

UNGES SPILLEVANER 2021

- oppfølgende målgruppeundersøkelse

Laget for
Blå Kors

Januar 2021



INNHOOLD

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.

Ipsos gjennomførte en undersøkelse med samme tematikk for Blå Kors i 2020 (årsskiftet 2019/2020). Årets undersøkelse er en gjentakelse, videreutvikling og utbygging av forrige kartlegging.

Undersøkelsen dekker følgende temaer:

- ✓ omfang av spilling og barnas spillefrekvens
- ✓ foreldrenes tanker om barnas spillevaner, inkludert positive sider, usikkerhet, bekymring og problematisk spilleatferd
- ✓ enighet/uenighet om spilling mellom voksne og barna
- ✓ barnas og foreldrenes spillevaner under koronapandemien
- ✓ kunnskaps-/informasjonsbehov om barns spilling og kjennskap til organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt

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 17. desember 2020 til 11. januar 2021 i Ipsos' webpanel. Datagrunnlaget består av totalt 852 intervjuer i målgruppen.

Resultatene er vektet på kjønn, alder og landsdel i henhold til offentlig tilgjengelig statistikk for befolkningssammensetningen.

Målgruppen har blitt trukket fra et representativt utvalg av befolkningen (n=2902) slik det også ble gjort ved forrige gjennomføring (2020), for sammenligning av resultater over tid.

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 forrige undersøkelse fra 2020 der spørsmålene er uendret. Kommentarer på undergrupper er avgrenset til 2021-resultater.

Spørsmålsnummer (Qnr) i figurttittel refererer til spørreskjema for 2021.

2

SAMMENDRAG

SAMMENDRAG I

OMFANG AV SPILLING OG BARNAS SPILLEFREKVENNS

35 % 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 2020 til 2021 at barna bruker mer tid på spilling i helgene enn i hverdagene. Samtidig har andelen barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag har økt fra 2020 til 2021.

Andelen som spiller mer enn 4 timer øker fra 14 % på en hverdag til 33 % på en helgedag (2021-tall). Barn mellom 10 og 14 år spiller flest timer på en hverdag. På helgedager spiller barn mellom 10 og 14 år og unge mellom 15 og 18 år flest timer.

FORELDRENE TANKER OM BARNAS SPILLEVANER

Majoriteten (56 %) opplever «ofte» eller «av og til» *usikkerhet* rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling. De yngste foreldrene og de med barn som spiller mye er oftere usikker enn gjennomsnittet av foreldrene. Blant foreldre som «ofte» opplever usikkerhet finner vi også høyere andeler som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling.

19 % er veldig eller ganske *bekymret* for sitt barns spilling i 2021, en økning på 5 prosentpoeng fra 2020. Tidsbruken, at barnet blir avhengig og at det blir for lite sosialt er de fremste grunnene for bekymring ved barnets spilling.

43 % har lite eller ingen *kunnskap* om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling i 2021, en økning på 5 prosentpoeng fra 2020. Blant foreldrene som ikke har noen kunnskap om hva de bør gjøre i en slik situasjon, har en mindre andel kjennskap til organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming sammenlignet med gjennomsnittet.

Ved *mistanke om problematisk spillatferd* hos barnet ville halvparten søkt info på nett, mens over en fjerdedel ville tatt kontakt med andre foreldre, en fagorganisasjon eller helsepersonell.

Kvinner og menn har forskjellige *holdninger til dataspilling*: Menn er oftere positiv og oftere interessert i dataspilling sammenlignet med kvinner.

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 2020 til 2021. Foreldre med barn som spiller mye og foreldre som er bekymret for barnets spilling er oftere uenig med barna om reglene for spilling hjemme sammenlignet med gjennomsnittet. Foreldrene som er uenig med barna kjenner hyppigere til Blå Kors' arbeid ved problematisk spilling og gaming generelt i forhold til gjennomsnittet.

3 av 5 har ikke *uenighet eller konflikt mellom voksne og barn om spilling hjemme*, mens 1 av 4 har ulik grad av konflikt. Det er mer uenighet eller konflikt blant foreldre i alderen 20-29 år, de som bor i Oslo, de med barn som spiller mer enn 4 timer på hverdager og de som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling sammenlignet med gjennomsnittet.

BARNAS OG FORELDRENES SPILLEVANER UNDER KORONAPANDEMIEN

44 % av foreldrene opplever at barnet har spilt *mer dataspill under koronapandemien*. Dette gjelder bl.a. oftere i hjem hvor barnet spiller mye (mer enn 4 timer på en hverdag/helgedag) og der foreldrene er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling sammenlignet med gjennomsnittet.

Hos foreldre med barn som har spilt mer under koronapandemien, mener 21 % at den økte spillingen har hatt en *negativ effekt* på barnet. 28 % mener det har hatt en *positiv effekt*.

Blant foreldre som er veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling, har 3 av 10 blitt *mer bekymret i løpet av året som har gått*. Økt bekymring gjelder hyppigere for de med barn som har spilt mer under koronapandemien sammenlignet med gjennomsnittet.

2 av 3 foreldre/foresatte over 20 år med barn mellom 0 og 18 år som spiller på data/mobil/nettbrett/konsoll spiller selv dataspill. 17 % av foreldrene/foresatte har spilt mer under koronapandemien. 1 av 3 foreldre spiller *ikke* dataspill, og her finner vi større andeler kvinner enn menn.

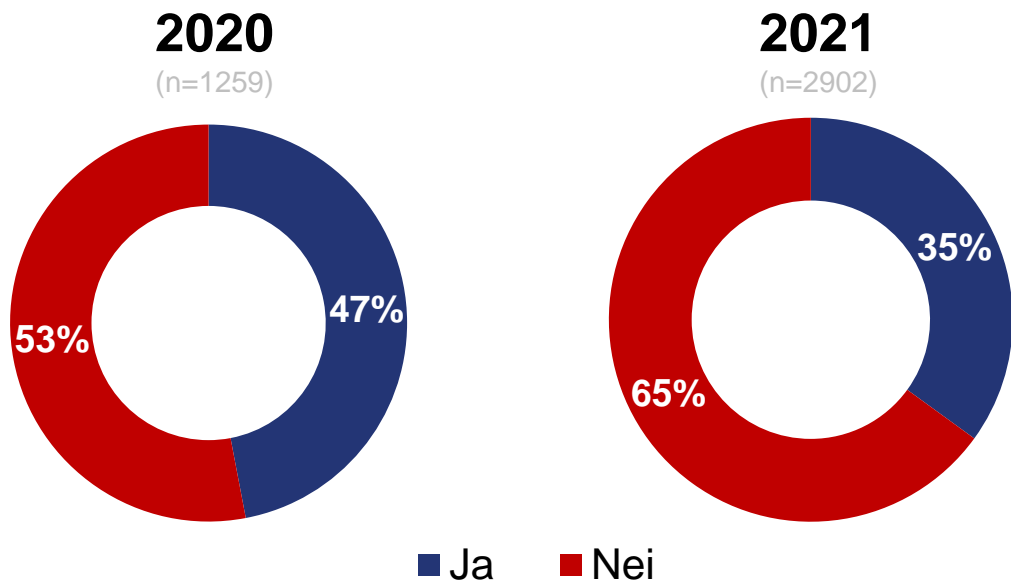
3

RESULTATER

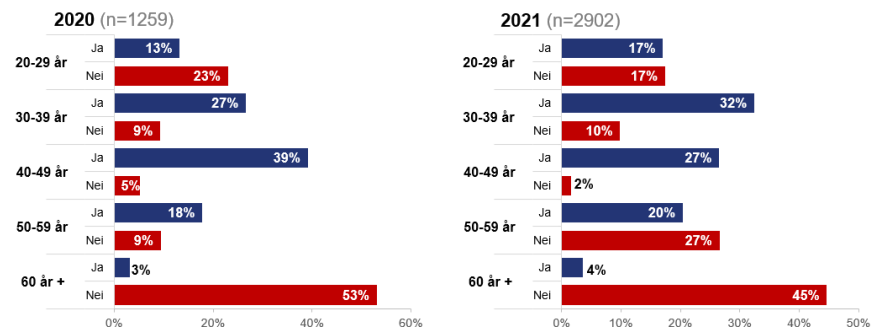
OMFANG AV SPILLING OG BARNAS SPILLEFREKVENNS

35 % 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?



Fordeling på respondentenes (foreldrenes/foresattes) alder (vektede tall)

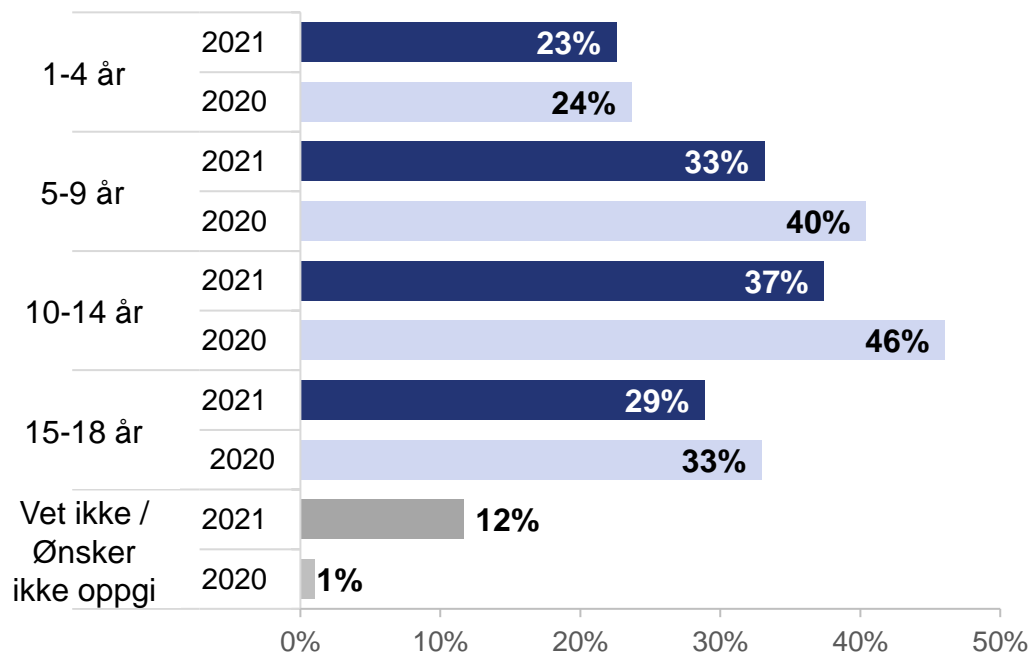


- Andelen voksne over 20 år med barn mellom 0 og 18 år som spiller på data/mobil/nettbrett/konsoll er 35 % i 2021. Dette er en nedgang fra 2020 (47 %). Ipsos har samlet inn flere intervju i år enn i fjor (n=1259 (2020) og n=2902 (2021)) for å sikre representativiteten i befolkningsutvalget som denne gruppen er hentet fra og for å redusere feilmarginen for 2021. Vi er imidlertid usikker på funnet om en nedgang i andelen foreldre/foresatte med barn som spiller.
- Denne usikkerheten knyttes til forskjeller i aldersfordelingen til foreldrene i 2020 og 2021, se søylediagrammer nederst. Det er større spredning i aldersfordelingen i 2021-undersøkelsen enn i 2020. En lengre tidsserie vil kunne gi økt sikkerhet i utviklingen i denne andelen.
- Gjennomsnittlig flere menn (40 %) enn kvinner (30 %) over 20 år har et barn i alderen 0-18 år som spiller i 2021.
- Det er mer utbredt å ha barn som spiller data blant foreldre på 30-39 år (64 %) og 40-59 åringene (47 %) i forhold til gjennomsnittet (35 %).
- Andelen foreldre med barn som spiller stiger med økende inntekts- og utdanningsnivå: En mindre andel foreldre med grunnskole som høyeste utdanningsnivå (21 %) og en større andel med høyere utdanningsnivå (høyere grad) (40 %) har barn mellom 0 og 18 år som gamer sammenlignet med gjennomsnittet (35 %).

