

## Til fagpersoner der arbejder med udsatte unge

---

At huske det betydningsfulde i en digital tid, er en vigtig forudsætning for at udleve et liv med plads til trivselsfremmende og sunde aktiviteter og relationer.

Den digitale industri er udgjort af en lang række Adtech virksomheder. Alt fra sociale medier til gamingindustrien tjener deres penge ved at sælge brugerens data. Dvs. viden om brugerens interesser, køn, socioøkonomisk status etc. Denne viden sælger platformene videre til tredjeparts virksomheder som derfra kan målrette annoncer og reklamer til lige netop den målgruppe de ønsker.

For at kunne høste mest mulig viden om brugeren kræver det, at brugeren bruger mest mulig tid på lige netop deres platform, og derfor er der i samtlige spil og sociale medier installeret en lang række velimplementerede fastholdelsesdesigns.

Og det har en pris.

Danmark er det land i Europa, hvor børn og unge er mindst fysisk aktive, er mindst fysisk-sammen efter skole og samtidig er vi det land, hvor børn og unge sidder mest foran en skærm.

Socialarbejdere, SSP-konsulenter og behandlere i fx jobcentre og forvaltninger står ofte med en stor gruppe sårbare unge, som ikke længere er interesseret i at deltage i samfundets sociale, beskæftigelses- og/eller uddannelsesrettede aktiviteter.

WHO har offentliggjort at computerspilsafhængighed vil indgå i deres nyeste diagnosemanual, ICD11. Det betyder, at fagpersoner i stigende grad er i berøring med mennesker, for hvem computerspil udgør en reel sundhedsmæssig-, social- og ledigheds-mæssig risiko og belastning.

Computerspil og sociale medier kan af forskellige årsager medføre en afhængighed, hvor prisen hverken er økonomisk ruin eller biologisk forfald, men i stedet betales med forbindelser. Det kan være ødelagte forbindelser til arbejdsmarkedet, uddannelsessystemet eller venner og familie og i for manges tilfælde som oftest en blanding. Områder som er vitale for menneskers mentale sundhed, motivation og oplevelse af mening.

Det kan være en vanskelig opgave at arbejde med en målgruppe, hvor skærme på mange måder synes at have overtaget hele deres liv, og som i sidste ende kan føre til skolevægring, arbejdsløshed eller isolation fra fysiske fællesskaber.

For at tilbyde den mest kvalificerede hjælp og støtte til målgruppen kan det være nødvendigt med information og viden om interventioner samt viden om en ny udsat og digital målgruppe.

Vi beskæftiger os med digital eksklusion, grooming, digitale krænkelser, WHO's gamingdisorder, radikaliserings set i lyset af førende psykologisk teori og praksis.

På vegne af Teamet i Psykolog- og lægehuset, Dabeco, en socialøkonomisk virksomhed

