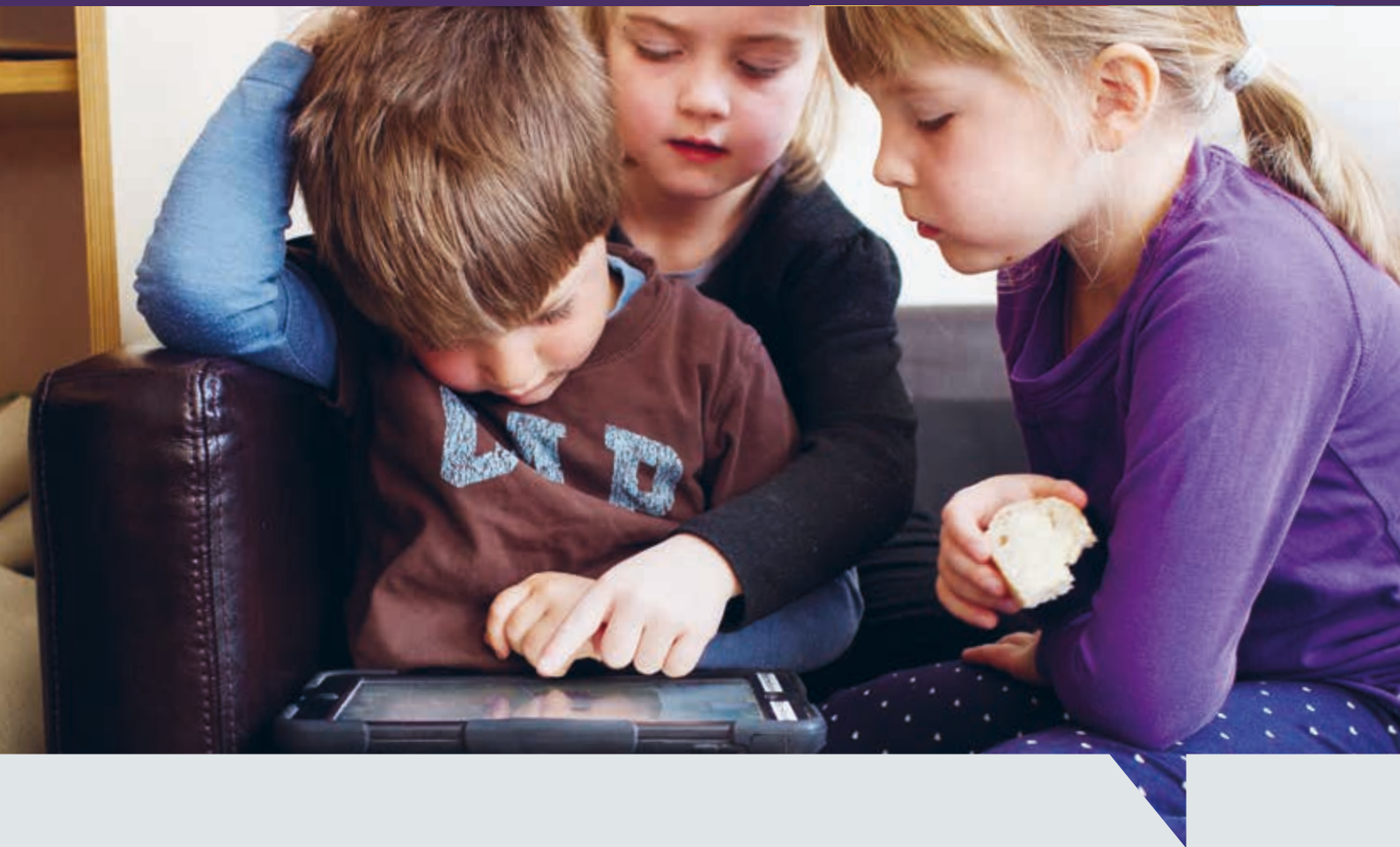


BØRN OG MEDIER

En undersøgelse af børnehavebørns opfattelser af
og brug af tablets og medieplatforme



BØRN OG MEDIER

En undersøgelse af børnehavebørns opfattelser af og brug af tablets og medieplatforme



Interviewer: Er det sundt eller usundt at spille iPad og tablet?

Philip: Det kommer an på, hvad det er.

Interviewer: Hvis man nu sidder og spiller?

Philip: Spiller hvad?

Interviewer: Øhm. Lego spil?

Philip: Lego spil er meget sundt.

Interviewer: Hvad hvis man spiller Rasmus Klump spil?

Philip: Det er en lille bitte smule sundt.

Interviewer: Hvilke spil er usunde?

Philip: Sådan meget usunde?

Interviewer: Ja.

Philip: Sådan nogle bagespil. Det er meget usundt.

PHILIP 5 ÅR

Børn og medier

En undersøgelse af børnehavebørns opfattelser af
og brug af tablets og medieplatforme

ISBN: 978-87-90946-09-8

Redaktion

Lone Beyer, medlem af Børnerådet
Annette Due Madsen, medlem af Børnerådet
Ayhan Can, medlem af Børnerådet
Katrine Munch Bechgaard, Børnerådets sekretariat
Stine Lindberg, Børnerådets sekretariat

Faglig sparring

Marie Louise Hjerrild Poder, kommunikationschef,
Danish Science Factory
Lisbeth Brunebjerg Holmegaard, projektleder,
Medierådet for Børn og Unge
Stine Liv Johansen, adjunkt, ph.d., Aarhus Universitet
Steen Søndergaard, lektor, UCC Storkøbenhavn
Mette Bjørn Nielsen, pædagog i daginstitutionen Villa Maj
Anita Andreassen, pædagog i daginstitutionen Villa Maj
Jesper E. Christiansen, Børnerådets sekretariat

Tekst og analyse

Stine Lindberg og Katrine Munch Bechgaard,
Børnerådets sekretariat

Kvalitative interview

Stine Lindberg og Line Emma Jønsson,
Børnerådets sekretariat

Grafisk design

Peter Waldorph

Foto

Anne-Li Engstrøm

Tryk

Rosendahls

Udgiver

Børnerådet
Vesterbrogade 35 A
1620 København V
Tlf. 33 78 33 00

INDHOLD

FORORD / 5

SAMMENFATNING / 7

DE DIGITALE BØRN / 9

TABLET ELLER IPAD? / 11

HVAD BRUGER BØRN TABLETTEEN TIL? / 13

AT SPILLE PÅ TABLET ELLER LEGE / 17

DIGITALE KOMPETENCER / 23

ALENE ELLER SAMMEN MED NOGEN / 27

SUND FORDYBELSE ELLER AFHÆNGIGHED / 33

NÅR INDHOLDET ER UHYGGELIGT / 39

BRUG AF TABLETS I BØRNEHAVEN / 41

STOF TIL EFTERTANKE / 43

OM UNDERSØGELSEN / 45

REFERENCER / 47



FORORD

Børn og unge bruger medier i stigende grad og på flere og flere platforme. Det store medieforbrug er genstand for ivrig debat: Bliver man socialt hæmmet af at spille for meget, eller er spil omvendt med til at knytte sociale bånd? Er børn digitalt indfødte og helt selvkørende, eller har de brug for hjælp og vejledning? Tager hjernen skade af for megen skærmaktivitet? Og hvornår er noget i det hele taget for meget?

Børns brug af medier er et vigtigt område at blive klogere på – også ud fra et børneperspektiv. For at få indblik i børns medievirkelighed er det nødvendigt, at vi interesserer os for børn i *alle* aldre og udforsker *hele* det spændingsfelt, som ligger i balancen mellem muligheder og udfordringer, potentialer og farer.

Med undersøgelsen 'Børn og medier' ønsker Børnerådet at se nærmere på de yngste børns oplevelser, når de bruger medier. Undersøgelsen er blot et nedslag i et hjørne af børns brug af medier og kan selvsagt ikke afdække alle aspekter af feltet. Men undersøgelsen kan være med til at kaste lys over, hvordan børn bruger og oplever de medier, der omgiver dem i deres dagligdag. Den viden kan forhåbentlig bruges til at nuancere debatten – og måske også sætte fokus på, hvor vi mangler mere viden, hvis vi skal kunne vejlede vores børn i deres brug af medier.

Der er ingen tvivl om, at vi voksne på mange punkter kan lære af vores børn og den måde, de bruger medierne på. Men vi må også holde fast i, at børnene skal lære af os – også selvom nogle af dem teknisk er lysår foran os. I vores undersøgelse ser vi fx implicit i børnenes svar et behov for voksenopmærksomhed, hjælp og vejledning. Her skal vi holde fast – gerne langt op i barndommen – og tilbyde os som vejledere og sparringspartnere.

Jeg håber denne rapport giver anledning til fornyet diskussion blandt både beslutningstagere, fagligt personale rundt om børnene og hos forældrene derhjemme. Digitale kompetencer kan hjælpes på vej på flere niveauer, og viden om børns medieadfærd kan bruges både i strukturelle sammenhænge, i den faglige praksis samt hjemme i stuerne, hvor oplevelser med de digitale medier meget gerne må indgå i samtalen over aftensmaden på linje med fodboldtræning og leg i haven eller gården.

Til slut skal der lyde en stor tak til alle de børn, som har deltaget i undersøgelsen. Der skal også lyde en tak til de voksne, som har bidraget til, at undersøgelsen kunne gennemføres ude i de enkelte børnehaver. Uden jeres hjælp havde vi ikke haft mulighed for at få dette unikke indblik i børnehavebørns erfaringer med og adfærd på digitale medier.

Rigtig god læselyst!

PER LARSEN

Formand for Børnerådet



SAMMENFATNING

Rapporten, du sidder med, er børns egne fortællinger om og fortolkninger af deres medievaner baseret på kvantitative såvel som kvalitative data. Undersøgelsens primære fokus har været børnenes oplevelser med tablets. Vi har interesseret os for, hvad børnene bruger den til, hvad de kan med den, og om de opfatter den som legetøj.

