

Nyhedsbrev nr. 8 – april 2021

Er gratis online spil børnelokning?

Lægen, forfatteren, oplægsholderen og manden bag "Sund digital" Imran Rashid er bekymret og har været længe. Særligt når det handler om teknologi, mennesker og manipulation.

"Teknologien bruger mennesker" påstår Imran Rashid. For at du, som forælder, bedst forstår den påstand, så sender jeg dig lige ud på en lille tidsrejse.

Dine forældre lærte dig, at du ikke måtte tage imod noget fra fremmede og slet ikke følge med dem. Et råd der skulle sikre dig mod børnelokkere. For at du ikke blev fristet over evne. Fordi lyststyret adfærd udfordrer fornuften. Fornuften har i dag, som dengang svære kår, særligt hos børn og unge. Men rådet gav mening - dengang. Men hvilke råd kan du give dit barn i dag?

Du bør rette lygterne mod de *gratis* online spil. Det retfærdiggør endnu et citat fra dine forældres udtømmelige visdomskilde: "*Intet er gratis her i livet*". Så er online spil gratis? Nej! svarer Mie Oehlenschläger, som står bag en ny rapport for IDA og Dataethics.eu. "*Spiludbyderne placerer reklamer og opsuger data om dit barn. De overvåger samtaler mellem gamere og tegner psykologiske profiler af dit barn. Den viden kan udnyttes til hvad som helst. Via overvågning, dataindsamling og ud fra dit barns humør målretter de reklamer. Uheldigt? Ja! For ifølge dansk lovgivning har børn under 13 år ret til beskyttelse*".

Digital dannelse i børne- og ungelivet giver for alvor mening. Det Ida Oehlenschläger udtrykker er problematisk, men desværre ikke overraskende. De dataetiske udfordringer er i voldsom vækst og ifølge **Medierådets** nyeste undersøgelse, så gamer 92 procent af børn mellem 1-15 år - halvdelen dagligt. Mens krav til techgiganterne om onlinebeskyttelse af børn helt udebliver. Rapporten fra **Medierådet** viser også, at størstedelen af børnene ser tv, er på et socialt medie eller taler online med venner mens de gamer. Og der er nok at tale med. 2,7 mia. mennesker gamer online.

Børn betaler de "gratis" spil med deres persondata. Deres spillemønstre- og adfærd tegner deres psykologiske profil. Børn manipuleres i spillene til at bruge penge ved at spiludbyderne f.eks. gør det sværere at stige i levels, hvis ikke dit barn tilkøber ekstra udstyr.

Jeg har tidligere i et Nyhedsbrev opfordret til at spille med dit barn. Det gør jeg fortsat. Men uden betalingskort ved hånden! Mange apps skabes ud fra parolen: *Make it addictive – skab afhængighed*. Sammen med vores børn skal vi alle øve os i ikke, at gøre noget, med mindre vi selv vælger det. Vores hjerner er måske blevet *pauseintolerante?* - og vores "vandingssteder" bliver Facebook – Twitter – Instagram eller én af de andre *Weapon of mass distraction* udbydere.

I et ikke videnskabeligt ministudie, har jeg på forældremøder bedt forældre om, at lukke øjnene i 20 sekunder og tænke på det vigtigste i deres liv? (Imran Rashids idé). Ingen forældre har nævnt mobiltelefon, iPad eller Facebook. De nævner alle det nære; vores børn og vores familie.

Digital børnelokning viser vigtigheden i, at vi taler med vores børn om deres digitale liv. Hver dag!

Dennis Lindholm Nielsen, Digital dannelses- og trivselskonsulent, BRK: 30180539