

Rapport

UNGES SPILLEVANER 2023

På vegne av Blå Kors

Ref.: 23-084180-01

Januar 2024

GAME CHANGERS



INNHold

1

PROSJEKT-
INFORMASJON

2

SAMMENDRAG

3

RESULTATER

4

OM UTVALGET

5

KONTAKT

1

PROSJEKTINFORMASJON



TEMA OG FORMÅL

Blå Kors ønsker å få bedre kunnskap om unges spillevaner og foreldres holdninger og vurderinger av dette.

MÅLGRUPPE OG METODE

Målgruppen for undersøkelsen er et representativt utvalg av den norske befolkningen over 20 år med barn i alderen 0-18 år som spiller på data, mobil, nettbrett eller konsoll. I rapporten omtales gruppen ofte som «foreldre med barn som spiller».

Datainnsamlingen ble gjennomført i perioden 8. november til siste 22. desember 2023 i Ipsos' webpanel.

Målgruppen ble funnet ved at vi intervjuet et representativt utvalg av befolkningen, og kartla hvorvidt de hadde barn 0-18 år som spiller. Ved å registrere bakgrunnsvariabel for alle, kunne vi veie alle intervjuede. Dette er slik det også ble gjort ved tidligere gjennomføringer (i 2020 og 2021).

Resultatene er vektet på kjønn, alder og landsdel i henhold til offisiell statistikk for befolkningssammensetningen. Vekting er som nevnt foretatt i hele utvalget, altså også blant de som ikke er i målgruppen, da vi ikke har offisiell statistikk for foreldre med barn som spiller.

Datagrunnlaget består av totalt 892 intervjuer i målgruppen.

I 2021 bestod datagrunnlaget av 852 intervju i målgruppen.

I 2020 bestod datagrunnlaget av 643 intervju i målgruppen.

ANALYSE OG RAPPORT

Utvalgsundersøkelser er alltid beheftet med usikkerhet. Resultatene tolkes med bakgrunn i kji-kvadrattesting med 95 % signifikansnivå. En signifikanstest tester hvor godt dataene «passer» med nullhypotesen, og en signifikanstest på 95 % sier at det er en 5 % sannsynlighet for at undersøkelsen produserer de foreliggende dataene når det ikke er en faktisk sammenheng i den virkelige verden. En signifikanstest antar alltid at nullhypotesen er sann, og indikerer på det grunnlaget hvor sannsynlige de observerte dataene er.

Med 800 spurte ligger feilmarginene for totalutvalget på rundt +/- 1,5 - 3,5 prosentpoeng. Innen undergrupper vil feilmarginene være større.

Alle resultater er angitt i prosent i rapporten, og base for filtrerte spørsmål angis der dette forekommer. Variasjoner mellom relevante undergrupper kommenteres der det er signifikante forskjeller.

Vi sammenligner totalresultater med tidligere undersøkelser der spørsmålene er uendret. Kommentarer på undergrupper er avgrenset til 2023-resultater.

Spørsmålsnummer (Qnr) i figurtittel refererer til spørreskjema for 2023.

2

SAMMENDRAG

SAMMENDRAG I

OMFANG AV SPILLING OG BARNAS SPILLEFREKVENNS

28 % av den voksne befolkningen over 20 år har barn mellom 0 og 18 år som spiller på data, mobil, nettbrett eller konsoll. Menn oppgir oftere å ha barn som spiller sammenlignet med kvinner. Andelen foreldre med barn som spiller, stiger med økende inntekts- og utdanningsnivå.

Det er et stabilt resultat fra 2021 til 2023 i hvor mye tid som brukes i ukedagene til å spille dataspill. Barna bruker imidlertid mer tid nå enn tidligere år på spilling i helgene. Det er ellers tydelig at det spilles mer i helgene enn på hverdagene.

Når vi studerer forskjeller mellom aldersgruppene spilling på hverdager, finner vi at de yngste barna (1-4 år) har sitt tyngdepunkt i å spiller under 1 timers tid (43%), barna i alderen 5-9 år har sitt tyngdepunkt i å spille i 1-2 timer (39 %), mens tyngdepunktet for de to eldste aldergruppene er på 2-3 timer (38-39 %).

Tilsvarende er spillingen på helgedager slik: De yngste har da sitt tyngdepunkt fordelt på under en time (28 %) og 1-2 timer (33 %). Aldergruppen 5-9 år har sitt tyngdepunkt fordelt på 1-2 timer (29 %) og 2-3 timer (30 %). I de to eldste aldergruppene er tyngdepunktet på 4-5 timer. Det er altså disse to eldste aldergrupper som spiller mest både helg og hverdag.

FORELDRENES TANKER OM BARNAS SPILLEVANER

Det er et flertall av foreldrene (55 %) som enten «ofte» eller «av og til» opplever usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling. Blant de yngste foreldrene (20-29 år) er det mer vanlig å oppleve usikkerhet «ofte» (24 %), sammenlignet med gjennomsnittet (15 %). Foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag, svarer oftere at de «ofte» er usikre, sammenlignet med foreldre som har barn som spiller mindre enn 4 timer på en hverdag.

20 % er veldig eller ganske *bekymret* for sitt barns spilling i 2023, noe som er omtrent samme andel som i 2021. Tidsbruken, at barnet blir avhengig og at det blir for lite sosialt, er de fremste grunnene for bekymring ved barnets spilling.

40 % har lite eller ingen *kunnskap* om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling i 2023. Foreldrene som kjenner til at Blå Kors jobber med problematiske dataspilling og gaming generelt, svarer oftere at de i «meget stor grad» vet hva de bør gjøre (17 %), enn de som ikke kjenner til at Blå Kors jobber med dette (10 %).

Når vi studerer utviklingen mellom 2021 og 2023, er det en nedgang i andelen som ville søkt på nettet etter informasjon hvis de mistenkte en problematisk spilleatferd hos sine barn. Dette er likevel det som flest ville gjort (45 % nå, mot 50 % i 2021). Vi ser en økning i andelen som ville tatt kontakt med helsepersonell (31 % nå, mot 26% i 2021) eller skole (16 % nå, mot 11% i 2021). Flere kvinner (40 %) enn menn (26 %) ville tatt kontakt med helsepersonell i 2023.

SAMMENDRAG II

ENIGHET/UENIGHET OM SPILLING MELLOM VOKSNE OG BARNA

1 av 4 foreldre opplever at de voksne og barna er mer eller mindre uenig om *reglene for spilling hjemme*. Resultatet er uendret fra 2021 til 2023. Foreldre med barn som spiller, er oftere uenig med barna om reglene for spilling hjemme, sammenlignet med gjennomsnittet.

En høyere andel personer bosatt i Oslo (44 %) svarer verdi 6 til 10 *Fullstendig uenig* sammenlignet med gjennomsnittet (28 %).

De fleste har lagt seg på den laveste halvdel av 10-punktsskalaen når vi spør om grad av uenighet og konflikt mellom voksne og barn omkring spilling.

Det er mer uenighet eller konflikt blant foreldre i alderen 20-29 år, de som bor i Oslo og de som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling sammenlignet med gjennomsnittet.

KUNNSKAPS- OG INFORMASJONSBEHOV OM BARNS SPILLING

Innhold i spillene, grensesetting, avhengighet og positive effekter med dataspilling er stikkord for hvilken kunnskap eller informasjon rundt barns dataspilling flere av foreldrene hadde satt pris på å få mer innsikt i. Færre er opptatt av mer informasjon om pengebruk/økonomi og konfliktløsning ved spillene.

Blant de som er veldig eller ganske bekymret for sitt barns spilling sammenlignet med gjennomsnittet, svarer oftere enn snittet at de setter pris på mer innsikt i grensesetting.

