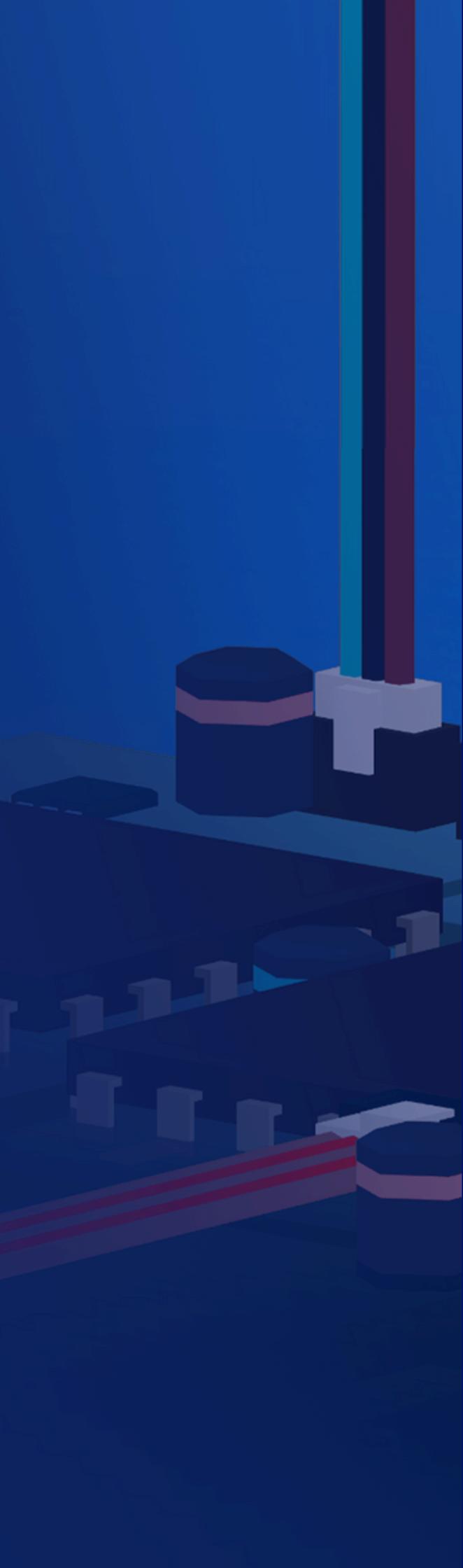


PÅVERKANS

-RAPPORT

2025





STIFTELSEN

TRYGGARE

SVERIGE

– EN OBEROENDE OCH ICKE
VINSTDRIVANDE TANKEMEDJA.

SYFTET MED VERKSAMHETEN ÄR
ATT FÖRBÄTTRA HJÄLPEN TILL
BROTTSDRABBADE SAMT ATT
FRÄMJA UTVECKLINGEN INOM DET
BROTTSFÖREBYGGANDE OMRÅDET.

ARBETET ÄR INRIKTAT PÅ ATT
FINNA NYA IDÉER, NYA
SAMVERKANSPFORMER OCH NYA
LÖSNINGAR.

FÖRORD

Polismyndigheten tror på och stödjer HackShield. Vår uppfattning är att konceptet är den bästa bf-metoden/konceptet för ett brett brottspreventivt arbete kopplat till den digitala miljön.

– John Forsberg, Chef Utveckling av brottsbekämpning Nord, Noa

I takt med att samhällen blir alltmer digitala och internet får miljoner nya användare, sker en oundviklig och logisk parallellflyttning: brottsligheten flyttar in i de digitala miljöerna. Numera är även de digitala lekplatserna, som spel och spelangränsade plattformar, en del av de kriminellas territorium.

Till följd av detta behöver vi belysa det faktum att den moderna digitala brottslingen inte kan avskrivas med förenklande associering med "spelberoende" eller "överdriven skärmtid". Det är en grupp som uppvisar en förvånansvärt hög nivå av djupgående IT-expertis, insocialisering och besitter en jämförelsevis hög uthållighet och självkontroll. Detta är en profil som kullkastar bilden av den ensamme, samhällsfrånvända "källarhackaren".

För när unga med teknisk skicklighet söker sig till sammansvetsade grupper där normer förskjuts, riskerar det leda till en eskalering av olaglig utforskning snarare än konstruktivt lärande. Den sociala dynamiken, där avvikande beteende normaliseras och rättfärdigas, blir därmed drivkraften bakom en alltmer allvarlig cyberbrottslighet.

Det är därför **Stiftelsen Tryggare Sverige**, tillsammans med **Polismyndigheten**, fokuserar på att skapa tydliga alternativ för unga människors tekniska nyfikenhet. Genom att implementera **HackShield** i Sveriges brottsförebyggande och trygghetsskapande arbete adresserar vi inte bara kompetensfrågan, utan bryter också den rekryteringskedja som annars riskerar leda till digital brottslighet eller utsatthet.

Det gångna året har resulterat i ett förstärkt samarbete med näringslivet och en utökad samt djupare implementering i **tio deltagande kommuner**. Parallellt har ytterligare **61 kommuner** påbörjat införandet av **HackShield i klassen**. Detta innebär att vi i år stolt kan tillkännage närmare **9,000 Cyberspiranter**. Detta engagemang har möjliggjort att fler och fler elever har genomfört grundutbildningen främst inom kritiska områden som *nätkränkningar, etisk hacking, dataintrång, desinformation* och *nätfiske*.

Det vore däremot ett misstag att förväxla hotbilden med en brist på handlingsförmåga hos barnen. Tvärtom visar vår erfarenhet från året att de besitter en enorm kapacitet och nyfikenhet. Genom ett förstärkt samarbete med våra partners, kommer **HackShield** därför att fortsätta aktivera, engagera och motivera våra Cyberspiranter till att bli fullt utvecklade Cyberhjältar under 2026.



PER-ALBIN JOHANSSON, PROJEKTLEDARE

För att bekämpa den illvilliga innovationskraften i cyberbrottsligheten måste vi svara med motsvarande kreativitet. Att då åsidosätta ungdomars inneboende handlingskraft är inte bara ett misstag, utan en kritisk brist i vår övergripande cybersäkerhetsstrategi.

TACKORD

Vi vill rikta vårt varmaste tack till våra främsta samarbetspartners, företag och organisationer inom näringslivet, vars engagemang har varit avgörande för HackShields framgångar. Vi är övertygade om att en robust, motståndskraftig digital miljö endast kan uppnås via offentlig-privata partnerskap. Viljan att bidra med relevant spetskompetens har skapat en plattform för kunskapsöverföring som är unik i sitt slag och lägger grunden för en kontinuerlig kompetensinvestering i framtiden.

