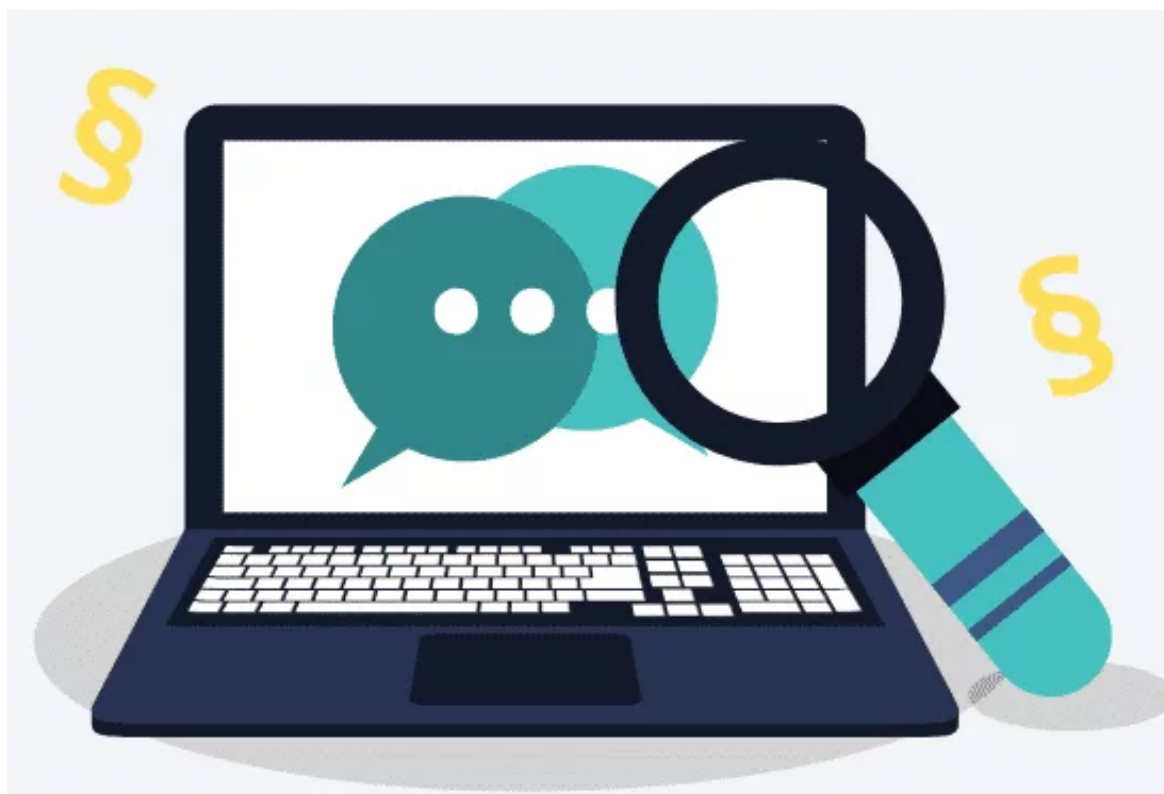


Digital mobning

Skrevet af Christoffer Andersen, Daniel Emil Iversen og Frederik Lindberg Nielsen

Vejleder: Kim Sandholdt



Abstract

This semester's report is revolving around cyber bullying. Cyber bullying is defined as harassment from one party towards another party online using digital media. It is also a relatively new phenomenon which means that there are not many solutions to this new issue. Throughout the semester report we'll be working solution-oriented towards finding a method to reduce cyber bullying resulting in a product. The report will be taking a starting point in exclusively Danish literature and culture since this problem varies in complexity from culture to culture. Furthermore we'll be working with different actors such as the parents of the children and the schools which the children attend. From this standpoint we'll be taking the parents into consideration of being the key character to help reduce cyber harassment.

Abstract	2
1. Indledning og Problemfelt	5
1.1 Problemformulering	5
1.2 Yderligere arbejdsspørgsmål	5
1.3 Målgruppe	5
2. Problemfelt	6
3. Metodeovervejelser	8
3.1 Semesterbinding	8
3.2 Kvantitativ metode	8
3.3 Kvalitativ metode	9
3.4 Hvad er et forskningsinterview?	9
3.5 Interviewguide	9
3.6 Refleksion af interviewmetoden	10
3.7 Målgruppeanalyse & kommunikationsform	10
3.8 Målgruppe modellerne Minerva og Maslow's behovspyramide	11
3.9.1 Relevance cyklussen	14
3.9.2 Rigor cyklussen	15
3.9.3 Design Cycle	15
4. Analyse	16
4.1 Digital Mobnings Størrelse	16
4.2 Motivation og dynamikker bag digital mobning	16
4.2.1 Lærere og Skoleledelse	18
4.2.2 Forældre	19
4.2.3 Klassens historik	19
4.2.4 Børn og unges personlige historik	19
4.2.5 Fysiske rammer	19
4.2.6 Digitale medier	19
4.2.7 Medieprodukter	20
4.3 De voksnes ansvar	20
4.3.1 Forældrenes rolle i digital mobning	20
4.3.2 Skolernes rolle i digital mobning	21
4.4 At blive mobbet 24/7/365	22
4.5 Digital chat illustration	25
4.6 Storyboard	26
4.6.1 Trin 1	26
4.6.2 Trin 2	27
4.6.3 Trin 3	27
4.6.4 Trin 4	27
4.6.5 Trin 5	28
4.6.6 Trin 6	28
5. Design evaluering	29

5.1 Ungdommens normbillede	29
5.2 Mobning øger angstniveauet	31
6. Diskussion	33
6.1 Forældres kompetencer i børn og unges øjne	33
6.2 Kig på dialogen mellem børn og forældre/voksne og børns opfattelse af de voksnes manglende kompetencer - christo	33
6.3 Børnenes, regeringens og det akademiske synspunkt	34
7. Konklusion	34
8. Litteraturliste	35
Bilag	38
Bilag 1	38
Bilag 2	38
Bilag 3	39
Bilag 4	39
Bilag 5	40

1. Indledning og Problemfelt

1.1 Problemformulering

Hvordan kan vi bedst muligt motivere voksne, til at engagere sig mere for børn og unges digitale dannelse, samt bidrage til at forebygge digital mobning gennem denne tilgang?

1.2 Yderligere arbejdsspørgsmål

1. Hvad kendetegner digital mobning og hvor stor en rolle spiller det digitale liv for børn og unge?
2. Hvorfor mobber børn og unge hinanden, hvad er motivationen?
3. Hvilken kommunikationsform vil være effektiv, og hvordan får vi den bedst muligt udbredt til vores målgruppe?
4. Hvilken part spiller den største rolle, i retningen mod en løsning?

1.3 Målgruppe

Vi beskæftiger os i denne opgave med ikke blot en, men to målgrupper. Henholdsvis første målgruppe som er børn og unge mellem ni til 17 år og anden målgruppe som er forældre og voksne, der bidrager til at opdrage børn i aldersgruppen ni til 17 år.

Da vi ønsker at videreformidle viden om børn og unges digitale adfærd, hvad de foretager sig på internettet og deres egne tanker om hvordan de bliver påvirket af denne form for chikane, vil vi udarbejde en analyse af børn og unges digitale adfærd. Analysen vil inkludere deres motivation og motiver som ligger bag digital mobning, samt hvor og hvordan børn og unge mobber hinanden på internettet. Hertil ønsker vi at komme med konkrete eksempler på hvor grænseløst deres adfærd bliver på internettet og sidst men ikke mindst hvordan digitaliseringen har påvirket mobbe fænomenet som vi kender den traditionelt.

Målet ved vores designproces er at skabe et produkt, som skal bidrage til at forebygge digital mobning. Hensigten er, at vores produkt skal inspirere forældre og voksne, til at inkludere "digital dannelse" i høj grad når det kommer til at opdrage børn og unge. Det er derfor vigtigt vi også kender til målgruppen forældre og voksne, samt hvordan vi formår at kommunikere til dem. Vi vil derfor også foretage en målgruppeanalyse af målgruppen forældre og voksne,

med formål at blive klogere på hvordan vi bedst muligt når igennem til dem og hvilken kommunikationsformer kan anvendes hertil.

2. Problemfelt

Digital mobning kan defineres som mobning der foregår digitalt, ved brug af for eksempel computere og smartphones(DCUM, 2016: 3). Når det kommer til fænomenet digital mobning, er de sociale medier ofte den foretrukne krigssti for børn og unge. I denne opgave vil vi derfor tage udgangspunkt i de sociale medier, når vi kigger nærmere på børn og unges digitale adfærd. Den hurtige evolution af digitale trends kombineret med den meget begrænsede adgang forældre har, til børn og unges digitale fællesskaber, gør problemet usynligt i mange hjem. Vi har valgt at tage udgangspunkt i vores problemfelt som værende et kommunikationsproblem. Vores tilgang til dette, er at der er manglende kommunikation omhandlende digital adfærd fra voksne til børn og unge. Med denne tilgang har vi valgt at vores produkt skal tage udgangspunkt i en kommunikationsform, som er målrettet forældre og voksne, der er engageret i deres børns velvære. Den store uvidenhed der er på problematikken digital mobning, skyldes den korte levealder fænomenet har haft indtil videre. Digital mobning er et ekstremt nyt fænomen og kigger man blot 20 år tilbage, har problematikken endnu ikke fundet eksistens. Men i dag hvor stort set alle børn og unge bliver introduceret til computere, tablets og smartphones tidligere og tidligere i deres liv, mener vi det er et relevant problem at tage hånd om(DCUM, 2016).

Da vores problemfelt tager udgangspunkt i forældrene som nøglen til løsningen på problemet, er det vigtigt for os at forstå hvorfor forældrene overser problemet, samt hvilken rolle de spiller i at forebygge det. Det at de digitale trends konstant udvikler sig, altså at der konstant opstår nye måder at mobbe på internettet. Dette medfører at problemet aldrig kan stoppes fuldstændigt, samtidig med at der altid vil være nogle der misbruger internettets mange muligheder. I "Hvordan har du haft det på internettet i dag?"(DCUM, 2016) har fagpersoner fra Dansk Center for Undervisningsmiljø udarbejdet en kvalitativ undersøgelse med børnenes eget perspektiv på digital mobning, da de mener børnenes egne tanker omkring digital mobning og hvordan det påvirker dem, er ekstremt vigtige når det kommer til at blive klogere på fænomenet. Undersøgelsen involverer børn og unge fra 7. til 9. klasses trin. Dog skal det understreges at undersøgelsen bygger på kvalitative metodikker fra 20 forskellige elever fra 5

forskellige skoler(DCUM, 2016: 5), dermed er undersøgelsen ikke så omfangsrig som den er dybdegående. I undersøgelsen konkluderer de at en hvis målgruppe dog kan nås ved hjælp af forebyggelse. Denne målgruppe er børn og unge der forvilder sig ud i digital mobning, fordi de “kom til at gå over stregen”(DCUM, 2016: 30). Fagpersonerne bag denne rapport mener, at denne målgruppe kan påvirkes ved at skabe opmærksomhed ved konsekvenserne af digital mobning, hos børn og unge. Denne holdning kommer fra børn og unges egen mund og er bekræftet af fagpersonerne bag rapporten. I undersøgelsen fremstår det hos størstedelen af eleverne, at forældrene har det største ansvar for at hindre problemet(DCUM, 2016: 31). Vi mener dette er en god påstand, fordi forældrene ofte ses som en autoritetsfigur, med stor indflydelse på barnets opdragelse og dermed også børnenes digitale adfærd(DCUM, 2016: 30). Et konkret eksempel fra undersøgelsen selv, er følgende citat fra en af de deltagende elever;

