



“Det lyder som et dig-problem”

Unges oplevelser med onlinesvindel og muligheden for at få hjælp

Om udgivelsen

Rapporten er udarbejdet af Anne Fiskaali fra Center for Digital Pædagogik. Dataindsamlingen er udført af Stine Holding Rand, Emil Ludvigsen, Sofus Byng og Anne Fiskaali fra Center for Digital Pædagogik.

Faglig redaktør på rapporten er Stine Holding Rand fra Center for Digital Pædagogik.

Rapporten er skrevet i forbindelse med projektet Scammed. Projektet er støttet af Rådet for Offerfonden.

For mere information

Kontakt Stine Holding Rand på stine@cfdp.dk.

Og besøg scammed.dk for at lære mere om emnet.

Info

Kopiering tilladt med angivelse af kilde

Tekst: Center for Digital Pædagogik

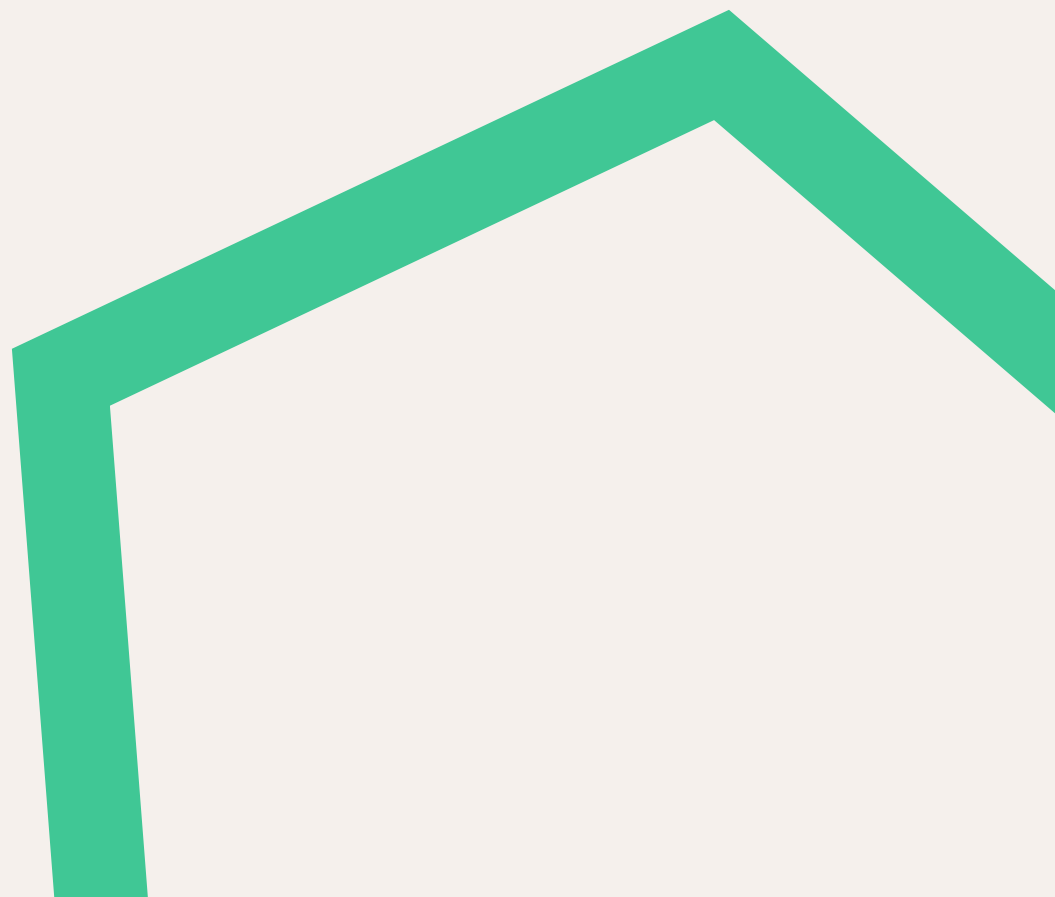
Grafik: Rebels

Fotos: Adobe Stock
Personer på billederne er modeller fra Adobe Stock

Udarbejdet juli 2025

Finansieret af

RÅDET FOR OFFERFONDEN
SEKRETARIAT I CIVILSTYRELSEN



Baggrund

Børn og unge snydes og svindles på nettet. Ifølge tal fra NCIK¹ er antallet af anmeldelser om IT-relaterede forbrydelser vokset støt over de seneste år, og udviklingen ser ud til at fortsætte. IT-kriminalitet spænder bredt: fra phishing, identitetstyveri og falske konkurrencer til misbrug af digitale betalingsløsninger og manipulerende kontakter på sociale medier. De kriminelle metoder bliver samtidig mere avancerede og målrettes ofte mod sårbare grupper i befolkningen, herunder børn og unge.

Børn og unge tilbringer i dag en stor del af deres tid online, både i sociale fællesskaber, underholdning og spil, men også i forbindelse med skolegang og læring. Deres digitale kompetencer er generelt høje, men det betyder ikke nødvendigvis, at de har den nødvendige kritiske forståelse eller modenhed til at identificere svindel og digitale risici. Mange unge møder komplekse situationer, hvor grænserne mellem leg, tillid og manipulation udviskes – f.eks. når en “ven” på nettet beder om personlige oplysninger, adgang til konti, eller penge til et tilsyneladende harmløst formål.



Baggrund

Scammed.dk har primært været målrettet børn og unge samt forældre til børn og unge, der er blevet snydt gennem gaming. I Center for Digital Pædagogik har vi en antagelse om, at børn og unge sjældent inddrager voksne eller myndigheder, når de snydes eller svindles på nettet, hvorfor vi regner med, der eksisterer et væsentligt mørketal i antallet af anmeldelser af IT-relateret kriminalitet.

