den digitale verden adgang til helt nye fællesskaber og nye måder at være sammen på. Det er derfor vigtigt, at voksne er opmærksomme på de inkluderende og ekskluderende mekanismer, der særligt gør sig gældende for digitale børnefællesskaber.

Sociale medier og gaming er meget udbredt blandt børn i Danmark. Det viser en ny spørgeskemaundersøgelse fra Børns Vilkår og TrykFonden. Her er det 99 pct. af alle elever i 5. og 8. klasse, der angiver, at de er på sociale medier, og de fleste er på hver dag. Elever i 8. klasse er typisk på syv forskellige sociale medier og bruger fire af dem dagligt. Elever i 5. klasse bruger typisk fire forskellige sociale medier – og er på halvdelen af dem dagligt. Det er på trods af, at elever i 5. klasse ofte er yngre end sociale mediers aldersgrænse, som i de fleste tilfælde er på 13 år. Udover sociale medier er også gaming en vigtig kilde til sociale relationer for børn. Stort set alle i 5. klasse og tre ud af fire i 8. klasse gamer. Andelen, der gamer, er dog markant lavere blandt pigerne i 8. klasse end i 5. klasse. Denne forskel ses ikke blandt drengene, hvor de fleste i både 5. og 8. klasse gamer.

Børn bruger sociale medier og gaming til at have kontakt med deres venner

Undersøgelsen viser, at børnene bruger både sociale medier og gaming til at have kontakt med deres venner i hverdagen. Særligt pigerne bruger sociale medier til at dyrke venskaber. Syv ud af ti piger i 8. klasse angiver, at de er på sociale medier for at have kontakt med deres venner, og omkring halvdelen bruger det til at kunne følge med i deres venners liv. Hvor pigerne i højere grad end drengene bruger sociale medier til at være i kontakt med deres venner, svarer drengene oftere end pigerne, at de gamer for at have kontakt med deres venner. Det gælder for knap halvdelen af drengene både i 5. og 8. klasse.

Undersøgelsen viser også, at grupper for hele eller dele af klassen på sociale medier er et meget udbredt fænomen. Her udspiller en del af det sociale fællesskab sig. Børnene aftaler fx sociale arrangementer, deler sjove videoer og udveksler information om lektier. Det peger på, at det digitale fællesskab trækker tråde ind i klasseværelset. Så hvis man står uden for klassens grupper på sociale medier, mærkes det typisk også henne i skolen.

Den digitale arena åbner for nye fællesskaber

På sociale medier og i onlinespil udfoldes ikke kun eksisterende venskaber. Der skabes også helt nye relationer. Og de digitale venskaber kan have stor betydning – særligt for de børn, der ikke føler sig som en del af de fysiske fællesskaber, der udspringer af skole- og

fritidsliv. Undersøgelsen viser, at hver femte elev i 5. klasse og hver fjerde elev i 8. klasse enten kender deres bedste venner udelukkende fra digitale fællesskaber, fx gennem gaming, eller har lært deres bedste venner at kende gennem både digitale og fysiske fællesskaber. På BørneTelefonen hører vi fra børn, der står udenfor fællesskabet i skolen, som fortæller om vigtigheden af de relationer, de har fundet online. Flere fortæller dog også, at de voksne omkring dem mangler forståelse for, hvor betydningsfulde deres digitale relationer er.

Mange børn oplever ikke hjælp og støtte fra de voksne til at begå sig digitalt

Mange børn oplever ikke, at de kan få hjælp fra de voksne omkring dem, hvis de har udfordringer i deres onlineliv. Det er gennemgående i undersøgelsen, at børnene peger på sig selv som dem, der skal løse de udfordringer, de oplever digitalt. Mange af børnene i spørgeskemaundersøgelsen fortæller, at digital dannelse ikke fylder i undervisningen. Næsten hver tredje i 5. klasse og en fjerdedel i 8. klasse har ikke talt med deres lærer om temaer relateret til digital dannelse. Selvom langt de fleste elever i både 5. og 8. klasse indgår i digitale klassefællesskaber på sociale medier, svarer kun fire ud af ti elever, at de har talt med deres lærer om, hvordan klassen bruger grupper på sociale medier.



Vi anbefaler

Den digitale udvikling har fundamentalt ændret vilkårene for børnelivet i Danmark. Børn får i en tidlig alder adgang til internettet og sociale medier. Det giver nye muligheder – men også faldgruber, hvis børn er overladt til sig selv, når de skal navigere digitalt. Fagpersoner i grundskolen spiller en særlig rolle i forhold til at sikre trygge og inkluderende fællesskaber for børn – fysisk såvel som digitalt.

01

Medtænk klassens digitale fællesskaber i trivselsarbejdet

Tænk altid den digitale arena ind i arbejdet med børns trivsel. I de fleste klasser findes der digitale fællesskaber på sociale medier. Disse fællesskaber kan eksistere uden voksnes indblanding og kendskab. Derfor er det vigtigt, at fagpersoner i grundskolen er nysgerrige på børns digitale fællesskaber og har blik for de ekskluderende og inkluderende mekanismer, som kan være i grupper på sociale medier og i onlinespil. Børnegruppen skal ikke efterlades alene med at definere kulturen og praksis i den digitale arena. Sæt de digitale fællesskaber på dagsordenen til forældremøder og i skole-hjem-samtaler.

02

Gør digital dannelse til en del af undervisningen

Digitale medier spiller en voksende rolle for børns fællesskaber og læring, og det er afgørende, at skoler arbejder med digital dannelse. Digital dannelse skal ikke være et selvstændigt fag, men skal være en del af undervisningen i flere fag – også med fokus på, at digitale medier påvirker fællesskaber. Tal om digitalt adfærdsdesign og algoritmers betydning for fællesskaber. Sæt fokus på, hvad det gør ved os at blive udsat for push-beskeder, badges eller andre synlige symboler på belønning, der er baseret på hyppig brug og stor aktivitet på platformen. Tal om, hvad det betyder for fællesskaber og identitet at kunne holde øje med antal reaktioner, likes og kommentarer på sine aktiviteter.

03

Etabler en tæt dialog mellem lærere, fritidshjems- og klubpædagoger samt forældre om børns digitale fællesskaber

Det er nødvendigt, at der er en tæt dialog mellem lærere, fritidshjems- og klubpædagoger samt forældre om børns digitale fællesskaber, som netop er kendetegnet ved at gå på tværs af tid og rum. Det er afgørende, at de voksne i børnenes hverdag er opmærksomme på de udfordringer, der kan opstå i det digitale liv, så børn ikke overlades til sig selv. I overgangen fra fritidshjem til klub kan adgangen til sociale medier og onlinespil ændre sig, og det er vigtigt, at der sker en grundig overlevering fagpersoner imellem. Det kan fx være i forhold til, hvilke konkrete apps og sociale medier børnene aktuelt er optagede af, og hvilke udfordringer der tidligere har været i forhold til børnegruppens digitale fællesskaber.

04

Børn skal ikke være afhængige af at downloade kommercielle apps for at kunne deltage i undervisning og klubtilbud

Det må ikke være nødvendigt for børn at downloade kommercielle apps for at kunne følge undervisningen eller deltage i aktiviteter i skole- og klubregi. Det er ikke det rette sted at dele information om fx ugeplaner, lektier og sociale arrangementer. Hvis apps bliver anvendt i undervisningsøjemed, skal man som fagperson sikre, at elevernes data ikke bliver delt. Hvis eleverne skal oprette profiler, er det vigtigt, at der anvendes aliasser, at børnene ikke er nødt til at downloade apps på egne devices, og profilerne skal slettes igen, så snart de ikke længere skal anvendes. Der bør ikke anvendes apps, som eleverne ikke er gamle nok til at tilgå. Aldersgrænserne skal overholdes.



INDLEDNING

Skærmene rykker tidligere ind på børneværelserne

Der er de seneste år sket en forskydning, så børn nu får telefoner i en tidligere alder end for bare få år tilbage. Telefonerne bliver derfor hurtigt en vigtig del af deres hverdagsliv og giver adgang til nye arenaer for sociale fællesskaber. Det viser en ny undersøgelse fra Børns Vilkår og TrygFonden.

Langt de fleste børn i dag har en telefon. Det bekræfter en spørgeskemaundersøgelse, som Børns Vilkår og TrygFonden har foretaget blandt 2.149 elever i 5. og 8. klasse. I undersøgelsen svarer 97,5 pct. af eleverne i 5. klasse, at de har en telefon. Det samme gælder for 99,5 pct. af eleverne i 8. klasse.

På begge klassetrin fik de fleste elever deres første telefon i 3. klasse, men en større andel af eleverne i 5. klasse end i 8. klasse fik deres første telefon tidligere end det. Undersøgelsen viser, at flere end syv ud af ti elever i 5. klasse (73 pct.) fik deres første telefon i løbet af 0.-3. klasse. Det samme gælder for ca. seks ud af ti elever i 8. klasse (62 pct.). En fjerdedel af eleverne i 5. klasse (24 pct.) fik allerede deres første telefon i 2. klasse, hvilket gælder for knap en femtedel af 8.-klasseeleverne (18 pct.).

I et interview med en gruppe elever i 5. klasse fortæller Emma, at hun fik sin første telefon, kort før hun fyldte ni år. Hun fortæller: "altså mine forældre laver nogle gange lidt sjov med mig, fordi jeg kom hjem og sagde 'ALLE har mobil fra min klasse'. Og der var måske ti, der havde. Så jeg var en af de første." Emmas fortælling viser, hvordan der tidligt kan opstå et ønske hos børn om at få en telefon, bl.a. fordi det er adgangsbilletten til at være med i det digitale fællesskab med de andre i klassen, vennerne fra badminton eller spejdergruppen.

Hvis børnene af forskellige årsager ikke får lov at få en telefon, kan de opleve, at deres forældre afholder dem fra at deltage i de fællesskaber, som udspiller sig digitalt. Fællesskaber, som kan være i direkte forlængelse af de fysiske fællesskaber, de er en del af. Emmas fortælling viser også, at forældre kan opleve et pres fra deres børn om at give adgang til det digitale liv, hvis klassekammeraterne har den adgang. Det kan være svært som voksen at gennemskue, hvor sammenvævede børns digitale og fysiske fællesskaber er og at forstå konsekvensen ved at være ekskluderet fra den digitale arena.

KAPITEL 1

Børns brug af sociale medier

Næsten alle elever i 5. og 8. klasse er på sociale medier. Og langt de fleste er online hver dag. Det er på trods af, at elever i 5. klasse ofte er under de sociale mediers aldersgrænse.

Næsten alle elever i både 5. og 8. klasse er på sociale medier – kun 1,8 pct. i 5. klasse og 0,4 pct. i 8. klasse bruger ikke sociale medier. Hovedparten af 5. klasseeleverne på 10-11 år er altså oprettet som brugere på trods af, at mange sociale medier har en nedre aldersgrænse på 13 år. I interviewene fortæller en del af børnene, hvordan de omgås denne aldersbegrænsning – ofte med hjælp fra deres forældre. I et interview i en 5. klasse fortæller Silas og Esther:

- Silas: *Jeg siger også altid, at jeg er 12-13 år.*
- Interviewer: *Ja. Altså når man opretter profilen eller hvad?*
- Silas: *Ja. Så kan man sige, hvor gammel man er.*
- Esther: *Altså hele min telefon blev oprettet, som om jeg var en lille smule ældre.*
- Interviewer: *Ja, så man kunne være med på de forskellige ting. Var det egentlig noget, dine forældre hjalp dig med at sætte op, eller er det bare noget, du selv klarede?*
- Esther: *Mine forældre hjalp (griner).*

Børnenes udsagn vidner om, at der er et pres på forældrene i forhold til ønsket om at få lov at være på sociale medier, inden børnene reelt er gamle nok til det. Esther fra 5. klasse fortæller fx, at hendes forældre helst ikke vil have, at hun har sociale medier, hvor man skal være over 12 år. Dog har hun alligevel fået lov til at få Snapchat ret tidligt, fordi "alle mine veninder fik det pludselig, og så ville jeg også have det".

Et brevkassebrev fra en 11-årig pige til BørneTelefonen illustrerer, hvordan det kan være vanskeligt for forældre at overholde klassens fælles regler. Hun skriver:

"MINE FORÆLDRE GIVER MIG IKKE LOV TIL AT FÅ NOGLE SOCIALE MEDIER FORDI FORÆLDRENE I MIN KLASSE ÅBENBART HAR LAVET EN REGEL OM AT INGEN MÅ FÅ SOCIALE MEDIER INDEN DE ER 13 ÅR. MEN DER ER NOGLE I MIN KLASSE SOM ALLIGEVEL HAR SOCIALE MEDIER SOM INSTAGRAM OG TIKTOK OG JEG FØLER MIG UDEFOR."

Pige, 11 år

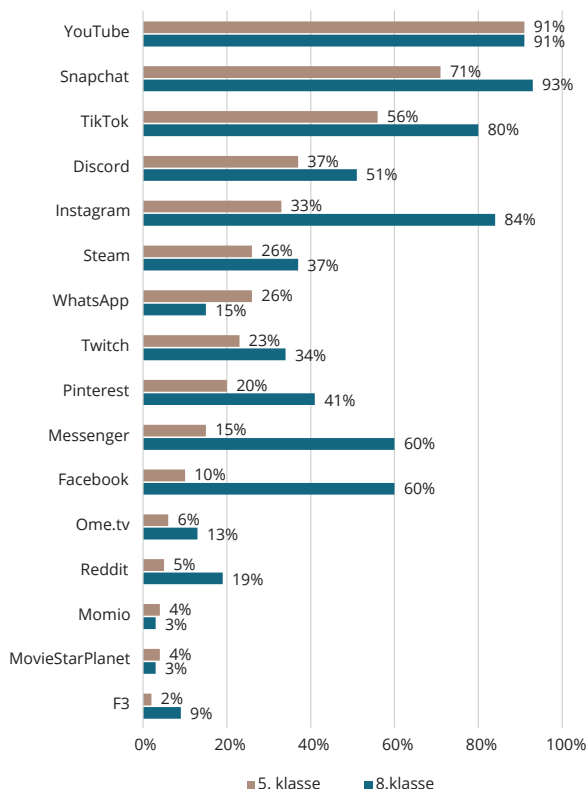
YouTube, Snapchat, TikTok og Instagram – de mest populære sociale medier blandt børn i 5. og 8. klasse

I både 5. og 8. klasse er ni ud af ti på YouTube, som dermed også er det mest udbredte sociale medie i 5. klasse. Foruden YouTube er også særligt Snapchat og TikTok populært blandt eleverne i 5. klasse.

Sociale medier er mere udbredt blandt elever i 8. klasse end blandt eleverne i 5. klasse. Hos de ældste elever er YouTube fortsat et af de mest populære sociale medier, kun lige overgået af Snapchat, som 93 pct. af eleverne i 8. klasse bruger. Særligt medier som Instagram, Messenger og Facebook har meget større tag i eleverne i 8. klasse end i 5. klasse.

Foruden YouTube, Snapchat og TikTok, som er udbredt blandt både drenge og piger på begge klassetrin, bruger en stor del af drengene også medier som Discord, Steam og Twitch. Det er medier, der ofte bruges til kommunikation omkring gaming. På pigernes top-5 over mest udbredte sociale medier optræder også Instagram og Pinterest.

Figur 1: Foretrukne sociale medier blandt børn i 5. og 8. klasse



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der anvender det givne medie, som svar på spørgsmålet: "Hvilke sociale medier bruger du?". Svarmuligheder, som er benyttet af meget få børn, fremgår ikke af opgørelsen, ligesom "Andet" og "Jeg bruger ikke sociale medier" også er frasorteret i figuren.

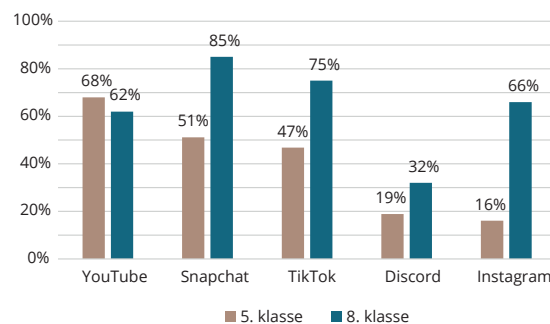
Børn er dagligt på sociale medier

Udover at være på flere forskellige sociale medier, er eleverne i 8. klasse også oftere på medierne – 91 pct. af eleverne i 5. klasse og 99 pct. af eleverne i 8. klasse er på et eller flere sociale medier dagligt.

En elev i 5. klasse er typisk på fire forskellige sociale medier, hvor barnet bruger to af medierne dagligt. Til sammenligning er en elev i 8. klasse typisk på syv forskellige sociale medier og bruger fire af dem dagligt.

Figur 2 viser brugen af udvalgte sociale medier. I 5. klasse er knap syv ud af ti på YouTube dagligt, mens ca. halvdelen er på Snapchat og TikTok hver dag. Blandt eleverne i 8. klasse er mere end otte ud af ti på Snapchat dagligt, mens ca. syv ud af ti er på TikTok og Instagram.

Figur 2: Andel børn i 5. og 8. klasse, der bruger udvalgte sociale medier dagligt



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der anvender de fem mest udbredte sociale medier dagligt, som svar på spørgsmålet: "Hvor ofte bruger du de forskellige sociale medier?".