Resultaterne af undersøgelsen giver et billede af en gruppe børn, der bevæger sig hjemmefrem rundt på tabletten. De bruger den primært til at spille og se film på, men flere af børnene udforsker også mediets andre potentialer, fx i form af at bruge den til at filme med og integrere i leg. Størstedelen af børnene foretrækker at sidde alene med tabletten, men en næsten ligeså stor gruppe synes også, det er rart at bruge tabletten sammen med andre.

Børnenes svar afspejler i høj grad nogle digitalt kompetente børn. Men børnenes svar afspejler også forældres holdninger og kendskab til brugen af medier, for deres måde at opfatte medierne på er farvet af forældrenes. Det gælder ikke mindst deres holdning til mediernes indvirkning på børns liv.

Undersøgelsen består af både kvalitative og kvantitative data fra i alt 902 børn i 4-6-årsalderen. 844 børn deltog i en spørgeskemaundersøgelse, mens 59 børn deltog i kvalitative interview. På tidspunktet for undersøgelsen (ultimo 2014) var flertallet af børnene fem år (86 pct.), mens 8 pct. var fire år, og 6 pct. var seks år. 51 pct. er drenge, og 49 pct. er piger.

Børnene i den kvantitative del af undersøgelsen er anonyme, og vi kender ikke til deres socioøkonomiske eller etniske baggrunde. Børnehaverne er udtrukket tilfældigt med henblik på at sikre, at et statistisk repræsentativt udsnit af Danmarks børnehaver inviteres til at deltage i panelet. Alle navne på børn i de kvalitative interview er ændret. Sidst i rapporten kan du læse mere om undersøgelsens metode.



DE DIGITALE BØRN

Tablets, smartphones, Nintendoer og andre spillekonsoller har indtaget hjemmene og ikke mindst børnefamilierne. Mange både danske og internationale undersøgelser peger i retning af, at danskernes medieforbrug er vokset voldsomt over de seneste år. Ifølge *Kulturvaneundersøgelsen* fra 2012 er der siden 2004 sket en markant stigning i, hvor meget både børn og voksne spiller computerspil, er på nettet og streamer. Denne stigning hænger først og fremmest sammen med den øgede adgang til tablets og smartphones. Ifølge DR Medieforsknings årlige rapport fra 2014 om medieudviklingen har op mod 90 pct. af børnene i Danmark adgang til en tablet i hjemmet. Undersøgelsen viser også, at mange af børnene har deres egne enheder. 30 pct. af de 3-6-årige har deres egen tablet, 56 pct. af de 7-12-årige har deres egen smartphone, og 53 pct. har deres egen tablet.

De fleste undersøgelser afdækker primært medieforbruget hos børn fra skolealderen, men der er dog meget, som tyder på, at statistikkerne også er dækkende for de yngre børn. I en amerikansk undersøgelse fra 2013 (Common Sense Media 2013) fremgår det, at over en tredjedel af børn under to år bruger smartphone eller tablet, ligesom undersøgelser fra Sverige og Norge viser, at børn allerede debutterer som internetbrugere i 2-3-årsalderen.

Ikke bare i hjemmene men også i børnenes dagtilbud har de digitale medier gjort deres indtog. I en undersøgelse foretaget af YouGov for Kommunernes Landsforening svarer 42 pct. af forældrene til børn i kommunale institutioner, at der er tablets i deres barns institution, mens 22 pct. svarer, at der i institutionen er en eller flere computere til rådighed for børnene.

Børn er altså – ikke overraskende – aktive mediebrugere fra en tidlig alder. Alligevel ved vi meget lidt om, hvordan mediebruget ser ud fra børnenes eget perspektiv. Det er nemlig kendetegnende for de undersøgelser, der på nuværende tidspunkt er foretaget af børnehavnernes medievaner, at de alle udelukkende har spurgt til voksnes syn på børns medieforbrug. Forældre og personale i børnenes institutioner er kommet med deres vurdering af, hvor meget og hvordan børnene bruger de forskellige digitale medier. Men ingen har hidtil spurgt de 4-6-årige selv, hvilke oplevelser og erfaringer de har gjort sig, hvad de foretrækker, og hvilken social kontekst, de mener, brugen af de digitale medier foregår i.

Blandt andet derfor har Børnerådet i sidste del af 2014 undersøgt de yngstes præferencer og oplevelser med tablets i Minibørnepanetet – et panel af børn fra ca. hundrede børnehaver over hele landet. Formålet med undersøgelsen har været at afdække børnenes egne perspektiver på deres brug af (primært) håndholdte, berøringsfølsomme medier med henblik på at bringe et børneperspektiv ind i debatten om børns brug af medier.

Der er mange forskellige perspektiver på, hvad der er sundt og udviklende for børn, og hvad der er usundt eller direkte farligt i forhold til brugen af medier. Forskningen peger i forskellige

retninger afhængigt af metode og tilgang, og der er en tendens til, at 'skræmmescenarier' og normative overbevisninger er med til at præge den offentlige debat om børns brug af medier. Medieforskeren Stine Liv Johansen påpeger, at der – især blandt forældre – er en særlig forståelse af, hvad gode forældre er i en mediesammenhæng, fx anses det som dårligt at 'bruge iPad'en som babysitter'. Den gode smag foreskriver, at mediebrug ikke er nær så godt som andre aktiviteter, for eksempel at læse bøger eller at 'lege rigtigt' – gerne udendørs i frisk luft (Johansen 2014). Børnerådets undersøgelse af børns perspektiver på tablets og andre medier kommer automatisk til at skrive sig ind i denne diskussion.



TABLET ELLER IPAD?

Som forberedelse til undersøgelsen har vi undersøgt, hvordan børn forstår og bruger forskellige begreber og ord, som handler om de digitale medier. Kan man fx i et spørgeskema til ca. tusind børnehavebørn bruge en fællesbenævnelse som tablets, eller ville størsteparten ikke ane, hvad det er? Og i hvilken grad er børnene bekendt med forskellige streamingtjenester og andre apps til audiovisuelt indhold på deres tablet? Disse og en række andre forhold er blevet afdækket gennem indledende, eksplorative interview med 5-årige børn.

En af de væsentligste konklusioner fra disse interview er, at netop ordet iPad bliver forstået af langt flere børn end ordet tablet. Eller sagt på en anden måde: De børn, som ikke bruger iPads men en anden type tablet, forstår som regel godt, at det er samme slags apparat, der bliver henvist til, når vi bruger ordet iPad – mens det omvendte ikke er tilfældet.

Vi kan ikke udelukke, at en lille del af de børn, som har besvaret spørgeskemaet, har misforstået meningen pga. ordvalget. Men fordi der overvejende er enighed blandt de interviewede børn om at kalde deres tablets for iPads – uanset om det er et Apple-produkt eller ej – har vi valgt at bruge betegnelsen 'iPad' i undersøgelsen. Denne betegnelse vil derfor også gå igen i denne rapport de steder, hvor vi refererer børnenes svar.



HVAD BRUGER BØRN TABLETTE TIL?

Når vi spørger børnene, hvad de bruger tabletten til, er det helt gennemgående svar 'at spille'. Men næsten ligeså hyppigt er svaret 'at se film'. Svarene nuanceres og forklares af de mange børn, vi har talt med, som nøje redegør for, hvordan ikoner ser ud, hvad de gør, hvad man kan osv. Det gælder fx Elliot:

Interviewer: Hvad kan man bruge sådan en iPad til?

Elliot: Man kan spille Disney Offensive, og så skal man bruge kortene fra figurerne. Og figurerne kan man bruge til sin plade. Så kan man sætte verden på, og så kommer figurerne ind i fjernsynet, og så kan man spille det med controllere.

I Elliots forklaring lyder det som om, det fysiske legetøj spiller sammen med det, der foregår på både tabletten og fjernsynet. Frederik lægger også vægt på, at man kan spille, og det betyder nærmere bestemt 'at bygge':

Frederik: Jeg har prøvet at bruge den til at spille på. At bygge.

Interviewer: At bygge? Hvad kan man bygge på den?

Frederik: Man kan bygge huse og sådan noget.

Men børnene bruger også tabletten til andet end at spille og se film. Et par stykker fortæller, at de kan tegne med tabletten. Enkelte har brugt den til at skrive med, én fortæller, at den kan lyse som en lommelygte, og en anden forklarer, at de hjemme hos dem bruger tabletten som en fjernbetjening til fjernsynet. Nogle børn benytter sig særligt af muligheden for at høre musik – det fortæller Philip om:

Philip: Jeg bruger den meget sådan til at høre sange. Jeg spiller ikke så meget på den. Jeg har lidt mange spil. Jeg har 4-5 stykker. Men man kan høre meget musik. Jeg kan godt selv. Det er sådan noget børnemusik, jeg hører, men jeg hører allermost voksenmusik. Det, synes jeg, er sjovest.

Ayse har svært ved at forklare, hvad et ikon er – noget hun bare kender visuelt men måske ikke har ord for – og ender med at beskrive sit tegneprogram som 'et spil'. Det er samtidig vidne om, at mange børn ikke sprogligt adskiller spil fra andre funktioner:

Interviewer: Så du kan også tegne og skrive på din tablet?

Ayse: Ja, det kan jeg godt.

Interviewer: Hvordan tegner man?

Ayse: Man skal trykke på et eller andet... Man skal trykke på et spil, og så kommer man ind. Så kan man bare lige trykke oppe i et hjørne, og så er der farver. Og så kan man bare lige tegne det. Der er også viskelæder.

Mens nogle børn ser mere snævert på brugen af tabletten, er andre børn opmærksomme på, at den har flere funktioner og muligheder, og således er børnenes forskellige syn på anvendelsesmulighederne sandsynligvis ligeså forskellige som voksnes.

