

Panik før, under og efter en nedlukningstid: børns mediebrug under coronakrisen

Thomas Enemark Lundtofte, SDU



Stine Liv Johansen, AU

Abstract

The media practices of children and youth have often been subject to polarized debates in which ‘media’ are portrayed as harmful and something which must be contained. Kirsten Drotner’s canonized concept of *media panics* speaks to this issue and the concept itself has also been the subject of discussions elsewhere. This article reflects on the role of media in children’s everyday lives in light of the ongoing crisis due to Covid-19. The article presents empirical examples from the research project “Children’s Digital Lives during Covid-19” as well as international perspectives, and through these it relates to the ongoing societal focus on digital literacy and children’s media practices.

Indledning

I denne artikel reflekterer vi over, hvordan debatten om børn og unge og deres omgang med medier har set ud før og under coronakrisen, samt hvordan den kunne udvikle sig efterfølgende. Vi stiller spørgsmålet, om den måde, særligt de digitale medier og teknologier trådte i forgrunden i en periode præget af fysisk afstand og lukkede skoler, dagtilbud, idrætsaktiviteter og kulturtilbud, har potentiale til at påvirke debatten og i så fald hvordan. Artiklen falder i tre dele. I første del præsenterer vi debatten om børn, unge og medier som den traditionelt har set ud. Vi diskuterer samtidig relevansen af begrebet *mediepanik* (Drotner 1999) samt kritikken af samme begreb og argumenterer for, at de typiske debattemner ofte rammer ved siden af relevante problemstillinger og - som flere forskere gennem tiden har påpeget - kontinuerligt overser børn og unges egne perspektiver på deres liv med medier. I artiklens anden del dykker vi ned i netop disse perspektiver ved hjælp af udpluk fra interviews med børn udført i forbindelse med den første nedlukning under coronakrisen i 2020. Og endelig samler vi op på de to dele i artiklens tredje del og reflekterer over, hvordan vi undgår panik efter en nedlukningstid og i stedet fokuserer politiske og pædagogiske indsatser på at sikre børn og unges rettigheder og (digitale) dannelse i et dataficeret samfund. Vores artikel fremstår således som et bud på, hvordan vi kan flytte den offentlige samtale om børn og unges digitale mediepraksisser væk fra de moraliserende panikker, og videre i retningen af relevante samfundsstrukturelle faktorer. I den forbindelse vil vi drøfte digitaliseringens betydning for børns og unges kultur, som for nyligt er blevet anerkendt i FN’s børnekonvention.

Historien, der gentager sig

Debatten om børn, unge og medier har traditionelt været præget af polariserede argumenter, for og imod, sort og hvidt (Lemish 2013; Johansen & Larsen 2019). Kirsten Drotner (1999; 2013) har påpeget, at diskussioner om børn og unges mediebrug har en tendens til at være præget af dikotome positioner og til at optræde med genkendelige karakteristika i forskellige historiske kontekster. *Mediepanikker* handler, iflg. Drotner, altid om noget andet og mere end blot børn og unges mediebrug. De opstår i en specifik kontekst og siger noget om de sociale og kulturelle dilemmaer, der præger et samfund i en given periode. De handler også ofte om en generel utryghed ved 'det moderne', da de typisk er knyttet til fremkomsten af et nyt medie eller en ny mediepraksis, der kalder på vores opmærksomhed. Mediepanikkerne har en række specifikke kendetegn: Sammenlignet med mere generelle *moralpanikker* er mediepanikkerne karakteriseret ved både at have medier som genstandsfelt og at blive udbredt netop gennem (nyheds-)medier. Dermed er medierne, ud over at være genstandsfelt for diskussionen, også medvirkende til, at panikken udfolder sig og udbredes, ligesom det er mediernes opmærksomhed på et givent emne, der er medvirkende til at bestemme hvor længe en mediepanik skal vare. Mediepanikker kendetegnes typisk ved, at det er voksne, der diskuterer børn. Børn og unges egne stemmer er fraværende eller tages i sig selv som udtryk for det, panikken handler om. Og endelig sættes mediepanikker typisk i gang af en specifik case, der vækker stærke følelser og kan være med til at drive fortællingen fremad.

