



2020-09-15 07:00 CEST

## Danske børn overholder ikke aldersgrænser på digitale medier

**En ny undersøgelse fra Telenor viser, at danske børn i alderen 10-12 år ikke overholder aldersgrænserne på sociale medier og online spil – og at det sker med forældrenes viden, idet hovedparten af forældrene har godkendt børnenes brug af de digitale medier.**

Selvom aldersgrænsen på de fleste sociale medier er 13 år, og aldersanbefalingen på de mest brugte online spil er 12 år, så får danske børn adgang i en meget tidligere alder. Det viser en ny undersøgelse, som Telenor sammen med analyseinstituttet Wilke har gennemført blandt forældre og

skolebørn i alderen 10-12 år.

Undersøgelsen viser, at 94% af de adspurgte forældre har godkendt, hvilke sociale medier barnet er på, og 80% godkendt, hvilke online spil barnet spiller. Samtidig viser svarene, at en stor del af børnene får adgang til de digitale medier langt før, de reelt er gamle nok. Man skal fx være 13 år for at oprette sig på de fleste sociale medier (fx Facebook, Snapchat, Instagram og TikTok) og have sine forældres godkendelse eller samtykke ifølge EU's persondataforordning (GDPR), mens anbefalingen på spilsiden Pan European Game Information (PEGI) er, at man skal være over 12 år for fx at spille Roblox og Fortnite.

”Danske børn har nem adgang til den digitale verden – både fordi vi er et velstående og digitalt veludviklet land, hvor mange børn har iPads og mobiler, men også fordi danske forældre giver børnene ret fri adgang til at udfolde sig online, som undersøgelsen viser. Der er rigtig mange gode oplevelser forbundet med at være online for børnene, men den udbredte adgang betyder også, at vores børn er mere eksponerede for digitale faldgruber,” siger Lise Kirkegaard, CSR- og kommunikationschef i Telenor, der står bag undersøgelsen, og som siden 2016 har arbejdet med at gøre det mere sikkert for børn at færdes digitalt gennem programmet #digitalpænt.

### **Forældre har godt indblik i børnenes tidsforbrug**

Undersøgelsen viser, at 5 ud af 10 børn er på sociale medier hver dag, og at 4 ud af 10 børn spiller online hver dag. Børnene bruger i gennemsnit 2 timer om dagen på sociale medier og 2,4 timer om dagen på online spil.

Undersøgelsen viser, at forældrene har en rimelig god indsigt i hvilke sociale medier, som børnene bruger og deres tidsforbrug – idet 50% af forældrene og børnene angiver samme tidsforbrug, og at det kun er i 16% af tilfældene, at bruger børnene mere tid, end forældrene tror.

På spilsiden, så angiver børn og forældre i 56% af tilfældene samme tidsforbrug, men i 23% af tilfældene bruger børnene dog mere tid, end forældrene tror.

### **Børnene er venner med fremmede**

Mens der er styr på tidsforbruget, så har forældrene imidlertid ikke helt så meget styr på sikkerheden og hvem, deres børn er venner med online. Kun 46% af børnene har lukkede profiler, mens 28% har både åbne og lukkede

profiler, 12% har åbne og 14% ved det ikke. Samtidig angiver 42% af børnene, at de er venner online med nogen, de faktisk ikke kender – og heraf angiver 58% af børnene, at de skriver med personer, de ikke kender.

”Forældrenes fokus er meget på hvilke platforme børnene bruger, og hvor meget tid de bruger online, mens der er få forældre, der har indsigt i og lavet aftaler med deres børn omkring, hvem de omgås, chatter med og deler indhold med online,” siger Lise Kirkegaard, der opfordrer til, at man som forældre også interesserer sig for dette og fx aftaler med sit barn, at man kun deler indhold og chatter med personer, som man kender fra den virkelige verden.

”Undersøgelsen viser, at forældrene synes, det er svært at balancere mellem at blande sig i dét, barnet laver online, og så barnets ret til et privatliv. Det er helt forståeligt. Men når vi slipper børnene fri på de sociale medier, så bør vi også sikre, at privatlivsindstillingerne er sat rigtigt op fra start, og lærer dem nogle digitale trafikregler, så de kan passe godt på sig selv – og løbende blive ved med at spørge ind til og være interesseret i, hvad barnet laver digitalt,” opfordrer Lise Kirkegaard, CSR- og kommunikationschef i Telenor.

