



FOLKETINGET

Ekspertmøde om skærmforbrug og sociale mediers betydning for børn og unges mentale sundhed

Sundhedsudvalget

Tirsdag 29. april kl. 14.00 – 15.15



FOLKETINGET

Introduktion ved Rasmus Lund Nielsen (M)

Formand for Sundhedsudvalget



FOLKETINGET

Anders Grøntved

Cand. Scient. Professor og forskningsleder,
Syddansk Universitet

Ekspertmøde i Sundhedsudvalget

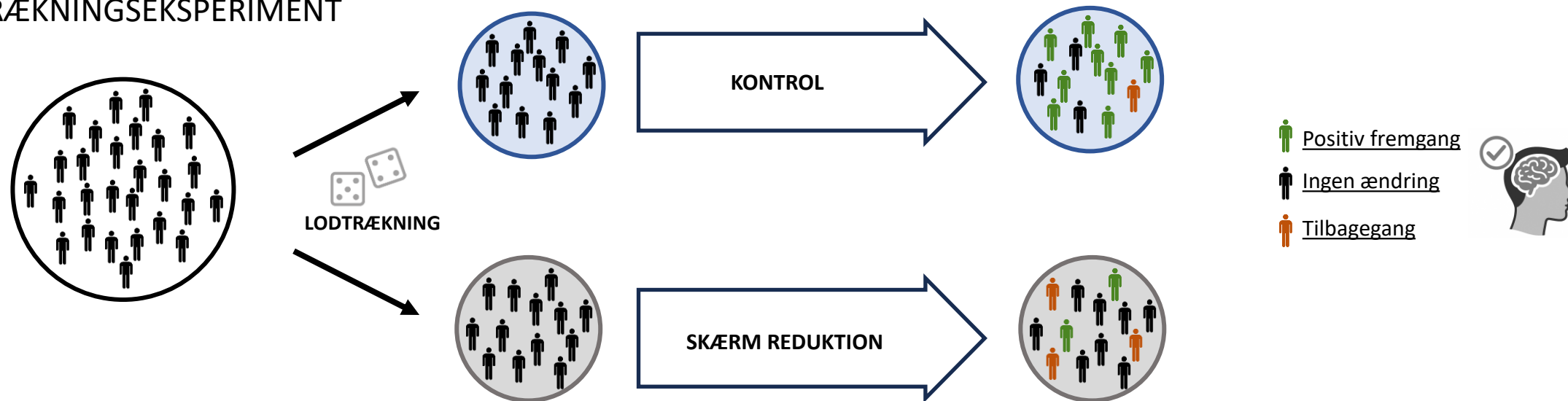
Hvad ved vi om skærmforbrugets betydning for børn og unges mentale sundhed?

Anders Grøntved (Cand.scient., MPH, PhD)
Professor og forskningsleder

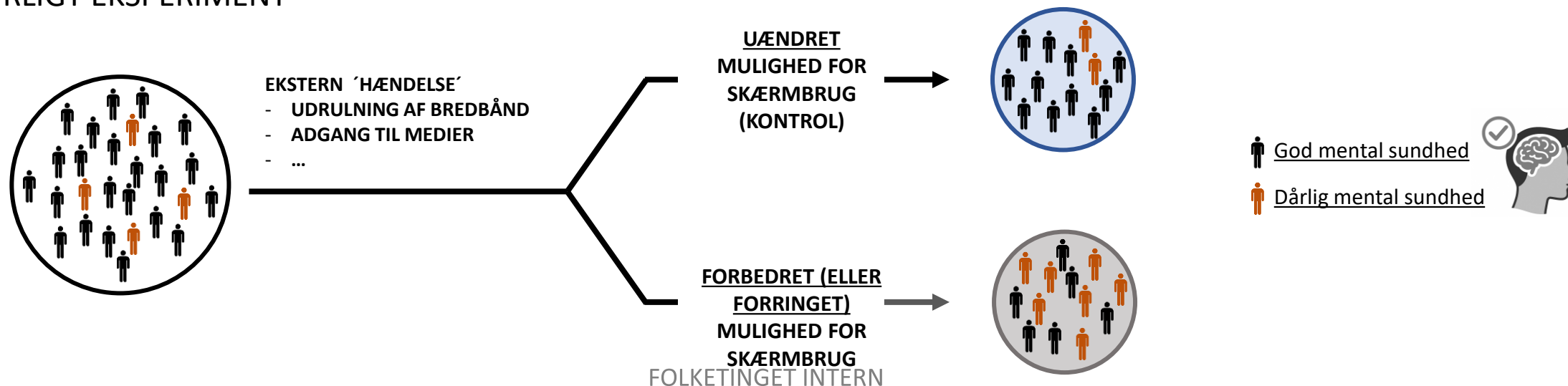


Er der en kausal effekt af brug af skærm for mental sundhed hos børn og unge?

LODTRÆKNINGSEKSPERIMENT



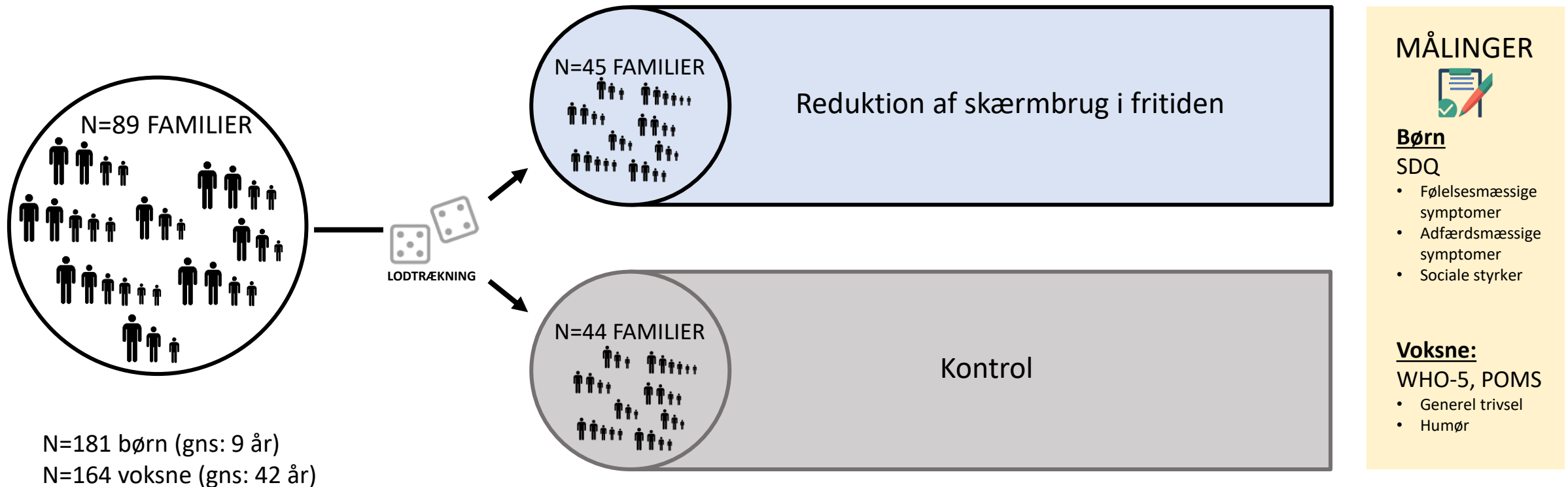
NATURLIGT EKSPERIMENT



SCREENS eksperimentet

Baselinemåling

Opfølgningsmåling



SDU Device Tracker applikationer

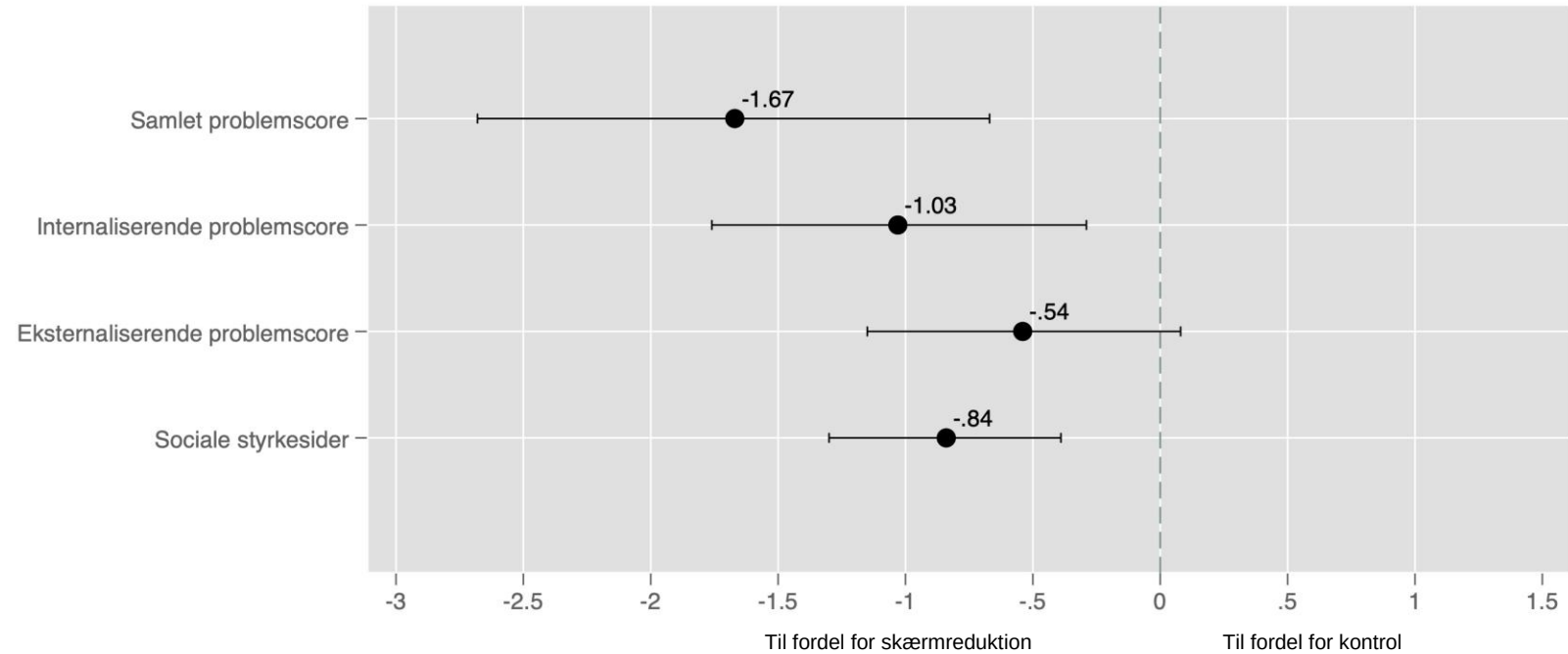


European Research Council

Rasmussen et al. 2020 BMC Pub Health
Rasmussen et al. 2021 PLOS ONE
Pedersen et al. 2022 JAMA Pediatrics
Pedersen et al. 2022 Npj Mental Health research
Schmidt-Persson et al. 2024 JAMA Network Open

