

Undersøgelse om unges brug af digitale medier

Udarbejdet af Voxmeter i samarbejde med Medierådet for Børn & Unge og Center for sociale medier, tech og demokrati, Digitaliseringsministeriet

Februar 2025

Indhold

Baggrund	3
Datagrundlag og metode	4
Hovedresultater	5
Digitale medier i unges hverdag	7
Ubehageligt indhold, rapportering og hjælp	17
Aldersverifikation og forældreindstillinger	26
Bilag	30
Læsevejledning	31
Digitale medier	32
Kryds med køn og alder	33
Øvrige kryds	57

Baggrund

Medierådet for Børn & Unge og Center for sociale medier, tech og demokrati har fået gennemført en undersøgelse om børns og unges adfærd, holdninger og oplevelser på digitale medier.

Undersøgelsen skal bidrage med viden om temaer, som er relateret til EU-forordningen om digitale tjenester (Digital Services Act) i en dansk kontekst¹.

Derudover skal undersøgelsen se på brugen af digitale medier blandt unge i alderen 13-17 år. Undersøgelsen sætter fokus på de unges anvendelse af digital medier. Undersøgelsen har stillet spørgsmål angående de unges tidsforbrug, aldersverifikation og brugen af forældreindstillinger. Der sættes også fokus på unges oplevelser med ubehageligt indhold og rapportering, samt deres ønske om hjælp.

Respondenterne udgøres af de 13-17 årige i Voxmeters internetpanel. De 15-17-årige er blevet kontaktet direkte og opfordret til at besvare spørgeskemaet alene. De 13-14-årige er blevet kontaktet via deres forældre, der skal give samtykke til, at deres barn deltager. Forældrene er her blevet opfordret til at lade deres børn svare alene på spørgeskemaet.

Rapporten giver et overblik over de centrale fund inden for tre temaer. De unges svar udfoldes, inden for hvert tema, gennem frekvens- og krydstabeller. Svarene opfølges med deskriptive beskrivelser, der også fremhæver signifikante sammenhænge mellem køn og alder. I rapporten er tallene afrundet, så der ikke indgår decimaler².

I bilagene fra side 30-59 findes mere om undersøgelsens metode samt alle tabellerne med kryds mellem køn eller alder.

¹Digitale medier benyttes som overordnet betegnelse og inkluderer tjenester, der normalt betegnes som sociale medier, samt videodelingstjenester og gaming-tjenester.

²I bilagene fremgår tallene med decimaler.

Datagrundlag og metode



Dataindsamlingen er gennemført som en webbaseret spørgeskemaundersøgelse.



Dataindsamlingen er gennemført i perioden fra den 6. december 2024 til den 2. januar 2025.



Undersøgelsens målgruppe er unge danskere i alderen 13-17 år.



1.000 respondenter har besvaret spørgeskemaet.

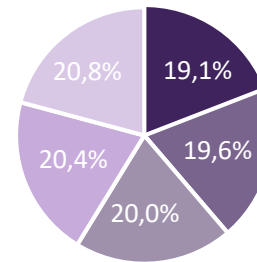


Stikprøven er repræsentativ i forhold til den samlede befolkning. Datasættet er vejet efter køn og alder i forhold til tal fra Danmarks Statistik. Personer, der har angivet anden kønsidentitet, er ikke inkluderet i vejningen.



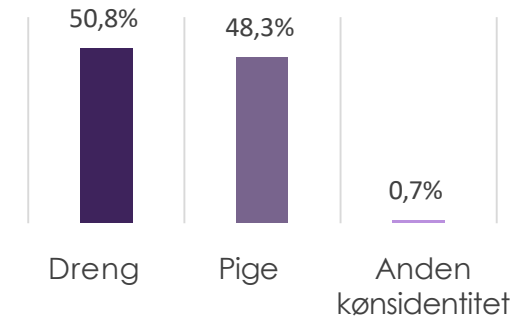
I undersøgelsen arbejdes med et 95%-signifikansniveau.

Alder



■ 13 år ■ 14 år ■ 15 år ■ 16 år ■ 17 år

Køn



Region



- Sjælland 14,9 %
- Syddanmark 21,3 %
- Nordjylland 9,7 %
- Hovedstaden 30,6 %
- Midtjylland 23,5 %

Hovedresultater

Digitale medier i unges hverdag

Digitale medier spiller en central rolle i unges hverdag. Det kan blandt andet ses ved, at **97 pct. af de adspurgte unge har deres egen smartphone og 87 pct. har deres egen computer.** I undersøgelsen spørges ind til, hvilke digitale medier de unge benytter, og de tre tjenester, som flest benytter er **Snapchat, Youtube og Instagram.** Hvis man ser på de unges selvrapporterede tidsforbrug er Snapchat, YouTube og TikTok de tre tjenester, som de i gennemsnit bruger længst tid på.

64 pct. af de unge synes, at de ofte eller indimellem bruger for meget tid på digitale medier, men kun **19 pct. bruger tidsbegrænsninger til at begrænse tidsforbruget.** Undersøgelsen viser imidlertid også, at 38 pct. af de unge, der har tidsbegrænsende indstillinger slået til, fortsætter selvom de får en notifikation om, at en tidsgrænse er nået.

Hvis de unge ikke kunne være online om aftenen ville 70 pct. af de unge bekymre sig over ikke at kunne være i kontakt med deres venner. Samtidig siger 70 pct., at de ville bruge mere tid med familien. Dette understreger, at der både er bekymringer og muligheder for at vælge andre aktiviteter til, hvis de unge skulle undvære digitale medier om aftenen.

Ubehageligt indhold, rapportering og hjælp

44 pct. af de unge har set ubehageligt indhold¹ online inden for det seneste år*, og 69 pct. af de unge vurderer selv, at indholdet dukker tilfældigt op i deres feed. Der spørges også til, hvordan de unge handlede efter mødet med ubehageligt indhold og i den forbindelse, hvem de unge gerne vil have hjælp af i den situation. Til dette svarer 53 pct., at de ønsker at få hjælp fra deres forældre. 42 pct. svarer, at de gerne vil have hjælp fra deres venner, mens 19 pct. ikke vil have hjælp fra nogen.

Kun 17 pct. af de unge svarer, at de rapporterede det ubehagelige indhold til tjenesten, sidst de så noget ubehageligt. TikTok er den tjeneste, hvor flest unge (49 pct.) senest rapporterede ubehageligt indhold.

Undersøgelsen viser, at den primære grund til, at de unge aldrig har rapporteret ubehageligt indhold til en tjeneste er, at de ikke har tænkt på det som en mulighed eller at de ikke tror på, at rapportering af indholdet hjælper. 35 pct. angiver således, at de ikke ser rapportering af ubehageligt indhold som en mulighed og 31 pct. svarer, at de ikke tror, at det vil hjælpe noget. En tredjedel af dem, der ikke rapporterede indhold sidst de så noget ubehageligt, har tidligere prøvet at rapportere indhold.

Aldersverifikation og forældreindstillinger

Næsten 40 pct. af de unge vurderer, at deres forældre kun ved "lidt" eller "slet ikke noget" om, hvad de laver online.

Undersøgelsen viser ligeledes, at der er en sammenhæng mellem forældres kendskab til deres børns online liv og alderen på den unge. Det ses at 30 pct. af de 13-åriges forældre ved "næsten alt" om, hvad de laver og ser online, mens det blandt de 17-årige kun er 13 pct., der mener, at deres forældre ved næsten alt.

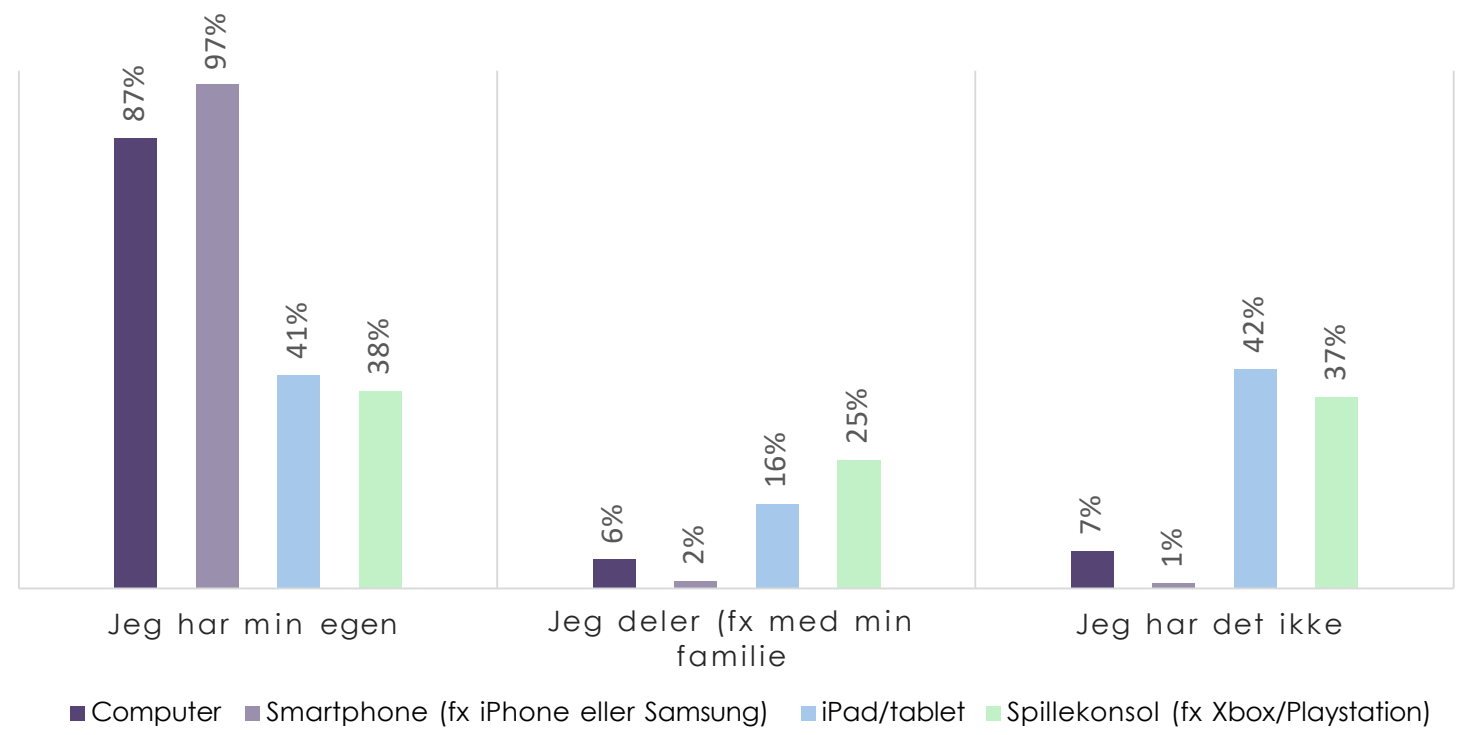
71 pct. af de unge siger, at de på et tidspunkt har angivet en ældre alder, for at få adgang til en hjemmeside, oprette en profil eller downloade en app.

Kun 18 pct. af de unge svarer, at deres forældre bruger forældreindstillinger på deres digitale device. Det er i højere grad de 13-årige (31 pct.) end de 17-årige (4 pct.), der har forældreindstillinger installeret.

*I spørgsmålsteksten er ubehageligt indhold eksemplificeret ved grænseoverskridende eller voldelige billeder og videoer, og det nævnes, at det også kan være andre ting.

Digitale medier i unges hverdag

Stort set alle de unge har deres egen smartphone og computer



? Hvilke af følgende har du? Respondenter har haft mulighed for at vælge flere svar.

Base: 1000

Opsummering

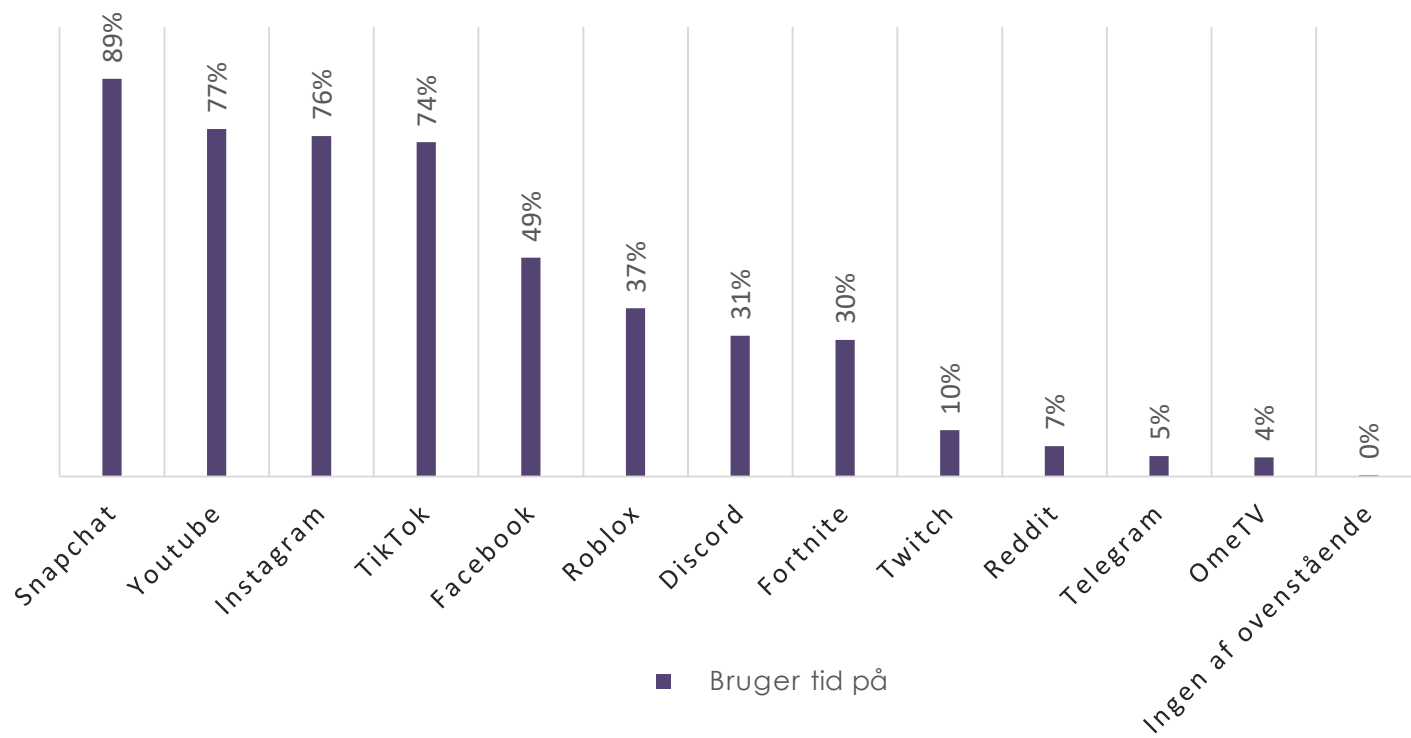
97 pct. af de unge svarer, at de har deres egen smartphone, mens 87 pct. har deres egen computer. Omkring 2 ud af 5 unge har deres egen iPad/tablet (41 pct.) og egen spillekonsol (38 pct.).

Markant flere drenge (66 pct.) angiver at have deres egen spillekonsol end piger (9 pct.).

På tværs af alder er der desuden flere blandt de 13-årige (55 pct.), som har deres egen iPad/tablet, sammenholdt med de øvrige aldersgrupper, hvor 45 pct. af de 14-årige, 40 pct. af de 15-årige, 36 pct. af de 16-årige og 31 pct. af de 17-årige har deres egen iPad/tablet.

