Regeringen

En tryg barndom i en digital virkelighed



HVIDBOG

OKTOBER 2025

Indhold

Forord 3

Fem målsætninger sætter klar retning 4

Målsætning 1: Børns smartphone- og SoMe-debutalder skal hæves 6

Målsætning 2: Digitale produkter til børn og unge skal være sikre fra start 12

Målsætning 3: Færre børn og unge skal opleve digitale krænkelser 17

Målsætning 4: Effektiv håndhævelse af lovgivning om digital børne- og ungebeskyttelse 24

Målsætning 5: Danmark skal gå forrest for at sikre bedre børne- og ungebeskyttelse i EU 28

Det nationale handlerum og mulighederne for digital børnebeskyttelse 33

Forord

I generationer har vi som samfund stået vagt om børns trivsel og sikkerhed. Da Fabriksloven af 1873 for første gang regulerede børnearbejde, og senere lovgivning begrænsede unges adgang til fx alkohol og tobak, var det drevet af samme værdisæt: Børn har krav på en barndom fri for udnyttelse og med begrænset adgang til voksent indhold og skadelige produkter.

I dag står vi over for en ny udfordring: At sikre børn og unges trivsel og sikkerhed i en digital verden. Sociale medier og smartphones kan tilbyde gode muligheder for social kontakt, kreativitet og læring – men med dem følger også alvorlige risici.

Børn ender alt for ofte i en ulige kamp mod sociale mediers højtbetalte adfærdspsykologer, som gennem avancerede algoritmer og psykologiske teknikker fastholder børns opmærksomhed og påvirker deres adfærd. Sociale medier udnytter funktioner og designtiltag som "streaks" og notifikationsmønstre, der skaber afhængighed og fastholder børn i en konstant tilstedeværelse online. For mange unge er det ikke en mulighed at "logge af", da det ofte svarer til at melde sig ud af fællesskabet.

Samtidig eksponeres mange børn og unge for skadeligt, ekstremt eller hadefuldt indhold – også uden selv at opsøge det. Algoritmerne forstærker det, der vækker stærke følelser, og skelner ikke mellem det oplysende og det skadelige. Det gør det digitale miljø uforudsigeligt og i nogle tilfælde farligt for børn og unge at færdes i.

Som Trivselskommissionen påpeger, er det derfor uden for diskussion, at livet med grænseløs adgang til skærme og kommercielle digitale tjenester har konsekvenser for børn og unges selvforhold og fællesskaber[1].

Denne hvidbog tager derfor afsæt i en forpligtelse til at beskytte børns rettigheder og sikre deres trivsel. En forpligtelse vi i årtier har håndhævet og styrket i den fysiske verden, men som ikke i tilstrækkelig grad er fulgt med i den digitale.

Det løser vi ikke bare med et pennestrøg fra Christiansborg. For selv om regeringen gerne vil indføre aldersverifikation og forbyde visse digitale fastholdelsesmekanismer, sætter EU-regler grænser for, hvordan vi nationalt kan regulere på området.

Det betyder ikke, at vi står stille. Fx indgik regeringen og SF, LA, KF, DF og RV den 30. september 2025 aftale om mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud m.v. Formålet er at gøre folkeskoler og fritidstilbud mobilfrie samt stille krav om, at bl.a. alle grundskoler og ungdomsuddannelser skal have indholdsfiltrering af ikke-relevante hjemmesider. Danmark arbejder også målrettet i EU for at løfte beskyttelsen af børn digitalt.

Vi ved, at de mest effektive løsninger vil kræve en stærk fælles europæisk indsats. Men fælles EU-regler tager tid. Derfor vælger vi ikke at vente. Vi sætter handling bag ordene allerede nu med en samlet pakke af initiativer, der kan være med til at beskytte børn og unge her og nu – samtidig med, at vi fastholder presset i EU for et fortsat fokus på digital børne- og ungebeskyttelse gennem en fast håndhævelse af den nuværende lovgivning og nye ambitiøse tiltag.

Regeringen

[1] Trivselskommissionens afrapportering: “Et dansk svar på en vestlig udfordring (2025).

Fem målsætninger sætter klar retning

Med fem målsætninger ønsker regeringen at sætte en klar retning for den digitale børne- og ungebeskyttelse. Målene samler op på de mange gode anbefalinger, regeringen har fået fra bl.a. Trivselskommissionen, regeringens ekspertgruppe om techgiganter og Alliancen for et trygt og godt digitalt børne- og ungeliv – og de bygger videre på de initiativer, regeringen allerede har sat i gang.

1. Børns smartphone- og SoMe-debutalder skal hæves

2. Digitale produkter til børn skal være sikre fra start

3. Færre børn og unge skal opleve digitale krænkelser

4. Effektiv håndhævelse af lovgivning om digital børne- og ungebeskyttelse

5. Danmark skal gå forrest i EU for at sikre bedre børne- og ungebeskyttelse

Under hvert mål præsenteres konkrete løsninger, der skal bidrage til at realisere visionen om en tryg barndom i en digital virkelighed.

Trivsels-kommissionen

Trivselskommissionen blev nedsat af regeringen i 2023 for at belyse trivselsudfordringerne og komme med anbefalinger, der kan understøtte børn og unges trivsel, myndiggørelse og livsmod. Et centralt tema i kommissionens anbefalinger er behovet for et mere balanceret digitalt liv – hvor der skabes plads til fordybelse, nærvær og pauser fra skærmen. På den baggrund har kommissionen fremlagt seks anbefalinger, der skal understøtte børns trivsel i en digital tidsalder:

- Pres på EU for strengere regulering og håndhævelse af digitale tjenester
- Udskyd børns smartphonedebut, til de er fyldt 13 år
- Voksne som digitale rollemodeller
- Smartphonefrie grundskoler og ungdomsuddannelser
- Firewalls i alle grundskoler, på efterskoler, FGU og ungdomsuddannelser
- Stop livestreaming af børn og unges idrætsaktiviteter

En række af alliancens anbefalinger afspejler Trivselskommissionens anbefalinger. Sammen med Aftale om mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud mv. fra d. 30. september 2025 vil en gennemførelse af alliancens anbefalinger betyde, at regeringen har handlet på stort set alle anbefalinger fra Trivselskommissionen ift. digitalisering.

Regeringens ekspert-gruppe om techgiganter

Regeringens ekspertgruppe om techgiganter blev nedsat i juni 2022. Ekspertgruppen har udgivet tre rapporter – om hhv. forretningsmodeller, kunstig intelligens og digital infrastruktur – og har især fokuseret på at dæmme op for de strukturelle problemer, techgiganternes systemer og tjenester medfører. Det gælder ikke mindst for børn og unge, hvor ekspertgruppen bl.a. har foreslået:

- At hæve aldersgrænsen for samtykke til behandling af persondata fra 13 til 16 år
- At begrænse techgiganternes fastholdelsesmekanismer
- At indføre effektiv og privatlivssikker aldersverifikation
- At beskytte børn og unge mod skadelig anvendelse og udvikling af kunstig intelligens på techgiganters tjenester
- At danske uddannelsesinstitutioner skal være fri fra kommercielle techgiganter

Alliance for et trygt og godt digitalt børne- og ungeliv

Alliancen for et trygt og godt digitalt børne- og ungeliv blev nedsat i juni 2024 med det formål at styrke den digitale beskyttelse af børn i Danmark. Foruden regeringen består alliancen af Red Barnet, Børns Vilkår, Dansk Ungdoms Fællesråd og KL. Alliancen arbejder for en kulturel forandring, hvor børns digitale debut udskydes, skærmforbruget reduceres, og at børn færdes i et mere trygt og ansvarligt digitalt miljø. Alliancen hovedopgaver er:

1. At indgå frivillige aftaler med bl.a. erhvervsliv og civilsamfund
2. At offentliggøre anbefalinger

Målsætning



Børns smartphone- og SoMe-debutalder skal hæves

Det skal være normen, at børn tidligst får en smartphone, når de er fyldt 13 år, og adgang til sociale medier, **når de er fyldt 15 år.**

94 %

af børn i 7. klasse har en profil på et socialt medie, før de er fyldt 13 år.

