

DIGITAL
TRYGHED

Digital Tryghed

Hvad ved vi fra forskning og praksis?

Vidensnotat



Indhold

1	Indledning
2	De lovgivningsmæssige rammer
3	Læsevejledning
4	Hvad betyder begreberne?
5	Del 1: Børn og unges digitale adfærd, kompetencer og sårbarhed
6	Hvad ved vi om børn og unges digitale adfærd?
17	Opsummering: Sårbare børn og unge i en digital tidsalder
18	Del 2: Erfaringer, fremgangsmåde og perspektiver fra de regionale aktører i børn og unges digitale liv
19	Hvordan arbejder aktører med børn og unges digitale liv?
28	Opsummering: Hvor er dilemmaer og udfordringer set fra et regionalt praksisperspektiv?
31	Del 3: Opsamling
34	Bilag
35	<i>Bilag 1:</i> Eksisterende initiativer og partnerskaber med relevans for digital tryghed for børn og unge
36	<i>Bilag 2:</i> Oversigt over relevante paragraffer i Straffeloven
39	<i>Bilag 3:</i> Fremgangsmåden bag notatet
40	<i>Bilag 4:</i> Oversigt over aktører, vi har været i kontakt med

Indledning

En stor del af børn og unges liv foregår i dag digitalt. Det digitale liv åbner for fællesskaber, leg og spil, og det at befinde sig online er også noget, børn og unges omgivelser kræver af dem på flere måder.¹ Men i det digitale liv kan der også være en bagside. Der kan være risici ved at færdes online – fx at opleve noget ubehageligt eller krænkende.

Ifølge Verdenssundhedsorganisationen WHO's regionale europæiske kontor er børn og unges digitale sikkerhed både en væsentlig udfordring og et voksende problem i flere lande verden over. Det gælder især cybermobning, eksponering for skadeligt indhold og udnyttelse. Derfor peger WHO Europe på, at arbejdet med at sikre børn og unges rettigheder online er en vigtig opgave for at kunne styrke børns digitale sikkerhed.²

Både i dansk og international sammenhæng er forekomsten af digitale krænkelser blandt børn og unge steget. Undersøgelser viser, at anmeldelser af digitale sexkrænkelser, grooming, overgreb og seksuel afpresning generelt er steget blandt børn og unge.³

Helt konkret steg antallet af henvendelser til Red Barnets rådgivning *SletDet* fra børn og unge, som havde oplevet digitale krænkelser og opsøgte hjælp, fx med hele 87 % under Covid-19-pandemien. Red Barnet vurderede på den baggrund, at nedlukningerne havde gjort børn mere digitalt sårbare.⁴

Så det står klart, at digital færden er risikofyldt, og at børn og unge er mere udsatte i dag, end de nogensinde har været.

Som samfund er vi stadig i gang med at opnå viden om, hvilke udfordringer der er forbundet med børn og unges brug af digitale medier. Viden om hvem, digitale krænkelser rammer, hvad konsekvenserne er og hvilke løsninger, der er brug for til at skabe digital tryghed. Billedet er komplekst og nødvendiggør en nuanceret og inddragende tilgang.

På den baggrund har TrygFonden sat et ambitiøst 3½-årigt program i Region Midtjylland i søen, der skal give børn og unge mere tryghed på skærmen. Programmet *Digital tryghed* er et samarbejde mellem TrygFonden og SUS – Socialt Udviklingscenter og er finansieret af TryghedsGruppens regionale råd i Midtjylland.

Formålet med dette vidensnotat er at etablere et første vidensgrundlag med udgangspunkt i forskningsbaseret viden om problemstillingen samt regionale erfaringer med problemet i en lokal kontekst.

¹ <https://bornsvilkar.dk/faa-gode-raad/digitalt-liv/>

² <https://www.who.int/europe/publications/i/item/9789289060929>

³ <https://www.dr.dk/nyheder/indland/grooming-overgreb-og-seksuel-afpresning-anmeldelser-af-digitale-sexkraenkelser-er>

⁴ <https://redbarnet.dk/nyheder/voldsom-stigning-i-henvendelser-om-digitale-krænkelser/>

De lovgivningsmæssige rammer

EU

I lovgivningen sættes de centrale rammer for arbejdet med digital tryghed. Her spiller EU en central rolle, da det digitale område er underlagt EU's fælles beslutningskompetence. En vigtig del af den fælles regulering er EU-forordningen *Digital Services Act* (DSA), der forpligter udbydere af digitale platforme til at overholde en række regler med henblik på at forebygge ulovlige og skadelige aktiviteter online, så der kan skabes et trygt miljø for børn.⁵

DSA'en (EU-forordningen Digital Services Act) bliver dog kritiseret for i praksis ikke at have tilstrækkeligt stærke mekanismer for aldersverificering og kontrol af skadeligt indhold.⁶ Forordningen har også svært ved at regulere techvirksomhedernes algoritmer og adfærdsdesign, som kritiseres for målrettet at fastholde børns opmærksomhed frem for at beskytte dem mod skadeligt indhold.

Dansk straffelov

Også den danske straffelov er central på området, da den fastsætter, hvilke handlinger og ytringer der er strafbare. For at opdatere Straffeloven blev der i 2022 indgået et politisk forlig på tværs af flere partier om at styrke indsatsen over for digitale krænkelse. En oversigt over relevante regler findes i bilag 2.

Kommunerne

Når det gælder kommunerne, har de også en lovgivningsmæssig rolle. Det er lovpligtigt for kommunerne at udarbejde en beredskabsplan for forebyggelse, tidlig opspo-

ring og behandling af sager om overgreb mod børn⁷, som både kan foregå i den analoge og den digitale verden. Red Barnet har i 2022 kortlagt, at 89 ud af 98 kommuner har en beredskabsplan til forebyggelse, opsporing og håndtering af vold og overgreb mod børn og unge, som er let tilgængelig online.⁸ Af 72 adspurgte kommuner angiver 56, at deres beredskabsplaner kun i mindre grad eller slet ikke adresserer digitale krænkelse. Flere beskriver dog, at de er i gang med arbejdet, men efterlyser viden.

Endelig påvirkes rammerne også af regulering på folkeskoleområdet.

Skolerne

For det første fylder digital tryghed inden for undervisningsmiljølovgivningen, der bl.a. fastlægger, at alle skoler skal have en antimobbestrategi for forebyggelse og håndtering af mobning – både fysisk og digitalt. Kun to tredjedele af skolernes antimobbestrategier omfatter dog forebyggelse og håndtering af digital mobning.⁹

For det andet har skolerne mulighed for at integrere digital dannelse i undervisningen, hvilket har været gennemført som forsøgsordning i 2018-2021 med faget teknologiforståelse.¹⁰ Dette tilbydes nu som en integreret del af de obligatoriske fag for udvalgte klassetrin samt som valgfag i udskolingen. Skolerne er således ikke forpligtet til systematisk at undervise i digital dannelse.

⁵ Digitalt Ansvar: <https://www.digitaltansvar.dk/viden/eu>

⁶ Se <https://www.who.int/europe/publications/m/item/making-the-who-european-region-the-healthiest-online-environment-for-children-position-statement>, https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/Social-Media-6b-Report-9-11-2024.pdf samt https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2023/04/Notat_Beskyttelsepaanettet_april2021-2.pdf

⁷ Det Kriminalpræventive Råd (DKP): <https://www.brk.dk/Borger/Familie-boern-unge/digital-dannelse-og-trivsel/Documents/digitale%20kr%C3%A6nkelse%20pixibog%20DKR.pdf>

⁸ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2022/09/Red-Barnet-Kommunal-runds-poerge-Rapportering-2022.pdf>

⁹ DKR: <https://www.brk.dk/Borger/Familie-boern-unge/digital-dannelse-og-trivsel/Documents/digitale%20kr%C3%A6nkelse%20pixibog%20DKR.pdf>

¹⁰ EMU: <https://www.emu.dk/grundskole/teknologiforstaelse/om-forsoeget?b=t5-t34>

Læsevejledning

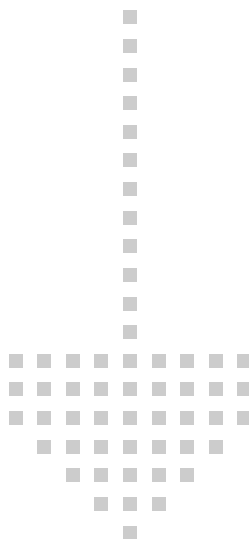
Hvad mener vi, når vi bruger begreber som ”digital tryghed”? Lige efter indledningen her finder du en kort ordbog, der forklarer **kernebegreber**, vi bruger i notatet.

I notatets **Del 1** sætter vi fokus på børn og unges digitale adfærd, kompetencer og sårbarhed ved at dykke ned i eksisterende viden og at supplere med erfaringer, der er kommet frem i interviews med børn og unge samt aktører, der er omkring børnene og de unge.

Herefter zoomer vi i **Del 2** ind på, hvordan børn og unges digitale tryghed opleves set fra aktørernes perspektiv. Det gør vi dels med afsæt i eksisterende litteratur, men primært med afsæt i en omfattende interviewrunde blandt aktører, der lokalt arbejder med unge og/eller specifikt unges digitale tryghed.

I notatets **bilagsdel** giver vi overblik på forskellige niveauer over aktører, lovgivning og notatets metode:

- Bilag 1:* Eksisterende initiativer og partnerskaber med relevans for digital tryghed for børn og unge
- Bilag 2:* Oversigt over relevante paragraffer i Straffeloven
- Bilag 3:* Fremgangsmåden bag notatet
- Bilag 4:* Oversigt over aktører, vi har været i kontakt med



Om programmet *Digital tryghed*

TryghedsGruppens regionale råd i Midtjylland har afsat kr. 30 mio. til en flerårig indsats, som skal styrke den digitale tryghed for de yngste skolebørn.

Indsatsen er en del af TryghedsGruppens og TrygFondens arbejde med Demokratisk Filantropi, hvor TryghedsGruppens medlemmer er med til at pege på, hvilke samfundsproblemer TrygFonden skal arbejde for at løse – og hvor løsninger udvikles med udgangspunkt i viden, i dialog med dem, som er berørt, og i samarbejde med andre organisationer på området.

Tematet om børn og unges digitale tryghed er valgt på baggrund af en stor afstemning blandt TryghedsGruppens 317.000 medlemmer i Midtjylland. Her stemte mere end 30.000 medlemmer, og et klart flertal pegede på børn og unges tryghed som det område, de mente, det var vigtigst at gøre noget ved.

Hvad betyder begreberne?

Undervejs i notatet refererer vi til to centrale begreber, som kan forstås på forskellig vis. Nedenfor har vi tydeliggjort vores forståelse af begreberne og deres nuancer for at skabe en fælles ramme og tydelighed i notatet.

Digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser

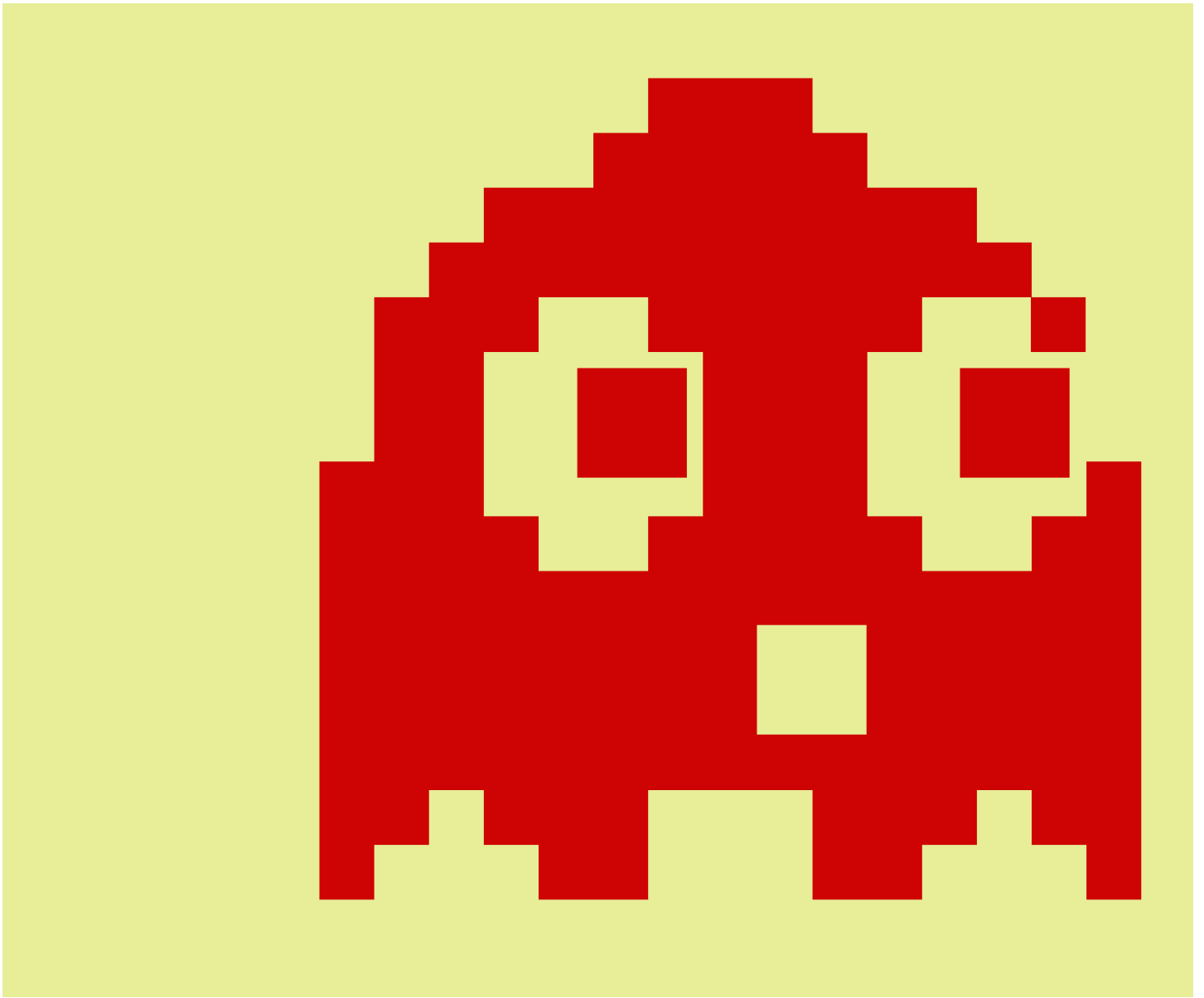
For at samle et bredt udsnit af grænseoverskridende oplevelser under ét begreb anvender Red Barnet i sin rapport fra 2024 betegnelsen ”digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser”. Begrebet omfatter alt fra afpresning, trusler og mobning til chikane, seksuelle krænkelser, manipulation samt eksponering for voldelige eller anstødelige videoer og optagelser. I dette notat anvender vi samme begreb og brede forståelse for at sikre, at hele spektret af digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser bliver afdækket – især fordi det, der opleves krænkende eller ubehageligt, er subjektivt.

Når vi taler om digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser som en bred samlebetegnelse, er det vigtigt at have en skelnen mellem ”risiko” og ”skade” in mente. Risiko refererer til muligheden for at blive udsat for en ubehagelig oplevelse, mens skade indebærer, at oplevelsen faktisk har haft en negativ indvirkning. Ikke alle risici fører til skade; nogle børn og unge kan møde risici uden at tage skade, mens andre kan blive dybt påvirkede af selv ”mindre” hændelser. At kende til denne forskel mellem risiko og skade er vigtig – også selvom vi i dette notat ikke eksplicit skriver denne skelnen frem.

Digital tryghed

”Digital tryghed” står i kontrast til digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser. Begrebet beskriver en tilstand, hvor børn og unge kan færdes i digitale miljøer med minimal risiko for at blive udsat for krænkelser eller ubehag og herigennem trives bedst muligt. Digital tryghed forudsætter et systematisk fokus på at opbygge, vedligeholde og sikre ansvarlige digitale miljøer, hvor risici reduceres, så børn og unge kan færdes sikkert. Skabelsen af trygge digitale miljøer opstår i samspillet mellem teknologiske løsninger, lovgivning og politikker og fagpersoner, forældre og andre voksne, der engagerer sig i børn og unges digitale liv og har kendskab til hjælpemuligheder, hvis børn eller unge kommer galt afsted.

