

Børns digitale liv

Hovedresultater



En undersøgelse af børn og unges viden om, holdninger til og adfærd i deres digitale liv

Børn og unges brug af sociale medier, gaming, internet og digitale teknologier er et stigende diskussionsemne i skolerne, i aviserne, om middagsbordene og i den politiske debat. Men hvad svarer børnene selv til de spørgsmål, holdninger og bekymringer, som verden omkring dem har til deres skærmbrug? Det har vi sat os for at undersøge.

I samarbejde med Red Barnet, Børns Vilkår og Center for Digital Pædagogik har projektet Algoritmer, Data & Demokrati (ADD) undersøgt børns digitale liv. Undersøgelsens resultater er baseret på en spørgeskemaundersøgelse blandt Børns Vilkårs børnepanel og består af 1.447 besvarelser fra 6. og 9. klasseelever.

I foråret 2022 lavede ADD-projektet en kvalitativ forundersøgelse, der bestod af interviews med 29 børn og unge og deres forældre med fokus på børn og unges erfaringer med ubehagelige oplevelser online. Forundersøgelsen blev lavet i samarbejde med Medierådet for Børn og Unge og er tilgængelig på ADD-projektets hjemmeside www.algoritmer.org. Citaterne i denne publikation stammer fra den kvalitative forundersøgelse.

Se den fulde digitale rapport – scan QR-koden



Den fulde analyse er tilgængelig som en digital rapport. Scan QR-koden og få alle indsigterne med.

I den digitale rapport kan du læse om de fire temaer:

- 1) Børns viden og kompetencer
- 2) Digital tryghed og sikkerhed
- 3) Demokrati, misinformation og digitalt ansvar
- 4) Teknologiernes psykiske og sociale påvirkning af børn

Link: <https://algoritmer.org/boerns-digitale-liv/>

Børn vurderer egne digitale brugsevner højt, men den selvvaluerede digitale forståelse når ikke samme højde

77% af børnene har høje selvvaluerede digitale brugsevner¹. De synes, de er gode til at bruge internettet, til at løse deres egne computerproblemer og til at ændre på indstillinger. Men børnenes vurdering af deres digitale forståelse af bl.a. hvordan søgemaskiner udvælger indhold, eller hvad algoritmer og cookies er, når ikke samme højder. Her har 39% af børnene høj selvvalueret digital forståelse.

Undersøgelsen viser, at børnenes brug af sociale medier hænger sammen med deres selvvaluerede digitale kompetencer. 85% af børn med et højt socialt mediebrug² vurderer deres digitale brugsevner som høje, mens det samme kun gælder for 65% af børn med et lavt socialt mediebrug.

Misinformation og ubehagelige oplevelser er en del af børnenes onlineliv, men det bekymrer dem ikke

8 ud af 10 af børn og unge i undersøgelsen har oplevet at støde på misinformation online, og over halvdelen har én eller flere gange oplevet noget online, de syntes var ubehageligt. Børnenes oplevelser af ubehagelige situationer varierer meget. Nogle fortæller, at de er blevet kaldt grimme ting online, eller at de er blevet kontaktet af falske profiler. Andre børn fortæller, at de enten tilfældigt er stødt på eller har fået direkte tilsendt ubehageligt indhold, som f.eks. billeder af mennesker, der bliver slået ihjel, eller eksplicit seksuelt indhold.

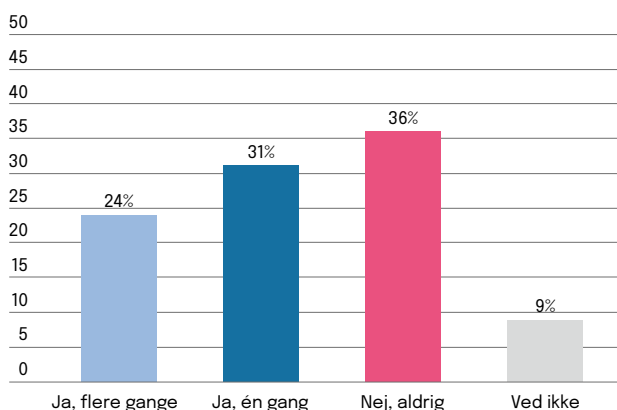
Alligevel er det meget få af børnene, der bekymrer sig. Kun 4% er i høj eller meget høj grad bekymrede for at støde på ubehagelige oplevelser online.

