

Til
Red Barnet

Dokumenttype
Rapport

Dato
December 2021

BØRN & UNGES OPLEVELSER MED DIGITALE KRÆNKELSER

AFRAPPORTERING AF UNDERSØGELSE 2021

RAMBOLL

Bright ideas. Sustainable change.

BØRN & UNGES OPLEVELSER MED DIGITALE KRÆNKELSER

AFRAPPORTERING AF UNDERSØGELSE 2021

INDHOLDSFORTEGNELSE

1.	Resumé	1
2.	Indledning	4
3.	Metode og data	6
3.1	Undersøgelsens population	6
3.2	Kvantitative data fra landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse	6
3.3	Kvalitative data fra interviews	10
4.	Børn og unges digitale adfærd	11
4.1	Digitale medier, platforme og spil, børn og unge anvender	11
4.2	Tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil	12
4.3	Hvem børn og unge taler med om det, de oplever på nettet	12
5.	Oplevelser med digitale krænkelser	14
5.1	Oplevelser med digitale krænkelser – omfang og typer	14
5.2	Hyppighed af forskellige typer af digitale krænkelser	16
5.3	Hvem der begår digitale krænkelser mod børn og unge	17
5.4	Medier, platforme og spil, hvor digitale krænkelser foregår	18
5.5	Hvordan digitale krænkelser påvirker børn og unge	19
5.6	Børn og unge, som kontaktes af voksne, de ikke kender	21
6.	Håndtering af digitale krænkelser	23
6.1	Hvad børn og unge gør, når de oplever digitale krænkelser	23
6.2	Hvorfor nogle vælger ikke at fortælle andre om deres oplevelser	24
7.	Børn og unge, som begår digitale krænkelser	26
7.1	Børn og unge, som begår digitale krænkelser – omfang og type	26
8.	Bilag med supplerende analyser	29

1. RESUMÉ (1/3)

Denne rapport præsenterer resultaterne fra en undersøgelse af børn og unges digitale adfærd og oplevelser med digitale krænkelser. Undersøgelsen er gennemført i efteråret 2021 af Rambøll Management Consulting på opdrag af Red Barnet. Datagrundlagets bærende element er en stikprøvebaseret spørgeskemaundersøgelse med besvarelser fra 3.219 børn og unge i alderen 9-17 år. Spørgeskemaundersøgelsen er suppleret med indsigter fra tre kvalitative fokusgruppeinterviews med otte børn og unge.

I undersøgelsen er der lagt en bred definition af digitale krænkelser til grund, hvor det er defineret som ubehagelige oplevelser, der sker på internettet. Dette spænder fx fra at blive talt grimt til på nettet til deling af private/intime billeder eller videoer uden personens samtykke. Digitale krænkelser skal således forstås som ubehagelige oplevelser på internettet af varierende alvorlighedsgrad.

Nedenfor præsenteres undersøgelsens hovedresultater.



#1 BØRN OG UNGES DIGITALE ADFÆRD

Næsten alle børn og unge er til stede på digitale medier, platforme og spil, og fire ud af fem taler med nogen om det, de oplever på nettet.

Brug af digitale medier, platforme og spil

Over 99 pct. af børn og unge mellem 9 og 17 år er til stede på digitale medier, platforme og spil. På tværs af målgruppen anvender flest YouTube (87 pct.) og Snapchat (73 pct.).

Dagligt tidsforbrug

Børn og unges daglige tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil er forskelligt. Størstedelen, som udgøres af 19 pct., bruger ca. tre timer dagligt, mens der også er en tilsvarende stor gruppe (17 pct.), som bruger mere end fem timer om dagen.

Hvem børn og unge taler med om det, de oplever på nettet

Fire ud af fem taler med nogen om det, de oplever på nettet. Det er typisk forældrene eller venner/veninder/klassekammerater, børn og unge vælger at tale med. Det er kun i sjældne tilfælde en lærer eller en pædagog.

1. RESUMÉ (2/3)



#2 OPLEVELSER MED DIGITALE KRÆNKELSER

42 pct. af børn og unge har oplevet digitale krænkelser. Disse finder oftest sted på Snapchat. Oplevelserne påvirker børnene og de unge forskelligt – nogle oplever ikke at blive påvirket, mens andre ikke ved, hvad de skal gøre eller får ondt i maven over det.

Omfang af digitale krænkelser blandt børn og unge

42 pct. af børn og unge har inden for det seneste år oplevet at blive udsat for en digital krænkelse. Børn og unge, der i særlig høj grad er udsat for digitale krænkelser, er: Piger (49 pct.), de ældre aldersgrupper mellem 13 og 17 år (48 pct.), dem med lav trivsel (51 pct.), og dem som ofte eller meget ofte føler sig ensomme (70 pct.).

Typer af digitale krænkelser

Børn og unge oplever forskellige typer af digitale krænkelser:

- De mest udbredte er: At andre skriver eller taler grimt til dem på nettet (hædfuldt eller sårende) (18 pct.), og at blive kontaktet af personer, de ikke ønsker at tale eller skrive med (18 pct.).
- De mindst fremtrædende er: At andre deler private/intime billeder eller videoer af dem uden samtykke (3 pct.), og at blive mobbet med noget, der ligger på nettet om dem (fx billeder eller videoer) (4 pct.).

Hvem der udsætter børn og unge for digitale krænkelser

På tværs af de forskellige typer af digitale krænkelser, børn og unge oplever, er det hovedsageligt enten *personer, de ikke ved hvem er*, eller *børn og unge, som de kender i forvejen*, der begår de digitale krænkelser.

Hvor børn og unge oplever digitale krænkelser

Digitale krænkelser finder i størst grad sted på platformen Snapchat. 49 pct. af dem, som har oplevet en digital krænkelse, angiver, at de har oplevet det på Snapchat. At de ubehagelige oplevelser i størst grad finder sted på Snapchat gælder både for drenge, piger, 9-12-årige, 13-17-årige, dem med trivsel under gennemsnittet samt dem, som "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme.

Hvordan digitale krænkelser påvirker børn og unge

31 pct. af børnene og de unge angiver, at deres ubehagelige oplevelse eller oplevelser med digitale krænkelser ikke påvirker dem. Supplerende interviews indikerer, at mange unge er vant til at opleve ubehagelige ting på nettet, hvorfor de ubehagelige oplevelser ignoreres og bagatelliseres. Blandt dem, som er blevet påvirket af det, angiver flest, at de ikke ved, hvad de skal gøre, når de oplever en digital krænkelse (26 pct.), og tilsvarende 26 pct. tilkendegiver, at de får ondt i maven over det.

1. RESUMÉ (3/3)



#3 KONTAKT FRA FREMMEDE VOKSNE

Hver fjerde oplever at blive kontaktet af en voksen, de ikke kender i forvejen, fx med henblik på at sende ubehagelige ting eller få dem til at gøre ting, de ikke har lyst til.

Omfang af kontakt fra voksne, som børnene og de unge ikke kender

På tværs af alle børn og unge, som anvender digitale medier, platforme og spil, har hver fjerde (26 pct.) inden for det seneste år oplevet at blive kontaktet af en voksen, de ikke kendte i forvejen. Dette sker i højere grad blandt de ældre aldersgrupper (32 pct.), sammenlignet med de yngre aldersgrupper (19 pct.).

Hvad voksne vil børn og unge, når de kontakter dem

Hver femte (21 pct.), af dem, som har oplevet det, svarer, at den voksne sendte ting (fx billeder), som var ubehagelige, og 17 pct. oplevede, at den voksne ville have dem til at gøre ting, de ikke havde lyst til – fx sende billeder af deres krop.



#4 HÅNDTERING AF DIGITALE KRÆNKELSER

Børn og unge håndterer digitale krænkelse på forskellige måder, men næsten hver femte vælger ikke at fortælle det til nogen.

Hvad børn og unge gør, når de oplever en digital krænkelse

Når børn og unge oplever digitale krænkelse, håndterer størstedelen det ved at blokere den person, som har en krænkende adfærd (41 pct.), mens kun 1 pct. vælger at række ud til en rådgivning (fx SletDet Rådgivningen eller Børnetelefonen).

Hvorfor nogle vælger ikke at tale med andre om deres oplevelser

Næsten hver femte (18 pct.) vælger ikke at fortælle det til nogen. Det vil sige, at en stor del af børnene og de unge går alene med deres oplevelser med digitale krænkelse. Heraf angiver 44 pct., at de tænker, at det er bedre at ignorere deres oplevelser med digitale krænkelse.

2. INDLEDNING

Børn og unges tilgang til og brug af den digitale verden udvikler sig hastigt. Samtidig sker der konstant fornyelse af de digitale platforme, som de unge har mulighed for at anvende (herunder sociale medier, online gaming mv.). Internettets mange muligheder spiller en central rolle i børn og unges liv ved blandt andet at give dem nye muligheder for at danne relationer, kommunikere og udfolde sig. De nye muligheder for kommunikation og digitalt samvær øger imidlertid risikoen for, at børn og unge oplever digitale krænkelser som mobning, grooming og seksualiserede digitale krænkelser på de digitale platforme.

Viden om børn og unges oplevelser med digitale krænkelser er imidlertid begrænset, og denne viden er ofte reduceret til at handle om seksualiserede digitale krænkelser, herunder fx ufrivillig billeddeling. Den viden, der eksisterer om seksualiserede digitale krænkelser, viser imidlertid, at det er et udbredt fænomen blandt børn og unge samtidig med, at mange oplever væsentlige barrierer for at søge hjælp, såfremt de blev udsat for sådanne krænkelser¹.

På opdrag af Red Barnet har Rambøll Management Consulting (herefter Rambøll) derfor gennemført denne undersøgelse, som belyser børn og unges digitale færden med særlig vægt på deres oplevelser med digitale krænkelser bredt set samt håndtering heraf. Konkret belyser vi i rapporten følgende temaer:

- Digital adfærd blandt børn og unge
- Oplevelser med digitale krænkelser
- Håndtering af digitale krænkelser
- Oplevelser med at udsætte andre for digitale krænkelser.

Vi har i undersøgelsen valgt at definere digitale krænkelser forholdsvis bredt, så vi fx ikke begrænser os til kun at belyse seksualiserede digitale krænkelser. Derfor er digitale krænkelser i denne undersøgelse defineret som ubehagelige oplevelser, der sker på internettet. Det kan for eksempel være ubehagelige oplevelser, når man skriver eller taler med andre børn, unge eller voksne via digitale medier, platforme eller spil så som: Ubehagelige kommentarer eller beskeder, at nogen deler private/intime billeder af en, uden at man har givet lov, at andre forsøger at få en til at gøre ting, som man ikke ønsker, eller at man bliver holdt udenfor på sociale medier eller i spil på nettet. Det er således en forholdsvis bred definition af digitale krænkelser, der lægges til grund i denne undersøgelse. Dette kommer også til udtryk ved den varierende alvorlighedsgrad, de forskellige typer af ubehagelige oplevelser og digitale krænkelser børnene og de unge spørges til i undersøgelsen. Dette spænder fx fra at blive talt grimt til på nettet til deling af private/intime billeder eller videoer uden personens samtykke.

Undersøgelsens datagrundlag er tilvejebragt ved brug af både kvantitative og kvalitative metoder. Det bærende element i undersøgelsen er en landsrepræsentativ, stikprøvebaseret spørgeskemaundersøgelse. Spørgeskemaundersøgelsen er gennemført i september og oktober 2021 og bygger på besvarelser fra i alt 3.219 børn og unge i alderen 9-17 år. Med disse besvarelser har det været muligt at tegne et generelt og landsrepræsentativt billede af de tendenser, der gør sig gældende for børn og unges digitale adfærd og deres oplevelser med digitale krænkelser. Derudover er datagrundlaget suppleret med en række kvalitative interviews med børnene og de unge, som er brugt til at fortolke og uddybe tendenser og sammenhænge i de kvantitative data. På den måde giver de kvalitative data en dybere kontekstforståelse af resultaterne af undersøgelsen.

¹ Red Barnet (2018), Unges erfaringer med digitale sexkrænkelser.

Da undersøgelsens formål er at give et bredt og dækkende billede af børn og unges digitale adfærd samt deres oplevelser med digitale krænkelser generelt set, har rapportens analyser primært fokus på den brede målgruppe af børn og unge. Derfor vil resultaterne i rapporten blive præsenteret for den samlede gruppe af børn og unge i alderen 9-17 år. Rapporten indeholder imidlertid et omfattende bilagskapitel med supplerende analyser præsenteret i tabelformat, hvor resultaterne er opgjort specifikt for følgende grupper af børn og unge: Drengene, piger, 9-12-årige (også refereret til som de yngre aldersgrupper), 13-17-årige (de ældre aldersgrupper), børn og unge som har lavere trivsel end gennemsnittet² (også refereret til som lav trivsel), samt børn og unge som "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme³. Enkelte steder er konkrete resultater på tværs af disse grupper af børn og unge præsenteret og illustreret i selve rapporten, mens der andre steder blot refereres til resultaterne fra bilagsmaterialet.

Foruden foregående resumé og denne indledning indeholder rapporten følgende kapitler:

Kapitel 3 beskriver undersøgelsens datagrundlag og metode samt en målgruppekarakteristik af de børn og unge, som har deltaget i spørgeskemaundersøgelsen.

Kapitel 4 tegner et billede af børn og unges digitale adfærd, herunder tilstedeværelse og tidsforbrug.

Kapitel 5 indeholder resultater vedrørende børn og unges oplevelser med digitale krænkelser.

Kapitel 6 fokuserer på, hvordan børn og unge håndterer oplevelser med digitale krænkelser.

Kapitel 7 ser på børn og unges oplevelser med selv at udsætte andre for digitale krænkelser og årsager hertil.

Kapitel 8 er et bilag med supplerende analyser, hvor rapportens analyser er opgjort specifikt for forskellige grupper af børn og unge.

² Børnenes og de unges trivsel er målt med WHO-5-trivselsindekset, som scorer trivsel på basis af fem spørgsmål. Indeksets skala rangerer fra 0-100, hvor en højere score er udtryk for en højere grad af trivsel. Børnene og de unges gennemsnitsscore er 65,5.

³ Børnenes og de unges følelse af ensomhed er målt med følgende spørgsmål: "Føler du dig ofte ensom?". Til dette har børnene og de unge kunnet svare "Nej", "Ja, af og til", "Ja, ofte", "Ja, meget ofte" og "Ved ikke". Her har vi klassificeret børn og unge som ensomme, såfremt de har svaret "Ja, ofte" eller "Ja, meget ofte".

