

OPLEVELSER MED ONLINEFÆLLESSKABER BLANDT UNGE MED KOGNITIVE FUNKTIONSNEDSÆTTELSER

RAPPORT

AUGUST 2023

RAMBOLL

Indholdsfortegnelse

1	INDLEDNING	SIDE 3-6
1.1	BAGGRUND	SIDE 4
1.1	DATAGRUNDLAG OG METODE	SIDE 5
1.1	RESUMÉ AF HOVEDRESULTATER	SIDE 6
2	UNGES DIGITALE ADFÆRD	SIDE 7-9
3	UBEHAGELIGE OPLEVELSER PÅ INTERNETTET	SIDE 10-14
4	REAKTIONER PÅ UBEHAGELIGE OPLEVELSER PÅ INTERNETTET	SIDE 15-17
5	GODE OPLEVELSER PÅ INTERNETTET	SIDE 18-19
6	BILAG	SIDE 20-23



AFSNIT 1

Indledning

1 | Indledning

Baggrund



Baggrund og rapportens formål

Digitale platforme har transformeret måden, hvorpå unge skaber relationer. Sociale medier, onlinespil og andre digitale platforme er blevet centrale i mange unges identitetsdannelse og fællesskabsopbygning. Men den udbredte brug af digitale medier medfører også udfordringer. For stigende digital tilstedeværelse indebærer en større risiko for at blive udsat for **ubehagelige oplevelser** såsom digitale trusler, onlinemobning, uønsket kontakt fra fremmede og seksualiserede digitale krænkelser.

For **unge med kognitive funktionsnedsættelser**, som følge af fx autisme, ADHD, udviklingshæmning eller hjerneskade, er den digitale verden særlig kompleks. De kan have vanskeligt ved at afkode andres intentioner, forstå sociale grænser og forudse konsekvenserne af deres handlinger, hvilket er vanskeligheder som blot forstærkes, når kommunikationen er ansigtsløs og finder sted bag en skærm¹. Disse udfordringer kan gøre dem særligt sårbare over for ubehagelige oplevelser online. På trods af stigende bevidsthed blandt fagpersoner om de digitale udfordringer¹, som denne gruppe står overfor, er dybdegående undersøgelser af deres online oplevelser imidlertid stadig få.

Denne rapport præsenterer derfor hovedresultaterne fra en **spørgeskemaundersøgelse af oplevelser med digitale onlinefællesskaber** blandt unge (12-18-årige) med selvrapporterede diagnoser, der kan være forbundet med kognitive funktionsnedsættelser. Undersøgelsen er gennemført i foråret/sommeren 2023 af Rambøll Management Consulting på vegne af Red Barnet. I alt deltog 80 unge med kognitive funktionsnedsættelser i undersøgelsen, der berørte følgende tematikker vedrørende deres oplevelser online:

- Målgruppens digitale adfærd
- Ubehagelige oplevelser på internettet
- Reaktioner på ubehagelige oplevelser på internettet
- Gode oplevelser og fællesskaber på internettet.



Væsentlige definitioner

Kognitive funktionsnedsættelser

Denne rapport giver indblik i digitale oplevelser blandt unge med kognitive funktionsnedsættelser. Vi bruger betegnelsen kognitive funktionsnedsættelser, da den dækker over en række udfordringer, der kan gøre det vanskeligt at navigere i hverdagen, og som ofte opleves af personer med diagnoser såsom ADHD/ADD, autisme, personlighedsforstyrrelser, udviklingshæmning og angstlidelser². Se Figur 10 i bilaget for den komplette liste over diagnoser, som de unge i undersøgelsen har rapporteret, at de har. Kognitive funktionsnedsættelser opleves af en bred gruppe af personer og kan eksempelvis vise sig som koncentrationsvanskeligheder, problemer med opmærksomhed, overblik eller hukommelse eller en langsommere udvikling af sociale færdigheder^{3, 4, 5}. Disse udfordringer kan gøre det særligt svært at begå sig på nettet og indgå i digitale fællesskaber. Når vi i denne rapport refererer til *unge med kognitive funktionsnedsættelser* eller *unge i målgruppen*, er der således tale om unge med en eller flere diagnoser, der ofte er forbundet med kognitive funktionsnedsættelser.

Ubehagelige oplevelser på internettet

I rapporten fokuserer vi på de **ubehagelige oplevelser**, som unge kan have online, fx på sociale medier, i spil eller via apps. Vi tager udgangspunkt i en bred definition af "ubehagelige oplevelser", som inkluderer, men ikke er begrænset til, seksualiserede digitale krænkelser, hadefulde kommentarer eller beskeder, digitale trusler, deling af billeder uden samtykke eller udelukkelse fra et digitalt fællesskab, som i et onlinespil. Ubehagelige oplevelser dækker altså over en bred vifte af forhold, som man kan blive udsat for på internettet af varierende alvorlighedsgrad.



Datagrundlag og metode

Data og spørgeskemaindhold

Undersøgelsen trækker på data indsamlet via et onlinespørgeskema udfyldt af **80 unge i alderen 12-18 år, som har en eller flere selvrapporterede diagnoser, der kan være forbundet med kognitive funktionsnedsættelser***. Dataindsamlingen fandt sted i foråret/sommeren 2023. Målet var at skitsere tendenser inden for digital adfærd samt både positive og negative onlineoplevelser for denne målgruppe. De unge, som deltog i undersøgelsen, blev bedt om at svare på en række spørgsmål vedrørende:

- **Baggrundskarakteristika** (alder, køn, diagnoser)
- **Digital adfærd** (fx brug af forskellige platforme)
- **Ubehagelige oplevelser** (fx hvilke typer oplevelser de har haft)
- **Reaktioner på ubehagelige oplevelser** (fx om det påvirkede dem negativt)
- **Om man selv har gjort noget på nettet, som kan være ubehageligt for andre**
- **Gode oplevelser på internettet.**

På grund af de unikke karakteristika ved målgruppen og manglen på en fuldstændig populationsliste anvendte vi en "convenience sampling"-strategi til at udtrække vores stikprøve af unge med kognitive funktionsnedsættelser. I samarbejde med Red Barnet tog vi kontakt til en række opholds-, uddannelses- og bosteder for unge i målgruppen. Vi bad lederne på disse steder om at dele vores spørgeskema med de unge, de havde ansvaret for. For at udvide vores rækkevidde, bad vi desuden om tilladelse til at dele vores spørgeskema på sociale medier fra forskellige organisationer og netværk, der arbejder med unge med forskellige former for kognitive funktionsnedsættelser. En liste over rekrutteringskanalerne ses til højre.

Vores indsamlingsstrategi betyder, **at besvarelserne ikke nødvendigvis afspejler den bredere population af 12-18-årige unge med kognitive funktionsnedsættelser.**

Resultaterne bør derfor ikke generaliseres uden forbehold. Dog viser Figur 10 i bilaget, at det er lykkedes at indsamle svar fra unge med en bred vifte af diagnoser. Så selvom vi ikke kan konkludere, at stikprøven er repræsentativ for målgruppen, kan vi konkludere, at unge med forskellige diagnoser faktisk er repræsenteret i undersøgelsen. Derved er dette et første forsøg på at indsamle viden om målgruppens onlineadfærd og -oplevelser, og resultaterne giver derfor en indikation på tendenser og viden om dette i målgruppen, som kan give anledning til yderligere undersøgelser.

1 "Børn og unges oplevelser med digitale krænkelser". Rambøll, 2021 (<https://redbarnet.dk/media/7983/sletdet-boern-og-unges-oplevelser-med-digitale-krænkelser-rapport.pdf>).

*I analyserne indgår både respondenter, der har gennemført hele spørgeskemaet (70 respondenter) samt respondenter, der har gennemført dele af spørgeskemaet (10 respondenter). Det betyder, at antallet af respondenter, opgørelserne er baseret på, kan variere på tværs af de forskellige opgørelser.

Rekrutteringskanaler

Respondenterne i vores endelige stikprøve er hovedsageligt fundet gennem dialog med fagpersoner og pårørende, og de er rekrutteret gennem følgende kanaler:

- Pilelygaard skole- og dagbehandlingstilbud
- Den frivillige organisation ADHD-foreningen
- Sammenslutningen af Unge med Handicap, SUMH
- LEV – Livet med udviklingshandicap
- Folkebevægelsen #EnMillionStemmers Facebook-side
- Efterskoleforeningen – Specialefterskolerne
- Børne- og Ungdomspsykiatrisk Center
- Holmstrupgård socialpsykiatrisk behandlingstilbud
- Videreformidling af spørgeskema via Red Barnets LinkedIn-profil.



Landsrepræsentativ stikprøve som benchmark

Som reference for analysens resultater bruger vi data fra en landsrepræsentativ undersøgelse foretaget af Rambøll for Red Barnet i 2021, der belyste den digitale adfærd blandt børn og unge og deres ubehagelige oplevelser online¹. De fleste af spørgsmålene i nærværende undersøgelse bygger på spørgsmål fra den tidligere undersøgelse, hvilket gør besvarelserne sammenlignelige. For at sikre yderligere sammenlignelighed mellem de to undersøgelser inddrager vi kun resultater fra de 13-17-årige fra den tidligere undersøgelse.

