



TechDK
Kommissionens
3. rapport:
Kultur

Indhold

- 4** Forord
- 5** TechDK Kommissionens medlemmer
- 6** Kommissionens anbefalinger
- 7** Kommissionens arbejde
- 8** Rapportens struktur

- 10** Frie og uafhængige medier
 - Publicisme – med eller uden ansvar
 - Journalistikkens trange kår
 - Ytringsfrihedens paradoks
 - Kerneverdier:**
 - Fælles normer
 - Frie politiske valghandlinger
 - Ytringsfrihed og pressefrihed
 - Case:** Automatiseret censur på Facebook
- 16** Anbefalinger

- 20** Digital dannelse
 - Et nyt dannelsesbegreb
 - Hadtale hæmmer demokratisk deltagelse
 - Ulighed i digital dannelse
 - Ansvaret for digital dannelse falder mellem flere stole
 - Kerneverdier:**
 - Individets autonomi
 - Barnets tarv
 - Tillid og samfundets sammenhængskraft
 - Case:** Umbrella-sagen medførte mere end 1000 sigtelser for børnepornografi
- 26** Anbefalinger

- 30** Digitale vaner
 - Nøglen ligger i forretningsmodellen
 - Digital sundhed og produktansvar
 - Vanen som våben
 - Kerneverdier:**
 - Det frie valg
 - Autonomi
 - Sundhed for alle
 - Case:** Udbredt natlig brug af smartphones og massiv stigning af unge med søvnproblemer
- 36** Anbefalinger

Forord

Cambridge Analytica er navnet på et af de sidste par års mest skandaleombruste techvirksomheder. Den britiske avis The Guardian breakede som de første nyheden om et massivt datalæk, hvor omkring 87 millioner individer havde fået deres data misbrugt af både Facebook og virksomheden Cambridge Analytica med henblik på at forsøge at påvirke deres holdninger og deres handlinger og ultimativt demokratiet. Det stod pludselig klart, at Facebooks brugerdata ikke kun var blevet brugt til at forsøge at påvirke valget af hvilke sko, der røg i indkøbskurven men også, hvor krydset skulle sættes i politiske afstemninger.

Cambridge Analytica-sagen er ikke kun en historie om demokrati. Den er i høj også et spørgsmål om *kultur*, som er summen af individers og gruppers værdier, tro og måder at leve på. Ideen om, at “varige politiske ændringer starter med et fokus på at ændre kulturen”, er hovedfilosofien bag hele Cambridge Analytica-skandalen, forklarede whistlebloweren Chris Wylie¹ en lang række amerikanske senatorer, da han vidnede for dem i maj 2018. Set i dette lys kan informationsteknologier true frie valg, oplysning i almindelighed og vores omgang med hinanden som mennesker i særdeleshed. I stedet for at det bedste argument vinder, bliver det *dém*, der er bedst til at bruge data, der vinder.

Wylie har ret: Kultur er en grundsten i vores samfund. I denne rapport har vi derfor valgt at fokusere på tre emner, der alle er relateret til kultur.

- > **Frie og uafhængige medier:** I første afsnit behandler vi vigtigheden af frie og uafhængige medier, der kan udfordre og kontrollere magthaverne og samtidig oplyse borgerne med henblik på at sikre en kultur, der understøtter et sundt demokrati og sikrer en fælles konsensus om, hvad der er fakta.
- > **Digital dannelse:** I andet afsnit tager vi fat i den del af kulturen, der handler om dannelse: Digital dannelse kan i vores optik betragtes som et bolværk, der skal sikre borgernes autonomi og beslutningsdygtighed såvel som samfundets sammenhængskraft og et robust demokratisk samfund bestående af oplyste, “robuste” mennesker.
- > **Digitale vaner:** Sidst, men ikke mindst, tager vi i tredje afsnit livtag med de vaner, som virksomhederne bag nye digitale teknologier bevidst forsøger at etablere hos individet. Vaner, som kan tænkes at have store konsekvenser for vores biologiske, psykologiske og sociale forhold – og for vores kultur.

Som altid er vores mål i TechDK Kommissionen at bidrage med konkrete løsninger til, hvordan vi fortsat kan få gavn af den teknologiske udvikling og digitaliseringen af samfundet. Derfor glæder vi os også til at følge Europa-Kommissionens arbejde med den europæiske datastrategi og kunstig intelligens. Vores ambition er fortsat, at vores anbefalinger skal være anvendelige for landets lovgivere. Men den er i lige så høj grad at medvirke til en helt nødvendig debat om, hvordan vi i fællesskab kan udvikle en sund kultur i samspil med nye digitale teknologier. Derfor har vi udviklet anbefalingerne i denne rapport sammen med førende eksperter, der har givet kritisk med- og modspil til rapporten. Dermed håber vi selv at være bærere af en sund debatkultur.

Stine Bosse

Formand for TechDK Kommissionen



TechDK Kommissionens medlemmer

Stine Bosse (formand)

Thomas Høgenhaven (næstformand), ph.d. og it-iværksætter

Henrik Funder, formand for Djøf Privat

Lea Korsgaard, chefredaktør for Zetland

Thomas Terney, ph.d. og foredragsholder

Stine Carsten Kendal, adm. direktør for Dagbladet Information

Jacob Mchangama, direktør i tænketanken Justitia

Camilla Mehlsen, medie- og uddannelsesrådgiver

Marie Louise Gørvild, direktør for Techfestival

Torben M. Andersen, professor i økonomi ved Aarhus Universitet

Mikkel Flyverbom, professor i kommunikation og digital transformation ved CBS

Philipp Schröder, professor i økonomi ved Aarhus Universitet

Thomas Bolander, ph.d. og professor ved DTU

Merete Eldrup, tidligere adm. direktør for TV2 og bestyrelsesmedlem i Nykredit, Rambøll og Gyldendal

Vincent Hendricks, professor i formel filosofi og leder af Center for Information og Boblestudier

Imran Rashid, læge, it-iværksætter og forfatter

Andreas Wester Juni, partner og medstifter i Arena Strategy

¹[cbsnews.com/live-news/senate-cambridge-analytica-whistleblower-christopher-wylie-live-stream-updates-today-2018-05-16/](https://www.cbsnews.com/live-news/senate-cambridge-analytica-whistleblower-christopher-wylie-live-stream-updates-today-2018-05-16/)

Kommissionens anbefalinger

1. Frie og uafhængige medier

- > Medansvar for store digitale platforme
- > Nedsættelse af platformsnævn
- > Respekt for ophavsrettigheder

2. Digital dannelse

- > Indfør lov om digital børnebeskyttelse
- > National handlingsplan for livslang digital dannelse
- > Effektiv retshåndhævelse af strafferetligt medvirkeansvar
- > Effektiv retshåndhævelse af opt-out som standard

3. Digitale vaner

- > Forbud mod mørke mønstre
- > Vanemærkning
- > Begrænset digital forurening og manipulation på arbejdspladser og uddannelsessteder
- > Dansk strategi for fysiske fællesskaber
- > Styrket fokus på social og følelsesmæssig læring

Kommissionens arbejde

TechDK Kommissionen arbejder uafhængigt. Men den er nedsat af Djøf, som har stået for sekretariatsbetjeningen. Medlemmernes arbejde er frivilligt og ulønnet. Medlemmerne har identificeret de udfordringer, som de betragter som de mest væsentlige – ligesom de sammen har udviklet løsningsforslagene, der præsenteres i rapporten. Arbejdet har været båret af to grundpiller:

1. Fremgangsmåden har været inspireret af design thinking med strengt fokus på involvering, løbende udvikling og konkret output efter hvert møde.
2. Det har været et afgørende princip, at alle kommissionens medlemmer til møderne har haft mulighed for at byde ind i plenum såvel som i gruppedrøftelser.

Temaerne er blevet behandlet på en række møder. Herefter har rapportens tekst været i skriftlig høring ad flere omgange hos de udvalgte kommissionsmedlemmer, der har været involveret i de forskellige kapitler.

Det har været en præmis, at der ikke kan være konsensus blandt kommissionens medlemmer om alle løsningsforslag. Alle temaer er blevet drøftet af medlemmerne i en fælles proces, men det enkelte kommissionsmedlem kan være mere eller mindre enig i de enkelte delelementer.

