

Børn og unges digitale liv i udvikling



**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**



Center for
Digital Pædagogik

Overblik over aktiviteter for perioden
1. april 2022 – 31. marts 2024

Sikker Internet Center Danmark

OM PARTNERSKABET SIC DK

Sikker Internet Center Danmark (SIC DK) er et partnerskab mellem Medierådet for Børn og Unge (videncentre), Red Barnet (hotline) og Center for Digital Pædagogik (helpline).

SIC DK er etableret for at understøtte EU-Kommissionens mål om at styrke børn og unges digitale kultur, deres trivsel på internettet og i brugen af digitale medier. I Europa findes der 30 tilsvarende Sikker Internet Centre, der alle understøtter dette mål. Alle Sikker Internet Centre arbejder ud fra strategien 'Better Internet for Kids+' (2022).

Strategien er udfoldet i tre centrale søjler:

1. Børn og unge skal kunne færdes sikkert online og beskyttes mod skadeligt og ulovligt indhold, adfærd og forbrug på nettet, og deres trivsel online skal øges gennem et sikkert og alderssvarende digitalt miljø.
2. Børn og unge skal kunne tilegne sig færdigheder og kompetencer for at kunne træffe fornuftige valg og give deres mening til kende online på en sikker og ansvarlig måde.
3. Børn og unge skal have medbestemmelse, når det handler om at styrke og sikre deres eget digitale liv.

De europæiske centre er støttet af Digital Europe Programme, som er et program under EU-Kommissionen.

Videncentre, helpline og hotline i SIC DK

Medierådet for Børn og Unge er awareness-partner og koordinator af SIC DK-partnerskabet. Medierådet fungerer som nationalt videncentre og beskæftiger sig med alt fra gaming og digital dannelse til oplysningsindsatser for børn, unge, forældre, fagpersoner og andre. Medierådet for Børn og Unge's hovedformål er at sikre børn og unges digitale tryghed, trivsel og rettigheder, og en af rådets kerneopgaver er således at oplyse og rådgive om børn og unges brug af digitale medier.

Medierådet aldersmærker også biografier og on demand-indhold og informerer og vejleder om digitale spil og gaming. Medierådet har desuden til opgave at rådgive og bistå kulturministeren i spørgsmål inden for rådets arbejdsområde.

Center for Digital Pædagogik (CfDP) er helpline-partner. Helplinen rådgiver børn, unge, forældre og fagpersoner i forhold til deres oplevelser online. På helplinen's rådgivende platforme kan man få hjælp og støtte i forbindelse med oplevelser på internettet af skadende eller stødende art. CfDP er landets førende praksisorganisation inden for digitale medier og online rådgivning og har siden 2004 arbejdet med at inddra-

ge og rådgive børn og unge online. CfDP er tilknyttet KFUM's Sociale Arbejde og arbejder på at styrke den socialpædagogiske indsats over for børn og unge i sårbare positioner.

Red Barnet er hotline-partner. På hotlinen er der fokus på, at overgrebsmateriale med børn skal fjernes fra internettet, og at overgreb på børn skal standses. På hotlinen Anmeld-Det kan man anmelde fund af online materiale med seksuelt misbrug af børn. Red Barnet arbejder i Danmark og internationalt med at bekæmpe vold, overgreb og mobning samt med at sikre skolegang, opbygge fællesskaber og styrke børns modstandskraft og livsvilkår. Red Barnet arbejder politisk for positive forandringer for udsatte børn og skaber debat om børns livsvilkår.

Netværk, råd og samarbejdspartnere

SIC DK arbejder sammen med mange forskellige interessenter, der alle har som mål at sikre et trygt og positivt miljø for børn og unge på sociale og digitale medieplatforme. Samarbejdspartnere er myndigheder, institutioner og organisationer, der repræsenterer børn og unge, samt forældre, lærere, pædagoger, uddannelsesinstitutioner, it- og telebranchen, spilbranchen og forskere.

SIC DK har et Advisory Board, som i marts 2024 består af repræsentanter fra følgende uddannelsesinstitutioner, myndigheder, brancheorganisationer m.m.: Styrelsen for IT og Læring, Skole og Forældre, SSP-Samrådet, Aarhus Universitet, IT Universitetet, DR Lær, National Cyber Crime Center, KL og Forbundet for Kultur og Information (DM).

[+ A European strategy for a better internet for kids \(BIK+\) | Shaping Europe's digital future \(europa.eu\)](#)

INDHOLD

1	Ungeinvolvering
4	Gaming, persondata og meget mere!
6	Tal og tendenser på hotlinen
10	Tal og tendenser på helplinen
14	Småbørns digitale trivsel
15	Summary in English

Ungeinvolvering



Foto: Medierådet for Børn og Unges sekretariat

Inddragelsen af børn og unges stemmer, refleksioner, oplevelser og spørgsmål om det digitale er helt centralt for det arbejde, Sikker Internet Center Danmark udfører. I denne periode har Center for Digital Pædagogik og Medierådet arbejdet sammen om en række ungeseminarer, hvor 250 unge mennesker fra 3 af landets kommuner deltog, her diskuterede de bl.a. voksenindblanding og algoritmers betydning for deres feed.

Sikker Internet Dag 2023

Sikker Internet Dag er en global begivenhed, der sætter fokus på, hvordan vi sammen kan skabe et bedre og mere sikkert internet for at styrke, respektere og beskytte børn og unge i deres liv online.

Temaet for den danske Sikker Internet Dag 2023 var unge og algoritmer, og dagen blev markeret af Medierådets sekretariat og Center for Digital Pædagogik med et seminar i Filmhuset i København for elever i 8. klasse fra Ishøj. På seminaret førte specialist i digitale kulturer, Maia Kahlke Lorentzen, de unge ind i algoritmernes mekanismer og gav eksempler på både positive og negative

sider derved. De unge fik i løbet af seminaret rig lejlighed til at drøfte algoritmer og dataindsamling på sociale medier ud fra deres egne erfaringer og forståelse igennem dilemmaøvelser og brætspil. Ungeseminarer var det første af tre seminarer i 2023, som er beskrevet nærmere nedenfor.

Til Sikker Internet Dag 2023 markerede Medierådets sekretariat også 20-års-jubilæet for begivenheden. Det skete ved at fremhæve en række materialer, der er udviklet i forbindelse med tidligere års markeringer. Det drejer sig bl.a. om undervisningsmaterialerne 'Persondata-hva'-for-noget?' og 'Drop forhøret – men spørg gerne' samt aktiviteter og oplysningsmaterialer om gaming. Alle materialer er fortsat tilgængelige på Medierådets hjemmeside.