Ved at inddrage landsrepræsentative data kan vi nuancere analysen. I stedet for blot at rapportere antallet af unge med kognitive funktionsnedsættelser i stikprøven, der har haft ubehagelige oplevelser, kan vi vurdere, om målgruppen i højere eller lavere grad har sådanne oplevelser sammenholdt med den landsrepræsentative gruppe. Det bør i den forbindelse igen understreges, at resultaterne fra denne undersøgelse ikke med sikkerhed kan tolkes som repræsentative for målgruppen. Resultaterne har derimod til formål at være første forsøg på at tegne tendenser om digital adfærd og digitale oplevelser blandt målgruppen, hvor der i fortolkningen skal tages forbehold for usikkerhed om repræsentativiteten og stikprøvestørrelsen på 80 respondenter.

Resumé af hovedresultater

01 Digital adfærd

Brug af digitale medier, apps og spil

- Alle de unge med kognitive funktionsnedsættelser i analysen er til stede på digitale platforme. De tre mest populære platforme er Snapchat (75 pct.), YouTube (65 pct.) og Messenger (60 pct.). Disse tal er stort set identiske med resultaterne fra den landsrepræsentative undersøgelse af 13-17-årige unge.

Dagligt tidsforbrug

- Omkring halvdelen af målgruppen bruger dagligt 4 timer eller mere på digitale platforme. Kun 7 pct. bruger 1 time eller mindre.

02 Ubehagelige oplevelser på internettet

Omfanget af ubehagelige oplevelser

- 68 pct. af de unge med kognitive funktionsnedsættelser har haft ubehagelige oplevelser online det seneste år. Blandt de 13-17-årige fra den landsrepræsentative undersøgelse er det samme tal 48 pct.
- Blandt målgruppen er det især pigerne (71 pct.) og de ældre unge på 16-18 år (76 pct.), som har haft ubehagelige oplevelser online.

Typen af ubehagelige oplevelser

- De mest udbredte ubehagelige oplevelser for målgruppen er, at andre skriver eller taler grimt til dem (39 pct.), eller at de bliver kontaktet af nogen, de ikke vil snakke med (27 pct.). Færre har oplevet, at andre har delt intime billeder af dem (6 pct.).

Kontakt fra en fremmed voksen

- Omkring en fjerdedel er blevet kontaktet af en fremmed voksen. 30 pct. af dem fortæller, at den voksne ville have dem til at gøre ting, de ikke havde lyst til (fx at sende billeder af deres krop).

03 Reaktioner på ubehagelige oplevelser

Hvordan ubehagelige oplevelser påvirker unge

- 88 pct. af de unge med kognitive funktionsnedsættelser fortæller, at de blev påvirket negativt af de ubehagelige oplevelser. 46 pct. fortæller, at de blev vrede, mens 38 pct. svarer, at de fik ondt i maven.
- 6 pct. af de unge fortæller, at de ubehagelige oplevelser ikke påvirkede dem. Dette er markant færre end i den landsrepræsentative gruppe af unge, hvor over en tredjedel fortæller, at de ikke blev påvirket negativt.

Håndtering af ubehagelige oplevelser

- Omkring en tredjedel håndterer de ubehagelige oplevelser enten ved at blokere personen, der har udsat dem for det, eller ved at fortælle det til en voksen fra deres familie eller omgangskreds.
- Kun omkring 6 pct. af de unge vælger at kontakte en rådgivning, mens 19 pct. ikke fortæller nogen om deres ubehagelige oplevelse.

04 Gode oplevelser på internettet

Hvilke gode oplevelser unge har på nettet

- Stort set alle unge i målgruppen (96 pct.) har også gode oplevelser på nettet. Over halvdelen af de unge bruger digitale platforme til at holde kontakt med venner, de allerede kender (64 pct.) og til at have det sjovt (57 pct.).
- Mange bruger også de digitale medier til at finde nye venner (49 pct.) og til at lære nye ting (47 pct.).



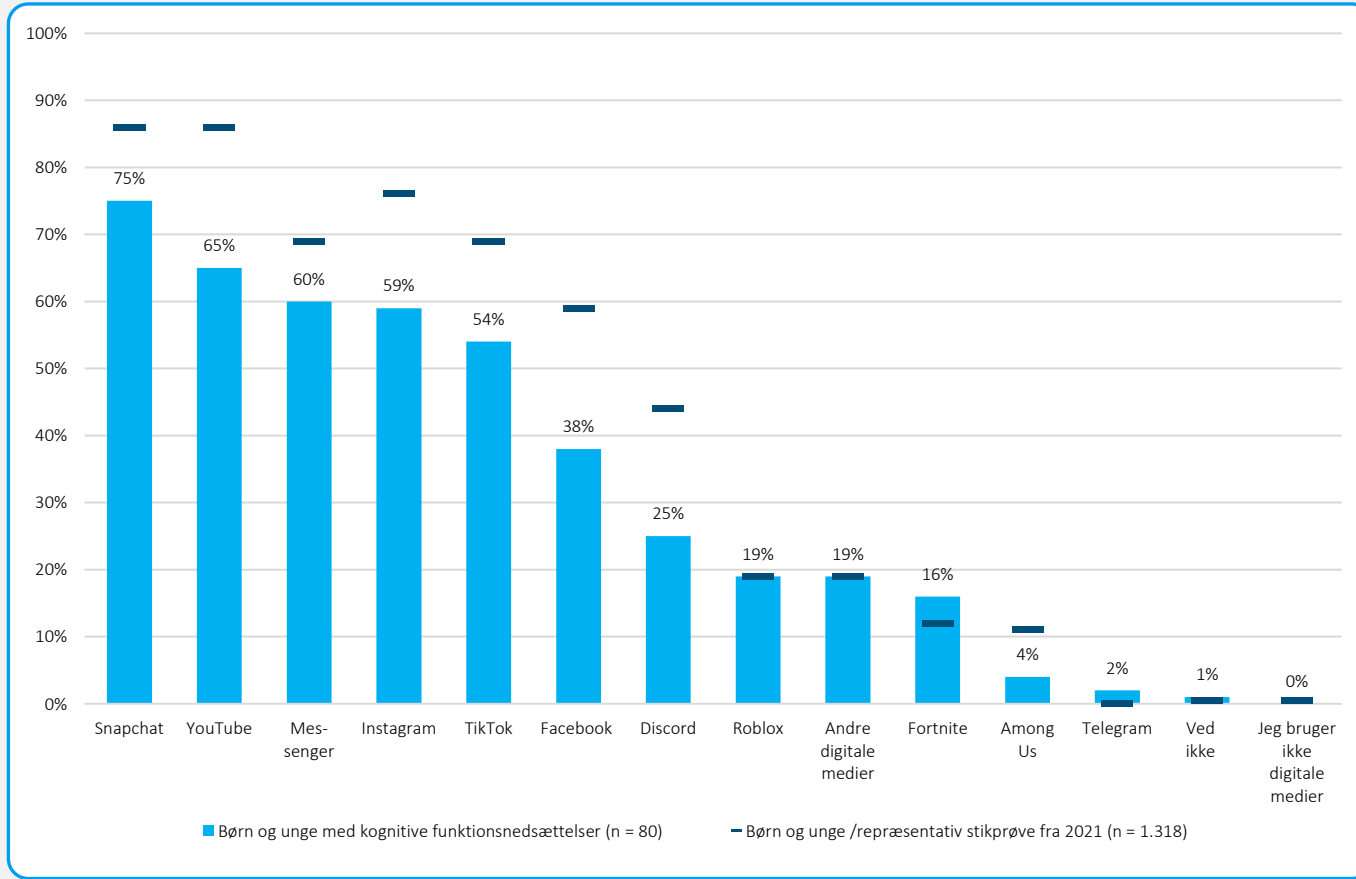
AFSNIT 2

Unges digitale adfærd

2 | Unges digitale adfærd

Brug af forskellige digitale medier, spil og apps

Figur 1. Andel unge, som anvender forskellige digitale medier, spil og apps



Alle de adspurgte unge med kognitive funktionsnedsættelser er til stede på digitale medier, platforme og spil.

