



Børn og unges erfaringer med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online

September 2024



Indhold

Forord	3
1. Resumé	4
2. Børn og unges digitale adfærd	8
3. Omfanget af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online	14
4. Børn og unges oplevelser af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online	28
5. Barrierer for at søge hjælp	39
6. Tæt på forskellige typer af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online	46
7. Gode råd til voksne	69
8. Metode og data	71
9. Bilag	77
<i>Bilag A: Beskrivelser af digitale medier, platforme og spil, som indgår i undersøgelsen</i>	78
<i>Bilag B: Børn og unges besvarelser fordelt på køn, alder, trivsel og ensomhed</i>	85
<i>Bilag C: Beregnet gennemsnit af børn og unges besvarelser på tværs af ubehagelige oplevelser online</i>	164

Forord

Børn og unge i Danmark er blandt de mest digitale i verden. Det skaber mulighed for læring, oplevelser og fællesskaber, men det er også forbundet med en lang række risici. De risici har vi som samfund i alt for høj grad ladet vores børn og unge stå alene med.

Selvom der de senere år er kommet større fokus på de problemer, der knytter sig til børn og unges digitale liv, oplever vi fortsat, at forældre føler sig magtesløse, og at politikere har svært ved, hvordan de helt konkret skal gribe det åbenlyse behov for regulering af de digitale platforme an. Og imens vi voksne famler, bebrejder børnene i høj grad sig selv. Når skærmen pludselig har slugt hele eftermiddagen, når en fremmed voksen mand sender nøgenbilleder, eller når de bliver snydt og afpresset.

I Red Barnets SletDet Rådgivning møder vi dagligt børn og unge, som har akut brug for digital hjælp og rådgivning, fordi de har været udsat for digitale krænkelser. Vi yder psykologisk førstehjælp og hjælper med at anmelde og fjerne krænkende materiale. Henvendelserne spænder vidt og tegner et foruroligende billede af, hvordan børn og unges tilstedeværelse på digitale platforme også fører til dybt alvorlige udfordringer for deres tryghed, sikkerhed og rettigheder.

Denne undersøgelse dokumenterer, at det i dag er reglen fremfor undtagelsen, at børn og unge udsættes for digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online. Det er voldsom læsning, der kalder på handling fra alle voksne tæt på børn og unges liv og fra beslutningstagere i Danmark og EU. For børn og unge har ret til at møde hinanden og søge fællesskaber og informationer uden at blive udsat for krænkelser og skadeligt indhold. Og vi bør som samfund stille præcis de samme sikkerhedskrav til digitale produkter målrettet børn og unge, som vi gør til fysiske produkter.

Vi er taknemmelige for, at så mange børn og unge har medvirket i denne undersøgelse og fortalt om deres oplevelser og om deres egne reaktioner. Der er i den grad brug for, at vi voksne lytter, når de fortæller om deres digitale erfaringer og den digitale kultur, de er en del af.

Vores håb er, at rapporten vil blive læst af politikere, fagpersoner, forskere, forældre og andre med kontakt til og ansvar for børn og unge i Danmark. Det er vores fælles ansvar at sikre gode og trygge børneliv. For det har børn ret til. Det kræver, at vi også løfter i fællesskab – og ikke mindst i dialog med børn og unge selv.

Tak til TrygFonden for at have gjort det muligt at gennemføre denne omfattende undersøgelse som en del af partnerskabet Digital Førstehjælp.



Johanne Schmidt-Nielsen

Generalsekretær i Red Barnet



1. Resumé

1. Resumé

Børn og unge bruger en stor del af deres tid og sociale liv online. Udviklingen går hurtigt, og de digitale platforme og fællesskaber er i konstant bevægelse. Derfor er det vigtigt, at vi følger med i udviklingen og opdaterer viden. På den måde kan vi sikre, at børn og unge får kvalificeret hjælp og støtte, når de er udsat for en digital krænkelse.

Denne repræsentative undersøgelse, som Red Barnet og TrygFonden har bedt Epinion om at foretage, er netop en undersøgelse af børns og unges erfaringer med digitale krænkelse og ubehagelige oplevelser på nettet. Undersøgelsen følger op på en tilsvarende fra 2021, men går samtidig mere i dybden med, hvordan børn og unge bliver påvirket af og reagerer på ubehagelige oplevelser online.

Undersøgelsen bygger på besvarelser fra 4.171 børn og unge på 9-17 år og på 14 interviews.

Hvad er en digital krænkelse?

'Digitale krænkelse' dækker over et bredt spektrum af grænseoverskridende oplevelser online. Det kan være at blive talt grimt til, blive afpresset og tvunget til at sende intime billeder eller få dem fra andre uden at have bedt om det. For at få hele spektret med i ét samlet begreb bruger vi *digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online* her i rapporten.

Børn ud unges daglige tidsforbrug online

Børn og unge bruger mange timer hver dag på at være online. Den største andel (32%) bruger tre til fire timer, 19% bruger fem til seks timer, og hele 7% bruger syv til otte timer hver dag.

Dem, der bruger mest tid online, er de 13-17-årige og de børn og unge, der føler sig ensomme eller af andre årsager er i lav trivsel.

Hvordan bruger de tiden online og hvorfor?

Langt de fleste børn og unge bruger deres onlinetid på Snapchat og YouTube. Fælles for alle er, at de ser det som en måde at være social på. De oplever det som nødvendigt at være online for også at kunne være en del af fællesskabet i den fysiske verden.

Så stort er omfanget af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online

69% af de 4.171 børn og unge har haft én eller flere ubehagelige oplevelser online i løbet af det seneste år. Det er en markant stigning fra 2021, hvor det tilsvarende var 42% af børn og unge.

Flest børn og unge har oplevet at blive kontaktet af nogen, de ikke ville tale eller skrive med (36%), at se voldsomme billeder eller videoer (32%), og at andre har skrevet grimt til dem på nettet (29%).

Der tegner sig et billede af en markant og generel stigning i alle typer af ubehagelige oplevelser online. Den ubehagelige oplevelse, hvor der er sket den største procentvise stigning, er at have fået delt private eller intime billeder eller videoer. Det er steget fra 3% til 9%. At opleve noget ubehageligt online er altså blevet en mere almindelig del af dét at være online end i 2021.

Hvem er mest udsat?

Det er tydeligt, at dem, der føler sig ensomme, også er de mest udsatte. 84% af disse børn og unge har det seneste år været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online. Andre udsatte grupper er:

- Piger (72%)
- 13-17-årige (73%)
- Børn og unge i lav trivsel (79%)

Fælles for børn og unge er, at de ser de ubehagelige oplevelser som en uundgåelig del af det at være online. Det er et vilkår, men samtidig et, de gerne ville være foruden.

Det ubehagelige sker ofte på Snapchat

Snapchat er den platform, hvor de fleste digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online sker. De hyppigste ubehagelige oplevelser på Snapchat er at modtage private og intime billeder, at blive filmet eller screenshottet, og at der bliver spredt rygter om en. Når børn og unge ser voldsomt indhold online, foregår det oftest på TikTok og YouTube.

Kontaktet af fremmede voksne

25% af børn og unge har prøvet at blive kontaktet af en fremmed voksen. Ud af dem har 13% prøvet at få tilsendt noget, de ikke havde lyst til at få. 12% af dem har prøvet, at den voksne ville have dem til at gøre noget, der var ubehageligt.

Sådan oplever børn og unge de digitale krænkelser

Det er forskelligt, hvordan børn og unge reagerer på de digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online. De fleste reagerer ved at blive vrede (19%) eller få ondt i maven (17%). Derudover er der nogen, der føler, at det er pinligt eller ydmygende (11%), har problemer med at falde i søvn om aftenen (11%), eller som reagerer ved ikke at ville i skole (9%).

Nogle grupper af børn og unge bliver i højere grad end andre påvirket negativt, når de oplever digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online. Det gælder de 9-12-årige, piger, de børn og unge, der føler sig ensomme, og dem, som er i lav trivsel.

Børn og unge oplever det som værst, når det er nogen, de kender, der står bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online (59%), og mindre, når det er en ukendt (41%).

Hvad gør de ved det?

32% af børn og unge handler ikke, når de har oplevet noget ubehageligt. Når de handler, er det oftest ved at blokere den person, der står bag (25%). Dem, der fortæller om oplevelsen, gør det til deres forældre eller andre voksne, de kender (23%), eller til deres venner (22%). Kun 3% fortæller det til en lærer eller pædagog i skolen, fritidshjemmet eller klubben.

19% af de børn og unge, der bliver påvirket negativt af den digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online, gør ikke noget ved situationen. Det er i høj grad de børn og unge, der føler sig ensomme eller er i lav trivsel, der ikke handler på dét, de har været udsat for.

Derfor beder børn og unge ikke om hjælp, når de bliver udsat for noget ubehageligt online

Mange af de børn og unge, der ikke søger hjælp, er af den overbevisning, at det er bedst at ignorere det. Der er også flere, der ikke føler, de har brug for hjælp, eller at de foretrækker at håndtere situationen selv.

Der er også børn og unge, der lader være med at søge hjælp, fordi de er bange for, at det vil gøre det værre, eller fordi de ikke stoler på de voksne. Det gælder særligt ved følgende ubehagelige oplevelser:

- Andre har delt private og intime billeder af dem
- Andre har spredt rygter om dem
- De bliver truet eller afpresset

Børn og unge fortæller dog, at de er mere tilbøjelige til at dele deres oplevelser, hvis de selv synes, at situationen er alvorlig, og mindre hvis de ikke synes.

Hvad gør de, når andre bliver udsat for noget ubehageligt online?

Det er ikke en almindelig del af onlinekulturen, at børn og unge handler på det, når de ser, at andre bliver udsat for noget ubehageligt. 27% gør sjældent eller aldrig noget. Børn og unge forklarer det med, at de ikke ser det som alvorligt – men et vilkår ved at være online.



2. Børn og unges digitale adfærd

2. Børn og unges digitale adfærd

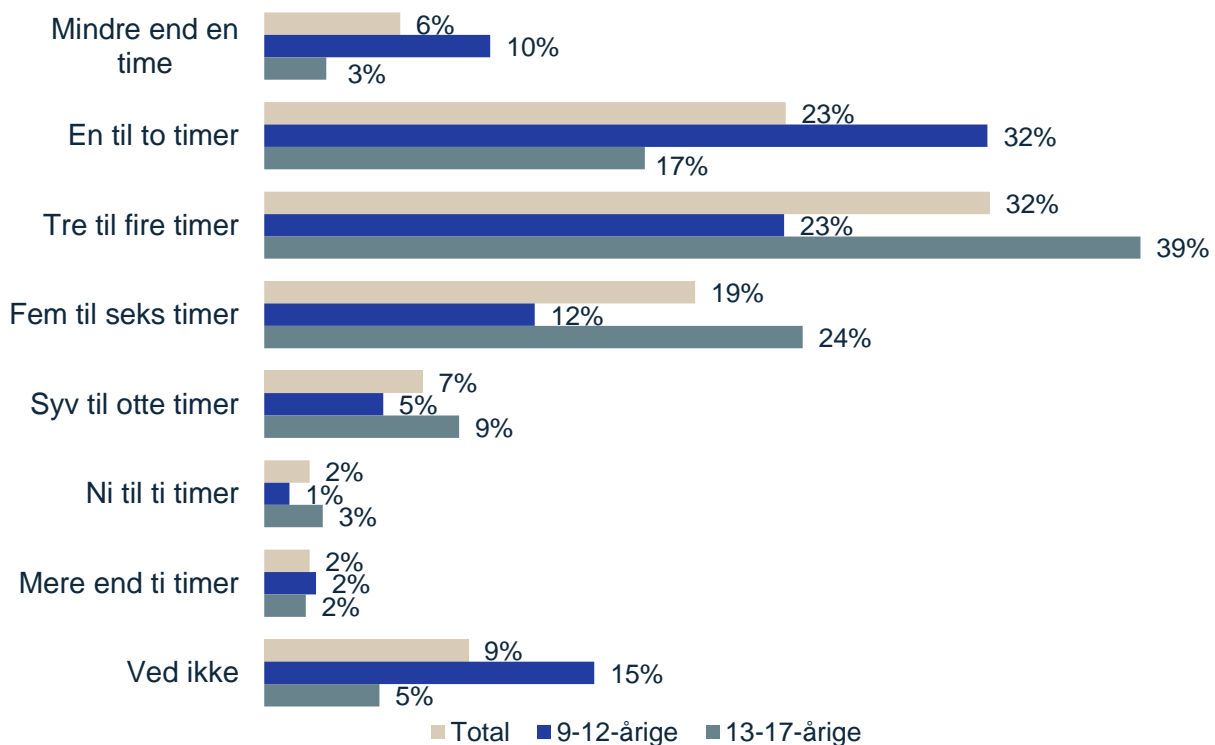
I dette kapitel undersøger vi børn og unges digitale adfærd. Først ser vi på det daglige tidsforbrug og på, hvilke digitale platforme, medier og spil børn og unge bruger. Herefter beskriver vi de formål, børn og unge har med at være online, og hvad de bruger tiden på, når de er der.

2.1 Det daglige tidsforbrug online stiger med alderen

Størstedelen (85%) af børn og unge mellem 9 og 17 år bruger mindst én time om dagen på digitale medier, platforme og spil udenfor deres undervisning. I 2021 var det 80%. Der er relativt stor forskel på, hvor meget tid børn og unge dagligt bruger online. Flest (32%) angiver, at de bruger tre til fire timer online om dagen, mens 7% bruger mellem syv og otte timer om dagen. Det daglige tidsforbrug online stiger i takt med alderen.

Der er tendens til, at de børn, der føler sig ensomme, har et højere tidsforbrug online. 22% af dem bruger dagligt syv timer eller mere online. Blandt de øvrige er det kun 10%.

Figur 1: Dagligt tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil

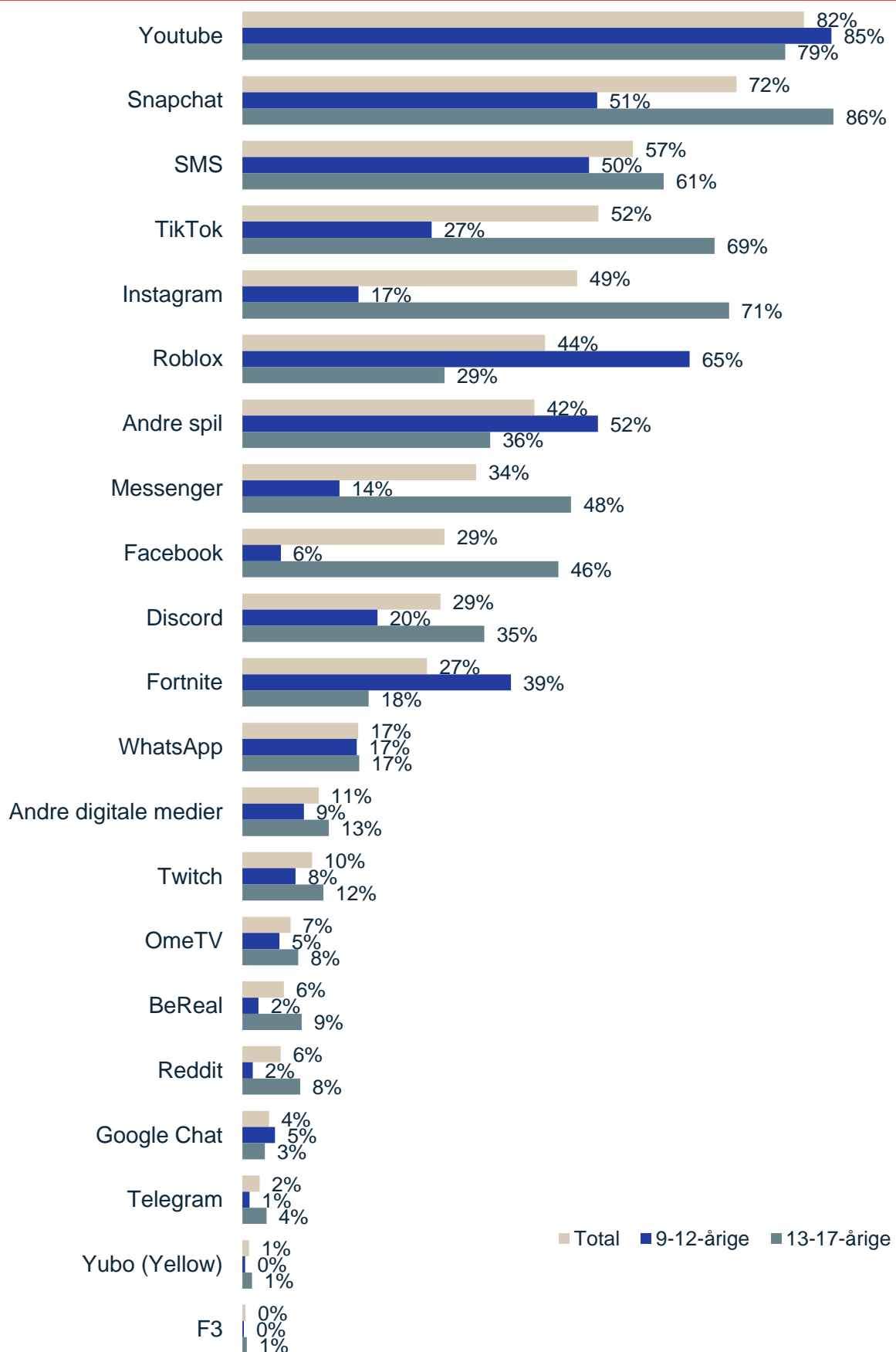


Figur 1 – fuld spørgsmålsformulering: "Hvor meget tid bruger du i alt om dagen på digitale medier, platforme eller spil, når du ikke har undervisning? Her skal du tænke på alt den tid, du bruger på for eksempel spil, Messenger, SMS, Snapchat, TikTok og lignende ting. Sæt kryds i det svar, som er tættest på." (N=4.171)

2.2 Børn og unge er mest på YouTube og Snapchat

Børn og unge bruger mange forskellige online tjenester, men YouTube og Snapchat spiller langt den største rolle, da hhv. 82% og 72% benytter sig af disse platforme. En beskrivelse af hver enkelt platform findes i bilag A, side 78.

Figur 2: Andel af børn og unge, som anvender forskellige digitale medier, platforme og spil



Figur 2 – fuld spørgsmålsformulering: "Hvilke af disse digitale medier, platforme eller spil bruger du? Sæt kryds ved alle dem, som du ofte bruger." Se beskrivelse af de forskellige platforme i bilag A. Bemærk at svarmulighederne "Ved ikke" og "Jeg bruger ikke digitale medier, platforme og spil" ikke fremgår af grafen, da 0% har angivet disse svar. (N=4.171)

YouTube er den mest anvendte platform blandt alle grupper – både på tværs af køn, alder samt børn og unge, som føler sig ensomme eller er i lav trivsel. De 9-12-årige benytter dog Snapchat i langt mindre grad (51%) end de 13-17-årige (86%).

Generelt flytter børn og unge sig væk fra YouTube og spil og over mod andre sociale platforme som Snapchat og TikTok i takt med, at de bliver ældre. For eksempel er der 65% af de 9-12-årige, der bruger Roblox, hvor det kun er 30% af de 13-17-årige.

Når det gælder de sociale platforme, der knytter sig til spil, er der også betydelig kønsmæssig forskel. For eksempel spiller 44% af drengene Fortnite og kun 8% af pigerne.

Børn og unge, der føler sig ensomme, bruger de samme digitale medier, platforme og spil som øvrige børn og unge. Men de bruger også i højere grad platforme som OmeTV og Yubo, hvor formålet er at møde nye mennesker. OmeTV er dog et medie, som har en aldersgrænse på 18+ år og retter sig ikke mod børn.

Hverken tidsforbrug eller typer af digitale medier, platforme og spil, børn og unge bruger, har ændret sig markant siden undersøgelsen i 2021.

2.3 Børn og unge er på nettet for at være sociale, lære nyt, være kreative og have det sjovt

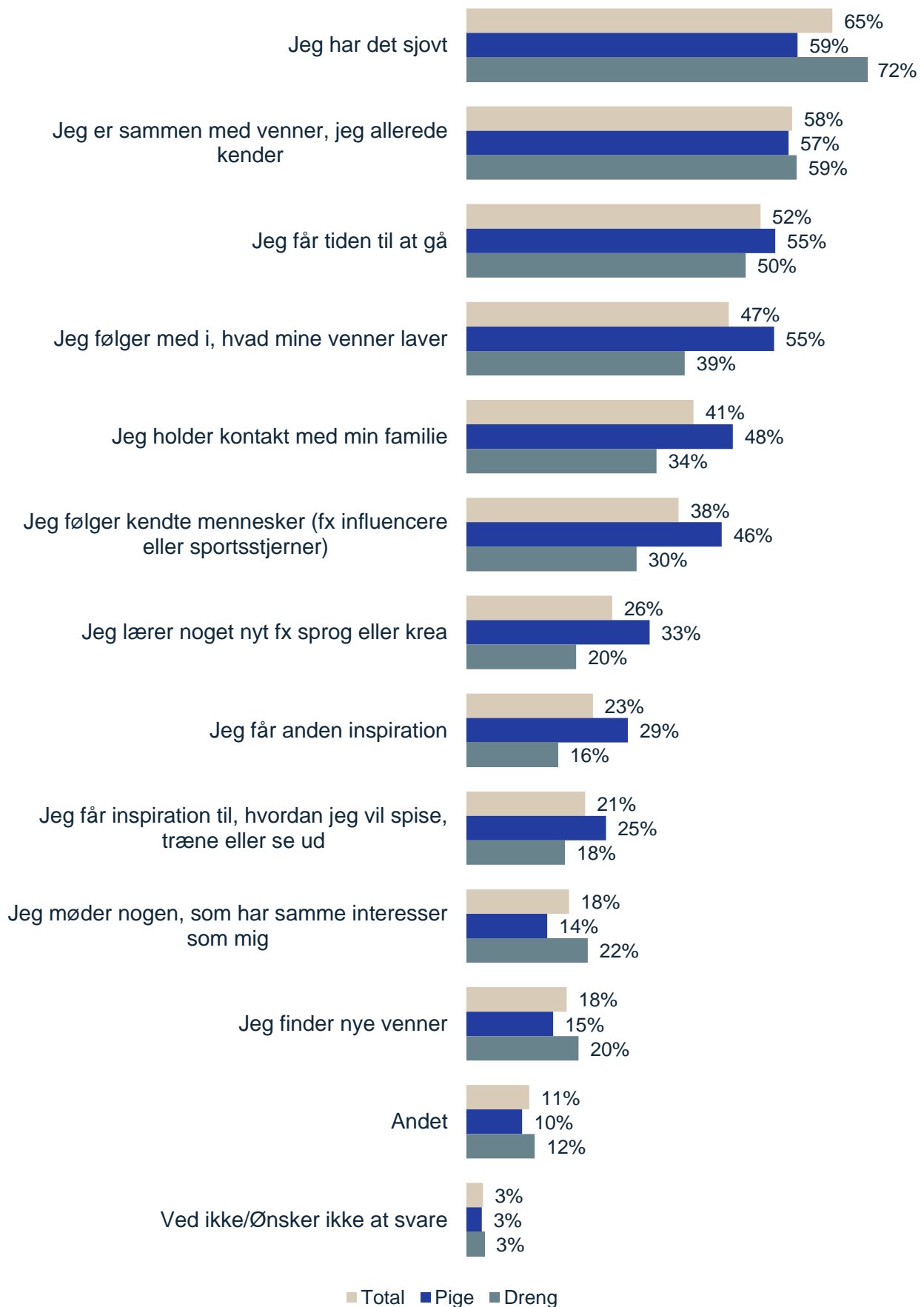
Som det fremgår af figur 3 på næste side, er børn og unge på nettet med mange forskellige formål: At have det sjovt, at holde kontakt med dem, de kender i forvejen, at møde nye venner, at lære noget nyt eller at lave noget kreativt. På tværs af alle børn og unge angiver flest (65%), at de bruger tiden online på at have det sjovt.

Der er en tendens til, at piger i højere grad er online for fx at følge med i, hvad deres venner laver eller holde kontakt med deres familie. Desuden er piger oftere online for at følge kendte mennesker eller få inspiration til, hvordan de kan spise, træne eller se ud.

Drengene er oftere end piger på nettet for at få nye venner, for at møde nogen med samme interesser som dem selv og for at have det sjovt.

Børn og unge, der føler sig ensomme, er oftere end de øvrige online for at møde nogen, som har samme interesser som dem, og for at få inspiration til, hvordan de kan spise, træne eller se ud.

Når man kigger på alder, er de 9-12-årige oftere online for at lære noget nyt, end de 13-17-årige er.

Figur 3: Hvad tiden online bruges på


Figur 3 – fuld spørgsmålsformulering: "Hvad bruger du oftest tiden på, når du er på de forskellige digitale medier, platforme eller spil? Du kan sætte flere krydser." (N=4.171)

I interviewene fremhæver børn og unge især den sociale del af det online univers som noget, der gør det vigtigt og attraktivt for dem at være på nettet.

Derfor er det heller ikke overraskende, at når de bliver spurgt om, hvad der er det bedste ved at være online, nævner de typisk det sociale aspekt – som at kunne skrive eller "snappe" med vennerne.

De 9-12-årige fremhæver især, at det er sjovt at spille og se videoer på fx YouTube. Når de bliver spurgt om, hvad der er det værste, nævner flertallet den hårde tone. Det gælder både blandt venner, de er sociale med online, og fremmede, de møder i det digitale univers. Nogle børn ville ønske, at de var mere sociale i den fysiske verden, da meget af deres sociale samvær foregår online.

Det sociale liv i den fysiske verden er også påvirket af det digitale. Ofte er det online, børn og unge aftaler at mødes og danner vennegrupper. Derfor opfattes det også som vigtigt at være aktiv online for at være en del af det sociale offline.

Selvom flere af dem har haft ubehagelige oplevelser online, holder det dem ikke fra at bruge sociale platforme, medier eller spil. Det er en integreret del af deres hverdag og sociale liv, som de fleste er glade for.



Hvad er det bedste ved at være online?

Det tror jeg er, at det er nemt at være sammen med folk, uden man egentlig er sammen med dem. Man får den her følelse af, at man egentlig er sammen. Også når du er 100 km væk fra hinanden.

Pige, 16 år.



Hvad er det værste ved at være på nettet?

Måden, nogen kan hate på. For eksempel hvis man postede en video, og så folk er sådan 'ej, du er tyk' De sviner bare en til.

Pige, 15 år.



3. Omfanget af digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online

3. Omfanget af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online

I dette kapitel ser vi på omfanget af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online. Vi ser på, hvor mange der har den slags oplevelser, og hvordan udviklingen har været siden 2021. Derefter går vi i dybden med, hvilke typer oplevelser der er mest og mindst almindelige, hvilke platforme eller spil det sker på, og hvem der står bag. Derudover undersøger vi, hvor ofte børn og unge bliver kontaktet af fremmede voksne.

3.1 Antallet af børn og unge, som har oplevet digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online, er steget markant

69% af børn og unge har i løbet af det seneste år været udsat for en eller flere digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online. Det er en markant stigning siden 2021, hvor tallet var 42%. Der ses en stigning i samtlige digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online.

Det er ikke muligt med en direkte sammenligning mellem besvarelsene i 2021 og 2024, fordi der er tilføjet kategorier og ændret opsætning i den nyeste version. Alligevel er det tydeligt, at der er en markant stigning i antallet af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online.

Dette bliver desuden understøttet af interviewene. Børn og unge har en oplevelse af, at ubehagelige oplevelser online sker meget hyppigt og rammer alle på den ene eller anden måde – og at det er en risiko de lever med, når de er til stede på nettet. De fortæller alle, at de selv, eller nogle de kender, har haft ubehagelige oplevelser online.

I figur 4, på næste side, bliver det tydeligt, at der er forskel på de ubehagelige oplevelser online alt efter, hvilken gruppe af børn og unge det handler om.