3. METODE OG DATA

I dette kapitel præsenterer vi undersøgelsens datagrundlag og vores metodiske fremgangsmåde, der ligger til grund for de gennemførte analyser. Kapitlet består af tre dele. Først præsenterer vi kort undersøgelsens population. Dernæst beskriver vi undersøgelsens kvantitative datagrundlag fra en landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse blandt børn og unge. Dette er undersøgelsens bærende element. Og endelig beskriver vi undersøgelsens kvalitative datagrundlag fra en række dybdegående interviews. Kombinationen af en landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse sammen med en række interviews har gjort os i stand til dels at sige noget *generelt* om børn og unges digitale adfærd og deres oplevelser med digitale krænkelser, dels at *nuancere og uddybe* disse bredere tendenser med dybdegående perspektiver fra vores interviews.

Sideløbende med nærværende undersøgelse, har Rambøll også gennemført en kvalitativ undersøgelse for Red Barnet vedrørende børn og unges oplevelser med digitale krænkelser⁴ (herefter refereret til som den kvalitative undersøgelse). Formålet med den kvalitative undersøgelse er på den ene side at afdække børn og unges behov for støtte og rådgivning, når de oplever digitale krænkelser (børnenes og de unges efterspørgsel), og på den anden side at afdække, hvilke tilbud – lokale såvel som nationale – der findes til børn og unge, der oplever digitale krænkelser, og hvad der kendetegner disse (udbud af tilbud). Nærværende undersøgelse står ligeledes på denne kvalitative undersøgelses generelle vidensgrundlag, og hvor det er relevant drages der paralleller til den kvalitative undersøgelse til at nuancere eller fortolke fund og resultater i nærværende undersøgelse.

3.1 Undersøgelsens population

Formålet med undersøgelsen har som bekendt været at afdække danske børn og unges digitale adfærd samt deres oplevelser med digitale krænkelser. Undersøgelsens population består således af danske børn og unge, som vi i denne undersøgelse har valgt at operationalisere som danske børn og unge mellem 9 og 17 år. Resultater i rapporten er således udtryk for svar, holdninger og tilkendegivelser fra denne gruppe.

3.2 Kvantitative data fra landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse

Undersøgelsens kvantitative datagrundlag er etableret gennem en landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse blandt 9-17-årige danske børn og unge. Formålet med spørgeskemaundersøgelsen har været at tegne et generelt og landsrepræsentativt billede af de tendenser, der gør sig gældende for børn og unges digitale adfærd og deres oplevelser med digitale krænkelser. For at afdække dette, er børnene og de unge blevet stillet en række spørgsmål vedrørende:

- **Baggrundskarakteristika** som fx køn og alder
- **Digital adfærd** som fx brug af forskellige medier, platforme og spil samt tidsforbrug
- **Oplevelser med digitale krænkelser** som fx type, hyppighed og hvor, det foregår
- **Håndtering af digitale krænkelser** som fx, hvordan de reagerer på en digital krænkelser
- **Om man selv har udsat andre for ubehagelige ting på internettet**
- **Trivsel og ensomhed.**

Spørgeskemaet og de konkrete spørgsmålsformuleringer er afprøvet og kvalitetssikret inden dataindsamlingen gennem en række pilottest blandt børnene og de unge. Formålet med pilottesten er at sikre en høj målingsvaliditet på spørgsmålene, hvilket betyder, at vi reelt måler på det, vi ønsker at måle på. Derudover har pilottesten sikret spørgsmålenes relevans for målgruppen og afhjulpet forståelsesproblemer i spørgsmålsformuleringerne.

⁴ Red Barnet (2021): "Undersøgelse af digitale krænkelser: Børn og unges adgang til rådgivning og støtte" (Gennemført af Rambøll Management Consulting på vegne af Red Barnet).

Pilottesten er blevet gennemført med otte børn og unge på tværs af undersøgelsens aldersgrupper ved hjælp af kognitive interviews. Under interviewet er børnene blevet instrueret i at tænke højt, imens de har besvaret spørgeskemaet, så vi har fået deres umiddelbare reaktioner på spørgsmålsformuleringer og svarkategorier. Denne type interviews er velegnede til at undersøge, om svarkategorierne er udtømmende, og om spørgsmålene er forståelige og meningsfulde for de deltagende børn og unge. Spørgerammen er enkelte steder blevet tilpasset som følge af indsigter fra vores pilottest. Endelig har vi, under besvarelsen af det endelige spørgeskema, givet børnene og de unge muligheder for at få spørgsmålsformuleringer i spørgeskemaet læst op, således læsevanskeligheder ikke har begrænset nogle i forhold til at besvare spørgeskemaet.

I det følgende beskriver vi spørgeskemaundersøgelsens stikprøveudvælgelse, dataindsamling, databearbejdning og beregning af analysevægte. Samtidig giver vi et deskriptivt billede af de børn og unge, som har deltaget i undersøgelsen.

3.2.1 Stikprøveudvælgelse og dataindsamling

For at kunne sige noget generelt om populationen af 9-17-årige børn og unge har vi gennemført spørgeskemaundersøgelsen blandt en udvalgt stikprøve af populationen. For bedst muligt at nå et repræsentativt udsnit af børn og unge i de forskellige aldersgrupper har vi anvendt en differentieret dataindsamlingsstrategi i to spor. Det første spor vedrører spørgeskemabesvarelser blandt de 9-15-årige, som er indsamlet gennem den grundskole, de går på. Det andet spor vedrører de 16-17-årige, hvor dette ikke har været muligt, fordi størstedelen har afsluttet grundskolen. De to ældste grupper er derfor udvalgt fra et interviewpanel, hvorigennem de har modtaget og besvaret spørgeskemaet.

Blandt de 9-15-årige er stikprøveudvælgelsen gennemført som en stratificeret klyngeudvælgelse af elever på grundskoleniveau. Udvalgelsesstrategien tager afsæt i en klyngeanalyse, hvor alle grundskoler i Danmark (folkeskoler, privat- og friskoler samt specialskoler) inddeles i homogene grupper (strata) på baggrund af deres skoletype, størrelse og geografiske beliggenhed. Med afsæt i denne opdeling har vi derefter foretaget en simpel tilfældig udvælgelse af et tilstrækkeligt antal skoler fra hver gruppe (proportionelt til gruppens størrelse blandt alle skoler), så der sikres spredning og repræsentativitet i forhold til geografi, størrelse og skoletype. Denne udvalgelsesstrategi er bredt anvendt på uddannelsesområdet (se fx TIMMS og PISA), da den øger sandsynligheden for at tilvejebringe en repræsentativ undersøgelse. Efter skolerne er blevet udvalgt, har vi inviteret eleverne fra de pågældende skoler til at deltage i undersøgelsen.

Som nævnt, har det ikke på samme måde været muligt at nå de 16-17-årige gennem grundskolen. Dataindsamlingen blandt denne gruppe er derimod foregået gennem et interviewpanel af 16-17-årige danske unge. Gennem deres deltagelse i interviewpanelet har det været muligt at udsende spørgeskemaet til dem, hvorefter de har besvaret det. Når data er indsamlet gennem et interviewpanel, er det sværere at opnå samme grad af repræsentativitet som ved den stratificerede klyngeudvælgelse. Dette bekræfter en række deskriptive analyser af de unges baggrundskarakteristika (ikke vist her). For at tage højde for disse skævheder i repræsentativiteten har vi beregnet analysevægte, som vi anvender i undersøgelsens analyser (beskrives nedenfor i afsnit 3.2.2).

Gennem ovenstående to kanaler har vi gennemført spørgeskemaundersøgelsen blandt den udvalgte stikprøve i september og oktober 2021. For at sikre en stor deltagelse i undersøgelsen har vi løbende og af flere omgange fulgt op på de inviterede skoler, hvor eleverne endnu ikke havde besvaret spørgeskemaet. Dette har blandt andet bestået i at foretage en mere intensiv opfølgning på skoler i strata, som på opfølgningstidspunktet var underrepræsenterede.

3.2.2 Datagrundlag og beregning af analysevægte

Efter dataindsamlingen har vi rensset og bearbejdet besvarelserne, hvilket samlet set har resulteret i et datagrundlag, som består af 3.219 besvarelser fra børn og unge i alderen 9-17 år. For at sikre at analyser af besvarelserne er repræsentative for hele populationen, har vi beregnet en række analysevægte⁵, som tager højde for, at nogle grupper af børn og unge er hhv. under- eller overrepræsenteret i besvarelserne i forhold til populationen.

For at illustrere dette giver tabellen nedenfor et deskriptivt billede af børnenes og de unges baggrundskarakteristika i form af køn, alder og hvilket sprog, de taler i familien (som udtryk for herkomst). Dette har vi både gjort for besvarelserne og for hele populationen af 9-17-årige danske børn og unge. Tabellen tjener tre formål. For det første giver den en rå målgruppekarakteristik af de børn og unge, som har svaret på spørgeskemaundersøgelsen (kolonne 1). Dernæst skal den give et billede af, hvor repræsentative besvarelserne er for hele populationen af børn og unge mellem 9 og 17 år (kolonne 1 vs. kolonne 3). Og for det tredje skal den vise, hvordan vi med beregnede analysevægte har taget højde for skævheder i repræsentativiteten mellem besvarelserne og populationen (kolonne 2).

Hvis vi først betragter kønsfordelingen blandt børn og unge i populationen (kolonne 3), udgør piger og drenge cirka halvdelen hver, dog med en marginal overvægt af piger, som udgør 51 pct. Det vil sige, at det er denne kønssammensætning, vi også ønsker at have i spørgeskemaundersøgelsens besvarelser (kolonne 1), hvilket i store træk også er tilfældet. 48 pct. er drenge, 50 pct. er piger, mens 2 pct. af stikprøven er andet køn. Når vi til sidst opgør kønssammensætningen med vores analysevægte, ser vi, at fordelingen lander på 50 pct. drenge, 48 pct. piger og 2 pct. andet køn. For kønssammensætningen rammer dette ikke en-til-en sammensætningen i populationen, fordi børn og unge, som har angivet "andet køn", ikke kan indgå i beregningen af analysevægte, da denne kategori ikke indgår i Danmarks Statistiks populationsopgørelse. Vi ønsker dog både at vægte besvarelserne på køn og samtidig beholde børn og unge af andet køn i besvarelserne, hvorfor disse er tildelt en analysevægt på 1⁶.

⁵ Analysevægtene er beregnet på basis af stikprøvens repræsentativitet på køn, alder og hvilket sprog, de taler i familien (som udtryk for herkomst). Børn og unge, som har angivet, at de har et "Andet" køn end dreng eller pige, indgår ikke i beregningen af vægtene.

⁶ Det betyder, at vi hverken lader disse børn og unge fylde mindre eller mere end de 2 pct, som de udgør i stikprøven. De indgår med andre ord med deres "reelle" vægt fra stikprøven af spørgeskemabesvarelser.

Tabel 3.1. Deskriptiv statistik for besvarelser (hhv. ikke-vægtet og vægtet) og populationen

Baggrundskarakteristika	(1) Besvarelser (ikke vægtet)	(2) Besvarelser (vægtet)	(3) Population
Køn			
Dreng	48%	50%	49%
Pige	50%	48%	51%
Andet	2%	2%	-*
Alder			
9 år	13%	10%	10%
10 år	16%	11%	11%
11 år	15%	11%	11%
12 år	15%	11%	11%
13 år	15%	11%	11%
14 år	11%	11%	11%
15 år	8%	11%	11%
16 år	3%	11%	11%
17 år	4%	11%	11%
Herkomst			
Dansk	83%	87%	87%
Andet	17%	13%	13%
Antal	3.219	3.219	601.985

Kilde: Rambølls beregninger, hvor fordelinger for stikprøven er baseret på spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll, og fordelinger for populationen er fra Danmarks Statistik, tabel FOLK1E (2021K3).

Note: For at måle børnenes og de unges herkomst i spørgeskemaundersøgelsen er de blevet spurgt: "Hvilket sprog taler du mest med din nærmeste familie?". Børn og unge, som har svaret, at de taler "Et andet sprog end dansk" eller "Både dansk og et andet sprog", er klassificeret som havende anden herkomst end dansk.

*Danmarks Statistik medtager ikke kategorien "Andet".

Betragter vi dernæst børnenes og de unges alder i populationen (kolonne 3), udgør de 9-årige 10 pct. mens de resterende aldersgrupper udgør 11 pct. hver. I de ikke-vægtede besvarelser (kolonne 1) ser vi derimod, at de yngre aldersgrupper mellem 9 og 13 år er en smule overrepræsenteret i forhold til populationen, mens de ældste er underrepræsenteret. Ved at anvende vores analysevægte, kan vi imidlertid etablere vægtede besvarelser (kolonne 2), som afspejler alderssammensætningen i populationen.

For så vidt angår børnenes og de unges herkomst i populationen (kolonne 3), har 87 pct. dansk herkomst, mens 13 pct. har anden herkomst end dansk. Det vil sige både vestlige og ikke-vestlige indvandrere eller efterkommere⁷. For at måle børnenes og de unges herkomst i spørgeskemaundersøgelsen er de blevet spurgt: "Hvilket sprog taler du mest med din nærmeste familie?"⁸. Børn og unge som har svaret, at de taler "Et andet sprog end dansk" eller "Både dansk og et andet sprog", er klassificeret som havende anden herkomst end dansk. I de ikke-vægtede besvarelser (kolonne 1) er børn og unge med anden herkomst en smule overrepræsenteret med 17 pct., hvilket sandsynligvis er udtryk for, at der er nogle børn og unge med dansk herkomst, som også taler et andet sprog end dansk med deres nærmeste familie. Vurderet på repræsentativiteten blandt de ikke-vægtede besvarelser, har spørgsmålet imidlertid på tilfredsstillende vis indfanget sondringen mellem herkomst, som vi observerer i populationen. Med de beregnede analysevægte (i kolonne 3) ser vi igen, at sammensætningen i de vægtede besvarelser afspejler sammensætningen i populationen, hvor 87 pct. har dansk herkomst, mens 13 pct. har anden herkomst end dansk.

⁷ <https://www.dst.dk/da/Statistik/emner/borgere/befolkning/indvandrere-og-efterkommere>

⁸ Spørgsmålet anvendes i Udlændinge- og Integrationsministeriets Medborgerskabsundersøgelse (2019).

Samlet set viser tabellen, at vi med de ikke-vægtede besvarelser i store træk har ramt en landsrepræsentativ sammensætning af 9-17-årige danske børn og unge med hensyn til køn, alder og herkomst. Dog er der enkelte skævheder i repræsentativiteten, fx vedrørende alder, som vi med de beregnede analysevægte udligner og dermed tager højde for. Vurderet på basis af køn, alder og herkomst samt ved hjælp af analysevægte, er spørgeskemaundersøgelsens besvarelser således landsrepræsentativ, hvorfor resultaterne kan generaliseres til hele populationen af 9-17-årige danske børn og unge. Når vi præsenterer resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen i de følgende kapitler, er der således tale om vægtede resultater. Resultaterne skal dog fortolkes med forbehold for, at der kan være parametre, som ikke er medtaget her, hvor sammensætningen i besvarelserne ikke i samme grad afspejler sammensætningen i populationen.