Ungepanel i nyt format

Hos sekretariatet for Medierådet for Børn og Unge og Center for Digital Pædagogik har vi valgt at gribe ungeinddragelsen lidt anderledes an end tidligere. I stedet for et klassisk fysisk panel af nogle få unge, der fungerer som et sammensat råd, har vi i perioden

gennemført tre større fysiske ungeseminarer for 250 elever fra 8. klasse i Ishøj, Jammerbugt og Vejen Kommune i samarbejde med de lokale SSP-konsulenter.

De hurtige videoformater og anbefalingsalgoritmerne på SoMe- og underholdningsplatformene har været hovedtemaet for seminarerne. Den stadige stigning i algoritmestyret indhold til unge, kunstig intelligens og de nye lovkrav i EU i forhold til digitale tjenester og onlineplatforme har medvirket til valget af netop det fokus.

Ungeseminarerne har været designet med en kombination af vidensoplæg og efterfølgende workshopstationer med brætspil, dilem-maevælseser og aktiv vurdering. Målsætningen har været at vise unge, at de har en stemme i opbygningen af indhold på algoritmestyrede platforme. Det har samtidigt været et mål at skabe refleksion over platformenes designstrategier og hvor svært det er at gennemskue vejen til det indhold, man præsenteres for. Endelig har det været centralt for projektet, at de unge også selv er bidragsydere til et undervisningsmateriale, som siden er blevet udgivet.

Hvad sagde de unge selv?

På de tre ungeseminarer er det blevet tydeligt, at det bliver en stor pædagogisk opgave at formidle vigtigheden af selv at fravælge det personlige feed. Ved seminarerne var det en dominerende holdning blandt de unge, at de ikke ønsker mere voksenindblanding i indholdet på hurtige indholdsformater som TikTok, Shorts og Reels.

De unge påtager sig et kæmpe personligt ansvar for det indhold, de ser. Når algoritmerne vælger indhold til børnene, som går over strengen, så er den gennemgående respons, at "man jo bare kan trykke 'ikke interesseret' til indholdet" eller skynde sig at scrolle videre. Flere af de unge peger på, at det gør en



Foto: Medierådet for Børn og Unge sekretariat

forskul for dem, om de personer, der vises i deres feed, selv har delt indholdet, eller andre har gjort det. For at kunne danne sin mening om dette, deler de ofte hurtigt indholdet videre til vennerne til diskussion. Kun ganske få synes, at der ligger noget fornuftigt i at anmelde eller stille flere krav til platformene om at tilbyde mindre grænseoverskridende indhold.

” Det er jo helt vildt fedt, at den kender mig så godt. Hvorfor skulle jeg fravælge det?

Deltager på ungeseminar

” Fx hvis jeg liker noget, som jeg syntes var sjovt. Men det var en joke, som var lige på grænsen. Så kan det godt være lidt sådan grænseoverskridende, at hele ens 'for you page' så er fyldt med grænseoverskridende ting.

Ung deltager i det Digitale Ungepanel

Ved temaet om algoritmerne og i relation til de fysiske ungeseminarer har deltagerne særligt givet udtryk for, at det digitale bidrager med noget positivt til deres tilværelse, men at de også er bevidste om, at den digitale oplevelse hurtigt bliver farvet af deres adfærd.

Undervisningsmaterialet 'Unge og algoritmer'

På baggrund af ungeseminarer og chats med Det Digitale Ungepanel udgav Medierådet og Center for Digital Pædagogik i januar 2024 undervisningsmaterialet 'Unge og algoritmer'. Materialet møder de unges holdninger og informerer om vigtigheden i at få en forståelse af de underliggende mekanismer bag de personlige anbefalingsalgoritmer. Målgruppen for materialet er elever i 7.-9. klasse, som bliver præsenteret for viden, dilemmaer og holdninger, der lægger op til diskussion i klassen.

Til materialet er der produceret videoer med specialist i digitale kulturer, Maia Kahlke Lorentzen, og unge i målgruppen, der alle sætter ord på, hvad man skal være opmærksom på i forhold til algoritmer på fx sociale medier. I materialet indgår også en øvelse, hvor praksiseksempler fra platformene skal få eleverne til at reflektere over både indhold, ansvar og algoritmers bevægelser. Desuden sætter et brætspil eleverne i gang med at vurdere effekter af dataindsamling ved, at de selv skal agere virksomhed bag en platformstjeneste.

På spørgsmålet om, om man af egen fri vilje kunne finde på at fravælge anbefalingsalgoritmen, siger stort set alle nej. Algoritmestyringen er på den ene side diffus og svær at forholde sig til, og på den anden side et faktum, som mange unge beskriver som en fintfølelse mekanisme, der lige præcis er afstemt, så den bedst muligt serverer indhold, der passer til mig. De forstår i princippet mekanismen med personliggjort indhold, men det er kompliceret at forstå, hvad der præcis sker i motorrummet, og hvilken betydning det har kommercielt.

Det Digitale Ungepanel

Sideløbende med ungeseminarerne har Det Digitale Ungepanel via Cyberhus.dk inviteret til dialog i en række gruppechats med forskellige emner knyttet til unges digitale liv. I Det Digitale Ungepanel har de unge en tryk og konsekvensfri zone, hvor de kan være med til at forme den måde, vi forstår og forholder os til unges digitale liv på, ligesom de kan blive mødt uden fordomme i deres oplevelser – både de ubehagelige og de behagelige.

Alle gruppechats er anonyme og på skrift, og det medfører en meget høj grad af ærlighed hos deltagerne, ligesom deres historier er meget personlige. Samtidig har de unge været nødt til at forholde sig til hinanden, og det har medført, at deltagerne har givet råd og støtte til hinanden. Der har været skiftende aktivitet i de forskellige chats, men al deltagelse har været relevant.

De forskellige gruppechats har taget udgangspunkt i bl.a. følgende temaer: online sikkerhed, algoritmernes indflydelse på den digitale oplevelse, deltagelse i digitale sårbare fællesskaber, dialog med forældre og andre voksne om online liv, oplevelser med ubehagelige eller krænkende oplevelser online.

+ [Materialet kan findes her](#)

Gaming, persondata og meget mere!



Foto: Colourbox

Som nationalt videntcenter arbejder Medierådet med forskellige perspektiver og temaer inden for børn og unges digitale liv. Det er en kerneaktivitet at udgive oplysnings- og undervisningsmaterialer til forældre, fagprofessionelle m.fl.

I 2022-24 blev der udgivet materialer om alt fra gaming og sociale medier til persondata.