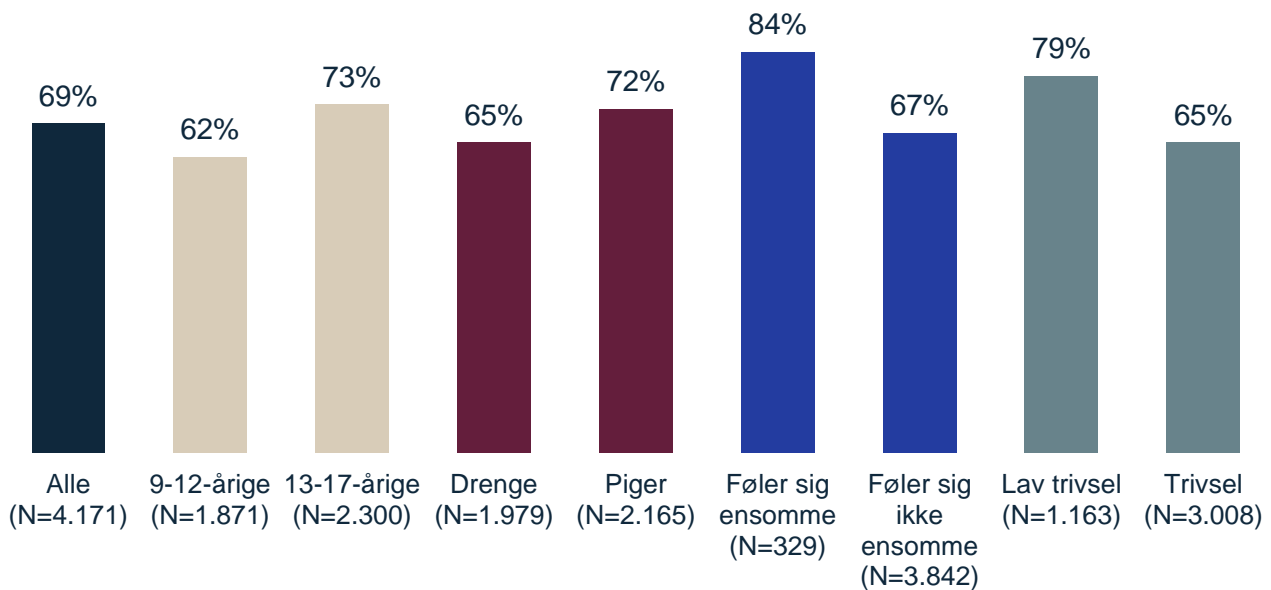
For eksempel har 65% af drengene oplevet noget ubehageligt online, mens det er 72% af pigerne. Der er også forskel i forhold til alder. 73% af de 13-17-årige har haft en ubehagelig oplevelse, mens det er 62% af de 9-12-årige.



På en eller anden måde bliver det bare anset som noget, der bare er en del af at være på nettet. Eksempelvis det med at blive skrevet grimt til. Det er jo blevet meget normalt nu. Det er bare sådan, at folk er.

Dreng, 15 år.

Figur 4: Andel af børn og unge, der har haft en eller flere ubehagelige oplevelser online inden for det seneste år



Figur 4 – Andelen er beregnet som børn og unge, der har angivet, at de har oplevet mindst én digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse inden for det seneste år, på tværs af forskellige typer af digitale krænkelse.

Udover køn og alder har det også betydning, om børn og unge trives eller føler sig ensomme. De børn og unge, der føler sig ensomme, har oftere ubehagelige oplevelser online (84%) end de øvrige børn og unge (67%). Det er samme mønster, når vi kigger isoleret på de børn og unge, som er i lav trivsel. Her har 79% af dem oplevet noget ubehageligt online, hvor tallet er på 65% for de øvrige børn og unge. Overordnet set er det altså især piger, de 13-17-årige samt dem der føler sig ensomme eller er i lav trivsel, der er særligt udsatte.

Undersøgelsen fra 2021 viste samme tendenser. Det er dog tydeligt, at der for alle grupper er sket en stigning i antallet af ubehagelige oplevelser online.

3.2 Stigningen gælder alle typer af digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online

Figur 5, på næste side, viser andelen af børn og unge, der har oplevet forskellige typer digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelser på nettet det seneste år. Der er flest børn og unge, der er blevet kontaktet af nogen, de ikke vil tale eller skrive med (36%). 32% har oplevet at se voldsomme billeder eller videoer, som de ikke havde lyst til at se, og 29% har oplevet, at andre har talt eller skrevet grimt til dem på nettet.

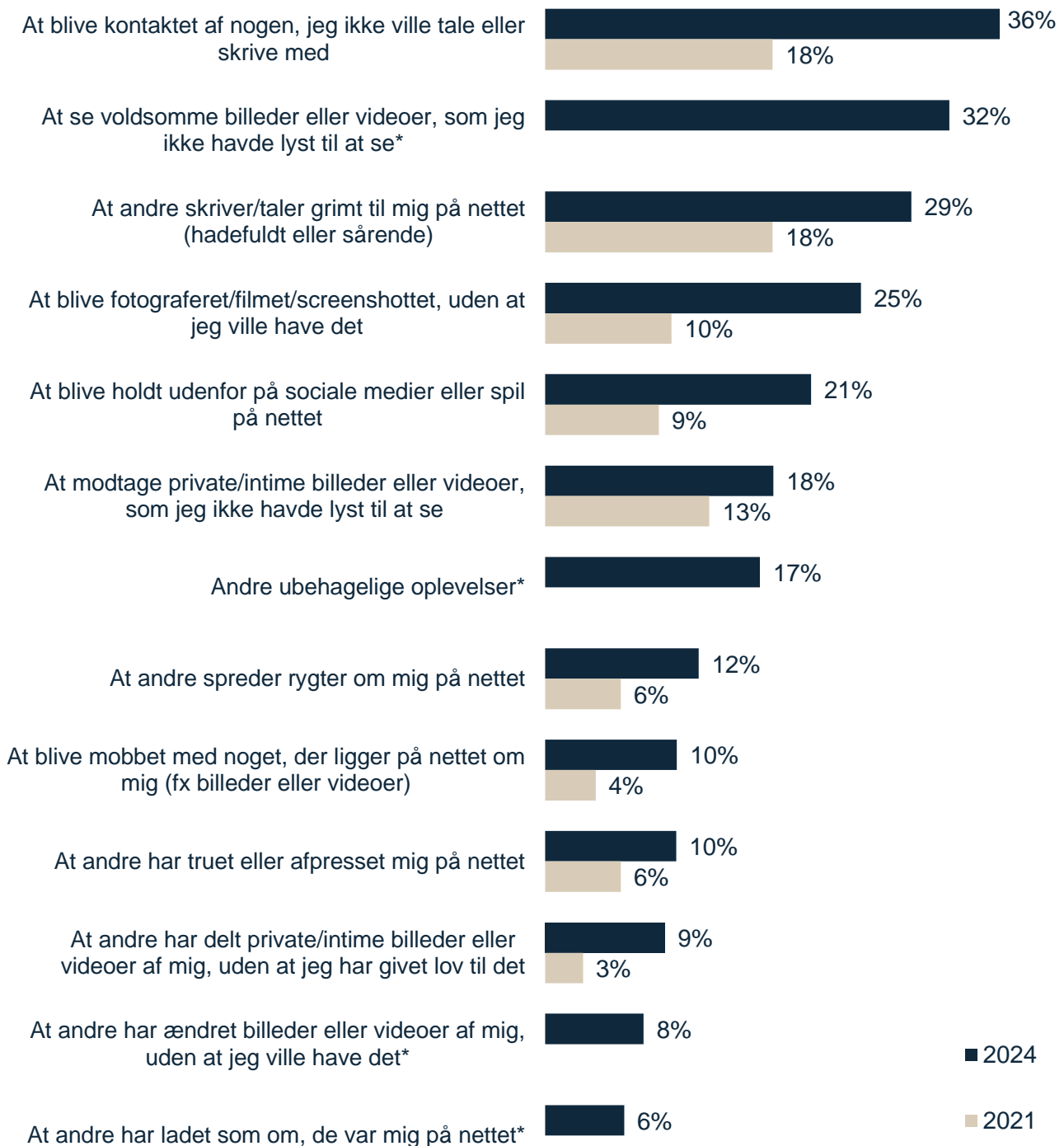


Det er ikke noget, jeg selv har prøvet, men ved, at en del af mine venner har. Der har mange af pigerne i hvert fald. Altså det er bare en eller anden, som har add'et dem (på Snapchat, red) og sendt de her (intime billeder, red)

Dreng, 14 år.

Sammenligner man resultaterne for de forskellige typer af digitale krænkelse og ubehagelige oplevelser på nettet fra 2021 til 2024, er der sket en stigning på alle områder. Særligt bemærkelsesværdigt er stigningen i antallet af børn og unge, der oplever at få delt private eller intime billeder og videoer. Her er andelen tredoblet fra 3% i 2021 til 9% i 2024. Der er også væsentligt flere børn og unge, som oplever at blive mobbet med noget, der ligger om dem på nettet. Det havde 4% oplevet i 2021, og nu er det 10%.

Figur 5: Andel af børn og unge, som har oplevet hver type ubehagelig oplevelse online



Figur 5 – fuld spørgsmålsformulering: "Har du selv oplevet nogle af disse 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.". Spørgsmål markeret med * er tilføjet i 2024, hvorfor det ikke er muligt at sammenligne med tidligere. N (2024) = 4.171, N (2021) = 3.209

At blive fotograferet/filmet/screenshottet uden at ville have det er den ubehagelige oplevelse online med næststørst stigning (15 procentpoint flere oplever dette i 2024), efterfulgt af at blive holdt udenfor på sociale medier eller i spil på nettet, der er steget med 12 procentpoint siden 2021. Næsten dobbelt så mange oplever at blive truet eller afpresset. Det er steget fra 6% til 10%.

Flere børn og unge fortæller i interviewene, at de er bevidste om risikoen for at opleve noget ubehageligt på nettet, og derfor prøver de at være ekstra opmærksomme, når de er online. Når de giver eksempler på ubehagelige oplevelser online, nævner de især at blive kontaktet af fremmede, støde på voldelige videoer uden at have søgt efter dem, blive holdt udenfor i spil eller online grupper, eller at nogen taler grimt til dem. De fleste ser disse oplevelser som "normale", da en stor del af deres liv foregår online, og fordi digitale medier gør det lettere at udsætte andre eller selv blive udsat for den slags.



Hvis man spørger generelt, så tror jeg alle har set noget ubehageligt. Jeg tror, at alle, der scroller, ser engang i mellem nogle, der kommer til skade.

Pige, 17 år.

For eksempel er det blevet lettere at oprette en falsk profil for at sende hadefulde beskeder. Selvom børn og unge ser disse oplevelser som "normale" og ikke altid føler behov for at dele dem med andre, synes de fleste alligevel, at det er ubehageligt at blive udsat for. De ville helst undgå disse oplevelser, hvis de kunne.

Etnicitet har også en betydning for, hvilke typer ubehagelige oplevelser børn og unge har oplevet online. Fx er der 13% af børn og unge med etnisk minoritetsbaggrund, som det seneste år har oplevet at få delt private/intime billeder, mens det gælder for 8% af børn og unge med dansk etnicitet.

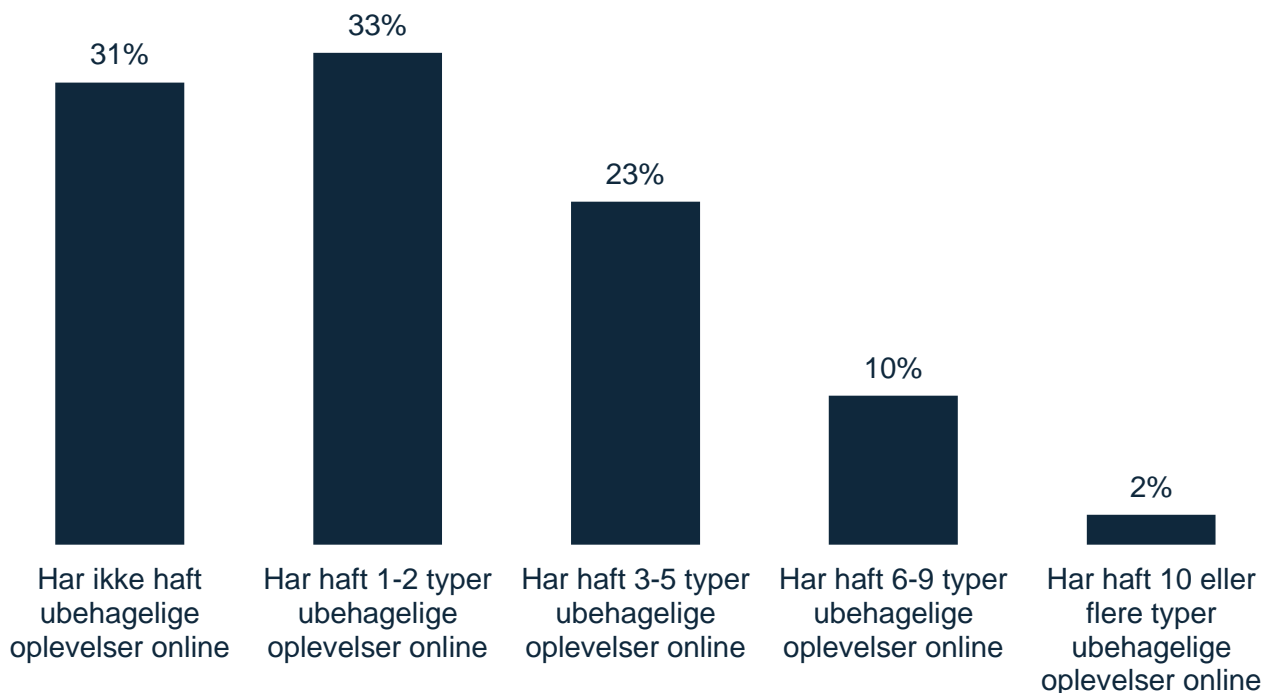
3.3 Mere end hver tredje har haft tre eller flere ubehagelige oplevelser online

Som vist i figur 6 har 35% haft tre eller flere ubehagelige oplevelser online det seneste år. 33% har haft en til to ubehagelige oplevelser på nettet inden for det seneste år.

Igen er det især piger, de 13-17-årige samt børn og unge der føler sig ensomme eller er i lav trivsel, der har flest ubehagelige oplevelser online (se bilag B, side 89).

Når man kigger på, hvad børn og unge oftest bruger tiden på online, så viser det sig, at dem, som er online for at finde nye venner, møde nogen, som har de samme interesser og få inspiration til, hvordan de skal spise, træne eller se ud, i højere grad oplever flere forskellige typer ubehagelige oplevelser online. Cirka en fjerdedel af dem har haft mere end fem forskellige ubehagelige oplevelser online det seneste år.

Figur 6: Andel af børn og unge, som har haft en eller flere ubehagelige oplevelser online inden for det seneste år



Figur 6 – Andelen er beregnet ud fra, hvor mange digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser børn og unge, har angivet, at de har oplevet inden for det seneste år, på tværs af forskellige typer af digitale krænkelser. (N=4.171)

3.4 Over halvdelen af børn og unge oplever, at de ubehagelige oplevelser online gentager sig

Udover at mange børn og unge oplever forskellige typer af ubehagelige oplevelser online, så viser det sig også, at en stor del af dem sker relativt hyppigt. Når 69% af børn og unge har oplevet mindst én type ubehagelig oplevelse online, hører det også med til billedet, at der er mange børn og unge, som har haft de forskellige typer af ubehagelige oplevelser online mange gange i løbet af det seneste år.

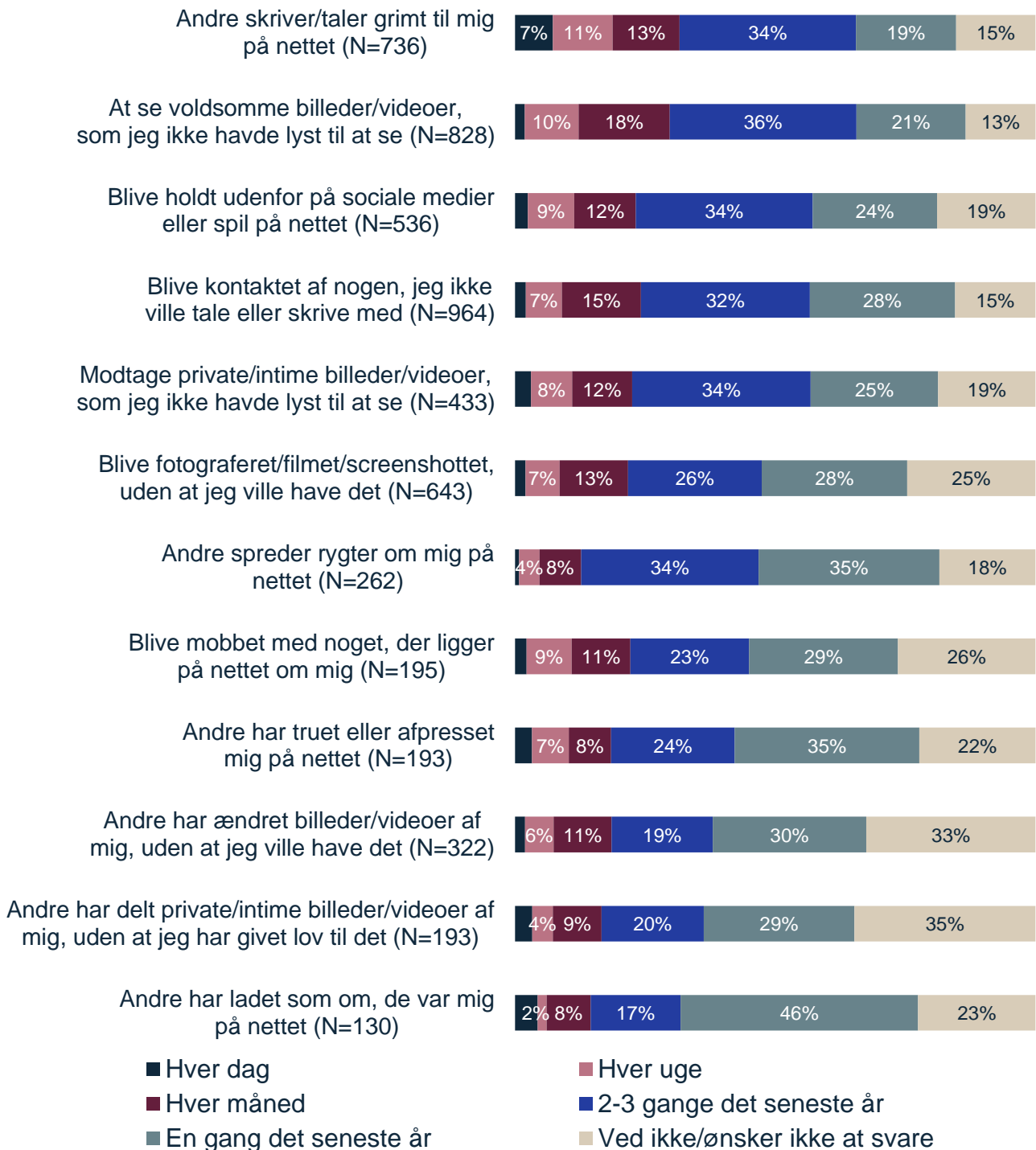
Gennemsnitligt gentager 11% af de ubehagelige oplevelser online sig hver uge eller hver dag. For 13% af oplevelserne er det hver måned. Over halvdelen af oplevelserne (57%) gentog sig en til tre gange i løbet af det seneste år (se bilag C, side 165).

Som det fremgår af figur 7, på næste side, er det at blive talt eller skrevet grimt til online den ubehagelige oplevelse, som gentager sig hyppigst. 19% oplever, at det sker hver dag eller hver uge. 30% af de børn og unge, der har set voldsomme billeder eller videoer, har oplevet det hver måned eller oftere.

De oplevelser, der rammer mange, er også dem, der sker hyppigst. Fx har 29% børn og unge i løbet af det seneste år oplevet at blive talt eller skrevet grimt til på nettet, og det er samtidig den oplevelse, som flest oplever gentager sig hyppigst.

I interviewene fremhæver børn og unge de hyppige oplevelser som mindre alvorlige, men stadig ubehagelige. Det kan være at modtage intime billeder fra fremmede, se voldeligt indhold online eller blive talt grimt til på nettet. Dette er altså oplevelser, som de ikke ønsker, men som heller ikke bekymrer dem. De siger for eksempel, at det er "noget, jeg ser ofte", at de "har vænnet sig til det" eller, at det er noget "jeg hurtigt glemmer igen". Efterhånden som de oplever det flere gange, vænner de sig til det og beskriver det som en hverdagsoplevelse, der hurtigt går over igen.

Figur 7: Hvor ofte børn og unge har oplevet digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer oplevelser



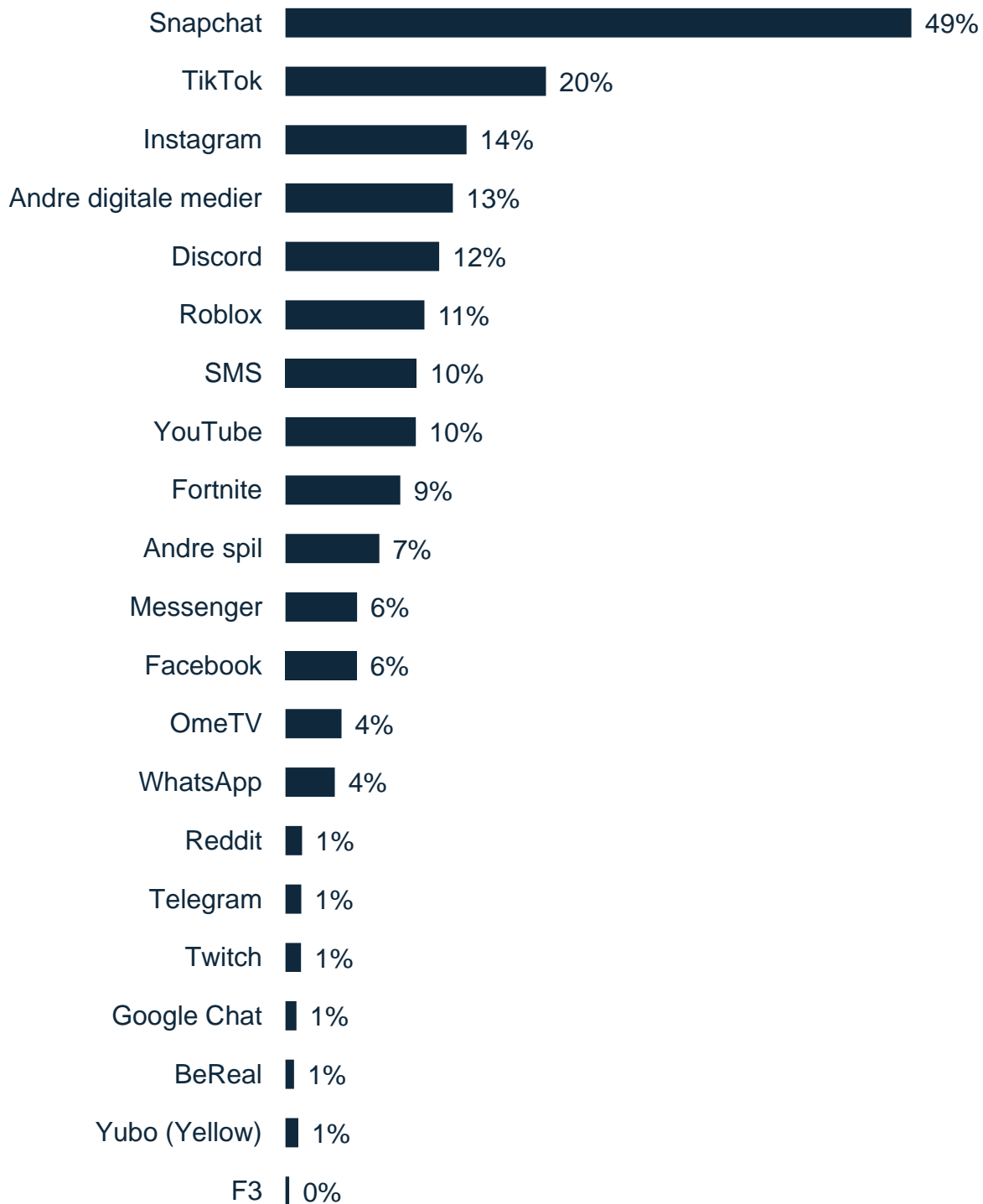
Figur 7 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvor ofte har du oplevet [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online] i løbet af det seneste år?". For andelen, som har svaret 'Hver dag' fremgår procenttallet ikke af hensyn til layoutet.

Som vi har set, er det oftest sådan, at de oplevelser, flest børn og unge har, også er dem, der optræder hyppigt. Her falder en oplevelse udenfor. Nemlig det at blive mobbet med noget, der ligger om en på nettet. 10% af børn og unge har oplevet det, og ud af dem oplever 11%, at det sker hver uge eller hver dag. Det rammer altså hyppigt, selvom det ikke rammer så mange børn og unge.

3.5 Digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online udspiller sig på mange forskellige platforme – men flest sker på Snapchat

Snapchat er den platform, hvor flest børn og unge har ubehagelige oplevelser online (49%). 20% af de ubehagelige oplevelser sker på TikTok og 14% på Instagram. Snapchat, TikTok og Instagram er også nogle af de platforme, som mange børn og unge bruger.

Figur 8: På hvilke digitale medier, platforme og spil børn og unge har oplevet ubehagelige oplevelser online – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 8 - Fuld spørgsmålsformulering: "På hvilke digitale medier, platforme eller spil har du oplevet, [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online] i løbet af det seneste år? Du kan sætte flere krydser.". Figuren viser det vægtede gennemsnit af besvarelserne på tværs af alle oplevelserne. (N=4.171).

Selvom 82% bruger YouTube, er det kun 10% af de ubehagelige oplevelser online, som finder sted der. Modsat foregår 12% af de ubehagelige oplevelser på Discord, som kun bruges af 29%. Der foregår også mange ubehagelige oplevelser på OmeTV, hvor 4% af de ubehagelige oplevelser online finder sted, selvom kun 7% af børn og unge bruger platformen.

For 70% af dem, der har oplevet at modtage private eller intime billeder, skete det på Snapchat. Tallet er på 69% for dem, der har oplevet at blive fotograferet, filmet eller screenshottet uden tilladelse, og 64% af dem der har oplevet, at der blev spredt rygter, oplevede det på Snapchat (se bilag B, side 100, 112, 142).

Når børn og unge fortæller om deres ubehagelige oplevelser online i interviewene, fremhæver de et mønster, hvor design og funktioner på digitale platforme enten øger eller mindsker risikoen for at blive udsat for ubehagelige oplevelser online. For eksempel er det nemt for fremmede at sende intime billeder til børn og unge på Snapchat, som de ikke ønsker at modtage, mens risikoen for at støde på voldeligt indhold eller hadefulde tale er større, når de scroller gennem TikTok eller Instagram.



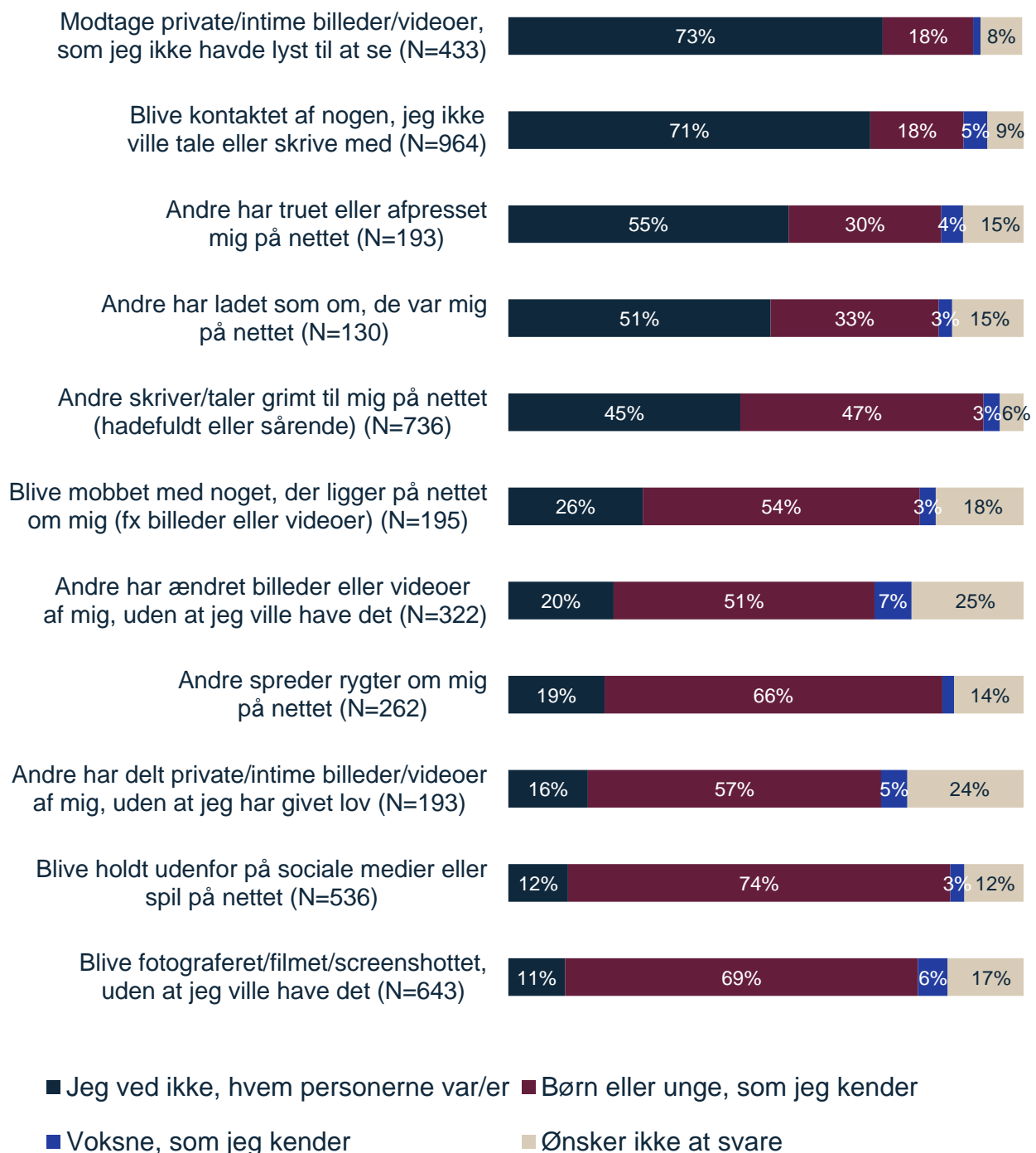
Jeg havde på et tidspunkt Snapchat. Hvor der var en random person, der addede mig, og så addede jeg personen tilbage, fordi jeg tænkte, det er sjovt nok. Og så kom der lige sådan lidt ubehagelige billeder op. Sådan nogle nøgenbilleder og sådan noget.

