

BØRNS SPILLEVANER 2023

Introduktion

DR, Det Danske Filminstitut og Medierådet for Børn og Unge er gået sammen om at undersøge digitale spillevaner hos børn i alderen 1-15 år. I denne rapport deles de mest væsentlige resultater og indsigter fra undersøgelsen. [Samme undersøgelse blev foretaget i 2020.](#)

Undersøgelsen blev gennemført i november 2023 af analyseinstituttet Epinion, hvor i alt 1163 respondenter besvarede undersøgelsen. Da det var et deltagelseskriterium, at man var enten forælder til eller selv et barn i alderen 1-15 år, som havde spillet digitale spil før, blev 127 respondenter sorteret fra, da de svarede, at de ikke havde spillet digitale spil før.

Dermed havde 90 pct. af respondenterne prøvet at spille digitale spil. Disse 1036 besvarelser er således undersøgelsens datagrundlag.

Undersøgelsens besvarelser er gennemført som forældreinterviews, assisterede børneinterviews eller rene børneinterviews, afhængig af barnets alder og den enkelte forælders vurdering. Af den grund må der påregnes en vis usikkerhed i resultaterne, da undersøgelsen beror på selvvurderinger, og da forældre i nogle tilfælde har svaret på barnets vegne.

Kønsfordelingen blandt deltagerne er 51 pct. drenge og 49 pct. piger. Undersøgelsen skal ses som et aktuelt billede af børnenes spillevaner, og for at undersøgelsens data bedst muligt repræsenterer børn og unge mellem 1-15 år, der spiller, er respondenterne udvalgt på baggrund af køn, alder og region.

Hvad er digitale spil?

I forbindelse med denne undersøgelse er børn og deres forældre blevet spurgt ind til børnenes vaner omkring digitale spil. Når der tales om digitale spil, er det alle slags spil, som spilles på alle slags skærme. Det er altså alt fra småbørns malebøger til ældre børns avancerede strategi- og actionspil, og spil, som kan spilles på telefon, tablet, computer, konsoller eller med VR-briller.

Undersøgelsens hovedresultater

Halvdelen af børnene i undersøgelsen spiller næsten dagligt, dagligt eller flere gange dagligt. Der er forskelle i spillevaner, som relaterer sig til køn og alder. Drengene har generelt et større og mere varieret spilbrug end pigerne, det gælder især de ældre børn, som spiller mere og af andre årsager end de yngre børn.

Fra 2020 til 2023

Undersøgelsen viser, at børns spillevaner generelt ikke har ændret sig markant fra 2020 til 2023 – som man måske ellers skulle tro grundet coronanedlukningerne i 2020, hvor børnene var mere hjemme end normalt. I rapporten fremhæves de områder, hvor der ses en markant stigning eller et markant fald i børns spillevaner fra 2020 til 2023.

Digitale spil fylder stadig meget i børn og unges hverdag i 2023. Motivationen er fortsat underholdning og læring, og det sociale fylder stadig meget, særligt for de ældre børn. Mobilten er fortsat den mest benyttede platform for digitale spil. Det er sågar i meget høj grad de samme spil, som fylder meget, når børnene er blevet spurgt, hvad de har spillet inden for den seneste uge.

Det kan fremhæves, at pigerne spiller sjældnere i 2023 end i 2020, og drengene spiller i færre timer. Derudover er der færre børn, som laver andre ting, mens de spiller, og færre af de yngste, som spiller med venner og klassekammerater. Sidst men ikke mindst er der flere forældre, som bestemmer, hvad børn må bruge penge på ift. digitale spil.

Børns spillevaner 2023

Følgende hovedresultater er udelukkende baseret på den data, der blev indsamlet i 2023.

Næsten halvdelen spiller dagligt

46 pct. af de adspurgte børn, altså cirka halvdelen, spiller dagligt eller næsten dagligt. Lægger man dertil de 14 pct., der spiller 3-4 dage i ugen, og de 24 pct., der spiller 1-2 dage i ugen, ser vi, at 84 pct. af børnene spiller ugentligt. De resterende 16 pct. har ikke spillet digitale spil i den seneste uge.

Drengene spiller oftere og i længere tid

Drengene spiller i højere grad flere gange dagligt end pigerne, som i højere grad spiller 1-2 dage i ugen.

Drengene spiller samtidig i længere tid ad gangen på de dage, hvor de spiller, sammenlignet med pigerne. 22 pct. af drengene svarer, at de spiller mere end 2 timer dagligt, hvor kun 8 pct. af pigerne svarer det samme.

Mobilen er populær

Det mest anvendte device til spil er telefonen. Der er dog forskel i brug af devices, hvis man ser på køn og alder. Flere drenge end piger spiller på konsol og computer, hvorimod flere piger spiller på telefon og tablet.

De, der spiller med andre, spiller mere

Lidt mere end to ud af tre af børnene i undersøgelsen (70 pct.) spiller sammen med andre. Flere drenge end piger spiller med andre. De 9-11-årige er den aldersgruppe, der spiller mest med andre, og de 1-5-årige er dem, der mindst spiller med andre.

Flest børn spiller med venner og/eller klassekammerater (80 pct.). Derudover spiller 51 pct. med søskende eller andre børn i familien, 30 pct. med forældre og 19 pct. med folk de ikke kender udenfor spillet.

Spil er en social aktivitet

Mens de 1-8-årige primært spiller digitale spil for underholdningens skyld eller for at lære noget nyt, motiveres de 9-15-årige i højere grad af at mødes med vennerne. 62 pct. af de 9-11-årige spiller således for at mødes med vennerne, mens det gælder 54 pct. af de 12-15-årige.

De mest populære spil kan spilles med andre

De 6-15-årige børn spiller i høj grad de samme spil, og mange af disse spil giver mulighed for at spille sammen med andre. De mest populære spil blandt denne aldersgruppe er Roblox, Minecraft og Fortnite.

Over halvdelen af drengene bruger penge på spil

Samlet set ses en mindre overvægt af børn, der ikke bruger penge på spil (56 pct.).

55 pct. af drengene bruger penge på spil, som er en væsentlig højere andel end de 31 pct. af pigerne, der bruger penge på spil. Andelen af drenge, der bruger penge på spil, stiger jo ældre drengene bliver. Vi ser desuden, at jo flere timer børn spiller dagligt, jo større er tendensen til, at de bruger penge i spil.

45 pct. af de børn, der bruger penge på spil, bruger under 50 kroner om måneden. Flest bruger penge på nye spil, mønter og ting og skins til spil, de har i forvejen.

Flere piger end drenge må kun spille gratis spil

Ifølge de adspurgte børn, bestemmer mange forældre over pengebruget i spil, og flere piger end drenge svarer "rigtigt" til, at de kun må spille gratis spil.

Der ses en tendens til, at jo ældre drengene bliver, desto mere får de lov til at spille andet end gratis spil. Især de 12-15-årige svarer "forkert" til, at de kun må spille gratis spil. Samme tendens ses ikke ved pigerne, da andelen af piger der svarer "forkert" til, at de kun må spille gratis spil, ikke ændrer sig væsentligt som pigerne bliver ældre.

Forældreinvolveringen er størst for de yngste børn

Lidt over halvdelen (52 pct.) af børnene i undersøgelsen svarer "rigtigt" til, at deres forældre bestemmer, hvilke spil de må spille. Ligeledes svarer 63 pct., at deres forældre skal godkende nye spil, 57 pct. svarer, at deres forældre bestemmer, hvor lang tid de må spille om dagen og 51 pct. svarer, at forældrene skal installere deres spil. På tværs af alle områder gælder det, at forældrene bestemmer mest over de 1-5-årige og 6-8-årige, hvor forældrene bestemmer mindst over de 12-15-årige.

Tidsforbrug skaber uenigheder mellem børn og forældre

Knap halvdelen af børnene i undersøgelsen (47 pct.) oplever at blive uenige med deres forældre om deres brug af digitale spil. Den største kilde til uenigheder er tidsforbruget. Ser vi på forskellen mellem kønnene, er den største andel af dem, der "ofte" eller "nogen gange" er uenige med deres forældre, drenge. Aldersmæssigt knytter uenigheder sig især til 6-11-års-alderen.