SCREENS trial: Børn og forældres mentale sundhed

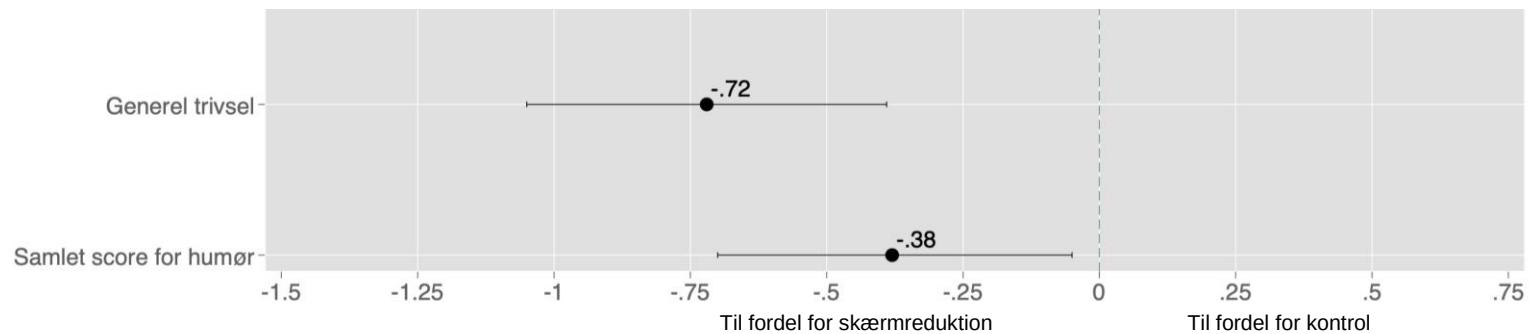
SDQ
Forældrerapporteret



BØRN

WHO-5
Profile of moods

Selvrapporteret

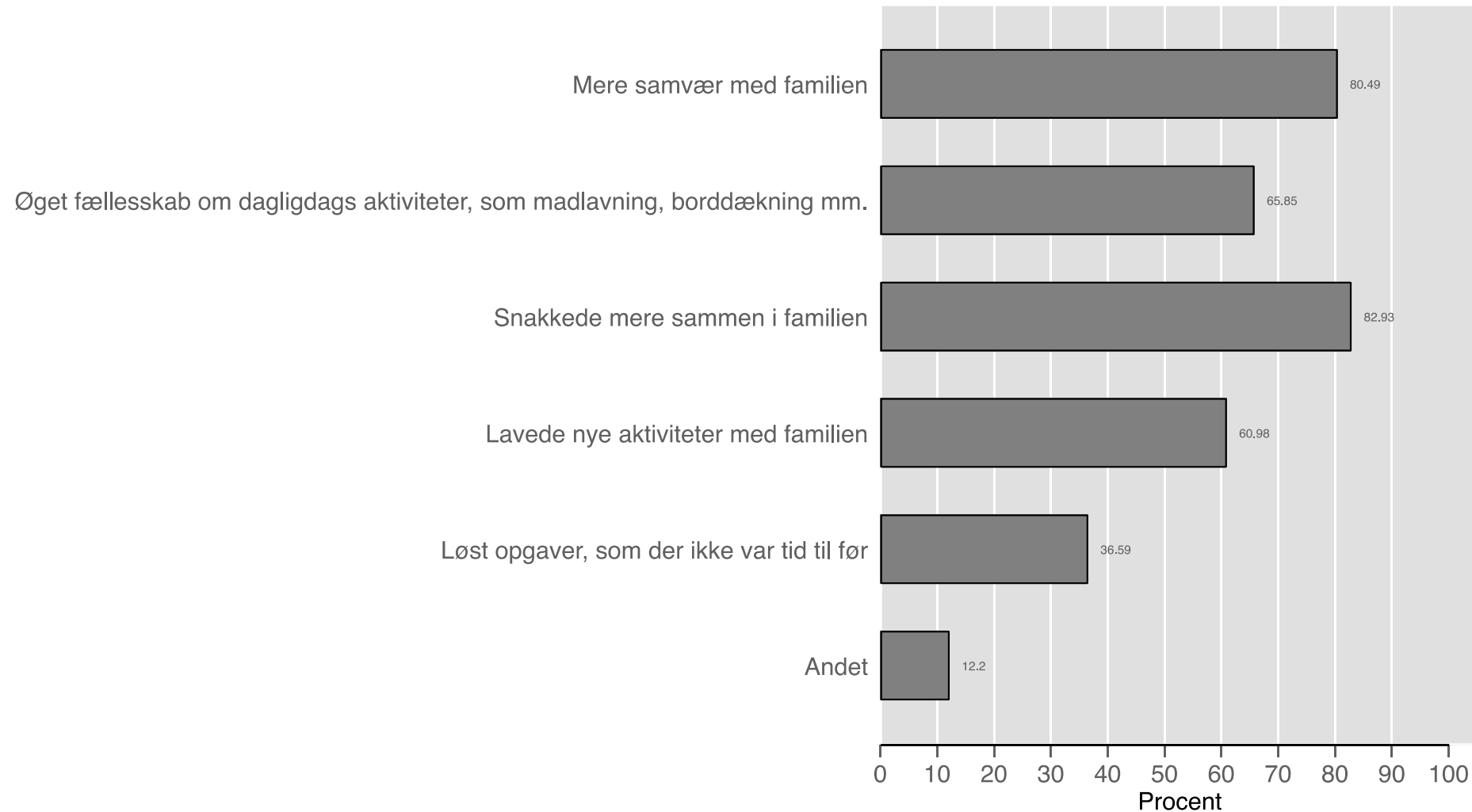


VOKSNE

Gennemsnitlig forskel (95% CI) mellem skærmreduktion og kontrol

SCREENS trial: Forældrenes oplevelse af familiens deltagelse i eksperimentet

Oplevede du positive ændringer i perioden hvor familiens skærmtid skulle reduceres?



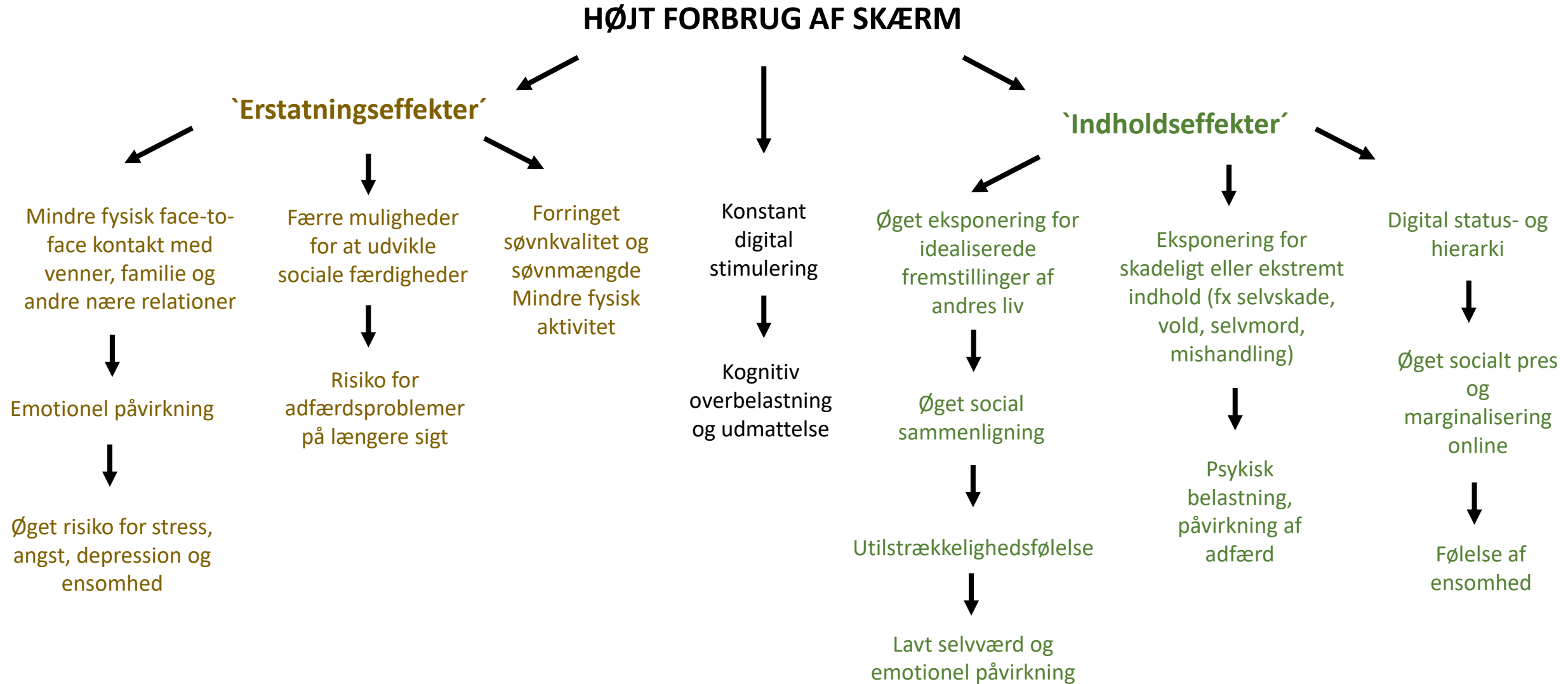
Randomiserede kontrollerede eksperimenter gennemført blandt børn eller unge (inkl. unge voksne)