“

Jeg har fået tilsendt et klamt billede fra en falsk profil 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.”

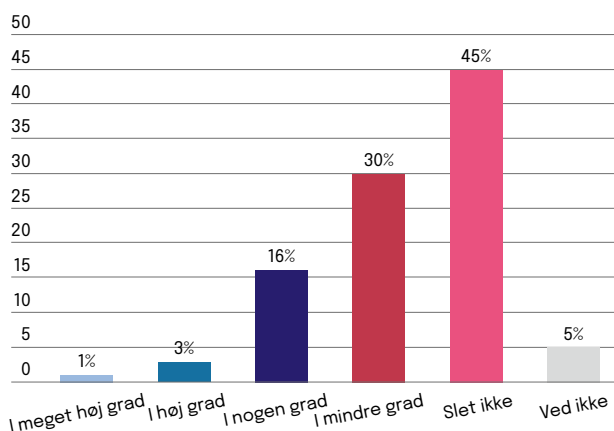
- Philip 14 år

Har du oplevet noget, du syntes var ubehageligt, mens du var online? F.eks. mens du var på sociale medier, eller mens du gamede?



Note: n=1.447.

Er du bekymret for at opleve noget ubehageligt, når du er online på sociale medier, eller når du gamer/spiller?



Note: n=1.447.

¹ Børnenes selvvaluerede digitale kompetencer er målt ved hjælp af faktoranalyse, som du kan læse mere om i den digitale rapport.

² Højt socialt mediebrug er her defineret som børn, der bruger fire eller flere sociale medier om dagen, mens lavt socialt mediebrug er defineret som børn, der bruger et enkelt eller ingen sociale medier om dagen.

9 ud af 10 børn bruger sociale medier til at være i kontakt med deres venner

For de fleste børn i undersøgelsen fylder de positive sider af onlinelivet meget. De fleste børn og unge svarer, at de bruger internettet og de sociale medier til at være sammen med deres venner, til at finde svar på ting, de ikke ved, til at finde inspiration og til at have det sjovt med deres klassekammerater. Herudover svarer 78% af børnene, at de tænker over, om det, de læser online, er sandt, og de fleste har forskellige strategier for at finde frem til svar, hvis de er i tvivl.

Børn og unge oplever, at de selv har et ansvar for problematisk overforbrug af computerspil og for ubehagelige oplevelser online

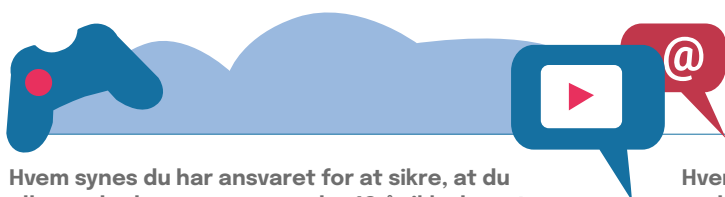
Resultaterne tyder på, at børn og unge accepterer onlinelivets præmisser på godt og ondt. Når spørgsmålet falder på, hvem der bærer ansvaret, hvis onlinelivet tager en negativ drejning, peger mange af børnene fingeren indad. 52% af børnene mener, at børn selv har et ansvar for ikke at udvikle et problematisk overforbrug af computerspil, mens kun 18% mener, at spilplatformene har et ansvar. På samme måde synes 44% af børnene, at børn selv har et ansvar for ikke at

opleve noget ubehageligt på internettet. De ubehagelige oplevelser mener kun 29% af børnene, at forældrene har et ansvar for at sikre børnene mod.