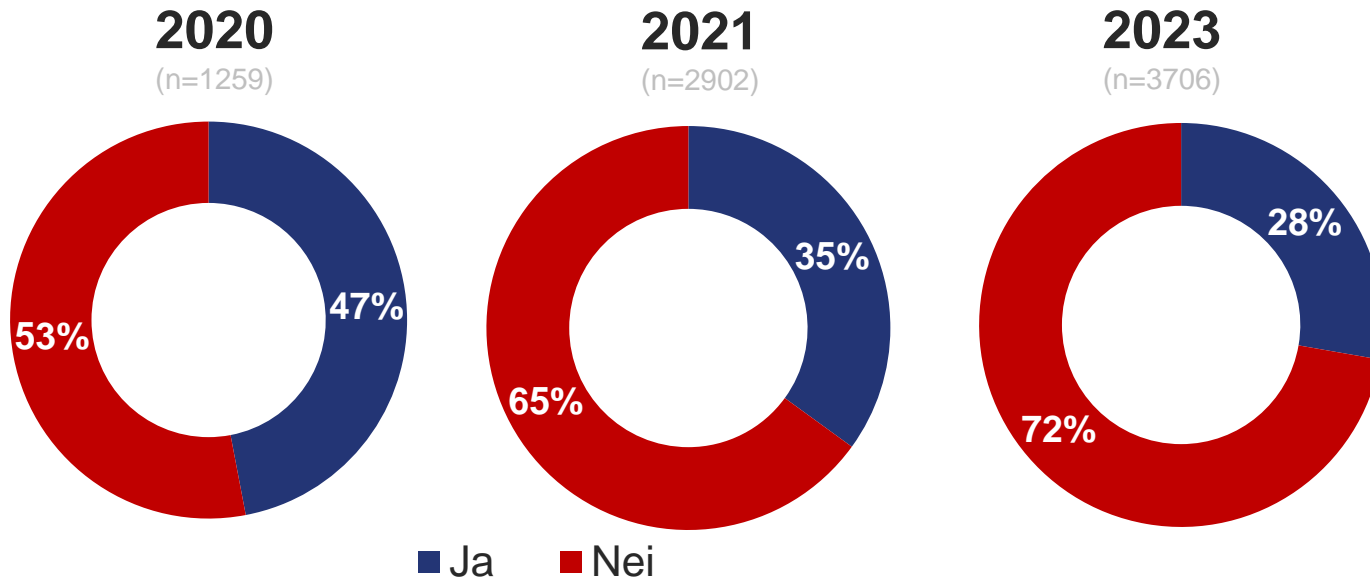
3

RESULTATER

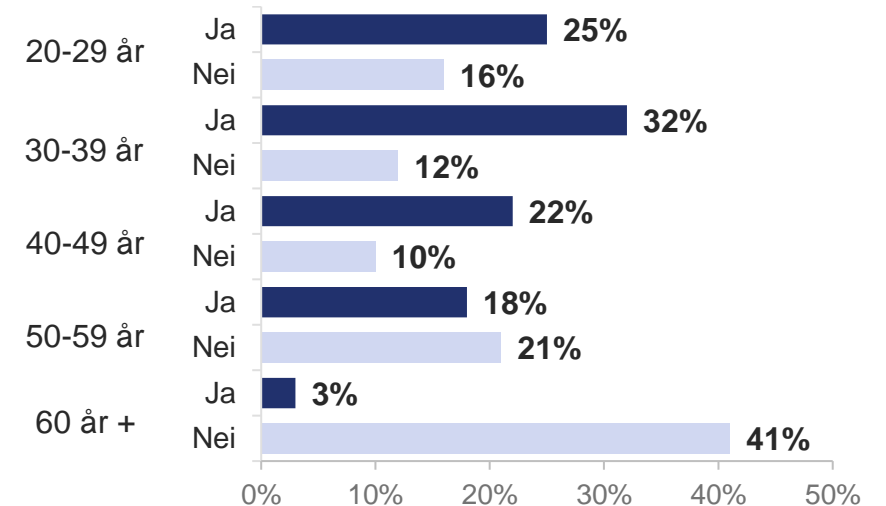
OMFANG AV SPILLING OG BARNAS SPILLEFREKVENNS

28 % av den voksne befolkningen over 20 år har barn mellom 0 og 18 år som spiller på data, mobil, nettbrett eller konsoll

Q1. Har du et eller flere barn i alderen 0-18 år som spiller på data/mobil/nettbrett/konsoll?



Andelen voksne over 20 år med barn mellom 0 og 18 år som spiller på data/mobil/nettbrett/konsoll, er 28 % i 2023. Dette er en nedgang fra 2021 (35 %) og 2020 (47 %). Ipsos har samlet inn flere intervju i år enn i de siste årene (n=1259 i 2020, n=2902 i 2021 og n=3706 i 2023) for å sikre representativiteten i befolkningsutvalget som denne gruppen er hentet fra og for å redusere feilmarginen.



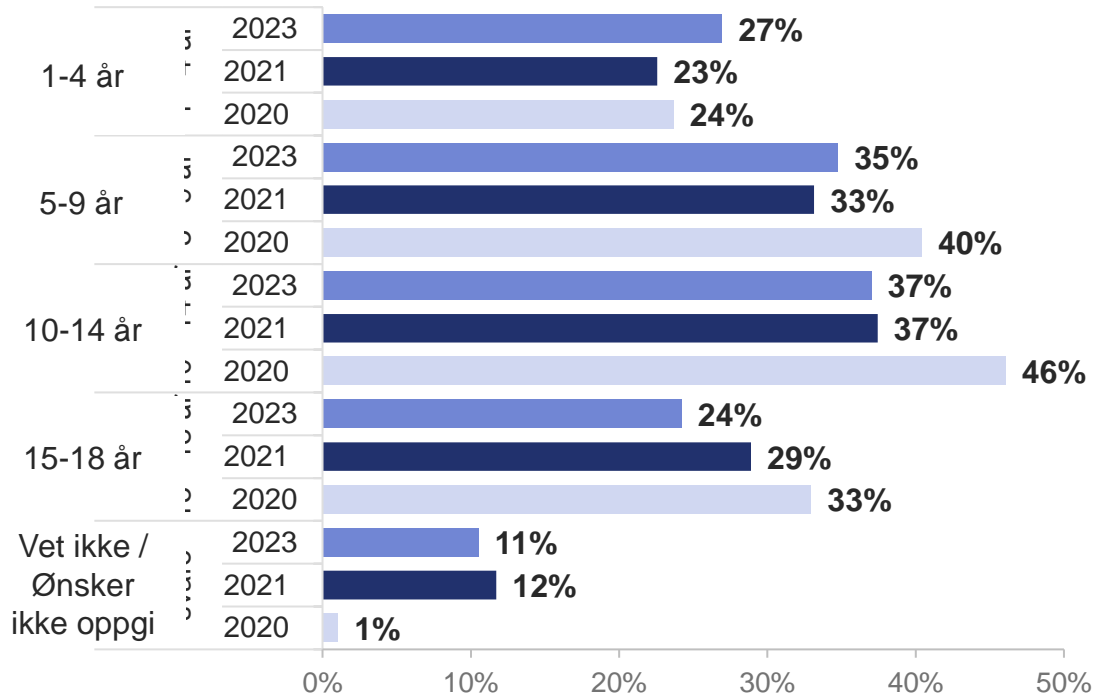
- 1 av 3 foreldrene til barn som spiller spill er i 30-årene. 1 av 4 av disse foreldrene er selv i 20-årene. Mange foreldre er også i 40 og 50-årene.
- Gjennomsnittlig flere menn (33 %) enn kvinner (23 %) over 20 år har oppgitt at de har et barn i alderen 0-18 år som spiller i 2023, noe vi har sett også i tidligere undersøkelser. Det er vanskelig å gi noen forklaring på dette, men trolig er menn selv mer engasjert i spill og er mer bevisst på at barna spiller.
- Andelen foreldre med barn som spiller, stiger med økende inntekts- og utdanningsnivå.

Gjennomsnittsalderen til barn som spiller spill, går ned

Q2. Hvor gammelt er barnet ditt/barna dine?*

Flere svar mulig for inntil tre barn

(2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)