Skærme og digitale tjenester er på kort tid rykket ind i alle dele af tilværelsen – særligt for børn og unge. Gennemsnitsalderen for danskernes smartphone-debut er faldende og er nu under 10 år[2]. Samtidig viser en opgørelse fra Danmarks Statistik, at alle unge mellem 16-19 år har en profil på minimum ét socialt medie[3]. Men brugen af sociale medier starter langt tidligere. Ifølge en undersøgelse fra Børns Vilkår[4] har 94 pct. af børn i 7. klasse en profil på et socialt medie, før de er fyldt 13 år. Dét til trods for, at de fleste sociale medier formelt har en aldersgrænse på netop 13 år.

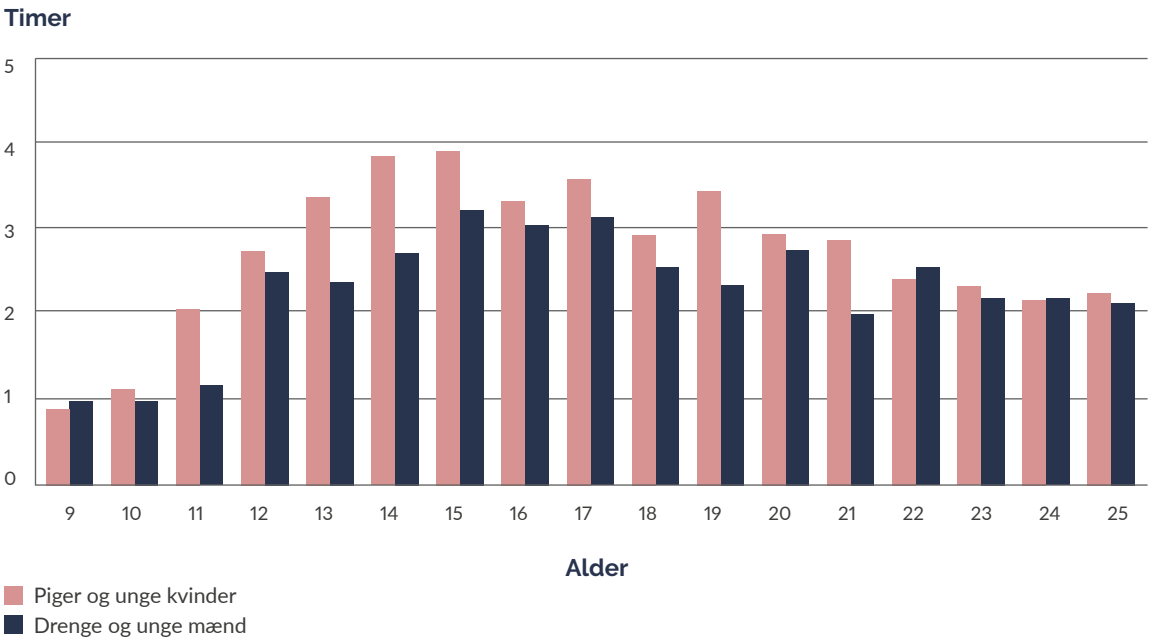
Samtidig er omfanget af den tid, børn bruger på digitale tjenester, steget markant. Ifølge en undersøgelse blandt 3.445 danske børn og unge, bruger 8-25-årige i gennemsnit 2 timer og 40 minutter dagligt på sociale medier alene via deres smartphone[5]. Samtidig angiver børn i alderen 9-14 år, der har en profil på YouTube og TikTok, at de i gennemsnit bruger næsten tre timer om dagen på de to platforme[6].

[2] Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen: "Young consumers and social media" (2025).
[3] DST: "Danmark bruger sociale medier mest i EU" (2023).
[4] Børns Vilkår: "Børns liv med sociale medier" (2024).
[5] Trivselskommissionens afrapportering: "Et dansk svar på en vestlig udfordring (2025).
[6] DR: Medieudviklingen 2022.

Figur 1

Daglig tid i timer brugt på sociale medier fordelt på alder og køn

Teenagere bruger mest tid på sociale medier



Anm.: Stikprøvestørrelse: N for piger og unge kvinder = 997. N for drenge og unge mænd = 669.
Kilde: "Young consumers and social media", Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen (2025).

Tallene fortæller en tydelig historie: Digitale medier fylder ekstremt meget i børns og unges liv – og det sker i en fase af livet, hvor de endnu ikke har fuldt udviklede evner til at håndtere presset, de sociale mekanismer og det kommercielle indhold, de møder online. Samtidig kan et højt skærmforbrug føre til dårlig søvn[7], mindre fysisk aktivitet[8] og stressbelastninger[9] – hvilket i sidste ende kan påvirke trivslen. Derfor er det også sigende, at 64 pct. af de unge synes, at de bruger for meget tid på digitale medier[10].

Af samme grunde er det regeringens mål, at det bliver legitimt – og normalt – at vente med smartphone til barnet er fyldt 13 år, og sociale medier til barnet er fyldt 15 år. Det er ikke en opgave, der kan løses af den enkelte forælder, lærer eller skole. Det kræver en samlet indsats med oplysning, vejledning og regulering på tværs af hjem, skole og samfund.

[7] SDU: "Dårlig søvn og søvnunderskud hos unge hænger sammen med digitale medier" (2022).
[8] Sundhedsstyrelsen: "Unges skærmtid har betydning for deres fysiske aktivitet" (2022).
[9] VIVE: Digitalt mediebrugs betydning for sociale relationer, fællesskaber og stress blandt unge (2022).
[10] Medierådet for Børn og Unge & Center for sociale medier, tech og demokrati: "Undersøgelse om unges brug af digitale medier" (2025).

Igangsatte initiativer

Ændring af aldersgrænsen for samtykke til behandling af persondata (fra 13 til 15 år)

Den 1. januar 2024 blev aldersgrænsen for, hvornår man kan give samtykke til behandling af personoplysninger i forbindelse med udbud af informationssamfundstjenester (herunder sociale medier) hævet fra 13 år til 15 år. Ændringen medførte, at hvis et barn er under 15 år, er behandling af personoplysninger om barnet – med samtykke som behandlingsgrundlag – kun lovlig med barnets forældres samtykke.

Aldersgrænse for indgåelse af kontrakter med sociale medier

Regeringen undersøger, om der indenfor rammerne af EU-retten kan indføres en aldersgrænse på 15 år for, at informationssamfundstjenester (herunder sociale medier) kan indgå kontrakter, der indebærer behandling af personoplysninger, med børn. Herefter vil børn under 15 år alene kunne oprette en brugerprofil på fx et socialt medie – som indebærer behandling af personoplysninger – med deres forældres samtykke.

Mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud

Skærme skal ikke forstyrre undervisningen og stjæle fokus fra fællesskabet i skolen. Regeringen har derfor indgået en aftale med Socialistisk Folkeparti, Liberal Alliance, Det Konservative Folkeparti, Dansk Folkeparti og Radikale Venstre, der skal få bl.a. smartphones ud af folkeskoler og fritidstilbud.

Krav om indholdsfiltrering af ikke-relevante hjemmesider

For at sikre at eleverne ikke distraheres af ikke-relevant indhold på skærmen i skolen og for at fremme fordybelse, trivsel og læring, er det besluttet, at der skal fastsættes et centralt lovkrav om indholdsfiltrering af ikke-relevante hjemmesider på grundskoler og ungdomsuddannelser. Det vil være op til lokal beslutning i kommunen, skolen eller på ungdomsuddannelsesinstitutionen, hvordan det sikres, at adgangen til ikke-relevante hjemmesider (fx gaming, streaming, shopping, sociale medier, porno og gambling) spærres.