“Det er forældrenes ansvar at opdrage børnene anstændigt, så de ikke gør sådanne ting. Og det er børnenes ansvar at have nok disciplin til ikke bare at skrive noget, selvom man har lyst til det i øjeblikket. Jeg synes, det er vigtigt at forældrene sætter ind tidligt. For hvis man først taler om det, når ens barn er begyndt at sende sådanne beskeder, så er løbet kørt!” (Dreng, 13 år).(DCUM, 2016: 31)

Denne holdning går igen hos undersøgelsens deltagere. Dette fortæller os at forælderrollen, i børnenes øjne, er hovedansvarlig for at håndtere mobningen i det digitale liv. Derudover er det vigtigt at starte med at danne barnets digitale normsæt tidligt i opdragelsen.(DCUM, 2016: 31)

Målet er at skabe opmærksomhed hos forældrene på hvad børn og unge bliver udsat for når de færdes digitalt. Dette er en problematik mange forældre ikke ved eksistere. Af den grund redegøres der i projektrapporten for hvor og hvornår digital mobning finder sted, hvad motivationen er bag det, samt hvordan børn og unge mærkes af det. Formålet er at få den dybere forståelse, som er nødvendig da vi skal videreformidle problemet. Lykkes det at åbne de voksne op for seriositeten omkring problematikken, bliver næste mål at motivere dem til at tage snakken med børn og unge. For det første kan det være ekstremt svært for en voksen at tale med børn og unge om hvad de foretager sig online, da det er en fremmed kultur blandt de voksne(DCUM, 2016: 3). Det kan være alt fra manglende viden omkring et videospil, til ikke at kunne forstå internettets sprogbrug, som oftest er fyldt med slang og forkortelser. Det

hjælper derfor hvis indsatsen bliver gjort tidligt i opdragelsen(DCUM, 2016: 7). Gennem denne opgave vil vi flere gange skelne mellem de to begreber, henholdsvis “traditionel mobning” og “digital mobning”. Hvoraf traditionel mobning er den klassiske mobning, som vi har kendt den i mange år. Det er den form for mobning der finder sted i for eksempel skolegården hvor børn og unge er fysisk tilstede. Traditionel mobning involverer både verbale, fysiske og ikke mindst psykiske former for mobning. Digital mobning er vores fokus i denne opgave. De to former for mobning er ofte forbundet og har mange gentagne adfærdsmønstre og dynamikker. Trods deres fælles natur, har digitalt mobning nogle særlige aspekter der nødvendiggør en skelnen(DCUM, 2016).

3. Metodeovervejelser

I metodeovervejelserne argumenteres der for valg af metoder i projektet, og hvorfor disse metoder kan være med til at indsamle det relevante data. Afsnittet vil indebære en metodisk argumentation for tilvalget af den kvalitative metode og fravalget af kvantitativ.

Grundstenene for metodeafsnittet er interviewteknikker og ekspertudsagn. Dette bliver uddybet i følgende afsnit.

3.1 Semesterbinding

I metodeafsnittet vil der blive gennemgået semesterbindingen til Subjektivitet, Teknologi og Samfund, forkortet til STS, samt Design og Konstruktion, der er forkortet til DK. Bindingen til STS sker gennem de kvalitative og kvantitative metoder. Bindingen til DK inddrages ved hjælp af den iterative designproces, samt Hevner’s tre-cyklus model.

3.2 Kvantitativ metode

Kvantitativ metode kendetegnes som kold dataindsamling, som for eksempel en spørgeskemaundersøgelse, hvor svarene typisk giver overfladiske data af natur. Denne metode er god til at kigge på specifikke statistikker inden for digital mobning. Dette er en metode, der kræver ressourcer og netværk i et større omfang, for at sikre kvaliteten af dataen. Grundet de mange kriterier, udarbejdes en kvantitativ undersøgelse ikke i denne rapport. Data hentes dog fra eksisterende kvantitative undersøgelser, som har haft succes. (Bille, 2021: 10)

3.3 Kvalitativ metode

Den kvalitative metode kendetegnes som en dybdegående dataindsamling, som for eksempel et interview, denne metode er god til indsamling af mere omfattende data fra fagfolk. Dette kommer til syne i form af rapportens semistrukturerede forskningsinterview målrettet fagpersonen Helle Rabøl Hansen, der forsker i mobning på skoler og gymnasier. Formålet med interviewet er at få svar på spørgsmål som motivationen bag digital mobning, dens størrelse og hendes holdning på de voksnes roller i problematikken. Da disse spørgsmål er blevet besvaret af den indsamlede empiri på emnet, har den strukturerede del af interviewet ikke været relevant. Ydermere har det semistrukturerede interview også til formål at lade respondentens holdninger komme til udtryk. Dette bidrager til casen, ved at skabe fokus på emner, der ellers ikke er berørt i litteraturen. (Brinkmann, 2009) (Bille, 2021: 10)

3.4 Hvad er et forskningsinterview?

Et forskningsinterview udspiller sig som en samtale mellem to personer om et emne der har fælles interesse. Formålet med interviewet er at skabe ny viden af de to synspunkter der mødes (Brinkmann, 2009). Ydermere forventes der at skabes ny forståelse, ud fra respondentens svar, på de emner respondenter mener er vigtige. Den udvalgte fagperson kan have kritiske holdninger, til hvordan der burde arbejdes løsningsorienteret med digital mobning. Formålet med interviewet er at skabe ny viden og hente inspiration til en løsningsorienteret designprocess.

3.5 Interviewguide

Hej Helle, du taler med Christoffer fra Roskilde Universitet. Vi er en gruppe på tre unge mænd, der studerer en Humanistisk-Teknologisk bachelor. Vi er igang med at skrive et projekt om digital mobning. Vi håber du vil svare på nogle spørgsmål som vi har klargjort.

I en rapport fra DCUM nævnes der, at der er en specifik gruppe af børn, der kommer til at gå over stregen i forbindelse med digital adfærd, og dermed sårer deres jævnaldrende. DCUM mener denne målgruppe kan nås ved at belyse de konsekvenser, der er ved deres handlinger online. Er du enig i at en kommunikationsløsning ville være

et effektivt produkt på denne målgruppe, da der angiveligt ikke er onde intentioner ved handlingerne hos denne målgruppe?

Yderligere nævner undersøgelsen fra DCUM, at børn og unge, selv mener at det er forældrene som er de hovedansvarlige i at klæde børnene på med de rette værktøjer til at konfliktløse digitalt. Mener du at det udelukkende er forældrenes ansvar eller at det også er et samfundsproblem?

Vi har erfaret os at forældrene ved, at der er hjælp at hente til digital mobning. De mener dog det er svært at finde den korrekte viden indenfor barnets personlige konflikt. Har du det et godt råd til de forældre, der søger midler til at hjælpe deres børn med digital adfærd?

I vores rapport tager vi udgangspunkt i digital mobning som værende et kommunikationsproblem, opstående af manglende kommunikation fra forældre til børn og unge. Hvad er dine tanker omkring dette?

I empirien omkring mobning udtaler børnene sig selv om hvorfor de mobber. Nogle nævner at de gør det for at blive mere populære, hvor andre gør det fordi de keder sig. Hvad er dine erfaringer med motivationen bag mobning?

3.6 Refleksion af interviewmetoden

På baggrund af nyfundet empiri i form af undersøgelser udført af organisationer såsom eXbus(eXbus, n.d.), DCUM(DCUM, n.d.) og Børnerådet(Børnerådet, n.d.), er interviewet ikke blevet udført. Deltagerne i de nævnte undersøgelser hører under projektets målgruppe. Derudover har store organisationer såsom de nævnte, ressourcerne til at udføre en dybdegående analyse af målgruppen. Derfor tager rapporten udgangspunkt i kvantitativ og kvalitativ forskning udført af de nævnte organisationer, frem for at udføre den selv. Denne beslutning forventes at give mere mulighed for at arbejde med højere kvalitet af data.

3.7 Målgruppeanalyse & kommunikationsform

Projektets problemformulering lægger op til et produkt, der munder ud i en kommunikationsform. Litteraturen på emnet fortæller os, at det primært er forældre, lærere

samt institutioner, der har muligheden for at hjælpe børn og unge med at konfliktløse i forbindelse med digital mobning(LG insight, 2021: 29-36). Opgaven lægger op til at lave et produktdesign, der formår at kommunikere til den rigtige målgruppe. For at finde frem til den rigtige målgruppe, skal der laves en målgruppeanalyse. Målgruppeanalysen udarbejdes ved hjælp af en kombination af Minerva-modellen og Maslows behovspyramide(RE-AD, n.d.). Modellerne bidrager til at skabe en tydelig målgruppe, hvorefter muligheden for at vælge den rette kommunikationsplatform, strategi og sprog bliver muliggjort(RE-AD, 2020).

Dog er modellerne ikke perfekte. Minerva-modellen inddeler befolkningsgrupperne i fem kategorier. Det skal siges at modellen ikke er brugbar på alle undersøgelser af målgrupper. Dog vil modellen gøre sin nytte i forbindelse med et kommunikationsprodukt, da formålet med produktet er at skabe opmærksomhed hos så mange som muligt i den rigtige målgruppe. Det gøres ved at finde den befolkningsgruppe, der har mest fokus på børns og unges velvære i deres sociale omgangskredse og har en god dialog. Minerva-modellen vil derfor definere den målgruppe, som projektet tager udgangspunkt i.

Maslows behovspyramide skaber en forståelse for, hvilke elementer der er vigtige at have opfyldt i livet, for at man kan have overskud til at klare hverdagens udfordringer. Derfor er det vigtigt at have i mente, om målgruppen har de essentielle behov opfyldt, for at kunne påtage sig opgaven om at kunne igangsætte en dialog med deres børn og unge. For at kunne dette skal forældrene have opnået det sociale behov(bilag 2). Det ville nemlig ikke give mening at kommunikere til forældre, der for eksempel har problemer med at få økonomien til at løbe rundt, da det ville være deres primære fokuspunkt.

3.8 Målgruppe modellerne Minerva og Maslow's behovspyramide

Minerva modellen er opdelt i fire segmenter. Det segment der er interessant at kigge på i forbindelse med projektet, er rosa segmentet(bilag 1). Segmentet ligger i det idealistiske og traditionelle hjørne og har dermed fokus på familiens trivsel samt de huslige pligter. Det kan kort sagt siges, at segmentet stræber efter at skabe en helt traditionel kernefamilie. Derudover kan der også perspektiveres til Maslows behovspyramide, og kigge på de fem niveauer som modellen illustrerer. Rosa segmentet ville finde sig tilrette, i det at de har opnået de sociale behov. Det sociale behov kan beskrives som, at der i familien er kærlighed, forståelse og respekt til hinanden. Ud fra dette citat kan vi se at det er evident:

“Mobning er forbundet med stor skam, uanset hvilken form for mobning der er tale om. Børn tror, det er deres egen skyld. Derfor vil de ikke fortælle om det til nogen. Derudover er der mange børn, der har dårlig erfaring med at fortælle om mobning til voksne, da de derefter oplever, at mobningen bliver værre” - Naja Kinch Sohn (Sturlason, 2018)

Citatet fortæller os at det er essentielt, at børnene har gode erfaringer med at involvere deres forældre i konfliktløsninger. Derved opnår familien at kunne igangsætte dialoger omkring svære emner som mobning.