Digital tryghed handler dog ikke kun om fraværet af risici, men også om at styrke børn og unges evne til at håndtere ubehagelige eller krænkende oplevelser online. Da risici altid vil være til stede, er det vigtigt, at børn og unge udvikler strategier til at navigere trygt i den digitale verden.



Del 1/

Børn og unges digitale adfærd, kompetencer og sårbarhed

Hvad ved vi om børn og unges digitale adfærd?

Børn og unge i Danmark er blandt de mest digitale i verden. Stort set alle danske børn og unge gør brug af sociale medier, inden de fylder 13 år. De bruger sociale medier til at kommunikere med venner, spille sammen, opbygge relationer, tage del i digitale fællesskaber eller opsøge underholdning og læring. Digital tilstedeværelse er derfor en naturlig del af det at være barn og ung i dag – og børn og unge er online, fordi det er sjovt, de er sammen med vennerne og meget andet positivt, som hører børne- og ungdomslivet til.

I de senere år har der været en række undersøgelser om børn og unges adfærd på nettet. Ud fra dette har vi søgt at beskrive og nuancere sammenhængene omkring digital adfærd særligt for sårbare børn og unge, som vi har fået øje på gennem læsning af rapporter og interviews med centrale aktører, forældre samt børn og unge.

Hvornår debuterer børn på sociale medier?

Ifølge Børns Vilkår debuterer knap halvdelen af børn på sociale medier, før de fylder 10 år. 48 % af børn i 4. og 7. klasse har en profil på et socialt medie, før de fylder 10 år, og 94 % har en profil, før de fylder 13 år.¹

Samtidig er der en tendens til, at debuten foregår tidligere. 56 % af dem, som i dag går i 4. klasse, angiver, at de havde en profil på et socialt medie (udover YouTube), da de var 10 år. Af dem, som går i 7. klasse, var det ”kun” 39 %, så debuttidspunktet rykker sig hele tiden. Aldersgrænserne på de enkelte medier opleves lette at omgå.²

¹ https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2024/05/Boern-og-unges-liv-paa-sociale-medier_enkeltidet.pdf

² https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2024/05/Boern-og-unges-liv-paa-sociale-medier_enkeltidet.pdf

▪▪ Jeg har en af mine bedste veninder, som jeg mødte online. Jeg har både en masse online, som jeg er virkelig komfortabel med at snakke om mine problemer ... Jeg føler, at vi er gode til at give hinanden gode råd, som vi kan bruge fremadrettet i vores liv. Og det er noget af det, jeg værdsætter allermest ved det online. Det er, at jeg har fundet mennesker, som jeg nok aldrig ville have mødt, hvis ikke at jeg havde været online, som jeg ikke er i tvivl om kommer til at blive en del for resten af mit liv.

– Ung i udsat position

En af de interviewede forældre beskriver, hvordan hendes datter oplevede at stå udenfor fællesskabet både digitalt og i den analoge verden og derfor fik lov at gå på Snapchat, selvom hverken hun eller klassekammeraterne var gamle nok. Hun var en af de sidste fra klassen, der kom på Snapchat. Et barn eller forældrene kan med andre ord godt have et ønske om at vente med debuten på sociale medier, men i praksis er det svært, da det dermed betyder, at barnet eller den unge ikke kan være en del af de fællesskaber, som børn og unge indgår i.

Hvilke medier og platforme fylder for børn og unge?

Mens det ofte er YouTube, som vækker den indledende og løbende interesse, så rykker billedet af, hvilke medier og platforme, børn og unge ellers anvender, sig med alderen. Blandt de yngre (9-12 år) fylder Roblox, Fortnite og andre spil mest, mens Snapchat og SMS'er følger efter.

▪▪ Jeg fik Snapchat, fordi jeg følte mig rigtig meget udenfor, da jeg ikke havde det.

– Yngre barn

"" I starten, der var det jo meget den her med, at man skulle poste alt muligt. Fordi man skulle være interessant og sådan nogle ting. Folk skulle hele tiden være med på, hvad der foregik. Nu bruger jeg sociale medier bare til at snakke og kommunikere med folk på Messenger ... Jeg bruger det til at følge med på Instagram, på kendte mennesker, som jeg interesserer mig for, og finder inspiration til mad og sundhed og sådan nogle ting. Jeg bruger det ikke rigtig længere til at promovere mig selv på nogen måde. Det er jeg ikke komfortabel med.

– Ung i udsat position

For de ældre (13-17 år) fylder de sociale medier udover YouTube mest, herunder især Snapchat, TikTok og Instagram.³ Dette tyder på, at spil, der typisk har en form for socialt element i chatfunktionen, ofte er indgangen til sociale medier, der senere fylder mest. Der er dog den nuance, at særligt drengene er optaget af at spille spil, mens pigerne mere er til stede på de sociale medier, men begge dele fungerer i praksis som sociale medier.

"" Jeg føler også sådan her i nyere tid, at det faktisk kan være sværere at beskytte sig selv, fordi der er så mange værktøjer, folk kan bruge til at snyde med. Altså sådan AI tools og sådan noget. I dag, der kan man virkelig være overbevisende om, at det er den "rigtige" person, der sidder på den anden side af skærmen.

– Ung i udsat position

Hvordan oplever børn og unge sig rustet til digital adfærd?

Selvom den digitale verden kan være vanskelig at navigere i, så viser en undersøgelse fra Mandag Morgen, at børnene oplever, at de har en række kompetencer til at navigere. Børn i 6. og 9. klasse er bl.a. blevet spurgt til deres kompetencer, og her oplever godt tre ud af fire, at de har gode digitale brugskompetencer, så de ved, hvordan de anvender medier, ændrer indstillinger, løser digitale problemer m.m.

Derimod er vurderingen blandt børn og unge noget lavere, når de bliver bedt om at vurdere, hvordan de forstår medierne "redskaber" – som hvordan søgemaskiner udvælger indhold, algoritmer og cookies. Her vurderer 39 %, at de har høj digital forståelse. Positivt er det dog, at flere undersøgelser beretter om, at de unge oplever, at den digitale forståelse stiger med alderen, ligesom bekymringen for risici ved digital adfærd bliver mindre med alderen.⁴

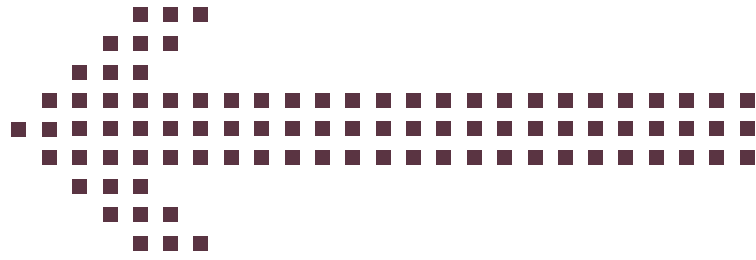


³ https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2024/05/Boern-og-unges-liv-paa-sociale-medier_enkeltsidet.pdf & <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-kraenkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>

⁴ <https://taenketanken.mm.dk/wp-content/uploads/2023/05/add-boerns-digitale-liv-hovedresultater.pdf> samt <https://algoritmer.org/boerns-digitale-liv/#digital-tryghed-og-sikkerhed>

■ ■ Gå ikke ind i en fremmeds bil. Dét lærte man i en ung alder. På samme måde tror jeg faktisk, at det er en rigtig god idé, at man starter meget tidligt med at lære børn, hvordan de sociale medier fungerer: Det her, det skal du være opmærksom på, og det her, det skal du huske at sige til dine forældre, når det sker. Så man kan nå at få hjælp til det inden da. Fordi børn, de er bare meget mere lydhøre og lærenemme. Det er jo også derfor, at man har engelsk og matematik så tidligt, fordi børn er meget mere modtagelige over for det.

– Ung i udsat position



Hvordan opleves den digitale verden hos børn og unge?

En helt central observation, der går på tværs af de børn og unge, som er blevet interviewet, er, at børn og unge ikke skelner mellem deres adfærd online og offline – det hele er en del af det at være barn og ung i dag. Flere eksperter bekræfter dette og beskriver det som en væsentlig forskel i forståelsen mellem de voksne og børn og unge, som med jævne mellemrum skaber udfordringer.

Selvom børn og unge i høj grad beskriver positive sider ved deres digitale adfærd, så er der også en række ubehagelige oplevelser forbundet hermed.

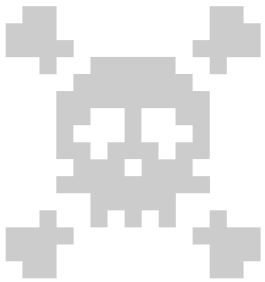
Ifølge den seneste rapport fra Red Barnet og TrygFonden publiceret i september 2024 har 69 % af de 4.171 adspurgte børn og unge mellem 9 og 17 år haft mindst én ubehagelig digital oplevelse inden for det seneste år. Det er en stigning på 27 procentpoint fra forrige måling i 2021. Over halvdelen af børnene oplever gentagne ubehagelige oplevelser online.⁵

De hyppigste oplevelser, børnene og de unge rapporterer, er:

36 %	uønsket kontakt fra fremmede
32 %	eksponering for voldsomt indhold
29 %	hædfulde eller sårende kommentarer.

Sammenlignet med Red Barnets tidligere undersøgelse fra 2021 er særligt delingen af private eller intime billeder steget markant; fra 3 % i 2021 til 9 % i 2024. Mobning med noget, der ligger på nettet, er steget fra 4 % i 2021 til 10 % i 2024. 15 procentpoint flere oplever at blive fotograferet, filmet eller screenshottet uden samtykke. At blive holdt udenfor på sociale medier eller i spil er sket for 12 procentpoint flere. Og næsten dobbelt så mange børn og unge oplever trusler eller afpresning. Her er der en stigning fra 6 % i 2021 til 10 % i 2024.

⁵ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-kraenkelsler-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>



"" Jeg har svært ved at stole på folk på nettet, fordi jeg ikke ved, om de faktisk er den, de siger, de er. Jeg har engang oplevet at blive kontaktet af en person på Snapchat, som udgav sig for at være en person, der havde været død i fem år. Personen ville have mig til at lave et modeljob.

– Ung i udsat position

"" Jeg har haft en situation, hvor jeg mødte én gennem en veninde. Ham bliver jeg rigtig gode venner med og har et indtryk af, at han er den her gode person. Han ender faktisk med at manipulere mig og kontrollere mig i seks år, fordi jeg er naiv og ikke har nogen idé om, hvad han sidder og gør ved mig. Fordi jeg kan kun høre ham, jeg kan ikke se ham, jeg kan ikke mærke ham. Jeg kan ikke mærke hans energi, jeg kan ikke mærke hans intentioner.

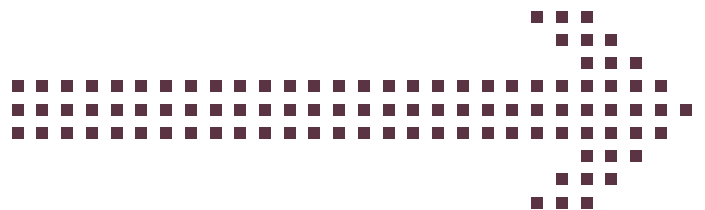
– Ung i udsat position

Der er rapporter om ubehagelige oplevelser på alle medier og platforme, hvor børn og unge færdes. Snapchat er dog den platform, hvor flest digitale krænkelser finder sted (49 %). Her handler de ubehagelige oplevelser typisk om, at man har modtaget private og intime billeder, at man bliver filmet eller screenshottet uden samtykke, og at der bliver spredt rygter om én. TikTok og YouTube er også steder, hvor der sker mange digitale krænkelser, men her handler det oftest om at blive udsat for voldsomt indhold.

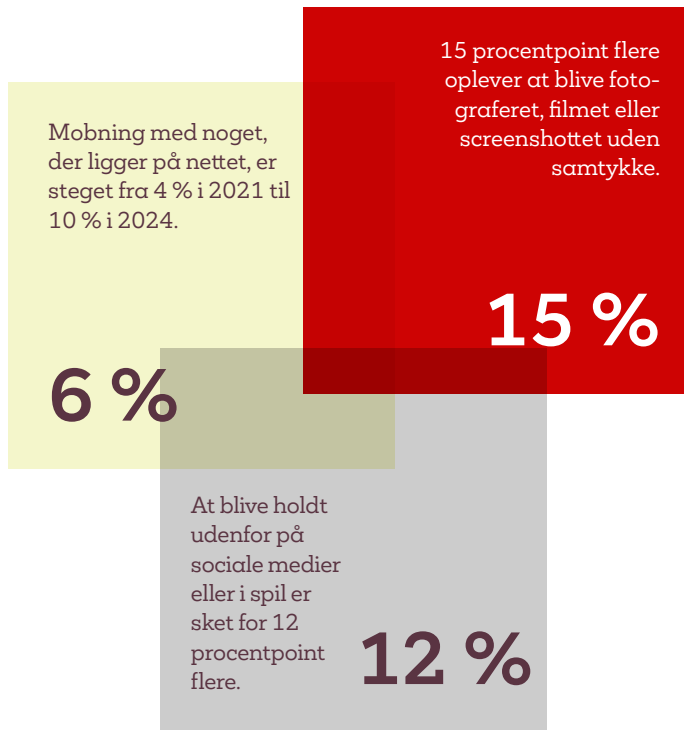
En central nuancering er her, at antallet af børn og unge, der har oplevet mindst én ubehagelig digital oplevelse, er væsentligt højere for børn og unge, der oplever sig ensomme (84 %) eller med lav trivsel (79 %).⁶ Dette bekræftes af projektet *Algoritmer, Data og Demokrati (ADD)* om børn og unges digitale tryghed og sikkerhed. I undersøgelsen beskrives det, at 75 % af børn med lavt selvværd har ubehagelige oplevelser online, mens det for børn med højt selvværd er 44 %. En del af forklaringen er bl.a., at børn med lavt selvværd ofte er mere til stede online og dermed eksponeres mere.⁷

"" En pige i min klasse blev smidt ud af en Snapchat-gruppe. Efter hun var blevet smidt ud, så skrev mine klassekammerater alt muligt grimt om hende, fordi hun så ikke kunne se det.

– Yngre barn



⁶ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-krænkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>
⁷ <https://algoritmer.org/boerns-digitale-liv/#digital-tryghed-og-sikkerhed>



En anden, væsentlig nuancering heraf handler om, hvad forældrenes ressourcer betyder for børn og unges risiko for at opleve digital mobning. Det Kriminalpræventive Råd har i en undersøgelse vist, at det oftere er børn og unge opvokset i familier med færre økonomiske ressourcer samt anbragte unge, som bliver udsat for digital mobning. Rådet konkluderer desuden, at der forekommer en sammenhæng mellem at have oplevet digital mobning og samtidig også udsætte andre for denne type mobning. Derudover peger Det Kriminalpræventive Råd på, at børn og unge, som i højere grad oplever digital mobning, også i højere grad oplever mistrivsel, social eksklusion, ensomhed, lavt selvværd og selvskadende adfærd.⁸ I tillæg hertil er det interessant, at Statens Institut for Folkesundhed i en undersøgelse fra 2022 sammenligner børn og unge af forældre med forskelligt uddannelsesniveau. Undersøgelsen viser, at børn og unge af forældre, som har grundskole som højest gennemførte uddannelse, i højere grad end børn af forældre med hhv. lang, mellemlang og kort videregående uddannelse angiver at have oplevet digital mobning.

Men som det fremgår nedenfor ses ikke kun en sårbarhed i forhold til, hvor meget unge med lavt selvværd udsættes for ubehagelige oplevelser, der er også forskelle i, hvordan de reagerer på det.

Hvordan reagerer børn og unge?

Der er forskel på at opleve noget ubehageligt og blive påvirket af det. Knap halvdelen (48 %) af de digitale krænkelse og andre ubehagelige oplevelser, som børn og unge har digitalt, påvirker dem. Børn og unge angiver, at det særligt påvirker, når det er en, man kender i forvejen, der står bag hændelsen, mens det er "lettere" ikke at tage det så tungt, når det er en, man ikke kender.⁹

Vrede (19 %), ondt i maven (17 %) eller at de ikke ved, hvad de skal gøre (16 %), er de mest typiske reaktioner på oplevelserne.¹⁰

I forlængelse af dette er det interessant, at flere af undersøgelse beskriver, hvordan børn og unge i vid udstrækning accepterer ubehagelige oplevelser som en del af deres digitale tilstedeværelse.¹¹ De ser det som en præmis for det at færdes digitalt, og flere beskriver, hvordan de vælger bare at "leve med det". Ligeledes beskriver flere af de interviewede børn og unge, at det kan være forskelligt, hvad man oplever som en ubehagelige oplevelse, men fælles er dog oplevelsen af, at det "hører med" til digital adfærd. Samtidig er det noget, de helst vil være foruden.