3.3 Kvalitative data fra interviews

Som et supplement til de kvantitative hovedanalyser har vi gennemført interviews med otte børn og unge i forskellige aldersgrupper. De kvalitative data er indsamlet gennem tre fokusgruppeinterviews på tre forskellige skoler. Da oplevelser med digitale krænkelser er et følsomt emne at tale om, har vi ladet børnene og de unge være med til at bestemme, om interviewet skulle gennemføres individuelt eller som et fokusgruppeinterview.

Formålet med at supplere undersøgelsen med kvalitative data fra interviews med børn i populationen har været at tilvejebringe en ekstra vidensdimension til spørgeskemaundersøgelsen. Gennem spørgeskemaundersøgelsen får vi et bredt billede af digitale krænkelser blandt børn og unge. Den kvalitative dataindsamling bidrager i den forlængelse til at nuancere de kvantitative resultater, hvor interviewene bruges til at fortolke og uddybe tendenser og sammenhænge i de kvantitative data. På den måde giver de kvalitative data en dybere kontekstforståelse af resultaterne af undersøgelsen.

For at gennemføre disse interviews har vi udarbejdet en interviewguide med afsæt i de kvantitative spørgeskemaresultater, hvor vi har spurgt til nogle af de centrale resultater og tendenser, der tegner sig i undersøgelsen. Interviewene er gennemført efter en semistruktureret tilgang med udgangspunkt i interviewguiden, men hvor børnene og de unge har haft mulighed for selv at bringe betragtninger og perspektiver på banen, der var interessante at forfølge i interviewet.

I de følgende kapitler præsenterer vi undersøgelsens resultater.

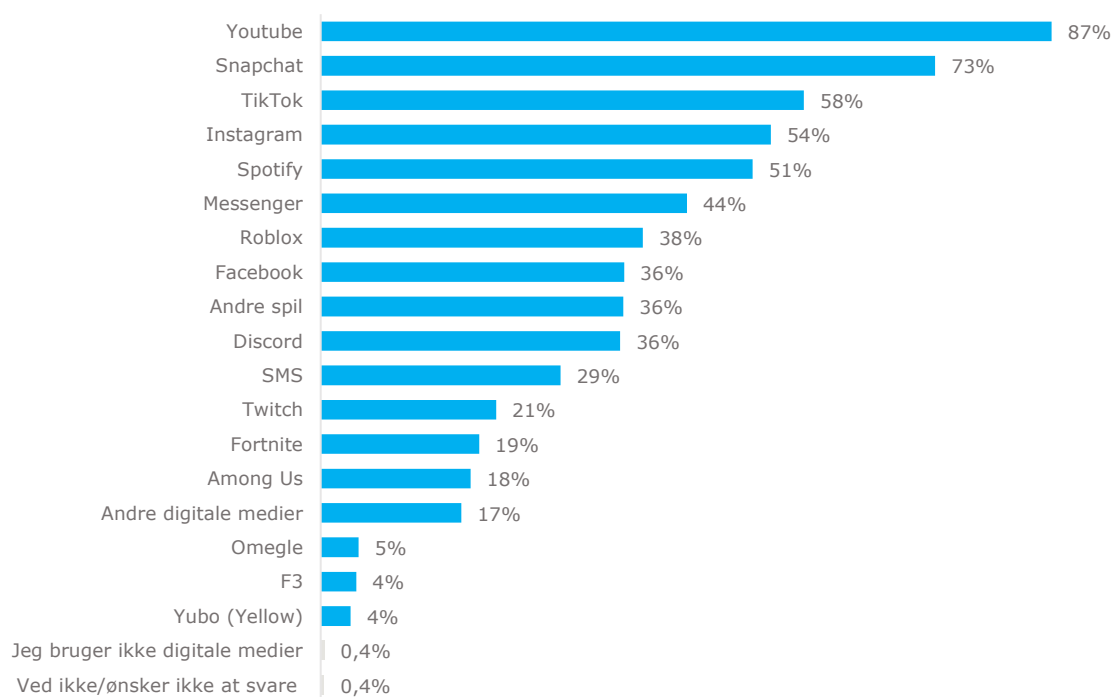
4. BØRN OG UNGES DIGITALE ADFÆRD

I dette kapitel tegner vi et billede af børn og unges *digitale adfærd*. Dette gør vi ved først at beskrive deres digitale tilstedeværelse. Her ser vi på, hvilke digitale medier, platforme eller spil børn og unge anvender, og hvor meget tid de bruger på det. Dernæst ser vi også på, om børnene og de unge taler med nogen om det, de oplever på internettet, og i så fald hvem de taler med om det.

4.1 Digitale medier, platforme og spil, børn og unge anvender

Til at starte med ser vi på, i hvilken grad børn og unge benytter digitale medier, platforme og spil, og hvilke af disse flest benytter. Af figuren fremgår det, at det kun er meget få børn og unge, som ikke anvender digitale medier, platforme eller spil. 0,8 pct. angiver, at de ikke bruger det, ikke ved, om de bruger det, eller ikke ønsker at svare på det. Disse svarmuligheder har ikke været mulige at svare i kombination med de ovenstående svarmuligheder, hvilket betyder, at stort set alle børn og unge mellem 9 og 17 år anvender et eller flere digitale medier, platforme eller spil.

Figur 4.1. Andel børn og unge, som anvender forskellige digitale medier, platforme og spil



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100.

Spørgsmålsformulering: "Hvilke af disse digitale medier, platforme eller spil bruger du?"

N = 3.219

På tværs af de forskellige digitale medier, platforme og spil er de mest udbredte platforme Youtube og Snapchat, som hhv. 87 og 73 pct. benytter sig af. Dette billede er forholdsvis konsistent på tværs af piger og drenge, børn og unge med lav trivsel samt børn og unge, som oplever ensomhed. Som beskrevet i rapportens indledning, er resultaterne i figuren ovenfor ligeledes opdelt på hhv. drenge, piger, 9-12-årige, 13-17-årige, dem som har en lavere trivsel end gennemsnittet og dem, som angiver, at de "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme. Opgørelserne for disse grupper fremgår i tabelform i kapitel 8, Tabel 8.1, hvor der bl.a. er interessante forskelle på tværs af bl.a. de to aldersgrupper af hhv. 9-12-årige og 13-17-årige. Fx anvender de 9-12-årige i mindre grad

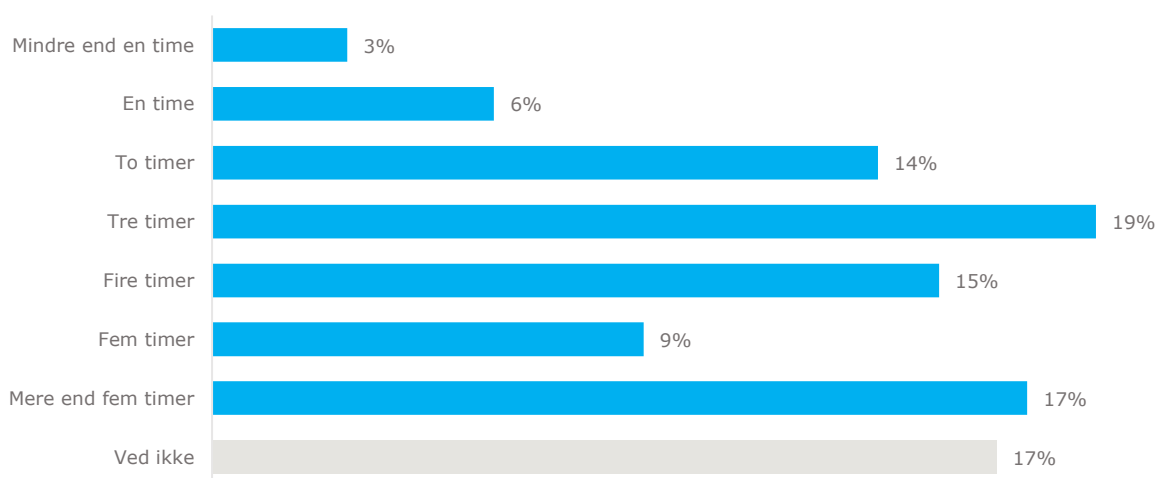
Snapchat end de 13-17-årige. Efter Youtube er den mest anvendte platform for de 9-12-årige Roblox (64 pct.), som kun anvendes af 19 pct. af de 13-17-årige.

I den anden ende af skalaen viser figuren, at det kun er få børn og unge, som benytter sig af hhv. Omegle, F3 og Yubu (Yellow). Dette billede er ligeledes konsistent på tværs af de forskellige grupper af børn og unge, som resultaterne er opgjort for i bilaget.

4.2 Tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil

Børnene og de unge er ligeledes blevet spurgt til, hvor mange timer om dagen de bruger på digitale medier, platforme og spil, hvor besvarelserne fremgår nedenfor.

Figur 4.2. Dagligt tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil (udenfor undervisning)



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil.

Spørgsmålsformulering: "Hvor meget tid bruger du i alt om dagen på digitale medier, platforme eller spil, når du ikke har undervisning? Her skal du tænke på alt den tid, du bruger på for eksempel spil, Messenger, SMS, Snapchat, TikTok og lignende ting?"

N = 3.209

Der er få børn og unge, som bruger mindre end en time eller bruger en time om dagen, hvilket kun er hhv. 3 og 9 pct. Dernæst bruger cirka halvdelen (48 pct.) mellem to og fire timer om dagen på digitale medier, platforme eller spil, hvor størstedelen på 19 pct. angiver, at de bruger tre timer. Samtidig er der også en forholdsvis stor andel, som hver dag har et tidsforbrug, der overstiger fem timer. Dette gør sig gældende for 17 pct. Med andre ord viser dette, at der er forskel på, hvor mange timer om dagen børnene og de unge gør brug af digitale medier, platforme og spil. Størstedelen bruger cirka tre timer, mens der også er en tilsvarende stor gruppe, som bruger mere end fem timer. Endelig er der 17 pct., som har svaret, at de ikke kan sætte tal på deres daglige tidsforbrug.

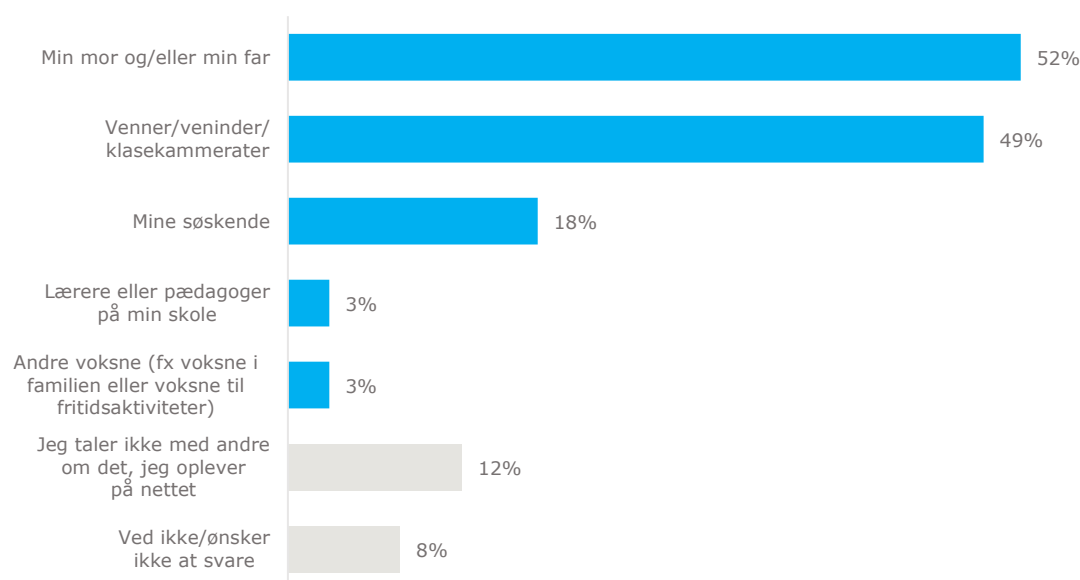
Med hensyn til det daglige tidsforbrug ses der også her forskelle på tværs af de yngre og de ældre aldersgrupper, hvor de yngre generelt bruger mindre tid på digitale medier, platforme og spil end de ældre (se kapitel 8, Tabel 8.2).

4.3 Hvem børn og unge taler med om det, de oplever på nettet

For at komme tættere på at kunne tegne et billede af børn og unges digitale adfærd, har vi ligeledes afdækket, hvorvidt de taler med nogen om det, de oplever på internettet, og hvem de i så fald taler med. Af figuren fremgår det, at 12 pct. af børnene og de unge ikke taler med nogen om det, de oplever på nettet. Samtidig er der 8 pct., som ikke ved det, eller ikke ønsker at svare. Det har ikke

været muligt at angive disse to svar i kombination med de ovenstående svarmuligheder, hvorfor dette betyder, at de resterende 80 pct. af børnene og de unge taler med nogen om det, de oplever på nettet.

Figur 4.3. Hvem børnene og de unge taler med, om det de oplever på nettet



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summer til 100.

Spørgsmålsformulering: "Hvem taler du med om det, du oplever på nettet?"

N = 3.219

Det ses, at børnene og de unge i størst grad taler med hhv. deres forældre og/eller deres venner/veninder/klasekammerater om det, de oplever på nettet. Dette gælder for cirka halvdelen af børnene og de unge. Dette understøttes af interviews med børn og unge, hvor flere fortæller, at de særligt involverer deres forældre og venner i det, de oplever på nettet. En dreng fra 7.klasse fortæller, at han taler med sine forældre om de lidt større og mere alvorlige ting, der sker på nettet, mens han i højere grad bruger sine venner i dagligdagen. Omvendt fortæller en pige fra 6. klasse, at hun i højere grad bruger sine venner, fordi hendes familie ikke forstår de ting, der foregår på nettet. Fordelen ved at tale med ens venner er ifølge flere af de interviewede unge, at mange har haft lignende oplevelser og derfor bedre er i stand til at forstå hændelsen. Cirka hver femte (18 pct.) taler med deres søskende. Derimod er kun tre pct. af børnene og de unge tilbøjelige til at tale med lærere eller pædagoger og/eller andre voksne (fx i familien eller til fritidsaktiviteter) om det. Dette understøttes af resultater fra Red Barnets kvalitative undersøgelse blandt børn og unge om deres oplevelser med digitale krænkelser, som udkommer i 2022. Undersøgelsen finder ligeledes, at flere børn og unge ikke har lyst til at involvere en lærer eller en pædagog, når de har oplevet en digital krænkelse.

"Hvis der har været en dårlig oplevelse, vil jeg mest tale med mine forældre eller veninder om det. Især hvis mine veninder har oplevet det samme."

Pige, 5. klasse

På tværs af både piger og drenge samt de yngre og ældre aldersgrupper kan der ses interessante forskelle på, hvem de taler med. Fx taler drengene i mindre grad med deres forældre eller venner om det end pigerne. Derudover er de yngre aldersgrupper mere tilbøjelige til at snakke med deres forældre og mindre tilbøjelige til at tale med deres venner end de ældre aldersgrupper (se kapitel 8, Tabel 8.3).