At designe et produkt, der kan bidrage til at virke mindskende på digital mobning, kræver at produktet formår at formidle det ønskede budskab. Kommunikation kan foregå på flere forskellige måder. En af de hyppigste kommunikationsformer er det afslappende sprog der benyttes, når der skrives internt til hinanden, hvor ord som *“ven, bror, skat”* bliver benyttet. Derudover er en anden hyppig kommunikationsform, den der bliver benyttet på arbejdsmarkedet, i studier eller blandt fremmede, hvor det forventes at der holdes en professionel og sober tone. Det er her essentielt at der ikke skrives eller siges ting, der kan misfortolkes. Altså at det er et tydeligt sprogbrug. Det ville give mest mening at benytte sig af en professionel, dog ikke nedladende tone, når der kommunikeres til projektets målgruppe. Emnet der berøres er nemlig alvorligt, og det skal også forstås sådan hos modtageren, men samtidig prøves der også at skabe opmærksomhed på emnet gennem læring hos modtageren. Derfor er det vigtigt at kommunikationen ikke foregår på en overlegen måde, og at målgruppen kan se sig selv i sproget.

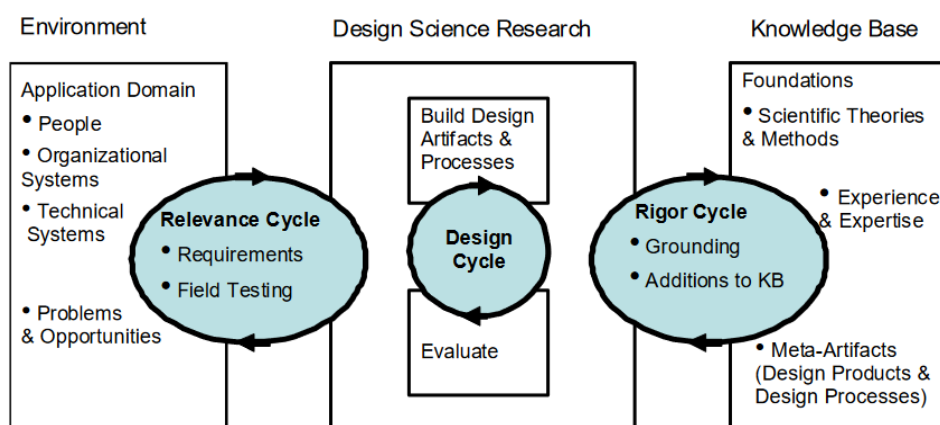
Derfor skal der defineres en målgruppe, som kommunikationen skal målrettes mod. Målgruppen består derfor af forældre, hvis fokuspunkt er familien og deres velvære. Minerva modellen fortæller os, at størstedelen af rosa segmentet er kvinder over 50 år med familier (RE-AD, 2020), dog vil vores fokusgruppes alder være 29 til 50 år. Projektet har nemlig til formål at skabe et produkt, der skal skabe forståelse for digital mobnings konsekvenser og derved sætte fokus på digital dannelse i opdragelsen. Da den gennemsnitlige kvinde bliver mor som 29-årig (DST, 2020), og projektets børne målgruppe som er ni til 17 år, må forældrenes målgruppe være defineret som 29 til 50 år (DST, 2020). Derudover må der antages at en social platform som Facebook, er den optimale platform at kommunikere, da målgruppen primært benytter dette medie (LG insight, 2021).

Det Kriminalpræventive råds undersøgelse fortæller os at de forældre, der befinder sig på et socialt medie, som Facebook, og klikker på links er kvinder, der kan placeres i rosa segmentet(LG insight, 2021: 15). Denne information bidrager til vores valg af platform skal være Facebook, og at kommunikationen skal være målrettet mod mødre i aldersgruppen 29 til 50 år, da de med større sandsynlighed vil klikke på produktet, når de møder den i den digitale verden.

Derfor vil strategien for at kommunikere med den voksne målgruppe være, at der designes et produkt, der målrettet kan kommunikere konsekvenserne af mobning ved hjælp af illustrationer til fordeling på platformen Facebook. Forældre til børn og unge har også grupper på Facebook, hvor de diskuterer internt. Dette vil være et godt udgangspunkt til at få produktets information i omløb. Ydermere, skal der benyttes et professionelt sprog, der er relaterbart og skaber fokus på digital mobning hos modtageren. Dette kan gøres ved hjælp af at skabe emotionelle reaktioner hos forældrene, så de er følelsesmæssigt engageret i problematikken.

Fokusset i projektets forløb har ikke været på at skabe et produkt, der kan fjerne digital mobning, dog er et ønsket udfald en målbar reduktion i digital mobning. Udover at skabe fokus på emnet, er der også mulighed for at henvise til allerede eksisterende værktøjer. Dette vil bidrage til forældrenes kunnen inden for konfliktløsning vedrørende den digitale mobning(DCUM, 2016: 30-36). På denne måde håbes der på, at forældrene finder gode værktøjer til at forebygge digital mobning hos deres børn og unge.

3.9 Hevner's model



Figur 3.1 - A. Hevner's tre cyklusmodel som illustrere en designproces

3.9.1 Relevance cyklussen

“Design science research is motivated by the desire to improve the environment by the introduction of new and innovative artifacts and the processes for building these artifacts”

(Hevner, 2007)

Ovenstående citat understreger hvilke overvejelser der skal gøres i forbindelse med en designproces. Dette har været inspiration til at kigge på samfundets problemer og arbejde løsningsorienteret i retning af et produkt, der kan bidrage til et bedre samfund.

Relevance cyklussen binder miljøet og design science research parametrene sammen. Processen startes ved at definere de behov, der er i samfundet. Produktet skal bidrage til, at mindske digital mobning. Digital mobning er et nyere fænomen, og der skal derfor skabes opmærksomhed på selve problemet. Miljøet der efterspørger et produkt, der kan bidrage til nedsætning af digital mobning er i høj grad forældrene. Det er nemlig dem, der har brug for værktøjer til at takle dette nye fænomen, der er en konsekvens af en digitaliseret verden, som de fleste forældre ikke er opdraget i. Disse er hovedpersonerne i projektet. De tekniske systemer der i høj grad har en rolle i digital mobning er sociale medier såsom Facebook, Snapchat og Instagram. Mulighederne er rige ved at designe et produkt inden for dette problem. Der er flere måder at gå til værks, for at bidrage til at mindske den digitale mobning. En af måderne der kan forebygges på er ved at skabe en censurering af grimme ord, eventuelt ved hjælp af en browser extension. En anden måde at kunne dække behovet på, er en mindre teknologisk tilgang, men dog stadig effektiv, nemlig kommunikation. Ved hjælp af kommunikation, kan man oplyse om problemet, og hvilke metoder eller værktøjer man kan benytte, der er vist at virke.

Hertil indtræder krav om test af produktet samt krav, der skal defineres, før at designet bliver en succes. Et af kravene til produktet er at det skal være let tilgængeligt samt relaterbart i en eller anden forstand, så digital mobning bliver et fokuspunkt i private husstande, såvel som skoler rundt omkring i landet. Måden hvorpå at der kan måles hvorvidt den ønskede effekt, om mindre digital mobning bliver en realitet, bliver en udfordring. Dog kan det lade sig gøre ved at lave kvalitative samt kvantitative undersøgelser. Ydermere er det også muligt at måle det på skolernes indsats i forbindelse med undervisning, der sætter fokus herpå. Såfremt intet

af det ovenstående bliver en realitet ved evaluering, er det derfor muligt at lave en ny iteration af vores design(Hevner, 2007).

3.9.2 Rigor cyklussen

I Rigor cyklussen er det vigtigt at drage erfaringer fra allerede eksisterende litteratur, forskningsprojekter samt artefakter, der er blevet produceret på området. På denne måde undgås det at skabe nyttesløse kopier(Hevner, 2007).

Formålet med Rigor cyklussen er at der undgås at lave samme fejl som tidligere projekter har erfaret. Derudover er det en kæmpe inspirationskilde til enhver designproces.

Hertil kan man også nævne organisationen Det Kriminalpræventive råd, der blandt andet har udarbejdet en rapport, i håb om at forebygge kriminalitet ved at mindske digital mobning, da de mener der her er en forbindelse(LG insight, 2021).

3.9.3 Design Cycle

Design cyklussen skal forstås både som værende en uafhængig cyklus, men også som værende afhængig af både Relevance cyklussen og Rigor cyklussen. Design cyklussen bliver nemlig igangsat af de krav, der er blevet sat i Relevance cyklussen og trækker erfaring fra Rigor cyklussen(LG insight, 2021).

I design cyklussen arbejdes der intenst med at skabe iterationer, der overgår sine forgængere, ved læring af mangler på produktet. Mulige mangler ved et kommunikationsprodukt, som i dette projekt, er mangel på erfaring med at lave kommunikationsstrategier. Der kan skabes erfaring gennem feedback fra modtageren af kommunikationen, og denne information kan bruges til at lave et stærkere design iteration. Formålet er at give digital dannelse til forældre, der som troværdige autoritetsfigurer kan videregive denne information til deres børn. Der er en vision i projektgruppen om at viderebygge på allerede eksisterende litteratur, for at skabe et nyt meta-artefakt.

4. Analyse

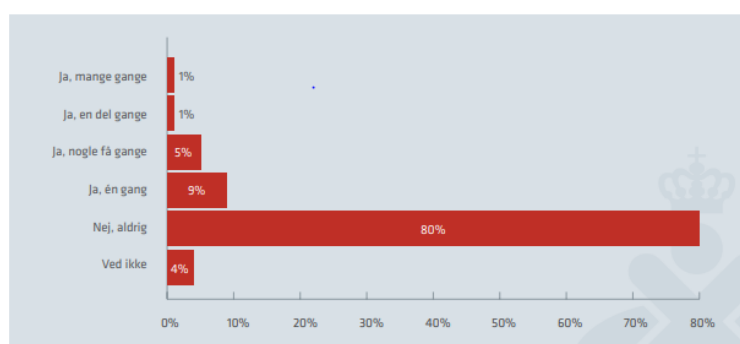
4.1 Digital Mobnings Størrelse

Med udgangspunkt i Børnerådets undersøgelse: Unges Erfaringer Med Digital Mobning, vil der argumenteres for hvor almindeligt digital mobning er blandt børn og unge.

“Børnerådet er et statsligt råd, der skal sikre børns og unges rettigheder. Det er vores opgave at tale børns sag og sætte aktuelle spørgsmål om børns og unges liv til debat”(Børnerådet, n.d.).

Undersøgelsen er en spørgeskemaundersøgelse udført på 1.390 elever på 9. klassetrin og omhandler de unges personlige erfaringer med digital mobning(Børnerådet, 2017: 1). Som en god grundsten til analysen, besvares spørgsmålet; hvor almindeligt er det at unge bliver udsat for digital mobning når de begår sig online? Følgende figur viser hvor mange af deltagerne i undersøgelsen, er blevet udsat for digital mobning inden for det seneste år.

FIGUR 1. 16 PCT. AF DE UNGE I 9. KLASSE ER BLEVET MOBBET PÅ NETTET INDEN FOR DET SENESTE ÅR



Antal svar: 1.390.