Som udgangspunkt bifalder TechDK Kommissionen de mange positive elementer, som ny teknologi bibringer vores samfund. Hvad enten det er et produkt fra en global techvirksomhed, som gør det muligt for en bedstemor at følge sine børnebørn i den store verden, eller offentlige it-projekter i Danmark, som søger at hjælpe unge med angst ved hjælp af virtual reality. På samme tid anerkender vi, at der næppe findes snuptagsløsninger på de store og vanskelige udfordringer, vi står over for.

Disse indsigter bærer nærværende rapport også præg af. Der vil således være overvejelser om trade-offs for kommissionens anbefalinger. Med andre ord tager vi stilling til, både hvad vi vinder, og hvad vi taber med vores konkrete forslag.

Endelig skal det påpeges, at vores løsningsforslag enkelte steder går langt. Også længere, end hvad mange måske oplever som muligt at gennemføre lige nu, både politisk, økonomisk og juridisk. Men vi har valgt på flere områder at tænke højtravende og skrive lavpraktisk – og det giver anbefalinger, som kan danne udgangspunkt for debat.

Læs mere om kommissionens medlemmer, arrangementer og meget mere på djoef.dk/techdk.

Rapportens struktur

Rapporten er inddelt i tre kapitler. Kapitlerne svarer på disse tre udfordringer: Frie og uafhængige medier, Digital dannelse, Digitale vaner. De respektive udfordringer skitseres indledningsvis. Herefter beskrives, hvilke kerneværdier i samfundet der udfordres af udviklingen.



Udfordring: Frie og uafhængige medier

Frie og uafhængige medier

Misinformation og manglende tillid til medierne udgør et demokratisk problem, som betyder, at der mere end nogensinde er brug for frie og uafhængige medier, der kontrollerer magthaverne og oplyser borgerne. Frie og uafhængige medier er en forudsætning for, at der i et demokratisk samfund er plads til egne meninger i modsætning til egne fakta. Men de frie redigerede journalistiske medier står i dag over for en række udfordringer – både i Danmark og resten af verden.

Mediernes udfordring er delvist en konsekvens af den disruption i nyhedsmarkedet, som digitale platforme har medført. Annoncepenge til journalistiske medier er på ganske kort tid overgået til de digitale platforme, og de journalistiske medier har været længe om at forstå, hvad der ramte dem. I perioden 2007-2018 steg Google, Facebook og LinkedIn's omsætning fra dansk internetannoncering fra 574 mio. kroner til 4,7 mia. kr. Parallelt er der sket et markant fald i avisernes annonceomsætning (digitalt og print) i perioden 2013-2017 fra 3,3 mia. kr. til 2,8 mia. kr.² Især Google og Facebook har fået en meget stor andel af dagbladenes og ugeavisernes traditionelle indtægtsstrøm fra annoncer. Apple, Facebook og Google havde i 2018 tilsammen indtægter, der var næsten fire gange større end den danske stats (3100 mia. kr. mod 740 mia. kr.).³ Endvidere bruger små fire millioner danskere Facebook regelmæssigt, mens endnu flere bruger Google, hvis tjeneste YouTube er Danmarks næstmest sete tv-kanal.⁴

Derfor er spørgsmålet om techvirksomhedernes udvikling også blevet et grundlæggende spørgsmål om, hvordan den uafhængige journalistik kan overleve og udvikle sig i fremtiden, eller hvordan vi overordnet sikrer den den fjerde magt. Vi kan ikke forvente, at techvirksomhederne løser opgaven; i hvert fald ikke uden politisk indblanding.

Publicisme - med eller uden ansvar

Journalistisk redigerede medier står til ansvar for de ord og billeder, som de bringer.⁵ Det gælder i langt mindre omfang for de digitale platforme. De er (jf. EU's e-handelsdirektiv) som udgangspunkt ikke ansvarlige for det indhold, som brugere lægger op på deres platforme, ligesom de i udgangspunktet ikke har noget ansvar for de annoncer, der vises på platformen.

De fleste platforme har derfor egne regler for, hvad de vil tolerere på deres platforme. Det kan betyde, at opslag, som er i offentlighedens demokratiske interesse, bliver fjernet. Det skete eksempelvis, da Facebook i 2016 bortcensurerede et billede af en ung kvinde med bare bryster til en nøgenhappening i 1983. Billedet var en del af en annonce for Peter Øvig Knudsens bog om 80'ernes BZ-bevægelse. Eller da Instagram bortcensurerede et billede uploadet af Arken Museum for Moderne Kunst af Emmy Award-vinder og tidligere ekstremist Christian Picciolini i forbindelse med annoncering for et arrangement om "Den nye ekstremisme – Manipulation, disinformation og propaganda i digital ungdomskultur".

Andre gange betyder platformenes selvregulering, at indhold, som enten er ulovligt

²mediernesudvikling.slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/medier/Mediernes_udvikling/2019/Branche/Annonceomsaetning/Pdf/Annonceomsaetning_2019.pdf

³information.dk/debat/2019/12/dr-giver-facebook-google-haand-oegel-dominans

⁴Ibid.

⁵Jf. bl.a. medieloven samt straffe- og erstatningsretten.

eller på andre måder skadeligt, ikke bliver fjernet eller fjernet hurtigt nok. Dette var tilfældet, da gerningsmanden bag attentatet i Christchurch i New Zealand live-streamede sit terrorangreb på Facebook, hvorefter videoen gik viralt på en række digitale platforme som Facebook, YouTube, Reddit og Twitter. Facebook medgav efterfølgende, at de ikke var hurtige nok til at fjerne videoen. Et andet tilfælde er Instagram-netværket “priv”, som deler blodige billeder af selvskaade. Disse billeder strider mod Instagrams politik om, hvad der må ligge på platformen, men er altså ikke blevet fjernet – også til trods for at Instagrams øverste chef, Adam Mosseri, i 2018 udtalte, at alle grafiske billeder af selvskaade ville blive fjernet.⁶

At platformene har politikker for hvad de henholdsvis beholder og fjerner er i princippet sundt og uproblematisk. Men i og med der nærmest er monopolstilstand inden for sociale netværk, bliver det et stort problem.

Journalistikkens trange kår

En af journalistikkens væsentligste opgaver er at kontrollere magthaverne og oplyse borgerne. Kontrol af magthaverne gennem faktatjekkede oplysninger og konkrete kilder er afgørende for en sund og tillidsfuld offentlig debat. Men mange steder i verden har journalistikken trange kår.

I USA har præsident Donald Trump gjort sit for at fjerne tilliden til journalister, som han kalder “folkets fjender”. I lande som Ungarn, Slovakiet og Malta er der eksempler på angreb, forfølgelse og mord på journalister.⁷ Og kvindelige journalister på tværs af kloden bliver “trollet” på digitale platforme med fx seksuelle trusler.

Udfordringerne for den uafhængige journalistik har således rod flere steder. Dels betyder de faldende indtægter fra annoncer, at branchen presses økonomisk. Dels ser det ud til, at de grundlæggende principper for frie og uafhængige medier er truet af magthavere, stærke interesser, mediernes egne kompromiser og en svigtende forståelse for nødvendigheden af uafhængige journalistisk redigerede medier.

Ytringsfrihedens paradoks

Grundlovens § 77 sikrer, at “enhver er berettiget til på tryk, i skrift og tale at offentliggøre sine tanker, dog under ansvar for domstolene. Censur og andre forebyggende forholdsregler kan ingensinde påny indføres”.

I Danmark sætter presseansvarsloven rammerne for, hvad man må skrive i de journalistisk redigerede medier, mens der er vide rammer for, hvad man må skrive på de digitale platforme.. På den ene side kan dette betragtes som en styrket mulighed for deltagelse i samfundet. På den anden side giver det en spillebane for magtfulde aktører, der kan misbruge de kommercielt gearede algoritmer og mikromålrette falsk, propagandistisk eller hadefuldt indhold og således forstærke udbredelsen af bestemte ytringer. Når befolkninger bliver usikre på, hvilket indhold de kan stole på, udgør det i sig selv en trussel mod demokratiet, fordi den offentlige meningsdannelse forurenes.