Professor emeritus i børn og unges mediebrug og læring David Buckingham og lektor i samtidshistorie Helle Strandgaard Jensen har i en artikel fra 2012 diskuteret mediepanik-begrebet og fremhæver, at det er for simpelt at betegne alle kritiske debatter om børn, unge og medier med et enkelt begreb. Problemet er, mener de, at det bliver for let at affeje reelle problemer og bekymringer og at mediepanik-teorien i sig selv kan bidrage til at polarisere diskussionen om børn, unge og medier. Hertil kommer, at hver 'panik' har sine specifikke kendetegn og er et produkt af den samfundsmæssige og historiske kontekst, den opstår og udspiller sig i (ibid.). Der er væsentlige pointer i deres kritik. Debatter om illustreret litteratur i 1700-tallet eller tegneserier i 1930'erne kan ikke en-til-en sammenlignes med diskussionen om den gennemdigitaliserede hverdag, børn og unge lever i nu til dags. Ikke desto mindre vil vi i denne sammenhæng argumentere for, at mediepanik-begrebet kan bidrage til at rammesætte den kontinuerlige rumlen af bekymringer, utryghed, angst og kritik, der omgærder den offentlige samtale om børn og unge og deres brug af medier. For hvis der er noget, begrebet har fået os til at skærpe opmærksomheden på, så er det, at debatten kommer igen. Og igen.

Børn og deres omgang med digitale teknologier er 'hot topics' og spiller ind i diskussioner om familieliv, sundhed, uddannelse, overvågning, regulering af tech-virksomheder og meget mere. Det gælder både i den offentlige debat og i stigende omfang også i forskningen, hvor de traditionelle forskningstilgange relateret til hhv. cultural studies og forskning i mediers effekter på mennesker i stigende omfang er blevet suppleret med sundhedsfaglige metoder. På samme vis er den offentlige debat præget af forskellige faglige positioner, lærerne, forældrene, politikerne, uddannelsesforskerne,

medieforskerne, lægerne, psykologerne, 'eksperterne,' NGO'erne, behandlerne og krydsninger herimellem. Emnerne, der debatteres, er ligeledes mangfoldige. Kendetegnende for debatterne er, som ovenfor nævnt, at børn og unges egne perspektiver typisk er fraværende, og i hvert fald ikke inddrages systematisk. Lemish (2013) advokerer for forskning, der ikke bare handler om børn og unge, men som også udføres med børn og unge i reelt inddragende metodologier. Netop det forsøgte vi at gøre i forbindelse med en undersøgelse af børns digitale liv under coronakrisen, som vi gennemførte i 2020, og som vi vil vende tilbage til senere i denne artikel.

Skærmtid og digitale medier i skolen

Ét overordnet, tilbagevendende tema i debatten er begrebet 'skærmtid', der særligt med fremkomsten af mobile, skærbaserede og internetopkoblede teknologier som smartphones og tablets bruges som et altomfattende begreb for aktiviteter og praksisser, der udøves med skærmen som omdrejningspunkt. Det kan således være at se film eller tv, gaming, at bruge sociale medier, kommunikere med venner og familie eller udføre forskellige kreative eller praktiske funktioner, herunder arbejds- og skoleopgaver. Ofte knyttes begrebet mere eller mindre konkret til forestillinger og myter om, hvilken effekt skærmtid har – eller kan have – på børn og unges trivsel, koncentrationsevne, tilknytning, m.m. En artikel af den amerikanske professor i psykologi Jean M. Twenge fra 2017 fik stor opmærksomhed og udbredelse, også i Danmark. Artiklens hovedpointe var, at stigningen i skærmforbrug var sammenhængende med en generel stigning i mental mistrivsel blandt unge. Indflydelsen og aktualiteten var mærkbar, og selv om hovedtesen sidenhen er tilbagevist fuldstændigt (Orben 2020), tages det ofte stadigvæk for gode varer, at de unges mentale helbred udfordres markant af sociale medier og skærme, samt at det er muligt at aflæse en specifik effekt af skærmbrug på trods af, at dette dækker over en mangfoldighed af praksisser, indhold og platforme.