Aftale om et sikkert digitalt skole- og fritidsmiljø

Regeringen har indgået en aftale med KL og elev- og forældreorganisationer mhp. at udvikle en national indsats for, at alle kommuner tager aktivt stilling til lokale muligheder for digital børnebeskyttelse, fx ved at udbrede kollektive aftaler ml. forældre

I dag kan forældre finde anbefalinger og vejledning om deres børn og unges digitale liv hos et væld af aktører, særligt civilsamfundsorganisationer, men tal fra Center for sociale medier, tech og demokrati viser samtidig, at den hjælp langt fra når alle forældre. Under hver tredje forælder oplever, at det er nemt at finde råd og vejledning til at sætte rammer for og håndtere dilemmaer omkring deres børns digitale liv. Samtidig fortæller 32 pct. af forældre, at deres barns digitale forbrug eller skærmvaner er kilde til uenighed eller konflikt i hjemmet.

Som et konkret redskab har Alliancen for et trygt og godt digitalt børne- og ungeliv lanceret fem tommelfingerregler, der skal give forældre et enkelt og praktisk grundlag til at tage samtalen derhjemme, lave aftaler om skærmbrug, skabe balance mellem offline og online liv og stå stærkere i mødet med det sociale pres fra både børn og andre forældre.

Men tommelfingerreglerne løser ikke udfordringen alene.

De fem tommelfingerregler

Med simple og konkrete råd klædes forældre på til at tage samtalen derhjemme og sætte rammer for børns digitale liv:

- Tal med dit barn og lav klare aftaler sammen
- Husk et balanceret børne- og ungeliv med tid til fysisk samvær og udfoldelse samt søvn
- Lav kollektive aftaler om at overholde aldersgrænser
- Indstil dit barns device alderssvarende
- Vær en god rollemodel for dit barn

Regeringen vil:

Regeringen vil derfor arbejde for at realisere følgende initiativer mhp. at hæve børns smartphone- og SoMe-debutalder:

National aldersgrænse for adgang til sociale medier

- Så længe sociale medier ikke er sikre for børn, skal børn ikke være der. Derfor skal mulighederne for at indføre en national aldersgrænse for børns adgang til sociale medier afsøges. Det foreslås at indføre en aldersgrænse for at tilgå sociale medier på 15 år, men med mulighed for forældresamtykke fra 13 år. Forslaget forventes at føre til, at omfattede platforme vil skulle indføre aldersverifikation for at efterleve deres forpligtelser i forordningen om digitale tjenester (DSA) – i tråd med retningslinjerne for artikel 28 i forordningen om digitale tjenester. Regeringen vil samtidig stille en teknisk løsning til aldersverifikation til rådighed, der både er privatlivsbeskyttende og effektiv.

[11] Center for sociale medier, tech og demokrati: "Vidensnotat: Børne- og ungeliv i et digitaliseret Danmark" (2025)

Styr på skærmen for alle forældre: Nye myndighedsanbefalinger om børns digitale liv

- Forældre og børns andre nære voksne skal nemt kunne finde råd og anbefalinger, som kan styrke deres mulighed for at engagere sig i og rammesætte deres børn og unges digitale liv. Derfor skal der udvikles flere myndighedsanbefalinger til forældre om børns digitale liv, der tager højde for forskellige former for risici, som eksempelvis sociale medier og online spil kan indebære for børn, og som baserer sig på flere fagligheder. Det gælder eksempelvis risiko for cybermobning, datahøst samt eksponering for hhv. urealistiske kvinde- og mandeidealer og kvindehadsk indhold. Samtidig skal anbefalingerne være lette at finde ét sted. Målet er, at anbefalingerne når bredere ud til forældre og bidrager til at fremme nye digitale normer, herunder udskyde børns smartphonedebut, aftaler om skærmbrug i hjemmet og styrke de voksnes rolle som digitale forbilleder, i tråd med Trivselskommissionens anbefalinger.

Nærværsløftet: Flere fysiske fællesskaber

- Overgangen fra SFO til klubtilbud eller lignende falder sammen med en periode, hvor børns skærmforbrug typisk stiger markant. Derfor skal centrale aktører i fritids- og foreningslivet iværksætte Nærværsløftet, en indsats der skal afdække og komme med inspiration til, hvordan fritids- og foreningslivet i højere grad kan skabe attraktive og skærmfrie fællesskaber. Målet er at give børn meningsfulde alternativer til den digitale tilstedeværelse og fremme sunde sociale relationer offline.

Målrettede kampagner til at styrke forældreindsats og elev-til-elev-værktøjer

- To kampagnespor skal styrke bevidstheden om god digital adfærd: Én målrettet forældre og børns andre nære voksne med henblik på at udbrede kendskabet til de fem tommelfingerregler om digitale vaner, herunder kollektive forældreaftaler, og én målrettet elever i grundskoler, hvor børn og unge selv sætter ord på tryghed og adfærd i onlinefællesskaber. Målet er at skabe stærkere normer og styrke dialogen mellem børn, forældre og skoler om et sundt digitalt liv.

Målsætning



Digitale produkter til børn og unge skal være sikre fra start

Alle digitale enheder, der sælges og markedsføres til børn og unge, skal være udstyret med børnevenlige standardindstillinger.

Kun 13 %

af forælder til børn i alderen 1-17 år oplever, at det er nemt at finde og bruge relevante værktøjer til at sætte grænser for eller følge med i deres børns digitale liv.

Hvert barn har ret til en tryg digital barndom, hvor teknologien tager hensyn til deres alder og trivsel, fra første øjeblik enheden tændes. I dag er det desværre langt fra virkeligheden. Alt for mange digitale produkter er i udgangspunktet tilpasset voksne brugere. Det betyder, at ansvaret i praksis overlades til forældrene – og her halter både vejledning, værktøjer og viden bagud.

En undersøgelse fra Center for sociale medier, tech og demokrati viser, at næsten halvdelen af forældre slet ikke bruger værktøjer til at sætte grænser for eller styre børnenes brug af deres digitale enheder. Dette understreges også af, at det kun er hver sjette ung, der svarer, at deres forældre bruger forældreindstillinger. En undersøgelse fra Skole og Forældre bekræfter billedet: Hver fjerde forælder til børn i folkeskolen sætter ingen tidsbegrænsning for deres barns forbrug af skærme derhjemme[12].

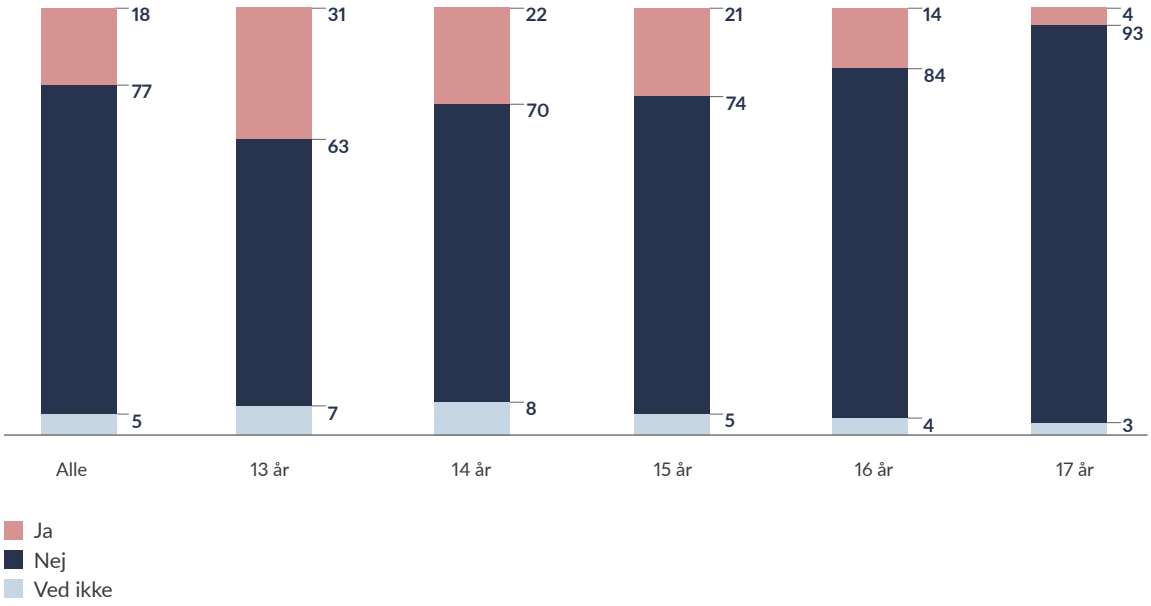
Det kan hænge sammen med, at forældre mangler vejledning til at støtte deres børn i et mere balanceret skærmbrug, fx hjælp til at bruge de forældreværktøjer, der findes til at begrænse deres børns skærm- og app-brug. Under hver sjette forælder har fx fået vejledning i, hvordan enheden kan indstilles alderssvarende ved køb, og kun omkring en tredjedel synes, det er nemt at finde og bruge de relevante funktioner til at sætte digitale grænser[13].

