

Forundersøgelse: Børn og unges erfaringer med ubehagelige oplevelser online

**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**

ADD

Algoritmer, Data
& Demokrati



Datagrundlag



26 familier
29 børn og unge
33 forældre

6 temaer om børn og forældres erfaringer med og bekymringer for ubehagelige oplevelser online

1. Børn og unges digitale liv
2. Ubekymlige online oplevelser i et børne- og unge perspektiv
3. Alvorlighedsgrad i børn og unges ubehagelige online oplevelser
4. Forebyggelse og håndtering af ubehagelige oplevelser online
5. Bekymringer for børn og unges risici online
6. Forældres involvering i børns digitale liv



Børn og unges digitale liv

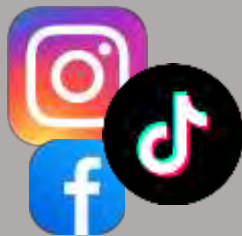


Børn og unge bruger forskellige medier og platforme, og særligt Snapchat er en vigtig del af deres sociale liv



Snapchat

- Det mest anvendte sociale medie.
- Vigtig kommunikationsplatform børn og unge imellem.
- Sociale fællesskaber har sine egne private grupper fx klassen.
- Bruges til at få nye venner eller som dating app.



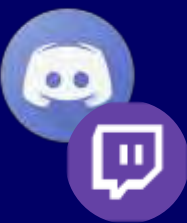
Instagram, TikTok og Facebook

- Underholdning og tidsfordriv i hverdagen.
- Forme et personligt brand og image.
- Følge med i og få inspiration fra verden og venners liv.
- Finde bredere interessefællesskaber.



Game-universer (GTA, Fortnite, Roblox, CS)

- Underholdning i hverdagen.
- Primært en social funktion – en måde at være sammen på.
- Interessefællesskab med andre rundt om i verden.



Discord og Twitch

- Især knyttet til gamer-miljøet.
- Kommunikation mellem venner og andre i gamer fællesskaber.
- Pædagogisk værktøj til at være involveret og styre børnenes interaktion i spil.



Messenger og Telegram

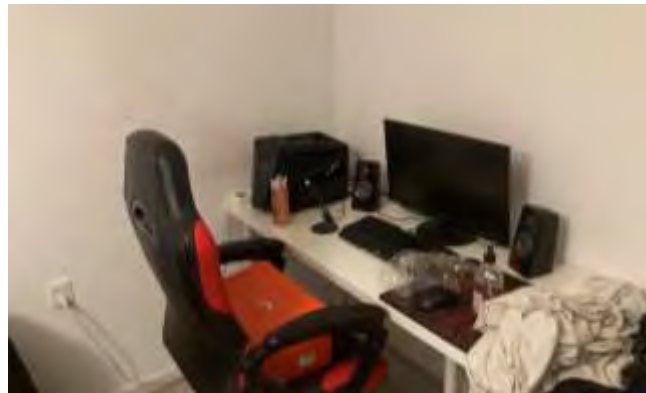
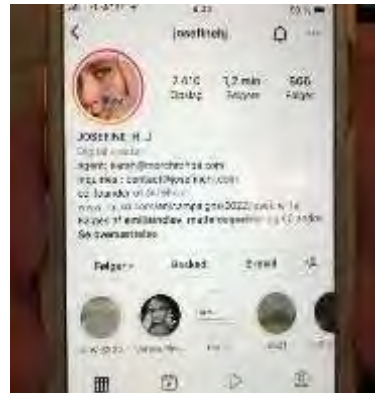
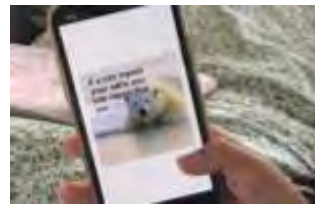
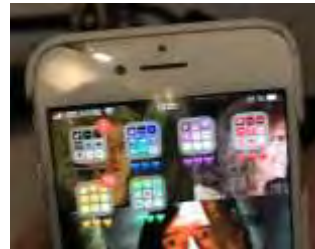
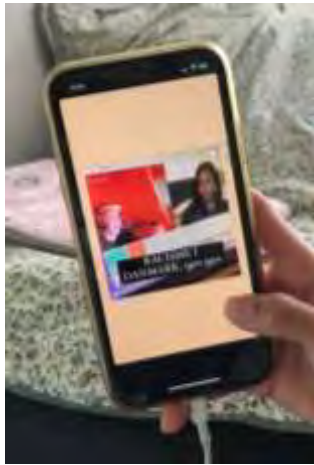
- En del af børn og unges kommunikation.
- Mere sekundær i forhold til kommunikation gennem andre online-universer.



YouTube, Reddit og Twitter

- Opsøge ny viden og blive klogere på emner eller interesser.
- Følge med i verden.
- Deltage i eller følge med i diskussioner og debatter.
- Underholdningselement – særligt YouTube.

Nettet styrker børn og unges sociale relationer og giver mulighed for udfoldelse af kreativitet og interesser



“

Jeg kan godt lide at ligge videoer på TikTok. Min kanal har sådan noget 300 followers, og det er jeg stolt af. Nogle gange deler jeg andre videoer. Engang lavede jeg en video, som fik 10.000 views.

– Viggo, 10 år

“

Jeg bruger Snapchat mest, for det har de fleste af mine venner også. Tror en af mine venner har Facebook, men det har jeg ikke. Det har jeg ikke lyst til. Men vi bruger Snapchat meget til at snakke med hinanden. Jeg har også Instagram. Det tjekker jeg hver dag. Så kan jeg følge med andres liv. Det er vores måde at socialisere på.

– Halima, 13 år

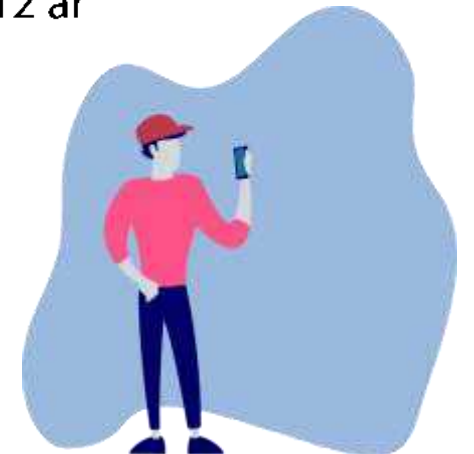
Men nettet forstærker også de svære sider af børn og unges sociale liv

- På trods af nettets positive sider, oplever både forældre og børn, at nettet kan være med til at starte eller eskalere misforståelser, skænderier og mobning.
- Der er en vis distance forbundet til nettet, og det fjerner den emotionelle konsekvens ved at være 'ond' eller skabe ubehagelige situationer.
- Børn og unge beskriver, at det er nemmere at skrive noget ondt til hinanden, holde andre udenfor eller ignorere andre over nettet, fordi man ikke ser hinandens ansigt, når de bliver kede af det.
- Uden en direkte emotionel konsekvens kan det være svært for især de mindre børn at forstå, at deres handling er forkert og sårende.

“

Det er nemmere at skrive grimme ting til hinanden på nettet, for på sociale medier kan der hurtigt blive sagt noget, man ikke mener, fordi man skal give et hurtigt svar. Det er nemmere, at skrive noget ondt, fordi man ikke ser hinandens ansigt, når man skriver det, og så tænker man det er okay at skrive, fordi de ikke bliver kede af det.