Et andet emne, der har haft særligt vind i sejlene de senere år, er knyttet til forestillinger om afhængighed, hvad enten det er (mere eller mindre) specifikt afhængighed af computerspil¹⁰ eller mere generelt afhængighed af skærmmedierne og deres funktionsmåder. Et tilbagevendende argument i denne type diskussion er, at mediebrug medfører udskillelse af specifikke hormoner i hjernens belønningscentre, hvilket ses som et argument for, at mediebrug fokuseret på likes, klik og gevinster i fx spil bør begrænses. Denne del af debatten er ofte præget af argumenter vedr. sundhed, særligt mental sundhed og skærmbrugens effekt på hjernen. Heroverfor kan indvendes, at denne type forsimplede forestillinger om hjernepåvirkning måske risikerer at spærre for mere konstruktive refleksioner om, hvordan medierne og vores brug heraf kan reguleres og rammesættes (Johansen & Thorhauge 2021).

Et tredje emne er debatten om digitale medier i skolen. Også her krydses klinger mellem forældre, elever, lærere og forskere, der fra hver sin position mener at vide, at der er for meget, for lidt eller den

¹⁰ Der eksisterer en officiel diagnose vedr. 'gaming disorder' i WHO's diagnosemanual. Denne er dog omdiskuteret, og flere forskere har udtrykt kritik af den (se fx. Ferguson et.al. 2019).

forkerte teknologi i skolen og at brugen heraf bør sættes i scene på bestemte måder og inddrages i større eller mindre grad i eller uden for fagene. Herunder helt udelukkes, hvilket sommetider begrundes med, at det alligevel ikke er muligt at identificere en effekt på elevernes læring af al den hard- og software, der er blevet indkøbt rundt omkring i kommunerne i tidens løb (Balslev 2018). Det modsatte kan dog ligeledes siges at være tilfældet, da der heller ikke kan dokumenteres positive effekter af restriktioner og forbud mod fx mobiltelefoner i skolen (Ilsøe 2020; Lieberoth 2019). Igen er der tale om enormt komplekse sammenhænge, der i den offentlige debat ofte forsøges simplificeret ved at opstille billeder af, at skolen er én bestemt ting og at digitale medier er en anden, bestemt ting.

Børns medievirkelighed *er* bare ikke simpel og kan derfor heller ikke reduceres til indholdet i disse debatter. Tværtimod er der både muligheder og problematikker knyttet til børn og unges omgang med medier, der nødvendigvis må adresseres både forskningsmæssigt og i den offentlige debat. Det relaterer sig både til den måde, digitale medier og teknologier generelt er indvævet i hverdagslivets praksisser og til de afledte praktiske og strukturelle problemstillinger, der opstår og synliggøres i den forbindelse. Den medievirkelighed, som børn og unge navigerer i i dag, er kendetegnet ved at være struktureret af algoritmiske forretningsmodeller baseret på opsamling og profilering af personlige data. Det betyder blandt andet, at børn og unge i stigende omfang udsættes for overvågning, både konkret og i mere overført betydning, fra både kommercielle og offentlige aktører. Barndommen er blevet ”dataficeret,” som Mascheroni (2020) betegner det, hvorved leg, relationer og identitetsdannelse er relateret til og betinget af medierne og deres virkemåder (Johansen og Larsen 2019) – på godt og ondt. Denne sammenfletning af medier og hverdagspraksisser medfører, at fokus rettes mod ikke bare børn og unges konkrete omgang med medieteknologier, men også mod mere generelle spørgsmål, der omhandler designstrategier, forretningsmodeller, overgreb, krænkelse og først og sidst børn og unges rettigheder som borgere i digitaliserede samfund. For at producere forskningsviden, der på samme tid kan rumme disse mangefacetterede problematikker og samtidig sætte børn og unges egne praksisser og perspektiver i centrum, må forskningen aktivt inddrage dem, det hele handler om: Børnene og de unge.