Barnas alder henger (naturlig nok) sammen med foreldrenes alder

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

Flere svar mulig for inntil tre barn
(2020: n=643 | 2021: n=852)



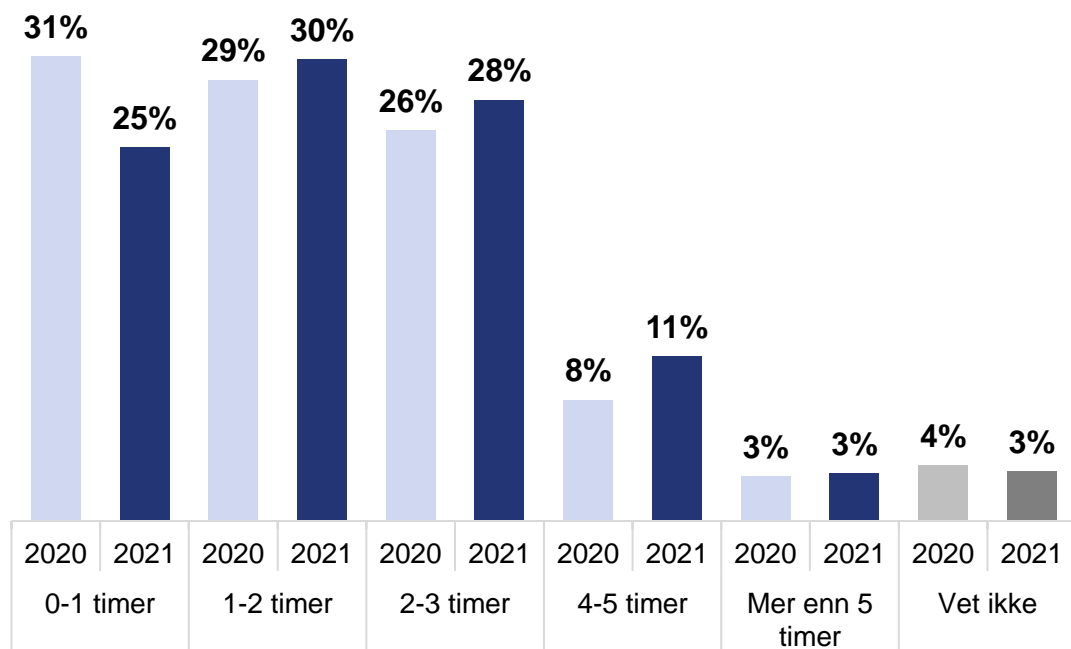
- Aldersfordelingen til undersøkelsens målgruppes barn er relativt lik i 2020 og 2021.
- Som ventet er det mer utbredt å ha barn mellom 1 og 4 år blant foreldre/foresatte i alderen 20-29 år (35 %) og 30-39 år (41 %) sammenlignet med gjennomsnittet (23 %). Samtidig har respondenter over 40 år hyppigere barn i alderen 15-18 år (49 %) sammenlignet med gjennomsnittet (29 %). (2021-tall)

* Resultatene ble summert til 100 % i 2020-rapporten. Ettersom dette er et multivar-spørsmål, har vi justert dette for 2020 i tabellen over slik at tallene for 2020 og 2021 er sammenlignbare. Videre har vi ekskludert alle «0»-svar for begge år, altså svar om at barnet er 0 år. Dette skyldes at vi for 2020 ikke kunne vite om respondenten hadde et barn som var 0 år eller om verdien «0» skyldtes en automatisk generert verdi som kom opp der respondenten ikke hadde flere enn ett barn (dvs. en teknisk registreringsfeil). For sammenlignbarhet er «0»-svar ekskludert også for 2021. Resultatene i figuren er nå sammenlignbare.

Barna bruker mer tid på spilling i helgene enn i hverdagen

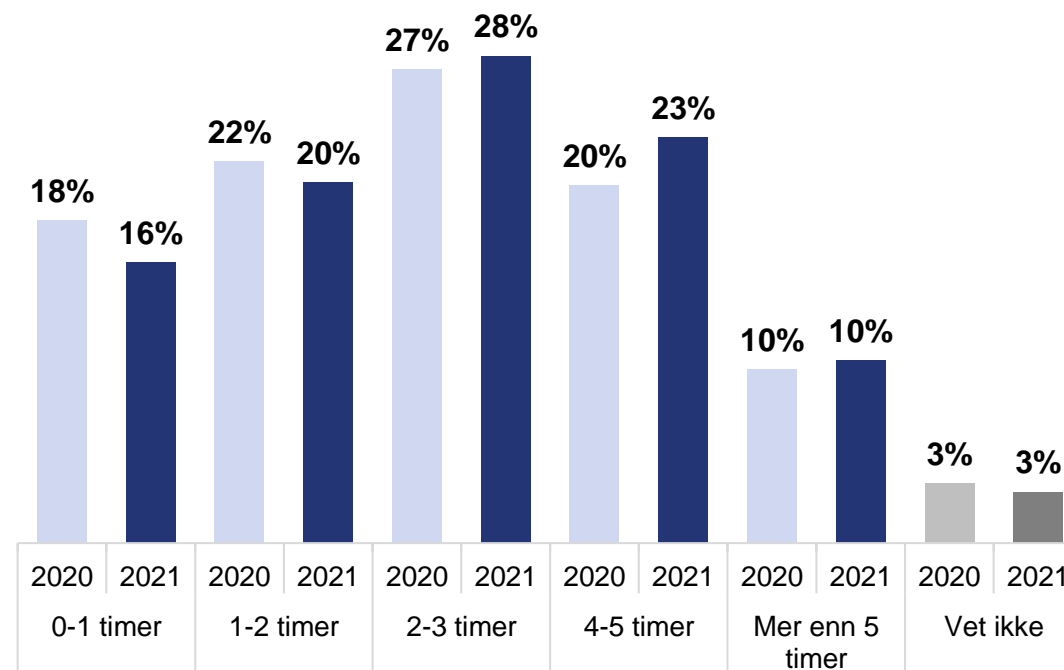
Q3. Hvor mange timer på en hverdag spiller barnet ditt på data/mobil/nettbrett/konsoll i snitt?*

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



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

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



- Det er et stabilt resultat fra 2020 til 2021 at barna bruker mer tid på spilling i helgene enn i hverdagene. Samtidig har andelen barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag økt fra 2020 (11 %) til 2021 (14 %).
- Ser vi nærmere på resultatene for 2021, øker andelen barn som spiller mer enn 4 timer fra 14 % på en hverdag til 33 % på en helgedag.
- På en hverdag er det flere barn mellom 1 og 4 år som spiller inntil en time (45 %) sammenlignet med gjennomsnittet (25 %). Barn og unge mellom 10 og 14 år (38 %) og 15 og 18 år (35 %) spiller oftere 2-3 timer sammenlignet med snittet (28 %). De som spiller mest på en hverdag er barn mellom 10 og 14 år. Denne aldersgruppen har en tydelig høyere andel som spiller mer enn 4 timer (21 %) sammenlignet med gjennomsnittet (14 %).
- De samme tendensene finner vi også på helgedager, men her spiller aldersgruppene 10-14 år og 15-18 år omtrent like mye. Andelen som spiller mer enn 4 timer på en helgedag er henholdsvis 51 % i aldersgruppen 10-14 år og 46 % blant unge i alderen 15-18 år, som begge er signifikant høyere enn gjennomsnittet (33 %).

FORELDRENE 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=852)

69 % har skrevet inn kommentar i fritekst

19 % har svart «Vet ikke»

13 % har svart «Ingenting ved dette er positivt.»



Har det veldig gøy

Han er hjemme!

Det er sosialt. De lærer litt om koding. De har det gøy. De praktiserer engelsk.

Det er jo mye som er lærerikt, teknologiske ferdigheter utvikles, fantasien stimuleres i en del spill, det er sosial spesielt nå i korona

Bedre i språk. Bedre reaksjon og koordinasjon.

Barnet gjør noe det liker, og spiller ofte med vennene sine. Er sosial. Barnet er ikke ute og fester og drikker.

Blir flink til å finne løsninger på problemer

Barna blir konsentrerte og engasjerte

Barnevakt

At de kan være på bølgelengde med venner som spiller.

At dei læra å bruke teknologi

Aktiviserer hjernen. Mindre tid til negativ grubling.

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

(n=852)

63 % har skrevet inn kommentar i fritekst

18 % har svart «Vet ikke»

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



Blir trøtte, sure

Å sette grenser

Aggresjon og negativ energi

At dei blir avhengig

De kaster bort livet på totalt meningsløse ting

At de leker mindre utendørs

Får for lite søvn og nedprioriterer plikter/skolearbeid

Ensformig stillesittende

Fjerne og sløve

For lite ute i frisk luft, for lite vanlig menneskelig kontakt med andre ansikt til ansikt. Spill kan være avhengighetsskapende.

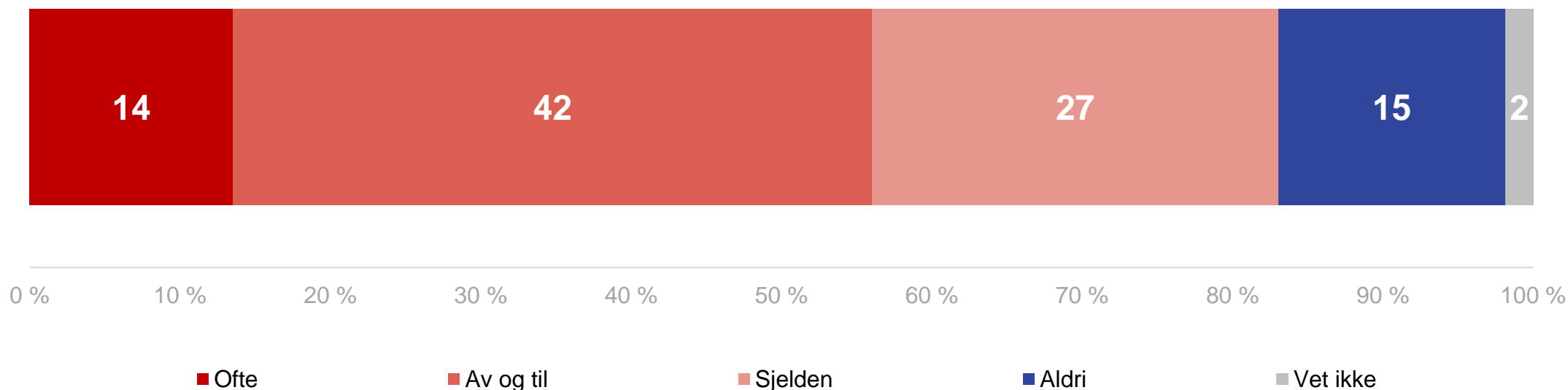
De isolerer seg mye, lite samspill med andre i familien

For mye skjerm

Kun 15 % opplever *aldri* 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?

