



# Digitala medieplattformars ansvar och förslag på åtgärder

Helena Frielingsdorf, Psykiater, ST-läkare i socialmedicin,  
Adjungerad lektor socialmedicin och folkhälsovetenskap, Linköpings Universitet

# Idag tillbringas merparten av svenska barn och ungdomar 3-6 timmar per dag på sociala medier: ungas nya fritidsgård?



Över 50% av ungdomarna i åldern 17-18 uppger att de tillbringar "för mycket tid" med sina mobiltelefoner, och att de istället skulle vilja ägna mer tid åt andra aktiviteter

Statens Medieråd 2020

Ungdomsenkäten "Om mig", Östergötland

# Traditionell marknadsekonomi

## Traditional economic markets

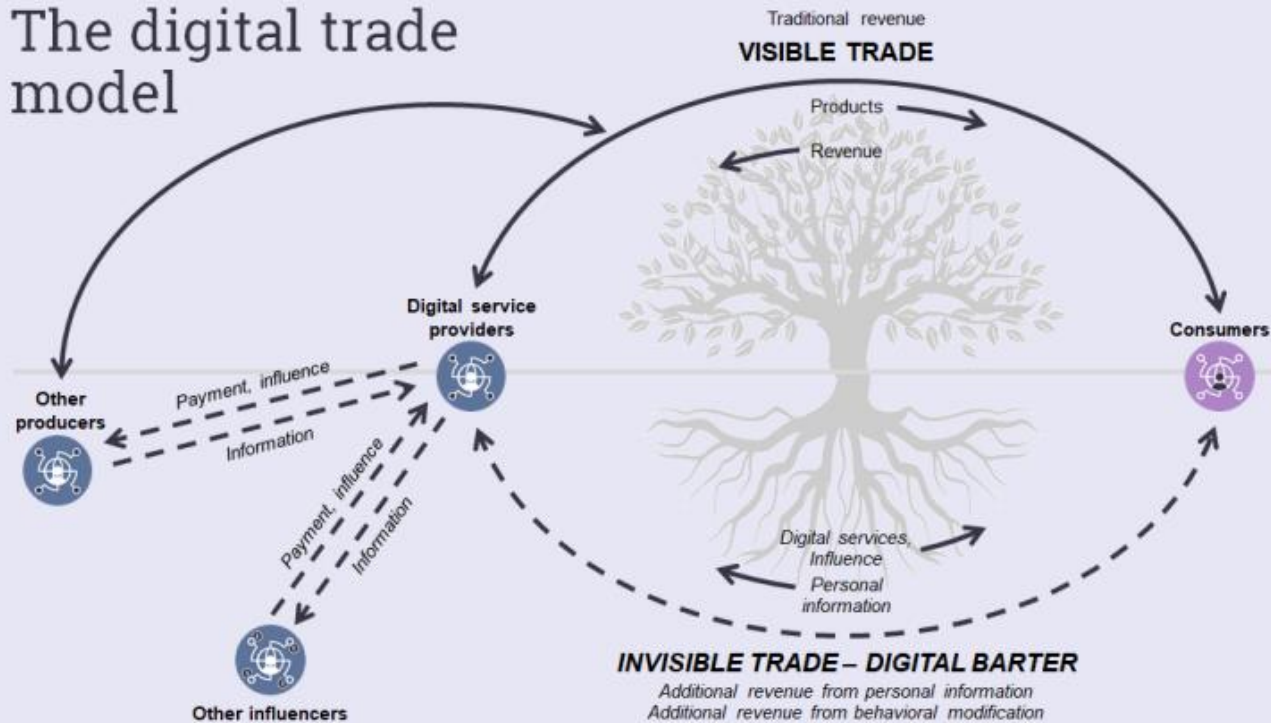
Above ground system



Källa: Global initiative for Digital Empowerment

# Den digitala bytshandeln

## The digital trade model



- Sälja annonser
- Bibehålla användarens uppmärksamhet
- Beteendemodifikation
- Influencers, vloggare

Källa: Global initiative for Digital Empowerment



**Hur kan vi behålla de positiva effekterna av digitala medier men reglera de negativa?**

## Förslag på åtgärder

- Kräv av teknikbolagen att barnkonventionen ska genomsyra deras tjänster, genom gemensamma etiska regler för att begränsa algoritmer med kända negativa effekter.
- Reglera interaktionsdesign som är förknippat med problemanvändande, t.ex. *infinite scroll*, intermittent belöning och notiser som förinställt läge. Låt användaren själv få ställa in hur lång tid hen vill tillbringa på plattformen och anpassa algoritmerna efter detta.

## Förslag på åtgärder

- Förbud mot all form av marknadsföring riktad mot barn och unga även på digitala medier
- Förbud mot insamling och handel med data på barn och unga under 18 år. Barn under 18 år kan per definition inte ge informerat samtycke till detta. Krav bör ställas på att teknikbolagen ska följa befintlig vägledning och lagstiftning i enlighet GDPR.
- Ge myndighet i uppdrag att ta fram tydliga nationella rekommendationer kring skärmanvändande baserade på vetenskapliga grunder.

## Vad har man gjort i andra länder?

- Kalifornien: the California Age-Appropriate Design Code Act
- Storbritannien: en omfattande "online safety bill" tagits fram för att begränsa innehåll som kan vara skadligt för barn och ungas hälsa.
- Kina: minderåriga får bara spela online spel max en timma per dag, bara på fredagar, helger och skollov.



## Frågor till panelen:

- Diskuterar ni affärsmodeller som inte går ut på att bibehålla användarens uppmärksamhet så länge som möjligt eller uppmuntra till konsumtion?
- Månadsavgifter? Public Service?
- Wikipedialiknande upplägg?
- Är det lämpligt att de plattformar barn och unga tillbringar 20-30 timmar per vecka på drivs helt i kommersiella syften?