[Læs blandt andet her, hvordan du får styr på privatlivsindstillingerne til Snapchat, Instagram og TikTok](#)

### **Fakta om #digitalpænt**

Siden 2016 har Telenor arbejdet med at styrke børns digitale sikkerhed gennem programmet #digitalpænt, som har til formål at uddanne børn i, hvordan man begår sig sikkert online. Dette gøres igennem undervisningsmateriale udviklet til 4.-6. klasses skoleelever og igennem en skolekonkurrence, som giver børnene redskaber til at passe på sig selv og hinanden. I år tager #digitalpænt udgangspunkt i dilemmaer og mobbesituationer relateret til tre af de mest brugte apps og spil blandt børnene; Snapchat, Tik Tok og Fortnite. Der er åbent for tilmelding til [skolekonkurrencen](#) frem til den 11. oktober 2020.

### **Undersøgelsens hovedresultater:**

- Børn i 10-12-årsalderen bruger i gennemsnit 2 timer om dagen på sociale medier og 2,4 timer om dagen på online spil
- Top-3 apps og sociale medier blandt børnene er: YouTube (68%

- bruger), SnapChat (55%) og TikTok (53%)
- Top-3 online spil blandt børnene er: Roblox (35% bruger), Fortnite (33%) og Minecraft (33%)
- 94% af forældrene har godkendt, hvilke sociale medier børnene er på
- 80% af forældrene har godkendt, hvilke online spil, barnet spiller
- 41% af forældrene synes, det er svært at balancere mellem at blande sig i dét, barnet laver online, og barnets ret til et privatliv
- 66% af forældrene har en aftale med deres barn om, hvad de må foretage sig online, og der sættes bl.a. begrænsninger på tidsforbruget, deling af indhold og hvilke medier, barnet må bruge.
- 42% af børnene er venner online med nogen, de ikke kender – og heraf skriver/chatter 58% af børnene med personer, de ikke kender

Sådan er analysen lavet: Undersøgelsen er foretaget af analyseinstituttet Wilke på vegne af Telenor og omfatter:

- En kvalitativ undersøgelse i form af en *mobil etnografi*, hvor otte børn (4 piger og 4 drenge) i alderen 10-12 år samt deres forældre i uge 26 har dokumenteret børnenes digitale liv gennem interviews, billeder, videoer og besvarede opgaver via deres mobil.
- En kvantitativ *online survey* foretaget i juli/august 2020 blandt 307 børn, der skal starte i 4.-6. klasse i august 2020.

---

Telenor hjælper danskerne med at skabe gode forbindelser via mobil og internet. Vores mål er at skabe sammenhæng i vores kunders digitale liv og i det danske samfund. Derfor investerer vi hvert år massivt i innovation og i udvikling af den danske teleinfrastruktur.

Telenor er Danmarks næststørste teleselskab og en del af Telenor-koncernen, som opererer i hele Norden og i Asien, og på verdensplan hjælper vi 186 millioner kunder med at kommunikere. I Danmark er vi ca. 1.200 medarbejdere, har 39 butikker fordelt over hele Danmark og gør hver dag vores yderste for at gøre det nemt for vores kunder at kommunikere og sikre deres forbindelse på både mobil og internet. I Danmark er CBB Mobil også en del af Telenor-familien. Du kan læse mere om os på [www.telenor.dk](http://www.telenor.dk).

## Kontaktpersoner



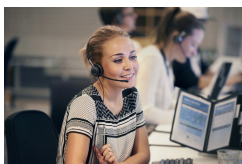
### **Cecilie Bruun Iversen**

Pressekontakt

Pressechef

[info@telenor.dk](mailto:info@telenor.dk)

25 600 800



### **Kundeservice**

Pressekontakt

Privat- og erhvervskunder

[kundeservice@telenor.dk](mailto:kundeservice@telenor.dk)

72 100 100