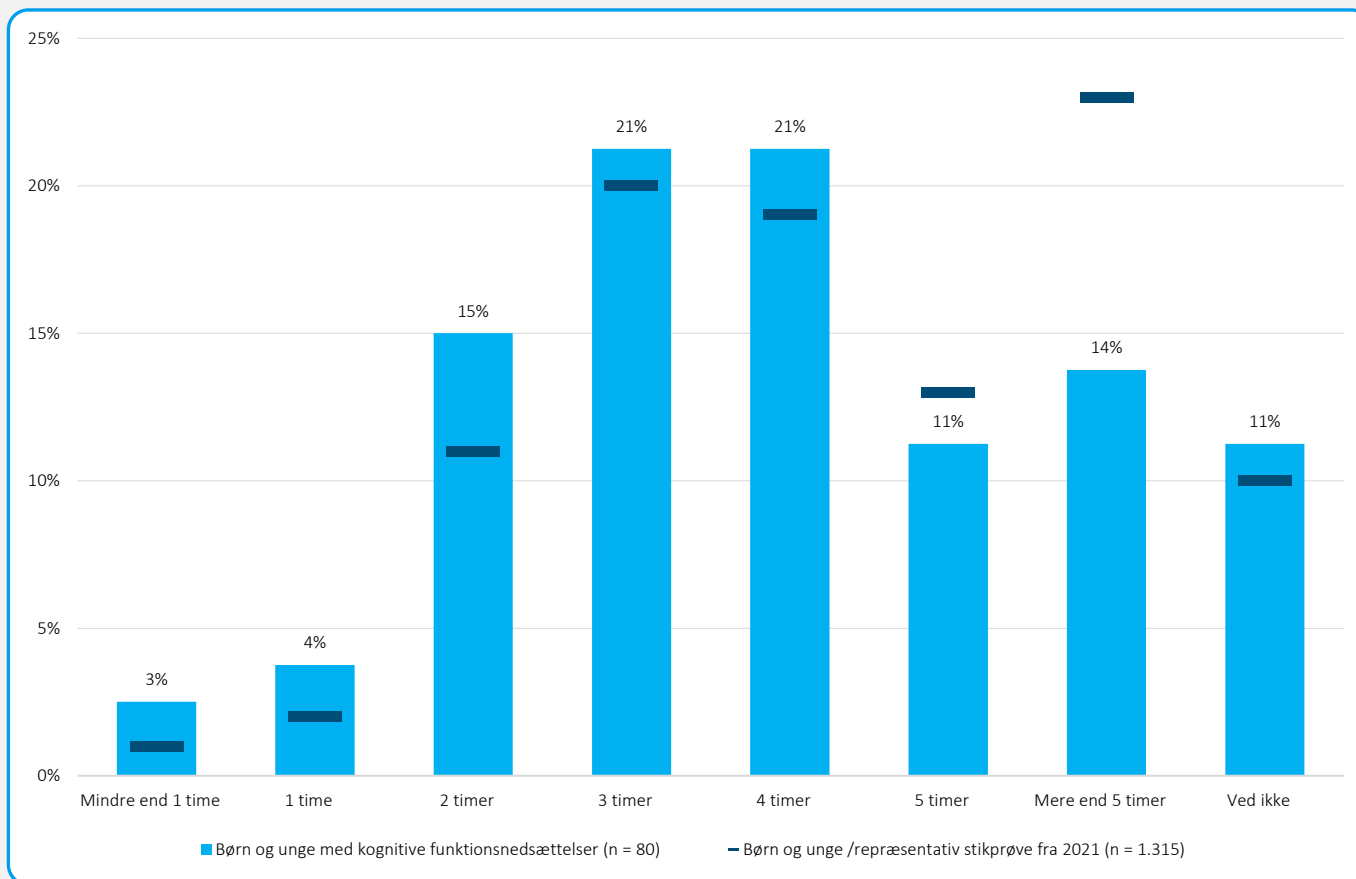
Alle de 80 adspurgte unge med kognitive funktionsnedsættelser angiver, at de er til stede på mindst ét digitalt medie, app eller spil. Til venstre i figuren ses det, at ingen af de adspurgte unge angiver, at de ikke bruger digitale medier. Dog svarer 1 pct., at de ikke ved, hvilke digitale medier de bruger.

Figurens blå søjler angiver andelen af unge med kognitive funktionsnedsættelser, der er til stede på et givent digitalt medie, platform eller spil. Her topper Snapchat, YouTube og Messenger listen over de mest populære platforme med henholdsvis 75, 65 og 60 pct. af de unge, der bruger dem. Blandt de mindst populære digitale platforme, der er spurgt ind til i undersøgelsen, finder vi Among Us og Telegram, som kun benyttes af hhv. 4 og 2 pct.

Når vi sammenligner med den landsrepræsentative stikprøve af 13-17-årige unge (angivet ved mørkeblå rektangler i denne og de følgende figurer), ser vi meget lignende digitale vaner. Stort set alle fra den landsrepræsentative gruppe er aktive på mindst én platform, og de mest populære platforme er ligeledes Snapchat og YouTube.

Tidsforbrug på digitale medier, spil og apps

Figur 2. Unges daglige tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil (uden for undervisning)



Omkring halvdelen af de unge med kognitive funktionsnedsættelser bruger 4 timer eller mere på digitale medier om dagen.

Selvom det daglige tidsforbrug på digitale medier, platforme og spil uden for deres undervisning varierer blandt unge med kognitive funktionsnedsættelser, har de fleste en stor tilstedeværelse. Kun 7 pct. af målgruppen bruger mindre end 2 timer dagligt. I modsætning tilbringer 46 pct. af målgruppen 4 timer eller mere dagligt på digitale medier. Blandt målgruppen er der 14 pct., der er online mere end 5 timer hver dag.

Sammenligner vi med tidsforbruget blandt unge fra den landsrepræsentative stikprøve fremgår det af figuren, at også blandt dem, er det et mindretal der tilbringer mindre end 2 timer dagligt på digitale medier.

Den mest markante forskel mellem de to grupper er, at et betydeligt større antal unge fra den landsrepræsentative gruppe bruger over fem timer dagligt online sammenlignet med gruppen af unge med kognitive funktionsnedsættelser.



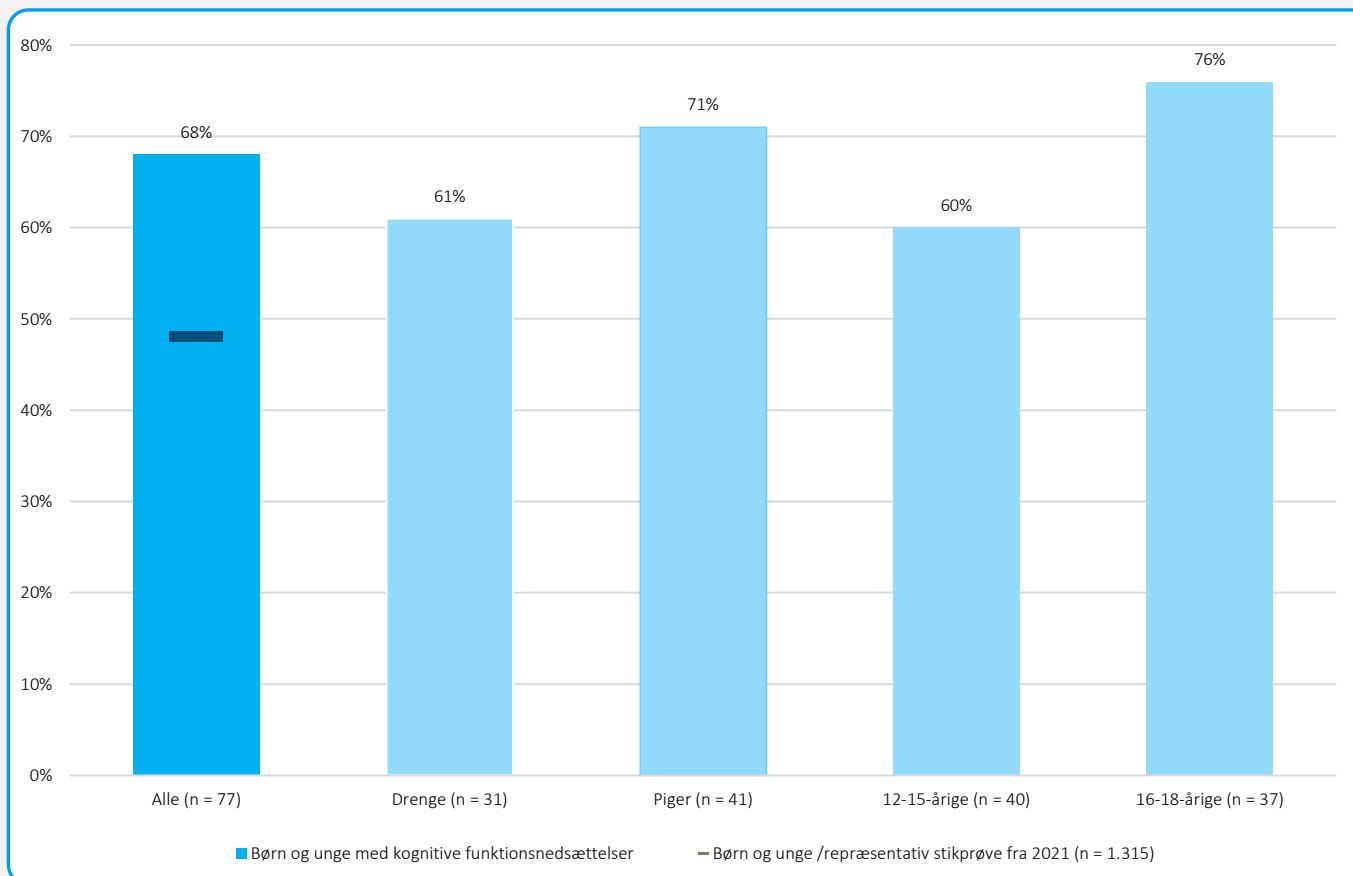
AFSNIT 3

Ubehagelige oplevelser på internettet

3 | Ubehagelige oplevelser på internettet

Omfang af ubehagelige oplevelser

Figur 3. Andel af unge, som har haft en eller flere ubehagelige oplevelser på internettet inden for det seneste år, opdelt på forskellige grupper af unge



68 pct. af de unge med kognitive funktionsnedsættelser har haft ubehagelige oplevelser online i løbet af det seneste år.