– Asta, 12 år



Ubehagelige online oplevelser i et børne- og ungeperspektiv



Børnene har haft en række ubehagelige oplevelser på nettet, hvor *hate* og *uønsket kontakt* er de mest hyppige



Oplevelser de fleste har

- Se andre få eller selv modtage hate online.
- Ufrivillig kontakt fra ukendte online – både fra peers og voksne.
- Blive kontaktet og få tilsendt indhold fra bots, særligt på Instagram og Snapchat.
- Få falske annoncer og *give aways*.

Oplevelser nogle har

- Voldsomme skænderier med venner online.
- Udelukkelse fra online fællesskaber (fx Fortnite og Snapchat).
- Delte billeder/videoer uden samtykke.
- Personligt rettede *scams*.

Oplevelser få har

- Fået hacket ens spilkonto.
- Ufrivillig deling af nøgenbilleder.
- Online trusler fra andre børn og unge, man kender.
- Blive presset af 'online venner' til at mødes fysisk.

Ubehagelige oplevelser fylder ikke meget i børnenes fortællinger om deres online liv

- Børnene er blevet rekrutteret ud fra, at de har haft en eller flere ubehagelige online oplevelser.
- I interviewsituationen har mange børn dog svært ved at huske, hvad de har oplevet, som var ubehageligt på internettet.
- Fremfor 'ubehageligt' beskriver børnene oftere oplevelserne som 'mærkelige', 'underlige', 'irriterende' eller 'ikke så rare'.
- Det vidner om, at børn og unge har en anden opfattelse af, hvornår en oplevelse online er ubehagelig, end hvad voksne tror.

“

Jeg har fået sendt et klamt billede fra falske profiler på Instagram (...) Jeg tænkte, hun var mærkelig, og at det sikkert var en mand bag skærmen (...) Jeg grinede bare af det, og slettede det, og så snakkede jeg videre med nogle af mine venner fra Discord.

- Philip 14 år

“

Nårh ja, nogle gange får man sådan nogle beskedanmodninger. Sådan noget totalt irriterende noget.

- Anton 17 år

Nogle ubehagelige oplevelser er for børnene en præmis i det digitale liv, fordi de forekommer hyppigt og for 'alle'

- At folk taler grimt nettet, eller at man får uønsket kontakt fra personer eller *bots*, sker hele tiden.
- Nogle børn oplever det på egen person, nogle ser det ske for andre personer og andre hører om i medier og blandt venner og familie.
- Den type ubehagelige oplevelse er blevet normaliseret blandt børn og unge, så det i højere grad opleves som forstyrrende end ubehageligt.
- De 'normaliserede' oplevelser er for børnene en uundgåelig del af det digitale liv, som man må lære at håndtere.



"Der er jo ikke noget at fortælle om. Mine forældre har allerede hørt om de klamme billeder på Snapchat fra bots. Min storesøster har også fået det. Alle på Snapchat får det".

– Hugo 11 år

Børn mener selv, man skal lære at takle og beskytte sig selv mod ubehagelige oplevelser online

- For børn og unge er der en læringsproces, de oplever at skulle igennem, hvor de skal lære at håndtere ubehagelige oplevelser.
- Gennem erfaringer på nettet lærer børnene tekniske og sociale strategier til at aflæse potentielle ubehagelige situationer og til at håndtere og lukke ned for situationerne.
- Fx tekniske og visuelle 'tells', der kan give et praj om, at man er blevet *added* af en 'sexbot'.
- Når børnene ved, hvordan man skal begå sig, bliver situationerne mindre ubehagelige.



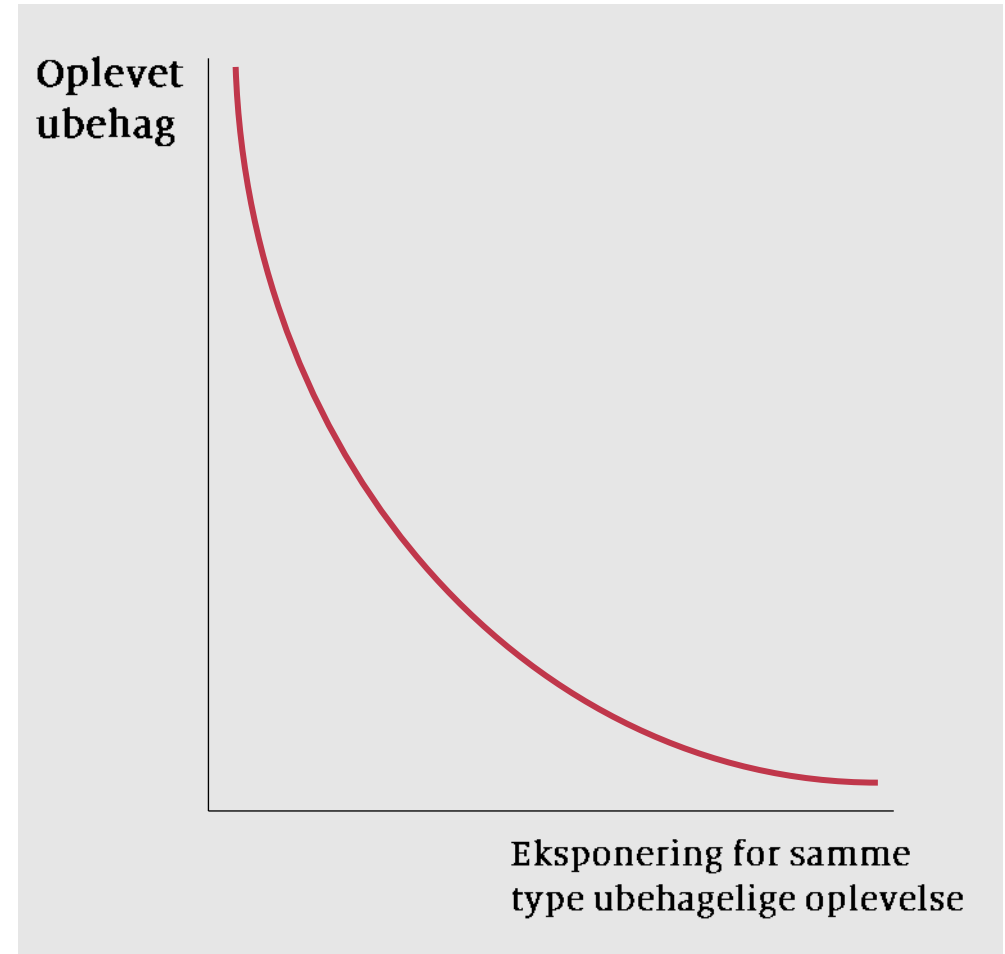
Man lærer af sine fejl. Jeg har lavet fejl, også har jeg ligesom lært, at det skal jeg ikke gøre igen.

Ligesom i matematik. Så regner du forkert, og så lærer du, at det er sådan, man skal regne det ud, og så gør man det rigtigt bagefter.

– Sarah 15 år

Ubehaget er størst første gang, men det bliver mindre, jo flere gange børnene har lignende oplevelse

- Første gang børnene står i en risiko-situation - eksempelvis får en hadefuld kommentar eller en besked fra en fremmed, er oplevelsen ofte meget ubehagelig og følelserne voldsomme.
- De bliver meget kede af det, bange, forvirrede, utilpasse og får ondt i maven.
- Det er svært for børnene at styre deres følelser og reaktioner. Især fordi de ofte ikke er særligt gamle, når det sker.
- Næste gang børnene står i en lignende situation, er reaktion og følelsen af ubehag faldet.
- Over tid bliver den type oplevelser mere beskrevet som 'irriterende støj' end ubehag.