Digitalt børneliv under corona

Coronakrisen har givet anledning til at kaste et fornyet blik på børns mediepraksisser – og i særlig grad dem, der involverer ‘skærme.’ Under nedlukningsperioderne i 2020 og 2021 blev diskussionen om digitale medier og skærme vendt på hovedet: Skærmene kom i forgrunden af både det sociale liv og skolegangen, ligesom de kom til at fungere som den nødvendige aflastning i pressede familieliv, hvor arbejde, fritid, skolegang og store og smås behov blev blandet godt og grundigt sammen inden for hjemmets fire vægge. For i starten af marts 2020 skulle børn med ét slag så vidt muligt holde sig hjemme, på linje med mange forældre, der skulle passe deres arbejde fra bærbare computere ved spisebordet. Hjemmeskole og nødundervisning blev den nye virkelighed, og det lod sig gøre i kraft af videomøder, digitale læringsplatforme og en række mere eller mindre stilladserende digitale værktøjer (se f.eks. Pea 2004) af henholdsvis synkron og asynkron karakter. Det blev hurtigt tydeligt for lærere og

forældre, at børnenes sociale liv og følelsen af at have samvær og samhørighed med andre måtte prioriteres højt. Tidlige studier af 'nødskolen' peger på en positiv sammenhæng mellem mestringsoplevelse og graden af faciliteret gruppearbejde hos eleverne (Qvortrup, Christensen & Lomholt 2020). I en international kontekst med deltagende forskere og empiri fra 42 lande – herunder Danmark – fremhæves det ligeledes, hvordan børn (9-13-år) primært brugte medier når de kedede sig (86%) og når de trængte til at få kontakt med vennerne (84%) (Götz et al. 2020).

Vores forskningsprojekt, "Digitalt børneliv under corona," har særligt fokus på netop disse sociale aspekter af mediebrug under nedlukningen, og bidrager desuden med empirisk viden om børn i dagtilbudsalderen der, på trods af at være hjemsendt som skoleeleverne, ikke har været fremtrædende i diskussionen om digitale medier som faciliterende og/eller stilladserende værktøjer for sociale forbindelser. Den tematiske analyse af de tyve interviews med børn (3-12 år) og forældre peger på tydelige aldersbetingede forskelle i børnenes anvendelse af digitale medier. Skolebørnene var i højere grad i kontakt med deres hverdag i form af forskellige former for fjernundervisning. Dog er der, som det også er dokumenteret i repræsentative studier, forskel på selve indholdet af den pågældende undervisning og hvorvidt den er foregået synkront eller asynkront (Qvortrup, Christensen & Lomholt 2020). Yderligere forekommer det, at de yngste børn i indskoling har haft færre tilbud om fjernundervisning online i den første nedlukning i 2020. De lidt ældre børn havde ofte bedre forudsætninger for at opsøge fællesskaber via digitale medier, som f.eks. Snapchat, og dertil oplevede de, i kraft af skolekonteksten, en anden grad af facilitering af det sociale, som f.eks. i ni-årige Annas tilfælde:

(...) min lærer han havde lavet sådan links til nogle grupper, og jeg var sådan, så var jeg sammen med en pige-gruppe. Og så øh så ku' jeg trykke på linket, og så kunne vi snakke med hinanden om nogle ting.
(Anna 9 år)

Hjemme i småbørnsfamilierne peger børn og forældres udsagn på, at mediernes rolle i det sociale liv primært er foregået uden dagtilbuddene som rammesættende aktør. Nedenstående uddrag med Frida på 4 år illustrerer, hvordan medieret samvær med bedsteforældre og venner bl.a. har fundet sted via FaceTime:

Interviewer: "Har du nogensinde prøvet, Frida, at snakke med nogen, ligesom vi to sidder og snakker sammen nu? Har du prøvet at gøre det med nogen, du kender?"

