



FORBRUKSFORSKNINGSINSTITUTTET SIFO

# En undersøkelse av det digitale hverdagslivet til ungdom med nedsatt funksjonsevne

Henry Mainsah, Kamilla Knutsen Steinnes og Helene Fiane Teigen

OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY  
STORBYUNIVERSITETET




© Forbruksforskningsinstituttet SIFO  
OsloMet – storbyuniversitetet  
Rapport nr. 11 – 2019

Forbruksforskningsinstituttet SIFO  
OsloMet – storbyuniversitetet  
Stensberggt. 26 – 7. etg.  
Postboks 4 St. Olavs plass  
0130 Oslo  
[www.oslomet.no/om/sifo](http://www.oslomet.no/om/sifo)

Det må ikke kopieres fra denne rapporten i strid med åndsverksloven. Rapporter lagt ut på Internett, er lagt ut kun for lesing på skjerm og utskrift til eget bruk. Enhver eksemplarfremstilling og tilgjengeliggjøring utover dette må avtales med SIFO. Utnyttelse i strid med lov eller avtale, medfører erstatningsansvar.

STORBYUNIVERSITETET  
FORBRUKSFORSKNINGSINSTITUTTET SIFO

<b>Tittel</b> En undersøkelse av det digitale hverdagslivet til ungdom med nedsatt funksjonsevne	<b>Antall sider</b> 87	<b>Dato</b> 22.11.2019
<b>Title</b> A study of the digital everyday life of youth with disabilities´	<b>ISBN</b> 978-82-7063-497-2	<b>ISSN</b>
<b>Forfatter(e)</b> Henry Mainsah Kamilla Knutsen Steinnes Helene Fiane Teigen	<b>Prosjektnummer</b> 201252	<b>Faglig ansvarlig sign.</b> 
<b>Oppdragsgiver</b> Barne- og familiedepartementet		
<b>Sammendrag</b> Denne rapporten presenterer funn fra en studie om barn og unge med nedsatt funksjonsevne sin digitale hverdag og deltagelse. Metodene som er anvendt i prosjektet er fokusgrupper og en spørreundersøkelse blant unge mellom 15-25 år. I tillegg til disse metodene fikk vi innspill fra en referansegruppe. Resultatene tyder på at IKT spiller en stor rolle i forbindelse med jobb og skole, og i å skape muligheter i sosiale relasjoner. Til tross for at de fleste synes internett gjør hverdagen deres lettere og at få sier at sin funksjonsnedsettelse er til hinder for dem, forteller de unge også om ulike hjelpemidler og strategier de tar i bruk for å bedre sin opplevelse på nett.		
<b>Summary</b> This report presents findings from a study about the digital everyday life and online participation of youths with disabilities. The methods used in the study are focus groups, and an online survey among young people between the ages of 15-25. In addition to these methods, we also received insights from a reference group. The results suggest that ICT play a major role when it comes to school and work, and in creating possibilities within social relations. A majority says the internet helps make their daily life easier and few say their disability is an obstacle to their participation online. However, the youths also detail how and why they use various assistive devices and strategies to improve their online experience.		
<b>Stikkord</b> Ungdom, nedsatt funksjonsevne, IKT, sosiale medier, hjelpemidler, deltagelse, identitet, digital kompetanse		
<b>Keywords</b> Youth, disabilities, ICT, social media, assistive devices, participation, identity, digital literacies		

# Forord

Denne rapporten er en leveranse fra prosjektet «Utsatte barn/unges digitale hverdag» som ble finansiert av Barne- og familiedepartementet (BFD).

Vi håper at rapporten kan fungere som et kunnskaps- og bevissthetsgrunnlag når det gjelder barn og unge med nedsatt funksjonsevne og hvilke muligheter og utfordringer deres digitale deltagelse bidrar til å skape.

Vi ønsker å takke BFD som ga oss mulighet til å igangsette dette spennende prosjektet, samt alle deltagere og alle barna som bidro med sin kunnskap som informanter og respondenter. En stor takk går også til Tone Alexandra Larsen fra Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir), Lin Prøitz fra Universitet i Oslo, og Anthony Giannoumis fra OsloMet, som har vært med i prosjektets referansegruppe. Vi takker også Isabel Kongsgaard og organisasjonen Unge Funksjonshemmede for deres innspill til prosjektet, og bidrag til publisering av annonsen til spørreundersøkelsen og rekruttering av respondenter. En stor takk rettes også til Torvald Tangeland for kvalitetssikringen av rapporten.

Oslo, november 2019

Forbruksforskningsinstituttet SIFO

OsloMet – Storbyuniversitetet

# Sammendrag

Denne rapporten presenterer funn fra en studie gjennomført på oppdrag fra Barne- og Familiedepartementet (BFD) om barn og unge med nedsatt funksjonsevne sin digitale hverdag og deltagelse. Mer spesifikt har vi sett på hvilken rolle sosiale medier og data- og konsollspill spiller i å danne muligheter eller barrierer i sosiale relasjoner, hvor aktive de unge er på nett, hvordan de presenterer seg, og hvilken digital kompetanse de har.

Studien har innledningsvis gjennomført en forstudie som involverte opprettelse av en referansegruppe og en litteraturgjennomgang for å avklare og spesifisere prosjektet, blant annet problemstillinger og utvalg. Referansegruppen hadde to samlinger og bestod av representanter fra Bufdir, Fakultet for Teknologi, Kunst og Design ved OsloMet og Psykologisk Institutt ved Universitetet i Oslo. Deretter gjennomførte vi fire fokusgrupper med 22 unge mellom 15-22 år med ulike selvrapporterte kognitive og fysiske funksjonsnedsettelse. Til slutt gjennomførte vi en spørreundersøkelse blant 481 unge mellom 15-25 år hvorav 327 hadde nedsatt funksjonsevne, mens 154 var funksjonsfriske.

På bakgrunn av innspill fra referansegruppen og andre miljøer med relevant ekspertise, samt litteraturgjennomgangen, har studien stilt følgende hovedproblemstilling: *Hvilken betydning spiller IKT for hverdagslivet og digital deltagelse for ungdom som har nedsatte funksjonsevner?* Dette har blitt delt opp i følgende underspørsmål og besvart gjennom datamaterialet:

- *Hvilken rolle spiller IKT i å skape muligheter eller barrierer i sosiale relasjoner?*

Studien viser at IKT spiller en stor rolle i å skape muligheter i sosiale relasjoner og for ungdommene å kontrollere hvordan de presenterer seg på nett. Ungdom bruker digitale medier til å både skape nye relasjoner og å vedlikeholde de allerede etablerte. Spilling over internett på data eller på spillkonsoll ble også trukket fram i fokusgruppene som en sosial arena der man kunne få nye vennerelasjoner på tvers av landegrensener, ettersom spill og tilhørende applikasjoner legger til rette for å kommunisere mens man spiller. For ungdom med nedsatt funksjonsevne gir også digitale medier muligheten til å søke etter informasjon knyttet til sin funksjonsnedsettelse, og å knytte kontakt med andre med samme funksjonsnedsettelse. På den andre siden viste det seg også at formatet til de ulike plattformene kunne være utfordrende for noen av funksjonsnedsettelsene, spesielt i samspill med andre mennesker. For eksempel kunne tekst-baserte funksjoner, som chat, være utfordrende for personer med lese- og skrivevansker. I tillegg nevnte ungdommene at sosiale medier gir en ny arena for mobbing, og muligheten for å bli stigmatisert på grunn av nedsatte funksjonsevner. Spørreundersøkelsen viste imidlertid at få i utvalget med og uten nedsatt funksjonsevne sier de har opplevd mobbing, trusler eller utestengning på nett.

- *Hvor aktive er ungdom med nedsatt funksjonsevne i sosiale medier og andre digitale plattformer?*

Både den kvalitative og den kvantitative undersøkelsen viser at ungdom med nedsatt funksjonsevne er svært aktive på sosiale medier, i likhet med ungdom uten nedsatt funksjonsevne. Studien viser at barn og unge bruker en rekke ulike digitale tjenester på enheter som mobil, PC, nettbrett og spillkonsoller. Mange deltar aktivt og ofte på sosiale medier gjennom meldinger, deling av bilder, kommentarer, 'tagging' og likerklikk. I tillegg deltar de ved å være med i ulike grupper og å opprette og delta på arrangementer. Spørreundersøkelsen viste for øvrig at jentene i utvalget er mer aktive på sosiale medier, mens guttene er mer aktive innen spilling. Utover dette bruker de fleste av dem også digitale plattformer i forbindelse med jobb og skole, som for eksempel e-post og læringsplattformer.

- *Hvilken rolle spiller universell utforming og IKT hjelpemidler i ungdoms digitale deltagelse?*

Resultatene fra spørreundersøkelsen viser at de fleste synes at internett gjør hverdagen deres enklere og få sier at funksjonsnedsettelsen er til hinder for dem når det kommer til å delta på nett. Få oppgir å ha behov for hjelpemidler og ekstrautstyr knyttet til funksjonsnedsettelse for å kunne bruke internett. Fra den kvalitative studien nyanseres dette bildet ved at utfordringer knyttet til ulike funksjonsnedsettelser kommer til syne, og ungdommene forteller om flere hjelpemidler og strategier de tar i bruk for å bedre opplevelsen på nett. Her avdekkes også et skille mellom skole og fritid, der ungdommene opplever deltagelse på skolen som vanskelig, mens de i større grad mestrer fritiden på nett.

Studien viser også at ungdommene har god nytte av sosiale medier og IKT i situasjoner der de ikke har mulighet til å fysisk møte opp på skole som for eksempel ved lengre opphold på sykehus. I slike tilfeller ble for eksempel videochatteprogrammer og sosiale medier brukt til å opprettholde det sosiale livet og til å følge med på det faglige arbeidet på skolen, i tillegg til å størst mulig grad inkluderes i klassemilljøet.

- *Hva slags digitale kompetanse viser ungdom i sin digitale hverdag og hvordan kan dette styrkes?*

Når det kommer til digital kompetanse tyder resultatene i denne studien på at de unge er gode på å navigere internett og har god overordnet forståelse for hvordan algoritmer fungerer og hvordan man søker etter informasjon. Likevel indikerer resultatene et behov for å øke de unges kompetanse rundt personvern, og mer spesifikt om hvilke personopplysninger som lagres om dem i sosiale medier.

## Summary in English

This report presents findings from a research project commissioned by the Norwegian Ministry of Children and Families about the digital life and participation among children and teenagers with disabilities. More specifically, we have investigated how social media and gaming creates opportunities and barriers for social relations, how active the children and teenagers with disabilities are online, how they present themselves in the online environment and their level of digital competence.

The study includes a pre-study which involved establishing a reference group and to conduct a literature review to specify the objectives of the project, as well as research questions and selection. The reference group had two meetings and consisted of representatives from The Norwegian Directorate for Children, Youth and Family Affairs (Bufdir), The Faculty of Technology, Art and Design at OsloMet, and Department of Psychology at the University of Oslo. We then conducted four focus groups with a total of 22 youths aged 15-22, who had various self-reported disabilities, both cognitive and physical. Lastly, we conducted a survey among 481 youth which included 327 individuals with disabilities and 154 individuals without disabilities, aged 15-25.

Based on the outcomes of the reference group meetings, suggestions from other environments with relevant expertise and the literature review, the study landed on the following research question: *What role do ICTs play in the everyday lives and digital participation among children and teenagers with disabilities?* This was operationalized and divided into the following sub questions and answered through the data material:

- *How do social media and gaming create opportunities and barriers for social relations?*

This study show that ICTs play a major role in creating opportunities for social relations and for the youths to control how they present themselves online. Youths use digital media to create new relations and to maintain established ones. Gaming over the internet on computer or game console was highlighted in the focus groups as a social arena to establish new relations across country borders, as both games and other applications facilitate communicating while playing. For the children and teenagers with disabilities, digital media also provides the opportunity to search for information related to their disability and to meet others with the same disability. However, the study also shows that some platform formats could be challenging for certain disabilities, especially in interaction with others. Text-based applications, such as Messenger chat, could for instance be challenging for persons with reading and writing disabilities. Moreover, social media provides an arena for bullying and the possibility of being stigmatized for disabilities. The survey, however, revealed that few of the youths in our selection had experienced bullying, threats or social exclusion online, regardless of having disabilities or not.

- *How active are the children and youths with disabilities in social media and on other digital platforms?*

The qualitative and the quantitative study shows that children and teenagers with disabilities are very active on social media. They use a wide range of different digital

services on units such as mobile phones, PC, tablets and gaming consoles. Many are active on social media through messaging, sharing images, commenting, tagging and liking. Moreover, they participate in different groups and by creating and attending events. The survey showed that girls are more active on social media, while boys are more active in gaming. Furthermore, most of the children and teenagers use digital platforms such as e-mail and learning platforms related to work and school.

- *What role do universal design and ICT-based tools play in youths' digital participation?*

The results from the survey show that most of the respondents think that Internet has made their everyday life easier, and few with disabilities report that their disability is a barrier for participating online. Few say they need aiding tools or extra equipment related to their disability in order to use the Internet. This picture is nuanced, however, by the data from the qualitative study where some challenges related to certain disabilities are brought to light. The youths in the focus groups share their knowledge of tools and strategies to improve their use of digital media. The focus groups also revealed a divide between school situations, which were perceived as challenging, and the youths' spare time which the youths to a larger degree master and control.

ICTs were especially useful for the youths who were physically unable to attend school or had long stays at hospitals due to their disabilities. Social media and video chatting programs helped them stay in contact with friends, as well as with teachers and classmates to prevent exclusion from the class milieu and to prevent them from falling behind academically.

- *What digital competence do the youth display in their digital everyday life and how can this be increased?*

Regarding digital competence, the study shows that the youths are good at navigating Internet and have a sound general understanding for how algorithms work and how to search for information. However, the analyses indicate a need to increase the competence regarding privacy, especially in terms of what personal data which is harvested and stored in social media and how they are used.



# Innhold

Forord.....	2
Sammendrag.....	3
Summary in English.....	5
Innhold.....	7
Innledning.....	9
Bakgrunn.....	9
Problemstillinger.....	9
Ungdom med nedsatt funksjonsevne?.....	11
Deltagelse og inkludering som forbrukere og samfunnsborgere i den digitale hverdagen.....	11
Tilgjengelighet og universell utforming.....	13
Digital kompetanse.....	14
1.    Metode.....	15
1.1    Fokusgrupper.....	15
Utvalg.....	15
Gjennomføring.....	18
1.2    Kvantitativ spørreundersøkelse.....	18
Utvalg.....	18
Gjennomføring.....	18
1.3    Metodiske utfordringer.....	20
Design av spørreskjemaet.....	20
GDPR og rekrutteringsproblemer.....	21
2.    Presentasjon av funn fra fokusgruppene.....	23
2.1    Hvilke digitale medier bruker ungdom i hverdagen?.....	23
Redefinering av medier.....	25
2.2    Ungdommenes hjelpemidler og strategier i hverdagen.....	26
Lese og konsentrasjonsutfordringer.....	26
Skriveutfordringer.....	27
Hørselsutfordringer.....	28
Trade-off.....	28
Utfordringer på skolen i forhold til hjelpemidler.....	29
Sosialt stigma.....	30
2.3    Ambivalent deltakelse.....	31
Fordeler.....	32

Utfordringer.....	33
2.4    Normer, sosial kapital og ærlighet: Ungdom om identitet på sosiale medier .	34
2.5    Digital kompetanse .....	37
Kunnskap om mekanismer bak skreddersydd markedsføring .....	37
Irritasjon og bekymring over personlig data og skreddersydd markedsføring .....	38
Strategier for å avdekke personlig data og å ha kontroll over innhold .....	39
2.6    Sosiale relasjoner .....	40
Deltagelse i grupper og arrangementer.....	40
Dataspill som arena for sosialisering.....	41
2.7    Oppsummering .....	41
3.    Presentasjon av funn fra den kvantitative spørreundersøkelsen.....	43
3.1    Bruk av digitale hjelpemidler og utstyr.....	43
3.2    Aktivitet og deltakelse i sosiale medier og spill.....	48
3.3    Sosiale relasjoner og identitet.....	64
3.4    Nettmobbing .....	72
3.5    Digital kompetanse .....	76
3.6    Oppsummering .....	81
4.    Avsluttende diskusjon og konklusjon .....	83
4.1    Sosiale relasjoner .....	83
4.2    Aktiv deltagelse .....	83
4.3    Universell utforming og hjelpemidler .....	84
4.4    Digital kompetanse .....	84
4.5    Konklusjon.....	85
Litteratur .....	86
Vedlegg .....	88
Vedlegg 1: Intervjuguide til fokusgruppe .....	88
Vedlegg 2: Survey .....	92

# Innledning

## Bakgrunn

Hovedmålet med denne rapporten er å presentere og å diskutere resultatene fra en undersøkelse gjennomført i 2019 om betydningen av IKT for digital deltagelse, sosialisering, identitet, og digital kompetanse blant barn og unge med nedsatt funksjonsevne, med spesielt fokus på sosiale medier og spill. Rapporten er en leveranse fra prosjektet «Utsatte barn/unges digitale hverdag» som ble finansiert av Barne- og familiedepartementet (BFD). Departementet ønsket at SIFO skulle gjennomføre en undersøkelse blant barn og unge med reduserte funksjonsevner knyttet til deres digitale hverdag.

For å identifisere relevant tematikk og metodisk tilnærming startet prosjektet med en før-studie hvor vi satte sammen en referansegruppe bestående av en fagperson fra Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir), og to forskere (en fra Universitetet i Oslo, men som nå jobber ved Høgskolen i Østfold, og en fra OsloMet) med spesialkompetanse på temaet. I tillegg til referansegruppen har vi også fått innspill fra organisasjonen Unge Funksjonshemmede (samarbeidsorganet for funksjonsnedsettes barne- og ungdomsorganisasjoner i Norge). Som en del av denne første fasen har SIFO også gjennomført et omfattende litteratursøk på relevant nasjonal og internasjonal forskning om unge med funksjonsnedsettelse og digitale teknologier.

I prosjektets neste fase ble det samlet inn data gjennom fire fokusgrupper med barn og unge mellom 15 til 22 år og en nettbasert, landsdekkende spørreundersøkelse.

## Problemstillinger

På bakgrunn av innspill fra referansegruppen og andre miljøer med relevant ekspertise, samt litteraturgjennomgangen, kom vi fram til følgende forskningsspørsmål:

- ***Hvilken betydning spiller IKT for hverdagslivet og digital deltagelse for ungdom som har nedsatte funksjonsevner?***

Med IKT mener vi bruken av alt fra nettsider, sosiale medier, dataspill, apper, og digitale tjenester som folk får tilgang til via mobil, PC, nettbrett, spillkonsoller eller andre digitale enheter. Dette hovedspørsmålet har blitt delt opp i følgende underspørsmål:

## *Hvilken rolle spiller IKT i å skape muligheter eller barrierer i sosiale relasjoner?*

Her settes det søkelyset på hvilke forhold som bidrar til at digitale teknologier virker sosialt inkluderende eller ekskluderende for unge med funksjonsnedsettelse. IKTs betydning for barn og unge er interessant fordi dagens ungdommer utformer sin identitet i tett samspill med IKT og dette har noe å si for deres muligheter til å bygge sosiale relasjoner. Derfor blir det interessant å undersøke hvilken rolle IKT spiller i identitetsforhandlinger.

- *Hvor aktive er ungdom med nedsatt funksjonsevne i sosiale medier og andre digitale plattformer?*

Det har nå blitt vanlig praksis for barn og unge å dokumentere sin hverdag ved å laste opp kjappe bilder på Instagram og Snapchat og å utveksle beskjedder med venne- og bekjentskapskretsen. Det er derfor viktig å være med, kommentere hverandres innlegg, og å vise seg fram. Barn og unge som ikke deltar i denne digitale kulturen kan føle «utenforskap». Dette forskningsspørsmålet er viktig fordi barn og unge med nedsatt funksjonsevne har samme behov for tilhørighet, deltagelse og sosial interaksjon som barn og unge uten nedsatt funksjonsevne.

- *Hvilken rolle spiller universell utforming og IKT hjelpemidler i ungdoms digitale deltagelse?*

Den teknologiske utviklingen gir mennesker med ulike typer funksjonsnedsettelser nye muligheter for tilhørighet, deltakelse og sosial interaksjon med andre. Samtidig vil denne teknologien kunne innebære økt behov for hjelp og tilrettelegging på nye områder. Sosiale medier har i større grad blitt en del av unges sosiale liv. Det er også en økende bekymring for at flere og flere elementer i deres hverdagsliv flyttes til internett og at de med ekstra behov for tilrettelegging dermed blir ytterligere ekskludert fra den sosiale arenaen.

- *Hva slags digital kompetanse viser ungdom i sin digitale hverdag og hvordan kan dette styrkes?*

Den digitale hverdagen byr på nye problemstillinger i forhold til forbrukernes rettigheter, personvern og valgmuligheter. Det å være digital forbruker på nett stiller høye krav til kompetanse. Barn og unge i dag forholder seg til et samfunn som er drevet av en rask teknologisk utvikling, med et trussel-landskap som er i konstant endring. Hvordan de oppfatter egen sårbarhet, og deres holdning og kunnskap om hvordan de kan beskytte seg selv er relevant for hvorvidt de kan delta i dagens digitale arenaer på en trygg måte. Trygg deltagelse på internett og sosiale medier krever både kritisk valg av verktøy og tjenester og kritisk bruk av verktøy og innholdstjenester. Det siste er særdeles vanskelig i det digitale markedet fordi brukerens rolle som forbruker/produsent og selger/kjøper her er uklar og flytende.

## Ungdom med nedsatt funksjonsevne?

Funksjonsnedsettelse er ikke lik andre befolkningsindikatorer, som kjønn og alder, som lar seg måle eller følge over tid. Det er store variasjoner innenfor og på tvers av grupper som deler enhver funksjonsnedsettelse. I dette prosjektet bruker vi Elisabeth Ellcessor sin definisjon av en funksjonsnedsettelse som “any physical or mental condition that makes it difficult, if not impossible to utilize default social institutional or physical structures without some form of accommodation” (2016: 11). Definisjonen Statistisk Sentralbyrå (SSB) bruker i sin levekårsundersøkelse om helse deler opp funksjonsnedsettelser i følgende fire hovedkategorier: synsvansker, hørselsvansker, bevegelsesvansker, og psykiske vansker. I tillegg inkluderer vi personer med konsentrasjon, lese- og skrivevansker (kognitive utfordringer), samt personer med kronisk sykdom. Kategorien kronisk sykdom ble inkludert etter råd fra organisasjonen Unge Funksjonshemmede.

Det er store forskjeller mellom de ulike typene nedsatt funksjonsevne når det gjelder graden av muligheter eller hindringer funksjonsnedsettelsen medfører i forhold til bruken av IKT. Vi oppfatter det som hensiktsmessig å ha en relasjonell tilnærming (Ellcessor, 2016; Bufdir.no) til fenomenet. Derfor ser vi på funksjonshemming som ikke en permanent tilstand, men heller noe som oppstår i samspill mellom en persons forutsetninger og omgivelser som ikke er skikkelig tilrettelagt eller utformet. En relasjonell tilnærming innebærer at vi ser på ungdom med funksjonsnedsettelser som vanlige ungdommer som møter funksjonshemmende barrierer i enkelte situasjoner, men ikke i andre (se også Söderström, 2009). Et funksjonshemmende forhold i en IKT kontekst viser derfor til en spesifikk situasjon i teknologiomgivelsene som skaper barrierer for en bruker slik at vedkommende kan bli funksjonshemmet.

Måten man benevner personer eller fenomener man studerer er viktig å reflektere over fordi det kan ubevisst gjenspeile fordommer eller normative forståelser. I denne rapporten slutter vi oss til Bufdirs anbefalinger om benevning av målgruppen generelt som “personer med nedsatt funksjonsevne” eller “mennesker med nedsatt funksjonsevne”. Derfor benytter vi benevnelsene “ungdom med nedsatt funksjonsevne”, eller “ungdom som har en funksjonsnedsettelse” for å understreke deres status som personer først. Ungdom i sin digitale hverdag er mennesker, som ikke er funksjonshemmet hele tiden, men blir funksjonshemmet i spesifikke situasjoner, under bestemte forhold og i bestemte relasjoner (Kittelsaa, Kristensen, & Wik, 2016). Dette betyr at vi oppfatter ungdom som har en funksjonsnedsettelse som vanlig ungdom med de samme behov og utfordringer som de fleste andre ungdommer. Vi er samtidig bevisst på sannsynligheten for at ungdom som har en funksjonsnedsettelse møter bestemte typer utfordringer i sitt hverdagslig møte med sosiale, fysiske og teknologiske omgivelser.

## Deltagelse og inkludering som forbrukere og samfunnsborgere i den digitale hverdagen

Dagens barn og unge lever i et informasjonssamfunn i rask utvikling hvor de er omringet av stadig nye informasjons- og kommunikasjonsteknologier (IKT). Sosiale

medier, som for eksempel Instagram, Snapchat, Tik Tok, YouTube, og Facebook, samt dataspill, er en del av den digitale virkeligheten for mange barn og ungdommers hverdag og fritid. I 2018 har 95% av norske barn mellom 9 og 18 år smarttelefon, og 89% av disse bruker ett eller flere sosiale medier slik som Snapchat, Instagram, Facebook og YouTube (Medietilsynet, 2018). De bruker internett, mobiltelefon og nettbrett til å lære, leke, sosialisere, og utforske verden. For mange ungdom er det viktig å være med i disse arenaene hvor det deles bilder, video, musikk, informasjon, tanker og erfaringer med både kjente og ukjente. Barn og unge bruker sosiale medier som en kanal for samfunnsdeltagelse i stadig større grad (Mainsah et al. 2016). De gruppene som ikke er med i den gjennomdigitaliserte virkeligheten, kan ha en følelse av "utenforskap" (Hellman & Karde, 2012).

Like muligheter for deltagelse er en demokratisk rett nedtegnet i FNs menneskerettskonvensjon og lovfestet i Diskriminerings- og tilgjengelighetsloven, lov av 21. juni 2013 nr. 61. Kunnskap om den digitale hverdagen til barn og unge med nedsatt funksjonsevne er viktig for å sikre deres samfunnsdeltagelse. Mens det finnes svært mye forskning om ungdommers bruk av informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) og sosiale medier, er forskning om personer som har funksjonsnedsettelse og IKT/sosiale medier foreløpig begrenset. I den grad det finnes forskning om dette emnet er den i all hovedsak konsentrert om voksne personer som har funksjonsnedsettelse. Det er derfor et behov for å utforske hva slags hverdagsliv det blir for barn og unge med ulike typer nedsatte funksjonsevner i en tid hvor det legges stadig større vekt på bruk av IKT, Internett, og sosiale medier i forbindelse med offentlige og private tjenester, og i det offentlige rommet generelt.

Ifølge de amerikanske medievitene Henry Jenkins, Sam Ford og Joshua Green har den deltagende kulturen gjennom internett, sosiale medier og dataspill en stor sosial og politisk relevans:

*If we see participatory culture, though, as a vital step towards the realization of a century-long struggle for grassroots communities to gain greater control over the means of cultural production and circulation – if we see participation as the work of publics and not simply of markets and audiences – then opportunities to expand participation are struggles we must actively embrace through our work, whether through efforts to lower technical and economic obstacles or to expand access to media literacies (2013: 193).*

Det er et behov for kunnskap om den digitale hverdagen til unge med funksjonsnedsettelse fordi det ligger en potensiell risiko for at mange blir ekskludert og utestengt fra deltagelse på de viktige sosiale, kulturelle, og politiske arenaene som internett, sosiale medier, og dataspilluniverset representerer. Forutsetningen for aktiv deltagelse består av en sammensetning av ulike faktorer som digital tilgang, tilgjengelighet, kompetanse, sosial tilhørighet og personlige ressurser.

I mange akademiske og politiske diskurser fremstilles digital deltagelse som en forutsetning til å sikre sosial inklusjon, samfunnsengasjement, kulturell kompetanse, og tilgang til forbrukermarkeder for alle (Carpentier 2011). Samtidig er det viktig å være oppmerksom på at økt digital deltagelse ikke alltid er positiv og kan medføre negative konsekvenser, som for eksempel økt individualisme, konsumerisme og ikke-

bærekraftige forbrukerpraksiser (Carpentier 2011; Ellcessor 2016). Barn og unge som bruker internett og sosiale medier trer automatisk inn i forbrukerrollen (Storm-Mathisen og Kjørstad 2015; Slette-meås & Kjørstad, 2016). Digitale verktøy som smarttelefoner har bidratt til at barn og unge er stadig mer i denne rollen (Medietilsynet, 2018; Ungdata, 2018). En SIFO-undersøkelse (Rosenberg, Steinnes & Storm-Mathisen, 2018) viste at unge i dag eksponeres for mer markedsføring enn noen gang tidligere, inkludert markedsføring for kosmetiske inngrep, pengespill og alkohol i sosiale medier.

## Tilgjengelighet og universell utforming

Innbyggerundersøkelsen gjennomført av Direktoratet for Forvaltning og IKT (DIFI) i 2017 viser at det er liten eller ingen forskjell i internettbruk mellom unge personer med nedsatt funksjonsevne og deres jevnaldrende. Samtidig viser en norsk spørreundersøkelse fra 2011 (Tollefsen m.fl., 2011) gjennomført blant 101 mennesker med nedsatt funksjonsevne at sosiale medier har svært mange tilgjengelighetsproblemer innenfor alle relevante tilgjengelighetsområder. Tilgjengelighet betyr at digitale plattformer, systemer og tjenester er lagt til rette for bruk for alle, inkludert personer med funksjonsnedsettelse. En svensk studie fra samme år viser også at alle sosiale medier som inngikk i undersøkelsen (bl.a. Facebook, YouTube, Flickr, MySpace og Twitter) hadde tilgjengelighetsproblemer (Cederbom m.fl. 2011). Mennesker som er døve eller tunghørt, for eksempel, ville hatt en begrenset evne til å forstå YouTube videoer uten oversettelsen av tale til tekst-undertitler. En artikkel i nettutgaven av teknologimagasinet *Wired* fra januar 2019 beskriver hvor vanskelig og frustrerende det var for døve eller tunghørte Youtube-brukere å forstå innholdet i videoene (Ellis, 2019). Årsaken var at Youtube bruker Google sin automatiske talegjenkjenningsteknologi som ofte produserer feil i oversettelser. I et tilfeldig utvalg av slike oversettelsesfeil samlet av artikkelforfatteren i *Wired*, var for eksempel: "You're on your own" som ble oversatt til: "You won you're wrong." Lignende ble: "Ethan has to leave" oversatt til "ether nice to leave", og "met" ble oversatt som "wet". Allerede i 2012 gikk døve og tunghørte brukere ut i protest via Twitter med hashtag #CaptionTHIS, og ba medieprodusenter om mer og bedre kvalitet på undertekster til videoer i ulike kanaler.

Blinde eller synssvake ville også møtt utfordringer med å søke seg fram til de videoene de ønsker uten beskrivelser av videoenes innhold i lydformat. Under utformingen av det digitale spørreskjemaet til denne undersøkelsen måtte vi sørge for at skjemaet hadde de riktige HTML-funksjonalitetene for å gjøre det tilgjengelig for personer som er avhengig av skjermlesere.

Alle eksemplene beskrevet ovenfor illustrerer hvordan teknologier kan skape funksjonshinder som bidrar til å ekskludere noen grupper fra full og likeverdig deltagelse (Ellcessor, 2016).

## Digital kompetanse

Ungdommene som denne rapporten handler om lever som de fleste andre i Norge i et digitalt landskap i stadig rask endring. Mange digitale tjenester er allerede, eller er i ferd med å bli, digitale. Kontakt og kommunikasjon med offentlig sektor, som NAV, skatteetaten, helsevesenet og flere, blir også i økende grad digitalisert og det blir begrenset mulighet for brukere å få fysisk kontakt med ansatte (Slettebø, 2014). Kommersielle digitale plattformer som Instagram, Snapchat og Facebook spiller en stadig viktig rolle som deltakelsesarena for å lære, sosialisere, og dele sine meninger. Samtidig utsetter ungdommers deltagelse i disse plattformene dem for høy risiko ettersom deres persondata samles og brukes til utforming av skreddersydd påvirkning. Dette gjør at å ha en oppdatert og riktig digital kompetanse er en vesentlig forutsetning for å fungere aktivt og trygt som forbruker og samfunnsborger i dette digitale landskapet.

EU definerer digital kompetanse på følgende måte:

*Digital competence involves the confident and critical use of Information Society Technology (IST) for work, leisure and communication. It is underpinned by basic skills in ICT: the use of computers to retrieve, assess, store, produce, present and exchange information, and to communicate and participate in collaborative networks via the Internet (EU 2014: 5).*

Denne definisjonen understreker viktigheten av å utvikle evnen til å *fremskaffe, få tilgang til, lagre, produsere, presentere, bytte/dele informasjon*, og i å *kommunisere og delta* i samhandlingsarenaer på internett. På grunn av den raske endringen i det digitale landskapet introduseres det stadig nye begreper for å beskrive ulike former for digital kompetanse som IKT kompetanse, informasjonskompetanse, personvern kompetanse, personlig data kompetanse, eller algoritmekompetanse.