Figur 4.1 - Viser hvor mange af deltagerne har oplevet mobning inden for det seneste år(Børnerådet, 2017: 3) Det kan ses på figuren at hele 16% af deltagerne er blevet udsat for digital mobning indenfor det seneste år. Det er også vigtigt at forstå at det kan påvirke børnene dybere end blot sociale udfordringer i deres folkeskole år. Det medfører også længerevarende fysisk og psykisk mistrivsel, ensomhed og lavere selvværd(se bilag 1, 2 og 3). Disse er alle udfordringer for børn og unge at døje med i deres dannelsesperiode(Børnerådet, 2017).

4.2 Motivation og dynamikker bag digital mobning

Den traditionelle opfattelse af den bagvedliggende motivation der er til mobning, er i de seneste år blevet taget op til revurdering af mange fagfolk i feltet. I løbet af de sidste 10 år har

måden som mobning bliver forklaret og talt om inden for forskning, taget en skarp drejning. Der har førhen altid været fokus på individet og deres personlighedstype, specielt hvordan specifikke personlighedstyper har det med at hakke ned på andre. Den forhenværende opfattelse har altså været at mobning opstod, af et dårligt personligt forhold mellem mobber og mobbeoffer. De sidste 10 år har fagfolk fra forskningsprojektet eXbus fået en bredere forståelse af mobning og det viser sig at problemet og dynamikkerne bag det, er langt mere komplekse end man førhen har troet (Børnerådet, 2017: 2).

eXbus er Danmarks hidtil største forskningsprojekt omhandlende mobning. Deres fokus inden for forskningen er blandt andet hvordan mobning opstår, hvordan den vedligeholdes og hvordan den potentielt kan modkæmpes. En af deres hovedpointer er, at hvis man udelukkende kigger på børn og unges personlighedstyper som baggrund for mobning, vil man overse afgørende faktorer der spiller ind (eXbus, n.d.).

Mobbeforsker Dorte Marie Søndergaard som er tilknyttet projekt eXbus, aflagde d. 5 marts 2012 en forelæsning på Danskernes Akademi (Aarhus Universitet, 2014). Forelæsningsen handler om mobningens udbredelse og de grundlæggende mekanismer, mobning karakteriseres af. Dorte Marie Søndergaard fortæller i hendes forelæsning "Det er mellemtrinnet fjerde til syvende klasse, hvor mobbe frekvensen stiger. Efterfølgende flader den ud og holder sig nogenlunde stabil" (Aarhus Universitet, 2014: 02:10). Dette er et bekymrende mønster, da det også er denne alder mange børn og unge bliver introduceret til deres første computer og/eller smartphone. Dorte Marie Søndergaard præsenterer til forelæsningsen en surveyundersøgelse de har udarbejdet på 1052 børn, på klassetrinnet 7. og 8. klasse. På disse klassetrin ligger mobbe frekvensen på et stabilt niveau, undersøgelsen viser at 13% af de deltagende elever har oplevet mobning på egen krop. Ikke nok med dette tal er højt, mener Dorte Marie Søndergaard at den mest skræmmende faktor, ligger bag hvordan mobning påvirker et klassesamfund som helhed. Selvom det kun er enkelte individer i et klassefællesskab som bliver udsat for mobning, for eksempel i dette tilfælde 13%. Så påvirkes hele klassen af mobningen, hvilket medfører at for eksempel angstniveauet stiger og det resulterer i at elevernes sociale samt faglige udvikling begrænses (Aarhus Universitet, 2014).

Der er ingen tvivl om mobning og digital mobning er problematikker, men hvordan er det præcist mobning opstår i for eksempel en online chat eller et klasselokale. Som nævnt tidligere, bør man se bort for den traditionelle opfattelse af hvordan mobning opstår. Den

traditionelle opfattelse af hvordan et mobbe scenarie opstår, er når særligt aggressive personlighedstyper sammensættes med særligt sårbare personlighedstyper i et socialt sammenhæng(Aarhus Universitet, 2014). Roden til problemet er langt mere komplekst, Dorte Marie Søndergaard udtaler sig under sin forelæsning:

“Men vores forskning peger faktisk i en helt anden retning, vores forskning peger på interaktionen mellem mange forskellige typer af kræfter, som det der skaber grobunden for mobning”(Aarhus Universitet, 2014).

Følgende model kortlægger de forskellige kræfter der ligger bag et mobbe scenarie.



Figur 4.2.1 - De forskellige kræfter der spiller ind under opstanden af mobning(Aarhus Universitet, 2014)

4.2.1 Lærere og Skoleledelse

Lærere og skoleledelse spiller ind, ved at bidrage til opbygning af fællesskaber blandt børn og unge. Det kan gøres ved at udarbejde deres pædagogiske strategi til at opbygge værdighed over for klassens medlemmer, frem for blot at vise foragt. Disse faktorer har stor indflydelse for hvilken kultur der bliver opbygget i klasselokalet. Derudover påvirker det også klasse medlemmernes relateringspraksisser, som er den måde de lærer at forholde sig til hinanden på. Skoleledelsen spiller også en stor rolle, selvom de ikke interagerer med eleverne i nær så høj grad som lærerne gør. Skoleledelsen skal fungere som en slags model for lærerne, vejlede

dem i forhold til eksempelvis pædagogiske strategier med mere og inddrage forældrene i beslutninger som denne(Aarhus Universitet, 2014).

4.2.2 Forældre

Det spiller en klar rolle at forældrene ligger inde med interesse og engagement for at støtte deres børn, samt at de bidrager til støtten af de jævnaldrende børn og klassen som helhed. Oplever de problematikker som er opstået for eget barn i skoletiden, bør der indgås en gensidig respektfuld dialog med skolen, hvor en eventuel løsning kan diskuteres(Aarhus Universitet, 2014).

4.2.3 Klassens historik

Denne kræft omhandler klassens historik, for eksempel gode og dårlige oplevelser de har haft sammen. Børn og unges erfaringer med hinanden spiller en rolle når det kommer til at skabe fællesskaber, så det er nemt at se hvordan denne kræft kan lede mod eksklusion eller mobning(Aarhus Universitet, 2014).

4.2.4 Børn og unges personlige historik

Det er sjældent egen personlige historie, der spiller en rolle når det kommer til at blive mobbet, men det kan have betydning når andre kræfter også er i spil(Aarhus Universitet, 2014).

4.2.5 Fysiske rammer

Fysiske rammer kan bidrage til at formidle de pædagogiske strategier. Det er en almen holdning at æstetiske rammer kan have positiv eller negativ effekt på børn og unge. Som eksempel kan en gammel vedligeholdt skole, sende et signal om ligegyldighed til eleverne. (DCUM, 2020)

4.2.6 Digitale medier

Det er sjældent set i dagens Danmark, at en mobbe case udspiller sig uden at det involvere digitale medier, så det tør siges denne kræft spiller en stor rolle. Digitale medier sætter en helt ny hastighed og rækkevidde på mobning, hvilket omformer den traditionelle måde at danne fællesskaber på(Aarhus Universitet, 2014).

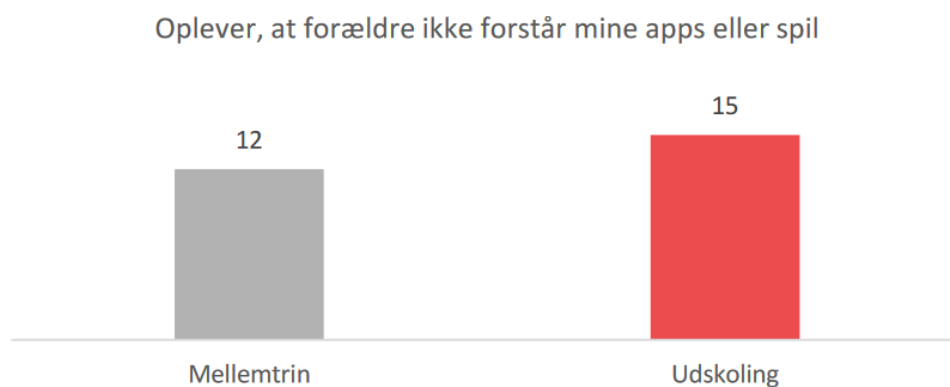
4.2.7 Medieprodukter

Denne kræft dækker over børn og unges brug af film, computerspil, reality, youtube med mere. Idoler på de sociale medier giver børn og unge meget inspiration og har stor indflydelse på deres identitetsdannelse. Dette kan for eksempel påvirke børn og unges måde at forholde sig i konfliktsituationer og deres måder at løse konfliktsituationer (Aarhus Universitet, 2014).

4.3 De voksnes ansvar

4.3.1 Forældrenes rolle i digital mobning

Børnenes opfattelse af forældrenes digitale kompetencer forværres jo ældre de bliver. Det ser vi i denne tabel, der viser børns oplevelse af forældrenes forståelse af spil og apps på henholdsvis mellemtrin og udskoling. Dette kan medvirke til en ringere vejledning fra forældrenes side til børnenes digitale adfærd.



Figur 4.3.1.1 - Ud af 76 børn og unge oplever 27 at forældrene ikke forstår deres apps eller spil
(<https://dkr.dk/media/9545/foraeldres-rolle-i-boerns-digitale-liv.pdf> s. 37)

Ydermere er der forældregrupper, der har nemt ved at igangsætte dialogen omkring digitale medier, såsom spil og sociale medier, da enten mor eller far har erfaring med sociale medier eller erfaring med spil. Det skal også siges at der er forældregrupper, der har sværere ved at håndtere problematikken, da de ikke har erfaring med de digitale platforme, som deres børn bevæger sig på.

“De unge vurderer dog selv, at forældrenes begrænsede interesse i høj grad skyldes, at forældrene ikke forstår, hvad de laver på nettet og derfor ikke føler, at de kan spørge meningsfuldt ind til deres online aktiviteter.” - (LG insight, 2021:40)

Citatet fortæller os at forældrenes interesse varierer ud fra hvor meget forståelse de har for den digitale verden. Når børnene bliver ældre og begynder at benytte mere komplekse digitale medier, falder interessen naturligt fra forældrenes side. Så det mere digitaliseret forældre er, det længere tid de kan have forståelse for deres børns digitale medier.

Forældre har svært ved at tilgå ny viden inden for den digitale verden. De er udfordret på hvordan de skal tage dialogen op med børnene.

”Jeg synes, at det er svært at følge med. Der kommer hele tiden nye apps og nye ting, man skal forholde sig til. Fx det her med TikTok og selvmordsvideoer. Så der er hele tiden nye ting, som man skal forberede dem på”. - (LG insight, 2021:69)

Forældre har i forvejen job de skal passe, sammen med hverdagens tjanser, der skal gennemføres. Tid er nemlig en af de store barrierer for forældre. For sammenlignet med børnene, der har meget tid i løbet af dagen til at sidde på digitale medier, har forældre ikke en chance for at følge med.

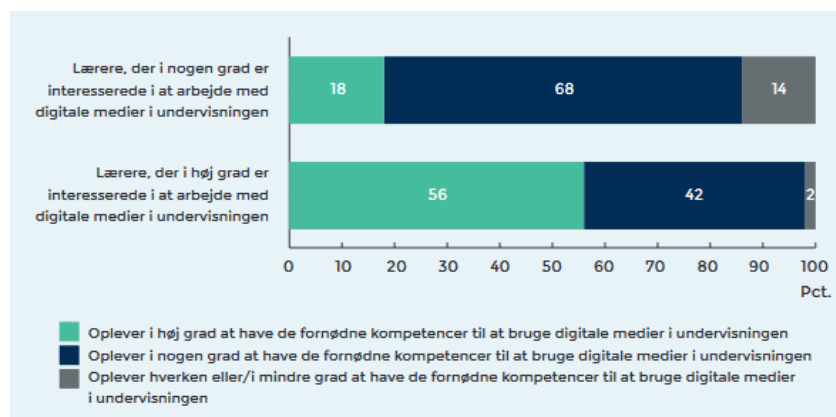
4.3.2 Skolernes rolle i digital mobning

Skolen er det primære fysiske samlested for børn og unge. Det er derfor muligt at indføre forebyggende arbejde i form af digital dannelse på skolerne.