Studie	År	Interventionstype	Positiv effekt	Ingen effekt	Negativ effekt
Pieh et al.	2025	Smartphone reduktion (3 uger)	Mindre depression og stress, og bedre generel trivsel		
Davis et al.	2025	Sociale medier reduktion (3 uger)	Signifikant reduceret depression, angst og FoMO		
Brailovskaia et al.	2024	Smartphone reduktion (1 uge)	Reduceret depression, øget positiv mental tilstand		
Sagaribay et al.	2024	Sociale medier pause (1 uge)	Reduceret depression, angst, stress; forbedret kropsbillede og søvn		
Schmidt-Persson et al.	2024	Generel skærmreduktion (2 uger)	Forbedring af internaliserende symptomer og øgning i sociale styrkesider		
Walsh et al.	2024	Sociale medier pause eller smartphone begrænsning (8 dage)	Forbedret velbefindende, reduceret ensomhed og stress, øget autonomi		
Brown et al.	2024	Sociale medier pause (1 uge)	Øget velbefindende, reduceret ensomhed		
Thai et al.	2024	Sociale medier reduktion (3 uger)	Forbedret kropsbillede		
Hasselle et al.	2024	Sociale medier pause (2 uger)	Mindre stress og ensomhed, forbedret generel trivsel		
Lambert et al.	2022	Sociale medier pause (1 uge)	Forbedret generel trivsel, reduktion i depression og angst		
Brailovskaia et al.	2022	Smartphone begrænsning eller reduktion (1 uge)	Forbedret livstilfredshed, mindre depression og angst		
Schwarz et al.	2022	Instagram pause (1 uge)	Reduceret depression og angst, forbedret livstilfredshed		
Collis et al.	2022	Social medier begrænsning (2 måneder)		Ingen effekt på generel trivsel	
Thai et al.	2021	Social medier reduktion (3 uger)	Forbedret kropsbillede, mindre angst		
Hall et al.	2021	Social medier reduktion (1 til 4 uger)		Ingen effekt på generel trivsel eller ensomhed	
Fioravanti et al.	2020	Instagram pause (1 uge)	Forbedring i generel velbefindende		
Agadullina et al.	2020	Sociale medier begrænsning (4 uger)		Ingen effekt på ensomhed	
Mosquera et al.	2020	Facebook pause (1 uge)	Mindre depression, forbedret generel trivsel		
Allcott et al.	2020	Facebook pause (4 uger)	Forbedret generel trivsel, mindre depression		
Valley et al.	2019	Social medier pause (1 uge)	Reduceret stress og ensomhed, forbedret generel trivsel		
					Reduceret oplevelse af positive følelser (kun blandt deltagere der aktivt poster på sociale medier)
Hanley et al.	2019	Facebook og Instagram pause (1 uge)			
Hunt et al.	2018	Sociale medier begrænsning (3 uger)	Reduceret ensomhed, angst og depression		
Turel et al.	2018	Sociale medier begrænsning (1 uge)	Reduceret stress		
Tromholt	2016	Facebook pause (1 uge)	Øget livstilfredshed og generel trivsel		
Wolf et al.	2016	Facebook pause (2 uger)	Øget generel trivsel		

Naturlige eksperimenter blandt børn og unge (inkl. unge voksne)

Studie	Ekstern påvirkning af skærmbrug	Datakilde til mental sundhed	Tidsperiode	Resultat
Abrahamsen (2024)	Indførelse af smartphone-`forbud` i skoler i Norge	Nationale registre over psykologiske lægekonsultationer Surveydata (mobning)	2010–2018	Reduktion i psykologiske helbredsrelaterede sundhedskonsultationer (lægekonsultationer) for piger (ingen effekt blandt drenge) Reduktion i mobning (selvrapporteret)
Donati et al. (2022)	Udrulning af bredbåndsinternet i Italien	Registerdata (kliniske diagnoser – mental disorders)	2001–2011	Stigning i hyppigheden af mental disorders
Golin (2022)	Udrulning af bredbåndsinternet i Tyskland	Surveydata (generel trivsel)	2008–2012	Reduktion i generel trivsel (ingen effekt blandt mænd)
Arenas-Arroyo et al. (2022)	Udrulning af bredbåndsinternet i Spanien	Registerdata (kliniske diagnoser – mental disorders)	2007–2019	Stigning i hyppigheden af mental disorders blandt unge (større effekter blandt piger)
Braghieri et al. (2022)	Introduktion af Facebook på universiteter i USA	Surveydata (symptomer for depression og angst)	2004–2008	Stigning i symptomer for depression og angst (større effekter for kvinder)
McDool et al. (2020)	Individuel internetadgang i Storbritannien	Surveydata (generel trivsel)	2016–2018	Reduktion i generel trivsel (større effekt for piger)

Brug af skærm og mental sundhed blandt børn og unge: forklaringsmekanismer



- De fleste lodtrækningsstudier (RCT) finder, at mindre skærmbrug forbedrer mental sundhed på tværs af flere mål (f.eks. generel trivsel, stress, symptomer for depression)
- Effekterne i RCT-studier er typisk små til moderate efter kortere perioder med reduceret skærmtid
- Naturlige eksperimenter viser tilsvarende resultater, men med mindre effektstørrelser – hvilket er forventeligt, da de undersøger indirekte påvirkninger af skærmbrug
- Effekterne er generelt større blandt unge kvinder/piger end blandt unge mænd/ drenge
- Mulige forklaringsmekanismer inkluderer både “erstatningseffekter” (mindre fysisk social kontakt, søvnforringelse etc.) og “indholdseffekter” (social sammenligning, eksponering for skadeligt indhold)



FOLKETINGET

Aida Bikic

Psykolog, ph.d. samt lektor og forsker på Klinisk Institut,
Syddansk Universitet, Forskningsenheden i Børne-og
Ungdomspsykiatri i Odense

**Hvordan beskyttes børn og unge mod usunde
skærmvaner?**

Hvad kan politik og hvad kan forældre gøre?