Indhold

Ændringer i børns spillevaner fra 2020-2023	6
Pigerne spiller sjældnere	6
Drengene – særligt de ældste – spiller færre timer	6
Færre børn laver andre ting, mens de spiller	8
Færre af de yngste børn spiller med venner og klassekammerater	9
Piger og drenge vælger i højere grad de samme spil	9
Flere forældre bestemmer, hvad børnene bruger penge på i spil	10
Potentielle årsager til ændringerne	11
Børns spillevaner – 2023	12
Hvor meget og hvorfor spiller børn?	12
Næsten halvdelen spiller dagligt	12
Drengene spiller oftere og i længere tid end pigerne	12
Flest børn spiller for at blive underholdt	13
De fleste børn oplever at spille den tid, de har lyst til	15
Hvordan spiller børn?	16
Mobilen er populær – men der er forskel på kønnene	16
De fleste børn spiller derhjemme	17
De fleste børn laver ikke andre ting, mens de spiller	18
Hvem spiller børn med, og hvordan spiller de med andre?	19
To ud af tre børn spiller med andre	19
Børn – særligt drengene – spiller mest online	20
Hvilke spil spiller børnene?	22
De mest populære spil kan spilles med andre	22
Roblox hitter hos alle aldersgrupper	22
Pengeforbrug	23
Over halvdelen af drengene bruger penge på spil	23
Jo flere timer børn spiller dagligt, jo flere penge bruger de i spil	24
Flest børn bruger under 50 kr. om måneden	24
Mange forældre bestemmer over børns pengebrug i spil	26
Flere piger end drenge må kun spille gratis spil	27
Forældreinvolvering	28
Forældreinvolveringen er størst for de yngste børn	28
Forældre vurderer, at de ofte kender aldersmærkningen	29
Knap halvdelen af børnene oplever uenigheder med deres forældre om spil	31
Tidsforbrug er det der oftest giver anledning til uenigheder mellem børn og forældre	32
Spilleprofiler	34
Kønsprofiler – 2023	34
Aldersprofiler – 2023	35

Ændringer i børns spillevaner fra 2020-2023

I de følgende afsnit, har vi fremhævet de områder, hvor der ses en markant stigning eller et markant fald i børns spillevaner fra 2020 til 2023. Et fald eller en stigning er vurderet som markant, hvis der er en forskel på mere end 5 procentpoint fra 2020 til 2023.

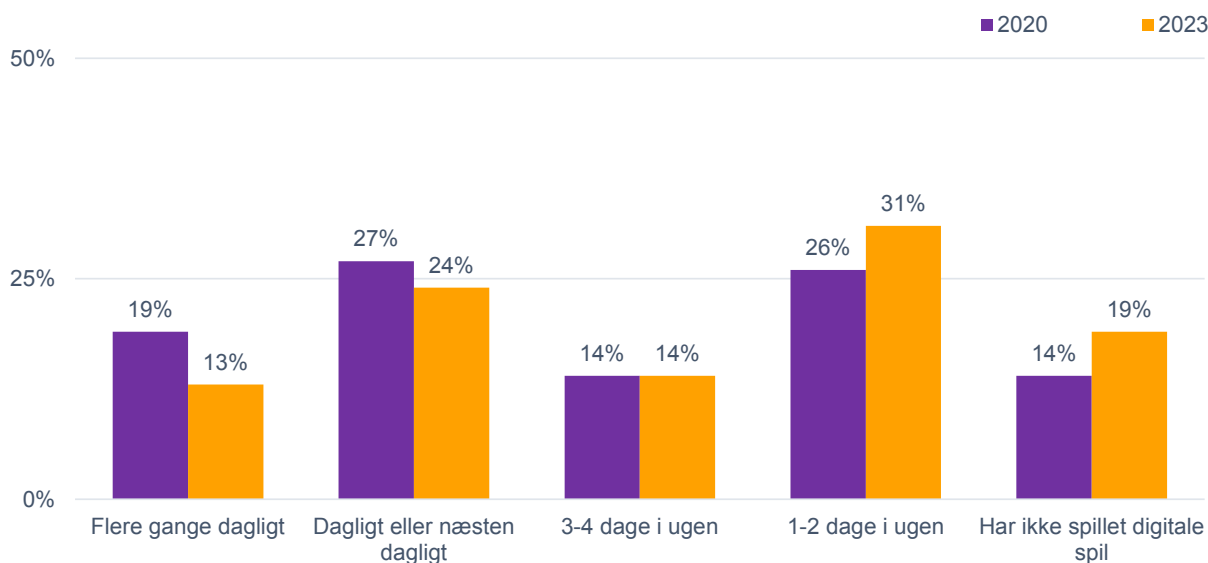
Pigerne spiller sjældnere

Der ses generelt et lille fald i hvor ofte børn spiller i 2023 sammenlignet med 2020. Det ses ved, at færre spiller "flere gange dagligt" og "dagligt eller næsten dagligt", og flere spiller "3-4 dage i ugen" og "1-2 dage i ugen".

Ændringen er dog størst, når vi sammenligner på tværs af kønnene. Her ses den største ændring blandt pigerne, hvor andelen af piger der spiller flere gange dagligt og dagligt eller næsten dagligt er faldet fra henholdsvis 19 til 13 pct. og 27 til 24 pct. Ligeledes er andelen af piger der spiller 1-2 dage i ugen steget fra 26 til 31 pct., og andelen der ikke har spillet digitale spil den seneste uge er steget fra 14 til 19 pct.

Til sammenligning har der været en mindre ændring i hvor ofte drengene spiller.

Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge? Piger¹



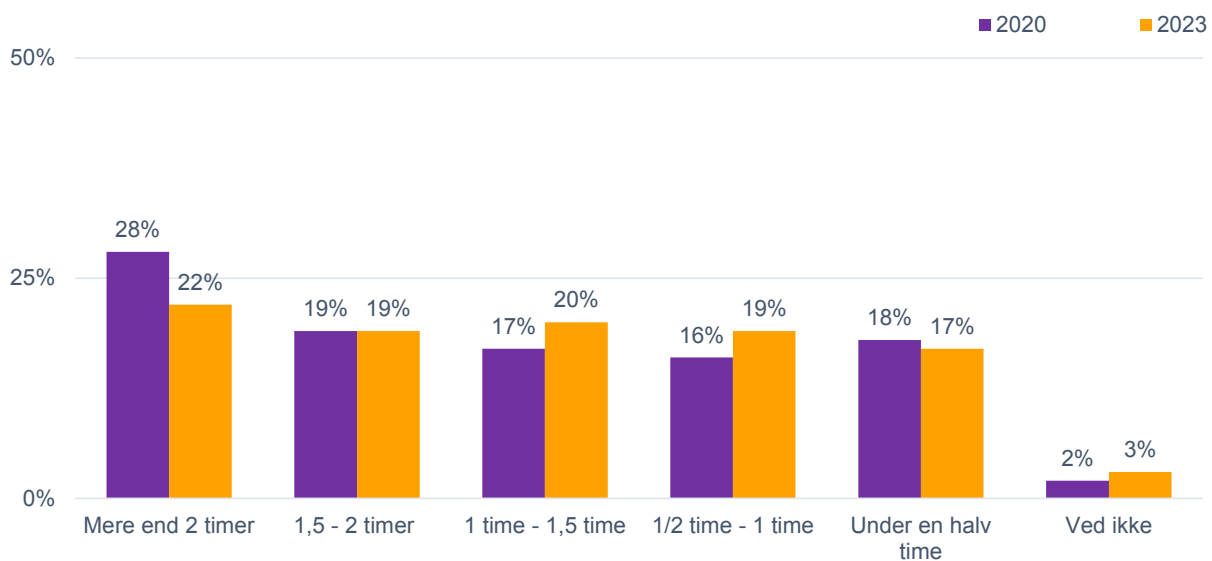
Drengene – særligt de ældste – spiller færre timer

Der er generelt sket et lille fald i hvor mange timer børn spiller på de dage, de spiller. Det ses ved, at 19 pct. i 2020 svarede, at de spiller "mere end 2 timer", hvor tallet er faldet til 15 pct. i 2023.

Den største ændring i spilletid fra 2020 til 2023 ses blandt drengene. I 2020 svarede 28 pct. af drengene, at de spiller mere end to timer, mens dette tal var 22 pct. i 2023. Det er et fald på 6 procentpoint. Blandt pigerne er der færre, der spiller mere end to timer. Det gjaldt nemlig kun 10 pct. i 2020 og 8 pct. i 2023.

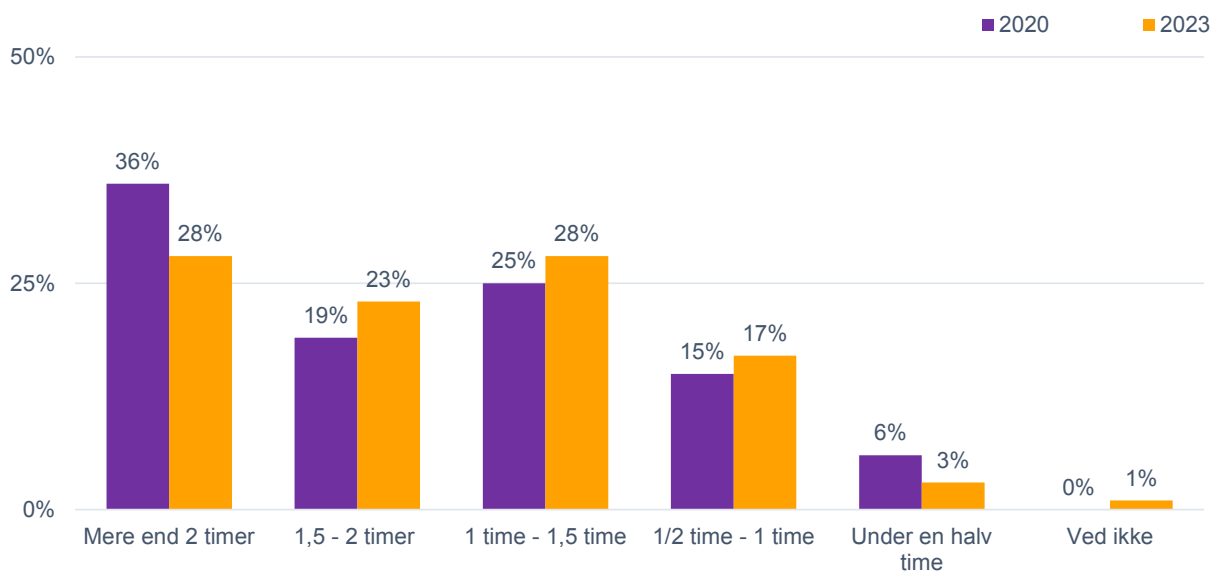
1 Tallene i alle rapportens grafer afspejler afrundede tal, hvorfor nogle tabeller ikke vil gå op i 100%, hvis man lægger alle tal sammen.

Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Drenge

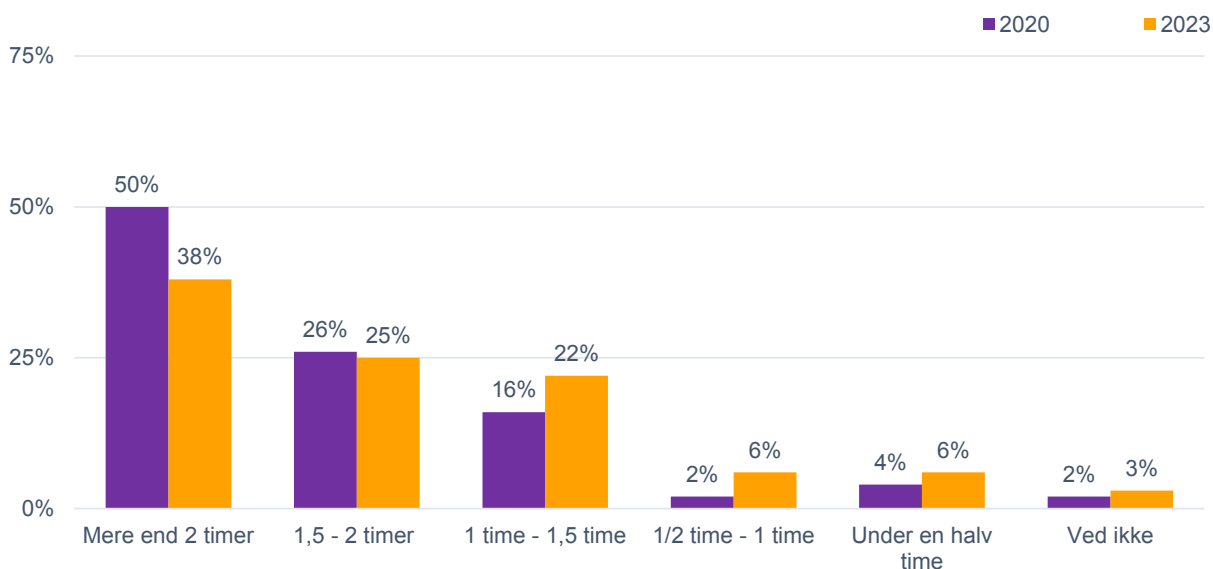


Den største ændring i spilletid ses hos de ældste drenge på 9-11 år og 12-15 år. Hos de adspurgte 9-11-årige drenge ses et fald fra 36 pct. i 2020 til 28 pct. i 2023 i andelen, som spillede mere end 2 timer dagligt. Hos de adspurgte 12-15-årige drenge ses et fald fra 50 pct. i 2020 til 38 pct. i 2023. Til sammenligning er tallet kun faldet fra 14 pct. til 13 pct. for de 6-8-årige drenge, og fra 7 pct. til 5 pct. for de 1-5-årige drenge.

Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Drenge – 9-11 år



Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Drenge – 12-15 år



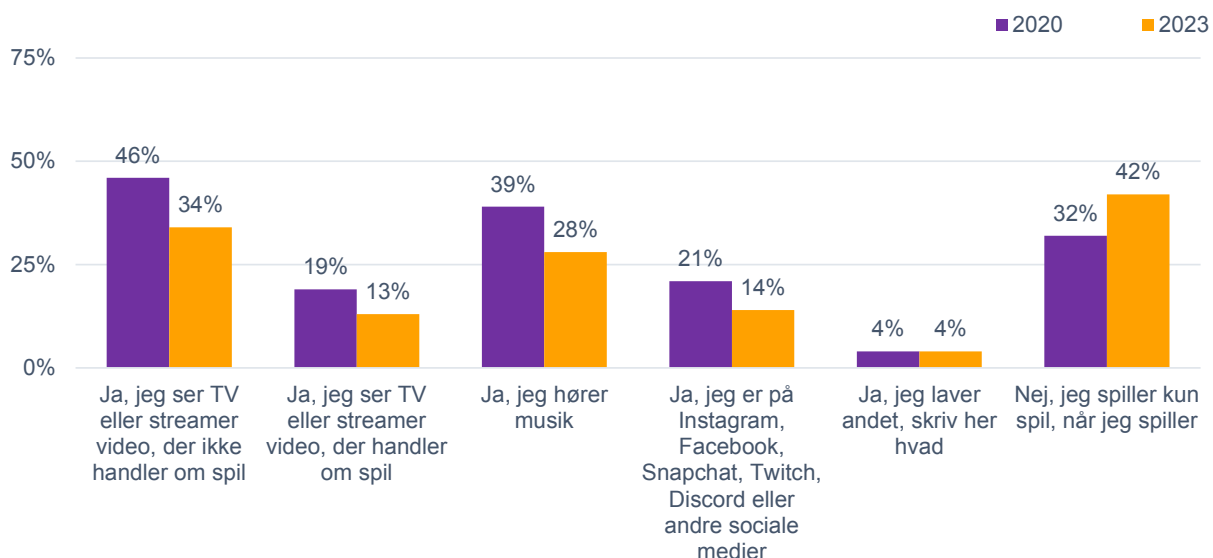
Færre børn laver andre ting, mens de spiller

Fra 2020 til 2023 ses der et markant fald i antallet af børn, som laver andre ting, mens de spiller. Det gælder både på tværs af køn og aldersgrupper.

Faldet ses på tværs af alle aktiviteter, hvor der er et fald på 12 procentpoint blandt dem som ser TV eller streamer video, der ikke handler om spil, 6 procentpoint blandt dem som ser TV eller video, der handler om spil, 11 procentpoint blandt dem som hører musik og 7 procentpoint blandt dem som er på sociale medier, mens de spiller. Derimod ses en markant stigning i antallet af børn, der kun spiller, når de spiller, da dette tal er steget 10 procentpoint fra 2020 til 2023.

Laver du nogen gange andre ting, mens du spiller digitale spil?

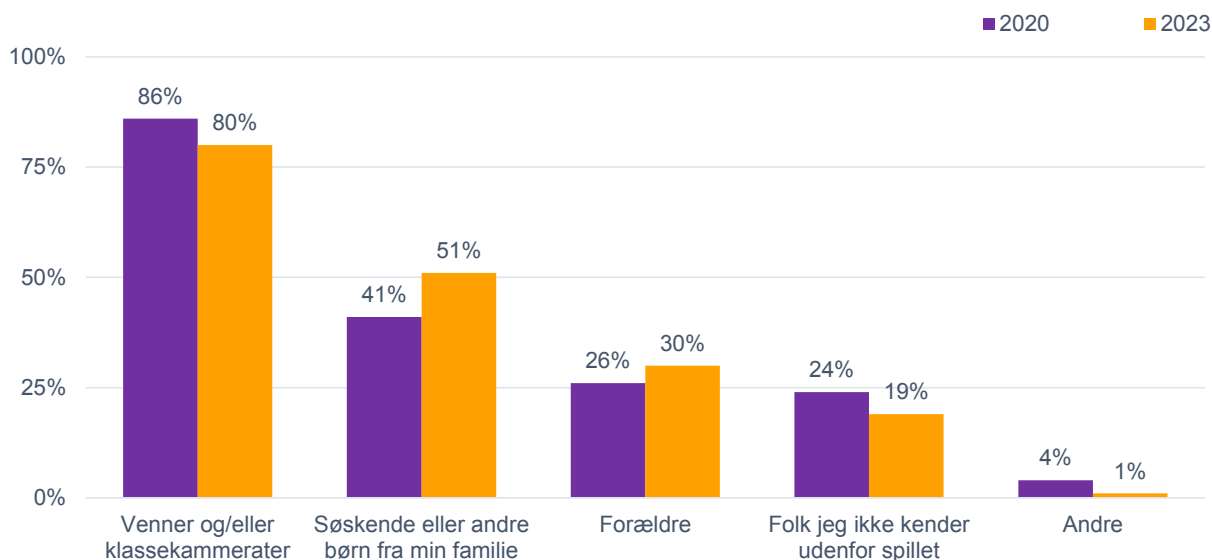
Du må gerne sætte mere end ét kryds



Færre af de yngste børn spiller med venner og klassekammerater

I 2023 spiller 80 pct. med venner og/eller klassekammerater, når de spiller med andre, hvilket er et fald på 6 procentpoint sammenlignet med i 2020, hvor tallet var 86 pct. Til gengæld ses en stigning i, hvor mange børn der spiller med forældre, søskende eller andre børn fra familien.²

Hvem spiller du med, når du spiller med andre? *Du kan godt sætte mere end ét kryds*



Faldet i hvor mange der spiller med venner og/eller klassekammerater er størst blandt de yngste børn. Her er andelen af børn, der spiller med venner og/eller klassekammerater faldet fra henholdsvis 51 pct. til 44 pct. hos de 1-5-årige og 84 pct. til 73 pct. hos de 6-8-årige. Til sammenligning ses et mindre fald blandt de 9-11-årige, fra 96 pct. til 92 pct., og ingen ændring blandt de 12-15-årige, hvor tallet er 95 pct. både i 2020 og 2023.