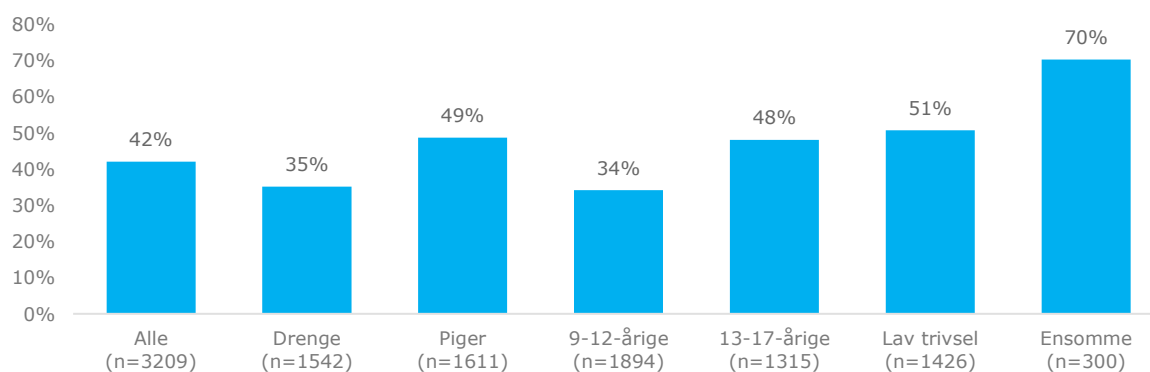
5. OPLEVELSER MED DIGITALE KRÆNKELSER

I dette kapitel beskriver vi børn og unges oplevelser med digitale krænkelser. Dette gør vi ved dels at se på, hvor mange der oplever det (omfang), dels hvilke digitale krænkelser der er tale om (type). I forlængelse heraf beskriver vi, hvor ofte børnene og de unge oplever de forskellige digitale krænkelser, hvem der begår dem, og hvilke medier, platforme og spil det foregår på. Endelig ser vi på deres oplevelser med at blive kontaktet af voksne, de ikke kender i forvejen. Jf. rapportens indledning, skal digitale krænkelser forstås bredt som ubehagelige oplevelser, der sker på internettet.

5.1 Oplevelser med digitale krænkelser – omfang og typer

I spørgeskemaet er børnene og de unge blevet bedt om at forholde sig til, om de inden for det seneste år har oplevet en række forskellige digitale krænkelser. Dernæst ser vi på, hvilke af disse der er mest udbredte. Figuren nedenfor viser, hvor mange børn og unge, der i det hele taget har oplevet en eller flere digitale krænkelser inden for det seneste år – det vil sige, hvor mange som har angivet, at de har oplevet mindst en af de forskellige digitale krænkelser, de spørges til. Da dette er et helt centralt spørgsmål i nærværende undersøgelse, beskriver vi her analyseresultaterne på tværs af forskellige grupper af børn og unge (i modsætning til at placere disse opgørelser i bilaget som de øvrige).

Figur 5.1. Andel af børn og unge, som har oplevet en eller flere digitale krænkelser inden for det seneste år. Op-delt på forskellige grupper af børn og unge



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Andelen er beregnet som børn og unge, der har angivet, at de har oplevet mindst én digital krænkelse inden for det seneste år, på tværs af forskellige typer af digitale krænkelser. Andelen er beregnet på basis af de børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil.

Figuren viser, at på tværs af alle børn og unge som har angivet, at de bruger digitale medier, platforme eller spil, er der i gennemsnit 42 pct., som inden for det seneste år har oplevet en eller flere digitale krænkelser. Dette gennemsnit dækker over interessante variationer, som de resterende søjler viser.

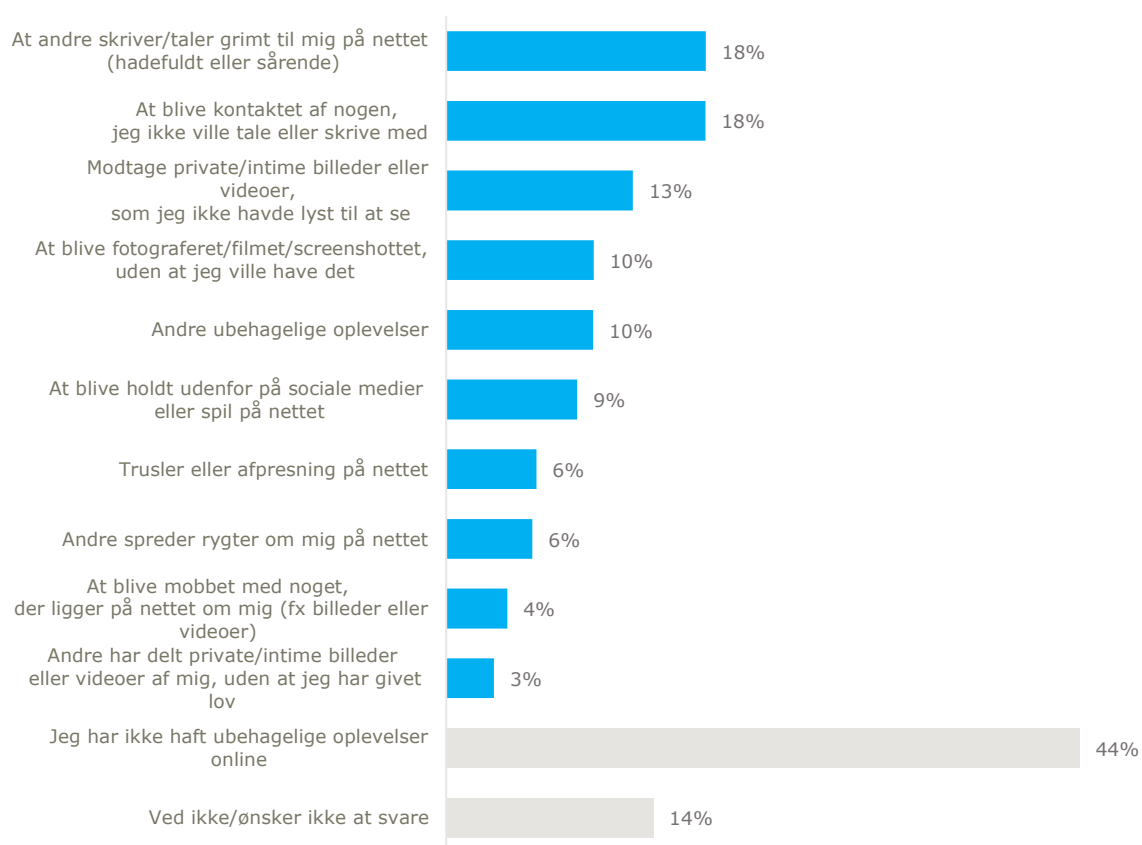
Af figuren fremgår det, at cirka halvdelen af pigerne i undersøgelsen (49 pct.) angiver, at de har oplevet en digital krænkelse inden for det seneste år, mens dette i mindre grad er tilfældet blandt drengene, hvor 35 pct. har oplevet det. Tilsvarende er der også en tydelig forskel mellem de yngre og de ældre aldersgrupper, hvor en større andel, svarende til cirka halvdelen (48 pct.) af de 13-17-årige, har oplevet at blive udsat for en digital krænkelse, mens 34 pct. af de 9-12-årige har oplevet det.

Ser vi dernæst på dem som klassificeres med lav trivsel (en trivselsscore under gennemsnittet), er det også cirka halvdelen (51 pct.), som har oplevet en digital krænkelser. Endelig viser figuren, at når vi ser isoleret på de børn og unge, som har angivet, at de "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme, er det hele 70 pct., som inden for det seneste år har oplevet mindst en digital krænkelser.

Opsamlende er det altså i højere grad pigerne, de ældre aldersgrupper, dem med lav trivsel og de ensomme, som oplever at blive udsat for digitale krænkelser. I det følgende zoomer vi ind på, hvilke typer af krænkelser de udsættes for, hvor ofte de oplever dem, og hvem der begår dem.

I figuren nedenfor ser vi på, hvilke typer af digitale krænkelser børnene og de unge har oplevet inden for det seneste år. Her vises resultaterne igen samlet for alle børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil. Det fremgår, at det, de i størst grad oplever, er, at andre skriver eller taler grimt til dem på nettet, eller at de bliver kontaktet af nogen, de ikke vil tale med. Det er der 18 pct. af børnene og de unge, der har oplevet inden for det seneste år.

Figur 5.2. Andel af børn og unge, som har oplevet en eller flere digitale krænkelser inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer af digitale krænkelser



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil. Spørgsmålsformulering: "Hvad har du selv oplevet af ubehagelige ting på internettet i løbet af det seneste år? Det kan for eksempel være ubehagelige oplevelser, du har haft, når du skriver eller taler med andre via digitale medier, platforme eller spil."

N = 3.209

Derudover angiver 13 pct., at de har modtaget private/intime billeder, som de ikke havde lyst til at se, mens 10 pct. angiver, at de har oplevet at blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at de ville have det. Modsat er der ikke lige så mange, som oplever at blive mobbet med noget, der ligger

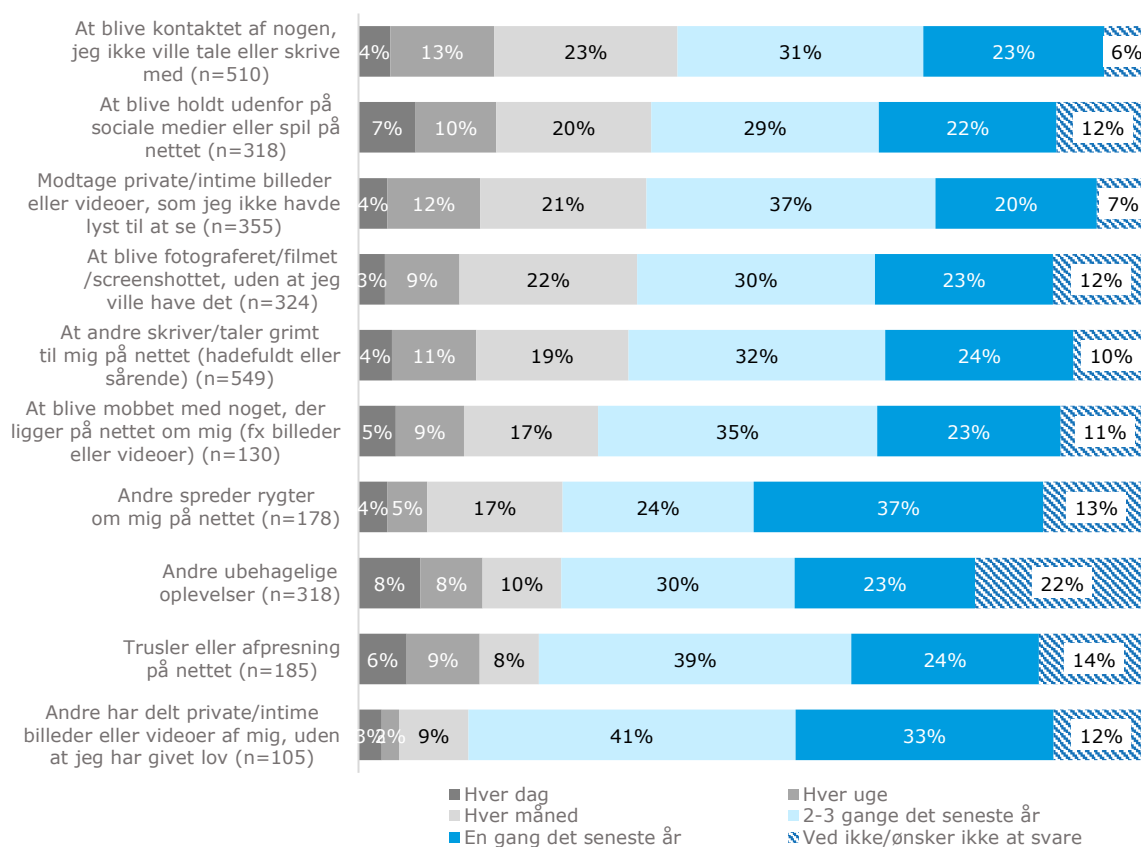
på nettet om dem (4 pct.), eller at andre har delt private/intime billeder af dem, uden at de havde givet lov til det (3 pct.). De digitale krænkelser, som børn og unge oplever, spænder altså over forskellige typer af ubehagelige oplevelser, hvor nogle typer er mere udbredte end andre.

I interviewene med børn og unge fremhæver flere, at de oplever at blive kontaktet af fremmede på medier som TikTok og Snapchat. De er derfor meget opmærksomme på ikke at acceptere profiler, de ikke kender, så de kan undgå ubehagelige beskeder og billeder. Lige så vel som der er forskelle i andelen, som har oplevet digitale krænkelser (Figur 5.1) på tværs af forskellige grupper af børn og unge, er der også forskel på, hvilke typer af digitale krænkelser, som flest oplever (se kapitel 8, Tabel 8.4).

5.2 Hyppighed af forskellige typer af digitale krænkelser

I forlængelse af ovenstående figur er de 42 pct. af børnene og de unge, som har svaret, at de har oplevet en eller flere digitale krænkelser, blevet spurgt, hvor ofte de har oplevet den specifikke krænkelser inden for det seneste år. Dette er illustreret i figuren nedenfor. Figuren skal læses således, at den øverste søjlefordeling indeholder dem, som har svaret, at de har oplevet at blive skrevet eller talt grimt til på nettet, hvor fordelingen så angiver deres svar på, hvor ofte det har fundet sted inden for det seneste år. Det overordnede billede er, at for alle typer af krænkelserne har størstedelen (over 50 pct.) oplevet dem to til tre gange eller en gang det seneste år, hvilket fremgår af summen af de lyse- og mørkeblå andele i figuren.

Figur 5.3. Hvor ofte børnene og de unge har oplevet digitale krænkelser inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer af digitale krænkelser



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de har oplevet den specifikke digitale krænkelser.