Pige, 16 år.

3.6 Det er ofte bekendte børn og unge, der står bag de ubehagelige oplevelser online

Det varierer, hvem der står bag den enkelte digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse. I 39% af tilfældene er det børn og unge, de kender, der står bag. I 34% er det en person, som barnet eller den unge ikke ved, hvem er. I 3% af tilfældene er det en voksen, de kender, der står bag (se bilag C, side 167).

Figur 9: Hvilke personer, der står bag de digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelser online, fordelt på forskellige typer af oplevelser



Figur 9 - fuld spørgsmålsformulering: "Hvilke personer har [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online] i løbet af det seneste år? Du kan sætte flere krydser."

Som det fremgår af figur 9, er det oftest personer, børn og unge ikke kender, der står bag, når børn og unge modtager intime billeder og videoer (73%), og når de bliver kontaktet af nogen, de ikke ønsker at tale med (71%).

Til gengæld er det ofte børn og unge, de kender, når de oplever at blive holdt udenfor (74%) eller at blive fotograferet, filmet og screenshottet uden tilladelse (69%).

To piger fortæller i interviewene, at de har oplevet at få delt indhold af sig selv på sociale medier og blive talt eller skrevet grimt til på nettet. For eksempel har børn og unge, de kender, taget screenshots af deres billeder og delt dem i tråde, hvor der er blevet kommenteret på deres udseende. Begge historier bekræfter for pigerne, at tonen på sociale medier er hård, og ofte meget anderledes end det, de oplever udenfor den digitale verden.



Jeg har tit oplevet, at folk har svinet mig til over sociale medier. Jeg tror bare, det er lettere. Når vi er ovre på skolen, snakker de slet ikke til mig. Og hvis de gjorde, var de rimelig søde. Men når det var online, så kunne de sagtens svine mig til.

Pige, 15 år.



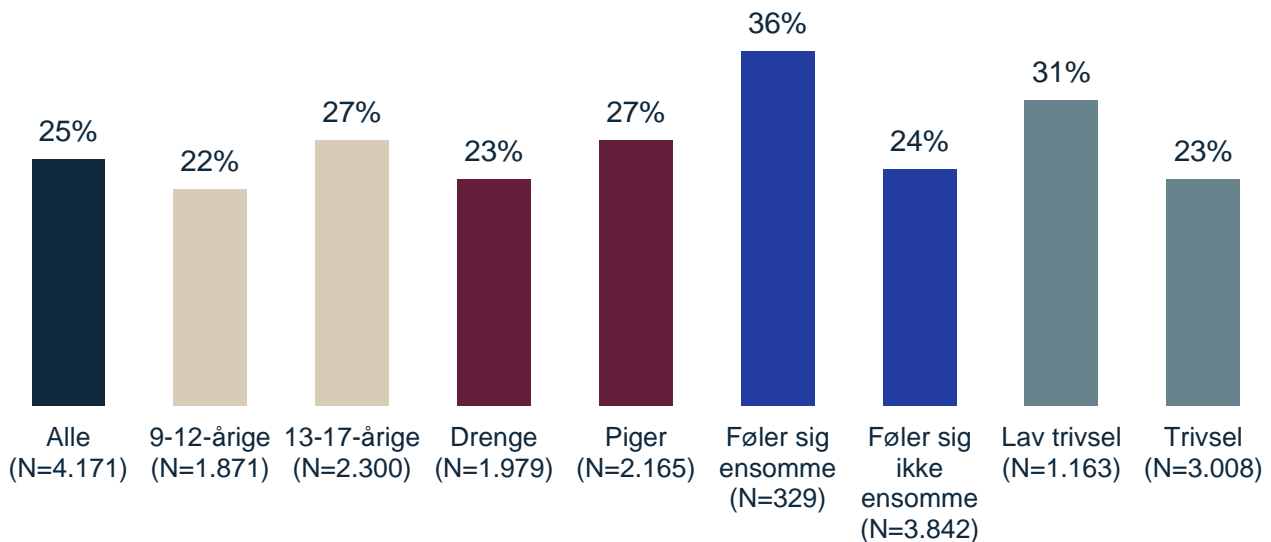
Fordi jeg har altid været lidt større end de andre, så jeg har været et nemt offer. Så er der tit inde i grupper på Snapchat med klassen og sådan noget, hvor der er blevet skrevet grimme ting om mig. Og folk, der har skrevet privat til mig.

Pige, 17 år.

3.7 Børn og unge, der føler sig ensomme, bliver oftere kontaktet af fremmede voksne

En fjerdedel af børn og unge mellem 9 og 17 år har oplevet at blive kontaktet af en voksen på nettet, de ikke kendte i forvejen. Dette tal er på niveau med 2021, hvor 26% af børn og unge oplevede det.

Figur 10: Andel af børn og unge, der har oplevet at blive kontaktet af en voksen på nettet, som de ikke kendte i forvejen



Figur 10 – fuld spørgsmålsformulering: "Har du i løbet af det seneste år oplevet at blive kontaktet af en voksen på nettet, som du ikke kendte i forvejen?"

Som figur 10 viser, oplever piger i højere grad end drenge at blive kontaktet af fremmede voksne, mens de 13-17-årige oplever det oftere end de 9-12-årige. De grupper, der oftest oplever at blive kontaktet af fremmede voksne, er børn og unge, der føler sig ensomme eller er i lav trivsel, og de børn og unge, der leder efter nye venner online eller inspiration til, hvordan de skal spise, træne eller se ud.

Som det fremgår af figur 11, på næste side, ved størstedelen af de børn og unge, som har oplevet at blive kontaktet af en fremmed voksen, ikke, hvad den voksne ville og valgte at ignorere det. Sammenlignet med 2021 er der flere børn og unge, som ignorerer henvendelsen. Tallet er steget fra 41% i 2021 til 51% i 2024.

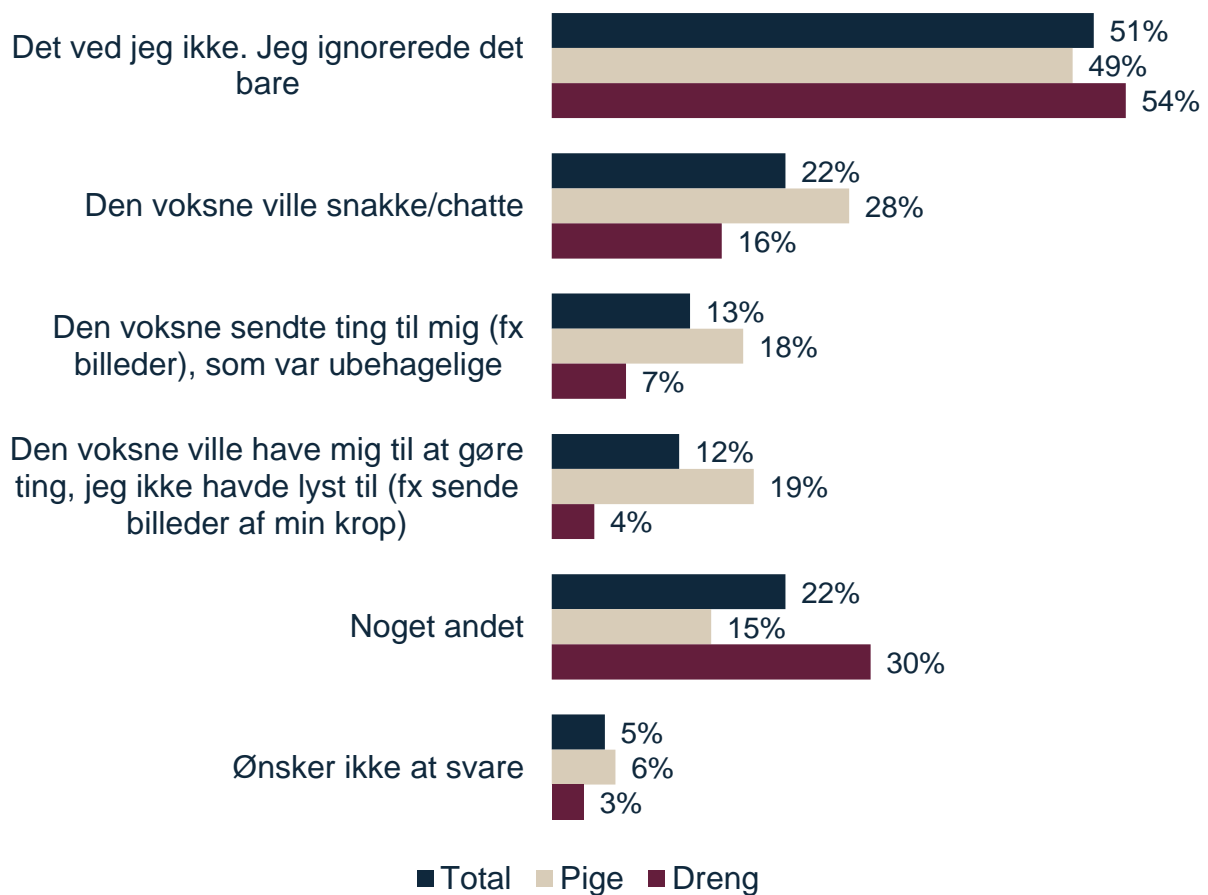


Jeg ved ikke, om det er blevet lagt ud, men en af mine bedste venners venner havde engang prøvet det her med, at der var en ældre mand, der addede hende på snap, og så ligesom pressede hende til nogle ting der, hvor jeg tænkte, 'hold da op, er det virkelig sådan her, verden lige fungerer?'

Pige, 16 år.

De mønstre, som viser sig, når vi kigger på, hvem der oftest bliver kontaktet af fremmede voksne, står endnu tydeligere frem, når vi kigger på, hvad den voksne ville børnene og de unge. Selvom det kun er lidt flere piger end drenge, som bliver kontaktet af fremmede voksne, så er det langt oftest piger, som har oplevet, at den voksne ville snakke eller chatte, at den voksne sendte dem noget, der var ubehageligt, eller at den voksne ville have dem til at gøre noget, som de ikke havde lyst til (19% piger oplever dette mod 4% drenge). Tilsvarende har de 13-17-årige også disse oplevelser i langt højere grad end de 9-12-årige (se bilag B, side 91).

Figur 11: Indhold af kontakten fra den/de voksne



Figur 11 – fuld spørgsmålsformulering: " Du har svaret, at du er blevet kontaktet af en voksen på nettet, som du ikke kendte i forvejen. Hvad ville den voksne, der kontaktede dig? Det er muligt at sætte flere kryds." (N=1.064)

Børn og unge, der føler sig ensomme eller er i lav trivsel, oplever ikke kun i højere grad at blive kontaktet af voksne, som de ikke kendte i forvejen, men ignorerer også disse henvendelser i langt mindre grad. 37% af de børn og unge, som føler sig ensomme, og som er blevet kontaktet af en fremmed voksen, valgte at ignorere henvendelsen, mens dette gælder for 53% af børn og unge, som ikke føler sig ensomme. De børn og unge, der føler sig ensomme er også mere udsatte i forhold til at blive kontaktet af voksne, de ikke kender. Der er tre gange så mange af dem, som blandt de øvrige, der oplever at få tilsendt ubehagelige ting, eller at nogen vil have dem til at gøre noget, de ikke har lyst til (se bilag C, side 91).



4. Børn og unges reaktioner på digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online

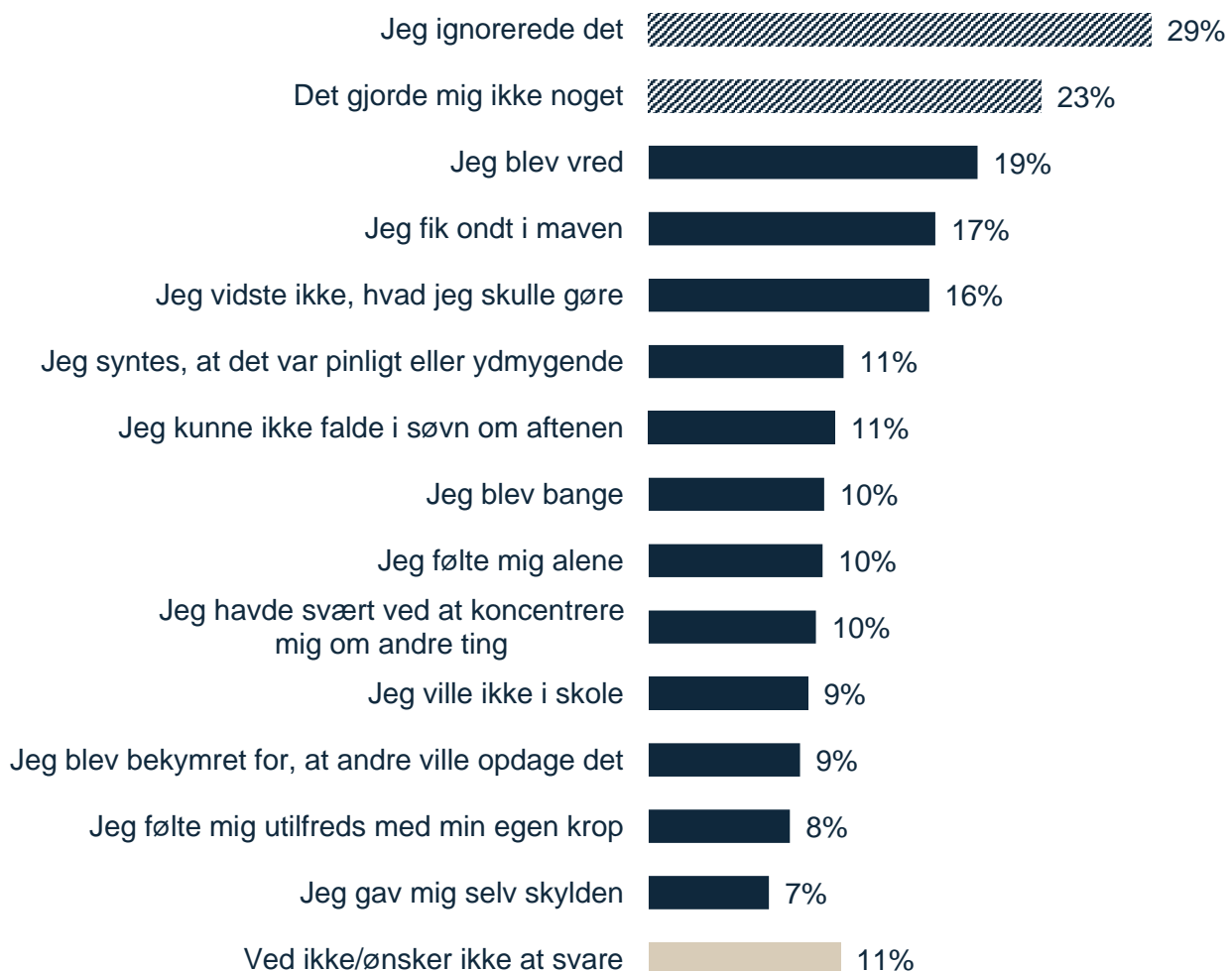
4. Børn og unges reaktioner på digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online

I dette kapitel undersøger vi, hvordan de digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online ser ud. Vi ser på tværs af oplevelserne og belyser både fællestræk, og forskelle på, hvordan børn og unge typisk reagerer, når de oplever noget ubehageligt online, og om de taler med nogen om det.

4.1 Mange børn og unge bliver påvirket negativt af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online

48% af de digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online, som børn og unge har, påvirker dem negativt. Oftest bliver de enten vrede (19%), får ondt i maven (17%) eller ved ikke, hvad de skal gøre (16%).

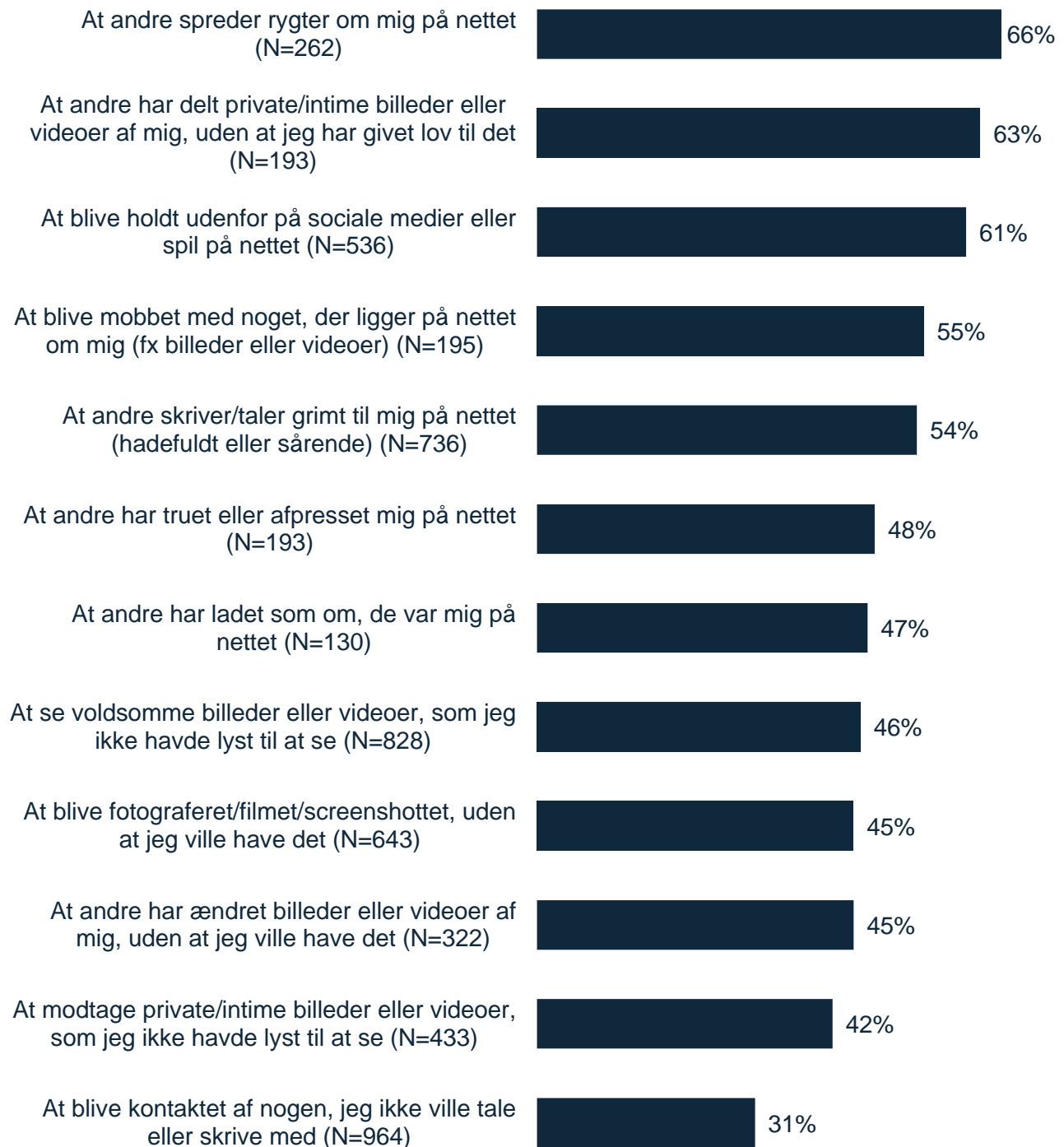
Figur 12: Hvordan digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online påvirker børn og unge – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 12 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvordan påvirkede det dig at [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". Figuren viser det vægtede gennemsnit af besvarelserne på tværs af alle oplevelserne. (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

Det er ikke alle typer oplevelser, som påvirker børn og unge i lige høj grad. Den oplevelse, som oftest giver negative reaktioner, er, når andre spreder rygter om en online. Det påvirker 66% af de børn og unge, der oplever det, negativt. Næsten lige så mange (63%) bliver påvirket negativt, hvis de får delt private eller intime billeder, mens at blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet påvirker 61% af dem, der oplever det, negativt.

Figur 13: Andel af børn og unge, som bliver påvirket negativt, af forskellige digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online



Figur 13 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvordan påvirkede det dig at [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". Figuren viser andelen af børn og unge, som blev påvirket negativt af hver af oplevelserne.

Som det fremgår af figur 14 på næste side, er der forskel på, hvordan børn og unge bliver påvirket af forskellige digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser online.

På tværs af forskellige typer oplevelser er der mange børn og unge, der bliver vrede, men det er dog særligt, når andre spreder rygter om dem, når andre deler intime eller private billeder af dem, når andre giver sig ud for at være dem, eller når andre taler grimt til dem på nettet, at mange børn og unge bliver vrede.

At få ondt i maven er en reaktion, der oftest optræder hos børn og unge, når andre spreder rygter om dem, eller hvis de bliver holdt uden for på sociale medier eller i onlinespil.

Der er også flere børn og unge, som ikke ved, hvad de skal gøre, når de oplever noget ubehageligt på nettet. Det er især, hvis andre spreder rygter, de bliver mobbet med noget, der ligger på nettet, eller hvis andre deler intime/private billeder af dem. Rygtespredning og mobning vækker mange forskellige negative følelser på én gang, og ofte kan de børn og unge, der oplever det, også reagere ved ikke at ville i skole.

Visse negative reaktioner er udbredte i forbindelse med bestemte typer af oplevelser. For eksempel at føle sig alene, og at man bliver bange. Børn og unge føler sig ofte alene, når de er blevet holdt uden for på sociale medier eller i spil på nettet, eller hvis nogen har spredt rygter om dem. De bliver typisk bange, hvis de bliver truet eller afpresset, eller ser voldsomme videoer eller billeder, som de ikke har lyst til at se.

At føle sig utilfreds med sin egen krop eller at opleve det som pinligt eller ydmygende, er i høj grad forbundet med, at andre spreder rygter, deler private eller intime billeder eller videoer samt mobber med noget, der ligger om dem på nettet.

Figur 14: Hvordan børn og unge bliver påvirket, når de oplever forskellige digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online

	Hvordan børn og unge blev påvirket											
	Blev bange	Blev vred	Gav mig selv skylden	Syntes, at det var pinligt eller ydmygende	Følte mig alene	Følte mig utilfreds med min egen krop	Kunne ikke falde i søvn om aftenen	Havde svært ved at koncentrere mig	Fik ondt i maven	Blev bekymret for, at andre ville opdage det	Vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	Ville ikke i skole
At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med	8%	12%	2%	4%	4%	3%	5%	5%	9%	4%	13%	3%
At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	16%	9%	4%	3%	3%	3%	14%	8%	19%	4%	14%	2%
At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)	8%	26%	9%	11%	11%	12%	14%	13%	19%	9%	19%	12%
At blive fotograferet, filmet, screenshottet, uden at jeg ville have det	8%	20%	4%	16%	5%	8%	5%	6%	11%	7%	11%	7%
At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet	6%	24%	12%	15%	36%	9%	13%	10%	23%	8%	17%	16%
At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	10%	11%	6%	11%	2%	6%	8%	9%	13%	12%	19%	4%
At andre spreder rygter om mig på nettet	10%	36%	12%	20%	19%	17%	16%	18%	27%	18%	21%	22%
At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)	10%	24%	10%	24%	14%	14%	15%	12%	18%	14%	19%	19%
At andre har truet eller afpresset mig på nettet	17%	20%	11%	9%	9%	11%	13%	16%	20%	12%	23%	9%
At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det	13%	29%	12%	26%	12%	16%	14%	14%	20%	19%	21%	17%
At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det	9%	18%	9%	14%	9%	12%	12%	12%	15%	13%	13%	14%
At andre har ladet som om, de var mig på nettet	11%	27%	3%	6%	7%	3%	6%	9%	14%	5%	14%	9%

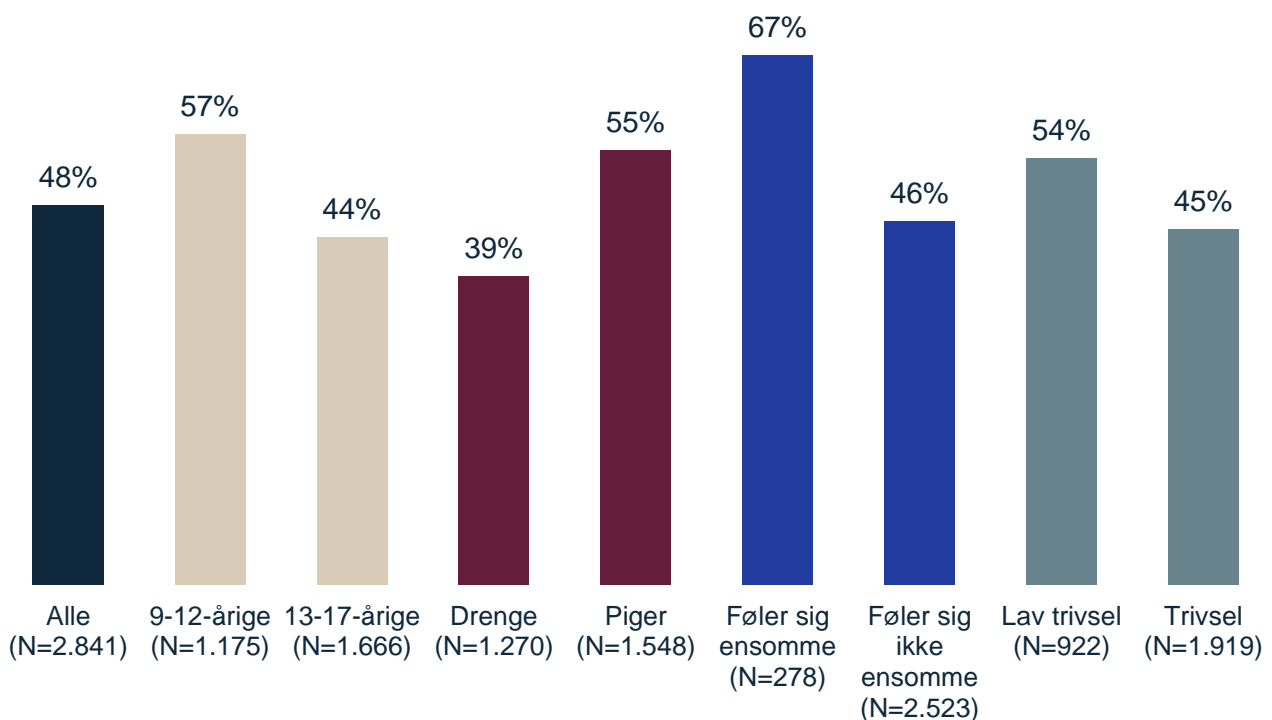
Figur 14 – Fuld spørgsmålsformulering: "Hvordan påvirkede det dig at [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

4.2 Særligt 9-12-årige, piger og børn og unge, der føler sig ensomme, bliver påvirket negativt

Selvom digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online påvirker børn og unge forskelligt, er det fælles, at forskellige grupper af børn og unge oplever dem på forskellige måder. Børn og unges reaktioner på disse oplevelser varierer især afhængigt af deres aldersgruppe.

