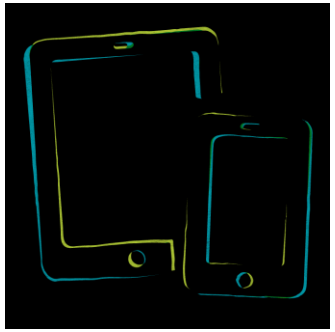
Unge i den digitale virkelighed på sociale medier og i gaming

Ane Lemche
Psykolog

Dagsorden

- Unges brug af sociale medier og gaming
- Særlige vilkår i det digitale univers
- Særlige kendetegn for unge, der har været udsat for omsorgssvigt
- Bekymringer, farer og risici ved sociale medier og gaming
- Muligheder og udfordringer for den unge
- Hvordan hjælper man plejeforældrene til at støtte de unge i den digitale virkelighed?
- Diskussion og opsamling i plenum

Børn og unges brug af sociale medier



Hvert andet danske barn mellem 9-14 år **var på TikTok dagligt i 2020**.

Snapchat, Instagram og Facebook bruges af henholdsvis 47%, 26% og 22% dagligt eller næsten dagligt af de 9-14-årige i 2020.

Kilde: DR Medieudvikling 2020

75% af de 9-11-årige danske børn **spiller digitale spil dagligt**.
70% af de 12-15-årige danske børn spiller digitale spil dagligt.

To ud af tre af de 9-15-årige danske børn spiller digitale spil **for at mødes med venner eller være en del af et fællesskab**.

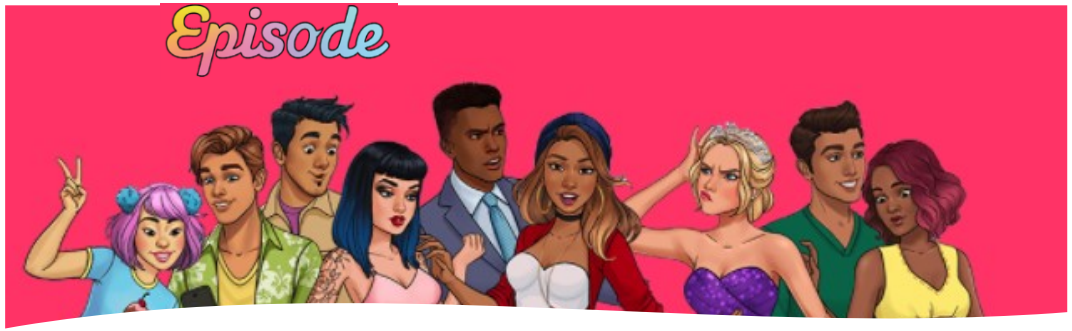
Kilde: Børns spillevaner 2020

Der er så meget at vælge imellem

Hvordan bruger unge sociale medier?

- For at være sammen
- For at møde nye mennesker
- For ikke at gå glip af noget
- For at blive inspireret
- For at spejle sig I andre
- Nysgerrighed
- Tidsfordriv

Gaming – endnu mere at vælge imellem



Hvordag bruger unge gaming?

- De kan spille spillet selv
- De kan se kammerater spille spillet
- De kan se en youtuber spille spillet
- De kan se en youtuber reagere til andre, der spiller spillet
- De kan se en youtube/tictoc-video om spillet
- De kan søge online efter tips og tricks (såkaldte hacks)
- De kan tale med andre om spillet

Red Barnet

Særlige vilkår på I det digitale univers

- Ansigtsløs kommunikation giver plads til **egne forestillinger** om den vi kommunikerer med
- **Afhæmmende effekt** kan gøre kommunikationen mere impulspræget
- Følelse af **anonymitet**
- **Splittelse** mellem ‘online-jeg’ og ‘offline-jeg’ kan betyde **mangel på ansvartagen** for egne handlinger på nettet

Red Barnet

Særlige kendetegn for unge i udsatte positioner

- Stort behov for at **føle sig som del af fællesskab**
- **Nedsat diskriminering** i eller vurdering af kvaliteten af relationer
- Stor erfaring med at klare sig selv og **ikke bede om hjælp**
- **Lavt selvværd** og tendens til at tro, at dårlige oplevelser er egen skyld og ansvar
- Ringe tiltro til, at **nogen vil hjælpe en**
- **Risikovillighed**
- Nedsat evne til **konsekvensberegning**
- Nedsat overskud eller evne til at **sætte sig i andre sted**

Eksempler på positive og negative grupper og indetifikationer

Positive

- Andre plejebørn/anbragte børn
- Andre børn med interesser eller udfordringer som en selv