“

Første gang og de næste par gange jeg fik hadefulde kommentarer, blev jeg rigtig ked af det, for jeg var kun otte år gammel, så jeg havde virkelig svært ved at styre det [...]

Jeg er ligeglad med, hvad folk skriver og tænker i dag, men dengang betød det meget for mig. Når man har fået så meget hate til at starte med, så bliver man ligeglad med tiden.

– Katarina, 16 år

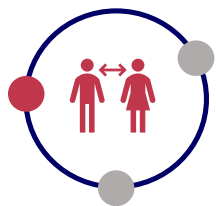
Alvorlighedsgrad i børn og unges ubehagelige online oplevelser



Konteksten er afgørende for, hvor alvorlig og ubehagelig børn oplever online situationer



- Ifølge børn og unge er det ikke typen af oplevelser, som afgør om den er ubehagelig og alvorlig.
- Det er i højere grad den situationelle kontekst for oplevelsen, der afgør, om situationen bliver ubehagelig eller alvorlig.
- Der er tre faktorer, som i samspil med hinanden påvirker graden af ubehag: Relationen mellem de involverede, barnets evne til at afkode og håndtere situationen og i hvilken grad det er rettet mod eller udstiller én personligt.



Relationen mellem de involverede har betydning for, hvor nemt barnet kan distancere sig fra situationen

Ingen relation

- Intet kendskab eller relation til personen bag skærmen.
- Vedkommende kan være en BOT, en del af et phishing angreb eller en fremmed online, man aldrig har haft kontakt med før.
- Stor distance (både fysisk og mentalt), der fjerner det ubehagelige ved oplevelsen.

Perifer online relation

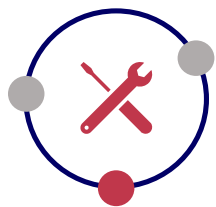
- Relationen er udelukkende online.
- Udveksling af personlige oplysninger er begrænset og typisk isoleret til enkelte online universer fx gaming.
- Distancen i relationen er tilpas stor til, at oplevelserne sjældent udvikler sig til at blive ubehagelige.
- Situationen kan eskalere, hvis relationen udvikler sig til at blive mere personlig.

Ingen relation, men i det perifere fysiske netværk

- Ingen relation mellem barnet og de involverede, men de involverede kender nogen i barnets omgangskreds.
- Ingen eller begrænset udveksling af personlige oplysninger, men flytter ind i barnets fysiske virkelighed på grund af forbindelse til omgangskredsen.
- Det begrænser distancen i relationen, og gør situationen til en ubehagelig oplevelse.

En del af det sociale fysiske netværk

- Barnet har en relation udenfor online universet til den eller de personer, som er en del af oplevelsen.
- Ofte svært at distancere sig fra oplevelsen, fordi den er vævet sammen med barnets offline liv og relation med de involverede.
- Nærheden i relationen er ofte med til at styrke ubehageligheden i oplevelsen.



Situationer, der er svære at afkode og håndtere, gør oplevelsen mere ubehagelig

- Barnets evne til at afkode og håndtere situationer har betydning for, hvor ubehagelig oplevelsen er.
- Har barnet viden og værktøjer til at aflæse tekniske og sociale tegn på en risiko-situation, kan de nemt afværge potentielle risici og ligge situationen bag sig.
- Er de usikre på situationen, eller hvordan de skal reagere, opstår følelsen af, at 'det er ude af kontrol', og det kan gøre oplevelsen ubehagelig.
- Det er nemmere at håndtere en ubehagelig oplevelse, hvis den er isoleret til ét online univers.
- Skal den håndteres på flere platforme eller i skolen, kan følelsen af at være i kontrol forsvinde, og oplevelsen kan blive mere ubehagelig.



Nemt at afkode

"Så vinder man en iPhone eller en hårtørrer. Dem har du sikkert også set? Så går man ind på kommentarerne, og ser at over 300 også har vundet. Så ved man det er snyd."

- Philip, 14 år

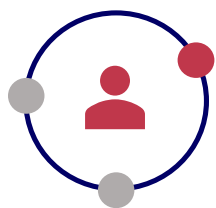


Svært at håndtere

"Jeg blev uvenner med min veninde i en Snapchatgruppe, og jeg blev virkelig ked af det. Jeg fortalte det til mine forældre, og de sagde, at jeg skulle snakke med hende i skolen."

Vi fandt ud af det igen mig og min veninde. Vi havde bare misforstået hinanden, men konflikten blev så stor, at jeg græd og havde ondt i maven".

- Alberte, 17 år



Online situationer er mere ubehagelige, når de er rettet mod eller udstiller én personligt

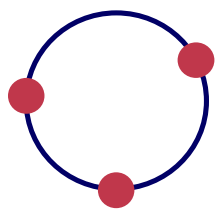
- Oplevelser bliver mere alvorlige og ubehagelige, hvis de er rettet mod én personligt.
- Det er meget individuelt, hvor børn og unges grænser går for, hvornår noget opfattes som personligt, og hvornår man føler sig udstillet.
- For nogle bliver det personligt, når ens familie omtales negativt, hvor det for andre handler mere om, hvordan de ser ud på fx et billede eller video.
- De fleste er dog enige om, at hvis oplevelsen er virkelighedsfjern eller uden personlige konsekvenser, er det sjældent ubehageligt eller alvorligt.



Jeg fik fortalt, at jeg var grim, og jeg var sådan 'øh du har ikke set mig'. Så det gør ikke rigtig noget. Det er bare noget, de siger uden at kunne bevise det.

Men nogle ting kan være virkelig, virkelig personligt. For eksempel hvis jeg har delt en personlig historie om noget, der betyder meget for mig, og de så laver sjov med det, så kan det godt være noget, der sidder i en.

- Louise, 17 år



De tre faktorer er afgørende for, hvor alvorlig og ubehagelig en situation er

Ikke ubehagelig situation

- Viktor på 13 år får tit anmodninger fra ukendte på Snapchat og Instagram.
- Mange af anmodningerne er bots, og dem er han ligeglad med.
- Han spotter nemt, at det er bots ved at tjekke deres Snapchatscore eller følgere og billeder på deres Instagram-profil.
- På Instagram er botsene med til at booste hans følgerantal, men han åbner aldrig beskederne fra dem.

Nogen grad af ubehag

- Joakim på 10 år er på hold med sine venner og en af vennernes fætter i Fortnite.
- I spillet går de andre imod Joakim. De kaster granater efter ham og får crashet hans computer.
- Vennerne og fætteren går på en anden server og ignorerer Joakims calls, da han er online igen.
- Joakim bliver rigtig ked af det, og efter det samme sker igen, går Joakim sur i seng.

Meget ubehageligt

- Victoria på 14 år er blevet uvenner med en veninde pga. en flirt.
- I konflikten laver veninden en livestream på Instagram.
- På livestreamen bliver der talt grimt og personligt om Viktoria, og veninden opfordrer andre til ikke at være venner med hende mere.
- Den hårde tone og det personlige angreb gør Victoria bange for, at de vil 'komme efter hende', så hun isolerer sig meget derhjemme.