Sådan har vi afgrænset, hvilke sociale medier vi har spurgt ind til

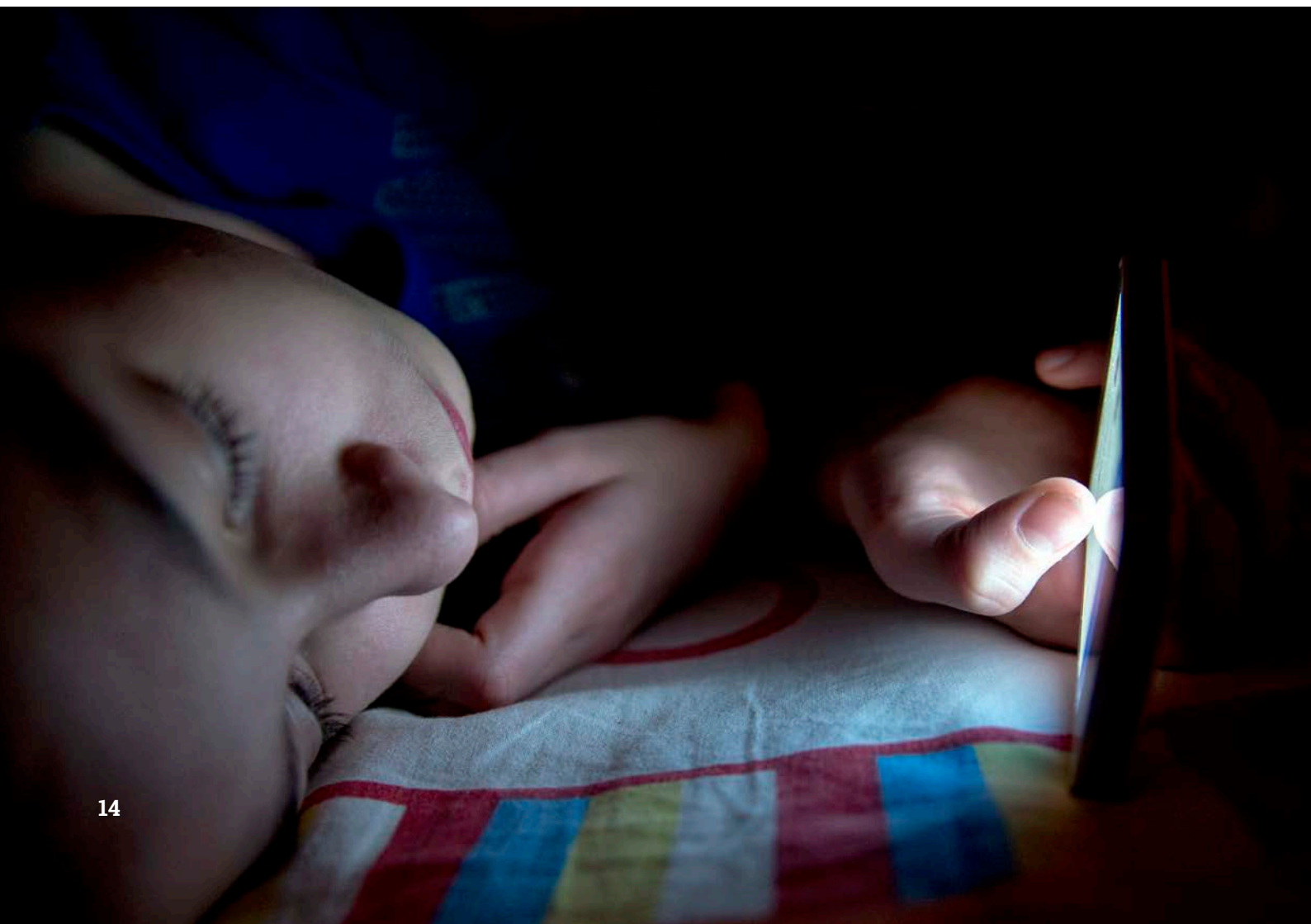
I den eksplorative fase, før vi gennemførte selve spørgeskemaundersøgelsen, har vi undersøgt, hvilke sociale medier børn nævner i breve til BørneTelefonens brevkasse, og i interviews med elever i 5. og 8. klasse, har vi spurgt, hvilke sociale medier de bruger.

Vi har valgt at medtage alle de platforme, som det er muligt at kommunikere med andre igennem, dvs. også fx YouTube, som i et medievidenskabeligt perspektiv ikke betegnes som et socialt medie, men blot som en videodelingsplatform. Spørgeskemaundersøgelsen viser, at YouTube er det mest udbredte sociale medie i 5. klasse. Ser vi bort fra YouTube, er det knap 6 pct. af eleverne i 5. klasse, der ikke bruger sociale medier.

Telefonen er det første, der skal tjekkes om morgenen

Størstedelen af eleverne bruger altså deres sociale medier dagligt. I interviews med børn i 5. og 8. klasse fortæller flere, at det er noget af det første, de tjekker om morgenen. En gruppe elever fra 8. klasse fortæller i et gruppeinterview, at de bliver vækket af en alarm på deres telefon, og at det derfor er nærliggende at tjekke telefonen som det første, når de vågner:

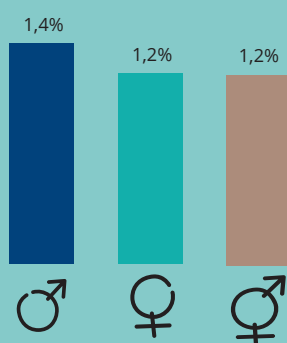
- Anna: *Altså jeg plejer at bare gå ind på Insta lige for at få min hjerne i gang. Og så rejser jeg mig op. Jeg skal lige tage mig sammen.*
- Victoria: *Ja. Man skal lige have lyset i øjnene, så man lidt vågner.*
- Anna: *Ja, præcis. Man skal lige ...*
- Victoria: *Men det er ikke så tit.*
- Interviewer: *Ikke altid?*
- Victoria: *Nej.*
- Anna: *Jeg gør det hver morgen (eleverne griner). [...]*
- Interviewer: *Hvad er det så, I tjekker, når I lige vågner. Du sagde Instagram?*
- Anna: *Ja, Insta og Snap.*
- Sara: *Ja. Det er som regel for at tjekke sådan, hvad folk har skrevet til en og sådan noget, ik'? Og så bare lige svare på nogle forskellige ting og sådan noget.*



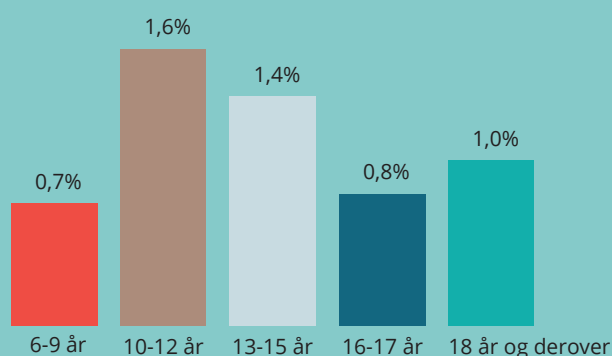
633

samtaler på BørneTelefonen i 2021 handlede om brug af sociale medier

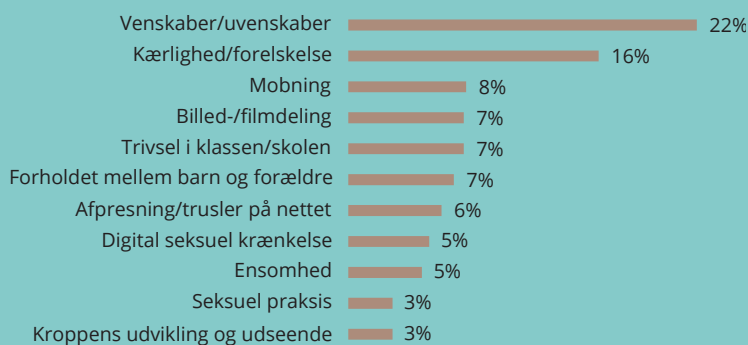
Figur 3: Så meget udgør samtaler om brug af sociale medier på BørneTelefonen med henholdsvis piger, drenge og børn med anden kønsidentitet.



Figur 4: Så meget udgør samtalerne om brug af sociale medier af alle samtaler på BørneTelefonen inden for den givne aldersgruppe



Figur 5: Hyppigst relaterede problemstillinger i samtaler om brug af sociale medier på BørneTelefonen



Note: Tabellerne indeholder rådgivningssamtaler fra Telefonen, Chatten, SMS, Brevkassen og Børn hjælper børn. Andele er udregnet på baggrund af det samlede antal rådgivningssamtaler indenfor hhv. køns kategorier, alders kategorier og alle samtaler på BørneTelefonen i 2021 (N=50.615).

Sociale medier

Snapchat

Kommunikation via billeder, videoer og beskeder, der ofte foregår i grupper. Man kan også se og dele "stories", som er korte videoer lavet af brugere, kendte og virksomheder. Materialet forsvinder, efter det er blevet åbnet, eller senest efter 24 timer. Man kan dele sin lokation på SnapMap med sine Snapchat-venner. Brugere kan kontakte andre brugere ved at anmode om venskab.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer, ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data) og mulighed for tilkøb i appen.

YouTube

Bliver primært brugt til at se videoer. Man kan også selv lægge videoer op og kommentere på andres videoer. Man kan se videoer på YouTube uden at være logget ind. Under funktionen "shorts" kan man scrolle igennem kortere videoer udvalgt af en algoritme.

Aldersgrænse: 13 år (for at oprette en profil)

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer, ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data) og mulighed for tilkøb i appen. Alternativt et fast månedligt beløb for reklamefri adgang.

Instagram

Mediets primære funktion er deling af billeder, men det bruges også til kommunikation gennem chatfunktionen. Brugere kan "like" hinandens billeder, og antallet af likes fremgår synligt, med mindre man aktivt slår det fra. Med funktionen "reels" kan man scrolle igennem korte videoer udvalgt af en algoritme. På Instagram kan alle brugere skrive med hinanden medmindre denne funktion aktivt er fravalgt i indstillingerne. Instagram anvendes af brugere, kendte og virksomheder.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

TikTok

Brugeren præsenteres for korte videoer, der afløser hinanden, og som er udvalgt af en algoritme. Der opstår såkaldte TikTok-trends blandt brugerne, som fx en bestemt dans, pranks eller challenges. Brugere kan også poste videoer af dem selv.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Facebook

Deling af billeder, videoer og tekst, herunder også nyhedsartikler og andet eksternt indhold. Man kan oprette grupper og begivenheder, som man kan invitere andre brugere til at deltage i.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Pinterest

Bruges primært til at se og gemme billeder. Det er et kreativt medie, der ofte bruges til inspiration til fx mode, makeup, kunst eller mad.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Messenger

Bruges til kommunikation. Fungerer ligesom SMS-beskeder med den forskel, at det er muligt at oprette grupper på tværs af telefonmærker.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

WhatsApp

Kommunikationsmedie, der bruges i samme stil som Messenger. Bruges især til kommunikation med folk uden for Danmarks grænser.

Aldersgrænse: 16 år

Pris for adgang: Ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Discord

Kommunikationsmedie, der primært bruges af gamere. De fleste bruger det til at tale med hinanden, når de spiller sammen, men man kan også skrive beskeder og oprette grupper på mediet.

Aldersgrænse: 12 år

Pris for adgang: Ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data). Mulighed for tilkøb i appen.

Twitch

Bliver primært brugt af gamere, der enten livestreamer deres egne spil eller ser gaming-relaterede videoer lavet af andre. Der findes også videoer om andre ting, men gaming er mediets oprindelige og største fokus.

Aldersgrænse: 18 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data). Mulighed for tilkøb i appen.

OmeTV

Gennem mediet sættes man i kontakt med tilfældige personer på enten skrift eller videochat. Brugere på platformen er anonyme.

Aldersgrænse: 18 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling, deling og salg af information om brugeren (data).

F3

Børnene kan skrive anonyme beskeder eller spørgsmål til folk, de allerede er "venner" med på mediet. Brugere på platformen er anonyme.

Aldersgrænse: 17 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Steam

Platform, hvor man downloader og køber spil. Man kan også kommentere, anmelde spil og poste billeder og videoklip fra egne spil.

Aldersgrænse: 12 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data).

Reddit

Består af en række nichefællesskaber kaldet "subreddits", som man anonymt kan poste og deltage i. Fællesskaberne kan omhandle alt lige fra gaming til madopskrifter. Flere af fællesskaberne omhandler voksenrelaterede emner.

Aldersgrænse: 13 år

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling og deling af information om brugeren (data). Mulighed for tilkøb i appen.

Momio

Beskrives som Facebook for børn. I stedet for et profilbillede har børnene en avatar, de kan klæde på, som de har lyst til. Siden bruges primært til at chatte med andre børn.

Aldersgrænse: Maks. 18 år (ingen nedre aldersgrænse)

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer, og der opsamles begrænset information om brugeren (data). Mulighed for tilkøb i appen.

MovieStarPlanet

Kombineret computerspil og socialt medie. Barnet laver en avatar af sig selv som superstjerne, der kommunikerer med andre brugere i spillet gennem chatfunktionen.

Aldersgrænse: Maks. 18 år (ingen nedre aldersgrænse)

Pris for adgang: At brugeren ser reklamer og ukendt mængde opsamling, deling og salg af information om brugeren (data). Mulighed for tilkøb i appen.

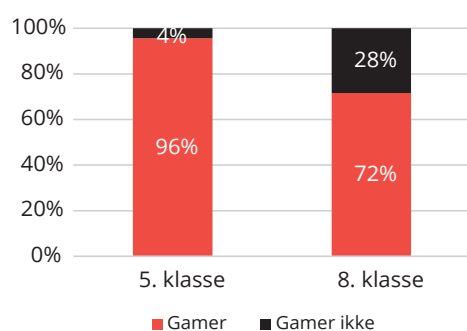
KAPITEL 2

Børn og gaming

Næsten alle i 5. klasse og tre ud af fire i 8. klasse gamer. Men andelen af piger, der gamer, er markant lavere blandt piger i 8. klasse end i 5. klasse. Denne forskel ses ikke hos drengene, hvor de fleste i både 5. og 8. klasse gamer. Drengene gamer generelt oftere end piger, og drengene gamer oftere sammen med nogen, hvor pigerne oftere gamer alene. Flere piger fortæller, at man risikerer at få negativ opmærksomhed, hvis man som pige gamer.

Langt de fleste i 5. klasse gamer. Det gælder for 96 pct. af eleverne. I 8. klasse er der 72 pct. af eleverne, der gamer, mens lidt over hver fjerde ikke gamer.

Figur 6: Andel børn i 5. og 8. klasse, der gamer



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der spiller et eller flere spil, som svar på spørgsmålet: "Hvilke spil spiller du?"

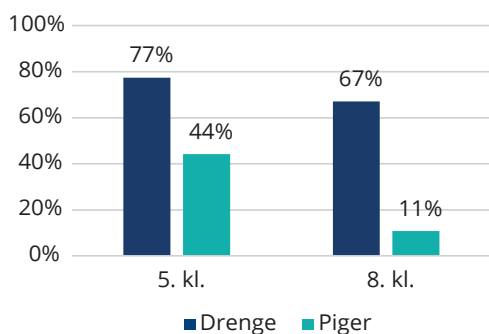
At game og at spille

Interviews med børn viser, at mange børn sonder mellem udtrykket at game og det at spille computerspil. Børnene fortæller, at hvis man gamer, gør man det dedikeret og hyppigt. De fortæller, at hvis man kun spiller en gang imellem, vil de fleste kalde det at spille computerspil. Hvilke ord man bruger, kan også afhænge af, hvilke spil man spiller.

I teksten her bruger vi udtrykket at game, men det dækker over begge dele.

Elever i 5. klasse gamer oftere end elever i 8. klasse. Seks ud af ti elever i 5. klasse gamer dagligt. Det gælder for fire ud af ti i 8. klasse. Det er særligt drenge, der gamer dagligt – det gør næsten otte ud af ti drenge i 5. klasse og knap syv ud af ti drenge i 8. klasse.

Blandt piger i 5. klasse er det lidt under halvdelen, der gamer dagligt. I 8. klasse er det kun én ud af ti piger, der gamer dagligt. Så hvor stort set lige mange drenge og piger i 5. klasse gamer, gør drengene det langt oftere end pigerne.

Figur 7: Andel børn i 5. og 8. klasse, der gamer dagligt, fordelt på køn

Antal svar: 2.108 (492 drenge og 491 piger i 5. klasse samt 559 drenge og 566 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der gamer/spiller et eller flere spil dagligt, som svar på spørgsmålet: "Hvor ofte gamer/spiller du de forskellige spil?".

