

**MEDIERÅDET  
FOR BØRN & UNGE**

# **DIGITALE MEDIER I SMÅBØRNSHØJDE**

**OM 0-8-ÅRIGE BØRNS BRUG AF  
DIGITALE MEDIER I HJEMMET**

— AF STINE LIV JOHANSEN, AARHUS UNIVERSITET & MALENE CHARLOTTE LARSEN, AALBORG UNIVERSITET



## 2 DIGITALE MEDIER I SMÅBØRNSHØJDE

Danske børn er blandt de allermest flittige brugere af medier og digitale teknologier i Europa. Men hvordan bruger helt små børn mellem 0 og 8 år medier og teknologi som en del af deres hverdag? Hvordan opfatter børnene de medier, som de anvender på daglig basis? Hvilke medier og hvilket medieindhold foretrækker de? Hvad siger forældrene til børnenes brug? Og hvilke fordele og udfordringer er der forbundet med små børns onlineaktiviteter?

En stor tværeurøpæisk undersøgelse har netop belyst de helt små børns brug af teknologi og digitale medier i hjemmet - med fokus på præferencer, færdigheder og holdninger hos både børnene og deres forældre. Undersøgelsen fokuserer på børn i 6-7 års alderen. I denne rapport formidles de danske resultater af undersøgelsen, som er gennemført af de to medieforskere Stine Liv Johansen fra Aarhus Universitet og Malene Charlotte Larsen fra Aalborg Universitet i samarbejde med Medierådet for Børn og Unge. Udover hovedresultater fra undersøgelsen indeholder denne rapport anbefalinger til de aktører, som har med mindre børn at gøre; industri, fagpersoner og forældre.

### Hovedpointer fra undersøgelsen

- iPad'en<sup>1</sup> er den mest udbredte og foretrukne teknologi blandt børnene i undersøgelsen. Apps er det mest brugte værktøj til spil, streaming og internet-browsing.
- Børn under otte år er sjældent online. De bruger online indhold, men de er sjældent engagerede i online-spil eller sociale netværk.
- 'Internettet' er en abstrakt størrelse for børnene i undersøgelsen. De er måske klar over, om de har Wi-Fi adgang eller ej, men de opfatter ikke internettet som et 'sted', og de bruger det ikke til kommunikation med andre.
- Broadcast tv betyder mindre og mindre for familierne i undersøgelsen. Børnenes tv- og film-sening finder i høj grad sted via streaming; ofte gennem apps som Netflix og Ramasjang eller via YouTube (som app eller hjemmeside).
- Forældre opfordrer generelt børnene til at bruge digitale medier, men bekymrer sig samtidig over det indhold, børnene bruger, og den tid, de bruger på det.
- Forældrene er bevidste om, at de må forholde sig til online adfærd og sikkerhed - når børnene bliver ældre. Forældrene til de 6-7 årige børn oplever generelt deres børns mediebrug som uproblematisk.
- Forældre til 6-7 årige børn er generelt pragmatiske i deres regulering af børnenes mediebrug. De opfordrer børnene til at bruge medier til afslapning og underholdning.

### Anbefalinger

I det følgende samles de anbefalinger, som den danske del af undersøgelsen giver anledning til.

#### Anbefalinger til forældre

Børn under otte år er ivrige brugere af digitale medier og teknologier. Digitale og mobile platforme, særligt iPads, samt online indholdsudbydere såsom YouTube og DR/Ramasjang tilbyder selv de allermindste børn nye muligheder for at tilgå en masse forskelligt indhold, som de selv kan navigere i og vælge imellem. Forældre er ofte engagerede i deres børns mediebrug, og de fleste børn holder meget af, når forældre (og bedsteforældre) vil se film eller spille spil med dem. Men de digitale medier kan bruges til meget mere end det, og forældre kan med fordel gå forrest i at vise deres børn, hvordan de digitale teknologier kan bruges mere aktivt og kreativt.

<sup>1</sup> Vi bruger konsekvent begrebet iPad. Det er det begreb, børnene bruger, uanset hvilket mærke, deres tablet er. Blandt de ti børn i undersøgelsen stødte vi kun på én tablet af andet mærke end Apple's iPad.