Af de 17-årige har 96 pct. deres egen computer, dette gælder for 78 pct. af de 13-årige.

9 ud af 10 unge bruger tid på Snapchat



? Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester bruger du tid på? Vælg alle dem, du indimellem bruger tid på. Respondenter har haft mulighed for at vælge flere svar.

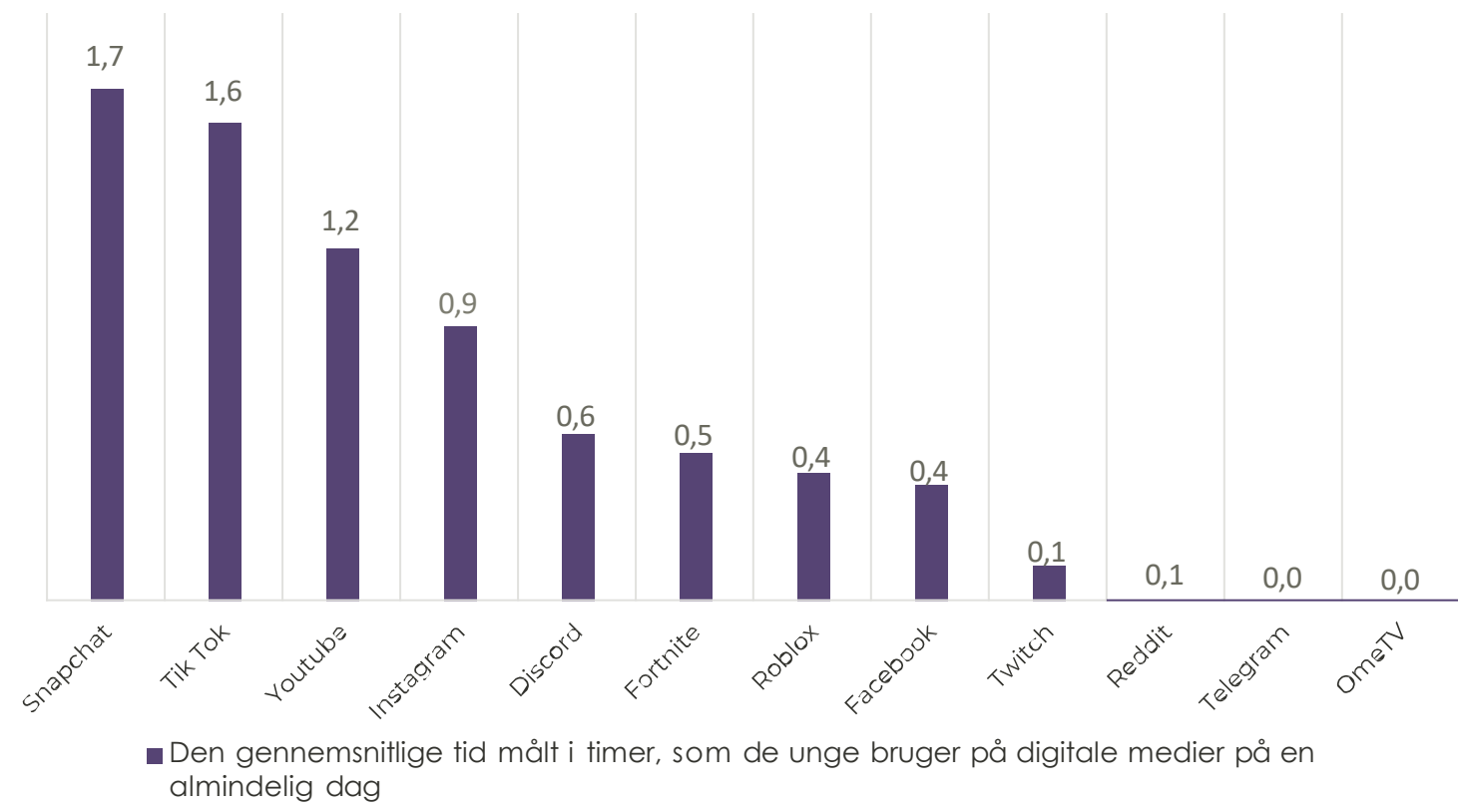
Base: 1000

Opsummering

89 pct. af de unge bruger tid på Snapchat, den er således den tjeneste, der bruges af flest unge. Knap halvdelen af de unge bruger Facebook (49 pct.) og omkring 3 ud af 4 unge benytter Instagram (76 pct.) samt TikTok (74 pct.). Cirka en tredjedel af de unge bruger tid på Discord (31 pct.), Fortnite (30 pct.) og 38 pct. af de unge bruger tid på Roblox. 1 ud af 10 unge anvender Twitch (10 pct.), mens færre anvender Reddit (7 pct.), Telegram (5 pct.) og OmeTV (4 pct.).

Der kan også ses flere forskelle i forhold til, hvilke tjeneste man bruger alt efter angivet køn. Eksempelvis bruger 84 pct. af de adspurgte piger TikTok, sammenlignet med kun 66 pct. af de adspurgte drenge benytter denne. Ligesom der med tjenesten Discord ses en forskel, hvor 52 pct. af drengene benytter denne, sammenlignet med de adspurgte piger, hvor kun 10 pct. af pigerne bruger tid på denne.

De unge bruger mest tid på Snapchat, TikTok og YouTube



⓪ Hvor lang tid bruger du samlet på en almindelig dag på disse sociale medier og gaming-tjenester?

Base: 1000

Opsummering

De unge er ligeledes blev spurgt til, hvordan de selv ville vurdere deres tidsforbrug på de digitale medier som de bruger. Det ses her, at de unge bruger flest timer dagligt på Snapchat, TikTok og YouTube. Ifølge undersøgelsen bruger de unge i gennemsnit 1,7 timer på Snapchat, 1,6 timer på TikTok og 1,2 timer på YouTube på en almindelig dag.

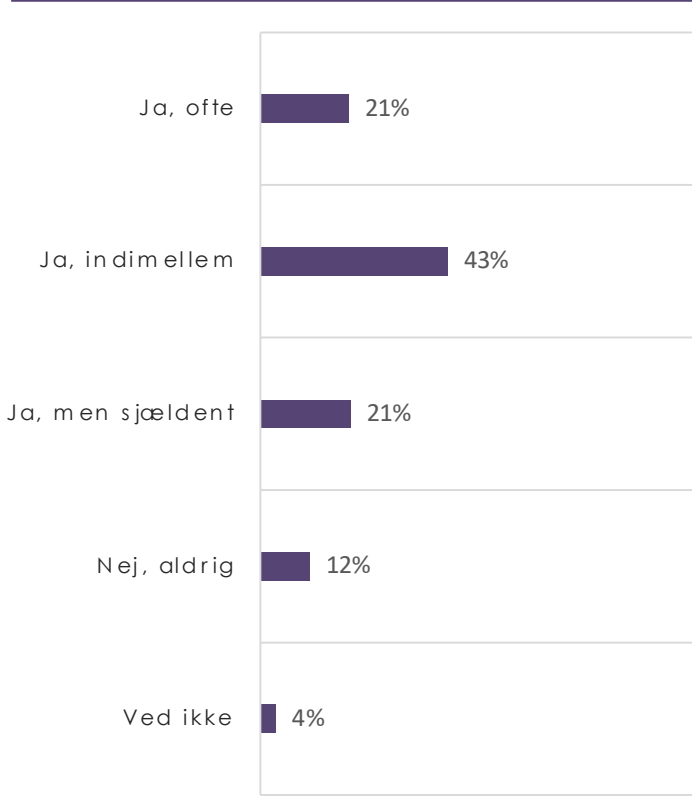
Piger bruger i gennemsnit 2,2 timer om dagen på TikTok (2,1) og Snapchat (2,2) sammenholdt med drenge, som bruger Tikok: 1,2 Snapchat 1,3 timer på disse tjenester. Drenge bruger i gennemsnit 1,5 timer på Youtube, her bruger piger 0,9 timer. På Discord bruger drenge 1 time, og pigerne bruger 0,1 time i gennemsnit på denne.

	Dreng	Pige
TikTok	1,2	2,1
Snapchat	1,3	2,2
Discord	1,0	0,1
YouTube	1,5	0,9
Fortnite	0,9	0,1

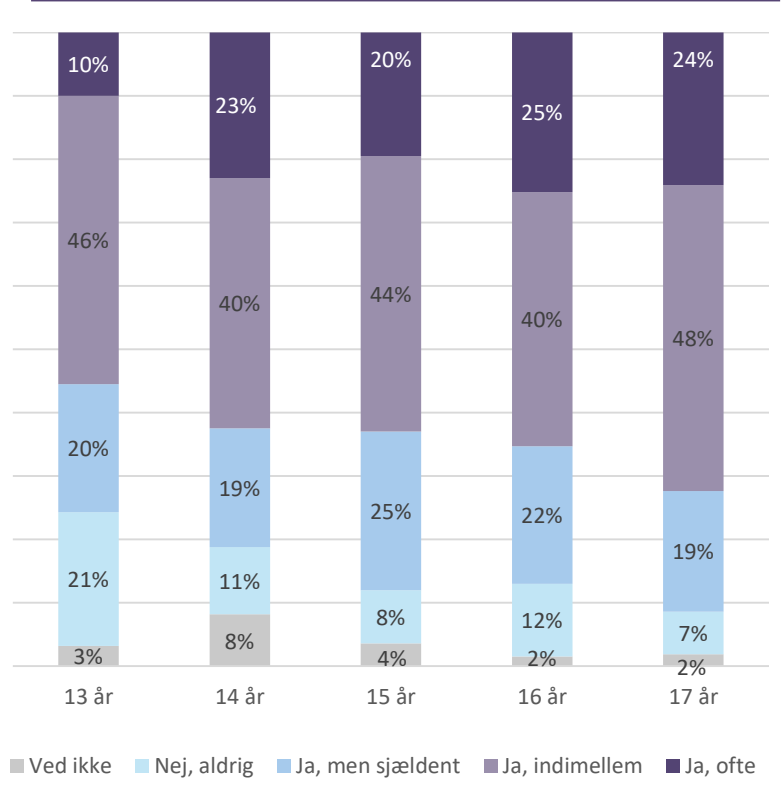
Note: Tabellen viser tidsforbrug på digitale medier (målt i timer) nedbrudt på køn.

64 pct. af de unge synes, at de bruger for meget tid på digitale medier

Frekvens



Kryds med alder



Opsummering

I alt svarer 64 pct. af de unge, at de ofte eller indimellem bruger for meget tid på digitale medier. Mens 32 pct. svarer sjældent eller aldrig.

Pigerne synes i højere grad end drengene, at de bruger for meget tid på digitale medier. 24 pct. af pigerne og 17 pct. af drengene tilkendegiver, at de *ofte* synes det.

Aldersmæssigt varierer oplevelsen af tidsforbrug også. Blandt de 13-årige er der færre (10 pct.), som synes, at de bruger for meget tid på digitale medier, mens denne andel blandt de ældre aldersgrupper ligger mellem 20 pct. og 25 pct.

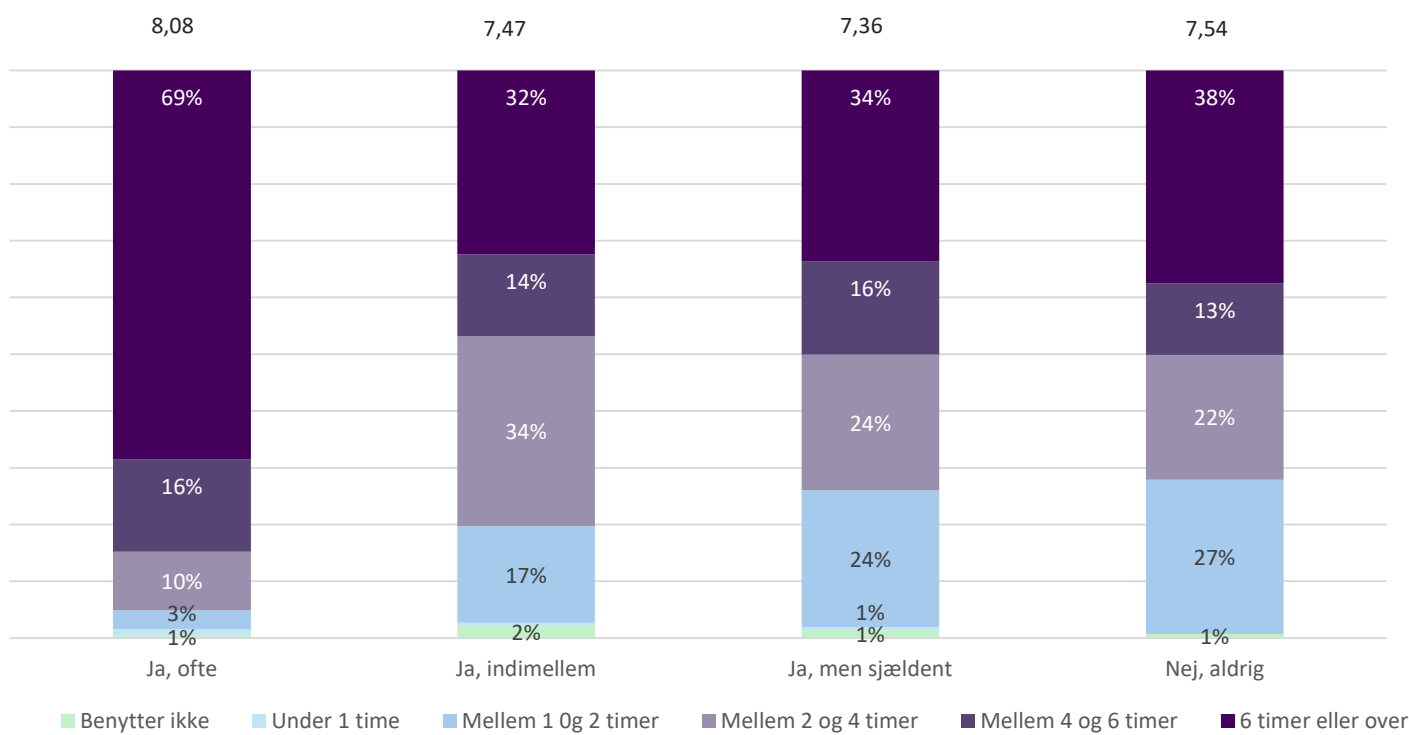


Synes du, at du bruger for meget tid på sociale medier og gaming-tjenester?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

De unge, som bruger mest tid på digitale medier, synes selv at de bruger for meget tid

Gennemsnitstid (målt i timer):



⓪ Hvor lang tid bruger du samlet på en almindelig dag på disse sociale medier og gaming-tjenester? Krydset med Synes du, at du bruger for meget tid på sociale medier og gaming-tjenester?