Vejledninger om populære spil og platforme

I foråret 2024 opdaterede Medierådet for Børn og Unge en række spilvejledninger til voksne og udgav to helt nye vejledninger til platformene Discord og Twitch. I vejledningerne kan forældre og relevante fagpersoner læse om de mest populære spil og platforme blandt danske børn og unge – fx Fortnite, Roblox og Minecraft.

Vejledningerne beskriver alt det, der er vigtigt at vide om ni udvalgte spil og tre platforme,

og understreger, hvad voksne bør være opmærksomme på. Man kan læse om køb i de forskellige spil, aldersmærkning, spilletid, muligheden for at spille med andre, m.m. Platformsvajledningerne dækker over Roblox, Discord og Twitch.

Nyt partnerskab hjælper forældre

'Genvej – til dit barns digitale liv' er et tilbud til forældre og omsorgspersoner, hvor de kan få viden og hjælp til at engagere sig i deres børns digitale liv. Det er et partnerskab mellem Forbrugerrådet Tænk og Ole Kirks Fond i samarbejde med Red Barnet, Børns Vilkår, Mary Fonden og Medierådet. Tilbuddet blev lanceret i 2023, og på Genvej.org kan forældre få viden om det digitale, konkrete råd, vejledning og inspiration, som er relevant, når børn og unge færdes digitalt. Med dette tilbud behandles en bred vifte af emner relateret til det digitale, såsom influencer-markedsføring, digitale krænkelser, gaming, m.m.

[**+ Spil- og platformsvajledninger for voksne**](#)

[**+ Find Medierådets materiale hos Genvej her**](#)

[+ Sikker Internet Dag 2024 sætter fokus på gaming – bliv klogere på børns spillevaner](#)

[+ BØRN GAMER! - en guide til forældre](#)

[+ Persondata hva' for noget](#)

Medierådet for Børn og Unge har bidraget med det nye materiale 'Dit barn og sociale medier'. Her kan forældre læse mere om de populære tjenester Roblox, Tiktok og Snapchat og finde en kort explainer-video, som opsummerer de vigtigste opmærksomhedspunkter for hver af de tre tjenester. I materialet kan man desuden læse om relevante indstillinger og typen af indhold og finde inspiration i en række spørgsmål, som kan bruges til at starte en dialog mellem barn og forælder. Spørgsmålene er udviklet i samarbejde med børn i 4.-7. klasse.

Næsten alle børn gamer (stadig)

Danske børn elsker stadig at game. Derfor valgte Medierådet sammen med Center for Digital Pædagogik, at den årlige Sikker Internet Dag i 2024 skulle dedikeres til gaming.

Gaming er en fast del af mange børns og unges hverdag. De spiller alt fra små spil på mobilen til større spil på konsollen eller computeren, og de spiller både alene og sammen med andre. Gaming er et område i konstant udvikling, både i forhold til selve spillene og børnenes spillevaner. Det er derfor vigtigt at høre fra børnene selv, hvad de tænker om gaming – og netop dette kan man blive klogere på gennem tre nye videoer, som blev udgivet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2024. I videoerne møder man en række børn fra 5. klasse, der fortæller om deres forhold til gaming og giver indsigt i, hvordan forældre kan deltage i børnenes gamingunivers.

I anledningen af Sikker Internet Dag 2024 blev der også udgivet en opdateret version af 'BØRN GAMER! – en guide til forældre'. Guiden er særligt målrettet forældre, men er også relevant for fagfolk og andre interesserede. I den nye version finder man et nyt afsnit om fastholdelse i spil og anden viden, der kan give bedre forståelse af børns spillevaner.

HVAD ER SIKKER INTERNET DAG?



Sikker Internet Dag er et globalt initiativ, der markeres i 170 lande. Målet med denne dag er at skabe opmærksomhed om børns og unges digitale liv, for at skabe et trygt og godt internet for børn og unge.

Persondata-hva'-for-noget?

Det er vigtigt, at børn og unge kender deres rettigheder og kan passe på deres personlige data på nettet. Derfor satte Medierådet i foråret 2024 fokus på persondata ved at opdatere det webbaserede undervisningsmateriale 'Persondata-hva'-for-noget?'. Materialet er oprindeligt udarbejdet i samarbejde med elever og lærere fra folkeskoler i Furesø kommune, og det har til formål at få elever i 3.-9. klasse til at reflektere over persondata og deres eget digital liv.

Materialet giver indsigt i, hvad persondata er, og hvilke rettigheder der gælder, når det kommer til deling af persondata. Det byder på aktiviteter, værktøj og inspiration, som skal sætte gang i elevernes egne refleksioner om emnet. I starten af 2024 har materialet gennemgået en fornyelse, hvor der er blevet tilføjet en ny introduktionsvideo. Denne video skal byde lærere og fagpersoner velkommen til materialet og sørge for, at de føler sig godt klædt på, når de skal til at benytte materialet i deres klasser.

Tal og tendenser på hotlinen

OM HOTLINE-TJENESTEN ANMELDDDET

Red Barnets hotline-tjeneste, AnmeldDet, har siden 2001 beskyttet børn og unge på internettet, blandt andet ved at fjerne seksuelt overgrebsmateriale med børn og unge fra internettet. Red Barnet har været hotline-partner i SIC siden 2004 og medlem af INHOPE, en paraplyorganisation med i alt 54 hotlines fordelt i hele verden, siden 2001.

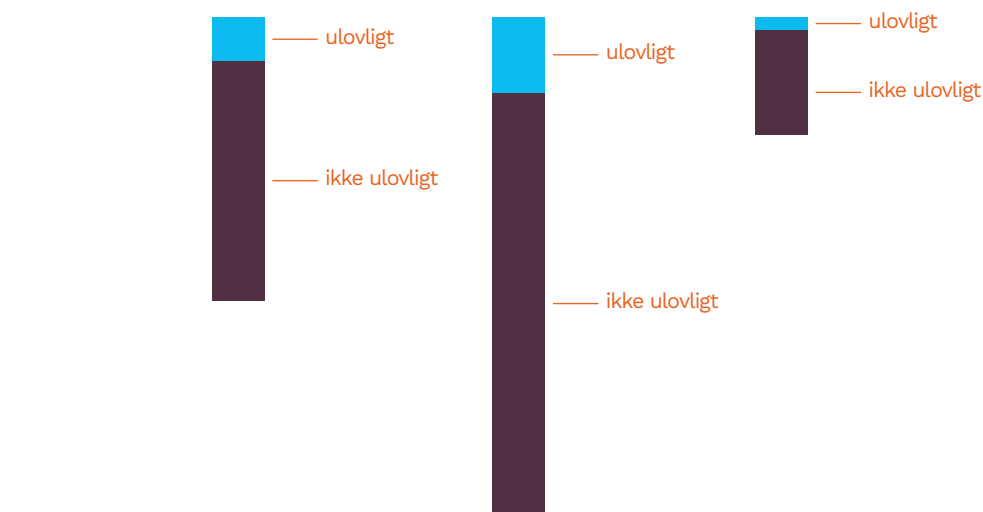
AnmeldDet er en civil og anonym tjeneste, hvor borgere via en online blanket, kan anmelde links, der indeholder seksuelt overgrebsmateriale med børn og unge under 18 år. AnmeldDet samarbejder tæt med nationale og internationale aktører, deriblandt Rigspolitiets nationale Cyber Crime Center (NC3), Interpol og andre hotlines. Medarbejderne i AnmeldDet har alle deltaget i træning hos Interpol for at kunne analysere og behandle overgrebsmateriale samt gennemført et internt træningsforløb.