Aida Bikic

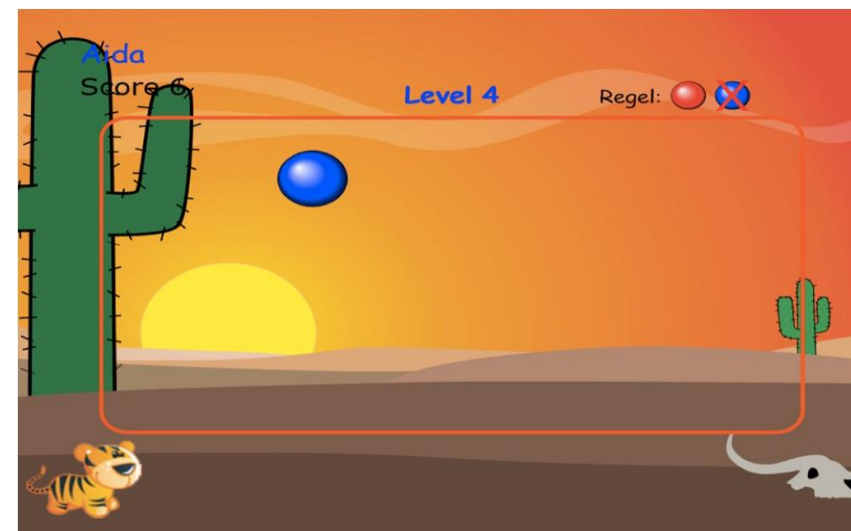
Psykolog, ph.d., lektor

Klinisk Institut, Syddansk Universitet

Forskningsenheden i Børne-og Ungdomspsykiatri i Odense

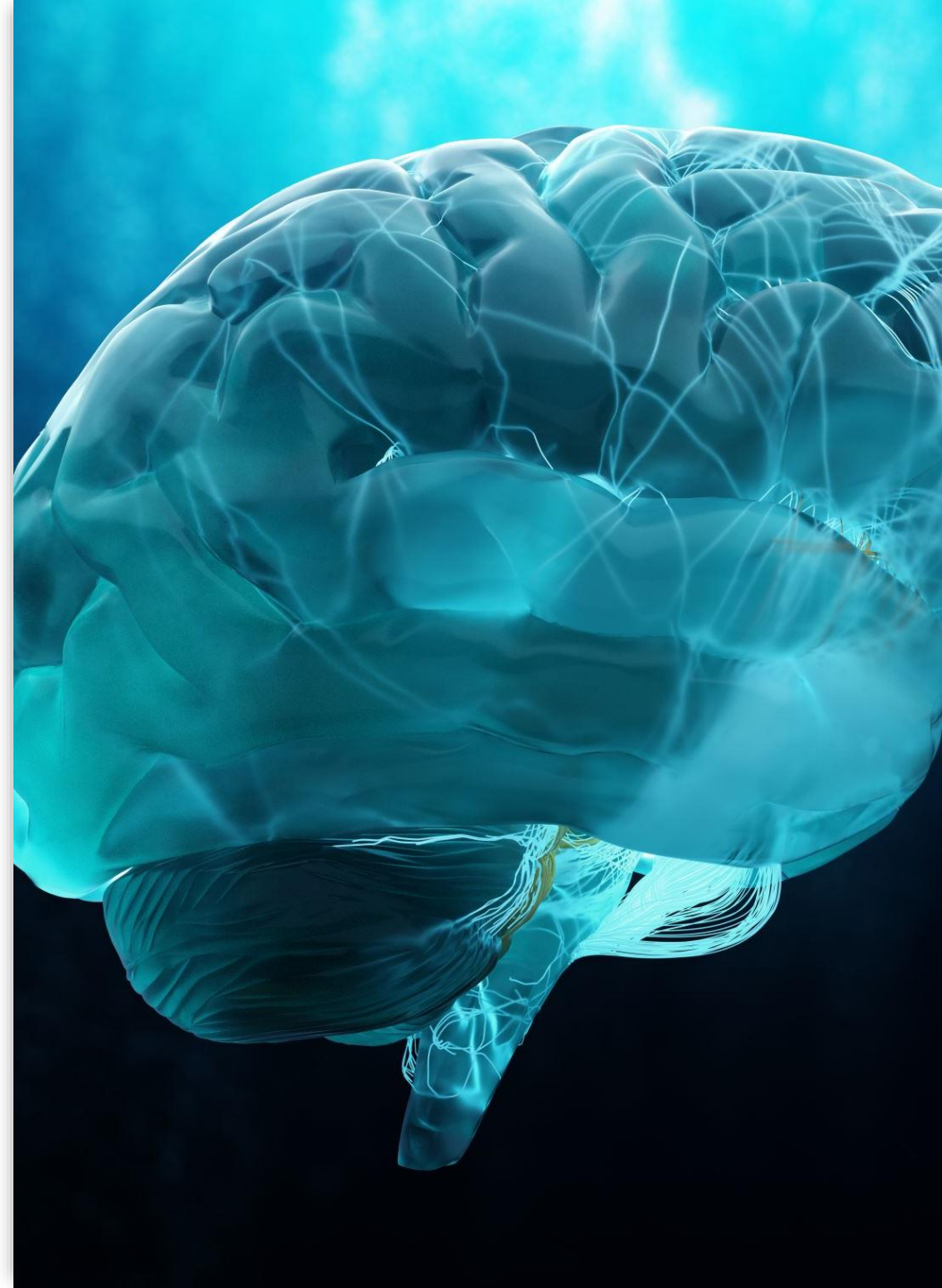
Ph.d. i kognitiv træning

- Tradition for træning med særlige computerspil ved hjerneskade eller ADHD.
- Typisk en halv time om dagen.
- Effekt vedligeholdes over 3-6 måneder
- Opmærksomhed og hukommelse kan trænes!



Hjernen er plastisk

- Påvirkelig og formbar af ydre stimuli
- Skærmindehold påvirker hjernen
- Børn og unges hjerne er **umoden og formbar, på godt og ondt**
- Særligt sensitive perioder i barndommen



Opmærksomhedsøkonomien

Mangel på opmærksomhed:

Mennesker kan kun fokusere på en begrænset mængde indhold ad gangen.

Økonomisk værdi af opmærksomhed:

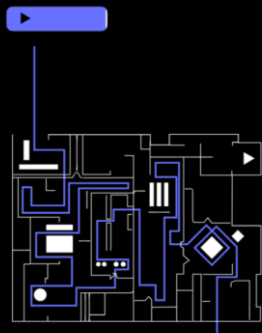
Den virksomhed der fastholder opmærksomheden, tjener mest
(TikTok, Meta, Snapchat og gaming industri)

**Målet er at gøre indholdet så engagerende som muligt ved hjælp af
manipulerende teknikker fra psykologien**

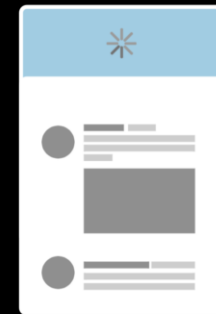
HOOK...

Når skærmen har din fulde opmærksomhed, skal såkaldte hooks sørge for at fastholde den. Utallige velkendte designelementer afholder dig fra at lægge telefonen tilbage i lommen.

Endless scrolling



MACHINE LEARNING



PULL-TO-REFRESH

Andre elementer

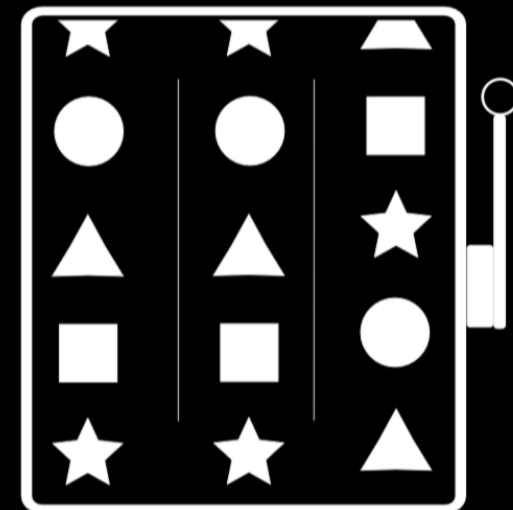
iMessage
Tirsdag 16:44

Hvad laver du?

Læst 16:45



Uforudsigelig belønning



Kilde: [Hvorfor er skærmens tiltrækningskraft så svær at modstå? Sådan er telefonen designet til at stjæle din tid - politiken.dk](https://politiken.dk)

Digital Dannelse:

Børn og unge skal lære at styre det selv?

- Hjernen er umoden
- Impulskontrol er færdigudviklet i begyndelsen af 20'erne
- Fysiologisk umuligt for børn og unge at modstå fastholdelsesmekanismer.

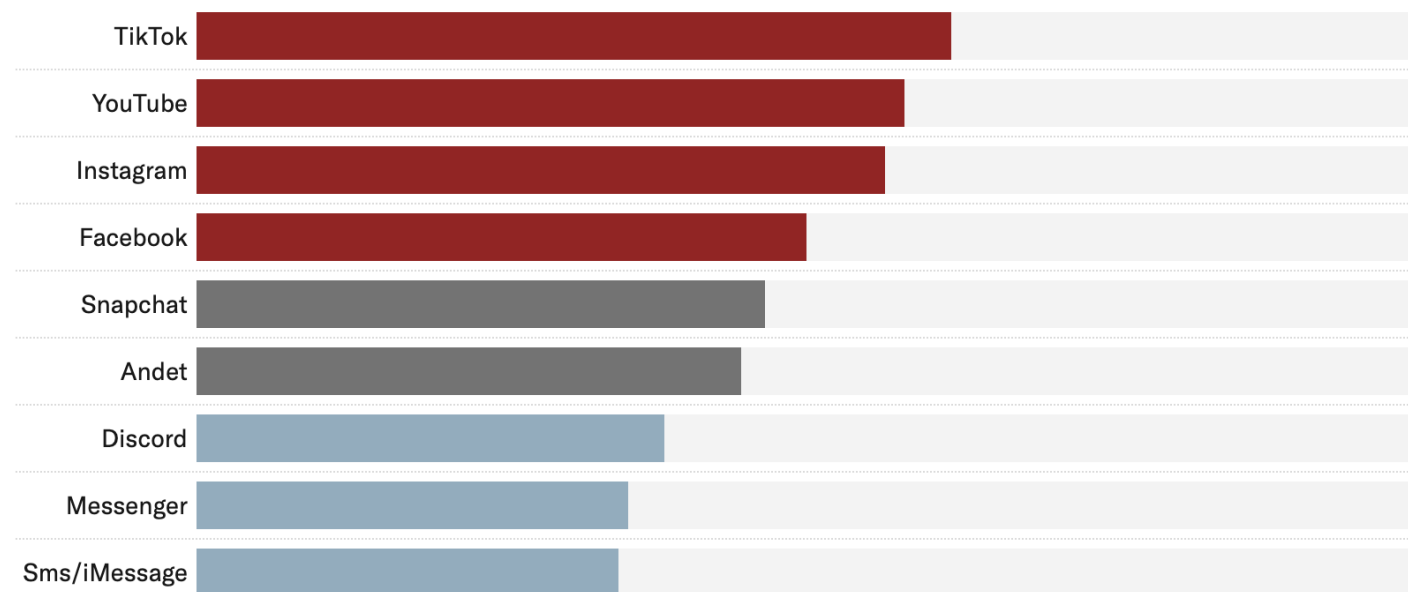


Børn og unge føler sig mere fastholdt af indholdsmedier

■ Indholdsmedier

■ Både indholds- og chatmedier

■ Chatmedier



Noter:

Figuren viser gennemsnitlig fastholdelses-score fra lav til høj. De røde søjler repræsenterer sociale medieplatforme, der primært vælges som foretrukne indholdsmedier. Blå søjler repræsenterer sociale medier, der primært vælges som chatmedier, og grå søjler repræsenterer medier, der vælges som både chat- og indholdsmedier.



Paradokset

Naturlig udvikling

- Børn skal lære at udsætte behov
- Evnen at koncentrere sig øges

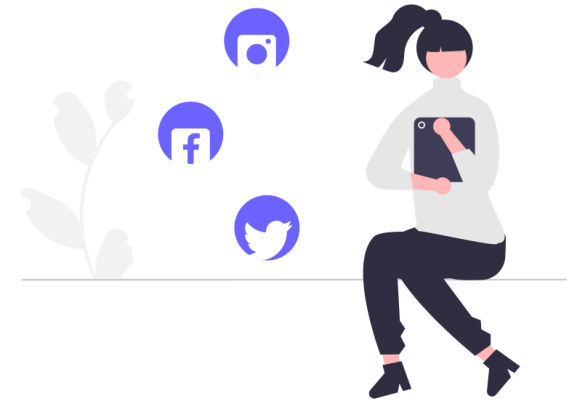
Skærmindhold → træner børn i at blive belønnet hele tiden

Konsekvens:

Hjernen lærer ikke at udsætte behov og at fordybe sig

Langtidsstudier og ADHD-symptomer...

- 3000 teenagere fulgt fra 10-12 klasse
- Hyppig check af SoME i løbet af dagen:
 - ➔ forbundet med udviklingen af ADHD-symptomer over 2 år



Ra CK, Cho J, Stone MD, et al. Association of Digital Media Use With Subsequent Symptoms of Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder Among Adolescents. *JAMA*. 2018;320(3):255–263. doi:10.1001/jama.2018.8931

Langtidsstudier og ADHD-symptomer...

4000 gymnasieelever fulgt over 5 år:

- ➔ Øget skærmtid inden for et givet år svarede til forværrede ADHD-symptomer i løbet af samme periode
- ➔ Især brug af sociale medier en betydelig langvarig sammenhæng med ADHD symptomer
- ➔ impulsivitet og efterfølgende ændringer i responskontrol

Wallace J BE, Ouellet J, Afzali MH, Conrod P. Screen time, impulsivity, neuropsychological functions and their relationship to growth in adolescent attention-deficit/hyperactivity disorder symptoms. Sci Rep. 2023 Oct 23;13(1):18108.