[12] Skole og Forældre: "Forældreundersøgelse om skærme i skolen og hjemmet" (2025).
[13] Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

Figur 2

Forældres brug af forældre-indstillinger

Hver sjette ung i alderen 13-17 år svarer ja til, at deres forældre bruger forældreindstillinger



Anm.: Stikprøvestørrelse: N = 997.
Spm.: "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?".
Kilde: "Unges brug af digitale medier", Medierådet for børn og unge & Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

Konsekvensen er, at alt for mange børn ender med at bruge deres digitale enheder helt uden nogen form for sikkerhedsnet – og uden det opsyn fra voksne, som kan hjælpe dem med at færdes trygt online. Præcis som tilfældet er i den fysiske verden.

Det er regeringens ambition, at digitale produkter til børn skal være sikre som standard – ligesom vi også kræver sikkerhedsseler i biler og kemifrie materialer i legetøj. Forældrene skal naturligvis fortsat kunne tilpasse indstillingerne, så det passer til deres barns behov, men udgangspunktet skal være, at enheden er sikker fra starten af.

En undersøgelse fra Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen viser desuden, at brugen af sociale medier kan reduceres markant med enkle greb – som fx en seks sekunders ventetid ved åbning eller en funktion, hvor brugeren selv angiver ønsket skærmtid og får en påmindelse, når tiden er gået. Undersøgelsen viser, at venteperioden og planlægningsfunktionen fører til et fald i forbruget af sociale medier på hhv. 36 pct. og 31 pct. For en ung, der normalt bruger tre timer dagligt på sociale medier, svarer det til en daglig reduktion på henholdsvis 65 og 56 minutter[14].

[14] Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen: "Mindre automatik og mere autonomi i unges forbrug af sociale medier" (2025).

Igangsatte initiativer

Aftale med teleindustrien m.fl. om bedre beskyttelse af børn og unge på digitale enheder

Regeringen har indgået en aftale med teleindustrien m.fl. om hjælp og vejledning til alderssvarende enheder og indstillinger. Aftaleparterne vil bl.a. vejlede om alternativer til smartphones til børn under 13 år og tilbyde hjælp og vejledning i butikker til installering af alderssvarende indstillinger på digitale enheder.

Oplysningsindsats om sikker og ansvarlig brug af onlinetjenester

Regeringen har i Digitaliseringsstrategi 2024-2027 afsat 2 mio. kr. til en oplysningsindsats, som skal give forældre og børn viden om sikker og ansvarlig brug af onlinetjenester. Dette vedrører bl.a. vejledning i relation til alderssvarende, digitale oplevelser.

Indførelse af teknologiforståelse som ny faglighed i folkeskolen

Med aftale om folkeskolens kvalitetsprogram (marts 2024) blev det blandt andet besluttet at integrere teknologiforståelse i udvalgte fag på udvalgte klassetrin i 1. til 9. klasse og som valgfag i udskolingen. Det er vigtigt at understøtte, at børn og unge får digitale kompetencer, således at de rustes og dannes til det digitale samfund, de vokser op i. Initiativet indfases fra skoleåret 2027/2028.

Regeringen vil derfor arbejde for at realisere følgende initiativer mhp. at gøre digitale produkter sikre fra start:

Regeringen vil:

Børnesikrede smartphones: Krav om børnevenlige indstillinger

- På baggrund af erfaringer fra Frankrig og Spanien, der har vedtaget lovgivning om børnevenlige indstillinger på digitale enheder, vil regeringen afdække muligheden for at stille et dansk lovkrav til producenter om, at digitale produkter til børn leveres med forudindstillede eller lettilgængelige funktioner, der beskytter mod eksempelvis skadeligt indhold og overdreven skærmtid.

Målsætning



Færre børn og unge skal opleve digitale krænkelser

Skadeligt og ulovligt indhold skal opdages og fjernes hurtigere, så færre børn og unge udsættes for digitale krænkelser og grænseoverskridende oplevelser.

69 %

af alle 9-17-årige har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig episode online inden for det seneste år.

Alt for mange børn og unge i Danmark møder i dag skyggesiderne af det digitale liv. Skadeligt og endda ulovligt indhold florerer i massive mængder online, og det rammer især børn og unge hårdt. Digitale krænkelser og grænseoverskridende oplevelser – fra hadefulde beskeder og voldsomt indhold til seksuelle krænkelser og afpresning – er blevet alarmerende almindelige. Det gælder både for drenge og piger, men omfanget og konsekvenserne for deres trivsel kan variere afhængigt af køn[15].

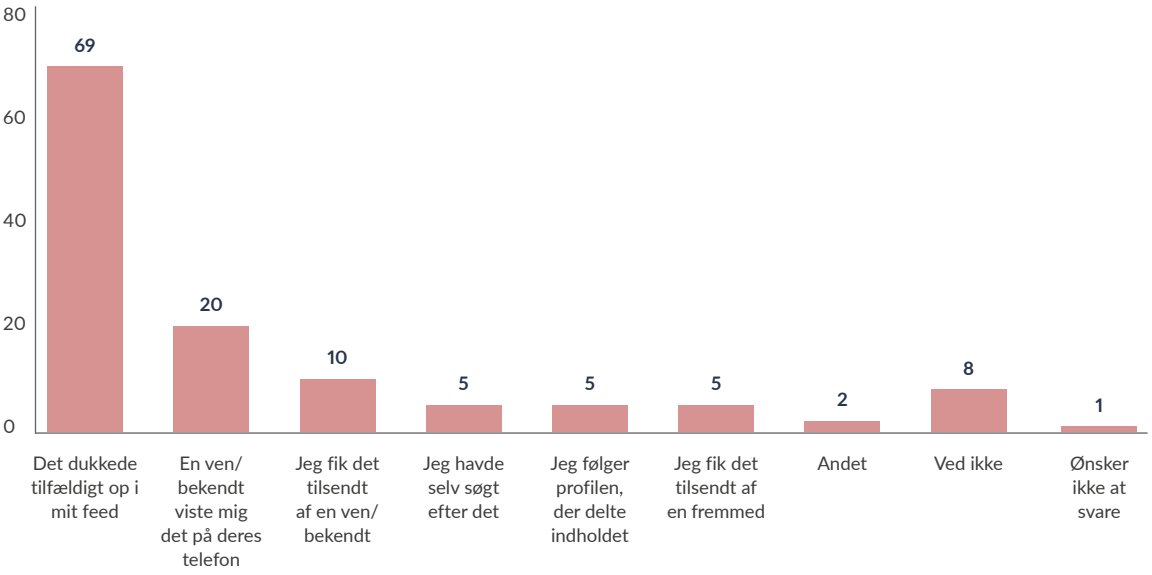
En undersøgelse fra Red Barnet viser, at 69 pct. af alle 9-17-årige har oplevet mindst én digital krænkelse eller anden ubehagelig episode online inden for det seneste år[16]. Til sammenligning var andelen i 2021 42 pct. Disse angreb på børns trivsel er nu så udbredte, at mange børn og unge ligefrem betragter dem som et vilkår ved livet online. Det er dybt bekymrende, og noget vi som samfund aldrig må acceptere.