Muligheden for at tage billeder og lave videoer med tabletten kender en del børn, men for de fleste af dem, vi har talt med, er den slags aktiviteter ikke noget, de dyrker meget set i forhold til det at spille og se film. For Margrethe virker muligheden for at se billeder og videoer, som hun eller familien selv har taget på tabletten eller smartphonen, dog som en selvfølge, og hun forklarer, hvornår hun blandt andet synes, det kan være brugbart:

Margrethe: Hvis man nu savnede sin mor, og man havde en video med sin mor, så kunne man gå ind på videoen og se den. Sådan så man ikke så meget savnede sin mor. Så fandt man bare på en god leg med sine venner.

Mulighederne med medierne er mange. Margrethe viser her, at hun tænker brugen af mediet sammen med sin trivsel i børnehaven, hvor hun naturligvis hellere vil lege med vennerne i stedet for at savne sin mor.



Hvis man nu savnede sin mor, og man havde en video med sin mor, så kunne man gå ind på videoen og se den. Sådan så man ikke så meget savnede sin mor. Så fandt man bare på en god leg med sine venner.

MARGRETHE 5 ÅR



AT SPILLE PÅ TABLET ELLER LEGE

For at få en fornemmelse af hvor populær tabletten er for børnene, stillede vi i spørgeskemaet et par spørgsmål om børnenes præferencer; dels om de hellere ville spille tablet frem for at lege med andre børn, og dels om de hellere ville lege på en sjov legeplads end at spille. Til spørgsmålet om at lege med andre børn svarede 66 pct., at de hellere ville spille på tablet. 12 pct. var i tvivl om, hvad de helst ville eller ville lige gerne de to muligheder¹, mens 22 pct. svarede nej, dvs. at de foretrak at lege med nogle børn, de kendte².

FIGUR 1: VIL DU HELLERE SPILLE PÅ IPAD END LEGE SAMMEN MED NOGLE BØRN, DU KENDER?



Umiddelbart efter dette spørgsmål spurgte vi børnene, om de hellere ville lege på en sjov legeplads end spille iPad³. Omkring to tredjedele af børnene (63 pct.) ville vælge legepladsen, mens ca. en tredjedel (29 pct.) stadig foretrækker at spille på iPad.

FIGUR 2: VIL DU HELLERE LEGE PÅ EN SJOV LEGEPLADS END AT SPILLE PÅ IPAD?



- 1 Enkelte børn tolker svarkategorien 'ved ikke' som 'midt imellem'.
- 2 Vi spurgte med vilje ikke børnene, om de ville 'lege med deres venner', da vi ved fra tidligere undersøgelser, at en lille procentdel giver udtryk for ikke at have venner. Vi er klar over, at svaret på spørgsmålet kan være forskelligt afhængig af ordvalget, men i denne sammenhæng har vi prioriteret ikke at 'ramme' de børn, som ikke synes, de har nogen venner.
- 3 Vi ved, at der er stor forskel på legepladser, ligesom der også er forskel på, hvad børnene *opfatter* som 'gode' legepladser. Derfor bad vi børnene forholde sig til det, de hver især selv opfattede som en 'sjov legeplads'. Børnenes svar afspejler muligvis, at det alternativ, de fik stillet, eksplicit blev beskrevet som sjovt.

På begge spørgsmål ser vi, at drengene i højere grad end pigerne vælger at spille på tablet frem for de foreslåede alternativer. 73 pct. af drengene vil således hellere spille tablet end lege med andre børn mod 60 pct. af pigerne. Og mens 33 pct. af drengene hellere vil spille tablet end lege på en sjov legeplads, gælder det kun for 25 pct. af pigerne.

Vi har i de opfølgende interview spurgt til børnenes opfattelser af, om det at spille på tablet eller bruge den til andre ting kan kategoriseres som leg. Det er tydeligt, at børnene rent sprogligt skelner mellem at lege og at spille tablet. Når de fortæller om deres måder at bruge tabletten på, er der dog for nogle børn en flydende overgang mellem leg og spil. Børns brug af tablet *kan* altså godt have en legende form, men har det ikke nødvendigvis. Philips svar på det indledende spørgsmål i interviewet illustrerer meget godt dette:

Interviewer: Jeg ville spørge, om du har prøvet en iPad?

Philip: Det har jeg mange gange. Men jeg har mest leget.

At spille kan være både virtuelt og fysisk, mens leg derimod typisk betragtes som noget, der sker i den fysiske verden. Når man leger, involverer det som regel forskellige rekvisitter og fantasiuniverser, som man opbygger sammen eller alene, samt interaktion og fysisk nærhed med andre. Selvom nogle af disse elementer kan genfindes i det digitale univers, synes børnene altså ikke, det er leg. Man kan godt sidde sammen om det, men man leger ikke sammen, og oftest spiller man faktisk heller ikke sammen. Samtidig afslører interviewene, at børnene ser et legende og kreativt potentiale i tabletten.

Margrethe afslører, at hendes far – på linje med mange andre af børnenes forældre – også har en opfattelse af, at leg og brug af tablet ikke er i samme kategori. Hen mener, at samværet med veninden helst skal bruges på 'rigtig' leg:

Margrethe: Altså, nu havde jeg en veninde med hjem. Og hun blev hentet snart, og så blev jeg ved og ved [med at spille]. Så blev vi ved med at skiftes og spille på min iPad. Og så sagde min far: 'Hun bliver hentet snart. I skal altså lege, ellers får du aldrig nogle veninder med hjem mere'. Men så gjorde vi det bare, ik' [spillede videre]. Fordi vi var så vilde med det spil.

For at forstå børnenes opfattelser af forskellen på at bruge tabletten og at lege har vi spurgt til muligheden for at være i bevægelse – og også at være lidt vild – med tabletten, ligesom vi også har spurgt om forskellen på at bruge traditionelt fysisk legetøj i forhold til at lege i det virtuelle univers.

Interviewer: Synes I godt, at man være vild og lege vildt med en iPad?

Wilma: Ja. Ja. Ja. Fordi min storesøster har prøvet at gøre sådan her [drejer rundt].
En video-star.

Interviewer: Så man skulle dreje rundt?

Wilma: Ja. Og så var der et billede af mig med et enhjørninghorn på panden.

Interviewer: Okay, men hvad skulle man gøre med iPad'en der? Skulle man være vild?

Wilma: Man skulle kun snurre rundt, synes min storesøster.

Noget tyder på, at Wilma og hendes søster i nogle sammenhænge godt kan finde på måder at 'lege' med deres tablet, så det også bliver fysisk. Som citatet illustrerer, kan det opstå i en kombination af, hvad de selv finder på, og hvad de spil eller apps, de har i deres tablets, fordrer. Albert fortæller om forskellen på de fysiske og virtuelle legoklodser:

- Interviewer: Hvad kan du allerbedst lide at lege med derhjemme?
Albert: LEGO Chima.
Interviewer: Og det er på iPad'en?
Albert: Ja.
Interviewer: Bygger man så ting med legoklodser?
Albert: Mmm.
Interviewer: Har du også almindelige legoklodser?
Albert: Ja. Man kan bygge helt selv af dem.
Interviewer: Og hvad er sjovest? LEGO Chima [på skærmen] eller bygge-selv-legoklodser?
Albert: Bygge-selv-legoklodser.
Interviewer: Hvorfor er det sjovest?
Albert: Så kan man selv bestemme, hvad for en ting man vil lave. Og hvad for en bil. Vi har kun fire hjul, så du kan kun lave én bil.
Interviewer: Men det er fedt, det der med at man selv kan vælge?
Albert: Ja.
Interviewer: Det forstår jeg godt.

Albert foretrækker altså de fysiske legoklodser, men for Ayse afhænger præferencen af aktiviteten. Almindeligt puslespil er sjovere end det virtuelle, fordi hun nemt bliver træt af de få spil hun har at vælge mellem på tabletten. Men fordi hun finder det lettere at lave biler i det virtuelle Lego-univers, så foretrækker hun det frem for de fysiske klodser:

- Interviewer: Har du også sådan rigtige puslespil derhjemme. Hvad synes du, der er sjovest?
Ayse: I virkeligheden, fordi vi har ikke så mange på tablet.
Interviewer: Har du også leget med LEGO i virkeligheden? Hvad synes du forskellen er der?
Ayse: Det er meget svært at bygge biler i virkeligheden end på tablet.
Interviewer: Så der kan man bedre finde ud af det. Kan du så bedre lide det?
Ayse: Ja. Tablet.

Nogle af de andre børn fortæller, at de også synes, det er sjovere at lægge puslespil på tabletten end fysisk på et bord:

- Margrethe: Forskellen er, at man jo bare skal holde på brikken og sætte den på, og så i virkeligheden – når det ikke er på en iPad – så skal man tage brikken og sætte det på.
Interviewer: Ja. Og hvad synes du er det sjoveste?
Margrethe: På iPad. For så skal man bare gøre sådan der [illustrerer med en håndbevægelse]. Bare køre den over.
Interviewer: Er det sjovere?
Margrethe: Ja. End bare at finde hvor det skal være. Fordi... De ægte brikker, de er store. Og så tager det rigtig lang tid, men det tager iPad ikke.

Langt de fleste af børnene mener ikke, at tabletten kan betegnes som legetøj. Det hænger blandt andet sammen med tablettens skrøbelighed, som Gustav og Clara fortæller om:

- Interviewer: Hvorfor er iPad'en ikke legetøj?
Gustav: Fordi den kan gå i stykker (...) Man må ikke bare gå rundt med den hele tiden.
Interviewer: Hvad kan der så ske?
Gustav: Så kan den falde ned og gå i stykker.
Interviewer: Hvem har fortalt dig det?
Gustav: Ingen.
Clara: Jeg går heller ikke rundt med iPad'en. Kun når jeg skal filme. Min egen iPad, den har en skærm, og den kan nemt gå i stykker. Når man taber den på siden, så går den ikke nemt i stykker, men når man taber den på skærmen, så går den nemt i stykker.