#### 10 gode råd til forældre

1. Interessér dig for dit barns mediebrug. Spørg, hvad barnet kan lide, og følg med i, hvad det er optaget af.
2. Spil digitale spil med dit barn. Det er sjovt at mødes i Minecraft eller at dyste mod hinanden i Subway Surfers.
3. Overvej, hvordan medier passer ind i jeres familie. Hvornår, hvordan og til hvad vil I gerne bruge digitale medier?
4. Du er selv en rollemodel for dit barn i forhold til brugen af medier. Det handler både om tidsforbrug og om adfærd, f.eks. online.
5. Tag snakken om internetsikkerhed, når det er nødvendigt og i det tempo, der giver mening, f.eks. når barnet får koden til jeres iPad. Tænk også på, at når man downloader apps, giver man potentielt adgang til iPad'ens kamera, mikrofon, billeder, kontakter m.m., ligesom mange apps giver mulighed for tilkøb af mønter, udstyr osv.
6. Leg, udforsk og undersøg de digitale medier med dit barn. En iPad er meget mere end en spillemaskine.
7. Brug de digitale medier aktivt. Tag dem med på tur, lav jeres egen film, send videobesked til familien m.m.
8. Brug de digitale medier kreativt. Prøv at tegne, lave modellervoks-film, indspille musik m.m. på f.eks. iPad.
9. Det er både godt og ofte tiltrængt med en pause efter institution og skole, hvor man slapper af med spil eller tv. Børn vil ofte gerne se film eller programmer, fordi de fungerer som råstof for leg med kammerater. Tal med dit barn om det, det ser, og gå sammen på jagt efter gode film og fortællinger.
10. Husk, at de digitale medier er kommet for at blive - og dit barn vil komme til at bruge dem på måder, vi slet ikke kan forestille os i dag.

#### Anbefalinger til lovgivere, kommuner og producenter

Børn under otte år er storforbrugere af nationalt indhold - først og fremmest fra DR. Samtidig er de endnu ikke begyndt at anvende sociale netværksmedier i særlig stort omfang. Derfor retter anbefalingerne sig mod to grundlæggende forhold:

1. Det er væsentligt, at der fortsat produceres og distribueres kvalitetsindhold på dansk, som retter sig mod målgruppen. I Danmark spiller Public Service institutionerne, herunder DR, en væsentlig rolle i forhold til at distribuere digitalt indhold til mindre børn. Dette bør understøttes og udvikles i en form, hvor både offentlige og private virksomheder samarbejder om at skabe indhold af høj kvalitet til børn og familier.
2. Børn, forældre og lærere/pædagoger skal tilbydes information om digitale mediers muligheder for at skabe et solidt fundament for udviklingen af relevante mediekompetencer gennem deres opvækst. Denne information bør tage udgangspunkt i de mindre børns niveau. Børn bruger generelt digitale medier relativt passivt og konsumerende, og der er behov for et fokus på en mere aktiv brug af medieteknologier, hvor børn er skabende og med-skabende i kommunikative processer. Denne tilgang er generelt underprioriteret, men bør være mere fremtrædende inden for diskussionen om digital dannelse og media literacy.

### Anbefalinger til skoler, dagtilbud og kulturinstitutioner

Børns brug af medier og teknologi i hjemmet er fortsat præget af en traditionel, relativt konsumerende tilgang. Teknologi bruges kun i meget begrænset omfang kreativt og skabende, og der er således mange muligheder for, at forskellige institutioner kan komme på banen med alternative måder, at bruge for eksempel en iPad på. Dagtilbud, skoler, kulturinstitutioner m.m. har således en væsentlig opgave i at bidrage til udviklingen af mere forskelligartede, digitale kompetencer blandt børn og unge, og de kan spille en vigtig rolle som igangsætter af skabende og kreative, digitale processer. Deres betydning for udviklingen af digitale mediekompetencer hos børn er derfor stor.

Skoler bør, som en del af deres generelle IKT-strategi, inddrage kreativ og innovativ brug af teknologier, og biblioteker kan i endnu højere grad, end det er tilfældet i dag, tilbyde rum for udforskning af digitale teknologier og medier. Skoler og biblioteker er væsentlige i forhold til rådgivning af forældre i forhold til børns mediebrug samt konkrete anbefalinger, tips og tricks i forhold til interessante spil og apps. Biblioteker og andre kulturinstitutioner kan således fungere som samlingspunkter, hvor forældre og børn kan mødes og udforske medieteknologiernes muligheder sammen.