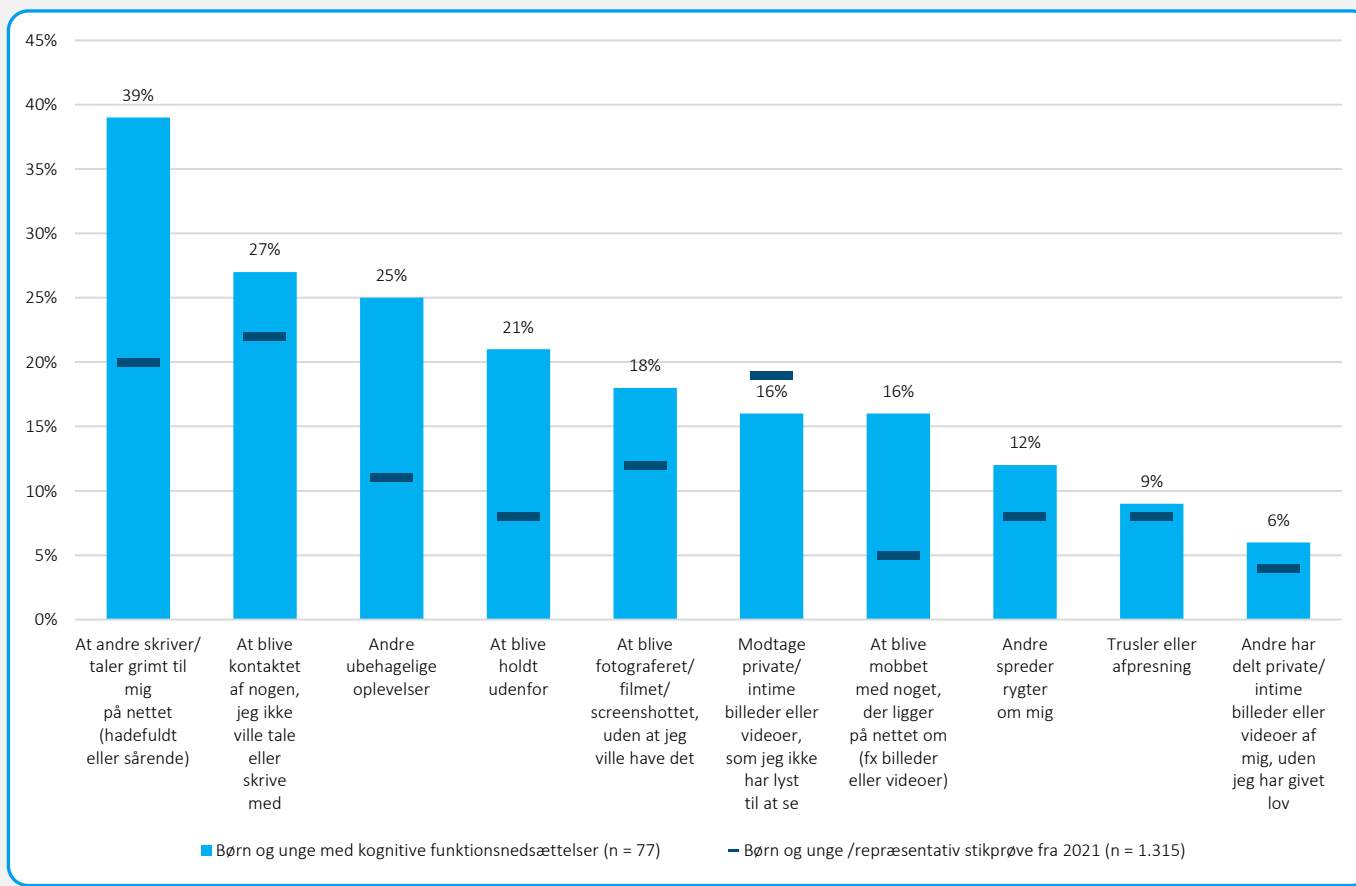
De unge i målgruppen, der har angivet, at de benytter sig af digitale medier, platforme og spil, er blevet spurgt, om de selv har oplevet ubehagelige ting på internettet i løbet af det seneste år. Her svarer ca. to ud af tre (68 pct.), at de har været udsat for mindst én type ubehagelig oplevelse online inden for det seneste år (mørkeblå søjle). Denne andel er højere end andelen blandt den landsrepræsentative gruppe af 13-17-årige unge, hvor 48 pct. har haft ubehagelige oplevelser i løbet af det seneste år.

Det er værd at bemærke, at der inden for gruppen af unge med kognitive funktionsnedsættelser er forskel på, hvor mange der har haft ubehagelige oplevelser, når de unge opdeles på køn og alder (lyseblå søjler). Figuren viser, at andelen af piger, der har haft ubehagelige oplevelser online, ligger omkring 10 procentpoint højere end for drenge (hhv. 71 og 61 pct.). Derudover er der flere blandt de ældre unge i alderen 16-18 år, som har haft ubehagelige oplevelser på internettet inden for det seneste år, sammenlignet med de yngre unge i aldersgruppen 12-15 år (hhv. 76 og 60 pct.).

3 | Ubehagelige oplevelser på internettet

Typer af ubehagelige oplevelser

Figur 4. Andel af unge, som har haft en eller flere ubehagelige oplevelser på internettet inden for det seneste år, fordelt på forskellige typer af oplevelser



De mest udbredte ubehagelige oplevelser blandt unge med kognitive funktionsnedsættelser er at modtage hadefulde og sårende beskeder eller at blive kontaktet af personer, de ikke ønsker at tale med.

Figuren viser, hvilke ubehagelige oplevelser unge med kognitive funktionsnedsættelser i undersøgelsen har angivet, at de har haft. Procenterne i figuren er beregnet ud fra alle unge i stikprøven, der benytter sig af digitale medier, platforme og spil. De mest udbredte oplevelser er, at nogen skriver hadefuldt eller sårende til dem online, hvilket 39 pct. af målgruppen har oplevet, og at blive kontaktet af personer, man ikke ønsker at tale med, som 27 pct. har oplevet.

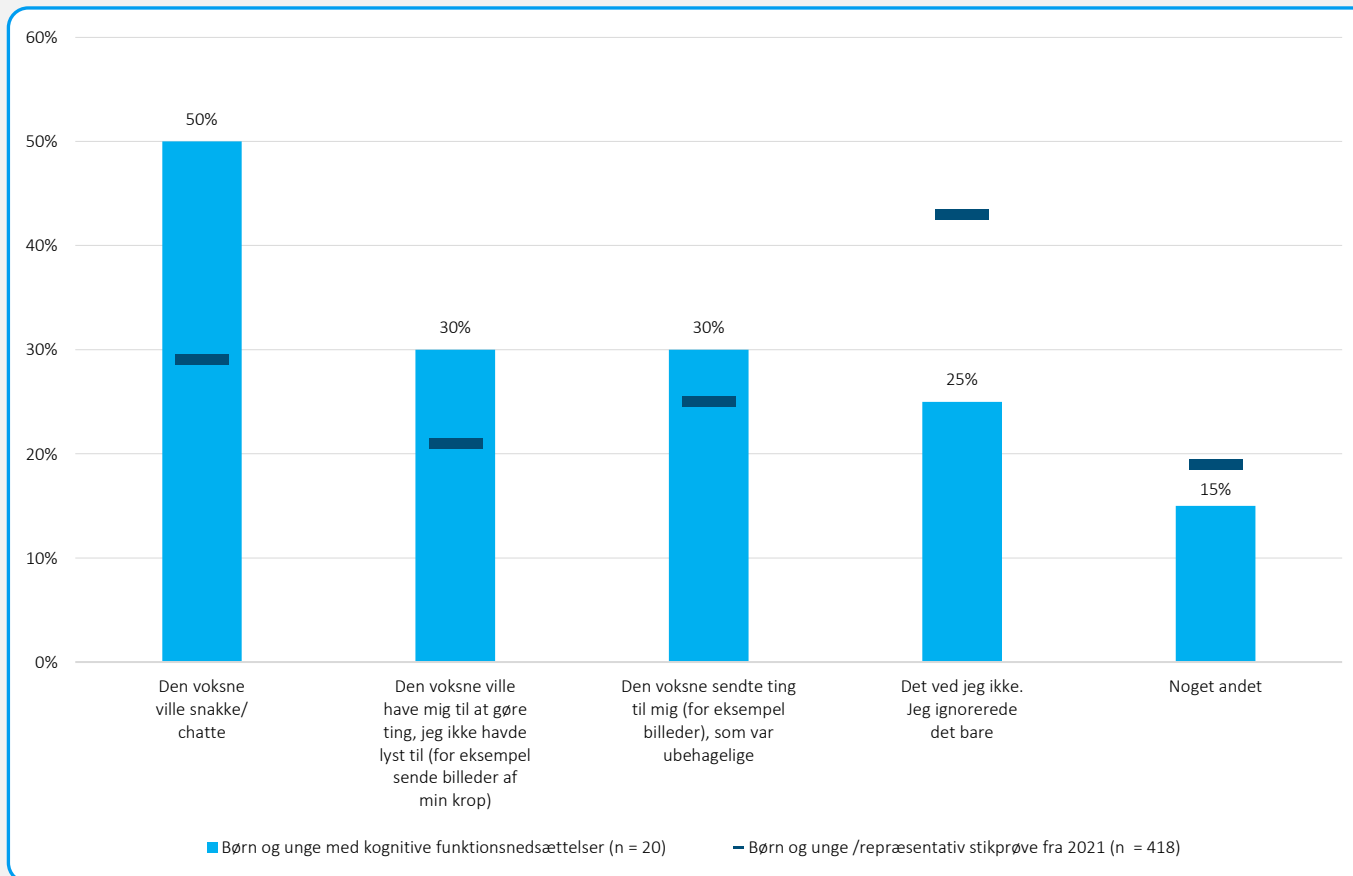
Ser vi på de mindst udbredte oplevelser, er det alligevel 9 pct. af de unge, der har oplevet at blive truet eller afpresset, mens 6 pct. har oplevet, at andre har delt private/intime billeder af dem uden deres tilladelse.