Det er tydeligvis også tablettens skrøbelighed, der for Mikkel gør forskellen:

- Interviewer: Kan man godt sige, at en iPad er noget legetøj?
Mikkel: Det er ikke som rigtigt legetøj, men det er et slags legetøj.
Interviewer: Hvorfor er det ikke rigtigt legetøj?
Mikkel: Fordi man ikke må kaste med det.

Elliot mener tabletten adskiller sig fra legetøj i sin egenskab af at være IT:

- Elliot: Det er ikke legetøj.
Interviewer: Hvorfor er det ikke noget legetøj?
Elliot: Fordi det er teknologi.
Interviewer: Det var et fint ord, du kunne der. Teknologi. Hvad er det for noget?
Elliot: Det er strøm.

Man kan naturligvis indvende, at der findes 'rigtigt legetøj', som også indeholder en form for teknologi (fx togbaner, dukker der kan græde m.m.). Men Elliot ser, at tablettens værdi *først og fremmest* ligger i teknologien – det vil sige det, som kræver strøm. Uden det kan man ikke bruge den.

Når Clara skal forklare, hvorfor tabletten ikke er legetøj, handler det om, at den ikke *kun* er for børn. De enkelte spil er måske, men *selve* tabletten kan jo også bruges af voksne, og dét har for Clara betydning i forhold til, om den kan kaldes legetøj:

- Interviewer: Kan man godt kalde en iPad for noget legetøj?
Clara: Nej.
Interviewer: Hvad er det så?
Clara: Der er også nogle gange sådan nogle voksenspil på. Nogle gange kan voksne også spille.

Albert – og hans forældre – skelner også helt tydeligt mellem legetøj og tablet. Selvom det måske ikke ligger Albert fjernt at spille tablet en hel dag, så frygter han, at det kan have alvorlige konsekvenser for hans legetøj, hvis han ikke vier det nok opmærksomhed:

Interviewer: Vi har spurgt nogle børn, om de har lyst til at spille iPad hele dagen.
Albert: Ej, det må man ikke.
Interviewer: Det må man ikke?
Albert: Nej. Man skal også lege med sine legesager.
Interviewer: Siger din mor og far det?
Albert: Ja.
Interviewer: Det kan du også have ret i. Vi har nu spurgt, om de gerne vil, og det var der rigtig mange børn, der gerne ville hele dagen. Ville du også godt, hvis du gerne måtte hele dagen?
Albert: Ej.
Interviewer: Nej. Hvorfor ikke?
Albert: Så sælger min mor og far bare legetøjet til en anden.



Nogle gange kan det [være farligt for børn at spille iPad]. Det kan godt være farligt, hvis de hele tiden plager om den. Men hvis de ikke plager så meget om den, så er det okay.

PHILIP 5 ÅR



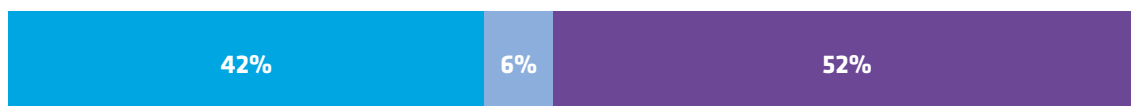
DIGITALE KOMPETENCER

Børn i dag vokser op med digitale medier, som de fra en tidlig alder lærer at bruge. Men hvad vil det sige at være digitalt kompetent? Hvad ved børn om internettet og de apparater, de bruger? Og hvor meget kan de selv klare, når de er fem år? Det har vi spurgt børnene i panelet til, og i den forbindelse har vi fokuseret på de to streamingtjenester YouTube og Netflix. Vi spurgte dels, om de kender til tjenesterne, og dels om de har prøvet selv at bruge dem uden hjælp fra voksne. Desuden spurgte vi, om de har prøvet selv at finde frem til de spil, de kunne tænke sig. Svarene kan ses i figurene nedenfor.

FIGUR 3: KENDER DU DET, DER HEDDER YOUTUBE?



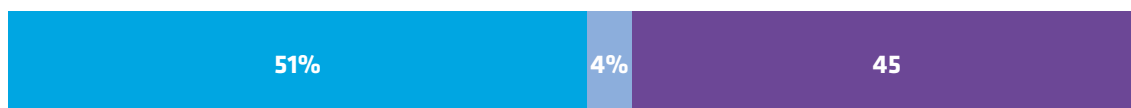
FIGUR 4: HAR DU PRØVET SELV AT FINDE DET, DU VILLE SE PÅ YOUTUBE?



FIGUR 5: SER DU FILM PÅ NETFLIX?



FIGUR 6: HAR DU PRØVET HELT SELV AT FINDE EN FILM PÅ NETFLIX OG SÆTTE DEN PÅ UDEN HJÆLP FRA VOKSNE?



FIGUR 7: HAR DU PRØVET HELT SELV AT FINDE ET SPIL, DU GODT KUNNE TÆNKE DIG?



■ JA ■ VED IKKE ■ NEJ

Generelt ser det ud til, at flere børn (gen)kender Netflix (60 pct.) end YouTube (52 pct.)⁴, ligesom der også er flere børn, som selv betjener Netflix (51 pct.) i forhold til andelen, der selv betjener YouTube (42 pct.). Måske kan det hænge sammen med, at Netflix i stigende grad er at finde på familiens tv, mens YouTube – udover på tabletten – særligt bruges på en computer, som børnene i mindre grad benytter. En anden forklaring kan være, at Netflix er nem at navigere rundt i uden kendskab til bogstaver, fordi man kan nøjes med at bladre og vælge i en særlig børneprofil, hvorimod YouTube i højere grad kræver, at man kan skrive lidt for at komme frem til det, man gerne vil se. Det fortæller blandt andre Jonas og Ayse om:

- Interviewer: Kan man selv vælge, hvilke film [på YouTube] man vil se? Hvordan finder man dem så?
- Jonas: Man staver til noget.
- Interviewer: Så man skal skrive nogle ord og så finde det? Kan du godt det?
- Jonas: Nej. Jeg kan kun stave til mit eget navn.
- Ayse: På YouTube, der kan man finde film.
- Interviewer: Alle de film man vil?
- Ayse: Næsten. Man skal søge på dem først.
- Interviewer: Hvordan søger man på dem?
- Ayse: Man skal skrive.
- Interviewer: Kan du selv det?
- Ayse: Nej. Jeg spørger mor.

Langt flere drenge (61 pct.) end piger (44 pct.) genkender logoet og navnet på YouTube, og halvdelen af drengene har selv prøvet at finde det, de vil se, mens det kun er 34 pct. af pigerne. I forhold til Netflix er der ikke en kønsforskel, når det handler om kendskabet til tjenesten, men kønsforskellen dukker dog op, når det handler om, hvorvidt børnene selv har prøvet at starte en film uden hjælp fra voksne. Det svarer 55 pct. af drengene, at de har, mens det kun gælder for 47 pct. af pigerne. Der kan være flere grunde til, at der er kønsforskelle at spore her. Måske er drengene mere skrappe til at navigere rundt i det digitale univers, måske tør de gøre mere på egen hånd, måske får de lov til mere, eller måske henvender indholdet på YouTube sig ganske enkelt mere til drenge end piger?

En anden forskel, som også er statistisk signifikant, er den mellem land og by. 58 pct. af de børn, som bor i de større byer⁵, svarer, at de kender YouTube, mens det kun gælder for 50 pct. af børnene i provinsen eller på landet.

I interviewene får vi meget at vide om, hvad børnene kan og gør med tabletten. De vidner om, at børnene intuitivt og hjemmevant betjener de berøringsfølsomme skærme. Deres fortællinger vidner også om, hvor meget deres kendskab til medierne og deres handlinger er styret af det visuelle sprog i form af farver, figurer og bevægelser. Et sprog, der netop er nemt at afkode for børn. Her forklarer Albert og Elliot, hvad man skal gøre, hvis man vil se film:

4 I denne undersøgelse blev børnene præsenteret for de to tjenesters logoer, og de hørte navnene blive sagt højt. Ud fra dette opgav de deres besvarelser. Børnerådets sparringsgruppe af eksperter på området har påpeget, at flere børn sandsynligvis kender og bruger tjenesten YouTube, dog uden at kende dens navn eller logo.

5 Større byer er her defineret som København og omegn, Odense, Aarhus og Aalborg.

Interviewer: Og hvad med det der med at se film? Hvordan gør man det på iPad'en?
Albert: Man skal bare lige... Altså, når man starter, så skal man finde en, der har en rød firkant, og så er den hvid indeni, og så er det, man sætter den på pause indeni. Så den er rød.

Interviewer: Hvordan vælger man så film?
Elliot: Det gør man ved at gå.... Når man kører op, så trækker man den ned, og når man skal ned, trækker man den op.

Som det ses, har Elliot – som de fleste børn på hans alder – ikke et avanceret ordforråd, når han skal forklare, hvad han gør. Her kunne det fx lyde, som om han 'scroller'.

Mange børn nævner, at de tit møder kravet om en kode, som deres forældre kender. Men Philip har lært sig koden, så han kan selv komme frem til de funktioner, han har lyst til at bruge:

Philip: Så trykker man bare på det, man vil have. Så kan man! 2-1-4 og så behøver man ikke lave gen-koden. [taste koden igen] Den ved jeg heller ikke hvor er.

De fleste af de børn, vi har talt med, er selv i stand til at finde frem til spil, de gerne vil spille, eller film, de gerne vil se. Samtidig fortæller mange, at de får hjælp fra deres forældre, hvis de vil downloade nye spil – specielt hvis de koster penge. Det gælder fx for Clara:

Interviewer: Okay, man kan købe nye spil? Hvordan kommer man på internettet?
Clara: Det kan kun de voksne finde ud af.
Interviewer: Er det noget, man gør på iPad'en?
Clara: Nogle gange kan børn. Man skal bare trykke på et spil, man vil have, og så køber man det, og så kører det rundt.

