

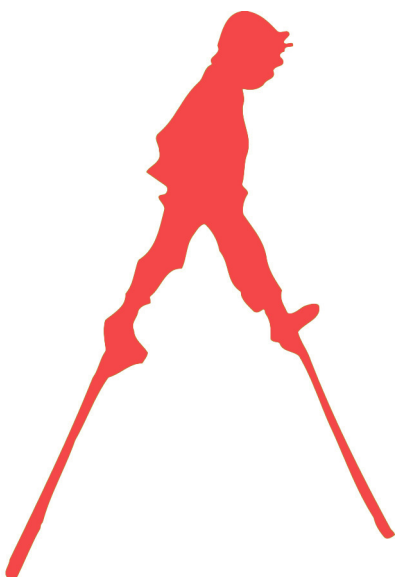
BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 71 2025 • Årgang 41 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Ane Bjerre Odgaard og Thomas Enemark Lundtofte

Forord: Digital Børnemagt!?

**Et temanummer om magtrelationer mellem børn
og digitale teknologier fra et børnekulturelt perspektiv**



Dette temanummer af BUKS belyser børns og unges muligheder for at agere kulturskabende, handlekraftigt og trygt i et hverdagsliv med digitale teknologier. Temanummerets titel *Digital børnemagt!?!?* er formuleret både som et udråb (!) og som et spørgsmål (?). Med udråbet peger vi på den demokratiske nødvendighed af at give mere plads til børns og unges indflydelse og intentioner i deres digitalt medierede hverdagsliv. Og med spørgsmålstegnet peger vi samtidigt på, at denne ambition er en kompliceret affære uden simple svar.

Intentionen om at styrke børns og unges magt og myndiggørelse i relation til digitale teknologier nødvendiggør både en insisteren og en forpligtelse: En insisteren på at børn og unge er fuldgyldige aktører med rettigheder, indsigt og erfaringer, der gør dem i stand til at deltage, udtrykke sig og agere – også på andre måder end dem, som de ældre generationer umiddelbart finder mest relevante. Og samtidig en forpligtelse på at undgå den simple ansvarsfraskrivelse, som en sådan insisteren kan resultere i, hvis vi lader børn og unge i stikken i kampen mod uetiske algoritmer, upassende indhold og kapitalinteresser i deres digitale hverdagsliv. På samme måde er der også en risiko for ansvarsfraskrivelse, hvis den ret ensidige forbudsstrategi, som vi ser i disse år, fører til en delegitimerende afvisning af børns og unges handlerum, intentioner og engagementer med digitale teknologier.

Temanummeret er vokset ud af BUKS' dansk-nordiske børne- og ungdomskulturtradition, hvor børns og unges muligheder for at være kulturskabende er et omdrejningspunkt. Digital børnemagt tematiseres derfor også, helt i Flemming Mouritsens ånd, som både kultur *for*, *med* og *af* børn: Temanummeret åbner vinduer ind til digital kultur *for* børn og unge ved at belyse hvordan mediehus, kulturinstitutioner, skoler og daginstitutioner søger at tilgængeliggøre digitale ressourcer og universer til børn på involverende og myndiggørende måder, ofte gennem integration af digitale og analoge modaliteter. Kultur *med* børn og unge belyses gennem artikler om børns og unges kreative produktion af digitalt-analogt indhold og skabende teknologibrug i både vuggestue, børnehave og skole. Kultur *af* børn og unge er i fokus i artikler om hhv. unges egne strategier til at navigere bedst muligt i et allestedsnærværende digitalt landskab, samt om forældres forståelsesrammer vedr. deres egne børns hverdagsliv med digitale teknologier.

Netop det børnekulturelle perspektiv er væsentligt i en tid, hvor børns interaktioner med digitale teknologier ofte betegnes med alarmistiske termer, hvor en polariserende *moral panic* lurser lige om hjørnet, og hvor børn og unge af visse debattører bliver tiltalt paternaliserende og omtalt med patologiserende kategorier. Som en intenderet modgift mod dette, giver temanummer både konkrete og nuancerede billeder af børns og unges handlerum i et levet digitalt-analogt hverdagsliv.

Temanummeret rummer både norsksprogede, engelsksprogede og dansksprogede bidrag, alle dog fra nordiske kontekster. Samlet set synliggør artiklerne, at både ønsket om og vanskelighederne ved at sikre mere digital børnemagt er centrale omdrejningspunkter i Norden, både indenfor pædagogiske, børnekulturelle og mediefaglige felter.

Præsentation af bidragene

Temanummeret består af syv fagfællebedømte forskningsartikler samt fire formidlingsartikler.