Ett djupt tack går även till de kommuner runt om i landet som aktivt har implementerat HackShield under 2025. Deras roll som pådrivare för förändring på lokal nivå är ovärderlig. Genom att integrera digital trygghet i ungdoms- och utbildningsstrategier har dessa kommuner visat ett föredömligt engagemang för både juniorer och seniorers välmående och säkerhet på nätet. Detta lokala förankringsarbete är vitalt för att säkerställa att ingen lämnas utanför i ett alltmer digitaliserat samhälle.

Förvaltas tillsammans med:



Drivs med stöd av:



Stöds av:



**LINKÖPING
SCIENCE
PARK**

TACKORD (FORTS.)

Kommuner:



HELSINGBORG



VÄSTERÅS STAD



**ÖRSKELLJUNGA
KOMMUN**



**Vimmerby
kommun**



**MELLERUDS
KOMMUN**



**Ljungby
kommun**



**VARBERGS
KOMMUN**



**Ängelholms
kommun**



**BENGTSFORS
KOMMUN**



**Värmdö
kommun**

ETT ÅR MED HACKSHIELD: MEDDELANDE FRÅN VÅRA PARTNERS



PETRA KLEIN

Koncernsäkerhetschef,
Swedbank

- Swedbank samarbetar med HackShield för att ge barn kunskap, mod och lust att bli cyberhjältar som kan skydda sig själva och andra på nätet. Med vår långa tradition av att sprida kunskap rustar vi barn och unga för framtiden, vilket bidrar till att stärka både individer och samhället.

INVESTERA I FRAMTIDEN

Vårt uppdrag är att göra kunskap om cybersäkerhet fritt tillgänglig för barn och förvandla dem till Juniora Cyberagenter genom "Hero Centered Design" – och därmed göra inlärningen engagerande både i hemmet och klassrummet.

Genom offentlig-privata partnerskap skapar vi en unik bro mellan den privata sektorns expertis och den offentliga skolans utbildningsmiljö. Genom att lyfta in specialistkunskap direkt i klassrummet säkerställer vi att utbildningen inte bara är teoretisk utan också djupt rotad i samtida utmaningar. Detta samarbete gör det möjligt för oss att förse eleverna med de senaste verktygen och den praktiska kunskap som krävs för att möta kommande utmaningar.

En grundläggande princip är att HackShield är, och alltid kommer att förbli, gratis för barn. **HackShield** kommer heller aldrig att sälja deras data eller använda riktade marknadsföringskampanjer. Detta är endast möjligt tack vare företag som tar sitt sociala ansvar och väljer att stödja vårt arbete. Genom att samarbeta med HackShield investerar dessa organisationer inte bara i säkerhet idag, utan stärker också framtidens cyberhjältar och morgondagens digitala arbetskraft.

ETT ÅR MED HACKSHIELD: MEDDELANDE FRÅN VÅRA SUPPORTERS



MARC DE JONG LUNEAU

Generaldirektör Norden,
Northwave Cyber Security

- Som deras första supportter är vi stolta över att ha kunnat bidra till att HackShield kommit till Sverige. TS har gjort ett fantastiskt arbete för att se till att barn i Sverige kan bidra till att bygga upp en bättre cyberresiliens för sig själva och sina samhällen. Jag uppmanar alla svenska företag och kommuner att ansluta sig till de nuvarande partnererna och bidra till att göra HackShield till en stor framgång.



EMANUEL LIPSCHÜTZ

Oberoende cybersäkerhetsexpert

- Vi utsätts alla för cyberhot, men ingen mer än våra barn. För att skydda dem måste hoten bli begripliga på deras villkor. Cybersäkerhet är en lagsport där alla har en roll. Därför är initiativ som HackShield så viktiga – det gör lärandet roligt, engagerande och stärker barns digitala trygghet.

ETT ÅR MED HACKSHIELD: MEDDELANDE FRÅN VÅRA AMBASSADÖRER



JAN OLSSON

Kriminalkommissarie,
Polismyndigheten

- Cyberkriminaliteten kan inte utredas bort, den måste förebyggas. HackShield är ett utmärkt verktyg och träffar helt rätt åldersgrupp eftersom det är barnen som kan förändra framtiden!



DAVID JACOBY

Etisk hackare &
Global hacking ambassadör

- Nyfikenhet om våra digitala system skapade hackaren. Etik formade försvararen. Och framtiden tillhör barnen som lär sig skillnaden.

INNEHÅLLS FÖRTECKNING

- 1** LÄGESBILD 2025
- 4** FRAMGÅNGARNA 2025
- 10** ERFARENHETER FRÅN ÅRET
- 14** HALL OF FAME: ÅRETS STJÄRNOR
- 16** MÄNNISKORNA BAKOM DATAN
- 17** FRAMÅTBlick: 2026

LÄGESBILD 2025

År 2025 kännetecknas av en kraftigt ökad dynamik inom digital trygghet. Landskapet definieras av två parallella utvecklingar: en fortsatt accelererande och alltmer sofistikerad hotbild, starkt driven av AI och organiserad cyberbrottslighet. Denna utveckling balanseras sedermera av ett intensivt samhällsligt uppvaknande både hos myndigheter, likväl föräldrar.

Den digitala miljön fortsätter att vara den plats där de största riskerna möter de största möjligheterna. Även om trendbrott observeras, såsom en minskning av barns genomsnittliga skärmtid till följd av nya rekommendationer,¹ ökar samtidigt komplexiteten och intensiteten i de hot som barnen ställs inför. Det är i denna spänning, mellan ökat engagemang och förskjutna, aggressivare risker, som **HackShields** uppdrag blir alltmer kritiskt.

En av de mest alarmerande trenderna är hur gränsen mellan spel och brott alltmer suddas ut. Hur kriminell infiltration har bidragit till ett laglöst digitalt land där barnen rekryteras som "förbrukningsvaror" i både narkotika- likväl vålds-brott. Vi ser en "illvillig kreativitet" där kriminella aktörer efterliknar influencers språk på sociala medier och presenterar olagliga aktiviteter med hjälp av spelterminologi. Genom att "gamifiera" brottsliga handlingar, med spelliknande inspelningar av våldsåd,² belöningar och nivåsystem, rekryteras unga in i allvarlig brottslighet under täckmanteln av en utökning av deras hobby.³ Vi noterar att rekryteringsprocesser som använder social manipulation har expanderat. Denna grooming uttrycker sig inte bara i syfte att rekrytera till utförandet av brottsdåd, utan sexuell exploatering fortsätter att vara en utbredd och kritisk utmaning.