Ligesom Clara har også Margrethe helt styr på, hvordan man gør, når man vil have nye spil. Hun bruger endda ordet 'downloade', og som den bevidste medieforbruger hun er, kan hun også forklare, hvordan hun tager stilling til, hvad hun gerne vil have:

Interviewer: Men hvordan får du de der spil?
Margrethe: Det er, fordi jeg downloader dem.
Interviewer: Hvordan gør man det?
Margrethe: Man går ind i noget, som jeg ikke lige ved hvad hedder.
Interviewer: Sådant en butik? App Store måske? Hvor man kan finde spillene?
Margrethe: Ja.
Interviewer: Og så henter du dem der? Hvordan ved du, hvilke spil du vil have?
Margrethe: Det er, fordi jeg spørger min far eller mor eller min storesøster, om de koster penge. Vi må nemlig ikke få ting med penge. Så skal vi jo give penge. Men altså så kunne jeg gå ind på det der downloade, og så kunne jeg downloade nogle spil.
Interviewer: Hvordan kunne du vide, hvad det er for nogle spil, du godt kunne tænke dig?
Margrethe: Det er, fordi jeg prøver at downloade dem. Dem, der ser gode ud. Og så sletter jeg dem, når jeg har prøvet dem. Hvis jeg ikke helt kan lide dem.

Et andet udtryk for hvor kompetente – eller i hvert fald medieevante – børnene er, fremgår af interviewet med Clara, som fortæller, hvordan man kan organisere sine apps:

Clara: Man kan også rykke spillene et sted ud. Der er en lille firkant, og når man trykker i lang tid, så begynder det at ryste, og så kan man flytte tingene rundt, hvor de skal være.

Vi har også spurgt børnene, hvad de mener, at internettet er, og hvad man bruger det til. Det har Cornelius og Philip et par bud på:

Interviewer: Er det inde på internettet, tror du?

Cornelius: Nej. Det er ikke inde på internettet. Det er inde på et spil, hvor der bare er spil, men internettet bliver BRUGT af det. Det gør det også til alle mine andre spil.

Interviewer: Hvad kan man ellers med internettet?

Cornelius: Man kan også se film.

Interviewer: Kender du det, der hedder internettet?

Philip: Ja.

Interviewer: Hvad er det?

Philip: Internettet... Det er strøm, som der tænker.



ALENE ELLER SAMMEN MED NOGEN

Når børn bruger tablets og andre medier, kan det både foregå alene og sammen med andre. Tv-sening er fx en aktivitet, som ofte foregår sammen i familien. Mange børn ser dog også fjernsyn uden deres forældre, ofte om morgenen, hvilket flere fortæller om i vores interview. Netop fordi fjernsynet ofte står i familiens fællesrum, er der stor sandsynlighed for, at børn i familier med flere søskende ser tv sammen. Når det handler om de spil, børnene spiller på tablets, smartphones, Nintendoer og andre håndholdte medier, kan børnene både sidde alene, de kan spille sammen, eller de kan skiftes til at se på og være den, der styrer spillet.

I det talende spørgeskema har vi både spurgt børnene, hvad de *gør mest*, og hvad de *godt kan lide* i forhold til det sociale samvær omkring tabletten. Vi bad blandt andet børnene om at tænke på, hvordan det var hjemme hos dem selv og spurgte først 'Sidder du mest alene og bruger iPad'en?' og dernæst '...eller bruger du den mest sammen med en voksen?' 60 pct. af børnene svarer, at de mest sidder alene med tabletten derhjemme, og 34 pct. vurderer, at de bruger den mest sammen med en voksen. Resultaterne fra de to spørgsmål ses i nedenstående figurer.

**FIGUR 8: HVORDAN ER DET HJEMME HOS DIG.
SIDDER DU MEST ALENE OG BRUGER IPAD'EN?**



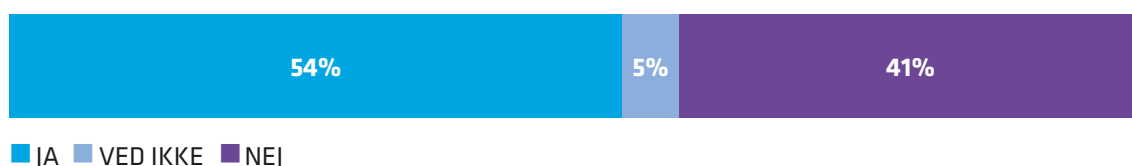
FIGUR 9: ELLER BRUGER DU MEST IPAD'EN SAMMEN MED VOKSNE?



Mens der ikke er nogen forskel på, hvor meget piger og drenge sidder alene med tabletten, er der dog en statistisk signifikant forskel på de to køn, når det handler om, hvorvidt børnene mest sidder sammen med en voksen. Blandt drengene, der har deltaget i undersøgelsen, svarer 31,5 pct. ja til dette, mens det blandt pigerne er 37 pct., som sidder mest sammen med en voksen.

Vi spurgte også børnene, om de kunne lide, hvis deres forældre var med til at spille på tablet. Det svarede 54 pct., at de godt kunne lide. 5 pct. var i tvivl, mens 41 pct. ikke brød sig om, at deres forældre var med til at spille.

FIGUR 10: SYNES DU, DET ER RART, HVIS DINE FORÆLDRE ER MED TIL AT SPILLE PÅ IPAD?



Herudover spurgte vi børnene, om de synes, det er sjovt at spille på iPad sammen med andre børn. Det syntes 61 pct., 7 pct. var i tvivl, og 32 pct. svarede nej til spørgsmålet. Sidst men ikke mindst spurgte vi børnene, om de godt kan lide at bruge tabletten helt alene. Hertil svarede 75 pct. at det kan de godt, 5 pct. var i tvivl, mens 20 pct. svarede, at de ikke kan lide at bruge iPad'en alene.

FIGUR 11: KAN DU GODT LIDE AT BRUGE IPAD'EN HELT ALENE?



FIGUR 12: SYNES DU, DET ER SJOVT AT SPILLE PÅ IPAD SAMMEN MED ANDRE BØRN?



Det er vigtigt at fremhæve, at man som barn godt *både* kan synes, det er rart at spille med andre, fx sine forældre eller andre børn, *og* at spille alene. Her bad vi netop ikke børnene om at svare på, hvad de *bedst* kunne lide. Interviewet med Jonas vidner om, at man godt både kan synes om det ene og det andet:

Interviewer: Hvorfor kan du bedst lidt at sidde alene?

Jonas: Fordi det er hyggeligere.

Interviewer: Hvorfor er det ikke hyggeligt at sidde sammen med nogen?

Jonas: Det er det også.

Selvom børnene ikke har vurderet, hvad de bedst kan lide, giver tallene nok alligevel en ganske god indikation af, hvad der i de 4-6-åriges optik er at foretrække; det er tilsyneladende at sidde alene med tabletten, dernæst at spille med andre børn og til sidst at spille med forældrene. Det sidste siger Clara noget om:

Clara: Men nogle gange kan voksne godt sige: 'Vil I ikke sidde sammen med os?'
Men så siger jeg altid nej.

Interviewer: Hvorfor siger du nej?

Clara: Fordi det er kedeligt.

Interviewer: Hvad med hvis de voksne gerne vil være med på iPad'en? Må de det?

Clara: Nej. Når der er to fingre på skærmen, så gør den sådan frem og tilbage.

Vi er dykket lidt ned i termen 'at sidde alene med tabletten' og har undersøgt, hvad børn tillægger dette, og hvorfor det ofte er det, de foretrækker. Det er der mange forklaringer på. Ayse fortæller fx om glæden ved at bestemme selv:

Interviewer: Kan du bedst lide at sidde alene med iPad'en eller sidde sammen med andre?

Ayse: Alene.

Interviewer: Hvad betyder det egentlig, at man sidder alene?

Ayse: Så er der ikke så mange, der bestemmer, hvad jeg skal spille, og hvad jeg skal gøre. Så behøver jeg heller ikke dele med nogen.

Interviewer: Hvad hvis der sidder andre børn?

Ayse: Det gør ikke noget, hvis der sidder andre børn. Jeg gider bare ikke have, at der er nogen, der bestemmer, hvad jeg skal spille.

Interviewer: Det kan jeg godt forstå. Har du prøvet det der, hvor man er flere, der spiller sammen? Kan man det?

Ayse: Ikke flere. Så skal man hele tiden skiftes. Det er ikke så sjovt. Det gør vi altid her i børnehaven.

For Albert handler glæden ved at sidde alene med tabletten mere om at have fred og ro til at koncentrere sig:

Albert: Så får jeg heller ikke så meget larm, hvis jeg skal lave noget, der er svært.
Jeg har fået noget nyt på iPad'en, som far har fået på.

Interviewer: Hvad er det for noget?

Albert: Noget, der er ret svært. Han har fået en flyver ind og mange racerbiler.

Interviewer: Og det skal man koncentrere sig lidt om?

Albert: Ja.
Interviewer: Så skal man have ro?
Albert: Ja. Ellers sidder jeg inde på værelset og lukker døren.

For Cornelius er det bare rart at sidde selv, for så slipper man for irriterende søskende, der blander sig:

Interviewer: Hvad er det gode ved at sidde alene?
Cornelius: Det gode er, at Anna [lillesøster] ikke kommer og piller ved det. Og så gør hun, så jeg slet ikke kan noget.