I vår konseptualisering av digital kompetanse i forbindelse med ungdoms digitale hverdag har vi tatt utgangspunkt i noen elementer fra EUs rammeverk for digital forbrukerkompetanse – 'The Digital Competence Framework for Consumers' eller 'DigiCompConsumers' (Brečko & Ferrari, 2016). Dette rammeverket fokuserer i utgangspunktet hovedsakelig på kompetanse knyttet til kommersielle handlinger på nettet, men det identifiserer egenskaper som er relevant for andre aspekter av digital deltagelse. Vi har trukket fram kompetanser som 1) Evnen til å gjenkjenne og evaluere ulike former for kommunikasjon eller informasjon, 2) Evnen til å håndtere digital identitet og profil, 3) Evnen til å håndtere personlig data og personvern. I tillegg til disse trekker vi i vår konseptualisering av digital kompetanse fram evnen til å *fremskaffe, få tilgang til, lagre, produsere, presentere, bytte/dele informasjon*, og å *kommunisere og delta* i samhandlingsarenaer på internett fra EUs definisjon.



# 1. Metode

I denne seksjonen vil vi redegjøre for undersøkelsens metodevalg som bestod av:

1. Fokusgruppeintervjuer med ungdom mellom 15-22 år.
2. En spørreundersøkelse med ungdom mellom 15-25 år

## 1.1 Fokusgrupper

For å få innsikt i hvor aktive barn og unge med nedsatt funksjonsevne er som deltagere i sosiale medier og andre digitale plattformer, samt deres erfaringer med disse som sosialiseringarenaer, deres digitale kompetanse, og hvilken rolle universell utforming og IKT hjelpemidler spiller i digitale deltagelse, gjennomførte vi fire fokusgrupper med ungdom mellom 15-22 år.

### Utvalg

Totalt 22 ungdom ble rekruttert til fokusgruppene: seks i gruppe 1, syv i gruppe 2, seks i gruppe 3 og tre i gruppe 4. Ungdommene ble rekruttert gjennom analysefirmaet Norstat sitt barne- og ungdomspanel<sup>1</sup> og var rekruttert etter en variert sammensetning av alder, kjønn og egendefinert funksjonsnedsettelse. Alle ungdommene brukte flere digitale medier, inkludert streamingtjenester, sosiale medier (Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter, o.l.), nettforum (Reddit o.l.), nettbutikker og nettspill. Noen av ungdommene i utvalgte hadde deltatt i fokusgrupper før, mens andre deltok for første gang. Se tabell 1-2 for en oversikt over utvalget.

**Tabell 1-1** Oversikt over ungdommene i fokusgruppene. Deltakerne er tildelt fiktive navn.

Ungdom	Kjønn	Alder	Bosted/Fylke
<b>Gruppe 1</b>			
Alma	Jente	20	Oslo
Berit	Jente	18	Oslo
Caspar	Gutt	15	Akershus
Daniella	Jente	19	Akershus
Ellen	Jente	21	Oslo

<sup>1</sup> Norstat sitt panel: <https://norstat.no/methods/online-datainnsamling/>

<b>Ungdom</b>	<b>Kjønn</b>	<b>Alder</b>	<b>Bosted/Fylke</b>
Frida	Jente	18	Akershus
<b>Gruppe 2</b>			
Grete	Jente	20	Oslo
Hank	Gutt	18	Oslo
Ingvar	Gutt	16	Akershus
June	Jente	17	Akershus
Kelis	Jente	18	Buskerud
Leno	Gutt	21	Oslo
Magne	Gutt	16	Oslo
<b>Gruppe 3</b>			
Nils	Jente	20	Oslo
Olivia	Jente	20	Oslo
Pia	Jente	22	Oslo
Quan	Gutt	18	Oslo
Robert	Gutt	17	Akershus
Sabine	Jente	18	Oslo
<b>Gruppe 4</b>			
Tom	Gutt	19	Akershus
Uma	Jente	19	Akershus
Van	Gutt	15	Oslo

Alle ungdommene hadde en egendefinert funksjonsnedsettelse (se tabell 1-2), og flere hadde flere enn én nedsatt funksjonsevne. Ungdommene inkluderte kognitive og psykiske funksjonsnedsettelse når de svarte på spørsmål om de hadde en form for nedsatt funksjonsevne. Dette er i tråd med Bufdir sin definisjon av nedsatt funksjonsevne som omfatter «tap av, skade på eller avvik i en kroppsdel eller i en av kroppens psykologiske, fysiologiske og biologiske funksjoner» (Bufdir, 2019).

**Tabell 1-2 Oversikt over ungdommenes egendefinerte funksjonsnedsettelse. Flere av ungdommene hadde mer enn en funksjonsnedsettelse.**

<b>Funksjonsnedsettelse</b>	<b>Antall ungdom</b>
Oppmerksomhets- og hyperaktivitetsforstyrrelse (ADHD)	6
Dysleksi	3
Kortvokst	2
Nedsatt hørsel	2
Aspergers syndrom	2
Oppmerksomhetsforstyrrelse (ADD)	2
Posttraumatisk stress lidelse (PTSD)	1
Hofteleddsdysplasi	1
Blindhet/nedsatt syn	1
Depresjon	1
Cerebral parese	1
Autisme	1
Personlighetsforstyrrelse	1
Angst	1
Tvangslidelser (OCD)	1
Benskjørhet	1

Dyspraksi/finmotoriske vansker

1

---

## Gjennomføring

Alle fire fokusgrupper ble tatt opp på lydbånd og transkribert. Det transkriberte materialet ble tematisk kodet etter følgende 6 koder basert på intervjuguiden: «sosiale relasjoner», «identitet», «digitalt hverdagsliv», «hjelpemidler», «digital kompetanse» og «deltakelse».

## 1.2 Kvantitativ spørreundersøkelse

For å få en bredere innsikt i den digitale hverdagen til ungdom som har en funksjonsnedsettelse med fokus på deltagelse, identitet, og digital kompetanse ble det gjennomført en kvantitativ spørreundersøkelse. Spørreundersøkelsen ble gjennomført i etterkant av fokusgruppene og bestod av 11 hovedspørsmål og 7 bakgrunns spørsmål. Spørreskjemaet til spørreundersøkelsen ble delvis utviklet basert på innsiktene fra fokusgruppene og delvis fra innspill fra relevante aktører i referansegruppen.

### Utvalg

Deltakere til spørreundersøkelsen ble rekruttert delvis gjennom Norstat sitt barn- og unge panel og delvis gjennom sosiale medier i forum og grupper tilknyttet unge med funksjonsnedsettelser. Norstats panel består av forhåndsrekrutterte personer som har samtykket til å delta i spørreundersøkelser og meningsmålinger. Utvalgsramme til spørreundersøkelsen var i utgangspunktet ungdom mellom 15-25 år med nedsatt funksjonsevne. Ettersom spørreundersøkelsen ble gjennomført via web-skjema, var det en forutsetning at respondentene hadde nettilgang. Denne forutsetningen var kritisk i en undersøkelse som kartlegger IKT-bruk. I tillegg til gruppen med ungdom som har en funksjonsnedsettelse anså vi det som hensiktsmessig å også rekruttere en gruppe med ungdom i samme aldersgruppe som ikke hadde funksjonsnedsettelse fra Norstat sitt panel. Tanken var at data fra denne gruppe ville kunne brukes til å gi en bedre kontekstualisering av data fra den andre gruppen og gi et bredere samtidsbilde av IKTs rolle i ungdommers jevnalderkultur.

### Gjennomføring

Spørreskjemaet ble utviklet i to faser. Førsteutkastet ble ferdigstilt og sendt til SIFO-forskere og organisasjonen Unge Funksjonshemmede for kommentarer. Norstat hadde også gode innspill som ble benyttet i design av spørreskjemaet. Deretter ble spørreskjemaet revidert og testet for universell utforming.

Spørreskjemaet ble sendt ut som e-post med invitasjon til deltagelse, sammen med link til spørreskjemaets adresse på Internett. Ettersom Norstat ikke hadde oversikt over andel personer med nedsatt funksjonsevne i sitt panel var det nødvendig å "screeene" ungdomspanelet for å identifisere dem. Dette gjorde vi ved å inkludere følgende

screeningsspørsmål i web-skjemaet - "Har du i dag nedsatt funksjonsevne (i større eller mindre grad)?"

Totalt ble 5868 personer fra Norstats panel invitert til å delta i spørreundersøkelsen, med en svarprosent på 11 og en 7% drop-out rate.

Totalt 481 unge deltok i spørreundersøkelsen - (N = 457, 95%) via Norstats panel, og (N = 24, 5%) via sosiale medier (se tabell 1-1). 154 unge hadde ikke nedsatt funksjonsevne, og de fleste av disse (60%) var mellom 15-19 år. De resterende 327 hadde én eller flere nedsatte funksjoner, både kognitive og fysiske (se tabell 1-2) De fleste av deltakerne bodde sammen med foreldrene sine (53%) i en husstand med 2-4 personer (67%), med ingen (48%) eller 1-2 barn (37%) under 18 år.

**Tabell 1-3 Oversikt over demografiske variabler i utvalget. Oppgitt i prosent og frekvens, N = 481.**

	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Kjønn</b>		
Menn	213	44
Kvinner	268	56
<b>Alder</b>		
15-19 år	281	58
20-25 år	200	42
<b>Nedsatt funksjonsevne</b>		
Ja	327	68
Nei	154	32
<b>Bosetning etter landsdel</b>		
Oslo	57	12
Østlandet	149	31
Vestlandet	105	22
Midt-Norge	81	17
Nord-Norge	47	10
Sørlandet inkludert Telemark	42	9

Table 1-1 Oversikt over type selvrapportert funksjonsnedsettelse i utvalget. Oppgitt i prosent og frekvens, N = 327.

<b>Funksjonsnedsettelse (N = 327)</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Allergiker	88	27
Svaksynt	62	19
Psykiske vansker	48	15
Kronisk sykdom	42	13
Hukommelses- eller konsentrasjonsvansker	22	7
Dysleksi	22	7
Arm- eller benskade	16	5
Bevegelseshemmet	9	3
Annen funksjonsnedsettelse	9	3
Hørselshemmet	6	2
Blind	3	1

### 1.3 Metodiske utfordringer

Undersøkelsen møtte to metodiske hovedutfordringer knyttet til rekrutteringen av respondenter til den kvantitative spørreundersøkelsen, og til utformingen av nett-skjemaet.

#### Design av spørreskjemaet

Nett-skjemaet for undersøkelsen ble designet av Norstat. En utfordring med spørreskjemaer som analysebyråer benytter er at de i noen tilfeller ikke kan leses av alle respondenter. I en tidligere SIFO studie anbefaler Tangeland, Roos og Pettersen (2017) utformingen av all forskningsdesign på en universelt tilgjengelig måte. Siden denne undersøkelsen handlet om IKT og mennesker med nedsatt funksjonsevne var det særlig viktig at akkurat denne undersøkelsen fungerte optimalt slik at personer med funksjonsnedsettelser kunne besvare spørsmålene så enkelt som mulig, og med de hjelpemidler de har til rådighet.

Noen typer funksjonsnedsettelser (f.eks. bevegelseshemminger) påvirker ikke leseevne, og krever derfor ikke spesielle tilpasninger for å sikre at spørsmålene blir riktig forstått av respondentene. Blinde respondenter har muligens en særskilt utfordring når det gjelder universell utforming av online skjemaene. Norstat bruker vanligvis en del grep for å forme nett-skjemaet på en universell tilgjengelig måte. Nett-skjemaet måtte være:

*Lesbart av svakt seende – ved å sette høy kontrast (4,5:1), og å bruke tilstrekkelig stor font.*

*Mulig å navigere i undersøkelsen med tastatur – ved programmering.*

*Mulig å bruke opplesningsprogrammer – de sørget for ikke å bruke bilder eller farger alene - men de kunne gjerne komme i tillegg. Knapper skulle også ha tekst – ikke bare symboler som fx. '>>' eller '<<'. Det burde skrives 'neste'/'forrige' i stedet. De skulle sikre at sammenhengen mellom de ulike tekstelementene på siden var klart definert i programmeringen. (Norstat, personlig kommunikasjon, 2 september 2019)*

Vi fikk også råd fra eksperter i universell utforming om å teste nett-skjemaet med populære leseprogrammer som JAWS, NVDA og ChromeVox, og VoiceOver og TalkBack for mobilbrukere. Det var imidlertid ikke rom for å for å teste mottak av skjemaet hos blinde.

En sist utfordring i design av spørreskjemaet var knyttet til lengden og antall spørsmål. Mennesker med konsentrasjonsvansker kan møte utfordringer med å fullføre spørreskjemaene hvis de er for lange. I forbindelse med dette kommer Andrea de Cesarei og Bruno Baldaro tilby følgende råd:

*researchers should consider the possibility that, even if reading and answering is possible, an excessive number of questions can tire the respondents and cause them to respond randomly or abandon the questionnaire. To make this possibility less likely, brief versions of questionnaires may be preferred, provided that they are valid and adequate for research aims. (2015: 377)*

Førsteutkastet til spørreskjemaet som vi lagde var litt lengre enn den siste versjonen og hadde mange skalaspørsmål og spørsmål med flere svaralternativer. Responstiden var vurdert til 12-13 minutter. Etter en gjennomgang av skjemaet følte vi at for å redusere faren for at respondenter ikke fullfører eller gir tilfeldig svar. Derfor bestemte vi å redusere antall spørsmål og brakk ned responstiden til seks minutter.

## **GDPR og rekrutteringsproblemer**

I utgangspunktet hadde prosjektet ambisjoner om å rekruttere et representativt utvalg av ungdom med nedsatt funksjonsevne mellom 15-25 år. Ettersom vi var usikre på hvor mange personer i Norstats panel som lå innenfor utvalgsrammen ungdom mellom 15-25 år med en nedsatt funksjonsevne måtte vi bruke alternative rekrutteringsstrategier. Før innføringen av EUs personvernforordning (GDPR) i Norge var det vanlig praksis blant analysefirmaer som Norstat å sende invitasjoner til å delta i undersøkelsene via epost. Før GDPR ville det vært vanlig i en slik undersøkelse å ta kontakt med organisasjoner som jobbet med målgruppene og be dem bruke deres epostlister til å sende invitasjonene til deres medlemmer. For å verne folks personverns rettigheter krever GDPR reglene at organisasjonen ikke deler medlemmenes epostadresser fordi epost oppfattes som personlig data. Organisasjonene er også pålagt å ikke utsette deres medlemmer mot spam-eposter. Det er to hovedfordeler med å rekruttere respondenter til spørreundersøkelser via epost. Analysefirmaer foretrekker epost først og fremst fordi den ofte gir forholdsvis høyere svarprosent enn i andre kanaler. I tillegg er det lettere å sikre kvaliteten i svarene. Dette problemet ble forklart for oss i en epost fra Norstat, som beskrev utfordringene med å ikke bruke epost slik:

*Vi har dog små muligheter til å sjekke for dupletter (annet enn unike browserdata). Det er jo også et spørsmål om det faktisk er personer med funksjonsnedsettelse som svarer på undersøkelsen. Vi kan be om personlige data (for å delta i trekning av gavekort eller lignende), det kan bidra til økt sikkerhet i dataene, men ikke utelukke feil helt. Vet dog ikke helt om dette er innenfor reglene (helseopplysninger etc.).*

En utfordring med online undersøkelser er at det ofte er vanskelig å sikre kvaliteten i innsamlet data. Det er vanskelig å sikre at ikke samme respondent sendte inn utfylt skjema flere ganger eller at folk som ikke hører til målgruppen svarer. Før GDPR foretrakk analysefirmaer som gjennomfører undersøkelser blant bestemte målgrupper derfor å gå gjennom interesseorganisasjoner som hadde personopplysningene til deres medlemmer og som kunne dermed invitere bare de som var innenfor målgruppen til å delta.

For å supplere dataene fra panelet, brukte prosjektet sosiale medier som en alternativ rekrutteringskanal for respondenter. Vi samarbeidet med organisasjonen Unge Funksjonshemmede som bidro med å spre annonsen om undersøkelsen i sine nettverk på Facebook og Instagram. Vi sendte dem url-lenken til det online spørreskjemaet sammen med en annonse som Unge Funksjonshemmede la ut både på sin hjemmeside og på sin Facebook side. Denne strategien var ikke så vellykket. Vi fikk til slutt bare 24 intervjuer som var av god kvalitet via sosiale medier. Dobbelte så mange hadde begynt spørreundersøkelsen, men måtte diskvalifiseres fordi de enten ikke fulførte, eller respondenten var ikke i målgruppen.



## 2. Presentasjon av funn fra fokusgruppene

### 2.1 Hvilke digitale medier bruker ungdom i hverdagen?

Ungdommene i fokusgruppene ble spurt om hvilke ulike digitale medier, applikasjoner, tjenester og lignende som de bruker i løpet av en typisk dag. Svarene avdekket et komplekst nettverk av ulike digitale verktøy som reflekterer deres hverdag med skole, jobb, interesser, sosiale relasjoner og fritidsaktiviteter. Når det gjelder teknologiske enheter trekkes mobiltelefon, PC, laptop, nettbrett og spillkonsoller, som Playstation fram. Spesielt PC og mobil nevnes hyppig. Et par sier de bruker mobilen mest, mens andre påpeker at de benytter PC aktivt på skole og dermed blir mye av aktiviteten på den.

Ungdommene bruker de ulike enhetene og plattformene gjerne sammen, om hverandre og samtidig. De veksler mellom ulike enheter og plattformer tilsynelatende sømløst for å tekkes ulike formål. Et eksempel på hvordan ulike teknologier kombineres og brukes sammen er å koble mobil til eksterne høyttalere for å spille av musikk, podkast eller lydbok, eller å bruke PC-en til å strøkke innhold til TV-en. For eksempel, en av ungdommene forteller at de ikke har kabel-TV hjemme og dermed bruker PC-en til å strøkke innhold til TV-en gjennom Chromecast.

En annen interessant ting er tendensen til å bruke flere enheter samtidig, uten at aktivitetene er relatert. Flere av ungdommene nevner at PC og TV fungerer bedre for å se på videoer, serier og filmer ettersom det er større skjerm og bedre lyd. I tillegg frigjør det mobilen slik at den kan brukes til andre ting mens de ser. De fleste oppgir å bruke mobilen til enkle aktiviteter som spill eller lignende mens de ser på tv-serie for eksempel. De får med andre ord stimuli fra flere plattformer samtidig, og uttrykker også et behov for dette ettersom det er vanskelig for dem å kun skulle drive med en av aktivitetene av gangen. «*Jeg gamer ikke, men jeg kom på at jeg spiller et spill på telefonen min, når jeg ser på andre serier og sånne ting. For det er ikke nok med liksom én ting som stimulerer meg.*» (Berit, 18).

Tabellen under viser et forsøk på å kategorisere alt ungdommene nevnte i fokusgruppene inn i meningsfulle kategorier for å undersøke ungdommens digitale liv. Kategoriene er underholdning, sosiale medier, kommunikasjon, skole/læring, økonomi og annet. Underholdning omfatter alt som opptar tid uten noe annet formål enn å bli underholdt. Sosiale medier blir av Store Norske Leksikon definert slik: «Sosiale medier er nettsider og apper som tilrettelegger for å skape og dele innhold, og å delta i sosiale nettverk» (Aalen & Enli, 2018), og er dermed skilt ut i en egen kategori for å fange opp dette. Videre er kommunikasjon separert fra sosiale medier for å understreke tjenester og applikasjoner som er tilrettelagt for en-til-en eller gruppesamtaler. Herunder ligger e-post og rene video- og chatte-programmer. I kategorien skole og læring har vi samlet alt som ungdommene nevnte tilknyttet skolearbeid eller interesse for å lære noe utenom skole. Her er for eksempel den nasjonale læringsportalen NDLA, Store Norske Leksikon, Wikipedia og språk-appen Teach Yourself som en av ungdommene brukte for å lære seg koreansk. Kategorien økonomi viser til både tjenester for å styre egen økonomi, som nettbanktjenester og VIPPS, men også tjenester knyttet til salg og kjøp,

som Finn.no, Tise og rabatt-appen Honey. Til sist har vi lagt til kategorien «diverse» hvor vi har samlet medier som ikke passet inn andre steder. Her er appen Hold, som motiverte en av ungdommene til å ikke bruke mobilen gjennom ulike premieringer etter hvor lang tid mobilen har ligget i ro av gangen, nettleseren Safari og Ecosia, søkemotoren Google, VGs nyhetsapp Peil og annonse-blokkeringstjeneste.

Det er viktig å merke seg at disse kategoriene er ikke absolutte. Flere av tjenestene og applikasjonene passer inn i mer enn en kategori. Et eksempel på dette er YouTube, en strømmetjeneste for film og video, som både kan kategoriseres som «underholdning» ettersom ungdom bruker den til å se brukergenererte videoer, «sosiale medier», ettersom YouTube også er et sosialt nettverk og et sted for å dele innhold. I tillegg kan man komplisere det med å ta hensyn til at YouTube tilbyr film-strømming av profesjonelt laget filmer lik Netflix, og dermed legge det inn som en film/TV-tjeneste. Og for å gjøre det enda mer forvirrende kan YouTube kategoriseres som «annet» ettersom en av ungdommene brukte YouTube for å få en nyhetsoppdatering gjennom å følge en bruker som snakket om aktuelle temaer i amerikansk politikk. Lignende kan det diskuteres om gaming bør anses som sosiale medier ettersom mange spiller med andre online.

Tabellen viser også avspillingsenheter for å fange opp hvilke enheter som brukes, men ettersom de aller fleste tjenester kan benyttes på alle enheter med internett tilgjengelig, og mange apper også har nettleser-versjon, er ikke denne kolonnen sortert. Den fungerer mer som en generell oppramsing av de enhetene som er involvert i ungdommenes digitale hverdag.

**Tabell 2-1 Oversikt over ulike typer digitale medier som fokusgruppedeltagere nevnte de brukte**

<b>Kategori</b>	<b>Nærmere bestemt</b>	<b>Nettsider, tjenester &amp; applikasjoner</b>	<b>Avspillingsenheter</b>
Underholdning	Film/TV	Netflix, YouTube, HBO, ViaPlay, Crunchyroll	Chromecast Sonos (høytalere)
	Musikk/podcast/lydbok	Spotify, Audible, NRK radio spiller	Headset Playstation
	Spill og gaming	Fortnite, CS Go, Roll20, Dungeons & Dragons, 1010, Roll the Ball, Steam, Candycrush, Bungie, Factorio	PC Mobil Nettbrett
	Annet	Wattpad, Pinterest, V Live	
Sosiale medier		YouTube, Instagram, Snapchat, Jodel,	

Kategori	Nærmere bestemt	Nettsider, tjenester & applikasjoner	Avspillingsenheter
		Facebook, Pinterest, Twitter	
Kommunikasjon		Messenger, FaceTime, Discord, mail	
Skole/Læring/språk		NDLA, Wikipedia, Docplayer, TeachYourself, Store Norske Leksikon, Store Medisinske Leksikon, Grammarly	
Økonomi	Håndtering av økonomi	Vipps, DNB, nettbank-app, SMS-tjeneste tilknyttet bank	
	Shopping	Tise, Honey, 2Good2Go, Finn.no	
Diverse		Hold, Safari, Google, Ecosia, Peil, AdBlock	

### Redefinering av medier

Et annet interessant poeng her er at ungdommene kan bruke de ulike mediene til ulike ting, og ikke nødvendigvis følger den intenderte bruken mediene legger opp til. For eksempel sier de fleste ungdommene at de har en Facebook-profil, men dette er mest for å kunne bruke meldingstjenesten Messenger, som er en del av Facebook. De to tjenestene er delt opp i ulike apper, men kontoene er knyttet sammen. De kan også bruke Facebook til å opprette og vise interesse for arrangementer, og for å søke opp mennesker, altså som et oppslagsverk. De er ikke aktive ved å legge ut innlegg eller dele innhold. I en forlengelse av dette ser vi at ungdommene *redefinerer* noen medier for å bedre tilpasses deres faktiske bruk. På denne måten ser de altså ikke Facebook lenger som et *sosialt medie*. «Facebook er ikke sosiale medier i den form lenger» (Sabine, 18). «Jeg føler bare Facebook er en norm, det er liksom bare noe du må ha» (Robert, 17) «Ja, for å få kontakt med venner, det er da du googler navn og får fram» (Nils, 20). Lignende kan Playstation, som tidligere kunne kategoriseres som en spillkonsoll, av ungdommene bli forstått som et sosialt medie, noe vi kommer tilbake til i delkapittel 3.6 om sosialisering.

## 2.2 Ungdommenes hjelpemidler og strategier i hverdagen

Denne delen tar for seg digitale hjelpemidler som ungdom beskrev i tilknytning til utfordringer de møtte i sin digitale hverdag. Ungdommene i fokusgruppene har en rekke av hjelpemidler og strategier de bruker i hverdagen. Noen av disse er generelle for måten de bruker sosiale medier og digitale verktøy på, mens andre er mer spesifikke for å hjelpe med spesielle utfordringer de har. I våre fokusgrupper kan de ulike utfordringene deles opp i lese- og skrivevansker, konsentrasjonsvansker og problemer med hørsel. Dette er utfordringer som må takles både i skolesammenheng og på fritiden i ungdommenes aktiviteter og samhandling med venner og familie.

For å gjøre denne seksjonen tydelig har vi delt opp oversikt over hjelpemidler og hvordan de brukes etter hvilke utfordringer ungdommene har. De neste seksjonene er altså delt opp i lese, skrive, høre, og skole, men i virkeligheten overlapper disse med hverandre. Det må også sies at det er ikke alle utfordringer som nødvendigvis er knyttet til nedsatt funksjonsevne.

På et overordnet plan var ungdommene enige om at PC og TV var enklere å forholde seg til enn mobiltelefon fordi det var større tekst og bilder, og bedre lyd.

### **Lese og konsentrasjonsutfordringer**

Når det gjelder lesing og konsentrasjon var det flere ungdommer som uttrykte utfordringer med at de ble distrauert mens de leste eller så på innhold på nett. Noen ble også rastløse eller syntes at teksten var vanskelig å lese. En av grunnene til at de ble distrauert var at annonsene på nettsidene og i appene som de brukte, gjerne beveger seg, blinker og spiller av lyd. For å bli mindre distrauert brukte flere en applikasjon som blokkerer reklame. Denne ble sett på som positiv fordi annonsene på nettsidene tok fokus bort fra det ungdommene egentlig leste eller så på. Dette kunne også gjelde når de så på videoer eller bilder, ikke kun lesing av tekst. «*Jeg blir så distrauert av alle de annonsene, for da klarer jeg ikke å få med meg det innholdet jeg faktisk ser etter når jeg er på nettsider*» (Berit, 18)

En annonse-blokker fungerte dermed rensende slik at innholdet fikk mest mulig fokus. I tillegg brukte mange av ungdommene dette for å bli kvitt annonser de anså som plagsomme eller irriterende på generelt grunnlag, uten å ha spesielt problemer med konsentrasjon.

Andre igjen hadde godt utbytte av å kunne lese og høre tekst samtidig. Å kun lese eller kun høre gjorde at de mistet fokus og falt ut av teksten. Hjelpemidler som gjør det mulig å kunne lese og høre samtidig var dermed også nyttig. Dette kunne for eksempel være at ungdommene brukte undertekster når de så på serier eller filmer på strømmetjenester og videotjenester.

Videre var det tilfeller der teksten ble vanskelig å lese for ungdommene. For noen var den hvite bakgrunnen bak teksten for lys og gjorde teksten vanskelig å lese. For andre var teksten for liten.

*«Eneste problemet jeg har når det gjelder sånne lange artikler, er at det ikke er mulighet å gjøre teksten større. Noen ganger kommer det opp sånn, oppe hvor man søker, en sånn linje, og da kan du bare gjøre alt til bare tekst. Og da kan jeg velge størrelsen. Og det er veldig nice.» (Frida, 18).*

Som Frida her beskriver, har hun oppdaget en måte hun kan tilpasse tekststørrelsen slik at den er lettere for henne å lese på noen sider. Lignende nevnes nettsiden Tumblr som et nettsted der teksten kan endres slik at den er enklere å lese. Videre brukte ungdommene andre hjelpemidler som kunne zoome inn på teksten eller forstørre teksten. Et eksempel som nevnes er appen Wattpad. Wattpad er en app der ungdommene kan lese fiksjonsbøker, hvor appen lar brukerne forstørre teksten og bytte font.

Videre fortalte ungdommene om strategier der de for eksempel bruker musepekeren til å markere tekst slik at den markerte teksten får en annen farge og annen bakgrunn, noe de syntes var lettere å lese. I tillegg kunne det å gjøre flere ting samtidig roe ned rastløsheten. For eksempel i stedet for å kun høre eller se på en video, spilte ungdommene et enkelt spill samtidig som holdt hendene opptatt.

*«Jeg har en fiklegreie med hendene. Så selv om jeg ser på noe på ... jeg må liksom gjøre et eller annet, og det er sånn...Rubiks kube, da må jeg fokusere på det, så det går ikke, men det 1010!-spillet, for eksempel, da kan jeg bare flytte mens jeg ser på» (Berit, 18).*

### **Skriveutfordringer**

Når det gjelder skriving er det gjerne utfordringer med å skrive riktig grammatisk og å unngå at ord og bokstaver stikker seg for dem. Dette er gjerne knyttet til dysleksi. Her ble hjelpemidler som Grammarly, en rettskrivningsapplikasjon som kan lastes ned til nettleseren, og autokorrekt-funksjonen på mobiltelefon nevnt. Grammarly hjelper til med både staving og grammatisk riktig skriving, men kun på engelsk. *«Den går rett inn i på nettleseren din, så jeg får liksom et retteprogram når jeg skriver meldinger til venner eller søker på nettet og sånn. Det er nice» (Frida, 18)*

Autokorrekt er en funksjon på de fleste smarttelefoner som kan aktiveres eller deaktiveres etter eget behov og preferanse. Flere av ungdommene uttrykte stor nytte av å bruke autokorrekt i hverdagen, men for noen fungerte det ikke. Autokorrekt tilpasser seg brukeren over tid. Hvis man feilstaver et ord ofte nok vil programmet til slutt oppfatte det som et nytt ord og legge det til i sin ordliste. En av ungdommene beskrev hvordan han føler at hodet og hånda ikke samarbeider skikkelig. Han tenker raskere enn han rekker å skrive, og resultatet blir ufullstendige setninger og tanker, hvor autokorrekt ikke klarer å rette opp for han. Likevel syntes han det var lettere å skrive på mobil enn på papir.

Andre strategier var at ungdommene kunne få venner eller kjente til å lese gjennom tekst før de publiserte på sosiale medier eller sendte inn skoleoppgaver.

*«Hvis jeg skal legge noe i en ... f.eks. Facebook-gruppa til [navn på skolen], hvis jeg skal legge ut noe der, siden jeg har dysleksi, så ber jeg en venn om å se gjennom teksten først, rett og slett fordi jeg er*

*redd for at det skal stå noe feil, fordi de tenker at «oi, han er så dum at han ikke kan skrive» (Sabine, 18).*

### **Hørselsutfordringer**

Ungdommene var enige om at headset var et nyttig hjelpemiddel når det gjelder å høre. Dette var todelt. På den ene siden syntes de det var bedre lyd i stedet for å bruke høyttalerne innebygd i telefon eller laptop. På den andre siden var det også for å skjerme omverdenen for deres støy. Det var bred enighet om at det ikke er greit å spille av musikk eller annen lyd på offentlige steder der det kan være sjenerende for andre, som for eksempel på kollektiv transport. Dette ble sett på som «dårlige sosiale antenner».

For ungdommer som hadde problemer med hørsel var også skriftlige hjelpemidler nyttige. Et eksempel som ble trukket fram var chat-applikasjonen Messenger. For de som syntes det var vanskelig å høre og få informasjon muntlig, var det til stor hjelp å kunne ta samtaler med venner skriftlig.

*«Siden jeg er tunghørt, så er det ekstremt vanskelig for meg å være i grupper, grupper sammen med folk og få med meg hva alle sier, spesielt når jeg ikke har høreapparat. Og da synes jeg gruppechatter er mye lettere å forholde seg til. Så mange ganger kan jeg heller velge å være hjemme, og få beskjed hva jeg kan ... altså, folk sender meg melding om hva som skjer – hva de skal gjøre eller hva vi snakker om. For jeg får ikke med meg all infoen når folk snakker. Så jeg leser det liksom. Så sånn sett har sosiale medier hjulpet meg veldig mye. Og det har vært en stor del av livet mitt, for å kunne være like velfungerende i den sosiale verdenen, da.» (Pia, 22).*

### **Trade-off**

Generelt sett viser ungdommene kreativitet og evne til å finne ulike strategier og verktøy som gjør den digitale hverdagen enklere for dem, både i fritids- og skole- eller jobbsammenheng. Det er likevel tydelig at til tross for at digitaliseringen åpner opp for mange muligheter og løsninger på ungdommenes utfordringer, kommer noen av disse løsningene med *trade-offs*, eller byttehandel, som ungdommene må forholde seg til. En jente forteller for eksempel om en nettleser som konverterte teksten i nettsidene til en tekst laget spesielt for mennesker med dysleksi. Hun måtte derimot slutte å bruke denne fordi den hadde mindre muligheter og opererte saktere enn andre nettlere.