“Regeringen har varslet en ny digital dannelsesindsats i grundskolen og digitale skolepatruljer, der skal mindske mobning og krænkelser.” - (Christensen, 2021)

I citatet kan vi se at regeringen allerede er opmærksom på, at der i indskoling er mulighed for at gøre en indsats mod digital mobning. En god onlinekultur og digital dannelse medvirker blandt andet til at nedsætte digital mobning.

Derudover skal skolerne bruge midler, for at sikre at lærerne er kompetente til at undervise i digital dannelse. Som det kan ses i figur 4.3.2, så er der 42 procent af de lærer, der i høj grad vil arbejde med digitale medier, som mener at de i nogen grad har de fornødne kompetencer til at benytte sig af digitale medier i undervisningen. Dette giver en forståelse af, at de heller ikke er kompetente nok til at undervise børn og unge i digital dannelse, da børn og unge ofte er mere kompetente på de komplekse medier.



Figur 4.3.2.1 - figuren viser lærere der i høj grad eller lav grad vil arbejde med digitale medier, og om de oplever at have de fornødne kompetencer

Denne påstand understøttes yderligere af dette citat:

“Blandt de elever der har været udsat for digital mobning, er der flere som fortæller, at deres skole ikke har hjulpet dem med at løse problemerne.” - (DCUM, 2016: 34)

Skolerne opfattes af eleverne i denne undersøgelse, som værende fraværende over for elevernes digitale problemer. Dette kan skyldes at de ikke har værktøjerne til at løse de konflikter, der opstår internt blandt eleverne online.

Ydermere kan digital dannelse i skolen bidrage til et større udbytte for den faglige undervisning.

“Digital mobning er ikke kun med til at skabe dårlig trivsel for den enkelte elev, men påvirker i høj grad også relationen børnene imellem” - (DCUM, 2016:27)

Som det kan ses i citatet, påvirker det digitale livs adfærd altså det almindelige liv. Så når eleverne sidder i undervisningen, er der risici for at børnene bliver ufokuseret, da de har interne konflikter. Hvis eleverne lærte at konfliktløse i en tidlig alder, er der færre risici ved konflikter der påvirker deres faglige udvikling.

4.4 At blive mobbet 24/7/365

Når det kommer til traditionel mobning, vil der ofte være mulighed for at have et fristed i form af nogle trygge rammer. Når det kommer til digital mobning, finder du ikke dette fristed. I følgende citat fortæller Signe Nørgaard Pedersen fra niende. klasse, om sine erfaringer med dette.

“Hvis man bliver mobbet i skolen, kan man ikke gå hjem og slappe af, som man kunne i gamle dage. I dag er man altid på, så man kan ikke slippe væk. Og man kan heller ikke bare koble sig af de sociale medier, for man vil gerne følge med i, hvad der sker, og være en del af fællesskabet” (Zahle, 2017)

Begrundelsen for at det ikke er nemt at slippe væk fra digital mobning, er at det foregår online. Det er det på baggrund af at alt bliver skrevet ned eller delt i form af tekst eller billeder, som offeret ikke bare kan slette eftersom det er delt af andre (Sturlason, 2018). Vedkommende der mobber vil altid kunne lave en ny profil og fortsætte med at mobbe offeret, selvom de er blevet blokeret på den først profil.

Det er gennem grupper på enten Facebook, Messenger eller andre digitale platforme, hvor offeret ofte bliver mobbet gennem uønsket delte billeder eller gennem grimme ord. På en skole, vil det hurtigt blive til et samtaleemne som vil udbrede sig til hele skolen. Dernæst vil den enkelte miste sit fristed, da offeret vil være påvirket af denne adfærd og ikke tør begive sig digitalt med at dele noget.

Julie Høyer Storm som er lærer for syvende til niende klasserne på kirkebakkeskolen, hun nævner selv:

“Digital mobning fylder meget. De unge er på hele tiden, og vi har snakket med eleverne om, at man ikke skriver ting på nettet, som man ikke ville sige direkte til hinanden,” (Zahle, 2017)

Hun oplever også hyppigt der bliver mobbet på skolen og skelner mellem den traditionelle mobning og den digitale mobning, hvori hun mener at den digitale mobning, har en meget hårdere tone og at det sker i hemmelige eller lukkede grupper på digitale medier. (Zahle, 2017)

Ifølge DCUM-rapporten, kan man læse sig frem til at mange af børn og unge faktisk føler sig “nøgen” uden deres telefon eller hvis den bare er slukket. Dette er grundet, at eleverne har en forbindelse gennem de mange forskellige sociale medier, med deres venner, familie med mere. Andre bruger deres telefon til at aflæse deres tal når de laver fysiske aktiviteter, hvilket medvirker at portalen til det digitale liv bliver sværere at fralægge sig.

“Digital mobning rammer så hårdt fordi internettet bare er folks liv – man kan næsten finde hele en persons liv på en iPhone! Lige så snart der kommer hate på en, så er det bare stort hate. Eller det kan det i hvert fald blive. Og det foregår lige der, hvor man hele tiden er. Derfor er det så sindssygt svært, hvis det rammer en. (Dreng, 14 år)” (DCUM, 2016: 12)

Det kan være svært for forældre at skelne mellem børnenes digitale liv og ens almindelige liv. Typisk kommer forældrene fra en generation som ikke er digital indfødt, og de forstår simpelthen ikke hvorfor børn og unge ikke bare vælger at droppe de sociale medier, hvis de bliver udsat for digital mobning. Dette kan begrundes ud fra en elev som fortæller:

“det ”almindelige” og digitale liv er så integrerede, at det er som om, hele ens liv bliver invaderet, hvis man bliver udsat for digital mobning” (DCUM, 2016: 12)

I DCUM-rapporten, kommer der også til udtryk at hvis børn og unge vælger at droppe deres digitale liv, vil det have store omkostninger ud fra et socialt perspektiv. Der er på bekostning af at den digitale verden har en så stor betydning for dem, da der kan findes alt i form af informationer, underholdning osv.

“Enkelte elever fortæller, at de er stoppet med at bruge sociale medier pga. de ubehagelige ting, man kan blive udsat for, men det er typisk elever som i forvejen har en stærk social position, og som dermed kan ”tillade” sig at fylde mindre i den digitale verden. For mange andre elever er dette ikke en mulighed. Fokus bør derfor være på at gøre den digitale verden til et trykkeligere sted, fremfor at hindre børnenes adgang til den.” (DCUM, 2016: 12)

Den digitale mobning foregår særligt på Facebook, Messenger, Snapchat og Instagram som er nogle af de helt store sociale medie platforme. Julia Høyer Storm som er lærer på kirkebakkeskolen, nævner også selv, at det er meget svært for lærerne at holde styr på den mobning som foregår i grupper på Messenger eller andre sociale medier, eftersom det er usynligt for dem. Asbjørn som går i sjette klasse og er 12 år, har både snapchat og instagram og har været vidne til mobning som han forklarer i følgende citat som værende:

“Først er det for sjov, men så bliver det værre og værre. ”Ej, du har en stor næse. Dit hår er grimt, og du har grimme øjne”, og så kommer der en masse kommentarer. Man tør skrive mere inde på nettet, fordi der ikke rigtig kan ske én noget.” (Zahle, 2017)

Andre unge kan også blive udstillet, ved at prøve “alt for hårdt” med at få opmærksomhed på de forskellige sociale medier.

“Der er en jeg kender, som skriver virkelig meget på Facebook, og der er ingen, der liker det. Hun skriver tilmed ”hvis du liker det her, så giver jeg dig noget”. Men der er ingen, der liker det eller kommenterer. Det er meget trist, men folk er også ved at være trætte af hende. Hun har syv forskellige profiler og hun lægger billeder ud af sig selv hver eneste dag. Hun vil så gerne have opmærksomhed og være populær, og det gider man ikke. Og derfor bliver hun holdt udenfor og mobbet. (Pige, 14 år)”

(DCUM, 2016: 13)

Dette citat understreger hvor kompleks en verden børn og unge lever i. Selv hvis de bruger alle deres ressourcer for at passe ind, kan det resultere i en udstødning fra de sociale omgangskredse i det digitale og almindelige liv.

I DCUM-rapporten bliver det beskrevet fra elevernes synspunkt, hvordan det er at være et offer inden for digital mobning. De nævner eksempelvis at de føler at den digitale mobning begrænser dem på de digitale platforme.

“Videre fortæller de elever, som tidligere har været udsat for digital mobning, at frygten for at det skal gentage sig gør, at de modererer sig selv på de sociale medier. De bliver således forsigtige med hvad, de poster, hvad de trykker ”like” på, og hvem de er venner med.”

(DCUM, 2016: 8)

I takt med at børn og unge begrænser sig selv i forbindelse med deres digitale adfærd, reduceres deres digitale dannelse.

4.5 Digital chat illustration

En af tingene som børn fra undersøgelser, såsom DCUM's(DCUM, 2016), er enige om, er at det er forældrene der skal opdrage børnene til at have en anstændig digital adfærd(DCUM, 2016: 31). Derfor er det vigtigt for forældrene at have nogle værktøjer, der kan bidrage til at

danne et digitalt normsæt for børnene. Derfor tager produktet udgangspunkt i at opsætte et scenarie, hvor der prøves at illustrere de konsekvenser der er ved digital mobning, hvorved forældrene bliver opmærksomme på det. Ydermere er produktet også fokuseret mod forældrene i de private hjem, da der er forskel på hvordan skolerne landet over håndterer digital mobning. Nogle vælger at have kampagner og andre ikke.

Produktet har som sagt til formål at skabe opmærksomhed hos forældrene, der derefter kan igangsætte dialogen med børnene. Måden produktet skaber opmærksomheden på, er ved at illustrere hvor grov mobningen er og hvor den finder sted. Produktet giver derfor et indblik i det digitale liv, så forældrene er bedre rustet med viden på emnet, inden de igangsætter dialogen med børnene. Dette er vigtigt for at forældrene fremstår kompetente over for børnene(DCUM, 2016: 31). Ydermere forstår børnene ikke at de sårer andre, når de mobber digitalt som en joke. Dette formidles i produktet, så forældrene kan klæde børnene på med en konsekvens tankegang, så disse scenarier ikke opstår. Derudover får forældrene kendskab til de specifikke problematikker, som børnene befinder sig i, i det digitale liv(DCUM, 2016: 30).

4.6 Storyboard

Vores design illustrere en online chat, mellem 3 klassekammerater. Her kortlægger vi trin for trin, hvordan et digitalt mobbe scenarie kan se ud.

4.6.1 Trin 1

Gruppemedlem 1: *“Hvad så ‘navn’, jeg hører du har fået en dårligt karakter i din dansk opgave.”*

Gruppemedlem 2: *“Kan du ikke engang finde ud af at stave?”*

Mobbeoffer: *“Hold op! Jeg gjorde mit bedste.”*

Gruppemedlem 1.

Hvad så 'navn', jeg hører du har fået en dårligt karakter i din dansk opgave



Gruppemedlem 2.

Kan du ikke engang finde ud af at stave?