Populära barndominerade plattformar som TikTok, Discord och Roblox⁴ pekas ut som högriskzoner. Processen har snabbats upp; det som tidigare tog månader för en förövare kan nu, med hjälp av spelmekanik, ske på en dag.⁵

Ungdomar i flera länder, inte minst Sverige, uttrycker att vuxna – föräldrar, lärare och beslutsfattare – ofta är omedvetna om eller oengagerade i dessa digitala verkligheter. De vill ha mer stöd, faktiska förebilder och öppna dialoger om deras upplevelser. I stället för förebilder möts de av ignorans eller ren fientlighet.⁶ I stället för öppna dialoger kastar vuxenvärlden ut barnet med badvattnet och använder skärmtid som svepskäl för en rad samhällsutmaningar som låg framtidstro, högre ångesttillstånd och en utbredd brottslighet.

Det innebär inte nödvändigtvis att det råder allmän handlingsförklamation runtom i landet. Sveriges nya cybersäkerhetsstrategi som presenterades i år har som mål att integrera cybersäkerhet i undervisningen fram till 2030.⁷ Det är en välkommen satsning, men barnen lever redan idag i en alltmer komplex riskzonen. Skolan och lärarna saknar helt enkelt redan nu de verktyg som krävs för att möta läroplanens (Lgr22) krav på digital kompetens.

HackShield ämnar förse elever och lärare de verktyg som saknas för att bryta dessa mönster genom att positionera barnen som aktiva agenter för förändring, snarare än passiva offer. Genom att erbjuda en etisk och konstruktiv väg för tekniskt intresserade unga, via "vit hatt-hacking" och digitalt civillurage, konkurrerar vi nu ut de kriminella narrativen och erbjuder en alternativ väg framåt.

¹Mediemyndigheten. (2025). *Ungar & medier 2025: En statistisk undersökning av ungas medievanor och attityder till medieanvändning*. Mediemyndigheten.

²SVT Nyheter. (2025, 5 oktober). *Grova våldsklipp vardag för unga på sociala medier: "Som ett spel"*.

³Johansson, P.A. (2024, 30 oktober). *Northern Sprites: Gamification and youth recruitment in the Nordic region*. Global Network on Extremism and Technology.

⁴Chan, A., Hallett, J., & Edwards, M. (2025). *Why is Johnny getting groomed in Roblox?* IEEE Security and Privacy, 23(3), 20-30.

⁵WeProtect Global Alliance. (2023). *Global threat assessment 2023: Assessing the scale and scope of child sexual exploitation and abuse online, to transform the response*. WeProtect Global Alliance

⁶Ziegel, L., Sjöland, C. F., Zuo, X., Fine, S. L., & Ekström, A. M. (2025). *Adolescent mental health and digital communication: Perspectives from 11 countries*. Journal of Adolescent Health. Advance online publication.

⁷Regeringskansliet. (2025). *Sveriges nationella cybersäkerhetsstrategi 2025–2029*. Regeringen.

HACKSHIELD FUTURE CYBER HEROES

Året 2025 har befest HackShield som en central aktör i arbetet med att stärka barns digitala motståndskraft runtom landet. Genom ett strategiskt fokus på digitalt föräldraskap, barnens egna handlingsförmåga och ett systematiskt erkännande har HackShield visat att digital säkerhet är en grundläggande samhällsförmåga som genererar konkret handlingskraft.

HackShields budskap är tydligt: digital fostran är en dialog, inte en envägs kontroll. Föräldrar och vårdnadshavare är nyckelpersoner som sätter både ton och tempo. Aktivt engagemang, fött ur genuint intresse, möjligheten att spela tillsammans, och uppförande av gemensamma gränser har visat sig vara den starkaste drivkraften, långt mer effektivt än enbart restriktioner. Barnen söker goda föredömen, inte digitala grindvakter.

Digital handlingskraft börjar med språket. Barn behöver en trygg arena för att kunna sätta ord på sina upplevelser, samtidigt som de kan ställa frågor om integritet, gränser och rätt/fel. Föräldrar, som agerar trygga samtalspartners snarare än tekniska experter, lyssnar och guidar. De stärker digitalt självförtroende och motståndskraft hos barnen genom att hantera sina egna oros känslor för att på så sätt skapa en icke-dömande miljö och avlasta skam från konversationen.

Resultaten från 2025 visar på konkret och påtaglig handlingsförmåga:

- Tidigare Cyberaspiranter berättar att de använder de kunskaper som **HackShield** förmedlat nästan automatiskt, såsom att anmäla och radera misstänkta meddelanden, rotera mellan (starka) lösenord eller aktivt varna familjemedlemmar för nätfiske.
- Barnen känner igen risker snabbare, vet hur de ska agera, och vågar aktivt be om hjälp eller ingripa i riskfyllda situationer. För elever på Ringtorpsskolan i Helsingborg har ett strukturerat engagemang i **HackShield** till och med minskat antalet rapporterade nätkränkningar.
- Många ser rollen som cyberagent som en del av sin identitet och tar initiativ till att sprida sin kunskap till klasskamrater, äldre släktingar och lärare, vilket visar på ett tydligt engagemang.
- HackShield fortsätter erbjuda barn en plats där de kan berätta om sina upplevelser kring utsatthet på ett naturligt sätt. Genom spelmekanik och visuella element har detta inneburit en ökad förståelse mellan de vuxna och barnen.

Ett centralt inslag för att möjliggöra denna handlingskraft har varit det systematiska erkännandet av barnens insatser. Både de privata och kommunala prisceremonierna fortsätter att vara ett nyckelelement till att stärka barns självförtroende i digitala miljöer, ansvarskänsla för andra och möjligheten att vara aktiva medborgare.

HackShields arbete under 2025 visar att genom föräldrarengagemang, långsiktiga beteendeförändringar och högtidlighållandet av barnens insatser, skapas en generation som inte bara kan identifiera digitala risker, utan som har modet och verktygen att agera ansvarsfullt i den digitala världen.

RAMVERK FÖR PÅVERKAN

För att mäta denna breda påverkan har **HackShield** presenterat ett nytt *Ramverk för Påverkan* med sju indikatorer. Dessa handlar inte enbart om spridning och räckvidd, utan fokuserar även på djupgående effekter som är kopplade till handlingsförmåga:



SPRIDNING OCH RÄCKVIDD

- Spridning: Mäter antalet kommuner, partners och skolor som aktivt implementerar **HackShield**.
- Engagemang: Mäter antalet aktiva Cyberspiranter och nytitulerade Cyberagenter.