■ Næ, jeg er så vant til det [de ubehagelige oplevelser], så det fylder ikke.

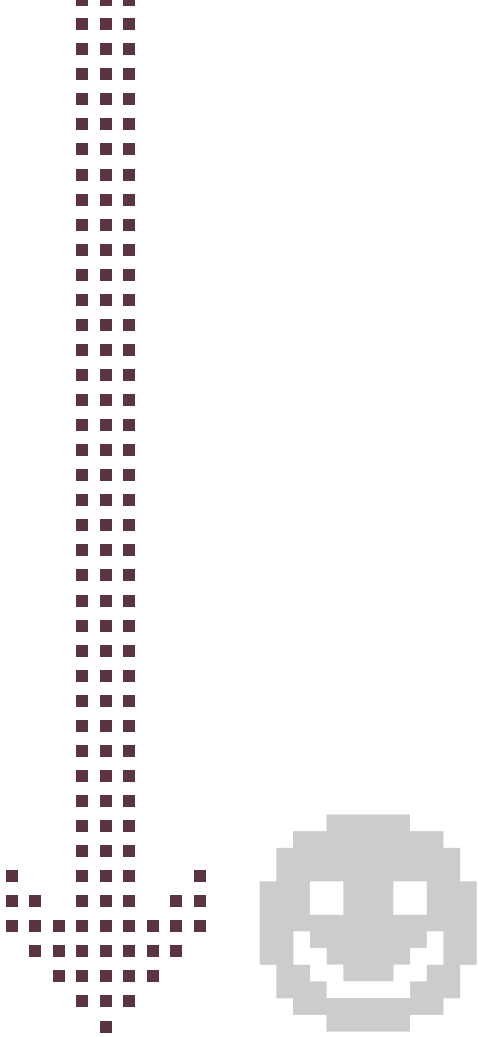
– Anbragt barn

⁸ <https://dkr.dk/it/fakta-om-digital-mobning>

⁹ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-krænkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>

¹⁰ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-krænkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>

¹¹ <https://taenketanken.mm.dk/wp-content/uploads/2023/05/add-boerns-digitale-liv-hovedresultater.pdf>



■ ■ **Man ser lidt anderledes på kvinder desværre, stadig den dag i dag. Så hvis jeg lægger et eller andet op på de sociale medier, hvor jeg fx har en trøje på, der er lidt nedringet, så kan jeg få kommentarer om, at jeg viser for meget hud. Og hvis man omvendt har for meget tøj på, altså hvor man er mere tildækket, så tror folk, at man skjuler noget. Uanset hvad man gør, så bliver det kommenteret på, når man er kvinde i hvert fald.**

– Ung i udsat position

Accepten af denne præmis skal ses i sammenhæng med, at mange børn og unge opfatter sig selv som hovedansvarlige for deres digitale adfærd – også hvis de har et problematisk overforbrug af computerspil, eller hvis de oplever ubehagelige hændelser online.¹²

Ifølge Red Barnets analyse er der bestemte grupper, der i højere grad bliver påvirket negativt af oplevelserne på nettet¹³:

For det første viser det sig, at de 9-12-årige (57 %) i højere grad bliver påvirket negativt af oplevelserne end de 13-17-årige (44 %), selvom de ældre oplever flere ubehagelige hændelser. For de yngre er der et paradoks i – som bekræftes af eksperter – at der skal erfaringer med fx en ubehagelig oplevelse til, før børn og unge udvikler mestingsstrategier herfor. Erfaringen skal således opbygges, og det kan være særdeles ubehageligt, især hvis man ikke hjælpes trygt på vej. For de lidt ældre (de 13-17-årige) kan

den øgede risiko forklares med, at de er mere online og har et større fokus på sociale relationer og identitetsdannelse, hvilket gør dem mere følsomme over for eksklusion og rygtespredning. De eksperimenterer også mere med intimitet, hvilket øger risikoen for sexting og deling af intime billeder, men de er samtidig mere erfarne i at håndtere oplevelserne.

For det andet bliver piger (55 %) i højere grad end drenge (39 %) påvirket negativt. Det handler især om, at piger oftere modtager uønskede billeder og oplever mere mobning og rygtespredning online.

Desuden lægger sociale medier et større pres på piger i forhold til udseende og status, hvilket øger risikoen for digital mobning. En række af de interviewede aktører beskriver, at de særligt oplever udfordringen blandt de sårbare piger, de har at gøre med.

De oplever, at pigerne i højere grad opsøger hjemmesider, hvor de er i risiko for at lande i uheldige relationer og situationer, og hvor de presses til at overskride deres grænser. De oplever, at særligt de piger, som i forvejen er meget sårbare (selvskadende, misbrugende eller i dyb selvværds-krise) er mere tilbøjelige til fx at tage billeder af sig selv og

¹² <https://taenketanken.mm.dk/wp-content/uploads/2023/05/add-boerns-digitale-liv-hovedresultater.pdf> samt https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2024/05/Boern-og-ung-es-liv-paa-sociale-medier_enkeltsidet.pdf

¹³ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-krænkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>

sende til mennesker, som de ikke kender – uden kendskab til eller refleksion over de potentielle konsekvenser. I én specialskole fortæller man også, at man ofte oplever piger, der sidder oppe hele natten med deres telefoner og derfor ikke har overskud eller energi til at engagere sig, når de er i skole.

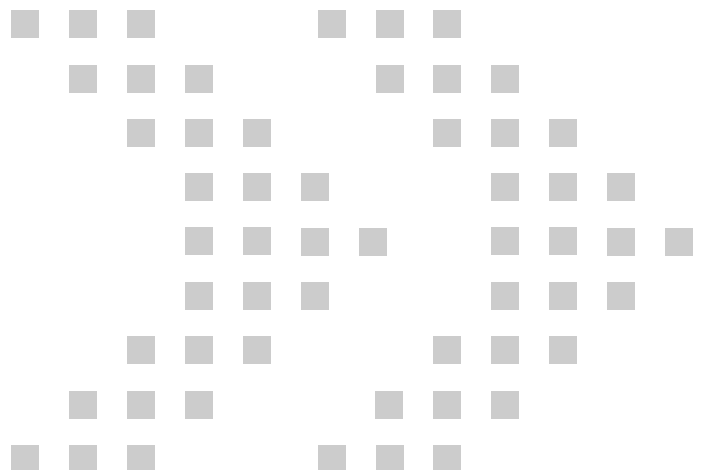
For det tredje viser Red Barnets analyse, at børn og unge, der føler sig ensomme (67 %), i højere grad end børn og unge, der ikke føler sig ensomme (46 %), bliver påvirket negativt af oplevelserne. Forklaringer herpå kan findes i flere faktorer, der er fremkommet bl.a. under interviews og i projektet *Algoritmer, Data og Demokrati (ADD)*.¹⁴ Udover større online tilstedeværelse, jf. ovenfor, så har børn og unge med lavt selvværd, mistrivsel m.m. også bl.a.:

- 1. En lavere modstandskraft:** Børn og unge i mistrivsel mangler ofte de nødvendige psykologiske redskaber til at håndtere negative oplevelser og kan have svært ved at bearbejde mobning, chikane eller uønsket kontakt. Dette gør, at de oftere påvirkes dybere og mere langvarigt af digitale krænkelser end deres jævnaldrende, som trives bedre.
- 2. Mindre tilbøjelighed til at ignorere krænkende henvendelser:** Unge i mistrivsel eller ensomme positioner har ofte et større behov for social accept og anerkendelse. Dette kan gøre dem mindre tilbøjelige til at ignorere krænkende henvendelser eller uønsket kontakt, da de måske søger opmærksomhed eller social validering, selv fra fremmede, og dermed gør de sig til nemmere mål for grooming, manipulation eller mobning.
- 3. Større risiko for gentagne krænkelser:** Børn og unge i mistrivsel oplever ofte, at digitale krænkelser gentager sig, da deres sårbarhed gør dem til oplagte mål for udnyttelse. Samtidig er deres evne til at tage affære, fx ved at blokere eller anmelde personer, ofte mindre udviklet.

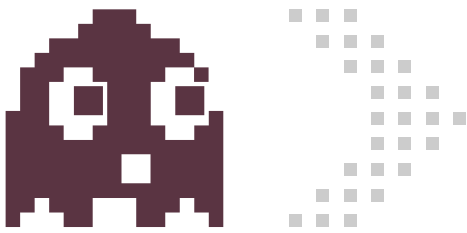
Dette indikerer, at sårbarheden i den fysiske verden tages med – og muligvis forstærkes – af de friere rammer i den digitale verden.

■ ■ **For mig personligt, noget af det, der har gjort, at jeg blev udsat for så meget, er, at jeg har været så usikker. At jeg ikke har noget selvtillid. Jeg har haft brug for den her anerkendelse hos folk ... Men jeg tror bare, at man bliver nødt til at have et vist selvværd på et eller andet plan for at kunne navigere og vise, hvordan man vil have folk, de behandler én. Og det er jo noget, man lærer, selvfølgelig, gennem årene, ikke også? Altså gennem livet og gennem ting, der sker.**

– Ung i udsat position



¹⁴ <https://algoritmer.org/boerns-digitale-liv/#digital-tryghed-og-sikkerhed>



■ Sociale medier er blevet så stor en del af vores samfund, så har det bare mere indflydelse, end folk giver det credit for. Og det synes jeg, det er virkelig ærgerligt, fordi bare sådan noget som sociale medier, det er måske en brøkdel af grunden til, at jeg ikke har selvtillid. Men jeg kan ikke poste noget som helst af mig selv uden at føle, at jeg bliver dømt med det samme, fordi jeg ikke er en slank model, eller whatever jeg gør. Altså, og det er forfærdeligt, fordi hvorfor skal jeg ikke have lov til at dele de ting, der gør mig glad og giver mig værdi i mit liv? Fordi jeg er bange for, at halvdelen af verden skal dømme mig for det.

– Ung i udsat position

Hvad gør børn og unge, når de oplever noget ubehageligt – og hvem taler de med?

Zoomer vi ind på børn og unges handlinger, når de oplever noget ubehageligt, så angiver en tredjedel, at de ikke handler, når de har oplevet noget ubehageligt. Når de handler, er det oftest ved at blokere den person, der står bag (25 %). Derudover fylder det at tale med deres forældre eller andre voksne, de kender, eller med deres venner (22-23 %). Dette gælder særligt for dem, der beskriver at have tætte relationer til deres forældre.¹⁵

Derimod har meget få (3 %) talt med en lærer eller pædagog i skolen, på fritidshjemmet eller i klubben.

Derudover ses nogle interessante forskelle i, hvordan børn og unge handler¹⁶:

- Pigerne vælger i højere grad at fortælle det til forældre eller nære voksne samt til venner (hhv. 26 og 28 %).
- Drengene er den gruppe, der oftest vælger ikke at gøre noget (40 %).
- De yngre (9-12 årige) fortæller det til forældre (29 %) og til deres venner (22 %).
- Børn og unge, der oplever ensomhed, er den gruppe, hvor flest ikke har fortalt det til nogen (17 % mod gennemsnittet på 8 %), men er den gruppe, der i størst omfang beskriver, at de anmeldte det til det digitale medie eller den platform, de anvendte (10 %). Det er dog fortsat en lille andel, der gør dette på tværs af grupperne (6 %).
- Børn og unge, der er i mistrivsel, trækker sjældent på forældre og nære voksne, men i noget omfang på vennerne (23 %).

¹⁵ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-kraenkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>

¹⁶ <https://sletdet.redbarnet.dk/wp-content/uploads/2024/09/Boern-og-unges-erfaringer-med-digitale-kraenkelser-og-andre-ubehagelige-oplevelser-online-rapport-2024.pdf>, jf. bilag C, side 169

"" Jeg har været naiv over for de ting, mine veninder har sagt, fordi jeg har tænkt, ej det er fint, og det er okay, ikke? Indtil jeg mødte en af mine veninder, som virkelig, altså hun VIRKELIG lagde pres på, at det der, det lød ikke sundt. Og hun begyndte at sende mig artikler og sådan noget om narcissisme og sådan noget, fordi hun kunne se, at jeg blev manipuleret.

– Ung i udsat position

Dette tegner således et billede af, at især vennerne er vigtige for børn og unge i forhold til at drøfte digital adfærd, men at også forældre (se s. 15) betyder noget. En ekspert i børn og unges brug af sociale medier bekræfter dette billede og peger på, hvordan børn og unge – for at understøtte deres venskaber – finder forskellige omsorgsstrategier til at håndtere de sociale mediers autogenererede feedback. En strategi er fx kun at læse den del af en besked, der vises på telefonens startskærm, så læst-kvitteringen først aktiveres, når de åbner beskeden og er klar til at svare. På denne måde viser børn og unge omsorg for hinanden ved at undgå at "efterlade hinanden på 'læst'", som kan give den anden part en følelse af at blive afvist. Det er dog paradoksalt, at netop behovet for sådanne strategier opstår på grund af de sociale mediers designgreb, som utilsigtet får børn og unge til at såre hinanden.

"" Det kommer an på, hvad man har gjort, og om man har fortjent det eller ej, men nogle gange er det okay at smide en person ud af en Snapchat-gruppe. Det er okay, hvis personen bliver ved med at sende alle mulige klamme videoer. Fx fake dick pics, som man finder på nettet, eller begynder at sige alle mulige løgne om andre i gruppechatten. Hvis man ikke opfører sig.

– Anbragt barn

Et andet eksempel handler om, hvordan man som barn og ung også kan være med til at påvirke, hvad der er acceptabelt i forskellige grupper. Der er flere eksempler på, hvordan nogle er blevet smidt ud af en gruppe, hvilket kan virke ekskluderende, men samtidig beskrives det også som en måde at sætte grænser på.

På samme måde er der fra interviewene eksempler på, hvordan venner har hjulpet hinanden i situationer, hvor der fx har været afpresning eller anden krænkende adfærd på spil. Som en, der sidder "ved siden af", kan det være lettere at forstå og se, hvad der foregår – og der kan venner give en omsorg, som er uvurderlig.

Interviewene peger i samme retning af, at venner og fællesskabet betyder noget, og at det oftest er positiv støtte. Men der er også eksempler på det modsatte, fx et yngre barn, der inddrager sine forældre, men ofte oplever at blive omtalt som "snitch" (sladrehanke). Så med de digitale muligheder for at skabe både inklusion og eksklusion, så ligger der både stærke potentialer i fællesskaberne, men også et rum for at de digitale fællesskaber og adfærd kan være ekskluderende. Det er således et centralt område at arbejde med i forhold til at ansvarliggøre og sikre ansvar hos børn og unge.



■ Det er vigtigt at have en fortrolig voksen. Jeg tror, at børn og unge går rigtig meget med ubehagelige oplevelser online selv. Nu kan jeg jo se qua mit arbejde, at det der med at have en anden fortrolig voksen, er der bare rigtig mange børn, der har brug for. Jeg kan godt tænke, hvorfor kan du ikke dele det her med dine forældre, eller hvorfor er de ikke mere en del af dit liv, men de unge er simpelthen så bange for at skuffe os som forældre, for at gøre os kede af det, og derfor så lader de bare være med at sige tingene.

– Familiekonsulent og mor til yngre barn

Hvordan opleves forældrenes og andre voksnes rolle?

Børn med gode forældrerelationer taler ofte med forældrene om digital adfærd. Men det ses også, at børn med en lav grad af forældrestøtte er mindre tilbøjelige til at anvende digitale forholdsregler end børn, som oplever en høj grad af støtte fra deres forældre.¹⁷ Forældrestøtte er derfor væsentlig.

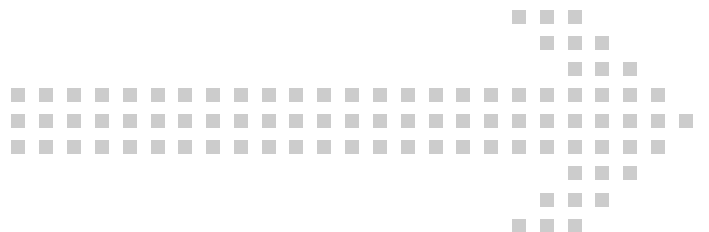
Børns Vilkår har med deres undersøgelse af børns digitale fællesskaber bl.a. spurgt til forældre og læreres rolle. Halvdelen af eleverne i 5. og 8. klasse svarer, at deres forældre i høj eller nogen grad interesserer sig for, hvad de laver online – et tal, som ikke har ændret sig på trods af, at børnenes digitale tilstedeværelse er steget. På samme måde fortæller børnene i spørgeskemaundersøgelsen, at digital dannelse ikke fylder i undervisningen.