ANMELDDDET'S PRIMÆRE FUNKTIONER

AnmeldDet arbejder primært ud fra tre forskellige formål i forhold til online børnebeskyttelse; **Notice and Take down**; ved at analysere materialet ud fra dansk lovgivning vurderer medarbejderne om materialet er lovligt eller ulovligt. Det ulovlige materiale bliver efterfølgende videredistribueret til NC3, som er ansvarlige for at linket bliver overført til den danske blokeringsliste. NC3 sikrer desuden enhver efterforskning og viderebehandling af dansk-relateret materiale og sager. Ulovligt materiale som ligger udenfor danske grænser, bliver videresendt til hotlinen i det pågældende land, som overtager ansvaret for at samarbejde med det nationale politi om at efterforske og fjerne materialet online.

Overordnede tal

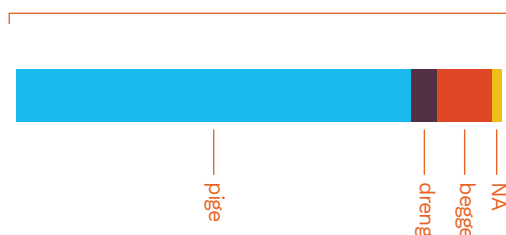
	2022	2023	2024
● ulovligt	470	804	135
● ikke ulovligt	2.561	4.523	1.123
total	3.031	5.327	1.258



Data gælder for projektperioden 1/4 2022-31/3 2024

Kønsfordeling*

● pige	1.147
● dreng	76
● begge	158
● NA	28
total	1.409



Aldersfordeling*

	2022	2023	2024
● 0-4 år	33	116	16
● 5-8 år	127	321	73
● 9-12 år	136	188	31
● 13-17 år	170	155	15
● NA	4	24	0
total	470	804	135

*Registreres kun i ulovligt materiale. Data gælder for projektperioden 1/4 2022-31/3 2024

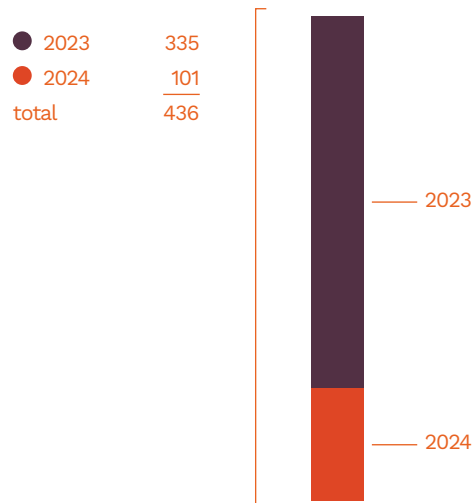
Identificering af ofre; medarbejderne vurderer al materiale ud fra en Interpol-udviklet guideline, som er udarbejdet for at sikre en hurtigere efterforskning af børn, der endnu ikke er gået i puberteten. Al materiale med børn, der endnu ikke er gået i puberteten, bliver sendt direkte til Interpol, og på baggrund af blandt andet AnmeldDet's arbejde, identificerer Interpol 15 børn i gennemsnittet pr. dag. **Børnebeskyttelse;** Red Barnet har generelt et særligt fokus på børnebeskyttelse. Eftersom AnmeldDet er den eneste instans udover politiet, som har adgang til netop dette særlige område, så besidder medarbejderne i hotlinen et vigtigt indblik i trends

og tendenser. Denne viden skal omdannes til elementer, som kan sikre bedre børnebeskyttelse på internettet. Her er der blandt andet tale om nye lovforslag, procedurer, samarbejder eller lignende.

ICAP (INVITE CHILD ABUSE PYRAMID)

Siden slut 2022, og gennem hele 2023 har vi i AnmeldDet set en stigende grad af ulovligt materiale delt på en ny måde på internettet. Dette sker igennem ICAP-sider. Disse sider opfordrer brugere til at dele seksuelt overgrebsmateriale med børn ved at spamme med links på en lang række forskellige platforme, særligt på sociale medier og i diverse chatrum. Denne metode resulterer i, at overgrebsmateriale kommer langt bredere ud end førhen. ICAP-sider opererer med et pointsystem, hvor brugerne modtager point for hver gang, der klikkes på de såkaldte invite-links. Det er gamification af overgrebsmateriale-delning, hvilket vi ikke er stødt på før. Pointene giver brugerne mulighed for at købe adgang til mere alvorligt materiale (fx yngre børn, eller mere seksuelt voldeligt materiale), og tilskynder derfor i høj grad brugerne til at