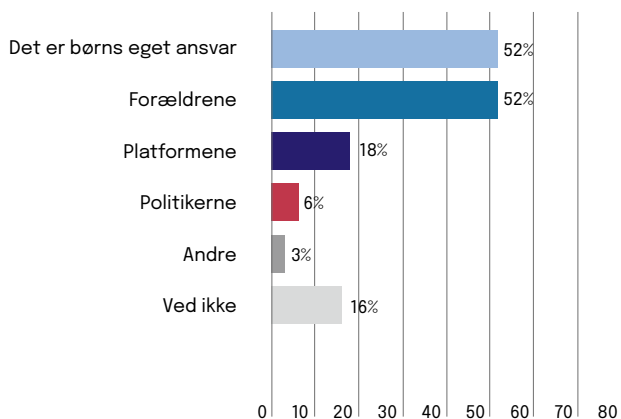
Generelt har politikerne ikke et særligt stort ansvar ifølge børnene. Kun 5% af børnene synes, at politikerne har et ansvar for at sikre, at børn ikke oplever noget ubehageligt online. Til gengæld peger et flertal af børnene på forældrene, når de skal placere et ansvar for, at sociale medier generelt ikke påvirker børn og unge negativt, og for at børn og unge ved, hvordan de bedst beskytter sig selv online. Se tallene for disse spørgsmål i den digitale rapport.

Børn bruger digitale forholdsregler til at navigere i onlinelivet

Undersøgelsen viser, at børnene bruger forskellige typer af digitale forholdsregler til at undgå at havne i potentielt ubehagelige situationer. De fleste børn deler kun billeder med personer, de kender, og mange børn skriver eller spiller kun med personer, de kender. Mange børn beskytter sig også aktivt ved at anmelde profiler, der skriver ubehagelige ting. Nogle børn forsøger også at være så anonyme online som muligt ved f.eks. at bruge pseudonym, når de spiller, eller ved at undgå at lægge billeder op, hvor man kan se deres ansigt.

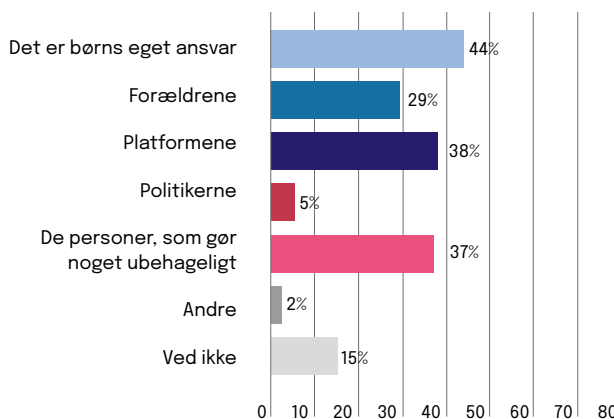


Hvem synes du har ansvaret for at sikre, at du eller andre børn og unge under 18 år ikke har et problematisk overforbrug af computerspil?
Du kan vælge så mange svar, du har brug for.



Note: n=1.447.

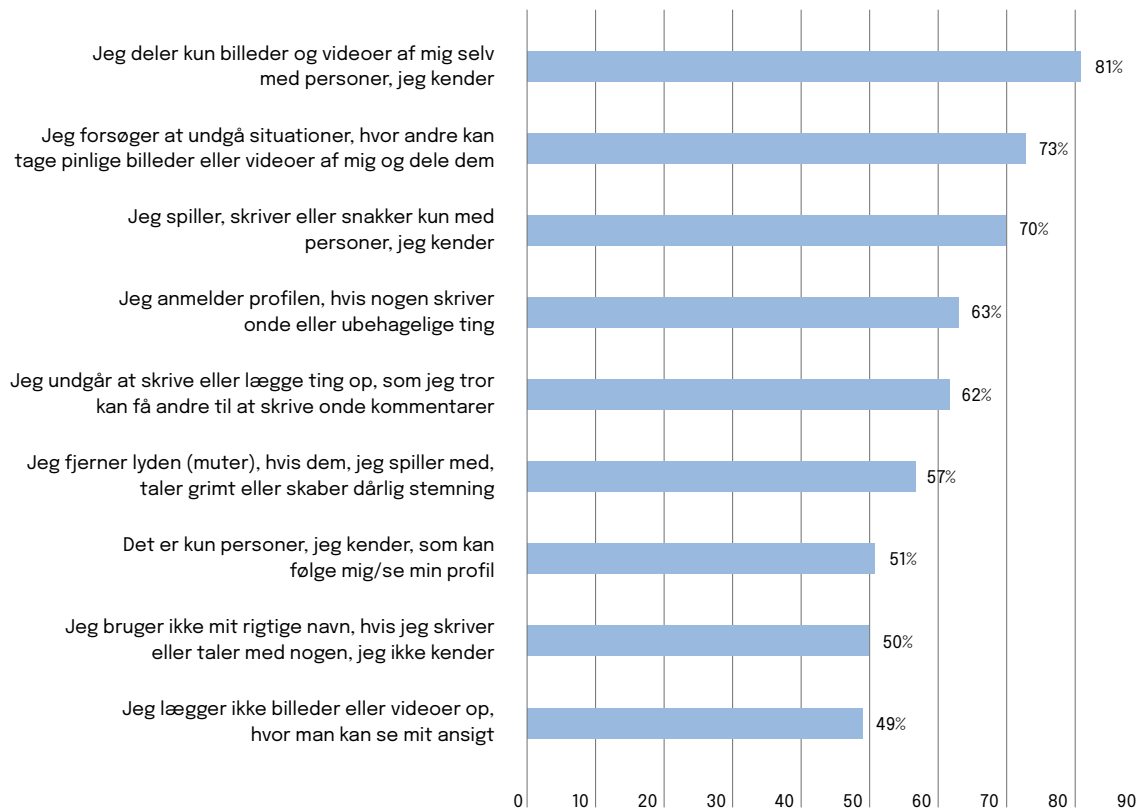
Hvem synes du har ansvaret for at sikre, at du eller andre børn og unge ikke oplever noget ubehageligt på internettet? F.eks. at blive talt grimt til i et spil eller en Snapchatgruppe, få delt intime billeder eller lign.
Du kan vælge så mange svar, du har brug for.