Alvorlighedsgraden er sværere at afkode for børn med særlige sociale udfordringer eller diagnoser

- På den ene side har børn med særlige sociale udfordringer større risici for at blive udsat for ubehagelige online oplevelser, da de sociale koder – online som offline – kan være sværere for dem at afkode.
- På den anden side kan børnene blive mindre påvirkede af ubehagelige oplevelser, da det kan være svært for nogle at afkode, hvor slemt det er.
- Alvorlighedsgraden er på den måde lidt anderledes end for andre børn.
- Derfor spiller forældrene generelt en større rolle i barnets online interaktioner og hjælper dem med at afkode og håndtere ubehagelige oplevelser.

“

Der er helt klart nogle ting, som går hen over hovedet på Theo, som han ikke oplever og tænker mere over.

- Kirsten, mor til Theo på 16 år, der er udviklingshæmmet

“

Sofie har en diagnose, så hun er ikke så hurtigt til at opfange ting, så det være svært for hende at afkode, om en kommentar mod hende er ond eller mobning.

- Jonas, far til Sofie på 13 år

Forebyggelse og håndtering af ubehagelige online oplevelser



Når ubehagelige oplevelser sker, er ”blokér, slet og kom videre”-strategien mest udbredt

- Når børn og unge oplever noget ubehageligt eller uønsket online, er det for mange helt rutine at blokere personen, slette beskederne eller kommentarerne og så ellers komme videre i livet.
- Det er en måde hurtigt, at ‘komme videre’ og ikke lade for eksempel hadefulde kommentarer eller ‘klamme billeder’ fylde i tankerne.
- At undlade at give de ubehagelige ting opmærksomhed bliver også en måde at beskytte sig selv mod yderligere ubehageligheder, der kunne komme ved for eksempel at svare på en ubehagelig kommentar.
- Børnene er gode til og bruger aktivt tjenesternes rapporteringssystemer som en del af deres håndteringsstrategi til at anmelde andre brugere.

“

Jeg tænker bare ‘fuck dem’, og så videre [...]. Der er jo ikke nogen grund til at blive ked af det over grimme ting folk skriver. Fordi du bliver ked af det, er der ikke noget, der ændrer sig ligefrem.

– Hugo, 11 år

“

Jeg har jo lært efter årene, også i tv’et og sådan, at man bare skal lade tingene være, slette det eller gå væk fra det, fordi ellers kommer det til at påvirke ens dagligdag.

- Victoria, 14 år

Forholdsregler bruges til at forebygge ubehagelige online oplevelser

Børn og unge navigerer online efter egne forholdsregler, som hjælper dem til at undgå at havne i potentielt ubehagelige situationer. De kan være baseret på forældres retningslinjer eller regler, egne tidligere erfaringer eller fra venner og bekendtes erfaringer og råd.



Differentierer mellem privat og offentlig digital tilstedeværelse

"Det er det der med, at nogen kan finde mig og gøre mig et eller andet. Og derfor skal jeg ikke have en offentlig profil."

- Klara, 16 år



Selekterer hvem og hvordan de interagerer med andre online

"Jeg får ikke hate. Men jeg er heller ikke sådan en, der går ind på et Discord-opkald, hvor der sidder 50 personer og spiller."

- Viktor, 13 år



Overvejer fremtoning og anonymitet på billeder og videoer

"Jeg vil bare ikke have, at alle skal vide, hvordan jeg ser ud."

- Hugo, 11 år



Undlader typer af posts og ytringer for ikke at være 'skydeskive'

"Jeg tænker sygt meget over, hvad jeg poster. Jeg gider ikke have, at det kan støde nogen eller give nogen noget at kommentere på."

- Katarina, 14 år

Børn og unge differentierer mellem deres private og offentlige digitale tilstedeværelse



Differentierer mellem
privat og offentlig
digital tilstedeværelse

- Mange børn og unge har taget et bevidst valg om deres private og offentlige digitale tilstedeværelse.
- Flere har både private og offentlige sociale medieprofiler – hver med forskellige formål.
- Der er flere grunde til, at børn og unge ikke ønsker, at der ligger offentligt indhold om dem på nettet:
 - Personer, man ikke kender, skal ikke kunne følge med i ens liv.
 - Fjerne følelsen af risikoen for 'overvågning' fra fremmede.
 - Usikkerheder om hvad andre gør med billeder og videoer af en.



Jeg har ret mange profiler. Jeg har sådan en fanpage, mine venner ikke kender, og sådan en helt almindelig random profil, hvor jeg ikke rigtig poster, og så har jeg en privat profil til mine venner. Jeg må ikke vise mit ansigt på åbne profiler, hvor jeg har mange flere følgere, så det gør jeg kun på de private profiler.

- Liv, 12 år

Selekterer hvem og hvordan, de interagerer med andre online



Selekterer hvem og hvordan de interagerer med andre online

- En måde at forebygge ubehagelige oplevelser er ved at sortere i hvem og hvordan, børnene interagerer med andre online.
- Nogle forholdsregler er bestemt af voksne, såsom at børnene kun må spille eller være venner med folk, de kender. Det kan dog være svært for forældrene altid at håndhæve i praksis.
- Børnene sætter også selv lignende forholdsregler op.
- De undgår for eksempel at spille på store offentlige servere på fx Roblox eller kun chatte med andre børn fra bestemte lande, som de føler er mere 'sikre'.
- Nogle af børnene holder deres internetvenner til én platform eller ét medie. Det gør håndteringen i en eventuel ubehagelig situation nemmere.



Min mor giver mig kun lov til at spille de spil, som hun ved, jeg kan finde ud af. Det var sådan med GTA. Der kan jeg vælge, hvem jeg vil spille med. Ligesom i Fortnite, hvor jeg kan spille i split-screen med mine venner og blokere dem, jeg ikke gider spille med.

- Lukas, 10 år

Forældre og børn har forholdsregler om fremtoning og anonymitet på billeder og videoer



Overvejer
fremtoning og
anonymitet på
billeder og videoer

- Der er en række forholdsregler omkring, hvordan børn og unge viser sig selv frem online.
- Nogle er sat op af forældrene. De handler især om 'passende' påklædning og om at bibeholde børnenes og familiens anonymitet.
- Børn og unge er mere optaget af at begrænse risici for at blive udstillet.
- De forsøger at undgå situationer, hvor andre kan tage pinlige billeder eller videoer af dem, og ikke at dele indhold, som kan være pinligt, at andre ser i fremtiden.

“

Jeg tænker over, om det jeg lægger op, er noget, som folk ser og beholder. Om det er noget, jeg vil komme til at fortryde. Det er så nemt at tage et billede af nogen i en pinlig situation, så jeg er lidt mere opmærksom på det.

- Alberte, 17 år

“

Vi har en regel om, at Asta ikke må lave TikTok videoer kun med shorts og top på. Det kan godt sende nogle helt forkerte signaler.

- Kristian, far til Asta på 12 år

Børn og unge undlader typer af posts og ytringer online for ikke at være 'skydeskive' for ubehagelige oplevelser



Undlader typer af posts og ytringer for ikke at være 'skydeskive'

- Børnene bruger nogle forholdsregler for at undgå at blive skydeskive for uønskede reaktioner fra andre online.
- De oplever, at når de tilpasser det, de skriver, poster eller siger online, undgår de ubehagelige eller uønskede reaktioner fra andre.
- Eksempler:
 - Undlader at poste indhold, der kan støde nogen.
 - Muter og går ud af samtalen, når nogle er 'toxic' i spil.
 - Undgår video og lyd i spil, for at 'skjule' ens køn eller alder.