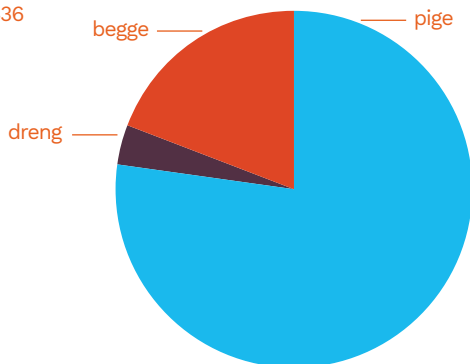
ICAP



Data gælder for projektperioden 1/1 2023-31/3 2024

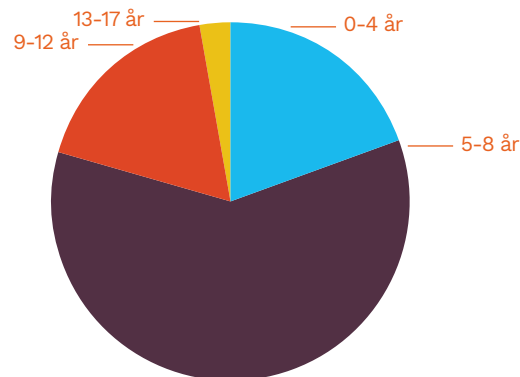
Køn ICAP

● pige	337
● dreng	16
● begge	83
● NA	0
total	436



Alder ICAP

● 0-4 år	86
● 5-8 år	264
● 9-12 år	78
● 13-17 år	12
● NA	0
total	440



Data gælder for projektperioden
1/4 2022-31/3 2024

dele materialet så meget som muligt. Fælles for materialet er, at det er af meget grov karakter, og det indeholder meget små børn. Da materialet deles bredt, medfører det en stor risiko for at offentligheden støder på materiale, som de førhen aldrig ville have gjort. Hele systemet får brugerne til at dele links dér, hvor der er størst chance for at få flest klik, og det ses derfor oftest delt på mainstream platforme som fx. Discord eller X (Twitter). ICAP-materiale har typisk form af GIFs, der afspiller en række videoklip efter hinanden, og man bliver som seer derfor introduceret til en bred vifte af ulovligt materiale på meget kort tid. Det kan være traumatiserende og ubehageligt særligt for uvillige seere. AnmeldDet begyndte at registrere denne type materiale i 2023, og det har i år udgjort ca. 42% (335 anmeldelser) af alt ulovligt materiale. Det er en trend, der har været i stærk udvikling, og det ser foreløbigt ud til at fortsætte i 2024.

Særligt for ICAP-materiale er, at børnene generelt er meget små. 21,2% af materialet indeholder børn fra 0-4 år, 59,1% med aldersgruppen 5-8 år, 17,3% med 9-12-årige og kun ca. 3% med 13-17-årige – 80% af ICAP-sider-

ne indeholder altså materiale med børn på 8 år eller under. Det er et anderledes billede end i de samlede ulovlige anmeldelser, hvor ca. 56% var 8 år eller under. Det er en stor stigning fra 2022, hvor denne gruppe udgjorde 33% i de ulovlige anmeldelser

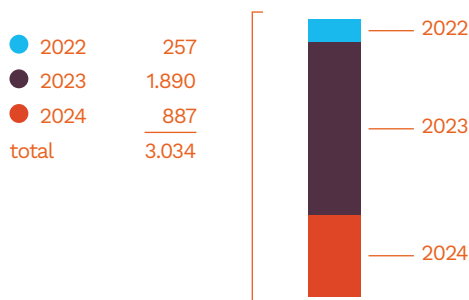
AI + ANIMERET/ VIRTUELT MATERIALE

I løbet af 2022 og 2023 har der været meget opmærksomhed på AI i de danske medier, blandt andet på grund af udbredelsen af ChatGPT. I løbet af 2022 begyndte vi allerede at se en stigning i anmeldelser af animeret materiale, men i 2023 så vi en kæmpe stigning.

Animeret materiale indeholder både virkelighedsnært materiale, hvor det ligner ægte mennesker, AI-generet materiale, hvor man næsten ikke kan se forskel på ægte og falske billeder, og materiale som fx kan indeholde tegninger af fantasivæsner og figurer, Manga og tegnet (skitser) animeret materiale. I dag er animeret og AI-genereret materiale, som viser seksuelle overgreb mod børn, lovligt i Danmark. Dette forholder Red Barnet sig kritisk overfor. I medierne handler debatten om, hvorvidt materialet er skadeligt, og flere ind-

tager positionen om, at materialet kan have en forebyggende effekt i forhold til at brugere af materialet ikke begår overgreb mod ægte børn. Red Barnet har udtalt sig om udfordringerne vedrørende AI- og animeret materiale ud fra et børnebeskyttelses-perspektiv. Tvivlen bør komme børnene til gode, og vi ved ikke, om materialet kan have en forebyggende effekt. Der er en risiko for, at materialet i stedet leder brugerne ud i at opsøge virkelighedsnært materiale, og til sidst kigger på overgrebsmateriale med ægte børn. Vi ved også fra Interpol, at man kan anvende filtre på ægte overgrebsmateriale, så det ser animeret ud, og på den måde kan distribueres lovligt, hvorefter modtageren efterfølgende kan fjerne filtret.

Animeret/Virtuelt indhold



Data gælder for projektperioden 1/4 2022-31/3 2024

CSEM (CHILD SEXUAL EXPLOITATION MATERIAL)

AnmeldDet har i løbet af projektperioden haft et helt særligt fokus på CSEM. CSEM er jf. den danske lovgivning lovligt materiale, men som fremstår stærkt seksualiserende og krænkende for børn og unge. I slutningen af 2022 startede AnmeldDet en større dataindsamling, som resulterede i tre kategorier, som vi vurderer skal omfattes af lovgivningen: **model/poseringsbilleder**, **billeder i en seksualiserende kontekst** og **animeret materiale**. **Model- og poseringsbilleder** viser børn, primært piger, som er iført voksent lingeri og andre outfits, med tilhørende rekvisitter

som håndjern eller pisk, som har en seksualiserende betydning. Børnene er instrueret i at posere med struttende numser, ned på alle fire eller på anden vis med fokus på kønsdele, dog tildækket af trusser, en hånd eller en bamse. **Billeder i en seksualiserende kontekst** er almindelige børnebilleder, som alle forældre tager, fx strandbilleder eller badekarbilleder. Billederne bliver uploadet på pornosider eller i pædofile fora. Konteksten ændrer derfor billedets "normalhed". Sidste kategori er **animeret materiale**, som blandt andet involverer AI-genereret materiale. Billederne bliver produceret med menneskelige effekter, detaljer og elementer som fx rynker, hudfolder, fregner osv. Man kan godt se, at materialet ikke indeholder ægte børn, men de er virkelighedsnære og meget detaljeret, og har samme effekt og påvirkning som materiale med ægte børn. Disse tre kategorier blev datagrundlaget for en større proces, hvor ønsket er at ændre straffeloven således, at §235 også omfatter disse kategorier. Som et supplement til denne proces, blev der i slutningen af 2023 produceret en kampagnevideo med brug af tre af Red Barnets ambassadører, som blev lanceret i februar 2024.

CTRL

CTRL er et projekt, som skal forebygge seksuelle overgreb og krænkelse på børn, begået af børn og unge under 18 år. Indsatsen udspringer af AnmeldDet, og modtog i 2023 midler til at åbne en rådgivning, som specifikt skal støtte og hjælpe unge med seksuelt bekymrende tanker eller adfærd, der involverer børn. I CTRL er målgruppen delt i to forskellige grupper. Den ene gruppe er børn og unge, som potentielt ville kunne blive diagnosticeret med pædofili. Den anden gruppe er børn og unge, som udviser seksuelt krænkende adfærd som konsekvens af fx omsorgssvigt og mistrivsel. Vi arbejder på at kunne åbne rådgivningen slut 2024.