Der er dog også børn, som fortæller, at de netop godt kan lide at spille med deres søskende – særligt når de er ældre og mestrer de populære spil. Det gælder fx Elliot, som bedst kan lide at spille sammen med sin storesøster. Han er også klar over, at man godt kan *spille* sammen uden at *være* sammen:

Interviewer: Kan du bedst lide at sidde alene med iPad'en eller sammen med andre?
Elliot: Sammen med andre. Med min storesøster. Så kan vi spille Minecraft, og så kan vi være i den samme game.
Interviewer: På den samme iPad, eller skal I have en iPad hver, så?
Elliot: Vi skal have en iPad hver.
Interviewer: Sidder I så sammen?
Elliot: Nogle gange sidder vi ved siden af hinanden, og nogle gange er jeg inde på mit værelse, og så går jeg ud og siger til mit storesøster: 'Luk mig lige ind'. Og så kommer jeg ind. [i spillet] Og så kommer min storesøsters navn med [navnet dukker op på skærmen, når hun kommer ind i spillet].
Interviewer: Kan du så høre, hvad hun siger?
Elliot: Nej.
Interviewer: Nej. Men så ved du, hun er i det samme game?
Elliot: Ja.
Interviewer: Sidder I så på hvert jeres værelse? Eller er I i det samme værelse?
Elliot: Nogle gange sidder vi sammen, og nogle gange sidder vi ikke sammen.

Philip kan se gode ting ved at sidde alene med iPad'en – særligt når han lytter til musik, hvor andres tilstedeværelse er forstyrrende. Men han kan også se gode ting ved at være sammen med andre:

Philip: Det er meget sjovt [at spille flere sammen]. Men det er meget sjældent. Jeg gør det ikke, når jeg ikke er sammen med nogen. Det er kun, hvis de andre også vil komme ind i banen.
Interviewer: Sidder du mest alene med din tablet eller sammen med andre?
Philip: Når jeg hører musik, så sidder jeg alene. Så er det også lidt hyggeligere at høre musik, fordi hvis de andre vil lege, så leger de, og så kan man ikke så godt høre musik. Så jeg gør det mest alene. Når jeg spiller Minecraft, så gør jeg det sammen. Når der er nogen, man kan spille sammen med, så spiller jeg det hele tiden sammen med nogen. Og når man ikke kan spille med nogen, så spiller jeg det lidt alene.

Selvom mange foretrækker at bruge tabletten alene, kan de også godt se det positive i at bruge den sammen med andre. Philip og Gustav forklarer begge, at det blandt andet kan være en fordel at spille sammen med nogen, fordi man så kan hjælpe hinanden inde i spillet:

Interviewer: Hvad er det gode ved at være to?

Philip: Det er, at hvis man slås og er lige ved at dø, så kan den anden jo hjælpe. Ellers skal man starte forfra.

Interviewer: Hvad kan du bedst lide? At sidde alene eller spille med andre?

Philip: Hvis det er noget, hvor man kan spille noget sammen, så kan jeg bedst lide at spille sammen. Men hvis man ikke kan spille sammen, så kan jeg bedst lide, at man spiller alene.

Interviewer: Er det sjovest at spille Ballonbyen her i børnehaven eller derhjemme?

Philip: Jeg synes, det er sjovest her i børnehaven, for der kan man spille helt vildt mange. Og jeg kan jo ikke så mange bogstaver, og det skal man, og så kan man jo få hjælp, hvis der er nogen, der kan bogstaver.

Interviewer: Har du prøvet, hvor der er flere, der spiller, Gustav?

Gustav: Ja.

Interviewer: Hvordan gør man det?

Gustav: Man byttes. Man kan godt være to fingre på iPad'en.

Interviewer: Okay. Det har du måske prøvet?

Gustav: Ja. Vi har et fiskespil i børnehaven, og dér kan man godt være to fingre. Hvis der er én, så skal man nå at tage den, og så er det dejligt, der er en anden finger, der hjælper.



Det gør ikke noget, hvis der sidder andre børn. Jeg gider bare ikke have, at der er nogen, der bestemmer, hvad jeg skal spille.

AYSE 5 ÅR



SUND FORDYBELSE ELLER AFHÆNGIGHED

Interviewer: Hvorfor er det ikke godt at spille iPad hele dagen?

Philip: Fordi så kan man sådan.... Når man får iPad'en, så kan man ikke tage den væk fra en. Så har man den hele tiden i hånden, og de voksne prøver at tage den ud, men det kan de ikke.(...) så får børnene ikke sovet og det dér, og så ligner de sådan en splat.

I debatten om børns brug af medier bliver den særlige tiltrækning, som medierne kan have, ofte omdrejningspunkt. Nogle mener, at mediebruget kan føre til en form for afhængighed, hvor det at spille er så tiltrækkende, at det kan være svært at få børn til at lave andet – i hvert fald af egen fri vilje. Denne problematik har vi ønsket at høre børnenes perspektiv på.

For at belyse, hvorfor børnene er så vilde med eller opslugte af tabletten, har vi blandt andet spurgt til fascinationen og tiltrækningen af bestemte spil. Ifølge Elliot er han opslugt, fordi det spil, han spiller, ganske enkelt er spændende og sjovt:

Interviewer: Har du prøvet, at der var nogle spil, du slet ikke kunne holde op med at spille?

Elliot: Ja. Jeg kan ikke holde op med at spille det der Disney Offensive på iPad'en. Fordi, jeg har lavet en mega sjov bane på den ene side, og så en med rigtig mange store ting på den anden side.

Philip kender ikke selv til det med at være så vild med tabletten, at han ikke kan løsrive sig. Men han fortæller om andre, der har det sådan:

Philip: Nogle børn er jo helt vilde med iPad. Nogle er så vilde med iPad, at det eneste, de vil, er at spille på iPad.

Interviewer: Kender du nogen, der er det?

Philip: Jeg kender lidt nogle. Jeg kender en, der hedder Hugo. Og Jon. Han er to år.

Interviewer: Men tænker du, at der er nogen, der kan have rigtigt meget lyst til at spille iPad eller tablet, så de slet ikke kan lade være?

Philip: Det tænker jeg. Hugo og Jon kan i hvert fald. De elsker det så meget.

Interviewer: Hvornår har de lyst til at spille?

Philip: Det har de lyst til hele tiden. Men det må de ikke hele tiden.

Cornelius fortæller, hvordan han engang var så optaget af et bestemt spil, at hans forældre bad ham holde en pause med det. Cornelius har selv et bud på, hvorfor hans forældre gjorde det:

Interviewer: Har du haft det sådan, at du bare ikke kunne lade være med at spille et bestemt spil?

- Cornelius: Ja. Det var det eneste, jeg spillede.
- Interviewer: Hvordan havde du det med det? At du ikke kunne lade være?
- Cornelius: Så sagde min mor og far, at jeg skulle holde op med det. I en uge... nej i fem dage. Fordi da jeg kom ned hos mormor og morfar, så måtte jeg måske gerne spille lidt af det.
- Interviewer: Hvorfor sagde de det til dig, tror du?
- Cornelius: Det var nok – fordi jeg spørger hele tiden. Jeg spiller ikke andre spil.
- Interviewer: Hvorfor ville mor og far så have, at du skulle lade være med at spille det?
- Cornelius: Det ved jeg ikke. Det er bare, fordi at de synes jo lidt, at det var kedeligt, at jeg ikke kunne sige hej til dem, når de kom hjem og alt muligt.

I spørgeskemaet bad vi panelet forholde sig til, om det er ok, at forældre bestemmer, hvor meget børn må bruge tabletten. Hovedparten af børnene – 64 pct. – svarer, at det er ok, at forældre bestemmer. 10 pct. er i tvivl, mens 26 pct. ikke synes, at forældrene skal bestemme over børnenes brug af tablet.

FIGUR 13: ER DET OK, AT DE VOKSNE BESTEMMER, HVOR MEGET BØRN MÅ BRUGE DERES IPAD?



Der er altså blandt børnene en udpræget accept af, at forældrene bedst kan vurdere, hvad der er og ikke er okay. Dette indtryk går igen i de mange interview. Så selvom børn i situationen kan være utilfredse med en beslutning om, at de ikke må spille mere, så synes flertallet alligevel – adspurgte løsrevet fra denne situation – at mor og far gerne må bestemme. Det hænger måske sammen med børnenes opfattelse af, at det trods alt er de voksne, der ved, hvad der er bedst for børn.

I spørgeskemaet stillede vi også børnene spørgsmålet: 'Hvis du måtte spille på iPad hele dagen derhjemme, ville du så gerne det?' Hertil svarer 59 pct. ja., 6 pct. er i tvivl, og 35 pct. svarer, at det ville de ikke, selv hvis de måtte.

FIGUR 14: HVIS DU MÅTTE SPILLE PÅ IPAD HELE DAGEN DERHJEMME, VILLE DU SÅ DET?



Spørgsmålet åbner for forskellige fortolkningsmuligheder, hvilket også afspejles i børnenes svar i de uddybende interview. Er 59 pct. mange eller få? Er tallet overraskende eller forventet? Hvis børnene opfatter spørgsmålet meget konkret, kan det umiddelbart virke som mange børn, der ville sidde 'klistret til skærmen' hele dagen lang, hvis de fik muligheden. Men omvendt kan man også undre sig over, at der ikke er endnu flere, som ville vælge tabletten til – når nu vi ved, hvor populær den er hos børnene. Måske har den hypotetiske spørgeform været for vanskelig for nogle børn, hvilket kan betyde, at de har svaret ud fra præmissen om at 'det må man jo ikke'. Men det er også tænkeligt, at en del børn faktisk synes, der *skal* være grænser for deres mediebrug, enten fordi de har lyst til også at lave andre ting, eller fordi de bliver fysisk dårlige af at spille for meget ad gangen. Det fortæller Ayse om:

Interviewer: Vi har spurgt en masse børn, om de ville spille iPad eller tablet hele dagen, hvis de måtte. Og det var der rigtig mange, der gerne ville. Ville du også gerne prøve det?

Ayse: Nej.

Interviewer: Hvorfor ikke?

Ayse: For jeg får helt ondt i hovedet, når jeg spiller hele dagen. Jeg bliver helt bims.

