

Julehilsen fra Medierådets formand Stine Liv Johansen, 16. december 2020.

Det mest digitale år nogensinde

I 2020 betød digital kommunikation, fjernundervisning og digitale møder, at meget blev muligt i en næsten umulig situation med corona. Børn og unges digitale færdigheder nåede nye højder, og det samme gjorde behovet for digital dannelse og at kunne bruge skærmene varieret.

Under nedlukningen i foråret og igen her sidst på året var børn og unges hverdag i høj grad digital. 2020 har budt på masser af digital fjernundervisning, en lind strøm af chatbeskeder og billeder over Snapchat og andre platforme, masser af gaming (ofte sammen med andre), facetime med bedsteforældrene osv.

Det hjalp os alle, at vi er forbilledligt langt fremme med digitaliseringen i Danmark. Langt de fleste af os har hurtig adgang til nettet og er velforsynet med digital hardware i hjemmet.

Jo mere vi bruger og interagerer i det digitale, desto større bliver behovet for, at vi kan gennemskue fake news, kommerciel påvirkning og forretningsmodeller i sociale medier og spil, at vi kan forebygge og håndtere digitale krænkelser og negative gruppekulturer, og at vi kan beskytte vores personlige data. Og meget andet. På den måde blev 2020 også året, hvor digital dannelse og (børne-) beskyttelse på nettet blev vigtigere end nogensinde.

Finde balancerne

Børn begynder i en meget tidlig alder at bruge tablets og mobiltelefoner til at spille simple spil på, se videoer og film. Med det in mente skød Medierådet for Børn og Unge for nylig en førskoleindsats i gang. Her vil vi - sammen med fire kommuner - udvikle materialer, aktiviteter og anbefalinger, som vi senere vil tilbyde til daginstitutioner, sundhedsplejersker og småbørnsforældre over hele landet. Vores indsats handler bl.a. om at skabe tryghed og digital sikkerhed, og om at børn får mulighed for at være kreative og eksperimenterende med digitale teknologier.

Vi arbejder i stigende grad sammen med kommuner og fagprofessionelle for at kunne styrke den lokale forankring og indsatserne om børn og unges digitale dannelse. Det er et fælles voksenansvar, at vi skaber tryghed og udvikling af børnenes kompetencer og kritiske sans i forhold til de medier, de omgiver sig med.

Meget i livet handler om at finde de rette balancer. Således også med det digitale. I det særlige 2020 – og med midlertidige nedlukninger af foreningstilbud – skulle vi alle huske den fysiske aktivitet. Under nedlukningen viste det sig i øvrigt, at mange danskere brugte naturen mere end de plejede.

Heldigvis behøver al skærmtid ikke være inaktiv og ikke-skabende. Året har været fyldt med kreative eksempler på, hvordan børn og unge kan bruge teknologierne på nye måder, og hvordan digitale medier kan hjælpe med at få opfyldt sociale behov.

Det med balancerne handler også om at få en god nattesøvn. Brug af skærme op til sengetid påvirker søvntiden og søvnkvaliteten hos de 0-15-årige, viste Sundhedsstyrelsens litteraturstudier i 2020. Det er ikke overraskende, men ikke desto mindre vigtigt at huske på som barn, ung og forældre.

Vejledning til forældre

Streaming er populært. Men hvordan ved man, hvilket indhold børn ikke bør se? Det kom der i 2020 bedre vejledning til, fordi aldersmærkninger blev udvidet til film og programmer på danske tv-stationer og -streamingtjenester. Biograferne har gennem mange år haft aldersmærker fastsat af Medierådet, og det er de samme, bagvedliggende kriterier, der nu er overført til andre danske platforme som en del af et EU-direktiv. Hermed får forældre et redskab til at vurdere, om det indhold, man møder, kan være skadeligt for børn.

Til at hjælpe forældrene med at involvere sig i deres børns digitale liv udgav vi i år et inspirationsmateriale med gode råd til at tale med deres børn om den mest populære streamingtjeneste, YouTube. Vi spurgte i den forbindelse 1.000 forældre om deres syn på deres barns brug af YouTube. Undersøgelsen viste, at mange forældre jævnligt taler med deres barn om platformen, men at de mangler kendskab og i forskellig grad er bekymret for det indhold, barnet kan møde.

Næsten alle børn og unge gamer

I Medierådet arbejder vi på at få styrket viden om børn og unges digitale mediebrug. Både fagprofessionelle, forældre og politikere skal nemlig have noget mere solidt at handle ud fra i deres respektive roller og ansvar.

I begyndelsen af det nye år glæder vi os derfor til at kunne offentliggøre ny viden om børns gamingvaner, ligesom vi i Danmark under den globale 'Sikker Internet Dag' 9. februar 2021 sætter fokus på netop gaming. Disse gaming-initiativer gennemfører vi sammen med nogle af vores gode samarbejdspartnere.

Tidligere i 2020 offentliggjorde vi en guide til forældre, som hjælp hvis de oplever konflikter med deres børn om spil. Det gjorde vi sammen med Københavns Universitet og på ryggen af forskernes solide arbejde.

Politiske initiativer i 2021

På vores felt om børn og unges digitale liv har corona blandt andet medført, at arbejdet med anbefalinger fra to tværministerielle arbejdsgrupper er blevet forsinket. Regeringen er først klar med nyt herfra i 2021, ligesom det først bliver i det nye år, at medieforhandlingerne finder sted. I Medierådet afventer vi alt dette med stor interesse og vil bruge vores viden, faglighed og indsigt til at arbejde med på de nye spor, der måtte blive lagt ud i 2021.

I Medierådet har vi den grundholdning, at vi altid skal gå på to ben i indsatsen om at styrke rammerne og indsatserne omkring børn og unges digitale liv og færden:

Dels skal lovgivning og myndighedsarbejdet styrkes, og de digitale tjenesters ansvar skal præciseres. Det haster ikke mindst, fordi ulovlig deling af videoer og fotos på nettet skal bekæmpes og fjernes meget mere effektivt end i dag.

Dels skal børn og unges digitale dannelse styrkes, og forældre og fagpersoner skal klædes på til at bidrage til den proces.

En stor dagsorden

Vi oplever, at forældre, lærere og andre voksne i børnenes liv generelt har svært ved at få hånd om, hvilke risici og potentielle skadelighed, der er ved at færdes på nettet. Her er det vigtigt med mere viden og fornemmelse for, hvordan nettet kan medvirke til at skabe fx utryghed og mistrivsel blandt børn og unge. Eller hvordan der kan opstå problematiske adfærdsmønstre og kulturer på nettet.

Den digitale dannelsesindsats bør derfor kobles med tydelige pejlemærker på, hvor børn og unge i særlig grad har behov for beskyttelse. Det kommer til at fylde på Medierådets og den politiske dagsorden i 2021.

På den anden side skal vi også sikre, at indsatser og politiske beslutninger anerkender børn og unges ret til at deltage i kultur- og samfundslivet, retten til at ytre sig og retten til at have et privatliv.

Som med så meget andet i livet: Det handler om at finde den rette balance!

Glædelig jul og godt nytår.

På vegne af Medierådet og ansatte,

Stine Liv Johansen
Formand