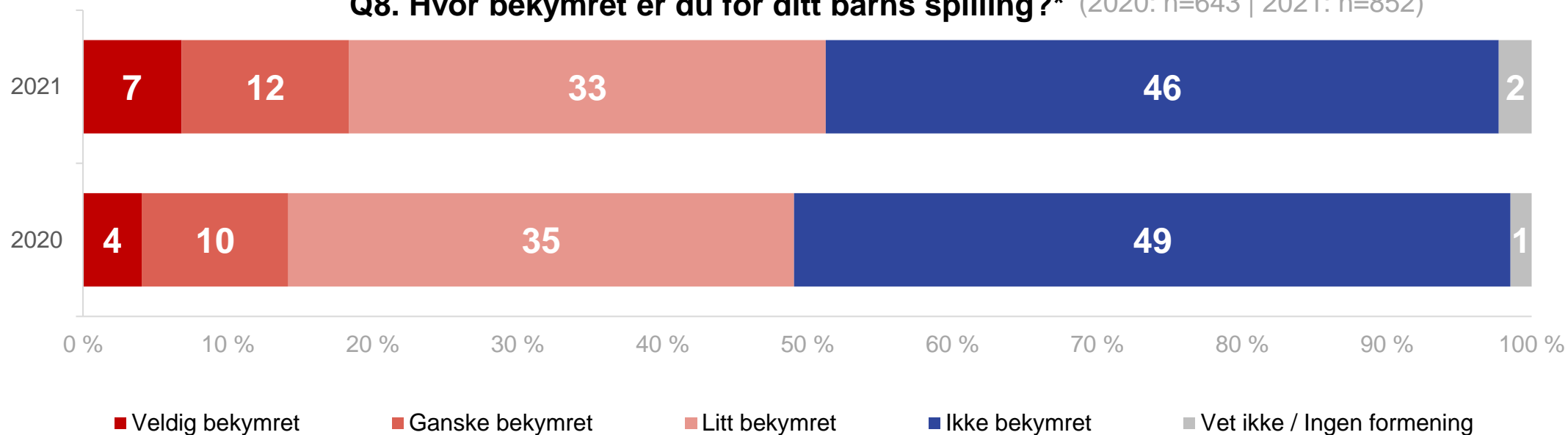
(n=852)



- Majoriteten (56 %) opplever «ofte» eller «av og til» usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling. Det er mer utbredt å «ofte» oppleve usikkerhet rundt dette blant de yngste foreldrene på 20 til 29 år (32 %) sammenlignet med gjennomsnittet (14 %).
- Foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (35 %) er hyppigere «ofte» usikker sammenlignet med foreldre som har barn som spiller mindre enn 4 timer på en hverdag (10 %). Også foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en helgedag (19 %) er hyppigere «ofte» usikker sammenlignet med foreldre med barn som spiller mindre enn 4 timer på en helgedag (11 %). Resultatet er med andre ord sterkest ved barn som spiller mye på hverdager.
- Blant foreldre som «ofte» opplever usikkerhet finner vi også høyere andeler som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (51 %) og hvor barnet har spilt mer under koronapandemien (21 %) sammenlignet med gjennomsnittet (14 %). Samtidig er det større kjennskap til organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming blant disse foreldrene (16 %) sammenlignet med gjennomsnittet (14 %).
- En større andel foreldre som bor i Oslo er «ofte» usikker rundt hvordan de skal forholde seg til barnas dataspilling (24 %) i forhold til gjennomsnittet (14 %). Dette kan henge sammen med lavere gjennomsnittsalder blant foreldre over 20 år med barn som spiller og som er bosatt i Oslo (35 år) enn for totalen (44 år).

Nesten 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)



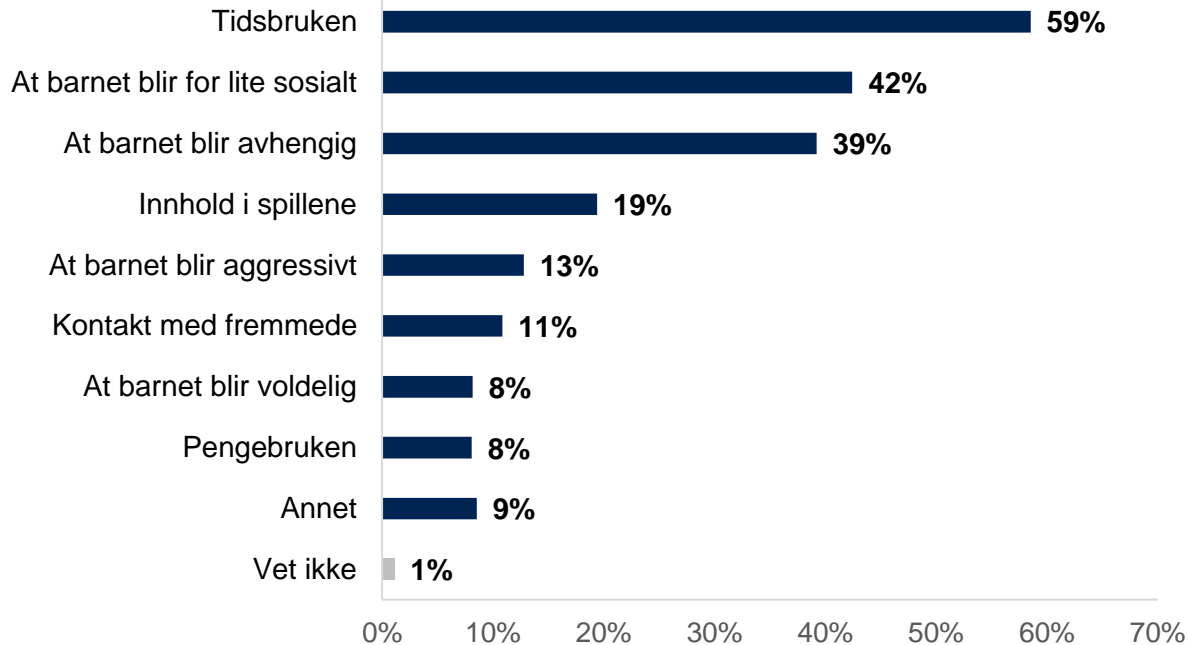
- Andelen som er «veldig» eller «ganske bekymret» for barnets spilling har økt med 5 prosentpoeng fra 2020 til 2021.
- Det er mer utbredt å være veldig eller ganske bekymret blant de yngste foreldrene på 20 til 29 år (48 %) sammenlignet med gjennomsnittet (19 %) i 2021. Vi så i forrige bilde at denne aldersgruppen også hyppigere ofte opplever usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas spilling.
- Blant foreldre som er «veldig bekymret» for barnets spilling, har barnet oftere spilt mer under koronapandemien (12 %) sammenlignet med gjennomsnittet (7 %).
- Som for foreldre som opplever usikkerhet rundt hvordan de skal forholde seg til barnas spilling, er det også mer hyppig kjennskap til organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming blant foreldrene som er «veldig bekymret» for barnets spilling (10 %) sammenlignet med gjennomsnittet (7 %).
- En større andel bosatt i Oslo (38 %) er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling i forhold til gjennomsnittet (19 %). Dette henger sammen med lavere gjennomsnittsalder blant gruppen som bor i Oslo enn for totalen (av målgruppen av foreldre over 20 år med barn som spiller).
- Foreldre med barn i alderen 15-18 år er sjeldnere veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (10 %) sammenlignet med gjennomsnittet (19%).

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

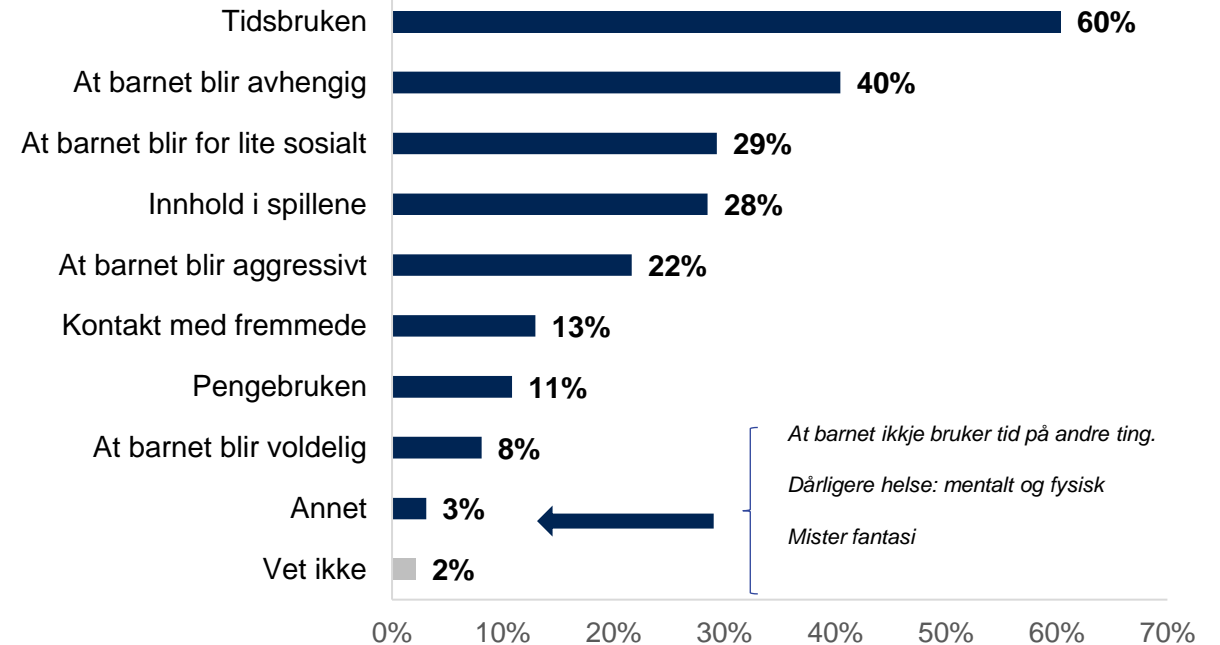
Q9. Hva er du mest bekymret for ved ditt barns spilling?*