Nedsat koncentrationsevne

Studerende, der ser mange hurtige videoer (TikTok videoer/ IG reels/shorts)

- scorer lavere på evnen til at udsætte øjeblikkelig tilfredsstillelse ift. langsigtede læringsmål
- nedsat hukommelse
- sværere at fordybe sig i opgaver
- angst og depressions symptomer
- nedsat selveffektivitet

Afhængighed

- 26% af de danske piger har moderate til svære afhængighedssymptomer
- 25% af amerikanske børn i alderen 11-15 har afhængighedssymptomer
- Gaming disorder er snart en officiel diagnose i Danmark (ICD-11)

Højere risiko for andre afhængigheder?

Via træning af belønningssystemet

- Mere tid på sociale medier som 14-årig → højere risiko for alkoholforbrug og binge drinking som 17-årig.
- Hjernescanninger:
 - Højt skærmforbrug (9-10 år) → øget belønningssøgen (Chen et al., 2023).
 - Mere ængstelighed og tristhed 2 år senere (Zhao et al., 2023)

Purba AK, et al. "The relationship between time spent on social media and adolescent alcohol use: a longitudinal analysis of the UK Millennium Cohort Study." European Journal of Public Health, 2023

Chen YY YH, Lee TH. Negative impact of daily screen use on inhibitory control network in preadolescence: A two-year follow-up study. Dev Cogn Neurosci. 2023

Forskning

- Umuligt at lave et 100% kausalitetsstudie
- Longitudinelle studier viser en sammenhæng over tid
- Sig. resultater gennem associations- og skærmreduktionsstudier
- Tilstrækkelig viden til at vi bør anvende **et forsigtighedsprincip**
- Retten til deltagelse vs. Retten til beskyttelse

Forklaringsmodeller skadelige effekter

1) direkte skadelige effekter af skærmaktiviteterne

- træning af hjernens belønningssystem og koncentration pga belønnings- og fastholdelsesmekanismer i designet
- Skadeligt indhold (vold/vægttab/urealistiske kropsidealer/ekstremismus)

2) indirekte skadelige effekter

- mindre tid til de aktiviteter, som er vigtige for børns udvikling og trivsel

Beskyttelse af børn og unge på sociale medier og i gaming – inspiration fra spillelovgivningen

- **Forbud mod manipulerende og afhængighedsskabende mekanismer** – fx loot boxes, uendelig scrolling, tilfældige belønninger
- **Effektiv aldersverifikation** – krav om sikker alderskontrol før adgang.
- **Begrænsning af markedsføring** – af skadeligt indhold mod børn og unge.
- **Oplysning om risici** – tydelig information til brugere og forældre om afhængighed.

Skole vil have forældre til at skrive under på, at deres børn ikke kommer på sociale medier, før de fylder 13 år

Kirkebakkeskolen i Bredballe nær Vejle vil have elever under 13 år væk fra sociale medier – ikke kun i skoletiden.



Ingen sociale medier, for børn under 13 år. Skole i Vejle ser det som en hjælp til forældre, så det bliver nemmere at sige nej. (Foto: © Mads Claus Rasmussen, Ritzau Scanpix)

LÆS OP ORDBOG TEKST

Af
Peter Frandsen Siggard

12. mar kl. 15:00

En hensigtserklæring skal sikre, at elever under 13 år på Kirkebakkeskolen i Bredballe nær Vejle ikke har profiler på sociale medier. Det skriver [Vejle Amts Folkeblad](#) i dag.

Forældrene bliver bedt om at underskrive og tilslutte sig erklæringen, der er et nyt tiltag på skolen.

Og erklæringen gælder ikke kun skoletiden. Det er også børnenes fritid, der skal være SoMe-fri.

Forældre

- Svært at gå alene imod en hel kultur
- Kollektive løsninger
- Hjælp gennem forældrekontrakter

igangsat af skoler

Tak for jeres opmærksomhed!



FOLKETINGET

Kathrine Elmoose Jørgensen

Cand.scient.soc. og Ph.D, ekspert i digitale medier, Børns Vilkår

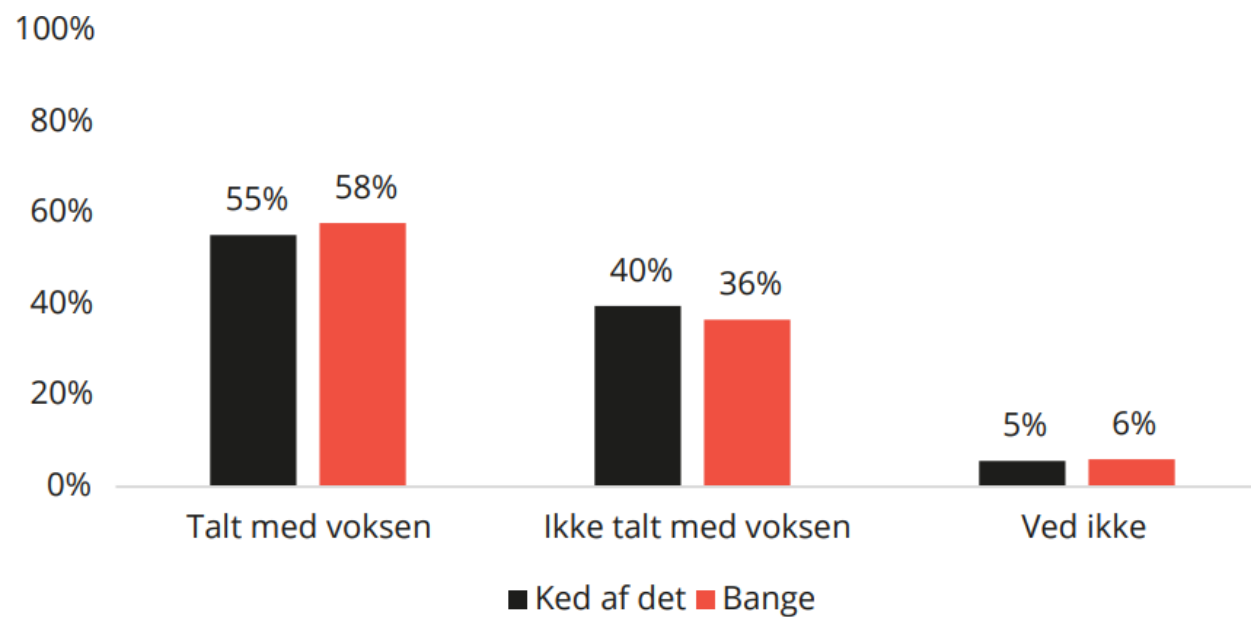
UDFORDRINGER PÅ DIGITALE MEDIER –
HVORDAN OPLEVES DE AF BØRN OG UNGE?
FOLKETINGETS SUNDHEDSUDVALG, D. 29. APRIL 2025

Kathrine Elmosse Jørgensen, ph.d., Digital medieekspert

STOP
SVIGT



Skærmbrug påvirker små børn følelsesmæssigt

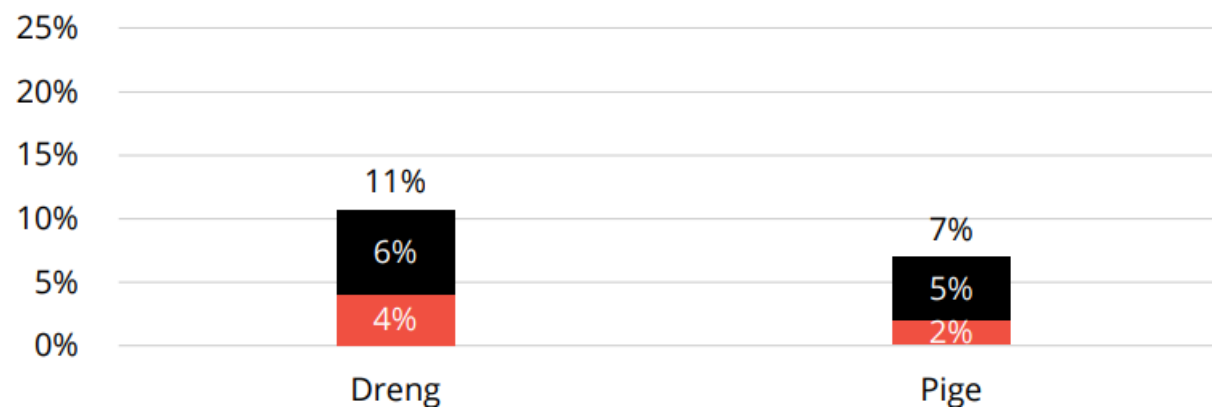


(Hutton et al. 2020; Madigan et al. 2020; Law et al. 2023; Takahashi et al. 2023; Yang et al. 2023; Statens Institut for Folkesundhed, 2020; Jusiene et al. 2019)

(Børns Vilkår, 2023)