Når man er pige og spiller computerspil, er der rigtig mange liderlige drenge, der er sådan, "send lige noget eller siger noget klamt på Discord".

[...] Jeg spiller stadig med folk, jeg ikke kender, men jeg laver ikke videoopkald eller snakker over mikrofonen, så de ikke ved, jeg er en pige.

- Louise, 17 år

Børnenes sociale ressourcer spiller en vigtig rolle, når ubehagelige oplevelser bliver komplekse og svære

- Når man skal lære at begå sig online og håndtere faldgruber og risici, er sociale ressourcer afgørende.
- Børn og unge lærer også at håndtere ubehagelige oplevelser gennem deres venner, familie og bekendte – enten ved at give råd eller dele ud af egne erfaringer.
- Børnene aktiverer selv deres sociale netværk, hvis de er tvivl om, hvordan man skal håndtere en situation.
- Hvem i netværket, børnene aktiverer, hænger ofte sammen med tæthed til forældre og oplevelsens karakter.
- Oplever børnene ikke situationen alvorlig nok, vil de ofte gå til deres venner eller kæreste.
- Men i særligt alvorlige situationer, hvor der for eksempel er tale om en direkte ulovlig handling eller en situation, som involverer sociale dynamikker i skolen, trækker børnene ofte på deres forældre eller andre voksne.

“

Det der med at mine forældre ville kontakte ham fra min classes forældre, der blev jeg lidt 'åh nej', fordi i min alder kan det være lidt pinligt. [...] Men på det her tidspunkt, var Casper gået så meget over stregen, at der synes jeg faktisk, det var fint nok.

- Sarah, 15 år



Men når både venner og voksne kommer til kort, står barnet alene

- Det kan have en voldsom påvirkning på børn og unge, når de oplever, at deres sociale netværk kommer til kort og ikke træder til, når de rækker ud efter hjælp til at håndtere ubehagelige oplevelser.
- Det kan være situationer, hvor alle barnets venner er involverede, hvor forældrene ikke forstår eller bagatelliserer den ubehagelige oplevelse barnet har, eller hvor barnet er for pinlig over at dele oplevelsen – særligt hvis den er seksuel karakter.
- Når barnets sociale netværk fejler, står barnet eller den unge alene i situationen, og det kan få ubehaget ved situationen til at eskalere.
- Enkelte børn og unge, som har stået alene i ubehagelige oplevelser, beskriver, hvordan de har isoleret sig, mistet lysten til at spise og været konstant ked af det.

“

Min mor siger, at det er jo bare 6. klasser. Det er bare dit, det er bare dat, og at jeg ikke skal ikke være bange og bla bla. [...] Men jeg havde det så dårligt, at jeg ikke havde lyst til at spise noget.”

– Victoria, 14 år, om ikke at finde hjælp hos sine forældre.

Bekymringer for børn og unges risici online



Forældres bekymringer ændrer sig efter barnets alder

Ca. 10-12 år

- Forældre bekymrer sig i mindre grad for de mindre børn.
- De kan – og vil – i højere grad kontrollere deres børns færden på nettet.
- De ser med over skulderen og spiller nogle gange selv med online.



Ca. 12-14 år

- Forældre får flere bekymringer omkring den sene pre-teen alder.
- De giver mere slip på kontrollen, når børnene bevæger sig ud på de sociale medier og ind i nye online spiluniverser.



Men nogle forældre oplever, at børnene ikke altid har et passende 'filter'.

Ca. 14-17 år

- Forældre bekymrer sig for færre ting ved de ældre teenagebørn.
- De mener, at deres opdragelse har klædt børnene på med en 'sund fornuft', som børnene kan navigere efter digitalt.

Forældre bekymrer sig mere for potentielle fysiske og sociale konsekvenser ved omfanget af skærm og mediebrug.



“

Man skal virkelig være der, når de er unge. Sådan når de er under 15 år, fordi jeg tror ikke, de har det der filter. Der er mange apps, hvor man bliver ført rundt for eksempel YouTubes algoritme. Selvfølgelig kan de ældre børn også blive fanget i alt muligt, men jeg tror, de er meget mere bevidste om, hvad de ser.

– Kristian, far til to piger på 12 og 15 år og en søn på 17 år

Børn og forældre bekymrer sig mest for det 'fjerne' og det mindst hyppige

- Både børn, unge og forældre er mest bekymrede for de ubehagelige oplevelser, som forekommer mindst hyppigt.
- De er især bekymrede for ubehagelige oplevelser af seksuel karakter:
 - Ufrivillig deling af nøgenbilleder eller *deep fakes*.
 - Blive kontaktet og udnyttet af pædofile.
 - Blive truet eller tvunget til ting, man ikke har lyst til.
- Oplevelserne forbinder de med større, mere alvorlige og livsændrende konsekvenser for barnet psykisk helbred både i form af selvværd og trivsel.



Jeg burde nok være mest bekymret for det nære. Men det jeg tænker mest på, er risikoen for at deres billeder bliver delt. Risikoen er nok mindre end ved mobning i klassen. Men min bekymring ligger ikke ved det nære. Men det "fjerne" kan være mere livsændrende og have alvorlige konsekvenser. Hvis nogle fremmede udnytter uskyldige. Risikoen er mindre, men alvorligheden er stor.

– Jens, far til Alberte på 17 år

Forældre er mere bekymrede for piger, fordi de har en anden adfærd og mediebrug end drenge

- Forældre oplever, at piger er i større risiko end drenge for at blive udsat for ubehagelige oplevelser online.
- Forældrene bekymrer sig især for de risici, der knytter sig til pigernes interaktioner online – både i forhold til voksenkontakt og peer-to-peer-adfærd.
- Det skyldes en oplevelse af, at pigers mediebrug og adfærd er anderledes end drenges.
- Piger vurderes til at være mere til stede og poste mere på de sociale medier. De går mere op i, hvad folk skriver til og om dem online.
- Flere børn og forældre refererer også til, at der er mere 'pigefnidder' eller 'drama' med pigerne.

“

Jeg ville være bekymret, hvis jeg havde en datter, fordi piger er mere afhængige af sociale medier. De er mere på. Kasper hviler i sig selv, og er ikke påvirkelig over, hvad andre synes.

- Peter, far til to sønner på 12 og 14 år

“

Jeg er ikke bekymret for min søn på samme måde, som for min datter. Jeg tror, det er pigerne, som kommer til at dumme sig, og at pigerne er værre til at mobbe hinanden. Det gør drengene ikke.

- Jette, mor til to døtre på 11 og 12-år og en søn på 8 år

Kønnede stereotyper former forældrenes bekymringer

- Piger er typisk centrum i mediehistorier om digitale sexkrænkelser. Det har bidt sig fast hos forældrene.
- Pigerne bliver set som mindre 'fornuftige' – det er dem, som sender nøgenbilleder af sig selv.
- Billedet af gerningsmændene er typisk 'ældre klamme mænd' – og de er mere interesserede i piger end drenge.
- Forældre til drenge bekymrer sig i højere grad for risici forbundet med det indhold, drengene ser, når de er på nettet – særligt voldeligt og pornografisk indhold samt mis- og desinformation.

“

Jeg har en naiv tro på, at piger er mere udsatte end drenge. Det er helt fjernt for mig, at mine drenge skulle tage nøgenbilleder og lægge på nettet.