Filter: Veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling

Flere svar mulig: 2020: n=314



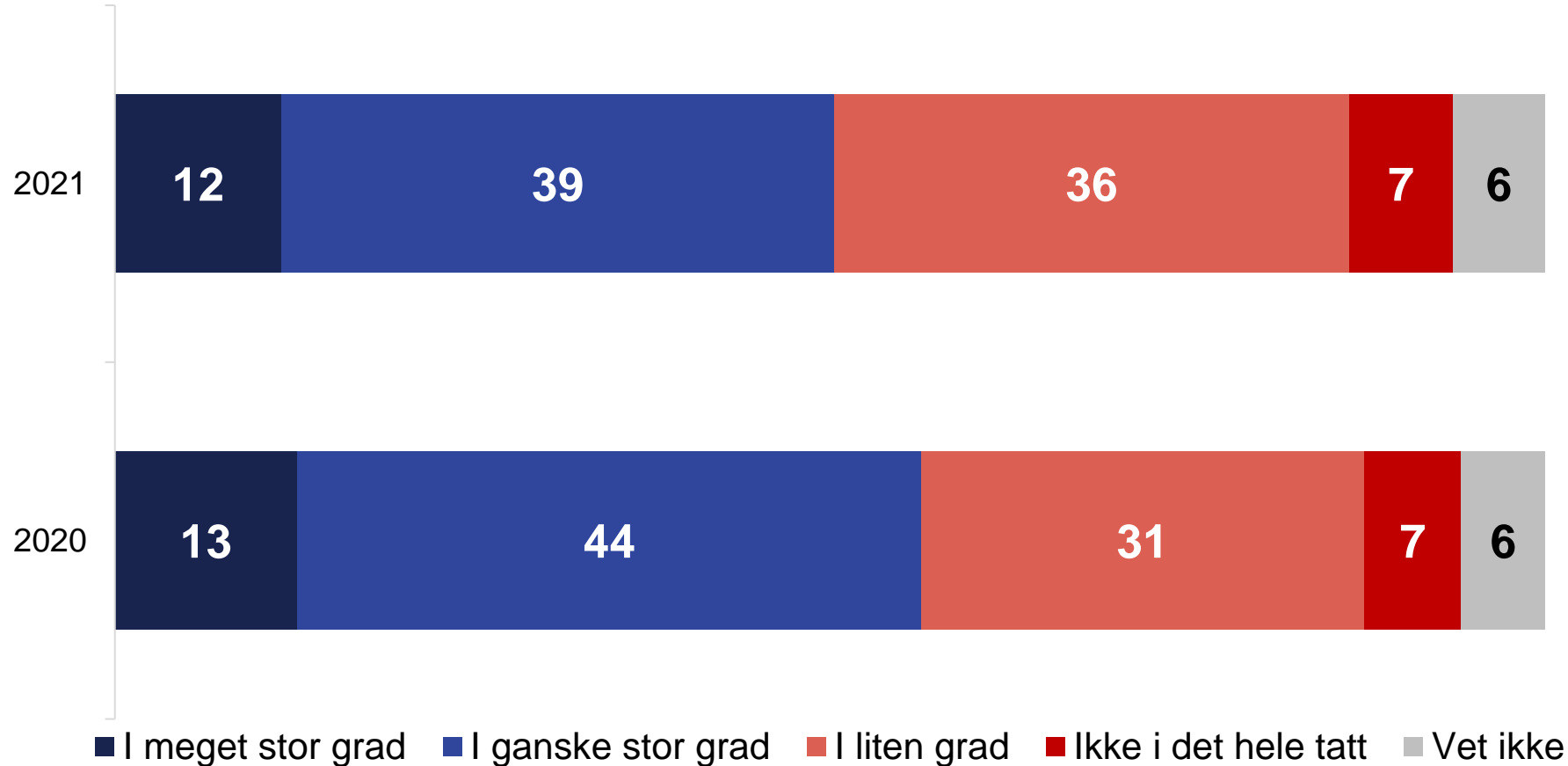
Velg inntil tre svar: 2021: n=455



- Merk at det i 2020 var mulig å oppgi flere svar (så mange svar man ønsket) på dette spørsmålet, mens det i 2021 kun var mulig å oppgi inntil tre svar. Spørsmålene er derfor ikke direkte sammenlignbare. Med dette forbeholdet ser vi at svarfordelingene er relativt like. 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 59 år (74 %), foreldre med høye inntekter (egen årlig bruttoinntekt på over 800 000 kr) (74 %), de med barn mellom 10 og 14 år (75 %), de med barn mellom 15 og 18 år (74 %), de med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (71 %) og de med barn som spiller mer enn 4 timer på en helgedag (78 %) sammenlignet med gjennomsnittet (60 %). (2021-tall) Vi har sett tidligere at det er barn i alderen 10-14 og 15-18 år som spiller mest (flestep timer).

Over 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)

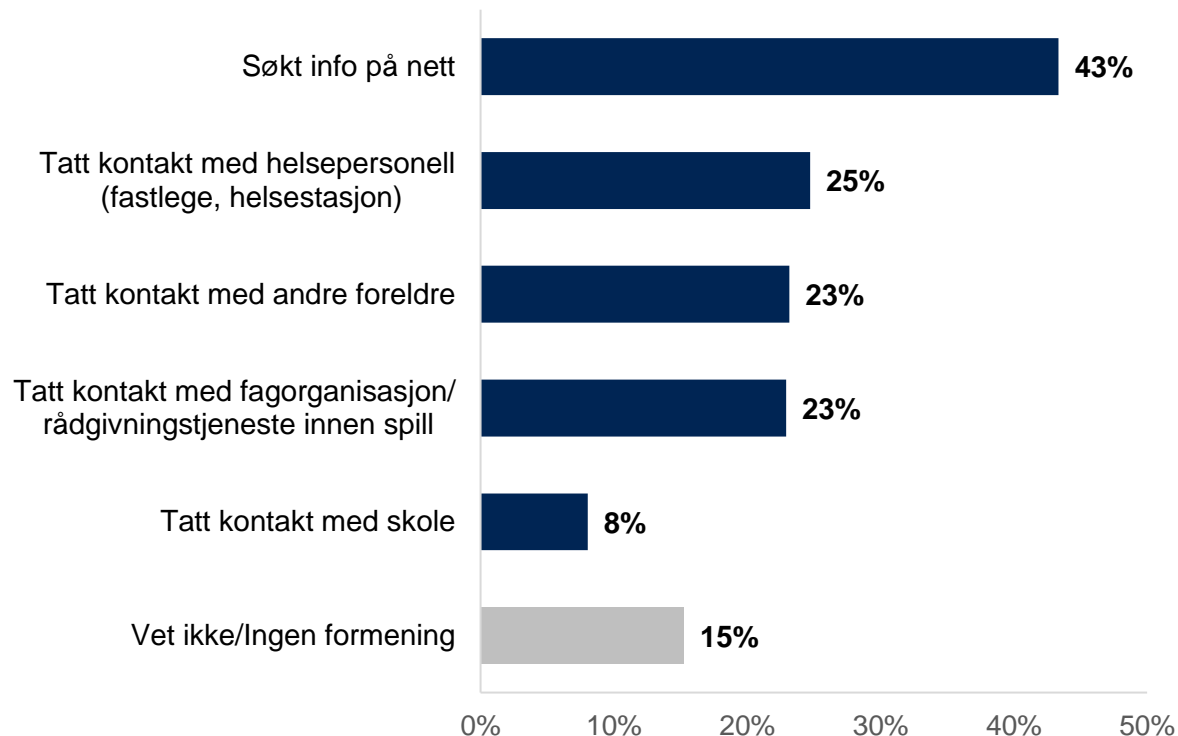


- Andelen som «i liten grad» eller «ikke i det hele tatt» har kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling har økt med 5 prosentpoeng fra 2020 til 2021.
- En høyere andel med videregående skole som høyeste utdanningsnivå (11 %) vet «ikke i det hele tatt» hva de bør gjøre ved bekymring sammenlignet med gjennomsnittet (7 %) (2021-tall).
- Innen gruppen som «ikke vet i det hele tatt» hva de bør gjøre i en slik situasjon, er det også en større andel som ikke har kjennskap til organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming (11 %) sammenlignet med gjennomsnittet (7 %).
- Blant foreldrene som i «meget stor grad» vet hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling er det en større andel som kjenner til at Blå Kors jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (22 %) enn som ikke kjenner til dette (10 %).

Halvparten ville søkt info på nett, mens over en fjerdedel 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



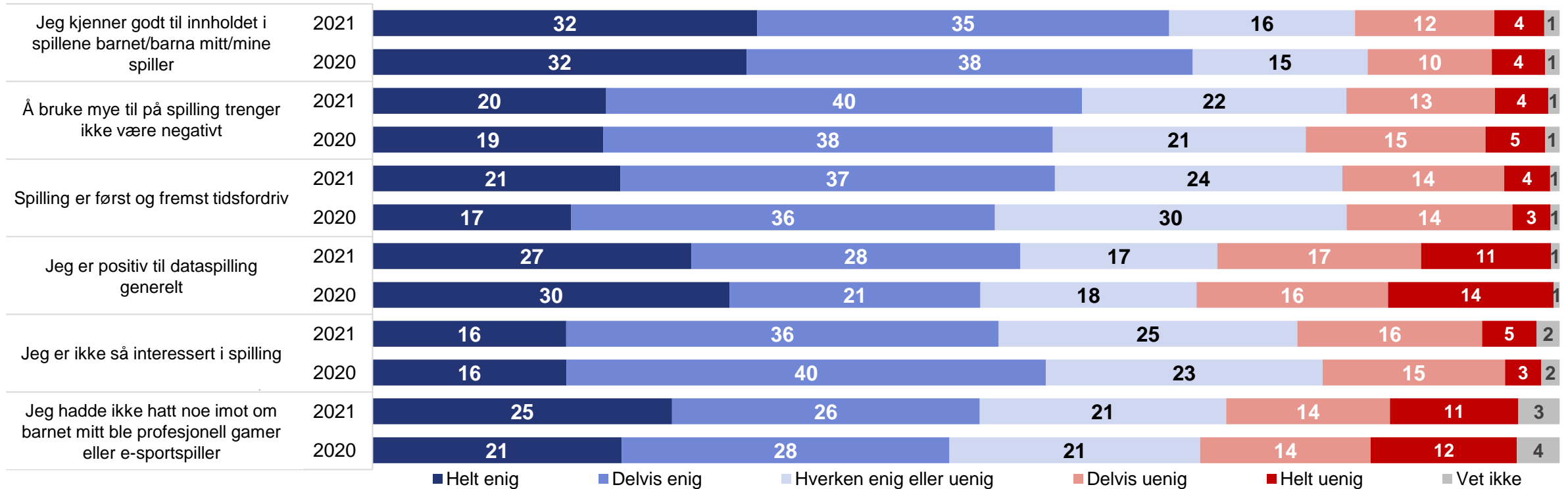
Velg inntil tre svar: 2021: n=852



- Merk at det i 2020 var mulig å oppgi flere svar (så mange svar man ønsket) på dette spørsmålet, mens det i 2021 kun var mulig å oppgi inntil tre svar. Spørsmålene er derfor ikke direkte sammenlignbare. Med dette forbeholdet ser vi at svarfordelingene er relativt like. Å søke informasjon på nettet er stadig mest utbredt blant foreldrene som mistenker en problematisk spillatferd hos barnet sitt/barna sine.
- Flere kvinner (30 %) enn menn (23 %) ville tatt kontakt med helsepersonell i 2021. Blant de som ville tatt kontakt med helsepersonell finner vi også en større andel som kjenner til at Blå Kors jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (35 %) enn som ikke kjenner til dette (25 %). Gruppen har videre mer utbredt kjennskap til andre organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming.
- Det er en høyere andel blant foreldre med barn på 15-18 år som ville tatt kontakt med en fagorganisasjon/rådgivningstjeneste (34 %) sammenlignet med gjennomsnittet (28 %). De med barn mellom 1 og 4 år (56 %) og 10-14 år (55 %) ville oftere søkt info på nett i forhold til gjennomsnittet av foreldre (50 %).