Den nærværende rapport er udarbejdet med henblik på at afdække, hvorvidt der er behov for at scammed.dk udvider sit fokus til også at tilbyde støtte, når børn og unge udsættes for svindel i andre digitale arenaer end gaming. Vi har udforsket:

Hvilke slags henvendelser får scammed.dk?

Oplever børn og unge at blive scammet og hvad gør de efter?

Er der grundlag for en udvidelse af scammed.dk?

*Den på nuværende tidspunkt tilgængelige data giver et delvist svar på, hvorvidt vi bør udvide rådgivningen. Der har eksempelvis været over 500 henvendelser til scammed.dk via brevkassen og sms, men registrering af dem er startet senere. Derudover vil vores sample af henvendelser på samme kanaler være *self-selected*. Det vil sige, at der vil være unge, der sorterer sig selv fra, fordi vi på nuværende tidspunkt henvender os til ofre for svindel i gaming.



Metode: Datakilder og analyse



Brevkasse og sms

Scammed.dk får henvendelser fra børn, unge og deres forældre gennem platformens brevkasse samt over sms.

Der laves et udtræk af brevkassens indhold og registreringen af sms-kontakt med henblik på analyse.

Tematisk analyse

Indholdet af sms- og brevkassehenvendelser analyseres efter tema med henblik på at belyse spredningen af de emner, scammed.dk modtager forespørgsler om.

Afstemning Gamebox '25

I forbindelse med Gamebox 2025 i Messecenter Herning holdt Stine Holding Rand oplæg om scammed.dk. Her kunne tilhørende 5., 6. og 7. klasser scanne en QR-kode og deltage i en kort rundspørge.

Frekvensanalyse

Henvendelser på sms og brevkasse samt besvarelser på spørgeskema til Gamebox '25 gennemgår en frekvensanalyse. Frekvensanalysen belyser, hvilken andel af henvendelserne og besvarelserne, der oplever svindel og hvilken slags.

Workshop marts '25

I marts 2025 tog Sofus Byng og Anne Fiskaali ud på Ådalen Efterskole med henblik på, 1) at udforske, hvordan vi udbreder kendskabet til scammed.dk hos unge, 2) spørge til deres oplevelser med scams i og udenfor gaming. De unge sad først i to grupper af 6-7 og arbejdede med spørgsmål. Herefter arbejdede de hver for sig med memes, mens Anne kunne stille spørgsmål og snakke uformelt med eleverne.