Negative

- Grupper med dysfunktionel struktur fx. Grupper med mobning, usunde hierarkier mv.
- Grupper med dysfunktionelt fokus fx selvskade, ekstremisme eller voldeligt/sekterisk indhold
- Grupper med sårbare identifikationsobjekter, der kan lede til stærk mistrivsel, fx sugardating

Usunde enkelt-relationer, der kan føre til fx grooming eller (økonomisk) svindel

Der er reelle farer online

SYD- OG SØNDERJYLLAND

Dom i brutal sag om digital afpresning og voldtægt: Ung mand afpressede og ydmygede 169 piger

Retten i Esbjerg har idømt en 22-årig mand fra Varde seks års fængsel.

Over 100 drenge afhørt af politiet: 34-årig tiltalt i stor sag om grooming

Anklagemyndigheden har rejst tiltale en stor sag om såkaldt grooming.

GO'

14-årig gik i TikTok-mandens fælde: - Han ville se, om vi havde den rigtige krop

Den falske caster

Episoder

Hvad laver de unge online?

Red Barnet

Hvad siger vi så?

DU MÅ IKKE…!

Det kunne du da ikke finde på…vel?!

Du skal lade være med..!

Nogen er så dumme, at de…

Hvis du gør det, så ….

Hvordan undgår vi voksen-panik?

Boomer-Humor

Når voksne laver sjov med børn og unges virkelighed

Muligheder og udfordringer for den unge

- Formodning om, at voksne er uinteresserede eller kritiske
- **Formodning (ofte korrekt) om, at voksne ikke vil forstå det**
- Formodning om, at der vil opstå konflikt eller forbud
- Manglende erfaring med relevant voksenadfærd

Plejeforældres muligheder og udfordringer

- (Manglende) viden
- (Manglende) interesse
- (Manglende) adgang
- Fordomme
- For snævert fokus på, at plejebarnet ”kommer i dårligt selskab”

Den kommunale medarbejders egne udfordringer

- Viden om børn og unges digitale liv
- Interesse i sociale medier og gaming
- Egne private erfaringer på området

Hvordan hjælper man plejeforældrene til at støtte de unge i den digitale virkelighed?

- **Anerkendende**, nysgerrig og dialogbaseret tilgang
- At kende den digitale virkelighed er del af **plejeforældreopgaven**
- Evnen til at **sætte sig ud over egne interesser** og engagere sig i plejebarnets interesser (som håndbold eller havet)
- Forståelse for, at det digitale liv **er mindst ligeså vigtigt** i et plejebarn- eller unges liv som det fysiske liv
- **Undgåelse af latterliggørelse eller nedgørelse** af barnet eller den unges livssyn, interesser eller værdier

Konkrete opmærksomheder

- Spørg konkret ind til, hvilke **platforme** barnet på og hvilke spil, der evt. spilles
- Spørg om plejeforældrene **deltager i spil** eller prøver på det
- Spørg om plejeforældrene **konkret og aktivt selv har prøvet at sætte sig ind i den digitale verden** (Facebook tæller ikke)
- Hvad er plejeforældrenes **værdier** på området. Nogen vil fx have værdier om frisk luft og motion og se det digitale liv som en modsætning til det
- Kan de se **både fordele og ulemper** ved det digitale – og hvordan taler de med den unge om det?
- Lader de deres egen manglende interesse eller usikkerheder **overskygge den unges behov for et digitalt liv**?

Vi kan ikke hjælpe med det, vi ikke kender

Gruppearbejde

- Hvad skal vi være **opmærksomme** på fremadrettet i forhold til sociale medier, når vi besøger plejefamilierne?

- Er der **udfordringer** for os i forhold til at hjælpe plejefamilierne med de sociale medier og gaming?

- Hvad kunne vi **ønske os** i forhold til viden, opkvalificering, inspiration eller andet indenfor dette område?

- Er der ellers andet, vi bliver **optagede af**?

Få mere viden

- Red Barnets **Sikker Chat** har mere viden: https://redbarnet.dk/foraeldre/bliv-klogere-
- paa-dit-barns-digitale-liv/faa-styr-paa-dit-barns-gaming/

- Besøg Red Barnets **Forældreleksikon** for at læse mere om sociale medier: https://redbarnet.dk/foraeldre/leksikon/

- Medierådet for børn og Unge har lavet **spilvejledninger** til specifikke spil fx Fortnite og CS:GO: https://www.medieraadet.dk/medieradet/spil/spilvejledninger-voksne

Red Barnet

TAK

Red Barnet