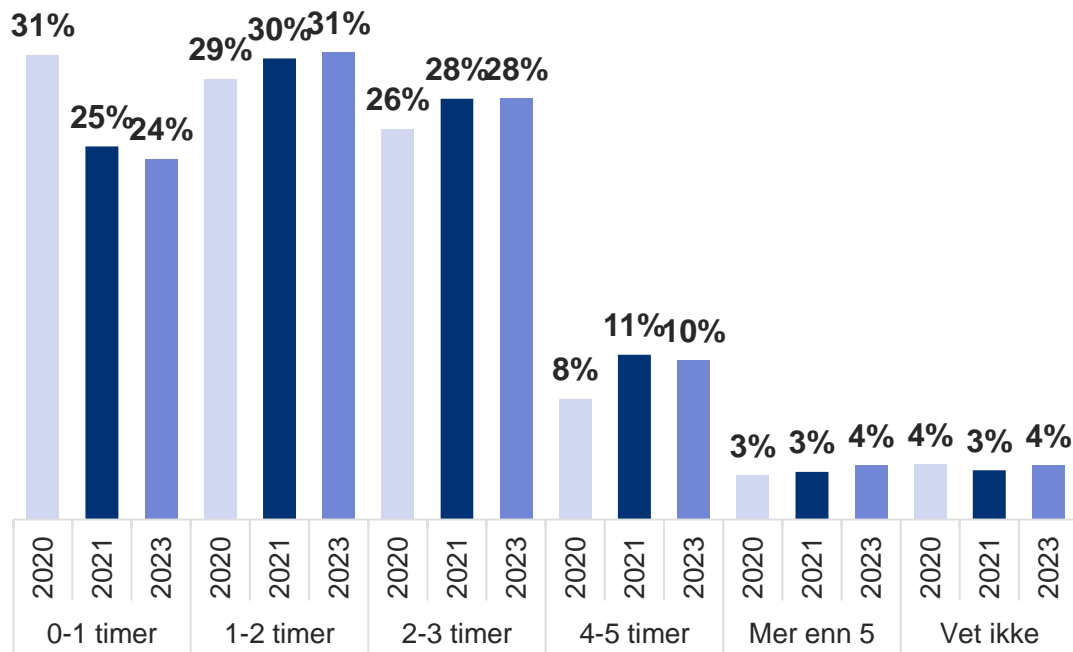


- Aldersfordelingen til målgruppes barn (som spiller dataspill) ser ut til å endre seg over tid, ved at barn som spiller spill, blir yngre. Andelen som er under 10 år har økt, andelen som er 10-14 år er uendret fra de tidligere undersøkelsestidspunktene, mens andelen som er 15-18 år, har gått ned.
- Som ventet er det mer utbredt å ha barn mellom 1 og 4 år blant foreldre/foresatte i alderen 20-29 år (54 %) og 30-39 år (37 %) sammenlignet med gjennomsnittet (27 %). Samtidig har respondenter i alderen 40-49 år (35 %) og 50-59 år (57 %) hyppigere barn i alderen 15-18 år sammenlignet med gjennomsnittet (24 %).

Barna bruker mer tid på spilling i helgene enn i hverdagen

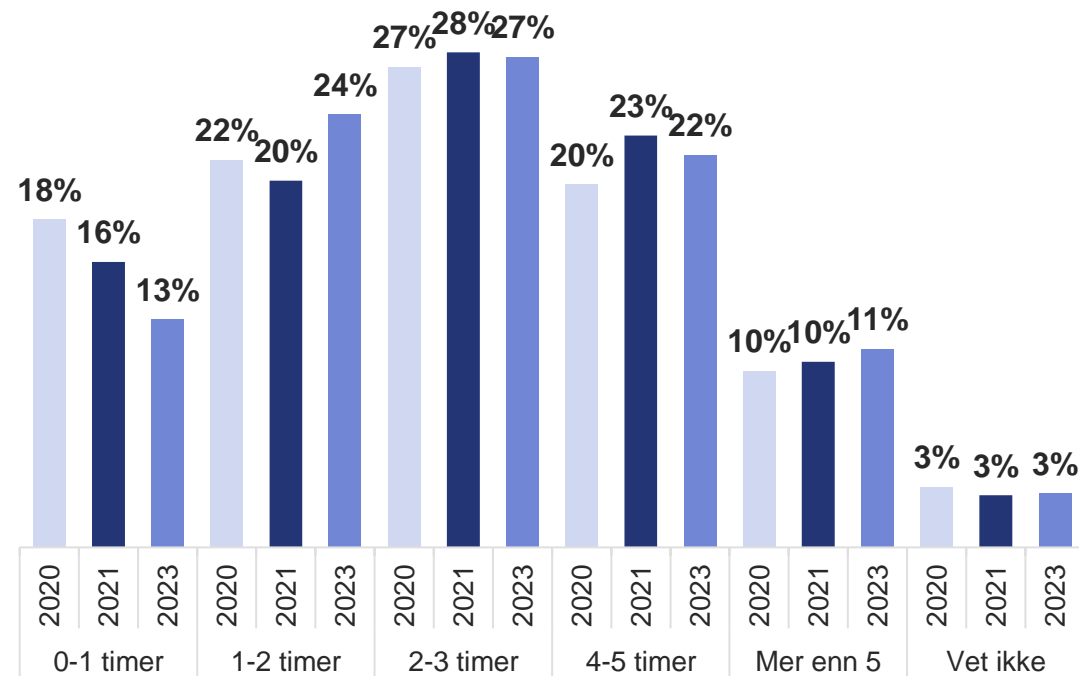
Q3. Hvor mange timer på en hverdag spiller barnet ditt på data/mobil/nettbrett/konsoll i snitt?*

(2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)



Q4. Hvor mange timer på en helgedag spiller barnet ditt på data/mobil/nettbrett/konsoll i snitt?*

(2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)



- Det er et stabilt resultat fra 2021 til 2023 i hvor mye tid som brukes i ukedagene til å spille dataspill. Barna bruker imidlertid mer tid nå enn tidligere år på spilling i helgene. Det er færre som bruker under en time, mens flere bruker 1-2 timer nå. De som bruker flere timer enn dette er uendret siste periode, når vi studerer spilling i helgene. Det er ellers tydelig at det spilles mer i helgene enn på hverdagene. Andelen som har barn som spiller mer enn 4 timer, utgjør 14 % på en hverdag og 33 % på en helgedag.
- Når vi studerer forskjeller mellom aldersgruppene spilling på hverdager, finner vi at de yngste barna (1-4 år) har sitt tyngdepunkt i å spille under 1 timers tid (43%), barna i alderen 5-9 år har sitt tyngdepunkt i å spille i 1-2 timer (39 %), mens tyngdepunktet for de to eldste aldergruppene er på 2-3 timer (38-39 %).
- På helgedager har tyngdepunktet for spilling flyttet seg opp på et høyere nivå: De yngste har da sitt tyngdepunkt fordelt på under en time (28 %) og 1-2 timer (33 %). Aldergruppen 5-9 år har sitt tyngdepunkt fordelt på 1-2 timer (29 %) og 2-3 timer (30 %) i helgene. I de to eldste aldergruppene ser vi ikke så store forskjeller mellom helg og hverdag, men det er disse som spiller mest både helg og hverdag. Andelen som spiller mer enn 4 timer på en helgedag er 51 % i aldersgruppen 10-14 år og 47 % blant unge i alderen 15-18 år, som begge er signifikant høyere enn gjennomsnittet (33 %).

13 * Respondenter med flere barn som spiller er bedt om å svare for den som spiller mest.

FORELDRENES TANKER OM BARNAS SPILLEVANER

POSITIVE SIDER

USIKKERHET

BEKYMRING

PROBLEMATISK SPILLEATFERD

GENERELLE HOLDNINGER

Q5. Hva opplever du som positivt med at barnet ditt/barna dine spiller dataspill?

(n=892)

71 % har skrevet inn kommentar i fritekst

18 % har svart «Vet ikke»

11 % har svart «Ingenting ved dette er positivt.»



Spiller med venner

Lærer engelsk

Opplever mestring

Blir flinke med elektronisk utstyr

At barnet mitt blir lykkelig og ler

At de har muligheten til å lære noe lese/skrive/regne og at de har noe å gjøre på tidspunkt det ikke er noe for dem å finne på

At det stimulerer hjernen

Barna blir konsentrerte og engasjerte

Kreativitet

Bedre kognitive evne

Finmotorikk

Avslapping

Q6. Hva opplever du som utfordrende med at barnet ditt/barna dine spiller dataspill?

(n=892)

66 % har skrevet inn kommentar i fritekst

16 % har svart «Vet ikke»

19 % har svart «Ingenting ved dette er utfordrende.»



Lite fysisk aktivitet

Tidsbruk

Stillesittende

For mye skjerm

De klarer ikke legge fra seg spillet

Avhengighet

Asosial

Det kan gå på bekostning av andre og bedre aktiviteter.

Språkbruk

Å balansere det opp mot friluft

*De utsetter daglige oppgaver,
lekser, og personlig hygiene*

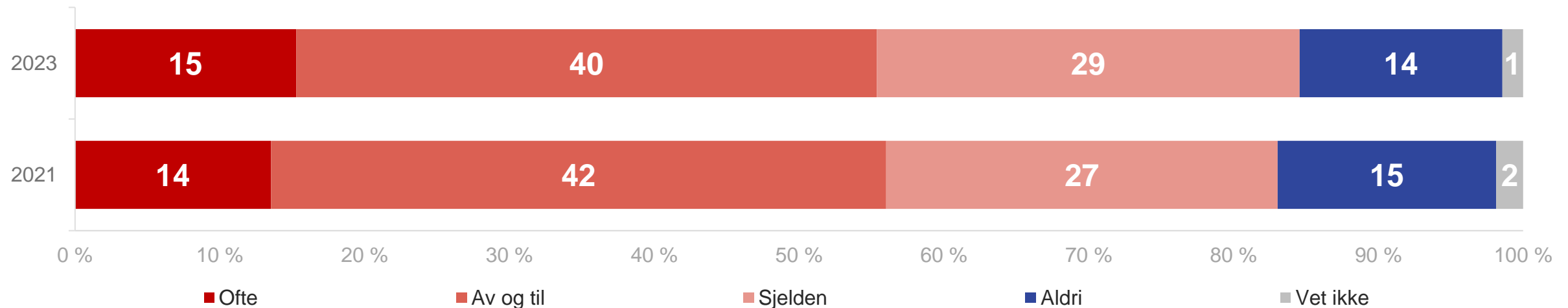
å passe på at spillet er konstruktiv.

