



2020-10-07 11:22 CEST

## Børn taler grimmere og mobber mere i den digitale verden

**Børn synes, at det er nemmere at mobbe og skrive grimme ting på mobilen, viser ny undersøgelse fra Telenor. Når online mobning er mere udbredt, skyldes det, at digital kommunikation skaber flere misforståelser, da børn ikke ser hinandens kropssprog og høre det toneleje, der også er nødvendigt for at forstå intentionen med budskabet.**

Digitale misforståelser er udbredte mellem børn, viser ny undersøgelse fra Telenor. Hvert andet barn i 10-12-årsalderen har prøvet at skrive noget i en besked eller kommentar, der er blevet misforstået – og seks ud af ti børn har

prøvet at skrive noget, som de ikke ville sige i den virkelige verden.

”Det er meget sværere at kommunikere via SMS'er eller chat, end når man kan se hinanden i øjnene. I den digitale verden mangler vi en masse kommunikationssignaler og kan ikke se, om der er et løftet øjenbryn, et smil i mundvigen eller høre på stemmen, om man er glad eller ked af det. Vores undersøgelse viser, at uden disse kommunikationssignaler har børn svært ved at aflæse den kontekst, som budskaber gives i, og det skaber desværre en række misforståelser,” siger Lise Kirkegaard, chef for Kommunikation og CSR i Telenor, der i samarbejde med analyseinstituttet Wilke har udarbejdet undersøgelsen.

### **Trash talking udbredt, når der games**

Den digitale distance kan være en af årsagerne til, at digital mobning desværre er et voksende problem blandt børn. Seks ud af ti børn har således været udsat for digital mobning i form af enten eksklusion eller grimme kommentarer online, og fem ud af ti har prøvet at modtage sårende/grimme kommentarer om enten dem selv eller en ven, viser undersøgelsen.

”Det er nemmere at tale grimt eller udelukke andre, når man sidder bag skærmen, end når man står overfor dem. Sidder børn midt i et spil Fortnite, oplever de ikke på samme måde deres klassekammeraters reaktion, hvis tonen bliver for grov eller ekskluderende, som hvis de havde stået overfor hinanden i klasselokalet. Undersøgelsen viser, at det særligt er indenfor 'gaming', at hårdt sprog og 'trash talking' er en del af jargonen, og hvor børnene oplever at blive udelukket for fællesskabet,” siger Lise Kirkegaard fra Telenor.

33% af de adspurgte børn har prøvet at skrive noget, de ikke ville sige i virkeligheden, og hvert fjerde barn har prøvet at blive holdt udenfor i online spil.

### **Flydende grænser mellem online og fysisk samvær**

Undersøgelsen viser, at halvdelen af de 10-12-årige 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.

Børnene er dog langt fra digitale huleboere. De fleste leger stadig fysisk sammen – fx angiver 56% af pigerne, at de leger fysisk sammen med deres

venner, og hver fjerde pige hænger også fortsat ud og hygger med deres venner. Drengene leger dog knap så meget fysisk sammen, idet kun 37% af drengene angiver at lege fysisk sammen og 24% at spille bold med venner – til gengæld angiver 56%, at de spiller online spil sammen med deres venner.

”Vi skal dog huske, at dét at være sammen online er blevet en integreret del af det at være sammen med sine venner. Børnene skelner ikke nødvendigvis mellem fysisk og digitalt samvær, og en stor del af deres sociale liv foregår digitalt. De flyder ind og ud af den digitale verden, og det er vigtigt for dem at være på de samme SoMe-kanaler og online spil som klassekammerater for at være en del af fællesskabet,” siger Lise Kirkegaard.

### **Træn #digitalpænt i skolen**

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 en skolekonkurrence, hvor børnene træner og får redskaber til at passe på sig selv og hinanden og undgå digital mobning

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. Man finder undervisningsmaterialer og kan deltage i #digitalpænt [her](#)

### **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



### **Telenors pressetelefon**

Pressekontakt

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

25 600 800