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

Rangert etter «helt enig» + «delvis enig»



■ Helt enig ■ Delvis enig ■ Hverken enig eller uenig ■ Delvis uenig ■ Helt uenig ■ Vet ikke

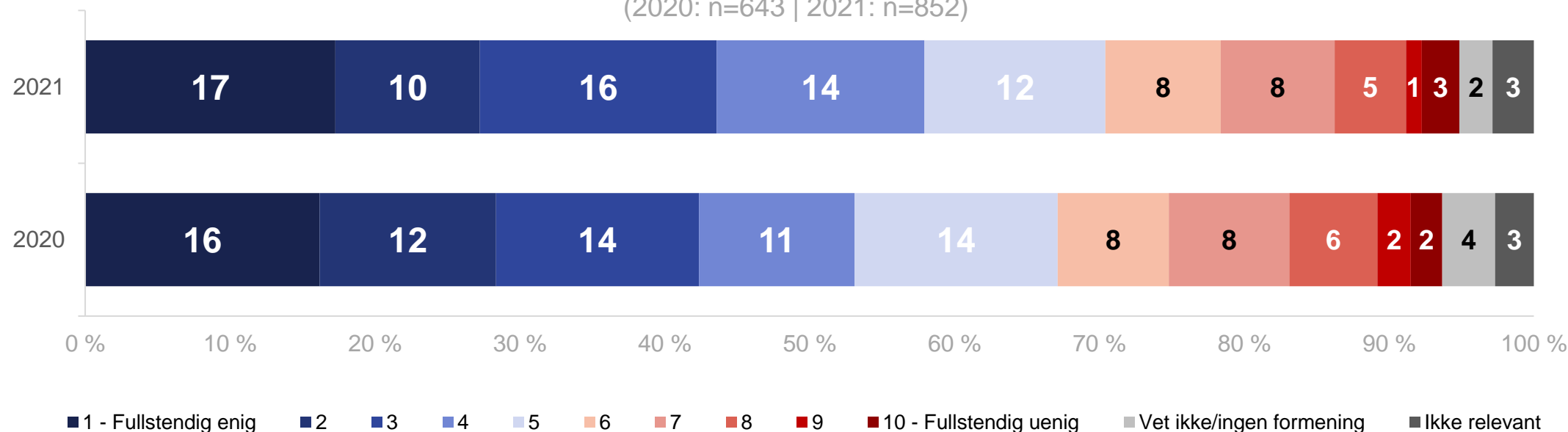
- Resultatene fra 2020 og 2021 er relativt stabile.
- Når vi ser nærmere på resultatene for 2021, finner vi signifikante variasjoner mellom kvinner og menn på flere parametere i andelen som er «delvis enig»/«helt enig» og «delvis uenig»/«helt uenig». Menn (24 %) svarer oftere at de er «helt enig» i påstanden «Jeg er positiv til dataspilling generelt» sammenlignet med kvinner (16 %). Det er mer utbredt at kvinner (65 %) er enig i påstanden «Jeg er ikke så interessert i spilling» enn menn (47 %). Videre er menn (58 %) hyppigere enig i påstanden «Jeg hadde ikke hatt noe imot om barnet mitt ble profesjonell gamer eller e-sportspiller» enn kvinner (42 %).
- Foreldre mellom 20 og 29 år har oftere svart at de er «helt enig» i at de ikke hadde hatt noe imot om barnet ble profesjonell gamer eller e-sportspiller (37 %) sammenlignet med gjennomsnittet (25 %). Videre er en høyere andel av foreldrene mellom 30 og 39 år «helt enig» i at de er kjent med innholdet i spillene barna deres spiller (40 %) i forhold til gjennomsnittet (32 %)
- De med barn mellom 1 og 4 år har en høyere andel som er «helt enig» i at de er kjent med innholdet i spillene barna spiller (48 %), mens de med barn mellom 15 og 18 år har en lavere andel (19 %) sammenlignet med gjennomsnittet (32 %). Det kan tenkes at dette henger sammen med kompleksiteten i spillene.

ENIGHET/UENIGHET OM SPILLING MELLOM VOKSNE OG BARNA

Stadig en fjerdedel som er mer eller mindre uenig om reglene for spilling hjemme

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)

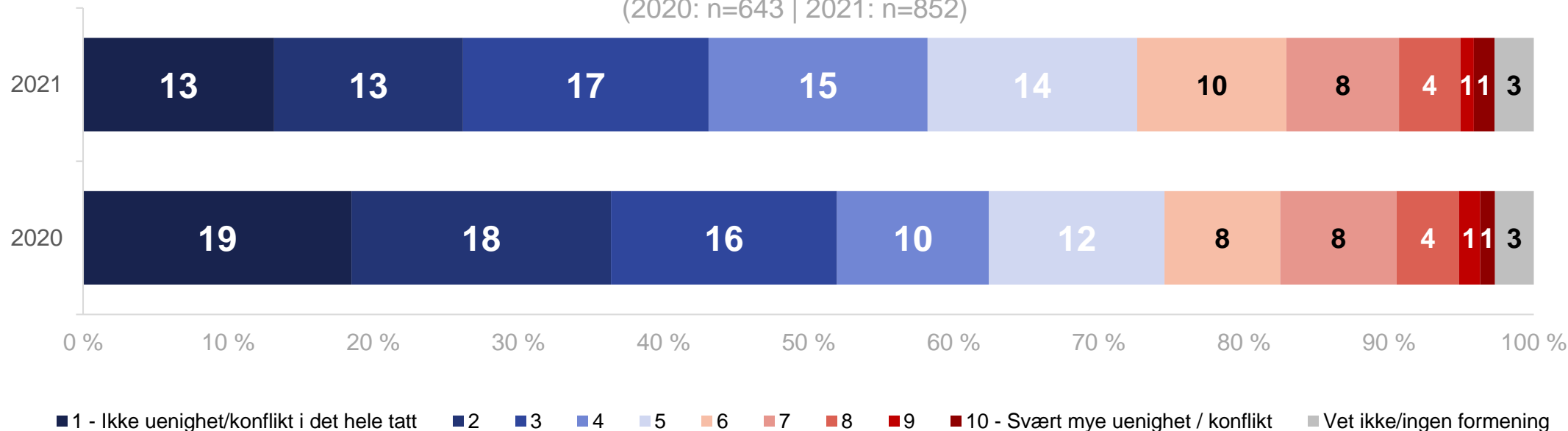


- En høyere andel foreldre i alderen 20-29 år (32 %) og personer bosatt i Oslo (29 %) svarer verdi 6 til 10 *Fullstendig uenig* sammenlignet med gjennomsnittet (24 %). (2021-tall) Foreldre med barn som spiller mye (mer enn 4 timer på en hverdag (39 %)/helgedag (30 %)) og som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (40 %) er også oftere uenig med barna om reglene for spilling hjemme (verdi 6-10) sammenlignet med gjennomsnittet (24 %). Foreldrene som er uenig med barna om dette kjenner hyppigere til Blå Kors' arbeid ved problematisk spilling og gaming generelt (29 %) enn gjennomsnittet (24 %).
- Foreldre med grunnskole som høyeste fullførte utdanning svarer oftere verdi 1- *Fullstendig enig* til 4 (71 %) sammenlignet med gjennomsnittet (58 %).

3 av 5 har ikke uenighet eller konflikt om spilling hjemme

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)



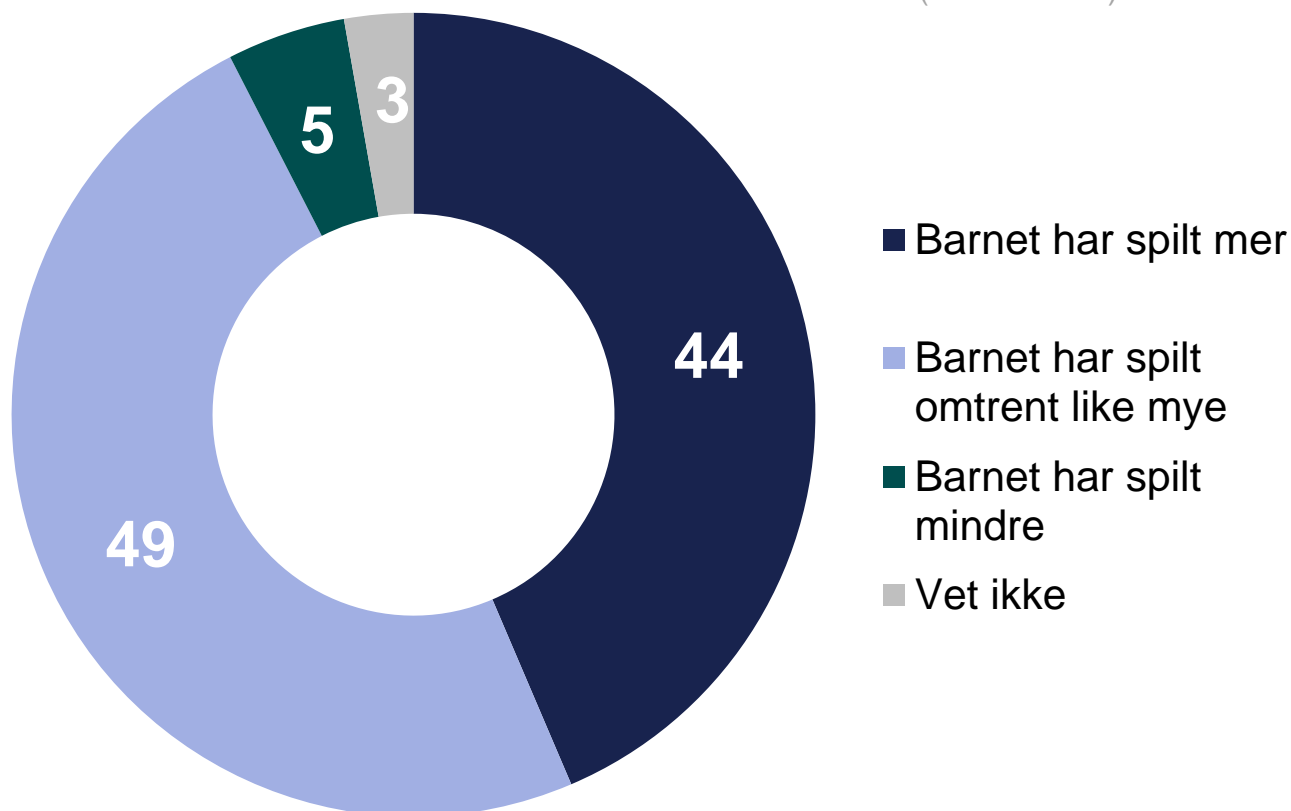
- Totalt har 58 % svart verdi 1 - *Ikke uenighet/konflikt i det hele tatt* til verdi 4, mens 25 % har svart verdi 6 til 10 - *Svært mye uenighet/konflikt*. (2021-tall)
- Foreldre med barn i alderen 15-18 år (70 %), de som er litt eller ikke bekymret for barnets spilling (66 %) og de med barn som har spilt omtrent like mye i kjølvannet av koronapandemien (67 %) har oftere svart verdi 1 til 4 enn gjennomsnittet (58 %), dvs. her er det lite uenighet eller konflikt om dette. Vi har tidligere sett at foreldre med barn i alderen 15-18 år sjeldnere er bekymret for barnets spilling enn gjennomsnittet (Figur Q8).
- En gjennomsnittlig høyere andel foreldre i alderen 20-29 år (37 %), de som bor i Oslo (37 %), de med barn som spiller mer enn 4 timer på hverdager (43 %) og de som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (54 %) har oftere svart verdi 6 til 10 sammenlignet med gjennomsnittet (25 %). Dvs. her er det mer uenighet eller konflikt om spilling hjemme.