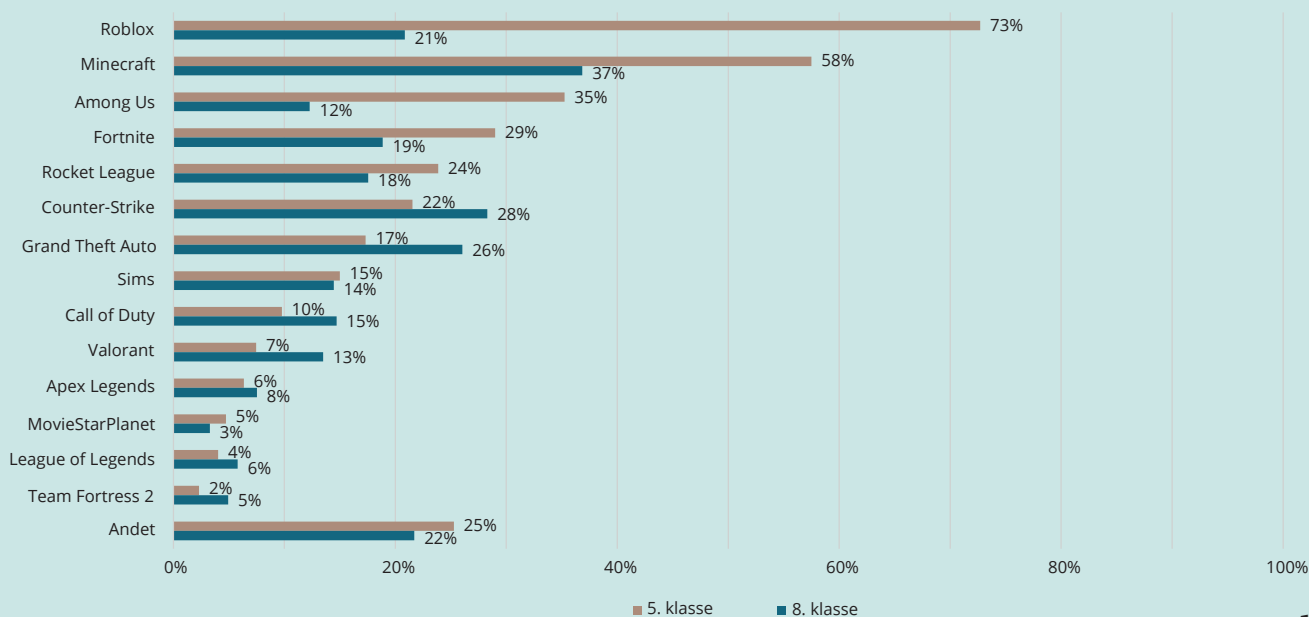
De mest populære spil blandt børn

De mest populære spil blandt børn i 5. klasse er Roblox, Minecraft og Among Us. I 8. klasse er der flest, der spiller Minecraft, Counter-Strike og Grand Theft Auto. Det er karakteristisk, at flere i 8. klasse spiller konkurrenceorienterede holdspil og skydespil, som ofte har en vejledende spillealder på 16-18+ år. I 5. klasse er der flere,

der spiller Roblox og Minecraft, som har en vejledende spillealder på 7-8+ år og er bygget op omkring et visuelt univers, der henvender sig til yngre børn.

Selvom de mest populære spil i 5. klasse er de samme blandt drenge og piger, nemlig Roblox og Minecraft, så er der forskel på, hvilke spil drengene og pigerne ellers foretrækker at spille. Drengene spiller mange forskellige spil, og særligt spil som Fortnite, Rocket League og Counter-Strike er populære, mens pigerne foretrækker spil som Among Us og Sims.

I 8. klasse er Minecraft fortsat blandt det mest populære spil hos både piger og drenge, selvom der er færre, der spiller det end i 5. klasse. Counter-Strike er udbredt blandt både drenge og piger i 8. klasse. Omkring halvdelen af drengene og hver femte pige i 8. klasse spiller Counter-Strike. Sims er pigernes foretrukne spil. Det spiller hver fjerde pige i 8. klasse. Udover Minecraft og Counter-Strike er spil som Fortnite og Rocket League også i top-5 hos drengene i 8. klasse, ligesom det er blandt drengene i 5. klasse. Derudover er det især spil som Grand Theft Auto, Call of Duty og Valorant, der er mere udbredte blandt drengene i 8. klasse end blandt drengene i 5. klasse.

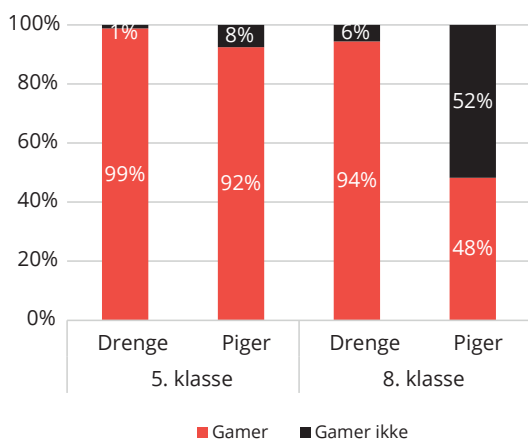
Figur 8: Foretrukne spil blandt børn i 5. og 8. klasse

Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der gamer/spiller et eller flere spil, som svar på spørgsmålet: "Hvilke spil spiller du?". I andet-kategorien er FIFA nævnt 32 gange.

Drenge gamer mere end piger

Stort set lige mange drenge gamer i 5. og 8. klasse. Blandt pigerne er det anderledes. Her sker næsten en halvering i andelen, der gamer – fra 92 pct. i 5. klasse til 48 pct i 8. klasse.

Figur 9: Andel børn i 5. og 8. klasse, der spiller spil, fordelt på køn



Antal svar: 2.108 (492 drenge og 491 piger i 5. klasse samt 559 drenge og 566 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der angiver at spille et eller flere spil, som svar på spørgsmålet: "Hvilke spil spiller du?".

Når piger i spørgeskemaundersøgelsen svarer på, hvorfor de ikke gamer, angiver næsten ni ud af ti (86 pct.), at det er, fordi de hellere vil bruge deres tid på noget andet. Billedet er dog mere nuanceret end som så. I de kvalitative interviews fortæller flere af børnene, at der er kønsstereotype normer relateret til gaming. Det fortæller Marie fra 8. klasse om:

"Det er også bare sådan et meget mandedomineret område altså sådan. Generelt, jeg føler, at det er ligesom blevet ... Markedet [er rettet] imod sådan mænd. [...] Det er ligesom det der med, pigerne ikke kan lide sport, men drengene kan-agtigt. Jeg tror, det er en stereotyp, som så er blevet til en ting, fordi det så er blevet sagt, at det er en drengeting."

Der er også piger, der fortæller, at der er en form for stigma forbundet med at game, når man er pige. Fx forklarer en pige fra 8. klasse:

"Når man er en pige, føler jeg, at folk synes, man er mærkelig, hvis man gamer, og det gider jeg ikke at være".

At der kan være barrierer for pigers deltagelse i gaming, er også beskrevet i forskningslitteraturen. Kønsstereotyper, sexismen og dårlige muligheder for at føle sig repræsenteret i spillets karakterer er nogle af de faktorer, forskningen peger på, kan være en hindring for pigers deltagelse.¹ Forestillingen om, at det at game mere er en "drengeting" end en "pigeting", møder vi også på BørneTelefonen. Her er det en pige på 10 år, som på grund af kønnede forventninger fortæller, at hun er i tvivl om, hvorvidt hun hører til blandt drengene eller pigerne – blot fordi hun gamer:

"HEJ ER EN PIGE PÅ 10 ÅR. JEG VED IKKE HVAD JEG SKAL OG HVOR JEG HØRER TIL. ELSKER AT SPILLE COMPUTER. [...] MEN FOLK SIGER PIGER IKKE KAN SPILLE COMPUTER. JEG ELSKER DET MEN JEG ER EN PIGE OG DE SPILLER IKKE COMPUTER DET SIGER DE, MEN JEG ELSKER CS-GO, ROBLOX, MINECRAFT OG CALL OF DUTY. JEG VED IKKE OM JEG HØRER TIL HOS PIGERNE ELLER DRENGENE. DRENGENE SIGER PIGER IKKE KAN SPILLE COMPUTER. HJÆLP."

Pige, 10 år

Kønsbaseret forskelsbehandling i spil – "Man bliver kaldt alle mulige degraderende ord"

Udover stereotype kønsopfattelser er der også piger, der oplever, at man kan blive behandlet dårligt og talt grimt til, når man gamer. Det kan gøre, at nogle piger helt undlader at game.

Om det fortæller en gruppe piger fra 8. klasse i et gruppeinterview:

Sif: *Men jeg vil også sige, der er mange [i spil], der er meget fornærmede over, at man er en pige.*

Marie: *Det er så rigtigt. Har I ikke set de der pranks, hvor der er en, der er virkelig god til et eller andet spil, og så hører man stemmerne, og så er drengene helt i chok over, at det er en pige? "Ej det er en pige. Hun er så god til det." [...]*

Caroline: *Ja, og så er der nogle, der bare er vildt store røvhuller og bare er sådan der "ej gå tilbage til køkkenet og lav mig en sandwich" eller sådan noget.*

Interviewer: *Er der nogle piger, der ikke spiller på grund af det der?*

Caroline: *Det tror jeg. Ja, 100 procent.*

Sif: *Ja, fordi pigerne, de bliver sådan lidt – altså offended over – altså man bliver sådan lidt ked af det over "okay jeg kan ikke gøre det". Og så gider man ikke prøve igen, fordi nu er man blevet afvist nogle gange.*

Caroline: *Man ved det jo godt kommer til at ske. At det er sådan. Det dulmer sådan ens lyst til at spille med andre så, når man bliver kaldt alle mulige degrading ord.*

Denne tendens underbygges af forskning på området, som viser, at voksne kvinder, der gamer, i langt højere grad end mænd oplever krænkende adfærd i forbindelse med computerspil.² Forskning peger også på, at kvindelige gamere bl.a. skjuler deres køn for at skærme sig fra den hadske tone.³ Det gør de fx ved hjælp af stemmeforvrænger, når de bruger voice chat i spil.

Negative sexistiske kommentarer om manglende evner og seksuel chikane hører til udbredte oplevelser blandt piger, der gamer, og det kan afholde piger fra at deltage i spil, hvor man er flere, der spiller sammen.⁴ For nogle piger kan det betyde, at de stopper med at game eller begrænser sig til spil, der kan spilles offline. I vores undersøgelse ser vi, at de piger i 8. klasse, der gamer, mest spiller Sims og Minecraft, der begge kan spilles helt eller delvist offline.





”

HEJ.

JEG ER EN PIGE SOM KAN LIDE AT SPILLE
CS:GO ELLER FORTNITE OG GTA MEN JEG
FÅ AT VIDE AT PIGER KAN IKKE SPILLE
CS:GO ELLER FORTNITE OG GTA MEN VI
SKAL VÆRE UDE I KØKKENET MEN JEG
KAN IKKE LAVE MAD.

Pige på 11 år til BørneTelefonens brevkasse



Spil

Roblox

Online virtuel legeplads, hvor man med sin avatar kan bygge ting og spille forskellige brugerskabte spil. Man kan kommunikere med hinanden med en chatfunktion.

Vejledende spillealder: 7 år

Tilkøb: Ja, både kosmetiske og spilændrende varer.

Minecraft

Onlinespil, hvor du kan bygge og/eller overleve i en virtuel verden bestående af firkantede klodser. Kan både spilles alene og med andre online.

Vejledende spillealder: 7 år

Tilkøb: Afhænger af udgaven. Den ene udgave har ingen, mens man i den anden udgave kan foretage tilkøb, som er begrænset til kosmetiske varer.

Among Us

Online samarbejdsspil, hvor spillerne skal samarbejde over chat eller voice chat om at afsløre en hemmelig sabotør på en rumstation.

Vejledende spillealder: 7 år

Tilkøb: Ja, begrænset til kosmetiske varer.

Sims 4

Simulationsspil, hvor man skaber en familie, som man guider igennem livet med alt, hvad det indebærer. Spilles alene offline.

Vejledende spillealder: 12 år

Tilkøb: Nej. Der findes dog flere kosmetiske og spilændrende udvidelsespakker.

Fortnite

Online skydespil, hvor man enten i små hold eller alene konkurrerer mod op til 100 andre spillere, bl.a. om at være sidste overlevende i en arena, som formindskes gradvist. Spilles ofte med voice chat.

Vejledende spillealder: 12 år

Tilkøb: Ja, inkl. loot-bokse*.

MovieStarPlanet

Kombineret computerspil og socialt medie. Barnet laver en avatar af sig selv som superstjerne, der kommunikerer med andre brugere i spillet gennem chatfunktionen.

Vejledende spillealder: For alle

Tilkøb: Ja, primært begrænset til kosmetiske varer.

Counter-Strike (CS:GO)

Et af de største online skydespil. To hold bestående af terrorister og anti-terrorister skal bekæmpe hinanden. Spilles ofte med voice chat.

Vejledende spillealder: 18 år

Tilkøb: Ja, inkl. loot-bokse*.

Grand Theft Auto (GTA)

Onlinespil, hvor man spiller i et virtuelt Los Angeles og kan klare forskellige missioner af kriminel og voldelige karakter. Kan spilles alene og med andre online.

Vejledende spillealder: 18 år

Tilkøb: Ja, både kosmetiske og spilændrende varer.

League of Legends

Online fantasy kampspil, hvor to hold à fem bekæmper hinanden og vinder ved at ødelægge modstanderens base. Mulighed for voice chat med personer på venneliste i spillet.

Vejledende spillealder: 12 år

Tilkøb: Ja, inkl. loot-bokse*.

Call of Duty

Skydespil, der finder sted i forskellige historiske og moderne krigszoner. Kan både spilles alene og i samarbejde med andre online.

Vejledende spillealder: 18 år

Tilkøb: Afhænger af udgaven. Ingen i single-player spil, men både kosmetiske og spilændrende opgraderinger i multiplayer-udgaverne.

Rocket League

Action-racerspil, hvor spillerne bruger højteknologiske biler til at spille fodbold og andre sportsgrene i samarbejde med andre online.

Vejledende spillealder: For alle

Tilkøb: Ja, kosmetiske varer.

Valorant

Online skydespil, der foregår i en fremtidsverden, hvor man spiller fire mod fire på et forsvarende og et angribende hold. Spilles ofte over voice chat.

Vejledende spillealder: 16 år

Tilkøb: Ja, primært begrænset til kosmetiske varer.

Team Fortress 2

Online skydespil, hvor rødt og blåt hold dyster mod hinanden i "capture the flag", hvor man skal erobre modstanderholdets fane. Spilles ofte med voice chat.

Vejledende spillealder: 16 år

Tilkøb: Ja, inkl. loot-bokse*.

Apex Legends

Online skydespil, hvor man i mange teams på tre skal overleve på en ø og i den forbindelse bekæmpe de andre hold.

Vejledende spillealder: 16 år

Tilkøb: Ja, inkl. loot-bokse*.

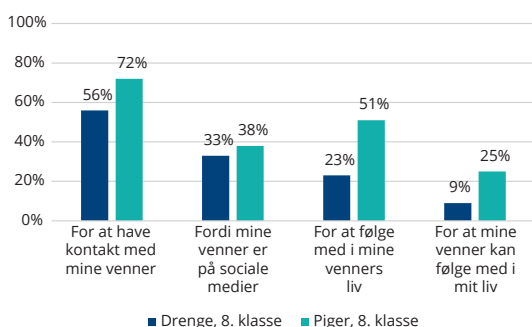
KAPITEL 3

Venskaber dyrkes på sociale medier og gennem gaming

Børnene fortæller, at de bruger sociale medier og gaming til at have kontakt med vennerne i hverdagen. Hvor pigerne oftere bruger sociale medier til at dyrke deres venskaber, gør drengene det oftere gennem gaming.

Halvdelen af eleverne i 5. klasse (51 pct.) og mere end seks ud af ti i 8. klasse (64 pct.) svarer, at de er på sociale medier for at have kontakt med deres venner. Især for pigerne i 8. klasse er sociale medier et middel til at dyrke deres venskaber. Syv ud af ti piger i 8. klasse angiver, at de er på sociale medier for at have kontakt med deres venner, og omkring halvdelen bruger det til at kunne følge med i deres venners liv.

Figur 10: Andel børn i 8. klasse, der er på sociale medier for at dyrke venskaber, fordelt på køn



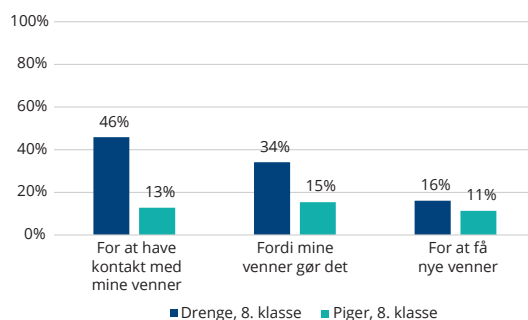
Antal svar: 1.121 (556 drenge og 565 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der er på SoMe, og som har valgt mindst en af ovenstående svarmuligheder på spørgsmålet: "Hvorfor er du på sociale medier?". Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

I interviewene fortæller børnene om, hvordan sociale medier også muliggør, at man kan holde kontakt med venner, som man ikke ser til hverdag. Marie og Fie, der går i 8. klasse, uddyber her:

- Marie: *Det er lettere at holde kontakt. Altså jeg har venner, som jeg ikke rigtig ser fysisk længere, men som jeg stadig føler, jeg har et forhold til, fordi vi taler så meget over internettet, ik'?*
- Fie: *Også kommunikation, hvis der er nogen, der bor langt væk eller et eller andet. Så bruger man jo også det til at snakke med hinanden.*

Hvor pigerne i højere grad end drengene bruger sociale medier til at være i kontakt med deres venner, svarer drengene oftere end pigerne, at de spiller for at have kontakt med deres venner. Det gælder for knap halvdelen af drengene både i 5. og 8. klasse. Blandt pigerne i 5. klasse svarer hver tredje (34 pct.), at de spiller for at have kontakt med deres venner. I 8. klasse er det blot 13 pct. af pigerne, der svarer det samme. Så hvor der i 5. klasse ofte er et socialt aspekt i at spille både for drenge og piger, er det primært drengene, der bruger spil socialt i 8. klasse.