[15] ADD: "Børns digitale liv" (2023).
[16] Red Barnet: "Børn og unges erfaringer med digitale krænkelser og andre ubehagelige oplevelser online" (2024).

Figur 3

Unges møde med ubehageligt indhold online

7 ud af 10 unge mellem 13-17 år oplever, at ubehageligt indhold dukker op tilfældigt



Anm.: Stikprøvestørrelse: Ne = 436 – inkluderer unge, som angiver at have set noget ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.
Spm.: "Tænk på sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet. Hvorfor tror du, at du så det?".
Kilde: "Unges brug af digitale medier", Medierådet for børn og unge & Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

Igangsatte initiativer

Kriminalisering af grooming og andre digitale krænkelser

Siden 1. juli 2023 har grooming været en selvstændig strafbar handling i Danmark, der kan straffes med op til to års fængsel. Samtidig er straffen for sextortion, hvor barnet tvinges til at udføre seksuelle handlinger på sig selv under trussel om, at gerningspersonen ellers f.eks. vil offentliggøre billeder af privat karakter, skærpet, så det i grove tilfælde kan straffes som voldtægt ved andet seksuelt forhold end samleje. Begge tiltag skal beskytte børn og unge bedre mod digitale overgreb og afpresning.

Etablering af Center for sociale medier, tech og demokrati

Siden november 2023 har Danmark haft et center, der har til formål at styrke kontrollen med techgiganternes påvirkning af demokrati, sammenhængskraft og trivsel. Centret leverer løbende analyser af børn og unges digitale adfærd, trivsel, skærmvaner og digitale risici og bidrager til at udvikle videnbaserede politiske løsninger, som skal sikre, at børn og unge kan færdes trygt i digitale rum, mens deres grundlæggende rettigheder beskyttes og overholdes.

Årlig udarbejdelse af uvildig rapport om techgiganternes indflydelse på demokrati, trivsel og samfundsmæssig sammenhængskraft i Danmark

I Medieaftalen 2023-2026 er der afsat midler til, at der årligt udarbejdes en rapport om tech-giganternes indflydelse på demokrati, trivsel og samfundsmæssig sammenhængskraft i Danmark. Den første rapport fra 2024 satte fokus på AI-genereret misinformation, mens næste rapport i 2025 vil handle om sociale mediers vanedannende funktioner samt børn og unges eksponering for skadeligt indhold.

Indsatser mod digital sexisme og for positive online fællesskaber

Regeringen har igangsat flere målrettede initiativer, der skal bekæmpe digital sexisme og styrke positive fællesskaber, særligt blandt unge mænd. Alliancen mod Seksuel Chikane med over 40 medlemsorganisationer har i juni 2025 givet i alt 3,1 mio. kr. til Børns Vilkår, Center for Digital Pædagogik, Sex & Samfund og KVINFO til at igangsætte initiativer, der skal styrke positive fællesskaber særligt for unge mænd og bidrage til at bekæmpe seksuel chikane og digital sexisme blandt unge. Tidligere har alliancen støttet projekter hos bl.a. Astralis, Institut for Menneskerettigheder og Center for Digital Pædagogik, der arbejder for at forebygge sexisme i gamingmiljøer og fremme en sund digital kultur.

Undersøgelse af, hvordan børn og unge kan beskyttes bedre mod skadeligt indhold og skadelige funktioner på sociale medier og andre digitale tjenester

Regeringen undersøger, hvordan børn og unge kan beskyttes bedre mod skadeligt indhold og skadelige funktioner på sociale medier og andre digitale tjenester. Undersøgelsen skal bl.a. indeholde en nærmere definition af, hvad der udgør skadeligt indhold og skadelige funktioner samt fremkomme med forslag til tiltag, der kan styrke beskyttelsen af børn og unge online. Undersøgelsen fremgår af medieaftalen 2023-2026, og afrapporteringen afleveres til Medieforligskredsen.

Kortlægning af manosfæren i Danmark

Miljø- og Ligestillingsministeriet og Digitaliseringsministeriet og har i juni 2025 afsat 700.000 kr. til at undersøge bl.a., i hvilket omfang danske unge mænd og drenge eksponeres for urealistiske mandeidealer og kvindehadsk indhold online, hvem aktørerne er, hvilke tendenser der ses, og hvordan det eventuelt bevæger sig fra nichefora til udbredte mainstream platforme. Undersøgelsen skal også tage højde for, om der eksisterer tilsvarende mandehadske fora på tværs af sociale medier og digitale platforme. Rapporten forventes færdig i foråret 2026.

Modvirkning af mistrivsel gennem fysiske gaming-fællesskaber

Gennem regeringens Handlingsplan for mænd og drenges ligestilling fra maj 2024 blev der afsat i alt 1,8 mio. kr. i 2025-2027 til Center for Digital Pædagogik til at understøtte og udbrede viden om fysiske gaming-fællesskaber som pædagogisk redskab til fx kommunale specialtilbud, SSP-samarbejdet og botilbud. Formålet er at modvirke unges mistrivsel og særligt nå udsatte unge drenge og mænd gennem fysiske gaming-fællesskaber.

Styrke Medierådet for Børn og Unges arbejde med at fremme børn og unges digitale dannelse og trivsel

Medierådet for Børn og Unge har i Medieaftalen 2023-2026 fået tilført 3,8 mio. kr. til at styrke arbejdet med digital dannelse og trivsel. Fokus er på at bekæmpe skadeligt adfærdsdesign og fastholdelsesmekanismer i onlinespil og sociale medier gennem oplysning og samarbejde med relevante aktører.

Stop livestreaming af idrætsaktiviteter

Kommunen kan henstille til, at foreninger, der får støtte af kommunen, fx benytter kommunernes idrætsfaciliteter, ikke livestreamer deres aktiviteter.

Kun 17 %

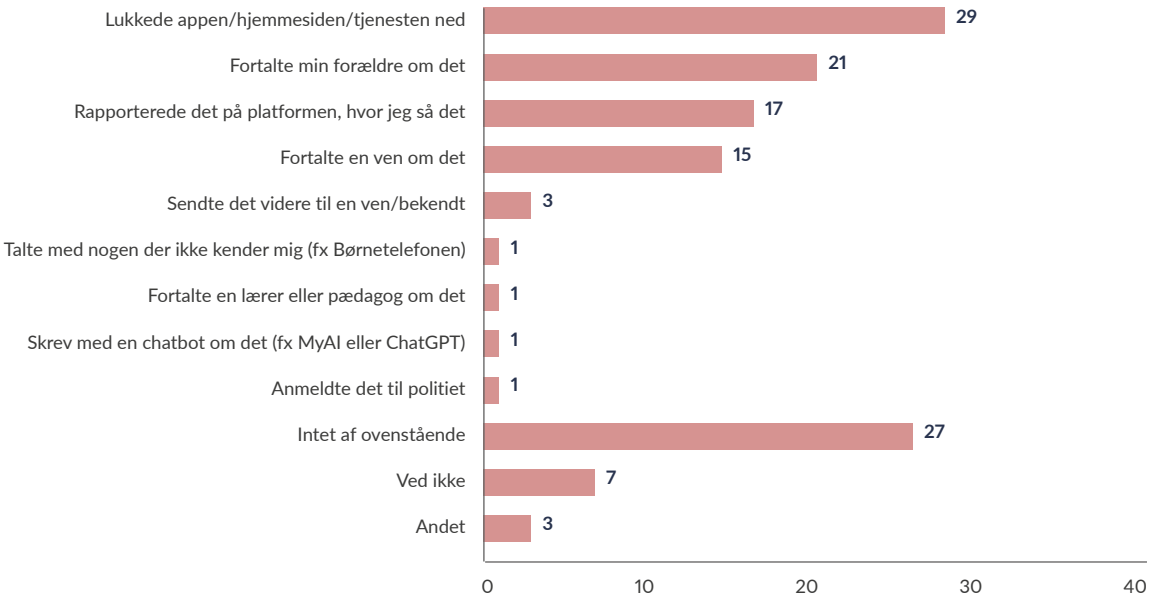
rapporterer ubehageligt indhold, når de ser det på nettet.