At det kan gå utover det å være fysisk sosial med andre

Kun 14 % har *aldri* opplever usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling

Q7. Opplever du noen gang usikkerhet rundt hvordan du skal forholde deg til ditt barns/barnas dataspilling?

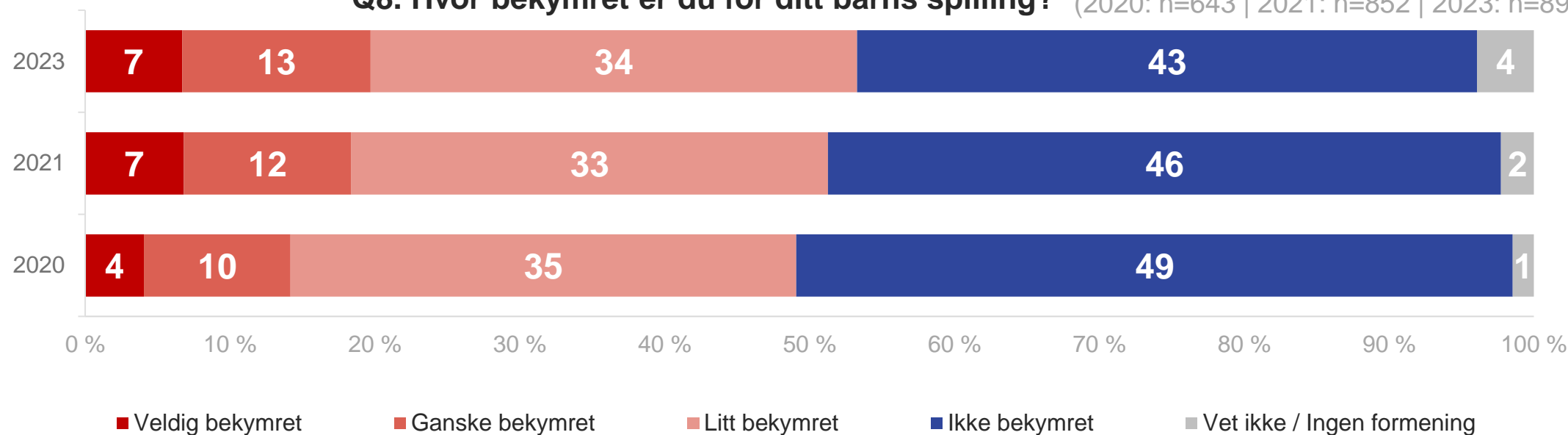
(2021: n=852 | 2023: n=892)



- Det er et flertall av foreldrene (55 %) som enten «ofte» eller «av og til» opplever usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling. Blant de yngste foreldrene (20-29 år) er det mer vanlig å oppleve usikkerhet «ofte» (24 %), sammenlignet med gjennomsnittet (15 %).
- Foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (28 %), svarer oftere at de «ofte» er usikker, sammenlignet med foreldre som har barn som spiller mindre enn 4 timer på en hverdag (13 %). Det samme ser vi når vi studerer undergruppene for de med barn som spiller over eller under 4 timer i helgene: blant foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en helgedag (23 %) er det mer vanlig å svare at de «ofte» er usikre, sammenlignet med foreldre med barn som spiller mindre enn 4 timer på en helgedag (12 %).
- En større andel foreldre som bor i Oslo svarer at de «ofte» er usikker rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling (30 % i forhold til gjennomsnittet på 15 %).

1 av 5 er veldig eller ganske bekymret for sitt barns spilling

Q8. Hvor bekymret er du for ditt barns spilling?* (2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)



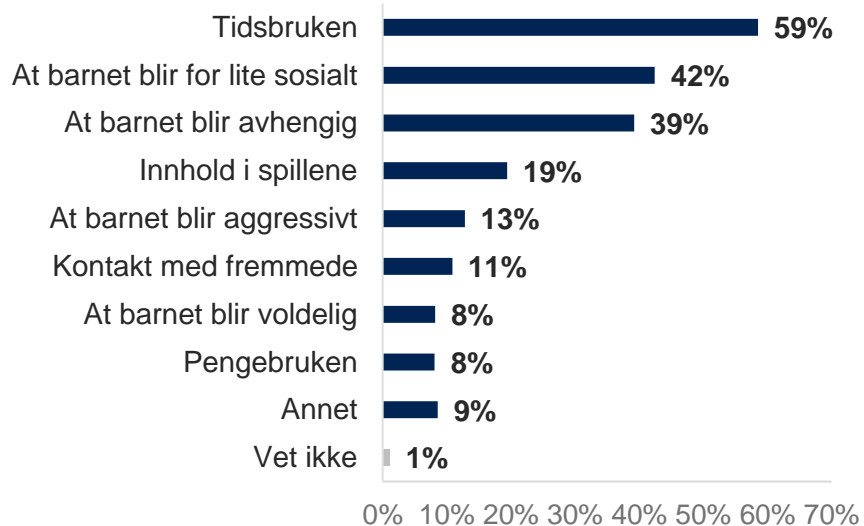
- Andelen som er «veldig» eller «ganske bekymret» for barnets spilling, har vært stabilt fra 2021 til 2023. Menn er faktisk mer bekymret (26 % veldig eller ganske bekymret) enn kvinner (11 % veldig eller ganske bekymret). Sett i forhold til 2020, har vi en viss økning av andelen veldig eller ganske bekymret (6 prosentpoeng).
- Det er mer utbredt å være veldig eller ganske bekymret blant de yngste foreldrene på 20 til 29 år (35 %) sammenlignet med gjennomsnittet (20 %) i 2023. Vi så i forrige bilde at denne aldersgruppen også hyppigere opplever usikkerhet «ofte» rundt hvordan de skal forholde seg til barnas spilling.
- En større andel bosatt i Oslo (40 %) er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling i forhold til gjennomsnittet (20 %).
- Foreldre med barn i alderen 15-18 år er sjeldnere veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (8 %) sammenlignet med gjennomsnittet (20 %).
- Vi ser også at foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (33 %) i større grad er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling, enn gjennomsnittet (20 %). Denne effekten er fortsatt der når vi studerer spilling på en helgedag, men den er mye lavere (24 %).

Tidsbruken, at barnet blir avhengig og at det blir for lite sosialt er de fremste grunnene for bekymring ved barnets spilling

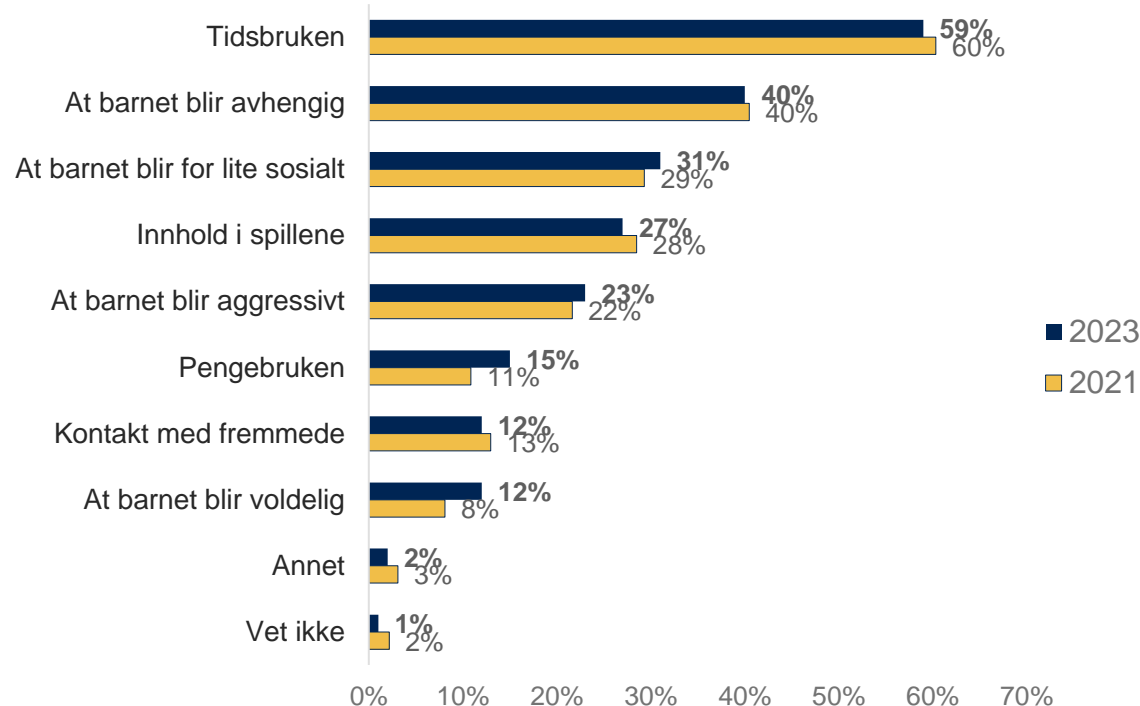
Q9. Hva er du mest bekymret for ved ditt barns spilling?*