Digitale platforme har i visse tilfælde forsøgt at imødegå problemet ved en detaljeret moderering af indhold. På den ene side kan dette være med til at skabe bedre balance i såvel tone som indhold. På den anden side bliver resultatet, at virksomhederne, der ejer platformene, får en hidtil uset grad af magt, når de udøver censur. Det bliver umuligt at gennemskue, hvad det er, vi ikke ser på platformene, og hvem, der har bestemt det. Og det bliver et problem, når de digitale markeder er præget af monopol- eller duopoltilstande. Hvis det omvendt bliver overladt til regeringer at bestemme, hvad den enkelte kan og må ytre på digitale platforme, kan det blive udnyttet i lande, hvor regeringen ønsker at lukke ned for demokratisk legitime ytringer.

Man kan tale om et “ytringsfrihedens paradoks”, hvor sociale medier på den ene side har givet muligheden for, at flere kan blive hørt, samtidig med at ejerne bag selv samme medier har fået muligheden for at regulere samtalen uden demokratisk proces, åbenhed og offentlig samtale. En magt der let kan misbruges. Eksempelvis har Facebooks direktør Mark Zuckerberg på et tidspunkt givet sig selv rettigheder til at slette gamle private beskeder; en rettighed som ingen af Facebook’s andre milliarder af brugere kan benytte.⁸ Paradokset viser sig konkret ved, at det er de samme platforme, der muliggjorde Det Arabiske Forår, som også muliggjorde russisk indblanding i det amerikanske præsidentvalg i 2016. Som Reuters Institute konkluderer om demokratisk digital mediepolitik: “Der er ikke en ‘silver bullet’, og vi tror så afgjort ikke på, at der findes en”.⁹

Men vi må alligevel forsøge at finde de gode afbalancerede løsninger.

⁶dr.dk/nyheder/indland/syv-spoergsmaal-til-instagram-hvorfor-har-i-ikke-slettet-blodige-billeder-af-reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2019-11/What_Can_Be_Done_FINAL.pdf

⁸theverge.com/2018/4/6/17203114/facebook-mark-zuckerberg-messages-deleted-messenger-inbox-reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2019-11/What_Can_Be_Done_FINAL.pdf

Kerneverdier

Fælles normer: Et sundt demokrati kan kun trives i en kultur med tillid og respekt mellem medlemmerne af samfundet og med en vis grad af helt grundlæggende fælles demokratiske normer. Derfor er det vigtigt med en mangfoldighed af uafhængige, journalistisk redigerede medier, der tager ansvar for at facilitere en konstruktiv, kritisk og sund debatkultur.

Frie politiske valghandlinger: Journalistisk redigerede medier er alfa og omega i en demokratisk kultur, fordi de har til opgave at kontrollere magthaverne og oplyse borgerne. Frie politiske valghandlinger er betingede af, at borgere har lige adgang til medier, der under ansvar for loven er nyhedsformidlere, og som er forpligtede til at tjekke fakta og høre begge sider i en sag.

Ytringsfrihed og pressefrihed: Ytringsfrihed og pressefrihed er essentielle værdier i et velfungerende demokrati. Hvor ytringsfriheden er fundamentet for diversiteten af stemmer i den offentlige debat, er pressefriheden essentiel i forhold til at fastholde en helt nødvendig grad af tillid til de andres stemmer i det demokratiske samfund.



Dado Ruvic/Reuters/Ritzau Scanpix



Josh Edelson/AFP/Ritzau Scanpix

● Case: Automatiseret censur på Facebook

Facebook har udviklet kunstig intelligens, der kan identificere og fjerne problematiske opslag fra deres sider. Formålet er at mindske spredningen af blandt andet hadske budskaber og opfordringer til ulovligheder. Således bortcensureres mange opslag indeholdende fx terrorisme, racisme, hadsk tale og pornografi automatisk af Facebooks algoritmer, der kan klassificere både tekst og billeder. Op mod 99 procent af Al Qaeda- og ISIS-indhold bliver i dag dermed fjernet, før andre brugere får det at se. Men filtrene bortcensurerer i visse tilfælde også opslag, hvis de eksempelvis indeholder ord, som er kategoriseret som problematiske, selvom det respektive opslag ikke udbreder hadske budskaber. Facebook slettede fx i september 2019 et opslag fra en redaktør på DR2's Deadline, fordi vedkommende i opslaget havde nævnt navnet på den radikale britiske højrefløjsaktivist Tommy Robinson, der af Facebook er kategoriseret som hadprædikant. Selvom formålet med opslaget var at samle research til et tv-program, blev opslaget fjernet, kort tid efter det var blevet offentliggjort.

Anbefalinger

TechDK Kommissionens anbefalinger:



Medansvar for store digitale platforme

De største digitale platforme – herunder sociale medier – skal holdes ansvarlige for at fjerne åbenlyst ulovligt indhold inden for f.eks. 12 timer, fra det er opdaget eller anmeldt. I Tyskland er loven NetzDG trådt i kraft, hvorefter større digitale platforme er forpligtet til at fjerne ulovligt indhold inden for 24 timer. Der har været både legitim kritik af og opbakning til den tyske lov, som behandler et yderst komplekst og vanskeligt samfundsanliggende¹⁰. I Danmark er der et akut behov for, at store digitale platforme tager et juridisk bindende ansvar for at formidle ulovligt indhold, hvor “rigtige mennesker” er ofre. Præcis hvilke typer indhold, der skal fjernes – og hvorfor – skal være offentligt tilgængeligt, så loven ikke misbruges til at fjerne eksempelvis legitime politiske ytringer. Se endvidere forslaget om nedsættelsen af et platformsnævn.

Trade-off: Lovforslaget giver kommercielle, digitale platforme - som af mange bliver anvendt og betragtet som offentlige rum - bedre mulighed for at udøve kontrol. Dette rejser naturlige spørgsmål om risiko for censur, da lignende love er blevet kopieret i diktaturstater.



Nedsættelse af platformsnævn

Der skal nedsættes et uafhængigt platformsnævn, der bør inddrage relevante myndigheder, civilsamfund, vidensinstitutioner, relevante medieorganisationer og tech-virksomheder. Nævnet skal være med til at sikre, at ulovligt og skadeligt indhold på platformene begrænses eller fjernes, mens de journalistisk redigerede mediers publicering af journalistik og almindelige borgers ytringsfrihed ikke begrænses. Platformsnævnet har til formål at regulere alle virksomheder, som (a) har brugergenereret indhold på deres platforme, og (b) en omsætning i Danmark på over 25 mio. kr.

Et nævn skal have bred adgang til platformenes data. Brugere skal kunne klage over indholdsvurderinger af konkrete stykker indhold på platformen, som behandles inden rimelig tid. Færdigbehandlede klager offentliggøres.

Omkostninger til platformsnævnet dækkes af de platforme, hvis indhold behandles af platformsnævnet.

Trade-off: Det vil være en krævende og kompleks opgave for myndigheder, medieorganisationer m.fl. at være med til at skabe nye strukturer og procedurer, der sikrer en fair og fri offentlig debat.



Respekt for ophavsrettigheder

Kulturprodukter som film, musik, kunst og litteratur såvel som journalistik skal beskyttes mod krænkelse af ophavsret på platformene. Det er kunstnerne og deres repræsentanter, der ejer det, de selv har lavet, ligesom det er medier og journalister, der har rettighederne til de publicistiske mediers redaktionelle indhold. Det er umuligt at forhindre kopiering og lignende, hvis techvirksomhederne skaber platforme, der muliggør kopiering.

¹⁰policyreview.info/articles/news/germany-amending-its-online-speech-act-netzdg-not-only/1464

Når techplatformene forsvarer sig med, at det er til mediernes fordel at få markedsført deres indhold, er det værd at se på, hvem der har betalt for indholdet (abonnenter og medievirksomheder), og hvem der tjener penge på indeksering, henvisning og deling af indholdet (techvirksomhederne).

Der forefindes åbenlys nyhedskopiering, når ulovlige tjenester stjæler hele artikler og fotos og udgiver dem som deres egne. Men der er også tjenester, der laver oversigter over nyheder fra forskellige medier uden at betale medierne eller videregive dele af deres indtægter til rettighedshaverne. Søgning og deling kan være fint for udbredelse af kulturprodukter og journalistik, men det skal ske efter aftaler, som begge parter er enige i og har indflydelse på. I EU's nye copyright-direktiv er der taget højde for dette, og derfor skal Danmark sikre en klar og hurtig implementering af direktivet. Desuden skal alle rettighedshavere have hjælp til at forfølge krav om kompensation for kommerciel udnyttelse af deres indhold.