Base: 1000 – Dem, som har svaret 'Ved ikke' til, om de synes, at de bruger for meget tid på sociale medier og gaming-tjenester er ekskluderet fra grafikken (N = 39)

Opsummering

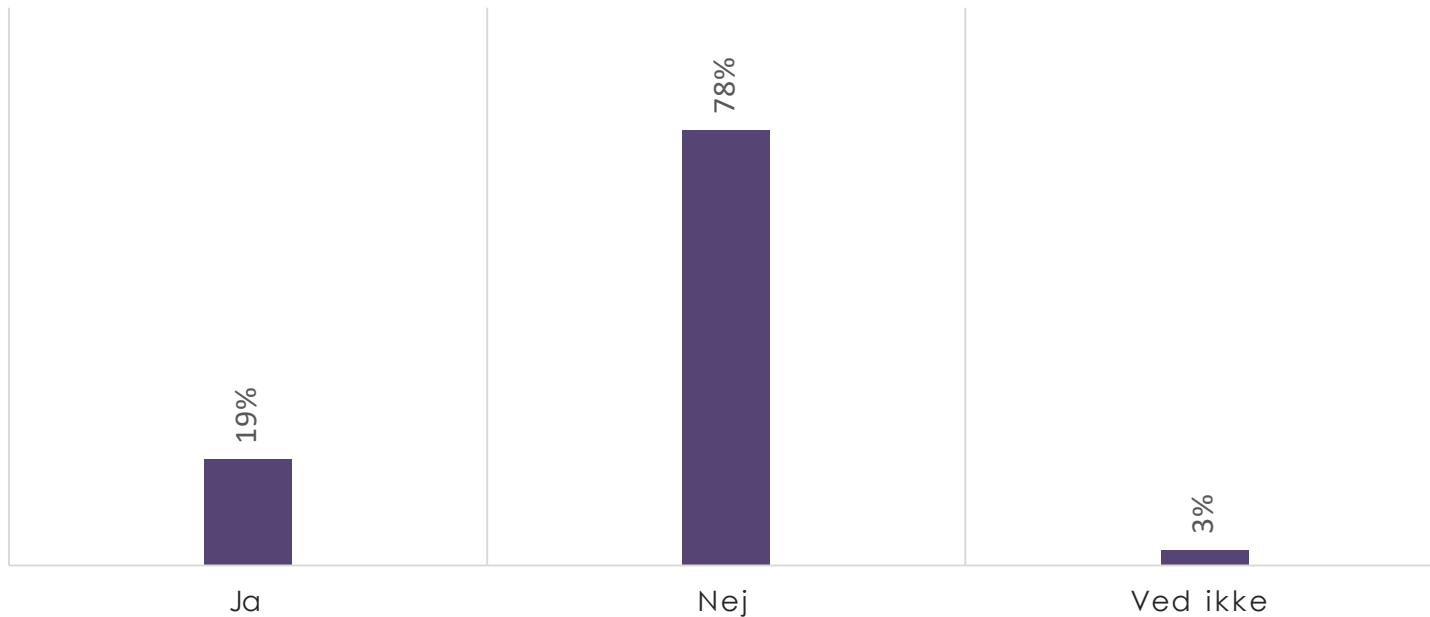
De unge, som synes, at de ofte bruger for meget tid på digitale medier, bruger i gennemsnit mere tid på disse sammenholdt med unge, som synes, at de indimellem, sjældent eller aldrig bruger for meget tid¹.

69 pct. af de unge, som føler, at de "ofte" bruger for meget tid på digitale medier, bruger 6 timer eller mere dagligt. Til forskel bruger mellem 32-38 pct. af de resterende unge 6 timer eller over på digitale medier dagligt.

De unge, der mener, at de aldrig bruger for meget tid på digitale medier, anvender dog i gennemsnit mere tid dagligt på dem end dem, der synes, de indimellem eller sjældent mener, at de bruger for meget tid på digitale medier.

¹Et væsentlige forbehold ved beregningen af det gennemsnitlige daglige tidsforbrug er, at det ud-gøres af de unges selvrapporterede tidsforbrug pr. tjeneste sammenlagt. For at læse mere om udregningen af det daglige gennemsnitstidsforbrug se læsevejledningen på s. 31.

19 pct. af de unge benytter indstillinger for tidsbegrænsning



Der findes funktioner fx på smartphones, hvor man kan indstille tidsbegrænsninger for skærmbrug og apps, så man får en notifikation, når man har nået tidsgrænsen for en bestemt app eller for sit skærmbrug generelt. Bruger du funktioner til at indstille tidsbegrænsninger for dit skærmbrug eller brug af bestemte apps?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Opsummering

78 pct. af de adspurgte unge svarer, at de *ikke* bruger tidsbegrænsninger for skærmforbrug eller apps, mens knap en femtedel (19 pct.) angiver, at de gør det.

Flere piger (22 pct.) bruger funktioner til at indstille tidsbegrænsninger, mens færre drenge (16 pct.) gør det.

Aldersmæssigt viser resultaterne, at der er gradvis mindre udbredelse af tidsbegrænsninger i takt med, at de unge bliver ældre. Blandt de 13-årige svarer 22 pct., at de bruger disse funktioner, mens andelen er 14 pct. blandt de 17-årige. Af de 14-årige svarer 18 pct. ja, for de 15-16-årige er det 21 pct. der svarer, at de bruger tidsbegrænsninger.

Unge, der synes at de bruger for meget tid på digitale medier, anvender oftere tidsbegrænsninger

Bruger du funktioner til at indstille tidsbegrænsninger for dit skærmbrug eller brug af bestemte apps?	Synes du, at du bruger for meget tid på sociale medier og gaming-tjenester?			
	Ja, ofte	Ja, indimellem	Ja, men sjældent	Nej, aldrig
Ja	28 %	22 %	13 %	8 %
Nej	70 %	76 %	84 %	88 %
Ved ikke	2 %	2 %	3 %	3 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %

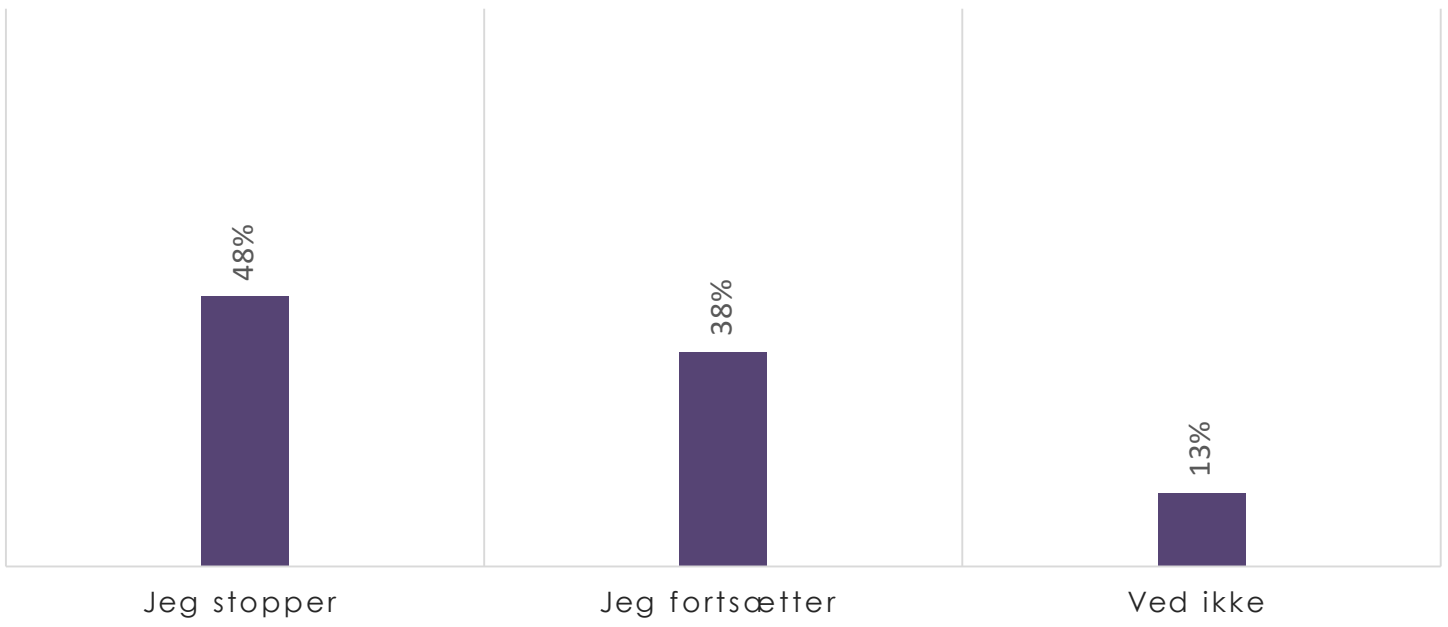
Opsummering

Tabellen viser krydset mellem brugen af tidsbegrænsende indstillinger og oplevelse af for højt tidsbrug på digitale medier. Det vises i tabellen, at unge, der synes, at de bruger for meget tid på digitale medier, er mere tilbøjelige til at anvende tidsbegrænsninger.

Blandt dem, der ofte synes, de bruger for meget tid, svarer 28 pct., at de bruger tidsbegrænsninger. Denne andel falder til 22 pct. blandt dem, der indimellem synes, de bruger for meget tid, og yderligere til 13 pct. blandt dem, der sjældent har denne opfattelse. For dem, der aldrig føler, de bruger for meget tid, er andelen lavest, nemlig 8 pct.

Undersøgelsen peger således på, at der er en sammenhæng mellem oplevelsen af eget tidsforbrug og tilbøjeligheden til at anvende indstillinger for at tidsbegrænse brugen af digital medier.

Halvdelen af de unge stopper, når de når deres tidsgrænse



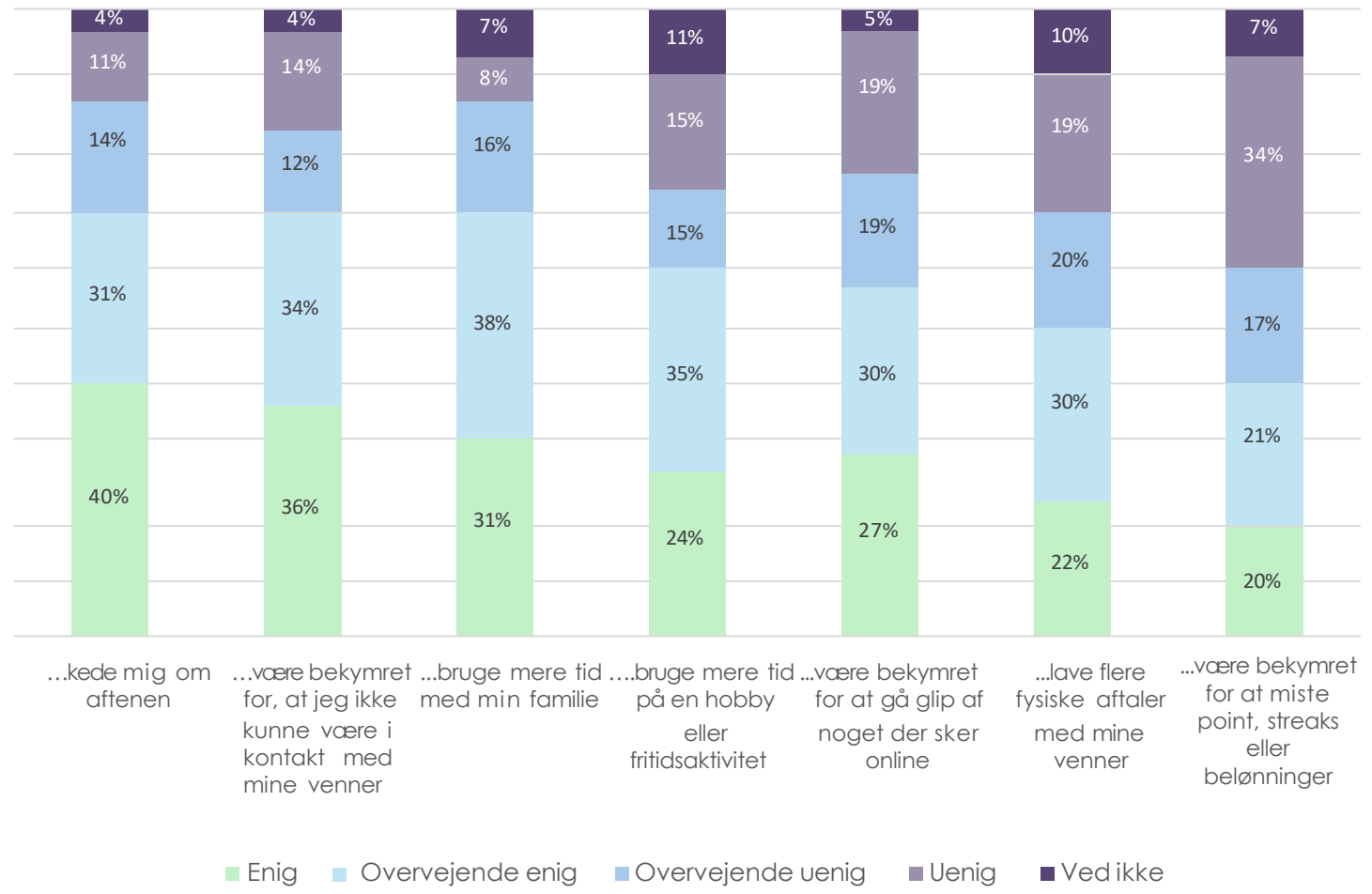
Opsummering

Af de unge, der anvender tidsbegrænsning, svarer 48 pct. at de stopper, når de får en notifikation om, at de har nået deres tidsbegrænsning for generelt skærmbrug eller bestemte apps. 38 pct. af de unge angiver, at de fortsætter.

? Hvad gør du oftest, når du får en notifikation om, at du har nået tidsgrænsen for en app eller dit skærmbrug generelt?

Base: 190 – inkluderer unge, som angiver at bruge tidsbegrænsende indstillinger for deres skærmbrug

Mange unge ville bruge mere tid med deres familie, hvis de ikke må bruge deres smartphones om aftenen



Opsummering

De unge er blevet bedt om at forholde sig til forskellige potentielle konsekvenser ved ikke at bruge en smartphone efter klokken 18. Deres svar afspejler, at der kan være bekymringer såvel som andre prioriteringer forbundet med fravær af mobilbrug om aftenen.

70 pct. af de unge enige/overvejende enige i at de ville være bekymrede for ikke at være i kontakt med deres venner, 71 pct. af de unge ville være bange for at kede sig, 57 pct. er bekymrede for at gå glip af ting der sker online og 41 pct. er bekymrede for at miste deres point, streaks eller belønninger.

På den anden side er en stor andel af de unge enige/overvejende enige i, at de ville vælge andre ting til, hvis de ikke måtte bruge deres telefoner om aftenen. 69 pct. ville bruge mere tid med familien. 59 pct. svarer, at de ville bruge mere tid på en hobby eller fritidsaktivitet og 52 pct. ville lave flere fysiske aftaler med venner.

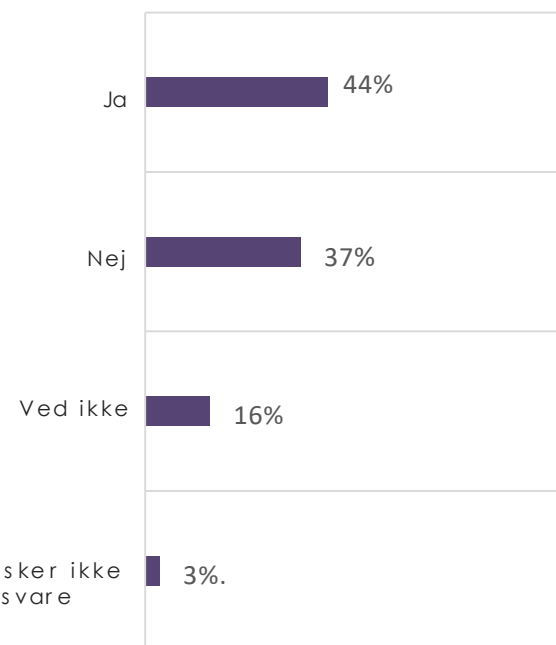
Ⓞ Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn? "Hvis jeg ikke måtte bruge min smartphone/iPhone, computer eller andre devices efter klokken 18 hver aften, ville jeg..."