Hold op! Jeg gjorde mit bedste

4.6.2 Trin 2

Gruppemedlem 2: *“Tænk at du har fået 00 i karakter, jeg vidste slet ikke det var muligt at være så dum HAHAAAA!”*

Gruppemedlem 1: *“JA ENIG! Jeg fik et 12 tal og synes at opgaven var så nem.”*

Mobbeoffer: *“Hold så op! Jeg synes opgaven var rigtig svær og læreren havde ikke tid til at hjælpe mig.”*

Gruppemedlem 2.

Tænk at du har fået 00 i karakter, jeg vidste slet ikke det var muligt at være så dum HAHAAHHA!



Gruppemedlem 1.

Ja ENIG! Jeg fik et 12 tal og synes opgaven var så nem

Hold så op! Jeg synes opgaven var rigtig svær og læreren havde ikke tid til at hjælpe mig

4.6.3 Trin 3

Gruppemedlem 2: *“Hvorfor har du ikke bare fået dine forældre til at hjælpe dig? Det gjorde jeg.”*

Gruppemedlem 1: *“HAHA! Hvorfor tror du? Dine forældre ved allerede godt du er håbløs.”*

Mobbeoffer: *“Nu synes jeg altså ikke det sjovt mere.”*

Gruppemedlem 2.

Hvorfor har du ikke bare fået dine forældre til at hjælpe dig? Det gjorde jeg.

Gruppemedlem 1.

HAHA! Hvorfor tror du? Dine forældre ved allerede godt du er håbløs

Nu synes jeg altså ikke det sjovt mere...

4.6.4 Trin 4

Gruppemedlem 2: *“Hans forældre er døde påstår han selv, men jeg er sikker på de bare har forladt ham.”*

Gruppemedlem 1: *“Fordi han er så uduelig HAHAAAA!”*

Mobbeoffer: *“I ved ikke en skid om mine forældre! Bland jer udenom...”*

Hans forældre er døde påstår han selv, men jeg er sikker på de bare har forladt ham.



Gruppemedlem 1.

Fordi han er så uduelig HAHAHA!

I ved ikke en skid om mine forældre! Bland jer udenom...

4.6.5 Trin 5

Gruppemedlem 1: *“Du vil aldrig blive til noget, hvis du ikke engang kan bestå en dansk opgave.”*

Mobbeoffer: *“Jeg gider ikke skrive mere med jer. I fandme nogle dårlige venner.”*

Du vil aldrig blive til noget, hvis du ikke engang kan bestå en dansk opgave



Jeg gider ikke skrive mere med jer. I fandme nogle dårlige venner

4.6.6 Trin 6

Gruppemedlem 1: *“Slap nu af det er bare for sjov! Hvorfor bliver du så sur?”*

Mobbeoffer: *“Fordi i skriver sådan nogle forfærdelige ting om mig og mine forældre, jeg går nu.”*

Mobbeoffer: *“Har forladt samtalen.”*

Gruppemedlem 1: *“HAHAHA! Så blev han sur.”*

Gruppemedlem 2: *“Ja tænk han ikke engang kan tage en joke.”*

Slap nu af det er bare for sjov! Hvorfor bliver du så sur?

Fordi i skriver sådan nogle forfærdelige ting om mig og mine forældre, jeg går nu

Du har nu forladt gruppen.

Gruppemedlem 1.

HAHAHA! Så blev han sur



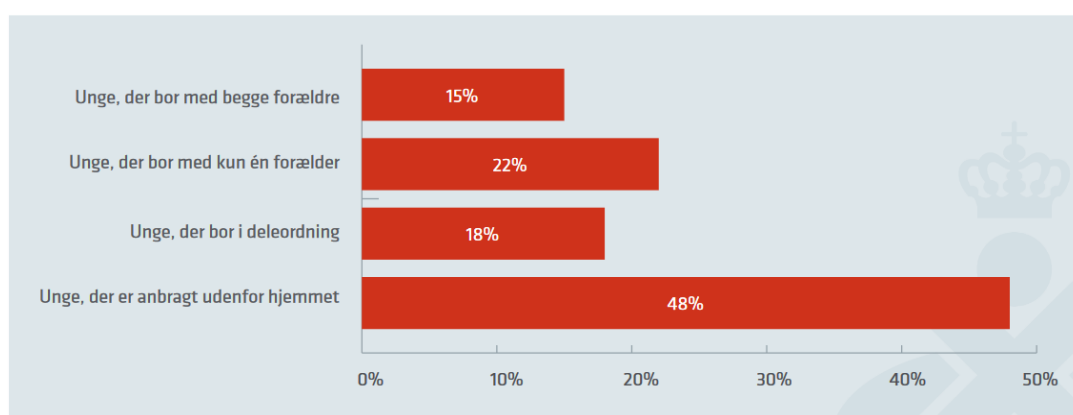
Gruppemedlem 2.

Ja tænk han ikke engang kan tage en joke.

5. Design evaluering

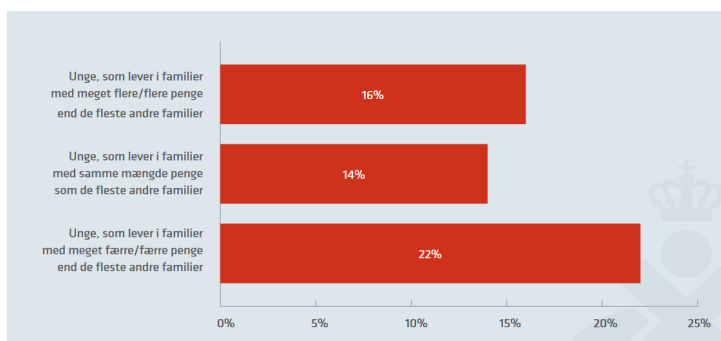
5.1 Ungdommens normbillede

Børn og unge, hvis normer ikke deles af deres jævnaldrende, har en større tendens til at blive mobbet. Dette understøttes af de to figurer, som ses nedenfor. Figur 5.1 viser hvor stor en procentdel af undersøgelsens udvalgte målgrupper, der erfarer at de bliver udsat for digital mobning. Dette opdeler undersøgelsen i fire kategorier, der ses på figuren. Næsten 50 procent af de unge, der er anbragt udenfor hjemmet, erfarer at de bliver mobbet (Børnerådet, 2017: 5).



Figur 5.1 - figuren viser sammenhængen mellem børn og unges levevilkår kontra deres erfaringer med at blive mobbet (Børnerådet, 2017: 5)

Figur 5.2 viser igen hvor stor en del af undersøgelsens målgruppe, der erfarer at blive mobbet. Her har undersøgelsen opdelt det i tre økonomiske kategorier. De unge, der lever i familier med meget færre/færre penge end de fleste andre familier, er der 22 procent, der erfarer at blive mobbet (Børnerådet, 2017: 4).



Figur 5.2 - figuren viser unge, der erfarer at blive mobbet opdelt i socioøkonomiske kategorier (Børnerådet, 2017: 4)

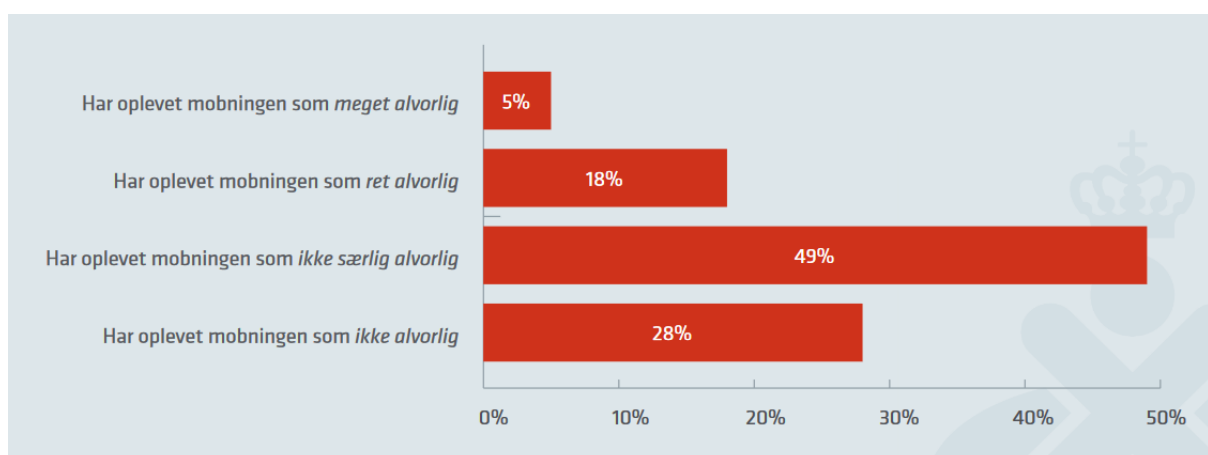
Fællesnævneren for begge figurer er, at det er de børn, der er dårligst stillet, som erfarer at blive mobbet i størst grad. Normbilledet for en dansk folkeskoleelev er, at de har en kernefamilie med en fast base hjemme, hvor de kan få mad, sove og være sammen med familien. Den digitale mobning kan derfor skyldes, at de der ikke passer ind i det her normbillede, bliver mobbet af dem der gør, da de ikke kan identificere sig med hinanden.

Ydermere flourer der også en popularitets kultur i det digitale liv hos børnene. Det kan ses i følgende citat:

“Mange af eleverne i undersøgelsen beskriver et kompliceret spil, som handler om at positionere sig socialt, og om at være så populær som muligt.”(DCUM, 2016: 12)

Dette er en medvirkende faktor i forbindelse med den digitale mobning, da det mindre populære børn og unge er, det svagere sat socialt de er. Dette er medvirkende til at man bliver udset som et offer for mobningen, da man som værende mobber ikke mister sin sociale plads i klassens hierarki. Tværtimod er børn og unge bedre stillet socialt, når de mobber de “rigtige” ofre(DCUM, 2016).

Figur 5.3 giver et billede af at størstedelen af børn og unge, ikke forstår seriositeten af problematikken. Digital mobning behøver ikke at have skadende intentioner, det er i mange tilfælde et produkt af, at mobberen “kom til at gå over stregen”. Derfor er det vigtigt at belærer børn og unge om at visse handlinger kan forvolde skade på andre, samt bygge på deres konsekvens forståelse(DCUM, 2016: 30).



Figur 5.3 - figuren viser børn og unges opfattelse af mobningens alvor(Børnerådet, 2017: 9)

Endnu en ting som børn fra undersøgelser, såsom DCUM's, er enige om, er at det er forældrene der skal opdrage børnene til at have en anstændig digital adfærd(DCUM, 2016).

Derfor er det vigtigt for forældrene at have nogle værktøjer, der kan bidrage til at danne et digitalt normsæt for børnene. Derfor tager produktet udgangspunkt i at opsætte et scenarie, hvor der prøves at illustrere de konsekvenser der er ved digital mobning, hvorved forældrene bliver opmærksomme på det. Ydermere er produktet også fokuseret mod forældrene i de private hjem, da der er forskel på hvordan skolerne landet over håndterer digital mobning. Nogle vælger at have kampagner og andre ikke.

Produktet har som sagt til formål at skabe opmærksomhed hos forældrene, der derefter kan igangsætte dialogen med børnene. Måden produktet skaber opmærksomheden på, er ved at illustrere hvor grov mobningen er og hvor den finder sted. Produktet giver derfor et indblik i det digitale liv, så forældrene er bedre rustet med viden på emnet, inden de igangsætter dialogen med børnene. Ydermere forstår børnene ikke at de sårer andre, når de mobber digitalt som en joke.