Digital mobning

■ Meget ofte/ofte ■ En gang imellem

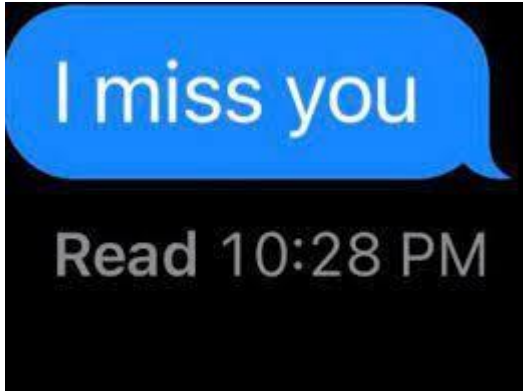
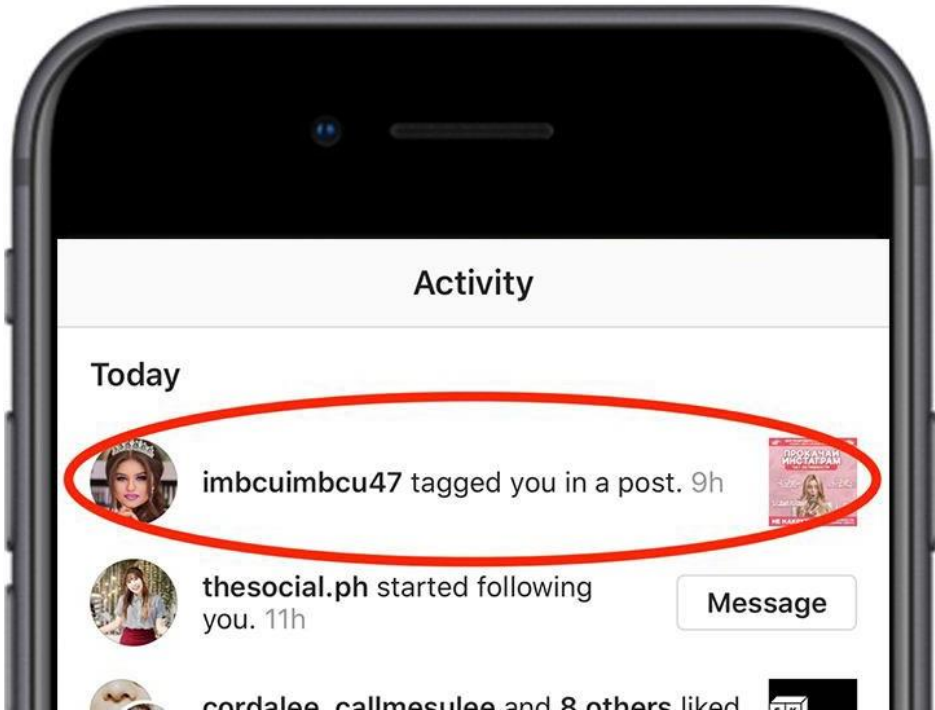
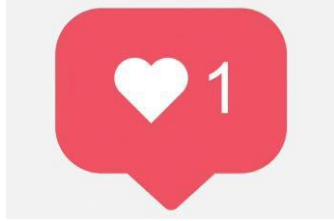


(Børns Vilkår og TrygFonden, 2023)



"Når jeg spawner [kommer ind i spillet, red.], arresterer de mig, og det gør de hele tiden. Sådan gør de hele tiden, indtil jeg ikke synes, det er sjovt mere og går ind i et andet spil. Og så gør de helt det samme igen. Så det var sådan... Og så dagen efter spurgte jeg Carl, hvad der var galt med ham, men han gad så ikke at tale med mig. Og så blev det så til generelt mobberi."

William, 8. klasse



”

”Altså det har i hvert fald en virkning på en. Sådan en negativ en, vil jeg sige. For så kan man se, om folk har læst den, og så kommer man til at tænke sådan ’okay, har de ikke lyst til svare mig?’.”

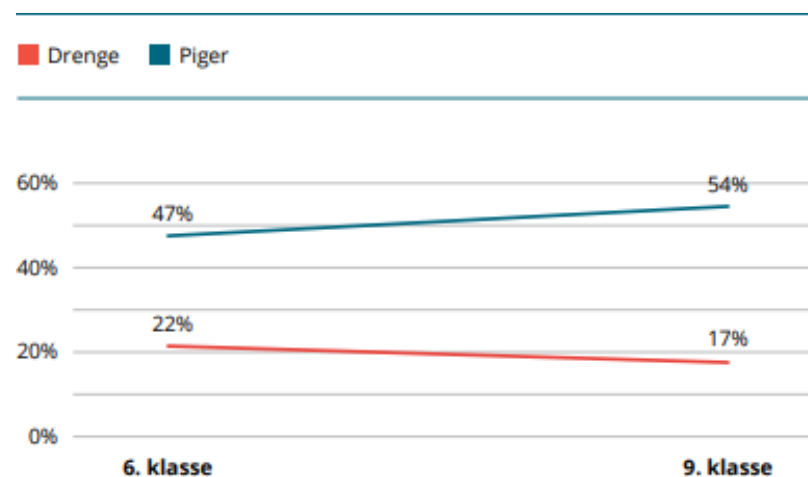
Pige, 8. klasse

"Når man scroller på tiktok og ser alle de perfekte og smukke piger med en perfekt tynd krop og et smukt ansigt tænker man hvorfor ser jeg ikke sådan ud? jeg har brugt mange aftner hvor jeg har grædt over hvordan jeg ser ud. jeg ved ikke hvad jeg skal gøre."

Pige 12 år

Designs, funktioner og kulturer

- Mobning og eksklusion
- FOMO
- Svarpres og stress
- Sammenligning
- ➔ Snævre normer

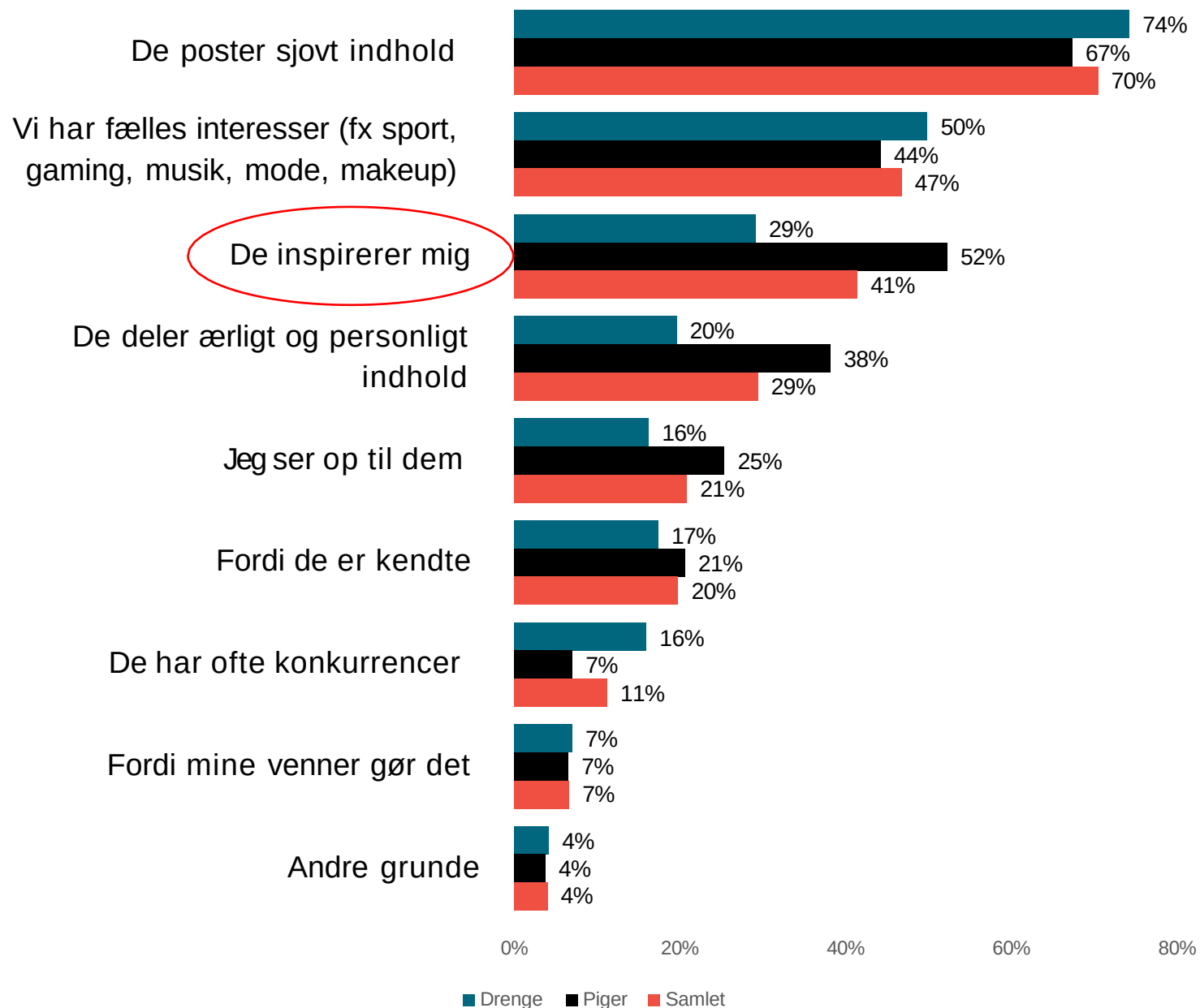


(Børns Vilkår & TrygFonden, 2020)

77 pct.