*«Jeg husker jo når jeg gikk på ungdomsskolen, så kom det ut en app som var en nettleser som gjorde alt om til fonten som er laget best for folk som har dysleksi. Men det er litt som å bruke Bing i stedet for Google. Den er litt treigere, og den har ikke like mulige, liksom ... den har ikke alle mulighetene som Safari eller Chromecast ... nei, Google Chrome. Så den slutta jeg å bruke, som jeg synes var litt kjipt» (Frida, 18).*

På samme måte var det flere som brukte en applikasjon for å blokkere annonser for å unngå å bli distraheret. Dette var til stor hjelp for flere, men flere opplevde at de ikke fikk tilgang til alle tjenester mens den applikasjonen var aktivert.

*«Når du har Adblock så får du ikke opp noen annonser på YouTube, men samtidig, når du har på Adblock på sånn, for eksempel, jeg tror jeg prøvde å gå inn på The Guardian og sånne ting da jeg hadde engelsk, og de er jo sånn, du får ikke åpne siden hvis du har på Adblock» (Berit, 18).*

I tillegg uttrykte ungdommene noe som kan oppfattes som dårlig samvittighet over å blokkere annonser på nettsider der de vet at slike annonser utgjør et stort økonomisk grunnlag. Eksempel på dette er nettaviser. En av ungdommene fortalte at *«heldigvis så er det ikke sånn at du blir utestengt fra VG eller noe, men det står sånn 'vi tjener penger på dette annonseinholdet' ... og så er jeg sånn (sukker)»* (Berit, 18). Det siste sukket kan tyde på at ungdommen hadde et ambivalent forhold til å skulle frata VG muligheten for annonseinntekt når hun likevel bruker tjenesten de tilbyr. Her kan det altså være snakk om en emosjonell trade-off.

### **Utfordringer på skolen i forhold til hjelpemidler**

Gjennom fokusgruppeintervjuene viser ungdommene at de er gode til å selv finne strategier og hjelpemidler via internett. En av jentene forklarer det slik:

*«Da jeg ble privatist så skjønnte jeg jo at jeg måtte lære meg noen helt nye teknikker, fordi det ... jeg klarer ikke å få det til på den vanlige måten som folk gjør (...). Så det var jo bare det å prøve å finne ut av noen nye teknikker som gjør at jeg lærer best, og at jeg klarer å følge med og sånne ting.»* (Berit, 18).

Det er imidlertid mange hjelpemidler som tilbys gjennom skolen også. Ungdommene nevner blant annet ekstra tid til å gjennomføre eksamen, skolebøker som lydbok, retteprogrammer som også leser opp teksten for dem og ekstra oppfølging fra lærere.

Likevel blir det klart at skolen også er en arena som byr på ekstra utfordringer for elevene. Skole er derfor skilt ut i en egen kategori fordi det i fokusgruppene med ungdommene viste det seg å være her mange av utfordringene i forhold til hjelpemidler ligger. Ungdommene fortalte om mangel på informasjon om hva slags hjelpemidler de har krav på eller som er tilgjengelige, om skoler som ikke har ressurser til å tilrettelegge for dem, eller følge dem opp, og forvirrende nettsider som var vanskelige å navigere. De opplevde det som strevsomt å få oversikt over de ulike hjelpemidlene og å kreve hjelp for sine utfordringer.

Noen av hjelpemidlene de fikk var også ikke godt nok tilrettelagt for deres spesifikke behov. Her ble for eksempel ekstra tid på eksamen nevnt. For personer med konsentrasjonsvansker var ikke den timen så effektiv. *«Jeg må bare sitte lenger foran denne pc-en her, og ikke skjønne noe. Det er sånn, jeg trenger en pause eller noe, sånn ... hvis man kunne hatt en pause eller noe sånt noe, for jeg klarer ikke å holde fokuset i fem timer i strekk, eller seks da, med ekstra tid liksom»* (Berit, 18). Lignende var en opplevelse med retteprogrammet IntoWords som retter opp tekst, og i tillegg har en funksjon som leser opp den skrevne teksten. Selv om rettefunksjonen ble ansett som god, savnet ungdommen å kunne få teksten lest eller lese den opp selv under eksamen. *«Hvis jeg bare hadde fått et rom jeg kunne sitte alene på, som var sånn glasstom eller noe sånt, sånn at de kunne sett hva jeg hadde gjort (...) Bare det faktum at jeg kunne sitte og lese det høyt for meg selv, ville hjulpet så mye bedre»* (Frida, 18).

Enda et eksempel er lydbøker som leser opp pensumbøkene. En av ungdommene forklarte at dette var et godt tiltak, men ettersom de retter seg mot både blinde og elever med dysleksi, blir det noe mangelfullt.

*«Men da er det jo sånn ... ja, veldig praktisk, men da leser de opp sånn ... det er ikke én som er spesifikt for de som har dysleksi eller de som er blinde, for da leser de opp sånn, her er et bilde. Bildet har det og det, og jeg bare sånn hæ?» (Frida, 18).*

Det var store variasjoner i opplevelsene til ungdommene, og det var også en del positive opplevelser der ungdommen opplevde å få tilstrekkelig hjelp og tiltak som møtte deres behov godt. Et av disse er noe de kaller strukturtimer, som gir dem muligheten til å jobbe med fag og lekser på skolen i stedet for å sitte med det alene hjemme etter skoletid. Dette forhindret ungdommene i å bli hengende etter de andre medelevene. I tillegg ble appen IT'S Learning nevnt, hvor lærere kunne legge ut bilde av tavla for eksempel eller videoer der de forklarer faglig innhold, eller gir tilbakemelding på tekster hvor de kan filme teksten mens de retter den og sende ungdommene på video. Disse videoene kunne også legges ut på Youtube, slik at de ble enkelt tilgjengelig for ungdommene hjemmefra, og i tillegg ga mulighet for å kunne spilles av flere ganger og pause underveis. I tillegg ble Messenger nevnt som et viktig hjelpemiddel, der skoleklasser kunne holde kontakt og oppdatere hverandre.

Analysen her tyder altså på at ungdommene synes digitalisering har åpnet for mange gode muligheter og løsninger som gjør deres skolehverdag enklere, men at skolen og lærere kunne bli flinkere til å bruke slike digitale og visuelle virkemidler i undervisningen. Hjelpemidler de fant nyttige var bruk av video og bilder i undervisning, mulighet til å kunne lese høyt gjennom egen tekst, lese og høre tekst samtidig, mulighet til å kunne tilpasse skriftstørrelse og font til egne behov, samt pauser under stressende situasjoner som eksamen. Det viktigste var allikevel følelsen av å bli sett og tatt på alvor. En av ungdommene beskrev opplevelsen av å få tilrettelagt undervisningen sin slik: *«Endelig klarte jeg å føle meg som et menneske igjen, omtrent. Da møtte man lærere med respekt, som er underbetalt til og med, for å i det hele tatt behandle elever som mennesker i stedet for roboter» (Alma, 20).*

## **Sosialt stigma**

Flere av ungdommene uttrykte bekymringer over å bli sosialt stigmatisert som late, dumme, vanskelige og lignende. De opplever at befolkningen for øvrig, inkludert profesjonelle de møter i jobb og på skole, har lite kunnskap om deres utfordringer og behov.

*«Jeg føler folk tenker liksom sånn: Hun er bare lat. De glemmer det at jeg faktisk har en ekstra ting for meg som gjør alt jeg gjør egentlig bare ganske mye vanskeligere da» (Kelis, 18)*

*«Altså, jeg føler at jeg er dobbelt så vanskelig, fordi jeg ikke kan lese det alene, og jeg kan ikke høre det alene. Jeg må høre det og lese det» (Berit, 18)*

Ungdommene beskriver denne stigmatiseringen som bekymringer som ligger hos dem og deres frykt for hva folk tenker om dem, men det kom også fram eksempler på



opplevelser som kan ha bidratt til disse bekymringene. Et par av ungdommene nevnte for eksempel møter med lærere og ansatte som de opplevde at manglet kunnskap om deres utfordringer på skolen, og noen fortalte også om familiemedlemmer som var lite forståelsesfulle. I tillegg kan det tenkes at ungdommene satt på hendelser de ikke ønsket å fortelle om.

Analysen viser også at bekymringene rundt stigmatisering delvis kan komme fra ungdommenes møte med systemer og verktøy som ikke er lagt opp på en måte som de kan benytte seg av eller som fungerer lite fordelaktig for dem. Ingvar på 16 forteller for eksempel om å være avhengig av gode karakterer i fag som er ekstra vanskelig for han på grunn av sin nedsatte funksjonsevne:

*«Kan jo også føles urettferdig av og til, når du skal søke på videregående skole, for meg er språk vanskelig, du har seks språkkarakterer fra ungdomsskolen – og bare: ja, her skal vi liksom ... For meg var matte og naturfag kjempelett, men ja – språk var vanskelig. Oi, ok, dette skal definere hvilken skole jeg kommer inn på» (Ingvar, 16)*

Videre forteller Berit, 18: *«Men det er jo ikke så veldig lett, for det er jo ikke helt lagt opp til at du ... at bokstavene bare skal bytte plass og sånn hos vanlige mennesker»* (Berit, 18).

Disse to eksemplene over viser hvordan deres møte med hverdagslige ting som skole og å lese tekst på nett konstant kan minne dem på at de er annerledes enn de betegner som «vanlige». Denne påminnelsen kan dermed også bidra til ungdommenes følelse av stigmatisering og at andre oppfatter dem som late, dumme og vanskelige, fordi de ikke mestrer ting funksjonsfriske tar som en selvfølge, eller har behov for tilpasninger. Ungdommene forteller om strategier for å unngå denne stigmatiseringen og håndtere sin nedsatte funksjonsevne, som vist i delkapittel 3.2 ovenfor om hjelpemidler og strategier, men de uttrykker også vanskeligheter ved hverdagslivet på nett, som det skrives mer om i neste delkapittel om ambivalent deltakelse

## 2.3 Ambivalent deltakelse

De unge er aktive på digitale plattformer i ulik grad, men alle ungdommene i våre fokusgrupper deltar på én eller annen måte. De fleste chatter med andre gjennom sosiale medier som Messenger og Snapchat. Mange – og spesielt jenter – deler bilder via bildedelingstjenester som Instagram og VSCO. Noen legger ut tekst på Twitter.

Enkelte får mange «likes» og kommentarer på bildene sine, stort sett avhengig av hvor stort nettverk de har og antall følgere i sosiale medier (se avsnitt om identitet). Mange er med i forskjellige Facebook grupper. Dette kommer av ulike grunner; for eksempel for å bli kjent med andre og få nye venner, søke emosjonell støtte fra andre, knytte kontakt med de med likesinnede interesser, for å delta aktivt i politiske og frivillige interesseorganisasjoner, eller for å delta i arbeidsrelaterte grupper. De unge forteller både om fordeler og ulemper knyttet til denne deltakelsen.

## Fordeler

Den største fordelen kommer av at de unge er veldig sosiale gjennom nettopp *sosiale* medier. Her holder de kontakt med andre, arrangerer fester og andre eventer, følger med på nyheter, hva som skjer i vennegjengen eller blant kjendiser, eller vedlikeholder interesser som for eksempel motetrender eller cosplay<sup>2</sup>.

Flere syns digitale plattformer hjelper dem å etablere kontakt med nye venner, samt vedlikeholde kontakt med etablerte venner og kjente. Daniella på 19 år forteller at de beste vennene hennes ikke går på samme skole som henne og før hun brukte sosiale medier var hun dårlig på å holde kontakt med andre;

*«Men nå har jeg på en måte blitt tvunget til å holde kontakt med de, da spesifikt via sosiale medier, fordi ellers så kommer vi aldri til å møte hverandre [og] finne på noe, fordi vi kjenner hverandre ikke via jobb eller skole. Så da må vi aktivt finne på noe for å møtes, da, og da må vi planlegge det. Så da bruker vi sosiale medier.»*

Ungdom som tilbringer mye tid på sykehus på grunn av funksjonsnedsettelsen sin opplever også en stor fordel med sosiale medier hvor de kan holde kontakt med kjærester, venner og familie selv om de ikke kan treffes fysisk:

*«(...) det å ha kjæreste og være liksom en time unna, er ikke så kult. Og selv om man får besøk og sånn, så er det begrenset hvor mye penger du har for å betale for tog og buss, liksom. Og hvis ikke jeg hadde hatt Facetime eller ... før var det jo Skype og sånn også ... så hadde jeg vært litt sånn ute.» (Berit, 18 år)*

Sabine på 18 år med en synlig fysisk funksjonsnedsettelse sier hun klarer å holde kontakt med flere som har samme funksjonsnedsettelse bosatt over hele landet gjennom Facebook. På Facebook-gruppen deler de vanskelige erfaringer og dagligdagse spørsmål, støtter hverandre i hverdagen og arrangerer landstreff og sosiale tilstelninger. Her har hun møtt noen av sine nærmeste venner.

Berit på 18 år har fått hjelp gjennom sosiale medier til å fortsatt være inkludert i klassemiljøet sitt til tross for at hun ikke har mulighet for å komme på skolen. Hun sier også at på grunn av sosiale medier og digitale verktøy som Skype og FaceTime med lærere og medelever klarer hun å følge med i skoleundervisningen og slipper å bli hengende etter: *«så jeg hadde jo ikke klart meg for 20 år siden»*. Samtidig ønsker Berit og flere andre ungdommer at klasseromsundervisningen i enda større grad digitaliseres, for eksempel gjennom at undervisning filmes og gjøres tilgjengelig på nett som en læringsressurs.

Grete på 20 år som er tunghørt har utfordringer med å delta i sosiale grupper fordi hun ofte ikke hører hva andre sier, spesielt uten høreapparat. Hun syns gruppechatter og online sosiale grupper er mye enklere å forholde seg til for da får hun med seg mye mer siden hun leser det i stedet. Grete legger til: *«sånn sett har sosiale medier hjulpet*

---

<sup>2</sup> En form for kostumelek eller performance art hvor deltakerne som kalles cosplayere kler seg i kostymer og tilbehør for å representere spesifikke karakterer for eksempel fra film eller spill.

*meg veldig mye. Og det har vært en veldig stor del av livet mitt, for å kunne være like velfungerende i den sosiale verden».*

Til slutt synes de unge at det er positivt at deres deltagelse gjennom sosiale medier gir dem oversikt over andre. For eksempel liker de at de kan markere seg som «trygge» hvis de befinner seg i et farlig område eller blir minnet på andres bursdag gjennom Facebook, samtidig som de synes denne overvåkningen og innsamling av personlige data er litt skremmende.

## **Utfordringer**

Den kanskje største utfordringen gjelder de som ikke deltar i sosiale medier, da de lett faller fra og risikerer å bli ekskludert fra sosiale tilstelninger. De kan for eksempel bli oversett i invitasjoner til arrangementer på Facebook:

*«(...) så da må folk fysisk gå og spørre ham om de kan være med ... eller han kan være med. Og da blir det enten sånn veldig fort at de liksom glemmer ham, eller de sender noen andre til å gjøre det, fordi de har ikke tid før det skjer, og da ... folk glemmer det også.»  
(Daniella, 19 år)*

For de som har og bruker sosiale medier byr også deltakelsen i seg selv på problemer. De med dysleksi møter utfordringer knyttet til å delta i gruppechatter og kommentarfelt. Til tross for at flere opplever god hjelp i retteprogram og autokorrektur, går de fleste samtaler ofte for fort til at de klarer å delta før samtalen er over på noe nytt. Dette skjer fordi de bruker lengre tid på å lese og oppfatte innholdet i samtalen og skriver typisk senere enn de andre som deltar i samtalen. De mister lysten til å dele tekst og delta i samtaler på sosiale medier fordi de synes det er litt flaut og er redd for at noen skal finne ut at de har problemer med å lese og skrive:

*«(...) jeg har ikke lyst til å dele så mye, jeg har ikke lyst til å skrive av den grunnen [dysleksi] (...) jeg vil ikke at noen skal vite det! (...) det er et veldig dårlig førsteinntrykk av noen da, hvis du har masse skrivefeil i bio'en din eller et eller annet.» (Caspar, 15 år)*

Caspar synes det er mye lettere å trykke på liker-knappen i stedet for å kommentere på bilder og andre innlegg. Funksjonsnedsettelsen hans gjør det lettere å la være å kommentere.

De med oppmerksomhetsvansker føler sin funksjonsnedsettelse blir feilrepresentert gjennom sosiale medier og at befolkningen generelt har lite kunnskap og bagatelliserer deres utfordringer. Ellen og andre ungdommer med oppmerksomhetsvansker har dessuten lett for å bli distraheret av sosiale medier, og kan oppleve å ha brukt flere timer på å se gjennom flere korte videoer når de i utgangspunktet kun hadde tenkt å se én. Dette skylder de på at innholdet ofte er utformet til å vekke interesse, for eksempel i form av gamification-elementer.

Flere av ungdommene tar opp nettmobbing som en utfordring i deres digitale hverdag og hvordan spesielt sosiale medier kan bidra til økt mobbing fordi man blir mer synlig for andre:

*«(...) du vet ikke helt hvem du er i virkeligheten og så skal du lage en image eller et eller annet om deg selv online, som later som om du vet hvem du er. Da tror jeg igjen, når du da får nettmobbing eller et eller annet, så kan det bli veldig vanskelig. Om det er fra venner eller liksom ... folk fra skolen, eller fra totalt fremmede liksom – du åpner deg veldig opp da, til en stor verden.» (Grete 20 år)*

Særlig de med lese- og skrivevansker som har opplevd mobbing er redd for å avsløre det de sliter med i nettprofilene sine i frykt av at de også skal skille seg ut der. Sosiale medier kan dermed bli en slags flukt fra funksjonsnedsettelsen sin. Videre snakker ungdommene om at terskelen er lavere for mobbing på internett enn i virkeligheten, mye på grunn av anonymiteten man har på nett:

*«... altså jeg har gått på en skole hvor det er mobbing, og jeg har blitt mobbet selv og sånne ting også, og det som du finner på internett, er mye, mye verre føler jeg faktisk, enn det som har vært i virkeligheten (...) hvor du kunne stille anonyme spørsmål, da var det en som var sånn, skrev til meg sånn ... hvorfor er du så jævlig stygg? Hvorfor går du ikke bare og dreper deg selv og sånne ting (...) folk har mye mer baller når de skriver bak et tastatur ...» (Ellen, 21)*

Som Grete forteller gir landskapet på sosiale medier muligheter for eksperimentering og uttrykk av identitet for de unge, men denne utfoldelsen kan gi sosiale sanksjoner dersom den ikke oppleves som en autentisk refleksjon av ungdommene.

Enkelte er også bekymret for falske nyheter delt gjennom sosiale medier og hvordan såkalte falske nyheter kan påvirke dem. Deltakelsen deres på plattformer som sprer falske nyheter kan fungere som et slags ekkokammer (en kontekst hvor informasjon, tanker og holdninger blir forsterket gjennom repetert kommunikasjon innenfor en avgrenset gruppe som har de samme tanker, holdninger og informasjon). Dette kan by på en stor utfordring for ungdom som ikke er bevisst på hvordan innhold delt på sosiale medier kan påvirke dem (les mer under digital kompetanse).

## 2.4 Normer, sosial kapital og ærlighet: Ungdom om identitet på sosiale medier

Ungdommenes profiler på Instagram ser stort sett ut som de fleste andres Instagram-profiler. De deler for eksempel bilder av seg selv, ting de gjør sammen med venner og inspirasjonsbilder. Enkelte bruker sine sosiale medieprofiler som en form for identitetsutfoldelse, for eksempel kan de uttrykke seg gjennom interessene sine eller gjennom bildedeling og fargevalg på profilen sin. Ungdommene bruker også profilene sine til å uttrykke sin aktivitet innenfor miljø og politikk, noe de har til felles med ungdom uten funksjonsnedsettelse (Steinnes et al, 2019; Rosenberg et al, 2018). Videre snakker de om det å vise seg frem på sosiale medier, som er spesielt vanlig blant jenter, hvor store deler av profilen er viet til selfier:

*«... du går inn på en profil, og så er det liksom bare sånn, tusen bilder av samme person, liksom bare meg, meg, meg, meg i solbriller, meg i bikini, liksom. (...) Det er så rart å se hvordan*

*folk liksom bare tenker at det her synes sikkert mange andre er kjempeinteressant, dette bildet av meg, liksom. Men jeg gjør det jo selv.» (Berit, 18 år)*

Disse jentene er ofte opptatt av hvordan andre oppfatter dem og forsøker å utøve kontroll over inntrykket de gir av seg selv gjennom profilen sin. De er gjerne bekymret for å fremstå «narsissistisk» og følger visse regler for å unngå dette i størst mulig grad, for eksempel gjennom å kun ha annethvert bilde av seg selv. Ellen på 21 år forteller hvordan hun har et nøye utvalgt nettverk på sosiale medier, som har de samme interessene som henne selv, spesielt er alle opptatt av miljøet. Når hun da legger ut innhold knyttet til miljø, får hun mye respons, mange «likes» og støttende kommentarer. Hun sier det ikke er rart siden de er opptatt av det samme som henne. Hun har aktivt «avfølget» andre i nettverket sitt som hun innså ikke var opptatt av det som var viktig for henne. Hun vil kun omgis av andre med samme interesser og skreddersyr på denne måten nettverket sitt og innholdet hun eksponeres for.

Flere har dessuten ulike profiler hvor de presenterer seg ulikt. For eksempel har mange en åpen og en lukket profil med ulikt publikum (i likhet med ungdom uten funksjonsnedsettelse; Steinnes et al 2019; Rosenberg et al 2018). Her skreddersyr de innholdet til publikummet sitt og har kontroll på hvilket innhold som skal hvor. Den offentlige profilen har typisk et mer kontrollert innhold, mens den private inneholder en mer usensurert versjon av en selv: «den åpne profilen er en liten del av deg, mens den private er en større del av deg».

Ungdommene snakker om normer på sosiale medier hvor det er om å gjøre å få flest mulig kommentarer og «likes», det gjør ingenting hvor eller hvem kommentarene eller 'likesene' kommer fra eller om de er oppriktig ment eller ikke. Jo flere, jo bedre. Det sender et signal om popularitet. Om man er opptatt av «likes» og kommentarer avhenger av hva slags profil man har og på hvilken plattform den er. Det er ikke så farlig med «likes» på private profiler, hvor man typisk har et mindre antall følgere av familie og venner, men den åpne, offentlige hvor alle kan se blir en slags markør på sosial kapital. Jo flere følgere og likes, jo større sosial kapital kommuniserer man ut til andre. Enkelte er så opptatt av «likes» at de er med i grupper på sosiale medier hvor de unge byttelåner «likes» til bildene sine; Gir du bort 1 «like» får du 1 tilbake. Ungdommene forteller om flere unge som søker anerkjennelse fra andre gjennom hvor mange «likes» de får på bildene sine. Noen velger å slette bildene sine dersom de ikke får nok «likes» «fordi du lager et image av deg selv online». Et «dårlig» bilde som ikke får nok «likes» kan virke ødeleggende for et image som vil utstråle sosial kapital og popularitet. Det kan hende disse ungdommene også bruker antall «likes» som en informasjonskilde til sitt eget selv bilde, og ved å eliminere bilder med få «likes» opprettholder de selvtillit. Når det kommer til plattform, er det også forskjell på hvor sentralt «likes» og kommentarer er. De som bruker VSCO er ikke opptatt av «likes» i det hele tatt fordi VSCO «er som Instagram uten likes, basically». På Instagram derimot er det mye fokus på «likes» og antall følgere og kommentarer. Daniella på 19 år synes det er spennende å følge med på statistikken på Twitter og Instagram over hvor mange nye følgere og «likes» hun får avhengig av for eksempel hvilke hashtagger hun bruker, hvilke bilder hun legger ut, hvor mange andre hun tagger i bildene sine osv. De som har mange følgere forteller at de kan få dårlig samvittighet hvis de ikke

jevnlig legger ut nye bilder: «*føler også liksom press på å legge ut, fordi jeg får sånn dårlig følelse når jeg ikke gjør det*». De føler det er viktig å være aktiv og oppdatere følgerne sine med nytt innhold for å klare å opprettholde følger tallet sitt og også få nye følgere. Igjen er dette et signal på popularitet og sosial kapital blant de unge.

Det er flere sosiale normer som ungdommene forholder seg til, som de kaller for «sosiale koder». For eksempel er det en norm om å like og kommentere bilder som venner legger ut. Her følger det dessuten en ekstra norm for hvilken type kommentarer man legger igjen og hvordan disse skal besvares, slik som to av ungdommene beskriver:

*Caspar, 15: «ofte jenter, da ... så legger folk bilde ut av seg selv ... så er det sånn kommentarfeltet under de er sånn, wow, herregud, du altså! Wow! Du gir meg kroppskomplekser. Og så svarer de tilbake sånn, nei du gjør det! Og så er det sånn, nei du gjør det!».*

*Ellen, 21: «for du får jo ikke det i virkeligheten. Det er ingen er sånn, å, du ser så sykt bra ut i dag, du gir meg kroppskomplekser. Det er ingen som sier det i virkeligheten.»*

*Caspar, 15: «altså, det virker som folk kommenterer det på grunn av vane, og fordi alle andre gjør det, liksom.»*

Ungdommene snakker om at negative kommentarer kan være vanskelig å takle, og har flere strategier gjennom sosiale medier for å unngå å eksponeres for disse, for eksempel gjennom å filtrere vekk kommentarer basert på skadelige ord eller å skru av kommentarer helt på bildene sine.

Videre er det føringer for hvilke typer bilder man legger ut. Man skal kommunisere et «perfekt» liv typisk gjennom fine feriebilder med retusjert natur (for eksempel blåere vann), plettfriske selfier og mange venner. Dette «perfekte» inntrykket kan oppnås gjennom retusjering av bilder. Ungdommene snakker om at det er vanlig blant unge å retusjere, men at det er vanskelig å innrømme fordi det er tabubelagt. Videre skiller de mellom hva som er greit og ikke greit å retusjere. Det å endre på farger og lys eller fjerne et objekt som forstyrrer bildet er innafor, men det å endre kroppen til noe den ikke synes de er uakseptabelt og bidrar til økt kroppspress. Dette samsvarer med funn fra Steinnes et al 2019. De sier at de ikke liker denne sosiale medietrenden. De synes det er umoralsk og skaper en negativ påvirkning på selvtillit og identitetsforståelse: «*man skaper jo en annen identitet, rett og slett (...)* Og mange får veldig falsk personlighet også, ved at de har falske bilder» (Grete, 20 år).

Ungdommene ønsker i størst mulig grad å fremstå autentisk, ærlig og naturlig på sosiale medier. Dette har de til felles med ungdom uten funksjonsnedsettelse (Steinnes et al 2019). De nevner likevel en kontrast mellom det virkelige liv versus livet på sosiale medier hvor de fleste presenterer seg fra sin beste side, en slags idealversjon av seg selv og sitt liv. Dette føler ungdommene på, noe som reflekteres i hvordan de håndterer funksjonsnedsettelsen sin; De er stort sett ærlige på det de sliter med i den fysiske verden, men mer private på sosiale medier.

Enkelte velger aktivt å ikke kringkaste sin funksjonsnedsettelse ettersom de ikke anser det som relevant informasjon. Særlig gjelder dette de med en kognitiv funksjonsnedsettelse, slik som Sara på 19 år med ADHD forteller: «*det står ikke i bio'en min på Instagram, liksom*». Biografien på Instagram gir brukerne mulighet til å kort beskrive hvem man er for sine følgere, i form av en setning eller stikkord. Den inneholder det man anser som viktigst, eller som essensen av seg selv og sitt innhold. Hvis Sara skriver om sin funksjonsnedsettelse der, vil det dermed signalisere til hennes følgere at ADHD er en viktig del av innholdet hennes og hennes personlighet på nett. Det kan igjen sette føringer på hvordan nettverket hennes tolker innholdet hun deler og hvilke forventninger de har til henne, noe Sara ikke ønsker ettersom hun vil ha fokus på andre ting på sin profil. Lignende forteller Berit på 18 år som sliter med en «usynlig» lidelse om sine to Instagram-kontoer og hvordan hun aktivt kontrollerer hvilket innhold som deles på sin private profil versus sin offentlige profil som er åpen for alle:

*«(...) jeg er veldig frisk på Instagram. Og så har jeg en privat Instagram, da, hvor jeg kan være litt mer syk og meg selv, på en måte. Hvor jeg slipper å liksom ... det er folk jeg kjenner, da, så jeg slipper å liksom skjule noen ting, da.»*

Videre forteller hun at hun ikke vil blottlegge funksjonsnedsettelsen sin for hele verden fordi «*jeg gidder ikke være hun der, liksom*». Dette er også en viktig grunn til at flere av ungdommene ikke inkluderte sin funksjonsnedsettelse som en del av sin identitet på sosiale medier. Berit vil ikke stigmatiseres eller behandles annerledes på grunn av funksjonsnedsettelsen sin og synes hun er relativt heldig med at den er usynlig og i stor grad kan skjules. Ungdommer med mer synlige fysiske funksjonsnedsettelse opplever i større grad en likegyldighet til hvordan de presenterer seg på nett og om funksjonsnedsettelsen viser på bilder eller ikke: «*Den er der. Og jeg sitter i rullestol (...) hva skal man gjøre da? Man får de korta man får, og så gjør man det beste man kan*». De fleste ungdommene har et positivt forhold til sosiale medier og måten de uttrykker sin identitet på og få føler seg utenfor på grunn av funksjonsnedsettelsen sin.

## 2.5 Digital kompetanse

Diskusjoner om digital kompetanse i fokusgruppene fokuserte hovedsakelig på dagsaktuelle fenomener knyttet til bruken av digitale plattformer som reklame, personvern-innstillingene, falske nyheter, og kontroll over andres tilgang til sosiale media profiler. Diskusjonene handlet også om spesifikke kompetansebehov for de med spesifikke former for funksjonsnedsettelse.

### **Kunnskap om mekanismer bak skreddersydd markedsføring**

I fokusgruppene konsentrerte en del av diskusjonene seg om hvorvidt deltagere forstod styringsmekanismer bak infrastrukturen i sosiale medier og andre digitale plattformer. Et eksempel er algoritmer. Algoritmer er et komplett sett med trinn-for-trinn instruksjoner for hvordan noe skal utføres og algoritmer kan utføre beregninger, databehandling og/eller automatiske resonnementsoppgaver (Haddara & Larsson, 2017). Facebooks algoritmer styrer hva som vises i nyhetsstrømmen til brukernes

profiler. De bestemmer også hvilke annonser og reklamer vi skal få. Googles algoritmer bestemmer hvilke nettsider som kommer opp når vi søker, og i hvilken rekkefølge.

De fleste av fokusgruppedeltagerne kjente til algoritmer og andre lignende automatiseringsmekanismer i digitale plattformer på en generell måte.

*«Kjent med problemstillinger knyttet til begrepene i så fall. I forhold til din feed ser ut og hvordan andres ser ut, i forhold til relevante nyheter og hva du får med deg, hvem som ser ting og sånne ting. På Instagram for eksempel så er det ... jeg tror det er 10% av følgerne dine som ser hva du har lagt ut, avhengig av brukeren. Så det ... sånne ting er jeg klar over, men jeg har ikke hatt, jeg har ingen dypere forståelse for det enn det på en måte.» (Leno, 21)*

Samtidig fremsto måten disse fungerte, på et teknisk og detaljert nivå, fortsatt som litt mystisk og utilgjengelig for ungdommene som vanlige brukere. Ungdom bruker mye tid på nettet. De henter mye informasjon derfra, og samtidig hentes det mye informasjon om dem når de er på nettet. Derfor er det enda viktigere for dem å ha kunnskap om hva algoritmer er og hvordan de fungerer. Dette kompliseres av at algoritmene til Facebook sin nyhetsstrøm og Googles søkeresultat er hemmelige, og det er derfor en stor utfordring for alle uinnvidde å åpne den "svarte boksen".