Som figur 15 viser, bliver de 9-12-årige (57%) i højere grad påvirket negativt af oplevelserne end de 13-17-årige (44%). Ligeledes bliver piger (55%) og børn og unge, der føler sig ensomme (67%), i højere grad end hhv. drenge (39%) og børn og unge, der ikke føler sig ensomme (46%), påvirket negativt af oplevelserne.

Figur 15: Andel af børn og unge, som er blevet påvirket negativt af en eller flere digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 15 -- Fuld spørgsmålsformulering: "Hvordan påvirkede det dig at [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". Figuren viser det vægtede gennemsnit på tværs af oplevelserne af, hvor stor en andel der i forskellige grupper af børn og unge er blevet påvirket negativt af oplevelsen. N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

4.3 Det påvirker mere, når man kender den, der står bag

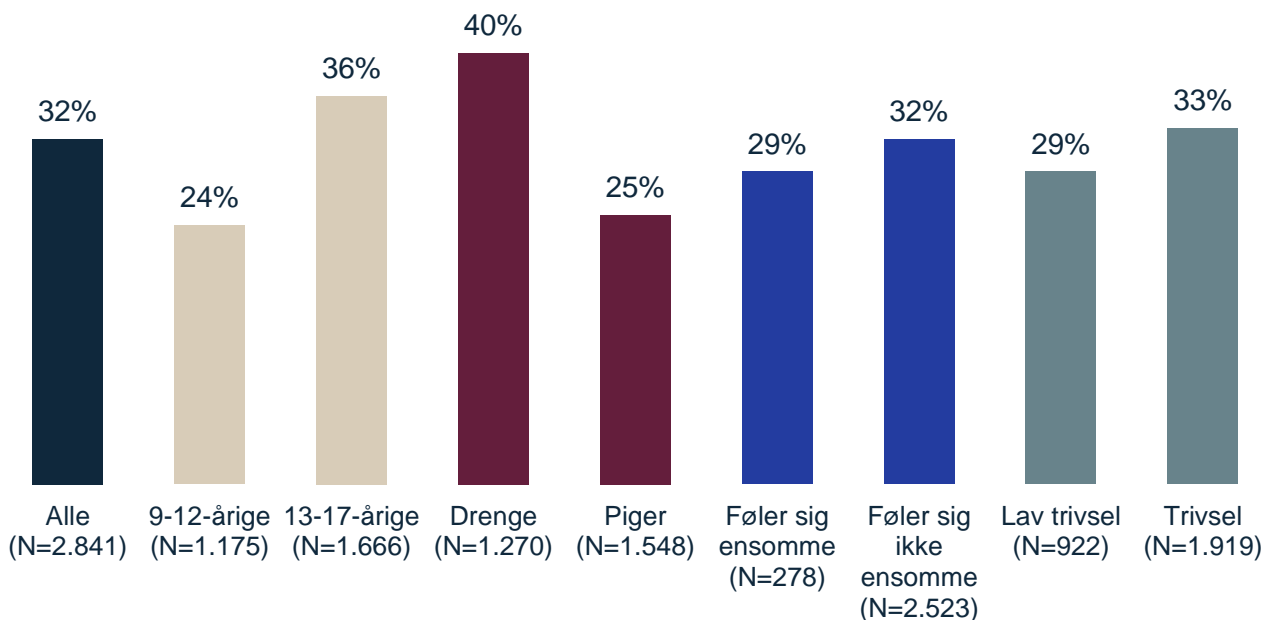
Børn og unge bliver mere påvirket af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online, når oplevelserne involverer børn og unge, som de i forvejen kender (59%), end de gør, hvis oplevelserne involverer personer, som de ikke ved, hvem er (41%).

Børn og unge reagerer desuden oftere passivt på oplevelser, som involverer personer, de ikke ved, hvem er. I tilfælde, hvor de kender den eller dem, der står bag, reagerer børn og unge oftere ved ikke at ville i skole.

4.4 En tredjedel handler ikke på digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online

32% af børn og unge gør ikke noget, når de oplever digitale krænkelser eller har andre ubehagelige oplevelser online. Som det ses i figur 16, er det særligt de 13-17-årige, drenge, børn og unge, der hverken føler sig ensomme eller er i lav trivsel, som ikke handler, når de oplever digitale krænkelser eller har andre ubehagelige oplevelser online.

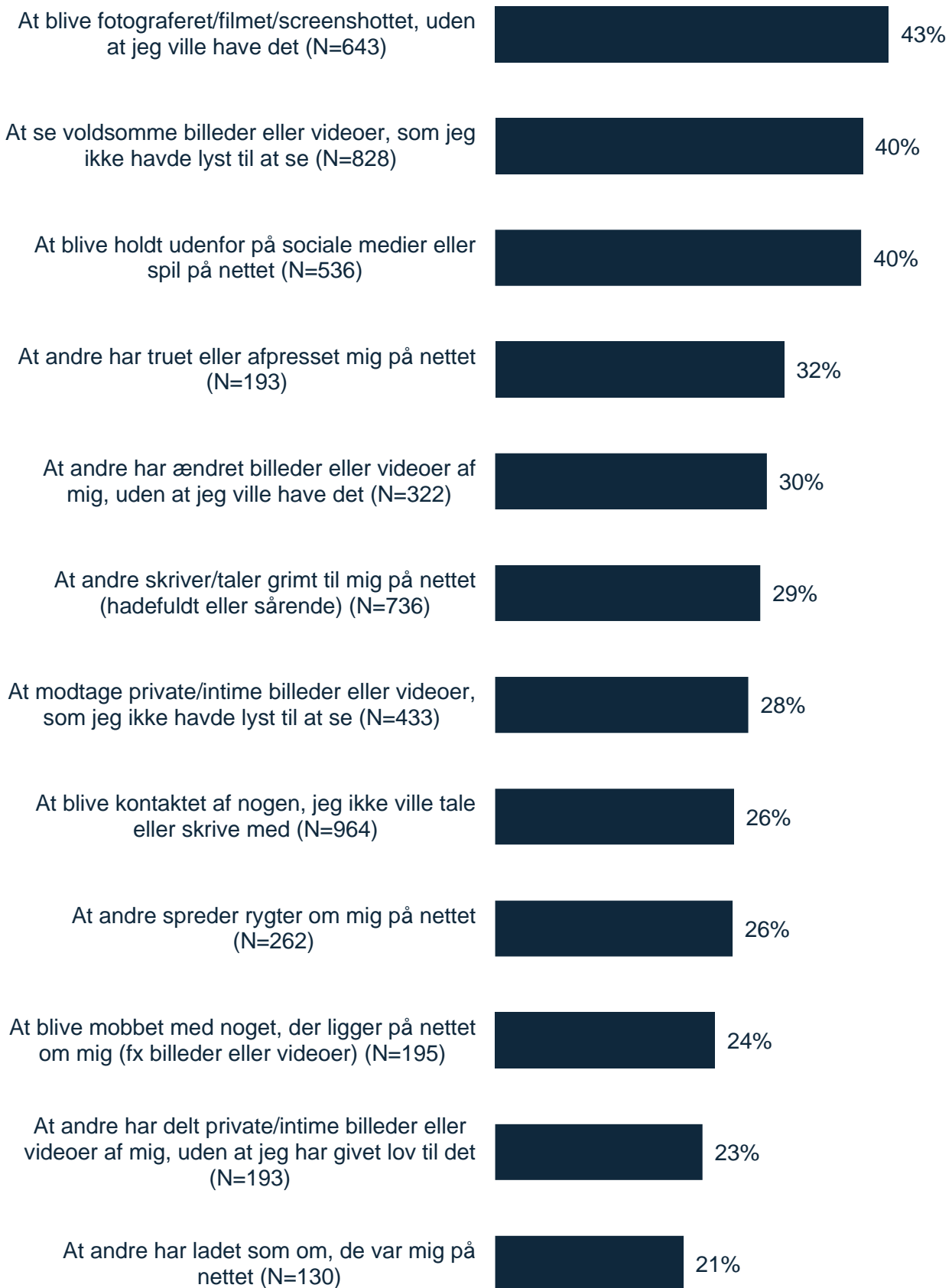
Figur 16: Andel af børn og unge, som *ikke* handler, når de er blevet udsat for en digital krænkelser eller anden ubehagelig oplevelse online – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 16-- Fuld spørgsmålsformulering: "Hvad gjorde du [den digitale krænkelser eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". Figuren viser det vægtede gennemsnit på tværs af oplevelserne af, hvor stor en andel der i forskellige grupper af børn og unge ikke handlede, da de blev udsat for oplevelsen.

Som figur 17, på næste side, viser, er det særligt, hvis børn og unge ser voldsomme billeder eller videoer, de ikke har lyst til at se, hvis de bliver fotograferet eller screenshottet, uden at de vil have det, eller hvis de bliver holdt uden for, at dem, der oplever det, ikke gør noget ved det.

Figur 17: Andel af børn og unge, som ikke gør noget, når de oplever forskellige digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online



Figur 17 -- Fuld spørgsmålsformulering: "Hvad gjorde du [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". Figuren viser andelen, som svarede "Jeg gjorde ikke noget".

4.5 Blokering er den mest almindelige handling

Blandt det flertal af børn og unge, som handler, når de oplever digitale krænkelser eller har andre ubehagelige oplevelser online, så gør de det oftest ved at blokere den person, der har gjort det (25%), ved at fortælle det til deres forældre eller andre voksne i deres omgangskreds (23%), eller ved at fortælle det til deres venner (22%). Der er væsentlige forskelle på, hvordan forskellige grupper af børn handler på de oplevelser, de har, og både piger og 9-12-årige er mere tilbøjelige til at fortælle voksne og jævnaldrende om deres oplevelser end drenge og 13-17-årige (se bilag C, side 169).

Figur 18: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for en digital krænkelse eller ubehagelig oplevelse online – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 18 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvad gjorde du [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser.". Figuren viser det vægtede gennemsnit af besvarelserne på tværs af alle oplevelserne. (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

4.6 Der er sammenhæng mellem forskellige typer af oplevelser og børn og unges handlinger

Som det fremgår af figur 19, på næste side, er der sammenhæng mellem forskellige typer oplevelser, og måden hvorpå børn og unge handler. Der er mange, som både taler med deres venner eller med deres forældre om det, hvis de oplever, at andre taler grimt til dem, spreder rygter om dem eller deler private billeder af dem.

Figur 19: Hvad børn og unge gør, når de oplever forskellige digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online

		Hvad børn og unge gjorde							
		Fortalte det til en forælder eller en anden voksen	Fortalte det til en lærer eller pædagog	Fortalte det til mine venner/veninder	Fortalte det til en af mine søskende	Anmeldte det	Blokerede den person, der gjorde det	Kontaktede en rådgivning	Kontaktede politiet
Type af digital krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online	At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med	29%	2%	18%	6%	5%	40%	1%	0%
	At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	21%	1%	16%	6%	6%	15%	0%	0%
	At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)	28%	5%	31%	10%	9%	32%	2%	1%
	At blive fotograferet, filmet, screenshottet, uden at jeg ville have det	15%	4%	19%	3%	2%	10%	1%	1%
	At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet	27%	3%	16%	6%	4%	14%	1%	1%
	At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	17%	2%	28%	5%	11%	45%	1%	1%
	At andre spreder rygter om mig på nettet	29%	7%	35%	12%	8%	31%	2%	1%
	At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)	19%	7%	26%	9%	7%	15%	2%	0%
	At andre har truet eller afpresset mig på nettet	19%	0%	24%	8%	8%	34%	1%	2%
	At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det	21%	7%	24%	7%	5%	18%	5%	4%
	At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det	17%	4%	15%	9%	5%	15%	4%	2%
	At andre har ladet som om, de var mig på nettet	17%	4%	26%	7%	7%	23%	0%	2%

Figur 19 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvad gjorde du [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online]? Du kan sætte flere krydser". (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

Til gengæld taler børn og unge typisk kun med deres forældre, men ikke med deres venner, hvis de er blevet kontaktet af nogen, de ikke ville skrive eller tale med, eller hvis de er blevet holdt uden for på nettet. Børn og unge taler oftere med deres venner end med deres forældre, hvis de er blevet mobbet med noget, der ligger på nettet, hvis andre har spredt rygter om dem, har ladet som om de var dem, hvis de er blevet truet eller afpresset, har modtaget intime eller private billeder, eller er blevet fotograferet eller screenshottet uden at de ville have det.

4.7 Hvert femte barn og ung handler ikke, selvom oplevelserne påvirker dem negativt

Det er langt oftest de børn og unge, som ikke bliver påvirket, som heller ikke gør noget. Selvom der er en klar tendens til, at børn og unge oftere handler på en oplevelse, hvis den har påvirket dem negativt, så er det langt fra alle, der gør det. Der er også en gruppe af børn og unge, som går alene med de oplevelser, de har haft, selvom det har påvirket dem negativt.

Der er samtidig en tendens til, at børn og unge undlader af handle, hvis oplevelsen har været pinlig, fået dem til at føle sig alene, de har givet sig selv skylden for det, det har fået dem til at have det dårligt med deres krop, eller hvis de ikke har vidst, hvad de skulle gøre.

Der er desuden en tendens til, at børn og unge, som oplever digitale krænkelser eller har andre ubehagelige oplevelser online, som de synes er pinlige, eller som får dem til at føle sig alene, er mindre tilbøjelige til at handle på oplevelserne, sammenlignet med dem, der påvirkes af oplevelserne på andre måder. Det er dog vanskeligt at identificere præcist, hvad det betyder for børn og unges handling som følge af oplevelsen, at de ser den som pinlig, eller at den har fået dem til at føle sig alene. For følelsen er ofte én ud af en række forskellige følelser, der præger den måde, børn og unge handler på.



5. Barrierer for at søge hjælp

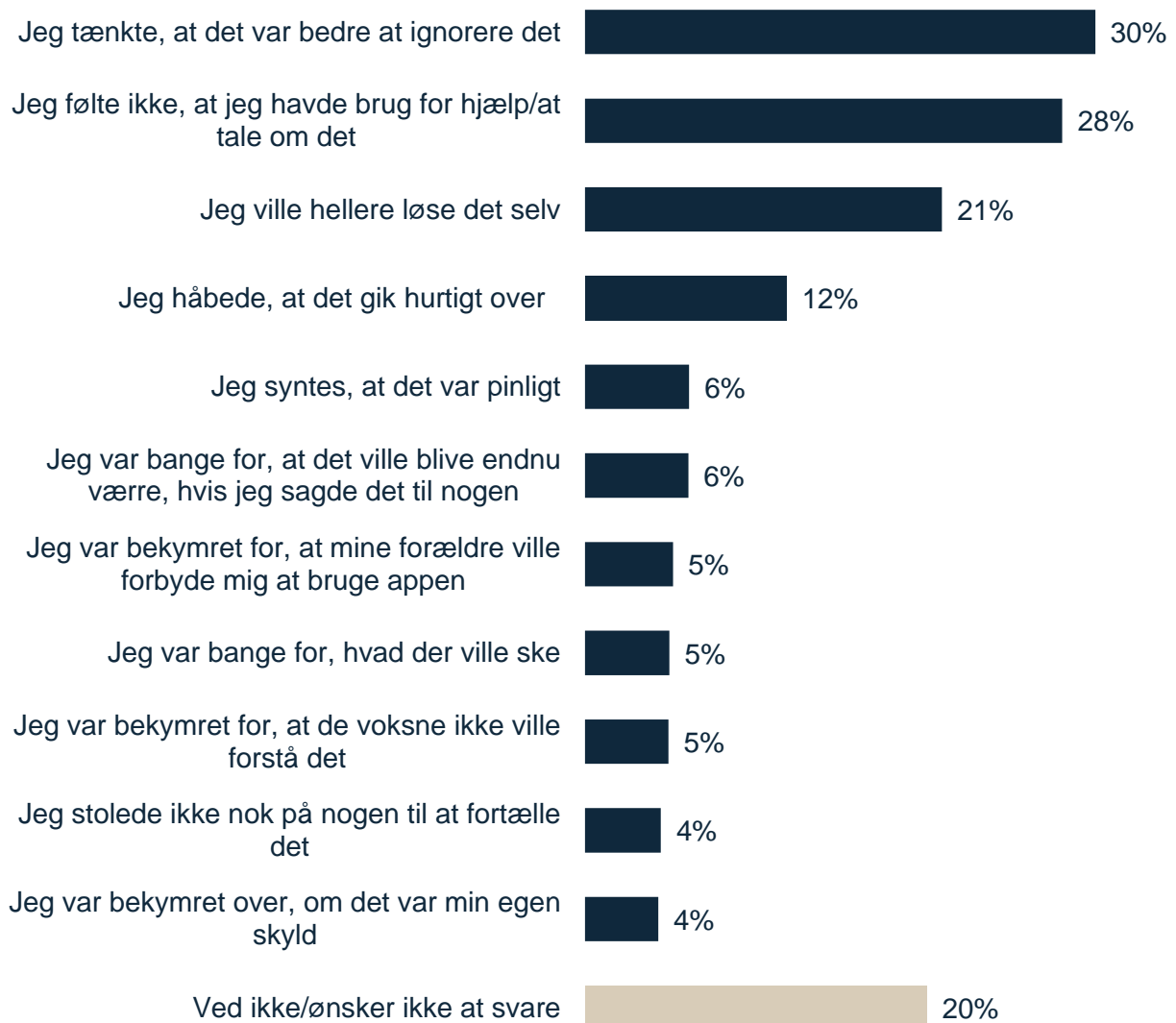
5. Barrierer for at søge hjælp

I dette kapitel starter vi med at undersøge de mest typiske årsager til, at børn og unge ikke har søgt hjælp. Derefter beskriver vi, hvordan behovet for hjælp varierer afhængigt af typen af digital krænkelse eller ubehagelig oplevelse online. Til sidst ser vi på, hvilke former for hjælp børn og unge foretrækker.

5.1 De børn og unge, som ikke søger hjælp, vil helst håndtere det selv eller ignorere det

Som det fremgår af figur 20, søger børn og unge, der har ubehagelige oplevelser på nettet, ofte ikke hjælp, fordi de enten mener, det er bedre at ignorere det (30%), ikke føler at de har brug for hjælp (28%), eller foretrækker at håndtere det selv (21%).

Figur 20: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online – gennemsnit på tværs af oplevelser



Figur 20 – fuld spørgsmålsformulering: "Hvorfor har du ikke søgt om hjælp eller fortalt andre om det, da [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse]? Du kan sætte flere krydser." Figuren viser det vægtede gennemsnit på tværs af alle oplevelser. (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

“ **Jeg er gammel nok til at kunne tage det. Jeg føler ikke, det er superslem. Det er bare upassende. Jeg føler ikke, det har gjort mig noget fysisk eller psykisk på den måde. Det er jo bare lidt for meget hud.**

Pige, 17 år.

“ **Jeg tror, folk går meget inde med det og har lidt svært ved at skulle snakke om det. Og hvem skal man lige snakke med det om?**

Pige, 17 år.

Som det fremgår af figur 21, på næste side, er det særligt, når børn og unge oplever, at andre taler grimt til dem, at de hellere selv vil løse det, mens det, at man tænker, at det er bedst at ignorere det, går igen i forbindelse med mange forskellige digitale krænkelser - fx at blive afpresset eller truet, at blive kontaktet af nogen, man ikke vil tale eller skrive med, eller at andre taler grimt til en på nettet.

Mange børn og unge reagerer på digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online ved at tænke, at det er bedst at ignorere det, eller at de hellere selv vil klare det end at søge hjælp. For en del børn og unge er der dog andre årsager til, at de ikke søger hjælp. Nogle er bange for, at det bliver værre, hvis de siger det, mens andre ikke stoler nok på nogen til at fortælle om deres oplevelse. Denne reaktion ses ofte, hvis børn og unge har været udsat for bestemte typer af ubehagelige oplevelser online. For eksempel har 11% af dem, der har oplevet rygtespredning, valgt ikke at søge hjælp, fordi de ikke havde tillid til nogen, de kunne tale med.

Dette bekræftes også i interviewene, hvor flere foretrækker selv at håndtere ubehagelige oplevelser online, af frygt for at "det bliver værre", hvis de deler det med fx læreren eller deres forældre. De mener, at situationen kan eskalere, hvis flere opdager det, som for eksempel at de bliver mobbet online, hvilket kan føre til følelser af skyld og skam eller frygt for, at flere vil gøre det samme mod dem.

Selvom skam og frygt for, hvad der kan ske, ikke er de mest almindelige grunde til, at børn og unge ikke taler om deres oplevelser, er det netop disse årsager, der går igen hos dem, der oplever negative reaktioner, men som alligevel vælger ikke at tale med nogen om det.

5.2 Børn og unge tøver med at søge hjælp fra voksne i alvorlige eller skamfulde situationer, fordi de frygter, at det vil forværre problemet

I interviewene fortæller børn og unge, at hvis de har været udsat for noget – eller skal forestille sig, at de bliver det – vil de fleste primært fortælle det til deres venner. Hvis det er meget alvorligt, vil de fortælle det til deres forældre også. De beskriver det som rart at dele deres oplevelse med venner eller familie og ser det som en måde at bearbejde oplevelsen på, ved at tale højt om det, få gode råd og komme videre.

“ **Jeg snakker med mine forældre, fordi de kender mig bedst og er klogest. Men nogle gange holder jeg det for mig selv. Hvis jeg var i skole, ville jeg snakke med en lærer. Og når jeg kom hjem fra skole, ville jeg tale med mine forældre også.**

Dreng, 10 år.

Figur 21: Hvorfor børn og unge undlader at gøre noget, når de oplever forskellige digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser på nettet

		Hvorfor børn og unge ikke gjorde noget											
		Var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	Stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	Var bekymret over, om det var min egen skyld	Syntes, at det var pinligt	Ville hellere løse det selv	Var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	Var bange for, at det ville blive endnu værre	Håbede, at det gik hurtigt over	Tænkte, at det var bedre at ignorere det	Var bange for, hvad der ville ske	Følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	Ved ikke/ønsker ikke at svare
Type af digital krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse online	At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med	3%	2%	2%	1%	20%	2%	2%	7%	34%	3%	30%	22%
	At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	3%	2%	2%	6%	16%	7%	3%	13%	28%	3%	33%	19%
	At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)	6%	4%	5%	3%	31%	5%	8%	11%	34%	4%	30%	16%
	At blive fotograferet, filmet, screenshottet, uden at jeg ville have det	2%	2%	4%	8%	22%	3%	4%	11%	27%	4%	22%	24%
	At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet	8%	7%	7%	7%	21%	5%	10%	16%	29%	5%	28%	20%
	At modtage private, intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	6%	3%	5%	11%	12%	5%	5%	11%	34%	5%	34%	16%
	At andre spreder rygter om mig på nettet	13%	11%	10%	8%	30%	11%	8%	15%	19%	9%	20%	19%
	At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)	5%	2%	4%	7%	16%	3%	5%	13%	29%	6%	24%	31%
	At andre har truet eller afpresset mig på nettet	6%	8%	9%	3%	15%	6%	8%	13%	35%	13%	28%	16%
	At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det	8%	16%	4%	19%	23%	9%	21%	21%	25%	10%	28%	21%
	At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det	4%	9%	5%	7%	18%	6%	5%	10%	22%	7%	19%	25%
	At andre har ladet som om, de var mig på nettet	0%	0%	0%	8%	26%	8%	5%	5%	30%	3%	22%	11%

Figur 21 – fuld spørgsmålsformulering: "Hvorfor har du ikke søgt om hjælp eller fortalt andre om det, da [den digitale krænkelse eller anden ubehagelige oplevelse]? Du kan sætte flere krydser." (N=2.841). N angiver antal børn og unge, som har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse.

Det er dog en anden situation, hvis oplevelsen er "mere alvorlig" og har konkrete konsekvenser for barnet, her nævner de som eksempel at blive afpresset eller have fået delt et intimt billede. Det bliver oplevet som grænseoverskridende at søge hjælp, fordi det er sårbart, og situationen er forbundet med skam. Enkelte beskriver, at det er svært, fordi de "helst vil klare tingene selv", hvilket især gælder de 13-17-årige deltagere i interviewene.

Mange børn og unge forklarer også, at en årsag til ikke at søge hjælp er, at de kan være bange for, at situationen bliver værre. Det er en oplevelse, der kommer til udtryk på forskellige måder: Enten er de bange for, at den konkrete oplevelse bliver værre. For eksempel frygter de, at hvis forældre og eventuelle myndigheder bliver indblandet i en sag om deling af et intimt billede, vil det betyde, at flere ser billedet og er opmærksomme på sagen. I andre tilfælde handler det om, at børn og unge er bange for, at de voksne tager sagen "for alvorlig", når selve oplevelsen ikke opfattes som alvorlig for barnet. I flere tilfælde nævnes for eksempel det at se voldeligt indhold som et eksempel på noget, voksne vil tage for alvorligt, og som konsekvens er de bange for, at de vil miste muligheden for at være online. I begge tilfælde skaber frygten for, at situationen bliver værre, en barriere for, at børn og unge deler deres oplevelse og søger hjælp.

5.3 Børn og unge foretrækker hjælp fra nogle, de kender godt i forvejen. Dog er 13-17-årige mere åbne overfor tilbud som en anonym chat

Når man spørger børn og unge om, hvilken type hjælp de ønsker, og hvem de foretrækker at få hjælp fra, har typen af digitale krænkelser, personlige relationer og tidligere erfaringer med at søge hjælp betydning.

Hos de børn og unge der har tætte relationer til deres forældre, er forældrene deres førstevalg, når de gerne vil dele deres oplevelser med en voksen. De begrundet det med, at deres forældre kender dem bedst, og at det er dem, de er mest trygge ved.



Jeg tror ikke, at folk tør at sige det til nogen, fordi de er bange for, at det bliver værre. Hvis jeg sagde det til min lærer, så kom dem, der havde gjort det, op på kontoret og fik et tyggegummi. Der blev aldrig taget hånd om det på den rigtige måde.

Pige, 17 år.



Det positive ved en chat er, at man kan tale med dem uden, at nogen finder ud af det. Men det er grænseoverskridende at ringe en tilfældig op og snakke om noget så sårbart.

Dreng, 15 år.

Der er flere af de interviewede, som ikke vil dele deres oplevelser med deres skolelærer. De begrundet det bl.a. med, at de ikke opfatter deres relation til læreren som god nok til at dele personlige oplevelser med. Andre påpeger, at oplevelserne ikke foregår på skolen, men ofte derhjemme, og derfor ikke er relevant for læreren at kende. Enkelte har delt oplevelserne med deres skolelærer. Her har nogle af dem oplevet, at det har været en fin hjælp, mens andre har oplevet, at læreren enten ikke tog oplevelsen seriøst, eller at det blev delt med resten af klassen, selvom det ikke var det, barnet ønskede.

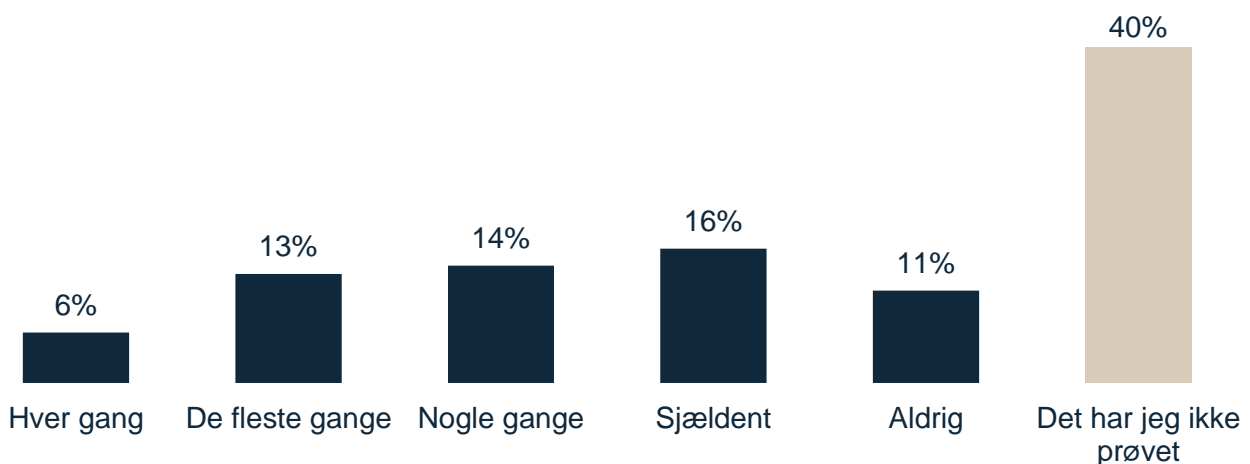
Kun få børn og unge har viden om eller erfaringer med at ringe eller skrive til en chatrådgivning. De begrundet det med, at det kan være grænseoverskridende at ringe til en fremmed, eller at de ikke helt kan se, hvordan chatten kan hjælpe. Dog er der flere af de 13-17-årige, som reflekterer over, at chatten er en god mulighed i de situationer, hvor det kan være svært at dele oplevelsen med nogen, de kender, og det dermed er en fordel, at chatten er anonym.