UTVECKLING HOS ASPIRANTERNA

- Kunnande: Mäter hur barnen behärskar kunskap om digitala risker.
- Tillit: Mäter självförtroende och mod att fatta säkra beslut online.
- Medborgarskap: Mäter hur aktivt de tar ansvar och hjälper andra.



FÖRÄNDRING PÅ SAMHÄLLSNIVÅ

- Samhällssamtal: Mäter om den offentliga debatten inkluderar ungas röster.
- Sårbarhet: Mäter om programmets insatser stärker digital motståndskraft bland riskgrupper.

Genom att både kvalificera och kvantifiera de önskvärda effekter **HackShield** ämnar bidra med, så ser vi bortom kortsiktiga aktiviteter och fokuserar istället på att bygga en hållbar, mätbar och långsiktig påverkan för att således förvandla våra Cyberspiranter till Juniora Cyberagenter!

FRAMGÅNGARNA 2025 FR(IT)IDS VÄRMDÖ

Under *Safer Internet Month 2025* lanserades pilotprojektet "Fr(IT)ids i Värmdö" i samarbete med Värmdö kommun. Initiativet syftade till att nå ut till unga i en ny miljö, nämligen fritidsverksamheten, för att introducera digital säkerhet och vikten av data på ett engagerande sätt.

Genom partnerskap med **Mediemyndigheten** och **Polismyndigheten** utformades ett event där barnen fick lära sig om sina digitala fotspår, hur brottslingar kan utnyttja dem och hur de själva kan maximera sina digitala möjligheter samtidigt som riskerna minimeras. Eventet kulminerade i en ceremoni där barnens engagemang belönades av **LPO Värmdö** genom att de utnämndes till fullvärdiga Cyberagenter.

Detta innebar att:

- Barnen fick grundläggande kunskap om *dataintrång* och *värdet av sin egen data*, samt konkreta verktyg för att agera ansvarsfullt i det digitala rummet.
- **HackShield** integrerades framgångsrikt i **fyra fritidsverksamheter** som komplement till ordinarie skoltid, vilket öppnade upp en ny implementeringskanal i kommunen.

- **48 nya Cyberagenter** utnämndes av Polisen. **90%** av eventdeltagarna har sedan loggat in och spelat vidare på plattformen i direkt anslutning till evenemanget. Snittnivå på det fortsatta engagemanget var **3 månader**.
- Utnämningen till Cyberagenter befäste barnens roll som *digitala förebilder* och *aktiva medborgare*. Varje lektion integrerade praktiska exempel på hur den nyvunna kunskapen kunde användas för att stödja och skydda familj och vänner. Ett framstående exempel var en cyberagent som stolt redogjorde för hur hon skulle agera för att skydda sin lillebror från effekterna av *filterbubblor*.



FRAMGÅNGARNA 2025 CASE: VIMMERBY

Digital säkerhet beskrivs ofta som en teknisk utmaning, men i själva verket handlar det om mänskligt beteende och möjligheter. Under 2025 har HackShield rört sig från att vara ett pedagogiskt verktyg till att bli en etablerad metod för att bygga mätbar handlingsförmåga hos barnen i Vimmerby kommun.

Vid **Storebro skola** i kommunen har **HackShield** därför inte behandlats som ett isolerat sidoprojekt, utan som en integrerad del av läroplanen. Genom att väva in plattformen i ämnen som *svenska*, *teknik* och *samhällskunskap*, har skolan lyckats göra digital säkerhet till en röd tråd i elevernas vardagliga lärande.

En av de mest uppmuntrande och betydelsefulla framgångsfaktorerna i Vimmerby-modellen är fokuset på kunskapsspridning. Eleverna har aktivt uppmuntrats att ta med sig sina nya insikter hem för att utbilda föräldrar och äldre släktingar:

- *Det roligaste har varit att vi har fått spela, lära oss och tänka efter samtidigt. I spelet tar man sig framåt genom att man ska svara rätt på olika frågor*, säger eleven **Ajjna**.

- *Vi har lärt oss att det finns olika typer av hackare och vad man behöver skydda sig mot*, säger eleven **Elsa**.
- *Vi lärare fick **HackShield** som fortbildning i början av terminen och har sedan arbetat med det kontinuerligt i klasserna. Eleverna får verktyg för att kunna navigera på nätet och förstå vilka risker som finns. Det är ett absolut måste i dag*, säger **Thomas**, lärare på Storebro skola.
- *Att arbeta förebyggande är en viktig del i vår skolutveckling. Med **HackShield** har vi fått ett modernt och inspirerande sätt att nå våra elever och ge dem verktyg att bli kunniga och ansvarstagande digitala medborgare*, säger **Caroline Ålund**, verksamhetschef för grundskolan.



FRAMGÅNGARNA 2025 CODE SUMMER CAMP

Stiftelsen Tryggare Sverige deltog i Linköping Science Parks "Code Summer Camp" under 2025. Deltagandet syftade till att stärka barnens förståelse för data och introducera dem till etisk hacking genom spelande och undervisning via HackShield i klassen. En viktig insikt var att många barn inte kände till att hacking kunde vara lagligt, där deltagandet skapade ett intresse för att arbeta inom branschen.

Ett centralt inslag var realistiska simuleringar utformade av den etiska hackaren, och HackShield-ambassadören, David Jacoby. Detta praktiska moment lät barnen omedelbart omsätta sina nyförvärvade kunskaper i praktiken, vilket förstärkte lärandet och gav en autentisk inblick i yrkesrollen som etisk hackare.

Detta innebar att:

- Totalt **92.85%** av **127 barn** bekräftade att **HackShield** starkt bidrog till deras kunskapsökning. Intresset för etisk hacking ökade markant, där flertalet barn uttryckte en önskan att arbeta med det i framtiden.
- På frågan "Vad tyckte du om Hackshield?" gav en majoritet (**69%**) insatsen de högsta betygen.

- Genom att erbjuda realistiska simuleringar fick barnen verktyg för att stärka sin digitala motståndskraft mot hot. Detta förstärktes av **5 unika utmaningar** inom ramen för *etisk hacking* där barnen fick sätta sina nya teoretiska kunskaper på prov.
- Baserat på **effektmätningar** som skickades ut till **127 deltagare** så uppnådde barnen på Code Summer Camp ett överväldigande positivt medelresultat på **82%**. Denna kunskapsökning bekräftades i och med att mätningen visade att barnen utvecklade en enastående förståelse för både *etisk hacking* och *dataintrång*. Detta mycket positiva resultat underströk **HackShields** effektivitet i att förmedla komplexa digitala färdigheter på ett framgångsrikt sätt.