I forskningsartiklen *Trolsk atmosfære og enhjørningbæsj – Morgendagens barnehagelærere designer spill for dagens barn* analyserer Lisa Annika Brandt, Ninni Marie Hogstad og Elin Arnesen Moseid det digitalt-analoge spil *Slåbbie og de forsvunne skattene*. Spillet er målrettet børnehavebørn og er udviklet af fire norske pædagogstuderende (barnehagelærerstudenter) som et led i deres uddannelse. Analysen fremhæver, hvordan spillet er designet med henblik på, at børnene kan deltage som kompetente aktører uden behov for voksenkontrol, hvordan spillet tilgodeser børneperspektiver, humor og legekultur, samt hvordan populærkulturelle og børnekulturelle elementer dermed kan integreres indenfor en pædagogisk ramme. Artiklen giver således et konkret eksempel på, hvordan digital børnemagt kan se ud i børnehaven.

Thilde Emilie Møller, Eva Petropouleas, Pernille Lomholt, Tomas Højgaard og Mie Buhl har skrevet forskningsartiklen *Børn koder kunst: Computational tankegang som en vej til kreativ udtryksform*. Artiklen belyser, hvordan børn og unge fra 3.-8. klasse har arbejdet med kreativ kodning i projektet Algoritmisk Kunst. Analysen viser, hvordan de har skabt visuelle værker gennem kodning, og hvordan dette gradvist har ledt til en forståelse af computationelle koncepter som funktioner, gentagelser, vilkårlighed og interaktion. Analysen synliggør, hvordan eleverne i løbet af processerne forhandler mellem idé, teknologi og æstetisk intention og resultaterne peger på, hvordan eleverne oplever at få større handlekraft og ejerskab i løbet af deres digitale skaben.

Forskningsartiklen *En verden hvor børn bestemmer over voksne – Om generativ kunstig intelligens (GKI) som assistent i SFO'ens kreative værksted* er skrevet af Ane Bjerre Odgaard og Thomas Enemark Lundtofte. Artiklen præsenterer et aktionsforskningsprojekt i to SFO'ers kreative værksteder. Konkret udfoldes en enkeltstående case, hvor et barn søger hjælp fra såvel modellervoks, farveblyanter, generativ kunstig intelligens, forskere og andre børn for at realisere sin idé om at bygge en verden, hvor børn bestemmer over voksne. Analysen viser, hvordan barnet møder både modstand og hjælp fra menneskelige og mere-end-menneskelige aktører i processen, herunder fra de kulturelle normer og bias, som GKI manifesterer. Artiklen peger på nogle af de muligheder og komplikationer, som kan opstå, når digital børnemagt søges udfoldet i praksis.

I forskningsartiklen *Digital omsorg: Mellem beskyttelse og myndiggørelse – En undersøgelse af danske forældres digitale teknologiforståelser* præsenterer Daniel Malling Blaabjerg-Zederkoff begrebet »digital omsorg«, der stiller skarpt på balanceringen mellem beskyttelse og myndiggørelse i børns og unges digitale hverdagsliv. Begrebet udvikles på baggrund af interviews med 22 forældre til børn og unge i 3.-4. klasse og 7.-8. klasse. Analysen afdækker, hvordan forældrenes digitale teknologiforståelser informerer deres omsorgsstrategier. Disse forståelser forlader sig ofte på teknologideterministiske opfattelser og sundhedsbegreber, der hentes fra debatprægede diskurser i det offentlige rum. Dette forhold problematiseres med henvisning til risikoen for samtalekløfter mellem børn og deres forældre. På den måde aktualiserer artiklen digital børnemagt som noget, der konstant forhandles i skiftende konfigurationer.

Pia Vedel Ankersen, Maria Christina Handberg og Christian Martin Bächler har skrevet forskningsartiklen *Selvbindingsstrategier i unges brug af sociale medier – perspektiver fra unge i en 7. klasse*. Den præsenterer – som titlen antyder – en undersøgelse af unge

menneskers selvbindingsstrategier, forstået som de måder hvorpå de unge selv kontrollerer deres praksisser. Den digitale børnemagt ses altså her som en handlekraft, hvormed de unge identificerer problemer foranlediget af algoritmer og vanedannende design og reagerer på disse med varierende grader af succes. Analysen bidrager til forståelsen af unge menneskers oplevede meningsfuldhed, og hvordan de drager grænser mellem aktiviteter på sociale medier, der bidrager til dette, og aktiviteter, der bare var spild af tid og opmærksomhed.

Trude Skogsberg har skrevet forskningsartiklen *Medvirkning og makt i digital praktisering i en småbarnsavdeling*. Artiklen belyser, hvordan 1-3-årige børns deltagelse i vuggestuens digitale praktiseringer må forstås som både kropslig, flerstemmig og mere-end-menneskelig verdensskabelse. Artiklen synliggør denne forståelse som et korrektiv til de konceptualiseringer af børns mere instrumentelle deltagelse, som policy-dokumenter på daginstitutionsområdet repræsenterer. Artiklen foreslår herigennem en forskydning væk fra et snævert fokus på, hvilket læringsudbytte børn kan få gennem brugen af digitale teknologier, for i stedet at anbefale et fokus på, hvordan læring, digitale teknologier og relationer gensidigt skaber hinanden og bliver til i konkrete deltagelsessituationer.