5.4 Størstedelen af børn og unge har været vidne til ubehagelige oplevelser på nettet

Størstedelen af børn og unge har oplevet, at nogle, de kender, har haft ubehagelige oplevelser online (60%). Når børn og unge skal svare på, om de gør noget, når de oplever, at andre har ubehagelige oplevelser online, er der stor variation i, hvor ofte eller sjældent de handler.

En ud af tre gør noget 'hver gang', 'de fleste gange' eller 'nogle gange', når de kender nogen, der oplever noget ubehageligt online. Flere piger (38%) end drenge (30%) svarer, at de gør noget som minimum nogle gange. Ligesom flere af de 13-17-årige end de 9-12-årige gør noget, når de oplever, at andre har ubehagelige oplevelser online (se bilag B, side 92).

Figur 22: Hvor tit gør du noget, når nogen, du kender, oplever noget ubehageligt på nettet?



Figur 22 - Fuld spørgsmålsformulering: "Hvor tit gør du noget, når nogen du kender, oplever noget ubehageligt på nettet?" (N=4.171)

27% af børn og unge gør 'sjældent' eller 'aldrig' noget, når nogen, de kender, oplever noget ubehageligt online. Der kan være flere årsager til, at børn og unge ikke handler, når andre har ubehagelige oplevelser online. Som beskrevet i kapitel 3 er der mange af oplevelserne, som børn og unge anser som mindre 'alvorlige' og en uundgåelig risiko ved at være til stede på nettet. Dette kan betyde, at børn og unge ikke forbinder oplevelsen med noget, som deres bekendte eller venner skal have hjælp til. Det kan også handle om, at nogle børn og unge mangler viden om, hvordan de hjælper i sådanne situationer.

Derudover er der en stor del, der svarer, at de *ikke har prøvet* at være vidne til, at andre havde ubehagelige oplevelser online (40%).



6. Tæt på forskellige typer af digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser online

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke vil tale eller skrive med

36%

af børn og unge er blevet kontaktet af nogen, som de ikke ville tale eller skrive med, i løbet af det seneste år.

Det samme gjorde sig gældende for 18% i 2021.

Når børn og unge bliver kontaktet af nogen, de ikke vil skrive eller tale med, er det typisk nogen, de ikke ved, hvem er.



Det gælder i 71% af tilfældene.

24%

af de børn og unge, der er blevet kontaktet af nogen, som de ikke ville tale eller skrive med, oplever det mindst en gang om måneden.

40% af de børn og unge, som bliver kontaktet af nogen, de ikke vil tale eller skrive med, blokerer dem, der kontakter dem.



Samtidig fortæller næsten hver tredje også en forælder eller en anden voksen i deres familie eller omgangskreds om, hvad der er sket.

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

32%

af børn og unge har inden for det seneste år set voldsomme billeder eller videoer, som de ikke havde lyst til at se.

Hver tredje ser voldsomt indhold, som de ikke har lyst til at se, mindst en gang om måneden.



Både 9-12-årige og 13-17-årige ser ofte voldsomt indhold.

Mens 27% af de 9-12-årige har set voldsomme billeder eller videoer inden for det seneste år, så gælder det samme 36% af de 13-17-årige.

Når børn og unge ser voldsomme billeder eller videoer, sker det særligt på TikTok og YouTube.

35% ser de voldsomme billeder eller videoer på TikTok, mens 31% ser dem på YouTube.



At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Over halvdelen af børn og unge bliver påvirket negativt af at se voldsomt indhold.

Børn og unge reagerer typisk ved at få ondt i maven (19%), ved at blive bange (16%) eller ved ikke at kunne sove (14%).



Mange børn og unge taler ikke med nogen om det voldsomme indhold, de har set.

Det gælder 13%, og yderligere 40% siger, at de ikke gjorde noget ved det.



Der var en video på TikTok med en pige, der sad i en bruser, og så var der tre mænd, der stod og skar hovedet over på hende, indtil hendes hoved blev helt blå og røg af. Der var også ham, der skød sig selv i hovedet live. Og der er også en, der har blendet en kat levende. Det er sådan lidt ubehageligt. Det var bare, da jeg sad og scrollede. Jeg tænkte, 'hvorfor gør de sådan noget?' Så scrollede jeg videre. Jeg vidste ikke rigtig, hvad jeg skulle gøre.

Pige, 15 år.

Når andre taler eller skriver grimt til mig på nettet

29%

af børn og unge har inden for det seneste år oplevet, at andre har talt eller skrevet grimt til dem på nettet.

Det samme gjorde sig gældende for 18% i 2021. 24% af 9-12-årige og 32% af 13-17-årige har oplevet det i løbet af det seneste år.

Ca. hver tredje, som oplever, at andre taler grimt til dem på nettet, oplever det en gang om måneden eller oftere.



Mere end halvdelen af de børn og unge, der oplever, at andre taler eller skriver grimt til dem på nettet, bliver påvirket negativt af det.

De reagerer ofte ved at blive vrede eller ved at få ondt i maven.

Når andre taler eller skriver grimt til mig på nettet

I halvdelen af tilfældene er det andre børn eller unge, som de kender, der taler eller skriver grimt til dem.



Når afsenderen er en, som børn og unge kender i forvejen, er de mere tilbøjelige til at blive påvirket negativt af oplevelsen.



Der bliver oftest talt og skrevet grimt på Snapchat. Drengene oplever det ofte på gaming-platforme, mens pigerne ofte oplever det på sociale medier.



Dengang dine klassekammerater skrev de ting til dig. Kan du huske, hvad du gjorde efter det?

Jeg blev sur. Og også lidt ked af det. Jeg fortalte det faktisk til min mor.

Pige, 15 år



Når jeg bliver fotograferet, filmet eller screenshottet, uden at jeg vil have det

25%

af børn og unge har oplevet at blive fotograferet, filmet eller screenshottet mod deres vilje, inden for det seneste år.

Det samme gjorde sig gældende for 10% af børn og unge i 2021. Det er ofte (69%) en, de kender, der gør det.

Piger oplever lidt oftere end drenge at blive filmet, fotograferet eller screenshottet, uden at de vil have det.



Blandt piger har 30% oplevet det, mens det samme gælder 20% af drengene.



Næsten halvdelen af dem, der oplever det, bliver påvirket negativt af oplevelsen.

45% bliver påvirket negativt af at blive screenshottet, fotograferet eller filmet uden de vil have det, ofte ved at blive vrede eller ved at synes, at det er pinligt eller ydmygende.

Når jeg bliver holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

21%

af børn og unge har oplevet at blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet, inden for det seneste år.

Det er særligt børn og unge, som føler sig ensomme, der også bliver holdt udenfor på nettet.



Blandt dem har 49% oplevet det, mens det samme gælder 18% af de øvrige børn og unge.



Børn og unge bliver holdt udenfor på sociale medier og gaming-platforme.

Børn og unge oplever primært at blive holdt udenfor på Snapchat (51%), mens det også ofte sker på platforme relateret til gaming, særligt Fortnite (28%) og Roblox (25%).

De børn og unge, der bliver holdt udenfor, føler sig ofte alene, får ondt i maven og mister lysten til at komme i skolen.



Samlet set er det at blive holdt udenfor en af de krænkelser, der påvirker allerflest af dem, der oplever det.

Når jeg bliver holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet



Mange børn og unge gør ikke noget, selvom det er en af de oplevelser, som påvirker flest.

Sammenlignet med andre ubehagelige oplevelser online er der dog relativt mange, som taler med deres forældre om, hvad der er sket.

Flere undlader at tale med nogen om, at de er blevet holdt uden for, fordi de er bange for, at det vil gøre det værre.



Blandt de børn og unge, der ikke gjorde noget ved det, var 10% bange for, at det ville forværre situationen.



Jeg tror bare, det er blevet meget mere synligt, når den her slags ting sker. Jeg kan jo gennem Snapchat altid holde øje med, hvor mine venner er. Så det er jo virkelig tydeligt, når de har aftalt at mødes og ikke har spurgt mig.

Pige, 17 år.

Når jeg har modtaget private eller intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

18%

af børn og unge har inden for det seneste år modtaget private eller intime billeder, de ikke havde lyst til at se.

Det samme gjorde sig gældende for 13% i 2021.

22% af dem, der har oplevet at modtage private eller intime billeder, oplever det mindst en gang om måneden.



Piger oplever oftere end drenge at modtage private eller intime billeder, de ikke har lyst til at se.

Mens 13% af drengene har oplevet det, gælder det hele 24% af pigerne.

Langt de fleste modtager billederne eller videoerne på Snapchat.

70% modtager billederne eller videoerne på Snapchat, og de modtager dem typisk fra nogen, de ikke ved hvem er.



Når jeg har modtaget private eller intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se



Hver fjerde, der oplever det, siger, at det ikke gjorde dem noget.

Dermed er det en af de oplevelser, som færrest bliver påvirket negativt af.

Hver 10. der ikke søger hjælp, når de oplever det, undlader det, fordi det er pinligt.



Dem, der sender private eller intime billeder, bliver typisk ikke taget alvorligt af børn og unge.

I stedet bliver de set som "stakler".

Når andre spreder rygter om mig på nettet

18% har inden for det seneste år oplevet, at andre har spredt rygter om dem på nettet.

I 2021 havde 6% oplevet at andre havde spredt rygter om dem på nettet.

Piger oplever oftere end drenge, at nogen spreder rygter om dem på nettet.



Mens 15% af pigerne har oplevet, at andre har spredt rygter om dem, så gælder det samme for 9% af drengene.



Det er ofte børn og unge, man kender i forvejen, som spreder rygter.

Det gælder i 66% af tilfældene. I de tilfælde bliver børn og unge påvirket i højere grad, end hvis det er fremmede, der spreder rygterne.

Når andre spreder rygter om mig på nettet



Det, at der bliver spredt rygter om en, påvirker ofte negativt.

De børn og unge, der oplever det, bliver ofte vrede, får ondt i maven, vil ikke i skole, eller de oplever det som pinligt eller ydmygende.

Selvom mange bliver påvirket, er der relativt få, der søger hjælp eller taler med nogen om, hvad der er sket.



26% af dem, der oplever det, gør ikke noget. Samtidig er der dog relativt mange, der taler med deres forældre om det.



Mange af dem, der undlader at tale med nogen om det, begrundes det med, at de er bange for, at voksne ikke vil forstå dem, eller at de vil få forbud mod at bruge deres telefon.

At blive mobbet med noget, der ligger om mig på nettet

10%

af børn og unge har oplevet at blive mobbet med noget, der ligger om dem på nettet, inden for det seneste år.

Det samme gjorde sig gældende for 4% i 2021.

Det er særligt børn og unge, som føler sig ensomme, som er blevet mobbet med noget, der ligger om dem på nettet.



Det har 25% af dem oplevet, mens det samme gælder for 9% af de øvrige børn og unge.



Når børn og unge bliver mobbet med noget, der ligger om dem på nettet, er det oftest børn og unge, de kender i forvejen, der gør det.

Men der er også 26%, af dem, der har oplevet det, som er blevet mobbet af nogen, de ikke vidste, hvem var.

At blive mobbet med noget, der ligger om mig på nettet



Når børn og unge bliver mobbet på nettet, oplever de typisk, at det er pinligt, at de bliver vrede, og at de ikke vil i skole.

Børn og unge, der bliver mobbet på nettet, fortæller ofte deres venner, hvad der er sket.

Det gør 26% af dem, der er blevet mobbet.



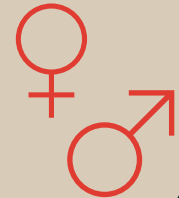
At andre har truet eller afpresset mig på nettet

10%

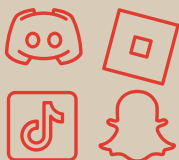
af børn og unge har oplevet, at blive truet eller afpresset på nettet inden for det seneste år.

Det samme gjorde sig gældende for 6% i 2021.

Ca. lige mange piger og drenge bliver udsat for trusler og afpresning.



Det bliver 11% af drengene og 9% af pigerne. I 2021 var det 5% af drengene og 7% af pigerne.



Trusler og afpresning findes både på Snapchat, Roblox, Discord og TikTok.

Mens det næsten udelukkende er drenge, som oplever det på Discord, så oplever piger det oftest på Snapchat og TikTok.

Trusler og afpresning kommer typisk fra nogen, som børn og unge ikke ved, hvem er.



Men der er også 30% af børnene, som er blevet truet eller afpresset, som er blevet det af børn og unge, de kender i forvejen.

At andre har truet eller afpresset mig på nettet



Mange børn og unge, der bliver truet eller afpresset, ved ikke hvad de skal gøre.

Det gælder 23% af dem, mens 21% bliver vrede, og 20% får ondt i maven.

Trusler og afpresning påvirker piger mere end drenge.

Uanset hvilke konkrete negative følelser eller reaktioner, der er tale om, oplever flere piger end drenge dem.



Hvert femte barn og ung, der oplever at blive afpresset eller truet, taler med deres forældre eller en anden voksen om det.

Det er en af de oplevelser, som relativt få taler med voksne om.

Mange børn og unge, der oplever at blive truet eller afpresset, taler ikke med nogen om det, fordi de er bange for, hvad der vil ske.

Det gælder 13% af dem. Dermed er trusler og afpresning en af de oplevelser, hvor flest oplever denne barriere.



At andre har delt private eller intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov

9%

af børn og unge har oplevet, at andre har delt private eller intime billeder eller videoer af dem, uden at de havde givet lov til det.

Det samme gjorde sig gældende for 3% i 2021.

Det er særligt børn og unge, som føler sig ensomme, der oplever det.

Blandt dem har 17% oplevet det, mens det samme gælder 8% af de øvrige.



Det er langt oftest på Snapchat, at børn og unge får delt private eller intime billeder eller videoer, uden at de har givet lov.

Det skete for 61% af dem, der oplevede det.

Private eller intime billeder og videoer bliver i vid udstrækning delt af børn og unge, de kender i forvejen.



At andre har delt private eller intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov

63%

af dem, der oplever at få delt private eller intime billeder eller videoer, uden at de har givet lov, bliver påvirket negativt af det.

Børn og unge, der får delt private eller intime billeder eller videoer, bliver typisk vrede, pinligt berørte, giver sig selv skylden eller ved ikke, hvad de skal gøre.



Piger bliver oftere negativt påvirket af at få delt private eller intime billeder eller videoer, end drenge gør.

Det er uanset, hvilke konkrete negative følelser eller reaktioner der er tale om.

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden jeg ville have det

8%

af børn og unge har oplevet, at andre har ændret billeder eller videoer af dem, uden de ville have det.

Halvdelen af de børn og unge, der har oplevet, at andre har ændret billeder eller videoer af dem, har oplevet det på Snapchat.



Samtidig har 20% oplevet det på sociale medier, der ikke indgår i undersøgelsen.



Billeder og videoer bliver typisk ændret af børn og unge, som man kender i forvejen.

Dog har 20% oplevet, at det er nogen, de ikke kender i forvejen, som ændrer billeder eller videoer af dem.

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden jeg ville have det



Næsten halvdelen af dem, der oplever, at andre ændrer billeder eller videoer af dem, uden de vil have det, bliver negativt påvirket af det.

De bliver ofte vrede (18%), får ondt i maven (15%) eller synes, at det er pinligt (14%).

De fleste, der bliver påvirket af, at andre ændrer billeder eller videoer af dem, handler på oplevelsen.



Det gør de typisk ved at tale med deres forældre eller venner eller ved at blokere dem, der har gjort det.

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

6%

af børn og unge har oplevet, at andre har ladet som om, de var dem på nettet.

Det er ofte på spilplatforme som Roblox og Fortnite, at børn og unge oplever, at andre giver sig ud for at være dem.



Men det findes også på platforme som Snapchat, TikTok og Instagram.



Det er typisk nogen, som børn og unge ikke ved, hvem er, der udgiver sig for at være dem.

Det beskriver halvdelen af de børn, der har oplevet det, mens 33% oplevede, at det var børn og unge, de kendte i forvejen.

At andre har ladet som om, de var mig på nettet



Næsten halvdelen af dem, der oplever, at andre lader som om, de er dem, bliver påvirket negativt af det.

De bliver typisk vrede (26%), får ondt i maven (14%) eller ved ikke, hvad de skal gøre (14%).

De børn og unge, der ikke taler med nogen, begrundet det typisk med, at oplevelsen ikke har påvirket dem.





7. Gode råd til voksne

7. Børn og unge har selv flere gode råd til voksne om, hvordan de kan hjælpe børn og unge bedre

Forældre skal lære at tage det mere stille og roligt, i stedet for at blive mega sur og sådan noget.

Lav et system, der gør, at TikTok bliver tjekket i gennem, så der er mere filter på de ting, der bliver lagt ud.

Sæt aldersgrænser på. Måske som anbefalinger til forældre.

Snak med elever om det. Om hvad der kan ske. Og hvad mulighederne er, hvis det sker.

Prøv at støt dit barn så godt, du kan, ved at lytte til dem og deres følelser. Bare snakke. Nogle gange vil man gerne bare ud med det, uden at det betyder noget. Ikke gøre det til en for stor ting.

Hvis man tænker, at der er noget galt, så spørg, om der er noget galt.

Det der med ikke at dømme. Hvis der er et barn, der har oplevet noget ubehageligt, så er det svært at tale om. Vis at det ikke er barnets skyld.

Lyt til børnene, i stedet for at fortælle dem, at de skal ignorere det.

Promovér mulighederne endnu mere. Vis, at chatten er anonym. Vis, at der er muligheder, frem for at skulle rende til sine forældre.

Tag det mere seriøst. Snak med børnene om det og få dem til at se, hvad det egentlig er, de laver, og informer om, hvor hurtigt det faktisk rammer, og hvor meget det faktisk kan ødelægge en person.

Hvis jeg var voksen, ville jeg prøve at sætte mig mere ind i det selv. Så er det lidt nemmere at forstå, hvordan jeg faktisk kan hjælpe mit barn, elever eller person på telefonen.

I stedet for at fjerne problemet ved at tage fx telefonen fra barnet, så prøv at snak om det i stedet for. Det er jo halvdelen af barnets sociale liv, der er på den telefon.

Lyt først. Spørg, hvad der sker, og om de er okay. For det meste har man nogenlunde styr på det, og man vil måske bare gerne have et synspunkt med på, hvad man skal gøre. Tag det stille og roligt, og gå ikke i panik.

Gør det mere normalt at tale om. Lige nu tror jeg, at det er meget tabu at skulle indrømme, at der faktisk er sket noget.

8. Metode og data

8. Metode og data

I dette kapitel præsenterer vi det datagrundlag, som undersøgelsen bygger på, og den metodiske fremgangsmåde, der ligger til grund for de analyser, vi har foretaget. Først beskriver vi det kvantitative datagrundlag, og hvordan det er indsamlet og bearbejdet. De kvantitative data udgør undersøgelsens primære datagrundlag. Dernæst beskriver vi undersøgelsens kvalitative datagrundlag.

8.1 Formål med analysen

Formålet med undersøgelsen er at afdække børn og unges digitale adfærd og deres oplevelser med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online. Undersøgelsens population er derfor børn og unge i alderen 9 til 17 år i Danmark.

Med kombinationen af spørgeskemaundersøgelsen og en række interviews har vi mulighed for både at sige noget generelt om børn og unges digitale adfærd og oplevelser med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online, samt nuancere disse tendenser og få en mere dybdegående forståelse for emnet gennem interviews.

Undersøgelsen tager udgangspunkt i undersøgelsen *'Børn og unges oplevelser med digitale krænkelser'* (gennemført af Rambøll Management Consulting på opdrag af Red Barnet) fra 2021, og undersøgelsesdesignet læner sig også væsentligt op ad undersøgelsen fra 2021 for at sikre sammenlignelighed. Der er dog foretaget visse justeringer i undersøgelsesdesignet for at tilpasse sig opdateret viden på området og nye behov for viden.

8.2 Kvantitative data fra en landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse

Undersøgelsens primære datagrundlag er en landsrepræsentativ spørgeskemaundersøgelse blandt danske børn og unge i alderen 9-17 år.

Formålet med denne del af undersøgelsen er at afdække de generelle tendenser, som gør sig gældende for børn og unges digitale adfærd og deres oplevelser med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online.

For at afdække dette har vi stillet børn og unge spørgsmål om de følgende underemner:

- Baggrundskarakteristika
- Digital adfærd
- Oplevelser med og håndtering af digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online
- Trivsel og ensomhed

I løbet af rapporten har vi kigget på analyseresultaterne på tværs af forskellige grupper af børn og unge: Køn, alder, ensomhed og trivsel. Vi viser kun kønsopdelt data, da kategorien "Pige eller dreng passer ikke på mig" er meget lille. Vi har valgt at opdele alder i to kategorier: 9-12-årige og 13-17-årige. Ift. ensomhed har vi også opdelt børn og unge i to grupper: Dem som ikke føler sig ensomme, og de børn og unge som føler sig ensomme (dem, der har svaret, at de "ofte" eller "meget ofte" føler sig ensomme).

Børn og unges trivsel er målt med WHO-5-trivselsindekset, som scorer trivsel pba. fem spørgsmål. Indekset rangerer fra 0-100, hvor en højere score udtrykker højere trivsel. Vi har klassificeret børn og unge med en score under 50, som havende lav trivsel jf. guiden til WHO-5 (Sundhedsstyrelsen, 2017). Dette afviger fra den anvendte metode til klassificering af trivselskategorier i rapporten fra 2021, hvor man kategoriserede børn og unge som i lav trivsel, hvis de havde en trivselsscore under gennemsnittet (som dengang var 66,5). Sammenligning af resultater om trivsel skal derfor ske med forbehold for dette.

8.2.1 Pilottest

Spørgeskemaet er pilottestet af børn for at sikre, at det bliver oplevet forståeligt, vedkommende og i øjenhøjde for målgruppen. Formålet med pilottesten var at opnå høj målingsvaliditet og sikre, at vi reelt måler det, vi ønsker at måle.

Pilottesten blev udført med fire børn i den yngste aldersgruppe (9-12 år), som blev instrueret i at tænke højt og dele deres umiddelbare reaktioner. Fokus undervejs var på, om spørgsmålene var klare og meningsfulde, og om svarkategorierne var udtømmende.

8.2.2 Spørgeskemaets opbygning

Spørgeskemaet er struktureret på baggrund af, at alle respondenter først besvarer nogle baggrundsspørgsmål og derefter spørgsmål om deres digitale adfærd. Herefter bliver de spurgt ind til, om de har oplevet digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser online. For hver oplevet krænkelse eller ubehagelig oplevelse stilles seks opfølgende spørgsmål:

- Hvor ofte det er sket
- På hvilken digital platform, medie eller spil det skete
- Hvem der stod bag
- Hvilken påvirkning det havde
- Hvad man gjorde ved det
- Hvorfor man evt. ikke gjorde noget

For at undgå at spørgeskemaet blev for langt satte vi et maksimum for, hvor mange digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online, som én respondent kunne blive stillet opfølgende spørgsmål til. For aldersgruppen 9-12 år var dette maksimum to digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online, mens det for de 13-17-årige var tre. Hvis en respondent har oplevet mere end to digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online, bliver de opfølgende spørgsmål stillet til et tilfældigt udvalg af oplevelserne. Dog blev der altid stillet opfølgende spørgsmål til følgende digitale krænkelser, da de ikke var særligt udbredte i undersøgelsen fra 2021: 1) At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det og 2) at andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det.

For at imødegå læsevanskeligheder fik børn og unge mulighed for at få læst spørgsmål og svar op.

Desuden blev skemaets layout tilpasset aldersgruppen for at sikre, at det var vedkommende og engagerende.

8.2.3 Kvantitativ dataindsamling

For at opnå et repræsentativt udsnit af populationen har vi kombineret to dataindsamlingsmetoder: 1) en indsamling af besvarelser fra 9-15-årige, hvor grundskoler rekrutteres til at lade deres elever besvare spørgeskemaet i undervisningen, og 2) en panelundersøgelse blandt 16-17-årige, for også at nå dem, som har afsluttet grundskolen.

Dataindsamlingen blandt grundskoler blev gennemført ved at invitere alle grundskoler i Danmark, som er registreret i institutionsregisteret, til at deltage i undersøgelsen (dette omfatter folkeskoler, frie grundskoler samt efterskoler). Første kontakt til skolerne foregik ved, at vi bad skolesekretærer om at udfylde et spørgeskema med kontaktoplysninger på relevante lærere (lærere for 3.-9. klasse).

Efter modtagelse af kontaktoplysningerne sendte vi selve spørgeskemaet til lærerne, som de kunne få deres elever til at udfylde i undervisningen. I løbet af dataindsamlingen har skolesekretærer modtaget en invitation til undersøgelsen, op til to mailpåmindelser samt telefonpåmindelser, hvis de ikke havde indrapporteret kontaktoplysninger efter mailpåmindelserne. Lærere har modtaget en mailinvitation samt to påmindelser, hvis ingen elever knyttet til den givne lærer havde besvaret spørgeskemaet. Efterskolelærere og lærere for elever i 3. klasse, hvis elever ikke havde besvaret spørgeskemaet, modtog yderligere én invitation.

For at nå de 16-17-årige, som har afsluttet grundskolen, har vi benyttet os af et interviewpanel, hvor vi har kontaktet forældre til unge i målgruppen (16-17 år). Det er foregået ved, at forældrene modtog et spørgeskema, og blev bedt om at give spørgeskemaet videre til deres barn, hvis de var indenfor målgruppen, så de kunne besvare det. Forældrene blev opfordret til at lade barnet udfylde spørgeskemaet på egen hånd.

Data er indsamlet via de to ovenstående metoder i perioden maj og juni 2024.

8.2.4 Datagrundlag og analysevægte

Efter dataindsamlingen har vi rensset besvarelserne, hvilket har givet et datagrundlag, som består af 4.171 besvarelser fra børn og unge i alderen 9-17 år. For at sikre repræsentativitet har vi vægtet vores datagrundlag for at tage højde for, at nogle grupper af børn og unge er over- eller underrepræsenteret i besvarelserne sammenlignet med populationen.

Tabel 1 viser en oversigt over børn og unges baggrundskarakteristika i form af køn, alder, etnicitet og region. Tabellen viser tal for både de uvægtede og de vægtede besvarelser samt populationen.

Samlet set viser tabellen, at de ikke-vægtede besvarelser i store træk ligner populationen med hensyn til køn og region. Der er enkelte skævheder – især i forhold til alder, som de beregnede analysevægte udligner og dermed tager højde for.

Resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen kan derfor generaliseres til hele populationen af de 9-17-årige børn og unge i Danmark med forbehold for, at besvarelserne muligvis ikke repræsenterer populationen fuldt ud på visse parametre, som ikke er inkluderet i undersøgelsen. Resultaterne i rapporten er baseret på det vægtede datasæt.

Tabel 1: Deskriptiv statistik for besvarelser (både uvægtet og vægtet) og populationen

Baggrundskarakteristika		Besvarelser uvægtet	Besvarelser vægtet	Populationen
Køn	Pige	52%	49%	49%
	Dreng	47%	51%	51%
	Pige eller dreng passer ikke på mig	1%	1%	- *
Alder	9 år	7%	10%	10%
	10 år	13%	10%	10%
	11 år	12%	10%	10%
	12 år	12%	11%	11%
	13 år	18%	11%	11%
	14 år	16%	12%	12%
	15 år	7%	12%	12%
	16 år	7%	12%	12%
Etnicitet	Etnisk dansk	78%	85%	85%
	Etnisk minoritetsbaggrund	22%	15%	12%
Region	Hovedstaden	23%	31%	31%
	Midtjylland	25%	23%	23%
	Nordjylland	12%	10%	10%
	Sjælland	16%	14%	14%
	Syddanmark	24%	21%	21%
Antal		4.171	4.171	588.670

Kilde: Fordelingen af besvarelserne fra spørgeskemaundersøgelsen er baseret på Epinions beregninger, og fordelinger for populationen er fra Danmarks Statistik, tabel FOLK1E (2024K2).