82%

**VAR DEN GENOMSNITTLIGA
ANDELEN KORREKTA SVAR
SOM ÅRETS DELTAGARE PÅ
CODE SUMMER CAMP
UPPNÅDDE!**

FRAMGÅNGARNA 2025 DAG PÅ AMBASSADEN

I samarbete med den Nederländska Ambassaden genomfördes ett unikt studiebesök där 28 fjärdeklassare från Djurö skola bjöds in för att lansera det nya klassrumsmaterialet *Virus, Nätfiske eller Mittemellan?*. Klassen hade i förväg genomgått HackShields grundkurs inom tema *Bedrägerier och Nätfiske*.

Det nya uppdraget fungerade som en utvärdering av barnens kunskaper och är designat för att spelas tillsammans med mor- och farföräldrar. Syftet var att skapa handlingskraft hos barnen, så att de kan hjälpa sina äldre släktingar att motstå *nätbedrägerier* som *nätfiske*. Engagemanget var mycket högt och momentet avslutades med att barnen åtog sig att hjälpa andra online, varefter de mottog sina egna cyberpass och titeln Juniora Cyberagenter.

Detta innebar att:

- En tredjedel av klassen, ungefär **9 elever**, kunde ange att de eller en nära familjemedlem upplevt bedrägeriförsök i digitala miljöer. Barnen nämnde Roblox som en särskilt utsatt miljö.
- Totalt **28 fjärdeklassare** svarade rätt på samtliga **20 frågor** i uppdraget.

- **28 barn** titulerades som Juniora Cyberagenter och mottog ett fysiskt cyberpass som belöning.
- Barnen fick vara med och anpassa detta generationsöverskridande samtalsmaterial som ämnar aktivera barnen som digitala medborgare genom att skapa handlingskraft, med målet att de ska kunna hjälpa mor- och farföräldrar att motstå nätbedrägerier. Detta arbete tar nu nästa steg: Ett nytt samarbete mellan **Värmdö kommun** och **Stiftelsen Tryggare Sverige** ska möjliggöra att engagerade klasser, som exempelvis Djurö skolans fjärdeklassare, får besöka ett ålderdomsboende och dela med sig av sin nyvunna kunskap.



VIRUS, NÄTFISKE ELLER MITTEMELLAN?



BAKGRUND

Det konventionella perspektivet har länge varit att äldre personer löper en förhöjd risk att utsättas för bedrägerier jämfört med de yngre. Oavsett den exakta jämförelsen av utsatthet är det ett faktum att äldre individer utsätts för betydande ekonomisk skada genom bland annat internetbaserad stöld, bedrägerier och ekonomiskt utnyttjande. Många av de brottsutsatta väljer att inte anmäla eller rapportera händelserna, ofta drivet av en känsla av skam eller förlägenhet över att ha blivit lurade. Till följd av denna utsatthet väljer nu **HackShield Future Cyber Heroes** att även uppmärksamma de äldre - våra Seniora Cyberagenter!

HELT NY METOD: CO-LEARNING

Anhöriga med äldre i sin omgivning uppmanas av Polisen att alltmer prata om bedrägerier och aktuella tillvägagångssätt. För många kan detta anses svårt och stigmatiserat.

Här erbjuder **HackShield** en samtalstartare!



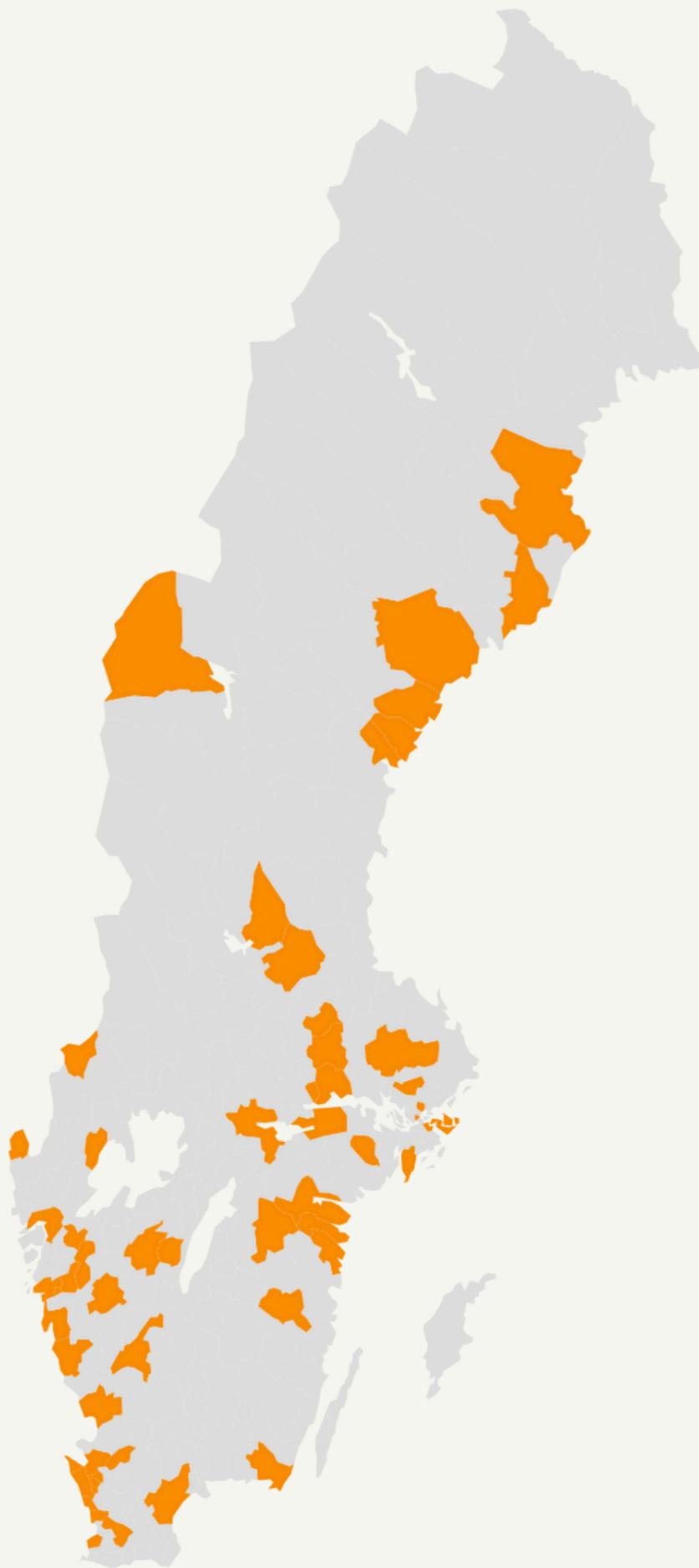
FRÅGESTÄLLNING

Materialet är framtaget utifrån fem kärnprinciper som speglar barnens handlingskraft och de äldres insikter:

- Är avsändaren känd och betrodd?
- Är meddelandets syfte logiskt och relevant?
- Begärs personliga eller känsliga uppgifter?
- Har avsändaren legitim rätt att efterfråga eller dela informationen?
- Försöker meddelandet skapa brådskan eller chock för att framtvunga en snabb handling?