Generelt ser vi også, at andelen af børn der spiller med folk de ikke kender udenfor spillet er faldet med 5 procentpoint fra 24 pct. i 2020 til 19 pct. i 2023. Her ses et fald hos alle andre aldersinddelinger end de 1-5-årige, hvor der ses en stigning på 4 procentpoint.

Piger og drenge vælger i højere grad de samme spil

Der er ikke lige så stor forskel på køn, hvad angår valg af spil i 2023. I 2020 var det tydeligt, at de 5-11-årige havde mange overlap i valg af spil på tværs af køn, hvor der var større forskel på drenge og pigers spilvalg for de 12-15-årige.

I 2023 er der fortsat ikke stor forskel på de spil, som drenge og piger i 5-11-års alderen vælger, men det samme gør sig nu også gældende for de 12-15-årige, som også begynder at ligne hinanden mere, hvad angår spilvalg. Dette kan skyldes, at de 12-15-årige, som spillede Roblox som yngre, fortsat holder fast i platformen.

² Denne stigning kan hænge sammen med, at svarkategorien blev udvidet til at omfatte "eller andre børn fra min familie" i 2023, hvor den i 2020 kun omfattede "søskende".

Top 5 over populære spil 12-15 år (2020)

	Piger	Drenge
1	Among Us	Fortnite
2	The Sims	FIFA
3	Candy Crush Saga	Counter Strike
4	Hay Day	Minecraft
5	Minecraft	Among Us

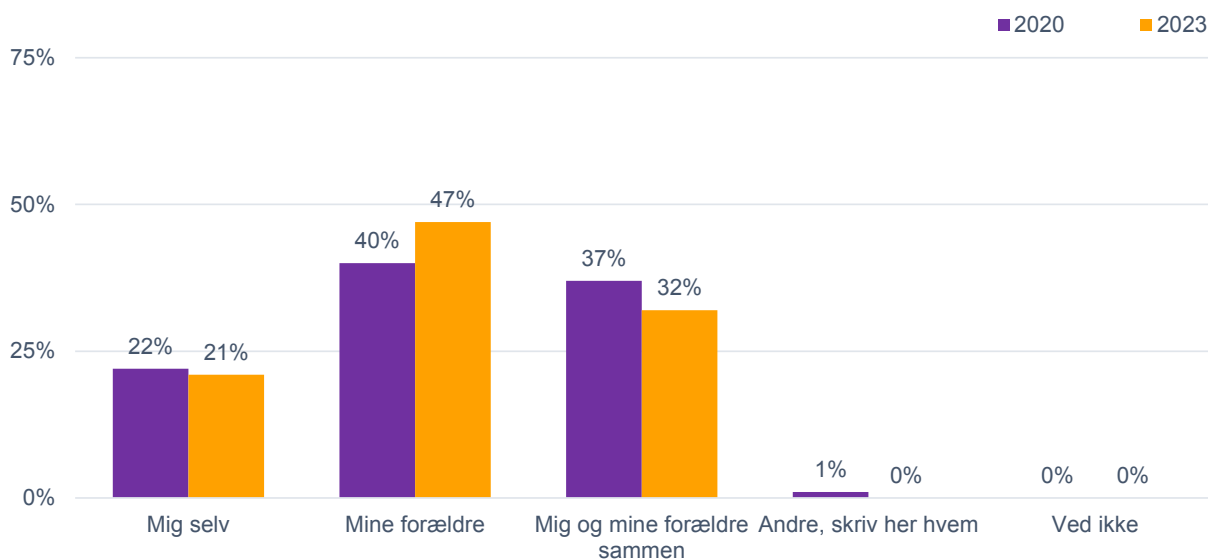
Top 5 over populære spil 12-15 år (2023)

	Piger	Drenge
1	Roblox	Fortnite
2	Hay Day	Roblox
3	Fortnite	FIFA
4	Minecraft	Counter Strike
5	The Sims	Minecraft

Flere forældre bestemmer, hvad børnene bruger penge på i spil

Når børn bruger penge på spil, er det i højere grad forældrene der i 2023 bestemmer, hvad pengene skal bruges på, sammenlignet med i 2020. Det ses ved at 47 pct. af børnene svarer at forældrene bestemmer i 2023, hvilket er en stigning på 7 procentpoint sammenlignet med 2020, hvor tallet var 40 pct.

Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på? Vælg det svar, der passer bedst



Hvor der blandt de 9-11-årige og 12-15-årige er sket en lille stigning på henholdsvis 3 og 2 procentpoint i, hvor mange der selv bestemmer, er der blandt de 1-5-årige sket et markant fald fra 37 pct. til 29 pct. Der ses ingen ændring ved de 6-8-årige.

Potentielle årsager til ændringerne

Undersøgelsen kan ikke i sig selv afdække hvorfor tallene forandrer sig fra 2020 til 2023. Der er dog nogle større forudsætninger, der har ændret sig, og som nok påvirker ændringerne i adfærd. Dog er det ikke muligt, på baggrund af undersøgelsen, at konkludere i hvilket omfang.

Coronanedlukninger i 2020

2020-undersøgelsen blev gennemført på et tidspunkt, hvor store dele af samfundet var lukket ned grundet corona. Selvom skoleelever var fysisk til stede på skolerne, da data blev indsamlet, oplevede børn og unge stadig en markant anderledes hverdag. Det kan være en årsag til, at pigerne spiller sjældnere, drengene spiller i kortere tid og færre spiller med venner/klassekammerater i 2023. I 2020 var det ikke muligt at ses med vennerne fysisk i samme grad, som man plejede, hvorfor børn og unge sandsynligvis var mere sammen med vennerne online – og dermed også gennem spil.

Coronanedlukningerne er muligvis også årsagen til, at børn i højere grad lavede andre ting, mens de spillede i 2020 sammenlignet med 2023. I 2020 var de fleste børn og unge mere sammen i familien/derhjemme, hvor man derfor også i højere grad blev en del af hinandens mediebrug (fx at der var musik eller tv i baggrunden).

Øget fokus på børns brug af digitale medier

Siden 2020 er fokuset på børns og unges brug af digitale medier steget i den offentlige debat. Det kan potentielt have haft indflydelse på den tid som børn og unge brugte foran skærmene i 2023 – og muligvis også forklare, hvorfor pigerne spiller sjældnere og drengene spiller i kortere tid i 2023.

Det store fokus på skærmbrug generelt kan også være årsag til, at forældre i højere grad bestemmer over børnenes pengebrug i spil, da der sandsynligvis er kommet mere fokus på, hvad børn og unge laver foran skærmen – herunder fx indhold og mekanismer i spil.

Børns spillevaner – 2023

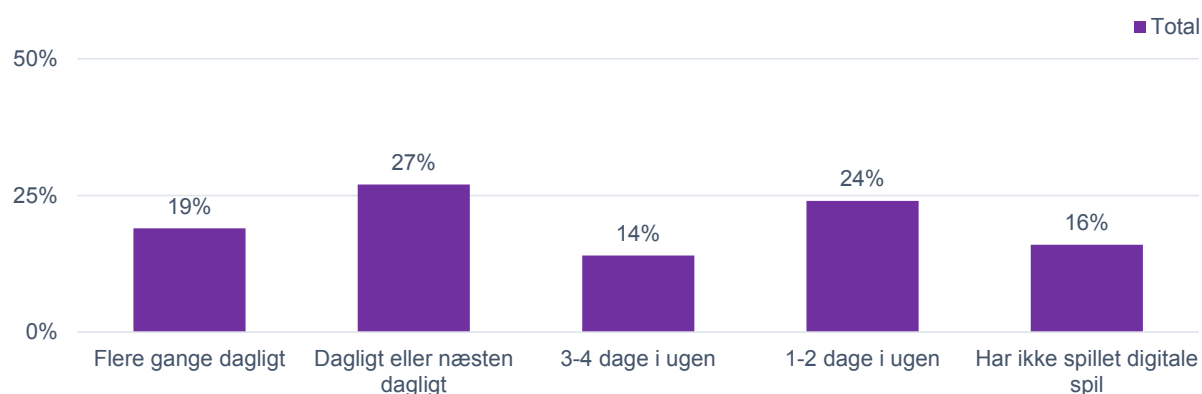
Hvor forudgående afsnit handlede om udviklingen i børns spillevaner fra 2020 til 2023, handler følgende afsnit om børns spillevaner udelukkende i 2023. Her er der taget udgangspunkt i flere af de samme emner som i [Spilundersøgelsen 2020](#), samt tilføjet nye perspektiver.