Filter: Veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling

Flere svar mulig: 2020: n=314



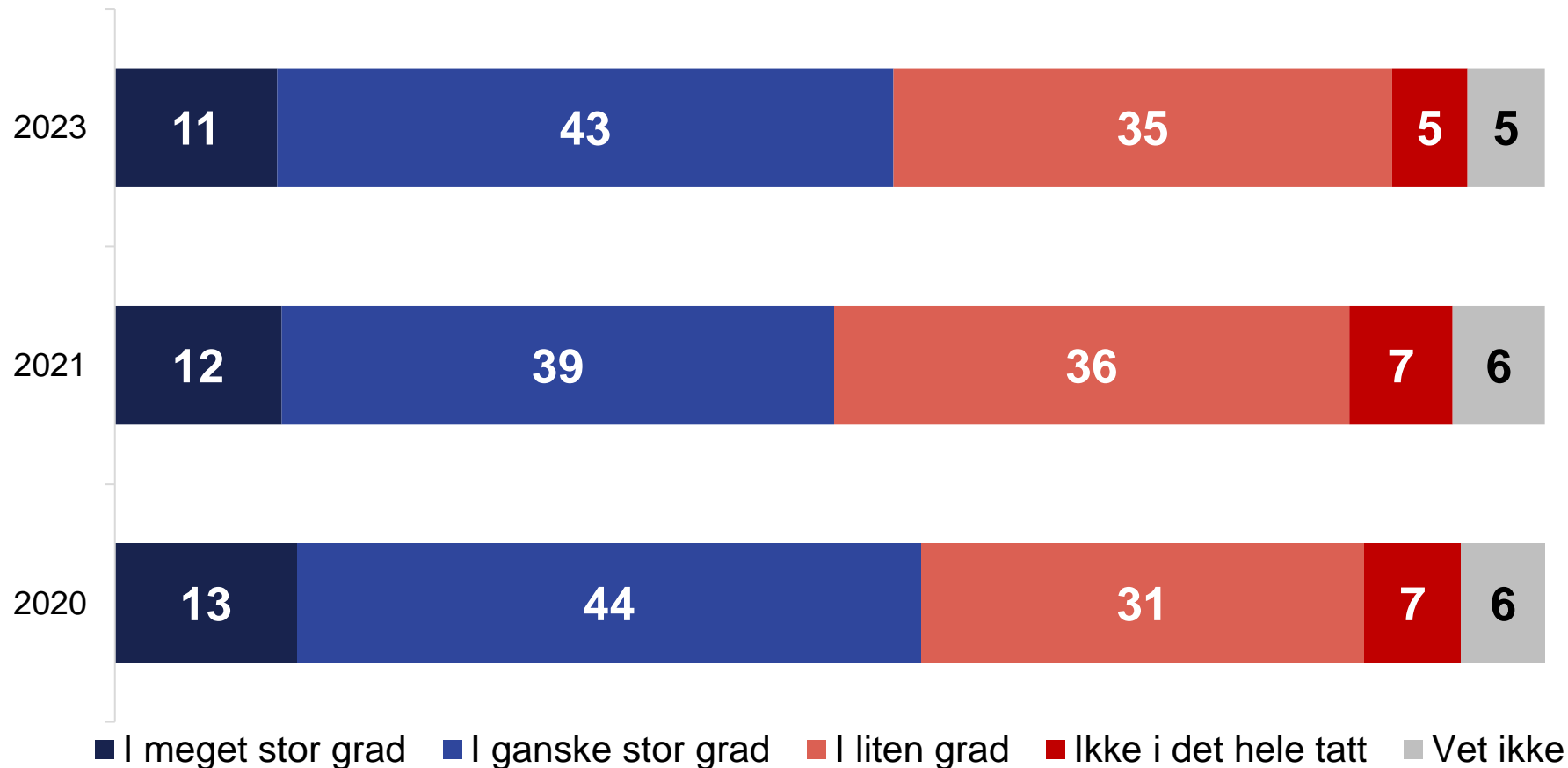
Velg inntil tre svar: 2021: n=455 / 2023: n=455



- Merk at det i 2020 var mulig å oppgi flere svar (så mange svar man ønsket) på dette spørsmålet, mens det i 2021 og 2023 kun var mulig å oppgi inntil tre svar. Spørsmålet er derfor ikke direkte sammenlignbar med 2020. Med dette forbeholdet ser vi at svarfordelingene er relativt like med den gang. Det har heller ikke skjedd noe særlig mellom de to siste målepunktene. Det er stadig 6 av 10 som er mest bekymret for tidsbruken ved barnets spilling. Spørsmålet er stilt til foreldre som er veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling.
- Det er mer utbredt å være bekymret for tidsbruken blant foreldre mellom 40 og 49 år (74 %) og 50 og 59 år (76 %), foreldre med høye inntekter (77 %), de med barn mellom 10 og 14 år (69 %) og de med barn som spiller mer enn 4 timer på en helgedag (67 %) sammenlignet med gjennomsnittet (59 %).
- Andelen som er bekymret for pengebruken har økt fra 11 % i 2021 til 15 % i 2023. Det er også en økning i andelen som er bekymret for at barnet blir voldelig, fra 8 % i 2021 til 12 % i 2023.

4 av 10 har lite eller ingen kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling

Q10. I hvor stor eller liten grad har du kunnskap om hva du bør gjøre ved bekymring for ditt barns spilling?* (2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)



- Andelen som «i liten grad» eller «ikke i det hele tatt» har kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling, har vært stabilt fra 2021 til 2023. De utgjør 40 % i 2023, mot 43% i 2021.
- Foreldrene som kjenner til at Blå Kors jobber med problematiske dataspilling og gaming generelt, svarer oftere at de i «meget stor grad» vet hva de bør gjøre (17 %), enn de som ikke kjenner til at Blå Kors jobber med dette (10 %).
- Det er flere foreldre i alderen 20-29 år (16 %) og foreldre i Oslo (19 %) som vet i meget stor grad hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling sammenlignet med gjennomsnittet (11 %).

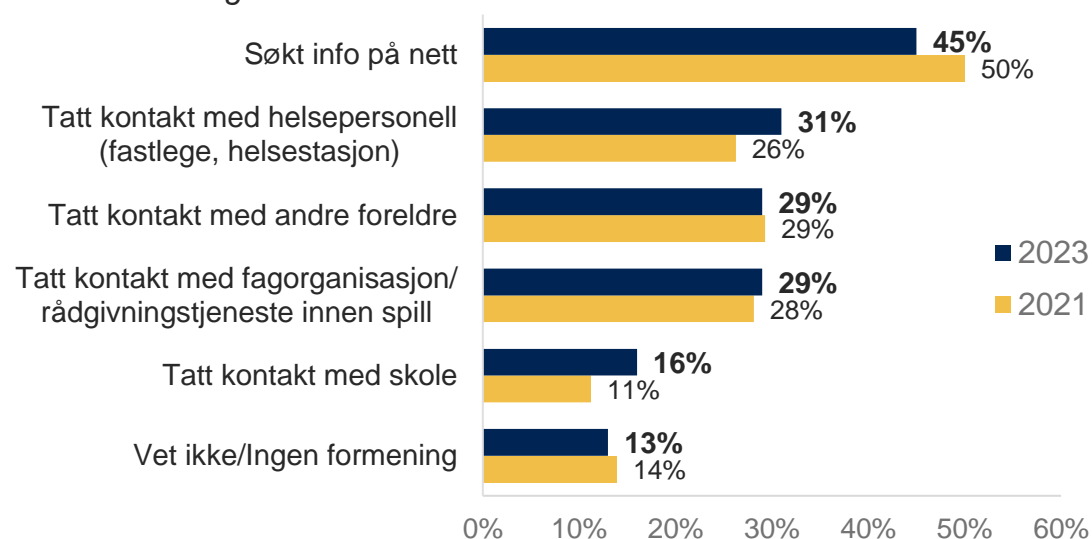
Nesten halvparten ville søkt info på nett, mens en tredjedel ville tatt kontakt med andre foreldre, en fagorganisasjon eller helsepersonell ved mistanke om problematisk spillatferd hos barnet

Q13. Hva hadde du gjort om du mistenkte en problematisk spillatferd hos barnet ditt/barna dine?