Figur 11: Andel børn i 8. klasse, der gamer for at dyrke venskaber, fordelt på køn

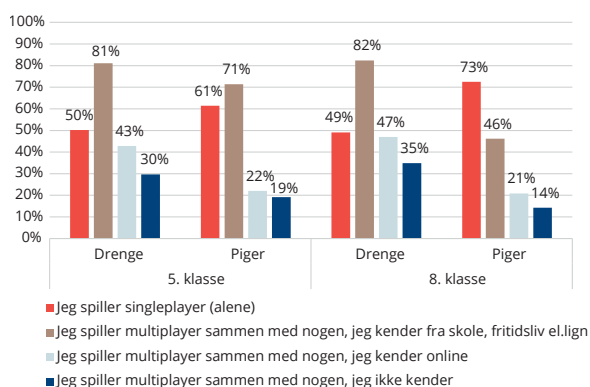


Antal svar: 828 (528 drenge og 273 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der gamer/spiller, og som har valgt mindst en af ovenstående svarmuligheder på spørgsmålet: "Hvorfor gamer/spiller du?". Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

Gaming er en social aktivitet for drenge

Når drenge i både 5. og 8. klasse gamer, gør de det oftest sammen med andre. Det samme gælder pigerne i 5. klasse. Blandt de piger i 8. klasse, der gamer, gør størstedelen det alene.

Figur 12: Andel børn i 5. og 8. klasse, der gamer alene eller sammen med andre, fordelt på køn

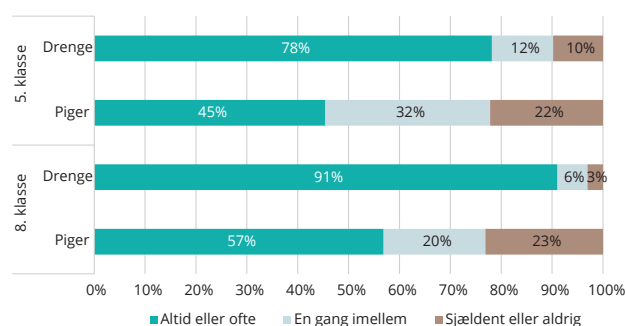


Antal svar: 1.741 (486 drenge og 454 piger i 5. klasse samt 528 drenge og 273 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der spiller alene eller sammen med nogen, som svar på spørgsmålet: "Hvordan gamer/spiller du?". Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

At flere piger i 8. klasse spiller alene, hænger også sammen med, at de ofte spiller spil, som kun kan spilles alene, som fx Sims. Det stemmer overens med et dansk studie, der finder, at drenge primært spiller konkurrenceprægede multiplayer-spil, hvor piger omvendt oftere spiller ikke-konkurrenceprægede singleplayer-spil.⁵ I et interview med fem piger fra 8. klasse fortæller de, at det egentlig er ret irriterende, at man ikke kan spille Sims sammen, og da en af dem nævner, at der måske kommer en multiplayer-version, bliver de alle meget begejstrede. Det tyder altså på, at pigerne egentlig gerne ville spille sammen, men at det ikke er muligt i de spil, de spiller mest.

Ligesom drenge oftere spiller med andre, er der også flere drenge, der kommunikerer med dem, de spiller med. Knap otte ud af ti drenge i 5. klasse svarer, at de altid eller ofte skriver eller snakker med dem, de spiller med online. Det gælder for ni ud af ti i 8. klasse. Blandt pigerne gælder det 45 pct. i 5. klasse og 57 pct. i 8. klasse.

Figur 13: Andel børn i 5. og 8. klasse, der kommunikerer med dem, de gamer med, fordelt på køn



Antal svar: 1.475 (449 drenge og 374 piger i 5. klasse samt 492 drenge og 160 piger i 8. klasse). Figuren viser, hvor hyppigt de børn, der gamer/spiller, kommunikerer med dem, de spiller med, som svar på spørgsmålet: "Skriver eller snakker du med dem, du spiller med, undervejs i spillet – enten gennem live chatten i spillet, voice chat eller fx på Discord?".

Disse fund underbygges af det danske studie, som også viser, at drenge kommunikerer markant mere end piger, når de spiller computerspil. Til gengæld er der ingen kønsforskelle i forhold til, hvor meget tid drenge og piger dagligt bruger på medieret kommunikation – altså kommunikation via online medier.⁶ I vores undersøgelse ser vi på samme måde, at piger ofte bruger sociale medier til at dyrke deres venskaber, hvor drengene bruger gaming. Det kunne tyde på, at drenge og piger kommunikerer lige meget, når de er online, men at de bruger forskellige platforme til deres kommunikation. Netop dette mønster er også blandt fundene i en forskningsartikel fra 2021, som kvantitativt påviste kønsbaserede forskelle i online-kommunikation.⁷

Kommercielle virksomheder driver platforme for børns digitale fællesskaber

Fælles for mange onlinetjenester som sociale medier og spil-apps er, at de som udgangspunkt er gratis at bruge og downloade. Virksomhederne tjener i stedet penge ved at tilbyde tilkøb i appen, vise reklamer eller indsamle, viderelede og sælge brugernes data.



Datahøst

Data er alt, hvad man liker, kommenterer på, hvilke grupper man er medlem af, hvem ens venner er, hvornår man er online, hvor man befinder sig fysisk, hvad eller hvem man følger, og hvad man har skrevet i SMS'er. Ved at sammenkoble denne viden fra et enkelt eller flere onlinetjenester kan virksomheder forbedre deres produkter, men også købe adgang til de brugere, som de tror, der er højst sandsynlighed for, vil købe deres produkt. Ud over adgang til at opsamle, dele og sælge brugerens data kan onlinetjenesterne også få adgang til andre ting, fx brugerens lokation, andre apps og kontakter. Nogle er nødvendige, fx adgang til talefunktionen og kameraet, når man foretager videoopkald, men kan også blive anvendt, selvom funktionen ikke er i brug. Flere onlinetjenester giver brugeren mulighed for at ændre i indstillingerne, så de deler færre informationer. På trods af dette kan det som bruger af sociale medier og apps være svært at gennemskue, hvilke data der indsamles, og hvad de bruges til.

Fastholdelse

Mange sociale medier og apps er gratis at downloade og bruge. Til gengæld tjener medierne penge ved at opsamle data om brugernes adfærd og ved at eksponere dem for reklamer. Til det bruger virksomhederne bag forskellige slags adfærdsdesigns, der fastholder brugerne på mediet så lang tid som muligt. Det kan både være autoplayfunktioner, hvor næste video starter med det samme, algoritme-anbefalet indhold rettet mod at maksimere "se-tid", særlige gevinster i spil, som opnås ved at spille meget, notifikationer, streaks, eller at man skal se beskeder inden for en specifik tidsperiode.

Reklamer

Børn får ikke de samme reklamer som voksne. Reklamerne kan indeholde promovring af fx tøj, skønhedsprodukter, spil og meget mere. Oftest kan virksomheder vælge, hvilken specifik målgruppe de vil vise reklamer til, fx piger fra et bestemt geografisk område, og som via deres adfærd på medierne har vist, at de interesserer sig for MGP, yngre influencere eller dyr. Reklamerne kan både være direkte og åbenlyse eller indirekte, fx når de promoveres af influencere, som børn har tillid til og svært ved at gennemskue. I 2017 blev der vedtaget en ny markedsføringslov, der strammede op på kravene til influenter om at markere reklamer på sociale medier.

Login

Ved flere af platformene kan man bruge eksisterende login fra en anden platform. Hvis man fx vil oprette en bruger på TikTok, kan man fx bruge sit Facebook- eller Instagram-login. Dette kan øge risikoen for, at data og derved viden om brugernes interesser, præferencer og venner deles på tværs af platformene.

Aldersgrænser

Ifølge GDPR er der særlige regler for virksomheder, når det omhandler opsamling, brug og salg af data fra børn under 13 år. Derfor har mange onlineplatforme en aldersgrænse på 13 år. Uden aldersverificering kan alle snyde sig ældre eller yngre. Aldersgrænsen kan derfor ikke anses som en sikkerhedsforanstaltning for brugeren, men for virksomheden bag. Aldersgrænserne beskytter ikke i sig selv børn imod at blive eksponeret for indhold, der ikke er alderssvarende, herunder grænseoverskridende, stødende eller ulovligt indhold, som vi kender det fra mærkningsordninger på film og spil.

Chatfunktioner

I alle online tjenester, hvor der er mulighed for at interagere med andre, er der en risiko for, at brugerne kontaktes af folk, de ikke kender. Dette kan både lede til nye venskaber og fællesskaber, men kan også resultere i, at børn kontaktes af ældre brugere, som udnytter deres position til fx at presse dem til at sende seksuelt materiale, snyde dem for penge, hverve dem til banderelaterede eller radikale grupper mv. På nogle platforme skal brugerne godkende, at de kan få beskeder fra personer, de ikke kender, hvorimod andre platforme tillader alle brugere at skrive til hinanden.

Tilkøb i spil

I mange spil kan man tilkøbe virtuelle goder, fx skins, som kan være farvevariationer af våben eller nye udseender til ens avatar. Børn kan derfor føle sig presset til at købe skins på samme måde som dyrt mærketøj i skolen. Disse tilkøb kaldes også mikrotransaktioner, men kan ofte have en værdi af mange hundrede kroner, og er derfor ikke så små endda. Skins kan handles mellem spillere på tredjeparts-platforme, og her kan børn blive ofre for snyd. Center for Ludomani har udviklet en ny hjemmeside, der giver et overblik over mange af de mest populære spil, og hvilke mekanismer man skal være opmærksom på ift. både spildesign og mulighed for tilkøb.

SLUK NU OG KOM UD
OG VÆR SAMMEN MED
DINE VENNER

MEN MINE VENNER
ER JO LIGE HER...



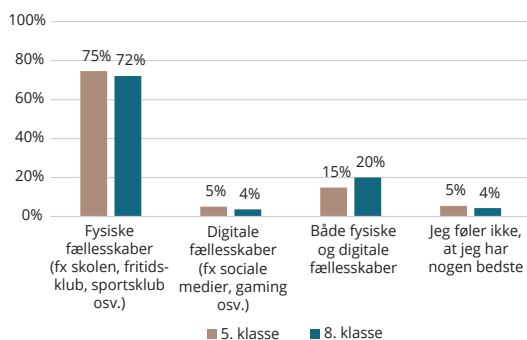
KAPITEL 4

Børns digitale venskaber og fællesskaber

Hver femte elev i 5. klasse og hver fjerde i 8. klasse kender enten deres bedste venner udelukkende fra digitale fællesskaber eller fra både fysiske og digitale fællesskaber. Digitale venskaber kan have stor betydning – særligt for de børn, der ikke har nogen bedste venner i de fysiske fællesskaber, de indgår i. Men undersøgelsen peger på, at børn med venner fra fysiske fællesskaber trives bedst.

De fleste børn danner venskaber gennem fysiske fællesskaber. Men hver femte elev i 5. klasse og hver fjerde i 8. klasse kender deres bedste venner helt eller delvist fra digitale fællesskaber.

Figur 14: Andel børn i 5. og 8. klasse, der kender deres bedste venner fra fysiske/digitale fællesskaber



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der kender deres bedste venner gennem forskellige typer af fællesskaber, som svar på spørgsmålet: "Mine bedste venner kender jeg gennem...".

Albert, som går i 5. klasse, er et af de børn, som har fået venner gennem et digitalt fællesskab. Her forklarer han, hvordan han møder nye venner gennem gaming:

Den måde, man typisk møder venner på, det er for eksempel, når man sidder og spiller et spil og så begynder at skrive et eller andet til hinanden: "Så må jeg få din Discord?" Så add'er vi hinanden, og så snakker man måske i en dag. Så siger jeg "vi ses i morgen" eller et eller andet. Så begynder man bare at snakke med hinanden [...] Jeg har rigtig mange gode venner, som jeg snakker med over nettet. For eksempel hvor vi har snakket med hinanden i flere år.

Albert har altså flere gode venner, som han har mødt online. I et andet interview fortæller Klara fra 8. klasse om, hvordan hun fik kontakt med en pige på Snapchat, som hun nu også ses med fysisk.

Når de bedste venner er online

Figur 14 viser også, at ca. ét barn i hver klasse kender sine bedste venner udelukkende gennem digitale fællesskaber. Det gælder for 5 pct. i 5. klasse og 4 pct. i 8. klasse. På BørneTelefonen er der flere børn, der beskriver, hvordan digitale venskaber kan have stor betydning, specielt hvis man oplever ikke at have særligt mange venner i sit skole- og fritidsliv.

En 13-årig dreng skriver, at han ikke har nogle venner gennem fysiske fællesskaber. Han har til gengæld gode venner, som han kender gennem spil:

"HEJ JEG ER EN DRENG PÅ 13 ÅR SOM SPILLER RIGTIG MEGET COMPUTER (IFØLGE MIN FAR FOR MEGET) OG DET ELSKER JEG. JEG ELSKER AT SPILLE MED MINE VENNER OVER COMPUTEREN MEN DE FLESTE HAR JEG MØDT OVER NETTET OG SER IKKE I VIRKELIGHEDEN. MIN FAR SYNTES AT JEG SKAL VÆRE SAMMEN MED NOGLE VENNER I VIRKELIGHEDEN, MEN JEG HAR IKKE RIGTIG NOGEN VENNER I VIRKELIGHEDEN OG FOR AT "LØSE" PROBLEMET TAGER MIN FAR MIN COMPUTER FRA MIG. [...] MIN FAR SIGER OGSÅ AT DET ER ET PROBLEM AT JEG SPILLER SÅ MEGET OG IKKE KAN VÆRE SAMMEN MED NOGLE VENNER I VIRKELIGHEDEN (VENNER SOM JEG IKKE HAR)."

Dreng, 13 år

Ligesådan fortæller en 11-årig pige, hvor meget hendes digitale venner betyder for hende:

"SELVOM DER SIKKERT ER NOGLE, SOM VILLE SIGE, AT MAN IKKE KAN ELSKE PERSONER MAN IKKE HAR MØDT, SÅ GØR JEG DET ALTSÅ. DE BETYDER MEGA MEGET FOR MIG! OG DET ER IKKE ALTID JEG HAR NOGEN I VIRKELIGHEDEN, SOM SÅDAN ER "GODE" VENINDER. JEG KAN GODT FØLE MIG MEGET ENSOM I VIRKELIGHEDEN. JEG TROR ALDRIG JEG HAR STOLET SÅ MEGET PÅ EN SOM JEG GØR PÅ DEM. DE ER DER ALTID FOR MIG."

Pige, 11 år

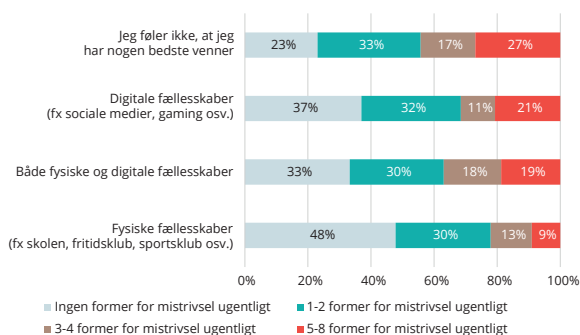
Begge disse børn giver udtryk for, at deres digitale relationer er vigtige. De føler ikke, at omverdenen har forståelse for deres digitale venskaber, selvom det i virkeligheden er de relationer, der gør, at de føler sig mindre ensomme.

Børn, der har deres bedste venner online, mistrives – om end i mindre grad end børn uden nære venner

Ovenfor hørte vi børn fortælle om nære venskaber, som er opstået online og ikke

foregår fysisk. Af undersøgelsen kan vi dog se, at en relativt stor del af de børn, der helt eller delvist kender deres bedste venner fra digitale fællesskaber, mistrives i svær grad. En væsentlig større andel end blandt dem, der kender deres bedste venner fra fysiske fællesskaber.

Figur 15: Andel børn på tværs af 5. og 8. klasse med ugentlige mistrivsel fordelt på, om de kender deres bedste venner fra fysiske/digitale fællesskaber



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der kender deres bedste venner gennem forskellige typer af fællesskaber, som svar på spørgsmålet: "Mine bedste venner kender jeg gennem..." krydset med andelen af børn, der angiver at opleve mellem 0-8 ugentlige mistrivselser. Se afsnittet 'Metode' for information om spørgsmål vedr. mistrivsel.