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier.

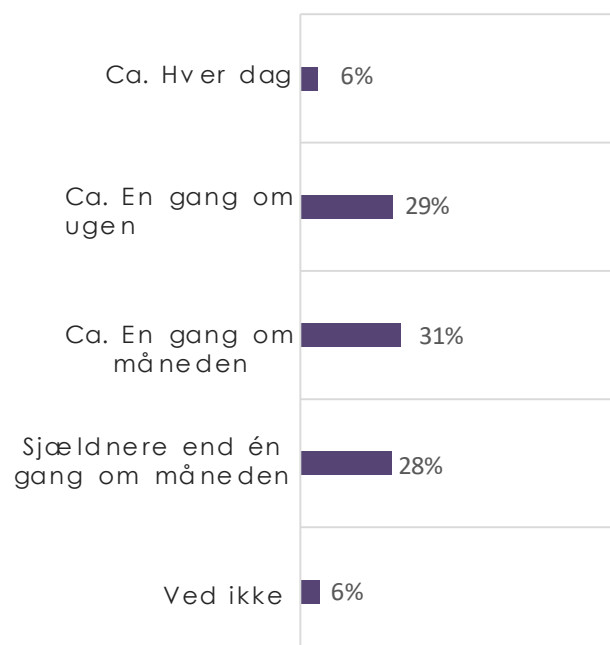
Ubehageligt indhold,
rapportering og hjælp

44 pct. har inden for det seneste år set noget ubehageligt online

Frekvens



Frekvens



Opsummering

44 pct. af de unge har inden for det seneste år set voldelige eller grænseoverskridende billeder og videoer eller andet online, som de fandt ubehageligt.

Blandt de unge, der har set ubehageligt indhold, angiver 6 pct., at de tror, at de ser det dagligt, 29 pct. ugentligt, 31 pct., månedligt og 28 pct. sjældnere.

Flere drenge angiver, at de oplever ubehageligt indhold på daglig basis (8 pct.) sammenlignet med pigerne (3 pct.).

Aldersmæssigt findes der også signifikante forskelle, hvor det ses at færre af de 13-årige (2 pct.), fortæller, at de ser ubehageligt indhold dagligt, mens flere 16-årige (7 pct.) svarer dette.

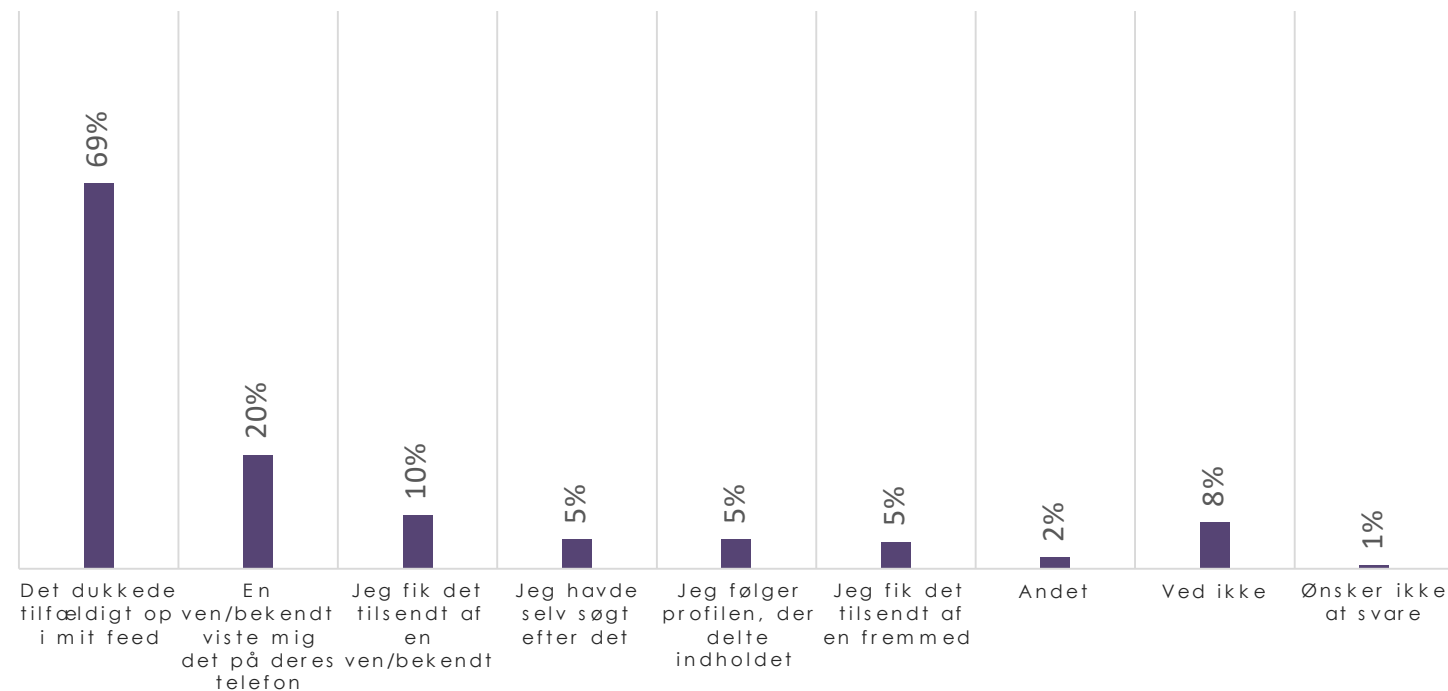
? Har du inden for det sidste år set noget på nettet, som du synes var ubehageligt? *Det kan fx være voldelige eller grænseoverskridende billeder og videoer, men det kan også være andre ting*

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier.

? Hvor ofte tror du cirka, at du ser noget ubehageligt på nettet?

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

Flest unge oplever, at ubehageligt indhold dukker op tilfældigt



? Tænk på sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet. Hvorfor tror du, at du så det?
 Respondenter har haft mulighed for at vælge flere svar.

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

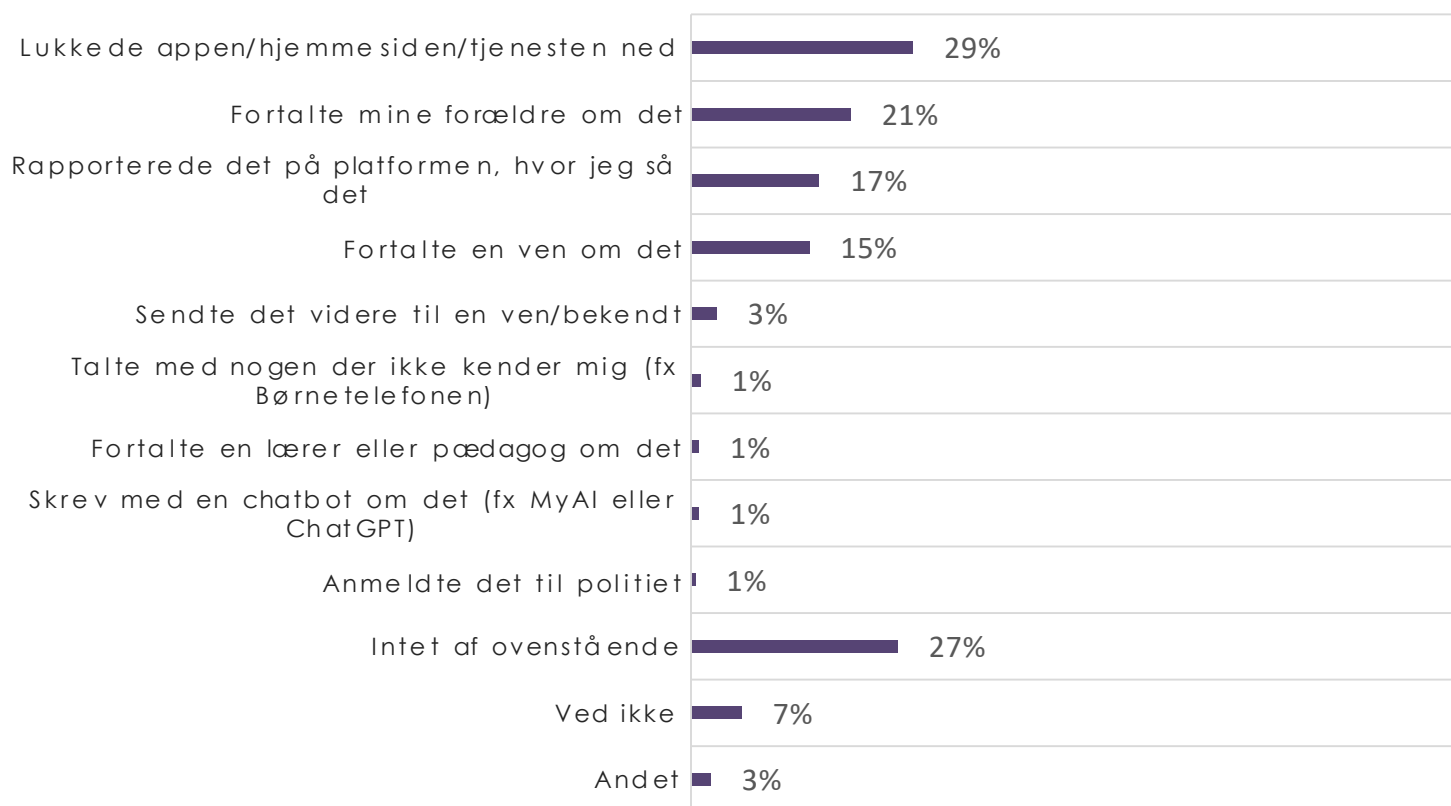
Opsummering

Blandt de unge, der har oplevet noget ubehageligt inden for det seneste år, angiver 69 pct., at det ubehagelige indhold dukkede tilfældigt op i deres feed.

20 pct. angiver, at de har fået vist indholdet af en ven eller bekendt og 10 pct. har fået det tilsendt af en ven.

5 pct. siger, at de har fået det tilsendt af en fremmed, fundet det gennem en søgning, eller set det, fordi de fulgte profilen, der delte indholdet.

Flest lukker tjenesten ned, når de ser noget ubehageligt og få rapporterer indholdet



? Hvad gjorde du sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet? Respondenter har haft mulighed for at vælge flere svar.

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

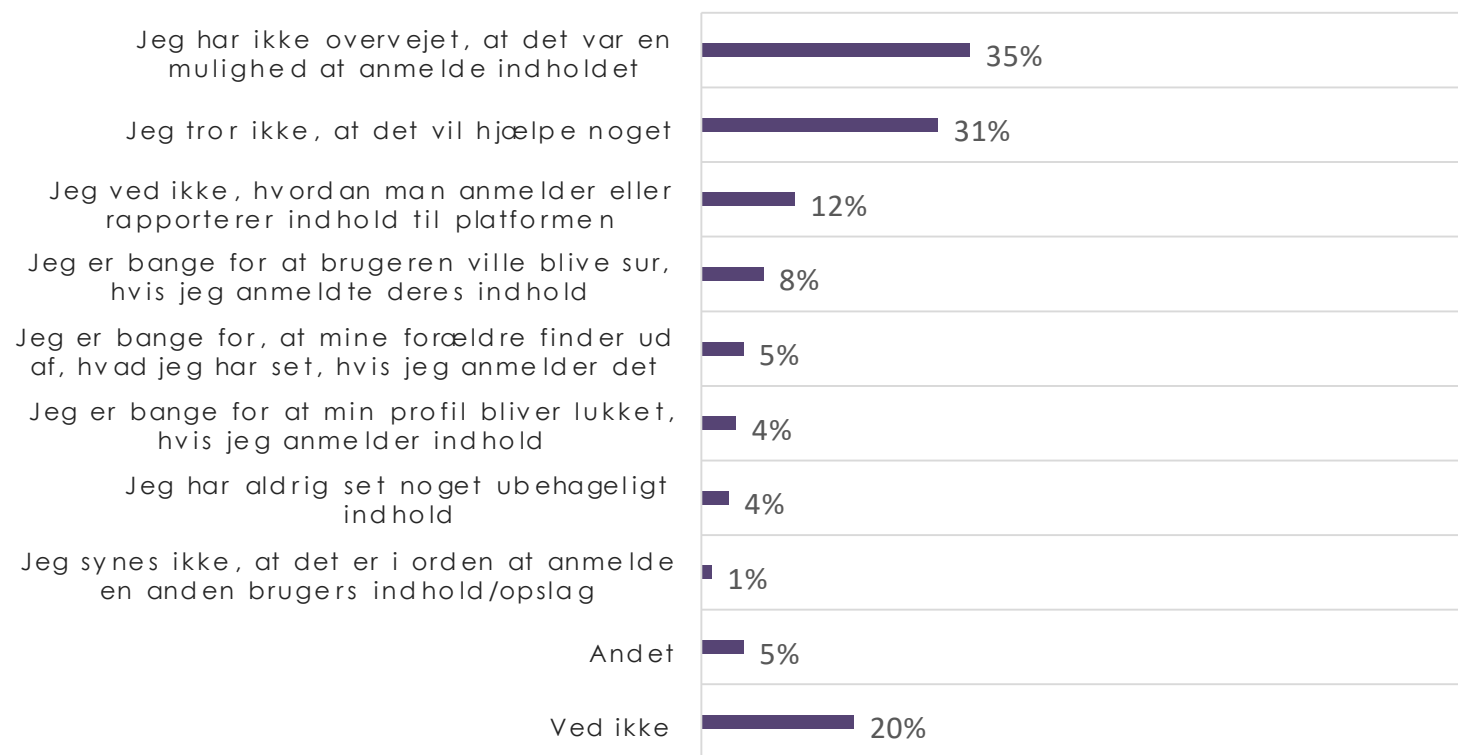
Opsummering

Der er i undersøgelsen også spurgt ind til, hvordan de unge handlede, sidst de så noget ubehageligt. Her svarer knap en tredjedel (29 pct.), at de lukkede appen ned. Andre handlinger inkluderer at fortælle sine forældre om det (21 pct.), rapportere det på tjenesten (17 pct.) eller tale med en ven (15 pct.).

I undersøgelsen fremgår det ligeledes, at der er forskel på, hvordan piger og drenge reagerede i det seneste møde med ubehageligt indhold. 9 pct. af de adspurgte drenge rapporterede det ubehagelige indhold til tjenesten, hvorimod 23 pct. af de adspurgte piger rapporterede indholdet til tjenesten.