Flere svar mulig: 2020: n=463



Velg inntil tre svar: 2021: n=852 / 2023: n=892

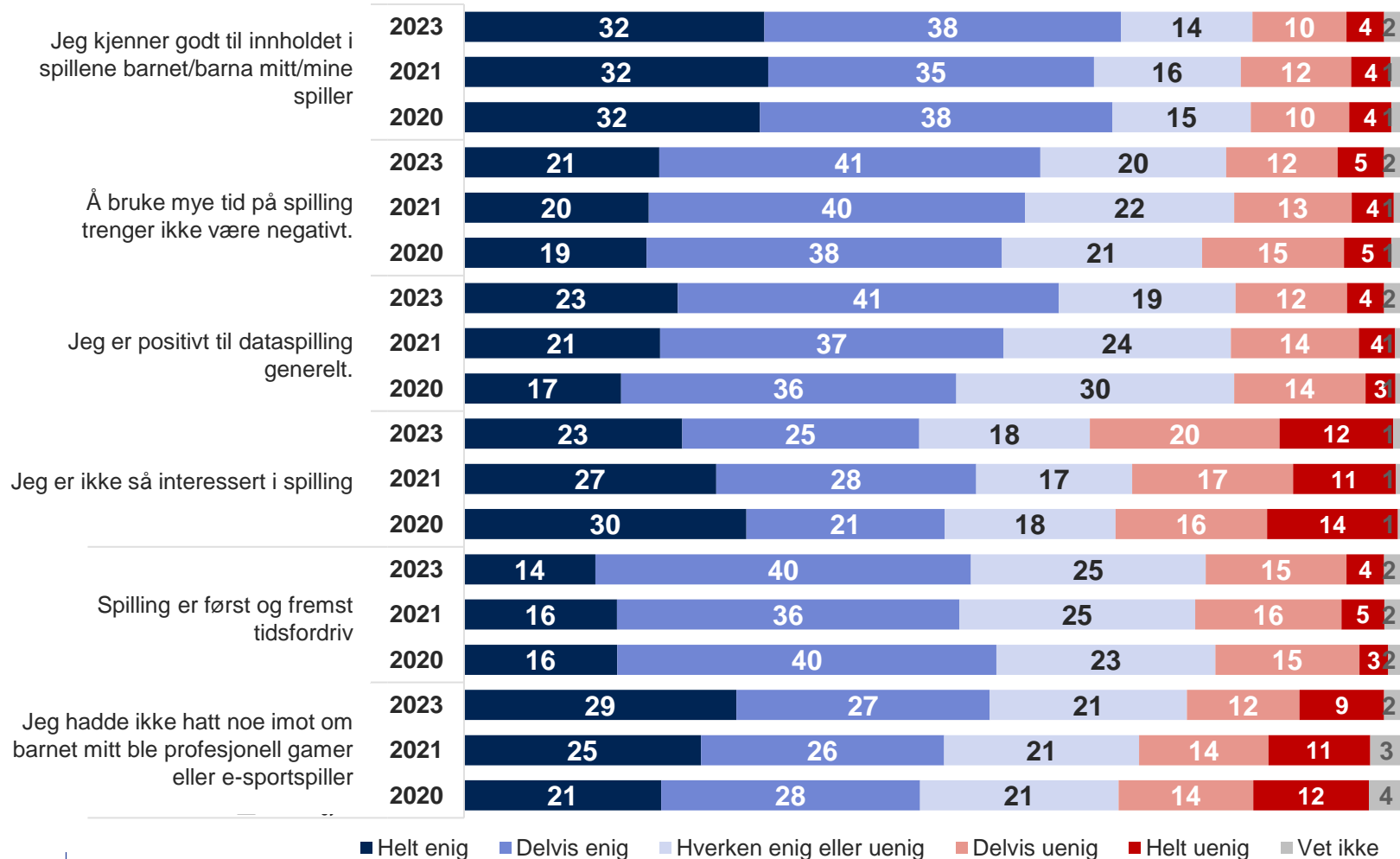


- Merk at det i 2020 var mulig å oppgi flere svar (så mange svar man ønsket) på dette spørsmålet, mens det i 2021 og 2023 kun var mulig å oppgi inntil tre svar. Spørsmålene er derfor ikke direkte sammenlignbare. Når vi studerer utviklingen mellom 2021 og 2023, er det en nedgang i andelen som ville søkt på nettet etter informasjon hvis de mistenkte en problematisk spilleatferd hos sine barn. Dette er likevel det som flest ville gjort (45 % nå, mot 50 % i 2021). Vi ser en økning i andelen som ville tatt kontakt med helsepersonell (31 % nå, mot 26% i 2021) eller skole (16 % nå, mot 11% i 2021).
- Flere kvinner (40 %) enn menn (26 %) ville tatt kontakt med helsepersonell.
- Det er en høyere andel blant foreldre med barn på 1-4 år som ville tatt kontakt med en fagorganisasjon/rådgivningstjeneste (35 %) sammenlignet med gjennomsnittet (29 %). De med barn mellom 10-14 år (51 %) og 15-18 år (51 %) ville oftere søkt info på nett i forhold til gjennomsnittet av foreldre (45 %) og særlig i forhold til de med barn under 4 år (39 %).

7 av 10 kjenner godt til innholdet i spillene barnet spiller, mens 14 % gjør det ikke

Q14. Hvor enig eller uenig er du med følgende påstander? (2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)

Rangert etter «helt enig» + «delvis enig»



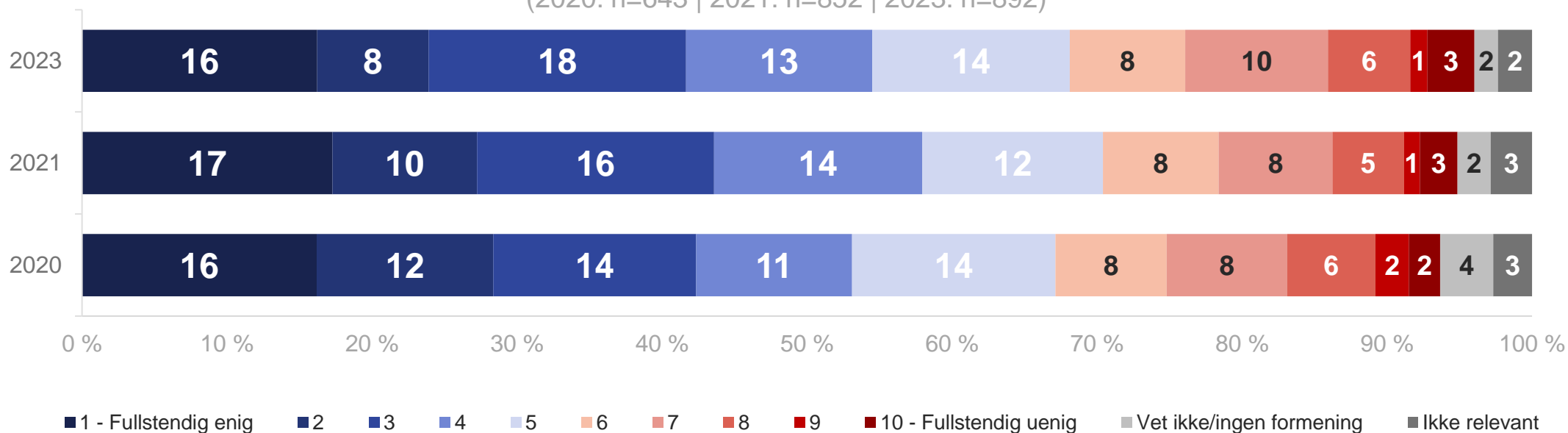
- Resultatene i forhold til 2020 og 2021 er relativt like.
- For «å bruke mye tid på spilling, trenger ikke være negativt» øker med 3-4 prosentpoeng pr gang i enigandel (helt og delvis enig), som ikke er så mye, men er en trend.
- Noe større utvikling finner vi for «jeg er positiv til dataspilling generelt», der enigandelen (helt og delvis) øker med 5-6 prosentpoeng pr måling. Dette er det utsagnet med størst endring siden første måling.
- Et annet interessant funn, er den store endringen i utsagnet «Jeg hadde ikke hatt noe imot om barnet mitt ble profesjonell gamer eller e-sportspiller». Enig-andelen økte med 2 prosentpoeng mellom de to første målepunktene, og øker ytterligere med 5 prosentpoeng i 2023-målingen. Dette er et uttrykk for at flere nå en før ser positivt på gaming.
- «Jeg er ikke så interessert i spilling» har høye andeler uenige. Siden utsagnet er snudd negativt, så viser uenigandelen hvor mange som er interessert i spilling. Det er nå 32 % helt og delvis uenig i 2023, mot 28 % og 30 % ved de to tidligere målingene.