Tidligere undersøgelser har påpeget de nyere, digitale teknologiers potentialer i kraft af deres mobilitet, deres mulighed for at bringe verden tættere på, deres tilgængelighed, deres synkrone hhv. asynkrone kommunikationsformer og deres potentialer i forhold til at understøtte legende, kreative og produktive processer, for eksempel i pædagogiske praksisser.<sup>2</sup>

Disse potentialer ligger fint i tråd med denne rapportes generelle anbefalinger om en mere aktiv og kreativ brug af de digitale teknologier. Ikke mindst fordi, som rapporten viser, mindre børn ikke nødvendigvis har øje for disse potentialer og kan have behov for, at der er en voksen, der guider dem på vej i de digitale teknologiers muligheder.

### 10 gode råd til pædagoger, indskolingslærere m.fl.:

1. Kig indad - hvad bruger du selv medier til og hvorfor? Børn vil ofte gerne meget af det samme som voksne: underholdes, udfordres og kommunikere.
2. Diskutér med dine kolleger - også på nettet. Der er mange muligheder for at blive klogere på de digitale teknologiers muligheder, for eksempel på sociale medier.
3. Sæt dig i børnenes sted - hvad er det, de er så optagede af? Spørg dem hvorfor.
4. Tag udgangspunkt i pædagogikken...
5. ... men lad dig inspirere af teknologier, apps m.m.
6. Sæt fokus på det relationelle, det overskridende, det udforskende. Der er langt flere muligheder, end man skulle tro.
7. Sæt først og fremmest fokus på legen. Leg er børnenes væsentligste tilgang til verden - og vejen til interessant og kreativ udforskning, udvikling og læring.
8. Diskutér med forældrene. Tal med dem om brug af digitale medier i hjemmet og i institutionen/skolen, og hvorfor det ikke nødvendigvis er det samme.
9. Medier og teknologi er skrevet ind i både læreplanstemaer og fælles mål for indskoling. Fokusér på de kommunikative og kreative potentialer.
10. Prøv noget af - og prøv noget andet, hvis det første ikke virker. Det er let at slette og starte forfra med de digitale teknologier, og der sker ikke noget, hvis det ikke virker med det samme.

2 KL m.fl. (2015): Brug af digitale redskaber i dagtilbud RESULTATER FRA PRAKSISNÆR FORSKNING, p.6. [http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id\\_75816/cf\\_202/H-ndbog\\_-\\_Brug\\_af\\_digitale\\_redskaber\\_i\\_dagtilbud\\_.PDF](http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_75816/cf_202/H-ndbog_-_Brug_af_digitale_redskaber_i_dagtilbud_.PDF)

## DIGITALE MEDIER I SMÅBØRNSHØJDE: OM UNDERSØGELSEN

I løbet af efteråret 2015 gennemførte forskere fra 18 europæiske lande en stor tværeuropæisk undersøgelse om 0-8-årige børns brug af teknologi i hjemmet under overskriften "Young Children's Use of Digital Technologies in the Home". I undersøgelsen indgår 180 familier, herunder ti danske, med børn i alderen 6-7<sup>3</sup> år samt yngre og ældre søskende. Formålet med undersøgelsen var at opnå viden om, hvordan - og om - børn og familier anvender digitale medier og teknologier i hjemmet. Undersøgelsen ønsker dermed at sætte fokus på, hvilke potentialer og risici børn og familier oplever i relation til brugen af digitale medier.

Undersøgelsen fokuserer på fire overordnede spørgsmål, der samlet set giver ramme for forståelsen af nogle interessante og relevante aspekter af små børns hverdagsliv i det 21. århundrede:

1. Hvordan bruger børn under otte år nye, online teknologier?
2. Hvordan opfattes nye, online teknologier af forskellige familiemedlemmer?
3. Hvilken rolle spiller nye, online teknologier i familiens liv - sammen og hver for sig?
4. Hvordan administrerer forældre deres børns brug af nye, online teknologier?

Denne rapport baserer sig på den danske del af undersøgelsen.

---

3 Projektet omhandler overordnet set børn i 0-8 års alderen. For at skabe mest mulig sammenhæng i analyserne fra de 18 forskellige lande, blev det besluttet at fokusere på 6-7 årige børn samt deres eventuelle søskende inden for målgruppen.



### METODISK BAGGRUND: FAMILIEBESØG

Den danske del af undersøgelsen er baseret på besøg i ti danske familier. To forskere deltog i hvert besøg<sup>4</sup> og interviewede hhv. observerede både forældre og børn i hver familie. Forældre og børn blev både interviewet sammen og hver for sig, ligesom forskerne var på "digital tour" med børnene i hjemmet, observerede deres brug af diverse teknologier og indgik i dialog og leg med dem ved hjælp af klistermærker, små spil mv. Datagrundlaget udgøres således af video- og lydoptagelser samt fotografier af børnenes foretrukne legetøj og medier. Datamaterialet er efterfølgende blevet behandlet gennem transskribering og kodning. I den engelsksprogede rapport tegnes der et familieportræt af hver af de ti familier med fokus på, hvilken rolle digitale medier spiller i familien og børnenes liv.