Børnenes oplevelse er, at de ikke kan få hjælp fra dem omkring sig, hvis de har udfordringer i deres digitale liv. Derimod skal de selv klare de udfordringer, der opstår.¹⁸

Noget af det, som kan påvirke, om børn og unge handler, når de oplever ubehagelige hændelser, er karakteren af hændelsen. Hos de yngre fylder fx en bekymring, om deres forældre vil give et forbud mod enten skærmen generelt eller specifikke platforme, hvis børnene vælger at tale med dem. Denne bekymring fylder også meget hos de børn og unge, som vi har interviewet, og den er med til at holde dem tilbage fra at tale med deres forældre. Hos de lidt ældre (især drengene) fylder, at man selv foretrækker at håndtere det, som kan være pinligt, fx afpresning. Derimod kan billeddeling være noget af det, der er lettere at tale med forældrene om.¹⁹

■ Jeg er nok den eneste, der går til de voksne. Hvis jeg skal være ærlig, så tror jeg, at jeg er den eneste, der faktisk viser til en voksen, hvad det er for nogle ubehagelige beskeder og lignende, der kan komme på Snapchat. I vores Snapchat-gruppe, hvor der fx bliver skrevet grimme ting, bliver mine klassekammerater enige om, at man ikke må vise det til nogen, men jeg viser det stadig, fordi det ikke bør foregå i gruppen.

– Yngre barn



¹⁷ <https://algoritmer.org/boerns-digitale-liv/#digital-tryghed-og-sikkerhed>

¹⁸ <https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2022/10/Boerns-Vilkaar-og-TrygFonden-Boerns-Digitale-Faellesskaber-FINAL.pdf>

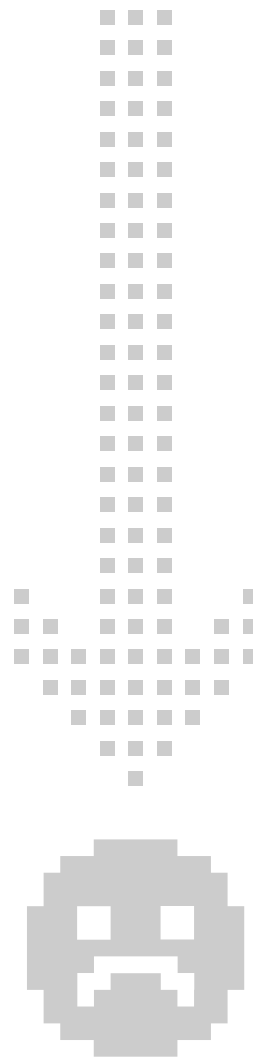
¹⁹ <https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2022/10/Boerns-Vilkaar-og-TrygFonden-Boerns-Digitale-Faellesskaber-FINAL.pdf>

▪▪ Jeg synes, jeg har et godt netværk i forhold til det. Og det synes jeg også er vigtigt ...
 Altså, når man er ung, hvis man spørger kun sine egne jævnaldrende til råds, så er det ikke sikkert, de ved eller tænker over ting, man måske burde have tænkt over, fordi de er måske lige så naive som mig. Så der synes jeg, det havde været rart at kunne gå til for eksempel min vejleder i forskellige situationer, fordi jeg har kunnet få forskellige input, som har kunnet give mig en idé om, hvordan jeg egentlig kunne forholde mig til den her situation anderledes, end jeg måske lige selv havde tænkt på først.

– Ung i udsat position

I rapporten beskrives det, at børn af forældre med lavere uddannelsesniveau får sat færre grænser og får mindre vejledning. For nogle fører det til øget og mere risikofyldt skærmbrug. Samtidig beskrives det, at børn og unge af forældre med højere uddannelsesniveau gennemsnitligt har bedre adgang til viden om digital sikkerhed, beskyttelsesværktøjer samt stærke og støttende relationer.²⁰

Blandt de interviewede er der også flere eksempler på, hvordan børn og unge har henvendt sig til de sekundære voksne, fx lærere og pædagoger. De sekundære voksne har typisk den fordel, at de kan arbejde på det relationelle og kender noget til fællesskaberne og samtidig ikke har muligheden for at sanktionere gennem fx tid på skærmen eller ved at tage mobilen fra børnene. Derfor kan det på nogle måder virke mere trygt at gå til dem.



Særligt blandt de anbragte børn er det tydeligt, at de har nogle foretrukne, sekundære voksne, som de ofte betror sig til, og som kan hjælpe dem i forskellige situationer både fysisk og digitalt. Der er dog flere fortællinger om, at de voksne ikke altid gør noget. Børn og unge oplever altså, at selvom de har gode relationer og kan tale med de voksne, så kan de være tilbageholdende med fx politianmeldelser.

▪▪ At blive mobbet med noget, der ligger af en online, er noget, som lige er sket for mig. Jeg sagde det til lærerne, som så tog en snak med dem, der drillede mig. Det er heller ikke okay, at andre spreder rygter om en. Det er sådan en fase, jeg er i gang med lige nu.

– Anbragt barn

▪▪ De voksne gør ikke en skid ved tingene. De gør ikke noget ved det.

– Anbragt barn

²⁰ https://www.sdu.dk/da/sif/rapporter/2023/skoleboernsundersogelsen_2022



Opsummering: Sårbare børn og unge i en digital tidsalder

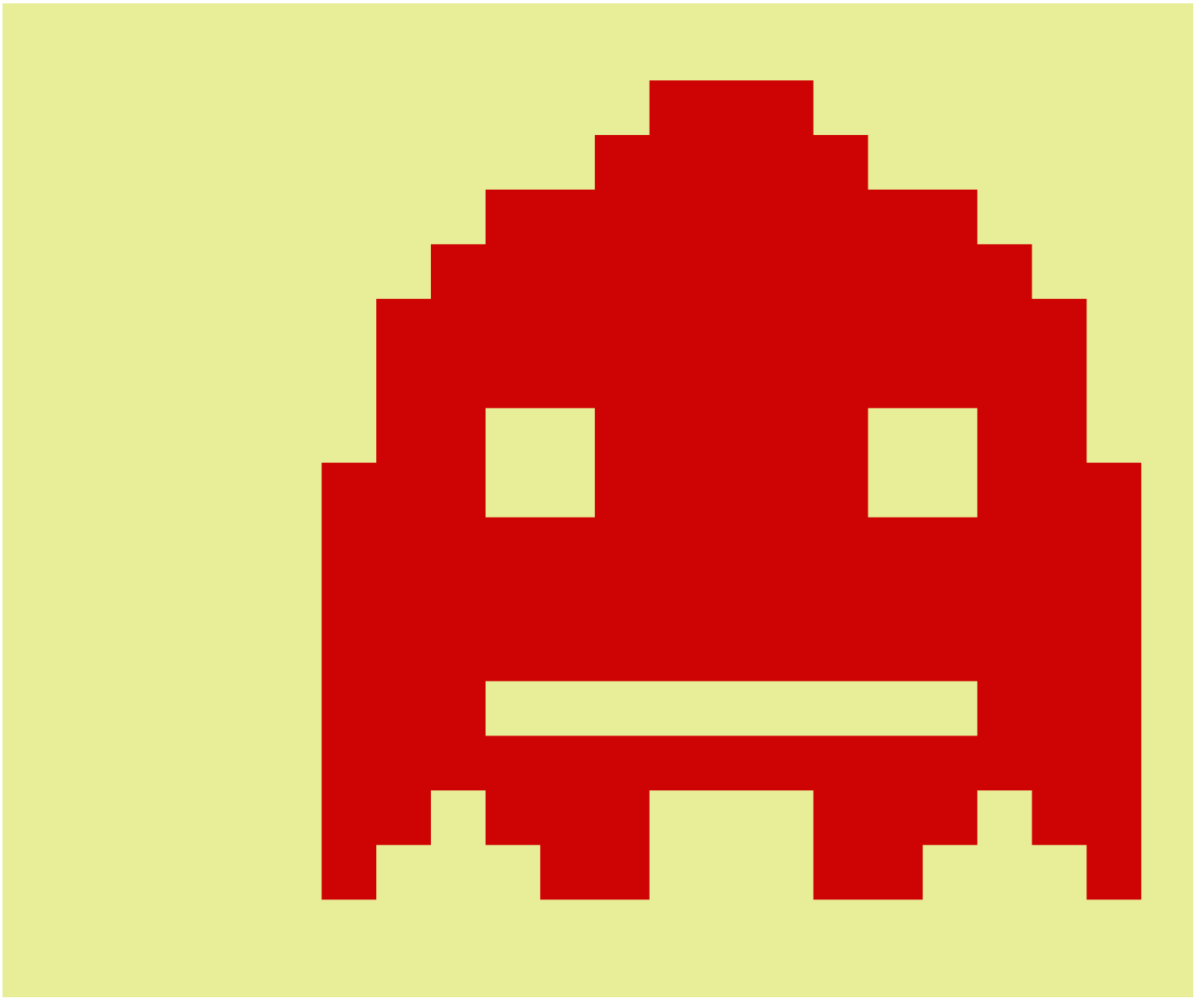
Digital adfærd er for de unge en lige så naturlig del som fysisk adfærd, og derfor skelner børn og unge sjældent mellem fællesskaber online og offline. Eksisterende analyser viser, at det digitale liv er en helt central del af børne- og ungdomslivet i dag. Det digitale liv giver samvær med venner, underholdning og ny viden. Det er ikke muligt at se på børne- og ungelivet i dag uden også at se på det digitale. Men desværre følger dermed også et vist niveau og en vis accept af ubehagelige oplevelser.

Gennemgangen af undersøgelser viser, at dette sker i stort omfang, og at der er flere gode eksempler på, at børn og unge, der oplever sig kompetente, handler og støtter hinanden. Men der er desværre også en række unge, som af forskellige årsager er mere sårbare end andre, bl.a. på grund af mistrivsel, som forstærkes online, eller på grund af lav eller manglende forældrestøtte.

Med det digitale liv følger også en øget risiko for digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser. Børn og unge ser

det som en forventelig og accepteret præmis for at være til stede digitalt, selvom de ikke bryder sig om det. Knap halvdelen af alle børn og unge har oplevet digitale krænkelser og ubehagelige oplevelser, men en stor andel gør ikke noget ved det. Og de børn og unge, som gør, taler ofte med forældre eller vennerne om det, hvilket netop gør dem uden stærk støtte fra forældre og venner mere sårbare.

Det er tydeligt fra analysen, at mange børn og unge faktisk reagerer negativt og bliver kede af det, vrede eller får ondt i maven ved negative oplevelser digitalt. Dette er særligt tydeligt for yngre børn og for de børn og unge, som i forvejen har sociale udfordringer, mistrivsel eller en svag eller fraværende relation til nære voksne. Så der er en særlig grund til at have opmærksomhed på, hvem der bliver sårbare, når børne- og ungelivet flytter over i en digital verden.

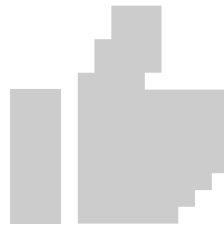


Del 2/

Erfaringer, fremgangsmåde og perspektiver fra de regionale aktører i børn og unges digitale liv

Hvordan arbejder aktører med børn og unges digitale liv?

I denne del zoomer vi ind på aktører, der er centrale omkring børn og unges digitale liv. Afsnittet er baseret på interviews med en bred vifte af aktører i Region Midtjylland, som arbejder med børn og unges digitale liv og/eller specifikt med børn og unge i udsatte positioner og også børn og forældre. Når det er relevant, er interviewene suppleret af nationale undersøgelser.



Hvordan arbejder aktører med børn og unges digitale liv?

En lang række aktører er i større eller mindre grad i kontakt med børn og unge. Her ser vi på aktørerne fra tre forskellige perspektiver. For det første er både forældre og skolen centrale i **de fleste børn og unges hverdagsliv**. For det andet fylder SSP's tværgående samarbejde og de kommunale beredskabsplaner på **et mere strukturelt niveau** som led i at skabe sammenhæng i indsatsen. For det tredje er der et centralt perspektiv, der handler om aktører, som **har særlig berøring med sårbare børn og unge**, bl.a. opholdssteder, familiebehandlere og vejledere. Disse tre perspektiver uddybes nedenfor.

Perspektiv 1: Aktører i de fleste børn og unges hverdagsliv

I børn og unges hverdagsliv fylder såvel forældre som skolen.

Forældrenes oplevelser

Nogle forældre beskriver, hvordan de føler sig presset af børnenes ønsker om at være på sociale medier, før alderen tillader det. Desuden oplever mange forældre og voksne, at de mangler den nødvendige viden og værktøjer til at navigere i de komplekse digitale udfordringer.

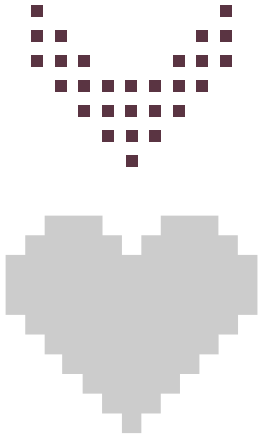
Af interviewene fremgår det, at for forældrene er det oftere lettere at forholde sig til og sætte grænser for, hvor meget tid børn og unge bruger digitalt, mens det er langt vanskeligere at forholde sig til, hvad der så sker digitalt, både på grund af manglende indsigt, men også fordi børn og unge sjældent fortæller, hvad der sker.

På tværs af forældre er der dog generelt et ønske om at sikre børns trivsel på digitale medier, selvom der sker en aftagende involvering i takt med, at børnene bliver ældre.¹ Forældrene har dog selv en oplevelse af, at deres engagement fremstår dumt og ligegyldigt, især for teenagerne. Heri ligger således et centralt opmærksomhedspunkt for forældrenes indsats.

” Jeg har været udsat for cybermobning. Her var det min familie, der hjalp mig – særligt mine søskende, fordi de har mere erfaring med at begå sig online.

– Ung i udsat position

¹ <https://dkr.dk/materialer/it-kriminalitet/foraeldres-rolle-i-boerns-digitale-liv>



▪▪ **Samfundsfokus er på, at problemet er tiden brugt online, og forældre kaster sig lige på, men hvordan du bruger det, er også vigtigt ... Forældre siger videre, at de ikke kan overskue deres børns digitale liv, mangler kundskab, og børnene ikke fortæller det, der sker.**

– SSP-vejleder

▪▪ **Som forælder kan det være rigtig svært at få føling med, hvad der foregår bag skærmen. Det kræver, at man sætter sig ned, har en interesse for det og er open minded. Desværre er der også bare nogle børn, der selv må finde ud af, hvordan de skal navigere online, fordi forældrene ikke kan støtte dem ordentligt. Det kan også sætte mig i et dilemma som forælder, fordi når jeg så hører om, at andres børn gør noget, som de ikke skal, skal jeg så smide de her børn under bussen?**

– Forældre til yngre børn

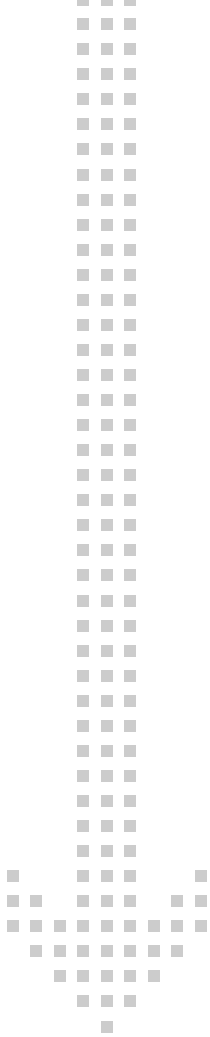
Både hos de interviewede forældre og blandt forældreorganisationerne har flere fokus på onlinelivets mulige konsekvenser og udfordringer.

▪▪ **Jeg tror også, at det kommer lidt tilbage til det der, at hvis man ikke har et særligt godt netværk, ikke har kontakt med ens familie og venner, hvis man ikke har særligt mange venner, så kan det nok være lidt ekstra svært at finde ud af, hvad skal jeg egentlig gøre. Eller hvis man har familie og venner, der måske ikke er så gode til det der med teknologi eller sådan noget. Det kan også være ekstra svært.**

– Ung i udsat position

Forældreorganisationerne drøfter det og deler ofte vidensmateriale videre for at sætte fokus på det for forældrene. Dette ser de som en central del af det forebyggende arbejde.