Udfordringen bliver ikke mindre af, at hele 39 pct. af de 13-17-årige siger, at deres forældre ved meget lidt eller slet ingenting om, hvad de laver på nettet[17]. Det betyder, at mange børn i praksis er overladt til sig selv, når de fx modtager grænseoverskridende beskeder eller tilfældigt støder på voldsomt indhold i deres feeds. Og selv når børn og unge møder ubehageligt indhold på nettet, så er det kun 17 pct. af dem, der rapporterer det til platformen, fordi de ganske enkelt ikke tror, at en anmeldelse vil have nogen effekt.

De fleste unge i alderen 13-17 år lukker tjenesten ned, når de ser noget ubehageligt, og få rapporterer indholdet

Figur 4

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



Anm.: Stikprøvestørrelse: N = 436 – inkluderer unge, som angiver at have set ubehageligt indhold på nettet inden for det sidste år.
Spm.: "Hvad gjorde du sidste gang, du så noget ubehageligt på nettet?".
Kilde: "Unges brug af digitale medier", Medierådet for børn og unge & Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

De store digitale platforme lever med andre ord ikke op til deres ansvar for at passe på børn og unge online. Det kan vi som samfund ikke se stiltiende til. Derfor skal techgiganterne i langt højere grad stilles til ansvar for det indhold, der ligger på deres platforme, så indholdet ikke påfører børn og unge skade. Det arbejder vi for i EU.

Men vi vil ikke vente på forslag fra Europa-Kommissionen alene. Regeringen tager allerede nu ansvar i Danmark ved at styrke vores egen viden og give os selv bedre redskaber til at monitorere udviklingen på sociale medier. Vi skal vide mere om, hvordan børn og unge bruger de digitale platforme, og vi skal have langt bedre kontrol med det indhold, der risikerer at skade dem. På den måde kan vi som samfund stå bedre rustet til at tage kampen med techgiganterne – på vegne af vores børn og unge.

[17] Center for sociale medier, tech og demokrati: " Vidensnotat: Børne- og ungeliv i et digitaliseret Danmark" (2025).

Regeringen vil:

Regeringen vil derfor arbejde for at realisere følgende initiativer med henblik på at færre børn og unge oplever digitale krænkelser:

De digitale gårdvagter

- De nye digitale gårdvagter skal holde øje med, om techgiganterne lever op til deres ansvar for at beskytte børn og unge online. Målet er at sikre, at skadeligt og ulovligt indhold – som fx digitale krænkelser, hadtale og seksuelt misbrug af børn og unge – hurtigere bliver opdaget og fjernet. Dertil skal de digitale gårdvagter afprøve om tjenesternes foranstaltninger for at beskytte børn og unge virker efter hensigten. Gårdvagterne skal derfor dele erfaringer og resultater med tilsynsmyndigheden for at bidrage til en fælleseuropæiske håndhævelse overfor techgiganterne. De digitale gårdvagter vil blive udgjort af udvalgte private organisationer for en to-årig periode.

Den digitale børneanalyse

- En ny, årlig undersøgelse skal sikre konsistent og sammenlignelige data om, hvordan børn og unge bruger digitale tjenester, og hvilke udfordringer de møder. Målet er at skabe et solidt videngrundlag, der kan bruges til at udvikle nye løsninger og følge udviklingen over tid.

Bedre beskyttelse af digitalt udsatte børn og unge

- Børn og unge i udsatte positioner er i særlig risiko for digitale krænkelser, ubehagelige oplevelser og overtrædelse af deres rettigheder online. Målet er at styrke deres digitale tryghed gennem målrettede indsatser. Derfor foreslås en todelt indsats: Dels udarbejdes et katalog med mulige tiltag baseret på en undersøgelse af, hvordan børn og unge i udsatte positioners digitale trivsel og tryghed kan styrkes. Dels at der udvikles redskaber til at hjælpe børn, som udviser mistrivsel digitalt, over i relevante støttetilbud. Indsatsen skal samtidig belyse forskelle i drenge og pigers digitale liv og koordineres med relevante ministerier.

Aftale om charter for ansvarlig annoncering og digital børnebeskyttelse med danske annoncører

- Regeringen vil afsøge, om det er muligt at indgå en aftale med danske annoncører/virksomheder om en indsats for, at danske annoncer ikke vises sammen med skadeligt og ulovligt indhold. Aftalen skal bidrage til at sikre effektiv håndhævelse af de gældende regler og herunder forlange, at digitale platforme styrker deres indsats med at skærme børn for skadeligt indhold.

Målsætning



Effektiv håndhævelse af lovgivning om digital børne- og ungebeskyttelse

Den nationale håndhævelse af eksisterende lovgivning skal styrkes med flere ressourcer og med stærke værktøjer, så lovgivning konsekvent håndhæves og er med til at sikre trygge digitale platforme.

Danmark har et ansvar for at sikre, at de regler, vi vedtager, også bliver til virkelighed for de børn og unge, der hver dag færdes online. Børn og unge skal kunne stole på, at nogen holder hånden under dem, når de bevæger sig rundt på platforme, hvor alt for mange aktører alt for længe har fået lov til at se stort på både regler og ansvar.

Derfor arbejder regeringen målrettet på flere fronter for at sikre en mere håndfast håndhævelse af de digitale spilleregler. Nationalt gennem vores tilsyn med digitale tjenester og internationalt ved at gå forrest i EU-samarbejdet for at gøre ambitiøse regler til håndfaste krav, som techgiganterne ikke kan slippe uden om. Digital Services Act (DSA) er et centralt værktøj, som bl.a. forpligter digitale platforme til at sikre et trygt og pålideligt onlinemiljø samt tage større ansvar for indholdet på deres tjenester.

Relevante forpligtelser i DSA

Digital Services Act gælder for alle formidlingstjenester, herunder sociale medier, der opererer i EU, uanset hvor de er baseret. Forordningen dækker forskellige typer og størrelser af formidlingstjenester. Den indeholder strengere regler for de største tjenester – de såkaldte meget store onlineplatforme (VLOP'er) og meget store online søgemaskiner (VLOSE'r). Forordningen er et vigtigt skridt mod at skabe et sikrere digitalt miljø for børn og unge.

DSA forpligter bl.a. platformene til at:

- vurdere og håndtere risici på deres tjenester, herunder deres indvirkning på børn og unges mentale og fysiske trivsel
- beskytte mindreårige brugere gennem alderssvarende indstillinger og sikre et højt niveau af privatliv og sikkerhed
- forbyde målrettet annoncering til børn baseret på profilering
- gøre vilkår og betingelser forståelige for børn
- etablere gennemsigtige klage- og indberetningssystemer, der skal gøre det let for brugerne — også mindreårige — at indberette og klage, når de opdager ulovligt indhold eller andet indhold, der ikke bør være online
- undgå brug af manipulerende design ("dark patterns"), som kan narre bl.a. børn til at gøre ting, som de måske ikke ønsker at gøre, fx at købe ting, eller ved at påvirke beslutninger eller gøre det kompliceret at annullere abonnementstjenester

I juli 2025 lancerede Europa-Kommissionen retningslinjer til art. 28 om digital børnebeskyttelse. Retningslinjerne peger på bl.a. aldersverifikation i de tilfælde, hvor et medlemsland fastsætter en aldersgrænse for adgang på sociale medier. Derudover indeholder retningslinjerne anbefalinger til håndteringen af afhængighedsskabende designs.