### **Irritasjon og bekymring over personlig data og skreddersydd markedsføring**

Mange deltagere uttrykte bekymring over de digitale plattformenes evne til å overvåke deres online aktiviteter og samle informasjon om dem for å sende skreddersydd reklame. For Katrina (22) var det opprørende hvor mye informasjon søkemotorplattformen Google har om henne. Hun lurte på om Google følger nøye med på alt hun foretar seg på nett for så å sende henne reklame:

*«Det er noen ganger litt skremmende å tenke på: hvor mye vet egentlig Google om meg. I forhold til hva jeg har søkt på gjennom tidene og sånn! Det har jo vært ganger liksom jeg har bare sittet og snakket med noen om at jeg er interessert i å kjøpe et eller annet, og så plutselig får jeg en add. Og så bare: Har du hørt på meg, eller bare tenker vi veldig likt ... Hva er det som skjer her?» (Katrina, 22år)*

I likhet med Katrina beskriver Quan (18) og Grete (20), hvordan de får reklame hver gang de søker etter ting på nettet. Robert (17) påpeker at det ikke er bare reklame, men også priser som blir skreddersydd, basert på algoritmens tolkning av den enkelte brukers interesse:

*Quan: «Jeg har opplevd at liksom jeg ... hvis jeg har søkt på noen ting, så får jeg plutselig liksom opp det senere på en måte, sånn der, la oss si flybilletter da, at jeg har sett på flybilletter til et sted, så får jeg plutselig opp sånn: Å, Norwegian 599 for dit eller ja. Så ja, jeg er liksom opptatt av det da, at hvis man søker på noe, at det kommer opp i etterkant liksom.»*

*Grete: «Ja, ja, det er veldig sånn typisk, har du vært og sett på et eller annet sted, jeg skal bare se på noe klær, og så plutselig er alle adsene klær fra den websiden. Bare: åja.»*



*Robert: «Ja, og så er det ikke bare reklamer, men også selve prisene for det du skal kjøpe er jo bestemt av algoritmen og din på en måte terskel for interesser i dette produktet.» (Gruppe 3)*

Andre fokusgruppedeltagere uttrykker også irritasjon over reklameflommen, og synes det kan være distraherende med altfor mye reklame:

*«Det er irriterende, altså. Men det er jo veldig lett å bli distraheret av de annonsene også. Når det bare er sånn ... når du, altså ... sånn ... jeg skal ikke ... det er vanskelig å følge med på nyhetene. Jeg er ikke sånn ... det er ikke så spennende alltid, liksom hva som foregår i senatet og sånne ting. Men det er mye verre når jeg skal lese en artikkel om det, og så bare blinker det annonser rundt hele greia, og så scroller du, og så leser du, og så blir du stoppet av enda en annonse, og det er ... åh. Og man blir så distraheret. Jeg blir i hvert fall kjempedistraheret, og videoer begynner å spille for ett eller annet, og det er ... nei, nei, nei. Det gjør det jo litt vanskeligere å klare å henge med på alle disse sidene her.» (Ellen, 21)*

### **Strategier for å avdekke personlig data og å ha kontroll over innhold**

For å unngå å få så mye reklame når de er på nettet ble bruken av AdBlock-funksjoner nevnt som en strategi. Dette ble brukt for å stenge for pop-ups og andre former for reklame som virket irriterende og forstyrrende.

I tillegg til dette beskrev deltagerne en serie med ulike grep for å avdekke og å styre funksjoner til digitale plattformer og applikasjoner. Under fokusgruppesamtalen gjorde Berit (18) en liten demonstrasjon ved å forklare at man kunne gå inn på innstillingene på mobiltelefon for å sjekke hvor mye tid man hadde brukt på apper. Etter at hun tok ut mobiltelefon og sjekket avslørte hun følgende:

*«Men sånn hittil i dag, så har jeg brukt 40 minutter på Instagram og 20 minutter på meldinger, 20 minutter på YouTube, 10 minutter på Facebook, 8 på Snapchat, 4 minutter på mail, for å liksom unsubscribe til sånn Inbox, men så har jeg også sett veldig mye på YouTube sånn ... altså jeg så akkurat ferdig en video før jeg dro hit. Og så går det jo mye i Netflix og sånn, da. Men jeg bruker mest Instagram, YouTube, Snapchat, av sånne apper. Sånn fire timer i uka eller noe. Fire og en halv time i uka» (Berit, 18)*

For andre deltagere som hadde sjekket tidsbruk på sine mobilapplikasjoner tvang dette dem til å tenke kritisk på hvor mye plass mobilbruk tok i deres liv.

I fokusgruppene beskrev noen av deltagerne ulike grep de kjenner til hvis man ikke ønsker å etterlate seg spor når man besøker nettsteder. Et av grepene som ble nevnt var "inkognito modus".

*Hank, 18 år: «Hvis man er på Google Chrome da, på pc-en, så kan man velge om man vil åpne en ny fane som er inkognito-modus. Sånn privat da, privat.»*

*Magne, 16 år: «Problemet er jo at informasjonen kan også bli lagret ift IP-adressen din, så de kan fortsatt egentlig vite hvem du er.»*

*H (intervjuer): «Selv om du er i inkognito?»*

*Magne, 16 år: «Ja, hvis ikke du bruker så klart.»*

*Leno, 21 år: «Og det er ingenting på internett som forsvinner helt. Kan alltid finnes et eller annet sted.» (Gruppe 2)*

Inkognito modus eller privat surfing modus er en funksjonalitet som hindrer at nettleseren lagrer din surfehistorikk eller andre typer midlertidig personlig data når du besøker en nettside (nettvett.no).

Vi spurte fokusgruppedeltagerne om de hadde sjekket deres personverninnstillingene i sosiale medier. På Facebook og Instagram er det mulig for brukere å se hva slags personlig informasjon plattformene har om dem og å endre på innstillingene deres for å få bedre kontroll på profilen og innholdet.

Et generelt inntrykk var at de fleste deltagerne ikke forholdt seg aktivt til personverninnstillingene sine i de ulike sosiale medieplattformene. De fleste visste at man kunne sjekke og endre personverninnstillingene, men hadde ikke gjort det.

En annen strategi som deltagerne brukte for å styre tilgangen til sine sosiale medieprofiler var å ha to forskjellige profiler på samme plattform. For deltagerne som hadde flere profiler i samme plattform gikk denne strategien ut på å tilpasse de ulike profiler deres til ulike formål og ulikt publikum.

## 2.6 Sosiale relasjoner

En del av fokusgruppene handlet om digitale medier og kommunikasjonsteknologi i forhold til sosiale relasjoner og sosiale aktiviteter enten via sosiale medier eller dataspill.

### **Deltagelse i grupper og arrangementer**

I fokusgruppene fortalte deltagerne om hvordan de bygde vennsksrelasjoner og interessefellesskap gjennom sosiale medier og dataspill. En av måtene dette foregikk på var gjennom deres deltagelse i Facebook-grupper. En av deltagerne fortalte om en Facebook-gruppe som fungerte som et møtested og en informasjonskanal for folk med hennes sykdom.

*«Jeg er faktisk så heldig at jeg har veldig mange venner ... For jeg er med i en forening for min sykdom, så hele i landet, for [navn på funksjonsnedsettelse] da som det heter, så for hele landet, som møtes en gang, en til tre ganger i året - spørs alder. Og da, gjennom Facebook så har vi liksom en side da som vi kan stille spørsmål om hva som helst, det kan ... Det trenger ikke å ha noe med [navn på funksjonsnedsettelse] å gjøre, men det ... Hvis man lurar da, kan man bare spørre hverandre og man får liksom kontakt med andre som man ikke kjenner, som ikke er med i ... på møtene, som er i foreningen. Så det er veldig stort, et stort miljø da, også for min del.» (Sabine, 18)*

Selv om mange av deltagerne var mer aktive på andre plattformer som Snapchat og Instagram, så var Facebook fortsatt nyttig for å organisere gruppeaktiviteter. De opplevde "events"-funksjonen på Facebook, for eksempel, som en effektiv kanal for å koordinere arrangementer.

### **Dataspill som arena for sosialisering**

Å spille dataspill er ikke nødvendigvis en ensom fritidsaktivitet. Å spille med andre har nå blitt en vanlig måte å spille på. For ungdom kan det å spille i felleskap bestå av å spille med andre i det samme fysiske rom, å spille med personer som man kjenner personlig, med personer som man kjenner kun på nettet, eller med folk man ikke kjenner i det hele tatt (Lenhart m.fl., 2015). Quan (18), som har ambisjoner om å bli gamer på heltid oppfatter PlayStation som ikke bare for spill.

*«Driver med PlayStation også, jeg anser egentlig det som sosiale medier, for det er der jeg har fått halvparten av vennene mine de siste to åra. Der er det jo, 70% av de jeg hadde husker hvordan det gikk, fordi før jeg fikk PlayStation4 så hadde jeg før det nesten bare de i klassen på ... som venner der, og nå i år, så hadde jeg 364. Og jeg har møtt, hvert fall 80% av dem er venner på fulltid.» (Quan, 18)*

Quan oppfatter PlayStation som et sosialt medium, en arena hvor han har fått muligheten til å få seg mange nye venner utenom skolekretsen. Dataspill har også gitt deltagere muligheten til å utvide vennekretsen sin online til spillere i andre land.

*«Jeg husker når jeg spilte ... og da husker jeg også sånn, jeg fikk faktisk venner på nettet i andre land, [som var sykt interessant], som man faktisk fikk et vennskap med, bare ved å snakke over nettet.» (Robert, 17)*

Fokusgruppedeltagerne som drev med spill, nevnte Discord som en viktig kommunikasjonskanal. De oppfatter Discord som en kanal som fungerer for spillere på samme måte som Skype.

*«Det er gamingverdenen sin Skype nesten. Så da blir det et sånt grupperom som man kan være ... gå i grupperom, og så kan man liksom samle gjengen som skal spille sammen der, og så kan en annen gruppe sitte og spille noe annet på en annen gruppechat, så er det liksom lett å holde kontakten der da, hvis man skal spille. Så på siden kan man se hvem som spiller hva, og hvis du har lyst til å spille med noen kan du bare logge på liksom, bare sånn: Hei! Skal vi spille liksom?» (Grete, 20)*

Discord er en gratis applikasjon laget spesielt for spillere hvor de kan kommunisere ved hjelp av tekst, tale eller video. Med Discord kan spillere snakke via mikrofon med venner eller andre lagspillere under eller utenom spillet.

## **2.7 Oppsummering**

Den kvalitative studien viser at ungdom i stor grad har et positivt forhold til digitale medier og bruken av dette. Ungdommene bruker mange og varierte digitale medier til

ulike formål, og har et aktivt forhold til disse. Den kvalitative analysen viser at de digitale mediene spiller en stor rolle for deltakelse, identitetsutfoldelse og sosiale relasjoner, både i skole og jobbsammenheng og på fritiden. Ungdommene i studien har ulike funksjonsnedsettelse, og dermed også ulike utfordringer og behov ved bruk av digitale tjenester. De forteller om flere hjelpemidler og strategier som de trekker på for å bedre sin opplevelse på nett. Eksempler på dette er å legge til undertekster på filmer og videoer, endre tekst og bakgrunn for bedre leselighet, bruk av headset for å høre bedre og rettskrivingsprogrammer. Noen av disse hjelpemidlene er funksjoner innebygd i plattformene (for eksempel teksting på YouTube), mens andre er applikasjoner og strategier ungdommene har funnet selv.

Videre viser analysen at ungdommene var aktive deltagere i ulike samfunn og grupper på nett. De fleste snakket med venner og kjente gjennom chat-applikasjoner, og spesielt jentene var aktive med bildedeling på sosiale medier. Videre var grupper på Facebook flittig brukt til å stimulere interesser, delta i politiske og frivillige organisasjoner, og bli kjent med nye mennesker. For noen av ungdommene var også slike grupper et sted de kunne møte andre med samme funksjonsnedsettelse som dem selv, og få et nettverk med mennesker som de kan dele utfordringer og spørsmål med.

Ungdommene var altså svært sosiale gjennom digitale medier. De brukte både sosiale medier og spill til å få nye relasjoner, og å vedlikeholde og pleie allerede etablerte relasjoner. Dette var spesielt nyttig for de som hadde flere eller lengre opphold på sykehus i forbindelse med funksjonsnedsettelsen sin, eller som ikke kunne møte opp på skolen. I disse tilfellene ble også digitale medier brukt til å holde seg oppdatert på faglig innhold og å opprettholde det sosiale livet mens man fysisk var isolert. Til tross for mange positive sider ved bruk av digitale medier i hverdag, opplevde også ungdommene noen utfordringer, spesielt knyttet til sosialt samspill og skole. For de med lese- og/eller skrivevansker kunne for eksempel det å delta i gruppechatter og kommentarfelt være utfordrende, fordi de ikke kunne respondere raskt nok til å henge med i samtalen. I skolesammenheng opplever ungdommene lite informasjon, lite oppfølging og manglende tilrettelegging.

Ungdommene fortalte også om et ambivalent forhold til det å være på sosiale medier. Hvis man ikke har tilstedeværelse der faller man fort utenfor det sosiale miljøet, men samtidig er man mer sårbar for mobbing på nett ettersom man er mer synlig og anonymiteten gjør terskelen for ugrei oppførsel lavere. På samme måte var ungdommene redde for å bli stigmatisert, både i skole- og jobb-sammenheng, men også generelt på nett. De opplevde at det er lite kunnskap om deres utfordringer og behov blant folk generelt, og flere av dem tok hensyn til dette i måten de presenterte seg på nett ved å for eksempel ikke inkludere sin funksjonsnedsettelse.

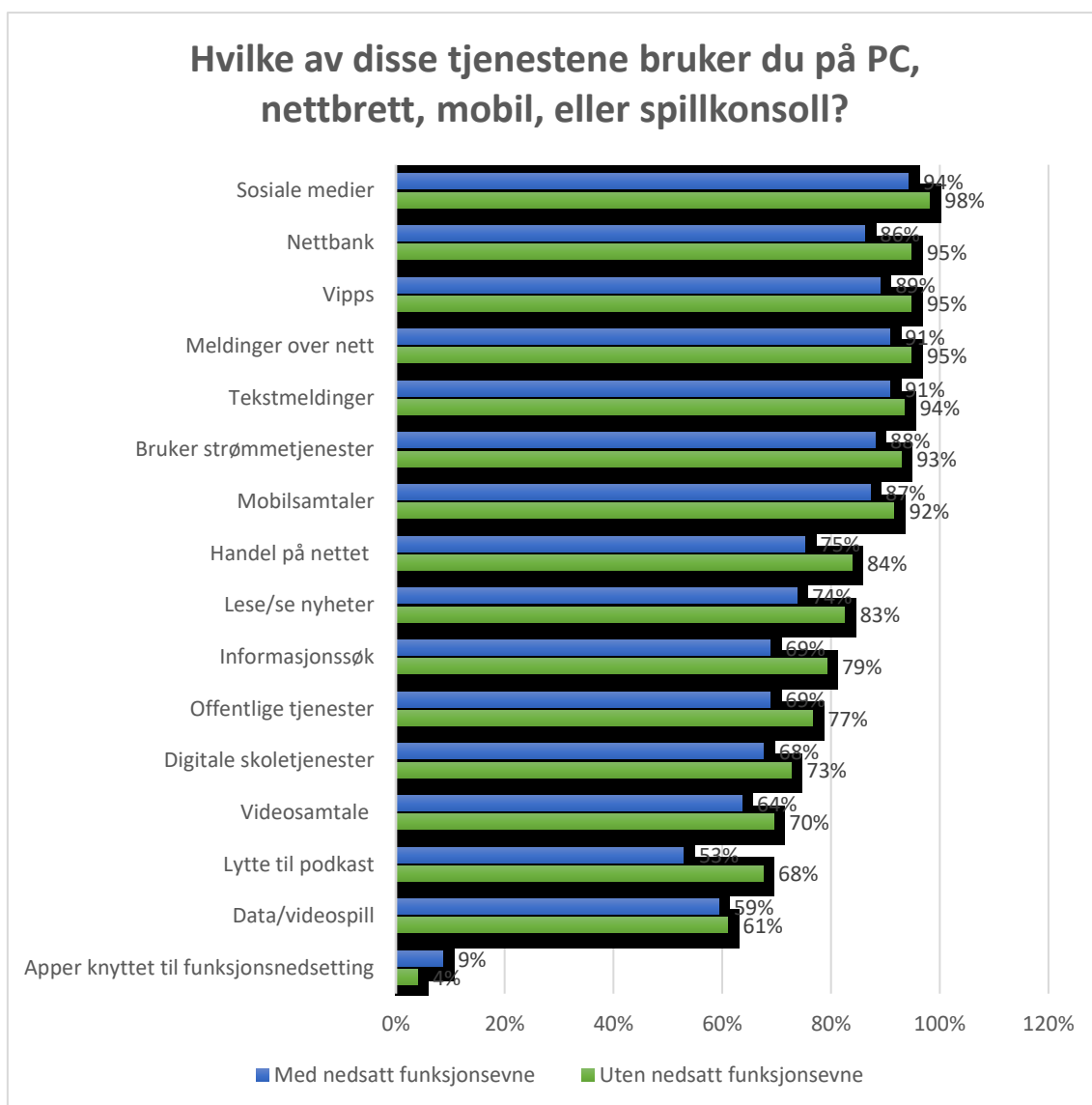
Inntrykkshåndtering og iscenesettelse av seg selv på nett var viktig for ungdommene, og sosiale koder var med på å styre hvordan de presenterte seg selv og hvordan man integrerte med andre på de sosiale plattformene. Sosial kapital i form av «likes» og følgere var for noen en viktig del av dette, og ungdommene kunne ha flere kontoer for å bedre skreddersy ulikt innhold til ulikt publikum. Ungdommene viste således generelt sett en god overordnet digital kompetanse tilknyttet til deres daglige aktivitet, men det var på et overfladisk plan der detaljer og en dypere teknisk forståelse manglet.

### 3. Presentasjon av funn fra den kvantitative spørreundersøkelsen

I dette kapittelet beskriver vi resultatene fra en spørreundersøkelse om digitalt hverdagsliv blant unge med og uten funksjonsnedsettelse. Spørreundersøkelsen er utformet på bakgrunn av en gjennomgang av tidligere litteratur, samt funnene fra fokusgruppene med barn med funksjonsnedsettelse. Spørreundersøkelsen ble gjennomført med 481 unge i alderen 15-25 år høsten 2019 (se kapittel 2 om metode for mer detaljer). 327 hadde en egenrapport nedsatt funksjonsevne og 154 hadde ikke. På grunn av utfordringer i rekruttering av utvalget (se kapittel 2 om metode) er utvalget ikke representativt og kan ikke generaliseres. Resultatene er imidlertid interessante i den forstand at de kan brukes til å presentere mønstre og tendenser. Spørreundersøkelsen dekket følgende fem tema: bruk av digitale hjelpemidler og ekstrautstyr, aktivitet og deltakelse i sosiale medier og spill, sosiale relasjoner og identitet, nettmobbing og digital kompetanse.

#### 3.1 Bruk av digitale hjelpemidler og utstyr

De unge bruker en rekke ulike digitale tjenester på tvers av PC, nettbrett, mobil og spillkonsoller. Det er ingen forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse. Aller mest bruker de sosiale medier (95%), sender meldinger over nett (92%), sender tekstmeldinger (92%), bruker DnBs Vipps for å overføre penger (91%), bruker strømmetjenester for film, tv og musikk (90%), bruker nettbank (89%) og har mobilsamtaler (89%). Flere av de mellom 20-25 år enn de yngre mellom 15-19 år bruker mobilsamtaler, nettbank, leser nyheter på nett, søker etter informasjon, lytter til podkaster, og bruker offentlige tjenester som NAV og MinID. Logisk nok bruker de yngre mer digitale skoletjenester enn de eldre hvor en mindre andel fortsatt går på skole. En større andel jenter bruker mer mobilsamtaler, tekstmeldinger, sosiale medier, videosamtaler, Vipps, strømmetjenester og lytter til podkaster enn gutter. På den andre siden bruker en større andel gutter data og videospill sammenlignet med jenter. Få av det totale utvalget på 481 (7%, N = 34) bruker applikasjoner tilknyttet funksjonsnedsettelse samtidig som ingen sier at de ikke bruker noen av de opplistede digitale tjenestene. Av de 34 som svarer de bruker applikasjoner tilknyttet funksjonsnedsettelse er det flere med (28 personer som utgjør 9%, N = 327) enn uten funksjonsnedsettelse (6 personer som utgjør 4%, N = 154; se figur 1).



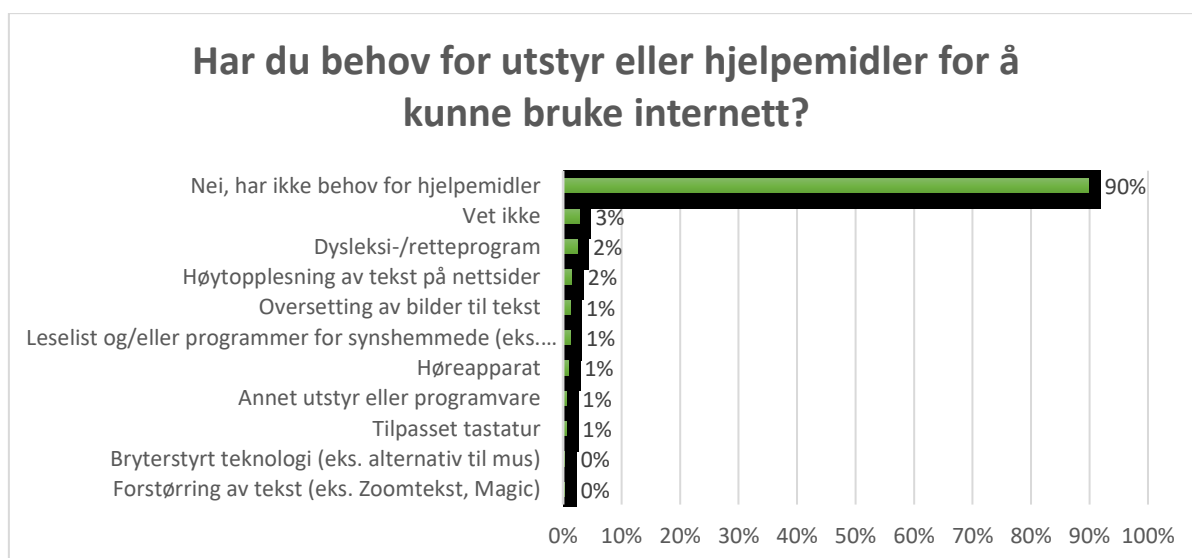
**Figur 3-1 Hvilke av disse tjenestene bruker du på PC, nettbrett, mobil, eller spillkonsoll? Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

Av de 34 personene av det totale utvalget som svarer at de bruker applikasjoner tilknyttet funksjonsnedsettelse er det 28 med nedsatt funksjonsevne. Flere av disse har mer enn én nedsatt funksjonsevne (se tabell 3-1). Det lave antallet tyder på at få personer med nedsatt funksjonsevne har behov for digitale applikasjoner knyttet til sin funksjonsnedsettelse. Vi vet midlertidig ikke om dette skyldes manglende behov eller andre grunner, for eksempel manglende informasjon på hvilke applikasjoner som finnes eller manglende tilbud.

Tabell 3-1 Oversikt over de 34 personene som svarer at de bruker applikasjoner tilknyttet funksjonsnedsettelse etter nedsatt funksjonsevne.

Bruk av applikasjoner tilknyttet funksjonsnedsettelse (N = 34)	Type funksjonsnedsettelse	Antall personer
Uten nedsatt funksjonsevne		6
Med nedsatt funksjonsevne		28
Allergier		12
Dysleksi/skrive og lesevansker		9
Svaksynt		7
Psykiske vansker		6
Hukommelses-/konsentrasjonsvansker		4
Bevegelseshemmet		3
Nedsatt hørsel		2
Kronisk sykdom		2
Fargesvak		1
Migrene		1
Arm-/benskade		1
<b>Totalt</b>		<b>34</b>

De aller fleste (90%) med selvrapporterte funksjonsnedsettelse, og særlig jenter, sier de ikke har behov for spesialtilpasset utstyr eller hjelpemidler for å kunne bruke internett (se figur 3-2).



Figur 3-2 Har du behov for spesialtilpasset utstyr eller hjelpemidler for å kunne bruke internett? Prosent, N = 327.

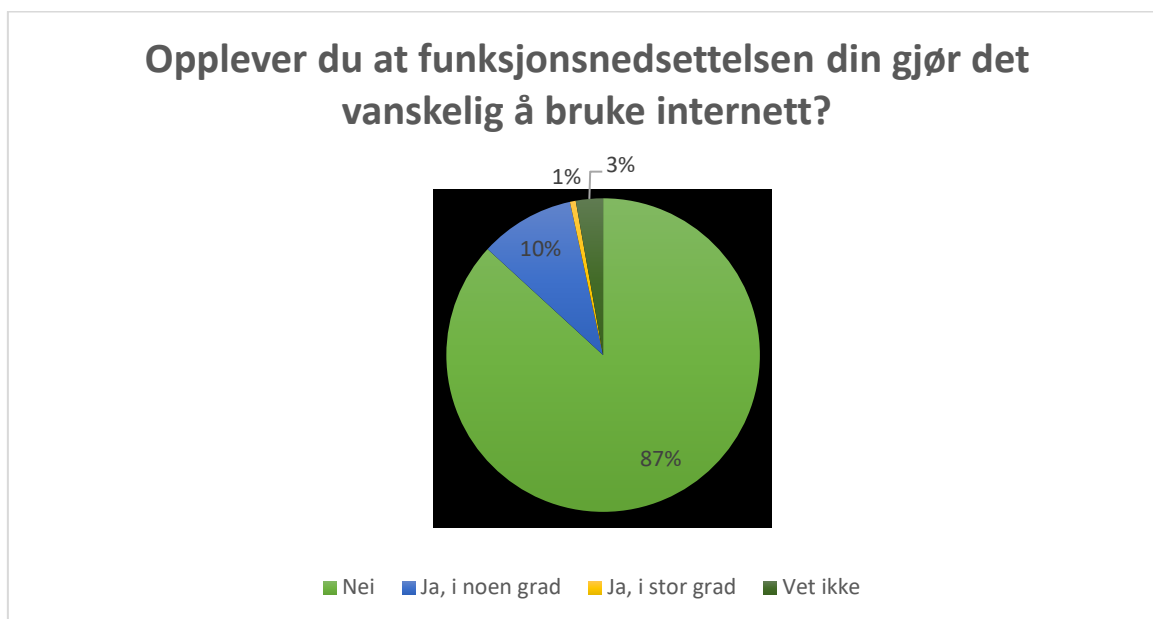
Kun 32 personer sier de bruker hjelpemidler. Tabell 3-2 gir en oversikt over hvilken type funksjonsnedsettelse disse har, og hvilke hjelpemidler de oppgir at de bruker. Basert på disse tallene kan det tyde på at det er mest behov for hjelpemidler som er knyttet til syn og tekst (lesing og skriving). Det ser også ut til å være en tendens til at hjelpemidlene samsvarer med type funksjonsnedsettelse, for eksempel at personer med dysleksi bruker retteprogram.

**Tabell 3-2 Oversikt over de 32 personene med nedsatt funksjonsevne i utvalget som svarer at de bruker hjelpemidler eller ekstrapstyr.**

<b>Behov for hjelpemidler</b>	<b>Type funksjonsnedsettelse</b>	<b>Antall personer</b>
Dysleksi-/retteprogram	Dysleksi/skrive-/lesevansker, svaksynt, blind, bevegelseshemming, hukommelses-/konsentrasjonsvansker, allergi	8
Høyttopplesning av tekst på nettsider	Svaksynt, hukommelses-/konsentrasjonsvansker, dysleksi/skrive-/lesevansker, psykiske vansker, allergi	5
Leselist og lignende programmer	Svaksynt, hørselshemming, allergi	4
Oversetting av bilder til tekst	Svaksynt, hørselshemming, bevegelseshemming, psykiske vansker, allergi	4
Høreapparat	Hørselshemming, Svaksynt, psykiske vansker, allergi	3
Tilpasset tastatur	Bevegelseshemming, allergi	2
Annen type utstyr	Svaksynt, kronisk sykdom	2
Forstørring av tekst	Allergi	1
Briller	Svaksynt, kronisk sykdom	1
Håndstøtte/hvilepute	Svaksynt, kronisk sykdom	1
Brukerstyrt teknologi	Hørselshemming	1
<b>Totalt</b>		<b>32</b>



Figur 3-3 viser at de fleste av de unge med nedsatt funksjonsevne (87%, N = 327) ikke opplever at funksjonsnedsettelsen de har gjør det vanskelig eller hindrer dem i å bruke internett (3% svarer «vet ikke»).



**Figur 3-3 Opplever du at funksjonsnedsettelsen din gjør det vanskelig å bruke Internett? Prosent, N = 327.**

34 personer opplever i noen eller stor grad at deres nedsatte funksjonsevne gjør det vanskelig å bruke internett. 32 personer av de med funksjonsnedsettelse opplever dette i noen grad og 2 personer opplever dette i stor grad (se tabell 3-3). Her ser man en tendens til at nedsatt syn og dysleksi og andre skrive- og lesevansker kan være knyttet til utfordringer med å bruke internett. En grunn til dette mønsteret kan være at mye av innholdet på internett er visuelt, ofte bestående av en kombinasjon mellom tekst, bilder og video.

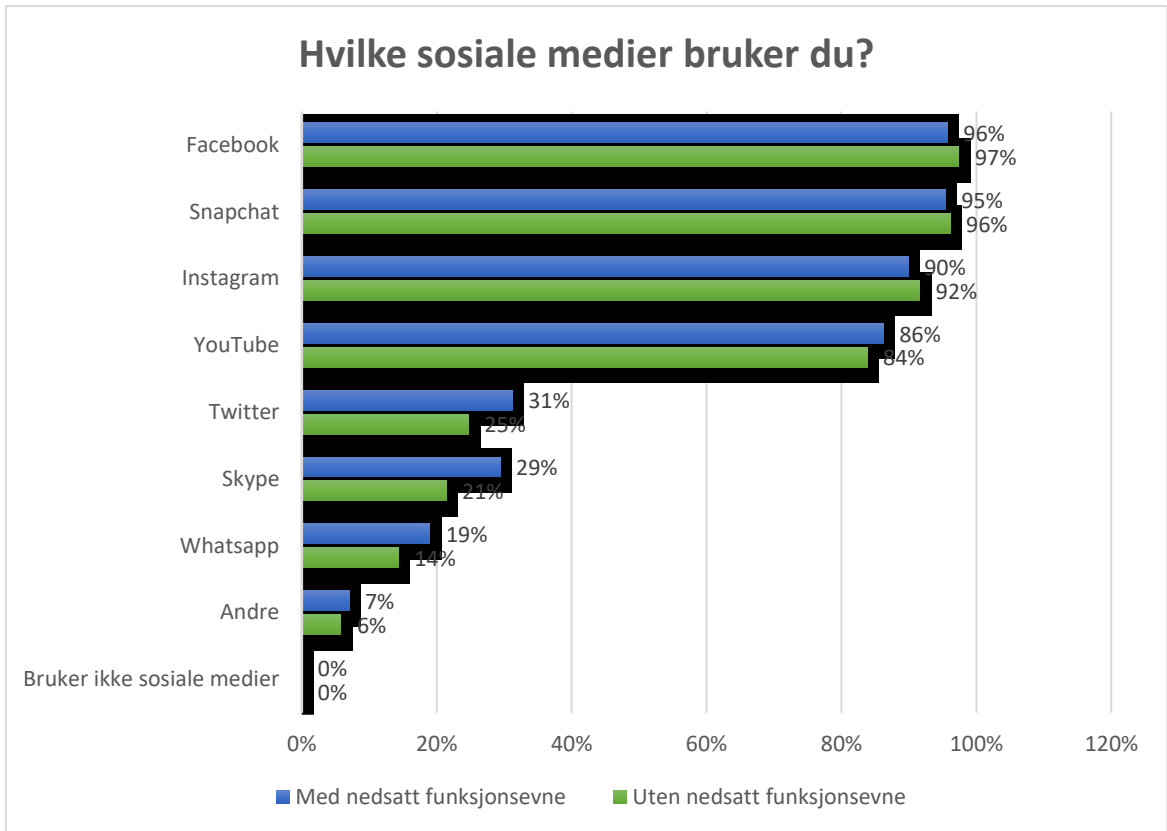
**Tabell 3-3 Oversikt over de 34 personene med nedsatt funksjonsevne i utvalget som svarer at de opplever at sin funksjonsnedsettelse gjør det vanskelig å bruke internett.**

<b>Opplever du at funksjonsnedsettelsen din gjør det vanskelig å bruke internett? (N = 34)</b>	<b>Type funksjonsnedsettelse</b>	<b>Antall personer</b>
<b>I stor grad</b>		<b>2</b>
Nedsatt hørsel	1	
Blind	1	
<b>I liten grad</b>		<b>32</b>
Svaksynt	12	
Dysleksi/skrive og lesevansker	10	
Psykiske vansker	8	
Allergi	6	

<b>Opplever du at funksjonsnedsettelsen din gjør det vanskelig å bruke internett? (N = 34)</b>	<b>Type funksjonsnedsettelse</b>	<b>Antall personer</b>
Hukommelses-/konsentrasjonsvansker	3	
Bevegelseshemmet	3	
Nedsatt hørsel	3	
Kronisk sykdom	3	
Annen funksjonsnedsettelse	2	
Arm-/benskade	1	
<b>Totalt</b>		<b>34</b>

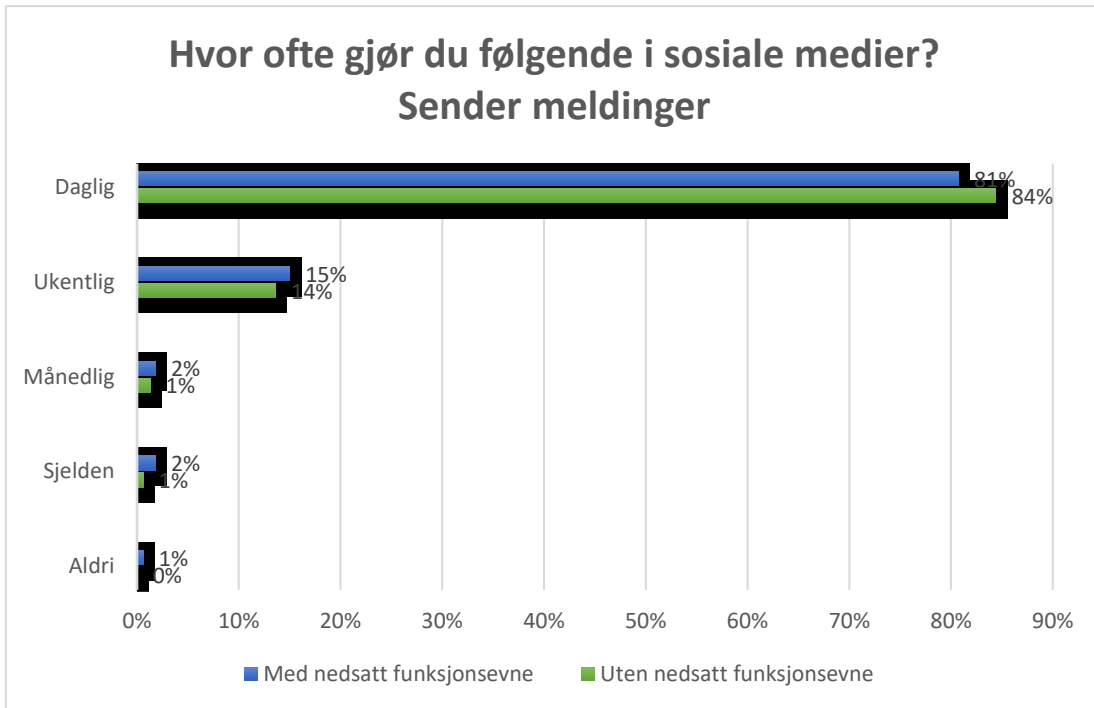
## 3.2 Aktivitet og deltakelse i sosiale medier og spill

Når det kommer til aktivitet og deltakelse i sosiale medier er det ingen signifikante forskjeller mellom unge med og uten funksjonsnedsettelse. Alle i utvalget både de med og uten funksjonsnedsettelse (N = 481) bruker sosiale medier, og Facebook, Snapchat, Instagram og YouTube brukes mest (henholdsvis 96%, 96%, 90% og 85%, N = 481). Figur 4 viser sammenligning mellom de med og uten nedsatt funksjonsevne. Flere yngre enn eldre (87%) bruker bildedelingsbaserte Instagram (93% av de yngste og 87% av de eldste) og videobaserte YouTube (92% og 77%). En større andel jenter enn gutter bruker Snapchat og Instagram, mens flere gutter enn jenter bruker Twitter og YouTube.