Tal og tendenser på helplinen

Siden 2009 har Center for Digital Pædagogik været helpline partner i det danske Safer Internet Programme. Helplinen tilbyder anonym digital rådgivning til børn og unge mellem 9-25 år på platformene Cyberhus.dk og Scammed.dk. I rådgivningerne er der mulighed for at få rådgivning af fagpersoner gennem brevkasse og chat, gruppechat med andre unge, faciliteret af en fagperson, og stille spørgsmål til andre unge i forum. Help-linen tilbyder desuden faglig formidling og dialog med forældre og fagpersoner, både gennem oplæg og workshops samt digitalt via Center for Digital Pædagogik.

Et andet væsentligt aspekt for helplinen er det internationale samarbejde gennem EU's Safer Internet Programme, som muliggør et stærkt partnerskab med 30 andre helplines på tværs af de europæiske lande og EU-Kommissionen. Dette samarbejde er afgørende for at fastsætte standarder og krav for sikkerhed og rådgivning på sociale medier til gavn for børn og unges digitale trivsel. Helplinen har desuden et stærkt nationalt og praksisnært samarbejde med mere end 50 kommuner, Socialtilsynet, SSP-Samrådet og lignende aktører indenfor det sociale område.

GOD DIGITAL ADFÆRD OG GRÆNSEOVERSKRIDENDE OPLEVELSER ONLINE

I denne periode har helplinen's henvendelser om børn og unges digitale liv i stigende grad omhandlet forskellige situationer, hvor der opstår tvivl om, hvad der er tilladt online, hvilke regler og lovgivning der gælder for en given digital adfærd, og hvordan man bør opføre sig over for andre i hverdagssituationer på digitale medier og mobiler. Det har

eksempelvis været henvendelser, der har omhandlet:

- Regler og lovgivning vedrørende deling af samtaler på platforme som Snapchat eller skærmbilleder fra videosamtaler eller lydoptagelser.
- Elevers rettigheder i forhold til skolelæreres indblanding i brugen af telefoner og chatsamtaler.

Derudover har helplinen modtaget henvendelser om grænseoverskridende og ubehagelige online-oplevelser, hvor børn og unge har været i tvivl om, hvordan de skal håndtere disse oplevelser. Det har blandt andet omhandlet emner grooming, sextortion og besøg på hjemmesider med muligt overgrebsmateriale med børn.

Den øgede opmærksomhed og spørgsmål om, hvad der er tilladt online, samt hvad man som ung kan gøre, når man oplever noget ubehageligt, kan tolkes som et tegn på, at mange unge er reflekteret over deres digitale liv. Det bekræfter samtidig vigtigheden i fortsat fokus på almen dannelse online, hvor mange børn og unge desværre ofte kommer i klemme i det mellem menneskelige møde med andre brugere.

På Cyberhus.dks netlivsunivers formidles aktuel viden

[+ Cyberhus](#)

[+ Scammed](#)

[+ Center for Digital Pædagogik](#)



Hej. Min lærer trak mig til siden i dag, for at tjekke min telefon igennem, af årsagen nøgenbilleder på skolen. Min lærer har hverken skrevet med mine forældre om dette, eller fået tilladelse af mig eller andre. De bedte mig låse min telefon op, og tjekkede derefter min Snapchat igennem. Er dette ok, eller er det ulovligt?

Pige 14 år, Cyberhus Brevkasse

” Må man godt tage screenshot af beskeder og snapchats og sende videre til fx ens veninde hvor den man tager screenshots af ikke ved man sender dem videre?

Dreng 12 år, Cyberhus Brevkasse

om digitale tendenser eller emner, der fylder i henvendelserne fra børn og unge gennem en blog til børn og unge, Her kan børn og unge få viden gennem et lettilgængeligt sprog og få konkrete råd eller handlemuligheder

til at håndtere forskellige situationer, såsom Snapchats MyAi, Loot Boxes i spil eller regler indenfor videredeling af samtaler.

Udover et stort fokus på netliv, tilbyder helplinen generel digital rådgivning til unge mellem 9-23 år. Disse henvendelser har i denne periode i høj grad omhandlet unges seksualitet, krop og sundhed, selvværd, rusmidler, selvskaide, selvmordstanker, og meget mere.

ONLINE KRIMINALITET INDENFOR GAMING

Et vigtigt indsatsområde for helplinen i denne periode har været et stort fokus på online kriminalitet indenfor gaming. På scammed.dk arbejder helplinen med online kriminalitet inden for gaming, trading, skins, scams og alt hvad der hører den verden til.

Det er stadig et udbredt problem, at børn og unge bliver snydt i helt regulær samhandel, hvor de bliver franarret penge eller skins. Her handler rådgivningen fortsat om at hjælpe den unge med at forstå egen situation samt at støtte dem følelsesmæssigt, og ofte er der spørgsmål om politianmeldelse, hvor vi kan bistå med afklaring og guide dem gennem det rigtige forløb i systemet. I 2022 blev der desuden lanceret en forælderådgivning, hvor forældre kan få råd på SMS, hvis deres børn har oplevet at blive snydt i online spil.

Helplinen ser frem til udviklingen på området med hensyn til loot boxes som ureguleret

gambling blandt børn og unge. De fleste af de skins, børn og unge handler med – og snydes for – kommer nemlig fra disse loot boxes, der er en central del af mange spilsoekonomier og forretningsmodeller. Et opgør med loot boxes kan markant ændre landskabet for svindel, og i helplinen følger vi udviklingen nøje, så vi er parate til at håndtere eventuelle nye henvendelser, der måtte opstå i forbindelse hermed.

DRENGE OG UNGE MÆNDS RISIKOADFÆRD ONLINE

Helplinen stiller særligt skarpt på den type online risikoadfærd, som drenge og unge mænd udviser, når de vedblivende fatter interesse for onlinefællesskaber med klare fjendebilleder – uanset om fjendebilledet tager udgangspunkt i køn, seksualitet, etnicitet, religion eller noget femte. Vi forstår risikoadfærd online som lovlig digital adfærd, der gennem fjendebilleder, konspirationer og/eller negative fællesskaber udgør en risiko for den enkeltes eller andres trivsel.

Online risikoadfærd bunder i mange tilfælde i ‘almindelig’ mistrivsel, men kan være vanskelig for fagpersoner at opdage og håndtere, da adfærden er mindre synlig. Der findes en gråzone af online adfærd, som i dag ikke gribes af ekstremismeforebyggelsen, fordi den er for ‘mild’ i denne sammenhæng, men omvendt kræver specialiseret viden for fagpersoner omkring de unge mænd at håndtere. Derfor har helplinen det seneste år arbejdet på en udvidelse af rådgivningen til fagpersoner, og fra efteråret vil det for fagpersoner være muligt at søge rådgivning gennem et nyt, systematiseret koncept med dette fokus.