Herhjemme er det uafhængige DSA-tilsyn placeret i Digitaliseringsstyrelsen. DSA-tilsynet har allerede taget vigtige skridt ved at holde techgiganterne op på deres forpligtelser, blandt andet ved at gøre Europa-Kommissionen og de andre nationale tilsyn i EU opmærksomme på spredningen af ulovligt indhold og skadelige praksisser på de største tjenester.

Tilsynet har siden etableringen i februar 2024 og frem til september 2025 modtaget 212 klager, hvoraf langt hovedparten er klager over techgiganter.

DSA-tilsynet bidrager til Europa-Kommissionens arbejde med at håndhæve reglerne over for techgiganterne ved at indsamle og videregive relevant information om potentielle overtrædelser af DSA.

Eksempel på samspillet mellem det danske DSA-tilsyn og Europa-Kommissionen

DSA-tilsynet i Danmark tog initiativ til at drøfte sagen om misbrug af danske tv-værters identitet i falske annoncer på Facebook og Instagram med DR og TV 2 fra foråret 2024. DSA-tilsynet sendte derefter sagen videre til Europa-Kommissionen og det irske DSA-tilsyn, hvilket er med til at bidrage til en fælleseuropæisk håndtering af sagen.

Europa-Kommissionen har siden DSA trådte i kraft og frem til september 2025 igangsat 46 individuelle sager mod techgiganter og afsluttet 7 sager. I april 2025 blev der givet bøder til Apple og Meta på samlet 5,2 mia. kr. bl.a. for manglende overholdelse af regler i Digital Markets Act (DMA) – DSA's søsterlovgivning, der skal sikre fair konkurrence og modvirke misbrug af markedsmagt hos de allerstørste techvirksomheder. Det sender et vigtigt signal: De største platforme kan ikke ignorere de regler, der er sat for at beskytte brugerne og sikre en fair konkurrence.

Men vi er ikke i mål. Regeringen forpligter sig til at holde fast, skærpe indsatsen og tage de næste skridt – nationalt og i EU – for at gøre de digitale rettigheder til virkelighed for alle børn. Kun sådan kan vi sikre, at de ikke blot vokser op i en digital virkelighed præget af det vilde vestens lovløshed, men i en digital virkelighed, der også er tryg og ansvarlig.

Regeringen vil:

Regeringen vil derfor arbejde for at realisere følgende initiativer med henblik på at sikre en effektiv håndhævelse af lovgivning om digital børne- og ungebeskyttelse nationalt:

Påbud om nedtagning af skadeligt digitalt indhold

- Regeringen ønsker at etablere en ordning, der giver en tilsynsmyndighed hjemmel til at påbyde sociale medier at fjerne eller hindre adgang til nærmere afgrænset skadeligt indhold, som det i det konkrete tilfælde vil være ulovligt at facilitere udbredelsen af.

Retfærdig behandling af borgere i konflikt med techgiganter

- Det foreslås at styrke den nationale indsats for håndtering af tvister mellem borgere og techgiganterne ved at etablere et nationalt udenretsligt tvistbilæggelsesorgan, der vil kunne søge om at blive certificeret af DSA-tilsynet. Organet skal tilbyde en hurtig og fair løsning, når der opstår konflikter mellem brugere og platforme om onlineindhold. Fx skal en bruger, der oplever, at en platform ikke vil fjerne krænkende eller skadeligt materiale, kunne henvende sig til tvistbilæggelsesorganet.

Stærkt dansk bidrag til håndhævelse overfor techgiganter

- Tilsynsmyndigheden skal have de nødvendige ressourcer og kompetencer til effektivt at kunne håndhæve de digitale regler. Det betyder blandt andet flere specialiserede medarbejdere, samarbejde med relevante myndigheder og interesseorganisationer, styrket indsats i det europæiske tilsynssamarbejde samt et mere proaktivt tilsyn.

Målsætning



Danmark skal gå forrest i EU for at sikre bedre børne- og ungebeskyttelse

Danmark skal gå forrest i EU for at sikre børns digitale rettigheder gennem stærkere regulering, håndhævelse og databeskyttelse på alle digitale platforme.

Alle børn har ret til at vokse op i en digital verden, hvor deres rettigheder og trivsel kommer før techgiganternes bundlinje. Det er ikke en ambition – det er en forpligtelse. FN's Børnekonvention slår fast, at alle børn har ret til privatliv, til at blive beskyttet mod udnyttelse og til at blive hørt. De rettigheder gælder også online. Men alt for ofte bliver børn i praksis behandlet som et datapunkt i techgiganternes forretningsmodeller – en kilde til data, profit og fastholdelse.

Mange techgiganterne designer bevidst tjenester, der udnytter børns psykologi – frygten for at gå glip af noget, behovet for anerkendelse eller ønsket om at være med i fællesskabet. Det skaber afhængighed og pres, der undergraver børns ret til frit at udvikle sig på egne præmisser.

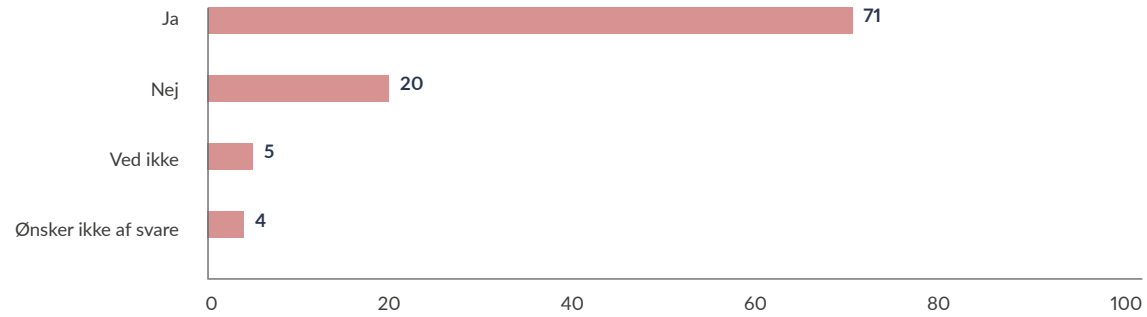
De unge mærker allerede konsekvenserne. Og som det tidligere er beskrevet, oplever alt for mange børn og unge at bruge mere tid online, end de har lyst til. For som vi kan konstatere fra forskellige undersøgelser, fungerer platformene reelt som diskoteker uden dørmænd.

Regeringen har derfor længe haft høje ambitioner om at regulere techgiganterne strammere. Et konkret eksempel er indsatsen for *aldersverifikation:* Syv ud af ti danske unge i alderen 13-17 år har på et tidspunkt opgivet en falsk, højere alder for at få adgang til en digital tjeneste. Det dur ikke – og viser endnu en gang, at platformene ikke er deres ansvar bevidst.