Note: n=1.447.



Hvor godt passer disse ting på, hvad du gør, når du er på internettet, sociale medier eller når du spiller computerspil?
Andele der svarer "passer godt" eller "passer lidt"



Note: n=1.447 undtagen for udsagnet "Jeg fjerner lyden (mutter), hvis dem, jeg spiller med, taler grimt eller skaber dårlig stemning" n=908. Kun børn, der har svaret, at de spiller computerspil, har fået det udsagn.

“

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



Børnenes brug af forskellige forholdsregler hænger sammen med børnenes alder, køn, brug af sociale medier, og om de gamer eller ej. Børn, der gamer, bruger f.eks. oftere et andet navn end deres rigtige, og de lægger i mindre grad billeder op med deres ansigter end børn, der ikke gamer. Resultaterne viser også, at pigerne i højere grad end drengene kun skriver med personer, de kender, og at de i højere grad beskytter sig selv ved at anmelde profiler, der skriver ubehagelige ting.

Børns adfærd og kompetencer online ændrer sig med alderen

Undersøgelsen peger på, at børn oplever at få flere digitale kompetencer i takt med, at de bliver ældre. Blandt 9. klasseeleverne har 43% høj selv vurderet digital forståelse, mens det tilsvarende gælder for 34% af 6. klasseeleverne. De ældre børn i undersøgelsen er desuden mere til stede online og bekymrer sig

“

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 14 år

mindre på trods af, at de har haft flere ubehagelige oplevelser.

Mens de ældre børn oplever at have højere digitale kompetencer, ser vi, at de yngre børn i undersøgelsen i højere grad anvender digitale forholdsregler. F.eks. bruger 59% af 6. klasseeleverne falske navne, mens kun 41% af 9. klasseeleverne gør det samme. 9. klasseeleverne i undersøgelsen er også mere tilbøjelige til bl.a. at dele billeder med personer, som de ikke kender. I den kvalitative forundersøgelse gav flere børn udtryk for, at ubehagelige oplevelser er en præmis for deres digitale liv, som de lærer med alderen at navigere i og håndtere.

Pigerne har flere bekymringer og ubehagelige oplevelser, men er også bedre til at søge hjælp blandt voksne

Drenge og pigers liv på digitale platforme er meget forskellige. 60% af pigerne har én eller flere gange

oplevet noget ubehageligt online, mens dette gælder for 48% af drengene. 59% af drengene bekymrer sig slet ikke for at opleve noget ubehageligt online, mens det blandt pigerne kun er 31%, der er helt uden bekymringer. Pigerne synes også i højere grad, at tonen på de sociale medier er hård, og er mere tilbøjelige til at holde sig væk fra online debatter og anmelde ubehagelig adfærd. De vurderer derudover deres digitale brugsevner og digitale forståelse markant lavere, end drengene gør.