Desuden ses en forskel på tværs af alder i hvilken handling de unge foretog sig. Eksempelvis fortalte 36 pct. af de 13-årige det til deres forældre, mens dette kun gjaldt 13. pct. af de 16- og 17-årige

63 pct. af de unge, som har set ubehageligt indhold, har aldrig rapporteret indhold



Hvorfor har du ikke anmeldt eller rapporteret ubehageligt indhold?
 Respondenter har mulighed for at vælge flere svar

Base: 229 – inkluderer unge, som angiver, at de ikke før har prøvet at rapportere ubehageligt indhold til platforme

Opsummering

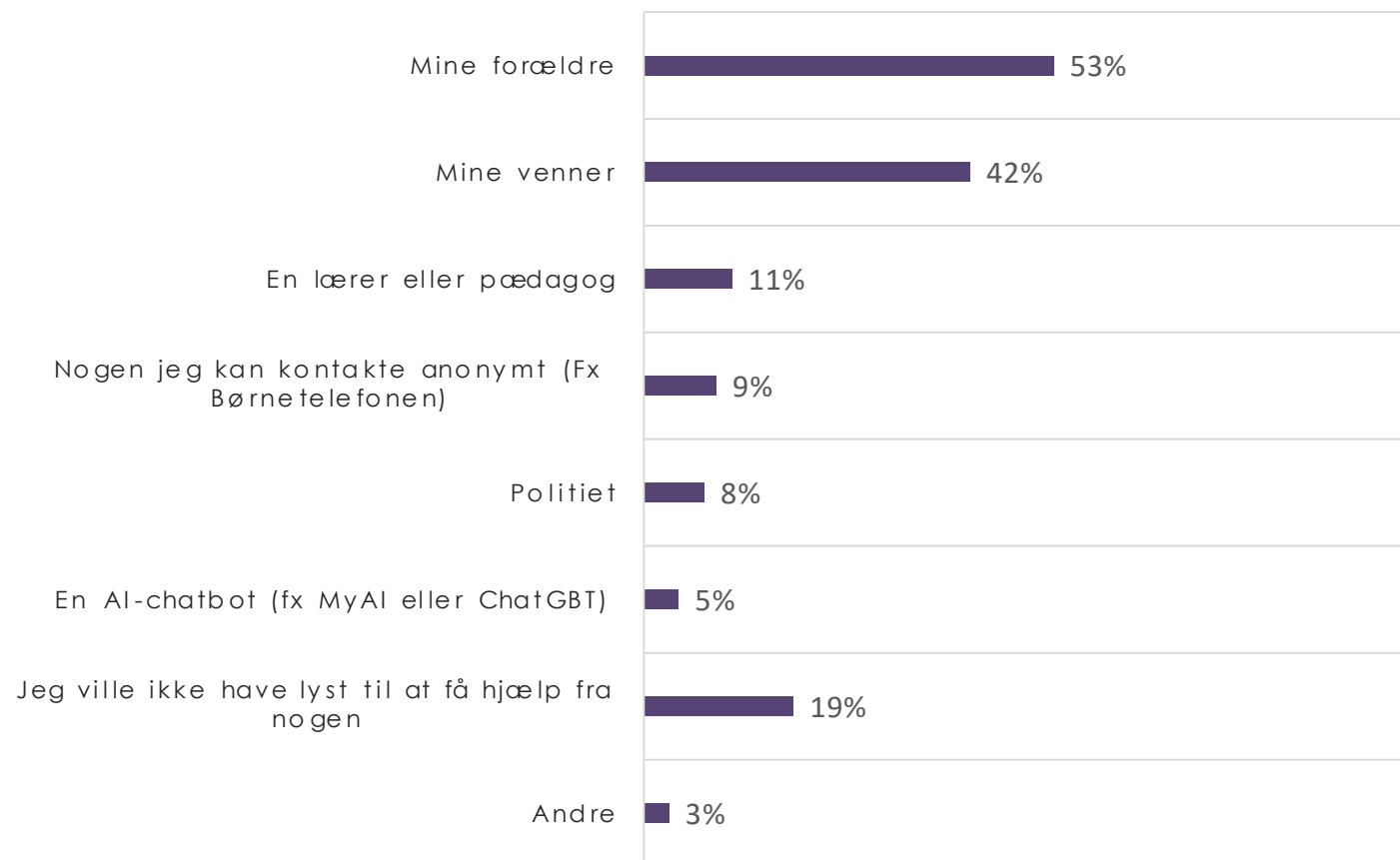
Af de unge, som har set ubehageligt indhold før, men ikke rapporterede dette senest, har 32 pct. tidligere rapporteret indhold, mens 63 pct. aldrig har rapporteret indhold.


De unge, der angiver at de aldrig har rapporteret ubehageligt indhold til en tjeneste er blevet spurgt om årsagen til dette. Her svarer 35 pct. af de unge, at de ikke havde overvejet, at rapporterer det ubehagelige indhold var en mulighed. Dette er således den mest udbredte årsag blandt de adspurgte unge.

31 pct. svarer, at de ikke tror, at rapportering ville hjælpe noget. Dette er således den næst højeste angivet årsag til, hvorfor de aldrig har rapporteret indhold. 12 pct. af de unge, der aldrig har rapporteret ubehageligt indhold, angiver at de ikke ved, hvordan man rapporterer indhold til en tjeneste.

Der kan ligeledes ses en forskel i årsager, når man kigger på køn. Eksempelvis svarer flere drenge (42 pct.) og færre piger (23 pct.), at de ikke har overvejet, at det var en mulighed at anmelde indholdet.

Når unge oplever noget ubehageligt på nettet, ønsker flest hjælp fra deres forældre eller venner



 Hvem vil du helst have hjælp af, hvis du oplever noget ubehageligt på nettet? Vælg op til tre svar

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år

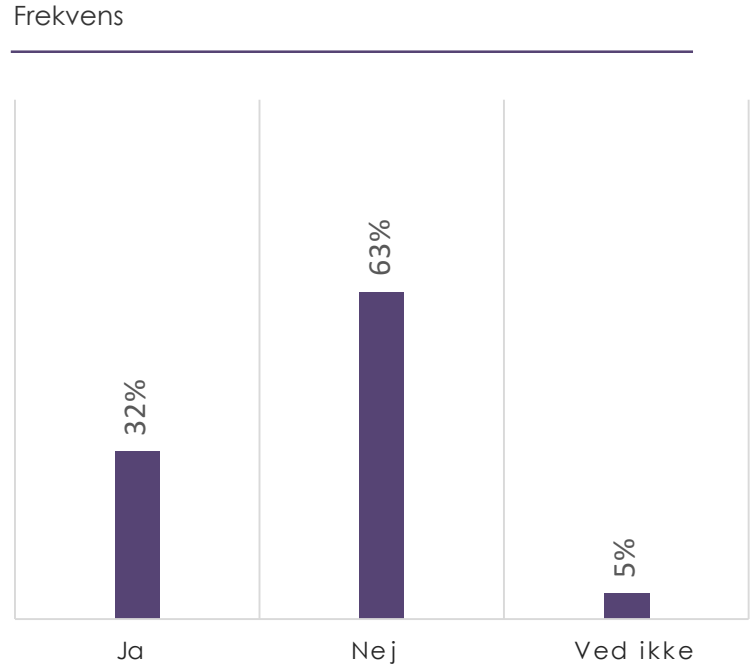
Opsummering

Blandt de unge, der har set noget ubehageligt inden for det seneste år, angiver over halvdelen (53 pct.), at de foretrækker at få hjælp fra deres forældre. 42 pct. foretrækker at få hjælp fra deres venner, mens hver femte (19 pct.) angiver, at de slet ikke ville have lyst til at få hjælp fra nogen.

Der er variationer mellem kønnene i, hvordan de unge foretrækker at få hjælp. Færre drenge (38 pct.) end piger (46 pct.) ønsker hjælp fra deres venner. Desuden er piger mere tilbøjelige til at ønske hjælp fra politiet (11 pct.) sammenlignet med drenge (5 pct.).

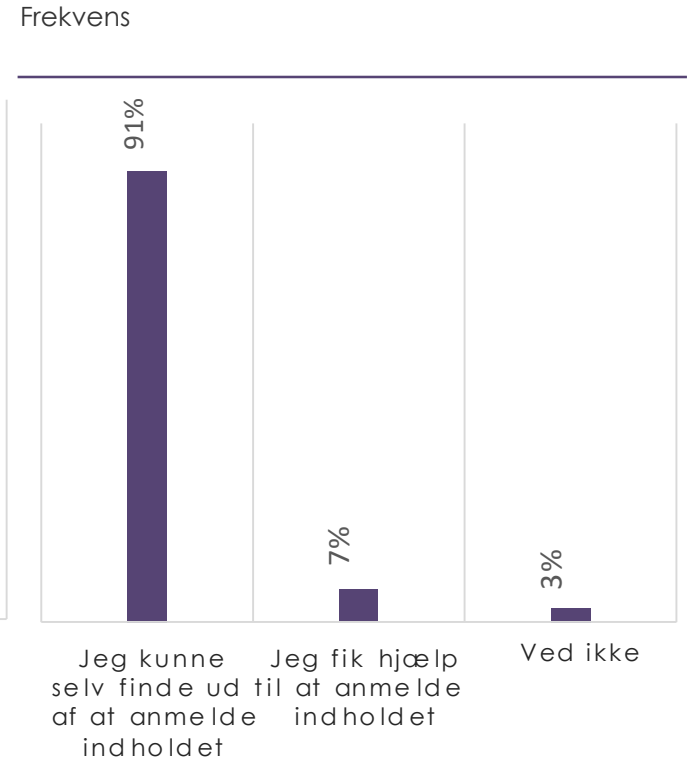
Der er også forskelle på tværs af alder i forhold til, hvem de unge helst vil have hjælp af. 49 pct. af de 17-årige ville helst have hjælp fra deres venner, mens dette gælder 28 pct. af de 13-årige (28 pct.) ønsker dette. 77 pct. af de 13-årige ønsker hjælp fra deres forældre. Desuden er der færre af de 13-årige (8 pct.), som ikke ønsker hjælp fra nogen. Denne andel stiger med alderen og er højest for de 17-årige, hvor 33 pct. angiver, at de ikke vil have hjælp.

Af de unge, der ikke anmeldte ubehageligt indhold, sidst de så det, har en tredjedel anmeldt indhold før



Har du nogensinde anmeldt eller rapporteret noget ubehageligt indhold til den platform, hvor du så det?

Base: 364 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år samt *ikke* rapporterede det sidste gang, de så det



Tænk tilbage på sidste gang, du anmeldte eller rapporterede indhold. Gjorde du det selv, eller fik du hjælp?

Base: 189 – inkluderer unge, som angiver, at de rapporterede ubehageligt indhold sidst, de så det, *eller* før har prøvet at rapportere ubehageligt indhold

Opsummering

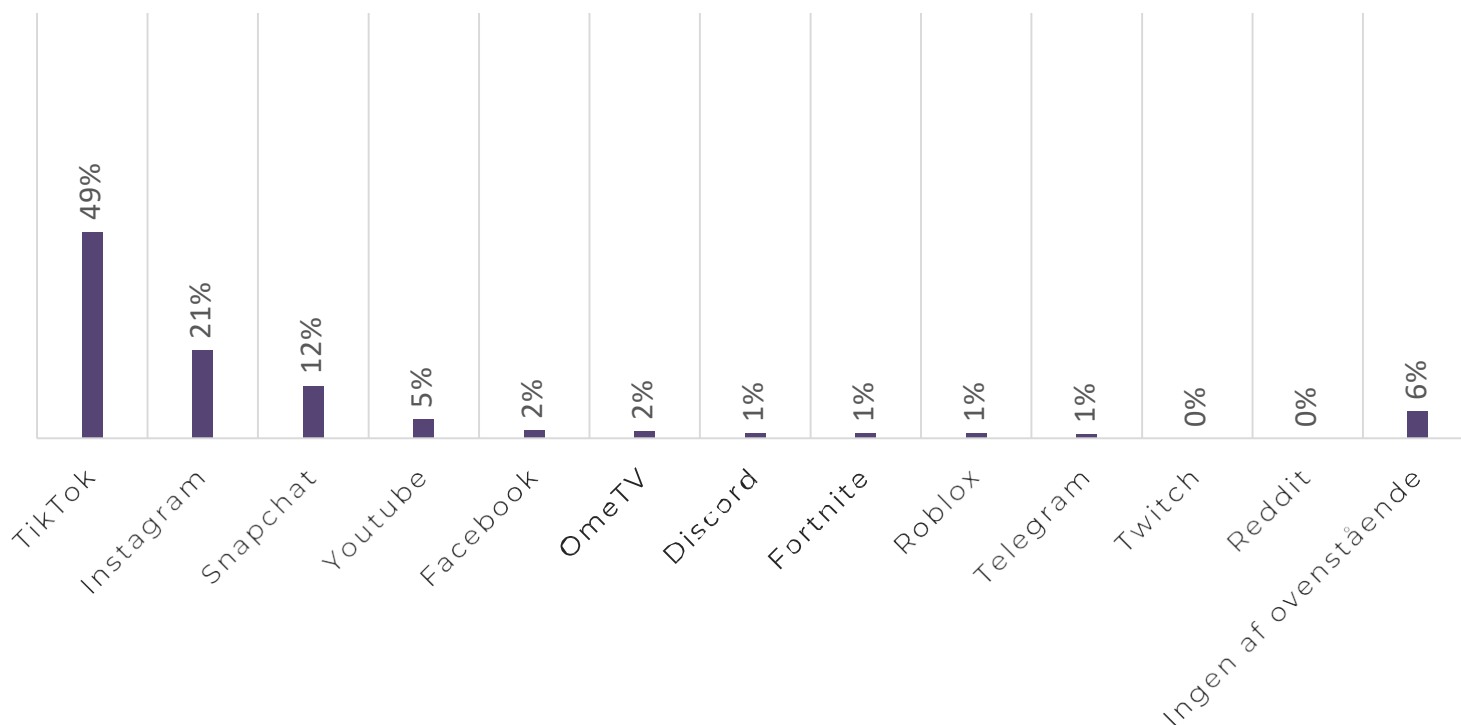
Blandt unge, som angiver, at de har set ubehageligt indhold inden for det seneste år, men som ikke rapporterede det ved seneste lejlighed, har en tredjedel (32 pct.) før prøvet at rapportere ubehageligt indhold på en tjeneste, mens 63 pct. ikke har.

Undersøgelsen viser, at der er flere piger (43 pct.) end drenge (23 pct.), der tidligere har rapporteret ubehageligt indhold på den tjeneste, hvor de så det.

Der er flere blandt de 15-17-årige end de unge 13-14-årige, der har rapporteret indhold på den tjeneste, hvor de så det. 34 pct.- 39 pct. af de 15-17-årige har svaret ja til at have rapporteret indhold, hvilket gælder 21 pct. af de 13-årige og 28 pct. af de 14-årige.

Blandt de unge, som før har prøvet at rapportere ubehageligt indhold, angiver 91 pct. at de rapporterede det ubehagelige indhold til tjenesten uden at få hjælp fra andre.

Unge rapporterer oftest ubehageligt indhold på TikTok



Ⓞ Tænk tilbage på sidste gang du anmeldte eller rapporterede indhold, hvilken platform anmeldte du indholdet på?

Base: 189 – inkluderer unge, som angiver, at de rapporterede ubehageligt indhold sidst, de så det, eller før har prøvet at rapportere ubehageligt indhold

Opsummering

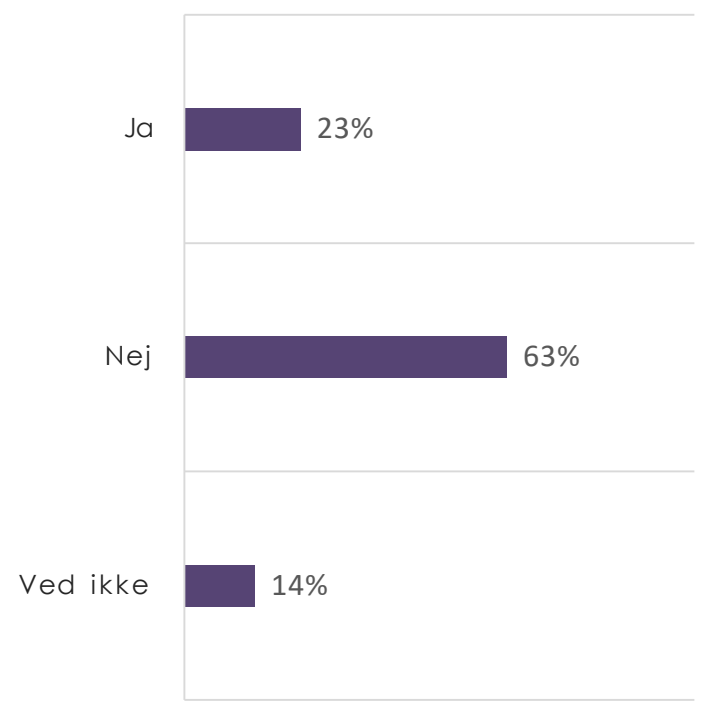
TikTok er den tjeneste, hvor flest unge (49 pct.) sidst rapporterede ubehageligt indhold. Til dette er det dog vigtigt at bemærke, at TikTok også er den tjeneste, hvor de unge tilbringer mest tid. Eftersom de unge blev spurgt om deres seneste rapportering af ubehageligt indhold, vil der derfor være en øget sandsynlighed for, at denne ville finde sted på TikTok.