SPELA TILLSAMMANS, VÄX TILLSAMMANS

Spel är en fantastisk brobyggare mellan generationer och skapar glädje, nyfikenhet och gemensamma minnen. Genom att spela **HackShield** tillsammans, får mor- och farföräldrar en unik inblick i deras barnbarns digitala liv. Samtidigt är materialet framtaget för att agera en naturlig samtalstartare kring svåra ämnen som nätbedrägerier. Genom att använda upplevelserna i **HackShield** för att prata om möjligheter, risker och nätfiske, så bidrar vi till gemensamt lärande. Med ärliga samtal och ett genuint intresse för vad som händer på skärmen, ger vi nu barnen möjligheten att återfå sin handlingsförmåga och berätta för sina äldre släktingar om hur man förebygger att bli utsatt för bedrägerier i form av nätfiske.



*I dessa kommuner användes **HackShield** i klassen under 2025 för att lära ut om cybersäkerhet.*

ERFARENHETER FRÅN ÅRET

KOMMUNERNA

HackShield är en banbrytande lösning som nu tas i fullt bruk av tio svenska kommuner för att stärka cybersäkerheten bland unga.

Det arbete som initierats i dessa tio kommuner representerar en vändpunkt för cybersäkerheten. Tillsammans med **Stiftelsen Tryggare Sverige** och **Polisen** har detta arbete inneburit gemensamma krafttag mot otrygghet i digitala miljöer.

KOMMUNER	DETALJER	RESULTAT
Helsingborg	Omfattande och lyckad rekrytering av Cyberspiranter, med ett starkt fokus på att motarbeta nätcränkningar. Höjdpunkten var en prisceremoni på aktivitetshuset Fuzed i medverkan av Polisen .	<ul style="list-style-type: none">• 4268 Cyberspiranter• 1067 elevkonton• 204 cybermentororer• 9 nytitulerade Cyberagenter• 1 prisceremoni med polis
Värmdö	Stort evenemang både på stadsbiblioteket och unika internationella samarbeten i form av ett studiebesök på Nederländska ambassaden . Rekordantal nytitulerade Cyberagenter.	<ul style="list-style-type: none">• 404 Cyberspiranter• 101 elevkonton• 76 nytitulerade Cyberagenter• 16 cybermentororer• 1 stort HackShield-event på stadsbiblioteket• 1 studiebesök på nederländska ambassaden
Ängelholm	Inriktat arbete på implementering i skolan. Kulminerade med en prisceremoni på en av stadens skolor tillsammans deltagande skolklasser och Polisen	<ul style="list-style-type: none">• 132 Cyberspiranter• 21 elevkonton• 10 cybermentororer• 3 nytitulerade Cyberagenter• 1 prisceremoni med polis
Västerås	Ett HackShield -evenemang genomfördes med ett starkt fokus på utbildning av cybermentororer som stöttar stadens Cyberspiranter att bli Cyberagenter.	<ul style="list-style-type: none">• 300 Cyberspiranter• 75 elevkonton• 46 cybermentororer• 3 nytitulerade cyberagenter• 1 HackShield-event
Vimmerby	Projektet har uppnått god räckvidd bland Cyberspiranter inom kommunen, med särskilt engagemang utanför stadskärnan, och har även uppmärksammats positivt av lokalmedia.	<ul style="list-style-type: none">• 264 Cyberspiranter• 66 elevkonton• 41 cybermentororer• Uppmärksammat av lokalmedia

ERFARENHETER FRÅN KOMMUNERNA

KOMMUNER	DETALJER	RESULTAT
Örkelljunga	Projektet fokuserar på implementering via en pilotomgång, med upprättandet av cybermentorer och utvalda pilotklasser och pilotskolor.	<ul style="list-style-type: none">• 4 cybermentorer• 4 pilotklasser• 2 pilotskolor
Mellerud	Är i strategisk uppstartsfas; har etablerat en arbetsgrupp och ingår i ett kluster med Bengtsfors , med ambitionen att anordna en tävling mellan kommunerna 2026.	<ul style="list-style-type: none">• Klusterbildning och etablering av en gemensam arbetsgrupp.• Kommunöverskridande tävlingsmodell.
Bengtsfors	Är i strategisk uppstartsfas; har etablerat en arbetsgrupp och ingår i ett kluster med Mellerud , med ambitionen att anordna en tävling mellan kommunerna 2026.	<ul style="list-style-type: none">• Klusterbildning och etablering av en gemensam arbetsgrupp.• Kommunöverskridande tävlingsmodell.
Ljungby	Är i strategisk planeringsfas; planerar en pilotomgång under VT26, följt av en tävling och ceremoni under HT26.	<ul style="list-style-type: none">• Pilotomgång under VT26 (Vårterminen 2026), följt av en fullskalig tävling och ceremoni under HT26 (Höstterminen 2026).
Varberg	Är i strategisk uppstartsfas; planerar att fokusera på desinformation i samarbete med biblioteket.	<ul style="list-style-type: none">• Strategiskt fokus på att adressera desinformation i projektet. Etablering av ett viktigt partnerskap genom att satsningen sker i samarbete med stadsbiblioteket.

ERFARENHETER FRÅN INNOVITASKOLAN

Under 2025 har vi arbetat med friskolekoncernen AcadeMedia. I och med samarbetet genomfördes även ett stickprov vid Innovitaskolan Vendelsö. Skolan har arbetat organiserat och systematiskt med både HackShields Future Cyber Heroes och det kompletterande utbildningsmaterialet HackShield i klassen. Genom denna omfattande implementering fick vi värdefulla insikter om hur elevernas digitala kunskap och beteende utvecklats över tid:



CYBERASPIRANT, ÅRSKURS 4

"Genom att spela **HackShield** har [jag] lärt mig hur man ska göra när man är inne på internet."



CYBERASPIRANT, ÅRSKURS 4

"Jag har lärt mig att man inte ska vara en hackare och hur man ska bete sig på nätet!"



CYBERASPIRANT ÅRSKURS 4

Det bästa med **HackShield** [är att] man lär sig hur man kan skydda sig mot hackers och andra dåliga saker som finns [på] internet.