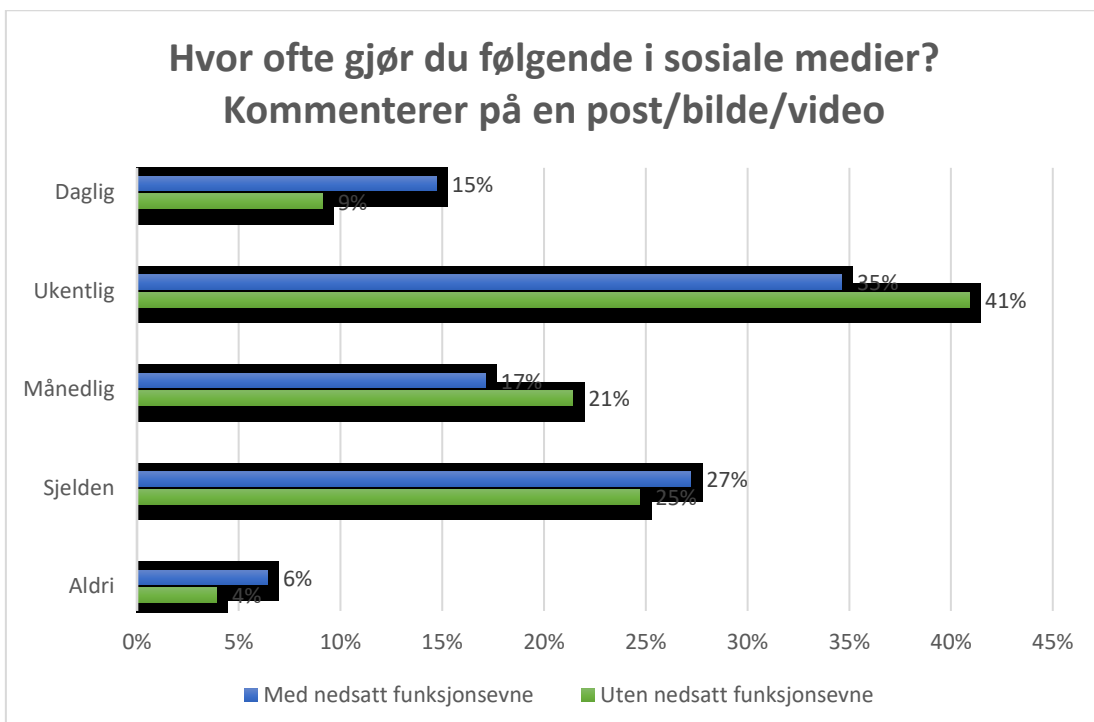
**Figur 3-4 Hvilke sosiale medier bruker du? Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

De unge er aktive i varierende grad knyttet til ulike aktiviteter på sosiale medier og det er ingen utslagsgivende forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse (se figur 5, 6, 7, 8, 9 og 10). Dette kan tyde på at unge med ulike nedsatte funksjonsevner kan delta i ulike aktiviteter på sosiale medier på samme måte som de uten. Figur 3-5 viser at de fleste av de med og uten nedsatt funksjonsevne sender meldinger daglig.



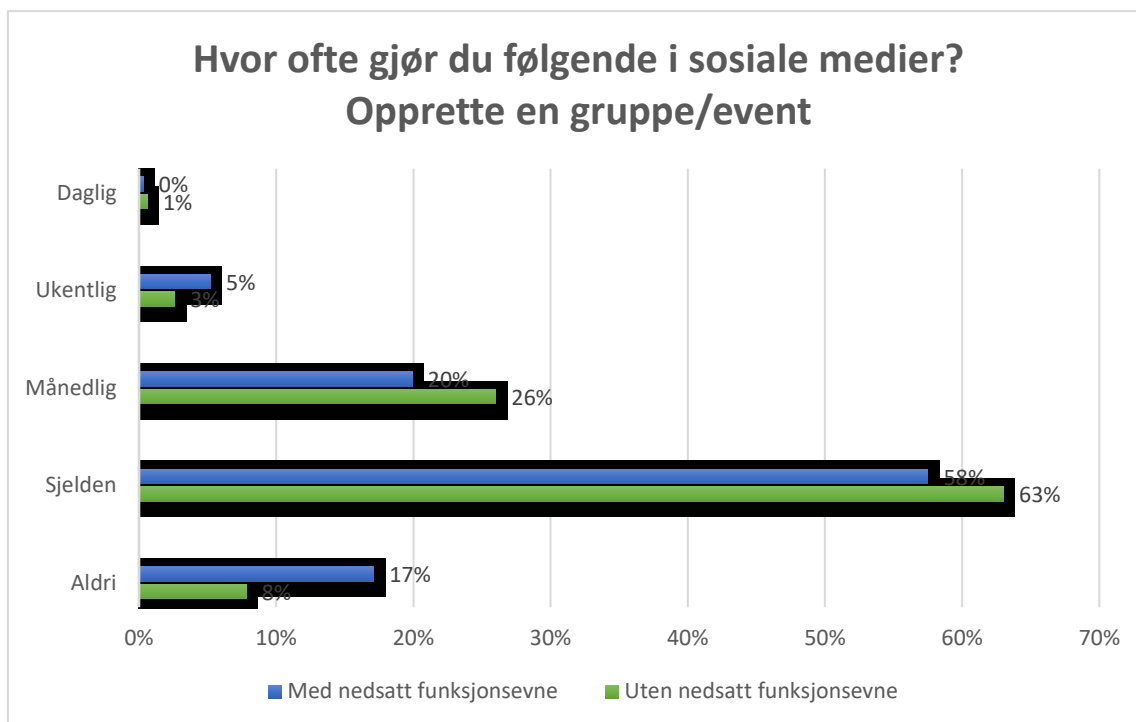
**Figur 3-5 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Sender meldinger. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .**

Figur 3-6 viser at størst andel av de unge i utvalget kommenterer på et innlegg, bilde eller video ukentlig.



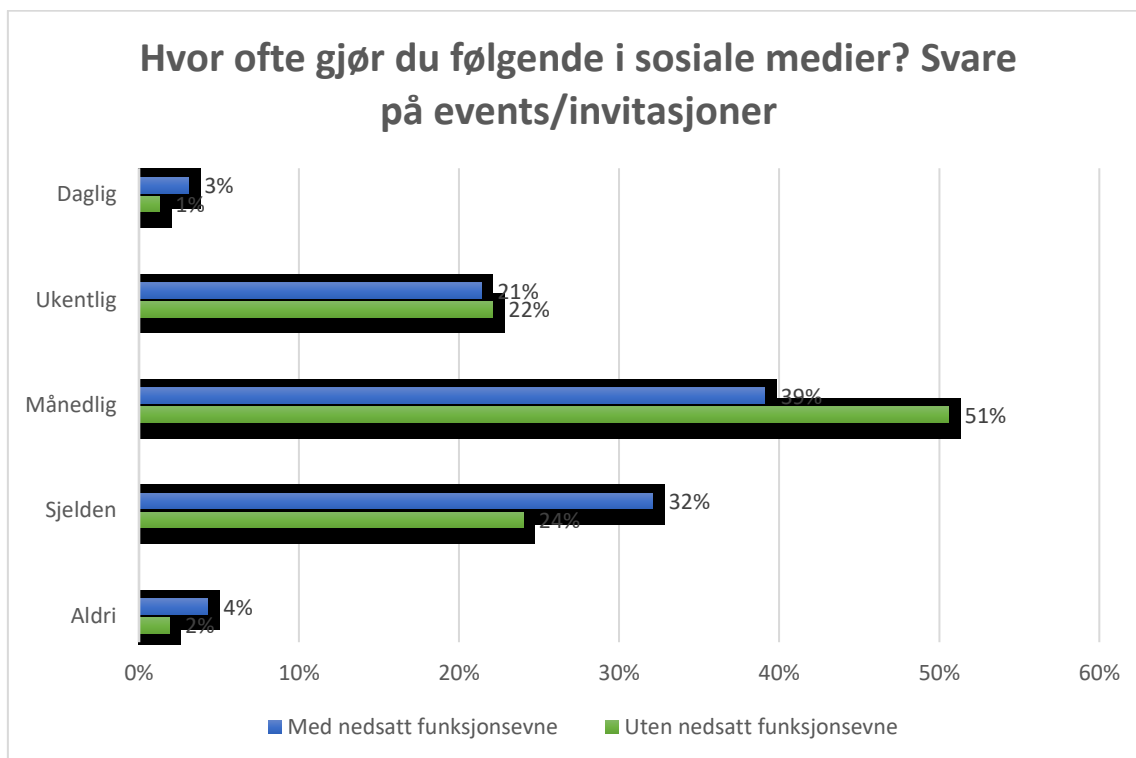
**Figur 3-6 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Kommenterer på en post/bilde/video. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .**

Til sammenligning med å kommentere i sosiale medier og sende meldinger, viser figur 3-7 at unge i utvalget sjelden oppretter grupper eller eventer.



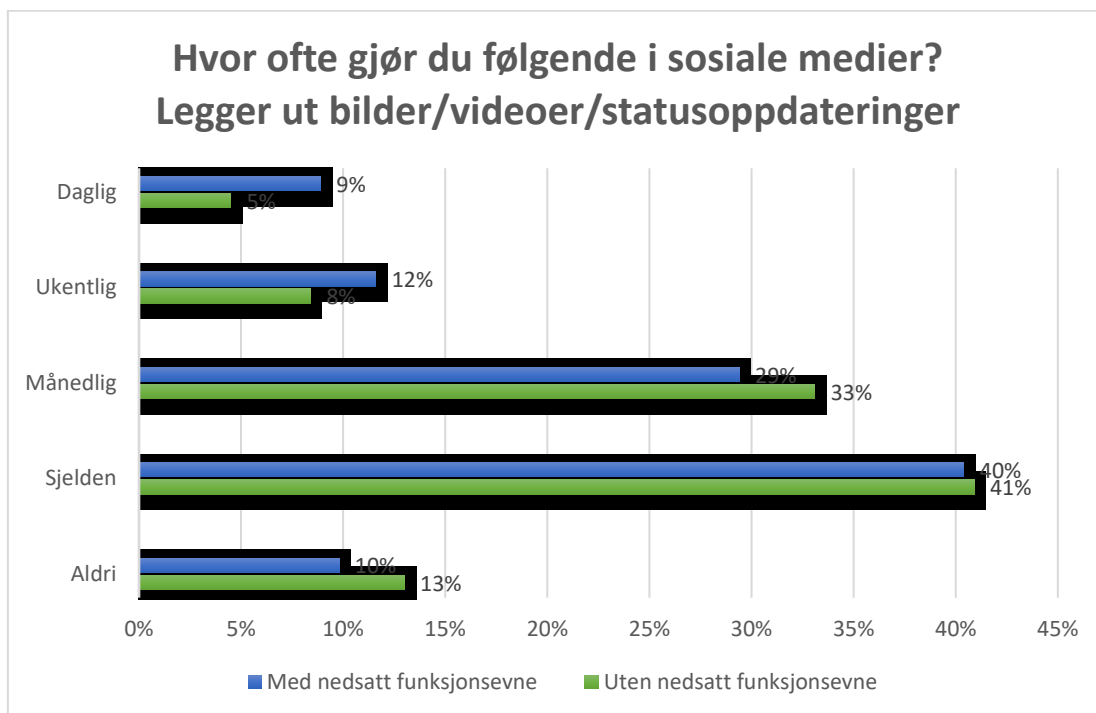
**Figur 3-7 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Opprette en gruppe/event. Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

Når det kommer til å svare på eventer eller invitasjoner i sosiale medier, er det størst andel av de med og uten nedsatt funksjonsevne som gjør dette månedlig (figur 3-8).



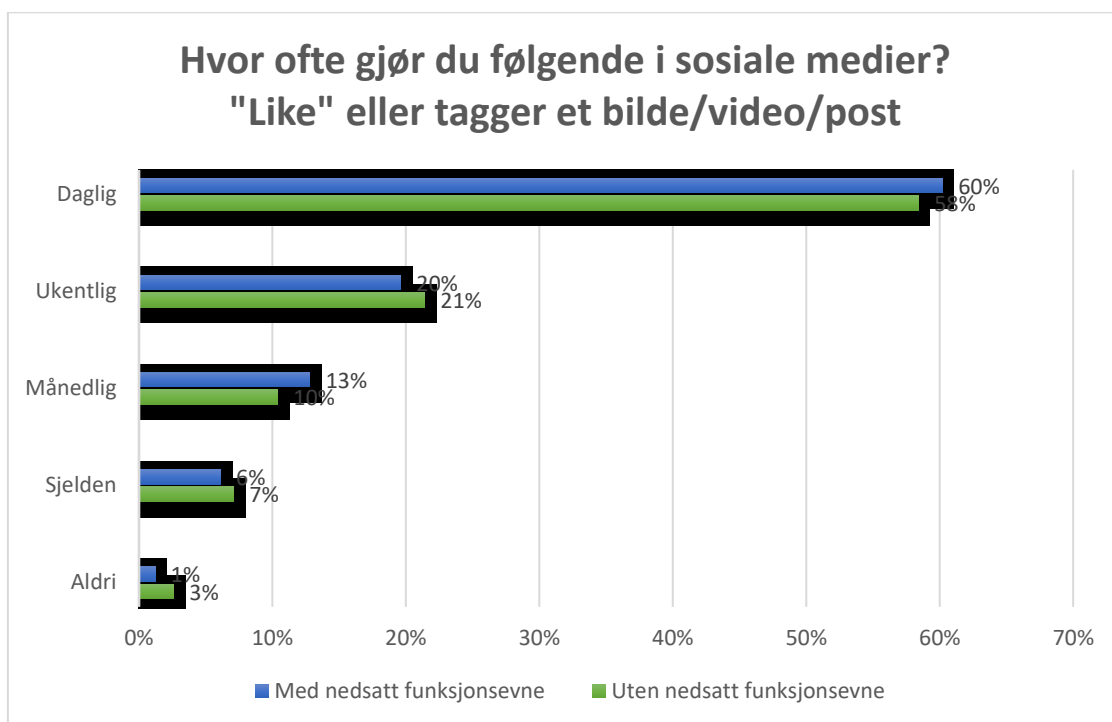
**Figur 3-8** Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Svare på events/invitasjoner. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Størst andel av de med og uten nedsatt funksjonsevne sier de sjelden legger ut bilder, videoer eller statusoppdateringer i sosiale medier (figur 3.9).



**Figur 3-9 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Legger ut bilder/videoer/statusoppdateringer. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .**

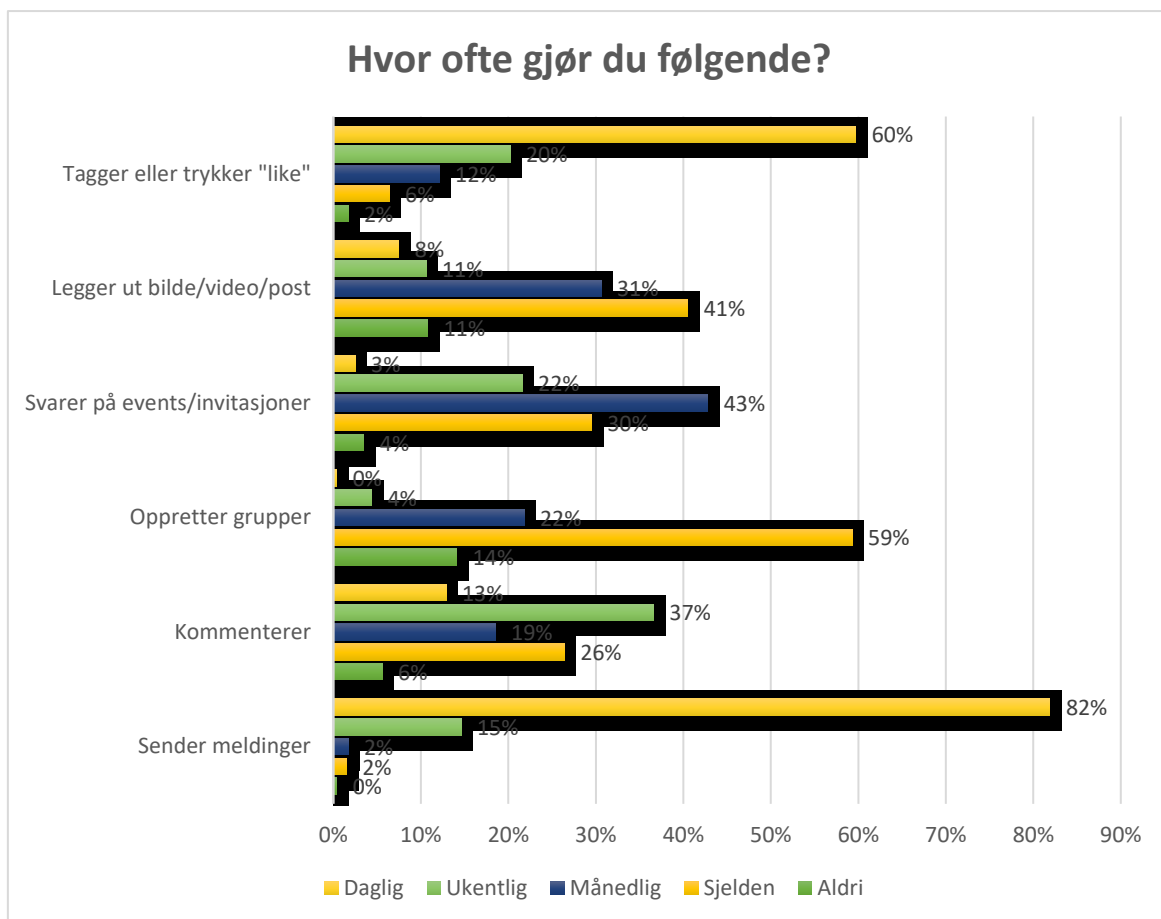
Figur 3.10 viser at flest av de unge i utvalget daglig trykker «like» eller tagger bilder, videoer og andre innlegg i sosiale medier. Samlet sett tyder disse resultatene på at de unge oftere engasjerer seg i andres innhold (eks., gjennom likes og kommentarer) enn de produserer innhold selv (eks., opprette grupper).



**Figur 3-10 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? «Like» eller tagger et bilde/video/post. Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

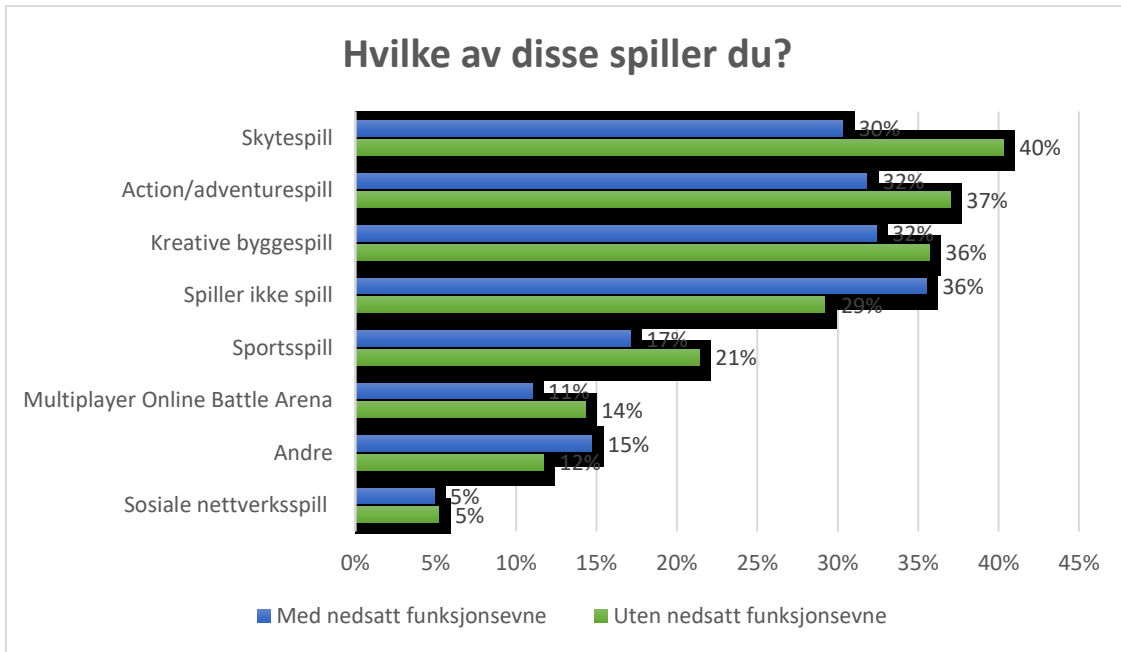
Generelt sett tyder funnene på at aktivitet og deltakelse i sosiale medier er ganske likt for unge både med og uten nedsatt funksjonsevne (se figur 3-11). De fleste deltakerne med og uten funksjonsnedsettelse (N = 481) sender meldinger (82%) og tagger andre eller trykker «like» på et innlegg (60%) daglig. Når det kommer til andelen som kommenterer på et innlegg er svarene mer varierte, hvor noen legger igjen kommentarer daglig (13%), ukentlig (37%), månedlig (19%), sjelden (26%), eller aldri (6%). Det er vanligere å svare på invitasjoner eller arrangementer i sosiale medier enn å lage dem. De fleste svarer at de sjelden oppretter en gruppe eller et arrangement i sosiale medier (59%), mens 43% sier at de svarer på invitasjoner og arrangementer månedlig. De eldste svarer oftere på invitasjoner i sosiale medier enn de yngste. Flest sier at de sjelden (41%) eller månedlig (31%) legger ut bilder, videoer eller statusoppdateringer i sosiale medier. En mindre andel legger ut innlegg daglig (8%) eller ukentlig (11%). Dette funnet gjenspeiles også i funnene fra fokusgruppene hvor bildedeling for eksempel er svært individuelt da enkelte la ut bilder og innlegg flere ganger til dagen og andre nesten aldri gjorde dette. Det er videre et par kjønnsforskjeller i aktivitet og deltakelse på sosiale medier. Flere jenter kommenterer på innlegg, sender meldinger, trykker «like» eller tagger et innlegg, legger ut bilder, videoer og statusoppdatering oftere enn gutter i sosiale medier. Gutter oppretter og svarer oftere på grupper og arrangementer enn jenter.





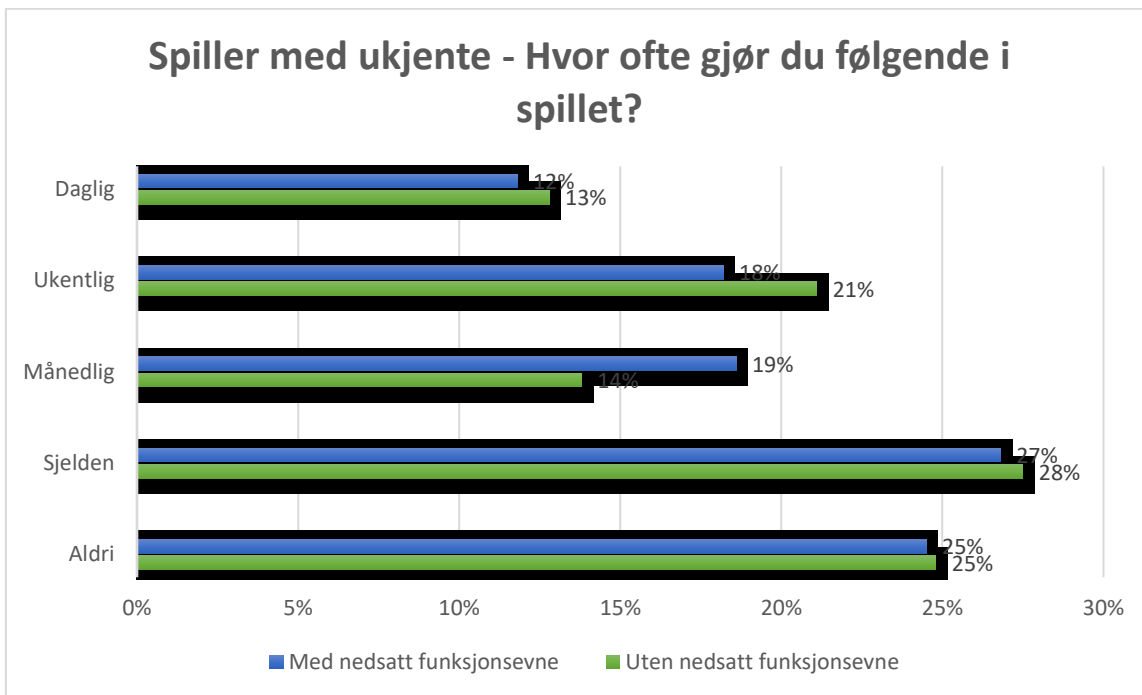
**Figur 3-11 Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier? Prosent, N = 481.**

Når det kommer til aktivitet og deltakelse i spill er det varierte responser. Det er ingen utslagsgivende forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse (se figur 3-12). Samlet sett sier 34% av de med og uten funksjonsnedsettelse (N = 481) at de ikke spiller noen spill, mens like stor andel sier de spiller skytespill, action- og eventyrspill, og kreative byggespill. Det er også en aldersforskjell mellom de yngste og eldste deltakerne. De mellom 15-19 spiller mer skytespill, kreative byggespill og sosiale nettverksspill sammenlignet med de mellom 20-25 år. En større andel jenter (51%) enn gutter (12%) spiller ikke spill. Flere gutter enn jenter spiller dessuten skytespill, sportslige spill, action og eventyrspill, multiplayer krigsspill, og kreative byggespill.



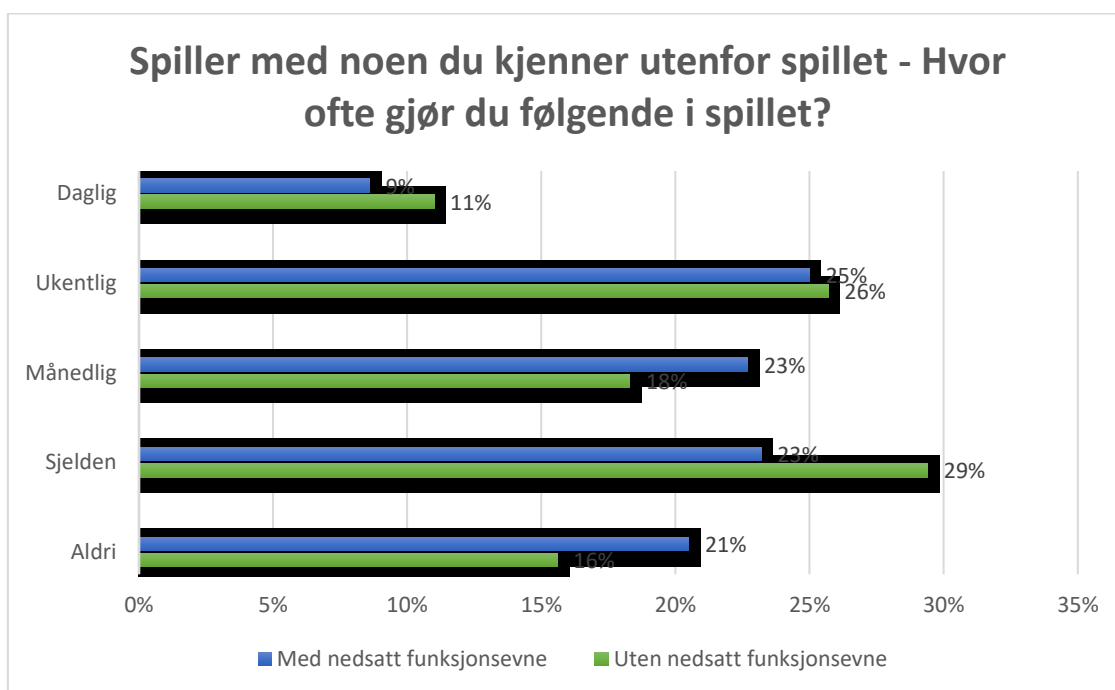
**Figur 3-12 Hvilke av disse spiller du? Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

De unge deltar i varierende grad gjennom spill-relaterte aktiviteter. Av det totale utvalget (N = 481) er det 152 personer som ikke har svart på hvor ofte de gjør ulike aktiviteter i spill. Av de 329 personene som har svart på disse spørsmålene, er det ingen utslagsgivende forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse (se figur 14, 15, 16, 17, 18 og 19). Figur 3-13 viser at de unge med og uten nedsatt funksjonsevne spiller med ukjente i spill i varierende grad, men flest sier de sjelden eller aldri gjør dette.



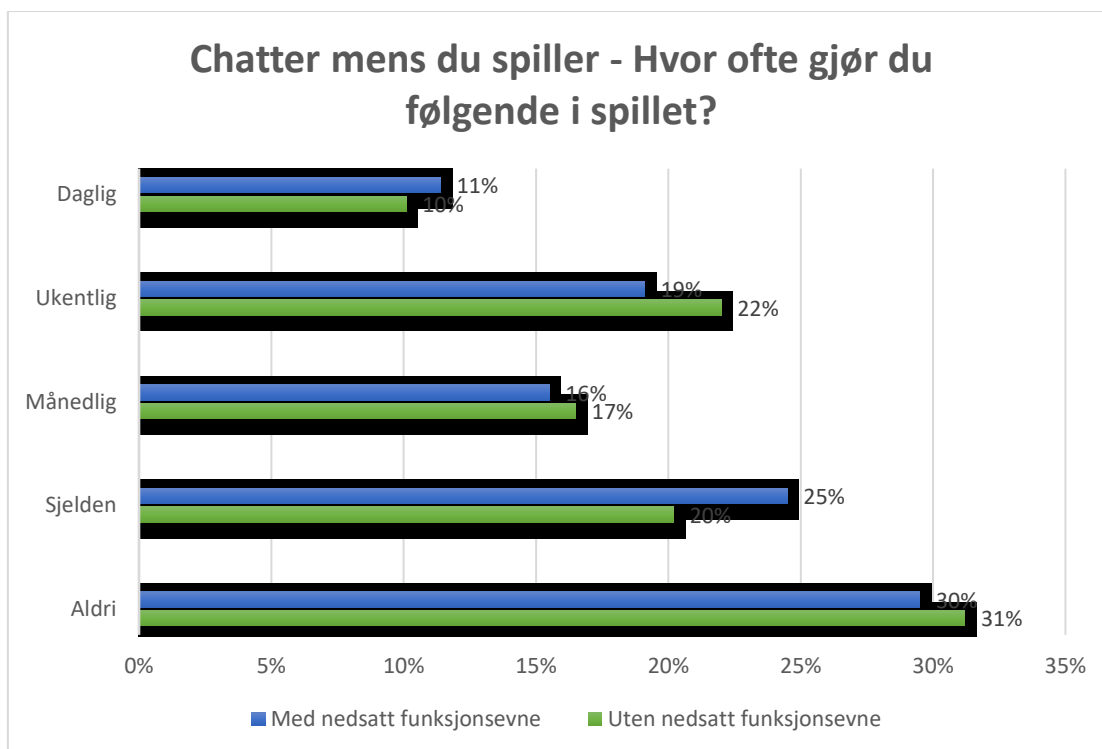
**Figur 3-13** Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Spiller med ukjente. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{totalt} = 329$ .