Præsentation af udsagn

Elevernes udsagn og oplevelser med online svindel kobles med den øvrige data med henblik på at nuancere og berige.



Hvilken slags henvendelser får scammed.dk?

Temaer i henvendelser (N=282)

- Gaming-relateret svindel (n=175)
- Forebyggelse (n=14)
- Krypto- eller investeringssvindel (n=15)
- Love scams (n=5)
- Phishing (n=3)
- Identitetstyveri (n=3)
- Samhandel (n=3)
- Andet (n=15)
- Spilsupport (n=17)
- Ikke scam-relateret (n=20)
- Manglende information (n=12)

Henvendelser i **gaming-relateret svindel** spænder over en bred vifte af forskellige slags svindel, som allerede er sket eller hvis der er mistanke herom, fx API-scams, samhandel og 3.-mandsscams. Henvendelser på sms og i brevkasse spænder over flere emner.

Kategorien **Forebyggelse** indeholder primært henvendelser fra unge og forældre, der ønsker at komme svindel i forkøbet, fx når de åbner en case med et værdifuldt skin, som de gerne vil sælge eller passe på.

Af de resterende 93 henvendelser, er 56 henvendelser vedrørende forskellige former for scams eller svindel, som ikke har noget med gaming at gøre. Det fordeler sig på især **krypto- og investeringssvindel, love scams** og **samhandel**.

I kategorien **Andet** er der tale om henvendelser, som stadig trækker på fagligheden på scammed, fx skoleopgaver. I **Manglende information** er der tale om scams, hvor vi ikke kan decifrere hvilken slags, der er tale om, fx. "Jeg er blevet scammet, hvad skal jeg gøre?"

I **spilsupport** forveksles vi med spillenes egen support, fx "Hvorfor kan jeg ikke betale for Robux med mit visa?"

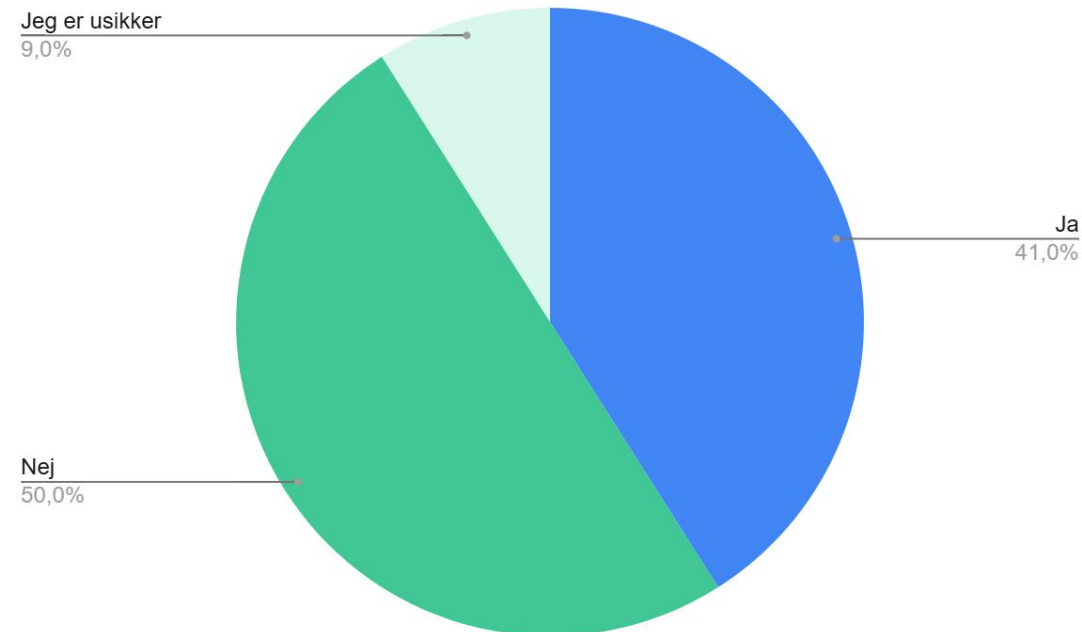
Ikke scam-relaterede henvendelser har primært handlet om hjælp til skoleopgaver eller været drillerier.