En femtedel af de børn, der svarer, at de udelukkende har bedste venner online, mistrives i svær grad. Det gælder næsten lige så mange, der har deres bedste venner gennem både fysiske og digitale fællesskaber. De børn, der omvendt ser ud til at trives bedst, er dem, der har deres bedste venner gennem fx skolen eller den lokale sportsklub.

Ikke overraskende er det de børn, der ikke har nogen bedste venner, der trives dårligst. Næsten hvert andet barn i denne gruppe (44 pct.) har tre til otte symptomer på mistrivsel ugentligt. Det samme gælder for hvert tredje barn, der har sine bedste venner online.

Vi kan i denne undersøgelse ikke sige noget om kausaliteten i de sammenhænge, vi finder. Vi kan derfor fx ikke sige, at mistrivsel hos børn, der kender deres bedste venner fra digitale fællesskaber, er begrundet i netop det, at de kun har bedste venner online. Det kan lige så vel være udtryk for, at børn, der i forvejen mistrives, i højere grad søger venskaber online end børn, der trives godt og har venskaber i fx skolen. Eller undersøgelsens

resultater kan tolkes på den måde, at den digitale arena åbner nye muligheder for venskaber, som kan have positiv betydning for de børn, der ikke har nogen bedste venner i deres fysiske hverdag.

De otte mistrivselssindikatorer i denne undersøgelse:

Fysiske symptomer:

- Hovedpine
- Mavepine
- Ondt i ryggen
- Svimmel

Psykiske symptomer:

- Ked af det
- Irritabel/i dårligt humør
- Nervøs
- Svært ved at falde i søvn

Læs mere om indikatorerne i afsnittet "Metode"

Kvaliteten af rene onlinevenskaber er dog underbelyst i forskningen. Et meta-studie på området konkluderer, at online interaktioner i venskaber har de samme kvaliteter som offline interaktioner og kan styrke venskabet. Studiet konkluderer dog ikke noget i forhold til kvaliteten af rene onlinevenskaber, men påpeger, at der muligvis er forskel på kvaliteten af de onlinereationer, som udelukkende foregår online, og de onlinereationer, som også eksisterer offline.⁸ Forskning peger også på, at der ikke ses en klar sammenhæng mellem brug af sociale medier/skærmtid og trivsel hos unge.⁹

Oplevelser med positive interessefællesskaber online

Selvom spørgeskemaundersøgelsen peger på, at de børn, der trives bedst, er dem, der primært har venner i den fysiske verden, kan digitale fællesskaber være med til at skabe et positivt rum for børn med fælles interesser. Fra BørneTelefonen har vi set, hvordan nogle børn tillægger deres digitale venskaber stor betydning. Samtidig viser forskning, at minoritetsgrupper, som fx queerpersoner, mennesker med funktionsnedsættelse eller

med etnisk minoritetsbaggrund, kan have lettere ved at finde trykke og positive fællesskaber i den digitale verden.¹⁰

I spørgeskemaundersøgelsen ser vi fx også, at andelen af børn, der kender deres bedste venner helt eller delvist gennem digitale fællesskaber, er større blandt børn, der i undersøgelsen angiver at have en anden kønsidentitet, end den er blandt piger og drenge i undersøgelsen. Det gælder for 13 ud af 31 (42 pct.) børn med anden kønsidentitet i 8. klasse, mod hver fjerde dreng og pige på samme klassetrin.

At der i digitale fællesskaber kan være en rar og støttende tone, kommer til udtryk i et interview blandt en gruppe elever i 8. klasse. Det fortæller de om her:

Interviewer: *Er der nogen fællesskaber online, hvor I oplever, at der er en særlig positiv, støttende tone? Eller sådan at der er...*

Johan: *Ja, det er der. Fordi jeg er – det er måske lidt underligt at sige – men jeg er meget glad for Harry Potter. Og Harry Potter-fansene på YouTube, de er meget søde. De er meget søde mennesker.*

Sander: *Jeg tror det gælder alle...*

Johan: *Fans...*

Sander: *Ja, alle fangrupper af ting. Det er lige meget, hvad det er. Det kan være alt fra skating til Harry Potter, ik'?*

Johan uddyber, at han tror, at folk oftere respekterer hinandens holdninger i online fangrupper. Som Johan siger: "Alle er stadig enige om, at det var en fed film eller en fed bog. Så selvom man har forskellige meninger, så bliver man ikke sure på hinanden". Det sker omvendt oftere, hvis fællesskabet ikke er centreret omkring en interessegruppe, fordi "så er det meget nemmere at skabe konflikt," som Sander siger.

I samme interview fortæller Lucas, at han på et tidspunkt lagde en masse skate-videoeer op, hvor han fik flere tusind visninger og en masse likes. Til det fortæller han: "Og så er folk bare virkelig glade for det. Sådan 'nej hvor er du god!'. Altså så er folk jo bare glade for det". Lucas giver altså udtryk for, at han oplever en form for interessefællesskab med andre skate-interesserende, som er særligt støttende over for det, han lægger op.

KAPITEL 5

Digitale klassefællesskaber

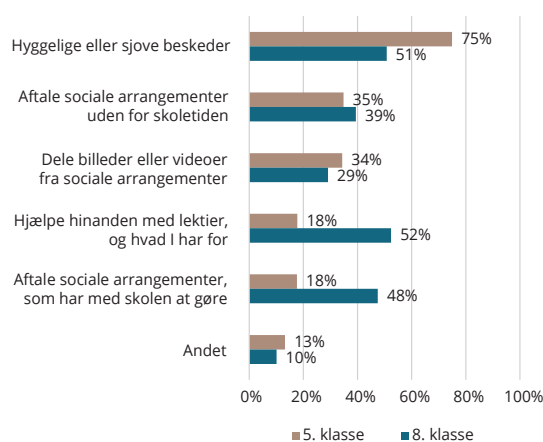
Grupper for hele eller dele af klassen på sociale medier er et meget udbredt fænomen. Her udspiller en del af det sociale fællesskab sig. Der aftales sociale arrangementer, deles sjove videoer og udveksles information om lektier. Det digitale fællesskab trækker tråde ind i klasseværelset, og står man uden for grupperne på sociale medier, mærkes det tydeligt henne i skolen.

Mere end ni ud af ti elever i 5. klasse (92 pct.), og stort set alle elever i 8. klasse (97 pct.), fortæller, at der er grupper for hele eller dele af klassen på sociale medier. I et interview med en gruppe elever, der går i 5. klasse, fortæller de, at de både har en gruppe for hele deres årgang, to grupper for hele klassen, en gruppe for alle pigerne og en gruppe for en udvalgt skare af drenge.

Snapchat er det medie, børnene oftest bruger til deres grupper. I interviewene fortæller flere af børnene, at det ikke kan lade sig gøre at lave en SMS- eller beskedgruppe, hvis man har forskellige slags telefoner. Fx fortæller en pige i 5. klasse, at pigegruppen først var på iMessage, men at den blev flyttet over på Snapchat, fordi en af de andre piger havde en Android-telefon, og derfor ikke kunne være med i iMessage-gruppen. Det kan resultere i, at børn føler sig presset til at oprette profiler på sociale medier, som de ellers er for unge til ifølge de officielle aldersgrænser.

SoMe-grupperne for hele klassen bruges i 5. klasse mest til hyggelige og sjove beskeder, mens de i 8. klasse i lige så høj grad bliver brugt til at lave sociale aftaler eller hjælpe hinanden med lektier.

Figur 16: Hvad børn i 5. og 8. klasse bruger deres grupper for hele klassen på sociale medier til



Antal svar: 1.496 (574 i 5. klasse og 922 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der svarer, at de er en del af en gruppe for hele klassen på SoMe, og hvilke formål de anvender gruppen til, som svar på spørgsmålet: "Hvad bruger I gruppen for hele klassen til?". Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

Gennem interviewene får vi indtryk af, at det særligt er de mindre grupper, fx for en udvalgt gruppe elever i klassen, børnene bruger til at sende hinanden beskeder og billeder og til at planlægge sociale ting uden for skolen. I et interview fortæller Klara og Noah fra 8. klasse, at de har en festgruppe på Snapchat. Den er for nogle elever fra klassen, der tit fester sammen i weekenden. I en anden 8. klasse fortæller Caroline, at de også ofte laver mindre Snapchat-grupper, hvis fx "der er nogen, der skal til et event eller noget i den stil. Så kan de lige skrive sammen." Grupperne kan altså både opstå omkring et mere langvarigt fællesskab som fx klassen eller årgangen, men de kan også opstå mere spontant – fx i forbindelse med en fest, eller efter man har været sammen en mindre gruppe en enkelt aften.

Hvert tiende barn er ikke med i klassens grupper på sociale medier - "Der sker meget, som man så ikke får at vide"

10 pct. af børnene i spørgeskemaundersøgelsen svarer, at de ikke er en del af nogen af de klassegrupper, der er på sociale medier. Det gælder oftere for børnene i 5. klasse end i 8. klasse. I 8. klasse er det 5 pct. af eleverne. I 5. klasse er det 16 pct. af eleverne, der står uden for klassens digitale grupper.

I 5. klasse er der nogle af børnene, der ender uden for klassens digitale grupper, fordi de ikke har profiler på de sociale medier, hvor klassegrupperne typisk er. Det betyder, at der nogle gange opstår nogle klassegrupper på fx Snapchat, som kun er for dem, der er på mediet. Det fortæller en 12-årig pige om til BørneTelefonens brevkasse:

"JEG ER EN PIGE PÅ 12, OG HELE MIN KLASSE HAR SNAPCHAT UDOVER MIG. ALLE I MIN KLASSE BRUGER SNAPCHAT, OG DERFOR BLIVER JEG PÅ EN MÅDE "HOLDT UDENFOR" I FÆLLESSKABET. [...] I MIN KLASSE HAR KLASSEN NOGET DER HEDDER "KLASSE GRUPPEN" INDE PÅ SNAPCHAT HVOR DE SKRIVER ALT NYT. MIN MOR SIGER JEG IKKE MÅ FÅ SNAPCHAT FØR JEG ER 13, FOR HUN SYNES JEG SKAL VÆRE "STOR NOK" TIL AT FÅ DET. [...] SÅ JEG BLIVER HOLDT UDENFOR I KLASSEFÆLLESSKABET OG BLIVER HVERKEN SKREVET ELLER TALT TIL. DE FLESTE DRENGE OG PIGER I MIN KLASSE SIGER AT DET ER LAMT OG BEGYNDER AT GRINE NÅR JEG FORTÆLLER AT JEG IKKE HAR SNAPCHAT."

Pige, 12 år

I BørneTelefonens brevkasse finder vi en del breve med variationer over samme tema: At barnet føler sig uden for fællesskabet i klassen, fordi barnet ikke er på (de samme) sociale medier som de andre i klassen. Det betyder fx, at barnet ikke har set de sjove videoer, som der bliver grinet af i klassen dagen efter, og at barnet ikke er med i de samtaler, der foregår over fx Snapchat og Discord, når skoledagen er slut. En anden 12-årig pige skriver: "Jeg synes det er irriterende fordi at alle fra min klasse har det og skriver altid igennem snap, og jeg

plejer altid at gå væk når de snakker omkring det. Gad også bare godt at være en del af gruppen de har lavet."

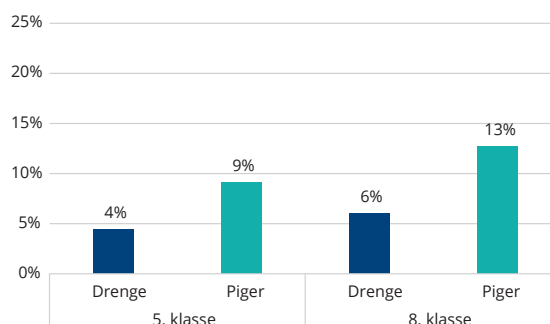
Brevkassebrevene giver indblik i, at det digitale fællesskab for børnene er tæt sammenvævet med det fysiske, og at stå uden for den ene arena kan give en følelse af også at være udenfor i den anden. Samtidig ved børnene ikke helt, hvad det er, de går glip af, og den uvished kan skabe utryghed om ens placering i fællesskabet. I et interview med en gruppe børn i 5. klasse fortæller Sofia, hvordan det var for hende, da hun ikke selv var på Snapchat, hvor klassen har en fælles gruppe. Hun siger:

"[...] Jeg ved, at når der er noget i sådan en chat, så snakker de meget om det. Også i virkeligheden. Og så når man ikke lige ved det, så er man sådan 'huh ja?' [...] Fordi der sker meget, som man så ikke får at vide, fordi man ikke har det."

Børn, der ikke bliver inviteret ind i klassens SoMe-grupper

Pigerne er oftere end drengene ikke inviteret med i grupper for klassen på sociale medier, som de gerne vil være en del af. Når drengene står uden for klassens grupper på sociale medier, er det oftere begrundet i et valg om ikke at være på det sociale medie, hvor gruppen er.

Figur 17: Andel børn i 5. og 8. klasse, der ufrivilligt er uden for grupper for klassen på sociale medier, fordelt på køn



Antal svar: 2.108 (492 drenge og 491 piger i 5. klasse samt 559 drenge og 566 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der har valgt svarkategorien "Ja, men jeg er ikke inviteret/må ikke være med i gruppen for de andre" på spørgsmålet: "Kender du til nogen grupper i klassen på sociale medier, som du gerne vil være en del af?".



Seks af de 31 elever i 8. klasse, der har en anden kønsidentitet, svarer, at de ikke er inviteret ind i SoMe-grupper for deres klasse, som de gerne vil være en del af. Det svarer til 19 pct. af denne gruppe børn. Det samme svarer hhv. 6 pct. af drengene og 13 pct. af pigerne i 8. klasse. Ud fra de få elever med anden kønsidentitet i 8. klasse virker det altså til, at de oftere er uden for klassens digitale fællesskaber end pigerne og drengene.

På BørneTelefonen er der flere børn, der fortæller, at de ikke bliver inviteret med i forskellige Snapchat-grupper i klassen. Det skriver en 14-årig dreng om her:

"I WEEKENDEN HOLDT EN FRA MIN KLASSE EN FEST FOR VORES KLASSE. "ALLE" VAR INVITERET. DE HAVDE LAVET EN SNAPCHAT GRUPPE MEN EFTERLØD MIG OG EN AF MINE VENNER UDEN FOR. DE VILLE IKKE TILFØJE OS OG IGNOREREDE OS DA VI SPURGT OM VI MÅTTE KOMME MED. DE VILLE IKKE HAVE VI SKULLE VÆRE DER. [...] JEG FØLER MIG MEGET UDELUKKET DA DE SENDTE MIG SNAPS HELE AFTENEN IGENNEM."

Dreng, 14 år

Den 14-årige føler sig først og fremmest uden for det fysiske fællesskab, da han ikke bliver inviteret med til klassefesten. Den følelse bliver yderligere forstærket af, at han heller ikke bliver inviteret med i klassens digitale fællesskaber på Snapchat.

I mange af klasserne har børnene også grupper, som kun er for hhv. pigerne og drengene. I et interview med en gruppe børn fra 5. klasse oplister eleverne de forskellige Snapchat-grupper, de har i klassen, og bl.a. fortæller Marcus om en Snapchat-gruppe for en gruppe drenge fra klassen. Gruppen hedder "The guys". Den anden dreng i interviewet, Oliver, er ikke en del af den udvalgte gruppe drenge, der er indlemmet i "The guys", men i interviewet er det tydeligt, at han gerne vil være det.

- Marcus: *Og jeg har også oprettet en gruppechat for nogle af drengene.*
- Oliver: *Må jeg ikke godt være med på den?*
- Marcus: *(tøver) Ja ja, jeg har spurgt de andre. Men de andre har ikke rigtig lyst, men jeg har ikke noget imod det.*
- Oliver: *Jeg vil gerne være med.*
- Marcus: *Men jeg kan ikke rigtig sætte dig ind, fordi de andre skal give lov.*
- Oliver: *Men come on!*
- [...]
- Interviewer: *Ja. Så pigerne har en gruppe. Og drengene; der er én gruppe, eller der er flere grupper, eller hvordan er det?*
- Marcus: *Nej, jeg tror kun, der er en. I hvert fald fra vores klasse er der kun én. Og det er "The guys"*
- Interviewer: *Men der bliver drengene ligesom enige om, hvem der må være med i den gruppe?*
- Marcus: *Ja, eller... (afbrydes)*
- Emma: *Vi er rimelig åbne over for pigerne, hvem der må være med.*
- Oliver: *Jeg må ikke være med i "The guys".*
- Marcus: *Åbenbart ikke. Det er ikke mig, der bestemmer det. Det er fordi, der er overtal.*
- Oliver: *Men har... (afbrydes)*
- Marcus: *Alle de andre stemmer på, at du ikke må være med.*

Børn, der ufrivilligt står uden for klassens digitale fællesskab, føler sig i højere grad ensomme og trives dårligere

Mere end hver tredje af de piger, der ikke er inviteret ind i grupper i klassen på sociale medier, som de gerne vil være en del af, er ensomme (35 pct.). Det samme gælder knap hver fjerde dreng, der ikke er inviteret ind i grupperne (23 pct.). Til sammenligning er det omkring hver tiende af de piger, der ikke kender til grupper for klassen, som de gerne vil være en del af, der føler sig ensomme (13 pct.). Det samme gælder for færre end hver tyvende dreng (4 pct.).