BARNAS OG FORELDRENE'S SPILLEVANER UNDER KORONAPANDEMIEN

44 % opplever at barnet har spilt mer dataspill under koronapandemien

Q15. Har barnet ditt spilt mer eller mindre dataspill i kjølvannet av koronapandemien og nedstengningen av samfunnet, eller har det spilt omtrent like mye?*

(2021: n=852)

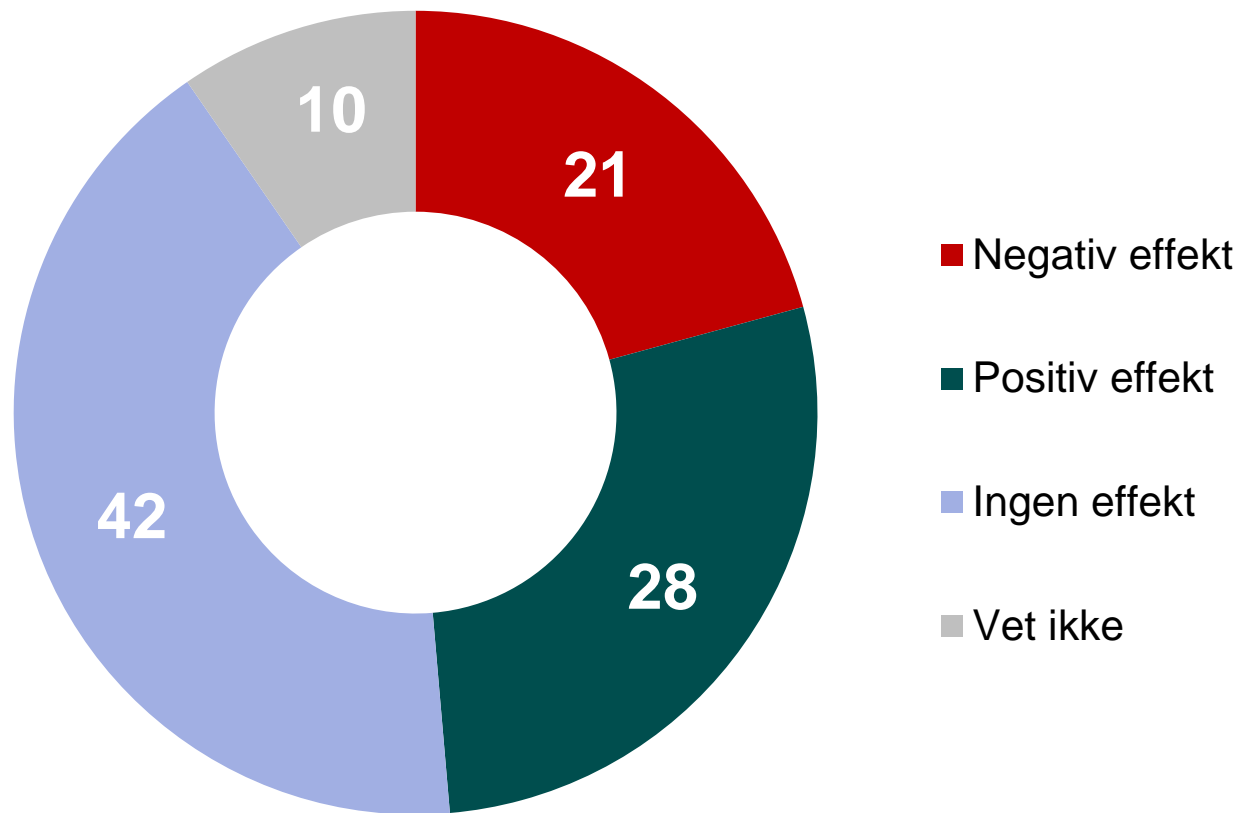


- Hele 44 % av foreldrene opplever at barnet har spilt mer i kjølvannet av koronapandemien. Foreldre i alderen 20-29 år (53 %), de som bor i Oslo (53 %), de med barn mellom 10 og 14 år (51 %), de som har barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (62 %)/helgedag (59 %) og de som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (58 %) svarer oftere at barnet har spilt mer sammenlignet med gjennomsnittet (44 %).
- Det er et positivt funn at foreldrene som opplever at barnet har spilt mer hyppigere kjenner til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (48 %) sammenlignet med gjennomsnittet (44 %).
- Foreldre med barn mellom 1 og 4 år opplever oftere at barnet har spilt mindre (9 %) sammenlignet med gjennomsnittet (5 %).

1 av 5 mener økt spilling under koronapandemien har hatt en negativ effekt på barnet

Q16. Barnet ditt har spilt mer i kjølvannet av koronapandemien. Opplever du at det har hatt en positiv effekt, negativ effekt eller ingen effekt på barnet?

Filter: Barnet har spilt mer (2021: n=378)



- Blant foreldre med barn som har spilt mer under koronapandemien, er det delte meninger om hvilken effekt dette har hatt på barnet.
- Det er mer utbredt å svare at den økte spillingen har negativ effekt blant foreldre med høyere utdanningsnivå (høyere grad) (28 %), blant de som er veldig eller ganske bekymret for barnet spilling (42 %) og blant de som er uenig i påstanden om at de er positiv til dataspilling (41 %) sammenlignet med gjennomsnittet (21 %).
- På den andre siden er det mer utbredt å svare at den økte spillingen har positiv effekt blant foreldre i alderen 20-29 år (50 %), de som bor i Oslo (38 %), de med barn i alderen 5-9 år og de som er enig i påstanden om at de er positiv til dataspilling (35 %) sammenlignet med gjennomsnittet (28 %). Vi finner imidlertid også flere som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling i denne gruppen (39 %) sammenlignet med gjennomsnittet (28 %). Flere i denne gruppen kjenner også til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (32 %) sammenlignet med gjennomsnittet (28 %).

Q17. Økt spilling i kjølvannet av koronapandemien har hatt en negativ effekt på barnet ditt. På hvilken måte?

Filter: Barnet ditt har spilt mer i kjølvannet av koronapandemien, og dette har hatt negativ effekt på barnet. (n=79)
74 % har skrevet inn kommentar i fritekst, 26 % har svart «Vet ikke»



*Mer frustrasjon
når det ikke går
som barnet vil.
Mye tidsbruk*

*Det har vært konstant skjerm
bruk. Det har oppstått mange
konflikter når vi foreldre ønsker
at barnet tar pause. Det har
også oppstått konflikt mellom
foreldre.*

Atferdsforstyrrelser

Tar all fokus vekk fra skole

Mindre konsentrert

Barnet er blitt usosial og lat.

*Mengden spilling har økt. Det har
blitt vanskeligere å legge seg til
normal tid. En av guttene blir i noen
situasjoner meget irritert eller sint.*

Blitt mer innesluttet

Bedre om de hadde spilt fotball / tennis / sykkel

Q18. Økt spilling i kjølvannet av koronapandemien har hatt en positiv effekt på barnet ditt. På hvilken måte?

Filter: Barnet ditt har spilt mer i kjølvannet av koronapandemien, og dette har hatt positiv effekt på barnet. (n=109)
79 % har skrevet inn kommentar i fritekst, 21 % har svart «Vet ikke»



*Det har styrket
språkutviklingen.*

De takler bedre å være inne

Barnet slapper av

Bedret selvtillit i spillerollene.

Fellesskap med avstand

*Dem har snakket med
venner via spilling, siden
dem ikke har fått besøkt
hverandre*

De kjeder seg ikke

Har kontakt med venner online.

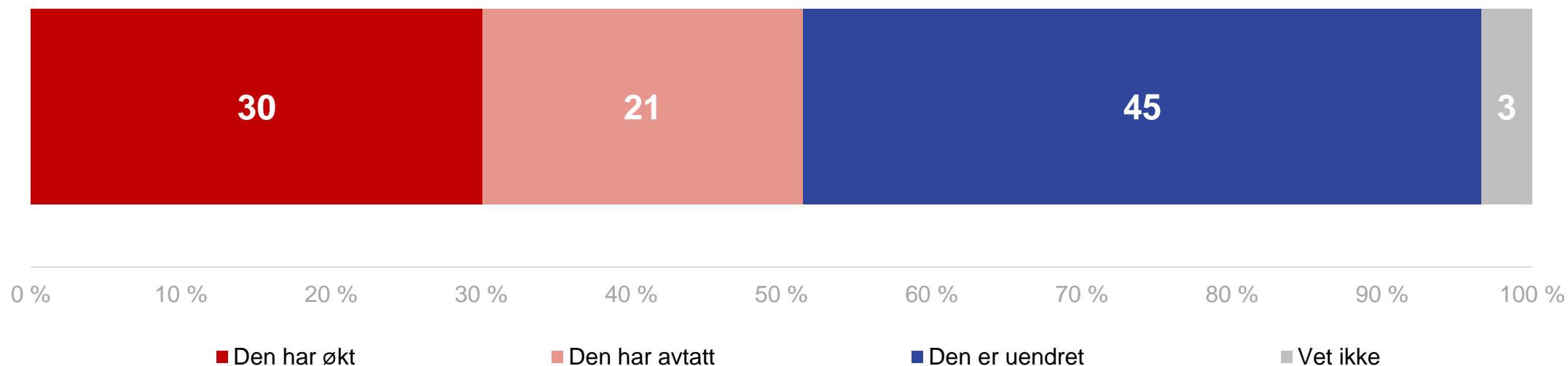
*Vi er mer hjemme enn før, og
spilling gir variasjon sammen
med andre aktiviteter*

Fått seg to nye venner og lært engelsk

3 av 10 har fått økt bekymring for barnets spilling i løpet av det siste året

Q19. Har din bekymring for ditt barns spilling endret seg i løpet av året som har gått?*