De deltagende familier blev rekrutteret gennem personlige og professionelle netværk og disses netværk - en såkaldt snowballing-metode. Det blev tilstræbt, at de rekrutterede familier var af forskellig sammensætning, og at der var lige mange drenge og piger med i undersøgelsen. Diversitet i familietype viste sig at være et relevant rekrutteringskriterium. Undersøgelsen omfatter således samboende, gifte, separerede og enlige forældre, og i nogle tilfælde stedforældre og -søskende. Derudover var der børn med større, mindre og ingen søskende med i undersøgelsen. Den sociale og erhvervsmæssige spredning blandt familierne var ikke så stor som ønsket. Der er således ingen familier med etnisk minoritetsbaggrund eller familier på overførselsindkomst med i undersøgelsen. Denne manglende diversitet skyldes først og fremmest det korte undersøgelsesforløb (september til november 2015).

Undersøgelsen er kvalitativ og har til formål at skabe viden i dybden om de rekrutterede familiers mediebrug. Den kan således ikke generaliseres til at omhandle befolkningen som helhed, men den kan pege på nogle mønstre og tendenser, som kan sammenlignes på tværs af de europæiske lande.

De 6-7 årige børn, som deltager i undersøgelsen, er allesammen begyndt i skole for relativt nyligt. De repræsenterer således en aldersgruppe, som står på tærsklen til at bevæge sig væk fra familien, som den primære sfære, og til i højere grad at orientere sig imod kammeratskabsgruppen og dens praksis og normer. Samtidig er børnene lige ved at lære at læse, hvilket betyder, at de er ved at tilegne sig nye kompetencer, som har betydning for den måde, de bruger medier og teknologi på. De ti børn (samt deres søskende), der deltager i undersøgelsen, er meget forskellige og bruger medier relativt forskelligt. De vigtigste faktorer i den sammenhæng er fortsat forældrenes rammesætning, men også barnets modenhedsniveau, andre interesser samt til en vis grad deres køn har betydning for den måde, de bruger medier og teknologi på.

<sup>4</sup> Undersøgelsen blev udført af Malene Charlotte Larsen, Stine Liv Johansen og videnskabelig assistent Marie Junge Ernst i perioden september til november 2015.



## DIGITALE MEDIER ER EN INTEGRERET DEL AF HVERDAGEN

Undersøgelsen bekræfter billedet af danske børn som værende flittige mediebrugere. Medier indgår som en naturlig og integreret del af deres hverdag, og samtlige af de børn, som optræder i undersøgelsen, bruger digitale medier på daglig basis. De overordnede formål med deres mediebrug er afslapning, underholdning, familiesamvær og leg.

I de fleste familier i undersøgelsen bruges medier som en fælles, samlende aktivitet, for eksempel når de ser film eller spiller computerspil sammen. I alle familierne bruger børnene dog også digitale medier alene, enten på deres værelse eller i familiens stue eller køkken, tæt på forældrene.

Børnenes brug af medier og teknologi kan overordnet beskrives som relativt passiv eller konsumerende. Deres primære brug ligner til forveksling gammeldags tv-sening. Nogle af dem spiller spil og ganske få af dem bruger teknologierne mere kreativt. Blandt de mere kreative anvendelsesformer var Minecraft, fotografering og tegning. I en enkelt af de undersøgte familier brugte forældre og børn små, programmerbare robotter og andre former for digitale teknologier sammen. Begrebet 'konsumerende' skal ikke forstås negativt.

Når børn bruger digitale medier, kan det også være for at få en tiltrængt pause efter børnehave eller skole og SFO. Med et spil eller en god film på iPad'en kan børnene trække sig lidt tilbage fra det sociale og selv sætte rammerne for, hvad der skal ske. De fleste forældre i undersøgelsen giver udtryk for, at deres børn har behov for denne pause, som ofte gør barnet klar til at deltage i andre aktiviteter i familien bagefter.

---

“Jeg kan godt lide, at man selv spiller, og at man ikke behøver at sige noget (...) Her behøver man ikke sige noget, sådan ‘Hej, hej, hej, her kommer jeg’. Det behøver man ikke.”

- Pige, 6 år.