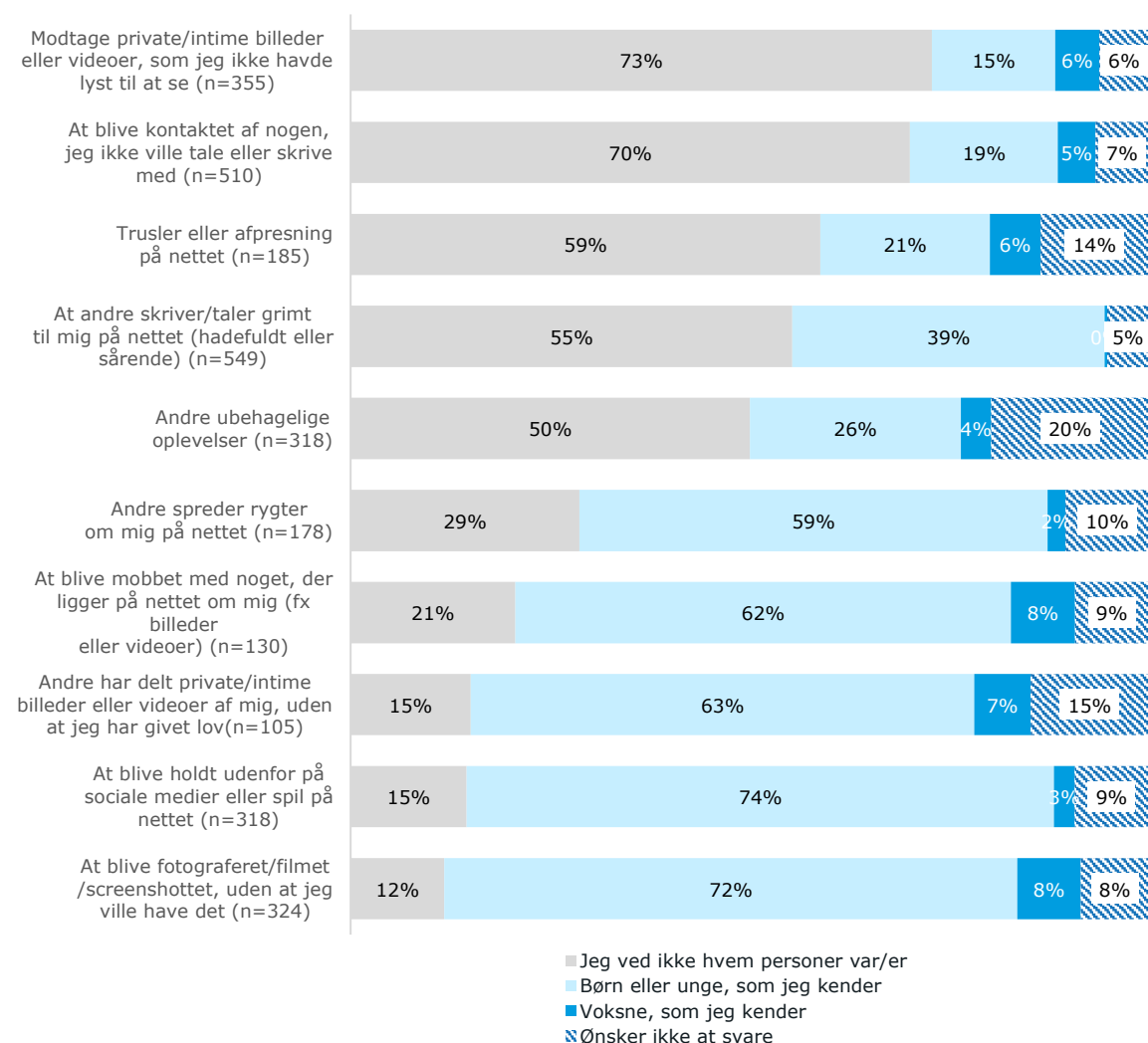
Spørgsmålsformulering: "Hvor ofte har du haft disse ubehagelige oplevelser over nettet i løbet af det seneste år?"

Hvis fordelingerne sorteres efter, hvor stor en andel der oplever dem hhv. hver dag, hver uge eller hver måned, fremgår det, at den type, som hyppigst opleves, er at blive kontaktet af nogen, man ikke vil tale eller skrive med. Det er samtidig også en af de to typer af digitale krænkelser, som flest af børnene og de unge har oplevet, jf. Figur 5.2. Det vil sige at blive kontaktet af nogen, man ikke vil tale eller skrive med, er både det, som flest oplever og med størst hyppighed. De næstmest hyppigste krænkelser er at blive holdt udenfor på sociale medier eller i spil på nettet eller at modtage private/intime billeder eller videoer, man ikke har lyst til at se.

5.3 Hvem der begår digitale krænkelser mod børn og unge

På tilsvarende vis som ovenfor, hvor vi har spurgt til hyppighed, såfremt børnene og de unge har oplevet digitale krænkelser, har de også angivet, hvilke personer der har gjort det. Igen er børnene og de unge kun blevet spurgt, såfremt de har oplevet den specifikke krænkelser. Her afspejler de grå elementer den andel, som har angivet, at de ikke ved, hvem personen var. På den anden side afspejler de blå elementer, at det var nogen, de kendte, hvor de lyseblå er udtryk for børn eller unge, de kender, mens de mørkeblå er udtryk for voksne, de kender.

Figur 5.4. Hvilke personer, der begår de digitale krænkelser mod børnene og de unge, fordelt på forskellige typer af digitale krænkelser



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de har oplevet den specifikke digitale krænkelser.

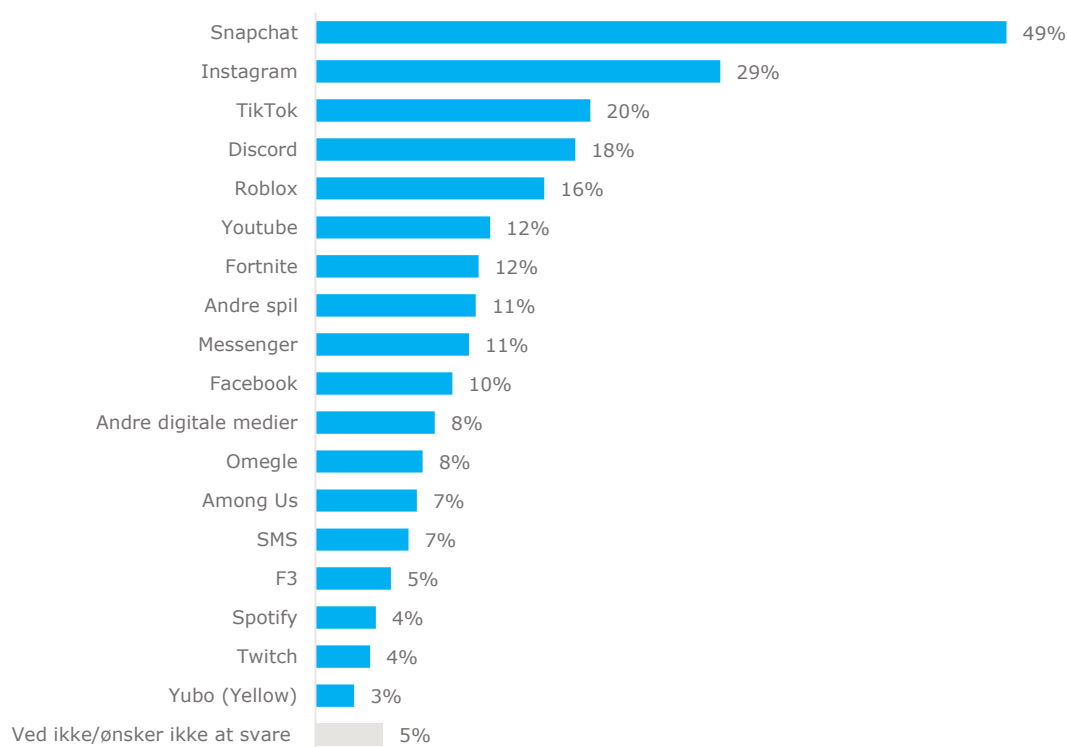
Spørgsmålsformulering: "Hvilke personer har gjort de ubehagelige ting mod dig?"

Det er ofte enten personer, som børnene og de unge ikke ved, hvem er, som kontakter dem, eller børn eller unge de kender i forvejen. Det er i mindre grad voksne, som børnene og de unge kender i forvejen, som udsætter dem for digitale krænkelser. Når det i størst grad er personer, som børnene og de unge ikke kender, er der tale om krænkelser som at modtage private/intime billeder eller videoer, at blive kontaktet af nogen, man ikke vil snakke med, trusler eller afpresning, eller at man bliver talt eller skrevet grimt til. Når det på den anden side oftest er børn eller unge, som man kender i forvejen, er der tale om krænkelser som at blive holdt udenfor på sociale medier eller i spil, eller at blive fotograferet/filmet/screenshottet uden tilladelse. En pige fra 5. klasse fortæller fx om en ubehagelig episode, hvor en klassekammerat har taget et sjovt billede af hende i timen, printet det ud og spredt det på skolen.

5.4 Medier, platforme og spil, hvor digitale krænkelser foregår

For at give et billede af, hvor børnene og de unge oplever digitale krænkelser, har vi spurgt dem, som har oplevet at blive udsat for det, på hvilke digitale medier, platforme og spil det foregik. Opgørelsen fremgår af figuren nedenfor.

Figur 5.5. På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet digitale krænkelser



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de har oplevet en eller flere digitale krænkelser. Spørgsmålsformulering: "På hvilke digitale medier, platforme eller spil har du haft disse ubehagelige oplevelser i løbet af det seneste år?"

N = 1.243

Der er klart flest børn og unge, som oplever, at de digitale krænkelser finder sted over Snapchat. Cirka halvdelen af alle, som har oplevet en digital krænkelser, angiver, at de har oplevet det på Snapchat. Dette understøttes af interviews med flere børn og unge, der oplever, at Snapchat og TikTok er de platforme, hvor man som ung er mest udsat. En pige fra 5.klasse fortæller om en episode, hvor hun sammen med en veninde er blevet bedt om at sende billeder på Snapchat. Hun

fortæller, at de troede, profilen tilhørte en pige fra klassen, men det viste sig at være en fremmed dreng, som havde oprettet en falsk profil. Pigerne valgte derfor at blokere profilen.

Ovenstående opgørelse er ligeledes lavet isoleret for forskellige grupper af børn og unge (se kapitel 8, Tabel 8.5). Disse opgørelser viser, at for alle grupper er der flest, som har oplevet digitale krænkelser på Snapchat. Dette gælder for drenge, piger, 9-12-årige, 13-17-årige, dem med trivsel under gennemsnittet samt dem, som "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme. Dette hænger sandsynligvis sammen med, at Snapchat er den platform, som næstflest af børnene og de unge (73 pct.) benytter sig af, jf. Figur 4.1. Omvendt er Youtube den platform, som flest benytter sig af (87 pct.), og af figuren ovenfor fremgår det, at 12 pct. har oplevet digitale krænkelser på den platform.

Næstflest af dem, som har oplevet digitale krænkelser inden for det seneste år, har oplevet det på Instagram (29 pct.). 20 pct. har oplevet det på TikTok, 18 pct. på Discord og 16 pct. på Roblox. For de andre digitale medier, platforme og spil (foruden Snapchat) er der interessante forskelle på tværs af bl.a. drenge og piger samt de yngre og de ældre aldersgrupper (se kapitel 8, Tabel 8.5).

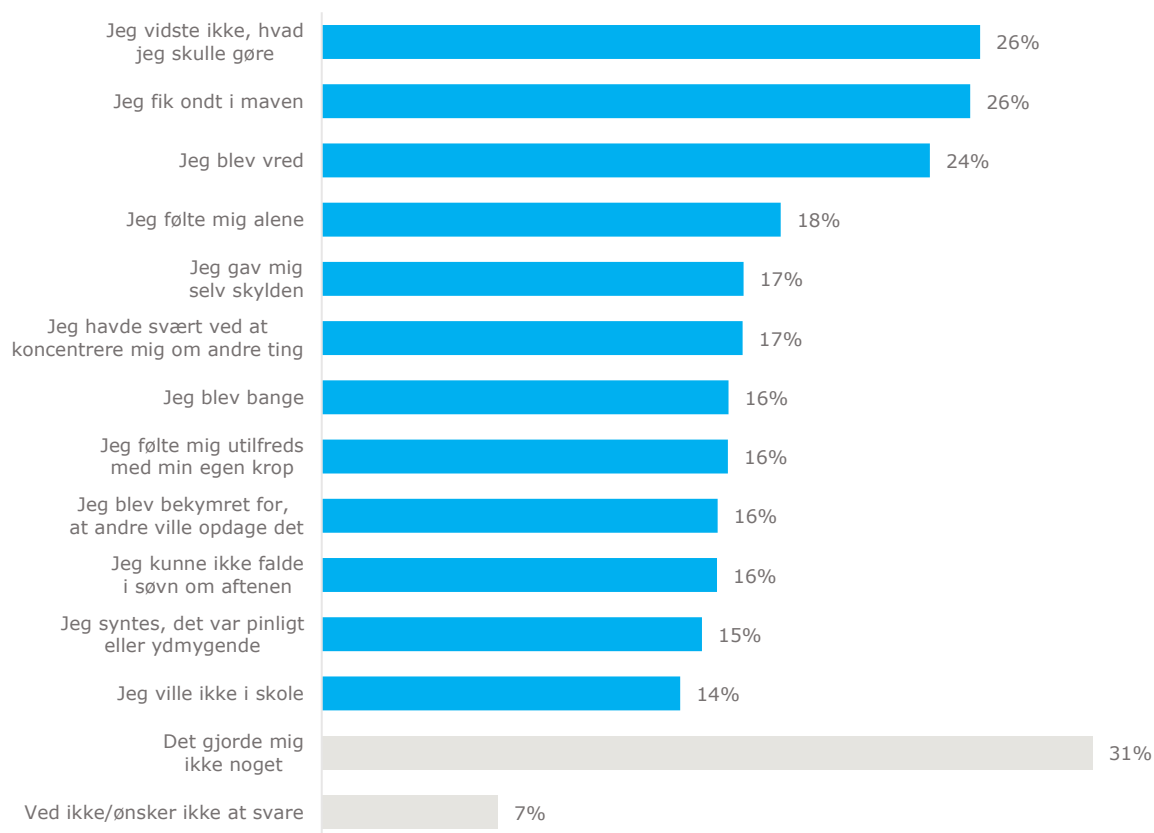
5.5 Hvordan digitale krænkelser påvirker børn og unge

Lige så vel som digitale krænkelser kan være forskellige af type og grovhed, kan digitale krænkelser påvirke børnene og de unge på forskellige måder. Nedenfor vises resultaterne af, hvordan de børn og unge, som inden for det seneste år har oplevet en digital krænkelser, oplevede at dette påvirkede dem.

31 pct. af børnene og de unge angiver, at deres oplevelse eller oplevelser med digitale krænkelser ikke gjorde dem noget. I interviewene med børn og unge fortæller flere, at de tror dette resultat kan forklares med, at mange børn og unge er vant til at opleve ubehagelige ting på nettet, hvorfor de ubehagelige oplevelser ignoreres og bagatelliseres. Andre fremhæver, at det hjælper dem at tænke, at det er folk, der enten keder sig eller selv har det dårligt, som er ubehagelige på nettet. Samtidig viser figuren, at 7 pct. ikke ved eller ikke ønsker at svare på, hvordan de ubehagelige oplevelser påvirkede dem. Disse to svar har ikke været mulige at kombinere med de resterende. Det betyder dermed, at den resterende andel på 62 pct. af dem, som har oplevet en digital krænkelser, har følt, at det har påvirket dem ubehageligt i en eller anden forstand.