Forskningsartiklen *Children's transformative agency in computational play – Imagine, improvise and influence* er skrevet af Camilla Finsterbach Kaup, Pauline Fredskilde og Anders Kalsgaard Møller. Artiklen analyserer en række pædagogisk rammesatte aktiviteter i danske børnehaver, hvor børnene bl.a. inviteres ind i kollaborative byggeprojekter med DUPLO-klodser. Analysen viser, hvordan børnene anvender computational thinking-strategier i disse aktiviteter, f.eks. gennem nedbrydning af problemer i mindre dele og gennem sekventielt opbyggede løsningsstrategier, men at børnene samtidig løbende åbner processerne op gennem legende praksisser. Artiklen argumenterer for, at netop sameksistensen af disse strategier kan føre til computationel leg, hvor børn agerer både computationelt, fantasifuldt og improviserende, hvorigennem de også bidrager til at forandre de pædagogisk rammesatte aktiviteter, som de inviteres ind i.

Formidlingsartiklen *Elevens deltagelsesmåder når de sammen skaber animationsfilm i skolen* er skrevet af Ane Tyrrestrup og Hanne Pedersen. Artiklen fortæller om de mangfoldige måder, som børn fra 4. klasse deltager på, når de skaber digitale animationsfilm i skolen. På denne baggrund fremhæver seks centrale deltagelsesmåder: den udførende, tænkende, kommunikative, responsivt-æstetiske, situationssensitive og modstandsbaserede deltagelsesmåde. Disse deltagelsesmåder åbner op for en forståelse af, hvordan digital skabelse kan blive en integreret del af skolens dannelsesopgave, fordi der ikke blot er tale om at arbejde med teknologi, men om at etablere et rum, hvor børnenes udtryk kan blive set og deres stemmer blive hørt.

Klaus Thestrup har skrevet og tegnet til formidlingsartiklen *Det eksperimenterende fællesskab lever – Børnemagt og nye teknologier*, som Ane Bjerre Odgaard også har tegnet illustrationer til. Denne artikel reflekterer over, hvordan medier og teknologier som kameraer, computere, tablets og projektorer gennem flere årtier løbende har været en del af børnekulturen og af den kultur med børn, som kan udgøres af eksperimenterende fællesskaber mellem børn og voksne. Eksperimenterende fællesskaber beskrives i artiklen som steder, der etablerer en modsætning til omfattende forbud og krav om skærmfrihed. Dette sker ved i stedet at åbne for en dannelsesproces, hvor børn og voksne er deltagere sammen. Artiklen peger på, at muligheden fortsat lever for en handlekraftig pædagogik, der kreativt kan formgive brugen af medier, teknologier og fortællinger.

Formidlingsartiklen *Bridging the gap between gaming and theatre: The Dark Fortress – A Minecraft Adventure* er skrevet af Raymond Corrado Knutsen. Artiklen belyser, hvordan børns gaming-ekspertise blev en helt central ressource i en prisbelønnet teaterforestilling; den digital-analoge teaterproduktion »Det Mørke Fortet – Et Minecraft-eventyr«. Forestillingen blev produceret af Riksteatret i Oslo, og forfatteren fortæller om sin egen rolle som game master, der under forestillingerne guidede de deltagende børn i at bygge bro mellem Minecraft som digitalt spilunivers og teatrets fysiske, kollektive og kropslige rum. Artiklen synliggør, hvordan teaterforestillingen lykkedes med at realisere et møde mellem børnenes kulturelle domæne i Minecraft og teatrets kulturelle domæne. Dermed lykkedes det også for deltagerne at erfare nogle centrale fællestræk for disse to domæner: Samarbejde, kreativitet og mod.

Temanummerets sidste formidlingsartikel er et interview med Marlene Boel, chef for DR B&U, udført af Thomas Enemark Lundtofte. Artiklen har titlen *Selv om man er lille, kan man have en stor stemme* og giver et indblik i, hvordan DR som public service-aktør søger at tilgodese børns digitale magt ved at have et fokus på hensigtsmæssige rammer og beskyttelse af børn, såvel som et fokus på børns rettigheder og bemyndigelse. Marlene Boel fortæller om, hvordan DR i egne digitale produkter til børn skaber hensigtsmæssige rammer ved eksempelvis aktivt at undgå fastholdelsesmekanismer, som når Minisjang-målgruppen i DR's spilunivers inviteres til at lægge pindsvinet Børste i seng og dermed ledes til en afslutning på deres engagement i app'en. På samme måde betones DR's ansvar på rettighedsfronten gennem en tilgang til børn som ansvarlige deltagere, der involveres i udviklingen af DR's børnerettede indhold. Artiklen belyser desuden DR's dilemmaer og strategier i forhold til eksisterende sociale medieplatforme og techgiganter.

Rigtig god læselyst, vi håber at temanummeret kan inspirere til meget mere digital børnemagt!

Ane Bjerre Odgaard og Thomas Enemark Lundtofte