Frida: "Ja. Nogle gange snakker vi med vores mormor. Vi plejer nemlig tit at snakke med hende."

Interviewer: "Ja. Var det noget I begyndte på dengang, hvor I ikke kunne besøge hende? Eller var det også noget I gjorde før det?"

Frida: "Det var noget vi gjorde..."

Mor: "Det har vi altid gjort, ikke også?"

Frida: "Vi gjorde det altid."

Mor: "Men du prøvede at snakke med Lærke, som er en af dine rigtig gode venner, over FaceTime, da der var corona. Det var første gang, tror jeg, du prøvede det."

Frida: "Ja. Det var allerførste gang."

Interviewer: "Hvordan var det, synes du?"

Frida: "Sjovt."

Interviewer: "Ja. Kunne I så lege, eller sad I bare og snakkede lidt eller?"

Frida: "Vi sad lidt og snakkede og jeg viste hende nogle ting."

Interviewer: "Hvad var det, du viste hende?"

Frida: "Nogle slotte og nogle bøger og nogle mange... ting"

Interviewer: "Nogle ting, du havde på værelset og sådan?"

Frida: "Mh (Ja). Og hun har set min køjeseng. Vidste du godt, at jeg har en køjeseng?"

(Frida 4 år)

Eksemplet med Frida illustrerer, hvordan kendskabet til FaceTime som medieteknologi til at kommunikere med lyd og billede på tværs af afstande bliver aktiveret og udvidet til at kunne anvendes i venskaber med andre børn. Derudover beskriver Frida, hvordan samværet med hendes ven Lærke via FaceTime foregår i praksis, og her lægger Frida vægt på alle de ting, hun viste frem, og som tilsyneladende var med til at give samtalen et indhold. Den beskrevne situation fremstår legende i kraft af Fridas og venindens udforskning af objekter, der således gøres til *legemedier* (Johansen 2014). Dette er et begreb som kan siges at spille en dobbeltrolle, idet det legende samvær også gør FaceTime til et medie for leg. Den refererede praksis illustrerer forbindelsen, som medieteknologien skaber mellem to børn, og hvordan mediet tillader børnene at være på besøg hos hinanden samtidigt. Selv om dette medierede samvær indebærer væsentlige begrænsninger sammenlignet med et regulært besøg, tilbyder det også nye muligheder i kraft af den delte rolle som vært og gæst. En helt almindelig telefonsamtale er naturligvis forløber for denne praksis i en mediehistorisk forstand. Men videosamtalen åbner for nogle visuelle elementer og medieringer af kroppen, der er med til at gøre legen og dens sanselighed og socialitet mulig på nye måder.

Idet vi også anvendte videosamtaler med børnene, blev vores interviews til mediepraksisser i sig selv, og var dermed interessante at analysere. Under interviewet havde de yngste børn som regel en forælder med til at stilladsere samtalen og rette på det anvendte device (f.eks. tablet, laptop eller smartphone) således, at kameraet kunne indfange barnet. Desuden fortolkede og uddybede de som regel barnets udsagn over for intervieweren. I tråd med Fridas gengivelse af samværet med veninden via FaceTime, gav videosamtalen børnene mulighed for at vise intervieweren fysiske objekter. Ligeledes havde vi som interviewere mulighed for at spørge ind til ting, der var synlige for os – såsom en fodboldplakat på væggen eller en kat i baggrunden. Vores data giver anledning til refleksion over, hvordan man kan bidrage til børns agens i denne type situationer, både fra et forældre- og et

forskningsperspektiv. Eksemplerne med Anna og Frida, der befinder sig ret forskellige steder aldersmæssigt, understreger, hvordan socialitet og venskab som mediepraksisser kan drage fordel af voksnes faciliterende og tilvejebringende initiativer på forskellig vis. Vi antager, at der ligeledes er aldersrelaterede forskelle på, hvordan de voksne efterfølgende kan understøtte gode praksisser. Hvorom alting er, så tegner vores informanter – på tværs af aldersgrupper – et billede af, at de interesserer sig for at opdage og udvikle det uformelle samvær med deres venner som de digitale medier tilbyder dem.