Interviewer: Tror du, det er usundt? [Ayse nikker] Ja, okay. Hvad tror du, der er usundt ved det?

Ayse: At du får dårligt hoved, og man kan ikke tænke godt bagefter.

Interviewer: Har du prøvet det? [Ayse ryster på hovedet] Nej? Okay, det er bare noget, du har hørt om?

Ayse: Jeg ved det bare.

Hvad der er godt eller dårligt, sundt eller usundt, når det drejer sig om børns medieforbrug, er der langt fra enighed om i feltet af medieeksperter, forskere og forældre. Børnenes egne perspektiver på den sag er ikke overraskende underbelyst, så derfor har vi spurgt nærmere ind til dette. Det kan umiddelbart virke som om, at mange af børnenes svar afspejler deres forældres holdninger, men svarene viser også til dels, hvad de selv oplever. Albert er blandt de børn, der har hørt, at man kan få firkantede øjne af at spille for meget:

Interviewer: Hvad kan der ske, hvis man spiller hele dagen?
Albert: Man får firkantede øjne!
Interviewer: Hvordan tror du, det føles?
Albert: Ikke godt.
Interviewer: Hvordan tror du, man ville kigge så? Hvis man havde firkantet øjne?
Albert: Bare firkantet. [Albert griner]

Også Clara kender til problemerne med firkantede øjne:

Clara: Man kan også slappe af med at spille på iPad'en. Men nogle gange kan man få firkantede øjne. Når man har firkantede øjne, så bliver man lidt træt.
Interviewer: Hvad betyder det at få firkantede øjne?
Clara: Det betyder, at man bliver rundtosset. Det føles godt. For det er ligesom at få noget rigtigt godt medicin. Eller en pålægschokolademad. Men man kan også blive sådan lidt svimmel, og når man bliver svimmel, så synes man ikke, det er så rart. Men firkantede øjne – det er rigtigt rart!
Interviewer: Hvorfor bliver man svimmel?
Clara: Fordi man ser for meget på skærm. Jeg kan godt kaste op, hvis jeg ser for meget fjernsyn og ser for meget iPad.

Clara bruger udtrykket at 'se på skærm', hvilket nok er en samlebetegnelse, der refererer til skærme på både tv, tablet, smartphones, computere og håndholdte spillekonsoller. Det ser ud som om, at børn også på dette område overtager de udtryk, forældrene bruger, og gør dem til en naturlig del af deres ordforråd. En anden ting, som Clara peger på – og det er hun ikke alene om – er risikoen for, at man kan få det fysisk dårligt af at se på skærmene for længe ad gangen. For Clara lyder det som om, hun selv har prøvet at få det skidt.

Elliot mener heller ikke, det kan være godt for børn at spille for meget. Han har bidt mærke i, at der kan ske noget med ens hals, hvis det går for vidt.

Interviewer: Men er det usundt for børn at spille iPad?
Elliot: Ja. Man må ikke spille hele dagen, fordi så kan der komme sådan nogle propper, der ikke må komme ned i de der to rør dernede for enden. Ellers kan man ikke få noget at spise, og så kan man heller ikke få noget luft.
Interviewer: Så man kan simpelthen få propper dér i halsen, hvis man spiller hele dagen?
Elliot: Ja.
Interviewer: Kan det også være godt for børn at spille iPad?
Elliot: Ja.
Interviewer: Hvad kan det gode være?
Elliot: Hvis de rigtig meget har lyst til det.

Opfattelsen af at 'hvis det er sjovt, så er det godt for dig' negligeres indimellem i sundhedsdebatten, hvor fokus ofte er på det, der kan gå galt, eller det, som er usundt. Men for Elliot er det indlysende, at det gode ved at spille netop er, hvis man har rigtig meget lyst til det.

Philip har erfaring med at få det dårligt i forbindelse med for meget skærmtid, men han ved, hvad der skal til for at undgå det. Han bruger tilsyneladende ofte tabletten til at lytte til musik,

og det giver også mulighed for at danse eller bruge sin krop på andre måder. Her taler han om at 'varme op':

Interviewer: Kan det også være godt for børn at spille tablet?

Philip: Det kan det faktisk ikke.

Interviewer: Nej.

Philip: Kun hvis det er sådan nogle varme op-sange eller sådan.

Interviewer: Hvor man bevæger sig?

Philip: Ja. Sådan noget ryste noget-sange. Dem hører jeg også nogle af. Jeg må godt spille hele tiden, hvis jeg hører de der ryste-sange, for det er godt for mennesker.

Interviewer: Hvorfor er det godt?

Philip: Fordi hvis man træner meget, så sker det sjældent, at man kaster op. Det kommer an på, hvor lang tid man gør det. Hvis man træner i meget lang tid, så kan man spille på iPad i meget lang tid, uden at det der sker med at kaste op.

I Philips kommentar antydes forældrenes retningslinjer for, hvordan og hvor meget Philip må bruge tabletten i hjemmet: Hvis han bruger den som middel til at røre sig og være fysisk aktiv, så kan han også i højere grad få lov at sidde længe og spille. Måske viser citatet nogle forældres forsøg på at regulere og variere deres barns fysiske og stillesiddende leg.



Man kan også slappe af
med at spille på iPad'en.
Men nogle gange kan man
få firkantede øjne. Når man
har firkantede øjne, så
bliver man lidt træt.

CLARA 5 ÅR



NÅR INDHOLDET ER UHYGGELIGT

Det er ikke kun mediernes indflydelse på børns sociale liv og mediernes betydning for børns kognitive og fysiske udvikling, der diskuteres. Også balancen mellem beskyttelse og informations- og oplysningsfrihed er et emne, der optager mange. Det bliver på den ene side påpeget, at børn skal beskyttes mod skadeligt indhold i form af skræmmende billeder og kommercielt indhold, fx reklamer, der manipulerer til køb af spil, legetøj eller andre produkter. På den anden side bliver der argumenteret for, at børn har ret til information og oplysninger, og her fremhæves børns ret til dannelse, udvikling, leg og læring. De fleste kan være enige om, at børn ikke skal udsættes for skadeligt indhold, ligesom børn også – i et varieret omfang – kan lære noget af at bruge medier.

For at afdække børnenes oplevelse af hvornår medieforbruget kan være skadeligt, har vi spurgt børnene i panelet, om de har oplevet noget på en computer, i fjernsynet eller på en tablet, som de er blevet bange for. Hertil svarer 29 pct., at det har de, 8 pct. er i tvivl, mens hovedparten af børnene – 64 pct. – ikke mener, de er stødt på noget, der var uhyggeligt i en grad, så de blev bange.

FIGUR 15: HAR DU OPLEVET NOGET PÅ EN COMPUTER I FJERNSYNET ELLER PÅ EN IPAD, SOM DU BLEV BANGE FOR?



Når næsten en tredjedel af børnene fortæller os, at de har oplevet noget, som de er blevet bange for, er det værd at reflektere over. Men uhyggelige oplevelser, hvad enten det er på film, i tv eller på en tablet, er ikke nødvendigvis bekymrende. Det afgørende er, hvor stort et indtryk oplevelsen har gjort. Nogle uhyggelige oplevelser kan både være med til at udvide og udvikle børns verden, mens andre kan være for meget eller direkte traumatiserende. Af vores interview fremgår det, at det er de færreste børn, som forbinder noget uhyggeligt med det decideret skræmmende. Det fortæller Katrine om:

Interviewer: Har du prøvet at se noget uhyggeligt på iPad'en?
Katrine: Ja. Monstre og hekse. Jeg skrev det selv på YouTube. Der kom et barn i skoven, og så kom der en heks.
Interviewer: Blev du bange så? [Katrine ryster på hovedet]

At der er forskel, på hvad børn finder skræmmende, er interviewet med Loui og Flora et godt eksempel på:

Interviewer: Har I nogensinde prøvet, hvor det var lidt uhyggeligt eller farligt på iPad?
Loui: Jeg elsker bare, når det er farligt eller uhyggeligt.
Flora: Der er et spil, hvor der er en dreng, der skal ud i MØRKET, og DET spiller jeg aldrig!
Interviewer: Hvad hedder det spil, ved du det?
Flora: Jeg ved det ikke, fordi jeg tør... eller, det er meget længe siden, jeg har prøvet det ...fordi det kan jo være, det er farligt. Hvis DU kom hjem til MIG [henvendt til Loui], så kan det jo være, at DU kunne spille det, ik Loui. Fordi det er lidt for uhyggeligt for MIG. ...altså, han går ud i mørket om natten.
Loui: Det tør jeg godt.
Interviewer: Måske hvis du spillede det sammen med Flora eller Floras mor og far?
Loui: Nej, det tør jeg godt selv.
Interviewer: Hvad gjorde du, da du spillede, og det blev lidt uhyggeligt?
Flora: Jeg trykkede bare på den lige fra starten, og så slukkede jeg for det igen. Lige fra starten, for jeg syntes det var lidt uhyggeligt.

Interviewet siger imidlertid også noget om Floras digitale kompetencer, idet Flora fortæller, at hun godt selv kan sige fra og navigere væk, når noget er for uhyggeligt for hende.

Kun nogle få af børnene berører de følger, en decideret skræmmende oplevelse kan have. Ahmed kobler fx det uhyggelige i en film til det, man kan drømme om om natten:

Ahmed: Der er børnefilm og voksenfilm.
Interviewer: Har du prøvet at være inde på voksenfilmene?
Ahmed: Ja.
Interviewer: Hvad har du så set der?
Ahmed: Jeg har set Dracula-film. Og så har jeg set en film med en dreng og så en Dracula og så en lille pige. Og så en Dracula og så slimmonstre.
Interviewer: Slimmonstre. Var det voksenfilm?
Ahmed: Ja.
Interviewer: Hvordan havde du det, da du så de ting?
Ahmed: Så drømte jeg bare, at zoombien var klam, og jeg stadigvæk stod og sparkede den.