ENIGHET/UENIGHET OM SPILLING MELLOM VOKSNE OG BARNA

Det er stadig en fjerdedel som er mer eller mindre uenig om reglene for spilling hjemme (verdiene 6-10)

Q11. Hvor enig eller uenig er dere voksne og barna om reglene for spilling på mobil/data/nettbrett/konsoll hjemme?

(2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)

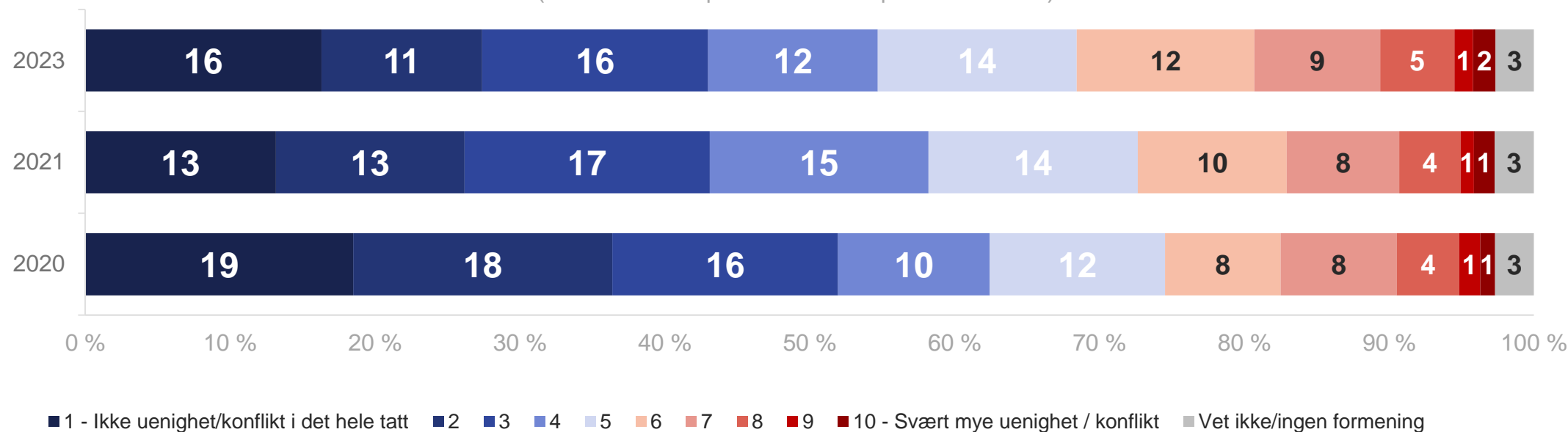


- En høyere andel personer bosatt i Oslo (44 %) svarer verdi 6 til 10 *Fullstendig uenig* sammenlignet med gjennomsnittet (28 %).
- Foreldre med barn som spiller mye, mer enn 4 timer på en hverdag (40 %)/helgedag (35 %) og som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (39 %), er også oftere uenig med barna om reglene for spilling hjemme (verdi 6-10) sammenlignet med gjennomsnittet (28 %).

De fleste har lagt seg på den laveste halvdel av 10-punktsskalaen når vi spør om mye uenighet og konflikt det er mellom voksne og barn omkring spilling

Q12. Hvor mye uenighet eller konflikt er det omkring spilling på mobil/data/nettbrett/konsoll hjemme mellom voksne og barn?

(2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)



- Totalt har 55 % svart verdi 1 - *Ikke uenighet/konflikt i det hele tatt* til verdi 4. Tar vi med også verdi 5, utgjør de som har benyttet svarene på positiv side av skalaen, 69 %. 29 % har svart verdi 6 til 10 - *Svært mye uenighet/konflikt*. Måten det svares på er ganske lik over tid, men vi ser en liten tendens til at flere er på negativ side av skalaen etter som tiden går.
- Foreldre med barn i alderen 15-18 år (67 %) og de som er litt eller ikke bekymret for barnets spilling (62 %) har oftere svart verdi 1 til 4 enn gjennomsnittet (55 %), dvs. her er det lite uenighet eller konflikt om dette.
- En gjennomsnittlig høyere andel blant de som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (57 %), de som bor i Oslo (45 %) og foreldre i alderen 20-29 år (38 %), har oftere svart verdi 6 til 10 sammenlignet med gjennomsnittet (29 %). Dvs. her er det mer uenighet eller konflikt om spilling hjemme.

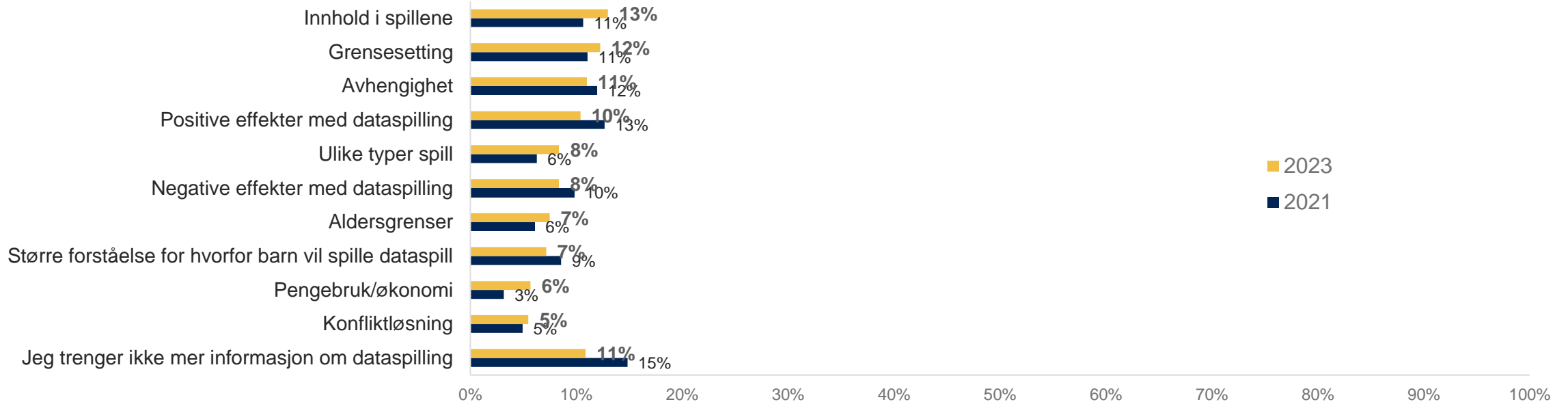
**KUNNSKAPS- OG INFORMASJONSBEHOV OM BARNES
SPILLING**

**KJENNSKAP TIL ORGANISASJONER SOM JOBBER MED
PROBLEMATISK DATASPILLING OG GAMING GENERELT**

Innhold i spillene, grensesetting og avhengighet er tema foreldrene ønsker mer kunnskap om

Q21. Hva slags kunnskap/informasjon rundt barns dataspilling hadde du satt pris på å få mer innsikt i?

Kun ett svar mulig (2021: n=852 | 2023: n=892)



- Innhold i spillene, grensesetting, avhengighet og positive effekter med dataspilling er stikkord for hvilken kunnskap eller informasjon rundt barns dataspilling flere av foreldrene hadde satt pris på å få mer innsikt i. Færre er opptatt av mer informasjon om pengebruk/økonomi og konfliktløsning ved spillene. Andelen som ønsker mer informasjon om pengebruk/økonomi har imidlertid doblet seg, fra 3 % i 2021 til 6 % i 2023.
- Rundt 1 av 10 svarer at man *ikke* trenger mer kunnskap/informasjon om dataspilling. Dette er en nedgang fra 15 % i 2021. De som er litt eller ikke bekymret for barns spilling, svarer noe oftere at de ikke trenger mer informasjon om dataspilling. Det er også flere blant de som ikke kjenner til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspill, som svarer det samme – at de ikke trenger mer informasjon om dataspilling.
- Blant de som er veldig eller ganske bekymret for sitt barns spilling sammenlignet med gjennomsnittet, svarer oftere enn snittet at de setter pris på mer innsikt i grensesetting.