Den videre færd

”Børns digitale liv under corona” er blot et af flere eksempler på empiriske forskningsprojekter, der netop i kraft af inddragelsen af børn og unge selv udfordrer de typisk sort/hvide mediepaniske debatter. Data fra projektet fortæller om bekymringer og muligheder, der på forskellig vis involverer medier i børnenes hverdagsliv, og projektets metode giver os anledning til at stille nye spørgsmål vedrørende mediernes betydning i den konkrete forskningspraksis.

I en global kontekst har vi set, hvordan pandemien påvirkede børns legekultur, som også præges af mediepraksisser i såvel digital som analog form. Den engelske legeforsker Kate Cowan har indsamlet eksempler på asynkrone praksisser i form af corona-tematiserende hinkebaner på gaden, såvel som computerspillenes højnede relevans i kraft af muligheden for synkron leg online (2020). Ligeledes har American Psychological Association understreget vigtigheden af at understøtte børnenes leg i krisituationer som den nuværende pandemi og henviser til International Play Association’s råd til forældre og praktikere (2020). I tillæg til børns ret til leg i artikel 31 af FN’s børnekonvention (1989) er børns rettigheder i den digitale verden for nyligt blevet anerkendt i børnekonventionens 25. tillæg (2021). Anerkendelsen understreger væsentligheden af børns adgang til digitale ressourcer, men er også en anerkendelse af den sårbarhed, som digitale teknologier konfronterer børn med. Børnekonventionen stiller krav til aktører i samfundet, der understøtter børns tarv og udvikling, men den peger også på et ansvar hos forældre. Frem for at erstatte én moraliserende tendens (qua mediepanikker) med en ny løftet pegefinger, vil vi i stedet pege på potentialet i at interessere sig for børns egne perspektiver på den digitale verdens relevans og muligheder – og ikke mindst dens faldgruber.

Børns mediepraksisser er et tema, der peger på fremtiden. Når vi diskuterer hvilket børnesyn, der lægges til grund for analyser og pointer, mindes vi om synet på børn som *beings* og *becomings* (Uprichard 2008). Sidstnævnte kategori signalerer ufærdige mennesker, der er i gang med at (af)lære sig de nødvendige egenskaber, der kræves for at begå sig i en kompleks og foranderlig verden af gamle skikke og nye muligheder. Når vi forholder os til medieteknologier, er det nogle af de samme overvejelser, der gør sig gældende. Mediepanikbegrebet peger på det: Vi bekymrer os over udviklingens scenarier og ønsker at opnå kontrol. Begge tilbøjeligheder fremstår i virkeligheden ganske nødvendige, såfremt man anser børneopdragelse og samfundsudvikling som et ansvar. Vi ved, at medierne og “det digitale” er en del af virkeligheden, og ifølge Sonia Livingstone og Alicia Blum-Ross’ forskning i digitaliseringens

forældreperspektiver, er majoriteten af forældre bevidste om væsentligheden af, at deres børn forstår, hvordan man anvender teknologierne (2020, 174). I Danmark kan man spore noget af den samme bevidsthed i form af den verserende debat om udrulningen af teknologiforståelse som fag (eller integreret faglighed) i grundskolen. Igen er det ambitionen, at børnene (som *becomings*) skal kunne mestre de digitale teknologier som garantier for udvikling og velstand, og som grundlag for vort samfunds kerneværdier.