For at tage højde for dette er der lavet en beregning, der viser, hvor stor en andel af de unge, der bruger tid på bestemte tjenester, der også har rapporteret indhold på tjenesterne. Resultaterne vises i tabellen nedenfor. Tabellen viser således, andelen af unge, der bruger tid på de fremhævede tjenester, som også har angivet at det er den tjeneste, de senest har rapporteret ubehageligt indhold. Tabellen viser fx at 12 pct. af de unge, der bruger TikTok, har anmeldt indhold på TikTok.

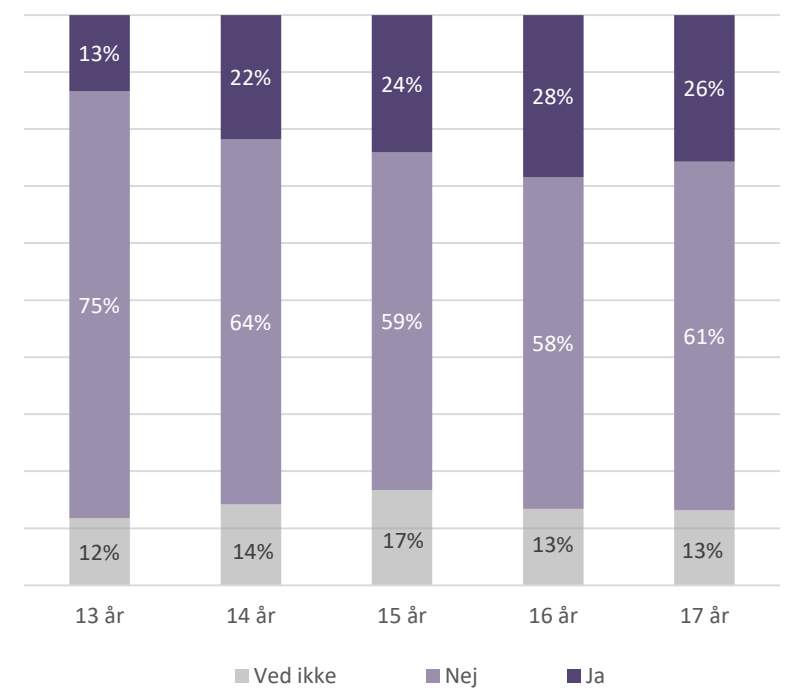
Platform	Andelen af unge, der bruger tid på tjenesten og har rapporteret indhold
TikTok	12 pct.
OmeTV	7 pct.
Instagram	5 pct.
Telegram	4 pct.
Snapchat	3 pct.

Knap hver femte ung har forsøgt at rapportere indhold, uden det lykkedes

Frekvens



Kryds med alder



Opsummering

23 pct. svarer, at de har forsøgt at rapportere indhold uden succes, mens 63 pct. af de unge svarer, at de ikke har oplevet at forsøge at anmelde indhold uden at det lykkedes.

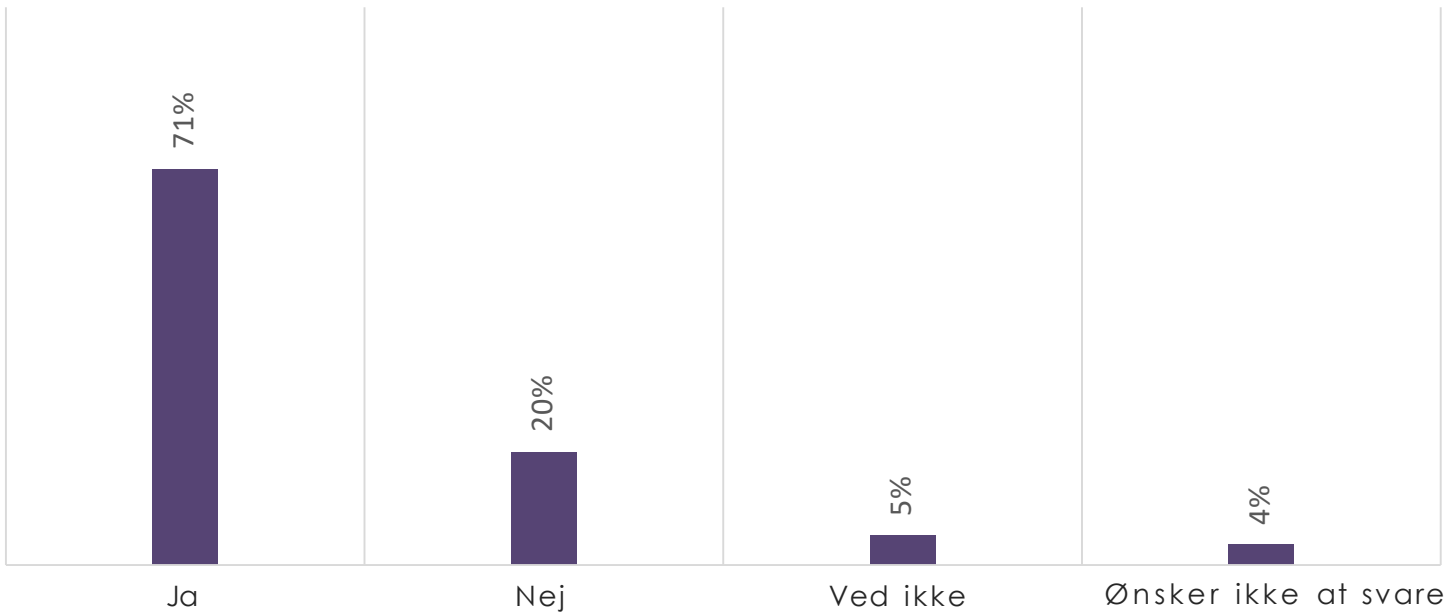
Blandt de adspurgte unge er der også forskelle på tværs af alder. 13 pct. af de 13-årige har forsøgt at rapportere indhold, uden at det lykkedes, hvilket gælder 26 pct. af de 17-årige.

⓪ Har du nogensinde forsøgt at anmelde eller rapportere indhold til en platform, uden at det lykkedes?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Aldersverifikation og forældreindstillinger

Størstedelen af de unge har prøvet at angive en højere alder online



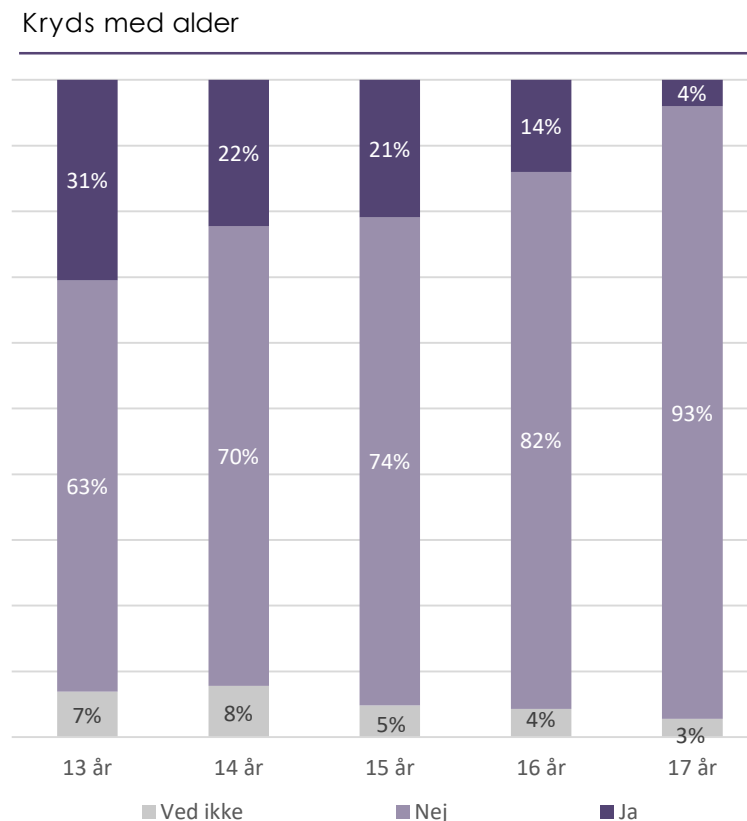
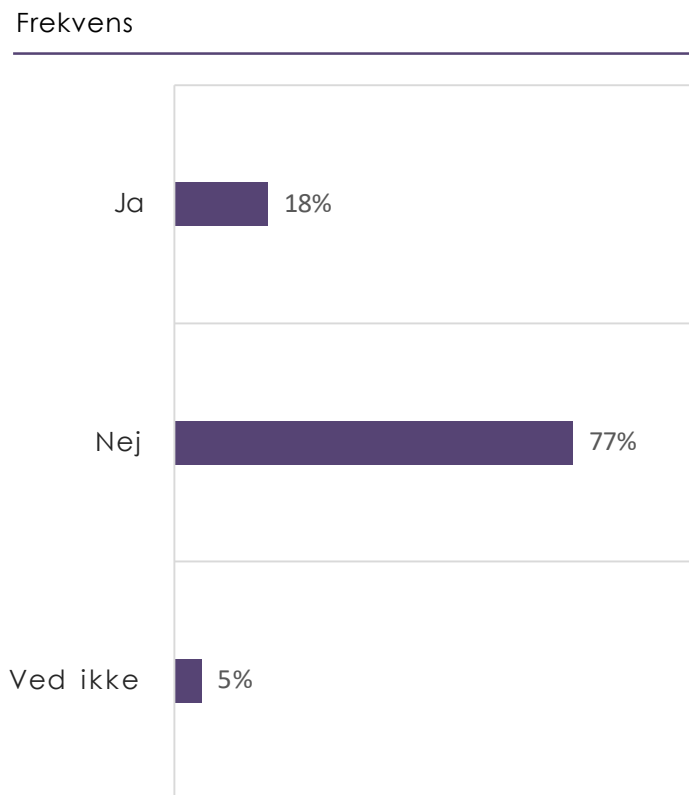
Opsummering

71 pct. af de unge har på et tidspunkt prøvet at angive at være ældre, end de er, for at få adgang til en hjemmeside, oprette en profil eller downloade en app. 20 pct. har ikke.

Har du nogensinde angivet, at du er ældre, end du er, for at komme ind på en hjemmeside, oprette en profil eller downloade en app?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Hver sjette ung svarer, at deres forældre bruger forældreindstillinger



Opsummering

18 pct. af de unge svarer, at deres forældre bruger forældreindstillinger, mens størstedelen nemlig 77 pct. angiver, at forældreindstillinger ikke bliver brugt på nogle af deres devices eller apps.

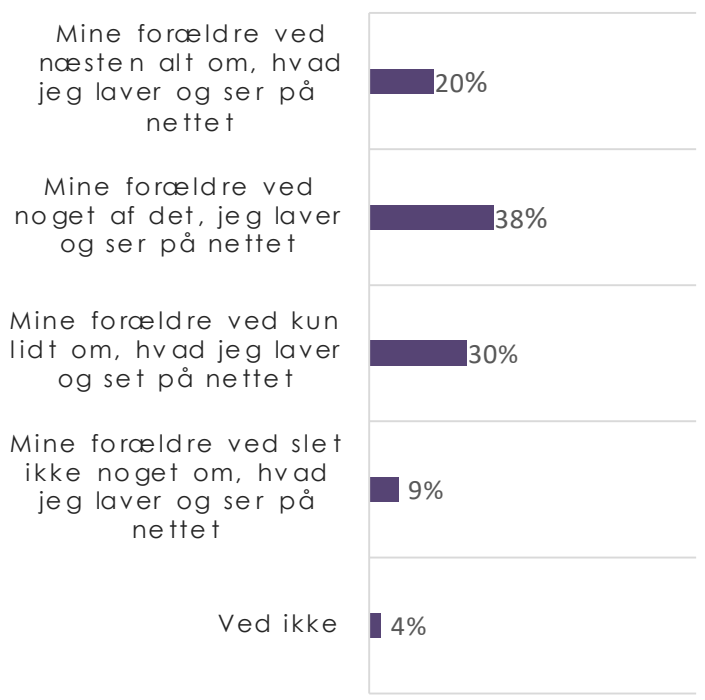
Brugen af forældreindstillinger falder med alderen. Blandt de 13-årige angiver flere (31 pct.), at deres forældre bruger sådanne indstillinger. Andelen falder gradvist i de mellemliggende aldersgrupper og er lavest blandt de 17-årige (4 pct.).

? Bruger dine forældre forældreindstillinger til at styre, hvilket indhold du kan se, og hvor lang tid du må bruge på skærmen eller på bestemte apps?

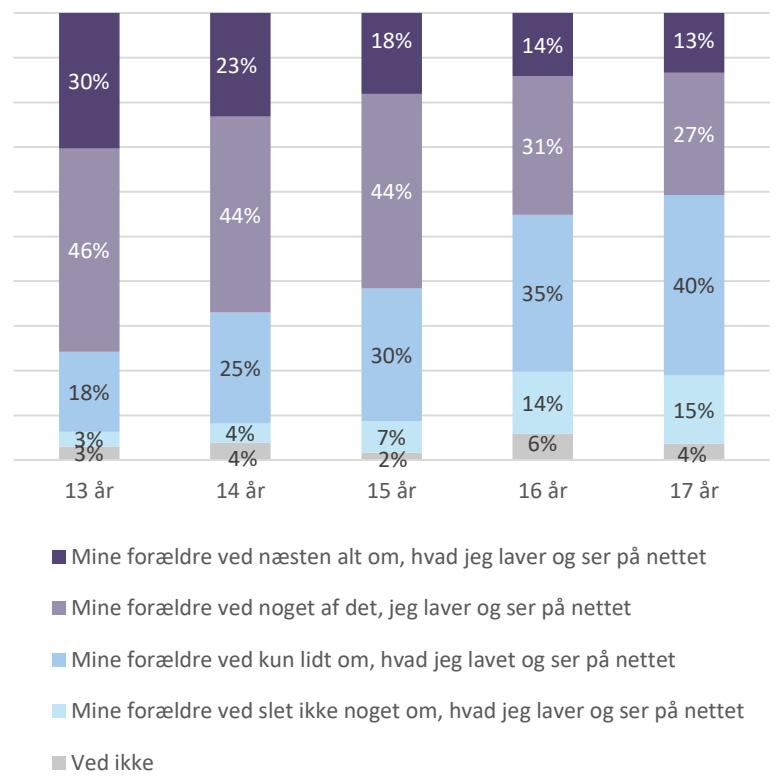
Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

De 13-åriges forældre ved mest om, hvad deres barn laver online

Frekvens



Kryds med alder



? Hvilket af følgende udsagn passer bedst på, hvor meget dine forældre ved om, hvad du laver og ser på nettet?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Opsummering

Over halvdelen af de unge (58 pct.) mener, at deres forældre ved næsten alt eller noget om, hvad de laver og ser online. 39 pct. af de unge vurderer, at forældrene kun ved lidt eller slet ikke noget om, hvad de laver eller ser online.