Trade-off: Forbrugerne har vænnet sig til adgang til en rig og mangfoldig mængde gratis kulturelle og journalistiske produkter på internettet. Den demokratiske effekt af dette kan mindskes, når indholdet ikke længere er frit tilgængeligt. En mere aggressiv tilgang til at håndhæve rettigheder vil endvidere besværliggøre innovation.



Udfordring: Digital dannelse

Digital dannelse

Internettet har givet nye muligheder for at møde mennesker, dele viden, søge inspiration og etablere fællesskaber. Selv det mest særegne hobbyfællesskab er bare et par klik væk, og diverse platforme gør det nemt at dele og diskutere fælles interesser med andre.

Men i skyggen af de nye fællesskaber følger også problemer. Hadtale, spredning af falske nyheder og misinformation, digital mobning, hævnporno og internetpropaganda har slået rod på selv etablerede platforme, hvor nogle fællesskaber opbygges om fælles fjendebilleder og indoktrinering. Samtidig forsøger udenlandske aktører at påvirke befolkningers politiske holdninger.

Digital dannelse og uddannelse af alle borgere er derfor en grundlæggende forudsætning for sammenhængskraften i et digitaliseret samfund. Digital dannelse kan betragtes som et bolværk, der skal sikre borgernes autonomi og beslutningsdygtighed såvel som samfundets sammenhængskraft og et robust demokrati.

Et nyt dannelsesbegreb

Digitaliseringen stiller nye krav til, hvordan vi agerer som mennesker, og til vores dannelse i det 21. århundrede. Dannelse handler om at forstå, hvad det grundlæggende vil sige at handle som menneske i relation til andre – nu også i en digital tidsalder.

En stigende del af vores kommunikation er ansigtsløs. Vi ved godt, der sidder andre mennesker på den anden side af skærmen, men det er nemt at glemme. Empatien kan komme under pres, når vi ikke ser hinanden i øjnene. Det er blevet meget lettere at dele informationer, men det er samtidig blevet sværere at forstå konsekvenserne af at dele.

Digital dannelse handler om at kunne forstå, anvende og forholde sig kritisk til nye teknologier og om at tage del i og bidrage til fællesskaber. Og det handler om at forstå sin egen og andres digitale adfærd men også om at forstå, at vores adfærd bliver påvirket af den måde, de digitale produkter er designet på. Digital dannelse er dermed også et spørgsmål om at kunne udvise hensigtsmæssig social adfærd i en digital tidsalder, hvor de traditionelle medier ikke længere er gatekeepere, og hver borger potentielt har en megafon i offentligheden.

Vores digitale adfærd bliver påvirket af medieplatformene samt måden, hvorpå vi agerer som brugere og borgere på disse platforme. Eksempelvis har et like betydning for adfærd online: Mennesker har en tendens til at like, hvad andre mennesker liker, og mange likes udgør et kraftigt signal til sociale mediers algoritmer og andre brugere om, at noget eller nogen skal prioriteres. For udviklingen af en sund demokratisk kultur er det derfor centralt, at borgere lærer at afkode strukturer og mekanismer, der fremmer grænseoverskridende adfærd, men også at kunne modstå fænomener som fake news og misinformation, der kan påvirke eksempelvis vores syn på klimaforandringer eller effekten af vaccination.

Hadtale hæmmer demokratisk deltagelse

Historierne om ekstreme og hadefulde fora på nettet er efterhånden velkendte. Hadtale dækker mange former for udtryk, der spredter eller retfærdiggør had, vold og diskrimination mod en person eller en gruppe af personer af forskellige årsager. Hadtale kan blive en trussel mod sammenhængskraften i et demokratisk samfund, og hvis ikke hadtale tages alvorligt, kan det føre til voldshandlinger og konflikter i større skala.¹¹

Når en stigende del af den offentlige debat foregår på sociale medier, kan den hårde tone spænde ben for demokratisk deltagelse. En undersøgelse fra Dansk Ungdoms Fællesråd viser eksempelvis, at op mod 60 procent af de unge afholder sig fra at diskutere på platforme, når tonen bliver hård.¹² En lignende undersøgelse fra Institut for Menneskerettigheder viser, at 59 procent af danskerne holder sig tilbage fra at deltage i debatter på Facebook på grund af tonen, og det gælder især kvinder og – som nævnt – unge.¹³ Når platformene slår sig op på at demokratisere verden, duer det ikke, at de gør det på en måde, hvor folk ikke tør blande sig i den demokratiske samtale.

Hadtale kan ramme alle: kvinder, politikere, børn, kendte og helt almindelige mennesker. Ikke bare i form af ord, men også fornedrende billeder, som brugere spredter på digitale platforme. Det kan eksempelvis være memes, hvor ord og billeder supplerer hinanden i et samlet budskab. Memes er ikke blot humoristiske visuelle udtryk, de kan også påvirke befolkningens syn på eksempelvis politikere og befolkninger i andre lande. Hvad der er “for sjov”, kan nemlig være for alvor. I nogle private grupper på sociale medier er der eksempelvis opstået en kultur, hvor det er blevet normaliseret at gøre grin med de døde, at dele videoer med dyr, der tortureres, at sprede nøgenbilleder - eller at sige til en 14-årig pige, at hun skal skydes.

På disse platforme kan det grænseoverskridende blive det normale. Facebook-gruppen Offensimentum, der i 2017 havde over 100.000 medlemmer, er et eksempel på en sådan gruppe. Facebook har lukket gruppen, men der findes lignende “offensive” grupper. Spørgsmålet er, hvor mange af medlemmerne i sådanne grupper der virkelig deler holdningen, at det er sjovt at svine andre til.

I gruppefællesskaber kan man komme til at tro, at andre er med på at svine andre til, selvom de privat egentlig ikke er af den opfattelse, at det er i orden. Vi kan kollektivt komme til at skrive under på normer, som vi privat ikke bryder os om. Det kaldes en flertalsmisforståelse og kan føre til uhensigtsmæssig risikoadfærd blandt børn og unge såvel som ældre. De færreste kan lide at føle sig anderledes, og man kan nemt falde i fælden med flertalsmisforståelser, hvor man skriver, deler eller liker noget online, fordi man tror, at alle de andre synes, det er det rigtige at gøre – eller man undlader at sige fra og dermed bryde normen. Digital mobning og deling af nøgenbilleder kan vidne om sådanne flertalsmisforståelser.

¹¹coe.int/en/web/european-commission-against-racism-and-intolerance/hate-speech-and-violence

¹²duf.dk/nyhed/er-den-digitale-demokratisk-samtale-i-krise/

¹³menneskeret.dk/demokratiskdeltagelse

Ulighed i digital dannelse

Det er vigtigt at være på forkant med den digitale udvikling, så vi undgår at skabe et digitalt A- og B-hold i Danmark. I Global Risks Report 2019 fra World Economic Forum betegnes cyberangreb og datatyveri blandt de fem største globale risici, og derfor skal alle generationer af befolkningen lære at beskytte sig.¹⁴

Den ældre del af befolkningen er generelt sårbar. En undersøgelse viser, at amerikanere over 65 år er langt mere tilbøjelige til at dele de falske nyhedshistorier end yngre aldersgrupper.¹⁵ I gennemsnit delte brugere over 65 år næsten syv gange så mange artikler fra falske nyhedsdomæner som den yngste aldersgruppe. Det er ikke sikkert, at billedet er det samme i Danmark, hvor befolkningen overordnet set er bedre uddannet sammenlignet med USA, men ikke desto mindre tegner der sig et billede af nogle grundlæggende udfordringer.