**... af børnene i 7. klasse ser
indhold fra influencere på
sociale medier**

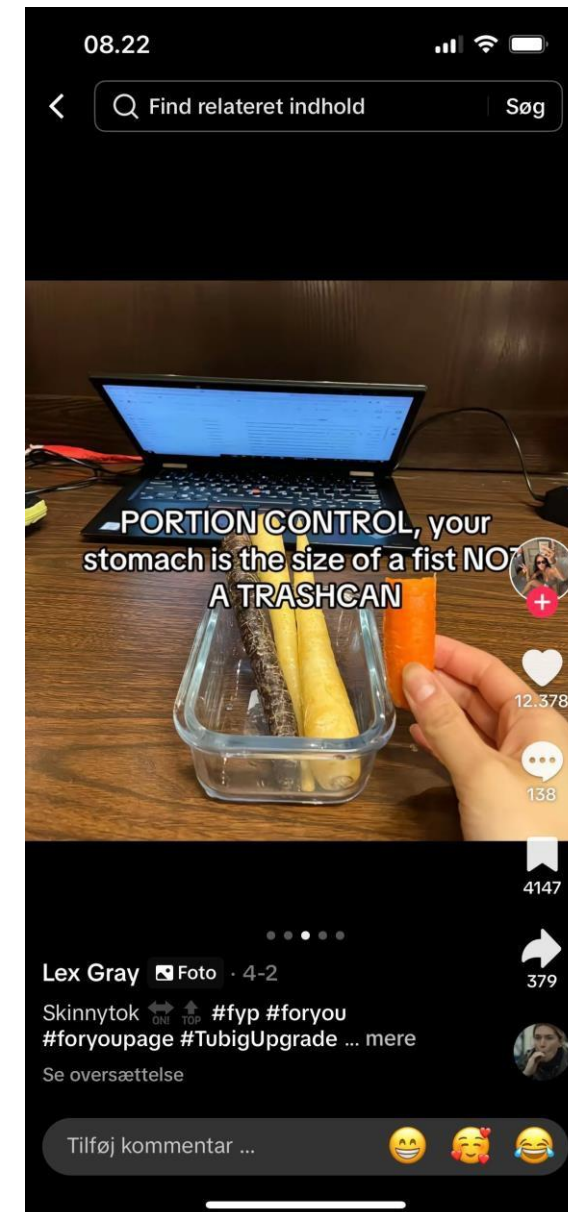
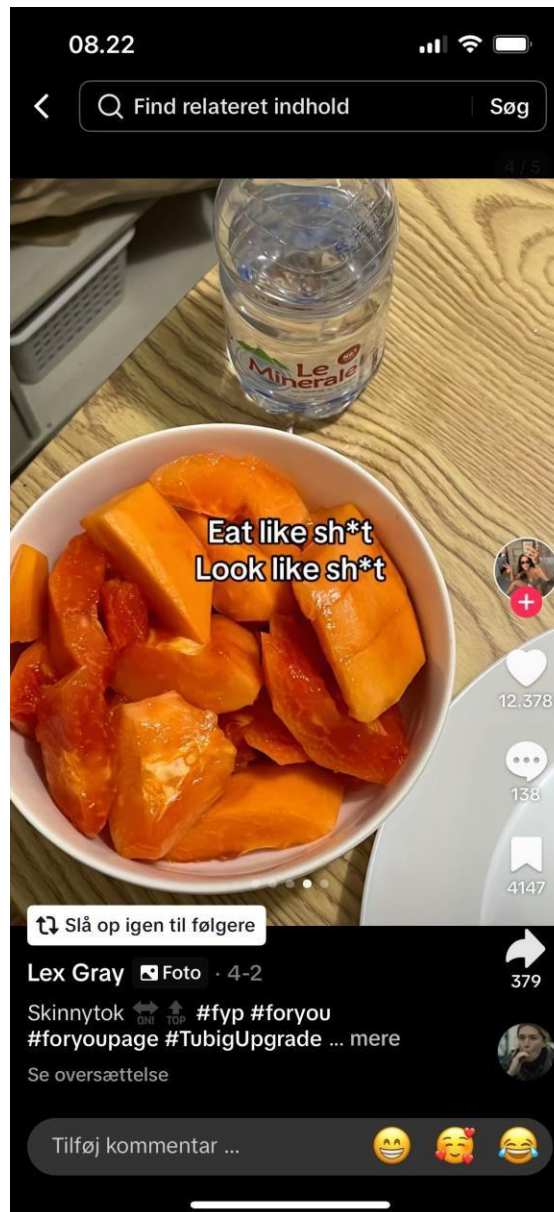
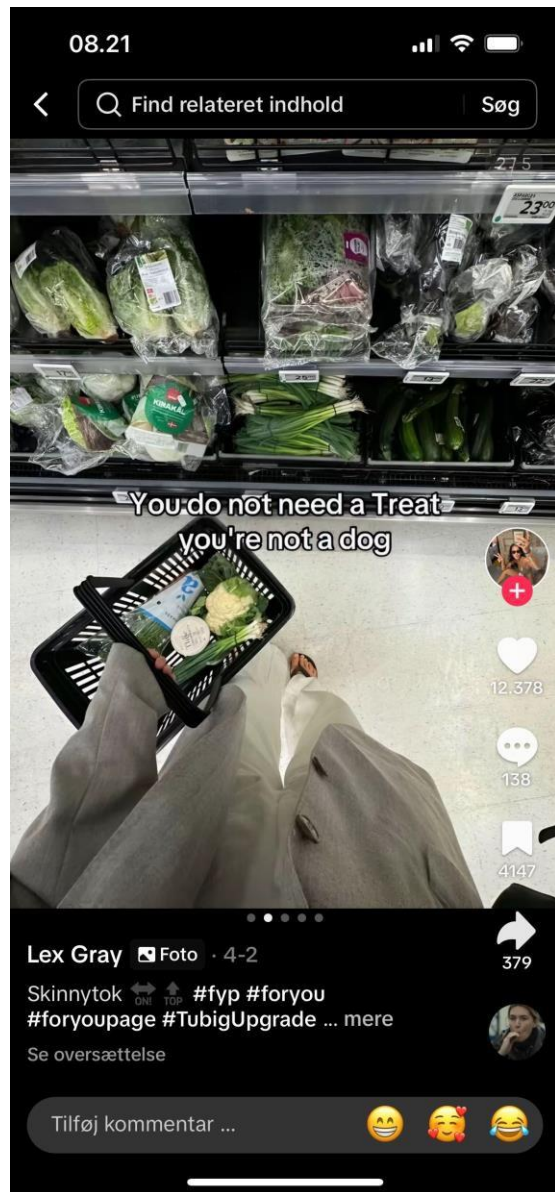
Hvorfor ser børn i 7. klasse indhold fra influencere?



Indhold der appellerer til børns følelser

- Spænding og underholdning
- Funny fails og react-videoer
- Selvskade
- Mishandling af dyr
- Vold og drab
- Klimaforandringer
- Krig
- Skinnytok





”

Jeg har to dage om ugen, hvor jeg overhovedet ikke skal lave noget som helst. Og det var en af de dage i går. Hvad brugte jeg den på? At se på telefonen hele dagen. Og det synes jeg er lidt irriterende, fordi jeg sad bare og gloede på de der videoer, og jeg vidste ikke engang, der var gået så lang tid. Og så er det meget svært for mig at lægge mobilen. Når jeg først er gået i gang med at se, så er det svært for mig at ligge den igen (...) Jeg fik sådan meget ondt i hovedet, at jeg sad på den [mobilen] hele tiden.

Molly, 10 år

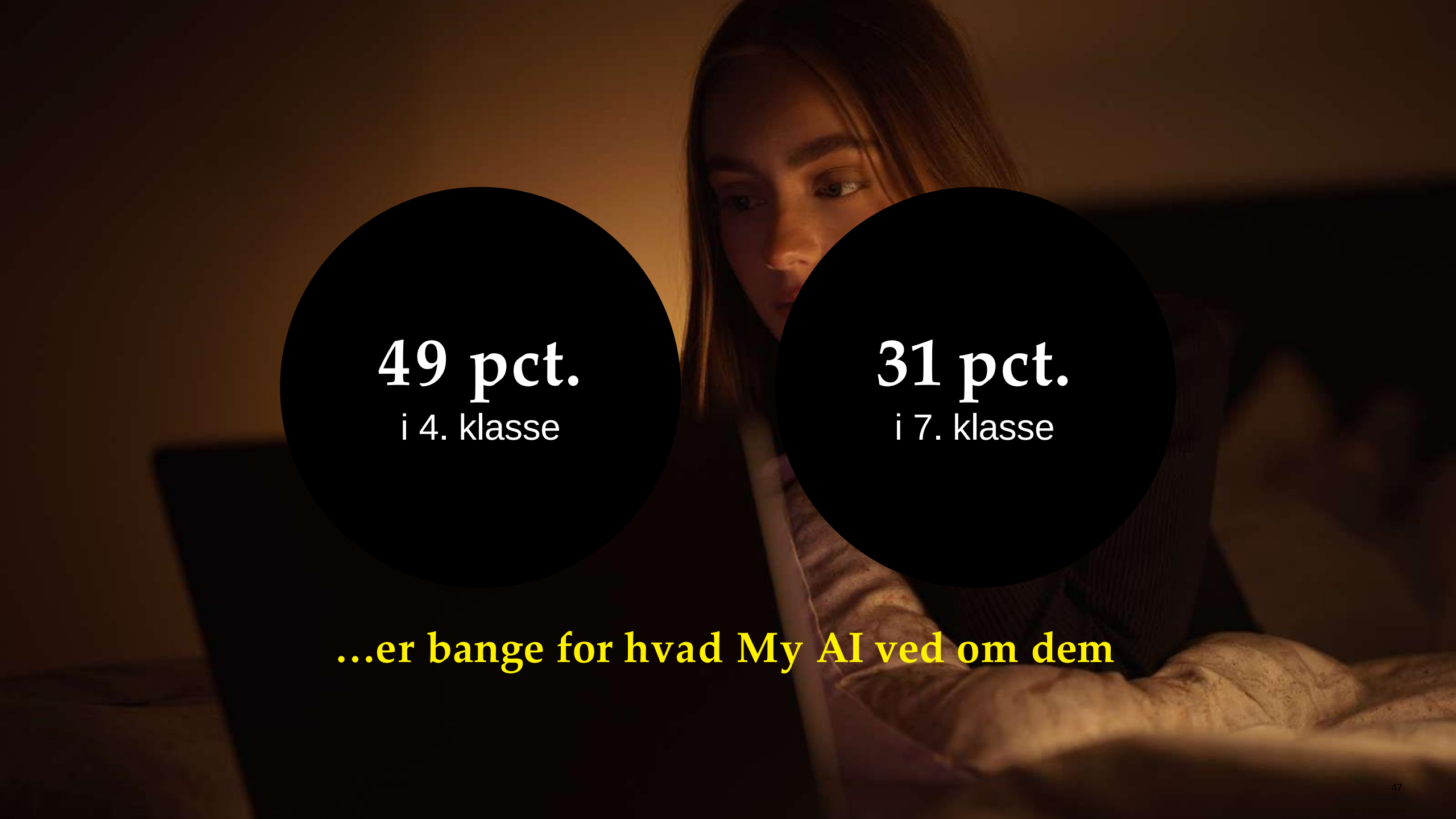
Det bedste ved sociale medier



77 pct.