De 13-årige unge vurderer i højere grad end de 17-årige, at deres forældre har indsigt i, hvad de laver og ser på online. Blandt de 13-årige svarer 30 pct., at deres forældre ved næsten alt om, hvad de laver og ser, mens andelen blandt de 17-årige er 13 pct. Andelen falder gradvist i de mellemliggende aldersgrupper.

Undersøgelsen viser også, at andelen, der svarer, at deres forældre slet ikke ved noget, stiger med alderen, således svarer 3 pct. af de 13-årige, at deres forældre slet ikke ved noget, hvilket gælder 15 pct. af de 17-årige. Dette mønster følges også de mellemliggende aldersgrupper.

Bilag

Læsevejledning

Rapporten indeholder en række bilag. Disse bilag rummer både frekvenser samt tabeller over de nedbrud, der kommenteres på i rapporten. Når der i rapporten benyttes tabeller fra bilagene vil det fremgå af teksten.

Når der i rapporten indgår beregninger af det gennemsnitlige tidsforbrug målt i timer (se for eksempel s. 12), er denne lavet ud fra følgende kategorisering:

Ingen brug af digitale medier samt 'ved ikke' = 0 timer
Svarmulighed under 1 time = 0,5 time
Svarmulighed mellem 1-2 timer = 1,5 timer
Svarmulighed mellem 2-4 timer = 3 timer
Svarmulighed mellem 4-6 timer = 5 timer
Svarmulighed mellem 6+ timer = 6,5 timer

Der skal tages forbehold for, at følgende beregning kan medføre en over- eller underestimering af, hvor meget tid, de unge bruger på de forskellige medier. Når en person svarer 'under 1 time', kan det dække over et forbrug på få minutter eller 59 minutter.

I krydstabellerne angives det de steder, hvor et resultat er signifikant forskelligt fra det, der gælder for restgruppen. Det angives med [+] og [-], hvis et resultat er henholdsvis signifikant højere eller lavere ved et 95 pct. konfidensinterval. I eksemplet nedenfor, angiver [+], at de 89,2 pct. af drengene, der har afgivet det pågældende svar, er signifikant flere end blandt de øvrige.

Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
[+] 89,2%	84,9%	85,7%	50,0%	87,0%

Digitale medier

Spørgeskemaet er udviklet i samarbejde mellem Medierådet for Børn & Unge, Center for sociale medier, tech og demokrati og Voxmeter. I spørgeskemaet bliver de unge bedt om at forholde sig til en række digitale medier. Disse medier inkluderer tjenester, der normalt betegnes som sociale medier, samt videodelingstjenester og gaming-tjenester.

Når der i denne rapport refereres til digitale medier, henvises der til den udvalgte liste til højre. De digitale medier er udvalgt af Medierådet for Børn og Unge og Center for sociale medier, tech og demokrat. De er udvalgt på baggrund af brugerantal blandt børn og unge i Danmark, og på baggrund af en særlig analytisk interesse, fx manglende viden om unges brug af tjenesten.

Digitale medier
TikTok
Instagram
Facebook
Snapchat
Twitch
Discord
YouTube
Roblox
Fortnite
OmeTV
Reddit
Telegram

Kryds med køn og alder

Adgang til elektroniske devices krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Computer: Jeg har min egen	[+] 89,2%	84,9%	85,7%	50,0%	87,0%
Computer: Jeg deler	4,6%	6,7%	14,3%	[-] 0,0%	5,6%
Computer: Jeg har det ikke	6,2%	8,4%	[-] 0,0%	50,0%	7,3%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg har min egen	97,5%	97,7%	85,7%	50,0%	97,4%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg deler	1,3%	1,6%	14,3%	[-] 0,0%	1,5%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg har det ikke	1,1%	0,7%	[-] 0,0%	50,0%	1,0%
IPad/tablet: Jeg har min egen	38,9%	44,4%	[-] 14,3%	[-] 0,0%	41,3%
IPad/tablet: Jeg deler	14,9%	17,7%	14,3%	50,0%	16,3%
IPad/tablet: Jeg har det ikke	[+] 46,2%	[-] 37,9%	71,4%	50,0%	42,4%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg har min egen	[+] 66,3%	[-] 9,2%	14,3%	[-] 0,0%	38,2%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg deler	[-] 18,2%	[+] 31,6%	28,6%	50,0%	24,8%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg har det ikke	[-] 15,6%	[+] 59,2%	57,1%	50,0%	37,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

⓪ Hvilke af følgende har du?

Base: 1000

Adgang til elektroniske devices krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Computer: Jeg har min egen	[-] 78,5%	[-] 79,9%	87,2%	[+] 92,3%	[+] 96,2%	87,0%
Computer: Jeg deler	[+] 9,7%	[+] 10,2%	4,8%	[-] 2,6%	[-] 1,4%	5,6%
Computer: Jeg har det ikke	[+] 11,8%	9,9%	8,0%	5,0%	[-] 2,4%	7,3%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg har min egen	95,6%	96,1%	[+] 99,1%	97,0%	[+] 99,1%	97,4%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg deler	2,1%	2,9%	[-] 0,4%	1,5%	0,9%	1,5%
Smartphone (fx. iPhone eller Samsung): Jeg har det ikke	2,3%	1,0%	0,5%	1,5%	[-] 0,0%	1,0%
IPad/tablet: Jeg har min egen	[+] 55,3%	45,0%	39,9%	35,9%	[-] 31,5%	41,3%
IPad/tablet: Jeg deler	20,1%	16,2%	16,4%	14,4%	14,6%	16,3%
IPad/tablet: Jeg har det ikke	[-] 24,6%	38,8%	43,7%	[+] 49,7%	[+] 53,8%	42,4%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg har min egen	40,5%	36,9%	40,8%	39,7%	33,6%	38,2%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg deler	[+] 34,7%	27,4%	21,9%	21,7%	[-] 19,0%	24,8%
Spillekonsol (fx Xbox/PlayStation): Jeg har det ikke	[-] 24,8%	35,8%	37,3%	38,6%	[+] 47,4%	37,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvilke af følgende har du?

Base: 1000

Brug af digitale medier krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
TikTok	[-] 65,9%	[+] 83,5%	71,4%	50,0%	74,4%
Instagram	[-] 65,2%	[+] 87,2%	57,1%	50,0%	75,7%
Facebook	[-] 43,4%	[+] 54,5%	28,6%	50,0%	48,7%
Snapchat	[-] 84,1%	[+] 93,8%	57,1%	50,0%	88,5%
Twitch	[+] 17,6%	[-] 2,4%	28,6%	[-] 0,0%	10,3%
Discord	[+] 51,7%	[-] 9,5%	57,1%	[-] 0,0%	31,3%
YouTube	[+] 83,8%	[-] 70,5%	71,4%	[+] 100,0%	77,3%
Roblox	40,4%	34,7%	28,6%	[-] 0,0%	37,5%
Fortnite	[+] 54,4%	[-] 5,7%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	30,4%
OmeTV	3,6%	5,1%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	4,3%
Reddit	[+] 10,0%	[-] 3,3%	14,3%	[-] 0,0%	6,8%
Telegram	[+] 6,3%	[-] 2,7%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	4,5%
Ingen af ovenstående	0,4%	0,2%	0,0%	0,0%	0,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester bruger du tid på? Vælg alle dem, du indimellem bruger tid på

Brug af digitale medier krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
TikTok	[-] 51,3%	[-] 68,4%	[+] 81,4%	[+] 85,5%	[+] 83,6%	74,4%
Instagram	[-] 52,5%	[-] 62,5%	[+] 83,7%	[+] 86,7%	[+] 91,1%	75,7%
Facebook	[-] 27,0%	[-] 41,8%	53,8%	[+] 55,9%	[+] 63,1%	48,7%
Snapchat	[-] 80,7%	86,6%	[+] 92,1%	89,6%	[+] 93,0%	88,5%
Twitch	7,4%	12,6%	9,9%	9,6%	12,0%	10,3%
Discord	31,9%	[+] 38,7%	[-] 25,1%	33,9%	27,2%	31,3%
YouTube	79,7%	76,9%	76,6%	78,7%	74,9%	77,3%
Roblox	[+] 53,8%	[+] 51,9%	[-] 30,1%	34,1%	[-] 19,1%	37,5%
Fortnite	[+] 36,8%	[+] 40,4%	29,8%	26,1%	[-] 19,8%	30,4%
OmeTV	[-] 0,0%	3,9%	6,3%	[+] 9,3%	[-] 1,7%	4,3%
Reddit	[-] 4,0%	[-] 3,5%	7,7%	[+] 11,0%	7,3%	6,8%
Telegram	[-] 2,0%	[-] 1,4%	4,6%	[+] 11,6%	2,8%	4,5%
Ingen af ovenstående	1,0%	0,0%	0,4%	0,0%	0,0%	0,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester bruger du tid på? Vælg alle dem, du indimellem bruger tid på

Profil på digitale medier krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
TikTok	[-] 59,3%	[+] 77,9%	71,4%	50,0%	68,3%
Instagram	[-] 61,7%	[+] 84,3%	57,1%	50,0%	72,6%
Facebook	[-] 42,1%	[+] 53,1%	28,6%	50,0%	47,3%
Snapchat	[-] 80,5%	[+] 91,3%	57,1%	50,0%	85,5%
Twitch	[+] 15,6%	[-] 2,1%	28,6%	[-] 0,0%	9,1%
Discord	[+] 49,6%	[-] 8,9%	57,1%	[-] 0,0%	29,9%
YouTube	[+] 63,0%	[-] 42,3%	57,1%	[-] 0,0%	52,8%
Roblox	37,5%	32,8%	28,6%	[-] 0,0%	35,1%
Fortnite	[+] 51,1%	[-] 4,3%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	28,0%
OmeTV	3,2%	2,6%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	2,9%
Reddit	[+] 7,0%	[-] 2,0%	14,3%	[-] 0,0%	4,6%
Telegram	[+] 5,5%	[-] 2,4%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	4,0%
Ingen af ovenstående	2,7%	1,5%	14,3%	50,0%	2,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester har du en profil eller er oprettet på?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Profil på digitale medier krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
TikTok	[-] 44,1%	[-] 61,2%	72,7%	[+] 82,2%	[+] 79,3%	68,3%
Instagram	[-] 49,4%	[-] 59,7%	[+] 78,8%	[+] 84,2%	[+] 88,4%	72,6%
Facebook	[-] 26,3%	[-] 40,4%	52,6%	[+] 54,1%	[+] 61,4%	47,3%
Snapchat	[-] 76,6%	83,8%	87,7%	87,6%	[+] 90,7%	85,5%
Twitch	7,5%	10,4%	8,7%	7,9%	11,0%	9,1%
Discord	30,6%	[+] 35,9%	[-] 23,8%	33,3%	26,2%	29,9%
YouTube	[-] 44,1%	46,9%	52,3%	[+] 59,9%	[+] 59,9%	52,8%
Roblox	[+] 51,0%	[+] 47,8%	[-] 28,5%	31,9%	[-] 18,1%	35,1%
Fortnite	[+] 34,2%	[+] 37,6%	27,7%	23,0%	[-] 18,4%	28,0%
OmeTV	[-] 0,0%	3,4%	4,1%	5,3%	1,4%	2,9%
Reddit	[-] 2,3%	[-] 1,5%	5,9%	[+] 8,2%	5,0%	4,6%
Telegram	[-] 1,0%	[-] 1,4%	3,7%	[+] 10,6%	2,8%	4,0%
Ingen af ovenstående	3,5%	3,3%	2,1%	2,4%	[-] 0,5%	2,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester har du en profil eller er oprettet på?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Tidsforbrug på digitale medier krydset med køn

Tabellen viser, sammenhængen mellem alder og brug af tid (omregnet til timer frem for tidsintervaller) på de forskellige tjenester. Tallene i tabellen er opgivet i timer. Alle unge, indgår i beregningen – brugere, såvel som ikke brugere af digitale medier.

	Dreng	Pige	Total
TikTok	1,2	2,1	1,6
Instagram	0,8	1,1	0,9
Facebook	0,3	0,4	0,4
Snapchat	1,3	2,2	1,7
Twitch	0,2	0,0	0,1
Discord	1,0	0,1	0,6
YouTube	1,5	0,9	1,2
Roblox	0,5	0,3	0,4
Fortnite	0,9	0,1	0,5
OmeTV	0,0	0,0	0,0
Reddit	0,1	0,0	0,1
Telegram	0,1	0,0	0,0

? Hvor lang tid bruger du samlet på en almindelig dag på disse sociale medier og gaming-tjenester?

Tidsforbrug på digitale medier krydset med alder

Tabellen viser, sammenhængen mellem alder og brug af tid (omregnet til timer frem for tidsintervaller) på de forskellige tjenester. Tallene i tabellen er opgivet i timer. Alle unge, indgår i beregningen – brugere, såvel som ikke brugere af digitale medier.

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
TikTok	0,9	1,6	1,8	2,0	1,8	1,6
Instagram	0,5	0,8	1,0	1,0	1,3	0,9
Facebook	0,2	0,4	0,4	0,4	0,6	0,4
Snapchat	1,2	1,5	2,0	2,0	2,0	1,7
Twitch	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1
Discord	0,6	0,8	0,5	0,6	0,4	0,6
YouTube	1,2	1,3	1,1	1,2	1,2	1,2
Roblox	0,5	0,7	0,4	0,4	0,2	0,4
Fortnite	0,6	0,7	0,5	0,4	0,3	0,5
OmeTV	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0
Reddit	0,0	0,0	0,1	0,1	0,0	0,1
Telegram	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0	0,0

? Hvor lang tid bruger du samlet på en almindelig dag på disse sociale medier og gaming-tjenester?

