

Svar på høring ifm. undersøgelse af skadeligt indhold og skadelige funktioner for børn og unge på sociale medier og andre digitale tjenester

Medierådet for Børn og Unge kvitterer for høringsmaterialet og for, at der sættes fokus på skadeligt indhold og funktioner for børn og unge.

Medierådet bemærker, at høringsmaterialet indeholder et afgrænset uddrag af en større kortlægningsrapport. Dette giver et begrænset indblik i konteksten for det fremsendte materiale, herunder udkast til definition af skadeligt indhold mv. Medierådets vurdering er, at risiko for skade ifm. digitale tjenester er et meget komplekst felt, som det vil være vanskeligt at behandle fyldestgørende inden for rammerne af denne høring. Medierådet for Børn og Unge stiller sig til rådighed for yderligere behandling.

Siden Medierådet for Børn og Unge blev nedsat i 1997 har rådet arbejdet med aldersmærkning af film ud fra et skadelighedsperspektiv. Ved filmvurdering forholder vurderingskonsulenterne sig til, hvordan en film kan være skadelig for børn i forskellige aldersgrupper. Det indebærer en helhedsvurdering af indholdet (filmen), herunder dens virkemidler, grundstemning, tematikker m.m. samt viden om børns udvikling.¹

Det er svært at adskille børns væren i den fysiske verden og i de digitale miljøer, også når det kommer til mulige negative konsekvenser i form af fx mobning, grænseoverskridende oplevelser, ekskludering eller nedsat trivsel. Disse faktorer kan understøttes (og forstærkes) såvel fysisk som digitalt, og børn er særligt påvirkelige overfor disse. Ikke mindst på nuværende tidspunkt, hvor tech-aktørerne ikke sikrer, at deres aldersgrænser overholdes, og hvor aldersgrænser ikke er reguleret tilstrækkeligt i dansk lovgivning til, at tech-aktørerne kan pålægges at overholde dem. Dette medfører, at børn og unge færdes steder online, hvor selv tech-aktørerne vurderer, at de ikke kan færdes sikkert.

De risici og muligheder, som er knyttet til børn og unges anvendelse af digitale tjenester, afhænger af barnets forudsætninger – både individuelle og familiemæssige – herunder alder og udviklingstrin, og deres gradvise udvikling og tilegnelse af kompetencer, forståelse og agens, som hører til forskellige alderstrin.

Når det kommer til indhold på digitale tjenester, er det svært at isolere effekten ved eksponering, og derfor ser Medierådet 'risici og risiko for skade' som den

¹ Læs mere om filmvurderinger her <https://medieraadet.dk/viden/film-og-tv/medieraadets-kriterier-for-vurdering-af-film-og-programmer>.

mest brugbare betegnelse.² Konteksten har stor betydning, og derfor kan risici relateret til skadeligt indhold og skadelige funktioner ikke kun behandles separat. Teknologien (som digitale kommunikationstjenester, videodelingstjenester mv.) skaber anderledes forudsætninger for oplevelser med digitalt indhold. Teknologiens forudsætninger (fx anbefalingssystemer som skubber bestemt indhold frem, autoplay af bl.a. ikke-alderssvarende indhold og det faktum, at det er tilgængeligt 24-7 i barnets hånd uden vokseninvolvering) har stor betydning for risikoen for skade, herunder kumulativ skade. Hertil betyder gruppekultur i de fællesskaber, en bruger deltager i, noget for risici for skade. Det kan fx være en selvskadeforherligende eller en politisk ekstremistisk gruppekultur.

Medierådet har tidligere forholdt sig til risiko for skade i digitale miljøer, sammen med konsortiepartnerne fra Safer Internet Center Danmark – Red Barnet og Center for Digital Pædagogik. Partnerne udviklede et notat om 'Beskyttelse på nettet' (2021), hvori der er en figur, som illustrerer kompleksiteten omkring risiko for digital skadelighed:



Figur 1 Medierådet for Børn og Unge, Red Barnet og Center for Digital Pædagogik: *Beskyttelse på nettet, 2021.*

Medierådet betoner i denne forbindelse også vigtigheden af at tage afsæt i børns rettigheder, som nedfældet i FN's Børnekonvention og tillægget General Comment 25.³ Rettigheder skal ses som fundamentet for en (digital) virkelighed med afsæt i barnets bedste. Medierådets klare standpunkt er, at børn har ret til bl.a. deltagelse, til information, ytringsfrihed og adgang til den demokratiske

² Se også Livingstone & Stoilova 2021: 4C's: Classifying Online Risk to Children https://www.researchgate.net/publication/349888588_The_4Cs_Classifying_online_risk_to_children

³ <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>

samtale, og at en klar forudsætning herfor er reel beskyttelse – mod vold, krænkelser, skadeligt indhold og af deres privatliv. Den forudsætning indfris ikke i dag. Børn er ikke tilstrækkeligt beskyttet på digitale tjenester, men knap halvdelen af børn på 10 år har, ifølge en undersøgelse fra Børns Vilkår, en profil på sociale medier.⁴

Rådet henviser desuden til Englands Online Safety Act, særligt paragraf 60-63⁵, som giver et bud på en formel kategorisering af skadeligt indhold. Desuden kan viden om risikable funktioner udbygges med Roffarello m.fl.s artikel om uhensigtsmæssige fastholdelsesmekanismer fra 2023.⁶ Herfra kan listen over funktioner forbundet med risici beriges med fx funktioner som ”casino pull to refresh”, hvor et feed opdateres ved at trække ned på skærmen, hvilket illuderer enarmede tyveknægte og ”time fog”, hvor brugerens fornemmelse for tiden manipuleres ved at fjerne uret, når appen er åben, m.fl. Endelig henvises der til, at partnerne bag Genvej for nylig har udgivet et materiale om fastholdelse med konkrete eksempler på fastholdende funktioner (2024), der ligeledes kan anvendes til inspiration.⁷

Der henvises i øvrigt til Sundhedsstyrelsens seneste anbefalinger vedr. skærmb brug og tilhørende notat (2024), som også behandler skadelighed i relation til det digitale.⁸

Afslutningsvis vil Medierådet henvide til konsortiet On – sammen om digital dannelse,⁹ der netop er udkommet med en række principper, som indrammer digital dannelse, herunder digitale krænkelser og skadeligt indhold. Konsortiet vil kunne bidrage til yderligere arbejde med afgrænsning af skadeligt indhold og funktioner.

⁴ Børns Vilkår: Børns liv med sociale medier, 2024, https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2024/05/Boerns-liv-med-sociale-medier_v2.pdf

⁵ Online Safety Act, England, <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50>

⁶ Monge Roffarello, A., Lukoff, K., & De Russis, L. (2023). Defining and Identifying Attention Capture Damaging Patterns in Digital Interfaces. Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580729>

⁷ <https://www.genvej.org/exercise/bliver-dit-barn-fastholdt-paa-skaermen?cid=funktioner-der-fastholder>

⁸ <https://www.sst.dk/-/media/Udgivelser/2024/Sk%C3%A6rm/Notat-Raad-til-at-efterleve-anbefalingerne-vedr-skaermbbrug.ashx>

⁹ On – sammen om digital dannelse <https://on-undervisning.dk/digitale-kraenkelser-og-skadeligt-indhold>