Hvor meget og hvorfor spiller børn?

Næsten halvdelen spiller dagligt

46 pct. af børnene i undersøgelsen, altså cirka halvdelen, spiller flere gange dagligt, dagligt eller næsten dagligt. Lægger man dertil de 14 pct., der spiller 3-4 dage i ugen, og de 24 pct., der spiller 1-2 dage i ugen, ser vi, at 84 pct. af børnene spiller ugentligt. De resterende 16 pct. har ikke spillet digitale spil i den seneste uge.

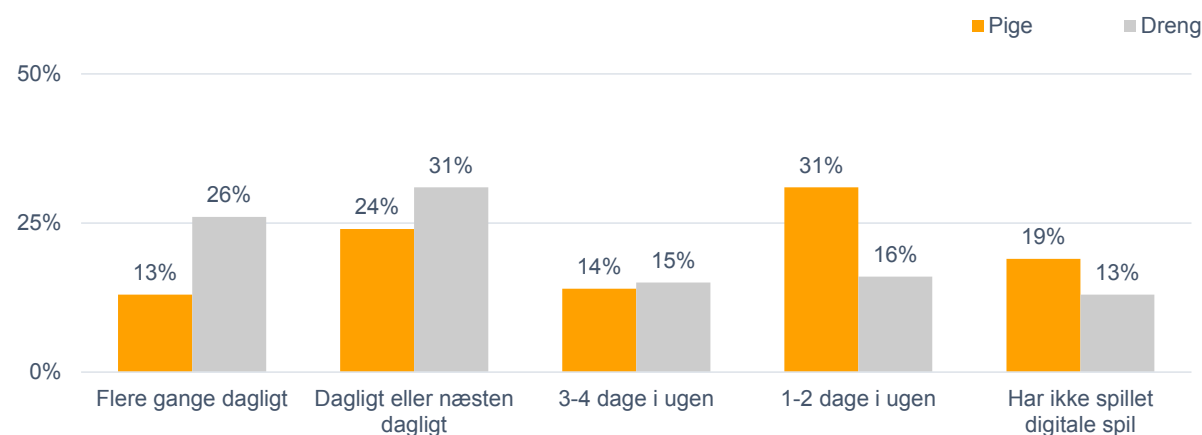
Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge? 2023



Drengene spiller oftere og i længere tid end pigerne

Flere drenge end piger spiller flere gange dagligt, hvor flere piger end drenge spiller 1-2 dage i ugen.

Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge? 2023



Aldersmæssigt udgør de 9-11-årige den største andel både af dem, der spiller flere gange dagligt (33 pct.) og dagligt eller næsten dagligt (38 pct.), hvor de 1-5-årige udgør den største andel af dem, der spiller 1-2 dage i ugen (37 pct.) og dem der ikke har spillet digitale spil den seneste uge (26 pct.).

Drenge spiller samtidig i længere tid ad gangen på de dage, hvor de spiller, sammenlignet med pigerne. 22 pct. af drengene svarer, at de spiller mere end 2 timer dagligt, hvor kun 8 pct. af pigerne svarer det samme. Omvendt svarer flest piger, at de spiller en halv til en hel time (31 pct.) og under en halv time (29 pct.), når de spiller.

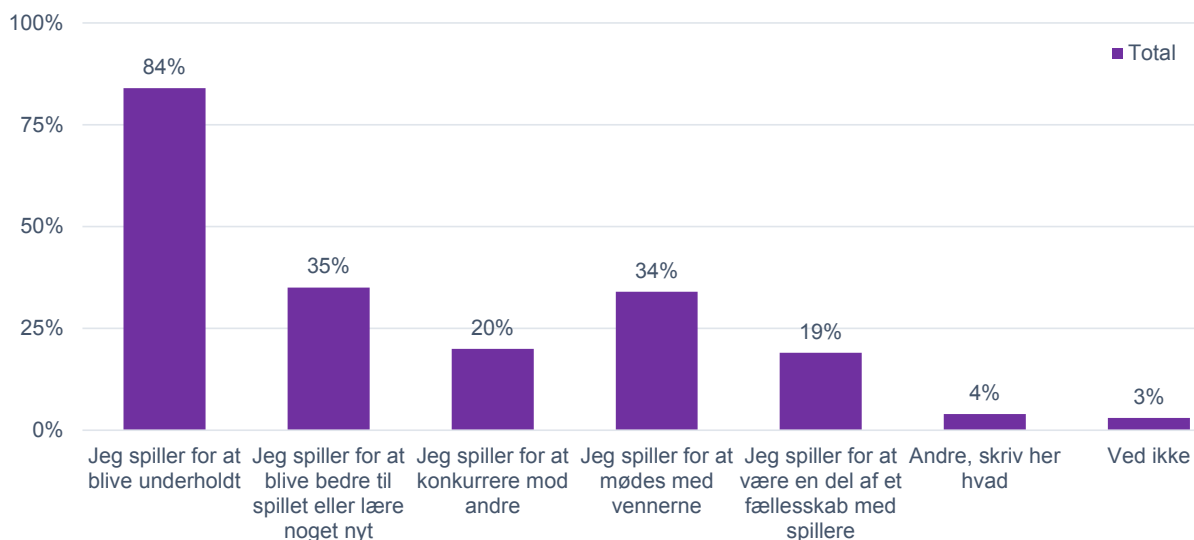
De 12-15-årige udgør den største andel blandt dem, der spiller mere end 2 timer dagligt (26 pct.), hvor de 1-5-årige fylder mest blandt dem, der spiller under en halv time dagligt (46 pct.).

Kigger vi på tværs af køn og alder, ser vi, at jo ældre drengene bliver, jo større en andel spiller mere end 2 timer. Det gør sig ikke på samme måde gældende for pigerne, hvor de 9-11-årige piger fx fylder en smule mere end de 12-15-årige, blandt dem, der spiller mere end 2 timer.

Flest børn spiller for at blive underholdt

Flest børn har underholdning som største motivation for at spille, derefter muligheden for at blive bedre til spillet, at lære noget nyt og for at mødes med vennerne.³

Hvorfor spiller du digitale spil? 2023

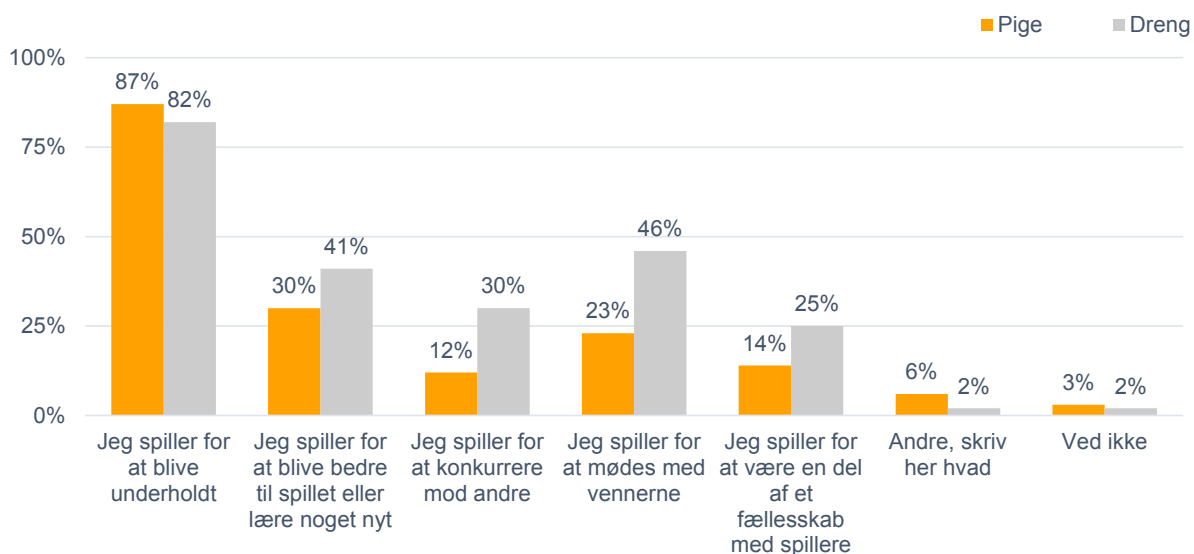


Der ses en forskel mellem kønnene, da særligt drengene, sammenlignet med pigerne, spiller af andre årsager end underholdning.