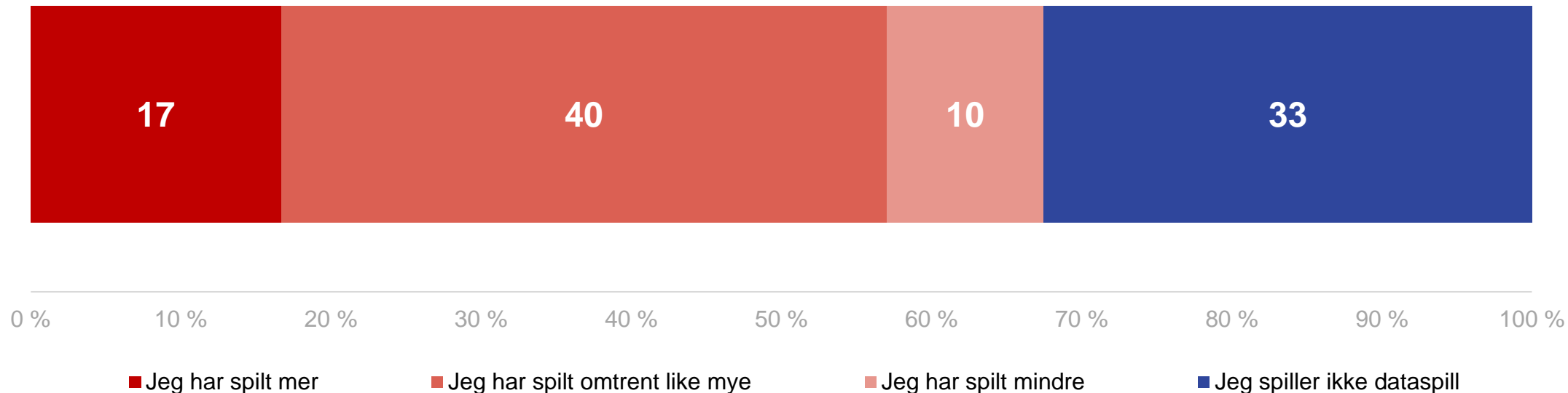
Filter: Veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling (n=455)



- Blant foreldre som er veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling, har 3 av 10 blitt mer bekymret i løpet av året som har gått. Økt bekymring gjelder hyppigere for de med barn som har spilt mer under koronapandemien (48 %) sammenlignet med gjennomsnittet (30 %). Det er et positivt resultat at denne gruppen oftere har stor grad av kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling (35 %), at de oftere kjenner til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (34 %) og at de oftere kjenner til at Blå Kors jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (43 %) sammenlignet med gjennomsnittet (30 %).
- Blant 2 av 10 foreldre som er veldig, ganske eller litt bekymret for barnets spilling, har bekymringen avtatt det siste året. Dette gjelder oftere gruppen med barn mellom 1 og 4 år (33 %) og de med barn som spiller mindre enn 4 timer på en helgedag (27 %). Det er et positivt funn at denne gruppen oftere har stor grad av kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling (28 %) og at de oftere kjenner til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (26 %) sammenlignet med gjennomsnittet (21 %).

17 % av foreldrene/foresatte har spilt mer under koronapandemien

Q20. Har du som forelder/foresatt spilt mer eller mindre dataspill i kjølvannet av koronapandemien og nedstengningen av samfunnet, eller har du spilt omtrent like mye? (n=852)



- Av dette resultatet kan vi lese at 2 av 3 foreldre/foresatte over 20 år med barn mellom 0 og 18 år selv spiller på data/mobil/nettbrett/konsoll spiller dataspill.
- 1 av 3 spiller *ikke* dataspill, og her finner vi større andeler kvinner (41 %) enn menn (27 %). Andelen som ikke spiller vokser med foreldrenes økende alder. Det er mer utbredt ikke å spille blant de som bor på Vestlandet (42 %), blant de med barn mellom 15 og 18 år (43 %) og blant de som oftere er uenig i påstanden «Jeg er positivt til dataspilling» (49 %) sammenlignet med gjennomsnittet (33 %).
- I gruppen som har spilt mer finner vi hyppigere foreldre mellom 20 og 29 år (33 %), de med barn mellom 1 og 4 år (23 %), de med barn mellom 5 og 9 år (21 %), foreldre med barn som spiller mer enn 4 timer på en hverdag (27 %), foreldre som er veldig eller ganske bekymret for barnets spilling (28 %) og de som er positivt til dataspilling (22 % enig i påstanden) sammenlignet med gjennomsnittet (17 %). Gruppen som har spilt mer har samtidig hyppigere kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling (23 %) og kjenner oftere til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt (20 %) sammenlignet med gjennomsnittet (17 %).

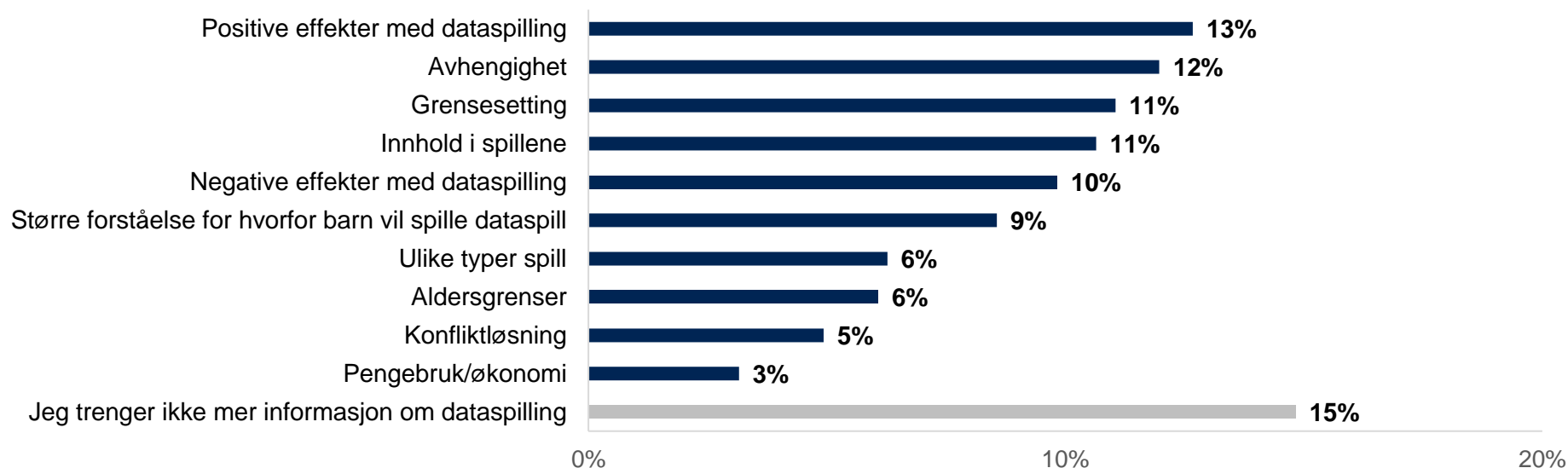
**KUNNSKAPS- OG INFORMASJONSBEHOV OM BARNES
SPILLING**

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

Positive effekter med dataspilling 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 (n=852)



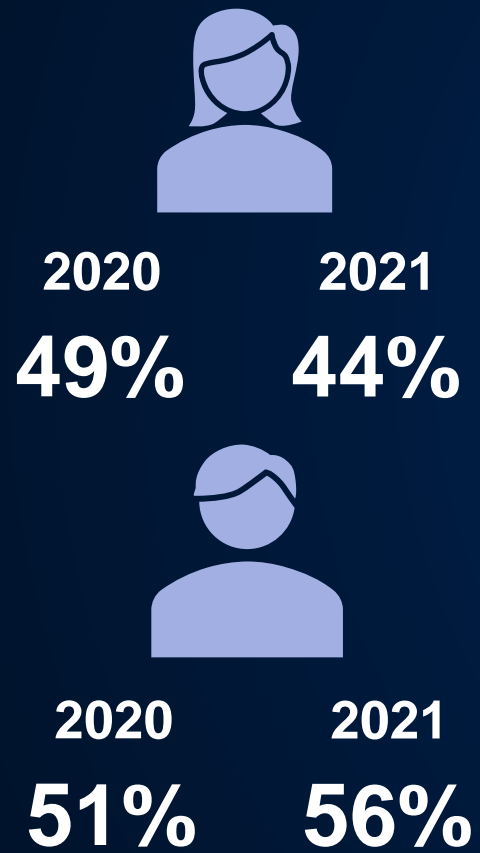
- Positive effekter med dataspilling, avhengighet, grensesetting og innhold i spillene er stikkord for hvilken kunnskap eller informasjon rundt barns dataspilling flere av foreldrene hadde satt pris på å få mer innsikt i. Færre er opptatt av mer informasjon om pengebruk/økonomi og konfliktløsning ved spillene.
- Det oftest avgitte svaret er imidlertid at man *ikke* trenger mer kunnskap/informasjon om dataspilling. Gruppen som ikke trenger mer informasjon mener oftere at de har stor grad av kunnskap om hva de bør gjøre ved bekymring for barnets spilling sammenlignet med gjennomsnittet. Samtidig er det en større andel i denne gruppen som ikke kjenner til en eller flere organisasjoner som jobber med problematisk dataspilling og gaming generelt i forhold til gjennomsnittet.
- Blant de som svarer at de setter pris på mer innsikt i konfliktløsning, grensesetting, større forståelse for hvorfor barn vil spille dataspill og pengebruk/økonomi finner vi større andeler som er veldig eller ganske bekymret for sitt barns spilling sammenlignet med gjennomsnittet.