Det gør der også for særligt den gruppe af børn, der ikke har tilstrækkelig støtte hjemmefra. For børns digitale vaner afspejler forældrenes. I hjem, hvor der findes regler for brugen af digitale platforme, er brugen af disse mere varierede.¹⁶ En amerikansk undersøgelse fra 2015 viser således, at indkomst spiller en rolle for brugen af skærmteknologier: Amerikanske teenagere fra lavindkomsthjem brugte gennemsnitligt otte timer og syv minutter om dagen på underholdning faciliteret af en skærm, mens vennerne fra højindkomstfamilier brugte fem timer og 42 minutter. Den danske Skolebørnsundersøgelse 2018 viser en lignende tendens: Antallet af unge med højt dagligt forbrug af sociale medier er dobbelt så stort blandt unge med en svag social baggrund.¹⁷

Endvidere gælder det, at børn, der fortæller, at de kommer fra hjem med færre penge end andre, i højere grad udsættes for ufrivillig billeddeling end andre børn. Ligeledes deler børn, der oplever at have færre penge end andre, også oftere billeder og videoer af andre uden at have fået lov.¹⁸ Spørgsmålet, der står tilbage, er, hvordan vi får løftet den digitale dannelse på tværs af befolkningsgrupper. Det kræver en indsats ikke bare i uddannelsessystemet, men også rettet mod resten af befolkningen: folk i og uden for arbejdsmarkedet fra unge til ældre.

Ansvar for digital dannelse falder mellem flere stole

Danmark er det mest digitaliserede land i Europa. Men er Danmark også det land, som har den mest digitalt dannede befolkning? Og er der overhovedet nogen ambitioner i denne retning? Når danskere flytter stadig flere daglige aktiviteter over på digitale platforme, også fra de offentlige og private arbejdspladser, bør de også tilbydes uddannelse, der gør dem i stand til at forsvare sig og begå sig på selvsamme platforme.

Studier viser, at evnen til at forstå de digitale strukturers betydning for vores kommunikation kan have en præventiv effekt i forhold til at modvirke destruktiv adfærd online. Men det er stadig uafklaret, hvem der har ansvaret for at sikre tilstrækkelig dannelse.

¹⁴finans.dk/tech/ECE11132353/dansk-cyberchef-cyberkriminalitet-er-den-mest-risikofri-kriminalitetsform-der-findes/?ctx-ref=ext

¹⁵advances.sciencemag.org/content/5/1/eaau4586

¹⁶bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2019/02/BV-Digital-Dannelse-Del-3.pdf

¹⁷information.dk/indland/2019/04/unge-svag-social-baggrund-bruger-mere-tid-paa-sociale-medier

¹⁸bornsvilkar.dk/nyheder/knap-hvert-3-barn-udsættes-for-billeddeling-uden-samtykke/

Når det i dag er overladt til den enkelte kommune, skole og øvrige aktører, medfører det i sig selv en risiko for en national skævvridning, hvor mængden og kvaliteten af den udbudte uddannelse på tværs af landet er svingende og usammenhængende. Ligeledes er der ikke overblik over, hvad man forventer, forskellige grupper skal kunne beherske digitalt, på trods af at de digitale teknologier i dag er en fundamental del af livet. Kan vi forvente, at en 8-årig kan gennemskue, hvordan YouTubes algoritmer virker, og at børn ikke skal lade sig forføre af gruppepres og fomo (fear of missing out)? Og er det rimeligt at stille krav om, at en 90-årig kan anvende nemID eller forstå digitale tjenesters brugerbetingsbetingelser ("terms of conditions")?

Flere taler i dag om digital dannelse, men de færreste har overblikket, som matcher ambitionen om at sætte strøm til alle dele af tilværelsen. Her er det ikke mindst vigtigt at afklare, hvilke dele af ansvaret der bør ligge på skuldrene af henholdsvis det offentlige og individet – og i hvor høj grad udbydere af software og platforme også skal pålægges et ansvar. Endvidere har virksomheder et ansvar for digital dannelse og uddannelse. God selskabsledelse i en digital informationstidsalder kræver nemlig også et ansvar for digital dannelse og uddannelse.

Kerneverdier

Individets autonomi: Det er implicit i demokratiet, at individer har myndighed over eget liv. Men i den digitale tidsalder risikerer vi ubevidst at komme til at afgive denne myndighed i forventningen om at vores sociale kapital skal komme fra andre gennem likes, delinger, billeder og andre elementer fra vores sociale identiteter.

Barnets tarv: FN's Konvention om Barnets Rettigheder beskriver i artikel tre, at man altid skal se på, hvad der er bedst for barnet, når man tager beslutninger om barnets liv. Det kalder man for barnets tarv. Ethvert barn har ret til mere beskyttelse end voksne – det vil sige, indtil de fylder 18 år. Når børns digitale adfærd overvåges, og når børn får spredt nøgenbilleder uden samtykke, får stjålet deres identitet, bliver ofre for online mobning, eller de bliver præsenteret for hård porno eller grænseoverskridende indhold online, er dette ikke i overensstemmelse med barnets bedste interesse.

Tillid og samfundets sammenhængskraft: Den sociale skævvridning, nye normer om grænseoverskridende adfærd på sociale medier og falske nyheder kan udfordre tilliden og dermed sammenhængskraften i samfundet. Når store grupper hægtes af den digitale udvikling, kan det true vores sammenhængskraft.



Case: Umbrella-sagen medførte mere end 1000 sigtelser for børnepornografi

Umbrella-sagen er danmarkshistoriens hidtil største sag om besiddelse og distribution af børneporno. I januar 2018 sigtede dansk politi 1004 hovedsageligt unge for at have delt pornografisk materiale af en 15-årig pige og en 15-årig dreng fra marts 2015. I perioden fra foråret 2015 til efteråret 2017 bliver videoerne delt af mere end 5000 mennesker på Facebook og Messenger. Facebook opdager det i 2017 og henvender sig til de amerikanske myndigheder, og via Europol ender sagen hos dansk politi. I løbet af 2019 blev videoerne fortsat delt, og der bliver løbende foretaget nye sigtelser i sagen.

Umbrella-sagen er en medvirkende årsag til, at ungdomskriminaliteten i Danmark er steget markant efter en årrække, hvor ungdomskriminaliteten har været faldende. Antallet af sigtelser mod 10-17-årige var i 2016 på 11.487 og i 2018 på 14.974.¹³ Sagen viser desuden, at nye teknologier kan betyde helt nye måder at få knust et ungdomsliv.

Spørgsmålet bliver, om man kunne undgå lignende situationer, hvis flere var mere bevidste og kritiske i forhold til egne handlinger på nettet. Hvor går grænsen mellem ubetænksomhed og kriminell adfærd på nettet, ikke bare for unge, men for alle?

¹³ft.dk/samling/20191/almdel/REU/bilag/88/2107406/index.htm

Anbefalinger

TechDK Kommissionens anbefalinger:



Indfør lov om digital børnebeskyttelse

Børn er særligt sårbare og har behov for mere beskyttelse end voksne, men internettet er ikke udviklet med børns bedste interesser for øje. En ny og omfattende lov skal sikre, at internettet bliver et trygt sted at færdes for alle børn gennem hele barndommen. Der skal pålægges udbydere af digitale tjenester et juridisk bindende ansvar for, at deres tjenester tilpasses børn i forskellige aldersgrupper. Loven skal gælde alle udbydere af informationssamfundstjenester (ISS) og alle, der leverer online-produkter eller -tjenester, som behandler personlige data. Og loven skal gælde, hvis det overhovedet kan sandsynliggøres, at børn bruger deres tjeneste. Der bør være lovmæssig forpligtelse til:

- > Ikke at benytte mørke mønstre (det vil sige designfunktioner, der har til hensigt at få barnet til at købe eller gøre ting, som det ikke ville til at begynde med) eller anden skjult manipulation med henblik på at øge børns forbrug. Manipulation kan forstås som designstrategier, produktindstillinger og produktarkitektur målrettet mod kognitive sårbarheder med det formål eller den virkning at skubbe barnet til at træffe valg, som ikke er i dets bedste interesse, men som er til gavn for operatøren.
- > At foretage seriøse og robuste aldersverificeringer på alle apps og sites som børn bruger – eller potentielt bruger. Aldersverificeringen skal gælde både i forhold til upload og download af indhold. Aldersscreeningen bør matche den, vi kender fra eksempelvis alkohol- og tobakssalg.
- > At sikre maksimale standardindstillinger for privacy. Alt skal være opt-out som default.
- > Ikke at benytte autoplay.
- > Ikke at eksponere for, promovere eller opmuntre til at se, dele eller forbruge indhold som involverer pornografi, fysiske eller følelsesmæssige krænkelse (herunder mobning) og gambling eller nogen former for skjult reklame.