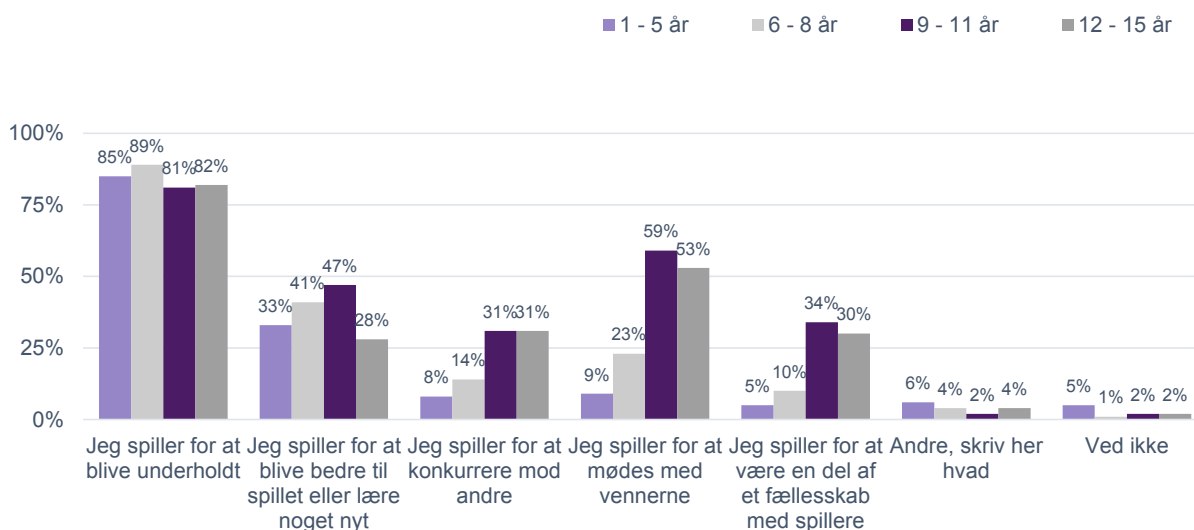
Aldersmæssigt udgør de 6-8-årige den største andel af dem, der spiller for at blive bedre til spillet eller at lære noget nyt. De 9-11-årige og 12-15-årige udgør den største andel af dem, der spiller for at konkurrere mod andre, for at mødes med vennerne og for at være en del af et fællesskab af spillere.

³ I dette spørgsmål blev børnene bedt om at angive rækkefølgen af årsager til, at de spiller, ved at skrive 1 ud for den årsag, der var vigtigst, 2 ud for den årsag, der var anden-vigtigst, 3 ud for den årsag, der var tredje-vigtigst osv.

Hvorfor spiller du digitale spil? 2023



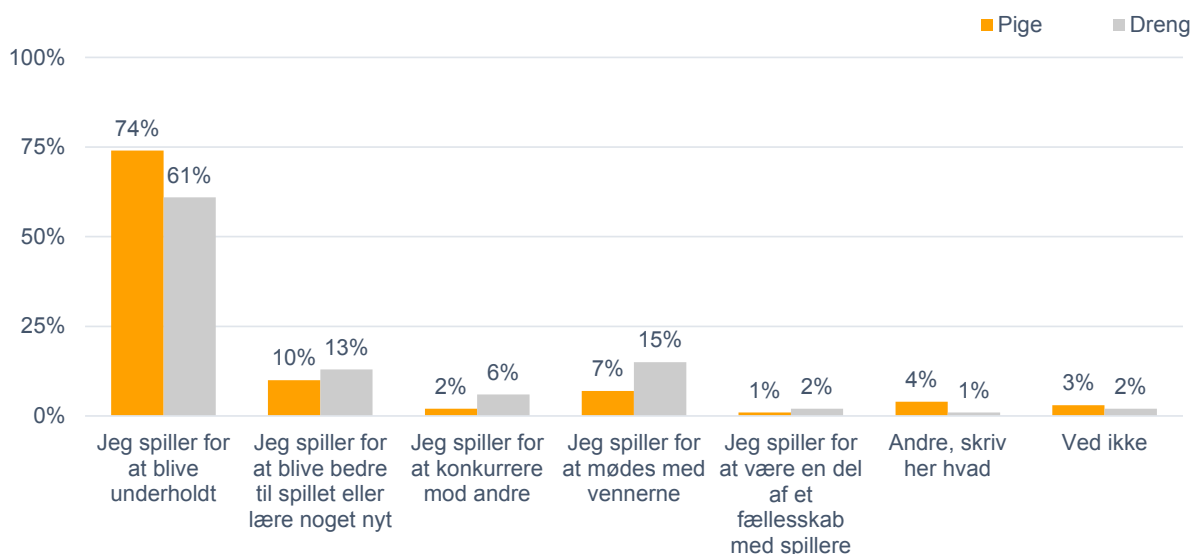
Hvorfor spiller du digitale spil? 2023



Aldersmæssigt ser vi desuden et fald i, hvor mange piger der spiller for at mødes med vennerne eller for at være en del af et fællesskab af spillere, når vi sammenligner de 9-11-årige piger med de 12-15-årige. Andelen af piger, der spiller for "at mødes med vennerne" falder fra 57 pct. til 28 pct., når vi sammenligner de 9-11-årige med de 12-15-årige piger, og fra 36 pct. til 16 pct., når vi ser på motivationen "at være en del af et fællesskab af spillere". Til sammenligning stiger andelen af drenge, som motiveres af det sociale element, ekspotentielt, jo ældre drengene bliver.

Børnene i undersøgelsen blev bedt om at rangere årsagerne til, hvorfor de spiller. Ser vi nærmere på 1. valget, og dermed på, hvad der motiverer børnene mest til at spille, er der også her væsentlige forskelle mellem kønnene. Bl.a. spiller flere piger end drenge mest for underholdningens skyld, og flere drenge end piger spiller mest for at mødes med vennerne.

Hvorfor spiller du digitale spil? (1. valg) 2023



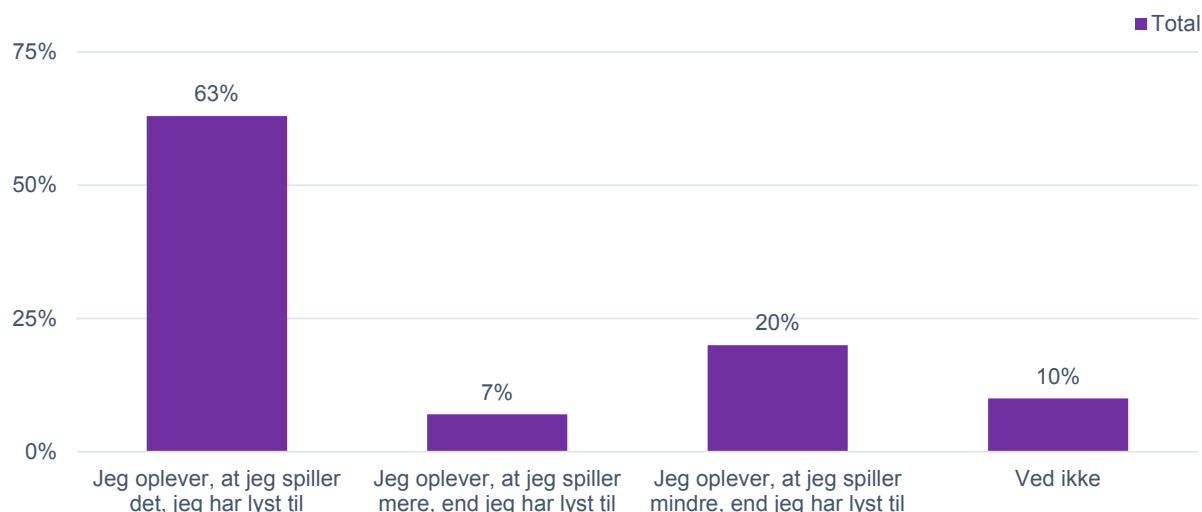
Som det også gjorde sig gældende i spilundersøgelsen 2020 tyder det på, at når børn, og især drenge, bliver ældre, bliver deres spillevaner mere socialt motiverede. Hertil ses fortsat, at dem der spiller mere end to timer dagligt, også er dem der i højere grad svarer, at de spiller med andre, at de spiller for at mødes med vennerne eller for at være en del af fællesskabet.

Det er mere forpligtende at spille sammen med andre, end at spille et spil for sig selv, hvilket kan medvirke til, at sociale spil optager børnene i længere tid. Samtidig kan sociale spil opfylde flere behov end blot at underholde, og spillene kan blive en del af at danne og udvikle relationer med andre.

De fleste børn oplever at spille den tid, de har lyst til

Generelt oplever over halvdelen af børnene i undersøgelsen (63 pct.) at spille den tid, de har lyst til. 20 pct. oplever at spille mindre, end de har lyst til, og 7 pct. oplever at spille mere tid, end de har lyst til.

Hvordan oplever du den tid du bruger på at spille? 2023



Flere drenge (23 pct.) end piger (17 pct.) oplever, at spille mindre tid, end de har lyst til. Dette kan muligvis forklares med, at drenge oftere oplever at forældre bestemmer over deres spilletid og oftere bliver uenige med forældre om spilletiden.