GAMEBOX 2025

Til Gamebox 2025 i Messecenter Herning holdt Center for Digital Pædagogik oplæg om scams på nettet. Af godt 400 deltagende elever fra 5., 6. og 7. klasse, besvarede mellem 141-276 elever spørgeskemaer vedrørende elevernes oplevelse med scams i online handler.

Cirkeldiagrammerne viser, at en betydelig andel af de deltagende elever i 5.-7. klasse har oplevet at blive snydt i en online handel. Det viser også, at flere forestiller sig, at de ville gøre *noget*, hvis det gik alt (figur 2). Sidste figur (3) viser, hvilke grunde unge har til ikke at gå til en voksen i tilfælde af online svindel.

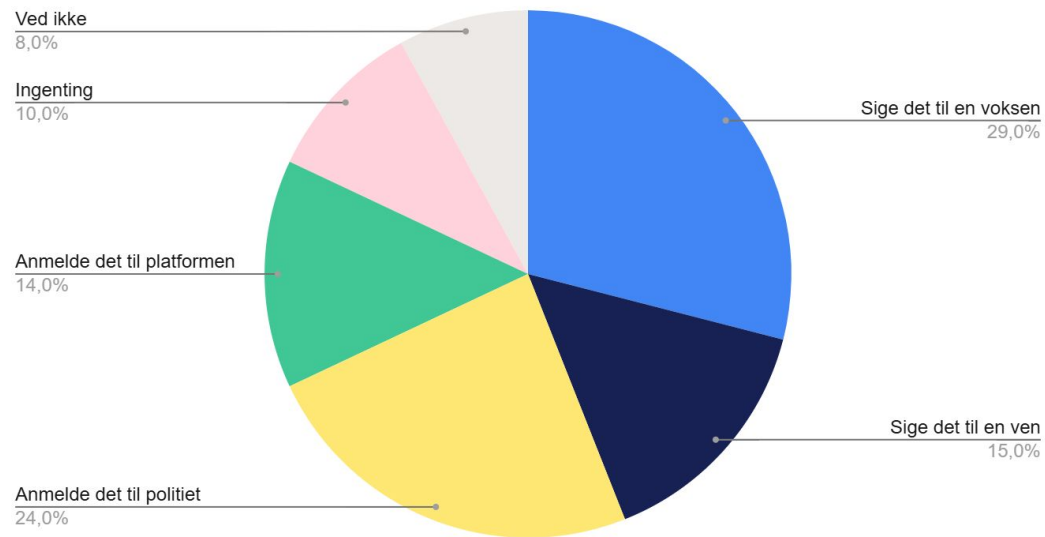
Har du prøvet at blive snydt i en online handel?
(N=276)



Figur 1

Hvad ville du gøre, hvis du blev udsat for svindel?

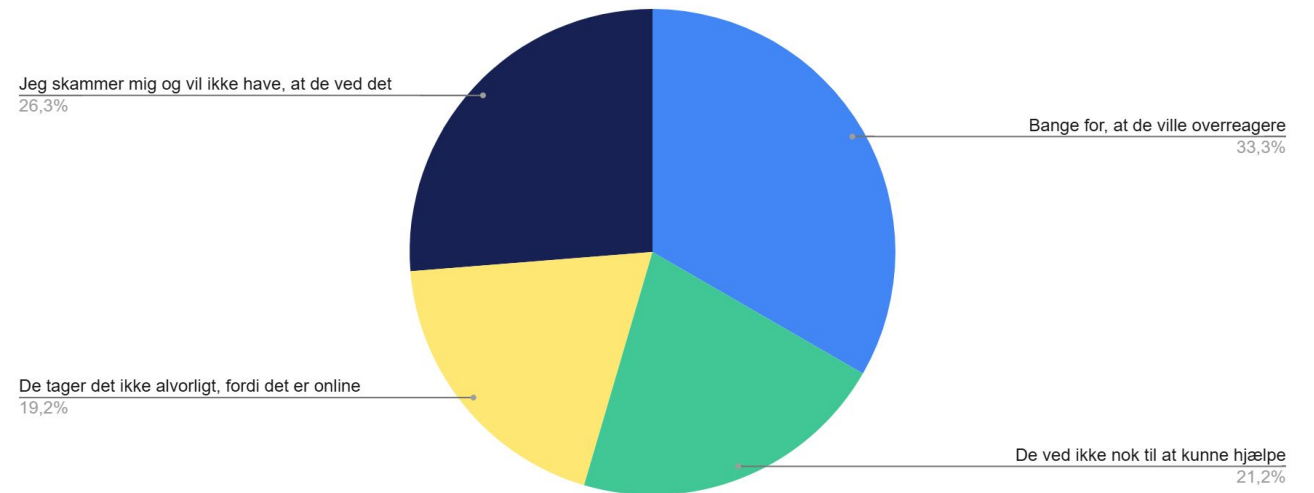
(N=201)