"Når jeg ser hate-kommentarer på TikTok, er det også bare endnu en i mængden. Man bliver ligeglad, det gør alle."

Pige, 5. klasse

Figur 5.6. Hvordan digitale krænkelser påvirker børnene og de unge

Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de har oplevet en eller flere digitale krænkelser. Spørgsmålsformulering: "Hvordan påvirkede disse ubehagelige oplevelser dig?"
N = 1.243

På de resterende blå søjler fremgår det, at når børn og unge oplever digitale krænkelser, påvirker det dem på en række forskellige måder. For det første angiver 26 pct., at de ikke vidste, hvad de skulle gøre, da de oplevede en digital krænkelse, og tilsvarende 26 pct. tilkendegiver, at de fik ondt i maven over det. I et interview fortæller en dreng fra 7. klasse, at han på et tidspunkt modtog en video på TikTok af en mand, der skød sig selv på Livestream. Drengen fortæller, at det var ubehageligt at blive konfronteret med videoen, og at han ikke forstår, hvorfor videoer som denne bliver spredt på nettet. Endvidere er der 18 pct., som følte sig alene, 16 pct. kunne ikke falde i søvn om aftenen, mens 14 pct. ikke ville i skole som følge af deres oplevelse.

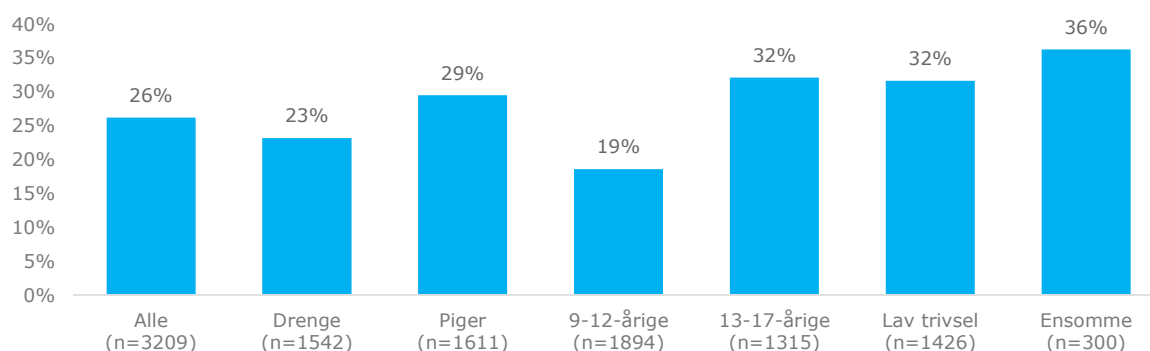
I kapitel 8 (Tabel 8.6) fremgår ovenstående opgørelse for de forskellige grupper af børn og unge. Disse viser fx, at dem, som "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme, angiver, at deres oplevelser med digitale krænkelser generelt har påvirket flere af dem negativt på forskellige måder – kun 14 pct. af dem angiver fx, at det ikke gjorde dem noget. Derudover fremgår det, at digitale krænkelser påvirker drenge og piger forskelligt, hvor drenge i højere grad end piger er tilbøjelige til at svare, at de ikke lader sig mærke af det.

5.6 Børn og unge, som kontaktes af voksne, de ikke kender

Sidste del af dette kapitel vedrører børn og unges oplevelser med at blive kontaktet af voksne, de ikke kender i forvejen. Dette har vi stillet børnene og de unge to separate spørgsmål om. De to spørgsmål kommer af interessen for begrebet *grooming*. Grooming er et engelsk begreb, der beskriver processen, hvor en krænker opbygger en relation til et barn eller en ung med henblik på at begå et seksuelt overgreb⁹. Dette er i sagens natur svært at måle i en spørgeskemaundersøgelse. Vi har dog prøvet at indkapsle indikationer på det ved at spørge børnene og de unge, om de har oplevet at blive kontaktet af en voksen på nettet, som de ikke kendte i forvejen. I så fald de har det, har vi efterfølgende spurgt til, med hvilket ærinde den voksne kontaktede dem. Det er derfor vigtigt at forstå resultaterne som mulige indikationer på grooming og ikke den egentlige forekomst af børn og unges oplevelser med grooming.

Analysen af, hvor mange børn og unge, som har oplevet at blive kontaktet af en voksen, de ikke kendte i forvejen, er lavet samlet for alle og separat for de forskellige grupper af børn og unge. Dette fremgår af figuren nedenfor.

Figur 5.7. Børn og unge, som har oplevet at blive kontaktet af en voksen, de ikke kendte i forvejen



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Andelen er beregnet på basis af de børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil.

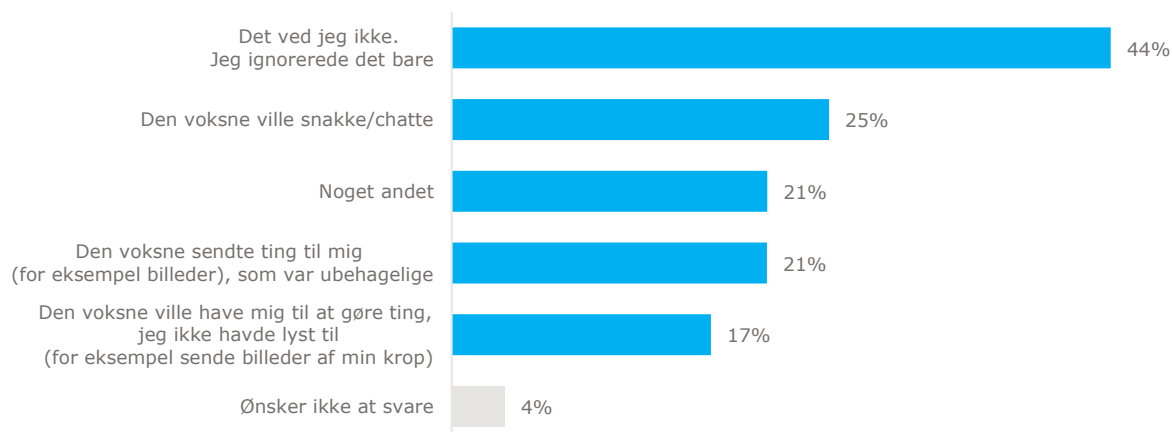
Spørgsmålsformulering: "Har du i løbet af det seneste år oplevet at blive kontaktet af en voksen på internettet, som du ikke kendte i forvejen?"

På tværs af alle børn og unge, som anvender digitale medier, platforme og spil, har hver fjerde (26 pct.) inden for det seneste år oplevet at blive kontaktet af en voksen, de ikke kendte i forvejen. Ligesom med børnenes og de unges oplevelser med digitale krænkelser er der også her variationer på tværs af de forskellige grupper af børn og unge. For det første er der en lille forskel mellem piger og drenge, hvor pigerne i højere grad end drengene rapporterer, at de oplever det. For det andet er der en betragtelig forskel på tværs af aldersgrupperne, hvor de ældre i højere grad oplever det, sammenlignet med de yngre aldersgrupper. Blandt de 9-12-årige er det cirka hver femte (19 pct.), som har oplevet det inden for det seneste år, mens dette er tilfældet for cirka hver tredje af de 13-17-årige (32 pct.). Når vi ser på de børn og unge, som har en trivselsscore under gennemsnittet, er det tilsvarende hver tredje (32 pct.), som oplever det, mens det er hele 36 pct. blandt de børn og unge, som rapporterer, at de "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme.

⁹ Red Barnet, 2021: <https://redbarnet.dk/anmeldet/viden/grooming/>. Mere konkret er *grooming* betegnelsen for en proces, hvor en mentalt eller aldersmæssigt overlegen person opbygger en relation til et barn eller en ung med henblik på at udnytte barnet eller den unge seksuelt. I grooming-processen manipulerer krænkeren barnet eller den unge for at få dem til at overskride egne grænser med det formål at tilfredsstille krænkeren seksuelt.

Når vi dernæst ser på, hvad den voksne, som kontaktede dem, ville, viser figuren nedenfor, at størstedelen af børnene og de unge (44 pct.) ikke ved, hvad den voksne ville, og at de ignorerede henvendelsen. Dernæst svarer hver fjerde, at den voksne ville snakke eller chatte, mens 21 pct. svarer, at den voksne ville noget andet.

Figur 5.8. Hvad den voksne, som kontaktede børnene og de unge, ville dem



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de i løbet af det seneste år har oplevet at blive kontaktet af en voksen på internettet, som de ikke kendte i forvejen.

Spørgsmålsformulering: "Du har svaret, at du er blevet kontaktet af en voksen, som du ikke kendte i forvejen. Hvad ville den voksne, der kontaktede dig?"

N = 769

Samtidig viser figuren også, at hver femte (21 pct.) af dem, som har oplevet at blive kontaktet af en ukendt voksen, svarer, at den voksne sendte ting (fx billeder), som var ubehagelige, og 17 pct. af børnene og de unge oplevede, at den voksne ville have dem til at gøre ting, de ikke havde lyst til – fx sende billeder af deres krop. Forskelle på tværs af de forskellige grupper af børn og unge fremgår af Tabel 8.7 i kapitel 8.

6. HÅNDBLING AF DIGITALE KRÆNKELSER

I dette kapitel beskriver vi, hvordan børn og unge håndterer digitale krænkelser. Det vil sige, hvordan børn og unge forholder sig og handler, når de oplever at blive udsat for en digital krænkelse. Dette gør vi ved dels at se på, hvad børn og unge gør, dels årsager til, at nogle vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen om det, når de udsættes for digitale krænkelser.

6.1 Hvad børn og unge gør, når de oplever digitale krænkelser

I det forrige kapitel så vi, at 42 pct. af alle børn og unge har oplevet at blive udsat for en eller flere digitale krænkelser inden for det seneste år. Disse børn og unge er i forlængelse heraf blevet spurgt, hvad de gjorde, da de blev udsat for det. Resultatet af deres besvarelser ses af figuren nedenfor.

I de fleste tilfælde har børnene og de unge håndteret det ved at blokere den person, som har udsat dem for krænkelser (41 pct.). Dette understøttes af interviews med børn og unge, hvor flere fortæller, at det første de gør, når de modtager ubehagelige billeder, videoer eller beskeder, er at blokere profilen.

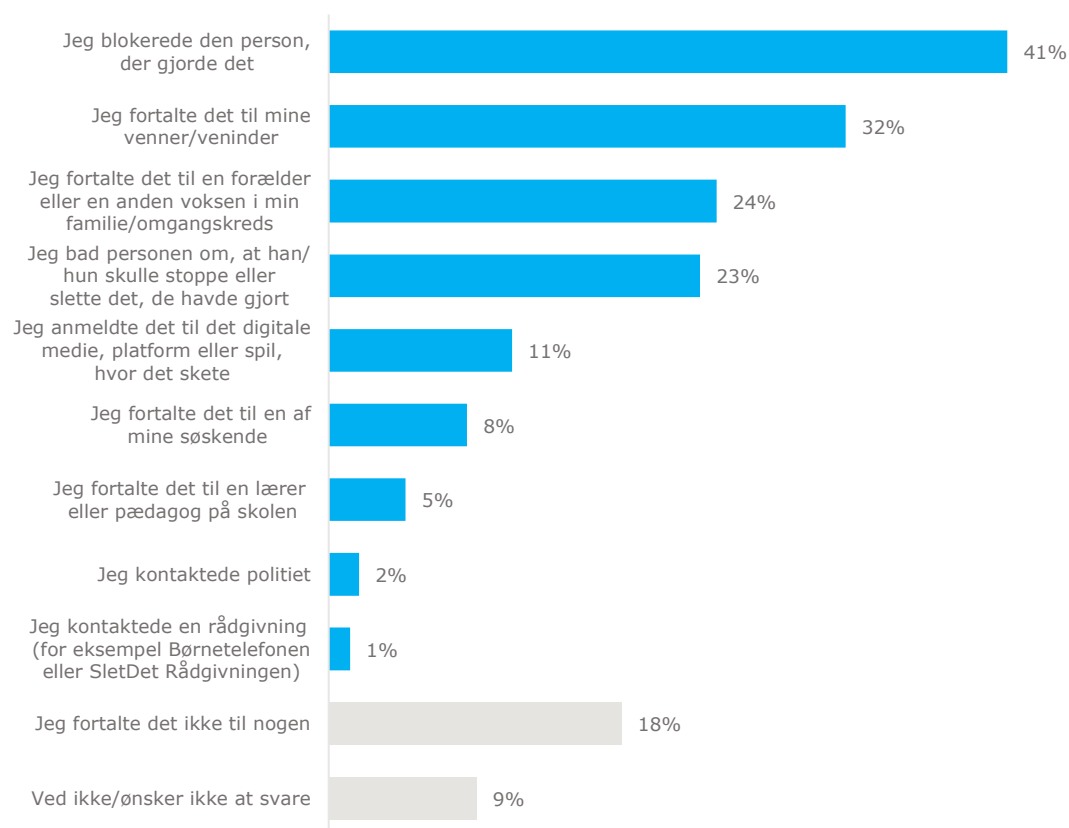
Pige 1: "Jeg har blokeret to gange."

Pige 2: "Der er mange, der spørger mig, om vi skal være venner, og jeg siger bare nej."

Pige 3: "Jeg har prøvet at blokere flere steder."

Piger, 5. klasse

Figur 6.1. Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for en digital krænkelse



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de har oplevet en eller flere digitale krænkelser. Spørgsmålsformulering: "Hvad gjorde du, da du oplevede noget ubehageligt på nettet?"

N = 1.243

Dernæst ser vi, at cirka hver tredje (32 pct.) henvender sig til venner eller veninder for at fortælle om det, de har oplevet, mens det i lidt mindre grad er forældrene eller en anden voksen, de fortæller det til (24 pct.). Dette kan ses i sammenhæng med resultater fra Red Barnets kvalitative undersøgelse blandt børn og unge om deres oplevelser med digitale krænkelser, som udkommer i 2022. Undersøgelsen finder, at flere børn og unge foretrækker at involvere en jævnaldrende, der har indblik i digitale medier, og som ikke dømmes dem. 23 pct. af børnene tilkendegiver, at de i stedet har henvendt sig til personen, som har gjort det, med henblik på at få ham/hende til at stoppe eller slette det, han/hun havde gjort.

“Hvis jeg fik en ubehagelig kommentar, så ville jeg med det samme sige det til nogen, for så bliver jeg lettet. Det er rart at tale med andre om mine følelser, så man ikke får en masse tanker oppe i hovedet. Nogle gange føler jeg, at jeg får nogle billeder på Instagram, der er over grænsen, og så har jeg blokeret dem.”