- Peter til to sønner på 12 og 14 år

“

Vi har snakket meget med Jakob om det her med kildekritik. Han ser virkelig meget YouTube, og nogle gange refererer han til et eller andet, som virker helt skørt.

- Hanne, mor til to døtre på 12 og 15 og en dreng på 17 år

Forældres involvering i børns digitale liv



Forældrene er overbeviste om, at børnene fortæller om ubehagelige online oplevelser

- Forældrene har generelt en følelse af og tiltro til, at deres børn vil komme til dem, hvis de har en ubehagelig oplevelse online.
- Tillid mellem barn og forældre er nøgleordet: Forældrene har tillid til børnenes digitale dømmekraft, og til at de ved, hvornår de skal spørge om hjælp.
- Familier lægger vægt på, at de har en åbenhed, hvor man kan snakke om alt – herunder det digitale liv.



“

Jeg stoler temmelig meget på Katarina. Hun har altid været meget åben, og hun har ikke gjort noget, der har fået os til at give hende direkte forbud.

- Sanne, mor til en datter på 14 år

“

Vi har sagt til dem, at 'hvis der sker noget eller I er i tvivl om noget, så skal I komme til os.' Men det har der heldigvis ikke været.

- Cansu, mor til en datter på 13 år

Men børnene kommer først til forældrene, når de vurderer, at det er 'rigtig slemt'

- Det er langt fra alle ubehagelige oplevelser, børnene deler med deres forældre.
- De deler ikke 'de små ting', men siger, at de ville gå til forældrene, hvis det er meget alvorligt, eller de bliver bange i situationen fx ved trusler eller meget grimme beskeder.
- Udfordringen for flere børn er, at de ikke på forhånd har en fornemmelse af, hvad der er 'alvorligt nok', og det først går op for dem, når de har delt oplevelsen med forældrene.
- For nogle børn skyldes det, at de oplever, at deres forældre ikke kan relatere til det, og derfor er de små ting nemmere at dele med vennerne, som bevæger sig i samme digitale universer.

“

Jeg skulle måske ikke bare have ladet det gå, men sådan snakket ordentlig med min mor om det. Altså hun ved det godt, men efter [min TikTok profil] blev lukket ned, stoppede vi bare med at snakke om det. Hvis jeg var rigtig bange, skulle jeg måske have snakket ordentlig om, at jeg var virkelig bange. Men jeg var jo ikke så bange, så det er jo lige meget.

- Asta, 12 år



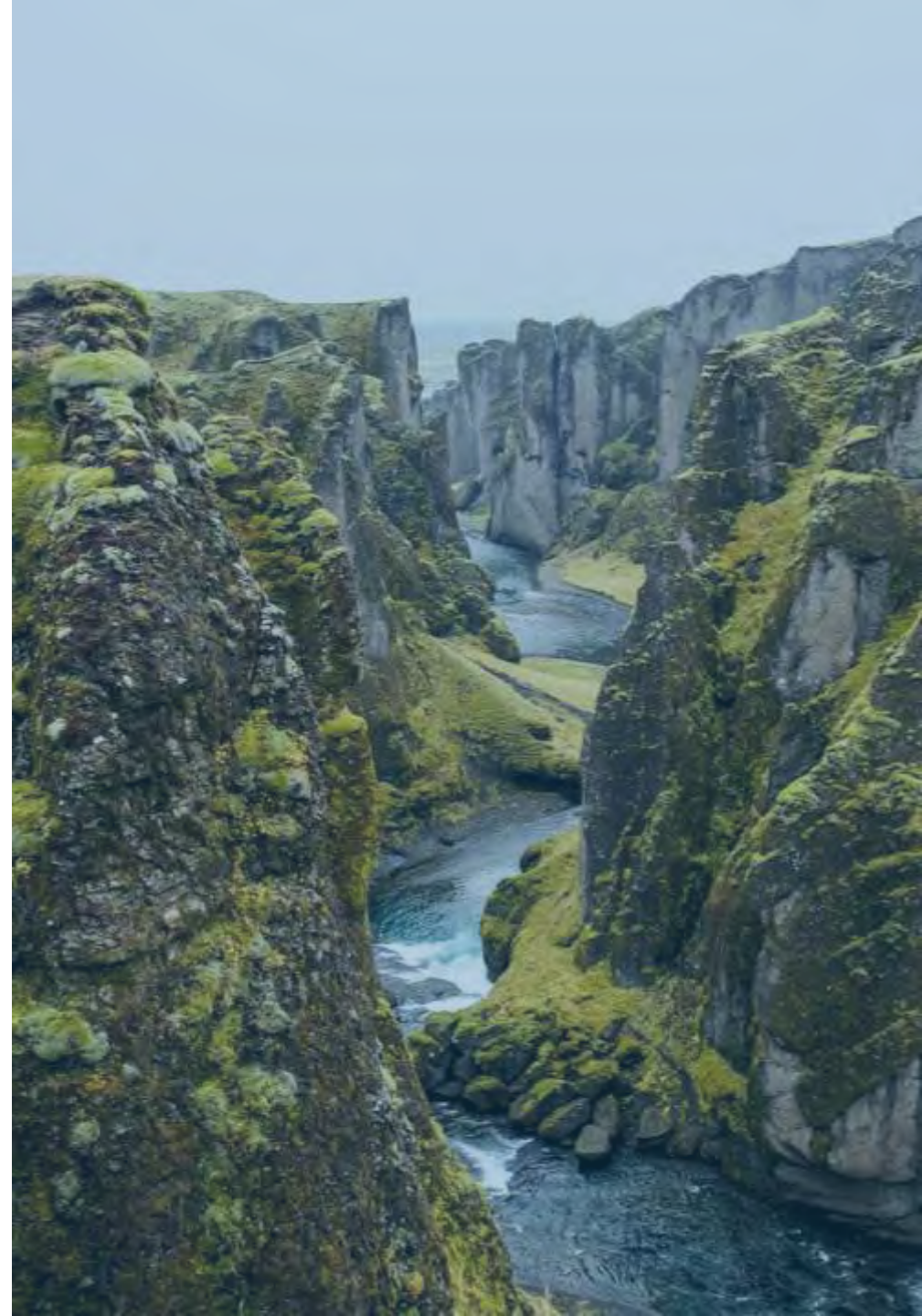
Der er en kløft mellem forældre og deres børn

TEKNISK KLØFT

- Forældrene oplever, at deres børn som digitalt indfødte er mere tekniske kompetente end dem selv.
- Børnene bliver hjemmets digitale eksperter, og finder selv tekniske løsninger mod online risici.
- Der opstår en følelse af magtesløshed hos forældre samtidig med en stor tillid til børnenes tekniske evner.

INTERESSEKLØFT

- Det er svært for forældre at forstå nettets rolle i børnenes liv. Tid på nettet ses mere som spildtid.
- Børns fascination af de sociale medier, internetfænomener og spiluniverser er svært at få greb om uden selv at være inde i det.
- Nogle forældre laver *content shaming*: De beskriver mediebrugen som fordømmende, uinteressant og spild af penge.



Forældre har svært ved at følge aldersanbefalinger, når vennerne får adgang til sociale medier og spiluniverser

- Selvom mange sociale medier har en aldersgrænse på 13 år, er der mange børn under 13 år, der får lov til bruge fx Snapchat, TikTok og Instagram af deres forældre.
- Der er også mange børn, der spiller online spil med aldersgrænser på 16 og 18 år fx CS og GTA.
- Forældrene vil gerne følge anbefalingerne, men oplever et dilemma, når vennerne får lov til at være sociale gennem medier og online spil, for man vil ikke være årsagen til, at ens barn føler sig udenfor.