Det ses også, at jo ældre børnene bliver, jo mere involverer de vennerne. Dette indebærer ofte, at forældrene oplever, at når børn og unge fortæller det, er det ofte sent i et forløb med ubehagelige oplevelser eller først på bagkant af, at barnet har været udsat for en ubehagelig oplevelse digitalt.



Skoler, lærere og pædagogers indsats og oplevelser

Skolerne spiller en stor rolle i det forebyggende arbejde ved at undervise eleverne, sætte rammer for den digitale adfærd i skoletiden, og ofte også udenfor, og ved at tale om de hændelser, der sker. En undersøgelse har dog vist, at kun 3 % af børn og unge, der har været udsat for en digital krænkelse, fortæller det til en lærer eller pædagog i skolen eller fritidshjemmet.² Der lader altså til at være et potentiale i at skabe en mere åben dialog om digitale udfordringer mellem børn og unge og fagpersonale i skole og fritidshjem.

En undersøgelse for Det Kriminalpræventive Råd beskriver, at otte ud af ti skoleledere tilkendegiver, at der på skolen er en praksis og plan for, hvordan der i undervisningen gennemføres forebyggende aktiviteter i forhold til digitale krænkelse.³ Ligeledes har skolerne i undersøgelsen kun oplevet få tilfælde af voldsom mobning digitalt. Dette bekræftes af interviewene med skolerne i regionen, der beskriver, hvordan børn og forældre bliver undervist forebyggende i samarbejde med SSP (Skole, Social og Politi).

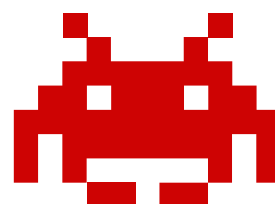
▪▪ Jeg husker på nogle af de skoler, som jeg har været på, der var der nogen, der kom forbi og fortalte om ens sikkerhed på internettet og sådan noget. Det var meget fint, at man gjorde det, men jeg lyttede ikke efter. Så det er det der problem med, man ikke hører efter, fordi man desværre har den der mentalitet med, 'at det er lige meget, det er ligegyldigt for mig, fordi det kommer ikke til at ske for mig', og så sker det så alligevel desværre.

– Ung i udsat position

Ligeledes har flere af skolerne – bl.a. i Viborg – mobilfri skoletid, ligesom flere fx har uddannet elevambassadører. De interviewede skoler fortæller også, at de har procedurer og planer, hvis der sker noget, og at de faktisk har måttet have disse planer i gang i forbindelse med bl.a. rundsendelse af billeder eller drøftelser af en hård tone. Konkret har en skole fx oplevet at blive inddraget via elever og forældre i en sag om videregivelse af billeder, hvor skolen talte med eleverne og inddrog SSP.

De interviewede skoler angiver, at de har systematikker og oplever at være klædt godt på til de nuværende udfordringer bl.a. på baggrund af samarbejdet med SSP og diverse elektroniske læreremidler på området.

Fra de interviewede nationale aktører, bl.a. KL, fremhæves det dog, at skolerne ikke er forpligtet til systematisk at undervise i digitale færdigheder, ligesom der er et fravær af konkrete, specifikke retningslinjer for, hvordan børn kan navigere sikkert på sociale medier, og dermed hvordan skolerne kan støtte dem.



² <https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2022/10/Boerns-Vilkaar-og-TrygFonden-Boerns-Digitale-Faellesskaber-FINAL.pdf>

³ <https://dkr.dk/materialer/it-kriminalitet/foraeldres-rolle-i-boerns-digitale-liv>

▪▪ Efter SSP var ude i min klasse for at snakke med os om de udfordringer, vi oplever på Snapchat, så havde jeg faktisk håbet på, at de voksne ville aftale, at vi alle skulle slette Snapchat. På en eller anden måde håbede jeg på det, fordi jeg ikke ved, om jeg stadig har lyst til at have Snapchat samtidig med, at hvis jeg ikke har det, så kommer jeg til at føle mig udenfor.

– Yngre barn

Perspektiv 2: Det strukturelle samarbejde i beredskabsplaner og med SSP

Arbejdet med digital tryghed i regionens kommuner er i stort omfang forankret i SSP-samarbejdet (Skole, Social og Politi). SSP'erne bidrager med oplysning, supervision, opkvalificering og konkret problemhåndtering på skolerne. SSP'erne stiller sig til rådighed for skolerne, som kan række ud, når de oplever behov, men skolerne bestemmer selv, hvordan og i hvilket omfang de gør brug af SSP'erne.

Det er forskelligt, hvordan SSP'erne samarbejder med skolerne. SSP holder ofte oplæg og deler undervisningsmateriale og ressourcer, skolerne kan anvende. For eksempel beskriver SSP i en kommune, hvordan man i et oplæg til forældre har sat særlig fokus på forældrenes ansvar og lavet oplæg om forældreinvolvering. På trods af dette forebyggende arbejde er der blandt SSP'erne en opfattelse af, at det ofte først er, når problemerne har stået på i lang tid og er blevet så alvorlige, at politiet involveres, at børn og unge fortæller om deres oplevelser.



I nogle tilfælde har SSP tæt samarbejde med skolerne – også om det forebyggende arbejde – men det er langt fra tilfældet alle steder. Undersøgelser viser, at på landsplan foregår samarbejdet ofte (på 67 % af skolerne) med SSP, mens de øvrige skoler angiver at have andre samarbejder.⁴ På nogle skoler opstår samarbejdet kun, når skolen bliver bekendt med tilfælde af krænkelser eller ubehagelige oplevelser.

SSP'erne fortæller, at deres arbejde, når først der er sket en hændelse, typisk afhænger af klassetrinnet og alvoren af den oplevelse eller krænkelse, barnet eller den unge har oplevet. Eleverne i 5.-6. klasse kommer typisk i kontakt med SSP, fordi forældrene tager kontakt. For udskolings elever, hvor sagerne ofte er af mere alvorlig karakter, vil SSP'erne ofte blive involveret i kraft af en henvendelse til politiet. Når det handler om børn på specialområdet, engages SSP'erne via familiebehandleren i kommunen.

SSP'erne fortæller dog selv, at der er en række udfordringer i deres arbejde. Bl.a. er der ikke klare retningslinjer og anbefalinger fra fx Sundhedsstyrelsen eller andre instanser, der kunne gøre det lettere for dem at vejlede forældrene.

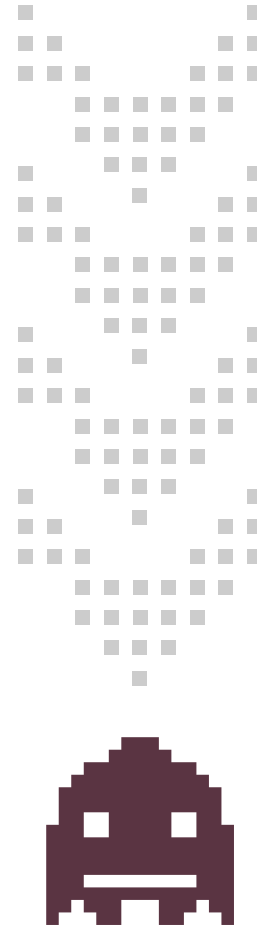
⁴ <https://bornsvilkar.dk/wp-content/uploads/2022/10/Boerns-Vilkaar-og-TrygFonden-Boerns-Digitale-Faellesskaber-FINAL.pdf>

"" Nu ved jeg ikke, hvordan det fungerer med SSP i resten af landet, men her fungerer det godt. SSP er gode til at tage de svære snakke med børnene, som kan være trælse at tage som forældre. Når det kommer fra en fagperson i SSP, som arbejder med det hver dag, så bliver det modtaget på en anden måde hos børnene. Samtidig har SSP også støttet os som forældre i at gå forrest for at hjælpe vores børn og unge med at sætte grænser for brug af de sociale medier, fx retningslinjer for hvordan man taler sammen og lignende.

– Forældre til yngre barn

"" Min vejleder, hun har været meget ind over at både prøve at finde hjælp til mig, til at kunne bearbejde det, selvom det er sådan lidt mere ... Vores problem var lidt, at jeg blev henvist til Center for Seksuel Overgreb. Men fordi det var online, så var det jo ikke et fysisk seksuelt overgreb. På den måde, selvom det har forsat get meget trauma hos mig, så kunne de ikke give mig andet end en 45 minutters telefonsamtale. Det er ikke godt nok. Det synes jeg overhovedet ikke. Fordi jeg har stadigvæk ikke bearbejdet det.

– Ung i udsat position



En anden problematik, som også opleves af de børn og unge, som vi har interviewet, og som har været udsat for krænkelser, er, at der er meget begrænsede støttemuligheder for børn og unge, som har været udsat for en krænkelser digitalt. De står således ofte alene med de mentale og psykiske udfordringer, som et digitalt overgreb kan give. SSP har mulighed for at tilbyde nogle få, støttende samtaler, men dels rækker det sjældent, dels oplever SSP at stå alene med tilbuddet. Konkret nævnes, at PPR-systemet (Pædagogisk Psykologisk Rådgivning) ikke er rustet til at håndtere denne type sager og derfor sjældent inddrages, da deres fokus og ressourcer er et andet sted. Andre aktører, som støtter børn og unge, fortæller generelt, at det er vanskeligt med en god indsats for børn og unge, som har været udsat. Aktørerne fortæller, at hvis der ikke er en systematik i samarbejdet – eller hvis den ikke er kendt – så oplever de, at de er nødt til at ty til ad hoc-løsninger. I tillæg hertil er det relevant, at flere af de gode tilbud til børn og unge i mistrivsel, som fx Headspace, har et meget begrænset fokus på børn og unges digitale liv. Så samlet står og falder støtten med enten det lokale SSP-samarbejde eller enkeltpersoner omkring børnene og de unge, hvilket i praksis er sårbart.

Endelig beskriver SSP'erne, at det er varierende, hvor meget det digitale indgår i de kommunale beredskabsplaner. Dette har betydning for det kommunale fokus på arbejdet med at forebygge og især håndtere digitale krænkelser. En gennemgang af alle midtjyske kommuners handleplaner giver et billede af, hvordan og i hvilket omfang der arbejdes med børn og unges digitale liv i en systematisk, beredskabsmæssig sammenhæng.

Analysen viser bl.a., i hvilken grad det digitale er integreret i de midtjyske kommuners beredskabs- og handleplaner for vold og overgreb mod børn og unge, jf. uddybning i bilag 3. Analysen viser, at:

- 15 ud af 19 midtjyske kommuner nævner et eller flere af begreberne i deres beredskabsplaner. 4 nævner ingen af termene (Favrskov, Lemvig, Randers, Struer).
- 2 af de 15 kommuner (Hedensted, Ringkøbing-Skjern) nævner kun grooming og ingen af de andre termer, der har med det digitale/online liv at gøre.
- 3 af kommunernes beredskabsplaner er uden dato (Herning, Horsens, Samsø).
- 3 af kommunernes beredskabsplaner er mere end 3 år gamle (Lemvig, Silkeborg, Aarhus), så det er usikkert, om det er de nuværende beredskabsplaner.
- 1 kommunes beredskabsplan er utilgængelig (Struer) og erstattet med en indsatsplan.

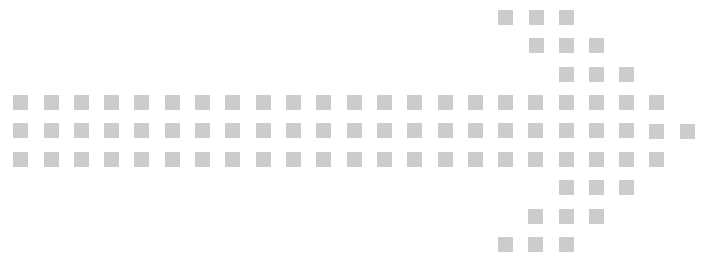
Der er således et potentiale for at forbedre i hvert fald den skriftlige del af beredskabsarbejdet, der kan være med til at gribe børn og unge, som har været udsat for digitale krænkelser. Af aktørinterviewene fremgår det også tydeligt, at arbejdet med at forbedre beredskabsplanerne foregår løbende.

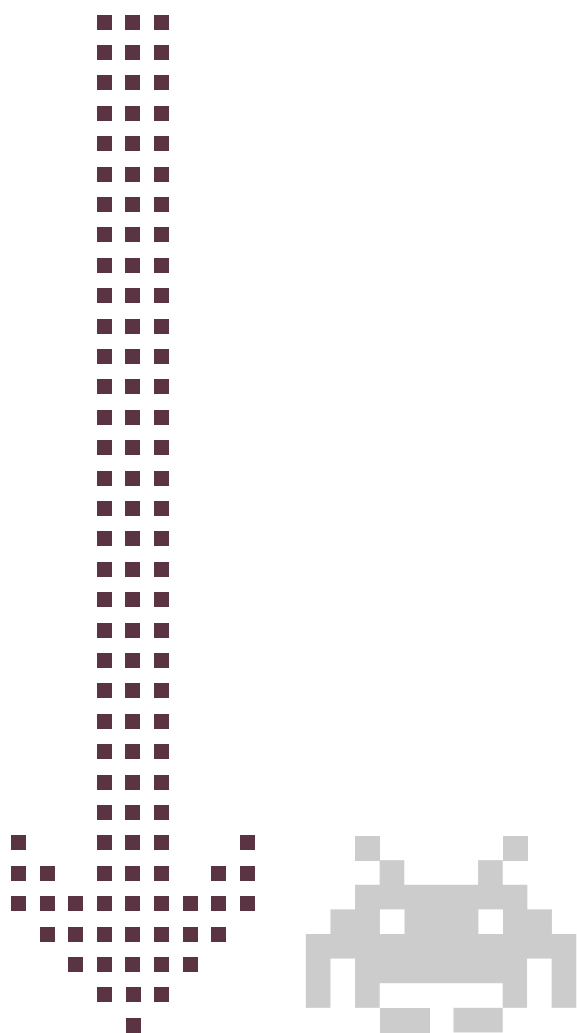
Perspektiv 3: Aktører, som har særlig berøring med sårbare børn og unge

Interviewene med aktører, som har en særlig berøring med sårbare børn og unge, spænder bredt. De dækker opholdssteder for anbragte, organisationer med særligt fokus på sårbare børn og unge, familiecentre, rådgivningstilbud, familiebehandlere m.fl. Fra interviews ser vi en række grundlæggende problematikker, som fylder.

▪▪ **Altså, jeg er bange for at nævne det for en psykolog og psykiater, fordi jeg føler, at de ikke vil tage mig seriøst. Og det burde jo ikke være sådan. Jeg burde jo ikke være bange for at skulle få hjælp til at snakke om mine traumer ... Jeg tror, at det er det her med, at det er online, og jeg føler, at folk ikke kan forstå det. Jeg tror, folk de forstår ikke omfanget af, hvor meget indflydelse det kan have på en person, selvom det ikke er i fysisk relation. Hvor meget en person kan manipulere dig til at gøre ting ved dig selv, som du ikke har lyst til ... Ja, jeg tror bare, det er sådan en frygt for, at jeg ikke er blevet taget seriøst, fordi det er sådan lidt, du kunne jo bare blokere ham, eller du kunne jo bare gå, ikke? Ja, men det var bare ikke så simpelt.**

– Ung i udsat position





En grundlæggende problematik er, at børn og unge i meget begrænset grad deler det med voksne, når de oplever noget ubehageligt på nettet. Nogle nævner, at de oplever, at det ofte er forbundet med tabu og skam for børnene og de unge. Dette beskrives af aktørerne som særligt gældende for børn og unge, som er i sårbare positioner, og som af forskellige årsager har et anstrengt forhold til voksne. Det kan være børn og unge, som har manglet stabilitet fra de voksne, der har været en del af deres liv, og har oplevet gentagne tillidsbrud. Måske har de oplevet, at deres forældre ikke var der for dem, eller at de pædagoger, de har været trygge ved, er forsvundet ud af deres liv. Ifølge aktører på anbringelsesområdet gør det sig særligt gældende for børn og unge, der er anbragte.