CYBERASPIRANT ÅRSKURS 4

Det är [...] roligt och jag älskar att spela det. Man behöver använda hjärnan jättemycket!



CYBERASPIRANT, ÅRSKURS 5

"Jag tycker att det som är bra med **HackShield** är att det är roligt och att man lär sig vad man ska göra på [internet]!"



CYBERASPIRANT, ÅRSKURS 5

[Jag tycker att] det är jättebra att lära sig vad man inte ska göra och vad man ska göra [på internet]!"



ADMINISTRATÖR, VENDELSÖ

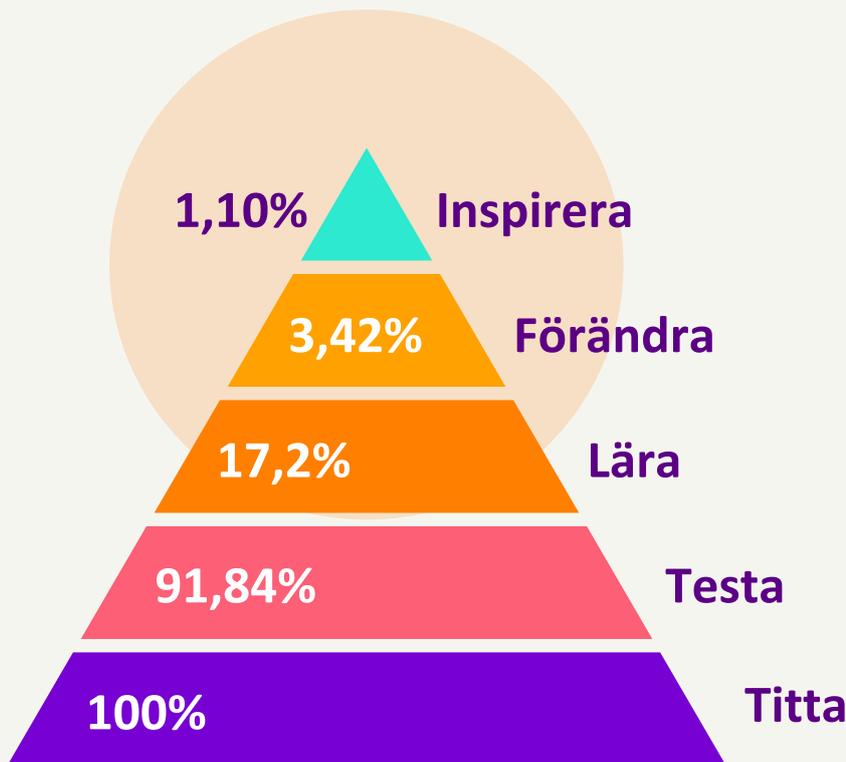
"Gruppdiskussionerna har varit särskilt givande och gett oss viktiga insikter i elevernas upplevelser på nätet!"



SKOLCHEF, ACADEMEDIA

"Internet erbjuder många fantastiska möjligheter [...] Men det finns också risker online [...]. Med **HackShield** blir eleverna tryggare och mer riskmedvetna!"

VAD SÄGER INTERAKTIONSPYRAMIDEN?



91

Har utsetts till
cyberagenter
av Polisen!

1455

Har genomfört
sin ordinarie
cyberutbildning!

8460

Har påbörjat sin
digitala utbildning!

Som en del av Hero Centered Design formger teamet samhällsaktivering främst via en interaktionspyramid. Varje lager högre upp i pyramiden innebär högre interaktion, men mindre räckvidd. Alla i samhället behöver inte vara lika aktiva för att tillsammans skapa en aktivt kampanj och en effektiv rörelse. Årets mål har varit att öka antalet barn som aktivt engagerar sig i inlärningsprocessen, och det har vi lyckats med genom att utse fler barn till Cyberagenter, särskilt i Helsingborg, Värmdö och Stockholm. Det framgångsrika samarbetet mellan Polisen, skolor och näringslivet ses som en avgörande faktor för att skapa tryggare digitala miljöer och minska utsattheten för potentiella brott.

Resultaten visar en tydlig progression i elevernas engagemang, från att registrera sig för utbildningen till att aktivt bidra som Cyberagenter. Detta tyder på att programmet har lyckats väcka elevernas intresse och motivera dem att ta ansvar.

- Programmet har lyckats engagera ett stort antal elever, som har tagit sig från att vara passiva åskådare ('titta') till att bli aktiva Cyberagenter ('inspirera').
- Genom att skapa en trygg och stimulerande lärmiljö ser vi till att elevernas medvetande ökar, vilket i sin tur leder till en större vilja att hjälpa andra på nätet.
- Det är särskilt inspirerande att se hur eleverna har utvecklats från att enbart ta in kunskap ("lära") till att kunna tillämpa den i praktiska situationer genom att hjälpa andra ("förändra").
- Genom att utse **91** elever till "Cyberagenter" har vi lyckats skapa en grupp engagerade ambassadörer som inspirerar sina klasskamrater att agera mer ansvarsfullt online.

HALL OF FAME

ÅRETS STJÄRNOR

Årets inträde i Hall of Fame är en hyllning som sträcker sig bortom individuella prestationer för att lyfta fram vikten av framgångsrika samarbeten.

I år har vi glädjen att uppmärksamma tre dedikerade Cyberagenter som tilldelats priset för sina enastående insatser. Dessa individer representerar den passion och kompetens som kommer driva utvecklingen av cybersäkerhet framåt.

Samtidigt sätter kommunerna **Helsingborg**, **Stockholm** och **Värmdö** en ny standard. De har inte bara visat vägen utan har aktivt tagit på sig ledarskapet genom att mobilisera och engagera sina invånare i de viktiga cybersäkerhetsfrågorna.

Detta samspel mellan individens skärpa och kommunernas strukturella stöd sätter en ny, inspirerande standard för hur vi under 2026 kan arbeta för en fortsatt säker digital framtid för alla.



TOPPSPELARE

 Josef Hack

 theo

 Skibiditoilet

TOPPKOMMUNER

Helsingborg

Stockholm

Värmdö



MÄNNISKORNA BAKOM DATAN

HackShield är mer än bara ett spel; det är ett resultat av nära samarbeten mellan kommuner, lärare och framför allt – våra Cyberaspiranter, Cyberagenter och Cybermentor.

HackShield har som mål att skapa en säkrare digital värld för alla. Men hur har detta mål uppnåtts i praktiken? Våra samarbetspartners, varav främst våra talangfulla Cyberagenter, har fått gett svar på hur de under året hjälpt till att förebygga brott i den digitala miljön.

