

HÅNDBOG

Fem principper om digitale børn
og unges præmis og muligheder

Opdateret for 2024/25
Udkommer den 19. december

Smugkig 

I de senere år har der været tilbagevendende fokus på unges mistrivsel.

Børn og unges brug af skærme og sociale medier er et stigende fokusområdet, og der er opmærksomhed på flere livsbetingelser, såsom koncentration, søvn, ensomhed, fysisk inaktivitet, udfordringer med læring foruden deres sociale kapacitet og skærmtid. Bekymringen om deres digitale liv har de senere år også centreret sig om like-kultur, digital usikkerhed, selvopfattelse, angst, hård tone, magtesløshed og frygten for at blive udstillet..

Her i håndbogen skifter vi fokus fra bekymringerne til præmissen for de unge og zoomer ind på deres banehalvdel. Formålet er at give et bedre afsæt for fælles forståelse og digital bevidsthed samt at gøre emnet mindre kompleks men indsatsen mere konkret.

Håndbogen er opdelt i tre dele:

Del 1: Kort introduktion til præmissen for digitale børn og unge med særligt fokus på tilgangen til deres digitale liv

Del 2: Forandring kræver forandring - Viden om positive indsatser og tilgange

Del 3 Indsigter og forskning - hvad ved vi i dag

Markant nedgang i trivlsen fra 2017

I 2007 kom smartphonen på markedet, og Facebook blev samtidig udbredt worldwide og i Danmark. Ti år senere begyndte advarselslamperne at blinke om en markant nedgang i trivlsen hos unge. Den amerikanske psykologiprofessor, Jean M. Twenge, gjorde fra 2015 stærkt bekymrende fund i sine tilbagevendende årlige studier af unges trivsel. Kurven knækkede første gang i 2015 og viste sig efter tre år at have manifesteret sig som negativ udvikling. Jean M. Twenge advarede om tendensen i 2017, da hun skrev: "Have smartphones destroyed a generation."

Unge adfærd på sociale medier udviklede sig negativt

Det land, hvor flest unge brugte smartphones og sociale medier, var Danmark.

I Danmark oplevede vi i de samme år flere eksempler på grænseløs og hård adfærd på sociale medier som Facebook, hvor over 100.000 unge var medlem af gruppen Offensimentum (oprindelig Fundamentum). Her var nøgenbilleder, hån og mobning dagligdag, indtil gruppen blev lukket af Facebook i september 2017. De mange unge medlemmer var ikke nødvendigvis aktive i gruppen, men de blev eksponeret for adfærden. Der var flere eksempler på hævnporno og grov mobning, der både foregik synligt og usynligt og eksempler på selvskade og pædofiles udnyttelse af børnebilleder, som foregik på andre sociale medier i samme periode.

Umbrella-sagen som case virkede mest over for de voksne

Det var altså ikke selve telefonen og skærme, der prægede den danske debat i perioden fra 2012 til 2017. Derimod kom der i 2016 og 2017 fokus på de mange udfordringer med adfærden, unges adfærd, som i flere var gået under radaren, indtil flere organisationer og politiets NC3- enhed i januar 2018 gik sammen om at gøre Umbrella-sagen til en offentlig case, som skulle danne præcedens for andre kommende sager og gøre det nemmere at tale om det, man ikke må på sociale medier.

Det førte dog ikke til en væsentlig forandring, for unge havde ikke kun lært sig selv at mestre knapperne på sociale medier men også grundlagt en digital færden, hvor regler, love og hensyn ikke var talt ind i dem undervejs. Undersøgelser viste kort efter Umbrella-sagen, at unge i alderen 16-18 år stadig ikke kendte love og regler, selv om sagen var bredt dækket af alle medier og førte til undervisning og dialoger på ungdomsuddannelser landet over.

Digital adfærd var opmærksomhedspunktet

De mange historier i medierne betød, at der kom mere fokus på restriktioner og advarsler om børn og unges digitale adfærd, og digital dannelse blev relanceret flere gange. Influencere med tvivlsomme budskaber, massive udfordringer med nøgenbilleder og digital mobning – også den usynlige, men også hele den demokratiske samtale blev tilbagevendende emner hos meningsdannere, politikere og forældre/fagpersoner. Det var først adfærden på sociale medier, der var fokus på, men langsomt kom der fokus på en mere generel skærm-debat.

De mange bekymringer satte gang i en tilstand af dobbeltstandard

Mens de unge, der var en del af de hårde første år på sociale medier, blev ældre og kom på ungdomsuddannelser, kom nye årgange til på sociale medier. Årgange, der ikke kun havde hørt om det forjættede digitale liv fra deres ældre søskende og nu havde mange flere sociale medier at vælge imellem. De havde også nemmere adgang, da de fik telefoner og apps tidligere, og de var vokset op med Youtube og spil fra børnehævealderen. For det blev også langsomt mere anerkendt, at børn og unge skulle anvende skærme til flere gøremål.

Mens adgangen til det digitale blev udvidet og mange tilfælde blev krævet voksede bekymringen for skærmafængighed, manipulation og tech-giganter, og der kom flere regler og forbud ind i børn og unges dagligdag.

Større kompleksitet

Det digitale blev en mere kompleks størrelse, som i nogen grad førte til passivitet frem for handling.

Den oprindeligt forventning om digital indfødte forandrede sig til en forståelse af, at der måske snarere er tale om digitalt autodidakte. Det er dog tydeligt, at der er markante forskelle på de unge, der indledte de grænseløse år på sociale medier, og de unge, der blev født blot få årgange senere.

Der er en tendens til at tage udgangspunkt i, at de som generation kan defineres ud fra en digital standard, men noget tyder på, at der er afgørende forskelle i de unges præmis. Forståelse for den præmis kan gøre en kommende indsats mere konkret.