En 14-årig pige fortæller til BørneTelefonen, at hun langsomt begynder at blive holdt udenfor i sin klasse. Hun fortæller her, at hun ikke bliver inviteret til klassens fester og heller ikke den Snapchat-gruppe, der er blevet lavet i forbindelse med festen:

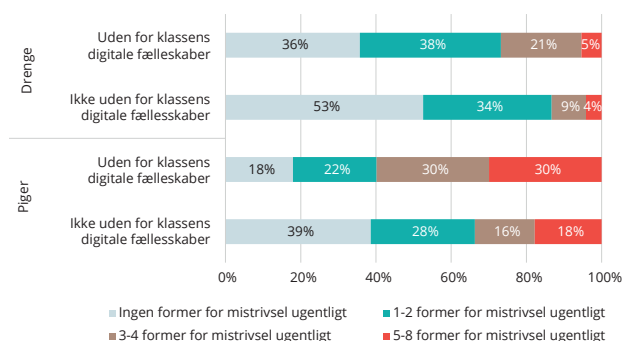
"JEG STARTEDE MED AT VÆRE EN DEL AF FÆLLESSKABET OG BLEV INVITERET TIL TING OG SÅDAN NOGET. MEN LIGE PLUDSELIG BLIVER JEG HOLDT UDENFOR OG IKKE INVITERET TIL NOGET. [...] DEM FRA MIN KLASSE SNAKKER RIMELIGT ÅBENT OM EN FEST SOM JEG IKKE ER BLEVET INVITERET TIL OG DE HAR OGSÅ EN SNAPCHAT GRUPPE TIL DEN FEST SOM JEG IKKE ER MED I. [...] JEG GIDER IKKE AT VÆRE OUTSIDEREN, MEN DET BEGYNDER JEG LANGSOMT AT BLIVE. JEG VED IKKE HVAD JEG SKAL GØRE. JEG VED IKKE HVORFOR JEG IKKE BARE ER EN DEL AF FÆLLESSKABET OG SNAKKER OG SÅDAN NOGET. JEG BLIVER ALDRIG INVITERET TIL NOGET OG HAR HELLER IKKE NOGEN RIGTIGE VENNER."

Pige, 14 år

Pigen føler sig efterhånden ikke længere som en del af klassens fællesskab – hverken det fysiske eller det fællesskab blandt klassekammeraterne, der udfolder sig på sociale medier. Undersøgelsen viser også, at en større andel af de børn, der ikke er en del af klassens digitale fællesskaber, har symptomer på at være i svær mistrivsel.

Undersøgelsens resultater indikerer desuden, at det i højere grad påvirker pigernes end drengenes trivsel negativt, hvis de ufrivilligt står uden for klassens digitale fællesskaber. Det er i hvert fald særligt de piger, der ikke er inviteret ind i grupper i klassen på sociale medier, som de gerne vil være en del af, der mistrives.

Figur 18: Andel børn på tværs af 5. og 8. klasse med ugentlige mistrivsel, fordelt på køn, og om de er uden for klassens digitale fællesskaber



Antal svar: 2.108 (1.051 drenge og 1.057 piger). Figuren viser andelen af børn, der har svaret "Ja, men jeg er ikke inviteret/må ikke være med i gruppen for de andre" eller "Nej" på spørgsmålet: "Kender du til nogen grupper i klassen på sociale medier, som du gerne vil være en del af?", krydset med køn og andelen af børn, der angiver at opleve mellem 0-8 ugentlige mistrivselssymptomer. Se afsnittet 'Metode' for information om spørgsmål vedr. mistrivsel.

Figur 18 viser, at knap hver tredje pige (30 pct.), der ikke må være med i grupper for de andre i klassen, mistrives i svær grad. De oplever mindst fem former for mistrivsel ugentligt. Blandt den samme gruppe drenge gælder det 5 pct.

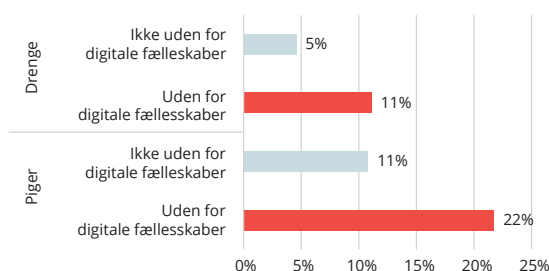
Undersøgelsen viser dog også, at pigerne helt generelt oftere angiver at have symptomer på mistrivsel end drengene. Fx viser ovenstående figur, at hver femte pige, der ikke er uden for klassens digitale fællesskaber, også mistrives i svær grad.

Klassens grupper på sociale medier er en forlængelse af fællesskabet i klassen

Når børn kontakter BørneTelefonen og fortæller, at de føler sig ekskluderet fra klassens grupper på sociale medier, fortæller de samtidig ofte om at føle sig uden for det fysiske fællesskab i klassen. Vi ser en tendens til, at de børn, der ikke føler sig som en del af det digitale fællesskab i højere grad også har samme følelse om det fysiske fællesskab. Omkring dobbelt så stor en andel af de drenge og piger, der ikke er inviteret med i grupper for klassen på sociale medier, føler sig også uden for fællesskabet i klassen, sammenlignet med dem, der er med i de grupper, de gerne vil være med i. Denne pointe underbygges af forskning, som har beskrevet, hvordan digitale medier kan være en adgangsbillet til det sociale fællesskab og styrke fællesskabet, som

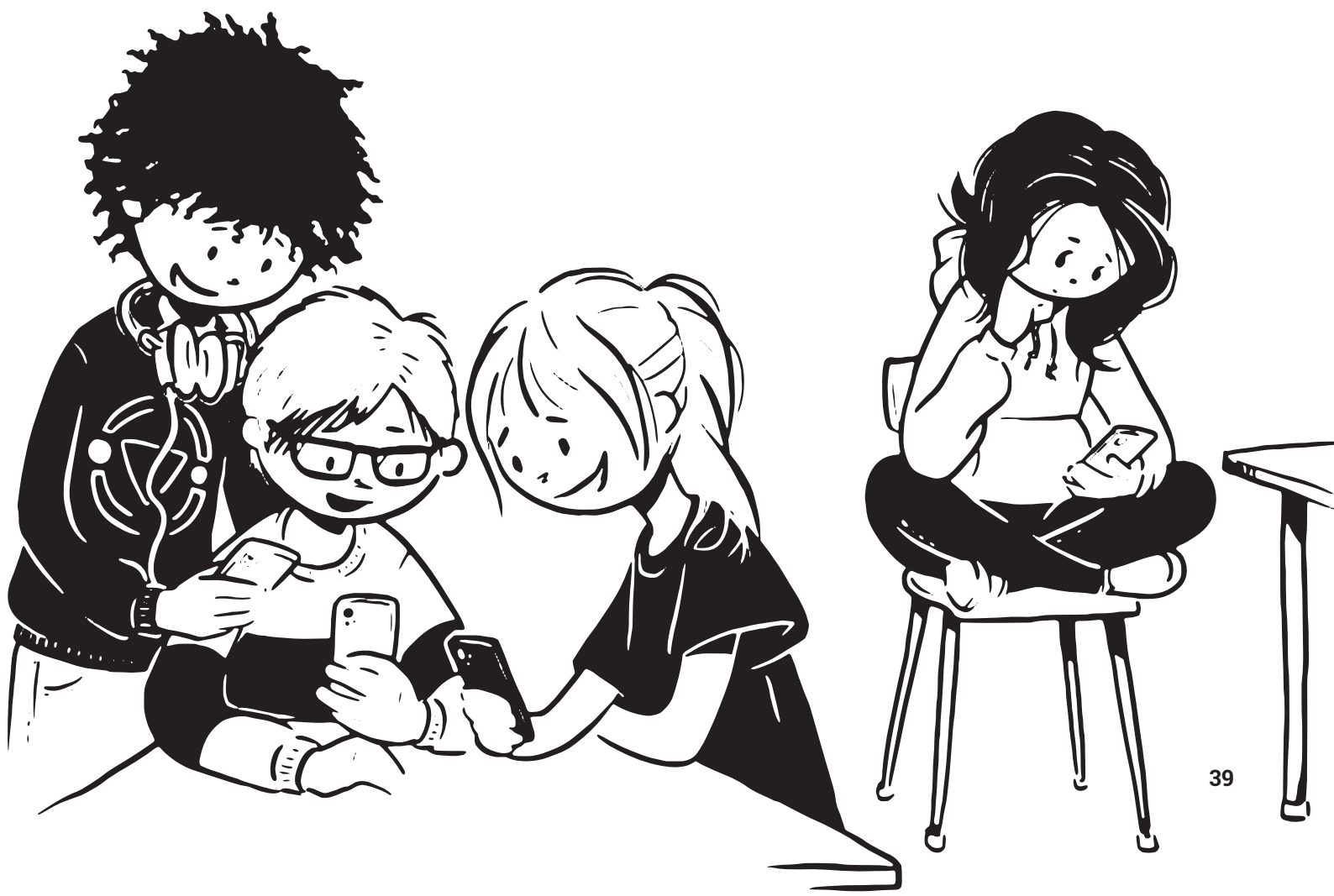
foregår offline. Forskningen beskriver også, at børn med stærke relationer offline, ofte drager mere nytte af online fællesskaber.¹¹

Figur 19: Andel børn på tværs af 5. og 8. klasse, der er uden for det fysiske og det digitale fællesskab i klassen, fordelt på køn



Antal svar: 2.108 (1.051 drenge og 1.057 piger). Figuren viser andelen af børn, der har svaret, at de sjældent eller aldrig føler sig som en del af fællesskabet i klassen, krydset med andelen af børn, der har valgt svar-kategorien "Ja, men jeg er ikke inviteret/må ikke være med i gruppen for de andre" på spørgsmålet: "Kender du til nogen grupper i klassen på sociale medier, som du gerne vil være en del af?",

På trods af denne tendens, viser tallene dog også, at en eksklusion fra det digitale fællesskab ikke nødvendigvis afspejles i en følelse af eksklusion fra det fysiske – eller omvendt. Dette understreger, at forholdet mellem det digitale og det fysiske fællesskab er komplekst, og at det er muligt at føle sig uden for klassens Snapchat-gruppe, men samtidig have det godt i sin hverdag i klassens fællesskab.





”

HEJ BØRNETELEFONEN, JEG ER EN PIGE PÅ 13 ÅR.

JEG HAR ENDNU IKKE FÅET SNAPCHAT. ALLE ANDRE FRA MIN KLASSE HAR DET OG JEG KAN GODT FØLE MIG LIDT UDENFOR FORDI AT JEG IKKE HAR DET. DET ER IKKE FORDI AT JEG IKKE MÅ, JEG HAR BARE IKKE RIGTIG LYST. LIGE FOR TIDEN GÅR JEG OG OVERVEJER DET VIRKELIG MEGET, PÅ DEN ENE SIDE VIL JEG GERNE HAVE DET OG VÆRE EN DEL AF DET FÆLLESSKAB DER ER, OG PÅ DEN ANDEN SIDE VIL JEG IKKE HAVE DET, BÅDE FORDI AT DER OGSÅ SKER DUMME TING, OG SÅ HAR JEG OGSÅ SET NOGLE AF DE ANDRE NÅR DE ER PÅ SNAPCHAT, OG DET TAGER BARE RIGTIG MEGET AF DERES OPMÆRKSOMHED. ALLE OPFØRER SIG MEGET ANDERLEDES, OG SÅ HVIS NU AT DER ER EN DER ER SUR PÅ EN BLIVER ALLE BARE SURE/"ONDE" MOD PERSONEN. FOR LIDT TID SIDEN VAR DER TO ANDRE DER HELLER IKKE HAVDE DET, MEN SÅ FIK DEN ENE DET, MÅSKE I ET FORSØG PÅ AT BLIVE MERE EN DEL AF KLASSEN. DE SIDSTE PAR UGER HAR JEG VÆRET HJEMME FRA SKOLE, OG EN DAG FIK JEG BESØG AF DEN ANDEN DER HELLER IKKE HAVDE DET, OG FANDT SÅ UD AF AT HUN OGSÅ HAVDE FÅET DET, INDERST INDE BLEV JEG KED AF DET, MEN SAGDE BARE AT DET VAR OKAY. VI TO VAR ELLERS ENIGE OM AT SNAPCHAT IKKE VAR DET VÆRD OG IKKE RIGTIG KUNNE FORSTÅ MENINGEN MED DET.

JEG FØLER MIG I FORVEJEN AF OG TIL IKKE RIGTIG SOM EN DEL AF MIN KLASSE, OG JEG HAR LÆNGE OVERVEJET AT FÅ DET OG SE OM DET KUNNE HJÆLPE. SOM JEG NÆVNTE FØR HAR JEG DE SENESTE PAR UGER VÆRET HJEMME OG HAR LIGE NU IKKE RIGTIG OVERSKUD TIL AT FÅ DET. JEG HAR FAKTISK PRØVET AT HAVE DET I EN PERIODE, FAKTISK KUN I EN DAG, OG I DEN PERIODE FØLTE JEG MIG IKKE RIGTIG SOM MIG SELV. JEG FØLER PÅ EN MÅDE AT JEG SVIGTER MIG SELV, HVIS JEG FÅR DET. NÅR JEG TÆNKER PÅ MIG SELV TÆNKER JEG IKKE DEN DER INSTA/SNAP PIGE, DER HELE TIDEN ER PÅ DET, MEN DET VED JEG JO GODT AT JEG IKKE LIGE PLUDSELIG BLIVER HVIS JEG FÅR DET. JEG ER I BUND OG GRUND VIRKELIG FORVIRRET I FORHOLD TIL DET. JEG HÅBER VIRKELIG AT I KAN HJÆLPE MIG OG GØRE MIN OPLEVELSE LETTERE.

Pige på 13 år til BørneTelefonens brevkasse

KAPITEL 6

Børns oplevelser af forældres interesse i deres onlineliv

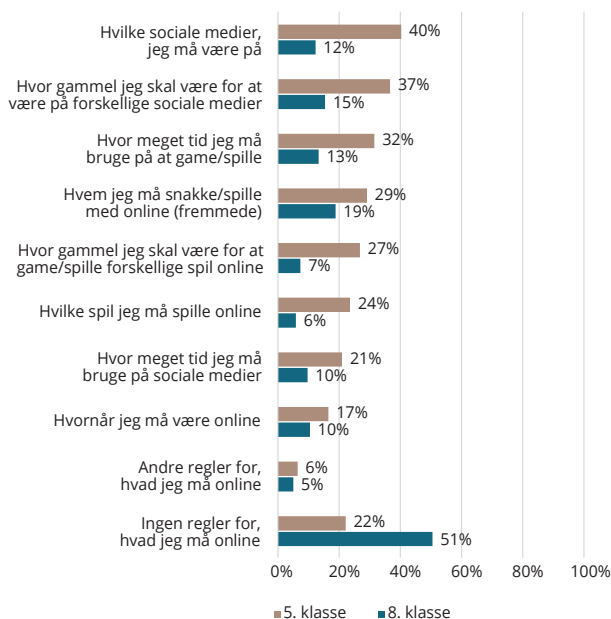
Hver femte elev i 5. klasse og halvdelen af eleverne i 8. klasse angiver, at de ikke har regler derhjemme i forhold til deres digitale liv. Halvdelen af eleverne i 5. og 8. klasse oplever, at deres forældre interesserer sig for deres onlineliv. Nogle børn fortæller, at de snarere oplever det som kontrol, når deres forældre forsøger at vise interesse.

Figur 20 viser, hvilke regler eleverne har derhjemme i forhold til deres onlineliv. Hver femte elev i 5. klasse har ingen regler derhjemme for, hvad de må online. I 8. klasse gælder det for halvdelen af eleverne. Der er altså oftere regler for de yngre børn.

Blandt elever i 5. klasse er det fire ud af ti, der har regler for, hvilke sociale medier de må være på, og næsten fire ud af ti har regler for, hvor gamle de skal være for at bruge forskellige sociale medier. Det betyder samtidig, at seks ud af ti elever i 5. klasse hverken har regler for, hvilke sociale medier de må være på, eller hvor gamle de skal være for at være på forskellige sociale medier. Det stemmer overens med interviews med børn, hvor flere fortæller, at deres forældre hjælper dem med at oprette profiler med en falsk alder på sociale medier. Ønsket om at komme på et socialt medie kommer ofte af, at klassekammeraterne er på mediet, og det tyder på, at forældre kan føle sig pressede til at åbne for adgangen til sociale medier, selvom deres børn endnu ikke er gamle nok ifølge aldersgrænserne.

I 8. klasse er der færre, der har regler for deres onlineliv. Det gælder for én ud af ti, at de har regler for, hvilke sociale medier de må være på. Næsten to ud af ti i 8. klasse har regler for, hvem de må snakke og spille med online.

Figur 20: Andel børn i 5. og 8. klasse, der har regler derhjemme for, hvad de må online



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der har regler for, hvad de må online, som svar på spørgsmålet: "Hvilke regler er der hjemme hos dig?". Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

Undersøgelsen viser samtidig, at flere piger end drenge har regler for deres onlineliv derhjemme. Det gælder både i 5. og i 8. klasse. Hvor 28 pct. af drengene i 5. klasse ingen regler har for, hvad de må online, gælder det for 16 pct. af pigerne. I 8. klasse gælder det for 57 pct. af drengene og 44 pct. pigerne.