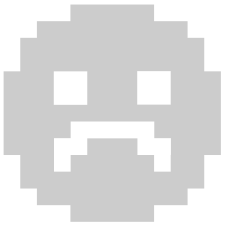
Flere aktører fremhæver, at relationsarbejdet er særligt vigtigt her. Kun igennem en tryk relation til de børn og unge, de arbejder med, kan det pædagogiske personale få indsigt i og mulighed for at afhjælpe de udfordringer, børnene og de unge oplever digitalt.

En anden grundlæggende problematik handler om, hvordan og hvor meget det digitale fylder i kontakten mellem de voksne, der arbejder med sårbare børn og unge.

Flere beskriver, hvordan de i høj grad tilpasser deres indsats til det, de oplever er børnenes fokus. Særligt de frivillige tilbud, men også nogle af skoletilbuddene, lader i et vist omfang det få fokus, som fylder hos børn og unge. Fx har en gamingklub bevidst bygget sin indsats op omkring en nysgerrig tilgang til at forstå de sårbare børn, som tiltrækkes af gamermiljøet. Her er det digitale således omdrejningspunktet.

Andre steder fremhæver de, at de oplever, at netop fordi deres målgruppe er særligt sårbare, så udfordres de ikke af det, som ellers fylder hos børnene og de unge. Fx beskriver en medarbejder på et børne- og ungehjem for børn og unge med kognitive funktionsforstyrrelser, at "det er ikke noget, der fylder for dem". Argumentet er, at de unge på børne- og ungehjemmet i højere grad er på spil- og nyhedsplatforme og i mindre grad på de platforme, der ofte involverer, at man er social og deler ud af sig selv, og hvor man derfor er i større risiko for at komme galt afsted. Imidlertid beskriver eksperter på området, at det kræver særlig viden og forståelse at støtte netop børn og unge med kognitive funktionsforstyrrelser til et digitalt liv, da de netop qua deres funktionsforstyrrelser har svært ved af egen drift både at italesætte et behov for støtte, men også at forstå, hvad de udsættes for digitalt, og hvordan de indgår i sociale fællesskaber digitalt. Det fordrer derfor en særlig viden for netop denne målgruppe ikke "bare" at acceptere, hvad børnene og de unge siger, der fylder.

Det gør sig også gældende i de tilbud, hvor man arbejder med skærmfri fællesskaber. Det gør en del lokale fællesskabstilbud, fx familieklubber og lejre. Her har de deltagende børn og unge ikke lov til at bruge telefonen, og derfor bliver det digitale heller ikke et tema, de snakker med børnene og de unge om. Således fylder digital adfærd her ikke i dialogen med de unge, uagtet at det formentlig fylder en del i deres øvrige liv.



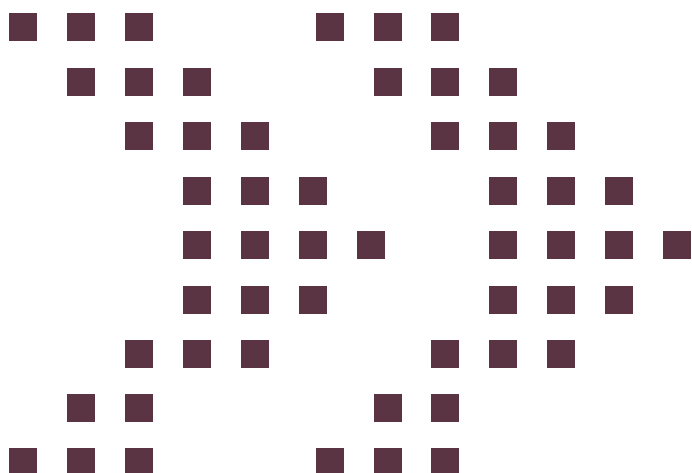
▪▪ Her begynder det at blive svært, fordi det kræver samarbejde med institutioner og familier, der er hårdt ramt. Mange gange er det her et symptom på manglende trivsel, og så kan der være mange andre ting omkring de her unge mennesker.

– SSP-vejleder

En yderligere grundlæggende problematik, som fremhæves af de aktører, der arbejder med børn og unge i udsatte positioner, er det vidensniveau om det digitale, der er på det pædagogiske felt. Fx kan det være en udfordring, at medarbejderne ikke har viden om og kendskab til de platforme, som de unge bruger. Det gør det vanskeligt at spørge ind og vejlede på gode måder. Dette skaber en barriere for den pædagogiske indsats, da de voksne ofte ikke føler sig klædt på til at være forbilleder for børn og unge på det digitale felt. De fleste lader til at være bevidste om, at de unges digitale liv er risikofyldt, og at de analogt sårbare også er digitalt sårbare. Flere aktører efterspørger faglige rammer, materialer, mulighed for opkvalificering på området og forbilleder, pædagogerne kan kigge til – nogle, der tager rollen på sig og følger med udviklingen, og som andre kan lære af. Udfordringen er, at udviklingen ændrer sig hurtigt, og at det er svært at følge med. Det fremhæves, at dette i tydeligst grad gør sig gældende i den ældre del af pædagogstanden. Én af de interviewede aktører udtrykte det således: ”De 24-årige pædagoger kan noget andet end dem på 60.”

På tværs af interviewene ses også en grundlæggende problematik i, at det er særligt vanskeligt at støtte børn og unge i sårbare positioner, når familien er ”hårdt ramt”. I de tilfælde, hvor forældrene mangler ressourcer, mangler børnene ofte nogle at støtte sig til, som kan bistå med fx at sætte rammer for deres skærmbrug. Det giver børn og unge mulighed for at ”gemme sig bag skærmen” og søge relationer, der ikke nødvendigvis er gode. De interviewede aktører fortæller, at det er vanskeligt at gøre en forskel, hvis forældrene kæmper med så meget, at de ikke kan tage aktivt del i deres børns digitale liv.

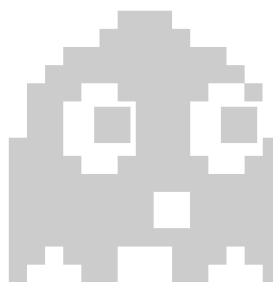
I tillæg hertil beskriver aktører, der arbejder med anbragte børn og unge, at det er vanskeligt at støtte børn og unge i deres digitale tilstedeværelse. Problematikken her bygger ovenpå den generelle problematik om, at de voksne generelt set oplever ikke at have viden nok om digital dannelse. Professionelle omkring anbragte børn og unge har derudover ikke samme beføjelser til at intervenere og sætte rammer som biologiske forældre. Ifølge Barnets Lov har medarbejdere på børne- og ungehjem og forældre med plejebørn kun ret til at sætte grænser for børn og unges skærmbrug, hvis de kan dokumentere, at der er en særlig risiko for barnet. Nogle professionelle oplever, at det



gør det svært for dem at tage ansvar i forhold til børnene og de unges digitale liv. Denne udfordring opleves på tværs af institutioner og organisationer, der arbejder med anbragte børn og unge, og på de institutioner, som møder dem i andre sammenhænge, som skoler og specialskoler. Ligeledes fylder det også meget i familieplejens rådgivning af plejeforældre. Dette giver en risiko for, at tilgangen bygger på forbud og lægger op til interventioner gennem magtanvendelse, hvorimod aktørerne påpeger, at de mangler input til, hvordan de i stedet kan opbygge en tilgang på dette område, der baserer sig på tillid og relationer.

Omvendt viser interviews med anbragte børn og unge, at netop denne begrænsning faktisk kan være en styrke i relationen til disse sekundære voksne. Børn og unge beskriver generelt set, at de er bekymrede for at nævne ubehagelige oplevelser for deres forældre, da de risikerer sanktioner som begrænset skærmtid, eller at deres mobil tages fra dem. Dette fylder også for anbragte børn og unge, som vi har interviewet, men særligt for dem er det forhold, at dette derfor i højere grad leder dem hen mod de tilknyttede pædagoger m.m., da de ved, at en snak med dem ikke umiddelbart kan føre til tilsvarende sanktioner.

Endelig er det en gennemgående observation på tværs af de interviewede, at de beskriver en manglende (viden om) systematik i håndtering af udfordringer, når de opstår. De fortæller, at de tager hånd om udfordringerne, når/ hvis de opstår, og at de i de tilfælde gør brug af de tilgængelige relevante ressourcer, der findes. De henviser til rådgivninger (fx *SletDet*), bruger oplysningstilbud fra Sex og Samfund, dialogkort fra Center for Digital Pædagogik osv. Flere organisationer fortæller, at de oplever behov for at få en mere klar systematik – særligt hvis udfordringen begynder at tage til i omfang blandt de børn og unge, de arbejder med.





Opsummering: Hvor er dilemmaer og udfordringer set fra et regionalt praksisperspektiv?

På tværs af viden om børn og unges digitale adfærd og de interviewede aktører er der samlet erfaringer, perspektiver og potentialer, der er relevante for et målrettet fokus på digital tryghed for børn og unge. De nye indsigter har vi nedenfor samlet i syv erfaringer.

1. erfaring: En digital krænkelser italesættes som mindre slem end en fysisk krænkelser

Et grundlæggende fund er, at for børn og unge er det digitale liv lige så vigtigt som det fysiske. Børn og unge skelner ikke mellem deres online og offline adfærd, mens der hos de voksne omkring dem er en anden, mere opdelt forståelse. Børn og unge oplever, at det er en hæmsko for, at deres digitale liv tages lige så alvorligt som deres liv offline.

I forlængelse heraf er det særligt problematisk, at en række af de interviewede unge, som har oplevet en digital krænkelser, tydeligt siger, at de ikke er blevet hjulpet særligt godt. De italesætter tydeligt, at en digital krænkelser opleves som "mindre slem" end en fysisk, hvorfor de skal kæmpe mere for at få hjælp. Derudover ses en stor mangel på faktiske tilbud til børn og unge, der har været udsat for krænkelser. Det samme billede ses af interviewene med de professionelle, der ligeledes efterlyser systematik og handlemuligheder ved krænkelser.

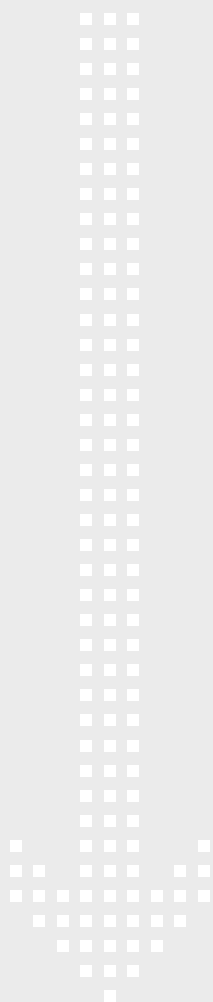
Børn og unge oplever også, at mange voksne omkring dem ikke forstår, hvad det er, de oplever, hvorfor de kommer til at stå alene med det. Dette afspejles også i de voksne – både forældres og professionelles – udtalelser om, at de mangler viden på dette område. Denne erfaring er således tydelig fra både børn og unges perspektiv og fra de voksne, der skulle passe på dem.

2. erfaring: Børn og unge hjælper hinanden, uden det nødvendigvis bliver set og anerkendt

Man taler med sine venner! Både fordi man er teenager, og fordi de voksne ikke forstår én. Men måske kan der være en stærk stemme i at tale med de unge, som de gode kammerater, de er. Analysen viser, at børn og unge i høj grad hjælper hinanden, taler sammen og støtter hinanden til et godt online-liv. Mange børn og unge oplever således en god støtte og forståelse blandt vennerne, der både kan støtte og bidrage til, at børn og unge får sagt fra eller får fat i en voksen.

Analysen har således vist, at fællesskabets betydning er stor for mange børn og unge – og det viser et stort potentiale i at støtte fællesskabet.

I et sådant fokus er det naturligvis vigtigt at have en særlig opmærksomhed på de børn og unge, der selv oplever, at de kun har få venner, og derfor har mindre støtte, ligesom det er afgørende at arbejde for, at venner støtter op om, at man søger hjælp, når det er aktuelt.



3. erfaring: Det pædagogiske felt er ikke modent til at håndtere digitale udfordringer

Både fagpersoner, forældre og andre voksne fremhæver en mangel på viden og redskaber som en central barriere, der både vedrører de specifikke praksisser tæt på børn og unge samt en bredere udfordring i forhold til manglende kendskab til viden og centrale nøglepersoner på området for digital tryghed. Dette efterlader et hul i den faglige kapacitet til at forebygge og håndtere digitale krænkelser, når de opstår blandt børn og unge.

For det første er det en udtalt hæmsko, at flere voksne oplever, at det er svært at følge med den digitale udvikling, hvorfor de ikke nødvendigvis kender og er til stede på lige præcis det sociale medie, som fylder lige nu. Dette grundvilkår vil dog være svært at komme udenom. En anden udfordring er, at flere voksne beskriver det som svært at oversætte, hvad "almindelig god opførsel" betyder, når man færdes digitalt, og dermed også hvordan man yder "digital førstehjælp", hvis en krænkelser er under opsejling eller er sket.

4. erfaring: Der mangler systematik og klar ansvarsfordeling

Når vi kigger på tværs af den samlede pulje af aktører, vi har talt med, kan vi se, at det langt fra er alle, der har en systematik og en plan for, hvordan problematikker på det digitale område håndteres. Det er dog tydeligt, at SSP-samarbejdet er centralt, men at det foregår på forskellig vis. Nogle skoler og børne- og ungehjem i regionen har indarbejdet et fokus på digital tryghed i retningslinjer og politikker. Men mange har ikke et systematisk fokus på det – og i de tilfælde beror hjælpen på indhold i det konkrete samarbejde med SSP eller enkeltpersoner omkring børnene og de unge.

Flere forklarer, at de tager hånd om udfordringerne, når/ hvis de opstår, men at løsninger fremstår ad hoc og typisk med henvisning til rådgivninger, der kun i noget omfang har fokus på det digitale univers.

Ligeledes er det tydeligt, at der er et fravær af systematik og ansvar i støtten til børn og unge, når der er sket en krænkelser. Der beskrives fra flere sider en mangel på tilbud til disse børn og unge. Her er således også behov for fokus.



5. erfaring: Det digitale liv hos børn og unge kommer ofte kun i fokus, hvis de selv løfter emnet for de voksne

For børn og unge er livet online en del af et samlet hverdagsliv. Men flere af de interviewede aktører beskriver, at de kun taler med børn og unge om det digitale liv, hvis de ser, at det fylder for dem.

Sammenholdt med erfaringen om, at børn og unge ofte oplever, at de står alene med deres udfordringer og har svært ved at tale med voksne om det, så er der i hvert fald en problematik med, hvordan man som professionel omkring børn og unge giver dem anledninger til at tale om digital adfærd og ubehagelige oplevelser.

En særskilt problematik her handler om børn og unge med kognitive funktionsnedsættelser, hvor professionelle ofte har vanskeligt ved at vurdere, i hvilket omfang og hvordan de påvirkes af sociale medier. Men såvel litteraturen som eksperter understreger, at krænkelser kan ske på alle typer af platforme, hvorfor der også for denne gruppe bør være et særligt voksenansvar. Fordi disse børn og unges sociale kompetencer ofte er udfordrede, oplever flere aktører, at børn med kognitive funktionsnedsættelser i højere grad utilsigtet enten bliver krænket eller bliver krænkere. En anden udfordring, der fremhæves for denne målgruppe, handler om, at mange børn og unge med kognitive funktionsnedsættelser helt holder sig fra de digitale rum af frygt for at komme galt afsted. Det kan være forældre eller fagpersoner, der sætter (over)beskyttende grænser, eller børnene selv, der vælger det fra, fordi de har fået viden om, hvor galt det kan gå. Med denne strategi undgås digitale krænkelser, men det har den konsekvens, at børnene ekskluderes fra vigtige fællesskabsarenaer. Der er derfor et behov for at skabe fokus på, hvordan digital tryghed italesættes og illustreres for netop denne gruppe, der formentlig ikke af sig selv tager det op.

6. erfaring: Der er både barrierer og potentialer i at være den sekundære voksne

For børn og unge anbragt uden for hjemmet er den digitale dannelse ofte mangelfuld, da ansvaret ligger hos professionelle voksne, som ikke altid har erfaring med den digitale dannelsesarena, og som ikke har samme beføjelser til at intervenere og sætte rammer som biologiske forældre. Omvendt fremhæves netop dette som en force, da det kan give børn og unge en tryghed, som gør det lettere for dem at betro sig til de professionelle om ubehagelige oplevelser digitalt. Mange anbragte børn og unge undgår bevidst at involvere forældre i digitale problemer, fordi de frygter sanktioner eller kontrol af deres skærmtid, som forældre ofte har mulighed for at udøve.