Litteratur

- Balslev, J. 2018. Kritik af den digitale fornuft – i uddannelse. Hogrefe Psykologisk Forlag.
- Blum-Ross, A. & S.M. Livingstone. 2020. Parenting for a digital future: how hopes and fears about how technology shape children's lives. Oxford University Press.
- Buckingham, D. & H. Strandgaard Jensen. 2012. Beyond “Media Panics”. *Journal of Children and Media* 6:4, 413-429.
- Cowan, K. 2020. Play in the Pandemic. *Panmemic* (26/07/2020). <https://panmemic.hypotheses.org/683>
- Drotner, K. 1999. Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. *Paedagogica Historica* 35:3, 593-619.
- Drotner, K. 2013. The co-construction of media and childhood. I D. Lemish, red. *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media*. Routledge, 15-22.
- Ferguson, C.J., A. Bean, R.K.L. Nielsen & M.P. Smyth. 2019. Policy on unreliable game addiction diagnoses puts the cart before the horse. *Psychology of Popular Media Culture*.
- Götz, M., C. Mendel, D. Lemish, N. Jennings, R. Hains, F. Abdul, M. Alper, H. Asgari, H. Babayaro, C. Blaya, D. Borzekowski, S. Cadavid, A-L. Camerini, B. Carmona, C. Carter, M. Chale, M. Düssel, A. Duhalde, A. Gayed, (...) & A. Zi Han Yee. 2020. Children, COVID-19 and the media: A Study on the Challenges Children are Facing in the 2020 Coronavirus Crisis. *Television* 33, 4-9. http://www.br-online.de/jugend/izi/english/publication/television/33_2020_E/Goetz_Mendel_Lemish-Children_COVID-19_and_the_media.pdf
- Ilsøe, B.S. 2020. Kan man forbyde sig til glade og dygtige elever? En sociologisk multilevel-analyse af sammenhængene mellem mobilpolitikker og elevers trivsel og faglige præstationer i danske folkeskoler. Kandidatspeciale. Sociologisk Institut, Københavns Universitet.
- International Play Association. 2020. IPA Play in Crisis: support for parents and carers. <http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2020/04/IPA-Play-in-Crisis-Booklet-for-parents-and-carers-2020.pdf>
- Johansen, S.L. 2014. *Børns Liv og Leg med Medier*. Dafolo.
- Johansen, S.L. & M.C. Larsen. 2019. *Børn, Unge og Medier*. Samfundslitteratur.
- Johansen, S.L. & A.M. Thorhauge. 2021. Er hjernen digital – eller er hverdagen? Den digitale hjerne. HjerneForum.

- Lemish, D. 2013. Creating a shared scholarly arena: Editor's Introduction. D. Lemish, red. *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media*. Routledge, 1-10.
- Lieberoth, A. 2019. SKÆRM. SKÆRM IKKE. Rapport om skolars mobilregler: Hvorfor? Hvordan? Hvad virker? DPU. Aarhus Universitet. <https://edu.au.dk/fileadmin/edu/Udgivelser/E-boeger/Ebog - Skaerm - skaerm ikke.pdf>
- Mascheroni, G. 2020. Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life. *Current Sociology* 68:6, 798–813.
- Orben, A. 2020. Teenagers, screens and social media: a narrative review of reviews and key studies. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology* 55:4, 407-414.
- Pea, R.D. 2004. The social and technological dimensions of scaffolding and related theoretical concepts for learning, education, and human activity. *Journal of the Learning Sciences* 13:3, 423-451.
- Qvortrup, A., J. Christensen & R. Lomholt. 2020. Elevers mestringsoplevelser under onlinenødundervisningen i forbindelse med COVID-19-skolelukningerne. *Learning Tech – Tidsskrift for læremidler, didaktik og teknologi* 7, 12-39.
- Twenge, J.M. 2017. Have Smartphones Destroyed a Generation? *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/09/has-the-smartphone-destroyed-a-generation/534198/>
- United Nations. 1989. Convention on the Rights of the Child. *Treaty Series* 1577, 3.
- United Nations. 2021. Convention on the Rights of the Child: General Comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f25&Lang=en
- Uprichard, E. 2008. Children as 'Being and Becomings': Children, Childhood and Temporality. *Children & Society* 22:4, 303-313.