Det samme gjelder når de unge svarer på om de spiller med noen de kjenner utenfor spillet. Responsene er varierte, men det er vanligere å spille med noen de allerede kjenner enn å spille med ukjente (figur 3-14).



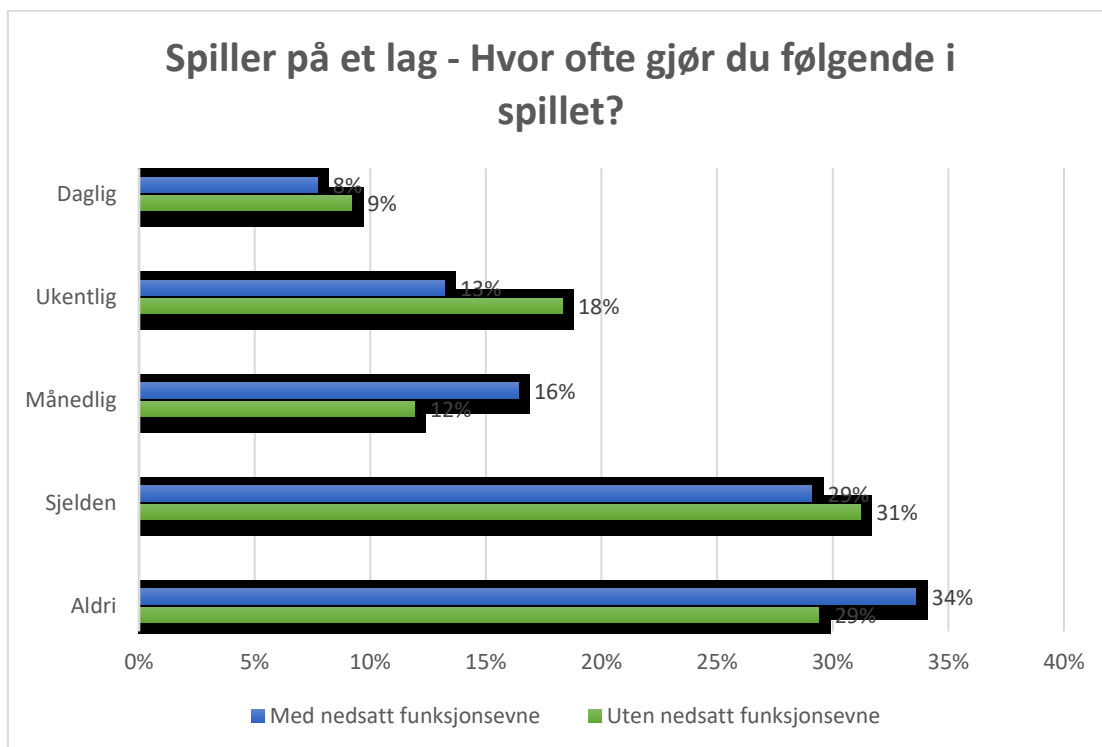
**Figur 3-14** Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Spiller med noen du kjenner utenfor spillet. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{totalt} = 329$ .

Figur 3-15 viser at de fleste sier de aldri chatter med andre mens de spiller, mens mindre andeler svarer at de spiller sjelden, månedlig eller ukentlig. Lavest andel sier at de chatter med andre mens de spiller hver dag.



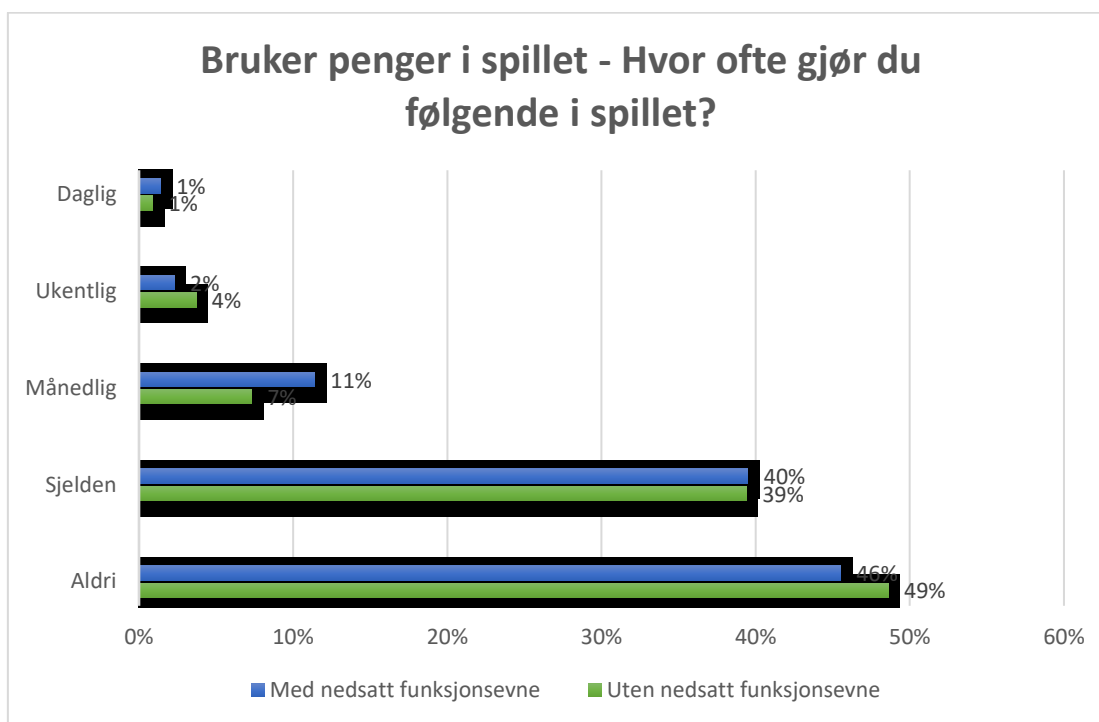
Figur 3-15. Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Chatter mens du spiller. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{totalt} = 329$ .

Som figur 3-16 viser er det få som spiller på et lag. Minst andel svarer at de spiller på et lag hver dag.



**Figur 3-16** Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Spiller på et lag. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{totalt} = 329$ .

Figur 3-17 viser at få svarer at de bruker penger i spill. De aller fleste sier at de aldri eller sjelden bruker penger i spill og minst andel svarer at de gjør dette daglig.



Figur 3-17 Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Bruker penger i spillet. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{total} = 329$ .

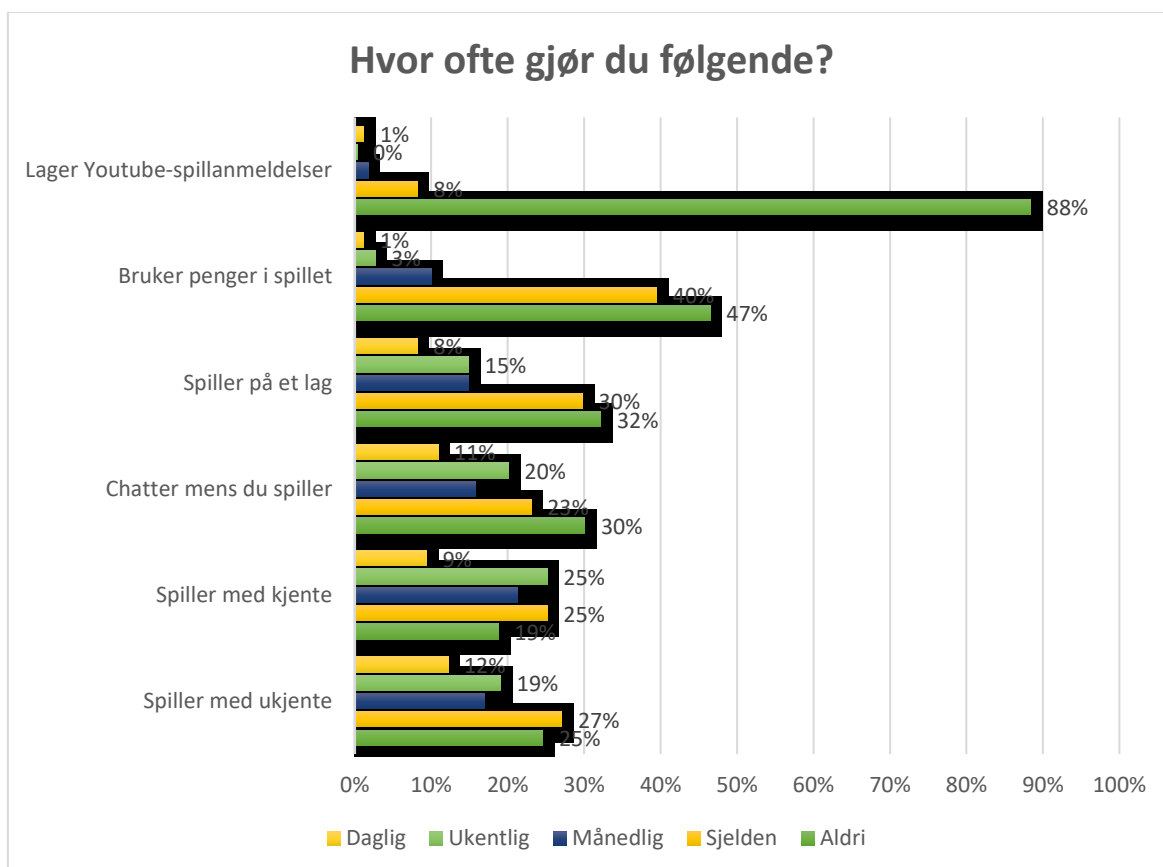
Det å lage spillanmeldelser på YouTube er svært uvanlig. Figur 3-18 viser at omtrent 9 av 10 svarer at de aldri gjør dette. Dette samsvarer med funnene fra aktivitet og deltakelse i sosiale medier, som tyder på at de unge engasjerer seg mer i andres innhold enn de bidrar med sitt eget innhold, for eksempel gjennom å lage videoer av spillanmeldelser.



**Figur 3-18** Hvor ofte gjør du følgende i spillet? Lager spillanmeldelser på YouTube. Prosent,  $N_{uten} = 109$ ,  $N_{med} = 220$ ,  $N_{totalt} = 329$ .



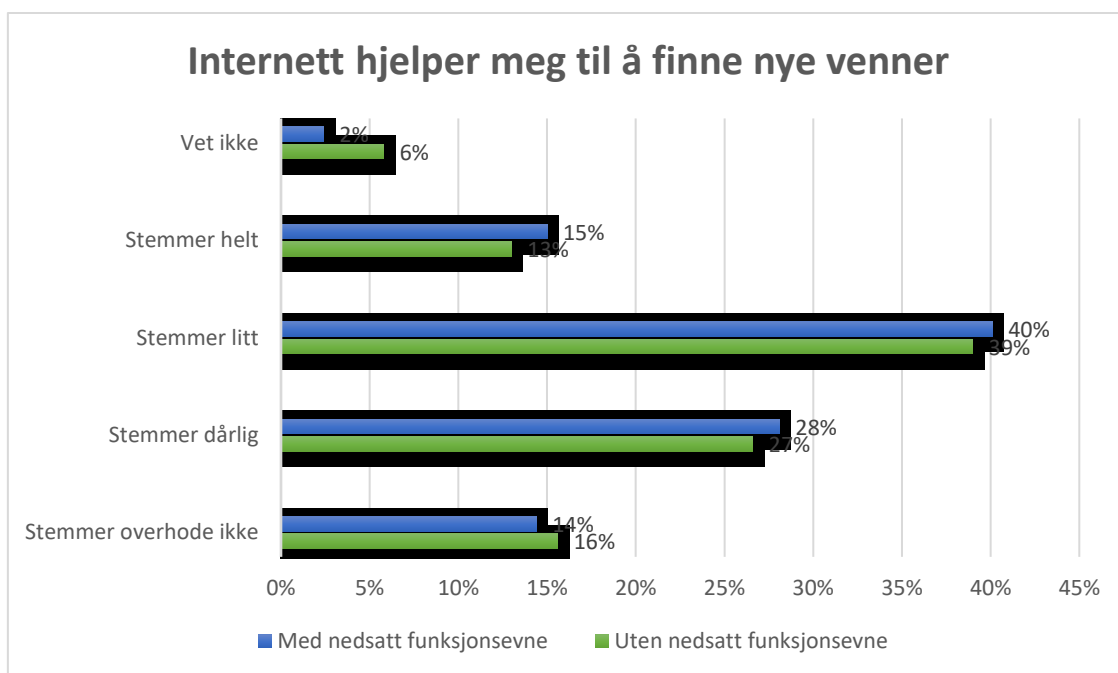
Figur 3-19 gir en oversikt over alle de 329 både med og uten nedsatt funksjonsevne som har svart på hvor ofte de gjør ulike aktiviteter i spill. Det er ikke så vanlig å spille sammen med ukjente personer, hvorav 52% sier de sjelden eller aldri gjør dette. Å spille med noen de kjenner utenfor spillet er mer vanlig men det varierer hvor ofte dette gjøres. 9% sier de spiller med kjente daglig, 46% sier de gjør dette månedlig eller ukentlig og 43% sier de sjelden eller aldri spiller med noen de kjenner utenfor spillet. Flere sier de aldri eller sjelden chatter med andre mens de spiller (53%), og dette gjelder flest av de eldste sammenlignet med de yngste. Det å spille på et lag avhenger av hvilken type spill det gjelder, men overordnet sett er det få som sier de spiller på et lag (62% svarer aldri eller sjelden). Svært få lager spillanmeldelser på Youtube. 88% svarer at de aldri gjør dette, sammenlignet med 1% som sier de gjør dette hver dag. De fleste mener at de ikke bruker penger i spillet. 87% svarer at de sjelden eller aldri bruker penger i spill, mot 14% som svarer de bruker penger månedlig, ukentlig, eller daglig. Gutter er mer aktive i spillaktiviteter enn jenter. Flere gutter enn jenter spiller med ukjente, spiller med noen de kjenner utenfor spillet, chatter mens de spiller, spiller på et lag, lager spillanmeldelser på Youtube og bruker oftere penger i spill.



Figur 3-19 Hvor ofte gjør du følgende? Prosent, N = 329.

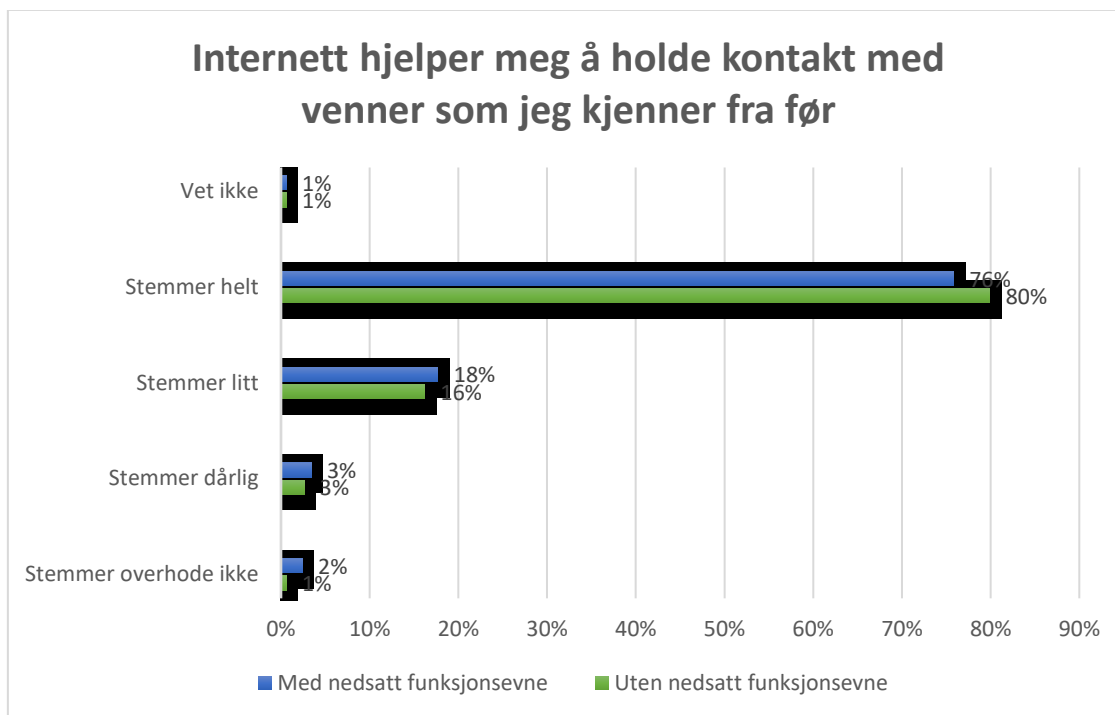
### 3.3 Sosiale relasjoner og identitet

De unge med og uten funksjonsnedsettelse ble spurt om å ta stilling til en rekke påstander om sosiale relasjoner og identitetsuttrykk på nett. Det er ingen utslagsgivende forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse (se figur 3-20, 21, 22, 23 og 24). Figur 3-20 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster på spørsmål om internett hjelper dem å finne nye venner (med nedsatt funksjonsevne:  $M=2.6$ ,  $SE=0.9$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=2.5$ ,  $SE=0.9$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). Størst andel svarer at det stemmer helt eller litt at internett hjelper dem å finne nye venner.



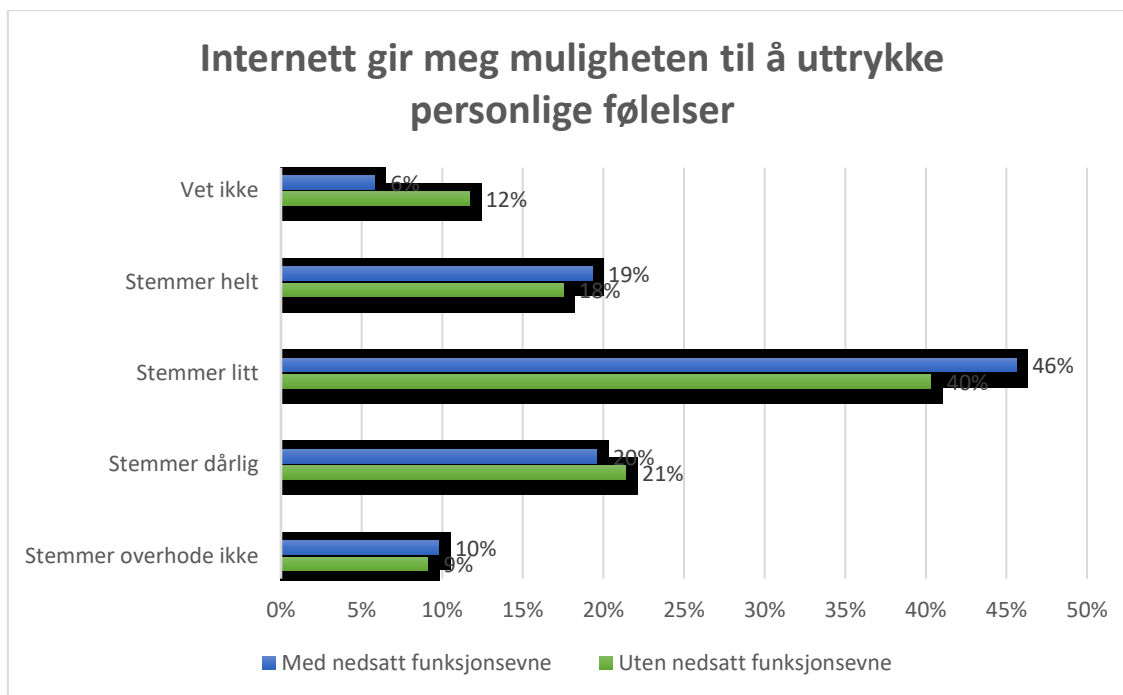
Figur 3-20 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? Internett hjelper meg til å finne nye venner. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-21 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster på spørsmål om internett hjelper dem å holde kontakt med venner de allerede kjenner (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.7$ ,  $SE=0.7$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.8$ ,  $SE=0.5$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). De aller fleste sier det stemmer helt at internett hjelper dem å holde kontakt med venner de har fra før.



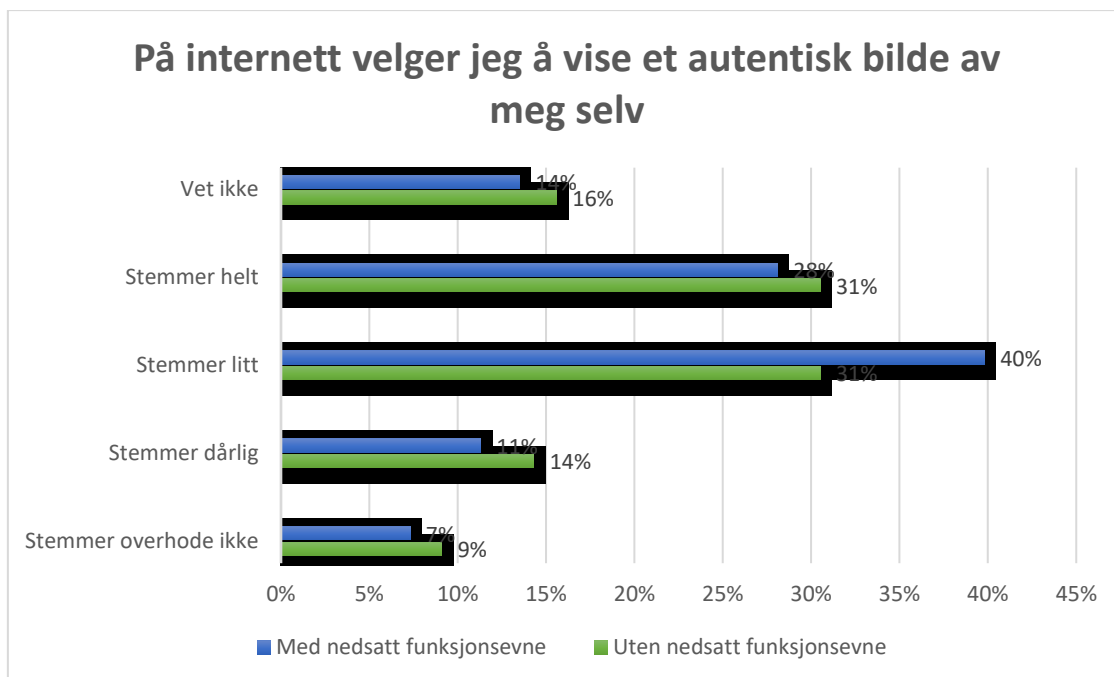
**Figur 3-21** Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? Internett hjelper meg å holde kontakt med venner som jeg kjenner fra før. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-22 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster på spørsmål om internett gir dem muligheten til å uttrykke personlige følelser (med nedsatt funksjonsevne:  $M=2.8$ ,  $SE=0.9$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=2.8$ ,  $SE=0.9$ ; 1 = stemmer overhodet ikke, 4 = stemmer helt). Størst andel sier dette utsagnet stemmer helt eller litt.



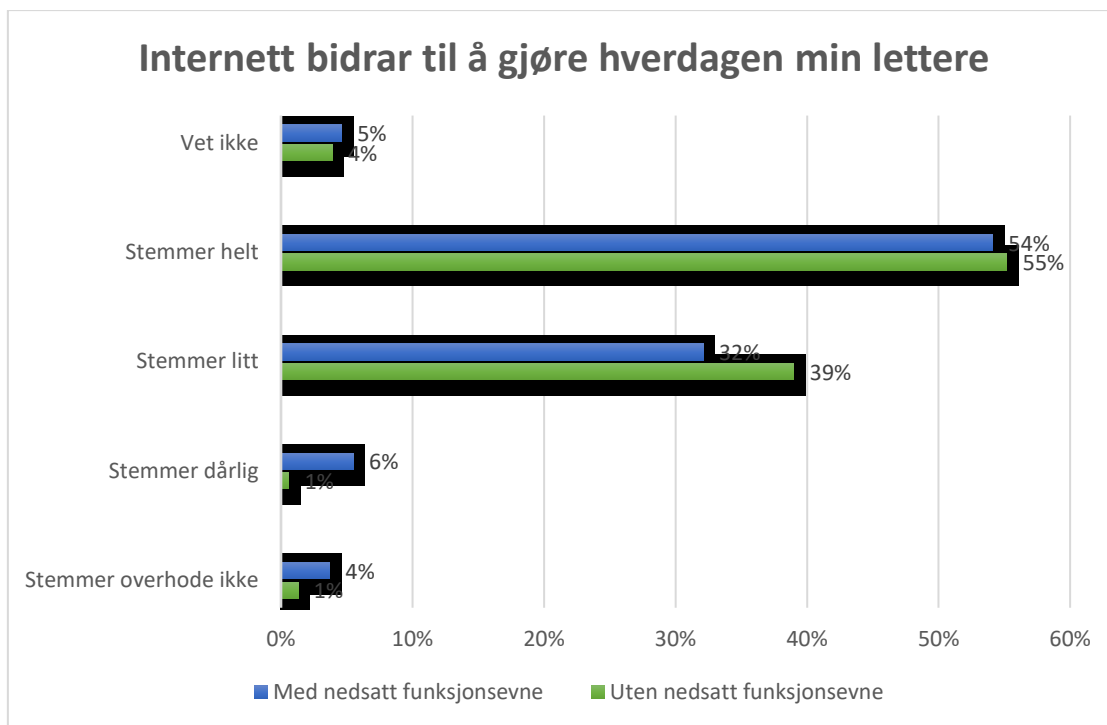
Figur 3-22 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? Internett gir meg muligheten til å uttrykke personlige følelser. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-23 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster på spørsmål om de velger å vise et autentisk bilde av seg selv på internett (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.0$ ,  $SE=0.9$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.0$ ,  $SE=1.0$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). Størst andel sier det stemmer helt eller litt at de velger å presentere et autentisk bilde av seg selv.



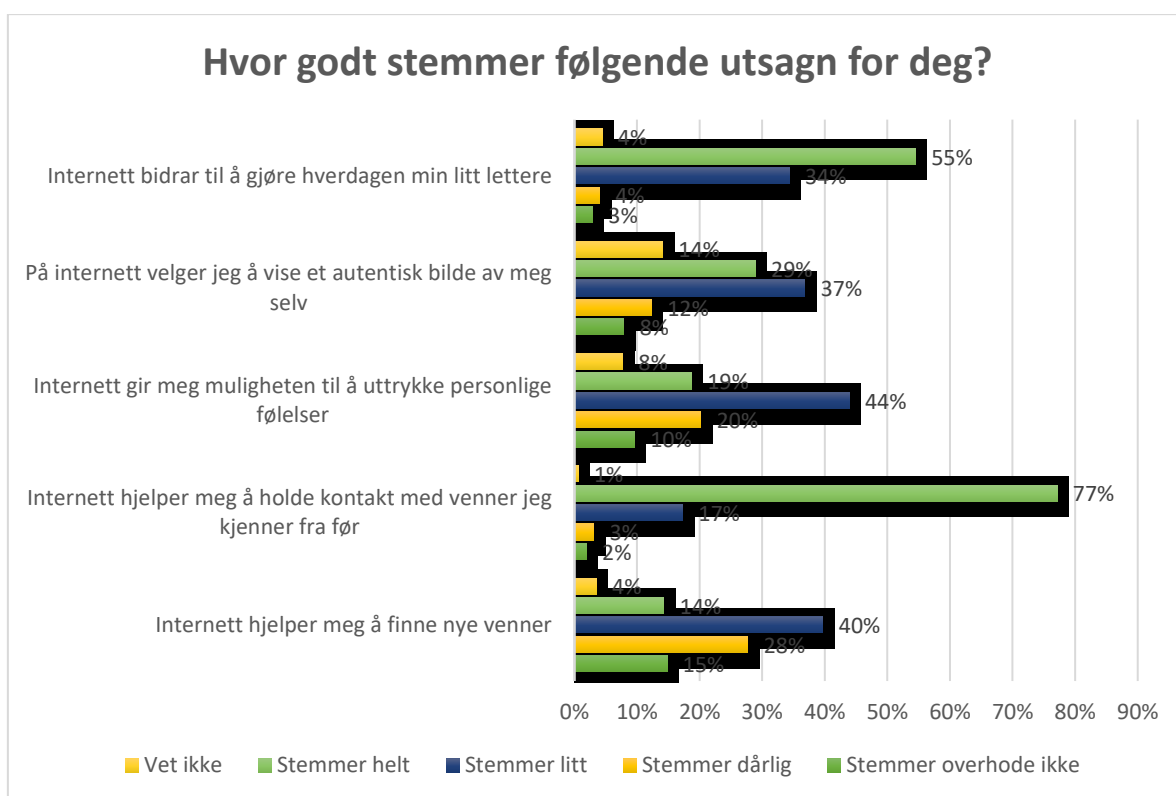
**Figur 3-23 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? På internett velger jeg å vise et autentisk bilde av meg selv. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .**

Figur 3-24 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster på spørsmål om internett bidrar til å gjøre hverdagen lettere (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.4$ ,  $SE=0.8$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.5$ ,  $SE=0.6$ ; 1 = stemmer overhodet ikke, 4 = stemmer helt). Sammenlagt sier 9 av 10 at dette utsagnet stemmer helt eller litt.



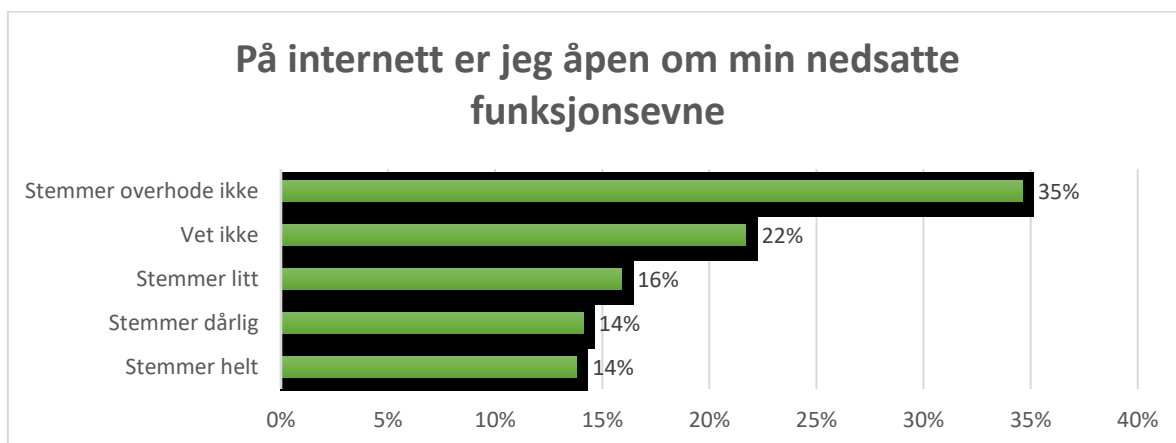
Figur 3-24 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? Internett bidrar til å gjøre hverdagen min lettere. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-25 viser en oversikt over alle respondentenes svar (N = 481) på spørsmål knyttet til sosiale relasjoner og identitet. På spørsmål om internett hjelper dem å finne nye venner svarer størst andel (40%) at dette stemmer litt. 43% svarer at dette stemmer dårlig eller ikke stemmer i hele tatt. Når vi ser på aldersforskjeller ser vi at flere av de yngste, sammenlignet med de eldste, i større grad er enig i at internett hjelper dem til å finne nye venner. På spørsmål om internett hjelper dem å holde kontakt med venner de kjenner fra før svarer svært mange at dette stemmer helt (77%). En større andel jenter enn gutter sier at internett hjelper dem å holde kontakt med venner de kjenner fra før. Videre sier flest at det stemmer litt (44%) at internett gir dem mulighet til å uttrykke personlige følelser. En større andel yngre enn eldre er enig i dette utsagnet. Flere gutter (14%) enn jenter (6%) sier at det overhodet ikke stemmer at internett gir dem mulighet til å uttrykke personlige følelser. De fleste er litt eller helt enig (66%) i at de velger å vise et autentisk bilde av seg selv på internett. En enda større andel er litt eller helt enig (89%) i at internett bidrar til å gjøre hverdagen deres lettere.