Sammenlignet med resultaterne fra den landsdækkende stikprøve oplever en større andel af unge med kognitive funktionsnedsættelser, bl.a. at andre skriver og taler grimt til dem, at de bliver holdt udenfor, og at de bliver mobbet med noget, der ligger på nettet om dem.

3 | Ubehagelige oplevelser på internettet

Kontakt fra en fremmed voksen

Figur 5. Unge, der er blevet kontaktet af en voksen, som angiver, hvad den voksne ville



Omkring en fjerdedel af de unge med kognitive funktionsnedsættelser er blevet kontaktet af en fremmed voksen, der oftest vil snakke eller chatte.

På tværs af alle unge med kognitive funktionsnedsættelser i undersøgelsen har 27 pct. oplevet at blive kontaktet af en voksen, de ikke kendte i forvejen, inden for det seneste år (figur ikke vist). Dette tal er en smule lavere end for den landsrepræsentative gruppe af unge, hvor 32 pct. har oplevet det.

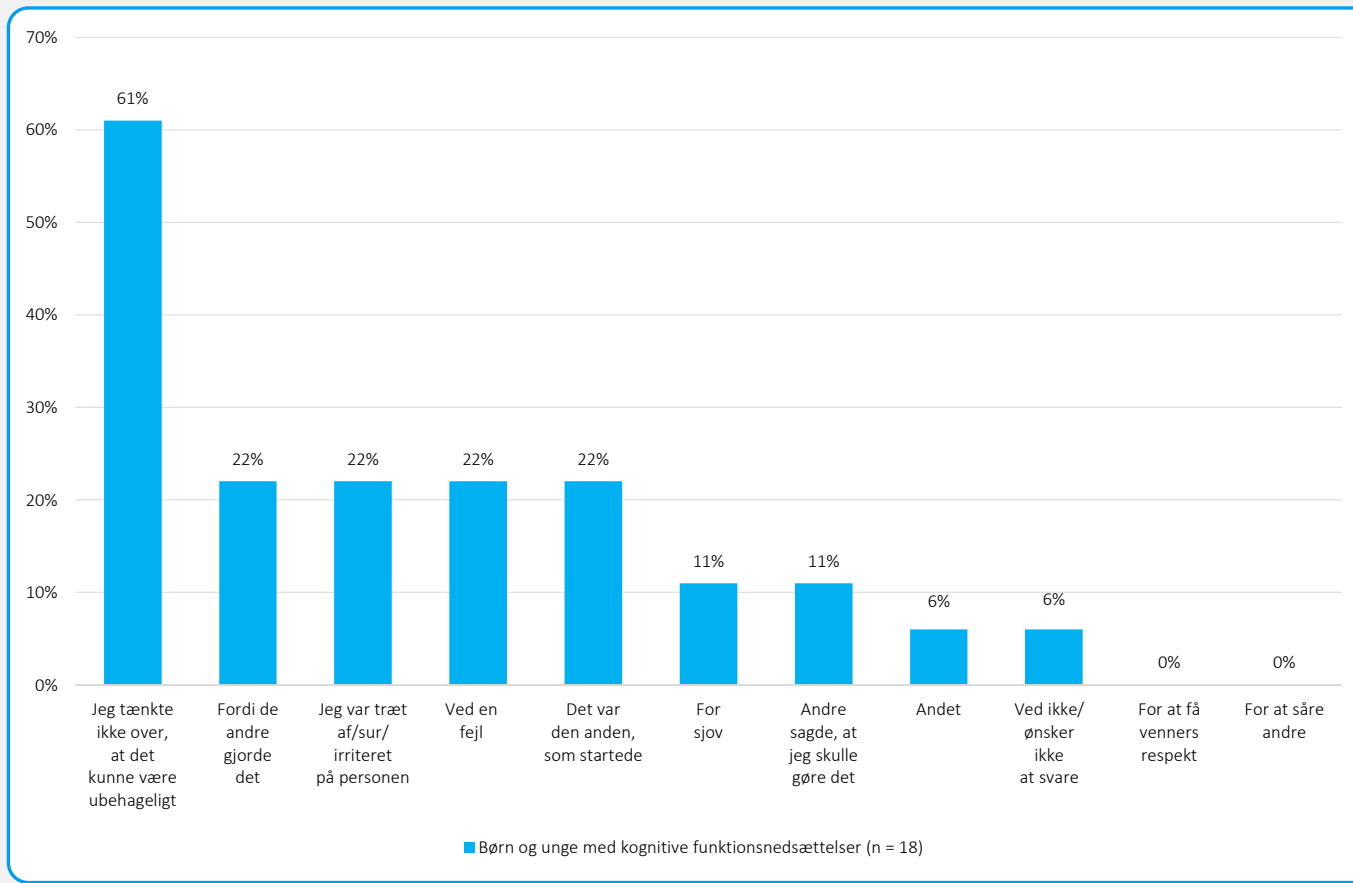
Når vi ser nærmere på, hvad den voksne ville, viser figuren, at halvdelen af de unge i målgruppen oplevede, at den voksne ville snakke eller chatte. 30 pct. svarer, at den voksne enten ville have dem til at gøre noget, de ikke havde lyst til (fx sende billeder af sin krop) eller sendte dem ting (fx billeder), som var ubehagelige. En fjerdedel svarer, at de ikke ved, hvad den voksne ønskede, og at de derfor ignorerede henvendelsen. De resterende 15 pct. angiver, at den voksne ville noget andet.

Endelig ser vi, at der blandt den landsrepræsentative gruppe af unge er betydeligt flere end i gruppen af unge med kognitive funktionsnedsættelser, der fortæller, at de ignorerede den voksnes besked.

3 | Ubehagelige oplevelser på internettet

Oplevelser med selv at være ubehagelig mod andre på nettet

Figur 6. Unges oplevelser med at gøre ting på nettet, som kunne være ubehagelige for andre



Omkring en fjerdedel af de unge med kognitive funktionsnedsættelser har selv gjort noget på nettet, der kan være ubehageligt for andre, oftest fordi de ikke tænkte over, at det kunne være ubehageligt.

24 pct. af de unge fortæller, at de selv har gjort eller været med til at gøre ting på nettet, som kan have været ubehagelige for andre (figur ikke vist).

Den hyppigste grund til, at de unge har gjort noget, der kan være ubehageligt for andre, er, at de ikke tænkte over, at det kunne være ubehageligt for den anden person (61 pct.). 22 pct. af dem angiver, at de hhv. gjorde det, fordi andre også gjorde det, fordi de var irriterede på personen, ved en fejl, eller fordi den anden startede. 11 pct. af de unge siger, at de gjorde det for sjov, eller fordi andre sagde, de skulle gøre det.