Note: Etnicitet er målt ved at stille børn og unge spørgsmålet: *“Hvilket sprog taler du mest med din nærmeste familie?”*. De børn og unge, som har svaret: *“Et andet sprog end dansk”* eller *“Både dansk og et andet sprog”*, er kategoriseret som havende anden etnicitet end dansk. Bemærk, at nogle tal i tabellen kan summere til mere end 100% grundet afrundinger. * Danmarks Statistik medtager ikke en “andet”-kategori i kønsfordelingen, hvorfor denne kategori ikke indgår i beregningen af vægtene, men blot udgør deres faktiske vægt i stikprøven.

8.3 Kvalitative data fra interviews

Supplerende til den kvantitative spørgeskemaundersøgelse har vi afholdt interviews med 14 børn og unge i alderen 9-17 år.

De interviewede børn og unge er blevet rekrutteret gennem en kort spørgeskemaundersøgelse, som er blevet sendt via et panel til forældre, som har videregivet kontakten til deres børn. Herfra er interviewpersonerne udvalgt, så der sikres en spredning mellem alder, køn samt bopæl i Danmark. Derudover er der rekrutteret børn og unge, som i den korte spørgeskemaundersøgelse har tilkendegivet, at de har oplevet en eller flere digitale krænkelser eller andre ubehagelige oplevelser på nettet.

Der er i alt gennemført ti interviews, hvoraf fire har været duointerviews, som minder om det klassiske interview, hvor to børn og unge har deltaget sammen. Det har været op til børn og unge selv, hvorvidt de har haft lyst til at medbringe en ven, søskende eller lignende til interviewet eller ej, for at skabe de bedste forudsætninger for et trygt og fortroligt rum.

Alle ti interviews er blevet afholdt online. Børn og unge har selv haft mulighed for at vælge, om interviewet skulle foregå online eller fysisk, hvilket var med til at sikre, at de kunne føle sig trygge og komfortable under interviewet.

De dybdegående interviews med børn og unge er foretaget med henblik på at opnå indsigt i, hvordan børn og unge oplever digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online, samt hvilke faktorer der påvirker deres beslutninger om at søge hjælp. Desuden bidrager de kvalitative data til at nuancere og kvalificere de kvantitative data fra spørgeskemaundersøgelsen.

De ti interviews er gennemført efter en semistruktureret tilgang, hvor interviewet har taget udgangspunkt i en interviewguide, men hvor der også er fleksibilitet til at børn og unge selv kan have indflydelse på interviewets forløb.

Der er udarbejdet to forskellige interviewguides tilpasset forskellige aldersgrupper: Én til de 9-12-årige og én til de 13-17-årige. Dette sikrede, at interviewene blev gennemført på en inkluderende og relevant måde med sprog og indhold, der matchede målgruppen. Begge guides følger samme overordnede tematikker:

- 1) Nuværende digital adfærd
- 2) Oplevelser med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser på nettet
- 3) Kendskab til og oplevelse af hjælpemuligheder

I tabel 2 ses en oversigt over interviewpersonernes fordeling på køn og alder.

Tabel 2: Interviewpersoners fordeling på køn og alder

	9-12 år	13-17 år
Dreng	3	3
Pige	1	7

9. Bilag



Bilag A

Beskrivelser af digitale medier, platforme og spil, som indgår i undersøgelsen

Beskrivelser af de digitale medier, platforme og spil, som indgår i undersøgelsen

1. YouTube

Beskrivelse: YouTube er en videodelingsplatform, hvor brugere kan uploade, se og dele videoer samt interagerer via kommentarer til videoer og live stream. Man kan også abonnere på YouTube-kanaler, så man får en notifikation, når der er nyt indhold.

Aldersgrænse angivet af YouTube: 13 år (under 18 kræver forældres/værges tilladelse).

Aldersverificering: Kræver aldersverificering, især for at se indhold, der er markeret som aldersbegrænset (18+). Dette kan ske ved at verificere via et kreditkort eller ID.

Særlige funktioner: YouTube Premium (uden reklamer og annoncer ved betaling), playlister og funktioner, der understøtter, at man kan danne fællesskaber

2. Snapchat

Beskrivelse: Snapchat er en besked- og billeddelingsapp, der fokuserer på hurtig deling af billeder og videoer gennem chats, 'snaps' og stories. De snaps, man sender, forsvinder kort efter, at de er blevet åbnet, mens stories er synlige i 24 timer.

Aldersgrænse angivet af Snapchat: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. Brugere kan blive bedt om at bekræfte deres alder, hvis de får adgang til indhold anbefalet til voksne, fx seksuelt indhold målrettet voksne.

Særlige funktioner: SnapMap (hvor man kan se, hvor ens venner befinder sig), filtre, der manipulerer med ens billeder/videoer, så det fx ligner, at der er et dyr i rummet eller får ens ansigt til at se anderledes ud. Streaks, hvor man kan se, hvor mange dage i træk man har sendt snaps til én, man er venner med.

3. SMS (Short Message Service)

Beskrivelse: SMS er en tekstbeskedstjeneste, der gør det muligt at sende korte beskeder, billeder, videoer og filer mellem mobiltelefoner via mobilnetværk.

Aldersgrænse: Ingen specifik aldersgrænse, men kræver en mobiltelefon og abonnement.

Særlige funktioner: Mulighed for at sende SMS'er over Wi-Fi (f.eks. via Wi-Fi Calling), understøttelse af emojis og billeder (via MMS)

4. TikTok

Beskrivelse: TikTok er en platform til at dele og se korte videoer, populært til at lave dansevideoer og "challenges".

Aldersgrænse angivet af TikTok: 13 år. Man skal være 16 år for at kunne sende direkte beskeder til andre på TikTok. Man skal være fyldt 18 år for at kunne live streame på TikTok

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. TikTok kan bede om aldersverificering for visse funktioner, fx hvis man vil tilgå live stream.

Særlige funktioner: 'Duet', hvor du kan skabe en delt skærmvideo sammen med en anden brugers video, og 'Stitch', som giver dig mulighed for at klippe en del af en andens video og kombinere den med din egen. TikTok har også forskellige filtre, som du kan bruge på billeder og videoer.

5. Instagram

Beskrivelse: Instagram er en platform til at dele billeder og videoer, lave livestreams og sende chatbeskeder til andre brugere. Men kan dele indhold i chats samt i opslag og stories fra sin profil, hvor stories er synlige i 24 timer for dem, der følger ens profil.

Aldersgrænse angivet af Meta: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. Instagram kan bede brugere om at bekræfte alder i nogle tilfælde.

Særlige funktioner: IGTV (længere videoer), Reels (korte videoer), mulighed for at være "privat" på sin profil, så man skal godkende hvem, der kan se ens profil og indhold.

6. Roblox

Beskrivelse: Roblox er en spilplatform, der lader brugere designe og spille spil, lavet af andre brugere. Man kan spille alene og sammen med andre og interagerer med andre spillere via chatbeskeder og voice chat.

Aldersgrænse angivet af Roblox: 13 år (7 år).

- Roblox er designet til børn fra 7 år og opefter, men har særlige foranstaltninger for børn under 13 år. Dvs. at børn under 13 år kan bruge Roblox med tilladelse fra forældre/værge og fra en konto, der har ekstra sikkerheds- og privatlivsindstillinger aktiveret af Roblox. Der er fx begrænsninger i forhold til, hvem de kan interagere med, og hvilket indhold de kan tilgå.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. Roblox kan dog kræve ID-verificering for brugere, der ønsker at bruge visse funktioner fx voice chat.

Særlige funktioner: Spiludviklingsværktøjer, avatar-tilpasning (figurer i spillet), og virtuelle koncerter. Der er også mulighed for at bruge penge i spil på Roblox, fx ved at købe opgraderinger til sin avatar eller fordele i spil.

7. Messenger

Beskrivelse: Messenger er en besked-app, hvor brugere kan sende chatbeskeder, lave opkald og dele indhold i form af billeder, videoer og filer.

Aldersgrænse angivet af Meta: 13 år.

Aldersverificering: Hvis brugeren er under 13 år, kræver det, at en forælder/væрге giver samtykke.

Der er dog ingen aldersverificering, hvis brugeren opretter en konto via Facebook.

Særlige funktioner: End-to-End-kryptering, dvs. at alle ens chatbeskeder og opkald er beskyttet mod, at nogen, der ikke er afsender eller modtager, kan få adgang til indholdet.

8. Discord

Beskrivelse: Discord er en platform til kommunikation, både via beskeder, voice chat og videochat. Discord er især populær at bruge i forbindelse med gaming, hvor man kommunikerer med dem, man spiller med, over Discord og spiller på en anden platform/medie. På Discord kan man oprette og deltage i chatrum, der kaldes 'servere' og hvor der kan være op til 250.000 medlemmer, og hvor 25.000 af medlemmerne kan være online samtidig.

Aldersgrænse angivet af Discord: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. Discord kan bede om aldersverificering for visse funktioner, fx adgang til servere med seksuelt indhold. Administratorer i de enkelte chatrum kan også vælge at lave kanaler på serveren, der ikke kan tilgås af personer under 18.

Særlige funktioner: Servere og kanaler og integration med spil.

9. Fortnite

Beskrivelse: Fortnite er en populær multiplayer videospilplatform med forskellige spiltyper. Især typen 'battle royale' er populær, hvori op til 100 spillere kæmper mod hinanden, alene eller i hold, om at være den sidste overlevende i en spillezone, der bliver mindre for hver runde i spillet. Spillet tilbyder en kombination af skyde-, bygge- og strategispil. Man kan spille med andre, deltage i turneringer og skabe sin egen avatar.

Anbefalet aldersgrænse (PEGI-aldersmærkning): 12+ år.

Aldersverificering: Der kræves ingen aldersverificering ved oprettelse af en konto, men forældre/væрге kan bruge aldersbaserede indstillinger til at begrænse indhold og kommunikation.

Særlige funktioner: Byggesystem, hvor spillere kan designe deres base for beskyttelse og strategi, samt regelmæssige opdateringer med nye skins, våben og begivenheder. Der er også mulighed for at bruge penge i spillet, fx ved at købe opgraderinger til sin avatar eller adgang til at vinde eksklusivt indhold i spillet.

10. Facebook

Beskrivelse: Facebook er en platform til deling af indhold samt skabe forbindelser til venner og blive en del af fællesskaber.

Aldersgrænse angivet af Meta: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.

Særlige funktioner: Begivenheder, Grupper, Marketplace (hvor man kan købe og sælge private ejendele), notifikation om venners fødselsdage, og live stream.

11. WhatsApp

Beskrivelse: WhatsApp er en app til at sende beskeder og foretage opkald, også via videoopkald. Man kan også dele billeder, videoer og filer.

Aldersgrænse angivet af Meta: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.

Særlige funktioner: End-to-End-kryptering, dvs. at alle ens chatbeskeder og opkald er beskyttet mod, at nogen, der ikke er afsender eller modtager, kan få adgang til indholdet.

12. Twitch

Beskrivelse: Twitch er en live streaming platform, der primært bliver brugt til at live streame gaming, men der foregår også live stream af kreative aktiviteter, musik og andre begivenheder.

Aldersgrænse angivet af Twitch: 13 år. Twitch anbefaler, at unge mellem 13 og 18 år bruger Twitch sammen med en voksen.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse. Twitch kan kræve verificering af alder for at få adgang til nogen live streams.

Særlige funktioner: Man har mulighed for at abonnere på live streamere mod betaling og lave pengedonationer, og man optjener loyalitetspoint, hvis man er en engageret seer. Man kan desuden interagere via chat med andre seer i en live stream og live streamere.

13. OmeTV

Beskrivelse: OmeTV er en videochat-platform og et socialt medie, der tilfældigt forbinder brugere over hele verden med hinanden. Via hjemmesiden angiver man blot sit køn samt hvilket land man gerne vil møde andre brugere fra. Når man trykker 'start', kommer man direkte ind i en live videochat med en anden bruger, som man kan tale og/eller skrive med. Man kan selv klikke sig videre til en ny videochat med en anden bruger.

Aldersgrænse angivet af OmeTV: 18 år.

Aldersverificering: Der er ikke aldersverificering, når man bruger OmeTV via en browser. Hvis man downloader app'en skal man logge på via sin Facebookprofil og OmeTV skriver, at de bruger data fra Facebook til at verificere deres brugeres alder.

Særlige funktioner: Via app'en kan du lave en profil, følge andre brugere og dele billeder, ud over videochat-funktionen.

14. BeReal

Beskrivelse: BeReal er en app, der opfordrer brugere til at tage og dele billeder af deres dag i realtid, så man får et autentisk indblik i andres hverdag. App'en sender dig en notifikation om, at du skal tage og dele et billede, på et tilfældigt tidspunkt i løbet af din dag, og så har man 2 min. til at dele et billede. Et billede er synligt i 24 timer. Man kan desuden blive venner med andre og se deres billeder, og man kan dele sit eget billede i et åbent forum, hvor andre end ens venner kan se med.

Aldersgrænse angivet af BeReal: 13 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.

Særlige funktioner: Hvis man har taget og delt et billede i min. fem dage i træk begynder app'en at tælle ens streak. Andre kan se ens streak ved, at der er en ild-emoji og et tal (for antal dage) på ens profil.

15. Reddit

Beskrivelse: Reddit er en platform til diskussionsfora samt deling af indhold i form af links, tekst og billeder i forskellige under-fora (subreddits).

Aldersgrænse angivet af Reddit: 13 år.

Aldersverificering: Man kan tilgå Reddit uden at have en profil, og alder bliver ikke verificeret, hvis man opretter en profil. Man kan blive bedt om at bekræfte, at man er 18 år, hvis man er ved at tilgå indhold, der er anbefalet til voksne, man alder bliver ikke verificeret.

Særlige funktioner: Man kan aktivt angive, om man synes om eller ikke synes om indhold, som andre brugere har delt.

16. Google Chat

Beskrivelse: Google Chat er en besked-tjeneste fra Google, hvor man kan chatte med andre brugere og lave chatgrupper.

Aldersgrænse angivet af Google: Der er ikke nogen nedre aldersgrænse for at bruge Google Chat. Du skal have en Google-konto for at bruge tjenesten, og Google har en aldersgrænse på 13 år for at have sin egen Google-konto.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.

Særlige funktioner: Integration med Gmail, Google Meet og Google Workspace.

17. Telegram

Beskrivelse: Telegram er en besked-app, hvor man kan chatte og dele indhold med andre brugere, både i grupper med op til 200.000 medlemmer og i kanaler uden begrænsning på antal medlemmer.

Aldersgrænse angivet af Telegram: 18 år for brugere i EU.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.

Særlige funktioner: 'Hemmelig chat', hvor en samtale bliver end-to-end krypteret.

18. Yubo

Beskrivelse: Yubo er en app, der gør det nemt at møde og interagerer med nye mennesker. Man kan få venner, chatte i grupper og live streame.

Aldersgrænse angivet af Yubo: 13 år.

Aldersverificering: Kræver aldersverificering med ID. Brugere mellem 13 og 17 år kan kommunikere med hinanden, og personer på 18 år eller derover kan kommunikere med hinanden.

Særlige funktioner: Live streaming med venner og interaktive spil.

19. F3

Beskrivelse: F3 er en datingplatform, hvor man kan møde og chatte med andre, og modtage beskeder og kommentarer fra anonyme personer.

Aldersgrænse angivet af F3: 18 år.

Aldersverificering: Kræver ingen aldersverificering ved oprettelse.



Bilag B

*Børn og unges besvarelser
fordelt på køn, alder, trivsel
og ensomhed*

Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 1: Andel børn og unge, som anvender forskellige digitale medier, platforme og spil. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	44%	45%	43%	65%	29%	45%	48%
Fortnite	27%	8%	44%	39%	18%	23%	25%
Andre spil	42%	34%	50%	52%	36%	39%	40%
Discord	29%	11%	46%	20%	35%	28%	32%
F3	0%	0%	1%	0%	1%	1%	1%
Facebook	29%	32%	26%	6%	46%	32%	33%
Instagram	49%	56%	41%	17%	71%	52%	48%
Messenger	34%	37%	31%	14%	48%	36%	33%
OmeTV	7%	7%	7%	5%	8%	10%	13%
SMS	57%	62%	52%	50%	61%	54%	54%
Snapchat	72%	78%	65%	51%	86%	75%	71%
TikTok	52%	56%	47%	27%	69%	60%	52%
Twitch	10%	2%	17%	8%	12%	10%	8%
Yubo (Yellow)	1%	1%	1%	0%	1%	2%	2%
Youtube	82%	76%	87%	85%	79%	80%	80%
Telegram	2%	2%	3%	1%	4%	3%	2%
Google Chat	4%	4%	4%	5%	3%	4%	5%
WhatsApp	17%	17%	16%	17%	17%	16%	19%
Reddit	6%	2%	9%	2%	8%	7%	7%
BeReal	6%	9%	3%	2%	9%	8%	8%
Andre digitale medier	11%	11%	11%	9%	13%	13%	10%
Jeg bruger ikke digitale medier, platforme eller spil	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Ved ikke	0%	1%	0%	0%	0%	0%	0%
Antal	4.171	2.165	1.979	1.871	2.300	1.163	329



Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 2: Dagligt tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil (udenfor undervisning). Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Mindre end en time	6%	7%	5%	10%	3%	4%	5%
En til to timer	23%	24%	22%	32%	17%	15%	18%
Tre til fire timer	32%	32%	33%	23%	39%	33%	28%
Fem til seks timer	19%	18%	20%	12%	24%	21%	17%
Syv til otte timer	7%	7%	7%	5%	9%	11%	14%
Ni til ti timer	2%	2%	2%	1%	3%	3%	4%
Mere end ti timer	2%	1%	3%	2%	2%	4%	5%
Ved ikke	9%	10%	8%	15%	5%	10%	10%
Antal	4.171	2.165	1.979	1.871	2.300	1.163	329

Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 3: Andel børn og unge, som anvender tiden online på forskellige ting. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg følger med i, hvad mine venner laver	47%	55%	39%	35%	55%	49%	43%
Jeg er sammen med venner, jeg allerede kender	58%	57%	59%	58%	58%	54%	52%
Jeg finder nye venner	18%	15%	20%	19%	17%	20%	23%
Jeg holder kontakt med min familie	41%	48%	34%	43%	39%	37%	39%
Jeg møder nogen, som har samme interesser som mig	18%	14%	22%	18%	19%	22%	28%
Jeg får tiden til at gå	52%	55%	50%	43%	59%	58%	58%
Jeg følger kendte mennesker (fx influencere eller sportsstjerner)	38%	46%	30%	32%	42%	40%	41%
Jeg får inspiration til, hvordan jeg vil spise, træne eller se ud	21%	25%	18%	14%	26%	26%	31%
Jeg lærer noget nyt fx sprog eller krea	26%	33%	20%	33%	21%	25%	33%
Jeg har det sjovt	65%	59%	72%	69%	63%	60%	55%
Jeg får anden inspiration	23%	29%	16%	17%	27%	25%	31%
Andet	11%	10%	12%	13%	10%	11%	12%
Ved ikke/Ønsker ikke at svare	3%	3%	3%	4%	2%	3%	4%
Antal	4.171	2.165	1.979	1.871	2.300	1.163	329



Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 4: Andel børn og unge, som har været udsat for digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online inden for det seneste år fordelt på antal. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Har ikke været udsat for digitale krænkelser	31%	28%	35%	38%	27%	21%	16%
Udsat for 1-2 digitale krænkelser	33%	31%	34%	32%	33%	28%	22%
Udsat for 3-5 digitale krænkelser	23%	26%	21%	20%	25%	28%	31%
Udsat for 5-9 digitale krænkelser	10%	12%	8%	8%	12%	19%	20%
Udsat for 10 eller over digitale krænkelser	2%	2%	2%	2%	3%	4%	11%
Antal	4.171	2.165	1.979	1.871	2.300	1.163	329

Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 5: Andel af børn og unge, som har oplevet en eller flere digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelser online inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer af oplevelser. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)	29%	30%	27%	24%	32%	39%	48%
At andre spreder rygter om mig på nettet	12%	15%	9%	7%	16%	19%	29%
At andre har truet eller afpresset mig på nettet	10%	9%	11%	8%	12%	16%	22%
At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	18%	24%	13%	13%	22%	28%	31%
At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det	9%	9%	9%	9%	8%	14%	17%
At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)	10%	12%	8%	8%	11%	18%	25%
At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet	21%	22%	19%	19%	21%	31%	49%
At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med	36%	39%	32%	28%	41%	45%	48%
At blive fotograferet, filmet, screenshottet, uden at jeg ville have det	25%	30%	20%	19%	29%	36%	46%
At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det	8%	8%	7%	7%	8%	12%	18%
At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se	32%	37%	28%	27%	36%	38%	45%
At andre har ladet som om, de var mig på nettet	6%	5%	7%	6%	6%	9%	14%
Andre ubehagelige oplevelser	17%	20%	14%	19%	16%	27%	33%
Antal	4.171	2.165	1.979	1.871	2.300	1.163	329

Spørgsmål der er stillet til alle respondenter

Tabel 6: Hvad den voksne, som kontaktede børnene og de unge, ville dem. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Det ved jeg ikke. Jeg ignorerede det bare	51%	49%	54%	54%	50%	45%	37%
Den voksne ville snakke/chatte	22%	28%	16%	19%	24%	29%	31%
Den voksne sendte ting til mig (fx billeder), som var ubehagelige	13%	18%	7%	10%	14%	19%	27%
Den voksne ville have mig til at gøre ting, jeg ikke havde lyst til (fx sende billeder af min krop)	12%	19%	4%	8%	14%	20%	28%
Noget andet	22%	15%	30%	28%	19%	18%	20%
Ønsker ikke at svare	5%	6%	3%	5%	4%	6%	4%
Antal	1.064	580	476	422	642	368	124

Spørgsmål stillet til alle børn og unge

Tabel 7: Hvor ofte børn og unge gør noget, når nogen de kender, oplever noget ubehageligt på nettet. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver gang	6%	7%	6%	8%	6%	7%	10%
De fleste gange	13%	16%	11%	11%	15%	14%	17%
Nogle gange	14%	15%	14%	10%	17%	15%	15%
Sjældent	16%	15%	16%	15%	16%	16%	12%
Aldrig	11%	9%	13%	12%	11%	11%	9%
Det har jeg ikke prøvet	40%	39%	40%	45%	36%	37%	38%
Antal	4171	2165	1979	1871	2300	1163	329

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 8: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	7%	2%	12%	6%	8%	10%	8%
Hver uge	11%	5%	17%	11%	12%	15%	26%
Hver måned	13%	13%	13%	13%	13%	12%	14%
2-3 gange det seneste år	34%	39%	30%	31%	35%	34%	20%
En gang det seneste år	19%	23%	15%	23%	18%	15%	9%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	17%	13%	17%	14%	15%	22%
Antal	736	382	351	261	475	251	74

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 9: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	22%	21%	22%	41%	13%	26%	24%
Fortnite	16%	2%	30%	24%	12%	14%	11%
Andre spil	17%	4%	30%	18%	17%	16%	15%
Discord	20%	4%	35%	13%	23%	20%	17%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	4%	3%	5%	1%	5%	3%	9%
Instagram	11%	11%	10%	3%	14%	11%	14%
Messenger	6%	5%	7%	3%	8%	9%	9%
OmeTV	6%	7%	5%	4%	7%	6%	8%
SMS	12%	12%	12%	23%	7%	12%	20%
Snapchat	49%	65%	35%	36%	56%	54%	51%
TikTok	25%	31%	20%	17%	29%	34%	29%
Twitch	3%	1%	6%	1%	5%	4%	2%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	1%	1%	2%
Youtube	8%	3%	12%	15%	4%	8%	7%
Telegram	1%	0%	1%	0%	1%	1%	0%
Google Chat	1%	1%	1%	2%	1%	2%	6%
WhatsApp	3%	4%	3%	6%	2%	3%	6%
Reddit	2%	1%	3%	0%	3%	3%	5%
BeReal	0%	0%	1%	1%	0%	0%	0%
Andre digitale medier	9%	8%	10%	10%	8%	11%	15%
Antal	736	382	351	261	475	251	74

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 10: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	45%	38%	52%	42%	47%	46%	59%
Børn eller unge, som jeg kender	47%	53%	42%	47%	47%	46%	35%
Voksne, som jeg kender	3%	3%	3%	3%	3%	5%	1%
Ønsker ikke at svare	6%	8%	5%	10%	5%	7%	6%
Antal	736	382	351	261	475	251	74

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 11: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	8%	12%	5%	12%	6%	10%	19%
Jeg blev vred	26%	31%	22%	33%	23%	29%	20%
Jeg gav mig selv skylden	9%	13%	6%	12%	8%	14%	26%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	11%	18%	4%	8%	12%	15%	21%
Jeg følte mig alene	11%	17%	6%	14%	10%	17%	30%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	12%	20%	4%	16%	10%	18%	27%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	14%	20%	8%	18%	11%	21%	28%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	13%	18%	8%	15%	12%	19%	25%
Jeg fik ondt i maven	19%	29%	10%	28%	15%	19%	26%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	9%	12%	6%	12%	8%	12%	15%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	19%	24%	13%	23%	17%	22%	21%
Jeg ville ikke i skole	12%	19%	5%	18%	9%	19%	28%
Jeg ignorerede det	31%	31%	32%	36%	29%	29%	24%
Det gjorde mig ikke noget	26%	13%	37%	17%	30%	22%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	6%	6%	5%	6%	6%	4%	4%
Antal	736	382	351	261	475	251	74

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 12: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	28%	35%	22%	35%	25%	22%	29%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klub ben	5%	7%	4%	7%	5%	5%	6%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	31%	41%	21%	32%	30%	33%	24%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	10%	13%	6%	9%	10%	9%	7%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	9%	9%	8%	8%	9%	12%	15%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	32%	38%	27%	38%	29%	34%	33%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	2%	2%	1%	2%	2%	3%	3%
Jeg kontaktede politiet	1%	1%	1%	1%	1%	1%	2%
Jeg fortalte det ikke til nogen	8%	7%	9%	11%	7%	11%	19%
Jeg gjorde ikke noget	29%	16%	41%	20%	33%	27%	29%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	5%	5%	6%	8%	4%	5%	3%
Antal	736	382	351	261	475	251	74

At andre skriver/taler grimt til mig på nettet (hadefuldt eller sårende)

Tabel 13: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	6%	11%	4%	14%	4%	11%	15%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	4%	6%	3%	8%	3%	8%	11%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	5%	6%	4%	10%	3%	11%	13%
Jeg syntes, at det var pinligt	3%	6%	3%	2%	4%	6%	2%
Jeg ville hellere løse det selv	31%	32%	30%	36%	29%	31%	35%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	5%	11%	3%	9%	4%	9%	9%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	8%	13%	6%	22%	3%	10%	22%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	11%	19%	9%	22%	8%	15%	17%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	34%	34%	34%	42%	31%	34%	31%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	4%	12%	1%	11%	2%	8%	13%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	30%	35%	29%	35%	29%	34%	22%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	16%	11%	18%	12%	17%	15%	15%
Antal	242	75	165	62	180	87	27

At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 14: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	1%	1%	0%	0%	1%	1%	3%
Hver uge	4%	4%	3%	5%	4%	7%	12%
Hver måned	8%	8%	8%	9%	8%	10%	22%
2-3 gange det seneste år	34%	39%	23%	23%	37%	41%	37%
En gang det seneste år	35%	31%	44%	35%	35%	25%	11%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	18%	17%	22%	29%	16%	17%	15%
Antal	262	176	84	54	208	116	41

At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 15: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	8%	7%	9%	23%	4%	11%	18%
Fortnite	6%	0%	18%	23%	2%	4%	3%
Andre spil	4%	2%	8%	10%	3%	2%	3%
Discord	10%	6%	19%	7%	11%	10%	9%
F3	1%	0%	3%	0%	1%	2%	0%
Facebook	2%	3%	2%	0%	3%	3%	6%
Instagram	13%	15%	6%	1%	16%	15%	23%
Messenger	7%	8%	7%	0%	9%	12%	16%
OmeTV	2%	2%	3%	4%	1%	2%	1%
SMS	10%	9%	11%	19%	9%	9%	20%
Snapchat	64%	71%	53%	46%	69%	70%	64%
TikTok	19%	24%	9%	8%	22%	22%	33%
Twitch	1%	0%	4%	4%	1%	1%	0%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Youtube	3%	2%	6%	10%	1%	3%	3%
Telegram	1%	0%	4%	0%	2%	1%	0%
Google Chat	1%	1%	0%	0%	1%	0%	4%
WhatsApp	5%	3%	4%	1%	5%	5%	8%
Reddit	1%	0%	1%	0%	1%	1%	0%
BeReal	0%	0%	0%	1%	0%	1%	0%
Andre digitale medier	13%	11%	19%	20%	11%	14%	7%
Antal	262	176	84	54	208	116	41