Helplinen indsatsområde på området styrkes samtidig af aktiviteter inden for rammerne af EU-projektet menABLE, som fokuserer på forebyggelse af kønsbaseret vold online. Som en del af det projekt, er der udviklet et

digitalt dialogspil med dilemmaer, øvelser og quizzer målrettet unge. Dilemmaerne, der udgør kernen i spillet, er i høj grad inspireret af arbejdet i helplinens rådgivninger. De er formuleret som de spørgsmål, som unge sender til helplinen, og er i mange tilfælde direkte baseret på konkrete brevkasseindlæg

KOMMUNIKATION MÅLRETTET BØRN OG UNGE I SÅRBARE POSITIONER

I den aktuelle projektperiode har helplinen haft et væsentligt mål om at forbedre kommunikationen, især rettet mod børn og unge i sårbare situationer. Der er udviklet en kommunikationsplan, inklusive nyhedsbreve, organisk social medie-indsats, annoncering og et mediekit til brug i de mange samarbejdskommuner.

Alle medarbejdere i helplinen er uddannede til at arbejde med gruppen af børn og unge i sårbare positioner og er meget opmærksomme på, at denne specifikke gruppe af børn og unge er mere udsat for digitale overtrædelser, mobning og chikane og derfor har brug for ekstra indsats både i rådgivning og kommunikation.

En væsentlig del af kommunikationsindsatsen sker derfor også i høj grad gennem de voksne omkring børnene og de unge gennem de mange oplæg for forældre og fagpersoner om alt fra sunde digitale fællesskaber til emner som radikalisering, grooming og gråzoneprostitution. I løbet af projektperioden har ca. 25.000 personer deltaget, hvor de er blevet klædt på med perspektiver på digital dannelse. Vi har observeret en stigning i deltagelsen i forhold til tidligere år, hvilket er en naturlig følge af debatterne om teknologiens indflydelse og et ønske om at være mere for de unge.

GENERELT

- 3.1 mio.** Sidevisninger på rådgivende sites
- 1.5 mio.** Besøgende på rådgivende sites
- 60** Frivillige socialfaglige rådgivere
- 30** Kommunale rådgivere

AKTIVITETER PÅ RÅDGIVENDE SITES

- 1.7 mio.** Sidevisninger i Brevkassen (understøttende)
- 2.100** Besvarelser af brevkassespørgsmål
- 1.500** Samtaler i en-til-en chatten
- 1.400** Deltagere i gruppechatten
- 2.600** Indlæg i digitale ung-til-ung fællesskaber
- 2.200** Børn og unge fuldførte selvhjælpstests

OPLÆGSAKTIVITETER OM BØRN OG UNGES DIGITALE LIV

- 13.995** Fagpersoner
- 8.538** Forældre
- 10.365** Børn og unge

NATIONAL UDBREDELSE

- 46** Kommuner, der benytter UV-materialer om digital trivsel og dannelse
- 27** Kommuner, der benytter den digitale ungerådgivning

” ... mine forældre synes ikke mine venner er ægte fordi vi kun ses online. De kan bare ikke forstå det så hvordan kan jeg få dem til at forstå at jeg har rigtige venner. Jeg er lige startet på gymnasiet og de presser hele tiden for at jeg skal prøve at få venner der og de forstår ikke at jeg ikke har lyst.

Anonym person i Cyberhus Netlivsbrevkasse

” F.eks. denne her fyr der tilføjede mig på snap og spurgte hvor gammel jeg var og om jeg var en pige. Og så efter jeg havde svaret skrev han at hvis jeg ikke sendte et billede for at bevise det, ville han melde mig til politiet for at udgive mig for at være en jeg ikke er.

Ung i Cyberhus Gruppechat om netliv

” Jaer, Det sker desværre tit at man som pige modtager mange beskeder om snappe frækt eller om man ikke lige skal mødes for at have sex eller man lige pludselig modtager et nøgenbillede.

Ung i Cyberhus Gruppechat om netliv

” Hm, altså jeg ved at der er creepy typer på nettet som vil udnytte mig, men dem lader jeg være med at interagere med. Det er egentlig ikke noget jeg er så bange for” og i forhold til hvordan man kan spotte det: “Fx hvis den er nyligt oprettet eller ser falsk ud. Eller hvis alle opslag er lagt op på en gang. Eller den ingen følgere har.

Ung i Cyberhus Gruppechat om netliv

” Mine forældre vil egentlig ikke have, at jeg skriver med fremmede mennesker, så jeg er nødt til at holde det hemmeligt for dem, hvilket ikke er spor godt. Derfor har jeg faktisk overvejet at ikke være på Facebook, men så risikerer jeg at ikke kunne skrive med mine venner igen.

Ung i Cyberhus Gruppechat om netliv

Småbørns digitale trivsel

Medierådet for Børn og Unge lancerede i maj 2022 'De første digitale skridt': En landsdækkende helhedsindsats om småbørn i alderen 2-6 år og digitale medier.

I udviklingsprocessen søgte Medierådet blandt andet viden og input fra forældre til 2-6-årige børn, og materialerne i 'De første digitale skridt' står således på skuldrene af en kvantitativ undersøgelse, som i april 2022 blev formidlet i rapporten 'Småbørns brug af digitale medier'. Materialerne indeholder både viden, vejledning og konkrete aktiviteter, og det hele er udviklet og testet i samarbejde med børn, forældre og fagpersoner i Jammerbugt, Odder, Rudersdal og Greve Kommune. Indsatsen er desuden støttet af Nordea-fonden.

'De første digitale skridt' skal bygge bro mellem hjemmet, sundhedsplejen og dagtilbud, og formålet er at styrke børns kritiske forståelse, tryghed, kreativitet og handlemuligheder i deres brug af digitale teknologier.

Målrettet materiale til både forældre og fagpersoner

'De første digitale skridt' er bygget op om en forældreside og en side for fagprofessionelle. Til forældrene er der blandt andet små explainer-videoer om digital dannelse samt en række temaer om for eksempel dataindsamling og forældre som rollemodeller. Til de fagprofessionelle er der også en række temaer om blandt andet trivsel og samarbejde med forældre.

Indsatsen indeholder desuden en guide til forskellige aktiviteter med digitale medier – for eksempel digital skattejagt og krible krable – som både kan bruges i hjemmet og i dagtilbuddet.