Pige, 5. klasse

Derimod er børnene og de unge mindre tilbøjelige til at tale med en lærer eller pædagog på deres skole om det, de oplever. Det gør kun 5 pct. Dette understøttes ligeledes af resultater i Red Barnets kvalitative undersøgelse, hvor flere børn og unge fremhæver, at de ikke har haft lyst til at tale med en lærer om deres oplevelser. Den kvalitative undersøgelse finder flere barrierer i forhold til at involvere en lærer som fortrolig omsorgsperson, herunder særligt skam og bekymringen for, at situationen skal blive gjort til en sag på skolen. Fx oplever nogle, at det bryder med deres billede af at være “en god elev”, hvis de skal fortælle deres lærer eller pædagog, at de er blevet udsat for en digital krænkelse. Nogle oplever således, at det giver læreren eller pædagogen indblik i noget, de skammer sig over.

Endelig viser Figur 6.1, at 2 pct. af dem, som oplever en digital krænkelse, angiver, at de kontaktede politiet, mens kun 1 pct. har kontaktet en rådgivning med henblik på at få råd og vejledning. Dette er fx Børnetelefonen eller SletDet Rådgivningen. Se kapitel 8, Tabel 8.8, for forskelle på tværs af forskellige grupper af børn og unge i forhold til, hvad de gør, når de oplever en digital krænkelse.

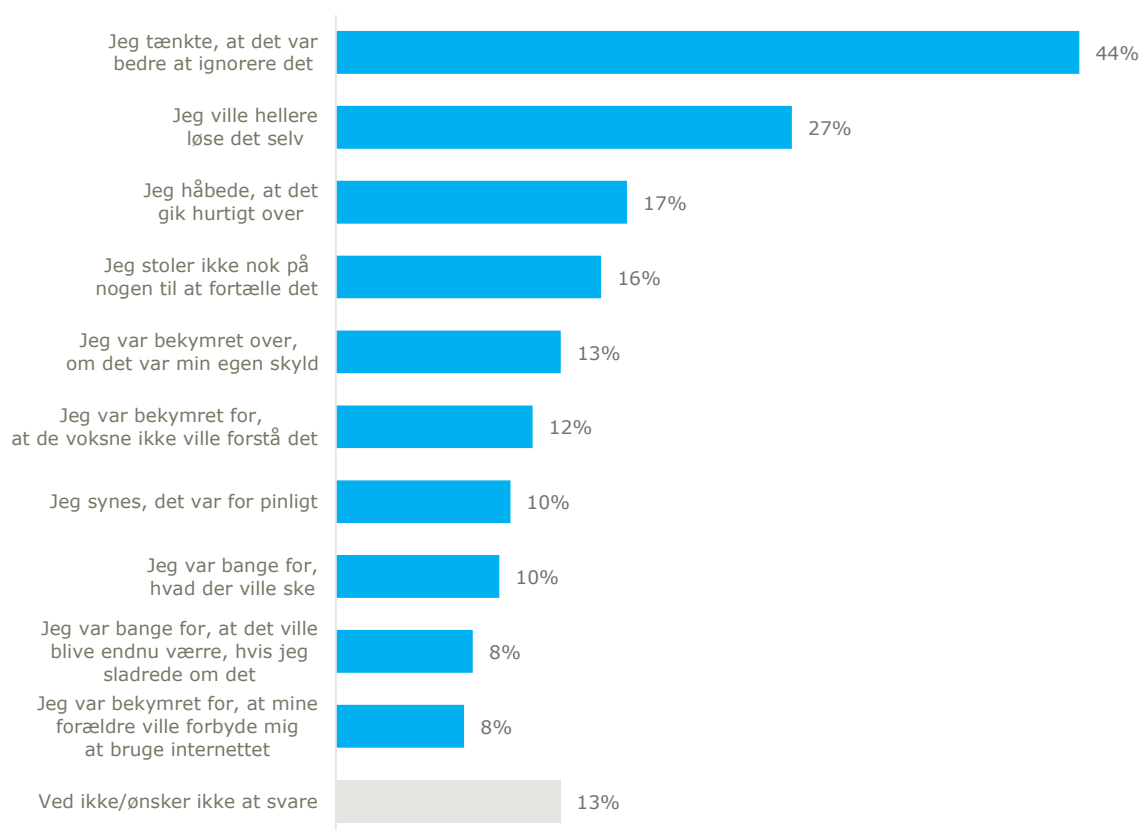
6.2 Hvorfor nogle vælger ikke at fortælle andre om deres oplevelser

På den anden side viser besvarelserne i Figur 6.1 også, at næsten hver femte (18 pct.) af dem, som oplever en digital krænkelse, ikke fortæller nogen om det, de oplever. Det vil sige, at en stor del går alene med deres oplevelser med digitale krænkelser. Når vi dernæst har spurgt disse børn og unge, hvorfor de ikke har søgt hjælp eller fortalt andre om det (vist i figuren nedenfor), er den hyppigste grund (44 pct.), at de tænkte, at det var bedre bare at ignorere det. Den anden hyppigste grund er, at de hellere selv ville løse det (27 pct.), mens den tredje er, at de håbede, at det hurtigt ville gå over (17 pct.).

Derudover viser besvarelserne, at bevæggrundene for 16 pct. af børnene og de unge er, at de ikke stoler tilstrækkeligt på nogen til at fortælle det, og 13 pct. føler skyld, forstået på den måde, at de er bekymrede for, at det har været deres egen skyld, at de er blevet udsat for en digital krænkelse.

I bunden af figuren kan vi på den anden side se, at når børn og unge, som har været udsat for en digital krænkelse, ikke vælger at tale med nogen om det, skyldes det i mindre grad, at de er bekymrede for, at deres forældre vil forbyde dem at bruge internettet (8 pct.), eller at de er bange for at det vil blive værre, hvis de siger det (8 pct.). Resultater på tværs af de forskellige grupper af børn og unge fremgår af Tabel 8.9 i kapitel 8..

Figur 6.2 Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge om hjælp eller tale med nogen, når de oplever digitale krænkelser



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de ikke fortalte det til nogen, da de oplevede en digital krænkelser.

Spørgsmålsformulering: "Hvorfor har du ikke søgt om hjælp eller fortalt andre om det, da du oplevede noget ubehageligt på nettet?"

N = 204

7. BØRN OG UNGE, SOM BEGÅR DIGITALE KRÆNKELSER

I det sidste kapitel i rapporten forsøger vi at zoome ind på børn og unge, som selv udsætter eller er med til at udsætte andre for digitale krænkelser. Dette har vi dels gjort ved at spørge børnene og de unge, hvorvidt de har begået forskellige typer af digitale krænkelser – eller været med til at gøre det. Og dels ved at spørge de børn og unge, som tilkendegiver, at de har gjort det, hvad deres begrundelse har været for at gøre det.

I forlængelse heraf skal det indledningsvist nævnes, at resultaterne fra nedenstående besvarelser skal tolkes med forsigtighed. Børnene og de unge bliver her spurgt til et ømtåleligt område – hvorvidt de har udsat andre for ubehagelig ting på nettet. Selvom børnene og de unge har besvaret spørgeskemaet anonymt, er der muligvis nogle, som alligevel ikke ønsker at angive det, hvis de har udsat andre for digitale krænkelser. Det kan der være flere årsager til, herunder blandt andet, at det kan opleves ubehageligt eller skamfuldt at tænke tilbage på, eller at man trods undersøgelsens anonymitet kan være bekymret for, at nogle finder ud af det. Endelig kan der også være tilfælde, hvor nogle ikke er klar over, at de har gjort noget mod andre på internettet, som er krænkende. I dette tilfælde vil resultaterne nedenfor være udtryk for en underestimation af omfanget.

”Jeg skrev til en af mine venner for sjov, og så tog hun det rigtig personligt, og så begyndte det at blive helt drama. Og jeg forstod det ikke rigtig og troede, det var for sjov, men hun blev ægte ked af det, og det vidste jeg ikke. Så kom min lærer hen og sagde, at jeg havde snakket grimt om min ven, og at hun var ked af det, og så fik vi snakket om det.”

Dreng, 8. klasse

7.1 Børn og unge, som begår digitale krænkelser – omfang og type

Med ovenstående forbehold in mente viser figuren nedenfor andelen af børn og unge, som har rapporteret, at de har udsat andre for digitale krænkelser af forskellig karakter.

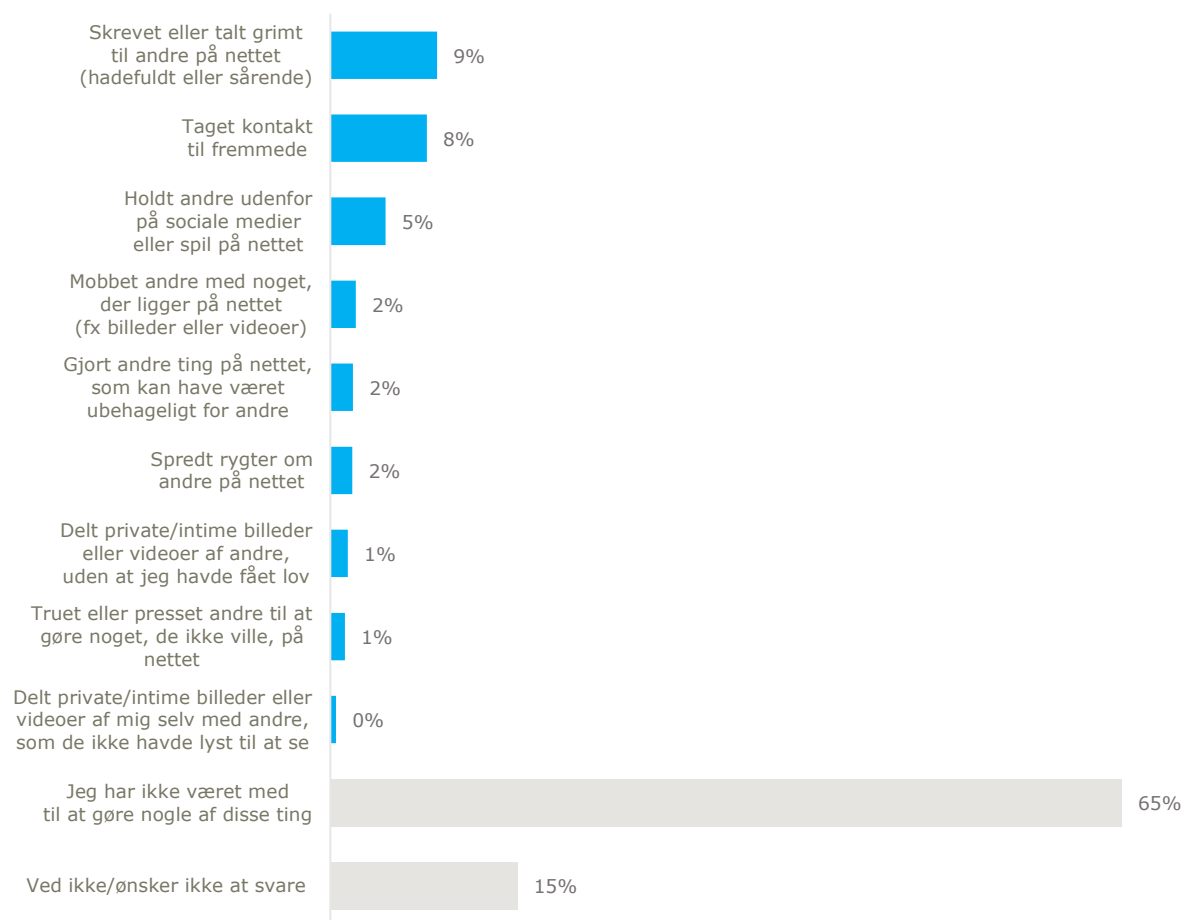
Figuren viser, at cirka to ud af tre (65 pct.) børn og unge svarer, at de ikke har været med til at udsætte andre for nogle af de skitserede digitale krænkelser. I forlængelse heraf fortæller flere af de interviewede børn og unge, at de tænker meget over deres adfærd på nettet. Særligt er de opmærksomme på, hvordan de skriver til deres venner og klassekammerater. Dog oplever flere, at beskeder på nettet hurtigt kan misforstås og virke sårende på modparten. Samtidig er der 15 pct., som tilkendegiver, at de ikke ved det eller ikke ønsker at svare. De to nævnte svarmuligheder har ikke været mulige at kombinere med de ovenstående, hvilket betyder, at 20 pct. af børnene og de unge i undersøgelsen har tilkendegivet, at de har udsat andre for en eller flere digitale krænkelser.

”Jeg tænker meget over det (hvor dan man behandler andre på nettet), for jeg vil heller ikke selv have en dum kommentar, og hvis jeg ikke vil have det, så vil de nok heller ikke. Hvis nogen skriver noget grimt til mig, skal jeg heller ikke gøre gengæld, for de synes nok ikke, det er rart.”

Pige, 5. klasse

Når vi ser på, hvilke digitale krænkelser der er tale om, er der flest (9 pct.), som svarer, at de har skrevet eller talt grimt til andre på nettet, mens 8 pct. har taget kontakt til fremmede. Det skal imidlertid nævnes, at vi med dette ikke kan konkludere, at det har været med henblik på at udsætte andre for digitale krænkelser. Dog ser vi, jf. figur 5.2, at 18 pct. af børnene og de unge oplever, at det at blive kontaktet af nogen, som de har lyst til at tale eller skrive med, er ubehageligt. Dernæst har 5 pct. holdt andre udenfor på sociale medier eller i spil på nettet.

Figur 7.1. Børn og unges oplevelser med at begå digitale krænkelser mod andre



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

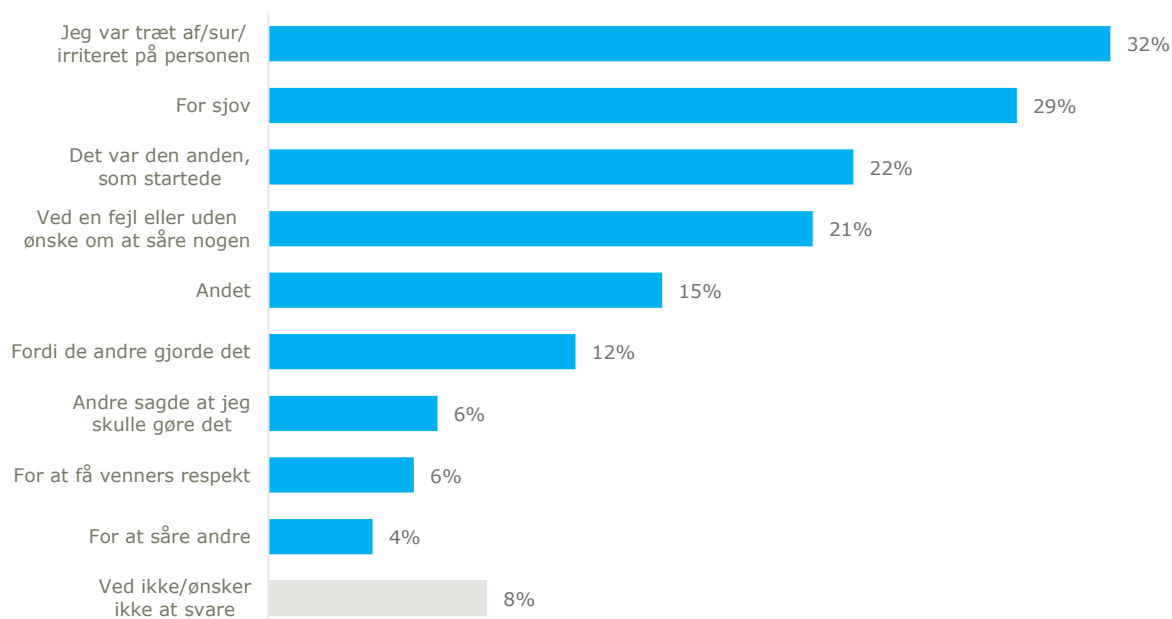
Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de anvender digitale medier, platforme eller spil. Spørgsmålsformulering: "Er du kommet til at gøre følgende ting på internettet i løbet af det seneste år? Det kan enten være noget, du selv har gjort eller som en del af en gruppe."