Dessa Cyberagenters erfarenheter har bidragit till att skapa en positiv samhällsförändring, både i relation till att förändra beteendemönster och attityder kring säkerhet på nätet. Vi vill inte bara tala *till* eller *om* barnen utan snarare prata *med* dem. Låt oss erkänna deras digitala kompetens och ge dem en röst i diskussionerna kring säkerhet och trygghet på nätet. Deras unika perspektiv och erfarenheter är ovärderliga resurser för att förebygga brott som sker på och som en följd av internetanvändning.



MAJA
LINKÖPING
CODE SUMMER CAMP

Det var kul att lära sig att det finns olika hackningar [...] [och att] vissa som har tillstånd gör det för att kolla så att till exempel hemsidor är säkert [...]. Det verkar roligt att jobba med!



JOSEFIN,
VÄRMDÖ
FR(IT)IDS

Min lillebror råkade se något jättläskigt på TikTok, och sen fick han upp massa liknande klipp även när han fortsatte "scrolla". Nu kan jag hjälpa honom !



AJJNA
VIMMERBY
ÅRSKURS 6

Det roligaste har varit att vi har fått spela, lära oss och tänka efter samtidigt. I spelet tar man sig framåt genom att man ska svara rätt på olika frågor



REKTOR,
HELSINGBORG
RINGTOPRSKOLAN

Vi ser att eleverna har fått en helt annan medvetenhet gällande nätets faror, och att nätcränkningarna minskade under förra läsåret!

FRAMÅTBLICK 2026

1.

INGA "GRÅ" REGIONER: NU BLIR SVERIGES BARN CYBERSÄKRA!

Under 2026 är målet att eliminera Sveriges digitala "grå zoner" – de regioner där **HackShields** närvaro idag är låg. Genom intensiv samverkan med nya kommuner, regionella aktörer från näringslivet och lokal polis ska vi säkerställa en heltäckande nationell spridning. Detta garanterar att alla barn i Sverige, oavsett bostadsort, får tillgång till verktygen och kunskapen de behöver för att bli aktiva digitala medborgare och således bygga Sveriges gemensamma digital motståndskraft.

2.

"LÄRARE FÖR EN DAG" VÄGLEDER VÅRA CYBERAGENTER OCH CYBERMENTORER!

För att stärka den långsiktiga effekten och skapa djupare engagemang utökar vi nu *Lärare för en dag*-programmet. Detta initiativ innebär att erfarna Cybermentorer från några av Sveriges mest framstående företag får en formell roll i att vägleda den yngre generationen. Genom att dela sin specialistkunskap direkt ute i skolorna och agera som *Lärare för en dag* överbrygger vi nu klyftan mellan näringslivet och utbildningsväsendet genom robusta offentligt-privata partnerskap.

3.

AKTIVERA, MOTIVERA OCH ENGAGERA BARNEN!

År 2026 intensifierar vi arbetet med att skapa en ännu mer dynamisk och motiverande spelupplevelse. Detta inkluderar nya, utmanande uppdrag, engagerade tävlingsmoment och ett utvecklat belöningsystem som bygger på **HackShields** sju effektindikatorer. Genom att kontinuerligt optimera spelets pedagogik och mekanik garanterar vi att barnen inte bara passivt tar emot information utan aktivt engagerar sig i lärandet.

4.

NYTT MATERIAL SOM SPEGLAR FRAMTIDEN, INTE GÅRDAGEN!

Den digitala hotbilden utvecklas ständigt, och **HackShields** material måste ligga i framkant. 2026 fokuserar vi på att utveckla nytt, aktuellt utbildningsmaterial som hanterar morgondagens utmaningar, såsom risker relaterade till artificiell intelligens, bedrägerier och det kriminella rekryteringsnätverket. Detta säkerställer att våra Cyberagenter rustas med relevant kunskap för att möta den snabba teknikutvecklingen och därmed behålla sin roll som digitala förebilder.

2026: CYBERAGENTER MOT REKRYTERING

BAKGRUND

Kriminella nätverk använder alltmer sociala medier, spelplattformar och chattappar för att stegvis bygga relationer, kartlägga barns digitala fotspår för att slutligen flytta kontakten till krypterade kanaler där de erbjuds uppdrag. Detta är den verklighet barn exponeras inför online, men de får sällan verktyg att förstå strukturerna bakom eller chansen att hjälpa sina kompisar på ett tryggt sätt. Tillsammans med Polisen och med stöd av Brå ämnar **HackShield** under 2026 ta fram spel- och klassrumsbaserat material för åldern 8-12 år som gör det möjligt att prata om rekrytering utan att stigmatisera eller glorifiera kriminalitet.

METOD: HANDLINGSFÖRMÅGA

HackShield visualiserar rekryteringskedjor, skuldsättning och digitala fotspår och tränar barn i att känna igen varningsflaggor. Barnen aktiveras som Juniora Cyberagenter genom att välja ett tredje spår: att bli en del av lösningen istället för utsatt eller förövare.

**MOT KRIMINELL
REKRYTERING**



FRÅGESTÄLLNING

Materialet tas fram för att lyfta svåra frågor om barnens digitala liv:

- Hur kan barn identifiera ifall någon försöker rekrytera dem eller en kompis online?
- Vad betyder det att lämna digitala fotspår, vara tyst i en grupp eller "bara vara med" i en chatt där brott planeras?
- Vilka säkra val kan de göra när något känns fel - och vilka vuxna eller funktioner kan de vända sig till?
- Hur hänger rekryteringen ihop med vardagliga saker som barnen ser: musik, influencers, spel, pengar, status?

HUR VI MOBILISERAR BARN SOM FÖRÄNDRINGSAKTÖRER

I materialet positioneras barnen som kunskapsbärare och hjältar: tips och strategier formuleras uttryckligen för att de ska kunna stötta en kompis eller släkting, inte för att misstänkliggöra sig själva. Spel- och klassrumsuppdrag ger erkännande när barn delar sin kunskap vidare, upptäcker risker eller föreslår säkra val, medan fokus undviker att "avslöja" enskilda personer. Berättelser och scenarier betonar att barn utnyttjas som billiga verktyg i kriminella strukturer och att verklig styrka ligger i att skydda sig själv och andra snarare än att falla offer för utnyttjande. På så sätt erbjuder **HackShield** alltid tydliga och ofarliga handlingsvägar, som att prata med betrodda vuxna, använda rapporteringsfunktioner, avbryta kontakt och stötta kompisar i att söka hjälp.

91

NYA CYBERAGENTER!

7712

REGISTRERADE KONTON!



HACKSHIELD

FUTURE CYBER HEROES



STORT TACK

TILL ALLA SOM STÖDJER

HACKSHIELD



TRYGGARE SVERIGE