Figur 3-25 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett? Prosent, N = 481.

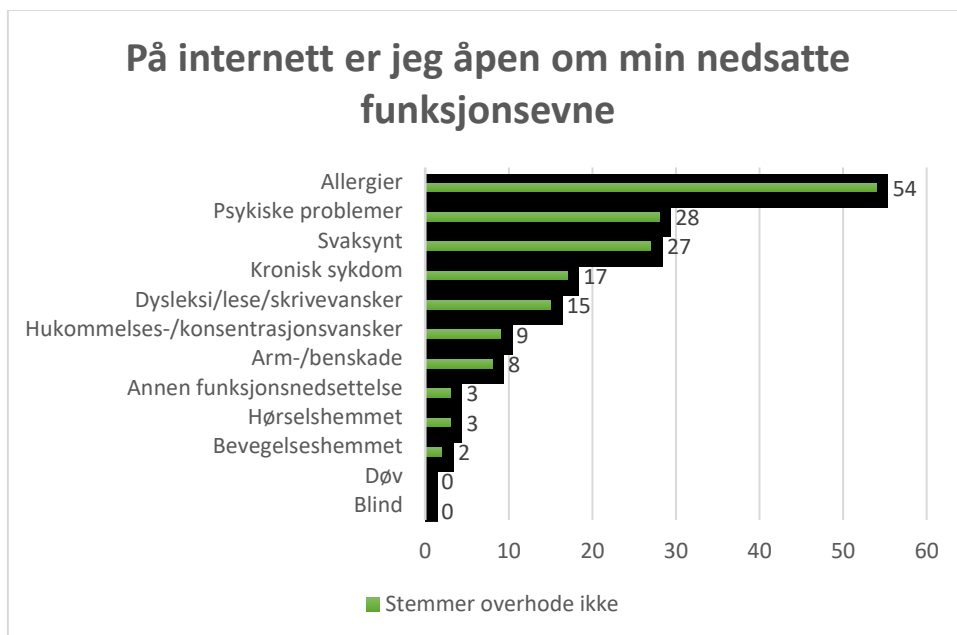
Unge med en selvrapport nedsatt funksjonsevne ble spurt om hvordan de presenterte sin funksjonsevne på internett (se figur 3-26). Den største andelen (35%) svarer at det overhodet ikke stemmer at de er åpne om sin funksjonsnedsettelse på internett ( $M=2.1$ ,  $SE=1.2$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). Likevel viser resultatene over at de fleste respondentene sier at de velger å vise et autentisk bilde av seg selv på internett. Dette kan tyde på at unge med funksjonsnedsettelser ikke føler at denne delen av seg selv er relevant å vise på nett og trenger ikke nødvendigvis bety at de holder det skjult for andre.



**Figur 3-26** Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg: På internett er jeg åpen om min nedsatte funksjonsevne. Prosent, N = 327.



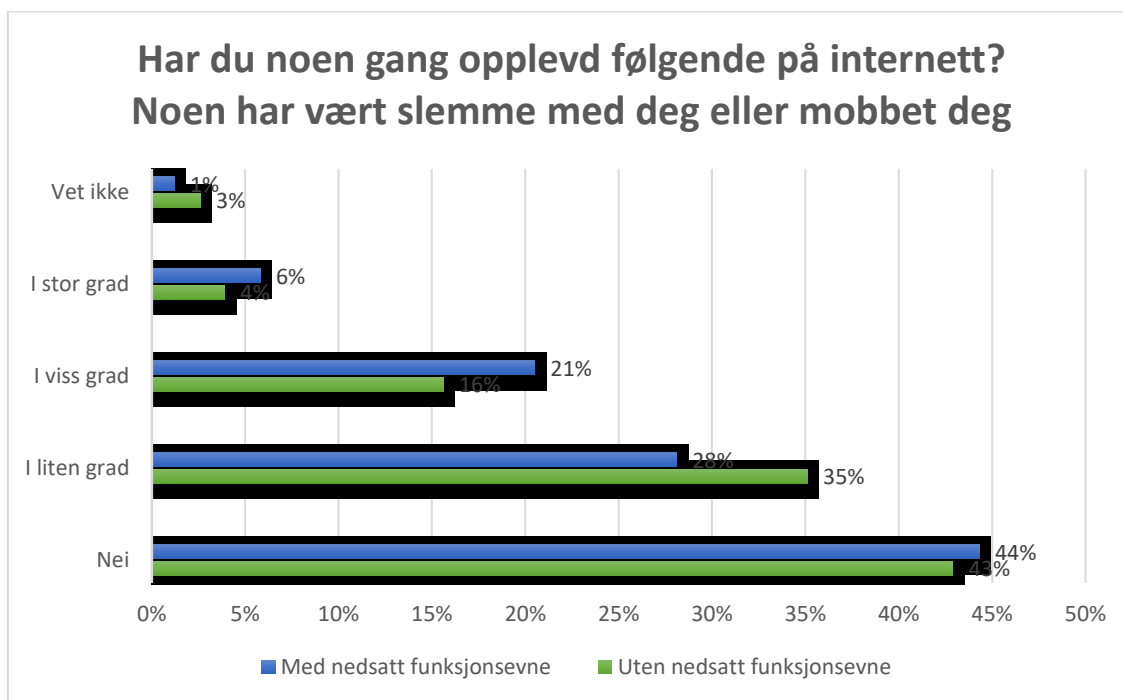
Videre kan det tenkes at dette spørsmålet er mest relevant for personer med en synlig nedsatt funksjonsevne. Derfor viser figur 3-27 en oversikt over de 113 personene som svarer «stemmer overhodet ikke» på påstanden «på internett er jeg åpen om min nedsatte funksjonsevne». Svarene tyder på et mønster hvor flest av de med usynlig nedsatt funksjonsevne svarer at de ikke er åpne om sin nedsatte funksjonsevne på internett.



**Figur 3-27 «På internett er jeg åpen om min nedsatte funksjonsevne». Oversikt over respondenter som har svart «stemmer overhodet ikke» etter type funksjonsnedsettelse (noen har mer enn én nedsatt funksjonsevne). Frekvens, N = 113.**

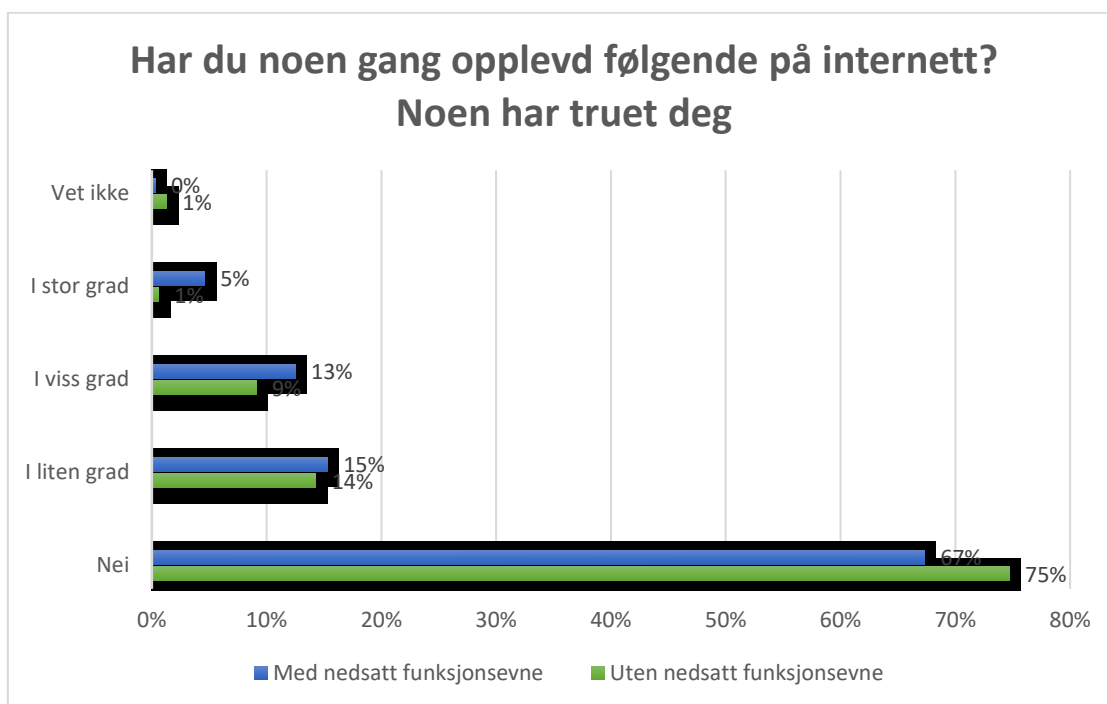
### 3.4 Nettmobbing

De færreste har opplevd mobbing, trusler og utestenging på internett. Det er ingen signifikante forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse til tross for tendenser til at flere med nedsatt funksjonsevne svarer at de i større eller mindre grad har opplevd dette (se figur 3-28, 29 og 30). Figur 3-28 viser at flest sier at de ikke har opplevd at noen har vært slemme eller mobbet dem, eller at de har opplevd dette i liten grad.



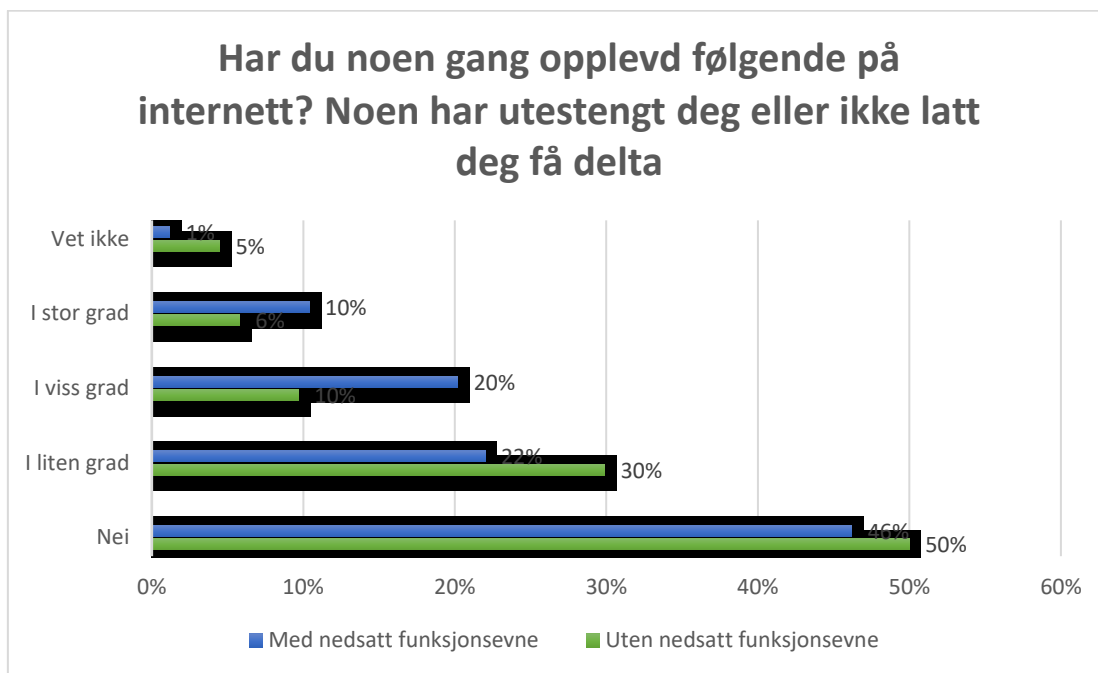
**Figur 3-28** Har du noen gang opplevd følgende på internett? Noen har vært slemme med deg eller mobbet deg. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Samme mønster ser man i figur 3-29 hvor størst andel svarer at de aldri eller i liten grad har opplevd at noen har truet dem. Få har opplevd dette i en viss eller stor grad.



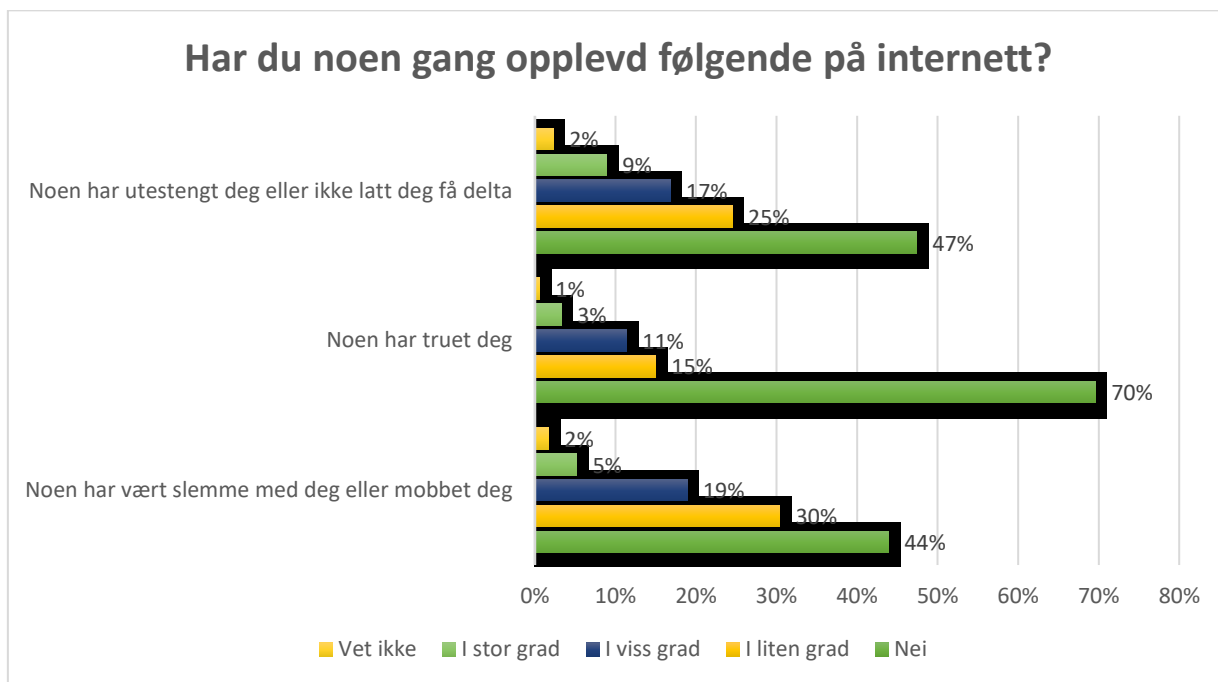
**Figur 3-29 Har du noen gang opplevd følgende på internett? Noen har truet deg. Prosent, N<sub>uten</sub> = 154, N<sub>med</sub> = 327, N<sub>totalt</sub> = 481.**

Det er også størst andel som aldri eller i liten grad har opplevd å bli utestengt eller hindret fra å delta (figur 3-30).



**Figur 3-30** Har du noen gang opplevd følgende på internett? Noen har utestengt deg eller ikke latt deg få delta. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

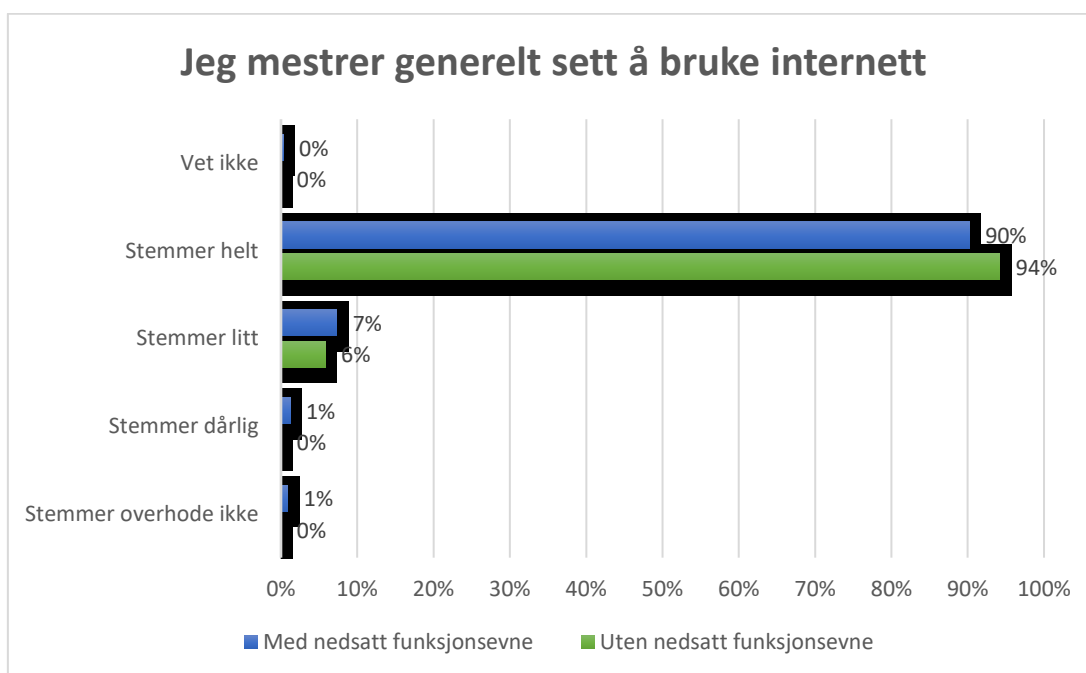
Figur 3-31 viser en oversikt over svarene til alle respondentene i utvalget (N = 481). Størst andel svarer at de ikke har opplevd (44%) eller i liten grad (30%) opplevd at noen har vært slemme eller mobbet dem. Kun 5% sier de har opplevd dette i stor grad. Videre svarer også størst andel at de ikke har opplevd (70%) eller i liten grad opplevd (15%) at noen har truet dem. Kun 3% sier de har opplevd dette i stor grad. Det er også størst andel som de ikke har opplevd (47%) eller i liten grad opplevd (25%) å bli utestengt eller hindret fra å delta. 9% sier de har opplevd dette i stor grad. En større andel gutter enn jenter har opplevd trusler, mens flere jenter enn gutter har opplevd sosial utestenging.



Figur 3-31 Har du noen gang opplevd følgende på internett? Prosent, N = 481.

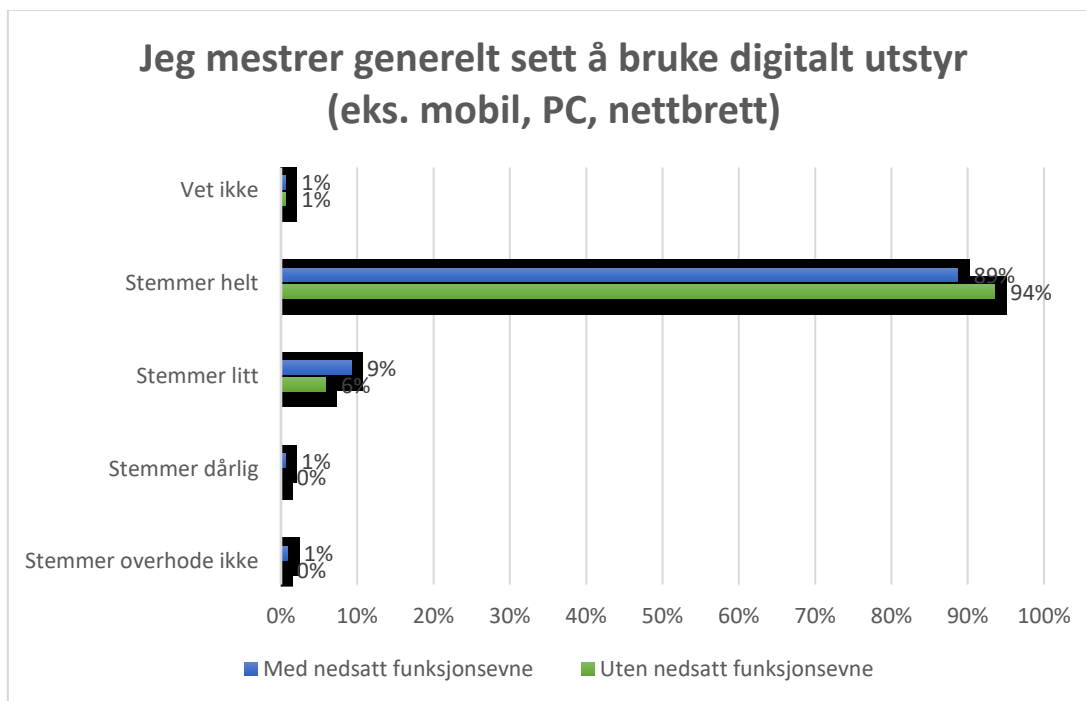
## 3.5 Digital kompetanse

Når det kommer til digital kompetanse tyder resultatene på at de unge er gode på å navigere internett og har teknisk forståelse, men at de har et behov for å øke kompetanse rundt personvern. Det er ingen forskjeller mellom de med og uten funksjonsnedsettelse (se figur 3-32, 33, 34, 35 og 36). Figur 3-32 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster når de blir bedt om å ta stilling til utsagn om de generelt sett mestrer å bruke internett (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.9$ ,  $SE=0.4$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.9$ ,  $SE=0.2$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). 9 av 10 av de unge med og uten nedsatt funksjonsevne sier dette utsagnet stemmer helt.



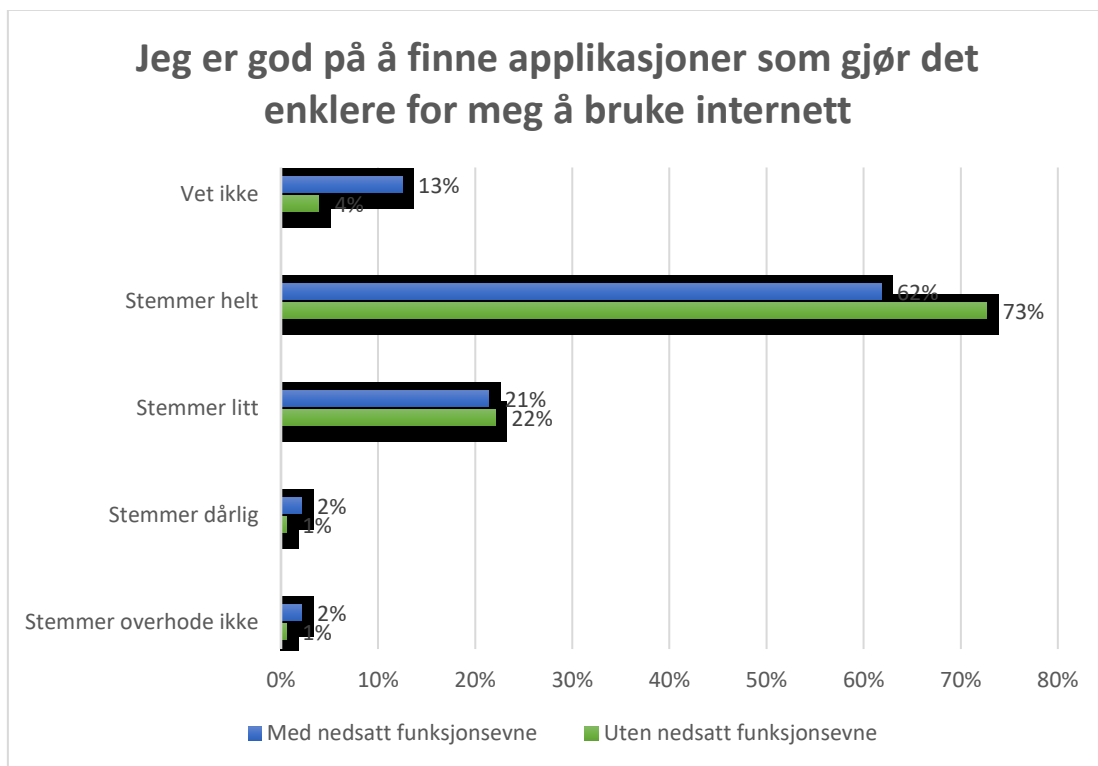
**Figur 3-32** Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Jeg mestrer generelt sett å bruke internett. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-33 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster når de blir bedt om å ta stilling til utsagn om de generelt sett mestrer å bruke digitalt utstyr som mobil, PC og nettbrett (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.9$ ,  $SE=0.4$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.9$ ,  $SE=0.2$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). Her ser vi også samlet sett at 9 av 10 svarer at dette utsagnet stemmer helt.



Figur 3-33 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Jeg mestrer generelt sett å bruke digitalt utstyr (eks. mobil, PC, nettbrett). Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

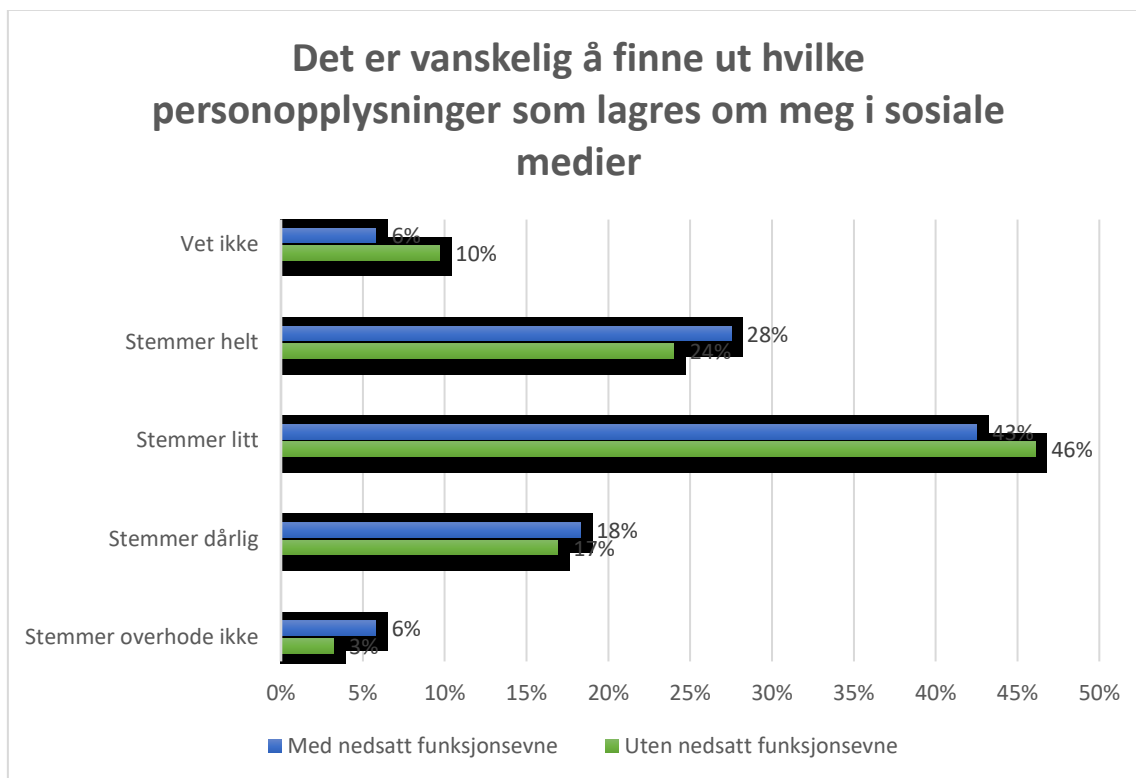
Figur 3-34 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster når de blir bedt om å ta stilling til utsagn om de er gode på å finne applikasjoner som gjør det enklere for dem å bruke internett (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.6$ ,  $SE=0.7$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.7$ ,  $SE=0.5$ ; 1 = stemmer overhodet ikke, 4 = stemmer helt). De fleste sier dette utsagnet stemmer helt eller litt.



Figur 3-34 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Jeg er god på å finne applikasjoner som gjør det enklere for meg å bruke internett. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

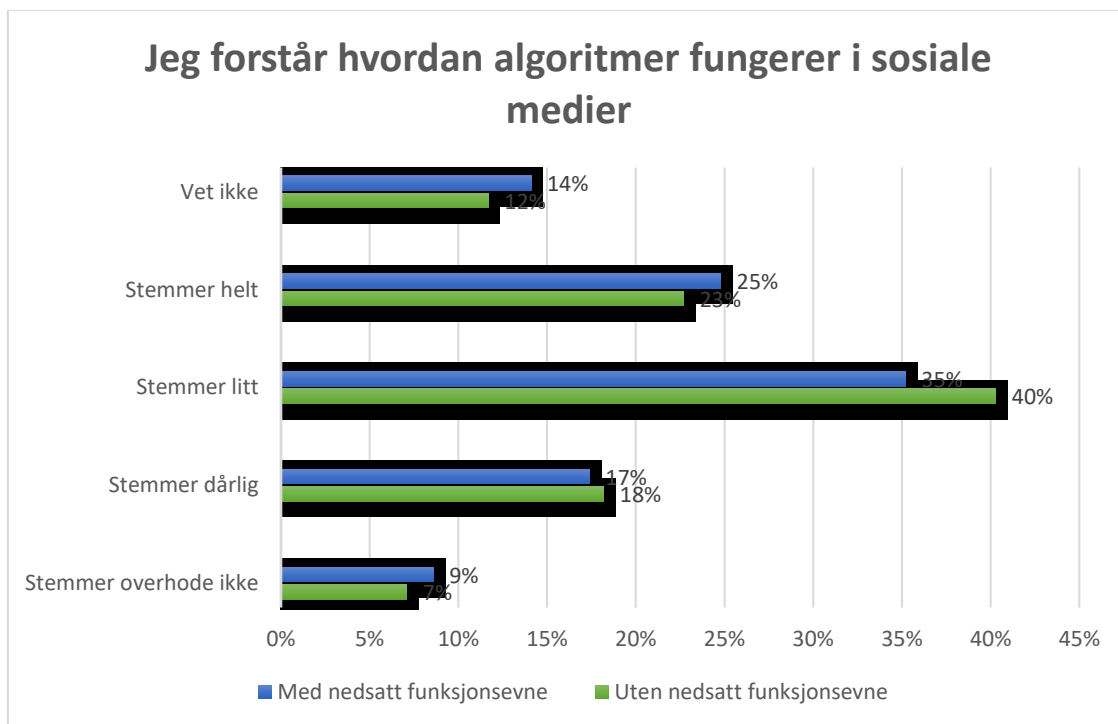


Figur 3-35 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster når de blir bedt om å ta stilling til utsagn om de synes det er vanskelig å finne ut hvilke personopplysninger som lagres om dem i sosiale medier (med nedsatt funksjonsevne:  $M=3.0$ ,  $SE=0.9$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=3.0$ ,  $SE=0.8$ ; 1 = stemmer overhodet ikke, 4 = stemmer helt). De fleste svarer at dette utsagnet stemmer litt eller helt.



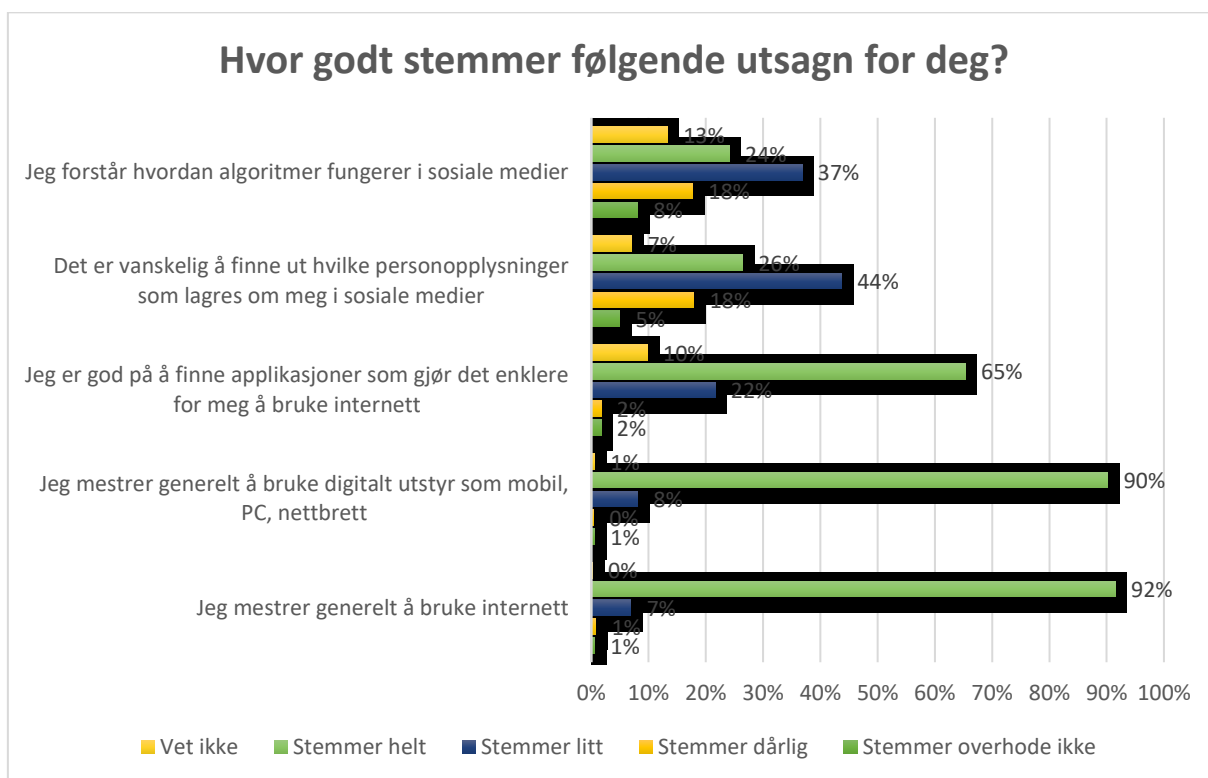
Figur 3-35 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Det er vanskelig å finne ut hvilke personopplysninger som lagres om meg i sosiale medier. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-36 viser at respondenter med og uten nedsatt funksjonsevne har et liknende responsmønster når de blir bedt om å ta stilling til utsagn om de forstår hvordan algoritmer fungerer i sosiale medier (med nedsatt funksjonsevne:  $M=2.9$ ,  $SE=0.9$ , uten nedsatt funksjonsevne:  $M=2.9$ ,  $SE=0.9$ ; 1 = *stemmer overhodet ikke*, 4 = *stemmer helt*). De fleste oppgir at de i større eller mindre grad forstår hvordan algoritmer fungerer i sosiale medier.