N = 3.209

Som nævnt har vi ligeledes afdækket, hvilke bevæggrunde børn og unge har for at udsætte andre for ubehagelige ting på internettet. Dette har vi gjort ved at spørge dem, som har angivet, at de har udsat andre for det, hvorfor de har gjort det.

For flest af børnene og de unges vedkommende (32 pct.) gjorde de det, fordi de var træt af, sur eller irriteret på den person, de gjorde det imod. Næsten lige så mange (29 pct.) svarer, at de gjorde det for sjov – dette gælder for mere end hver fjerde af dem, som har tilkendegivet, at de har udsat andre for det.

Figur 7.2. Børn og unges be væggrunde for at begå digitale krænkelser mod andre



Kilde: Spørgeskemaundersøgelse gennemført af Rambøll.

Note: Vægtede besvarelser. Det har været muligt at vælge flere svarmuligheder i kombination, hvorfor procenterne ikke summerer til 100. Spørgsmålet er stillet til de børn og unge, som har angivet, at de selv har oplevelser med at begå en eller flere digitale krænkelser mod andre.

Spørgsmålsformulering: "Hvordan kan det være, at du har gjort eller været med til at gøre disse ting, som kan have været ubehageligt for andre?"

N = 540

Samtidig viser analysen også, at hver femte (21 pct.) peger på, at de kom til at gøre det ved en fejl eller uden ønske om at såre nogen. I tråd med dette fortæller en dreng fra 8.klasse i sit interview om en episode, hvor han skrev en besked til en veninde, der gjorde hende ked af det. Han lægger vægt på, at det var for sjov, og at han i situationen blev overrasket over, at hun blev såret. Mod-sætningen hertil findes som den mindst hyppige grund – nemlig at man gjorde det med henblik på at såre andre. 4 pct. svarer, at dette var be væggrunden.

Resultater på tværs af de forskellige grupper af børn og unge for begge ovenstående analyser fremgår i kapitel 8 (Tabel 8.10 og Tabel 8.11).

8. BILAG MED SUPPLERENDE ANALYSER

Tablet 8.1. Andel børn og unge, som anvender forskellige digitale medier, platforme og spil. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Dreng	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Youtube	87%	89%	85%	88%	86%	87%	86%
Snapchat	73%	65%	81%	57%	86%	77%	71%
TikTok	58%	50%	65%	43%	69%	65%	63%
Instagram	54%	46%	62%	24%	76%	61%	63%
Spotify	51%	51%	52%	34%	65%	56%	53%
Messenger	44%	40%	48%	11%	69%	50%	53%
Roblox	38%	39%	37%	64%	19%	34%	34%
Facebook	36%	33%	40%	6%	59%	41%	42%
Andre spil	36%	46%	25%	39%	34%	35%	36%
Discord	36%	54%	16%	25%	44%	37%	36%
SMS	29%	28%	29%	27%	30%	29%	28%
Twitch	21%	33%	7%	15%	26%	21%	20%
Fortnite	19%	31%	6%	28%	12%	15%	13%
Among Us	18%	18%	17%	27%	11%	16%	22%
Andre digitale medier	17%	19%	13%	14%	19%	18%	22%
Omegle	5%	4%	5%	2%	6%	5%	6%
F3	4%	4%	4%	2%	6%	5%	7%
Yubo (Yellow)	4%	3%	4%	0%	6%	5%	5%
Jeg bruger ikke digitale medier	0,4%	0,4%	0,4%	0,4%	0,5%	0,6%	1,1%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	0,4%	0,6%	0,3%	0,5%	0,4%	0,5%	0,0%
Antal	3.219	1.544	1.618	1.901	1.318	1.430	303

Tablet 8.2. Dagligt tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil (udenfor undervisning). Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Dreng	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Mindre end en time	3%	2%	3%	5%	1%	2%	3%
En time	6%	5%	7%	11%	2%	4%	3%
To timer	14%	13%	16%	18%	11%	11%	14%
Tre timer	19%	20%	18%	17%	20%	17%	17%
Fire timer	15%	14%	16%	10%	19%	17%	12%
Fem timer	9%	10%	8%	4%	13%	12%	11%
Mere end fem timer	17%	21%	13%	10%	23%	20%	24%
Ved ikke	17%	15%	18%	25%	10%	18%	16%
Antal	3.209	1.542	1.611	1.894	1.315	1.426	300

Tabel 8.3. Hvem børnene og de unge taler med om det, de oplever på nettet. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drengene	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Min mor og/eller min far	52%	49%	56%	66%	41%	44%	45%
Venner/veninder/klassekammerater	49%	43%	56%	34%	61%	52%	41%
Mine søskende	18%	16%	20%	14%	21%	18%	19%
Lærere eller pædagoger på min skole	3%	3%	3%	5%	1%	3%	6%
Andre voksne (fx voksne i familien eller voksne til fritidsaktiviteter)	3%	2%	4%	3%	3%	3%	4%
Jeg taler ikke med andre om det, jeg oplever på nettet	12%	14%	10%	10%	14%	15%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	8%	9%	6%	11%	6%	9%	7%
Antal	3.219	1.544	1.618	1.901	1.318	1.430	303

Tabel 8.4. Andel af børn og unge, som har oplevet en eller flere digitale krænkelser inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer af digitale krænkelser. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drengene	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)	18%	17%	18%	15%	20%	23%	36%
At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med	18%	11%	25%	12%	22%	23%	35%
Modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	13%	7%	19%	6%	18%	17%	20%
At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det	10%	5%	16%	8%	12%	14%	22%
Andre ubehagelige oplevelser	10%	7%	13%	9%	11%	14%	26%
At blive holdt udenfor på sociale medier eller i spil på nettet	9%	7%	10%	11%	8%	12%	27%
Trusler eller afpresning på nettet	6%	5%	7%	4%	8%	8%	15%
Andre spreder rygter om mig på nettet	6%	4%	7%	3%	8%	9%	16%
At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)	4%	3%	5%	3%	5%	6%	15%
Andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov	3%	2%	4%	2%	4%	5%	11%
Jeg har ikke haft ubehagelige oplevelser online	44%	48%	40%	48%	41%	35%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	14%	17%	12%	18%	11%	15%	10%
Antal	3.209	1.542	1.611	1.894	1.315	1.426	300

Table 8.5. På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet digitale krænkelser. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drengene	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Snapchat	49%	35%	60%	37%	56%	55%	49%
Instagram	29%	17%	37%	11%	38%	32%	42%
TikTok	20%	15%	22%	26%	16%	21%	23%
Discord	18%	32%	7%	13%	22%	20%	20%
Roblox	16%	19%	13%	32%	8%	16%	20%
Youtube	12%	16%	9%	17%	10%	12%	19%
Fortnite	12%	24%	2%	22%	6%	9%	12%
Andre spil	11%	21%	4%	11%	12%	10%	12%
Messenger	11%	10%	12%	3%	15%	12%	23%
Facebook	10%	11%	9%	2%	14%	10%	20%
Andre digitale medier	8%	10%	8%	11%	7%	9%	12%
Omegle	8%	6%	8%	6%	9%	8%	8%
Among Us	7%	9%	6%	12%	5%	7%	10%
SMS	7%	8%	5%	13%	3%	6%	7%
F3	5%	4%	6%	2%	7%	7%	7%
Spotify	4%	8%	1%	4%	4%	3%	5%
Twitch	4%	7%	1%	5%	3%	3%	5%
Yubo (Yellow)	3%	2%	4%	0%	4%	4%	6%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	5%	6%	4%	6%	4%	4%	4%
Antal	1.243	498	713	649	594	681	200

Table 8.6. Hvordan digitale krænkelser påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drengene	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	26%	15%	34%	31%	24%	31%	38%
Jeg fik ondt i maven	26%	19%	31%	33%	22%	28%	46%
Jeg blev vred	24%	24%	24%	29%	22%	27%	35%
Jeg følte mig alene	18%	16%	20%	24%	16%	22%	43%
Jeg gav mig selv skylden	17%	11%	21%	16%	18%	21%	35%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	17%	11%	20%	23%	14%	21%	30%
Jeg blev bange	16%	11%	20%	21%	14%	16%	28%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	16%	8%	22%	16%	16%	20%	34%
Jeg blev bekymret for, om andre ville opdage det	16%	11%	19%	16%	16%	18%	27%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	16%	11%	19%	21%	13%	19%	31%
Jeg syntes, det var pinligt eller ydmygende	15%	9%	19%	12%	17%	17%	25%
Jeg ville ikke i skole	14%	11%	16%	19%	12%	17%	30%
Det gjorde mig ikke noget	31%	41%	24%	19%	37%	29%	14%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	7%	6%	8%	7%	7%	8%	4%
Antal	1.243	498	713	649	594	681	200

Tablet 8.7. Hvad den voksne, som kontaktede børnene og de unge, ville dem. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drenge	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Det ved jeg ikke. Jeg ignorerede det bare	44%	46%	43%	48%	43%	42%	30%
Den voksne ville snakke/chatte	25%	21%	29%	16%	29%	29%	40%
Noget andet	21%	29%	15%	27%	19%	19%	18%
Den voksne sendte ting til mig (for eksempel billeder), som var ubehagelige	21%	13%	27%	12%	25%	25%	34%
Den voksne ville have mig til at gøre ting, jeg ikke havde lyst til (for eksempel sende billeder af min krop)	17%	9%	24%	10%	21%	21%	34%
Ønsker ikke at svare	4%	4%	3%	8%	2%	4%	5%
Antal	769	352	404	351	418	429	110

Tablet 8.8. Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for en digital krænkelse. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drenge	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blokerede den person, der gjorde det	41%	36%	46%	39%	43%	41%	39%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	32%	24%	38%	31%	32%	32%	25%
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	24%	23%	24%	41%	14%	20%	20%
Jeg bad personen om, at han/hun skulle stoppe eller slette det, de havde gjort	23%	18%	26%	26%	21%	22%	30%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	11%	11%	11%	8%	13%	12%	17%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	8%	9%	8%	10%	8%	8%	11%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen	5%	4%	5%	8%	3%	5%	9%
Jeg kontaktede politiet	2%	2%	1%	2%	2%	2%	3%
Jeg kontaktede en rådgivning (for eksempel børnetelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	2%	1%	1%	2%	4%
Jeg fortalte det ikke til nogen	18%	20%	16%	14%	20%	19%	31%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	9%	10%	8%	9%	9%	9%	4%
Antal	1.243	498	713	649	594	681	200

Tabel 8.9. Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever digitale krænkelser. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drenge	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	44%	44%	44%	37%	46%	47%	46%
Jeg ville hellere løse det selv	27%	21%	31%	22%	28%	32%	30%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	17%	12%	20%	32%	12%	18%	25%
Jeg stoler ikke nok på nogen til at fortælle det	16%	13%	16%	12%	17%	23%	33%
Jeg var bekymret for, om det var min egen skyld	13%	9%	16%	15%	13%	16%	24%
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	12%	2%	19%	14%	11%	17%	20%
Jeg synes, det var for pinligt	10%	3%	16%	9%	11%	11%	11%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	10%	6%	13%	10%	9%	13%	21%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sladrede om det	8%	4%	10%	11%	7%	11%	13%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge internettet	8%	5%	10%	16%	4%	8%	12%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	13%	17%	11%	12%	14%	9%	8%
Antal	204	95	104	90	114	121	56

Tabel 8.10. Børn og unges oplevelser med at begå digitale krænkelser mod andre. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Drenge	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Skrevet eller talt grimt til andre på nettet (hadefuldt eller sårende)	9%	12%	6%	6%	11%	12%	14%
Taget kontakt til fremmede	8%	8%	8%	3%	12%	11%	10%
Holdt andre udenfor på sociale medier eller spil på nettet	5%	6%	3%	4%	5%	6%	8%
Mobbet andre med noget, der ligger på nettet (fx billeder eller videoer)	2%	3%	1%	1%	3%	2%	3%
Gjort andre ting på nettet, som kan have været ubehageligt for andre	2%	3%	1%	1%	2%	2%	4%
Spredt rygter om andre på nettet	2%	2%	2%	1%	3%	3%	9%
Delt private/intime billeder eller videoer af andre, uden at jeg havde fået lov	1%	2%	1%	1%	2%	2%	4%
Truet eller presset andre til at gøre noget, de ikke ville, på nettet	1%	2%	0%	1%	2%	2%	3%
Delt private/intime billeder eller videoer af mig selv med andre, som de ikke havde lyst til at se	0%	0%	0%	0%	1%	1%	2%
Jeg har ikke været med til at gøre nogle af disse ting	65%	60%	71%	69%	62%	59%	54%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	18%	13%	19%	13%	16%	15%
Antal	3.209	1.542	1.611	1.894	1.315	1.426	300

Tabel 8.11. Børn og unges bevæggrunde for at begå digitale krænkelser mod andre. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Dreng	Piger	9-12-årige	13-17-årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var træt af/sur/irriteret på personen	32%	34%	30%	39%	30%	34%	35%
For sjov	29%	32%	23%	27%	29%	29%	22%
Det var den anden, som startede	22%	24%	20%	23%	22%	21%	28%
Ved en fejl eller uden ønske om at såre nogen	21%	17%	25%	33%	16%	21%	28%
Andet	15%	15%	15%	8%	18%	15%	9%
Fordi de andre gjorde det	12%	10%	15%	15%	10%	13%	17%
Andre sagde, at jeg skulle gøre det	6%	5%	9%	14%	4%	7%	10%
For at få venners respekt	6%	5%	7%	8%	5%	7%	12%
For at såre andre	4%	4%	4%	3%	4%	5%	12%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	8%	9%	8%	9%	8%	10%	4%
Antal	540	291	232	224	316	328	81