Hertil kommer, at den konsumerende mediebrug fungerer som børnenes adgang til gode fortællinger og råstof for deres legekultur. Børns leg og samvær er i høj grad bygget op omkring mediernes fortællinger. Det er der ikke noget nyt i - både forældre og bedsteforældre vil kunne huske, at de har leget med udgangspunkt i bøger, film og tv. Det nye i denne sammenhæng er, at denne brug finder sted via de digitale medier.

### iPad'en er den foretrukne teknologi

De fleste af de børn, som deltager i undersøgelsen foretrækker iPad'en, som har flere brugsfunktioner (tv-sening, spil, musik, video, fotografi mv.). De 6-7 årige børn ejer som hovedregel ikke deres egen iPad, men alle børnene i undersøgelsen har adgang til en eller flere - som regel deres forældres eller en fælles 'familie-iPad'. Forældrene har enten købt iPad'en selv, eller de har fået den i forbindelse med deres arbejde og kan bruge den privat også. Som regel har børnene også lov til at bruge den. Enkelte af børnene kan selv - og har lov til - at downloade apps på egen hånd. Som regel dog med den restriktion, at de kun må downloade gratis apps. Dette er dog ikke almindeligt udbredt; de fleste af børnene i undersøgelsen bruger de apps, der i forvejen er downloadet, og dermed er accepteret af forældrene.

I de familier, hvor der er ældre søskende, bruger børnene generelt mere varieret indhold (apps såvel som spil og YouTube-indhold). Ældre søskende har også ofte indflydelse på, hvornår børnene begynder at bruge medier og digitale teknologier. I nogle af familierne i undersøgelsen begyndte børnene at bruge iPad'en omkring eller før deres 2-års fødselsdag.

Det gode ved at bruge en iPad til at se eksempelvis tv på er, at man selv kan vælge, hvad man vil se. Det giver flere af børnene udtryk for. Af samme grund er det 'gammeldags' tv mindre attraktivt, fordi man her er nødt til at se det, der kommer - hvis man da ikke sætter en DVD på, hvilket forekommer i et par af familierne. Men på iPad'en er alting tilgængeligt, for eksempel tv-serier, man tidligere har set, men som ikke længere bliver sendt på tv.





### Mere konsumerende end skabende mediebrugere

Børnene i undersøgelsen bruger primært de digitale medier til at se film og tv og til at spille spil. Deres brug kan således, som ovenfor nævnt, betegnes som konsumerende og kun i mindre grad producerende. Børnene bruger de digitale teknologier til at se gode tv-programmer og spændende film, og til at spille sjove og udfordrende spil. Og de gør det i nogen grad sammen med deres forældre, deres søskende og deres kammerater, hvilket giver anledning til godt socialt samvær og hygge. Man kan derfor sige, at eksempelvis iPads først og fremmest bruges som hhv. tv og spille-konsol, og kun sjældent som eksempelvis kamera, til kommunikation eller til andre kreative udfoldelser.

Det er ikke nødvendigvis, fordi forældrene ikke laver kreative ting med deres børn - tegner, maler osv. - men det er ikke de digitale teknologiers muligheder, der udforskes i den sammenhæng. Kun i en enkelt familie, hvor forældrene selv arbejder kreativt med teknologi, bruges eksempelvis iPad'en mere udforskende, ligesom de også i denne familie har leget med små, programmerbare robotter mv.

Man kan således sige, at de nyere, digitale medier har overtaget den funktion, som eksempelvis tv'et og DVD'en har haft i familien. Forskellen er, at de mobile, digitale medier (smartphones og tablets) primært er enkeltpersons-medier, og at børnene derfor som hovedregel sidder alene og ser tv eller film. Det er dog vores klare fornemmelse, at dette lige så vel kan være tilfældet, når de - som nogen af dem gør - for eksempel ser Ramasjang på familiens tv. Her er det i højere grad tidspunktet på dagen, som typisk er sammenfaldende med madlavning og andre praktiske aktiviteter i hjemmet, der er afgørende for, om barnet sidder alene eller ej.

### Indhold kommer fra apps

Den mest udbredte måde for børnene at bruge digitale medier er gennem apps. Det er især dansk-sproget indhold fra DR, børnene bruger, men også engelsksprogede apps såsom TocaBoca og DR Panda - samt et væld af mindre kendte apps - er populære blandt børnene. Børnene kender generelt mange apps og kan ofte genkende og identificere bestemte spil eller apps ud fra deres logoer. Små logo-spil med børnene under familiebesøgene viste, at det især er logoer som YouTube, Netflix, Ramasjang og spil fra kendte legetøjsfabrikanter som Lego, Barbie mv., som børnene genkender. Nogle af dem kender også logoer fra sociale netværks-apps som f.eks. Facebook og Instagram som værende noget, deres forældre bruger. Ingen af børnene bruger selv disse sociale medier, som de udtrykker "er for voksne" eller større børn.