Særligt de ældste børn på 12-15 år (75 pct.) oplever at spille den tid, de har lyst til, hvor de 6-8-årige (34 pct.) særligt er dem, der oplever at spille mindre tid, end de har lyst til.

Hvordan spiller børn?

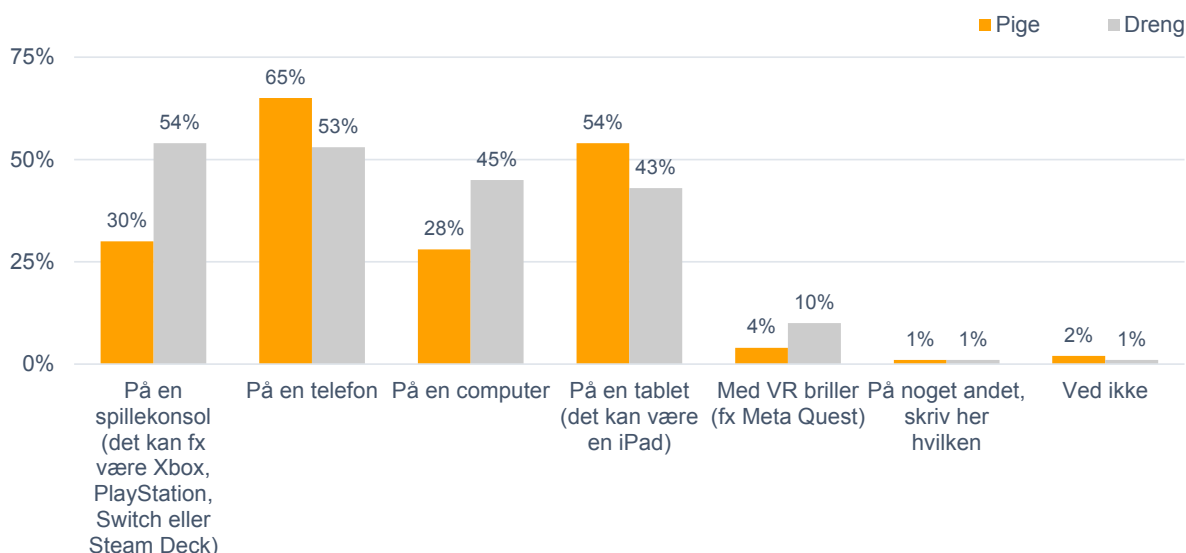
Mobilen er populær – men der er forskel på kønnene

De mest anvendte devices til spil er i 2023 telefonen (59 pct.) og tabletten (49 pct.). Herefter kommer spillekonsoller (42 pct.), computeren (36 pct.) – og som noget nyt er der i 2023 også spurgt ind til VR-briller, som 7 pct. af børnene i undersøgelsen benytter til spil.⁴

Pigerne udgør den største andel af dem, der spiller på telefon og tablet, og drengene udgør den største andel af dem, der spiller på spillekonsol og computer.

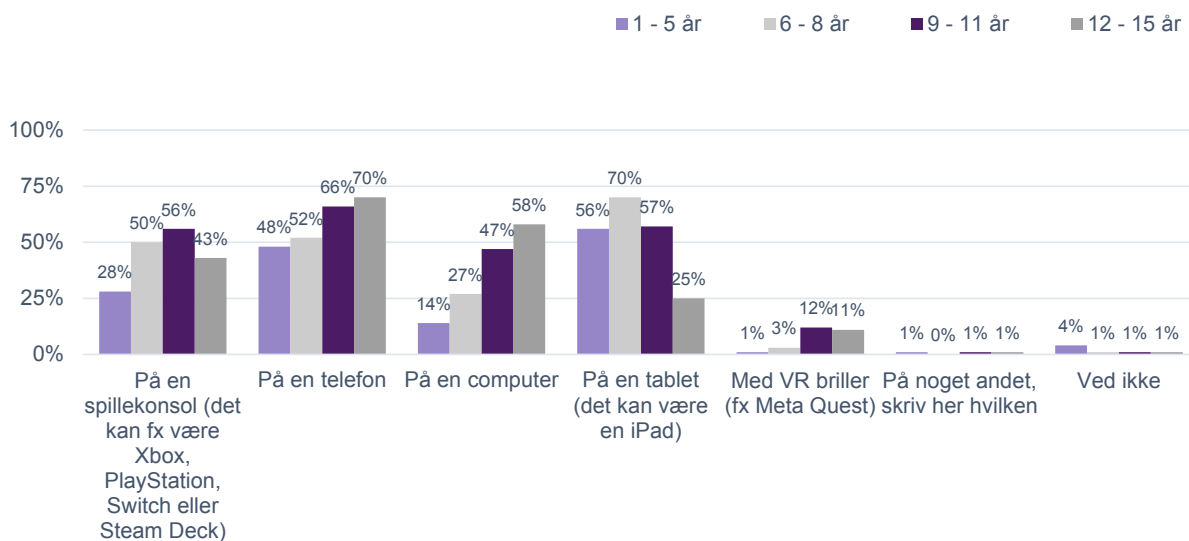
Aldersmæssigt spiller flest blandt de ældste børn på 9-11 år og 12-15 år på en telefon, og blandt de yngste på 1-5 år og 6-8 år spiller flest på en tablet.

Hvad spiller du digitale spil på? 2023



⁴ I dette spørgsmål blev børnene bedt om at angive, hvad de spiller mest på ved at skrive 1 ud for den ting, de spiller mest på, 2 ud for den ting, de spiller næstmest på, 3 ud for den, de spiller tredje-mest på osv.

Hvad spiller du digitale spil på? 2023

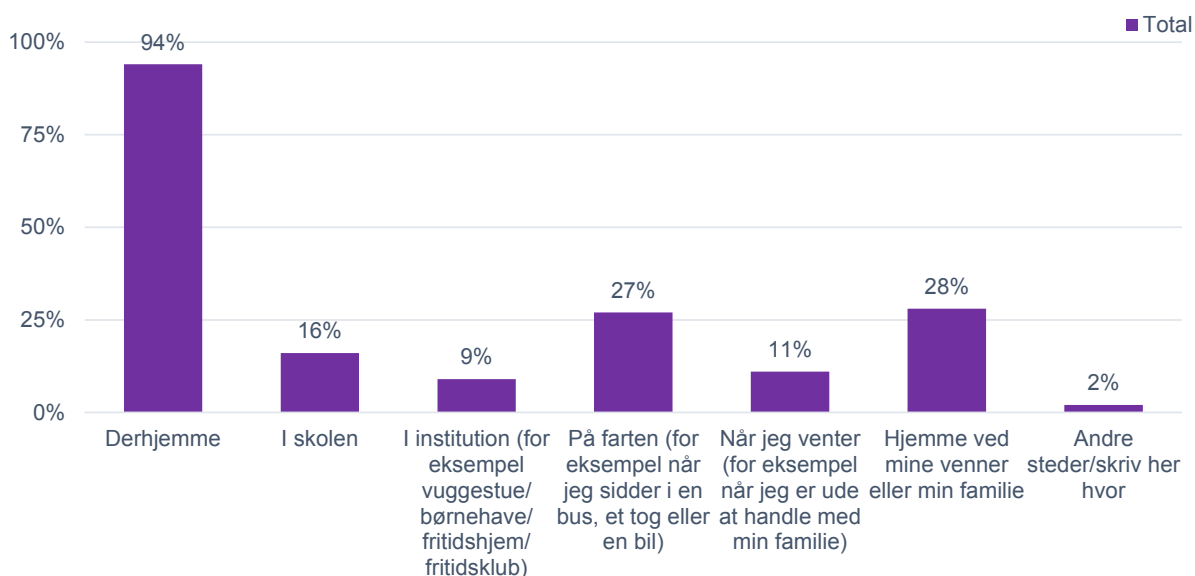


På tværs af køn og alder ser vi desuden, at de ældste drenge på 9-11 år og 12-15 år er dem, der mest bruger VR-briller, når de spiller. Det gælder henholdsvis 14% af de 9-11-årige drenge og 18% af de 12-15-årige drenge.

De fleste børn spiller derhjemme

Langt størstedelen af børn spiller derhjemme på tværs af køn og aldersgrupper.