Figur 5

Aldersgrænser på sociale medier

Størstedelen af de unge i alderen 13-17 år har prøvet at angive en højere alder online



Anm.: Stikprøvestørrelse: N = 997.
Spm.: 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?".
Kilde: "Unges brug af digitale medier", Medierådet for børn og unge & Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

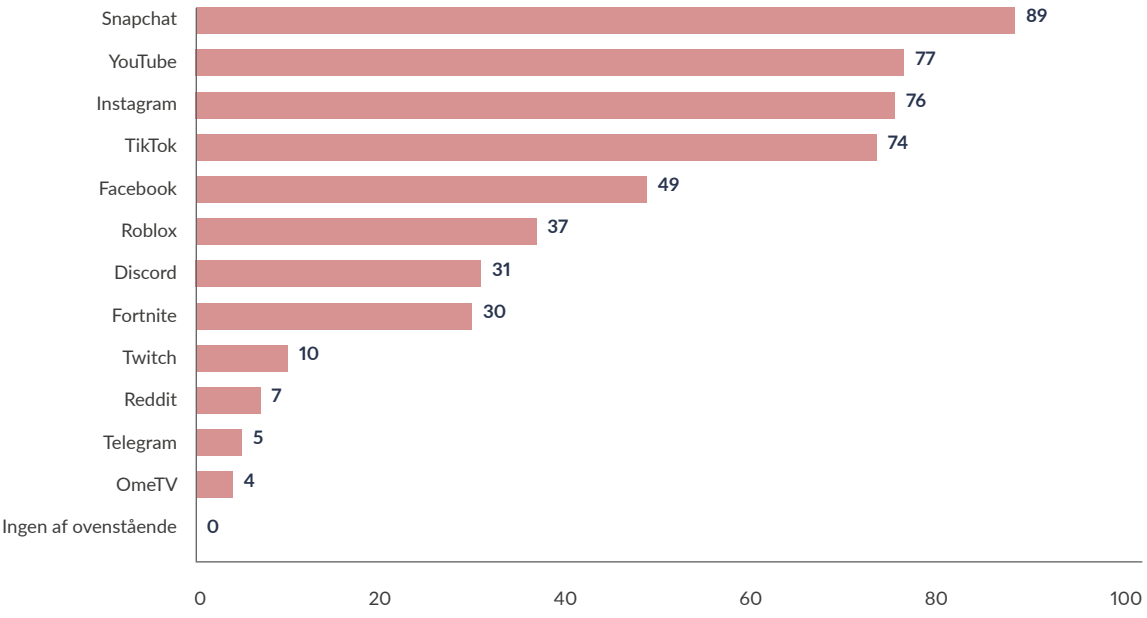
Internettet kender ingen landegrænser. Og de platforme, danske børn bruger mest – Snapchat, YouTube, Instagram og TikTok – er globale tjenester, der drives fra andre verdensdele. Det betyder, at nationale regler ikke kan stå alene. Grænseløse platforme med grænseløse udfordringer kræver grænseløse løsninger.

Derfor er det også helt afgørende, at Danmark går forrest i EU og kæmper for ambitiøse fælles europæiske løsninger, der reelt sætter børnene først. Det kræver en effektiv og tidlig interessevaretagelse.

Figur 6

Unges brug af sociale medier

9 ud af 10 unge mellem 13 og 17 år bruger tid på Snapchat



Anm.: Stikprøvestørrelse: N = 1000.
Spm.: "Hvilke af disse sociale medier og gaming-tjenester bruger du tid på? Vælg alle dem, du indimellem bruger tid på."
Kilde: "Unges brug af digitale medier", Medierådet for børn og unge & Center for sociale medier, tech og demokrati (2025).

Igangsat interesse-varetagelse

- **Effektiv og obligatorisk aldersverifikation**

Regeringen arbejder for at indføre et EU-krav om aldersverifikation på sociale medier og andre relevante digitale tjenester. Samtidig udvikles en dansk digital identitetstegnebog[18], der muliggør aldersverifikation på en privatlivssikker måde, og som forventes lanceret i foråret 2026. Danmark deltager desuden som pilotland i EU-samarbejdet om en fælleseuropæisk løsning.

- **Forbud mod fastholdelsesmekanismer og afhængighedsskabende designs og visse typer af loot boxes i computerspil**

Regeringen arbejder for, at der indgår et forbud mod fastholdelsesmekanismer og afhængighedsskabende designs på digitale tjenester samt visse typer af loot boxes i computerspil i udviklingen af ny EU-regulering – blandt andet den kommende Digital Fairness Act. Samtidig vil det danske EU-formandskab sætte fokus på bedre håndhævelse og ny regulering – især målrettet sociale mediers påvirkning af børn og unge.

- **Forbud mod annoncering målrettet reklame baseret på profilering til børn og unge på alle digitale tjenester**

Regeringen arbejder for at udvide forbuddet i Digital Services Act mod målrettet reklame baseret på profilering af personoplysninger på onlineplatforme for mindreårige, så det gælder for alle relevante digitale tjenester.

Fælles holdningspapir med Frankrig, Spanien og Grækenland

Danmark var i juni medunderskriver på et holdningspapir fra blandt andre Frankrig, Spanien og Grækenland om bedre beskyttelse af børn og unge online. Holdningspapiret indeholder tre centrale initiativer:

1. Digital myndighedsalder for sociale medier
2. Obligatorisk og effektiv aldersverifikation
3. Forbud mod vanedannende funktioner og krav om alderssvarende brugergrænseflader

Alliancen af medlemslande vil fortsætte med at presse på for, at Europa-Kommissionen lancerer ambitiøse tiltag, der kan bidrage til at skabe trygge, meningsfulde digitale fællesskaber for børn og unge i hele EU.

[18] Alle EU-medlemslande er jf. eIDAS2-forordningen pålagt at udvikle en digital identitetstegnebog, som blandt andet skal kunne anvendes til effektiv og privatlivsbeskyttende aldersverifikation. Med tegnebogen bliver det muligt for borgere at bevise, at de lever op til en given aldersgrænse uden at afgive yderligere oplysninger.

Regeringen vil derfor arbejde for at realisere følgende initiativer med henblik på at sikre, at Danmark går forrest for at sikre bedre børne- og ungebeskyttelse i EU:

Regeringen vil:

Fortsat interessevaretagelse for digital børnebeskyttelse i EU

- Danmark skal gå forrest i at sikre, at beskyttelsen af børn og unge prioriteres højere, og at der tages initiativ til skærpet regulering af digitale platforme og andre relevante digitale tjenester. Målet er at styrke både reglerne og håndhævelsen, så techgiganterne ikke kan løbe fra deres ansvar. Initiativet skal bidrage til at sikre, at Danmark kollektivt fortsat presser på for konkrete krav om blandt andet effektiv aldersverifikation og forbud mod afhængighedsskabende design.

Det nationale handlerum og mulighederne for digital børnebeskyttelse

Med denne hvidbog ønsker regeringen at sætte en ambitiøs og målrettet retning, der skal styrke beskyttelsen af børn og unge i det digitale liv. Initiativerne bygger videre på en lang række af konkrete tiltag, som allerede er igangsat.

Vi er samtidig bevidste om, at det nationale handlerum – især på områder reguleret af DSA – har sine grænser. Som regeringen bl.a. har fremhævet i sin redegørelse til Folketingets Udvalg for Digitalisering og It om mulighederne for at beskytte børns digitale liv fra d. 31. maj 2025, så er det ikke muligt for Danmark indføre national lovgivning, som er strengere end DSA, når det handler om techgiganter.

Regeringen ønsker at være ambitiøse inden for EU's rammer – og samtidig bruge vores position i EU til at presse på for fælles europæiske regler, der sætter børn og unges sikkerhed først.

Hvidbogen udgør i sig selv ikke en digital børnebeskyttelseslov – men en ambitiøs initiativpakke, der lægger sig inden for rammerne af den europæiske lovgivning. Hvidbogen lægger et solidt fundament for det videre politiske arbejde. Det er en offensiv plan for mere ansvar, bedre beskyttelse og stærkere normer i børn og unges digitale liv.

Digitale platforme og tjenester krydser grænser – og det gør udfordringerne også. Derfor vil de mest effektive løsninger altid kræve en stærk fælles europæisk indsats, hvor vi ikke kun i Danmark, men i hele det digitale indre marked sikrer, at børn og unge får en tryg barndom i en digital virkelighed.

En tryg barndom i en digital virkelighed
Oktober 2025

En tryg barndom i en digital virkelighed
af Digitaliseringsministeriet

Udgivet af
Digitaliseringsministeriet
Center for sociale medier, tech og demokrati
Stormgade 2-6,
1470 København
+45 72 28 24 00
digmin@digmin.dk

ISBN: 97887-85325-18-1

Publikationen kan hentes på:
www.digmin.dk

Design: Kontrapunkt
Illustration: Kontrapunkt

Regeringen