Målet er altså at illustrere nogle af disse faktorer gennem produktet, specielt hvordan børn der mangler en eller begge forældre, erfarer større risici ved mobning(Se figur X.1). Det antages at størstedelen af folkeskoleelever, lever inden for det defineret normbillede. Børn og unge som befinder sig uden for det defineret normbillede, bliver hurtigt stemplet som unormale, hvilket er et godt udgangspunkt til at blive mobbet. Endnu en vigtig pointe der forsøges at illustreres til forældrene, er børn og unges konsekvens forståelse. Børn og unge forstår altså ikke hvor seriøst det kan være at mobbe andre på nettet, samt at det kan føre til seriøse og længerevarende konsekvenser hos offeret. Dette resultere i mobningen kan forvilde sig ud i traumatiserende emner såsom død, som er tilfældet i vores illustration. Det at de færreste børn og unge forstår mobning som en alvorlig problematik, formidles i produktet, så forældrene kan klæde børnene på med en konsekvens tankegang. Derudover får forældrene kendskab til de specifikke problematikker, som børnene befinder sig i, i det digitale liv. Ydermere vil vi gerne vise børnenes perspektiv på deres opfattelse af det digitale liv, samt deres løsninger til problematikkerne, hvor børnene ofte mener det er forældrene, der har hovedansvaret(DCUM, 2016: 30).

5.2 Mobning øger angstniveauet

Gennem produktet, vises konsekvenserne af digital mobning. En af konsekvenserne er elevens indlæringssevne forværres(5.1.2 Trin 2). Illustrationen viser hvordan andre elever udnytter et scenarie fra klassens historik til at udstille den enkelte elevs trivsel(5.1.2 Trin 2).

Ved at mobning finder sted i et klassesamfund, stiger angstniveauet i klassen og kan påvirke alle elevers trivsel og indlæring. (Aarhus Universitet, 2014).

Der illustreres et klassisk digitalt mobbe scenarie i produktet. En deltager fra DCUM's spørgeskemaundersøgelse, beskriver på følgende citat hendes erfaringer med øget angst niveau som resultat af digital mobning, dette medfører hun har det svært i skolen.

“En pige fortæller hvordan hun i en periode med mobning vågnede hver dag med hovedpine, og at det første hun gjorde om morgenen var at kigge på sin telefon, som lå ved siden af sengen. Hvis der var ubehagelige beskeder på telefonen, ville det påvirke hende yderligere, og det ville blive endnu sværere at stå op og gå i skole.” (DCUM, 2016: 25-26)

Ydermere påvirker mobningen også de elever som ikke deltager i det, det er samme tilfælde med at angstniveauet stiger og har negative konsekvenser for hele klassen (D. M. Søndergaard forelæsning). Endnu en deltager fra DCUM's undersøgelse kommer med følgende citat.

“Vi har en gruppe for klassen på Facebook – der er der rimeligt mange skænderier! Jeg magter det ikke – det er så træls. Og man har bare lyst til, at det skal gå over. Det er tit sådan at der er to grupper der skændes på Facebook, og når vi kommer i skole, så er der ingen, der snakker om det. Det føles mærkeligt, og det er ikke rart at være i. (Dreng, 13 år)”
(DCUM, 2016: 27)

Julie Høyer Storm som er lærer for syvende til niende klasserne på kirkebakkeskole, kommer selv ind på at digital mobning sænker elevernes indlæringsevne, såfremt at det vil være med til at påvirke deres fremtid.

“De bliver introverte, og hvis de er udsat for alvorlig mobning, sidder det i dem for altid. Det er som et glat stykke papir, der bliver krøllet og rettet ud igen. Alligevel vil krøllerne stadig være der” (Zahle, 2017)

6. Diskussion

6.1 Forældres kompetencer i børn og unges øjne

På den ene side står forældre og undrer sig over, hvorfor at børnene ikke melder sig ud af de sociale medier, når de bliver mobbet. Dette ville på papiret også være en oplagt løsning for at bremse mobningen. Dog er det netværk, der bliver dannet på de sociale medier med børn og unge en del mere komplekst. Komplexiteten er ikke noget forældrene er bekendt med. Det foreligger nemlig at børn og unges bevægen på de sociale medier, ofte er forbundet med netværk, der både begiver sig i det digitale og almindelige liv. Det kan derfor diskuteres hvorvidt om den rigtige løsning til den digitale mobning bare er et melde sig ud.

Børn og unge står ved en skillevej, når forældrene spørger hvorfor de ikke bare melder sig ud af de sociale medier. Hvis børnene vælger at forlade de sociale medier, er den positive side at den digitale mobning ophører. På den negative side melder børn og unge sig ud af fællesskaber, der er blevet skabt på de sociale eller digitale medier. Dette kan resultere i en følelse af isolation og at de bliver holdt udenfor fællesskabet.

6.2 Kig på dialogen mellem børn og forældre/voksne og børns opfattelse af de voksnes manglende kompetencer - christo

De voksne, der er kigget på i denne case, har udtalt sig om at de føler at de mangler kompetencer når det drejer sig om de digitale og sociale medier. Derfor mener de, at de mangler redskaber til at kunne igangsætte en ordentlig dialog med børn og unge. Dette kan børn og unge nikke genkendende til, da de også udtaler sig om, at forældrene ikke har forståelse for deres problematikker og konflikter i den digitale verden. Dette er især gældende det ældre børn og unge bliver. Det kan derfor diskuteres, hvor meget indflydelse de voksne har på børn og unge, og hvornår det er vigtigt at have fokus på digital dannelse(kapitel 4.3.1).

De voksne synes også det er svært at skulle tilvænne sig til den digitale verden, eftersom der hele tiden bliver oprettet nye ting som man skal forholde sig til. Dette gør det sværere for forældrene at klæde deres børn og unge på med et normsæt, de kan benytte i den digitale verden når man snakker adfærd. Det yngre børnene er det mere indflydelse forældrene har på deres digitale adfærd. Det kan derfor diskuteres om digital dannelse er vigtigt at starte

allerede i en tidlig alder. Børn og unge mener også at de voksne skal have mere fokus på det som bliver foretaget af børn og unge på de digitale og sociale medier.

6.3 Børnenes, regeringens og det akademiske synspunkt

Tager man udgangspunkt i børnenes synsvinkel, udtrykker flertallet sig, at kommunikation med en voksen er forebyggende i forhold til digital mobning. Her antages det at dette flertal af børn og unge, har en eller flere forældre, som engagerer sig for deres velvære. Den resterende del af børn og unge, som ikke mener at kommunikation med en voksen kan være konstruktiv, ender som en faldgrube skulle man tage denne tilgang til problematikken. I dette projekt har der været størst fokus på børn og unges ide om en løsning, hvilket efterlade faldgruben uberørt. Regeringen er kommet på banen med en række forslag, til at gøre digital dannelse til en del af undervisningen på landets folkeskoler og ungdomsuddannelser (Se eventuelt kap 4.3). Dette kan potentielt være et afgørende tiltag for den nævnte faldgrube, skulle forslaget gå i gennem. Har de ikke muligheden for lærer om korrekt digital adfærd i hjemmet, kan det suppleres med skolernes gode initiativ. Mobbeforsker Dorte Marie Søndergaard, ser på problematikken mobning med et mere videnskabeligt syn. Hendes forklaring på mobnings opstands er en collision af mange forskellige kræfter (Se eventuelt kapitel 3.2). Med D. M. Søndergaards synspunkt, er det svært at konkludere hvorvidt en kommunikations tilgang ville have succes. Selv hvis man belære børn og unge om korrekt digital adfærd og har konstruktiv kommunikation omkring deres problemer relateret til mobning, vil kræfterne beskrevet i kapitel 3, stadig være i spil. Det er svært at sige hvorvidt om et problem, som indenfor de sidste årti har fået en mere kompleks betydning, kan løses med en tilgang så simpel som kommunikation. Ideen ved den valgte tilgang i projektet, er ikke at løse problemet fuldstændig. Produktet skal inspirere voksne, til at belære ungdommen om et korrekt digital regelsæt. Dette skal virke forebyggende og mindske hyppigheden af mobning, da problemet aldrig kan stoppes fuldstændig.

7. Konklusion

Dette projekt er udarbejdet med en løsningsorienteret tilgang til digital mobning. Der er arbejdet løsningsorienteret, med udgangspunkt i kommunikation som værende løsningen. Det er blevet gjort klart, at problematikken digital mobning, ikke kan stoppes fuldstændig. Dette konkluderes ud fra en kompleks forståelse af hvordan mobning opstår. Denne forståelse bygger på at mobning ikke udelukkende opstår af personlige forhold eller sammenstød af

forskellige personlighedstyper. Opstanden af mobning skal i stedet forstås som en kollision af mange forskellige typer kræfter (Se eventuelt kapitel 4.2). På baggrund af denne opdagelse er der blevet arbejdet i retning mod at fremstille et produkt, der skal virke forebyggende overfor digital mobning. Produktet er en illustration af et digitalt mobbe scenarie, der skal virke virkelighedstro (Se eventuelt kapitel 4.5). Illustrationens formål er at skulle give voksne et indblik i de barske og potentielt traumatiserende oplevelser, børn og unge har, når de færdes online. Måden dette skal virke forebyggende, er som en øjenåbner til de voksne, der ikke kender til hvad der sker i det afgrænsede digitale samfund. Med et håb om at de indser problematikens seriøsitet og dermed den nødvendige indsats for at børn og unge kan lære at agere korrekt, når de færdes digitalt.

Ydermere er der også blevet analyseret hvilke aktører der spiller ind i digital mobning. Især forældrene har en vigtig rolle, hvilket allerede er blevet nævnt (4.3.1). Men det skal også understreges endnu en gang at regeringen og skolerne spiller en stor rolle, da de har indflydelse på børn og unges hverdag i skolerne (4.3.2). Derudover er det også vigtigt at påpege, at det før man griber ind hos børn og unge, det større chance der er for at skabe et digitalt normsæt, der enten forhindrer konflikter eller bidrager til en konflikt løsningsorienteret tilgang i en tidlig alder. Det kan derfor konkluderes at digital dannelse som basisviden i indskoling vil være et markant fremskridt i kampen mod digital mobning.

8. Litteraturliste

Aarhus Universitet. (11. December, 2014). *Når mobning griber en skoleklasse* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uIysfQNBxHg>

Bille, M. (2021). *Etnografisk Metode* [Slides].
<https://Moodle.Ruc.Dk/Course/View.Php?Id=16995>
<https://moodle.ruc.dk/mod/resource/view.php?id=351914>
<https://moodle.ruc.dk/mod/resource/view.php?id=351914>

Børnerådet. (n.d.). *Om Børnerådet*. Boerneraadet.
<https://www.boerneraadet.dk/om-boerneraadet>

- Børnerådet. (2017). BØRNEINDBLIK. *Børnerådet*, 4.
https://www.boereraadet.dk/media/217023/BRD_Boerneindblik_Nr4_2017_Mobning_pa%CC%8A_digitale_medier_final.pdf
- Børns Vilkår, Medierådet for børn & unge, & TrygFonden. (2019). *Skolebørns liv med digitale medier hjemme og i skolen*.
<https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2019/02/BV-Digital-Dannelse-Del-3.pdf>
- Brinkmann, S. (2009). 7. In S. Kvale (Ed.), *InterView - Introduktion til et håndværk* (2nd ed., pp. 143–162). Hans Reitzel Forlag.
- Christensen, E. (2021). Kære regering: Digitale krænkelse blandt unge kræver større indsats. *Det Kriminalpræventive Råd*. Published.
<https://dkr.dk/nyheder/2021/sep/newspage-2>
- Dansk Center for Undervisningsmiljø. (n.d.). *Om DCUM*. DCUM.
<https://dcum.dk/om-dcum>
- Dansk Center for Undervisningsmiljø. (December, 2016). *Hvordan har du haft det på internettet i dag?* <https://dcum.dk/media/1223/dcum-rapport-digital-mobning.pdf>
- eXbus. (n.d.). *Om projektet*. <https://exbus.dk/omprojektet>
- Gennemsnitsdanskere*. (2020). Danmarks Statistik.
<https://www.dst.dk/da/Statistik/Publikationer/gennemsnitsdanskere>
- Hevner, A. (2007). A Three Cycle View of Design Science Research. *Scandinavian Journal of Information Systems*. Published.
- LG Insight. (Februar, 2021). *Forældres rolle i børns digitale liv*. Det Kriminalpræventive råd.
<https://dkr.dk/media/9545/foraeldres-rolle-i-boerns-digitale-liv.pdf>

Minerva modellen – segmentering i livsværdier. (29. Juni 2020). RE-AD.