Halvdelen af børn oplever, at deres forældre interesserer sig for deres onlineliv

Halvdelen af eleverne i både 5. og 8. klasse svarer, at deres forældre i høj eller nogen grad interesserer sig for, hvad de laver, når de er online. Der er ikke sket nogen udvikling heraf, siden vi senest undersøgte det i 2019. Her var resultatet det samme.¹²

Undersøgelsen viser også, at omkring halvdelen af eleverne i både 5. klasse (55 pct.) og 8. klasse (49 pct.) i høj eller nogen grad oplever, at deres forældre forstår, hvad de laver online. Tre ud af ti elever i 5. klasse (29 pct.) og fire ud af ti i 8. klasse (42 pct.) oplever i mindre grad eller slet ikke, at deres forældre forstår, hvad de laver online.

De elever, der har regler derhjemme for, hvad de må online, oplever også, at deres forældre i højere grad interesserer sig for, hvad de laver online. Omkring seks ud af ti af de børn (58 pct.), der har regler for deres onlineliv, oplever, at deres forældre i høj eller nogen grad interesserer sig for, hvad de laver online. Til sammenligning er det knap fire ud af ti børn (38 pct.), der ikke har regler, som oplever deres forældres interesse.

Børn oplever, at deres forældre kontrollerer dem online

I de kvalitative interviews fortæller flere børn, at de oplever, at deres forældre forsøger at kontrollere deres onlineliv. Det er altså ofte

ikke en nysgerrig interesse, der ifølge børnene præger dialogen, men snarere en kontrollerende og dikterende tilgang. Om det fortæller Fie fra 8. klasse:

[...] Hvis jeg sidder på Snapchat, så kommer min far hele tiden ind og er sådan "Hvem skriver du med?", "Hvad er det, du laver?", og jeg er bare sådan "Jeg er bare på Snap", og så er han sådan der – så siger han sådan til mig "Jeg synes, du skal lade være med være så meget på din telefon". Hvor jeg er sådan ja ja (sagt affejende). Jeg skriver med mine venner."

I forlængelse heraf fortæller en gruppe elever fra 5. klasse, at de først og fremmest oplever,

Alexander: *Det er sådan lidt vildt at se bagefter. Så kommer der fx en notifikation om, at du har brugt 7 pct. mere tid på din telefon i den her uge end i sidste uge. Og så går du ind og kan se, at du har brugt sådan tre timer på en søndag eller sådan fire timer. Så er det lidt meget.*

Interviewer: *Er det det, jeres forældre følger lidt med i? (Eleverne bekræfter)*

Alexander: *Især mine forældre. Det gør de mest.*

Silas: *Ja*

Interviewer: *Hvordan mærker I ellers, at de interesserer sig for, hvad I laver?*

Silas: *Det ved jeg ikke.*

”

HEJSA.

JEG VILLE BARE LIGE SKRIVE IND FORDI JEG ER TRÆT AF AT MINE FORÆLDRE IKKE VIL GIVE MIG LOV TIL AT KOMME PÅ SOCIALE MEDIER FX: TIKTOK, INSTAGRAM ELLER SNAPCHAT OG DET ER BARE RIGTIG SVÆRT IKKE AT KUNNE TALE MED NÅR MINE VENNER I SKOLEN SOM SÅ OGSÅ BARE FÅR LOV TIL AT VÆRE PÅ ALLE DE DER SOCIALE MEDIER, OG DE FORSTÅR IKKE HVORFOR JEG IKKE MÅ OG JEG VED IKKE HVAD JEG SKAL GØRE. DET ER BARE SVÆRT NÅR MAN GÅR I 5 KLASSE.

Pige på 12 år til BørneTelefonens brevkasse

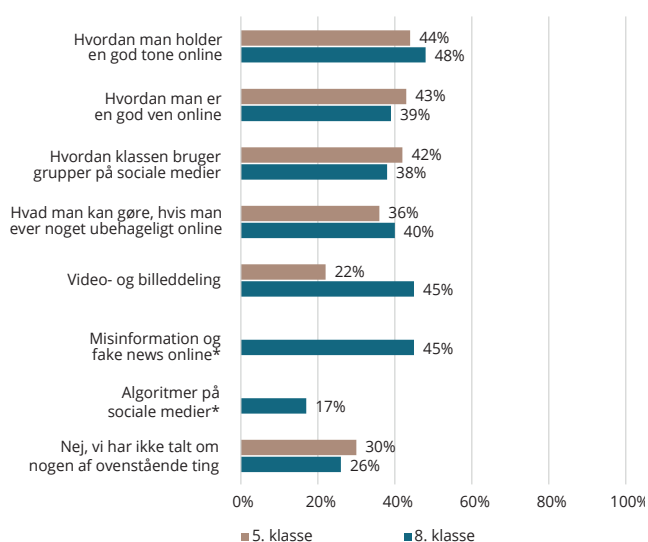
KAPITEL 7

Digital dannelse fylder ikke meget i undervisningen

Næsten hver tredje i 5. klasse og hver fjerde i 8. klasse har ikke talt med en lærer om temaer relateret til digital dannelse. Blot fire ud af ti elever svarer, at de har talt med en lærer om, hvordan klassen bruger grupper på sociale medier. Det er på trods af, at langt de fleste elever i både 5. og 8. klasse indgår i digitale klassefællesskaber på sociale medier

Figur 21 viser andelen af elever, der har talt med en lærer om forskellige temaer relateret til digital dannelse. Næsten hver tredje elev i 5. klasse og hver fjerde i 8. klasse angiver, at de ikke har talt med en lærer om nogen af de definerede temaer relateret til digital dannelse.

Figur 21: Andel børn i 5 og 8. klasse, der har talt med en lærer om onlineliv



Antal svar: 2.149 (993 i 5. klasse og 1.156 i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der har talt med en lærer om forskellige emner relateret til onlineliv, som svar på spørgsmålet: "Har I i din klasse i skoletiden talt med en lærer om nogen af følgende ting?" Emnerne med stjernemærkning er kun stillet til elever i 8. klasse. Børnene har mulighed for at vælge flere svarkategorier.

Knap halvdelen af eleverne i både 5. og 8. klasse angiver, at de har talt om, hvordan man holder en god tone online. Det er det emne, flest elever har talt med en lærer om.

Emnet video- og billeddeling har kun omkring hver femte elev i 5. klasse og under halvdelen af eleverne i 8. klasse talt med en lærer om i skoletiden. Det på trods af, at der i medierne har været stor opmærksomhed på netop video- og billeddeling, bl.a. som følge af Umbrella-sagen, hvor flere end tusind unge blev sigtet for at have delt en seksuelt krænkende video af to mindreårige. Og selvom undersøgelsen her viser, at klassegrupper på sociale medier er meget udbredte, er det heller ikke et emne, en særligt stor andel af eleverne har talt med en lærer om i skoletiden. Omkring fire ud af ti elever svarer, at de har talt med deres lærer i skoletiden om, hvordan klassen bruger grupper på sociale medier.

I et interview med en gruppe 8. klasseelever fortæller eleverne, at de ved flere lejligheder har haft nogle af emnerne oppe at vende i klassen – fx om den gode tone, men en af eleverne reflekterer også over, om det egentlig er nok til at ændre noget. Marie siger:

"Men jeg tror, den der "Hold tonen" og det der. Det er blevet sagt i hvert fald. Vi er også bare den generation, der er vokset op med det. Vi har virkelig bare altid fået det at vide. Jeg var klar over fake news og photoshop, og man skal holde tonen og trolls og alt det der. Det var jeg klar over i en meget ung alder. Fordi det er bare blevet sagt så mange gange. Men jeg ved ikke, om det nødvendigvis stopper det. Det kan jeg ikke helt finde ud af. For jeg føler sådan. Altså alle er opmærksomme på det, og alle ved, at det sker, men man ved ikke lige, hvad man – jeg ved ikke. Det er ikke nok for rigtigt at stoppe det, føler jeg."

Gennem interviewene fornemmer vi generelt en resignation hos eleverne, i forhold til hvordan man fx kan komme den hårde tone på nettet til livs, hvordan man kan stoppe video- og billeddeling uden samtykke og undgå

andre ubehagelige oplevelser online. Eleverne har svært ved at pege på, hvad der skal til, og hvordan de voksne omkring dem kan være en hjælp og støtte i forhold til at sikre dem et trygt digitalt liv.



KAPITEL 8

Hvordan kan de voksne støtte børns digitale liv?

Mange børn oplever ikke, at de kan få hjælp fra de voksne omkring dem, hvis de oplever udfordringer i forhold til deres onlineliv. Mange mener ikke, de voksne skal blande sig i deres privatliv. De tror ikke, der er noget, de voksne kan gøre, og de peger på sig selv som dem, der må løse det, hvis de oplever udfordringer.

I interviews har vi spurgt børn i 5. og 8. klasse, hvordan de voksne omkring dem kan hjælpe eller støtte dem i forhold til deres digitale liv. Stort set alle børnene giver udtryk for, at de ikke kan se, hvordan de kan bruge de voksne, når det kommer til deres digitale færden. De fleste har generelt meget stor tillid til, at de selv kan manøvrere i den digitale verden. Det fortæller Sander fra 8. klasse sådan her:

"[...] For at være ærlig, der – der er ikke noget at bekymre sig om. I hvert fald i en alder af 13-14 år. Teenagealderen. Så tror jeg ikke, der er specielt meget, man kan bekymre sig for. Og hvis der er noget, man kan bekymre sig for, så tror jeg, det vil være tydeligt nok, til at man ville finde ud af det selv."

Sander og de andre elever er enige om, at de er fornuftige nok til selv at sortere i det, de ser eller oplever på nettet, og at de i øvrigt godt kan vurdere, hvornår noget er "slemt nok" til, at man inddrager en voksen. For selvom mange af børnene fortæller, at de er stødt på hadefulde kommentarer eller ubehagelige billeder og videoer online, synes de, at de selv kan navigere i det uden en voksen. Det kommer Sif, Fie og Laura fra 8. klasse ind på her:

- Sif: *Altså hvis nu der er en, der presser en til, at man skal mødes eller et eller andet. Så siger jeg det til mine forældre.*
- Fie: *Ja, hvis det er på det niveau. Men hvis det er et eller andet billede af et eller andet, så er jeg sådan.*
- Laura: *Jeg er bare lidt ligeglad. Så blokerer man bare.*
- Fie: *Man har sgu set lidt af hvert.*

Ubehagelige billeder eller indhold på nettet er altså forholdsvis normaliseret for børnene – som Fie siger: "Man har sgu set lidt af hvert". De fleste af børnene mener altså ikke, at de har brug for de voksne, medmindre det er noget mere alvorligt. Vi ved fra andre undersøgelser om help seeking behavior, at mange børn ikke forventer, de kan få hjælp til de udfordringer, de står med. De peger på sig selv som løsningen.¹³

Børnene ønsker sig nysgerrige forældre

"Min mor prøver sådan at forstå det, men hun kommer aldrig til at forstå det." Sådan fortæller Laura fra 8. klasse, når hun bliver spurgt, om hendes forældre forstår, hvad hun laver på sociale medier. Marie fra samme klasse stemmer i: "Det er ikke bare noget, jeg føler, de ikke kan forstå. Jeg ved, de ikke kan forstå det. Jeg har set dem sidde og prøve, ik? ". I andre interviews fortæller børnene dog, at deres forældre godt forstår, hvad de laver – at forældrene fx selv er på Instagram eller Snapchat eller selv spiller spil.

Børnene har umiddelbart ikke meget tiltro til, at deres forældre kan forstå eller støtte deres digitale liv. Dog er der et centralt råd til de voksne, der kommer til udtryk i flere af interviewene. Det fortæller Sif og Fie fra 8. klasse om her:

- Sif: *Altså lyt til dem [børnene]. Man skal ikke sætte nogle store krav til barnet. [...] De skal bare lytte og sige "Det kan jeg rigtig godt forstå. Vi skal nok finde ud af det her".*
- Fie: *Lad være med at køre den der "Ej, men det er også fordi sociale medier er dårligt", "Du skal ikke have det" og sådan noget. Det er bare åndssvagt, fordi det gør jo ikke ... sådan. Ej, men jeg synes også tit, jeg hører den der, i hvert fald fra min mor, hun er sådan "Ej, TikTok, det er jo et meget farligt sted". Hvor man er sådan, "Det er Facebook sgu da også". Altså det er jo ligegyldigt, hvor det er henne. Jeg synes, det er bare åndssvagt.*
- Sif: *Det er jo ikke sociale medier, der er noget galt med. Det er personerne, der sidder bag ved, der er noget galt med.*

Sif og Fie understreger, at det ikke hjælper, når forældrene bare skælder ud på medierne. Det bedste er, hvis de bare lytter til barnet og prøver at forstå.

På BørneTelefonen er der flere børn, der fortæller, at deres forældre tjekker deres beskeder på sociale medier. De føler, at deres privatliv bliver overtrådt. En pige på 11 år skriver fx, at hun kun må have Snapchat, hvis hendes forældre kigger alle beskeder igennem. Hun synes, det er grænseoverskridende, at de læser hendes private beskeder, men hun er samtidig bange for at miste sin Snapchat-profil. I et interview fortæller Lucas fra 8. klasse, at hans forældre plejede at spørge ind til de sociale medier, han var på, uden at de kiggede hans telefon igennem:

"[...] Da jeg var mindre, så mine forældre – jeg var også på Snapchat, da jeg var lidt yngre. Men der gjorde de altid sådan "Hey, er alting okay på snappen?" Og så var jeg bare sådan "Ja, det er fint. Det er helt fint". Sådan så de spurgte mig, bare for at være sikker. Og det var jo ikke noget, jeg lagde mærke til. De var jo ikke alt for bekymrede, fordi de vidste godt, jeg ville sige det, hvis der så var noget. Det er også det, jeg mener, de voksne skal

gøre. De skal jo ikke totalt gå ind og kigge hele ens telefon igennem for at finde noget, men de kan bare spørge stille og roligt. "Er alting okay på Instagram, eller er alting okay på Messenger?", eller sådan noget. Der kan de bare lige spørge."

Lucas fortæller her, at det var en rar måde, at hans forældre spurgte ind til hans digitale liv uden at blande sig alt for meget i hans privatliv. Helt centralt i flere af børnenes udsagn er, at forældre helst skal lytte og være nysgerrige. Omvendt er det vigtigt, at de ikke er moraliserende over for børnenes sociale mediebrug og ikke overskrider børnenes ret til privatliv på nettet.

Lærere skal prøve at forstå elevernes digitale liv

Vi har også spurgt børn i 5. og 8. klasse, hvad deres lærere eller klubpædagoger kan gøre for at støtte deres digitale liv. De fleste af eleverne mener ikke, at de kan bruge lærerne, hvis de oplever noget på nettet. Marie fortæller fx:

"Men jeg føler også bare, det er svært for lærere, fordi at de er heller ikke helt lige så involverede, fordi sociale medier er, for mig og for de fleste andre, en privatlivsting. Altså det føles som mit privatliv, mine sociale medier. Så det at lærere sådan indgår over det, det er sådan ... Det er ikke lige så let at tale om som med forældre."

For Marie er lærere altså ikke oplagte at tale med, fordi sociale medier er hendes privatliv. Laura er enig, men uddyber, at det, de kan gøre, er at prøve at forstå det i stedet for at hakke ned på det:

"Men bare sådan prøve at forstå det i det mindste, fordi at måske de har ikke så meget forståelse selv for sociale medier, og så begynder de bare at hakke ned på det og måske sige, at det er din skyld. At det er dig, der har skrevet et eller andet, og så er det ligesom kørt op på den måde. Men bare sådan forstå det, der er foregået på det, og så måske spørge nogle andre om hjælp eller et eller andet. Bare sådan tale om det."

I 5. klasse fortæller de, at de godt kan tale med deres lærer, hvis der er en konflikt i klassen, der foregår digitalt. Men hvis de oplever, at en fremmed fx skriver noget ubehageligt, så ville de ikke tale med deres lærer – som Emil siger: "Hun [deres lærer] kan ikke rigtig gøre noget ved det". Til gengæld mener eleverne i 5. klasse, at de bedre kan tale med de voksne i klubben, hvis de oplever noget på nettet. Det fortæller Magnus og Emil her:

- Magnus: *Altså med de voksne i klubben snakker vi om rigtig mange ting, men de er meget sjove og sociale og sådan noget.*
- Emil: *Især fordi de fleste af dem selv spiller [computerspil].*
- Magnus: *Og så er de også bare den der alder, hvor det er rigtig sjovt.*
- Interviewer: *Kan I godt gå til dem, hvis I synes, I oplever noget ubehageligt dernede?*
- Magnus: *Altså hvis der er nogen, der skriver noget til mig i et spil, så siger jeg det nogle gange til en, der hedder Mathias. [...]*

De kan altså nemmere tale med de voksne i klubben, fordi "de er meget sjove og sociale", og mange af dem spiller selv. De giver udtryk for, at det er lettere at tale med klubpersonalet, da de er mere på bølgelængde. Marie fortæller også, at det kan være svært at tale med lærerne, fordi deres kommunikation er så anderledes end deres:

"Men så de gange, hvor der bliver talt om det, føler jeg bare, at det er sådan – det føles så fjernt. Altså det er så svært at relatere til noget af det, de siger omkring sociale medier, fordi at ... Det er sådan, vores kommunikation er så anderledes, at det er svært at sammenligne på en eller anden måde. [...]"