4 ud af 10 drenge i 9. klasse ville ikke fortælle deres forældre, hvis de blev udsat for trusler online

Når det kommer til at håndtere ubehagelige situationer online eller placere et ansvar for digitale udfordringer, ser vi en markant forskel mellem drengenes og pigernes svar. I ubehagelige situationer såsom trusler, afpresning eller deling af nøgenbilleder svarer drengene i langt mindre grad end pigerne, at de ville involvere deres forældre, hvis det var noget,



48% af drengene har en eller flere gange oplevet noget, som de syntes var ubehageligt, mens de var online.

60% af pigerne har en eller flere gange oplevet noget, som de syntes var ubehageligt, mens de var online.

47% af drengene mener, at børn og unge selv har et ansvar for at sikre, at de ikke oplever noget ubehageligt på internettet.

39% af pigerne mener, at børn og unge selv har et ansvar for at sikre, at de ikke oplever noget ubehageligt på internettet.



de blev udsat for. Drengene i undersøgelsen mener desuden i højere grad, at det er børns eget ansvar at lære at navigere i det digitale liv, mens pigerne mener, at ansvaret oftest ligger hos forældrene. Eksempelvis mener 47% af drengene, at børn selv har et ansvar for at sikre, at de ikke oplever noget ubehageligt på internettet, mens kun 39% af pigerne mener det samme.

3 ud af 4 børn med lavt selvværd har haft ubehagelige oplevelser online

De børn, der generelt har det svært, har det også svært online. Resultaterne viser, at de ubehagelige oplevelser er en større del af onlinelivet blandt børn og unge, der også er mere ensomme, har lavere livstilfredshed eller har lavt selvværd³. 75% af børn og unge med lavt selvværd har haft en eller flere ubehagelige oplevelser online, mens dette gælder for 44% af børn og unge med højt selvværd.

På lignende vis svarer 69% af børn, som ikke føler sig

ensomme, at de har det sjovt med deres klassekammerater på sociale medier, mens kun 49% af børn, der føler sig ensomme, svarer det samme. Børn, der har lavt selvværd, eller som er ensomme, oplever også tonen i kommentarfelterne som hårdere, og de undgår i højere grad at skrive noget, der kan risikere at få negative kommentarer. Vi ser også, at børn med en lav grad af forældrestøtte er mindre tilbøjelige til at anvende digitale forholdsregler end børn, som oplever en høj grad af støtte fra deres forældre.

2 ud af 3 børn tjekker ofte deres telefon uden at tænke over det

Undersøgelsen viser, at 67% af børnene er enige eller meget enige i, at de ofte tjekker deres telefon uden at tænke over det. De fleste af børnene kender også til oplevelsen af, at tid og sted forsvinder, når de digitale teknologiers fastholdelsesmekanismer sætter i spil. 50% af børnene synes også, at det er i orden, at teknologierne er designet til at fastholde deres opmærksomhed.

“

Min mor siger, at det er jo bare 6. klasser. Det er bare dit, det er bare dat, og at jeg ikke skal 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

³ Selvværd er målt ud fra to indikatorer, som er konstrueret ud fra det bredt anerkendte, globale mål for selvværd, Rosenbergs Self-Esteem Scale.

Børns digitale liv

Hovedresultater

MAJ 2023

Undersøgelsen er lavet af ADD-projektet i samarbejde med Børns Vilkår, Red Barnet og Center for Digital Pædagogik.

Om ADD-projektet

Algoritmer, Data og Demokrati-projektet (ADD-projektet) er et almenyttigt projekt støttet af Villum og Velux fondene, som arbejder for, at demokratiet styrkes af den digitale udvikling, og for at Danmark udnytter de teknologiske muligheder bedst muligt til gavn for samfund og mennesker. ADD-projektets outreach-aktiviteter er forankret i Tænketanken Mandag Morgen.

ADD-projektet ved Tænketanken Mandag Morgen

Gry Nynne Thorsen, analytiker (projektleder)
Gertrud Blinkenberg, projektmedarbejder
Daniel Honoré Jensen, senioranalytiker
Nana Holstein, senioranalytiker
Lisbeth Knudsen, strategidirektør

Design

Mette Funck

ISBN

978-87-93038-81-3

Tryk

KLS Pure Print