BRUG AF TABLETS I BØRNEHAVEN

Hovedparten af de spørgsmål, vi har stillet børnehavebørnene i denne undersøgelse, har handlet om brugen af tablets og andre medier generelt – og først og fremmest i hjemmet. Men det er naturligvis også interessant at undersøge, hvordan børnene oplever den pædagogiske praksis, som involverer brugen af medier i børnehaverne.

Igennem vores indledende interview erfarede vi, at spørgsmål vedrørende brug af tablets i børnehaven blev opfattet meget forskelligt af børnene. Nogle forholdt sig til børnehavens egne apparater, og andre forholdt sig til de tablets, Nintendoer eller andre håndholdte spillekonsoller, som børnene selv havde med i børnehaven hjemmefra. Disse skærme valgte børnene selv, hvad de ville bruge til, men de skulle dog som regel have tilladelse til at bruge dem af de voksne. De blev først og fremmest brugt til spil.

Da vi af metodiske grunde har været nødt til at konstruere spørgsmål, som alle børn kunne besvare, og da vi blev klar over, hvor forskelligt børnene forstod formuleringen 'iPad i børnehaven', valgte vi kun at stille ét spørgsmål om brugen af tablets i børnehaven, nemlig 'Må man gerne spille iPad i din børnehave?'

Ved at spørge på denne måde får vi både svar fra de børn, hvis børnehaver har erhvervet tablets, og de børn, som får lov at have dem med hjemmefra. Svaret handler altså om, hvorvidt de må bruge tablets specifikt til spil i børnehaven. Da børn kan opfatte 'spil' meget bredt, kan svaret også godt rumme de bevidste pædagogiske aktiviteter, som involverer tabletten. Vores indtryk fra de mange børneinterview er dog, at spil typisk forstås som noget, børnene sidder med alene eller et par stykker sammen. De færreste mener fx, at det at lave filmoptagelser eller tage billeder er at spille.

Som det ses i figuren nedenfor, svarer 63 pct. af børnene, at de gerne må spille i børnehaven, 3 pct. er i tvivl, mens 34 pct. mener, at man ikke må spille på tablet i deres børnehave.

FIGUR 16: MÅ MAN GERNE SPILLE IPAD I DIN BØRNEHAVE?





STOF TIL EFTERTANKE

Medier er en stor og integreret del af hverdagen – også for børn i børnehavealderen. Undersøgelsen i Minibørnepanelet peger på, at børnene i vid udstrækning er kompetente og vante med brugen af medier – særligt tabletten. Medierne har en særlig tiltrækningskraft, som mange af børnene er bevidste om. De fleste bekræfter, at et for stort brug af medier kan være dårligt for dem, og hovedparten mener også, at det er ok, at der er voksne, som modererer deres mediebrug.

Vores interview giver også en fornemmelse af, at børnenes tilgang til medierne langt hen ad vejen er farvet af de voksnes tilgang. Det betyder, at flere af børnene har stereotype holdninger til, hvad medierne kan gøre ved dem, hvis de bruger dem for meget. Det er der som sådan ikke noget mærkeligt ved, men undersøgelsen rejser alligevel en række spørgsmål i forhold til, hvordan vi – både som forældre og fagfolk – kan være med til at understøtte børnenes brug af medier. Netop fordi børnenes måde at betragte medierne på afspejler de voksnes, må vi som forældre, pædagoger og fagfolk spørge os selv, hvordan vi kan være med til at sikre, at børnene bruger medierne på en både udfordrende, tryk, kreativ og legende måde. Som i de fleste andre sammenhænge gælder det om at være gode forbilleder, fordi børn (også) lærer af de voksnes adfærd.

Mange både fagfolk og forældre er usikre på deres egne holdninger til deres børns brug af medier. De færreste er vokset op med samme adgang til digitale medier, som børn gør i dag. De genkender derfor ikke medieadfærden fra deres egen barndom og har ingen erfaringer at trække på. Et andet væsentligt aspekt i forhold til usikkerheden er, at der heller ikke i forskerkredse hersker enighed om, hvordan vi skal betragte børn og unges brug af medier, bl.a. fordi der er mangel på forskningsresultater fra langvarige studier af små børns mediebrug. For at skabe større tryk hos de voksne i forhold til at hjælpe børn og unge med deres mediebrug kan det være gavnligt at have en målrettet 'digital dialog' – en snak med både kolleger og ledelse, fx til et personalemøde, men også på et senere tidspunkt med forældrene, når I selv som personalegruppe er afklarede med jeres tilgang og strategier, fx ved et forældre-møde. Ud over at dialogen gerne skal foregå systematisk til møder, er det også en god idé i hverdagen at have uformelle snakke om de digitale medier med de nærmeste kolleger eller med forældrene, når de kommer i børnehaven.

Dialogen kan tage udgangspunkt i aktuelle dilemmaer i jeres institution. Hvis I ikke er stødt på konkrete dilemmaer, kan nedenstående spørgsmål evt. inspirere til at sætte gang i snakken:

- Hvordan bruger I medier og tablets i jeres børnehave?
- Hvordan oplever forældrene i institutionen, at deres børn bruger medier?
- Hvilke dilemmaer står forældrene i jeres institution med i forhold til deres børns brug af medier?
- Har børnehavens medarbejdere tilstrækkelig viden om online medier og brugen af dem?
- Hvor henter I inspiration til at bruge medier i den pædagogiske praksis?
- Understøttes brugen af medier i jeres børnehave af retningslinjer, strategier eller lignende?
- Har I kendskab til vejledninger, fx fra kommunen eller EMU, som I kan bruge til arbejdet med medier?
- Hvordan oplever I, at brugen af medier påvirker jeres børn? Opstår der særlige lege, dyrkes fællesskabet og er børnene kreative? Hjælp hinanden til at få øje på konkrete eksempler på, hvad medierne gør ved børnene – på godt og ondt.



Det føles godt. For det er ligesom at få noget rigtigt godt medicin. Eller en pålægschokolademad. Men man kan også blive sådan lidt svimmel, og når man bliver svimmel, så synes man ikke, det er så rart. Men firkantede øjne – det er rigtigt rart!

CLARA 5 ÅR

OM UNDERSØGELSEN

Denne rapport er udarbejdet på baggrund af kvalitative såvel som kvantitative data.

UNDERSØGELSEN KVANTITATIVE DEL

De kvantitative data er resultatet af en spørgeskemaundersøgelse i Børnerådets Minibørnepanel, der på tidspunktet for undersøgelsen (ultimo 2014) bestod af 105 børnehaver, hvor børn i 4-6-årsalderen fik mulighed for at deltage. I undersøgelsen deltager et repræsentativt udsnit af integrerede og ikke-integrerede såvel som kommunale, private og selvejende institutioner fra alle dele af Danmark. Langt størstedelen (86 pct.) af børnene var fem år ved deltagelsestidspunktet, mens 8 pct. var fire år, og 6 pct. var seks år. 51 pct. var drenge, og 49 pct. var piger. I alt har 844 børn fra 76 børnehaver besvaret spørgeskemaet. Det giver en svarprocent på 72.

Børnene svarer på spørgsmålene i et såkaldt talende spørgeskema, som er et computer-program, der er designet til målgruppen. Her får de læst spørgsmålene højt og kan derefter klikke på svarmulighederne 'ja', 'nej' eller 'ved ikke' symboliseret ved enkle geometriske figurer. Børnerådet har vurderet, at børn i denne aldersgruppe højst kan svare på 20 spørgsmål i denne form, dog afhængigt af emnets sværhedsgrad. I denne undersøgelse har panelet besvaret i alt 17 spørgsmål.

UNDERSØGELSENS KVALITATIVE DEL

Forud for udarbejdelsen af ethvert spørgeskema til Minibørnepanelet gennemføres et antal åbne, eksplorative interview med børn i målgruppen med henblik på at indkredse emnet og opnå en forståelse for børnenes begrebsverden og ordvalg på området. I denne undersøgelse er der gennemført indledende, eksplorative interview med 27 børn i fire forskellige børnehaver. I forbindelse med afprøvning af spørgeskemaet er der gennemført brugertest samt supplerende interview med 16 børn i to børnehaver. Sidst men ikke mindst har vi gennemført opfølgende, uddybende interview med i alt 16 børn på 5-6 år i to forskellige børnehaver. Formålet med disse interview er at få børnenes hjælp til at tolke de kvantitative data og nuancere forståelsen af undersøgelsens resultater. Det er først og fremmest citater fra disse interview, som gengives i rapporten.

Samlet set indgår 59 børn i den kvalitative del af undersøgelsen. Alle børneinterview har fundet sted i børnenes institutioner. De har haft en varighed på mellem 15 og 45 min og er gennemført som semistrukturerede interview individuelt eller to og to, afhængigt af børnenes ønsker.

Alle navne på de børn, der citeres, er ændret i rapporten, og citater er tilpasset sprogligt af hensyn til læsbarhed.



REFERENCER

Common Sense Media (2013), *Zero to Eight. Children's Media Use in America 2013*.
<https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america>

DR Medieforskning: *Medieudviklingen 2014*

Lene Bak, Anne Sophie Madsen, Bettina Henrichsen og Søren Troldborg (2012): *Danskernes Kulturvaner 2012*. Udarbejdet af Epinion A/S og Pluss Leadership A/S fr Kulturstyrelsen

Medietilsynet og Statens medieråd: *Barn og medier 2014*

Stine Liv Johansen (2014): *Børns liv og leg med Medier*. Dafolo forlag

YouGov undersøgelse for Momentum: Tablets vinder stærkt frem i daginstitutioner
www.kl.dk/Momentum/Momentum2014-2-1-id146750/



Børnerådet

Vesterbrogade 35A

1620 København V

Telefon: 3378 3300

E-mail: brd@brd.dk

www.brd.dk