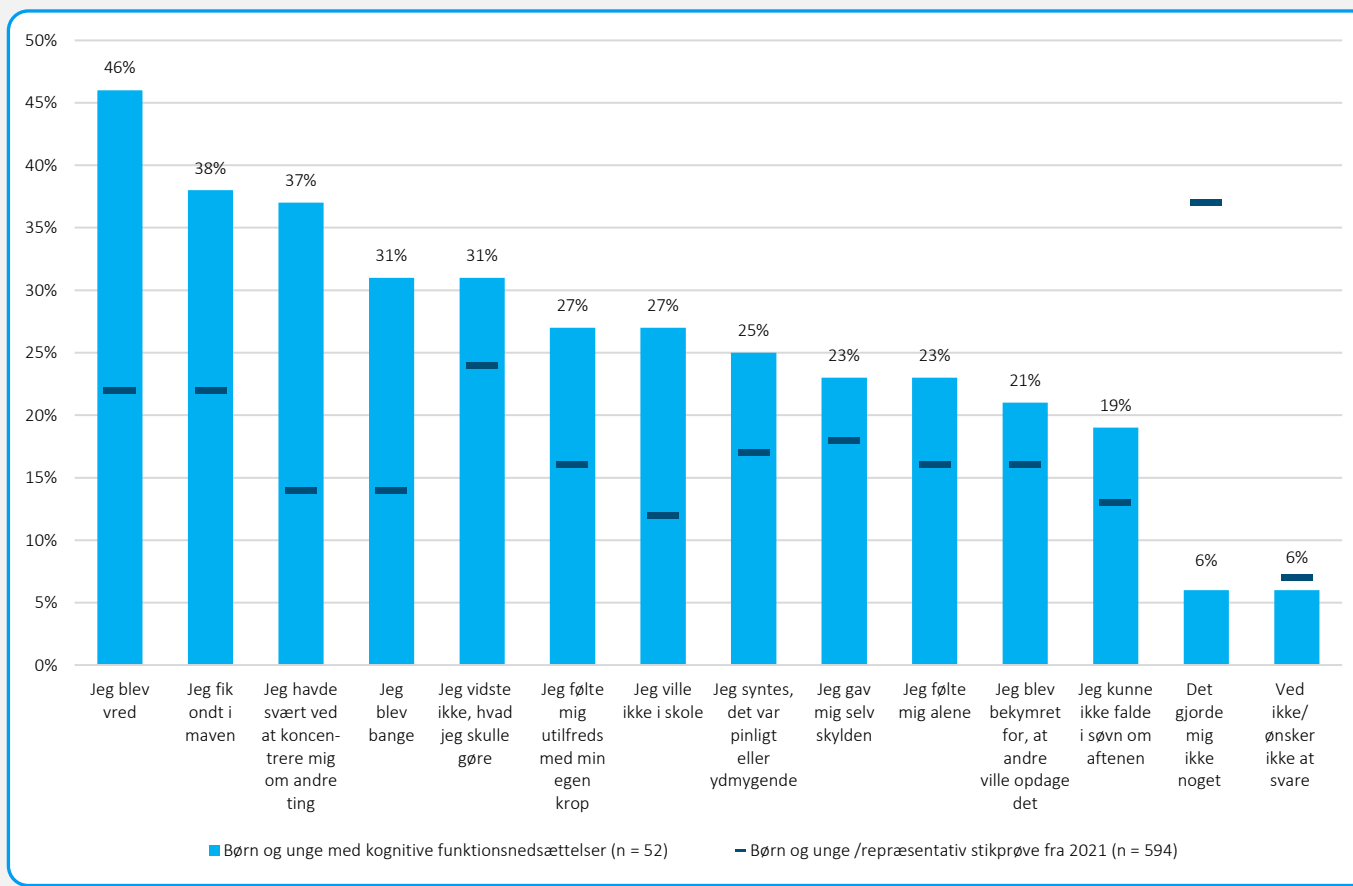
AFSNIT 4

Reaktioner på ubehagelige oplevelser på
internettet

4 | Reaktioner på ubehagelige oplevelser på internettet

Hvordan de unge bliver påvirket af ubehagelige oplevelser

Figur 7. Hvordan ubehagelige oplevelser på nettet påvirker de unge



Næsten 9 ud af 10 unge med kognitive funktionsnedsættelser reagerer negativt på ubehagelige oplevelser – oftest ved at blive vrede eller få ondt i maven.

Blandt de unge med kognitive funktionsnedsættelser, der har været udsat for noget ubehageligt online, fortæller langt størstedelen, at det påvirkede dem negativt. Kun 6 pct. angiver, at det ikke gjorde dem noget. Dette er markant færre end for den landsrepræsentative gruppe af unge, hvor mere end en tredjedel angiver, at de ubehagelige oplevelser ikke påvirkede dem negativt.

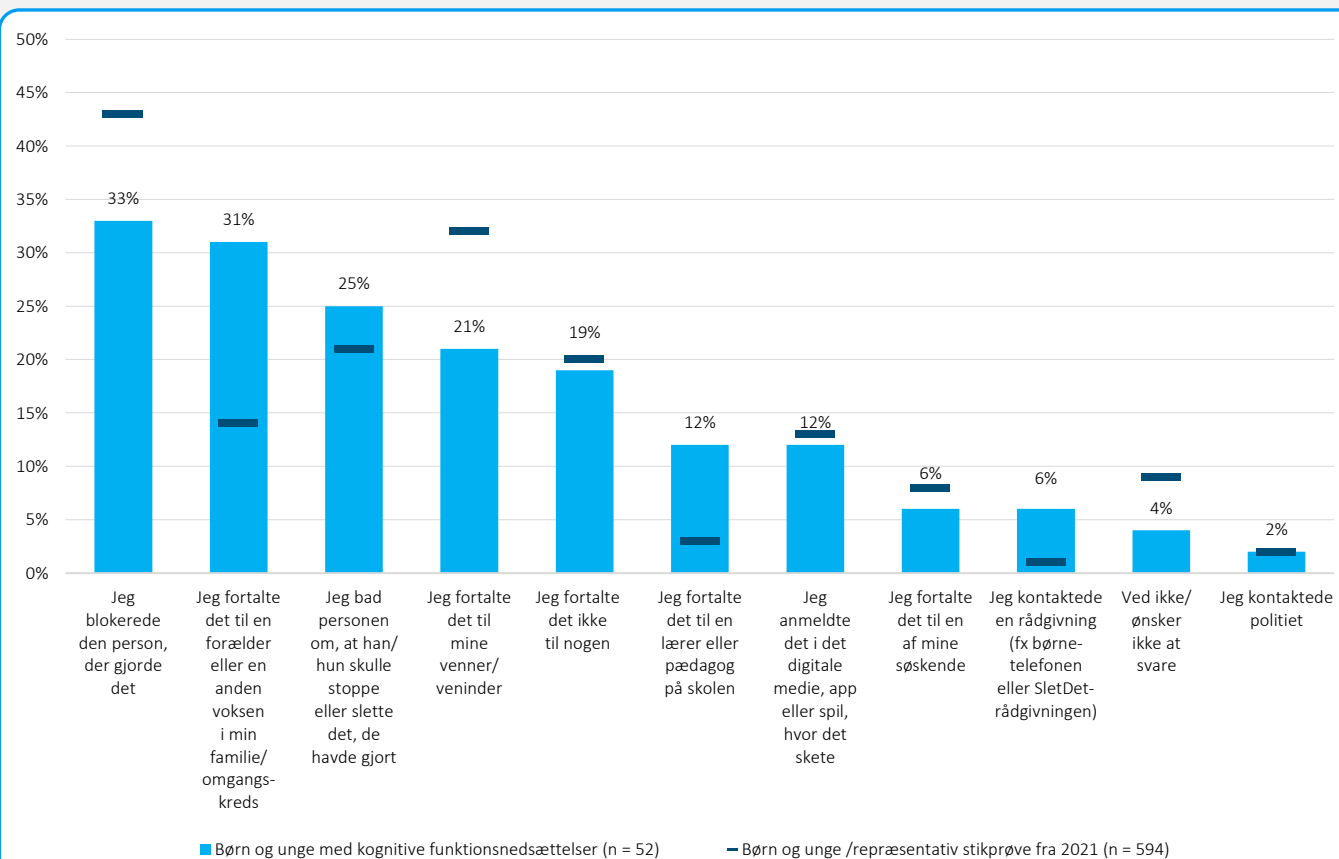
Figuren viser, at selvom de ubehagelige oplevelser påvirkede de unge med kognitive funktionsnedsættelser negativt, er det forskelligt, hvordan det kom til udtryk. Flest oplever, at de blev vrede (46 pct.), at de fik ondt i maven (38 pct.), eller at de havde svært ved at koncentrere sig om andre ting (37 pct.). Færre angiver, at de bekymrede sig for, at andre ville opdage det (21 pct.), eller at de ikke kunne falde i søvn om aftenen (19 pct.).

Sammenlignet med den landsrepræsentative gruppe, reagerede en større andel af unge med kognitive funktionsnedsættelser ved bl.a. at blive vrede eller bange eller ved at have svært ved at koncentrere sig.

4 | Reaktioner på ubehagelige oplevelser på internettet

Hvordan de unge reagerer på ubehagelige oplevelser

Figur 8. Hvad unge gør, når de oplever noget ubehageligt på nettet



Unge i målgruppen håndterer ubehagelige oplevelser forskelligt. De fleste blokerer personen, der gjorde det. Men ca. hver femte fortæller ikke nogen om den ubehagelige oplevelse.

Når unge i målgruppen udsættes for ubehagelige oplevelser online, har over en tredjedel håndteret det ved at blokere den person, der gjorde det (33 pct.), og 31 pct. håndterede det ved at fortælle det til en forælder eller en voksen fra deres familie/omgangskreds. I den anden ende af skalaen er det omkring 6 pct., der har rakt ud til en rådgivning, mens kun 2 pct. tog kontakt til politiet.

Det er værd at bemærke, at 19 pct. ikke har fortalt nogen om den ubehagelige oplevelse. Denne andel er meget tilsvarende resultaterne fra den landsrepræsentative gruppe af unge, hvor omtrent lige så mange fortalte, at de går alene med den ubehagelige oplevelse.

Af væsentlige forskelle er, at de adspurgte unge med kognitive funktionsnedsættelser er **mere** tilbøjelige til at fortælle om oplevelsen til en forælder/voksen i deres omgangskreds, fortælle det til en lærer eller pædagog på deres skole eller kontakte en rådgivning sammenlignet med unge i den landsrepræsentative stikprøve.

Til gengæld er de **mindre** tilbøjelige til at blokere personen, der gjorde det eller fortælle det til deres venner/veninder sammenlignet med unge i den repræsentative stikprøve.