4

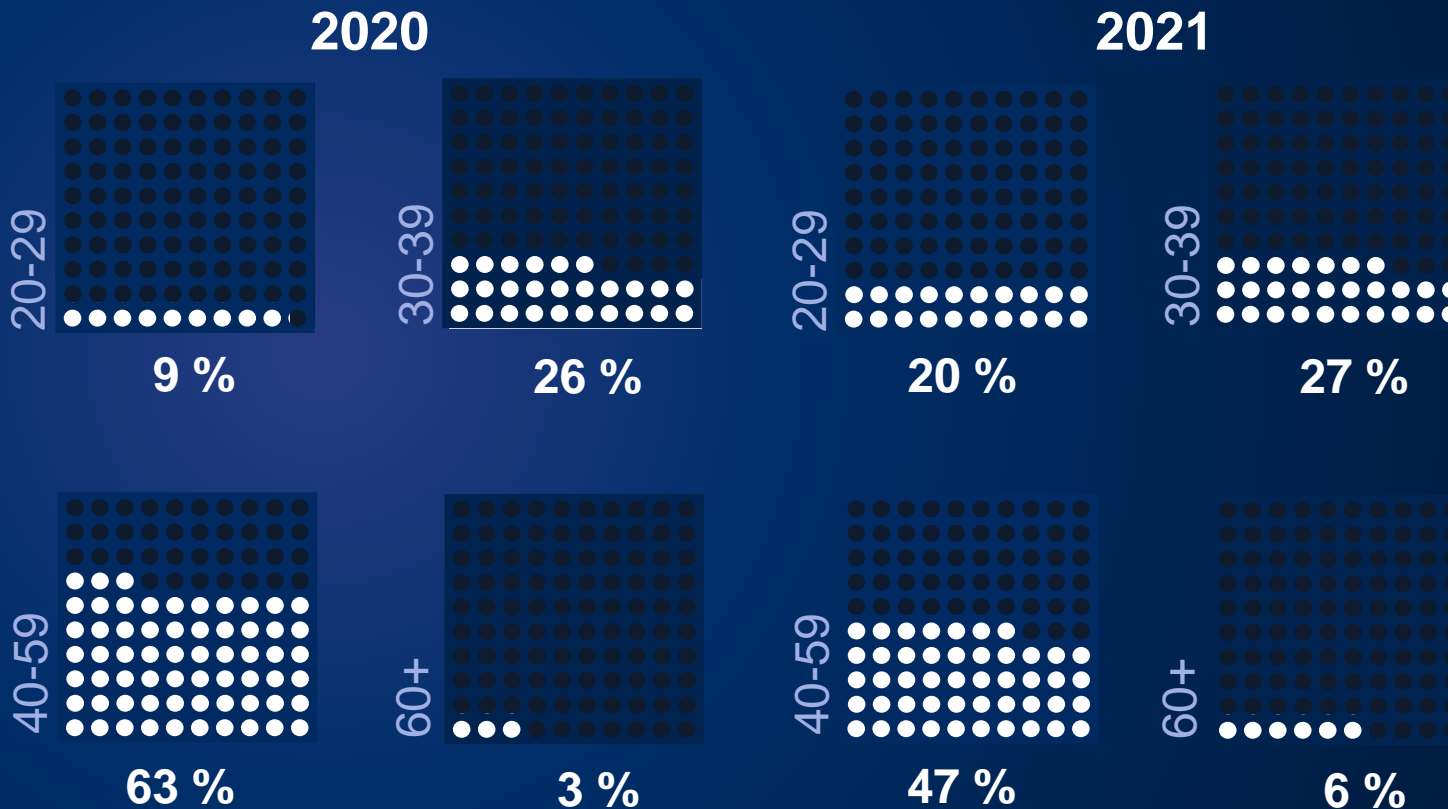
OM UTVALGET

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

KJØNN



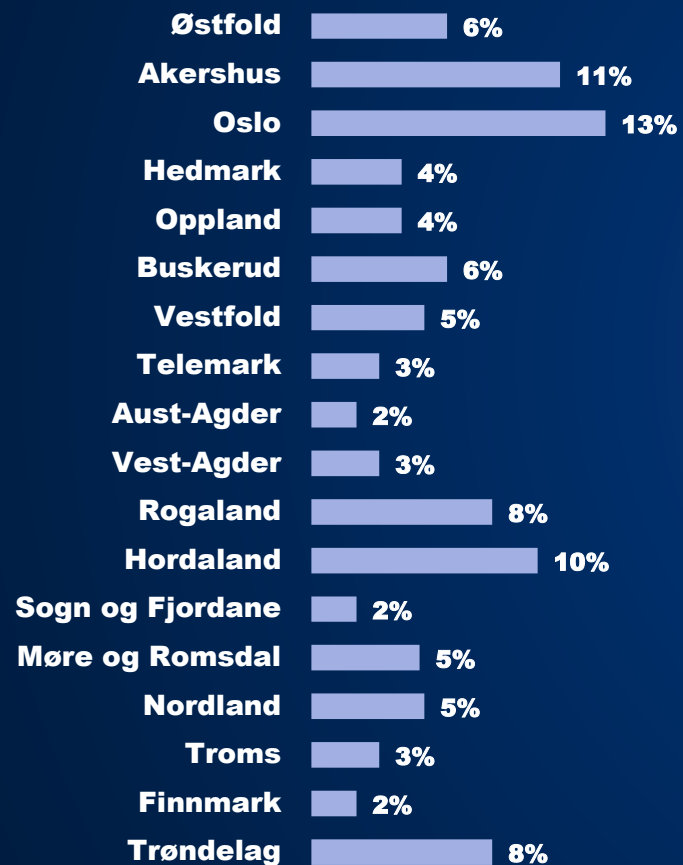
ALDER



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

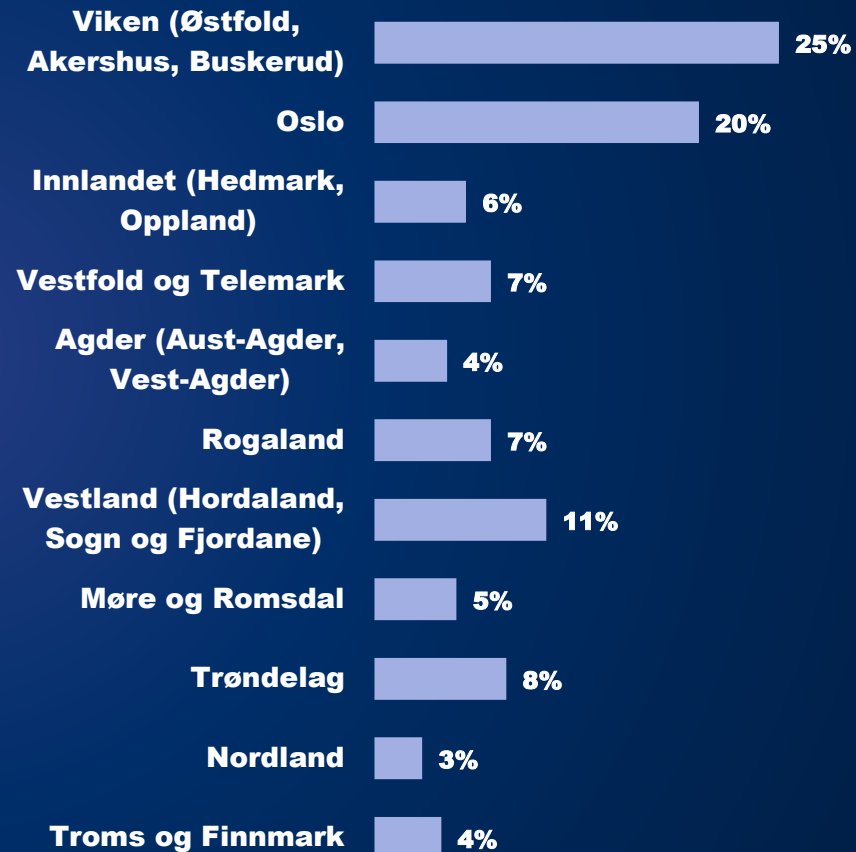
2020

FYLKE



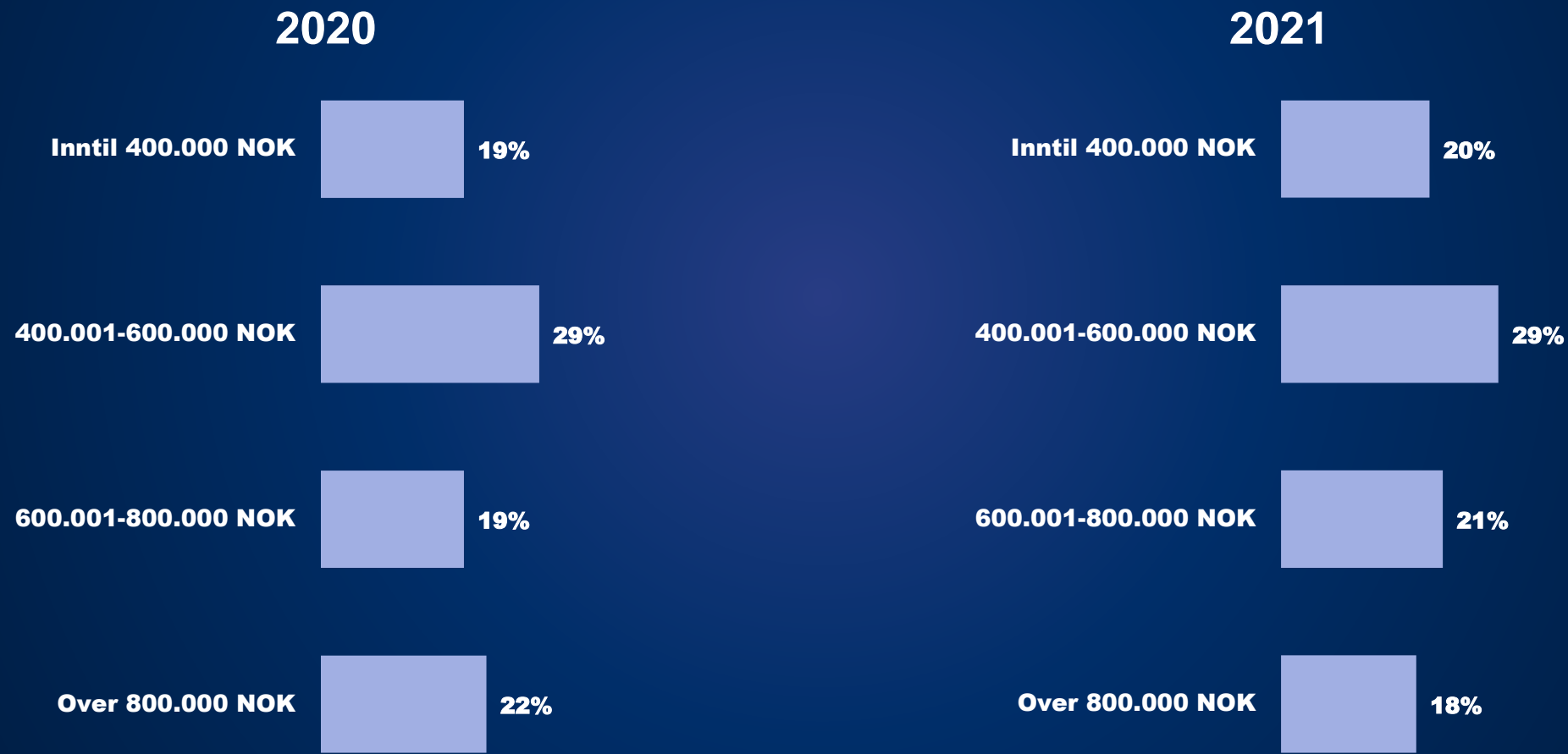
2021

FYLKE



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

SAMLET BRUTTO HUSSTANDSINNTEKT

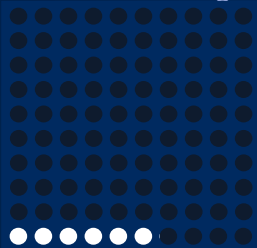


OM UTVALGET Uvektet (2020: n=643 | 2021: n=852)

HØYESTE FULLFØRTE UTDANNINGSNIVÅ

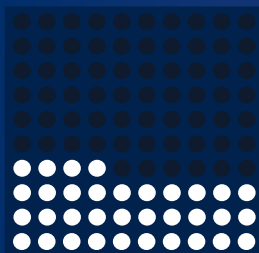
2020

Grunnskole
(Inntil 10 års skolegang)



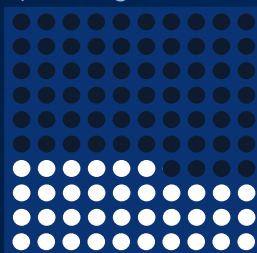
6 %

VGS
(11-13 års skolegang)



34 %

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



36 %

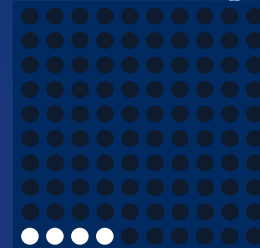
Høgskole/Universitet
(høyere grad, 4 år+)



27 %

2021

Grunnskole
(Inntil 10 års skolegang)



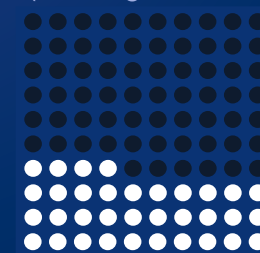
4 %

VGS
(11-13 års skolegang)



30 %

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



34 %

Høgskole/Universitet
(høyere grad, 4 år+)



32 %

5

KONTAKT

LENE RATHE

Seniorkonsulent

Ipsos

Lene.Rathe@ipsos.com

DANIEL HERNES

Konsulent

Ipsos

Daniel.Hernes@ipsos.com