**Figur 3-36** Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Jeg forstår hvordan algoritmer fungerer i sosiale medier. Prosent,  $N_{uten} = 154$ ,  $N_{med} = 327$ ,  $N_{totalt} = 481$ .

Figur 3-37 viser en oversikt over samlede responser fra personer med og uten nedsatt funksjonsevne. De aller fleste sier det stemmer helt at de generelt sett mestrer å bruke internett (92%) og digitalt utstyr som mobil, PC og nettbrett (90%). I tillegg sier de fleste seg enig i større eller mindre grad at de er god på å finne applikasjoner som gjør det enklere for dem å bruke internett (87%). Størst andel sier det stemmer litt eller helt (61%) at de forstår hvordan algoritmer fungerer i sosiale medier. Flere gutter enn jenter sier de har forståelse for hvordan algoritmer fungerer. På spørsmål om de synes det er vanskelig å finne ut hvilke personopplysninger som lagres om dem i sosiale medier, svarer størst andel at dette stemmer litt (44%) eller helt (26%).



Figur 3-37 Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg? Prosent, N = 481.

## 3.6 Oppsummering

Basert på utvalget i surveyen, tyder resultatene på at det digitale hverdagslivet til unge med og uten nedsatt funksjonsevne er ganske likt når det kommer til følgende tema: bruk av hjelpemidler, aktivitet og deltakelse i sosiale medier og spill, sosiale relasjoner og identitet, nettmobbing og digital kompetanse. Det er viktig å presisere at utvalget i surveyen ikke er representativt og generaliserbart og kun brukes til å presentere mønstre og tendenser.

Resultatene viste at barn med og uten funksjonsnedsettelse bruker en rekke ulike digitale tjenester på tvers av PC, nettbrett, mobil og spillkonsoller. Alle de unge i utvalget bruker sosiale medier og mange er gamere. Mange deltar aktivt og ofte på sosiale medier gjennom meldinger, tagging og likerklipp. Samtidig som jentene i utvalget stort sett er mer aktive enn gutter på sosiale medier, er guttene mer aktive innen spill. Denne kjønnsforskjellen har flere andre nasjonale studier også kommet

frem til (Bakken 2019; Medietilsynet 2016; Løvgren og Svagård 2019). De fleste synes at internett gjør hverdagen deres enklere og hjelper dem å holde kontakt med venner. Få oppgir at de har behov for hjelpemidler og ekstrautstyr knyttet til funksjonsnedsetting for å kunne bruke internett. Dette tyder på at få personer med nedsatt funksjonsevne har behov for digitale applikasjoner knyttet til sin funksjonsnedsettelse. Det er likevel uvisst om dette skyldes manglende behov eller manglende tilbud eller informasjon over hvilke applikasjoner som eksisterer. Av de få personene som sier de bruker hjelpemidler, er det tendenser til at det er størst behov for hjelpemidler som er knyttet til lesing og skrivning. Få sier at sin funksjonsnedsettelse er til hinder for dem når det kommer til å delta på nett. Sammenlagt tyder disse resultatene på at digitale tjenester stort sett har god universell utforming.

Når det kommer til selvpresentasjon, sier en majoritet at de velger å presentere en autentisk identitet av seg selv på nett. Likevel svarer flere med nedsatt funksjonsevne at de ikke er åpne om sin funksjonsnedsettelse på nett. Dette trenger ikke nødvendigvis bety at de holder denne delen av seg selv skjult for andre, men kan for eksempel reflektere funnene i fokusgruppene hvor flere unge opplever at dette ikke er relevant å vise på nett. Samtidig kan det også knyttes til de unge fra fokusgruppene som aktivt og bevisst velger å skjule funksjonsnedsettelsen sin gjennom sosiale medier på grunn av bekymring over stigmatisering og at det kan få konsekvenser i fremtiden, for eksempel knyttet til det å få jobb og forsikring.

Få av de med og uten nedsatt funksjonsevne i utvalget sier de har opplevd mobbing, trusler og utestengning på nett. Her er det imidlertid en kjønnsforskjell hvor flere gutter har blitt utsatt for trusler, og flere jenter har opplevd sosial utestengning. Dette kan knyttes opp til tidligere funn fra studier om mobbing blant norske barn som indikerer at gutter generelt sett har større tendens for fysisk aggressiv atferd mens jenter oftere tyr til relasjonell mobbing (Vatn, Bjertness og Lien, 2007).

Når det kommer til digital kompetanse tyder resultatene i surveyen på at de unge er gode på å navigere internett og har god teknisk forståelse for hvordan algoritmer fungerer og hvordan man søker etter informasjon. Likevel indikerer svarene et behov for å øke de unges kompetanse rundt personvern, spesielt hvilke personopplysninger som lagres om dem i sosiale medier. Dette samsvarer med funn fra tidligere SIFO-studier som også peker på at unge har god digital kompetanse, men er sårbare når det kommer til personvern (Berg og Dulsrud 2018; Rosenberg, Steinnes og Storm-Mathisen 2019).

I dette utvalget fant vi dermed ingen signifikante forskjeller mellom unge med og uten nedsatt funksjonsevne og dette kan tolkes som at det digitale hverdagslivet til unge med og uten nedsatt funksjonsevne ikke er så ulikt.. I lys av dette er det igjen viktig å påpeke at utvalget i surveyen er begrenset og kun presenterer mønstre og tendenser og ikke kan generaliseres. Antallet respondenter innenfor de mange ulike funksjonsnedsettelsene er for eksempel for få til å studere effekter mellom dem. Det er derfor ikke mulig å si noe om nyansene ved de ulike formene for funksjonsnedsettelse, da det her trengs et langt større utvalg.

## 4. Avsluttende diskusjon og konklusjon

Denne rapporten har sett nærmere på hvilken betydning IKT har for hverdagslivet og digital deltagelse til ungdom med nedsatte funksjonsevner. Mer spesifikt har vi sett på hvilken rolle sosiale medier og spill har i å danne muligheter eller barrierer i sosiale relasjoner, hvor aktive de unge er på nett og hvordan de presenterer seg, samt hvilken digital kompetanse de har.

### 4.1 Sosiale relasjoner

Denne studien viser at IKT spiller en stor rolle for ungdom i å skape muligheter i sosiale relasjoner. De bruker en rekke ulike digitale tjenester på enheter som mobil, PC, nettbrett og spillkonsoller. Ungdom bruker digitale medier til å skape nye relasjoner enten gjennom sosiale medier eller dataspill.

Ungdommene var altså svært sosiale gjennom digitale medier. De brukte både sosiale medier og spill til å få nye relasjoner, og å vedlikeholde og pleie allerede etablerte relasjoner. Dette var spesielt nyttig for de som hadde flere eller lengre opphold på sykehus i forbindelse med funksjonsnedsettelsen sin, eller som ikke kunne møte opp på skolen. I disse tilfellene ble også digitale medier brukt til å holde seg oppdatert på faglig innhold og å opprettholde det sosiale livet mens man fysisk var isolert.

Videre viser analysen at ungdommene var aktive deltagere i ulike samfunn og grupper på nett. De fleste snakket med venner og kjente gjennom chat-applikasjoner. Jentene var aktive med bildedeling på sosiale medier. De brukte grupper på Facebook til å stimulere interesser, delta i politiske og frivillige organisasjoner, og bli kjent med nye mennesker. For noen av ungdommene var også slike grupper et sted de kunne møte andre med samme funksjonsnedsettelse som dem selv, og å bygge nettverk med mennesker som de kan dele utfordringer og spørsmål med. Denne undersøkelsen viser at spill var en kanal som var viktig ikke bare for underholdning, men også som en sosialiseringsskanal. Deltagerne beskrev hvordan spill hadde blitt en arena for å få seg mange nye venner utenom skolekretsen. Dataspill har også gitt deltagere muligheten til å utvide vennekretsen sin online til spillere i andre land.

### 4.2 Aktiv deltagelse

Denne studien viser at ungdom med nedsatt funksjonsevne har et positivt forhold til digitale medier og bruken av dette. De bruker mange og varierte digitale medier til ulike formål, og har et aktivt forhold til disse. De bruker mobiltelefon, PC, laptop, nettbrett og spillkonsoller. Ungdommene bruker de ulike enhetene og plattformene gjerne sammen, om hverandre og samtidig. De veksler mellom ulike enheter og plattformer tilsynelatende sømløst for å tekkes ulike formål. De deltar aktivt og ofte på sosiale medier gjennom meldinger, deling av bilder, kommentarer, tagging og "likes". Samtidig som jentene i utvalget stort sett er mer aktive enn gutter på sosiale medier, er guttene mer aktive innen spill. De fleste synes at internett gjør hverdagen deres enklere og hjelper dem å holde kontakt med venner.

På Instagram deler de bilder av seg selv, ting de gjør sammen med venner og inspirasjonsbilder. De uttrykke seg gjennom interessene sine eller gjennom bildedeling og design på profilen sin. Ungdommene bruker også profilene sine til å vise fram sin aktivitet innenfor miljø og politikk

### 4.3 Universell utforming og hjelpemidler

Bare ganske få ungdom som deltok i spørreundersøkelsen, oppga at de hadde behov for hjelpemidler og ekstrautstyr knyttet til funksjonsnedsetting for å kunne bruke internett. Det var likevel vanskelig å si om dette skyldes manglende behov eller manglende tilbud eller informasjon over hvilke applikasjoner som eksisterer. De fleste sa at deres funksjonsnedsettelse ikke var til hinder for deres deltagelse på nett.

Ungdommene i studien har ulike funksjonsnedsettelse, og dermed var deres utfordringer og behov ved bruk av digitale tjenester ulike. De beskrev flere hjelpemidler og strategier som de tok i bruk for å bedre sin opplevelse på nett. Disse kunne variere fra bruken undertekster på filmer og videoer, endring av tekst og bakgrunn for bedre leselighet, bruken av headset for å høre bedre og rettskrivingsprogrammer. Noen av fokusgruppedeltagere hadde utfordringer med å skrive riktig grammatisk og å unngå at ord og bokstaver stikker seg for dem. Hjelpemidler som Grammarly, en rettskrivingsapplikasjon som hjelper til med både staving og grammatisk riktig skrivning som kan lastes ned til nettleseren, og autokorrekt på mobiltelefon ble nevnt som nyttige.

Generelt sett viser ungdommene god oppfinnsomhet til å finne ulike strategier og verktøy for å gjøre den digitale hverdagen enklere for dem, både i fritids- og skole- eller jobbsammenheng. Det er tydelig at digitaliseringen åpner opp for mange muligheter og løsninger på ungdommenes utfordringer.

### 4.4 Digital kompetanse

I en tidligere SIFO-undersøkelse demonstrerte Rosenberg, Steinnes og Storm-Mathisen (2018) hvor sårbare barn og unge var i deres digitale hverdag og hvor utilstrekkelige deres digitale kompetanse var når det gjelder å håndtere det digitale kommersielle landskapet bestående av usynlige algoritmer, skreddersydde annonser og personlig data som salgsvare. Derfor understreker de behov for å bygge nye verktøy som kunne brukes til å fremme unges digitale kompetanse.

Denne studien viste at ungdommer mente selv at de mestret å bruke internett og digitalt utstyr. De kjente til algoritmer og andre lignende automatiseringsmekanismer i digitale plattformer på en generell måte. Ungdommene uttrykte bekymring over de digitale plattformenes evne til å overvåke deres online aktiviteter og samle informasjon om dem for å sende skreddersydd reklame. Dette samsvarer med funn fra den tidligere SIFO-undersøkelsen nevnt ovenfor hvor over halvparten av respondentene var bekymret for hvordan sosiale medier kan bruke informasjon de har lagret om dem. Ungdommene nevnte AdBlock-funksjoner som en strategi for å for å stenge for pop-ups og å unngå andre former for reklame som virket irriterende og forstyrrende.

Et viktig element i EUs rammeverk for digital forbrukerkompetanse – ‘The Digital Competence Framework for Consumers’ (Brečko & Ferrari, 2016) er evnen til å håndtere personlig data og personvern. De fleste deltagerne forholdt ikke seg aktivt til personverninnstillingene sine i de ulike sosiale medieplattformene. De visste at man kunne sjekke og endre personverninnstillingene, men hadde ikke gjort det. Evnen til å beskytte personlig data og personvern i digitale plattformer var variert blant fokusgruppedeltagerne. Noen av deltagerne nevnte bruken av “inkognito modus” som strategi for å hindre at nettleseren lagrer deres surfehistorikk eller andre typer midlertidig personlig data når de besøkte nettsider. Andre kjente metoder for å få oversikt over data om brukshistorikk på mobil.

## 4.5 Konklusjon

For å konkludere kan vi trekke som hovedlærdom fra denne undersøkelsen at det ikke er noen betydelig forskjell mellom ungdom med funksjonsnedsettelse og ungdom uten når det gjelder deres digitale hverdag. Den sosiopolitiske relevans til prosjektet har vært å sikre at ungdom med nedsatt funksjonsevner har like forutsetninger for å delta i den digitale verden. Digital kompetanse er en viktig forutsetning for digital deltagelse. I dagens landskap handler dette om evnen til å håndtere personlig data og personvern, evnen til å håndtere digital identitet, og evnen til å evaluere informasjon. Vi har vist noen tall og fortellinger om ungdoms bruk av sosiale medier, spill, og andre digitale tjenester. Siden utvalget til spørreundersøkelsen ikke var representativt så anser vi det vi presenterer her av resultatene bare som en delvis innsikt i ungdom med nedsatt funksjonsevnes digitale hverdagen. Vi oppfordrer derfor til andre lignende studier i fremtiden, gjerne med større og landsrepresentativt utvalg som kan gi en mer helhetlig bilde av tematikken.

# Litteratur

Aalen, I. & Enli, G. (2018). Sosiale medier. I Store Norske Leksikon [online]. Hentet 15.11.2019 fra: [https://snl.no/sosiale\\_medier](https://snl.no/sosiale_medier)

Bakken, A. (2019). Ungdata 2019. Nasjonale resultater. NOVA rapport 9-19. Hentet fra <https://fagarkivet.oslomet.no/en/item/asset/dspace:15946/Ungdata-2019-Nettversjon.pdf>

Berg, L., & Dulrud, A. (2018). Tillit og sårbarhet på nett. Forbrukernes praksiser og vurderinger etter innføringen av det nye personverndirektivet (GDPR) i Norge 2018. *Oppdragsrapport nr. 9*, OsloMet, SIFO.

Brečko, B., & Ferrari, A. (2016). The Digital Competence Framework for Consumers. Edited by Vuorikari R, Punie Y. Joint Research Centre Science for Policy Report.

Cederbom, Andreas, Sara Bryde og Joakim Lundberg (2011): «Tillgänglighetsgranskning av Sociala medier». FunkaNU: Stockholm. Hentet fra: <http://www.funkanu.se/PageFiles/5992/Tillganglighetsgranskning-av-Sociala-medier-2011.pdf> 27.9.2011.

Carpentier, N. (2011). Media and participation: A site of ideological-democratic struggle. London: Intellect Books.

De Cesarei, A., & Baldaro, B. (2015). Doing online research involving university students with disabilities: Methodological issues. *Computers in Human Behavior*, 53, 374-380.

Difi (2017). Innbyggerundersøkelsen 2017: Hva mener innbyggerne? (Rapport 2017:6). Hentet fra [https://www.difi.no/sites/difino/files/difi-rapport\\_2017\\_innbyggerundersokelsen\\_2017\\_hva\\_mener\\_innbyggerne.pdf](https://www.difi.no/sites/difino/files/difi-rapport_2017_innbyggerundersokelsen_2017_hva_mener_innbyggerne.pdf)

Ellcessor, E. (2016). Restricted access: Media, disability, and the politics of participation. New York: NYU Press.

Ellis, E. G. (2019) The Problem With YouTube's Terrible Closed 'Captions'

EU. (2014). Measuring Digital Skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence. edited by European Commission. EU: European Commission.

Haddara, M. & Larsson, A. O. (2017). Big Data. Hvordan finne relevant beslutningsgrunnlag i store informasjonsmengder? Kapittel 11 i Næss, Hans Erik og Pettersen, Lene (red.), *Metodebok for kreative fag*: Universitetsforlaget. s. 136-149.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York & London: New York University Press.

Kittelsaa, A. Kristensen, G. K. & Wik, S. E (2016) Kjønn i forskning om funksjonshemming. En litteraturstudie. NTNU Samfunnsforskning Mangfold og Inkludering.

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). Teens, technology and friendships. Washington, DC: Pew Research Center. Hentet fra <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>

Løvgren, M. & Svagård, V. (2019). Ungdata junior 2017-2018. Resultater fra en spørreundersøkelse blant elever i alderen 10-12 år. NOVA rapport 7-19. Hentet fra <http://hdl.handle.net/20.500.12199/1327>



Mainsah, H., Brandtzæg, P. B., & Følstad, A. (2016). Bridging the Generational Culture Gap in youth Civic engagement through social Media: Lessons Learnt from young designers in Three Civic organisations. *The Journal of Media Innovations*, 3(1): 23-40.

Medietilsynet. (2016). Barn og medier 2016. 9-16-åringers bruk og opplevelse av medier. Hentet fra <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/barn-og-medier-2016-komprimert-ensidig.pdf>

Medietilsynet. (2018). Barn og medier 2018. Medievaner: mobiltelefon og tidsbruk hos norske 9-18-åringer. Hentet fra <http://www.medietilsynet.no/globalassets/dokumenter/trygg-bruk/barn-og-medier-2018/delrapporter-barn-og-medier-2018/barn-og-medier-2018-medievaner-mobil-og-tidsbruk.pdf>

Hellman, R., & Karde, A. S. (2012). Sosiale medier for noen eller for alle? Hentet fra: <http://www.karde.no/wp-content/uploads/2018/06/Sosiale-medier-for-noen-eller-for-alle.pdf>

Rosenberg, T. G., Steinnes, K. K., & Storm-Mathisen, A. (2019). Markedsføring og personvern i sosiale medier - en flermethodisk undersøkelse med barn som medforskere. OsloMet, SIFO.

Steinnes, K. K.; Teigen, H. M. F.; Bugge, A. B. (2019). Photoshop, fillers og falske glansbilder? En studie blant ungdom om kropp, kjønn og markedsføring i sosiale medier. ISBN: 978-82-7063-489-7. 114 s.

Söderström, S. (2009). Ungdom, teknologi og funksjonshemming: En studie av IKTs betydning i dagliglivet til ungdommer som har en funksjonsnedsettelse. Ph.d avhandling, Norges Teknisk-Naturvitenskapelige Universitet.

Tangeland, T. Roos, G. & Pettersen, L. (2017). Likt for alle - En analyse av hvordan forbrukere med funksjonsnedsettelser kan sikres bedre tilgang til forbrukermarkeder. Oslo: Forbruksforskningsinstituttet SIFO, Høyskolen i Oslo og Akershus.

Tollefsen, M., Dale, Ø. Berg, M. & Nordby, R. (2011): «På nett! Et notat om funksjonshemmede og bruk av sosiale medier». Oslo: MediaLT. Hentet fra: [http://www.medialt.no/rapport/status\\_sosiale\\_medier\\_2010.pdf](http://www.medialt.no/rapport/status_sosiale_medier_2010.pdf) 27.10.2011

Vatn, A., Bjertness, E. & Lien, L. (2007). Mobbing og helseplager hos barn og ungdom. Tidsskriftet Den Norske Legeforening, 127, 1941-4.

# Vedlegg

## Vedlegg 1: Intervjuguide til fokusgruppe

### 1. Introduksjon

Til å begynne med gir vi informasjon om prosjektet og vi tar en introduksjonsrunde. Spørsmålene med uthevet skrift er hovedspørsmål, de andre med normal skrift er mulige oppfølgingsspørsmål som vi kan stille ved behov.

Velkommen! Vi er veldig takknemlig for at dere har tatt dere tid til å komme hit i dag for å bidra til vårt forskningsprosjekt om utsatte barn og unges digitale hverdag. Forskerne presenterer seg selv.

### 2. Informere om taushetsplikt og anonymisering – dele ut samtykkeskjema/samle inn

For at vi skal slippe å notere alt som blir sagt her i dag, bruker vi en båndopptaker som vi setter på nå. Ingen andre enn vi som jobber med prosjektet vil høre opptaket eller se utskriften. Alt dere sier vil også bli anonymisert, det vil si at ingenting av det som blir sagt her i dag vil kunne knyttes til dere som personer på noen som helst måte i etterkant.

Til slutt vil vi minne om at deltakelse her er frivillig, og det er mulig å trekke seg når som helst, også etter intervjuet hvis man ønsker det. Dere trenger ikke oppgi grunn.

### 3. Det som skal foregå i dag

I dag er dere våre eksperter som skal hjelpe oss med å forstå hvordan deres digitale hverdag er.

Diskusjonen i dag vil ta ca 1-1,5 time – si noe om eventuell mat og drikke.

Dere får med et gavekort når dere går i dag som en takk for deltakelsen.

Vi kommer til å spørre dere om oppgaven dere fikk tilsendt i forrige uke

### 4. Selve fokusgruppa

#### Tema 1: Oppvarming/hjemmelekse

Navnerunde?

Kan dere fortelle litt om dere selv?

- Hvilken linje går du på videregående?

- Hvor bor du og hvem bor du sammen med?
- Hva gjør du på fritiden din og hvem er du sammen med?
- Har du noen hobbyer eller fritidsinteresser?

Hva bruker dere internett til?

(sosiale medier - Snapchat Instagram Facebook, dataspill, informasjonssøk, lese nyheter, netthandel, epost, offentlige tjenester, Skype el. Facetime)

Hvilke apper har dere på telefon/nettbrett? – nevnt de du bruker mest

**Hvilke offentlige tjenestemidler bruker dere?** (Nettbank, NAV, sykehus, opptak til studier/skole)

- mobilapper

## **Tema 2: Sosiale relasjoner**

Hvor mange venner har du på Facebook, Instagram etc? Lag (i spill), kontakter

Når dere er på sosiale medier, gjør du dette alene eller sammen med noen andre (for eksempel gruppesamtaler, spill)? Hvem?

Bruker dere videosamtale-verktøy, som Skype, Facetime, Facebook?

- Hvem snakker dere med?
- I hvilke situasjoner?
  - (Hvis noen har lyst: Kan du fortelle litt om hva dere snakker om?)

Kjenner dere de online vennene i den fysiske verden også eller er de kun online?

- Treffer du internett kontaktene dine på andre måter også? Hvordan?

Bruke NRK-saken som utgangspunkt – han fortalte ikke om sykdommen sin til de han spilte med – hva tenker dere om det?

- Hvilke erfaringer har dere med folk på sosiale medier?

## **Tema 3: Identitet**

Hvordan ser deres profil ut?

Hvem eller hva slags personer/kanaler følger dere på sosiale medier? Personer, grupper

- Hvem ser dere opp til?

Bilredigering/selektering

- har dere profilbilde?
- Redigeres bilder før de legges ut?
  - Hvordan?

Hvordan velger dere bildene dere legger ut?

Er dere opptatte av kommentarer og likes?

- Hva slags kommentarer får dere?

Hvordan ønsker du å framstille deg selv på sosiale medier/i gaming? Er det noen utfordringer knyttet til dette?

Hva betyr digitale medier for deg? Sosiale medier, gaming osv. Hvordan ville det vært uten?

#### **Tema 4: Deltakelse**

Legger dere ut bilder?

Laster opp videoer? (Har dere youtube-kanal?)

Kommenterer dere andres innhold? Deltar i samtaler?

Er dere med i grupper?

Er det noen her som gamer? Hvilke spill? Er du med på et lag eller lignende?

Møter dere noen utfordringer ved deltakelsen? Noe som er vanskelig eller noe som er spesielt fint?

#### **Tema 5: Hjelpemidler**

Har du noen utfordringer ved bruk av sosiale medier/gaming etc?

Trenger du noe ekstrautstyr for å kunne bruke PC/nettbrett/mobil?

- Hva slags ekstrautstyr trenger du?
- Hvordan syns du dette fungerer?
- Har du fått opplæring i å bruke det? Kan du bruke det alene?
- Virker det slik det skal? Får du den hjelpen du trenger av dette utstyret?
- Kjenner du noen andre som også har dette utstyret?
- Hvilke digitale hjelpemidler mener du er viktigst for deg?

- Tror du det blir en viktig del av fritiden din fremover? På hvilken måte?
- Hvilken rolle tror du digitale hjelpemidler spiller for ditt forhold til vennene dine?

## **Tema 6: Digital kompetanse**

### **PRAKTISK OPPGAVE**

Vi er nysgjerrige på hva slags reklamer dere får på sosiale medier og har en liten oppgave. Er det noen som kan logge seg inn på Facebook, Instagram, Snapchat eller lignende og dele med oss noen av reklamene dere ser? (for de som vil/har mulighet)

- hva er de fem første reklamene for?
  - hva synes dere om dette?

Vet dere hva som skjer når dere trykker på en reklameannonse eller gir en like eller lignende på sosiale medier/i spill? Hvem får informasjonen? Hva brukes den til?

Har dere noen gang gått inn på annonseinstillingene på Facebook, Instagram, eller Snapchat? Takket dere ja eller nei til skreddersydd reklame eller gjorde dere ingenting?

Er «personopplysninger» et ord dere kjenner? Hva med ordet «skreddersydd reklame»? Hva med «algoritmer»? Hva tenker dere om dette?

Har dere hørt om GDPR? Er det noen som kan forklare oss hva det er? Har dere endret personinnstillinger noen gang? Hvordan?

Bruker dere internett/sosiale medier til å finne informasjon? Hva slags?

- Kildekritikk: Har dere hørt om Fake news? Hva er det?
  - Hvordan kan du vite hva som er fake og ikke?

## Vedlegg 2: Survey

- Norstat gjør en anonym og helt frivillig undersøkelse blant unge med funksjonsnedsettelse i samarbeid med OsloMet/SIFO.
- Oppdragsgiver er Regjeringen ved Barne- og Familiedepartementet for å øke forståelsen for denne gruppens digitale situasjon og behov.
- Også DIN deltakelse er viktig så at vi får så mange svar som mulig!
- Undersøkelsen tar ca 6 minutter å besvare.
- Du deltar i trekningen av 10 gavekort om 500 kr.

Insert standard questions on Age Gender Zip

### 1. Har du i dag nedsatt funksjonsevne (i større eller mindre grad)?

(Hvis Ja – kryss av på alle som passer)

(2-13 multi)

Nei, har ingen funksjonsnedsettelse

Svaksynt

Blind

Hørselshemmet

Døv

Bevegelsehemmet

Arm-/benskade

Hukommelses- eller konsentrasjonsvansker

Dysleksi – lese/skrivevansker

Psykiske problemer

Allergier

Kronisk sykdom

Annen funksjonsnedsettelse: \_\_\_\_\_

## IF 1=1

1b. Norstat gjør en anonym og helt frivillig undersøkelse blant unge med funksjonsnedsettelse. Oppdragsgiver er Regjeringen ved Barne- og Familiedepartementet for å øke forståelsen for denne gruppens digitale situasjon og behov.

Kjenner du noen annen (familie, venner, kollegaer osv) som har en eller annen funksjonsnedsettelse?

Ja → Vennligst send denne lenken til ham/henne (du kan sende den til flere).

( \_\_\_\_\_ insert open link \_\_\_\_\_ )

Nei

END after 1b → Takk for din deltakelse!

→ [landing page norstat.no](https://www.norstat.no)

## 2. Hvilke av disse tjenestene bruker du på PC, nettbrett, mobil, eller spillkonsoll?

(1-16 random / multi)

Mobilsamtaler

Tekstmeldinger

Sosiale medier

Data/videospill

Videosamtale (eks. Skype, Facetime osv.)

Meldinger over nett (eks. Messenger, WhatsApp, SnapChat osv)

Handel på nettet (eks. gjennom nettbutikk, apper, spill, livestreams, donasjoner)

Vipps

Nettbank

Lese / se nyheter

Informasjonssøk

Bruker strømmetjenester (musikk, tv, film)

Lytte til podkast

Offentlige tjenester (eks. NAV, MinID, Buypass, Digipost)

Digitale skoletjenester

Applikasjoner i tilknytning til funksjonsnedsetting

Ingen av disse [→ screen out – Ikke i målgruppen](#)

### **3. Har du behov for spesialtilpasset utstyr eller hjelpemidler for å kunne bruke internett?**

Nei, har ikke behov for hjelpemidler

Leselist og/eller programmer for synshemmede (eks. Jaws, Window eyes)

Høytopplesning av tekst på nettsider

Tilpasset tastatur

Oversetting av bilder til tekst

Forstørring av tekst (eks. Zoomtekst, Magic)

Dysleksi/retteprogram

Høreapparat

Bryterstyrt teknologi (eks. alternativ til mus)

Annet utstyr eller programvare \_\_\_\_\_ [\(open\)](#)

Vet ikke

### **4. Opplever du at funksjonsnedsettelsen din gjør det vanskelig å bruke Internett?**

Nei

Ja, i noen grad

Ja, i stor grad

Vet ikke

### **5. Hvilke av disse sosiale medier er du på?**



(1-8 multi / 1-7 random)

Snapchat

Facebook

Instagram

Twitter

Whatsapp

Skype

YouTube

Andre \_\_\_\_\_ (open)

Bruker ikke sosiale medier (single)

## 6. Hvor ofte gjør du følgende i sosiale medier?

Scale:

Aldri – Sjelden – Månedlig – Ukentlig – Daglig

- a) Sende meldinger
- b) Kommenterer på en post/bilde/video
- c) Opprette en gruppe/event
- d) Svare på events/invitasjoner
- e) Legge ut bilder/videoer/statusoppdateringer
- f) "Like" eller tagge et bilde/video/post

## 7. Hvilke av disse spill spiller du?

(1-8 multi / 1-7 random)

Skytespill (eks. Fortnite, Counter-Strike: GO, Player Unknown's Battlegrounds, Overwatch, Call of Duty)

Sport (eks. FIFA, Pro Evolution Soccer, Football Manager)

Action/adventure (eks. Grand Theft Auto)

Multiplayer Online Battle Arena (eks. League of Legends, DOTA 2)

Kreative byggespill (eks. Minecraft)

Sosiale nettverksspill (eks. Momio, MovieStarPlanet)

Andre \_\_\_\_\_ (open)

Spiller ikke spill (single)

## IF 7=1-8

### 8. Hvor ofte gjør du følgende i spillet?

Scale:

Aldri – Sjelden – Månedlig – Ukentlig – Daglig

- a) Spiller med ukjente
- b) Spiller med noen du kjenner utenfor spillet
- c) Chatter mens du spiller
- d) Spiller på et lag
- e) Bruker penger i spillet
- f) Lager spillanmeldelser på Youtube

### 9. Hvor godt stemmer følgende utsagn for deg om din generelle erfaring med internett?

Scale:

Stemmer overhode ikke Stemmer dårlig Stemmer litt Stemmer helt

Vet ikke

- a) Internett hjelper meg til å finne nye venner
- b) Internett hjelper meg å holde kontakt med venner som jeg kjenner fra før
- c) Internett gir meg muligheten til å uttrykke personlige følelser
- d) På internett velger jeg å vise et autentisk bilde av meg selv
- e) På internett er jeg åpen om min nedsatte funksjonsevne
- f) Internett bidrar til å gjøre hverdagen min lettere



Forbruksforskningsinstituttet SIFO ved OsloMet – storbyuniversitetet har et spesielt ansvar for å bidra til kunnskapsgrunnlaget for forbrukerpolitikken i Norge og skal utvikle ny kunnskap om forbruk, forbrukerpolitikk og forbrukernes stilling og rolle i samfunnet.

SIFOs kjerneområder er:

- Bærekraftig forbruk
- Digital hverdag
- Mat og klær
- Markedsbasert velferd