“

Det bliver jo lidt et gruppepres, som vi også kommer til at give efter for, fordi hun er den eneste, som ikke har TikTok, og så kan hun ikke lave TikToks med hendes veninder, og hun siger, det er pinligt. Det kan føles som om, man kommer lidt uden for fællesskabet, når man ikke kan følge med i de samme ting, som de andre.

- Hanne mor til en datter på 12 år

“

Jeg mener faktisk, man skal høre efter ekspertviden, men så kunne jeg se, at alle de andre også brugte det. Så tænkte jeg 'okay, så får du en TikTok-profil.'

- Annette, mor til en datter på 12 år

Det er nemmere for forældrene at tale om ubehagelige online oplevelser, når der opstår konkrete situationer

- Forældres manglende forståelse for børnenes sociale liv på nettet betyder, at det kan være svært for forældrene at starte en samtale om de risici, børn kan opleve på nettet.
- Derfor fortæller flere forældre, at de griber muligheden for en samtale med børnene, når der opstår konkrete situationer, de kan knytte samtalen op på.

Situationer der giver anledning til samtale mellem forældre og børn



Mediehistorier



Barnets egne oplevelser



Influencere sætter fokus på et emne



Oplevelser blandt barnets eller forældres bekendte

Flere forældre bruger 'kig med over skulderen'-strategi for at følge med i, hvad børnene laver på nettet

- Flere forældre vil gerne være mere engagerede i børnenes online liv på trods af en digital interessekløft.
- En af måderne er at bruge en 'kig med over skulderen'-strategi, hvor de i hverdagen lytter til og ser med på, hvad deres børn laver online.
- De lytter til tonen, når deres barn gamer, holder øje med hvilke videoer, de ligger op på TikTok, eller spørger dem, hvad de ser på telefonen – og ser eller hører de noget uhensigtsmæssigt, griber de ind.
- Nogle forældre bruger også et overraskelsesmoment, som en del af strategien, for at 'teste' om børnene også er fornuftige bag lukkede døre.

“

Jeg engagerer mig ikke super meget i Kaspers online liv. Hans dør står næsten aldrig lukket og låst. Men nogle gange banker jeg ikke på, og så åbner jeg bare og kigger på, hvad der sker på hans skærm. Og jeg har aldrig oplevet, at der har været noget, som har gjort mig bekymret.

- Peter, far til en søn på 14 år

Forældre, der er involveret i børnenes digitale liv, er bedre i stand til at hjælpe i ubehagelige situationer

- Nogle forældre er mere involverede børnenes digitale liv, fordi de enten deler en fælles interesse fx gaming eller at lave TikTok-videoer, eller fordi de har nogle tekniske kompetencer.
- Det skaber en fælles forståelsesramme mellem forældre og barn, som begge ser en stor fordel i.
- Børnene oplever, at deres forældre bedre forstår situationen, hvis de oplever noget ubehageligt.
- Forældrene oplever at have en bedre føling med, hvad børnene laver, og at de har større handlekraft i forhold til at beskytte deres børn mod online risici.
- Det er især en fordel, når barnet stadig er i en 'læringsproces' om, hvordan de skal navigere online og håndtere potentielle ubehagelige situationer.



Jeg er rimelig afslappet med de her ting. Jeg kender gamer-verdenen, så jeg gør det til normalen at se med på hans skærme. Så er børnene mere rolige og kalder på en, hvis de gør noget dumt.

[...] Der vil altid være personer som vil ødelægge spillet, og de er pisseirriterende. Det skal man lære at håndtere ved at gå ud og forlade serveren. Det er det bedste, du kan gøre.

- Nikolaj, far til en søn på 10 år

Perspektivering



Fem perspektiver på børn og unges ubehagelige oplevelser online

- Nogle ubehagelige oplevelser er blevet normale for børn og unge at håndtere i deres dagligdag.
- Online oplevelser vurderes som ubehagelige, når børn og unge føler sig angrebet af folk, de kender, når de føler sig personligt udstillede, og når de har svært ved at håndtere en situation.
- Børn og unge håndterer ofte ubehagelige online oplevelser selv gennem strategier for forebyggelse og håndtering. Når situationer bliver svære, trækker de på deres sociale ressourcer.
- Der er størst bekymring for ubehagelige oplevelser, der sker mindst hyppigt, og for pigers risiko for oplevelser af seksuel karakter.
- Der er en kløft mellem børn og forældre, som gør, at børnene først kommer til forældrene, når det er rigtig slemt. Forældre, der er mere involverede i børnenes digitale liv, har nemmere ved at hjælpe i ubehagelige situationer.



Fem refleksioner over børn og unges ubehagelige oplevelser online

- I hvilken grad skal vi acceptere, at nogle online oplevelser, som voksne kategoriserer som ubehagelige, i børnenes perspektiv bliver opfattet som en normal del af online livet?
- Hvordan bliver vi klogere på børn og unges blik på og opfattelse af, hvad der er ubehagelige og krænkende online oplevelser?
- Hvordan bliver vi bedre til at understøtte børn og unge i forebyggelsen og håndteringen af ubehagelige online oplevelser?
- Hvordan skaber vi et mere nuanceret billede af risici for ubehagelige oplevelser af seksuel karakter, så der ikke er ensidigt fokus på piger?
- Hvordan klæder vi forældre bedre på til at forstå og tale med børn og unge om deres online liv?

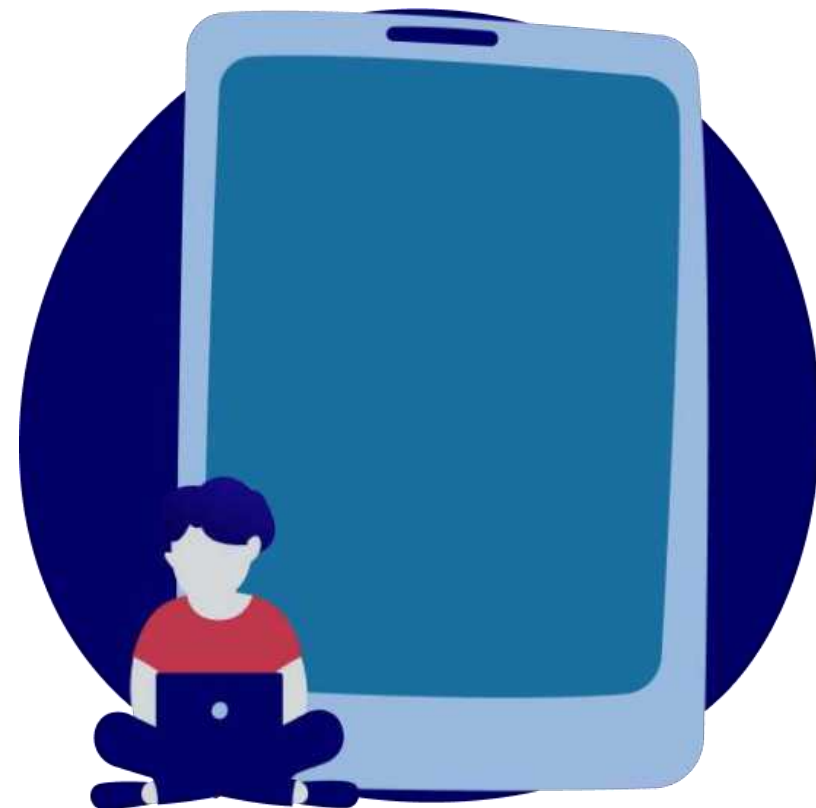


Baggrund og metode



Baggrund

- Undersøgelsen har til formål at give dybdegående indsigt i målgruppernes erfaringer med risici og ubehagelige oplevelser online.
- Indsigter skal blandt andet bidrage til Medierådets udarbejdelse af etiske retningslinjer og en ny mærkningsordning i forbindelse med regeringens nye handleplan om regulering af sociale medier.
- Forundersøgelsen gennemføres af i et partnerskab med projekt-programmet Algoritmer, Data og Demokrati under Tænketanken Mandag Morgen.