<https://re-ad.dk/minerva-modellen/>

Mobning i skolen. (2020). *DCUM*. Published.

<https://dcum.dk/artikler-og-debat/mobning-i-skolen>

RE-AD. (n.d.). *Maslows behovspyramide*. <https://re-ad.dk/maslows-behovspyramide/>

Sturlason, A. S. (2018). Forældre opdager ikke, når deres barn mobbes digitalt.

Berlingske, 15.

<https://apps-infomedia-dk.ep.fjernadgang.kb.dk/MedieArkiv/link?articles=e6de3fb1>

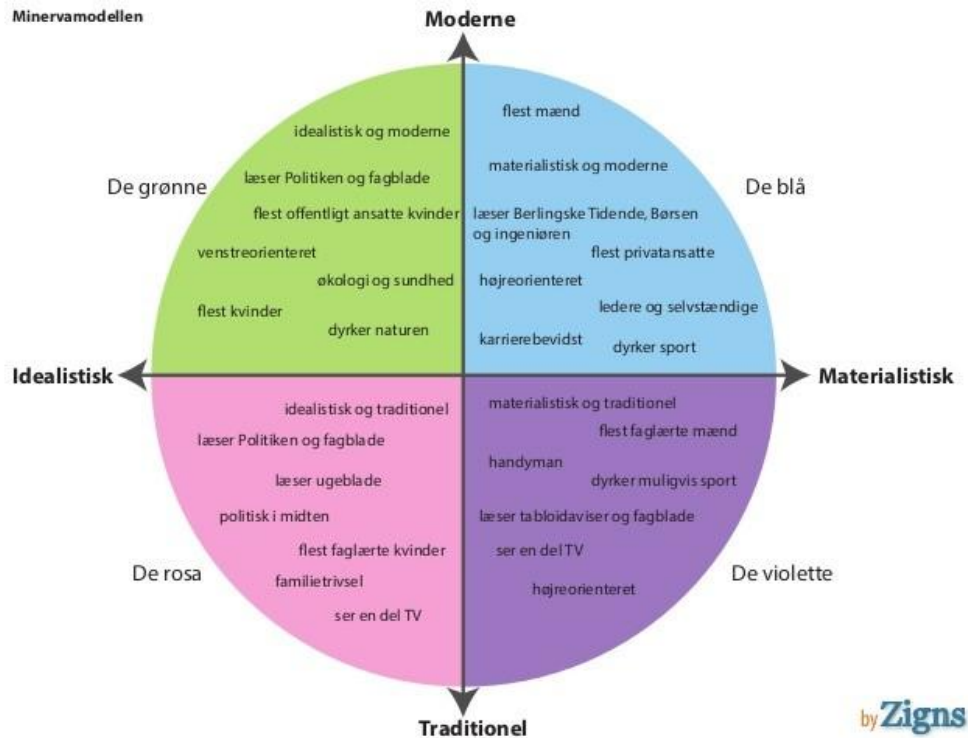
Zahle, M. (2017). INDBLIK: I dag er man altid på, og man kan ikke slippe væk.

Jyllands-Posten, 8.

<https://apps-infomedia-dk.ep.fjernadgang.kb.dk/MedieArkiv/link?articles=e6658b1f>

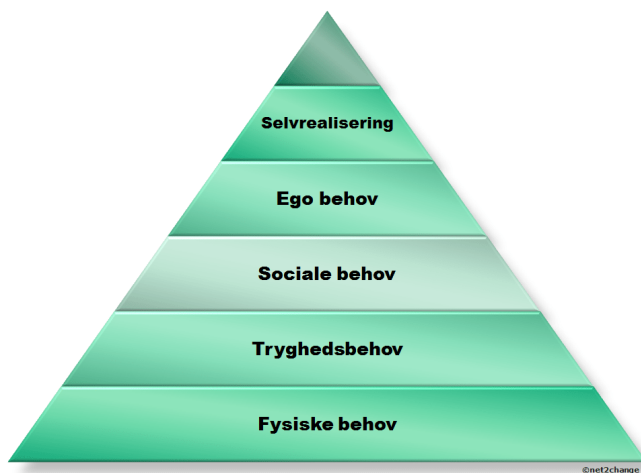
Bilag

Bilag 1



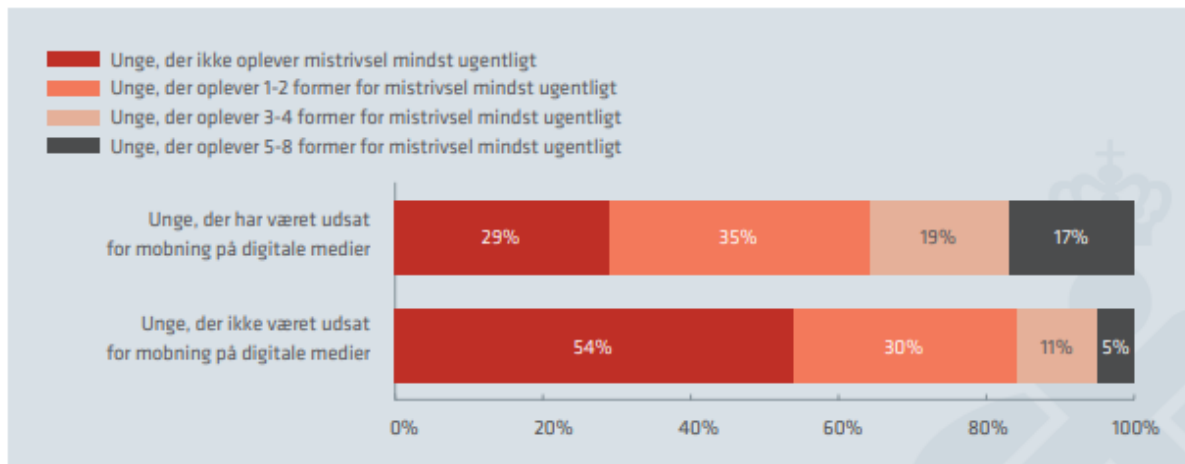
Bilag 1 - Minerva-modellen opdeler befolkningen i fire grupper, der hver især er kendetegnet af forskellige karakteristika

Bilag 2



Bilag 2 - Maslow's Behovspyramide viser de behov, mennesker stræber efter. For at nå videre til et behov, skal man have opfyldt de andre behov, før mennesket mener det er relevant.

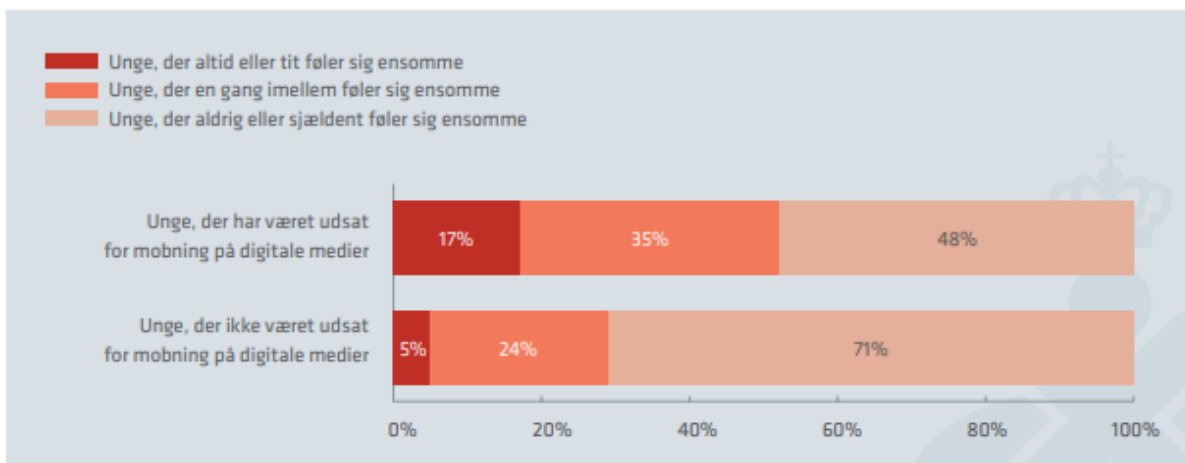
Bilag 3



Antal svar: 1.330.

Bilag 3 - Unge udsat for digital mobning, har flere tegn på fysisk og psykisk mistrivsel

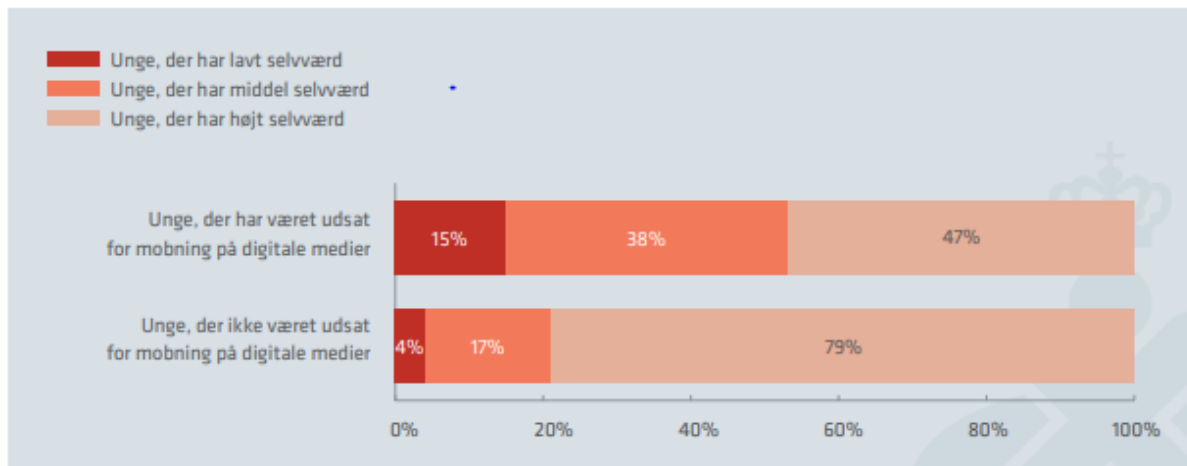
Bilag 4



Antal svar: 1.330.

Bilag 4 - Unge udsat for digital mobning, føler sig oftere ensomme

Bilag 5



Antal svar: 1.330.

Bilag 5 - Unge udsat for digital mobning, har lavere selvværd