Figur 2

Hvad kunne gøre, at du ikke fortalte en voksen om det, når du var blevet udsat for svindel?

(N=141)



Figur 3

Workshop-data

Voksnes reaktion

Flere elever fortæller om, hvordan voksnes reaktion har en betydning for den emotionelle bearbejdelse af svindlen og oplevelsen af at blive snydt. Én elev fortæller om, hvordan en forælder reagerer med afvisning og overladelse af ansvar til den unge (citater 1). En anden fortæller om en tidligere elev, hvis far gik helhjertet ind i en efterforskning af vedkommende, som svindlete sønnen.

Andre unge fortalte, at de ikke fortalte deres forældre det, da de blev snydt, primært på grund af, at der ikke er meget at gøre ved det, når man først er blevet snydt (citater 2), og slet ikke af forældre.

*“Det lyder
som et
dig-problem”*

Citat 1

*“De kan jo ikke
gøre noget
alligevel”*

Citat 2

*“Jeg opdagede det i
timen, så jeg kunne ikke
rigtig reagere. Jeg måtte
bare deale med det”*

Citat 3

*Du bliver nødt til
at kunne grine af
det”*

Citat 4

Stå alene eller grin af det

Eleverne tøver med at svare, da de bliver spurgt til, om de siger det til venner, når de bliver svindlet. I den ene gruppe kigger de rundt på hinanden. En fortæller, at han ikke rigtig havde mulighed for at reagere og at han følte han måtte bearbejde det lige der (citater 3). Adspurgt, om han ikke bagefter kunne bruge venner til at snakke om det, bliver de hurtigt enige i gruppen om, at man i så fald skal være klar til at grine af det (citater 4): det er underforstået, at det er “for dumt” at blive snydt.

Flere af eleverne udtrykte overraskelse, når deres klassekammerater fortalte, at de før var blevet svindlet; et udtryk for, at de ikke taler højt om at være blevet snydt, med mindre det kan indgå i samtalen som en joke.

Workshop-data

"[...] en streamer, som kan fortælle om da de selv blev snydt og måske snakke om, hvordan de brugte scammed. Så det ikke er en reklame som sådan"

Citat 6

Behov for rollemodeller, der kan dele historier og erfaring med svindel

Ingen af eleverne var bekendte med scammed.dk. Adspurgt om, hvordan vi bedst sikrer, at flere unge får kendskab til scammed var der flere unge, der lagde vægt på en organisk kommunikation fra rollemodeller, fx streamere (citat 6). De bryder sig ikke om reklamer, men om personlige historier og om at blive set. En streamer, som i naturlig forlængelse af deres aktivitet på Twitch, kan fortælle om sig selv eller bekendte, som er blevet snydt virker mindre belærende eller invaderende i unges liv. At streameren samtidigt kan henvise til rådgivning ville blive set som både en blåstempling af rådgivningen og huskes bedre blandt streamerens publikum.

Misforståelse af eller manglende viden om, hvilken hjælp, man kan få

Det viste sig, at flere af eleverne havde en misforståelse af, hvad scammed.dk kunne hjælpe med, efter rådgivningen blev præsenteret for dem. Den primære misforståelse bestod i, at scammed.dk kunne hjælpe ofre for svindel med at få deres items eller penge igen.