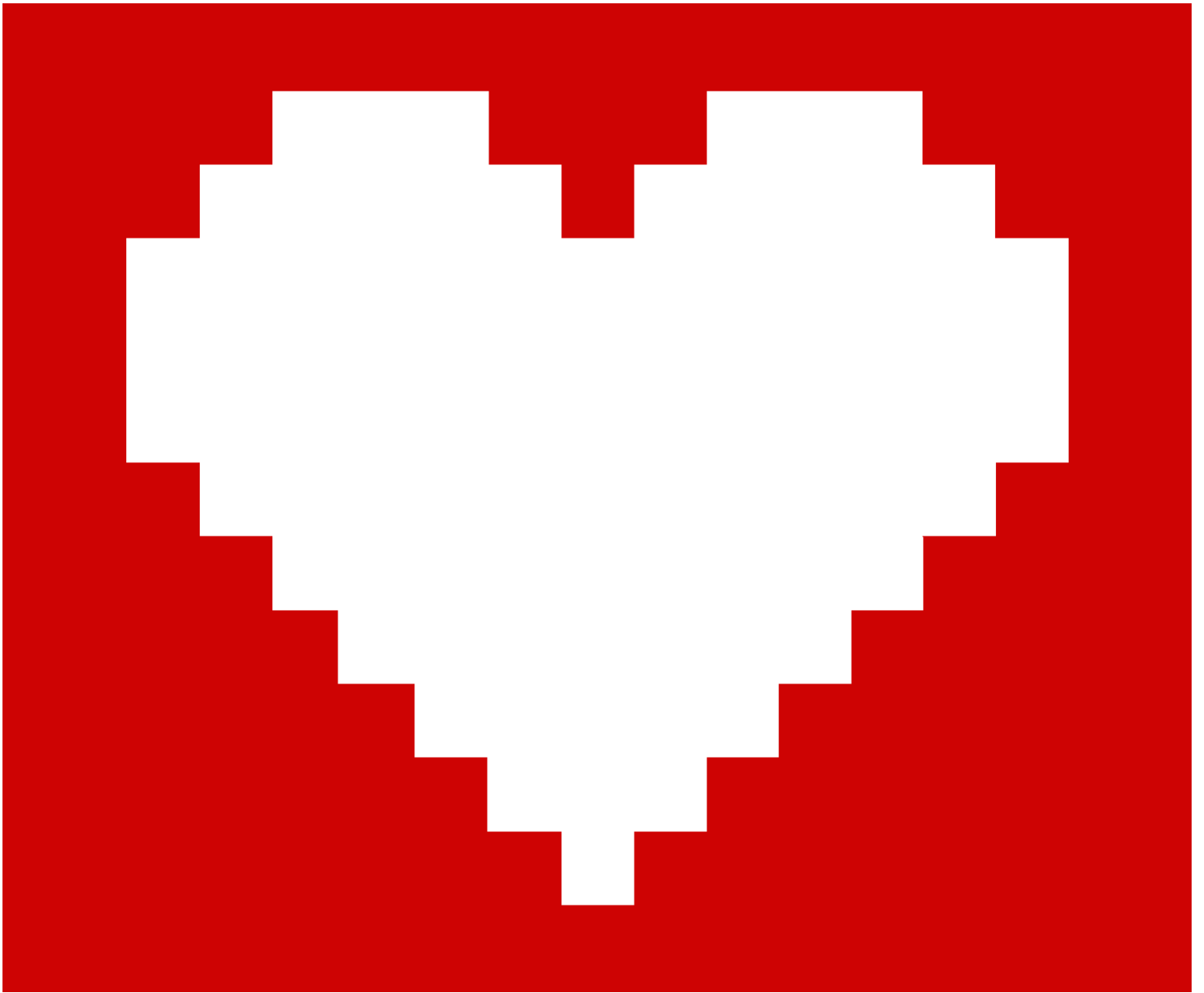
På tværs af institutioner og organisationer, der arbejder med anbragte børn og unge, og på de institutioner, som møder dem i andre sammenhænge – som skoler og specialskoler – opleves de begrænsede beføjelser som vanskelige.

Nogle professionelle oplever, at det gør det svært for dem at tage ansvar i forhold til børnenes og de unges digitale liv. De oplever, at de efterlader børn, som i forvejen er særligt udsatte, alene i den digitale verden.

7. erfaring: Forældrene er vigtige, og derfor er det svært, når de har det svært

På tværs af undersøgelsen er det tydeligt, at når børn og unge vælger at henvende sig til voksne, er det oftest deres forældre. For denne gruppe er det derfor vigtigt, at forældre får gode anledninger til at løfte emnet med børn og unge fx ved at få oplæg m.m. fra skolen eller andre relevante aktører.

Professionelle omkring familier i udsatte positioner fortæller, at det derfor er særligt udfordrende, når forældrene ikke har det nødvendige overskud. Professionelle fortæller, at dels sidder børnene oftere mere alene med deres udfordringer, dels oplever de, at forældre med manglende overskud sjældnere eller senere henvender sig til fx SSP. Sårbarheden hos forældre gør det således vanskeligere at skabe gode rammer for børnene, og der er derfor brug for en særlig opmærksomhed herpå.

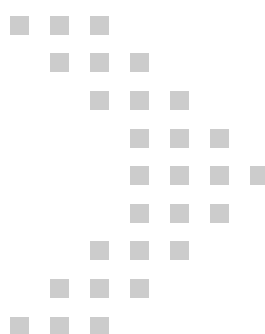


Del 3/

Opsamling

I dette afsnit forsøger vi at oversætte den viden og indsigt, som vi har fået med dette notat, til anbefalinger, der kan gøre det strategiske arbejde med børn og unges digitale tryghed mere fokuseret – både i forhold til det indholdsmæssige fokus og i forhold til hvilke centrale aktører, der skal samles om en fælles indsats. Vi er nået frem til tre centrale erkendelser:

1. Den første erkendelse er, at der også på nationalt og europæisk plan bør være fokus på at sikre rette rammer, lovgivning og handlinger som fx ansvarliggørelse af techgiganter samt sikring af tilstrækkelige mekanismer for aldersverificering. Denne plan er væsentlig som rammesætning for lokale og regionale indsatser.
2. Den anden erkendelse er, at der er behov for at forstå kompleksiteten af børn og unges digitale sårbarhed og tryghed. I nogle sammenhænge kan der fx være behov for at skelne mellem forskellige målgrupper som yngre børn, der er ved at tage "de første skridt" i den digitale verden, anbragte børn og unge, børn og unge med kognitive funktionsnedsættelser og børn og unge i andre, udsatte positioner. I andre sammenhænge kan det give mening at arbejde med forskellige målgrupper på samme tid og lære på tværs af målgrupper og kontekster. Det vigtige er, at man forholder sig til kompleksiteten af børn og unges digitale sårbarhed og tryghed og til de børn og unge, man arbejder med.
3. Den tredje erkendelse er, at der på tværs af undersøgelser, forskning og interviews med regionale og lokale aktører har vist sig syv centrale erfaringer, som er afgørende for arbejdet med børn og unges digitale tryghed:



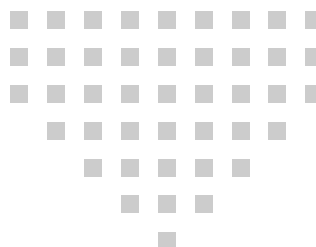
- En digital krænkelse italesættes som mindre slem end en fysisk krænkelse
- Børn og unge hjælper hinanden, uden det nødvendigvis bliver set og anerkendt
- Det pædagogiske felt er ikke modent til at håndtere digitale udfordringer
- Der mangler systematik og klar ansvarsfordeling
- Det digitale liv hos børn og unge kommer ofte kun i fokus, hvis de selv løfter emnet for de voksne
- Der er både barrierer og potentialer i at være den sekundære voksne
- Forældrene er vigtige, og derfor er det svært, når de har det svært.

I forlængelse af disse tre erkendelser kan vi desuden pege på fire strategiske fokusområder i arbejdet med børn og unges digitale tryghed:

1. strategiske fokusområde

Forståelsen af, at det digitale liv er en ligeværdig del af børn og unges livsverden

På tværs af analysen viser der sig et gennemgående fokus, som især set fra børnene og de unges perspektiv bør være så grundlæggende, at der ikke sættes spørgsmålstegn ved det. Det drejer sig om, at børn og unges liv i dag leves lige så naturligt digitalt som fysisk, hvorfor der bør rettes en langt større – og ligeværdig – opmærksomhed på



de forskellige arenaer i de unges liv. Der er med andre ord behov for en helt grundlæggende holdningsændring på tværs af alle rammer, aktiviteter, aktører og indsatser for de unge, så det digitale liv (og dermed de digitale krænkelser) opleves som lige så vigtige som fysiske. Det bør være gennemgående, at arenaerne skal have en ligestillet opmærksomhed. Lidt firkantet kan man sige, at man ikke er barn eller ung i dag, hvis ikke man er til stede digitalt. Det faktum kræver fornyet opmærksomhed, nysgerrighed, debat og beslutsomhed.

2. strategiske fokusområde

Systematisk samarbejde om italesættelse, forebyggelse og handling

De indsamlede erfaringer peger tydeligt på, at der lige nu eksisterer flere forskellige samarbejder, bl.a. omkring SSP, nogle skoler og kommuner samt nogle anbringelses-tilbud, men systematikken omkring dem er i bedste fald forskellig. Og de unge oplever tydeligt, at når samarbejdet er mere ad hoc eller ikkeeksisterende, er der et fravær af relevante tilbud. Det har vi i analysen bl.a. set komme til udtryk ved, at børn og unge oplever at stå alene med deres ubehagelige oplevelser, at de som udgangspunkt accepterer ubehagelige oplevelser som et grundvilkår, og at de selv oplever, at de har ansvaret for et problematisk forbrug af medier. Derudover har vi også set eksempler på, at børn og unge, der har oplevet krænkelser, står uden hjælp og tilbud efterfølgende. Analysen har vist, at dette i særlig grad rammer sårbare børn og unge, som har færre ressourcer selv eller i netværket til at håndtere det.

Behovet for viden om og fokus på de gode voksenroller – uanset om det er forældre, lærere, pædagoger, plejefamilier eller andre betydningsfulde voksne – er centralt og bør derfor udforskes. Samarbejdet og systematikken heri på tværs af offentlige og private aktører samt samarbejdet med forældre er her helt afgørende.

3. strategiske fokusområde

Styrket samarbejde om rammer og normer for de yngre børn

Debuten for at færdes på nettet og på sociale medier har i flere år rykket sig nedad aldersmæssigt, og analysen viser tydeligt, at de yngste (ca. 9-12 år) naturligt er mindre robuste over for de ubehagelige oplevelser, der ofte følger med digital færden. Dette rejser et tydeligt behov for at italesætte klare rammer, forventninger og handlemuligheder for de voksne omkring de yngste børn, herunder også dem, som er særligt sårbare.

Selvom den lovgivningsmæssige og tekniske løsning på aldersverificering lader vente på sig, så er et fælles fokus og fællesskab om at sætte rammer afgørende for, at de yngre generationer får en god opstart på deres digitale liv.

4. strategiske fokusområde

Samarbejde og støtte til børn og unges venskaber og fællesskaber om inkluderende og støttende adfærd

Interviewene med de unge, og især de unge i udsatte positioner, viser tydeligt, hvad en god ven betyder, og hvor vigtige børn og unge er for hinanden. Fællesskaberne betyder noget og er med til at sikre, at børn og unge sammen hjælper hinanden med at undgå for mange ubehagelige oplevelser. Samtidig er det dog også væsentligt, at en række af de ubehagelige oplevelser, som fylder mest for børn og unge, sker med folk, de kender. Onlinefællesskaber er derfor både en styrke og en potentiel risiko.

Vi ser det som afgørende, at børn og unge tydeligt siger, at de ofte søger hjælp hos hinanden, når der er brug for støtte. En styrkelse af rollen som "den gode ven" og "det stærke fællesskab" kan derfor være en afgørende faktor for at understøtte børn og unges digitale tryghed.



Bilag

Bilag 1

Eksisterende initiativer og partnerskaber med relevans for digital tryghed for børn og unge

Digital tryghed for børn og unge er et hurtigt voksende felt med initiativer på flere niveauer, fra internationale programmer og indsatser til lokale tiltag forankret i Danmark. Udover de centrale aktører og projekter, der allerede er nævnt, er vi i analysen også stødt på en lang række større og mindre indsatser, der er i gang. Disse indsatser kan inddeles i fire overordnede kategorier:

Indsatser i EU-regi

For det første er der en række indsatser i EU-regi, som bl.a. tæller *EU's Digital Europe-program*, herunder *Better Internet for Kids* og *Safer Internet Centre (SIC)* samt deres danske pendant *Sikker Internet Center Danmark*. Disse indsatser har til formål at skabe tværgående samarbejder om børn og unges digitale tryghed og trivsel og at fremme viden om bl.a. digital adfærd. Indsatserne tilbyder derudover værktøjer til at beskytte børn og unge mod uønsket indhold online.

Nationale tiltag og partnerskaber

For det andet findes en række nationale tiltag og partnerskaber, som *Alliancen for en tryk hverdag for børn og unge – i god balance mellem det fysiske og digitale liv* mellem Regeringen, Dansk Ungdoms Fællesråd, Børns Vilkår og Red Barnet. Alliancen vil sætte fokus på børn og unges digitale trivsel og retter sig bl.a. mod techgiganternes ansvar i relation til børn og unges afhængighed af tidsbrug samt opmærksomhed på digitale platforme. Et andet eksempel er *Digitale Dannelsesmål*, et partnerskab mellem Center for Digital Pædagogik, Red Barnet, Medierådet for Børn og Unge, Børns Vilkår og Styrelsen for Undervisning og Kvalitet, der udvikler programmer og indsatser til børn og unges digitale dannelse i folkeskolen. Her er en konkret indsats platformen *On*, som er ”en platform for læring og dialog, der bidrager til en tryk digital fremtid for alle børn og unge i Danmark”.

Undervisningsmateriale og -platforme

For det tredje findes en bred vifte af undervisningsmateriale, som i forlængelse af ovenstående både består af platforme som *On*, konkret undervisningsmateriale udviklet af aktører som Red Barnet, DR og Center for Digital Pædagogik samt fx undervisningsmaterialet *Dit Liv på Nettet*, udviklet af Center for Digital Pædagogik i samarbejde med Aalborg Kommune. Materialerne rækker mod forskellige målgrupper og indeholder viden, øvelser og cases om bl.a. sprog, kommunikation, relationer og adfærd på nettet, som skal klæde børn og unge på til at færdes tryk digitalt. Især de almene målgrupper er i fokus. Som en undtagelse har *Sammenslutningen af Unge Med Handicap (SUMH)* udviklet *Os online*, et spilunivers, der har til formål at lære børn og unge med funktionsnedsættelser at navigere digitalt.

Rådgivnings- og støtteindsatser

For det fjerde er der en række indsatser for rådgivning og støtte omkring digitale oplevelser (og andet) målrettet børn og unge. Konkrete rådgivningstilbud inkluderer bl.a. rådgivningen *SletDet* under Red Barnet, *StopChikane* for unge voksne over 18 år, Børns Vilårs tilbud *HØRT* for unge under 24 år, *BørneTelefonen* og *ForældreTelefonen* samt *Scammed* under Center for Digital Pædagogik. Derudover findes platformen *Genvej* rettet mod forældre; på platformen ligger rådgivnings- og vidensmateriale fra Red Barnet. Rådgivningstilbuddene er således rettet mod både børn, unge og deres forældre og er primært forankret i NGO'er. I kommunalt regi findes der ligeledes rådgivning via platformen *Cyberhus*, som en stor andel af kommuner gør brug af.