Politisk fokus på småbørn og digitale medier

Det seneste år har der været stort politisk fokus på småbørn og skærme – for eksempel offentliggjorde Sundhedsstyrelsen i oktober 2023 nye og reviderede anbefalinger om blandt andet småbørns brug af skærm. Børne- og Undervisningsministeriet har også haft fokus på området, hvilket har resulteret i et forslag til lov om ændring af dagtilbudsloven, hvoraf det fremgår, at digitale redskaber kun skal anvendes i dagtilbud, hvis det fagligt kan begrundes.

'De første digitale skridt' taler godt ind i denne dagsorden ved at bidrage med både viden og aktiviteter, der er baseret på et fagligt grundlag.

[+ Find materialet her](#)

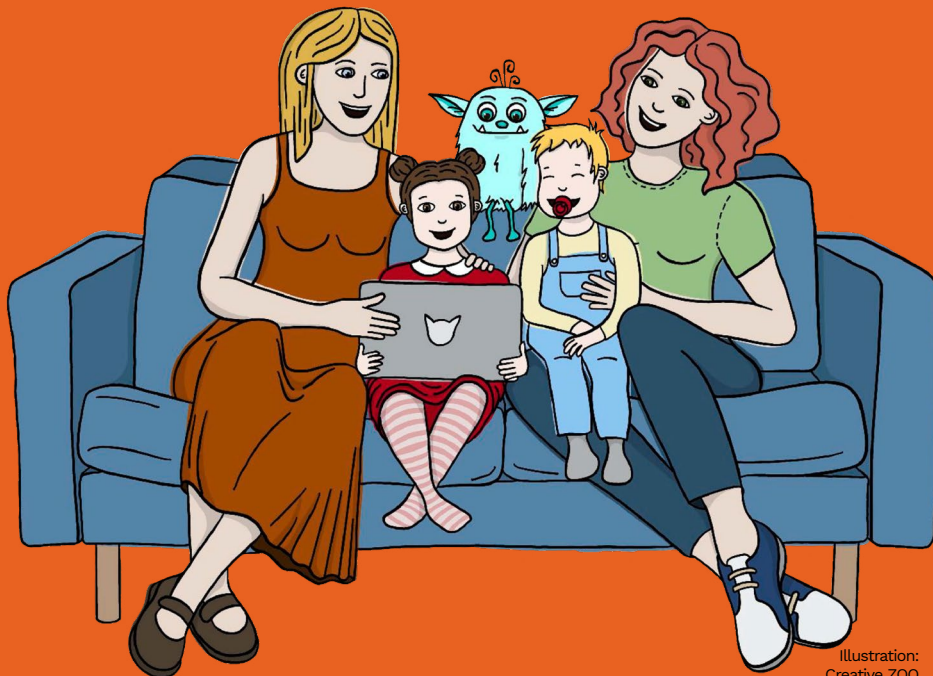


Illustration:
Creative ZOO

Safer Internet Centre Denmark

Safe Internet Centre Denmark (SIC DK) is a partnership between The Media Council for Children and Young People (awareness), Save the Children Denmark (hotline), and Center for Digital Youth Care (helpline).

The Media Council for Children and Young People are appointed as the awareness centre with the main task of informing and educating towards a safe and nuanced use of digital technologies. Save the Children Denmark upholds the task as a hotline, where anyone can report child sexual abuse material. Centre for Digital Youth Care is the helpline that offers online counselling to children and young people in Denmark.

As a knowledge hub and mediator of the newest developments within the area of children and young people's use of online technologies, SIC DK has established a broad collaboration with representatives from academic institutions, industry, governmental bodies and law enforcement.

The centre has an advisory board that represents a wide range of stakeholders. The collaboration with national stakeholders is important in the work of SIC DK, just as the SIC DK partners plays an important role in the organizational and political landscape of children and young people's use of digital technologies in Denmark.

Youth participation

The inclusion of children and young people's perspectives on the digital world is central for SIC DK's work. The Media Council and Center for Digital Youth Care have collaborated on the inclusion of children and young people through two strategies. The first included youth-seminars, focusing on young people and algorithms, introducing the mechanisms of algorithms and discussing both positive and negative aspects. The second strategy for youth participation is a digital youth panel, where Center for Digital Youth Care facilitates group chats concerning various themes in the digital life. The young people participating in the group chat are anonyms and all dialogue is written, this

ensures a high level of security and honesty between the young people, and it is a strong encouragement for them to share their perspectives.

Awareness

The Media Council for Children and Young People in Denmark has recently released a range of materials covering various aspects of digital life. These materials include updated game guides, as well as new guides for popular platforms such as Discord and Twitch. Parents can also access resources to help them better understand and engage with their children's digital habits through awareness materials on TikTok, Snap Chat and Roblox. Finally, a teaching-materials was re-released, aiming at helping students reflect on their own personal data and digital lives.

Hotline

The Danish hotline has been run by Save the Children since 2001. The hotline receives reports from Internet users on online sexually abusive pictures and videos of children. The work is carried out in close co-operation with the Danish National Police, the major Internet service providers and INHOPE network. During 2002 throughout 2023 the hotline reports a rising of a new type of sharing illegal material: ICAP-pages, these encourages users to share illegal material by spamming with links, and a point system if they share the illegal material. The hotline expects that this type gamification and type of sharing is a trend that will continue in 2024.

Helpline

Centre for Digital Youth Care has acted as helpline in SIC DK since 2009. The helpline offers different types of online counseling for children and young people, providing anonymous counseling related to online behavior and safety. On that account the helpline makes a big difference in helping and counselling young people about their digital lives and additionally, the helpline focuses on addressing online crime in gaming and risky online behavior exhibited by boys and young men. In the recent period approx. 3,1 million have visited their various counseling sites.

UDGIVET AF

Sikker Internet Center Danmark, april 2024

Rapporten af udarbejdet af Sikker Internet Center Danmark, som består af Medierådet for Børn og Unge, Red Barnet og Center for Digital Pædagogik.

Medierådet for Børn og Unge har som videnscenter og koordinator for SIC stået for den endelige redigering af rapporten.

[!\[\]\(0f848bbd71cef6b345273b16f905912a_img.jpg\) Sikker Internet Center](#)

[!\[\]\(339a16584d5da0f0a3ca4e9ec17bf6a1_img.jpg\) Medierådet](#)

[!\[\]\(a870788d6ed9b8fd294b7654a8c8526b_img.jpg\) Red Barnet](#)

[!\[\]\(de95854c7ee024cfadc48187bbb781b2_img.jpg\) Center for Digital Pædagogik](#)

Design: Silie Heeschen

Forsidefoto: Colourbox

Illustration: Creative ZOO



Medfinansieret af
Den Europæiske Union