---

“Facebook, det er hvor man kan se, hvad andre lægger ind” [...] Man skal være 13 år, før man kan få den. Min mor tjekker den hver dag”.

- Dreng, 6 år.

### Internettet er stadig abstrakt for små børn

Børnene i undersøgelsen tilgår sjældent internettet via en browser. Nogle af dem giver eksplicit udtryk for, at de ikke ved, hvad eksempelvis Google Chrome eller Safari skal bruges til. Som sådan er deres forestilling om 'internettet' først og fremmest knyttet til, hvorvidt de har WiFi-adgang eller ej, og dermed kan se de film eller bruge de apps de ønsker. Internet er derfor et abstrakt begreb for børnene i undersøgelsen. De *surfer* ikke på nettet for at søge efter information om deres interesser, og internettet er ikke et *sted* i deres bevidsthed. Informationssøgning foregår altid via forældrene, og børnene lader derfor ikke til at forstå, om viden og information kommer fra eksempelvis hjemmesider eller fra computeren, telefonen eller iPad'en i sig selv.

---

#### På Internettet? Der er der et billede af min far.

- Pige, 6 år.

---

Net betyder, at man godt kan gå ind på noget. Det kan man ikke uden. Man kan heller ikke bruge YouTube hvis der ikke er net. Men vi har fået lidt bedre internet.

- Dreng, 6 år.

Generelt vil børnene gerne søge information om emner, som interesserer dem; det være sig kæledyr, spil, sport eller andre fritidsaktiviteter, men søgningen efter tekst, billeder eller videoer på internettet foregår altid sammen med en forælder/voksen. Børnene skelner i den forbindelse ikke nødvendigvis imellem, om eksempelvis billeder ligger lokalt på iPad'en eller på nettet.

### Selvlærte brugere og inspiration fra ældre søskende

Der er stor forskel på de teknologiske kompetencer og interesser, som de 6-7 årige børn i undersøgelsen har. Det har i den forbindelse stor betydning, om barnet har ældre søskende. Hertil kommer, at drengene i undersøgelsen lader til at være en smule mere interesserede i teknologi og spil end pigerne. De fleste børn er, ifølge forældrene, selvlærte, når det kommer til digitale medier, og undersøgelsens observationer tyder da også på, at børnene generelt set anvender og navigerer ret hjemmavant på og med digitale medier, herunder iPads, PlayStations mv. Børnene kan have svært ved at forklare, hvordan de 'lærte' at bruge en iPad eller et bestemt spil. Det handler først og fremmest om, at tilegnelsen af digitale kompetencer blandt børn i denne aldersgruppe foregår som en integreret del af deres leg. De opdager så at sige ikke, at de lærer noget - de tilegner sig bare det, der er nødvendigt, for at kunne lege, spille eller se film.

Ikke desto mindre kræver det nogle specifikke kompetencer, når børnene eksempelvis skal søge efter indhold på Netflix eller YouTube. Flere af dem er lynhurtige og præcise i deres vurdering af de små coverbilleder, der repræsenterer den enkelte film eller tv-program, og de har klart udviklede smagspræferencer for specifikke former for indhold. Det kan være musikvideoer, gode Minecraft-videoer eller film og programmer med 'teenage'-indhold, som børnene er særligt optaget af.

---

Jeg lærte at bruge en iPad fra en jeg kender, der hedder Marie. Hun bor dernede. (...) Hun lærte mig at...tage billeder.

- Pige, 6 år.

## Ikke et personligt værktøj

For de fleste af børnene i undersøgelsen opfattes iPad'en ikke som et personligt værktøj, som er deres, og som de frit kan råde over. Tværtimod er det et værktøj, som de får lov til at bruge eller låne af forældrene. Hvis børnenes forældre er skilt (hvilket er tilfældet for fire ud af de ti børn i undersøgelsen), har de ofte kun adgang til iPads i det ene af de to hjem. Dette lader dog ikke til at være en bekymring for børnene; det er blot et vilkår, som de accepterer. Man kan dermed udlede, at digitale, mobile medier (endnu) ikke er et personligt og/eller nødvendigt værktøj for børnene - på trods af at flere af dem giver udtryk for, at de ønsker sig deres egen iPad og/eller smartphone.