Denne liste er langt fra udtømmende, og det vil være oplagt at søge inspiration i to gennemarbejdede aktuelle lovforslag i henholdsvis Storbritanien¹⁹ og USA²⁰.

Generelt skal det gælde, at firmaer, der konsekvent tillader mindreårige brugere – selvom dette strider imod lovgivning eller virksomhedernes terms of service – skal straffes med markante bøder på op til 50.000 kr. pr. mindreårig bruger.

Trade off: Der er helt konkrete teknologiske udfordringer forbundet med at lave aldersverificeringer, ligesom der er mange andre kompleksiteter forbundet med dette lovforslag. En regulering i Danmark, som vi foreslår her, vil indebære et komplekst og kompliceret juridisk arbejde på tværs af retsområder og sagkundskab. Den seneste ændring af AVMS-direktivet (art. 28b) indebærer flere tiltag med henblik på at beskytte børn i relation til videodelingsplatforme, men en lov som foreslået ovenfor vil være væsentlig mere kompleks og gearere internettet til, at børn kan færdes der sikkert.

¹⁹ico.org.uk/about-the-ico/news-and-events/news-and-blogs/2019/11/ico-submits-age-appropriate-design-code-of-practice-to-government/

²⁰markey.senate.gov/imo/media/doc/KIDS%20Act%202020.pdf



National handlingsplan for livslang digital dannelse

Den livslange digitale dannelse skal følge med den stigende digitalisering af vores samfund og hverdag. Når vi løbende digitaliserer nye funktioner og processer, skal vi indtænke et kompetenceløft, så alle har forudsætningerne for at forstå, hvordan de digitaliserede processer foregår. Der er behov for en national handlingsplan for digital dannelse, der kan sikre, at befolkningen opbygger en modstandskraft mod digital misinformation, manipulation, krænkelser mv. Lovgivningen skal sikre, at den enkelte borger kan få et digitalt dannelsesniveau, der modsvarer niveauet af digitalisering. Digital dannelse er indskrevet i reformer på 0-18-årsområdet, men ikke på videregående uddannelser, og der er få indsatser rettet mod borgere i og uden for arbejdsmarkedet. Handlingsplanen skal fokusere på at styrke medieforståelsen.

Trade off: Det vil koste mange penge at etablere et system, der kan løfte opgaven.



Effektiv retshåndhævelse af strafferetligt medvirkeansvar

Politi og anklagemyndigheden skal have et kompetenceløft, så de kan sikre en effektiv retshåndhævelse af det strafferetlige medvirkensansvar, som alle former for sociale medieplatforme kan have for klart ulovligt brugergenereret indhold, der ikke er fjernet i henhold til notice-and-take-down-princippet i EU's e-handelsdirektiv.

Trade off: Det vil være forbundet med en række omkostninger for både det offentlige og de private virksomheder, hvis de sociale medier i højere grad skal ansvarliggøres for indholdet på deres sider.



Effektiv retshåndhævelse af opt-out som standard

Mange sociale medier, apps og mobile enheder har datadeling som standardindstilling. Alle online-devices burde som udgangspunkt have et fravalg af datadeling (opt-out) som standardindstilling. Derefter kan brugerne selv foretage et aktivt tilvalg om alt fra vilkår for privatliv til tracking og deling af data (opt-in). Selvom GDPR allerede kræver dette, er det langt fra praksis i dag. Eksisterende lovgivning skal derfor håndhæves langt mere markant, end det er tilfældet.

Trade off: Det vil potentielt forringe brugeroplevelsen af en række apps, at de vil have adgang til mindre mængder data.



Udfordring: Digitale vaner

Digitale vaner

Digitaliseringen af samfundet har sat strøm til flere og flere processer. 90 procent af al den data, der nogensinde er skabt, er ifølge IBM genereret på bare to år. Smarte ure, biler og Barbiedukker genererer data, i det øjeblik de er koblet til internettet. Med smartphonens indtog har vi på blot ti år fået radikalt nye adfærdsmønstre og særligt nye digitale vaner. Tidligere var det mennesket, der læste bogen eller avisen. I dag er det det digitale produkt eller den digitale tjeneste, som læser mennesket: vores valg, præferencer, udsagn, udeladelser, øjenbevægelser, klik, likes og så videre.

Dermed er vejen banet for en situation, hvor særligt de annoncebaserede techvirksomheder kan bruge manipulatoriske greb til at introducere nye forbrugsvaner hos individet med henblik på at øge deres forbrug af digitale produkter. Dette øgede forbrugsmønster kan udgøre såkaldte digitale livsstilsrisici, som kan tænkes at have store konsekvenser for biologiske, psykologiske og sociale forhold. Der er således brug for et særligt fokus på digital sundhed samt forebyggende indsatser.

Nøglen ligger i forretningsmodellen

Den tyske sociolog Max Weber argumenterede for, at økonomisk profit har været fundamentet for den moderne teknologiske udvikling. Den pensionerede professor Shoshana Zuboff fra Harvard Business School istemmer i dag godt 100 år senere i sit monumentale værk "Overvågningskapitalismens tidsalder", hvor hun skriver, at det er virksomheders helt grundlæggende økonomiske mål, som bestemmer den retning, nye teknologier i dag bevæger sig i.

Desværre sker dette i disse år alt for ofte uden hensyntagen til basale menneskelige behov. Reed Hastings, Netflix' CEO i 2017, udtalte fx på et møde med sine aktionærer, at platformens største konkurrent var søvn. Denne "konkurrent" imødegås gennem stadig mere intelligente, automatiserede anbefalinger af nye serier på baggrund af personlige præferencer kortlagt gennem millioner af datapunkter og ved hjælp af konstant lokkende adfærdsbaserede email-flows. Samme logik kan på visse måder overføres til de øvrige digitale tjenester, for hvis søvn er Netflix' største konkurrent, så kan tiden offline brugt på nære relationer, arbejde eller egne interesser på samme måde fratage sociale medier som Facebook og Instagram vigtige muligheder for annonceindtjening.

Det mest profitable mål for nye datadrevne teknologier som fx Netflix er forudsigelser af menneskelig adfærd til fordel for investorer og erhvervs kunder: forudsigelser om den næste serie, det næste klik, det næste skridt, det næste køb, den næste sygdom, den næste oversvømmelse eller den næste forsikringspræmie. I nogle tilfælde kan forudsigelserne være til glæde og gavn for den enkelte og samfundet. Hvem ønsker fx ikke smarte digitale miljøløsninger, som kan forudsige potentielle oversvømmelser eller naturkatastrofer? Eller intelligent trafikovervågning, så vi alle sparer tid og CO2-udledning? Men når et digitalt medieforbrug kan risikere at påvirke den enkeltes trivsel, er det afgørende, at alle kender de konkrete risici.

Det er særligt afgørende, at den enkelte forbruger bevarer kontrollen i omgangen med apps og systemer, som i mange tilfælde vil være designet til at udnytte det vilkår, at langt den største del af menneskets adfærd er ubevidst, følelsesdrevet og vanestyrket.

Digital sundhed og produktansvar

Hvis Netflix var et medicinsk produkt, ville det så have klaret et fase 1-forsøg, hvor alle bivirkninger såsom søvnbesvær hos forsøgspersonerne skal indrapporteres, for at man kan vurdere produktets sikkerhedsprofil? Scenariet er naturligvis et tankeeksperiment, men ikke en irrelevant betragtning, hvis målet er at sikre forbrugere mod mulige risici i brugen af produkter, der potentielt påvirker milliarder af mennesker.

Digitale skærmteknologier har kun få år på bagen, men har allerede et væld af strenge virksomheder i ryggen. Væksten har i høj grad har været drevet af en række uregulerede forretningsmodeller, som ikke har været underlagt nogen nævneværdige lovgivningsmæssige krav. Og selv når de har været underlagt, har mange techvirksomheder bevidst prøvet at undgå kravene ud fra en forståelse af, at de er lavet i en tid, hvor den nye teknologi ikke fandtes, og at disse krav derfor ikke bør begrænse den nye teknologi.