Eleverne giver udtryk for, at det er svært at tale om deres digitale liv, fordi de ikke taler samme sprog. Mange udtrykker også en manglende

tro på, at de voksne omkring dem rent faktisk ville kunne hjælpe, hvis de forstod de udfordringer, der kan opstå.

Lærere og pædagoger bruger sociale medier til praktiske informationer

I interviewene fortæller nogle af børnene, at de har fællesgrupper for klassen, hvor deres lærere eller klubpædagoger er med. Det fortæller Sander, Lucas og Johan fra 8. klasse om:

- Johan: *Ja, vi har en klassechat. Der sker ikke så meget. Vores lærer er med i den, så. Så hun skriver bare praktiske informationer og sender billeder af hende, der er til koncerter, ud (eleverne griner). Og så er hun sådan "Men husk madpakke, vi tager på tur i morgen".*
- Interviewer: *Okay. Er det jeres lærer, der har oprettet den?*
- Johan: *Nej nej. Der var en, der oprettede den, og så kom vi alle sammen med ind, og så kom vores lærer sådan "Hey, må jeg lige hoppe ind?". Og så var vi sådan "selvfølgelig". [...]*

I deres klasse bliver gruppen primært brugt af læreren til at sende praktiske informationer ud til eleverne, men som de nævner, kan læreren også finde på at sende et billede, når hun fx er til koncert i sin fritid. De understreger dog, at det ikke gør noget, hvis man ikke er med i gruppen – så kan man jo altid bare kan tjekke Aula, fortæller de.

På BørneTelefonen er der også eksempler på børn, der oplever, at deres lærere eller klubpersonale bruger sociale medier til at dele skolerelateret information. Det kan i nogle tilfælde presse eleverne til at få de sociale medier, som bliver brugt til at dele information. Det oplever en 12-årig pige, der skriver til BørneTelefonen:

"HEJ BØRNEBREVKASSE. SÅ JEG MÅ IKKE FÅ INSTAGRAM OG DET HAR JEG DET EGENTLIG FINT MED, DA JEG SYNTES DET ER LIDT OVERVURDERET EFTER HVAD JEG HAR SET HOS MINE VENINDER, MEN PROBLEMET KOMMER NÅR TING PLUDSELIG KUN FOREGÅR PÅ DEN PLATFORM FX. JEG VAR I KLUB OG SÅ SPURTE PÆDAGOGEN OM DER VAR NOGLE DER HVERKEN HAVDE INSTAGRAM ELLER FACEBOOK FORDI AT UGEPLANEN VILLE LIGGE DER, OG DER VAR JEG DEN ENESTE OG JEG SYNTES BARE DET ER SÅ PINLIGT. JEG KAN SE DE ANDRE SIDDER OG SMÅFNISER OG SYNTES DET ER RIMELIG MÆRKELT, JEG VED BARE IKKE LIGE HVAD JEG SKAL SIGE TIL DET, ER DET BARE MIG DER ER BAGUD ELLER ER DET PÆDAGOGERNE DER BURDE SENDE DET ET ANDET STED?"

Pige, 12 år

Den 12-årige pige oplever altså at være ekskluderet fra at kunne se klubbens ugeplaner, da hun hverken har Instagram eller Facebook. Samtidig oplever hun, at de andre driller hende med, at hun ikke har sociale medier endnu.

Vi kan ud fra undersøgelsen ikke sige noget om, hvor udbredt det er, at skoler bruger sociale medier til at dele praktisk information. Til gengæld ser vi i interviewene og på BørneTelefonen eksempler på, at lærere og klubpædagoger deler information på sociale medier, da det kan opleves som en lettere og mere direkte adgang til eleverne.



Metode

Analyserne i rapporten er baseret på en kvantitativ undersøgelse i Børns Vilkårs skolepanel suppleret af kvalitative data fra interview med elever på samme klassetrin som respondenterne i den kvantitative undersøgelse. I dette metodeafsnit fremgår den information, der særligt gør sig gældende for denne undersøgelse. Yderligere information om vores skolepanel og metoder til børneinddragelse findes på vores hjemmeside: www.bornsvilkar.dk/boernepaneller

Dataindsamling i forbindelse med henvendelser til BørneTelefonen hos Børns Vilkår

I analysen inddrages data fra BørneTelefonen, der består af telefonisk rådgivning, chat-rådgivning, sms-rådgivning, brevkasse og Børn Hjælper Børn, som er et modereret forum på bornetelefonen.dk, hvor børn kan rådgive hinanden. Alle henvendelser til BørneTelefonen er anonyme og registreres af den enkelte rådgiver, som har haft samtalen eller modereret samtalen i forummet Børn Hjælper Børn. I registreringen dokumenteres bl.a. hvilke temaer, der indgår i samtalen, samt baggrundsoplysninger om køn og alder. Udover den kvantitative dokumentation noterer rådgiveren kvalitative beskrivelser af samtalerne i ca. 25 pct. af samtalerne.

I rapporten findes mange citater fra børn, hvor de sætter ord på tanker om deres digitale liv. En del af citaterne er fra breve til BørneTelefonen. Størstedelen af citaterne er uredigerede og står, som børnene og de unge selv har skrevet dem. Enkelte steder er citaterne justeret, hvis den oprindelige version kunne afsløre barnets identitet, eller hvis citatet var svært at forstå ude af kontekst.

Spørgeskemaundersøgelsen

De kvantitative analyser bygger på data indsamlet via et digitalt spørgeskema, der er udsendt til skolebørn i hhv. 5. og 8. klasse i perioden november 2021 til januar 2022. 2.149 elever har besvaret undersøgelsen. De skoleklasser, der deltog i undersøgelsen, er en del af Børns Vilkårs skolepanel. Panelet er etableret i efteråret 2020 gennem en stratificeret udvælgelse. Det sikrer repræsentativitet på skoleniveau på centrale parametre – fx skolestørrelse og elevsammensætning. Skolepanelet består af 276 skoleklasser, som vi følger over tre år, fra eleverne går i hhv. 4. og 6. klasse, til de går i hhv. 7. og 9. klasse. Svarprocenten på elevniveau fremgår af tabel 1. Yderligere information om vores skolepanel findes på vores hjemmeside www.bornsvilkar.dk/boernepaneller.

Tabel 1: Oversigt over det kvantitative analysegrundlag

Klassetrin	Antal mulige besvarelser*	Antal faktiske besvarelser	Svarprocent
Skoleelever i 5. klasse	2.912	993	34 %
Skoleelever i 8. klasse	2.870	1.156	40 %
Skoleelever samlet	5.782	2.149	37 %

*Antal mulige besvarelser på elevniveau er beregnet p.b.a. antallet af klasser i panelet og en gennemsnitlig klassekvotient på 21,1 elever, baseret på tal fra skoleåret 2020/21

Repræsentativitet

Vi har sammenlignet analyseudvalget med populationsdata hentet fra Danmarks Statistik på en række centrale parametre: køn, klassetrin, region og herkomst. Tabellen nedenfor viser, at elevbesvarelsene i skolepanelet er repræsentative med hensyn til køn. De er dog ikke repræsentative med hensyn til herkomst og region. Derfor har vi ikke anvendt disse baggrundsvariable i analyserne.

Tabel 2 viser testresultaterne, der er gennemført vha. z-tests med et fastsat signifikansniveau på 80 pct. og en kritisk værdi på $\pm 1,28$. Alle sammenhænge, som indgår i analyserne, er testet ved hjælp af χ^2 . I rapporten beskrives kun signifikante sammenhænge ($p < 0,05$), udover de figurer, hvor vi præsenterer data fordelt på 5. og 8. klasse.

Tabel 1: Oversigt over det kvantitative analysegrundlag

		Analyseudvalg		Population		Z-værdi	p-værdi
		Antal	Andel	Antal	Andel		
Køn*	Drenge	1.051	49,9 %	66.626	50,8 %	-0,86	0,39
	Piger	1.057	50,1 %	64.550	49,2 %	0,86	0,39
	Total	2.108	100 %	131.176	100 %		
Klassetrin	5. klasse	993	46,2 %	65.163	49,7 %	-3,22	0,00
	8. klasse	1.156	53,8 %	66.013	50,3 %	3,22	0,00
	Total	2.149	100 %	131.176	100 %		
Region**	Region Hovedstaden	604	28,1 %	40.121	30,6 %	-2,45	0,01
	Region Sjælland	313	14,6 %	19.127	14,6 %	0,01	0,99
	Region Syddanmark	716	33,4 %	28.293	21,6 %	13,29	0,00
	Region Midtjylland	368	17,1 %	30.777	23,5 %	-6,90	0,00
	Region Nordjylland	145	6,8 %	12.858	9,8 %	-4,74	0,00
	Total	2.146	100 %	131.176	100 %		
Herkomst***	Dansk oprindelse	1.888	89,3 %	114.928	87,6 %	2,37	0,02
	Indvandrere	90	4,3 %	6.485	4,9 %	-1,46	0,14
	Efterkommere	136	6,4 %	9.763	7,4 %	-1,77	0,08
	Total	2.114	100 %	131.176	100 %		

*Der er i undersøgelsen 41 elever, der har angivet 'anden kønsidentitet' på spørgsmålet om køn. Denne gruppe indgår derfor ikke i repræsentativitetstesten.

** Der er i undersøgelsen 3 elever, der ikke har angivet den udleverede klassekode, der gør det muligt at placere barnet geografisk. Denne elev indgår derfor ikke i repræsentativitetstesten.

***Der er i undersøgelsen 35 elever, der har angivet 'ved ikke' på spørgsmålet om eget og mors fødeland. Denne gruppe indgår derfor ikke i repræsentativitetstesten.

Pilottest og besvarelse

Før vi sendte spørgeskemaet ud, foretog vi to pilottests af spørgeskemaet i hhv. en 5. og en 8. klasse, som ikke er en del af skolepanelet. Hensigten var dels at sikre, at børnene forstod spørgsmålene og kunne placere sig i relevante svarkategorier til alle spørgsmål, dels at undersøge, hvor lang tid børnene brugte på at besvare spørgeskemaet. Børnene og de unge besvarer det elektroniske spørgeskema i undervisningen med mulighed for hjælp fra klasselæreren. Spørgeskemaet har en oplæsningsfunktion, så børn med læsevanskeligheder kan vælge at få oplæst alle spørgsmål og svar.

Sådan har vi undersøgt mistrivsel

Mistrivsel måles på baggrund af otte symptomer på mistrivsel, som barnet skal opleve mindst én gang om ugen. De otte symptomer på mistrivsel er: hovedpine, mavepine, ondt i ryggen, ked af det, irriteret/i dårligt humør, nervøs, svært ved at falde i søvn og svimmel. Skoleeleverne har fået følgende svarmuligheder: 'Næsten hver dag', 'Mere end en gang om ugen', 'Næsten hver uge', 'Næsten hver måned' og 'Sjældent eller aldrig'. Spørgsmålene er lånt fra Skolebørnsundersøgelsen, det danske bidrag til det internationale forskningsprojekt Health Behaviour in School-aged Children (HBSC). Brugen er aftalt med ledelsen af Skolebørnsundersøgelsen ved lektor Mette Rasmussen, Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet.

Sådan har vi undersøgt ensomhed

Vi har målt ensomhed vha. en indirekte målemetode, da flere studier har fundet, at ensomhed er socialt stigmatiserende og forbundet med svaghed og passivitet, og der derfor er grund til at antage, at et direkte spørgsmål kan føre til underrapportering. I stedet har vi benyttet 'The Three Item Loneliness Scale' (T-ILS), som er en forkortet version af UCLA Loneliness Scale. Et amerikansk valideringsstudie har påvist en stærk korrelation mellem UCLA og T-ILS, hvilket tyder på, at de tre spørgsmål indfanger en væsentlig del af den ensomhedsfølelse, der belyses af det fulde instrument. De tre spørgsmål i instrumentet går på, om respondenteren føler sig alene, savner nogen at være sammen med og føler sig udenfor. Vi har valgt at bruge ordet "alene" fremfor "isoleret", som benyttes i den oprindelige version af T-ILS, på grund af respondenternes alder og for ikke at risikere forveksling med corona-isolation, som mange børn har oplevet i den periode, undersøgelsen blev gennemført. På baggrund af de tre spørgsmål får respondenteren en score rangerende fra 3-9, hvor en høj score indikerer høj grad af ensomhed. I denne undersøgelse har vi anvendt en dummy, hvor respondenteren kategoriseres som ensom ved en score på 7-9, som i andre studier defineres som 'svær ensomhed'.

Den kvalitative dataindsamling

Undersøgelsens kvalitative datagrundlag består af to faser: en indledende eksplorativ fase og en opfølgende interviewfase. Begge faser er udmøntet ved semistrukturerede gruppeinterviews og varede mellem 30-60 min. I alt har 35 børn, der i skoleåret 2021/2022 gik i 5. og 8. klasse, deltaget i interviews. 14 af børnene gik i 5. klasse, og 21 gik i 8. klasse.

Alle børn, der har deltaget i et gruppeinterview, er interviewet sammen med en eller flere elever, de går i skole med, og som deres klasselærer har vurderet, at de er trygge ved. Skoleeleverne er blevet interviewet på deres skole. Spørgsmålene i den indledende eksplorative fase har været åbne og praksisorienterede for at kunne danne et overordnet billede af, hvordan børn bruger digitale medier, og hvilke fællesskaber de har digitalt. Indsigtene fra denne fase er efterfølgende inddraget i udformningen af survey-spørgsmål. 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 analysen af de kvantitative data. Børnene har i de opfølgende interviews haft en rolle som med-fortolkere af de statistiske analyser; for eksempel har børnene fået præsenteret forskellige statistiske resultater, som har dannet udgangspunkt for deres syn på, hvorfor svarene på forskellige survey-spørgsmål har fordelt sig, som de har.



Kolofon

Oktober 2022

Ansvarshavende redaktør: Signe Korsgaard

Analyseansvarlig: Louise Holbek Kønigsfeldt

Tekst og analyse: Louise Holbek Kønigsfeldt, Petrine Marie Fahnøe Kristensen, Anne Marie Bach Svendsen, Felix Schul, Emil Borgselius & Maria Nordbo Tredal

Udvikling af anbefalinger: Sørine Vesth Rasmussen, Katrine Andersen, Camilla Mehlsen & Katrine Strange

Redigering og korrektur: Rasmus Thastum & Fritjof Fuglesang

Forside og layout: Maria Prien Saxbøl

Illustrationer: Mads Ortmann



Noter

¹ Leonhardt, M., & Overå, S. (2021): Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls? – A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (11), 6085.

² Fox, J., & Tang, W. Y. (2014): Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in human behavior*, 33, 314-320; Fox, J. & Tang, W. Y. (2017): Sexism in video games and the gaming community. In: Kowert, R. & Quandt, T. (eds) *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*. London: Routledge, 115–135.

³ Fox, J., & Tang, W. Y. (2017): Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19 (8), 1290–1307.

⁴ Cote, A. C. (2015): "I Can Defend Myself": Woman's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online". *Games and Culture*, 12(2), 136-155; Jørgensen, R. H. (2021): "Kvinder i online gaming: 'Man forventer ikke, at de ved, hvordan tastaturet virker'", *POV International*

⁵ Thorhauge, A. M. & Gregersen, A. (2019): Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New media & society*, 21(7).

⁶ Thorhauge, A. M. & Gregersen, A. (2019): Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New media & society*, 21(7).

⁷ Leonhardt, M., & Overå, S. (2021): Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (11), 6085.

⁸ C. Yau J., C. & Reich, S. M. (2018): Are the Qualities of Adolescents' Offline Friendships Present in Digital Interactions? *Adolescent Res Rev* 3, 339–355.

⁹ Orben, A. (2020): Teenagers, screens and social media: a narrative review of reviews and key studies. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 55, 407–414.

¹⁰ Miller, R. A. (2017): "My Voice Is Definitely Strongest in Online Communities": Students Using Social Media for Queer and Disability Identity-Making, *Journal of College Student Development*, 58(4), 509-525.

¹¹ Larsen, M. C. (2013): Medier er adgangsbillet til sociale fællesskaber. *Kvan-et tidsskrift for læreruddannelsen og folkeskolen*, 33(95), 18-27; Best, P.; Manktelow, R. & Taylow, B. (2014): Online communication, social media and adolescent wellbeing: a systematic narrative review. *Children and Youth Services Review*, 41, 27-36.

¹² Børns Vilkår og Medierådet (2019): Skolebørns liv med digitale medier hjemme og i skolen - Digital dannelse i børnehøjde: del 3.

¹³ Bl.a. Børns Vilkår (2022): Børn og unge kæmper for at passe ind. Støttet af Nordea-fonden og Ole Kirk's Fond



BØRNS
VILKÅR

www.børnsvilkår.dk

TrygFonden
www.trygfonden.dk