Børnene bruger digitale medier, når disse er tilgængelige, men når de ikke har mulighed for at bruge dem, leger de lige så gerne med andre legeredskaber. Én specifik dreng i undersøgelsen veksler mellem at se Minecraft-videoer via YouTube på sin fars bærbare computer, den uge han bor hos ham, og at spille Minecraft på sin mors iPad, når han er hos hende. Han bruger videoerne som inspiration til sine egne spil, og hans interesse for spillet udstrækkes dermed i forhold til den konkrete spille-praksis. Dette er et eksempel på, at den konsumerende brug, som vi beskrev ovenfor, har en specifik betydning for hans leg. Han har så at sige brug for den viden, han kan hente i YouTube-klippene, for at han kan spille spillet selv, alene eller sammen med sine kammerater.

---

“Ved mor spiller jeg iPad og ved far ser jeg computer. Jeg ser Minecraft videoer”.

- Dreng, 6 år.

## Forældrene er engagerede - men også bekymrede

De forældre, der indgår i undersøgelsen, er generelt glade for teknologi; de er engagerede i deres børns brug og opfordrer til det, men har også visse bekymringer for samme. På den ene side er forældrene i undersøgelsen meget optagede af de mulige, positive effekter af deres børns brug af teknologi; både i forhold til deres hverdagspraksis og i forhold til de digitale kompetencer, børnene opbygger gennem brugen. På den anden side ønsker de ikke, at deres børn skal bruge for megen tid med forskellige medier, og de opfordrer dem derfor til at lege på andre, mere fysisk aktive måder. Selvom nogle forældre i undersøgelsen er optagede af de formelle kompetencer, børnene kan opnå gennem brugen af medier, er de fleste mere fokuserede på medier som et redskab til afslapning og underholdning frem for som et decideret redskab til læring.

Som det fremgår, er børnenes brug i forhold til afslapning og underholdning i høj grad koncentreret omkring apps samt streamet indhold via eksempelvis Netflix eller YouTube. Desuden bruger mange børn i undersøgelsen indhold fra DR (Ramasjang og i et vist omfang ULTRA), som de streamer fra forskellige apps eller fra dr.dk. Dette er forældrene generelt positivt indstillede overfor. Især er forældrene positive over for det dansksprogede indhold og opfatter for eksempel indhold fra DR's kanaler som værende af høj kvalitet og DR som en garant for, at børnene ikke ser noget, de ikke må. Til gengæld er der mere bekymring omkring YouTube, hvor børnene let kan blive udsat for indhold, som forældrene ikke finder passende for deres alder, fx. voldeligt indhold. Dertil er nogle forældre bekymrede for, om børnene udsættes for “for voksent” indhold via Netflix eller YouTube; det kunne være amerikanske teenageserier.

“Og så får hun jo selv klikket over på noget, hun synes, er interessant, og så havner hun gerne på de der... sådan nogle metervarer amerikanske teenageserier, hvor de siger “Oh my God”, og det hele er lyserødt og sådan noget. [...] Og det synes vi ikke hun skal, for det er overhovedet ikke alderssvarende, og det er i min verden dumt fjernsyn.”

- Far, 38 år.

### Ikke så mange regler

Flere af de forældre, som deltager i undersøgelsen, mener selv, at de giver deres børn forholdsvist frie rammer i forhold til brugen af digitale teknologier. Nogle udtaler, at de “ikke har nogen regler”. Dog har de fleste familier faste regler for, hvornår digitale medier må bruges, og i størstedelen af hjemmene er det således ikke tilladt at se tv eller bruge iPad om morgenen, inden børnene skal i skole. Dertil kommer forældrenes holdninger til, hvilket indhold børnene må benytte sig af, hvor længe osv.

I nogle familier bruges eksempelvis iPad'en også i selskab med andre voksne, for eksempel bedsteforældre, som kan have andre regler og reguleringer af børnenes brug. I sådanne tilfælde kan forældrene være uvidende om, hvilket indhold, børnene benytter sig af og hvilke rammer for tidsforbrug, der sættes.

### Endnu ikke risikofyldt

Alle forældrene i undersøgelsen giver udtryk for, at når børnene bliver lidt ældre og i højere grad begynder at færdes online, for eksempel på sociale medier, vil der være behov for retningslinjer og rammer for deres mediebrug i højere grad, end der er i dag. Forældrenes største bekymring i den sammenhæng er sociale spilleregler på nettet, herunder mobning, og de mener selv, at de har en vigtig rolle at spille i forhold til at klæde deres børn på til at begå sig på nettet. Ligesom børnenes forestilling om internettet er abstrakt, er forældrenes opfattelse af, hvad det er, deres børn skal kunne og hvad det er, de skal rustes til, også relativt abstrakt.