Spørgsmålet er, om det er hensigtsmæssigt, at der er så store forskelle i de lov-mæssige krav til sikkerhed og dokumentation, som samfundet stiller til medicinske produkter og (ikke-medicinske) digitale produkter? Sidstnævnte vil muligvis kunne medføre store helbredsrisici ved at påvirke grundlæggende og vigtige menneskelige egenskaber som søvn, fokus og koncentrations- evne – eller ved potentielt set at forstærke skadelige psykiske konsekvenser blandt unge som angst, depression og nedsat selvværd.

I medicinalindustrien er det virksomhedernes ansvar at kvalificere produkter via regler om produktansvar og godkendelsesprocesser. Spørgsmålet om produktansvarsreglernes anvendelse på digitale produkter er mere uafklaret. Det betyder, at der i princippet er rimeligt frit slag til at udvikle vanedannende produkter, som er designet til at påvirke den primitive del af hjernen, der reagerer på følelser og er ansvarlig for langt det meste af den ubevidste adfærd, vi udviser som mennesker.

Det er ikke lommeregneren på smartphonen, der gør det svært at lægge den væk. Det er de apps, som bevidst er designet til at påvirke vane- og følelsesapparatet via avancerede feedbackloops, der gennem bestemte brugeroplevelser træner brugeren op i at kunne gentage handlingsmønstre ubevidst.

Mørke mønstre i UX-Design

Mange apps og websites er designet med henblik på at undergrave brugernes beslutningstagning gennem såkaldte mørke mønstre; det er interfacedesigns, som gennem udnyttelsen af såkaldte kognitive bias leder til beslutninger, vi ikke ville have taget, hvis vi var blevet fuldt informeret og havde været bedre i stand til at vælge alternativer.

Ifølge en undersøgelse²¹ fra Princeton Universitys web transparency and accountability project, der rummer en analyse af data fra mere end 11.000 populære shoppingwebsteder, er disse mørke mønstre mere gennemgribende, end de fleste mennesker er klar over. Og ifølge forfatterne har det en pris: “Disse mørke mønstre kan i nogle tilfælde blot være irriterende og frustrerende for brugerne. Men i de værste tilfælde kan de bedrage eller vildlede brugerne og eksempelvis skabe finansielle tab, snyde dem for store mængder af personlige data eller ved at skabe afhængighedslignende adfærd hos børn og voksne.”

Eksempler på mørke mønstre er:

- > Skjulte reklamer: Reklamer, der er maskeret som andet indhold eller navigation, så brugeren kommer til at klikke på dem.
- > “Confirm Shaming”: Når man giver brugeren skyldfølelse, så han eller hun tilvælger noget. Muligheden for at afslå er formuleret sådan, at brugerne bliver skamfulde over ikke at indordne sig.
- > Tvungen kontinuitet: Når den gratis prøveperiode på en tjenesteydelse slutter, og abonnementet bliver trukket på brugerens kreditkort uden varsel.
- > Skjulte omkostninger: På sidste trin under betalingen opdager brugeren, at der er dukket skjulte omkostninger op i form af fx forsendelse, moms osv.
- > Forhindring af prissammenligning: Annoncøren gør det svært at sammenligne prisen på en vare med en tilsvarende vare, hvormed brugeren ikke kan træffe et velinformeret valg.
- > “Privacy Zuckering”: Når brugeren bliver snydt til at give flere oplysninger om sig selv, end han eller hun egentlig ville. Det er meget passende opkaldt efter Mark Zuckerberg, som er administrerende direktør for Facebook.
- > “Roach Motel” (myrelokkedåse): Design, der gør det nemt for brugeren at komme ind, men svært at vælge fra.
- > “Sneak into Basket”: Et eller andet sted på brugerens købsrejse snyder sitet sig til at lægge ekstra varer i kurven, ofte ved hjælp af fravalgsknapper eller tjekbokse på en tidligere side.²²

Vanen som våben

At kunne skabe stærke ubevidste vaner hos forbrugere af digitale produkter er et afgørende konkurrenceparameter for techvirksomheder, der typisk lever af annoncebaserede forretningsmodeller, og hvor tid forbrugt på skærmen er direkte proportional med den kommercielle succes. Sammen med den manglende regulering skaber dette som tidligere nævnt nogle underliggende incitamentsstrukturer, der ikke nødvendigvis er til gavn for forbrugeren, som sjældent har afgivet samtykke til at lade sig adfærdsregulere.

²¹webtransparency.cs.princeton.edu/dark-patterns/#links

²²Læs mere i bogen Offline, Rashid & Kenner 2019.

Hvem ville fx downloade en app, hvor man forinden blev forelagt den forventelige effekt på ens adfærd? “Denne app vil med stor sandsynlighed have negativ indvirkning på dine relationer til dine venner, dit arbejde og dine børn. Klik her for at downloade.” Få, ikke sandt? Netop derfor er det vigtigt, at forbrugerne får givet et bevidst valg og ikke mindst, at forældre får grundig forståelse af mekanismerne bag de adfærdsregulerende produkter, der får adgang til deres børn.

I en verden, hvor der kæmpes så massivt om individets opmærksomhed, sejrer de produkter, der er i stand til at anvende mest mulig viden om den enkelte forbruger til bedst muligt at kunne forudsige dennes adfærd. Derved har mange techvirksomheder enten implicit eller mere eksplicit skabt en konkurrence om at skabe de mest vanedannende brugerflader. Resultatet kan blive stærkt usunde vaner, som individet følger – ikke fordi det gerne vil, men fordi det ikke kan lade være.

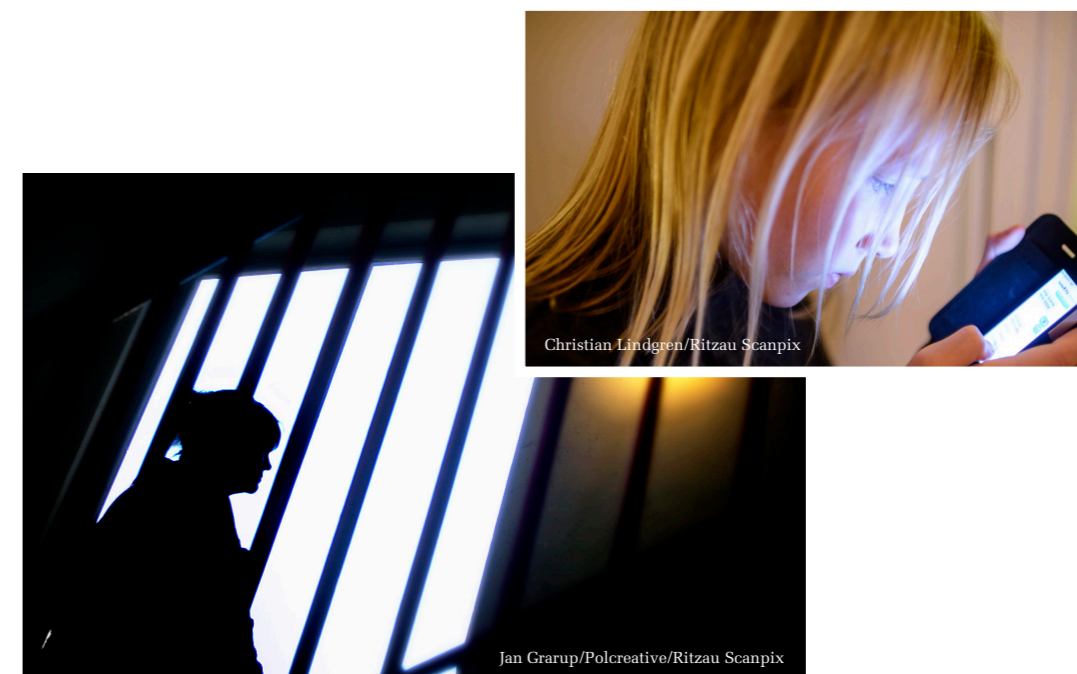
Derfor er der behov for en forståelse af, hvordan adfærd bliver til vaner. Dét ved de adfærdspsykologer, som arbejder med at designe de apps, millioner af mennesker benytter hver dag. Men gør det enkelte individ også det? I en teknologisk virkelighed, hvor det i stigende grad er de ubevidste valg hos brugerne, der er i centrum hos virksomhederne, skal forbrugerne også have bedre indblik i disse strategier. For vaner spiller en afgørende rolle for evnen til at skabe relationer, til fordybelse og ikke mindst til indgå i sunde relationer med andre mennesker.