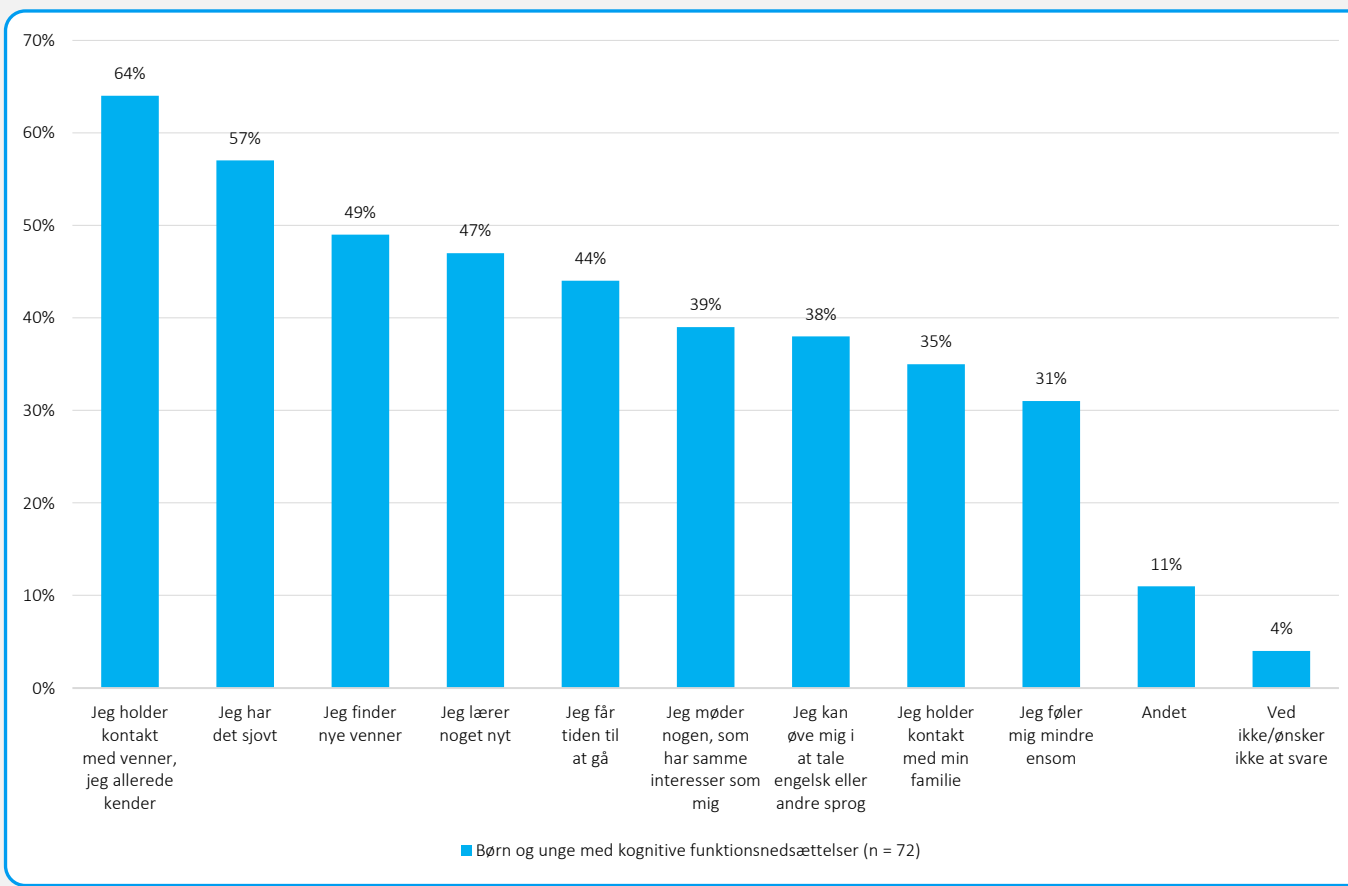
AFSNIT 5

Gode oplevelser på internettet

5 | Gode oplevelser på internettet

Gode ting, man får ud af internettet

Figur 9. Hvilke gode ting unge får ud af at være på internettet



Mange unge med kognitive funktionsnedsættelser har også gode oplevelser på nettet. De bruger især de digitale medier til at holde kontakt med venner og have det sjovt.

Stort set alle unge i målgruppen har også gode oplevelser i den digitale verden. Dette gælder for 96 pct. af de unge med kognitive funktionsnedsættelser (figur ikke vist). De resterende 4 pct. ønsker enten ikke at svare eller er i tvivl om, hvorvidt de har gode oplevelser på de digitale medier.

Næsten to tredjedele af de unge fortæller, at de bruger digitale platforme til at holde kontakt med venner, de allerede kender (64 pct.). Mange svarer også, at de bruger digitale platforme til at have det sjovt (57 pct.), finde nye venner (49 pct.) eller til at lære nye ting (47 pct.). Det er også værd af bemærke, at næsten hver tredje (31 pct.) angiver, at platformene hjælper dem til at føle sig mindre ensomme.

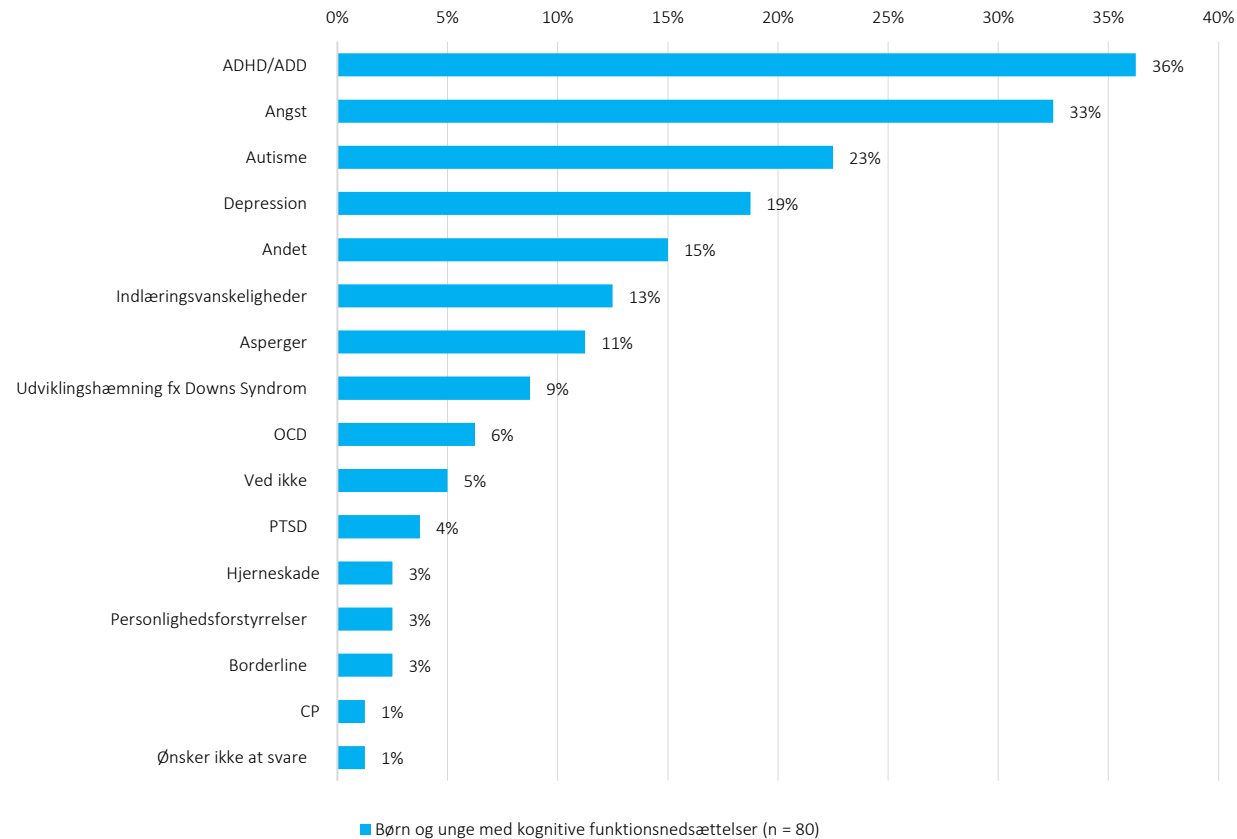


AFSNIT 6

Bilag

Fordeling af diagnoser

Figur 10. Respondenternes selvrapporterede diagnoser



I stikprøven er der variation i, hvilke diagnoser de unge angiver, at de har. De mest udbredte er ADHD/ADD, angst og autisme.

Figuren præsenterer den eller de diagnoser, som de unge i stikprøven har angivet, at de har (det har været muligt at angive flere diagnoser).