har prøvet at skrive med My AI





49 pct.
i 4. klasse

31 pct.
i 7. klasse

...er bange for hvad My AI ved om dem

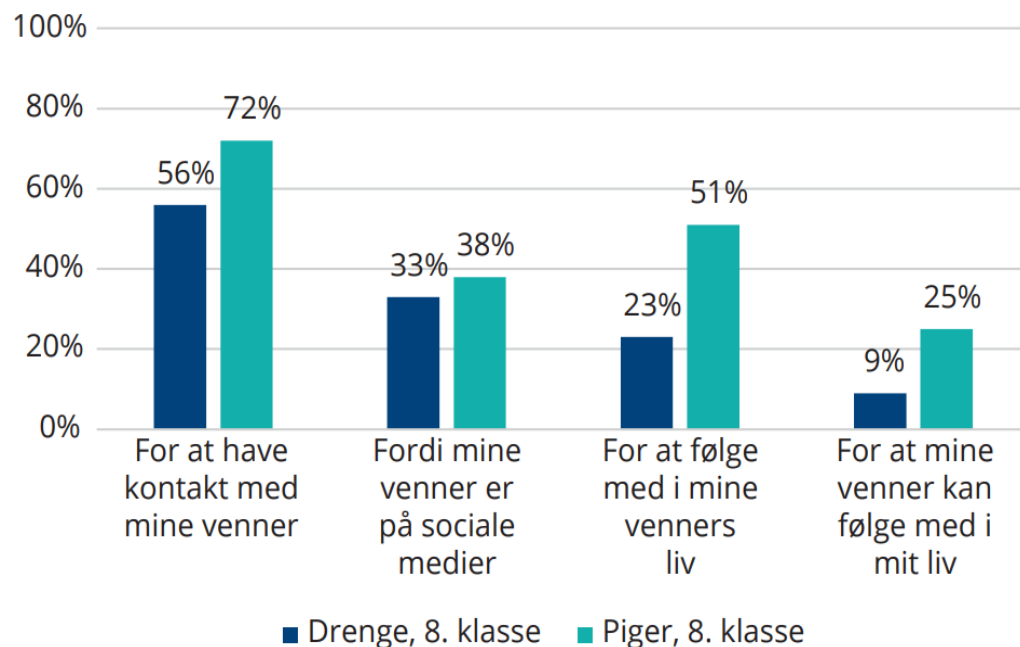
Udfordringer forstærkes...



- Hvert andet barn er på sociale medier, før de er fyldt 10 år
- Næsten alle børn har en profil på et socialt medie, før de er fyldt 13 år
- Social skævhed
- Børnene peger pilen indad
- Manglende støtte og digitale rollemodeller
- Store modstridende interesser

Potentialer og muligheder i børn og unges digitale liv

Andel børn i 8. klasse, der er på sociale medier for at dyrke venskaber, fordelt på køn



(Børns Vilkår og TrygFonden, 2023)

- Venskaber, relationer, flirts og fællesskaber
- Interesser
- Uafhængighed af tid og rum
- Identitet og seksualitet
- Viden og hjælp
- Inspirerende, lærerigt og underholdende indhold

BØRNS
VILKÅR

TAK FOR NU!

STOP
SVIGT

Børns Vilkår anbefaler



- **Spørg nysgerrigt og anerkendende ind til barnets interesser online**
- **Tal med barnet om fordele og ulemper ved forskellige platforme**
- **Sæt enkle og letforståelige rammer for dit barns skærmbrug og inddrag barnet i rammesætningen på en måde, som passer til barnets alder**
- **Fokusér mere på, *hvad* dit barn laver på skærmen og med *hvem*, end hvor længe barnet er på skærm – og om det gør dit barn glad eller trist**
- **Vær opmærksom på, at streamingtjenester, sociale medier og spil er designet til at tiltrække og fastholde brugerens opmærksomhed for at tjene penge, og at børn og unge derfor har brug for hjælp til at styre forbruget**
- **Vær en god digital rollemodel for dit barn**



FOLKETINGET

Mie Oehlenschläger

Cand.mag. i moderne kultur og er kulturformidling, uafhængig tech- og policyrådgiver, medlem af Etisk Råd og af Trivselskommissionen.

Trivselskommissionens afrapportering 2025 side 68



Kommissionen mener, at udbredelsen af skærme og digitale tjenester er en af de væsentligste kvalitative forandringer af børne- og ungdomslivet, der er sket inden for de seneste 10-15 år – en udvikling, der også har forandret voksenlivet og forældreskabet. Langt størstedelen af de sociale medier, gamingplatforme m.v. er datadrevne annonceplatforme, hvilket betyder, at barndommen og ungdommen på en og samme tid er blevet digitaliseret og kommercialiseret/markedsgjort på en kvalitativt ny måde.⁶ Den kommercialiserede digitalisering griber ind i alle aspekter af børne- og ungdomslivet og spiller således en rolle i flere af de samfundstendenser, som vurderes at bidrage til trivselsudfordringerne.

Anbefaling 5: Pres på EU for strengere regulering og håndhævelse af digitale tjenester

Forbud mod fastholdelsesmekanismer og afhængighedsskabende design

Kommissionen anbefaler, at der i EU indføres forbud mod fastholdelsesmekanismer og afhængighedsskabende design på digitale tjenester, som børn og unge under 18 år anvender. Ved at indføre et forbud mindskes risikoen for, at børn og unge udsættes for uhensigtsmæssige tilgængelighedsnormer og negative sammenligningskulturer, og at de bruger mere tid på tjenesterne, end de har lyst til, på bekostning af andre aktiviteter.

Effektiv og obligatorisk aldersverifikation

Kommissionen anbefaler, at der i EU indføres krav om effektiv og obligatorisk aldersverifikation, som respekterer retten til privatliv, for alle tjenester. På nuværende tidspunkt er det alene de allerstørste platforme, der er pålagt at forhindre, at mindreårige opholder sig på dem, hvis de ikke er gamle nok. Ved at udvide dette til alle tjenester mindskes muligheden for, at børn kan oprette profiler på digitale tjenester, før de er gamle nok.

Forbud mod annoncering til børn og unge på digitale tjenester

Kommissionen anbefaler, at der i EU indføres forbud mod annoncering til børn og unge under 18 år på digitale tjenester. Mange digitale tjenester anvender forretningsmodeller, som baserer sig på annoncering. Det betyder, at børn og unge i høj grad møder kommercielt indhold, når de anvender digitale tjenester, hvilket kan bidrage til en følelse af hele tiden at skulle købe fx nyt tøj, nye skønhedsprodukter m.v. for at leve op til idealer om det rigtige udseende og det perfekte liv.

 CO:RE	Content Child as recipient	Contact Child as participant	Conduct Child as actor	Contract Child as consumer
Aggressive	Violent, gory, graphic, racist, hateful and extremist content	Harassment, stalking, hateful behaviour, unwanted surveillance	Bullying, hateful or hostile peer activity e.g. trolling, exclusion, shaming	Identity theft, fraud, phishing, scams, gambling, blackmail, security risks
Sexual	Pornography (legal and illegal), sexualization of culture, body image norms	Sexual harassment, sexual grooming, generation and sharing of child sexual abuse material	Sexual harassment, non-consensual sexual messages, sexual pressures	Sextortion, trafficking for purposes of sexual exploitation, streaming child sexual abuse
Values	Age-inappropriate user-generated or marketing content, mis/disinformation	Ideological persuasion, radicalization and extremist recruitment	Potentially harmful user communities e.g. self-harm, anti-vaccine, peer pressures	Information filtering, profiling bias, polarisation, persuasive design
Cross-cutting	Privacy and data protection abuses, physical and mental health risks, forms of discrimination			

Updating the 4Cs of online risk.

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssor.71817>

Meget komplekst og sammenfiltret

-”In addition to the 4Cs, the new CO:RE classification recognises important cross-cutting risks, notably to children’s privacy, **health** and fair treatment. These risks, we suggest, can occur in relation to any and all of content, contact, conduct and contract risks”.

-”Det er vigtigt at bemærke, at selv om nogle risici er særligt tværgående, så krydser mange af onlinerisiciene for børn hinanden og blander sig, afhængigt af omstændighederne, og i endnu højere grad efterhånden som det digitale miljø udvikler sig. Derfor tilbydes klassifikationen og dens eksempler her som en måde at organisere og åbne op for yderligere undersøgelser på, snarere end at antyde, at risici er enkle eller usammenhængende”.

Egen oversættelse

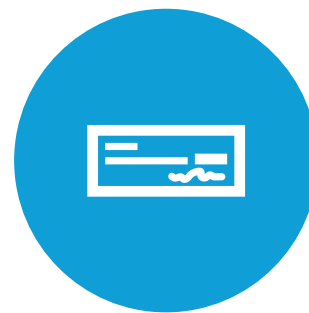
Kræver 'ud af boksen'-tænkning ift. forebyggelse og regulering



DE KLASSISKE POLITISKE RESSORT-OMRÅDER ER BLEVET UDFORDRET AF ET DIGITALT MILJØ, HVOR RISIKOFAKTORER OG SKADELIGE KONSEKVENSER GÅR PÅ TVÆRS AF KLASSISKE DOMÆNER OG KRYDSBESTØVER HINANDEN GENSIDIGT.



DET KAN – UDEFRA SET – FREMSTÅ UKLART, HVORDAN FX DE FORSKELLIGE POLITISKE UDVALG KOBLER SIG SELV PÅ BREDDEN AF DISSE RISIKOFAKTORER SÆRLIGT IFT. FOREBYGGELSE?



FX DSA'EN, HVOR DER NU SKAL INDSAMLES 'DOKUMENTATION FOR SKADE' – HVILKEN ROLLE SPILLER FX. DET DANSKE SUNDHEDSSYSTEM HER?



DER BRUG FOR MERE SAMARBEJDE PÅ TVÆRS AF POLITISKE DOMÆNER.

Key topics

Educators

Parents

Young people

Kids

Women

Seniors

First Nations

Communities

Industry

Need help dealing with violent or distressing online content? [Learn more](#)

Find out about
our planning for
social media age
restrictions

LEARN MORE





FOLKETINGET

Spørgsmål og drøftelse



FOLKETINGET

Afrunding ved Rasmus Lund Nielsen (M)

Formand for Sundhedsudvalget