Kerneverdier

Det frie valg: En kultur, hvor hvert individ har ret til og mulighed for at benytte sin fri vilje til at foretage oplyste valg, er helt grundlæggende vigtig for fysisk og mental menneskelig trivsel. Men i en verden defineret af digital skærmskultur baseret på vanedannende og manipulerende digitale softwaresystemer er forudsætningen for at kunne bevare fokus og træffe bevidste, langsigtede valg stærkt udfordret i det øjeblik individet ikke har indblik i det ”manipulerende design”, de foretager deres valg i.

Autonomi: Adfærdspåvirkning af ubevidste tankeprocesser, bl.a. i form af såkaldt nudging mv., vinder frem i såvel offentlig som privat regi. Både kommercielle aktører og offentlige institutioner har dermed taget metoder i brug, som kan minde om manipulation. Derfor er det vigtigt at fokusere på autonomi på et mere strukturelt samfundsmæssigt plan. Hvor langt kan vi som samfund gå i forhold til at nudge og bevidst adfærdspåvirke hinanden uden samtidig at give køb på værdien om autonomi?

Sundhed for alle: Impulskontrol er en af de vigtigste egenskaber, der findes i mennesker. Det er nemlig særligt denne evne, der tillader os at træffe bevidste, langsigtede beslutninger om alt lige fra sundhed, uddannelse, økonomi, relationer og politik. Det er den, som sikrer, at individer og grupper kan blive og forblive sunde. Problemet opstår, når kommercielle digitale forretningsmodeller direkte eller indirekte underminerer selvkontrollen hos individer gennem vanedannende brugerflader, hvor her-og-nu-handlingen for den kortsigtede gevinst bliver den foretrukne adfærdstype.



● Case: Udbredt natlig brug af smartphones og massiv stigning af unge med søvnproblemer

En undersøgelse fra Psykiatrifonden²³ foretaget blandt 1.007 forældre til børn mellem 7 og 15 år i efteråret 2019 viser, at hvert andet barn i Danmark bruger sin smartphone eller tablet inden sengetid. I forbindelse med lanceringen af rapporten fortalte Chefspsykolog, Ditte Charles fra Psykiatrifonden, at i følge forskning bliver børns søvn negativt påvirket af at de har adgang til en smartphone i soveværelset. De har højere risiko for at sove kortere og dårligere med mange opvågninger, ligesom de oftere er trætte i løbet af dagen. Søvnmangel medfører en øget risiko for, at børnene trives dårligt, og det kan i værste fald føre til depression og angst. Helt konkret viser undersøgelsen, at 58% altid eller ofte har deres smartphone eller tablet hos sig i det rum, hvor de sover og at 47% af børnene hver dag eller stort set hver dag bruger deres skærm inden sengetid. Den højeste andel findes blandt de unge teenagere, hvor 69% er online, inden de skal sove, mens tallet blandt de 7-9 årige er 20%. En anden undersøgelse fra Institut for Folkesundhed på Københavns Universitet i samarbejde med DR²⁴ fra efteråret 2019 viser, at næsten en femtedel af knap 25.000 adspurgte danskere angiver, at de tjekker mobilen hver nat, næsten hver nat eller flere gange om ugen. I aldersgruppen 16-25 år er tallet helt oppe på 30%. I følge Naja Hulvej Rod, der er professor på Institut for Folkesundhedsvidenskab på Københavns Universitet viser undersøgelsen, at mobilen kan være en del af forklaringen på den massive stigning i unge med søvnproblemer.

²³psykiatrifonden.dk/nyheder/2019/boern-tager-mobilen-med-i-seng-det-paavirker-nattesovnen-og-deres-karakterer.aspx
²⁴dr.dk/nyheder/viden/kroppen/stor-dansk-undersogelse-mobilen-oedelaegger-din-soevn

Anbefalinger

TechDK Kommissionens anbefalinger:



Forbud mod mørke mønstre

Digitale produkter som apps og hjemmesider må ikke markedsføres i Danmark eller acceptere brugere fra Danmark, hvis de indeholder mørke mønstre, som nudger brugerne i bestemte retninger, der ikke er sammenfaldende med deres egne interesser. Listen over, hvad der defineres som mørke mønstre, skal opdateres årligt af en uafhængig gruppe eksperter.

Trade-off: Hvis status quo skal ændres, vil det kræve ressourcer, fx til at udbrede og løfte kompetencerne hos virksomheder og web- og appudviklere i såkaldt etisk UX-Design.



Vanemærkning

Ligesom Svanemærket har understøttet forbrugerne i at kunne træffe gode og ansvarlige valg blandt de miljømæssigt bedste produkter og serviceydelser, bør der udvikles en mærkningsordning, der oplyser brugerne om digitale produkters vanedannende effekter og manipulerende teknikker til positiv forstærkning. Vanemærket skal gøre det let for borgere at vælge digitale produkter uden vanedannende effekt

Trade off: Der findes i forvejen en lang række mærkningsordninger, og der er således en risiko for, at endnu et mærke vil drukne i mængden.



Begrænset digital forurening og manipulation på arbejdspladser og uddannelsessteder

Der bør udarbejdes klare retningslinjer for forventninger til tilgængelighed, når medarbejdere får udleveret smarte mobile enheder. Det samme gælder skoler, hvor brugen skal være formålsbestemt og voksenstyret. Digital forurening bør sidestilles med røg, støj, luft og lys og defineres som "risikoen for informationsoverload", "manglende restitution" samt "udvikling af usunde digitale vaner i omgangen med digitale produkter". Der bør sikres undervisning i den vanedannende effekt af digitale produkter samt i, hvordan ledelsen bedst kan sætte rammer for digitalisering.

Trade-off: Det kræver en højere grad af samarbejde på tværs af sektorer – herunder eksempelvis mellem undervisningssektor, erhvervssektor, sundhedssektor, børne- og ungesektor samt psykiatri.



Dansk strategi for fysiske fællesskaber

De positive biologiske, psykologiske og sociale effekter af stærke fysiske fællesskaber er veldokumenterede, men i et digitaliseret Danmark mangler vi fælles fokus på kvaliteten og vigtigheden af fysisk samvær og fællesskab. Grundlæggende skal der således altid foretages "humaniseringsstrategier" parallelt med "digitaliseringsstrategier", og her spiller de fysiske fællesskaber en vigtig rolle. Et stigende antal af unge og ældre føler sig ensomme, og der er behov for en fællesskabsstrategi gerne med inspiration fra England, hvor man har en ensomhedsminister i erkendelse

af det voksende samfundsproblem. Strategien skal i dansk regi funderes i et partnerskab mellem nationale myndigheder, forskningsinstitutioner, kommuner samt civilsamfund og understøtte indsatsen for fysiske fællesskaber med strukturelle tiltag omkring lovgivning og forskning.

Trade-off: *Det vil kræve en fokuseret indsats på tværs af forvaltningsområder at styrke de fysiske fællesskaber, og der skal tænkes ud af boksen i forhold til traditionelle arbejdsgange.*

§

Styrket fokus på social og følelsesmæssig læring

Samarbejde, empati, kommunikation og problemløsning er alle færdigheder, som primært udvikles gennem social og følelsesmæssig læring. Kombineret med oplæring i "traditionelle færdigheder" eller "life skills" er det helt afgørende for børns trivsel og sundhed – også når de bliver ældre. Udgangspunktet for dette er, at der bør laves en sammenhængende indsats på tværs af vuggestuer, børnehaver og folkeskoler med fokus på at mindske brugen af digitale vanedannende produkter over for børn, så de lærer at blive sociale først – og dernæst digitale. Dette område bør have samme politiske fokus som rygning eller alkohol, der indgår i den almindelige forebyggende folkesundhed.

Trade-off: *Hvis indsatsen skal have effekt kræver det, at de voksne også ændrer vaner og adfærd, samt at indsatsen koordineres politisk på tværs af resort-områder og mellem de voksne i de forskellige arenaer, som børnene bevæger sig i – herunder skolen og hjemmet.*

Tak til alle de mange mennesker i og uden for kommissionen, der har bidraget til TechDK Kommissionens arbejde. En særlig tak til Kammeradvokaten/Advokatfirmaet Poul Schmith, som har ydet juridisk sparring i forbindelse med tilblivelse af rapporten.