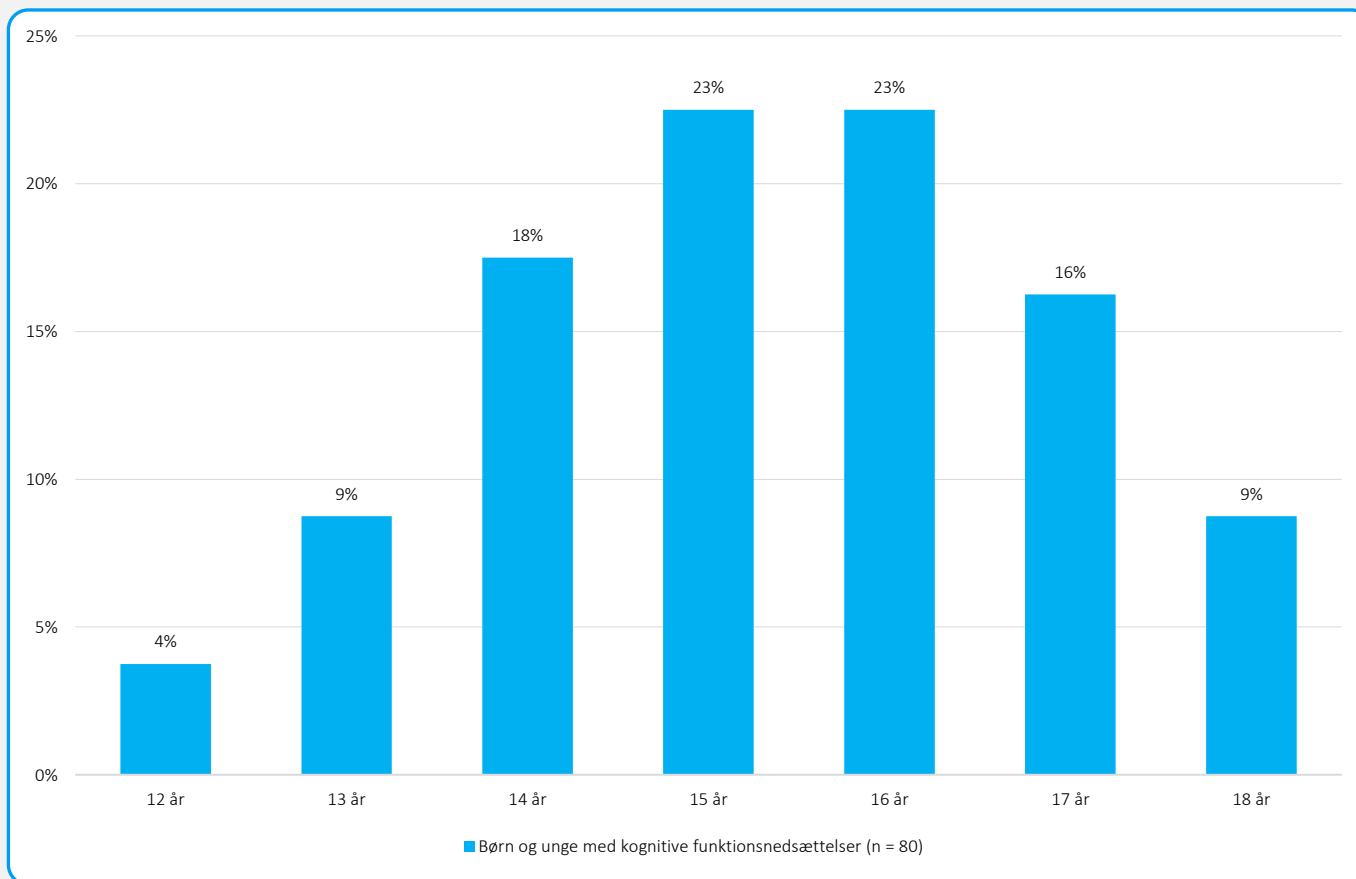
Figuren viser, at der er variation i, hvilke diagnoser de unge angiver, at de har. Det fremgår, at de tre hyppigst forekommende diagnoser er ADHD/ADD (36 pct.), angst (33 pct.) og autisme (23 pct.).

Modsat er der færre respondenter, der har personlighedsforstyrrelser, borderline og cerebral parese (CP).

Som det fremgår, er respondenter, der har svaret "ved ikke" eller "ønsker ikke at svare", inkluderet i analyserne. Disse respondenter er inkluderet, fordi det (i tillæg til de viste kategorier i figuren) har været muligt at svare: "Jeg har ikke en diagnose". Dette har dog ikke været muligt at svare i kombination med de øvrige svarkategorier. Dvs. at "ved ikke"-svar fx kan dække over, at respondenter er under udredning og ikke er klar over sin diagnose, mens "ønsker ikke at svare" må antages at dække over, at respondenter ikke ønsker at angive sin diagnose(r). Respondenter, der har angivet, at de ikke har en diagnose, er blevet ekskluderet fra analysen.

Aldersfordeling

Figur 11. Respondenternes alder



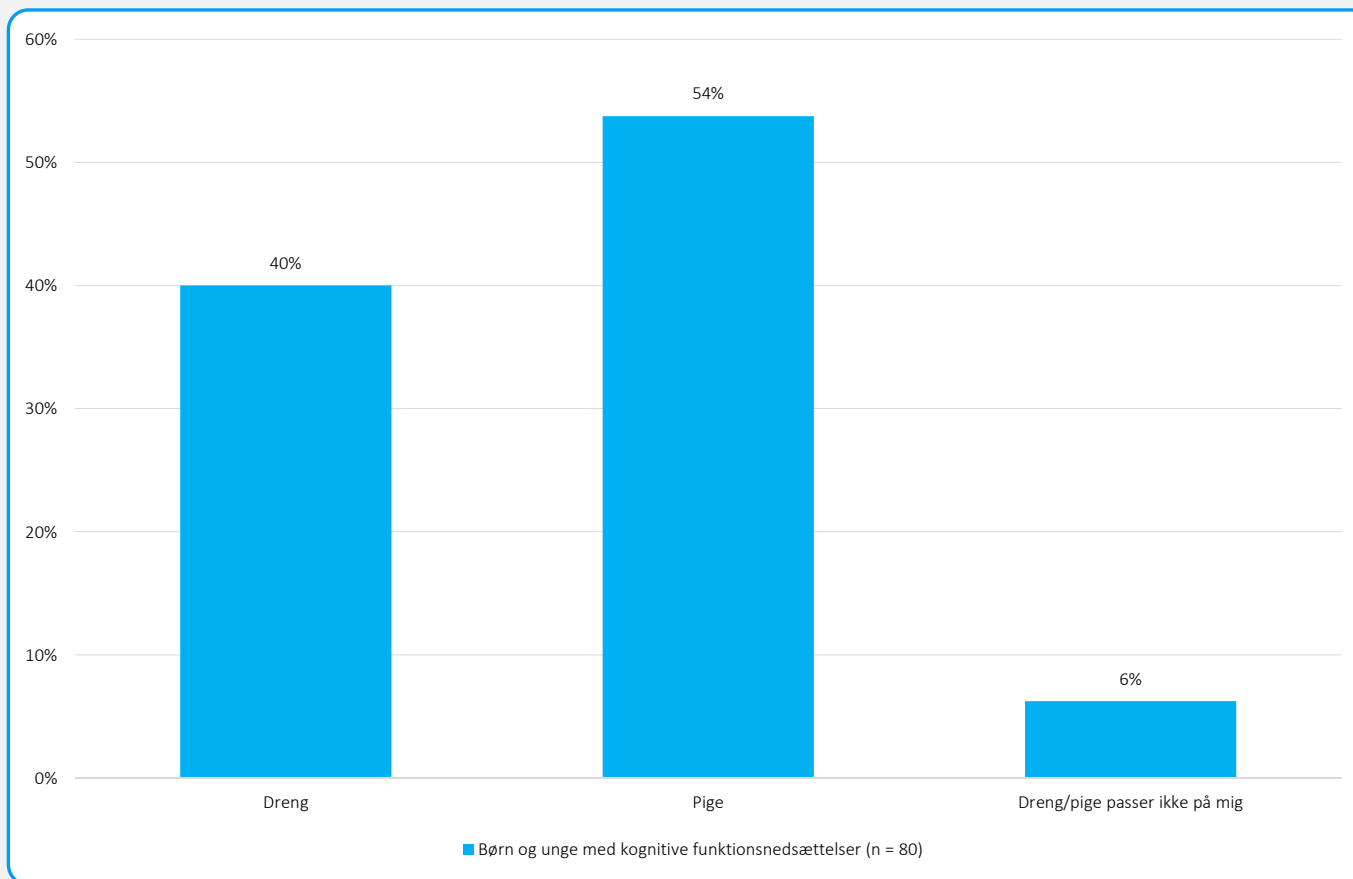
I stikprøven er der unge i alle aldre fra 12 til 18 år, men de fleste er enten 15 eller 16 år.

Figuren viser respondenternes aldersfordeling. Den viser, at unge i hele spændet fra 12 til 18 år er repræsenteret, men at flest angiver, at de er 15 (23 pct) eller 16 år (23 pct.). Der er færrest 12-årige i undersøgelsen (4 pct.).

Respondenter, der har angivet, at de har en anden alder end 12-18 år, er blevet ekskluderet fra hovedanalysen.

Kønsfordeling

Figur 12. Respondenternes køn



I stikprøven angiver 54 pct., at de er piger, 40 pct. fortæller, at de er drenge, og 6 pct. angiver, at de ikke identificerer sig som hverken dreng eller pige.