Oplevelse af tidsforbrug på digitale medier krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Ja, ofte	[+] 16,5%	[+] 24,4%	42,9%	[-] 0,0%	20,5%
Ja, indimellem	40,9%	46,4%	[-] 14,3%	50,0%	43,4%
Ja, men sjældent	23,3%	18,4%	28,6%	[-] 0,0%	20,9%
Nej, aldrig	[+] 15,3%	[-] 7,6%	14,3%	[-] 0,0%	11,5%
Ved ikke	4,0%	3,1%	[-] 0,0%	50,0%	3,7%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Synes du, at du bruger for meget tid på sociale medier og gaming-plattorme?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Oplevelse af tidsforbrug på digitale medier krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Ja, ofte	[-] 10,0%	23,0%	19,5%	25,2%	24,1%	20,5%
Ja, indimellem	45,5%	39,5%	43,5%	40,1%	48,2%	43,4%
Ja, men sjældent	20,2%	18,7%	25,0%	21,7%	19,0%	20,9%
Nej, aldrig	[+] 21,1%	10,6%	8,4%	11,5%	[-] 6,7%	11,5%
Ved ikke	3,2%	[+] 8,2%	3,6%	[-] 1,5%	1,9%	3,7%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Synes du, at du bruger for meget tid på sociale medier og gaming-plattorme?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Brug af funktioner til at indstille tidsbegrænsninger krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Ja	[-] 16,1%	[+] 22,3%	14,3%	[-] 0,0%	19,0%
Nej	[+] 81,2%	[-] 74,7%	85,7%	[+] 100,0%	78,1%
Ved ikke	2,7%	3,0%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	2,8%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

 Der findes funktioner fx på smartphones, hvor man kan indstille tidsbegrænsninger for skærmb brug og apps, så man får en notifikation, når man har nået tidsgrænsen for en bestemt app eller for sit skærmb brug generelt. Bruger du funktioner til at indstille tidsbegrænsninger for dit skærmb brug eller brug af bestemte apps?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Brug af funktioner til at indstille tidsbegrænsninger krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Ja	22,2%	18,1%	20,8%	20,8%	[-] 13,7%	19,0%
Nej	76,8%	79,4%	74,5%	77,1%	82,6%	78,1%
Ved ikke	[-] 1,0%	2,5%	4,7%	2,2%	3,7%	2,8%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Der findes funktioner fx på smartphones, hvor man kan indstille tidsbegrænsninger for skærmb brug og apps, så man får en notifikation, når man har nået tidsgrænsen for en bestemt app eller for sit skærmb brug generelt. Bruger du funktioner til at indstille tidsbegrænsninger for dit skærmb brug eller brug af bestemte apps?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

De unges vurdering af, hvor ofte de ser noget ubehageligt online krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Ca. Hver dag	[+] 8,2%	[-] 3,0%	[-] 0,0%	0,0%	5,5%
Ca. En gang om ugen	27,7%	29,6%	33,3%	0,0%	28,7%
Ca. En gang om måneden	33,5%	29,4%	16,7%	0,0%	31,2%
Sjældnere end én gang om måneden	25,3%	31,3%	33,3%	0,0%	28,4%
Ved ikke	5,3%	6,7%	16,7%	0,0%	6,2%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvor ofte tror du cirka, at du ser noget ubehageligt på nettet?

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

De unges vurdering af, hvor ofte de ser noget ubehageligt online krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Ca. Hver dag	[-] 1,5%	6,5%	6,1%	6,7%	6,2%	5,5%
Ca. En gang om ugen	31,7%	26,7%	28,1%	36,4%	[-] 21,3%	28,7%
Ca. En gang om måneden	25,2%	35,4%	28,8%	27,7%	38,2%	31,2%
Sjældnere end én gang om måneden	34,7%	24,8%	27,8%	24,7%	30,2%	28,4%
Ved ikke	6,9%	6,6%	9,2%	4,6%	4,1%	6,2%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvor ofte tror du cirka, at du ser noget ubehageligt på nettet?

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

De unges handlinger efter, at de sidste gang så noget ubehageligt online krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Lukkede appen/hjemmesiden/tjenesten ned	29,4%	28,4%	16,7%	0,0%	28,8%
Rapporterede det på platformen, hvor jeg så det	[-] 8,7%	[+] 23,4%	50,0%	0,0%	16,6%
Anmeldte det til politiet	0,0%	1,2%	0,0%	0,0%	0,6%
Fortalte mine forældre om det	19,9%	21,5%	16,7%	0,0%	20,6%
Fortalte en ven om det	14,1%	16,8%	[-] 0,0%	0,0%	15,3%
Fortalte en lærer eller pædagog om det	[-] 0,0%	[+] 2,1%	[-] 0,0%	0,0%	1,0%
Sendte det videre til en ven/bekendt	2,9%	3,8%	[-] 0,0%	0,0%	3,3%
Talte med nogen der ikke kender mig (fx Børnetelefonen)	1,6%	0,9%	[-] 0,0%	0,0%	1,3%
Skrev med en chatbot om det (fx MyAI eller ChatGPT)	0,6%	1,5%	[-] 0,0%	0,0%	1,0%
Intet af ovenstående	29,9%	23,9%	16,7%	0,0%	26,8%
Ved ikke	5,7%	7,1%	16,7%	0,0%	6,6%
Andet	1,5%	3,6%	[-] 0,0%	0,0%	2,5%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvad gjorde du sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet?

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

De unges handlinger efter, at de sidste gang så noget ubehageligt online krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Lukkede appen/hjemmesiden/tjenesten ned	35,1%	25,0%	24,0%	32,0%	27,8%	28,8%
Rapporterede det på platformen, hvor jeg så det	10,4%	12,2%	19,9%	21,8%	17,6%	16,6%
Anmeldte det til politiet	0,0%	0,0%	1,1%	0,8%	0,9%	0,6%
Fortalte mine forældre om det	[+] 35,6%	25,4%	18,9%	[-] 13,4%	[-] 12,6%	20,6%
Fortalte en ven om det	14,5%	16,7%	17,4%	14,2%	14,0%	15,3%
Fortalte en lærer eller pædagog om det	3,8%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	1,7%	[-] 0,0%	1,0%
Sendte det videre til en ven/bekendt	1,3%	2,7%	[+] 9,1%	3,8%	[-] 0,0%	3,3%
Talte med nogen der ikke kender mig (fx Børnetelefonen)	1,4%	1,9%	3,4%	[-] 0,0%	[-] 0,0%	1,3%
Skrev med en chatbot om det (fx MyAI eller ChatGPT)	1,5%	[-] 0,0%	1,1%	2,6%	[-] 0,0%	1,0%
Intet af ovenstående	[-] 17,6%	24,9%	25,6%	26,7%	[+] 37,0%	26,8%
Ved ikke	[-] 2,5%	6,5%	8,9%	8,7%	5,8%	6,6%
Andet	3,8%	1,5%	1,8%	0,9%	4,6%	2,5%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvad gjorde du sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet?

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

Årsag til ikke at rapportere ubehageligt indhold krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Jeg ved ikke, hvordan man anmelder eller rapporterer indhold til platformen	10,8%	13,4%	50,0%	0,0%	12,1%
Jeg har ikke overvejet, at det var en mulighed at anmelde indholdet	[+] 41,9%	[-] 23,4%	[-] 0,0%	0,0%	34,8%
Jeg synes ikke, at det er i orden at anmelde en anden brugers indhold/opslag	0,9%	2,2%	0,0%	0,0%	1,3%
Jeg er bange for at brugeren ville blive sur, hvis jeg anmeldte deres indhold	6,2%	11,4%	[-] 0,0%	0,0%	8,0%
Jeg er bange for at min profil bliver lukket, hvis jeg anmelder indhold	3,7%	6,0%	[-] 0,0%	0,0%	4,5%
Jeg tror ikke, at det vil hjælpe noget	29,9%	32,5%	[-] 0,0%	0,0%	30,6%
Jeg er bange for, at mine forældre finder ud af, hvad jeg har set, hvis jeg anmelder det	3,3%	9,3%	[-] 0,0%	0,0%	5,5%
Jeg har aldrig set noget ubehageligt indhold	3,8%	3,2%	[-] 0,0%	0,0%	3,6%
Andet	6,2%	3,2%	50,0%	0,0%	5,5%
Ved ikke	16,2%	26,3%	[-] 0,0%	0,0%	19,7%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvorfor har du ikke anmeldt eller rapporteret ubehageligt indhold?

De unges foretrukne kilder til hjælp ved ubehagelige oplevelser online krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Mine venner	[-] 37,6%	46,3%	66,7%	0,0%	42,3%
Mine forældre	57,6%	49,4%	33,3%	0,0%	53,1%
En lærer eller pædagog	11,0%	11,7%	16,7%	0,0%	11,4%
Nogen jeg kan kontakte anonymt (fx Børnetelefonen)	6,7%	[+] 12,3%	[-] 0,0%	0,0%	9,4%
En AI-chatbot fx My AI eller ChatGPT	4,7%	4,4%	[-] 0,0%	0,0%	4,5%
Politiet	[-] 4,7%	[+] 11,1%	[-] 0,0%	0,0%	7,8%
Jeg ville ikke have lyst til at få hjælp fra nogen	20,2%	18,3%	33,3%	0,0%	19,4%
Andre	2,2%	4,4%	[-] 0,0%	0,0%	3,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvem vil du helst have hjælp af, hvis du oplever noget ubehageligt på nettet? Vælg op til tre svar

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

De unges foretrukne kilder til hjælp ved ubehagelige oplevelser online krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Mine venner	[-] 28,0%	37,1%	49,2%	45,9%	49,2%	42,3%
Mine forældre	[+] 77,4%	50,0%	45,2%	56,3%	[-] 39,8%	53,1%
En lærer eller pædagog	[+] 18,9%	13,7%	12,2%	10,3%	[-] 3,8%	11,4%
Nogen jeg kan kontakte anonymt (fx Børnetelefonen)	10,4%	12,3%	9,5%	10,8%	[-] 4,9%	9,4%
En AI-chatbot fx My AI eller ChatGPT	[-] 1,5%	4,3%	4,1%	7,3%	4,9%	4,5%
Politiet	5,3%	7,1%	5,4%	11,2%	9,6%	7,8%
Jeg ville ikke have lyst til at få hjælp fra nogen	[-] 8,2%	21,8%	16,8%	15,2%	[+] 33,0%	19,4%
Andre	3,8%	3,1%	4,7%	2,9%	2,1%	3,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Hvem vil du helst have hjælp af, hvis du oplever noget ubehageligt på nettet? Vælg op til tre svar

Base: 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.

De unges erfaringer med at anmelde eller rapportere ubehageligt indhold online krydset med køn

	Dreng	Pige	En anden kønsidentitet	Ønsker ikke at svare	Total
Ja	[-] 22,5%	[+] 43,4%	33,3%	0,0%	32,2%
Nej	[+] 73,9%	[-] 50,2%	66,7%	0,0%	63,0%
Ved ikke	3,6%	6,4%	[-] 0,0%	0,0%	4,8%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

⓪ Har du nogensinde anmeldt eller rapporteret noget ubehageligt indhold til den platform, hvor du så det?

Base: 364 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år samt *ikke* rapporterede det sidste gang, de så det

De unges erfaringer med at anmelde eller rapportere ubehageligt indhold online krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Ja	27,5%	[-] 21,2%	38,3%	34,0%	39,2%	32,2%
Nej	69,9%	72,3%	55,6%	58,8%	58,6%	63,0%
Ved ikke	2,6%	6,5%	6,1%	7,2%	2,2%	4,8%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

⓪ Har du nogensinde anmeldt eller rapporteret noget ubehageligt indhold til den platform, hvor du så det?

Base: 364 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år samt *ikke* rapporterede det sidste gang, de så det

Brug af forældreindstillinger krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Ja	[+] 30,5%	22,3%	20,9%	14,0%	[-] 4,0%	18,1%
Nej	[-] 62,5%	[-] 69,9%	74,3%	[+] 81,7%	[+] 93,2%	76,6%
Ved ikke	6,9%	7,8%	4,8%	4,3%	[-] 2,8%	5,3%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

? Bruger dine forældre forældreindstillinger til at styre, hvilket indhold du kan se, og hvor lang tid du må bruge på skærmen eller på bestemte apps? Tænk ikke på aftaler, I har sammen, men konkrete indstillinger som dine forældre har lavet på dit device.

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

De unges vurdering af forældrenes indsigt i deres online aktivitet krydset med alder

	13 år	14 år	15 år	16 år	17 år	Total
Mine forældre ved næsten alt om, hvad jeg laver og ser på nettet	[+] 30,3%	23,2%	18,1%	[-] 14,2%	[-] 13,4%	19,6%
Mine forældre ved noget af det, jeg laver og ser på nettet	[+] 45,5%	43,8%	43,5%	[-] 31,0%	[-] 27,3%	38,0%
Mine forældre ved kun lidt om, hvad jeg laver og ser på nettet	[-] 17,9%	24,8%	29,7%	35,1%	[+] 40,4%	29,8%
Mine forældre ved slet ikke noget om, hvad jeg laver og ser på nettet	[-] 3,3%	[-] 4,3%	7,0%	[+] 13,9%	[+] 15,2%	8,9%
Ved ikke	3,0%	3,9%	[-] 1,7%	5,9%	3,7%	3,6%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

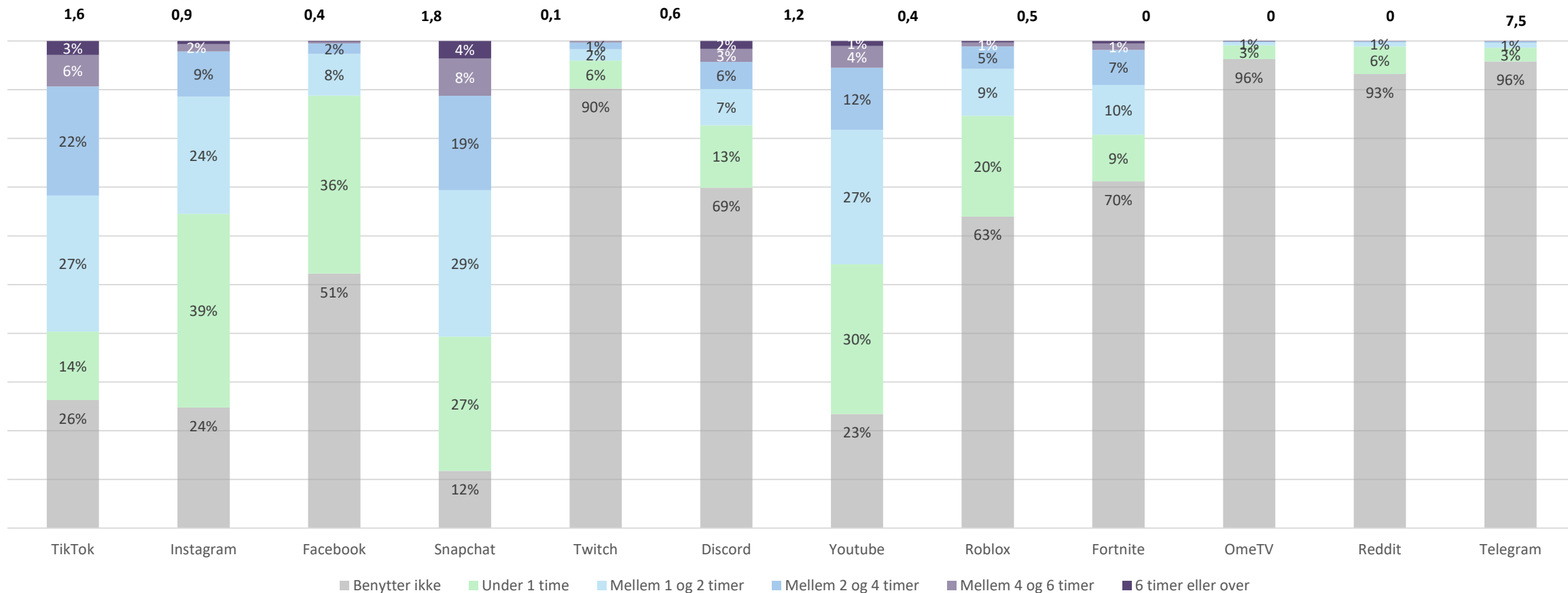
? Hvilket af følgende udsagn passer bedst på, hvor meget dine forældre ved om, hvad du laver og ser på nettet?

Base: 997 – inkluderer unge, som angiver at bruge tid på minimum én af de listede digitale medier

Øvrige kryds

Gennemsnitligt tidsforbrug (målt i timer) pr. tjeneste blandt alle unge

Gennemsnitstid målt i timer pr. platform:



? Hvor lang tid bruger du samlet på en almindelig dag på disse sociale medier og gaming-tjenester?

Base: 1000



Voxmeter A/S

Borgergade 6, 4.

DK-1300 København K

T: 7020 2324

info@voxmeter.dk

Læs mere her

Analysér:

voxmeter.dk

Analysesystem:

catglobe.com



**Medfinansieret af
Den Europæiske Union**