---

Vi snakkede om i starten om vi skulle lave regler, men der har ikke været grund til at lave regler.

- Mor, 32 år.

---

Hun kan ikke engang skrive endnu. Så det kommer så snart hun kan stave. Hun kan ikke selv søge eller skrive i App Store.

- Far, 43 år.

### Forældrenes egen brug og kompetencer

Børnenes brug af medier afspejler forældrenes. Familien er det sted, hvor børn første gang stifter bekendtskab med medier, og det er forældrenes smag, normer og rammesætning, der har allerstørst betydning for børnenes mediebrug i de første år. Børnene i undersøgelsen, som er 6-7 år og for nylig er begyndt at gå i skole, er så småt begyndt at bruge medierne mere socialt sammen med deres kammerater, men det er fortsat især i hjemmet, at mediebrugen finder sted.

Forældrene fungerer derfor både som rammesættere og rollemønstre i forhold til børnene, hvilket flere af dem også giver udtryk for. De er således optaget af, at deres børn skal have et fornuftigt forhold

til digitale teknologier og skal lære at bruge dem på en hensigtsmæssig måde. Ingen af forældrene i undersøgelsen var deciderede modstandere af, at deres børn brugte medier, men de gav udtryk for forskellige, pragmatiske strategier. Børnenes brug af medier skal passe ind i hverdagslivet, som ofte kan være presset i en børnefamilie. Her spiller medierne en væsentlig rolle som underholdning, afslapning og pauser, og indførelsen af nye, digitale teknologier i familien har ikke ændret grundlæggende på måden, medierne indgår i dagliglivet på<sup>5</sup>.

### Afrunding

Rapportens konklusioner og anbefalinger peger på, at danske familier har taget de digitale medier til sig i stort omfang, og at de indgår i familiens dagligdag på en relativt uproblematisk og pragmatisk måde. De 6-7 årige børn er ivrige mediebrugere, men deres mediebrug opfattes (endnu) ikke som problematisk eller risikofyldt af forældrene. Børnenes brug af eksempelvis iPads er primært konsumerende, dvs. iPads bruges som børnenes egen, lille tv-skærm og i nogen grad også som en håndholdt spillekonsol. Forældrene er fortsat relativt styrende for børnenes mediebrug; de bestemmer, hvilke apps børnene har adgang til, og de sætter i store træk rammerne for hvor, hvornår og hvor længe, børnene må bruge medier af forskellig art. Børnene accepterer i vid udstrækning disse rammesætninger og kun enkelte af dem udfordrer dem sporadisk, for eksempel ved at opsøge indhold, deres forældre ikke bryder sig om eller ved at stille spørgsmålstejn ved, hvor længe de må spille etc.

Rapportens fokus på de 6-7 årige børn peger således på en hverdag, hvor medierne indgår uden de store problemer eller den store skepsis fra forældrenes side. Alle forældrene i undersøgelsen giver udtryk for, at de opfatter de digitale teknologier som en naturlig del af børnenes liv - og en del, der formentlig vil få endnu større betydning i fremtiden. Forældrene giver alle udtryk for, at de forventer at deres børns brug af medier vil blive mere kompliceret, når børnene bliver ældre, og at de derfor vil være nødt til at indgå i mere aktiv dialog med deres børn om - især - deres adfærd på sociale medier.

På denne baggrund anbefaler rapporten, at forældre deltager aktivt, reflektivt og produktivt i deres børns mediebrug. Ligeledes anbefales det, at institutioner (dagtilbud og skoler, men også kulturinstitutioner, for eksempel biblioteker og museer) i endnu højere grad, end det er tilfældet i dag, spiller en aktiv rolle i forhold til mindre børn og medier, blandt andet ved at være inspirerende og anbefalende i forhold til en mere producerende brug af medier. Det er et væsentligt aspekt i forhold til de dannelsesprocesser, der blandt andet indbefatter de digitale teknologier.

<sup>5</sup> Dette understøttes af tal fra bl.a. DR Medieforskning (2015), som viser, at børn nok i nogen grad skifter tv'et ud med eksempelvis iPad, men at deres samlede medieforbrug er nogenlunde stabil.  
Læs mere her: <http://www.dr.dk/om-dr/fakta-om-dr/medieudviklingen>