Nogle elever afviste også at anmelde til politiet, fordi der sjældent er noget at gøre - altså fordi de ikke får deres genstande igen (citat 7).

Nogle elever meldte svindlen til de enkelte platforme eller spils supportsystem og oplevede blandet succes. Nogle fik hjælp og tilmed kompensation, mens andre løber panden mod muren (citat 8).

"Når det er en fra Rusland eller Indien [...] hvad skal [politiet] så gøre?"

Citat 7

"Steam gjorde ingenting. Men det var jo også mig, der trykkede på linket"

Citat 8

Opsummering

Unge oplever en bred vifte af svindel

Spørgeskemadataene fra Gamebox 2025 viser, at en betydelig andel af de deltagende elever fra 5.-7. klasse har oplevet online svindel. Fra disse data er det ikke klart, hvilken slags svindel der er tale om, men ser vi på henvendelser på sms og i brevkassen på Scammed spænder det bredt. Der er således tale om API-scams, phishing, identitetstyveri, love scams og 3.-mandsscams og mere. Når ofre henvender sig vedrørende svindel i gaming er det tydeligt, at der anvendes mange forskellige slags svindel. Derfor er det muligt, at andre platforme - som sociale medier - oplever en lignende diversitet og mængde af svindel. Henvendelser på sms og i brevkasse er begrænsede af at være *self-selected*: henvendelserne er farvede af, at de sker på et site, der er rettet mod svindel i gaming. Det kan derfor tænkes, at der er en større mængde svindel, vi ikke kan se på nuværende tidspunkt, fordi ofrene ikke forventer at få hjælp fra en rådgivning, som slår sig op på gaming-relateret svindel.

Ansvar for at kommunikere, hvad rådgivning består i

Data fra workshops og fra henvendelser på sms og i brevkasse tyder på, at unge er usikre på, hvor de kan få hjælp og hvad de kan forvente af hjælpen. For unge kan der være et ønske i at få deres genstande eller penge tilbage, men det er en opgave, der ikke ligger ved hverken politi eller scammed.dk. Ligeledes kan unge opleve stor variation i hjælp fra de enkelte spil eller platformes support, hvilket øger usikkerheden i at række ud efter hjælp. Unge bevæger sig altså i et miljø, hvor svindel er et vilkår og hvor hjælpen synes utilstrækkelig, skuffende eller usynlig.

Opfattelsen af ansvar for svindel

Spørgeskemadata tydede på, at flere unge ville gå til voksne, venner eller politiet, hvis de blev snydt. Data fra workshops med unge kunne dog tyde på, at virkeligheden er en anden, når først de unge er blevet ofre for svindel. Det var måske ubevidst, at de ikke fortalte til venner eller familie, hvis de blev snydt, men måske det også bunder i ovenstående usikkerhed vedrørende rådgivning, anmeldelse og hjælp. Ligeledes kan der placeres et unødvendigt stort ansvar på den unge, hvis svindel ses som et vilkår i gaming eller online tilstedeværelse: du må selv beskytte dig.

Anbefalinger

Der ligger stadig et stort arbejde i at forebygge, at unge bliver ofre for svindel online og til at gribe dem, når skaden er sket. Scammed.dk spiller derfor stadig en rolle i at sikre en bredere forebyggelse og afhjælpe følelser af tab og skam. Helt konkret kan vi på baggrund af rapporten her anbefale:

- ⚡ At Scammed kommunikerer klart, hvad ofre for svindel kan forvente at få hjælp og rådgivning til.
- ⚡ At Scammed indtænker rollemodeller og streamere i kommunikationen om online svindel og online tilstedeværelse, fx i regi af Center for Digital Pædagogiks andre gaming-relaterede indsatser
- ⚡ At Scammed udvider rådgivningen med et bredere fokus på svindel på online platforme, og ikke kun gaming

Online svindel bør ikke være et vilkår for børn og unge, men så længe beskyttelsen af dem halter på de enkelte platforme, bør vi hjælpe unge med at passe bedst muligt på sig selv og samtidigt være der med omsorg og anerkendelse, når uheldet er ude.



Center for Digital Pædagogik

UNGES DIGITALE LIV

www.cfdp.dk