26 familiecasebesøg i perioden 22. marts – 6. april 2022 udgør det omfattende datagrundlag



- 26 familie casebesøg
- 29 børn og unge
 - Alder: 16 10-13årige og 13 14-17årige
 - Køn: 15 piger og 14 drenge
- 33 forældre



- 17 i Region Hovedstaden
- 2 i Region Sjælland
- 4 i Region Midtjylland
- 3 i Syddanmark



- 3 familier med anden etnisk baggrund end dansk
- 2 børn med fysisk eller psykisk diagnose



Rekrutteringskriterie: Barnet har haft en eller flere ubehagelige onlineoplevelser

Spørgsmålet blev formuleret således, at det ikke fremgik direkte, at der var tale om 'ubehagelige oplevelser'. De er blevet spurgt, om de har oplevet en eller flere listede oplevelser på nettet med afsæt i en bred definition af ubehagelige oplevelser. Dette fordi børnene ikke nødvendigvis selv vil karakterisere oplevelserne som ubehagelige. Listen af oplevelser fremgår nedenfor.

Har du oplevet en eller flere af de her ting? Du må gerne sætte flere krydser.

- 1) At andre drillede eller mobbede dig på nettet.
- 2) At andre skrev grimme beskeder eller hadbeskeder til dig på nettet.
- 3) At du blev holdt udenfor eller blokeret fra grupper på nettet eller i online spil.
- 4) At en voksen, du ikke ville tale med, skrev til dig.
- 5) At nogen har løjet over for dig på nettet (fx kontaktet dig gennem en falsk profil).
- 6) At andre delte et intimt billede af dig (fx et nøgenbillede).
- 7) At andre delte et billede af dig, som du ikke havde givet lov til (fx screenshot fra Snapchat).
- 8) At andre sendte et billede til dig, som du syntes var klamt eller ubehageligt (fx billeder, film eller screenshots).
- 9) At andre pressede dig til at gøre noget, du ikke kunne lide, på nettet (fx mobbe andre på nettet eller sende billeder eller videoer, du ikke har lyst til at sende).
- 10) Andre dårlige eller ubehagelige oplevelser på nettet.

De 26 familier er rekrutteret gennem analysebureauet Epinions kvalitative panel

- Epinion har indledningsvist udsendt en kort survey til deres kvalitative panel for at afdække potentielle deltageres baggrund og demografi. Den er blevet sendt til forældre, som har besvaret spørgsmålene og givet samtykke til familiernes deltagelse.
- For at tage højde for, at børnene ikke nødvendigvis har talt med deres forældre om deres ubehagelige oplevelser på nettet, er forældrene blevet bedt om at lade deres børn besvare et af spørgsmålene om deres oplevelser og gerne uden 'kigge barnet over skulderen', selvfølgelig med mulighed for assistance, hvis barnet eksempelvis har læsevanskeligheder.
- Epinion – efter aftale med Tænketanken Mandag Morgen – benyttede sig også af en todelt rekrutteringssurvey, hvor forældrene først besvarede deres del, og efterfølgende modtog barnet et link med spørgsmål rettet til dem. Efterfølgende blev forældre og barnets besvarelser koblet sammen.
- Epinion havde således også mulighed for at kontakte de forældre, hvis børn endnu ikke havde besvaret spørgsmålet. I nogle tilfælde var der mulighed for at afklare spørgsmålet med barnet telefonisk, og i fire tilfælde blev familierne – efter aftale med Tænketanken Mandag Morgen – rekrutteret uden et forudgående kendskab til barnets oplevelser på nettet.



Styrket relation til barn og forældre ved at afholde interviews på familiens hjemmebane

- Casebesøgene har bestået af en indledende velkomst i familiernes hjem, hvor interviewer påbegynder relationsskabelsen med både forældre og børn. Derefter har interviewer gennemført et interview med barnet – i nogle tilfælde børnene – efterfulgt af et interview med en eller begge forældre.
- Det personlige interview i hjemmet er den bedste metode til at få indblik i børnenes oplevelser og opfattelse til deres oplevelser på nettet, fordi det foregår på deres ”hjemmebane”. I interviewsituationen kan barnet nemmere vise rundt på sit værelse, på sin computer og lignende inden og under samtalen, og det bidrager til at skabe en relation mellem barnet og interviewer.
- Interviewene med børnenes forældre har til hensigt at få indblik i forældrenes overvejelser og bekymringer i relation til deres børns færden på nettet. Desuden har de til hensigt at skabe en dybere forståelse for barnets livsverden og oplevelser, samt afdække omfanget og indholdet af en eventuel dialog omkring færden på nettet forælder og barn imellem.

Eksplorativ personlig interviewmetode til at indfange børn og unges egne oplevelser og fortællinger

- Forundersøgelsen er baseret på en eksplorativ kvalitativ metode.
- I samarbejde med Medierådet for Børn og Unge og andre eksperter på området har Tænk tanken Mandag Morgen udarbejdet en semi-struktureret interviewguide, som er inddelt efter relevante temaer, og som er udformet med åbne spørgsmål, der inviterer til fortælling.
- Rækkefølgen og omfanget af spørgsmål har været op til den enkelte interviewer. Fokus i de eksplorative interviews er at afdække centrale emner og dykke ned, hvad barnet giver udtryk for er vigtigt.
- Der er forskel på børns kognitive udvikling, og derfor blev der udarbejdet to versioner af interviewguiden, således at den sproglige formulering blev gjort mere nær barnets sprog og virkelighed.
- Uagtet barnets alder var interviewguiden til forældre den samme.

Interview i børnehøjde

Til udførelsen af interviewene har Tænk tanken Mandag Morgen og Epinion trukket på deres erfaring med at interviewe børn og unge. I den forbindelse har vi fremhævet centrale gode råd i udførelsen af børneinterview:

- Interviewet bør være præget af **nysgerrighed, åbenhed og sensitivitet**. Nogle børn kan være svære at få i gang med at snakke og kan have brug for mere hjælp end andre. Her kommer man længst med at vise nysgerrighed og åbenhed.
- Der kan være brug for **mange opfølgende spørgsmål og ændringer i spørgsmålsformuleringer**. Det er dog vigtigt, at de opfølgende og eksemplificerende spørgsmål ikke er for ledende, da det påvirker svarenes validitet.
- Der er behov for **sensitivitet overfor forskelligheden** blandt børnene for at signalere, at der ikke er noget rigtigt eller forkert. Især i forhold til spørgsmål om sociale forhold og færden på nettet. Det er vigtigt, at barnet ikke føler sig forkert fx ved ikke at være en del af online fællesskaber.