At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 16: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	19%	16%	24%	24%	18%	14%	21%
Børn eller unge, som jeg kender	66%	69%	59%	54%	68%	73%	58%
Voksne, som jeg kender	2%	2%	3%	1%	2%	2%	10%
Ønsker ikke at svare	14%	13%	16%	22%	12%	13%	13%
Antal	262	176	84	54	208	116	41



At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 17: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	10%	11%	11%	20%	8%	14%	20%
Jeg blev vred	36%	43%	24%	39%	36%	41%	35%
Jeg gav mig selv skylden	12%	14%	9%	17%	11%	20%	33%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	20%	23%	16%	15%	22%	28%	35%
Jeg følte mig alene	19%	24%	9%	23%	18%	27%	49%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	17%	21%	7%	18%	17%	19%	35%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	16%	21%	5%	17%	16%	22%	39%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	18%	23%	8%	19%	17%	20%	19%
Jeg fik ondt i maven	27%	34%	12%	23%	29%	30%	52%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	18%	19%	18%	17%	18%	25%	40%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	21%	23%	16%	26%	20%	25%	38%
Jeg ville ikke i skole	22%	25%	15%	28%	21%	30%	42%
Jeg ignorerede det	26%	26%	25%	31%	24%	26%	16%
Det gjorde mig ikke noget	14%	7%	29%	8%	16%	14%	6%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	8%	6%	13%	12%	7%	6%	2%
Antal	262	176	84	54	208	116	41



At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 18: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	29%	34%	19%	22%	31%	31%	35%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klub ben	7%	10%	3%	7%	7%	6%	11%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	35%	43%	19%	29%	36%	38%	24%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	12%	14%	9%	17%	11%	14%	14%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	8%	8%	7%	6%	8%	10%	7%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	31%	36%	22%	33%	31%	34%	21%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	2%	2%	1%	2%	2%	2%	4%
Jeg kontaktede politiet	1%	0%	2%	3%	0%	1%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	6%	7%	5%	12%	5%	8%	22%
Jeg gjorde ikke noget	26%	18%	44%	19%	27%	26%	24%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	10%	8%	13%	15%	9%	9%	8%
Antal	262	176	84	54	208	116	41

At andre spreder rygter om mig på nettet

Tabel 19: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	13%	22%	3%	28%	9%	21%	50%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	11%	18%	4%	20%	8%	19%	35%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	10%	17%	4%	23%	7%	17%	39%
Jeg syntes, at det var pinligt	8%	8%	7%	5%	8%	7%	11%
Jeg ville hellere løse det selv	30%	26%	34%	10%	35%	36%	29%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	11%	16%	7%	23%	8%	17%	34%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	8%	13%	4%	0%	10%	18%	36%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	15%	17%	14%	19%	14%	19%	26%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	19%	27%	11%	4%	22%	16%	11%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	9%	16%	3%	5%	10%	15%	32%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	20%	11%	28%	11%	22%	18%	10%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	19%	22%	16%	40%	14%	8%	0%
Antal	78	41	37	15	63	36	16

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 20: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	3%	0%	5%	1%	4%	6%	7%
Hver uge	7%	5%	9%	3%	9%	5%	4%
Hver måned	8%	8%	7%	12%	7%	13%	25%
2-3 gange det seneste år	24%	18%	28%	19%	25%	23%	7%
En gang det seneste år	35%	41%	32%	36%	35%	25%	36%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	22%	28%	18%	28%	20%	27%	21%
Antal	193	84	104	51	142	76	19

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 21: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	17%	14%	17%	31%	12%	18%	16%
Fortnite	12%	0%	18%	29%	6%	13%	15%
Andre spil	12%	1%	18%	19%	9%	10%	12%
Discord	22%	5%	35%	17%	24%	18%	19%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	2%	4%	1%	0%	3%	4%	0%
Instagram	11%	14%	9%	5%	13%	8%	12%
Messenger	2%	5%	1%	2%	3%	2%	0%
OmeTV	5%	6%	4%	3%	6%	6%	0%
SMS	7%	9%	5%	11%	5%	12%	19%
Snapchat	49%	70%	37%	38%	52%	59%	45%
TikTok	17%	25%	12%	19%	16%	20%	12%
Twitch	1%	0%	2%	2%	1%	2%	0%
Yubo (Yellow)	1%	0%	2%	2%	1%	0%	0%
Youtube	6%	7%	4%	17%	2%	5%	3%
Telegram	1%	1%	1%	1%	1%	1%	3%
Google Chat	0%	1%	0%	0%	0%	1%	0%
WhatsApp	2%	1%	3%	1%	2%	4%	3%
Reddit	1%	0%	1%	2%	0%	0%	0%
BeReal	1%	0%	1%	2%	0%	0%	0%
Andre digitale medier	14%	19%	12%	13%	15%	15%	38%
Antal	193	84	104	51	142	76	19

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 22: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	55%	52%	57%	58%	54%	46%	61%
Børn eller unge, som jeg kender	30%	27%	32%	21%	33%	33%	32%
Voksne, som jeg kender	4%	1%	6%	0%	6%	6%	3%
Ønsker ikke at svare	15%	21%	10%	21%	12%	20%	8%
Antal	193	84	104	51	142	76	19

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 23: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	17%	25%	12%	27%	13%	22%	38%
Jeg blev vred	20%	22%	20%	31%	17%	24%	31%
Jeg gav mig selv skylden	11%	19%	7%	18%	9%	18%	26%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	9%	16%	5%	12%	8%	10%	13%
Jeg følte mig alene	9%	18%	3%	16%	6%	13%	26%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	11%	21%	4%	22%	6%	15%	33%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	13%	24%	7%	20%	11%	21%	31%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	16%	23%	11%	19%	15%	21%	34%
Jeg fik ondt i maven	20%	29%	15%	28%	17%	24%	31%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	12%	19%	7%	16%	10%	14%	22%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	23%	37%	14%	35%	19%	28%	24%
Jeg ville ikke i skole	9%	15%	5%	22%	4%	16%	30%
Jeg ignorerede det	26%	31%	22%	28%	25%	24%	7%
Det gjorde mig ikke noget	27%	12%	35%	13%	32%	16%	24%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	9%	8%	10%	12%	8%	14%	0%
Antal	193	84	104	51	142	76	19

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 24: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	19%	24%	17%	27%	16%	24%	21%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	0%	1%	0%	0%	0%	1%	0%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	24%	28%	21%	31%	21%	26%	13%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	8%	15%	3%	12%	6%	12%	6%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	8%	13%	5%	8%	8%	15%	33%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	34%	42%	30%	37%	33%	43%	19%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	0%	1%	0%	1%	0%	6%
Jeg kontaktede politiet	2%	0%	3%	3%	1%	2%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	7%	9%	7%	10%	6%	8%	16%
Jeg gjorde ikke noget	32%	18%	40%	23%	34%	21%	33%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	9%	5%	10%	13%	7%	11%	0%
Antal	193	84	104	51	142	76	19

At andre har truet eller afpresset mig på nettet

Tabel 25: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	6%	21%	2%	21%	3%	12%	32%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	8%	24%	2%	15%	6%	8%	21%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	9%	26%	3%	27%	4%	17%	33%
Jeg syntes, at det var pinligt	3%	10%	0%	0%	3%	3%	9%
Jeg ville hellere løse det selv	15%	23%	13%	30%	11%	18%	9%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	6%	20%	2%	21%	2%	3%	9%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	8%	29%	2%	21%	5%	16%	40%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	13%	38%	5%	21%	11%	20%	40%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	35%	33%	37%	39%	34%	8%	24%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	13%	29%	8%	21%	11%	22%	40%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	28%	17%	27%	42%	24%	23%	0%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	16%	12%	18%	18%	15%	20%	12%
Antal	66	18	46	13	53	20	8

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 26: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	3%	2%	5%	5%	2%	4%	4%
Hver uge	8%	8%	7%	14%	6%	8%	9%
Hver måned	12%	11%	12%	9%	12%	12%	20%
2-3 gange det seneste år	34%	38%	28%	23%	38%	39%	38%
En gang det seneste år	24%	24%	25%	27%	24%	21%	16%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	19%	17%	22%	23%	17%	16%	13%
Antal	433	287	141	123	310	174	39

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 27: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	4%	2%	6%	11%	1%	2%	3%
Fortnite	4%	2%	6%	9%	2%	4%	5%
Andre spil	3%	2%	3%	8%	1%	2%	4%
Discord	12%	5%	26%	8%	14%	7%	17%
F3	1%	0%	1%	1%	0%	1%	3%
Facebook	6%	5%	8%	3%	7%	5%	4%
Instagram	14%	12%	18%	7%	17%	15%	17%
Messenger	5%	4%	8%	5%	5%	6%	4%
OmeTV	16%	19%	11%	17%	16%	19%	21%
SMS	7%	5%	9%	14%	4%	8%	4%
Snapchat	70%	78%	56%	46%	79%	74%	68%
TikTok	25%	24%	27%	31%	23%	29%	26%
Twitch	0%	0%	1%	2%	0%	1%	3%
Yubo (Yellow)	1%	1%	1%	1%	0%	1%	6%
Youtube	13%	9%	22%	39%	4%	13%	9%
Telegram	2%	1%	4%	2%	2%	1%	3%
Google Chat	1%	1%	1%	1%	1%	1%	3%
WhatsApp	3%	2%	4%	2%	3%	5%	6%
Reddit	3%	1%	5%	3%	2%	3%	6%
BeReal	1%	0%	2%	3%	0%	1%	9%
Andre digitale medier	7%	6%	8%	12%	5%	7%	24%
Antal	433	287	141	123	310	174	39

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 28: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	73%	80%	61%	61%	77%	74%	78%
Børn eller unge, som jeg kender	18%	14%	26%	21%	16%	16%	12%
Voksne, som jeg kender	1%	1%	3%	3%	1%	2%	3%
Ønsker ikke at svare	8%	6%	11%	15%	6%	9%	8%
Antal	433	287	141	123	310	174	39

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 29: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	10%	11%	9%	21%	7%	9%	11%
Jeg blev vred	11%	12%	6%	11%	11%	12%	13%
Jeg gav mig selv skylden	6%	8%	2%	10%	5%	8%	6%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	11%	13%	9%	10%	11%	14%	27%
Jeg følte mig alene	2%	2%	1%	3%	2%	3%	4%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	6%	8%	3%	11%	5%	10%	19%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	8%	8%	7%	21%	3%	11%	17%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	9%	9%	9%	19%	5%	13%	14%
Jeg fik ondt i maven	13%	15%	11%	21%	11%	19%	25%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	12%	12%	11%	16%	11%	14%	22%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	19%	20%	17%	26%	17%	26%	34%
Jeg ville ikke i skole	4%	3%	5%	10%	1%	4%	8%
Jeg ignorerede det	39%	44%	31%	34%	41%	42%	27%
Det gjorde mig ikke noget	26%	20%	37%	18%	29%	19%	21%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	8%	8%	8%	11%	7%	8%	11%
Antal	433	287	141	123	310	174	39

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 30: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	17%	21%	12%	20%	16%	16%	14%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	2%	3%	1%	4%	2%	3%	8%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	28%	33%	19%	27%	28%	28%	48%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	5%	8%	1%	5%	6%	5%	13%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	11%	10%	12%	7%	12%	11%	14%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	45%	54%	31%	30%	51%	48%	60%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	1%	2%	0%	1%	0%
Jeg kontaktede politiet	1%	1%	2%	3%	1%	2%	2%
Jeg fortalte det ikke til nogen	8%	8%	7%	7%	8%	11%	8%
Jeg gjorde ikke noget	28%	19%	42%	27%	28%	21%	8%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	6%	6%	8%	13%	4%	8%	6%
Antal	433	287	141	123	310	174	39

At modtage private/intime billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 31: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	6%	5%	8%	8%	6%	10%	0%
Jeg stoledede ikke nok på nogen til at fortælle det	3%	5%	1%	12%	0%	5%	11%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	5%	6%	3%	8%	4%	5%	26%
Jeg syntes, at det var pinligt	11%	12%	9%	15%	9%	17%	46%
Jeg ville hellere løse det selv	12%	13%	11%	13%	12%	15%	17%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	5%	7%	4%	15%	2%	7%	25%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	5%	5%	6%	8%	4%	4%	11%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	11%	13%	10%	19%	8%	8%	26%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	34%	34%	33%	24%	37%	49%	21%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	5%	7%	4%	17%	2%	9%	11%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	34%	35%	29%	28%	36%	36%	0%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	16%	16%	17%	16%	16%	15%	16%
Antal	132	73	56	35	97	46	7

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 32: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	3%	2%	4%	4%	3%	3%	8%
Hver uge	4%	3%	4%	5%	4%	4%	8%
Hver måned	9%	7%	12%	9%	10%	13%	15%
2-3 gange det seneste år	20%	20%	19%	21%	19%	17%	14%
En gang det seneste år	29%	29%	30%	24%	33%	25%	21%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	35%	39%	31%	38%	32%	38%	34%
Antal	386	205	177	175	211	170	64

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 33: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	11%	7%	13%	22%	2%	11%	17%
Fortnite	8%	0%	14%	15%	2%	4%	8%
Andre spil	5%	2%	8%	9%	2%	5%	7%
Discord	14%	5%	20%	11%	15%	15%	21%
F3	1%	0%	1%	2%	0%	2%	3%
Facebook	7%	5%	9%	5%	9%	9%	12%
Instagram	8%	8%	8%	6%	10%	12%	21%
Messenger	7%	6%	8%	8%	6%	6%	9%
OmeTV	5%	5%	4%	6%	4%	6%	6%
SMS	16%	16%	16%	28%	6%	14%	18%
Snapchat	61%	66%	55%	52%	68%	56%	54%
TikTok	17%	20%	12%	14%	18%	18%	31%
Twitch	2%	0%	2%	4%	0%	2%	4%
Yubo (Yellow)	3%	2%	3%	3%	3%	3%	9%
Youtube	14%	10%	17%	24%	5%	15%	18%
Telegram	3%	2%	3%	3%	2%	2%	4%
Google Chat	2%	1%	2%	4%	0%	1%	3%
WhatsApp	8%	8%	7%	12%	4%	9%	11%
Reddit	1%	0%	2%	3%	0%	2%	3%
BeReal	2%	1%	2%	3%	1%	1%	3%
Andre digitale medier	13%	11%	14%	16%	10%	16%	23%
Antal	386	205	177	175	211	170	64

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 34: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	15%	13%	18%	18%	14%	15%	17%
Børn eller unge, som jeg kender	57%	58%	57%	48%	64%	54%	58%
Voksne, som jeg kender	5%	5%	5%	7%	4%	5%	7%
Ønsker ikke at svare	24%	27%	21%	30%	20%	29%	21%
Antal	386	205	177	175	211	170	64

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 35: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	13%	17%	9%	17%	10%	13%	24%
Jeg blev vred	29%	32%	26%	32%	27%	32%	29%
Jeg gav mig selv skylden	12%	16%	8%	10%	14%	19%	32%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	26%	30%	21%	26%	25%	24%	28%
Jeg følte mig alene	12%	15%	8%	14%	10%	14%	24%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	16%	24%	8%	16%	16%	19%	27%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	14%	19%	9%	18%	11%	18%	37%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	14%	17%	11%	16%	13%	17%	28%
Jeg fik ondt i maven	20%	27%	12%	26%	15%	19%	30%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	19%	22%	15%	22%	16%	20%	29%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	21%	27%	16%	27%	17%	21%	28%
Jeg ville ikke i skole	17%	22%	12%	22%	13%	22%	27%
Jeg ignorerede det	20%	15%	25%	21%	19%	14%	9%
Det gjorde mig ikke noget	12%	8%	16%	9%	15%	10%	13%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	16%	18%	16%	17%	16%	22%	15%
Antal	386	205	177	175	211	170	64

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 36: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	21%	24%	20%	28%	16%	13%	15%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	7%	10%	4%	6%	7%	4%	5%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	24%	32%	16%	22%	25%	15%	5%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	7%	8%	5%	9%	5%	3%	2%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	5%	6%	5%	5%	6%	6%	2%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	18%	21%	16%	26%	12%	19%	14%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	5%	8%	2%	7%	3%	5%	6%
Jeg kontaktede politiet	4%	4%	4%	2%	5%	3%	5%
Jeg fortalte det ikke til nogen	10%	10%	10%	11%	9%	12%	23%
Jeg gjorde ikke noget	23%	16%	29%	16%	28%	25%	26%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	21%	22%	20%	23%	20%	29%	24%
Antal	386	205	177	175	211	170	64

At andre har delt private/intime billeder eller videoer af mig, uden at jeg har givet lov til det

Tabel 37: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	8%	12%	7%	12%	7%	6%	16%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	16%	17%	16%	22%	13%	24%	37%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	4%	9%	1%	5%	4%	5%	10%
Jeg syntes, at det var pinligt	19%	28%	13%	22%	17%	21%	31%
Jeg ville hellere løse det selv	23%	14%	27%	24%	22%	18%	25%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	9%	18%	4%	15%	6%	13%	25%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	21%	24%	19%	32%	15%	24%	50%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	21%	13%	26%	34%	14%	22%	31%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	25%	15%	32%	25%	25%	18%	19%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	10%	12%	9%	14%	7%	14%	28%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	28%	24%	31%	29%	27%	32%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	21%	25%	19%	15%	24%	27%	13%
Antal	118	50	67	41	77	57	27

At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 38: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	1%	4%	5%	1%	5%	3%
Hver uge	9%	5%	15%	12%	7%	9%	26%
Hver måned	11%	12%	10%	12%	11%	6%	19%
2-3 gange det seneste år	23%	27%	14%	24%	22%	20%	10%
En gang det seneste år	29%	28%	30%	21%	31%	25%	15%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	26%	28%	26%	26%	27%	35%	27%
Antal	195	127	65	60	135	87	24

At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 39: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	8%	9%	7%	15%	5%	11%	8%
Fortnite	9%	0%	24%	10%	8%	11%	14%
Andre spil	7%	5%	11%	12%	5%	6%	5%
Discord	11%	8%	17%	5%	13%	17%	0%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	6%	7%	4%	2%	8%	3%	14%
Instagram	12%	11%	11%	9%	13%	13%	24%
Messenger	4%	2%	6%	3%	4%	3%	7%
OmeTV	3%	1%	6%	3%	3%	3%	0%
SMS	6%	4%	7%	6%	6%	5%	7%
Snapchat	41%	49%	30%	39%	42%	51%	42%
TikTok	28%	34%	21%	25%	30%	27%	48%
Twitch	3%	2%	4%	4%	2%	2%	0%
Yubo (Yellow)	1%	0%	4%	1%	1%	2%	0%
Youtube	11%	10%	13%	24%	6%	12%	15%
Telegram	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Google Chat	1%	2%	0%	0%	2%	0%	0%
WhatsApp	3%	3%	1%	5%	3%	1%	0%
Reddit	0%	0%	1%	0%	0%	0%	0%
BeReal	1%	0%	2%	0%	1%	0%	0%
Andre digitale medier	19%	19%	19%	23%	18%	18%	21%
Antal	195	127	65	60	135	87	24

At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 40: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	26%	21%	33%	30%	25%	25%	13%
Børn eller unge, som jeg kender	54%	60%	43%	40%	59%	57%	82%
Voksne, som jeg kender	3%	2%	5%	1%	4%	3%	7%
Ønsker ikke at svare	18%	18%	20%	29%	14%	18%	4%
Antal	195	127	65	60	135	87	24

At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 41: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	10%	12%	6%	17%	7%	10%	15%
Jeg blev vred	24%	32%	13%	27%	23%	29%	41%
Jeg gav mig selv skylden	10%	13%	6%	15%	8%	12%	15%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	24%	30%	14%	21%	25%	25%	42%
Jeg følte mig alene	14%	17%	9%	18%	12%	22%	26%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	14%	15%	7%	20%	11%	15%	22%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	15%	18%	8%	22%	13%	18%	24%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	12%	16%	7%	18%	10%	15%	19%
Jeg fik ondt i maven	18%	24%	5%	23%	16%	18%	27%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	14%	18%	7%	13%	14%	14%	28%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	19%	27%	4%	18%	19%	25%	38%
Jeg ville ikke i skole	19%	25%	7%	29%	16%	23%	23%
Jeg ignorerede det	22%	21%	26%	21%	23%	22%	21%
Det gjorde mig ikke noget	15%	11%	21%	15%	15%	11%	3%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	12%	22%	13%	16%	20%	17%
Antal	195	127	65	60	135	87	24



At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 42: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	19%	25%	7%	29%	15%	16%	25%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	7%	11%	1%	4%	8%	4%	9%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	26%	36%	11%	24%	26%	30%	19%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	9%	10%	8%	11%	9%	17%	2%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	7%	1%	18%	8%	7%	4%	7%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	15%	17%	12%	12%	16%	18%	11%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	2%	3%	0%	1%	2%	2%	0%
Jeg kontaktede politiet	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	6%	7%	5%	10%	5%	6%	11%
Jeg gjorde ikke noget	24%	19%	34%	15%	28%	21%	21%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	17%	19%	14%	21%	16%	22%	25%
Antal	195	127	65	60	135	87	24

At blive mobbet med noget, der ligger på nettet om mig (fx billeder eller videoer)

Tabel 43: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	5%	7%	2%	10%	3%	8%	11%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	2%	2%	2%	0%	3%	6%	11%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	4%	2%	5%	6%	3%	6%	11%
Jeg syntes, at det var pinligt	7%	10%	5%	16%	5%	8%	0%
Jeg ville hellere løse det selv	16%	18%	11%	12%	17%	24%	22%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	3%	2%	2%	10%	1%	9%	0%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	5%	5%	5%	6%	5%	9%	24%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	13%	17%	9%	0%	17%	16%	38%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	29%	31%	25%	12%	34%	46%	11%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	6%	8%	5%	11%	5%	9%	24%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	24%	25%	20%	17%	26%	35%	10%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	31%	24%	39%	55%	23%	16%	41%
Antal	56	32	23	14	42	21	7

At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tabel 44: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	2%	3%	3%	2%	4%	6%
Hver uge	9%	6%	12%	12%	7%	16%	24%
Hver måned	12%	10%	13%	14%	11%	13%	9%
2-3 gange det seneste år	34%	36%	32%	33%	35%	32%	32%
En gang det seneste år	24%	25%	23%	19%	26%	15%	13%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	19%	20%	17%	20%	19%	20%	16%
Antal	536	263	266	213	323	200	88

At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tabel 45: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	25%	25%	25%	43%	14%	23%	22%
Fortnite	28%	5%	49%	41%	21%	23%	18%
Andre spil	17%	8%	23%	23%	13%	17%	14%
Discord	12%	6%	18%	14%	11%	12%	11%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	5%	3%	6%	2%	6%	5%	4%
Instagram	10%	16%	4%	2%	15%	16%	17%
Messenger	6%	7%	5%	2%	8%	10%	11%
OmeTV	1%	1%	1%	1%	1%	2%	1%
SMS	6%	7%	5%	13%	3%	5%	7%
Snapchat	51%	69%	35%	32%	61%	56%	65%
TikTok	13%	22%	4%	8%	15%	20%	18%
Twitch	1%	1%	1%	1%	2%	2%	2%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Youtube	5%	4%	6%	12%	2%	9%	6%
Telegram	1%	2%	1%	1%	2%	3%	4%
Google Chat	1%	0%	1%	1%	1%	0%	0%
WhatsApp	3%	3%	3%	5%	3%	3%	4%
Reddit	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
BeReal	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%
Andre digitale medier	12%	11%	13%	16%	10%	10%	9%
Antal	536	263	266	213	323	200	88

At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tabel 46: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	12%	7%	15%	14%	10%	10%	10%
Børn eller unge, som jeg kender	74%	80%	70%	70%	77%	72%	84%
Voksne, som jeg kender	3%	1%	4%	3%	3%	3%	3%
Ønsker ikke at svare	12%	11%	12%	14%	11%	15%	4%
Antal	536	263	266	213	323	200	88

At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tabel 47: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	6%	7%	5%	10%	4%	9%	11%
Jeg blev vred	24%	19%	28%	27%	22%	25%	28%
Jeg gav mig selv skylden	12%	15%	10%	17%	10%	18%	26%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	15%	16%	13%	11%	16%	21%	26%
Jeg følte mig alene	36%	40%	33%	35%	37%	44%	58%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	9%	12%	5%	9%	8%	12%	20%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	13%	17%	9%	16%	12%	19%	30%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	10%	13%	7%	14%	8%	14%	22%
Jeg fik ondt i maven	23%	29%	17%	26%	22%	27%	35%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	8%	8%	8%	9%	8%	12%	18%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	17%	17%	16%	22%	14%	24%	28%
Jeg ville ikke i skole	16%	17%	13%	21%	13%	28%	38%
Jeg ignorerede det	20%	20%	19%	22%	18%	18%	16%
Det gjorde mig ikke noget	18%	11%	23%	18%	17%	12%	10%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	11%	13%	8%	12%	10%	10%	2%
Antal	536	263	266	213	323	200	88



At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tablet 48: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	27%	34%	20%	29%	25%	25%	22%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	3%	4%	2%	3%	3%	4%	5%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	16%	21%	12%	17%	16%	15%	11%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	6%	8%	4%	6%	6%	6%	8%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	4%	1%	6%	3%	4%	6%	4%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	14%	15%	14%	17%	12%	14%	14%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	2%	1%	2%	3%	6%
Jeg kontaktede politiet	1%	0%	1%	0%	1%	0%	2%
Jeg fortalte det ikke til nogen	12%	13%	10%	10%	13%	19%	30%
Jeg gjorde ikke noget	40%	30%	48%	34%	43%	39%	47%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	11%	12%	10%	14%	9%	14%	3%
Antal	536	263	266	213	323	200	88

At blive holdt udenfor på sociale medier eller spil på nettet

Tabel 49: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	8%	9%	6%	6%	8%	15%	23%
Jeg stoledede ikke nok på nogen til at fortælle det	7%	7%	7%	8%	7%	17%	26%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	7%	11%	5%	5%	8%	13%	18%
Jeg syntes, at det var pinligt	7%	14%	3%	2%	9%	17%	20%
Jeg ville hellere løse det selv	21%	22%	21%	24%	20%	16%	15%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	5%	4%	5%	7%	4%	4%	7%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	10%	14%	7%	5%	11%	20%	31%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	16%	23%	11%	14%	17%	21%	23%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	29%	28%	30%	23%	31%	33%	40%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	5%	7%	4%	3%	6%	10%	16%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	28%	29%	26%	31%	26%	30%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	20%	16%	23%	22%	19%	13%	11%
Antal	243	101	137	80	163	91	49

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 50: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	1%	3%	4%	1%	3%	1%
Hver uge	7%	6%	8%	6%	8%	8%	9%
Hver måned	15%	16%	14%	14%	16%	17%	21%
2-3 gange det seneste år	32%	32%	33%	27%	35%	30%	34%
En gang det seneste år	28%	28%	28%	30%	27%	22%	18%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	17%	14%	19%	14%	19%	16%
Antal	964	527	431	342	622	288	68

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 51: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	8%	8%	9%	20%	3%	7%	13%
Fortnite	7%	2%	12%	15%	3%	7%	3%
Andre spil	4%	3%	5%	7%	3%	3%	1%
Discord	11%	6%	16%	8%	12%	13%	17%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	10%	10%	9%	2%	13%	11%	8%
Instagram	20%	25%	13%	7%	25%	24%	16%
Messenger	12%	12%	11%	10%	13%	12%	11%
OmeTV	2%	2%	2%	1%	2%	2%	3%
SMS	22%	24%	20%	37%	16%	20%	19%
Snapchat	40%	50%	30%	26%	47%	46%	50%
TikTok	14%	21%	7%	10%	16%	17%	13%
Twitch	0%	0%	1%	0%	0%	0%	0%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%
Youtube	3%	2%	4%	8%	1%	2%	3%
Telegram	1%	0%	1%	0%	1%	0%	1%
Google Chat	1%	0%	1%	1%	0%	2%	2%
WhatsApp	8%	8%	7%	9%	7%	10%	8%
Reddit	1%	0%	1%	0%	1%	1%	2%
BeReal	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Andre digitale medier	13%	10%	16%	18%	11%	12%	9%
Antal	964	527	431	342	622	288	68