Bilag 2

Oversigt over relevante paragraffer i Straffeloven

Paragraf	Beskrivelse
§ 21 – Forsøg	Det kan være strafbart at forsøge at gøre noget ulovligt, selvom det ikke lykkes. Et eksempel på et forsøg er, hvis en person prøver at hacke en e-mailkonto for at få adgang til private oplysninger eller penge. Det vil i så fald være et forsøg på databedrageri efter Straffelovens § 279 a.
§ 23 – Medvirken	Hvis nogen hjælper eller opfordrer andre til at gøre noget ulovligt, kan de blive straffet for det. Det er nemlig ulovligt at medvirke til lovovertrædelser. Det betyder, at man fx ikke må medvirke til at optage eller dele billeder eller videoer af seksuelt overgreb på børn eller uberettiget fotografere andre uden samtykke.
§ 225 – Sextortion	Det er strafbart at true en anden med at dele personens nøgenbilleder eller andet materiale af seksuel karakter med henblik på at presse personen til at udføre seksuelle handlinger på sig selv.
§ 226 – Produktion og deling af materiale med børn	Det er strafbart at producere seksuelle billeder eller film af personer under 18 år for at sælge eller udbrede materialet. Det gælder uanset, om hensigten er at tjene penge på materialet eller blot vise det til andre.
§ 231 – Grooming	Det er strafbart at prøve at vinde et barn eller en ung persons tillid for at udnytte dem seksuelt. Det kan være for at begå seksuelle overgreb, få tilsendt nøgenbilleder eller billeder af seksuel karakter. Grooming kan ske mange steder i det digitale miljø: på sociale medier, i chatrum eller via beskeds tjenester.
§ 232 – Blufærdighedskrænkelser	Det er strafbart at krænke andres blufærdighed. Det betyder, at man ikke må udsætte andre for seksuelt grænseoverskridende handlinger eller ytringer, som gør dem utilpasse. Blufærdighedskrænkelser kan også foregå digitalt, eksempelvis i form af: • At blive filmet eller fotograferet i en seksuel situation uden samtykke • At få delt billeder eller film (også deep fakes), der har seksuel karakter uden samtykke • At modtage grænseoverskridende og krænkende kommentarer • At modtage billeder eller film med seksuelt indhold uden at have bedt om det (for eksempel et dick pic).

§ 235 stk. 1 – Udbredelse af seksuelt materiale med børn	Det er strafbart at udbrede overgrebsmateriale (billeder, videoer og andre seksuelt visuelle gengivelser) af personer under 18 år. Det er uanset om der er samtykke til, at materialet deles. Det gælder også manipuleret seksuelt materiale (deep fakes) med personer under 18 år.
§ 235 stk. 2 – Besiddelse af seksuelt materiale med børn	Det er strafbart at besidde eller søge efter seksuelt materiale (billeder, videoer og andre seksuelt visuelle gengivelser) af personer under 18 år via internettet. Dog kan personer, der er fyldt 15 år, samtykke til, at materiale af dem kan besiddes af andre. Det er også strafbart "bare at se med".
§ 242 – Stalking	Det er strafbart systematisk og vedvarende at kontakte, forfølge eller på anden måde chikanere andre mod deres vilje. Stalking kan bl.a. ske digitalt, eksempelvis ved, at man gentagende gange bliver kontaktet fra falske profiler af en afsender, man ellers tidligere har blokeret.
§ 243 – Psykisk vold	Det er psykisk vold, når en person, der tilhører eller er nært knyttet til en andens husstand, gentagne gange over en periode udsætter den anden for groft nedværdigende, forulempende eller krænkende adfærd, der er egnet til at styre den anden. Psykisk vold kan også ske via digitale tjenester som telefonopkald, SMS og sociale medier.
§ 63 – Hacking	Det er strafbart at skaffe sig adgang til andres data eller datasystemer. Det er fx ikke tilladt at kigge i andres mails eller private beskeder uden at have fået lov. Man må heller ikke uden videre logge ind på en anden persons sociale medier.
§ 264 α – Uberettiget fotografering	Det er strafbart at tage billeder af personer, som befinder sig på steder, der ikke er frit tilgængelige for offentligheden, og hvor man har ret til privatliv. Det betyder, at man fx ikke må tage billeder med sin telefon af personer i deres private hjem eller i et omklædningsrum.
§ 264 c – Udnyttelse af materiale af privat karakter	Det er strafbart at udnytte oplysninger, som man har fået adgang til via hacking eller ved uberettiget at have fotograferet andre. Sådanne oplysninger er opnået på ulovlig vis og må altså ikke bruges.
§ 264 d – Deling af materiale af privat karakter	Det kan være strafbart at dele andres private oplysninger eller billeder online uden deres samtykke. Det gælder bl.a. oplysninger om personers familieforhold, sygdom, misbrug og selvmord samt nøgenbilleder, herunder billeder og videoer af seksuel karakter. Det kan også være strafbart at dele billeder af ofre for ulykker. Hvis nogens private oplysninger deles for at chikanere, ydmyge eller skræmme dem, er det strafbart.

§ 264 e – Identitetsmisbrug

Identitetsmisbrug er, når en person anvender en anden persons oplysninger, som for eksempel billede, navn, telefonnummer, adresse eller cpr-nummer, til at udgive sig for at være denne person uden dennes samtykke. Der er eksempelvis tale om identitetsmisbrug, når en anden persons billede bruges til at oprette falske profiler på sociale medier eller på datingplatforme. Det er også strafbart at videregive materiale, hvor en anden persons oplysninger er anvendt, og at manipulere en persons fremtræden. Det gælder blandt andet manipuleret seksuelt materiale (også omtalt som som deepfakes).

§ 266 – Trusler

Det er strafbart at fremsætte trusler online, som får andre til at frygte for sit eller andres liv, helbred eller velfærd. En trussel kan ske mundtligt eller skriftligt og fx via mail eller sociale medier m.fl. Et eksempel kan være trusler om, at ens private oplysninger eller billeder bliver delt online.

§ 266 b – Gruppeforhånelser

Det er strafbart at true eller ytre sig nedværdigende om en gruppe af personer på grund af deres race, nationale eller etniske oprindelse, tro, handicap eller seksuelle orientering, kønsidentitet, kønsudtryk eller kønskarakteristika. Det gælder også online.

§ 267 – Ærekrænkelse

Det er strafbart at sige eller gøre noget stærkt hånende eller nedsettende, der kan skade en anden persons omdømme. Det kan fx være deling af en anden persons private oplysninger eller nøgenbilleder uden samtykke, eller fremsættelse af falske anklager om en person.

§ 268 – Bagvaskelse

Bagvaskelse er, når en person fremsætter usande beskyldninger, eller en beskyldning er fremsat eller udbredt gennem et massemedie og kan være egnet til væsentligt at skade den forurettede.

§ 271 – Sletning af materiale

I sager om uberettiget deling af private oplysninger, ærekrænkelser og identitetsmisbrug kan den domfældte pålægges at slette det delte materiale. Hvis den domfældte ikke har rådighed over materialet, kan forpligtelsen pålægges andre. Det gælder bl.a. søgemaskiner og sociale medier.

§ 279 a – Databedrageri

Det er strafbart at ændre, tilføje eller slette oplysninger eller programmer på en computer eller anden elektronisk enhed for at opnå en uberettiget fordel. Det kan fx være anvendelse af et stjålet kreditkort til at købe varer online, eller hvis der slettes oplysninger i et IT-system for at påvirke et resultat.

§ 281 – Afpresning

Afpresning er, når en person uberettiget skaffer sig fordele ved at true andre med vold, skade på ejendom, falske anklager eller afsløring af private forhold. Afpresning kan også ske ved trusler om at afsløre straffbare handlinger eller ærekrænkende oplysninger for at opnå en uberettiget vinding.

Bilag 3

Fremgangsmåden bag notatet

I udarbejdelsen af notatet har vi i den første fase foretaget en desk research i en søgen efter hvilken viden, som findes om børn og unges digitale liv samt om børn i en sårbar position og deres særlige risiko for digitale krænkelser. Desk researchen har sit fundament i rapporter og publikationer fra centrale aktører på området, herunder Red Barnet, Børns Vilkår, Center for Digital Pædagogik og Det Kriminalpræventive Råd. Andre videnskilder er på baggrund af desk researchen identificeret, jf. snowball-metoden.

Med udgangspunkt i de førnævnte aktører og publikationer har den efterfølgende fase af researchen været todelt med henholdsvis et nationalt og et regionalt spor. Denne del af researchfasen har haft til formål at udpensle det regionale perspektiv, perspektivet vedrørende børn og unge i sårbare positioner samt lokale aktørers erfaringer. Her har fremgangsmåden været at interviewe relevante aktører om deres opfattelser af problematikken, samt hvordan de ser deres rolle i at arbejde med børn og unges digitale liv, herunder i relation til digitale krænkelser. En oversigt over de interviewede aktører kan ses i bilag 4.

Det nationale spor inkluderede dels et fokus på lovgivning og retningslinjer med henblik på at forstå, hvilke digitale handlinger som er inkluderet i en lovramme, samt hvilke krav især offentlige institutioner er underlagt i relation til at arbejde (forebyggende og håndterende) med børn og unges digitale færden. Samtidig var der i forbindelse med det nationale spor et fokus på at kortlægge, hvilke nationale videnskilder, som er de gængse steder, man indhenter viden fra eller trækker på i arbejdet med børn og unges digitale liv. Særligt omhandlede dette spor også at identificere, hvilke opmærksomhedspunkter nationale aktører inden for det digitale område og i arbejdet med sårbare børn og unge har på netop den særligt udsatte gruppe (børn og unge i mistrivsel, uden for hjemmet eller anbragt, yngre børn m.m.).

Det regionale spor indeholdt dels en kortlægning af de forskellige kommuner i Region Midtjyllands beredskabsplaner, som havde et digitalt fokus samt et særligt fokus på børn og unges digitale risici. Samtidig omhandlede interviews med lokale organisationer og aktører, hvordan deres arbejde foregik, hvilke udfordringer og muligheder de så, og hvem de ellers samarbejdede med eller trak på viden fra omkring børn og unges digitale liv. Interviewene havde også til formål at identificere eventuelle lokale aktører, som vi ikke selv havde fundet frem til, som kunne være af relevans for indsatsen.

På baggrund af disse opstillede vi de forskellige målgrupper og temaer, som, på baggrund af researchen samt interviews med aktører, lader til at være underbelyst.

Bilag 4

Oversigt over aktører, vi har været i kontakt med

BØRN OG UNGE	
NATIONALE AKTØRER	
Aktør-type	Målgruppe
Politisk organisation De Anbragtes Vilkår (DAV)	Anbragte børn og unge.
Humanitær organisation Børns Vilkår	Børn.
Medlemsforening Forening af døgn- og dagtilbud for udsatte børn og unge (FADD)	Ansatte samt udsatte børn og unge på døgn- og dagtilbud.
Interesseorganisation SUMH	Unge med et handicap.
Interesseorganisation SUMH	Unge med et handicap.
REGIONALE AKTØRER	
Ungdomsorganisation Red Barnet Ungdom, Randers	Børn og unge, der har det svært.
Opholdssted Aktiv Weekend, Silkeborg	Anbragte børn og unge.
Socialøkonomisk virksomhed Special Minds, Aarhus	Unge med autismespektrumforstyrrelse og andre udviklingsforstyrrelser.
Socialøkonomisk virksomhed Special Minds, Silkeborg	Unge med autismespektrumforstyrrelse og andre udviklingsforstyrrelser.

BØRN OG UNGE

REGIONALE AKTØRER

Aktør-type

Målgruppe

Opholdssted
Borgmesterbakken

Børn og unge i alderen 0-18 år med behov for akut eller korterevarende anbringelse i op til to år.

Rådgivningstilbud
Headspace, Aarhus

Børn og unge mellem 12 og 25 år.

Botilbud og -støtte, uddannelse og erhvervsforløb
Bo/Skole/Job, Silkeborg

Unge med autisme, ADHD, ADD og generelle indlæringsvanskeligheder og udviklingsforstyrrelser.

Skole
Specialskolen, Silkeborg

Elever med sociale, faglige og personlige vanskeligheder.

Aktivitetstilbud under Ungdommens Røde Kors (URK)
Caféarrangement Kileparken, Aarhus

Unge med autisme og udviklingshæmning.

Nonprofit idrætsorganisation
DGI Midtjylland

Blandt andet børn og unge.

Center
Center for Specialpædagogiske Børnetilbud (CSB), ungeklub, Aarhus

Familier og børn i alderen 0-18 år, hvor børnene har vidtgående handicap, men med særligt fokus på ADHD og autismespektrumforstyrrelser.

Center
Ungecenter Social og Fællesskaber, Aarhus

Unge mellem 15 og 29 år, der har behov for støtte til sociale og adfærdsmæssige samt psykiske vanskeligheder eller misbrug.

Tilbud under KFUM's Sociale Arbejde
Hele Danmarks Familieklub – Familieklubberne i Region Midt

Alle børn og deres familier.

Ungdomsorganisation
SIND Ungdom, Silkeborg

Børn og unge, der har det svært.

BØRN OG UNGE

REGIONALE AKTØRER

Aktør-type	Målgruppe
Humanitær ungdomsorganisation Ungdommens Røde Kors, Silkeborg	Sårbare eller udsatte børn og unge.
Rådgivningssted under Alkolinjen Familie- og Ungekontakten (FUK), Silkeborg	Børn/unge-rådgivning om alkohol samt børn/unge, som er pårørende.
Ungdomsorganisation UNG BRUS, Midtjylland	Børn og unge 0-24 år, vokset op i en familie med alkohol.
Interesseorganisation Autismeforeningen, Østjylland	Personer med en autismediagnose i Østjylland.
Kommunal forvaltning Familieplejen, Favrskov Kommune	Plejefamilier samt børn med behov for støtte.
Kommunal forvaltning Børnecentret, Aarhus Kommune	Børn, unge og familier i en sårbar position.
Skole Hvide Sande Skole	Børn og unge, 0-9. klasse.
Forældreorganisation I hhv. Viborg og Aarhus	Forældre.
Dag- og døgntilbud Børne-ungehem i Region Midt (nr. 1)	Anbragte børn og unge.
Dag- og døgntilbud (nr. 2) Børne-ungehem i Region Midt (nr. 2)	Anbragte børn og unge.

DET DIGITALE OMRÅDE

NATIONALE AKTØRER

Aktør-type

Målgruppe

Rådgivningstilbud
SletDet Rådgivningen

Børn, unge, forældre og fagpersoner, der har brug for hjælp til digitale krænkelser.

Organisation
Medierådet for Børn og Unge

Fagpersonale og forældre.

Center
Center for Digital Pædagogik

Børn og unge og andre, der arbejder med børn og unge.

Forskning
Forsker fra et dansk universitet

Børn og unge med ADHD og skærmbrug.

Forskning
Forsker fra et dansk universitet

Børn og unge, inklusive sårbare børn og unge samt deres trivsel og brug af sociale medier.

Forskning
Forsker fra et dansk universitet

Børn og unge; digitale medier, mediebrug og leg.

Interesseorganisation
KL – Kommunernes Landsorganisation

Kommunerne.

Medlemsorganisation
Digitalt Ansvar

Interesserede i det digitale område.

DET DIGITALE OMRÅDE

REGIONALE AKTØRER

Aktør-type

Målgruppe

Politi

Lokal forebyggelsesbetjent, Holstebro

Sårbare børn og unge.

Politi

Lokal forebyggelsesbetjent, Ringkøbing-Skjern

Børn og unge i mistrivsel.

SSP

SSP-vejleder, Ringkøbing-Skjern

Børn og unge i mistrivsel.

SSP

SSP-vejleder, UngHerning

Børn og unge i mistrivsel.

SSP

SSP-vejleder, Viborg

Børn og unge i mistrivsel.

SSPFælleskommunal SSP-koordinator
(Midt- og Vestjylland)

Børn og unge i mistrivsel.

Tilbud under KFUM's Sociale Arbejde

Go Gaming

Unge i mistrivsel.

BØRN, UNGE OG FORÆLDRE**ERFARINGSPEKSEKTIV****Anbragte unge**

2 interviews med i alt 4 børn/unge mellem 12 og 15 år samt 2 professionelle fra 2 børne-ungehjem.

Yngre barn og forælder

11-årig og barnets forælder, interview.

Unge i andre udsatte positioner (i jobcenter)

2 fokusgruppeinterviews med unge omkring 20 år. 3-4 unge i hvert interview.

Unge i andre udsatte positioner

2 individuelle interviews med 2 unge i 20'erne.

Læs mere om indsatsen
”Digital tryghed” – et samarbejde
mellem TrygFonden og SUS
– Socialt Udviklingscenter **her**

Udarbejdet af SUS – Socialt
Udviklingscenter, 2025
Design: Essensen
ISBN-nummer: 978-87-92182-67-8

SUS – Socialt Udviklingscenter
Nørre Farimagsgade 13, 1364 København K
Tlf. +45 3393 4450
sus@sus.dk
www.sus.dk



**DIGITAL
TRYGHED**