4

OM UTVALGET

OM UTVALGET (2023: n=892)

KJØNN



2023

41%



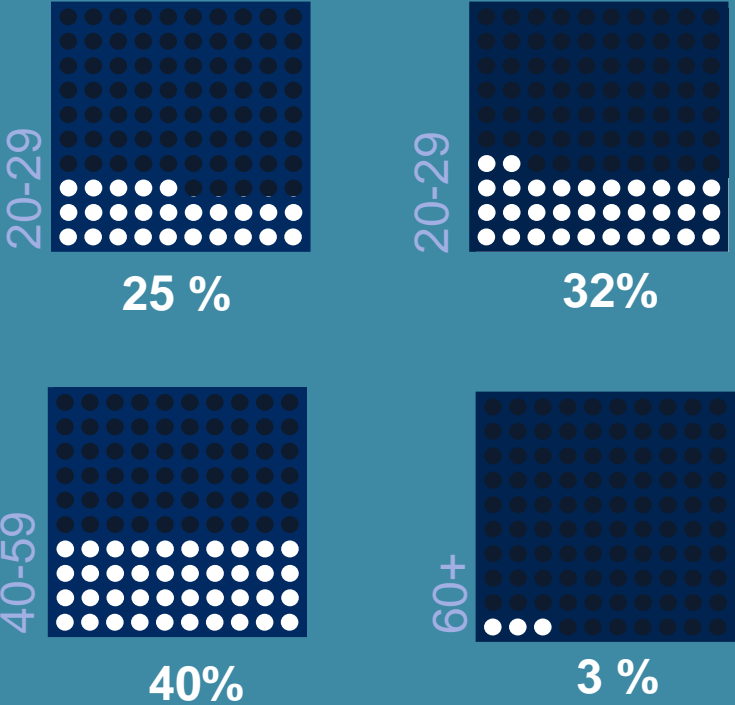
2023

59%

OM UTVALGET 2023: n=892)

ALDER

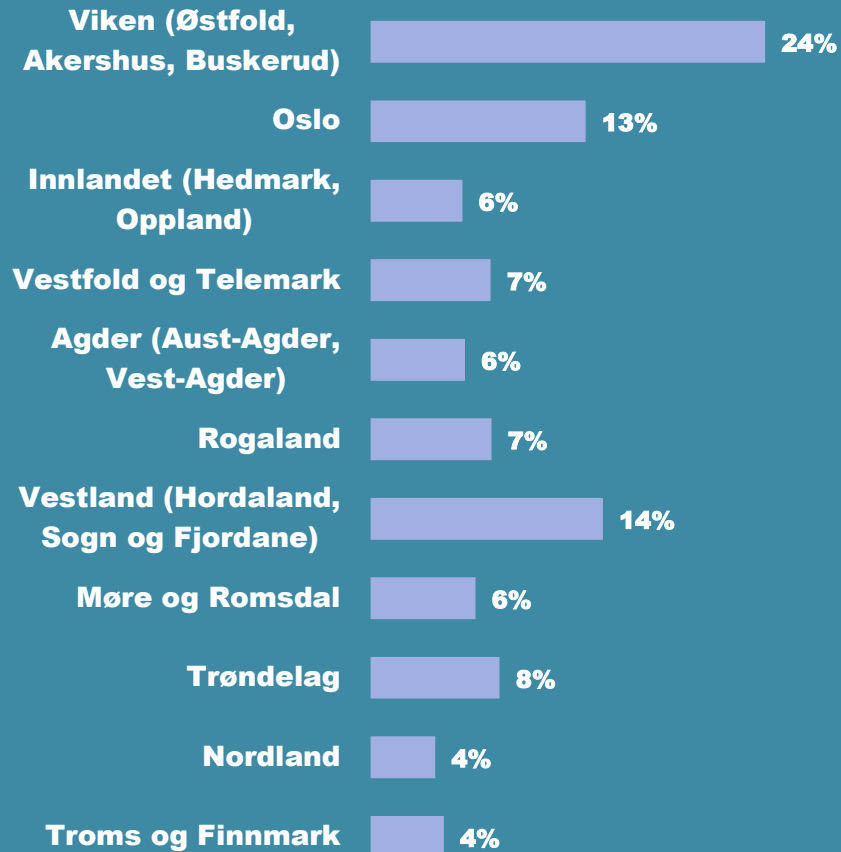
2023



OM UTVALGET (2023: n=892)

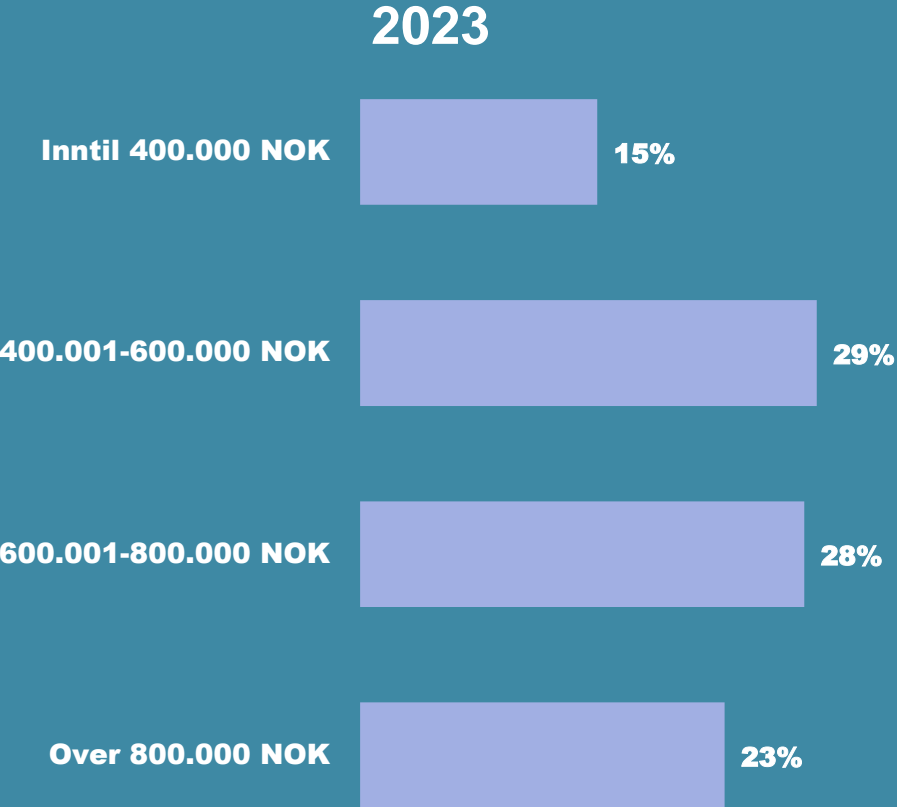
FYLKE

2023



OM UTVALGET (2023: n=892)

SAMLET BRUTTO HUSSTANDSINNTEKT

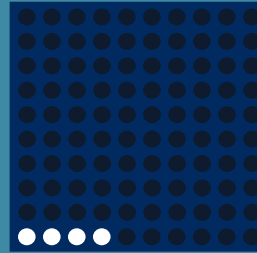


OM UTVALGET **Uvektet (2020: n=643 | 2021: n=852 | 2023: n=892)**

HØYESTE FULLFØRTE UTDANNINGSNIVÅ

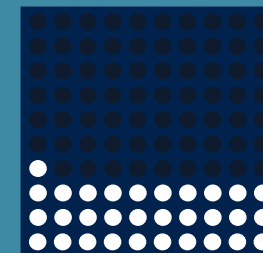
2023

Grunnskole
(Inntil 10 års skolegang)



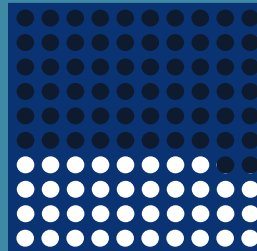
4 %

VGS
(11-13 års skolegang)



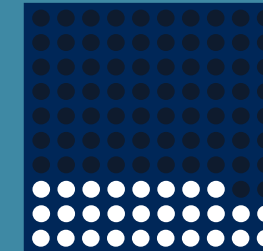
31 %

Høgskole/Universitet
(lavere grad, 1-3 år)



38 %

Høgskole/Universitet
(høyere grad, 4 år+)



28 %

Kontakt Ipsos

Karen Lillebø

Konsulent

✉ Karen.Lillebo@ipsos.com

☎ +47 950 37 900