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 52: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	71%	71%	70%	68%	71%	64%	73%
Børn eller unge, som jeg kender	18%	17%	19%	17%	19%	22%	17%
Voksne, som jeg kender	5%	4%	5%	5%	5%	6%	7%
Ønsker ikke at svare	9%	10%	8%	13%	7%	10%	7%
Antal	964	527	431	342	622	288	68

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 53: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	8%	10%	5%	13%	6%	9%	14%
Jeg blev vred	12%	13%	10%	11%	12%	10%	19%
Jeg gav mig selv skylden	2%	3%	1%	4%	2%	3%	10%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	4%	5%	3%	4%	4%	6%	14%
Jeg følte mig alene	4%	5%	3%	8%	2%	5%	16%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	3%	5%	1%	7%	1%	3%	11%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	5%	8%	3%	11%	3%	9%	20%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	5%	6%	4%	10%	2%	8%	12%
Jeg fik ondt i maven	9%	13%	4%	17%	5%	12%	23%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	4%	6%	2%	8%	2%	5%	13%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	13%	16%	10%	20%	10%	12%	17%
Jeg ville ikke i skole	3%	4%	2%	7%	2%	5%	15%
Jeg ignorerede det	41%	42%	40%	33%	45%	35%	26%
Det gjorde mig ikke noget	29%	24%	33%	23%	31%	31%	23%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	10%	9%	11%	14%	8%	12%	6%
Antal	964	527	431	342	622	288	68

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 54: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	29%	30%	27%	38%	25%	24%	30%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	2%	2%	1%	3%	1%	2%	5%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	18%	25%	11%	19%	18%	20%	18%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	6%	9%	3%	8%	6%	7%	9%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	5%	6%	4%	4%	5%	6%	12%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	40%	44%	35%	39%	41%	39%	42%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	1%	0%	1%	2%	5%
Jeg kontaktede politiet	0%	0%	1%	1%	0%	0%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	4%	4%	5%	4%	4%	4%	6%
Jeg gjorde ikke noget	26%	21%	31%	20%	29%	23%	16%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	8%	8%	8%	12%	7%	10%	7%
Antal	964	527	431	342	622	288	68

At blive kontaktet af nogen, jeg ikke ville tale eller skrive med

Tabel 55: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	3%	6%	0%	5%	2%	3%	22%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	2%	2%	2%	2%	2%	3%	22%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	2%	2%	1%	2%	1%	2%	9%
Jeg syntes, at det var pinligt	1%	2%	0%	2%	1%	3%	9%
Jeg ville hellere løse det selv	20%	15%	24%	18%	20%	16%	14%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	2%	4%	1%	6%	1%	3%	22%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	2%	4%	0%	2%	2%	5%	9%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	7%	8%	7%	14%	5%	5%	18%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	34%	39%	30%	26%	36%	36%	34%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	3%	4%	1%	5%	2%	4%	18%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	30%	33%	25%	23%	32%	24%	8%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	22%	21%	24%	31%	20%	28%	34%
Antal	276	120	153	73	203	73	16

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tabel 56: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	2%	1%	1%	2%	3%	1%
Hver uge	7%	5%	9%	4%	7%	9%	9%
Hver måned	13%	15%	10%	7%	15%	17%	12%
2-3 gange det seneste år	26%	26%	25%	30%	24%	24%	42%
En gang det seneste år	28%	26%	31%	30%	27%	26%	14%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	25%	26%	23%	27%	24%	23%	23%
Antal	643	391	249	191	452	209	63

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tabel 57: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	4%	1%	7%	8%	2%	4%	3%
Fortnite	2%	0%	4%	5%	1%	4%	1%
Andre spil	2%	1%	3%	5%	1%	2%	4%
Discord	4%	2%	7%	5%	4%	4%	6%
F3	0%	0%	0%	1%	0%	0%	0%
Facebook	4%	4%	4%	2%	5%	6%	9%
Instagram	10%	12%	7%	6%	11%	14%	14%
Messenger	3%	4%	2%	4%	3%	4%	5%
OmeTV	2%	2%	2%	3%	1%	2%	4%
SMS	8%	10%	6%	16%	5%	5%	8%
Snapchat	69%	74%	63%	54%	75%	71%	67%
TikTok	9%	12%	5%	9%	9%	13%	11%
Twitch	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Youtube	3%	2%	4%	7%	2%	4%	5%
Telegram	1%	0%	2%	0%	1%	2%	6%
Google Chat	1%	1%	0%	1%	1%	1%	0%
WhatsApp	2%	2%	2%	3%	2%	2%	1%
Reddit	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
BeReal	1%	1%	0%	1%	1%	2%	2%
Andre digitale medier	19%	17%	21%	30%	15%	16%	15%
Antal	643	391	249	191	452	209	63

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tabel 58: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	11%	11%	11%	14%	10%	12%	20%
Børn eller unge, som jeg kender	69%	70%	67%	58%	73%	66%	66%
Voksne, som jeg kender	6%	4%	8%	9%	4%	8%	9%
Ønsker ikke at svare	17%	17%	17%	22%	15%	18%	9%
Antal	643	391	249	191	452	209	63

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tabel 59: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	8%	8%	7%	13%	6%	10%	14%
Jeg blev vred	20%	19%	22%	28%	17%	17%	13%
Jeg gav mig selv skylden	4%	6%	2%	7%	3%	8%	19%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	16%	20%	10%	18%	16%	22%	27%
Jeg følte mig alene	5%	7%	2%	6%	4%	9%	19%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	8%	12%	2%	12%	6%	14%	19%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	5%	7%	3%	9%	4%	8%	22%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	6%	7%	4%	9%	4%	10%	14%
Jeg fik ondt i maven	11%	14%	7%	16%	9%	15%	27%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	7%	9%	4%	11%	6%	10%	16%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	11%	13%	7%	15%	9%	16%	30%
Jeg ville ikke i skole	7%	10%	3%	13%	5%	13%	17%
Jeg ignorerede det	24%	23%	24%	21%	25%	20%	21%
Det gjorde mig ikke noget	23%	19%	30%	19%	25%	22%	18%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	17%	13%	15%	15%	12%	6%
Antal	643	391	249	191	452	209	63

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tablet 60: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	15%	17%	11%	19%	13%	11%	12%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	4%	4%	4%	7%	2%	3%	2%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	19%	24%	14%	20%	19%	19%	19%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	3%	3%	3%	6%	2%	3%	4%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	2%	2%	3%	2%	2%	3%	7%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	10%	9%	10%	11%	9%	11%	6%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	0%	1%	1%	1%	0%
Jeg kontaktede politiet	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%
Jeg fortalte det ikke til nogen	8%	7%	8%	8%	7%	11%	25%
Jeg gjorde ikke noget	43%	37%	51%	33%	47%	43%	41%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	15%	16%	14%	18%	14%	15%	11%
Antal	643	391	249	191	452	209	63

At blive fotograferet/filmet/screenshottet, uden at jeg ville have det

Tabel 61: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	2%	1%	2%	3%	1%	3%	5%
Jeg stoledede ikke nok på nogen til at fortælle det	2%	3%	2%	6%	1%	4%	5%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	4%	5%	2%	6%	3%	7%	13%
Jeg syntes, at det var pinligt	8%	9%	6%	6%	9%	14%	22%
Jeg ville hellere løse det selv	22%	22%	22%	13%	25%	18%	4%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	3%	2%	3%	6%	2%	5%	7%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	4%	4%	5%	4%	4%	9%	20%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	11%	15%	6%	15%	10%	18%	36%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	27%	22%	31%	30%	27%	31%	30%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	4%	4%	3%	4%	4%	6%	12%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	22%	22%	23%	21%	23%	16%	22%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	24%	26%	23%	23%	24%	24%	15%
Antal	297	158	136	67	230	97	31

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 62: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	1%	2%	4%	1%	1%	6%
Hver uge	6%	4%	7%	8%	4%	6%	9%
Hver måned	11%	10%	13%	10%	12%	11%	20%
2-3 gange det seneste år	19%	23%	16%	22%	18%	21%	18%
En gang det seneste år	30%	24%	37%	27%	31%	27%	20%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	33%	39%	26%	29%	35%	33%	26%
Antal	322	175	141	139	183	140	55

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 63: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	10%	8%	11%	24%	1%	9%	13%
Fortnite	7%	1%	12%	11%	4%	7%	8%
Andre spil	6%	5%	7%	13%	1%	7%	16%
Discord	12%	2%	20%	14%	11%	12%	19%
F3	1%	0%	1%	2%	1%	3%	7%
Facebook	6%	5%	7%	4%	8%	8%	11%
Instagram	11%	11%	11%	6%	15%	12%	21%
Messenger	6%	4%	8%	10%	3%	5%	19%
OmeTV	2%	1%	3%	4%	1%	3%	6%
SMS	12%	12%	12%	24%	4%	15%	16%
Snapchat	50%	56%	43%	47%	51%	48%	51%
TikTok	15%	21%	8%	17%	13%	20%	24%
Twitch	2%	1%	2%	2%	1%	4%	7%
Yubo (Yellow)	1%	2%	0%	2%	1%	3%	6%
Youtube	8%	5%	10%	19%	1%	11%	14%
Telegram	2%	1%	2%	2%	2%	3%	3%
Google Chat	2%	1%	3%	3%	1%	4%	8%
WhatsApp	6%	6%	6%	12%	2%	7%	11%
Reddit	2%	1%	2%	3%	1%	4%	7%
BeReal	2%	2%	1%	2%	3%	2%	9%
Andre digitale medier	22%	25%	19%	24%	21%	23%	22%
Antal	322	175	141	139	183	140	55

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 64: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	20%	18%	25%	24%	18%	23%	28%
Børn eller unge, som jeg kender	51%	50%	51%	46%	54%	48%	47%
Voksne, som jeg kender	7%	6%	7%	10%	5%	6%	12%
Ønsker ikke at svare	25%	28%	21%	25%	25%	26%	17%
Antal	322	175	141	139	183	140	55

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 65: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	9%	11%	6%	13%	6%	11%	22%
Jeg blev vred	18%	17%	19%	21%	16%	17%	19%
Jeg gav mig selv skylden	9%	10%	7%	12%	7%	9%	15%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	14%	20%	8%	20%	10%	16%	24%
Jeg følte mig alene	9%	11%	8%	11%	8%	11%	22%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	12%	17%	7%	16%	9%	16%	27%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	12%	17%	6%	20%	7%	12%	18%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	12%	16%	8%	17%	8%	12%	26%
Jeg fik ondt i maven	15%	18%	12%	24%	9%	16%	24%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	13%	13%	12%	17%	10%	15%	24%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	13%	17%	8%	23%	7%	12%	23%
Jeg ville ikke i skole	14%	16%	11%	24%	7%	18%	23%
Jeg ignorerede det	17%	15%	20%	17%	17%	16%	9%
Det gjorde mig ikke noget	22%	14%	29%	18%	24%	18%	17%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	23%	30%	17%	20%	25%	26%	17%
Antal	322	175	141	139	183	140	55

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 66: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	17%	20%	15%	26%	12%	13%	7%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	4%	4%	2%	8%	1%	2%	8%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	15%	21%	9%	18%	14%	10%	13%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	9%	7%	11%	11%	7%	7%	8%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	5%	5%	5%	4%	5%	5%	10%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	15%	15%	15%	24%	10%	15%	26%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	4%	5%	3%	4%	3%	4%	9%
Jeg kontaktede politiet	2%	1%	1%	2%	1%	1%	1%
Jeg fortalte det ikke til nogen	7%	5%	9%	8%	6%	11%	13%
Jeg gjorde ikke noget	30%	22%	39%	16%	39%	27%	23%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	24%	28%	21%	25%	24%	31%	16%
Antal	322	175	141	139	183	140	55

At andre har ændret billeder eller videoer af mig, uden at jeg ville have det

Tabel 67: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	4%	6%	3%	17%	0%	8%	13%
Jeg stoledede ikke nok på nogen til at fortælle det	9%	10%	8%	21%	5%	15%	10%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	5%	6%	5%	13%	2%	6%	9%
Jeg syntes, at det var pinligt	7%	10%	6%	8%	7%	11%	19%
Jeg ville hellere løse det selv	18%	16%	19%	18%	18%	11%	16%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	6%	10%	3%	17%	2%	9%	8%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	5%	5%	5%	15%	1%	7%	10%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	10%	10%	10%	11%	10%	13%	7%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	22%	18%	25%	27%	20%	17%	21%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	7%	13%	4%	14%	5%	13%	13%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	19%	13%	21%	14%	21%	11%	13%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	25%	25%	25%	32%	22%	23%	19%
Antal	108	46	60	29	79	48	19

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 68: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	2%	1%	2%	3%	1%	3%	4%
Hver uge	10%	9%	12%	9%	11%	10%	15%
Hver måned	18%	18%	17%	15%	19%	21%	18%
2-3 gange det seneste år	36%	38%	34%	35%	36%	40%	26%
En gang det seneste år	21%	20%	22%	22%	20%	12%	24%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	13%	13%	14%	17%	12%	14%	13%
Antal	828	502	324	329	499	234	67

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 69: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	3%	2%	4%	8%	1%	3%	4%
Fortnite	1%	1%	3%	3%	1%	1%	2%
Andre spil	4%	2%	5%	7%	2%	3%	1%
Discord	9%	4%	17%	6%	11%	9%	7%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Facebook	4%	5%	3%	3%	5%	8%	11%
Instagram	21%	24%	18%	9%	27%	27%	28%
Messenger	1%	1%	2%	2%	1%	2%	0%
OmeTV	5%	6%	5%	6%	5%	6%	12%
SMS	3%	3%	3%	7%	1%	3%	0%
Snapchat	26%	28%	24%	21%	29%	30%	39%
TikTok	35%	43%	25%	22%	42%	44%	38%
Twitch	1%	0%	2%	1%	1%	1%	1%
Yubo (Yellow)	0%	1%	0%	0%	0%	1%	0%
Youtube	31%	33%	29%	60%	16%	26%	34%
Telegram	2%	1%	3%	1%	2%	2%	0%
Google Chat	1%	1%	1%	1%	1%	1%	0%
WhatsApp	2%	1%	2%	2%	2%	2%	3%
Reddit	3%	2%	5%	1%	5%	5%	3%
BeReal	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Andre digitale medier	12%	10%	14%	10%	13%	12%	8%
Antal	828	502	324	329	499	234	67

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 70: Hvordan den digitale krænkelser eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	16%	20%	12%	26%	11%	20%	21%
Jeg blev vred	9%	10%	7%	6%	10%	9%	6%
Jeg gav mig selv skylden	4%	5%	2%	8%	2%	4%	4%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	3%	4%	2%	4%	3%	5%	5%
Jeg følte mig alene	3%	3%	4%	4%	3%	6%	10%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	3%	4%	2%	7%	1%	3%	6%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	14%	17%	10%	28%	6%	14%	18%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	8%	8%	8%	13%	5%	9%	7%
Jeg fik ondt i maven	19%	22%	15%	29%	13%	24%	21%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	4%	4%	4%	9%	2%	5%	10%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	14%	15%	12%	18%	12%	17%	24%
Jeg ville ikke i skole	2%	3%	1%	6%	0%	2%	3%
Jeg ignorerede det	29%	30%	28%	22%	32%	24%	22%
Det gjorde mig ikke noget	21%	16%	26%	14%	24%	16%	21%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	12%	10%	13%	13%	11%	13%	13%
Antal	828	502	324	329	499	234	67

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 71: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	20%	22%	19%	30%	16%	16%	14%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	1%	2%	1%	2%	1%	2%	1%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	16%	18%	13%	16%	16%	18%	21%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	6%	6%	5%	7%	5%	5%	4%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	6%	6%	6%	6%	6%	10%	5%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	15%	15%	14%	15%	15%	15%	7%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Jeg kontaktede politiet	0%	0%	0%	0%	0%	1%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	13%	14%	12%	16%	11%	8%	16%
Jeg gjorde ikke noget	40%	37%	45%	27%	47%	39%	41%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	10%	9%	10%	13%	8%	9%	6%
Antal	828	502	324	329	499	234	67

At se voldsomme billeder eller videoer, som jeg ikke havde lyst til at se

Tabel 72: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	3%	3%	2%	5%	2%	6%	13%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	2%	2%	2%	3%	2%	4%	7%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	2%	3%	2%	5%	1%	2%	3%
Jeg syntes, at det var pinligt	6%	5%	6%	6%	5%	10%	13%
Jeg ville hellere løse det selv	16%	14%	19%	16%	16%	15%	23%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	7%	9%	5%	19%	3%	11%	13%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	3%	2%	4%	8%	1%	5%	3%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	13%	14%	12%	23%	9%	19%	26%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	28%	28%	29%	34%	26%	27%	18%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	3%	3%	2%	5%	2%	4%	3%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	33%	37%	29%	27%	35%	24%	12%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	19%	21%	16%	22%	18%	20%	20%
Antal	387	223	163	121	266	101	34

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 73: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Hver dag	4%	4%	5%	9%	2%	8%	5%
Hver uge	2%	1%	2%	4%	0%	4%	3%
Hver måned	8%	1%	13%	10%	7%	8%	25%
2-3 gange det seneste år	17%	16%	17%	22%	14%	24%	18%
En gang det seneste år	46%	50%	44%	33%	54%	32%	31%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	23%	29%	19%	22%	23%	25%	18%
Antal	130	58	70	52	78	49	14

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 74: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Roblox	18%	13%	22%	39%	4%	21%	28%
Fortnite	13%	3%	20%	31%	1%	18%	4%
Andre spil	5%	3%	8%	12%	2%	9%	5%
Discord	10%	1%	14%	10%	10%	9%	0%
F3	0%	1%	0%	0%	1%	1%	0%
Facebook	10%	15%	7%	1%	16%	9%	16%
Instagram	15%	20%	11%	7%	21%	11%	6%
Messenger	2%	1%	3%	2%	2%	1%	0%
OmeTV	1%	0%	2%	0%	2%	1%	0%
SMS	5%	7%	3%	6%	4%	3%	4%
Snapchat	19%	24%	15%	16%	21%	20%	0%
TikTok	18%	26%	12%	13%	22%	21%	33%
Twitch	1%	0%	2%	1%	1%	0%	0%
Yubo (Yellow)	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Youtube	8%	4%	10%	18%	2%	16%	0%
Telegram	2%	0%	3%	1%	2%	5%	0%
Google Chat	1%	1%	2%	3%	1%	1%	0%
WhatsApp	1%	3%	1%	4%	0%	3%	0%
Reddit	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
BeReal	1%	0%	1%	0%	1%	0%	0%
Andre digitale medier	13%	14%	12%	13%	12%	13%	14%
Antal	130	58	70	52	78	49	14

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 75: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	51%	46%	56%	51%	51%	48%	24%
Børn eller unge, som jeg kender	33%	34%	30%	28%	35%	26%	42%
Voksne, som jeg kender	3%	0%	5%	3%	3%	4%	0%
Ønsker ikke at svare	15%	20%	11%	19%	12%	22%	34%
Antal	130	58	70	52	78	49	14

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 76: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg blev bange	11%	14%	10%	17%	7%	12%	5%
Jeg blev vred	27%	32%	24%	19%	31%	18%	4%
Jeg gav mig selv skylden	3%	4%	3%	4%	3%	7%	21%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	6%	10%	4%	10%	4%	8%	8%
Jeg følte mig alene	7%	9%	6%	14%	3%	9%	22%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	3%	6%	2%	8%	1%	6%	15%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	6%	8%	5%	8%	5%	6%	10%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	9%	15%	6%	13%	7%	11%	9%
Jeg fik ondt i maven	14%	23%	8%	21%	10%	19%	21%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	5%	7%	4%	5%	5%	6%	10%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	14%	25%	7%	18%	12%	9%	11%
Jeg ville ikke i skole	9%	11%	7%	17%	4%	11%	41%
Jeg ignorerede det	20%	14%	25%	24%	17%	30%	4%
Det gjorde mig ikke noget	25%	12%	32%	19%	29%	20%	9%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	14%	21%	10%	14%	14%	14%	19%
Antal	130	58	70	52	78	49	14

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 77: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	17%	25%	11%	14%	19%	9%	24%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	4%	6%	3%	4%	5%	0%	0%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	26%	29%	26%	24%	28%	22%	10%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	7%	8%	6%	13%	3%	12%	14%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	7%	12%	4%	5%	9%	6%	0%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	23%	25%	23%	26%	22%	33%	37%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	0%	0%	1%	1%	0%	0%	0%
Jeg kontaktede politiet	2%	1%	2%	2%	2%	0%	0%
Jeg fortalte det ikke til nogen	4%	0%	7%	6%	3%	5%	4%
Jeg gjorde ikke noget	21%	8%	27%	22%	20%	16%	4%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	16%	27%	9%	16%	16%	21%	36%
Antal	130	58	70	52	78	49	14

At andre har ladet som om, de var mig på nettet

Tabel 78: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Lav trivsel	Ensomme
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Jeg syntes, at det var pinligt	8%	0%	2%	0%	14%	28%	0%
Jeg ville hellere løse det selv	26%	0%	25%	8%	39%	29%	0%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	8%	0%	10%	0%	13%	6%	0%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	5%	0%	7%	13%	0%	0%	0%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	5%	0%	6%	11%	0%	0%	0%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	30%	51%	29%	49%	17%	37%	100%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	3%	0%	4%	0%	5%	0%	0%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	22%	23%	23%	8%	32%	34%	0%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	11%	26%	10%	12%	11%	8%	0%
Antal	29	5	23	12	17	9	1



Bilag C

*Beregnet gennemsnit af børn og unges
besvarelser på tværs af ubehagelige
oplevelser online*

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 79: Hvor ofte børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Hver dag	3%	2%	4%	4%	3%	5%	4%
Hver uge	8%	6%	10%	8%	8%	14%	9%
Hver måned	13%	13%	12%	12%	13%	17%	14%
2-3 gange det seneste år	30%	32%	28%	28%	32%	27%	31%
En gang det seneste år	26%	27%	27%	26%	27%	18%	21%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	19%	20%	18%	22%	18%	19%	21%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 80: På hvilke digitale medier, platforme og spil børnene og de unge har oplevet den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Roblox	11%	9%	12%	23%	5%	13%	12%
Fortnite	9%	1%	17%	17%	5%	8%	9%
Andre spil	7%	3%	11%	11%	5%	7%	7%
Discord	12%	4%	20%	9%	13%	12%	12%
F3	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%
Facebook	6%	5%	6%	2%	7%	8%	6%
Instagram	14%	17%	11%	6%	18%	18%	16%
Messenger	6%	5%	6%	4%	6%	7%	7%
OmeTV	4%	5%	4%	4%	4%	6%	5%
SMS	10%	11%	10%	18%	6%	12%	10%
Snapchat	49%	58%	38%	36%	55%	53%	54%
TikTok	20%	26%	14%	16%	22%	25%	25%
Twitch	1%	0%	2%	1%	1%	1%	1%
Yubo (Yellow)	0%	0%	1%	0%	1%	2%	1%
Youtube	10%	9%	12%	22%	5%	10%	10%
Telegram	1%	1%	2%	1%	1%	2%	2%
Google Chat	1%	1%	1%	1%	1%	2%	1%
WhatsApp	4%	4%	4%	5%	3%	5%	4%
Reddit	1%	1%	2%	1%	2%	2%	2%
BeReal	1%	1%	1%	1%	1%	2%	1%
Andre digitale medier	13%	12%	14%	16%	12%	15%	13%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmål i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 81: Hvem der har stået bag den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Jeg ved ikke, hvem personerne var/er	34%	33%	35%	33%	34%	35%	32%
Børn eller unge, som jeg kender	39%	39%	37%	35%	40%	43%	40%
Voksne, som jeg kender	3%	2%	4%	4%	3%	5%	4%
Ønsker ikke at svare	11%	11%	10%	15%	9%	9%	13%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 82: Hvordan den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online påvirker børnene og de unge. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Jeg blev bange	10%	13%	7%	17%	7%	17%	12%
Jeg blev vred	19%	20%	17%	21%	18%	20%	20%
Jeg gav mig selv skylden	7%	9%	4%	10%	5%	19%	11%
Jeg syntes, at det var pinligt eller ydmygende	11%	14%	7%	11%	11%	22%	15%
Jeg følte mig alene	10%	12%	7%	13%	9%	26%	15%
Jeg følte mig utilfreds med min egen krop	8%	12%	3%	12%	6%	20%	11%
Jeg kunne ikke falde i søvn om aftenen	11%	14%	7%	17%	8%	25%	15%
Jeg havde svært ved at koncentrere mig om andre ting	10%	12%	7%	14%	8%	18%	13%
Jeg fik ondt i maven	17%	22%	10%	23%	13%	29%	20%
Jeg blev bekymret for, at andre ville opdage det	9%	10%	7%	12%	7%	19%	11%
Jeg vidste ikke, hvad jeg skulle gøre	16%	20%	12%	21%	14%	26%	20%
Jeg ville ikke i skole	9%	12%	6%	15%	6%	23%	14%
Jeg ignorerede det	29%	30%	28%	27%	30%	19%	26%
Det gjorde mig ikke noget	23%	16%	30%	17%	25%	17%	19%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	11%	11%	11%	13%	10%	8%	12%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 83: Hvad børn og unge gør, når de oplever at blive udsat for den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Jeg fortalte det til en forælder eller en anden voksen i min familie/omgangskreds	23%	26%	18%	29%	20%	21%	19%
Jeg fortalte det til en lærer eller pædagog på skolen/fritidshjemmet/klubben	3%	4%	2%	4%	3%	5%	3%
Jeg fortalte det til mine venner/veninder	22%	28%	15%	22%	22%	20%	23%
Jeg fortalte det til en af mine søskende	7%	9%	5%	8%	6%	8%	7%
Jeg anmeldte det til det digitale medie, platform eller spil, hvor det skete	6%	6%	7%	5%	6%	10%	8%
Jeg blokerede den person, der gjorde det	25%	29%	22%	26%	25%	24%	27%
Jeg kontaktede en rådgivning (fx BørneTelefonen eller SletDet Rådgivningen)	1%	1%	1%	1%	1%	3%	2%
Jeg kontaktede politiet	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%
Jeg fortalte det ikke til nogen	8%	8%	8%	10%	7%	17%	10%
Jeg gjorde ikke noget	32%	25%	40%	24%	36%	29%	29%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	11%	11%	11%	14%	9%	9%	13%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmål i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

Gennemsnit på tværs af opfølgende spørgsmål stillet til børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse eller en anden ubehagelig oplevelse online

Tabel 84: Hvorfor børn og unge vælger ikke at søge hjælp eller tale med nogen, når de oplever den digitale krænkelse eller ubehagelige oplevelse online. Opdelt på forskellige grupper af børn og unge

	Alle	Pige	Dreng	9-12 årige	13-17 årige	Ensomme	Lav trivsel
Jeg var bekymret for, at de voksne ikke ville forstå det	5%	8%	3%	9%	4%	17%	8%
Jeg stolede ikke nok på nogen til at fortælle det	4%	6%	3%	8%	3%	16%	8%
Jeg var bekymret over, om det var min egen skyld	4%	7%	3%	7%	3%	15%	7%
Jeg syntes, at det var pinligt	6%	8%	4%	6%	6%	15%	11%
Jeg ville hellere løse det selv	21%	19%	22%	20%	21%	18%	20%
Jeg var bekymret for, at mine forældre ville forbyde mig at bruge appen	5%	8%	4%	11%	3%	13%	8%
Jeg var bange for, at det ville blive endnu værre, hvis jeg sagde det til nogen	6%	8%	5%	10%	5%	20%	10%
Jeg håbede, at det gik hurtigt over	12%	15%	10%	17%	10%	25%	15%
Jeg tænkte, at det var bedre at ignorere det	30%	30%	30%	29%	30%	29%	31%
Jeg var bange for, hvad der ville ske	5%	8%	3%	8%	4%	17%	8%
Jeg følte ikke, at jeg havde brug for hjælp/at tale om det	28%	29%	26%	26%	29%	13%	26%
Ved ikke/ønsker ikke at svare	20%	19%	21%	23%	19%	17%	19%
Antal	2.841	1.548	1.270	1.175	1.666	278	922

Antal angiver det samlede antal børn og unge, som har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig oplevelse online, og som derfor har svaret på spørgsmålet i relation til mindst én oplevelse. Nogle børn og unge har dog svaret på spørgsmålet i relation til flere oplevelser.