Hvor spiller du digitale spil henne? Du kan vælge flere steder. 2023

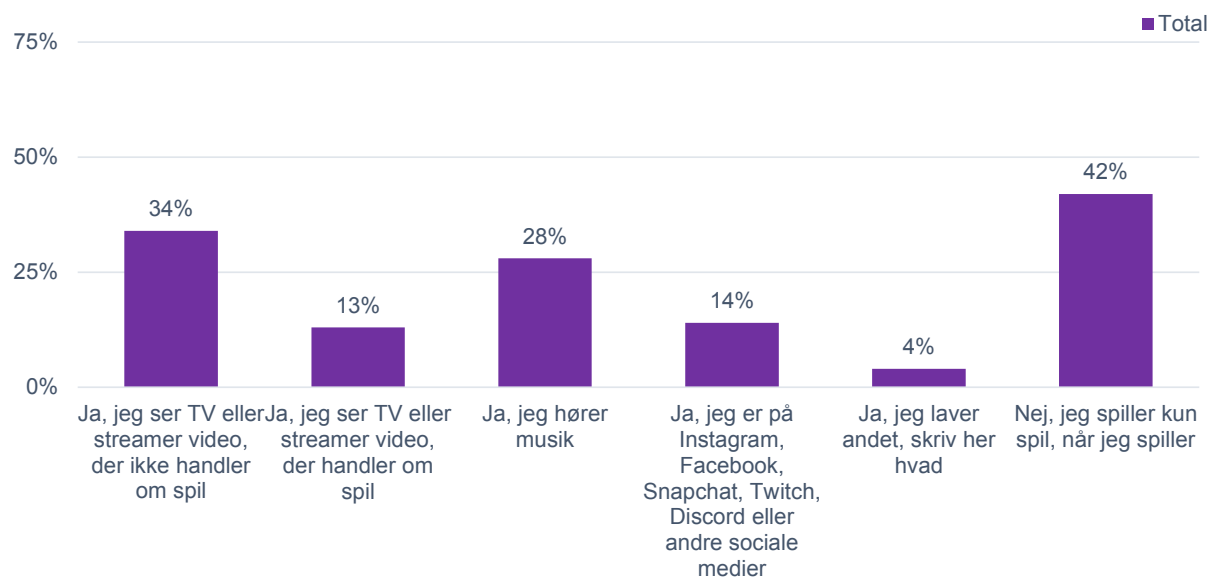


De fleste børn laver ikke andre ting, mens de spiller

Når der spørges ind til, om børnene i undersøgelsen laver andre ting, mens de spiller digitale spil, svarer de fleste børn, at de kun spiller spil, når de spiller. Herefter svarer anden flest, at de ser TV eller streamer video, der ikke handler om spil, når de spiller.

Laver du nogen gange andre ting, mens du spiller digitale spil?

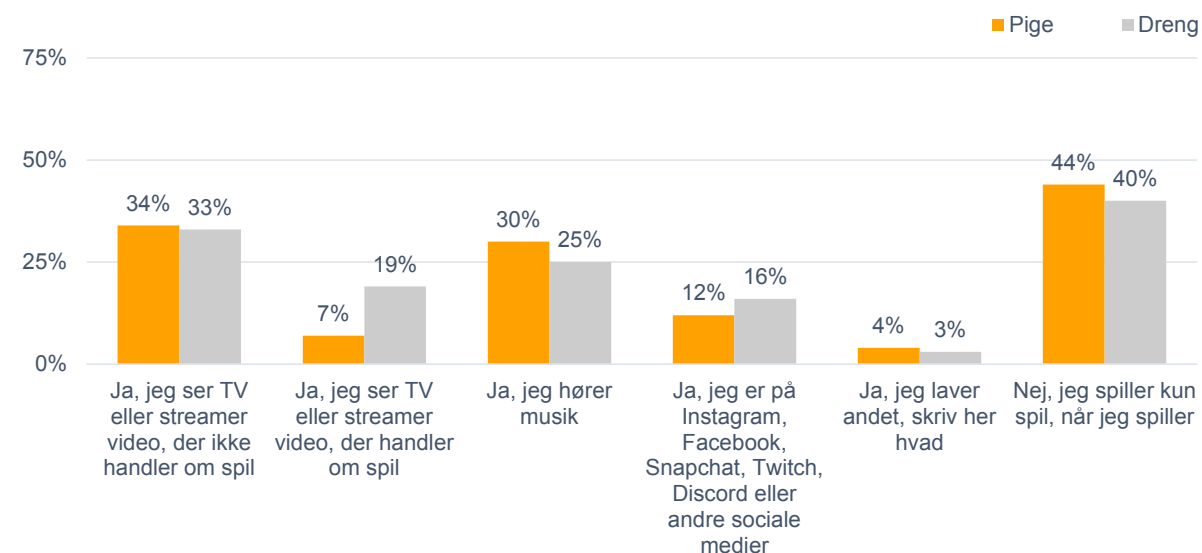
Du må gerne sætte mere end ét kryds. 2023



Den største forskel mellem pigernes og drengenes aktiviteter, mens de spiller, ses ved, at flere drenge end piger ser TV eller streamer video, der handler om spil, mens de spiller. Lidt flere drenge end piger er også på sociale medier, mens de spiller. Omvendt hører flere piger end drenge musik, mens de spiller, og lidt flere piger end drenge spiller kun spil, når de spiller.

Laver du nogen gange andre ting, mens du spiller digitale spil?

Du må gerne sætte mere end ét kryds. 2023



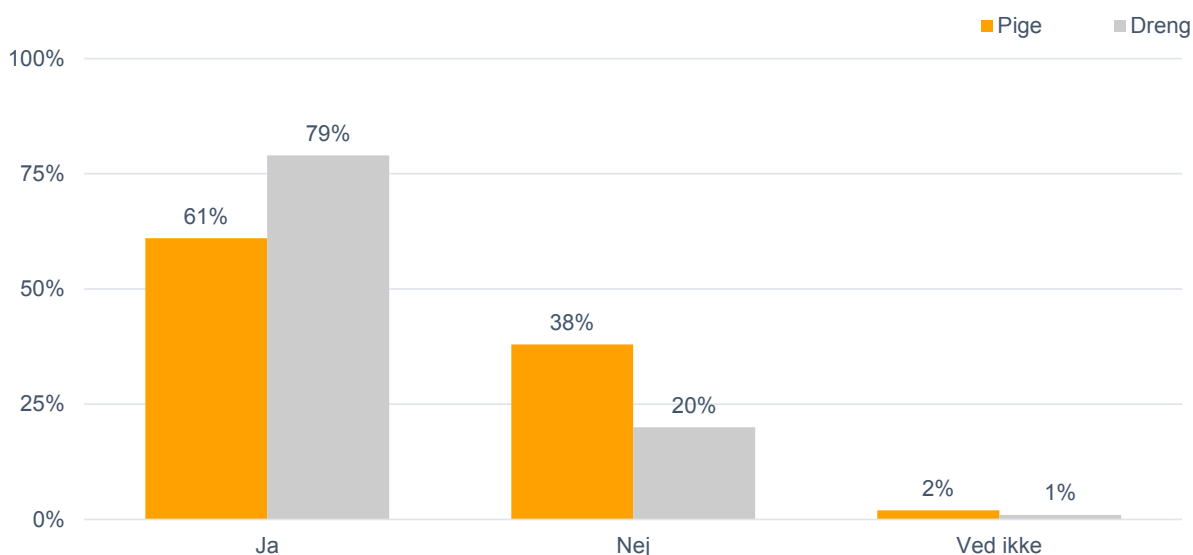
Hvem spiller børn med, og hvordan spiller de med andre?

To ud af tre børn spiller med andre

Børn spiller i høj grad sociale spil, da lidt mere end to ud af tre børn (70 pct.) af børnene i undersøgelsen svarer ja til, at de spiller digitale spil med andre.

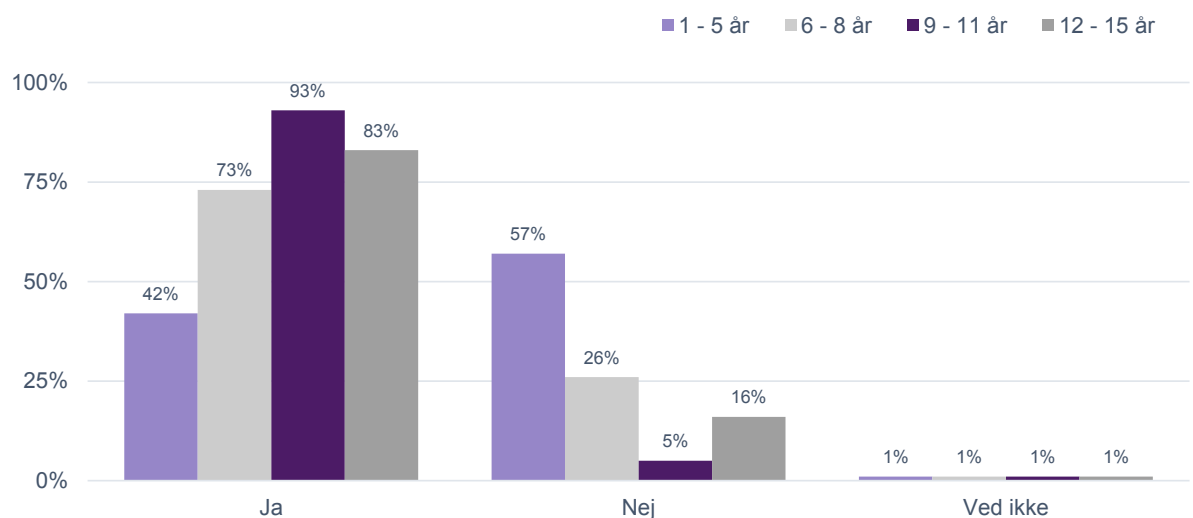
Det gælder også fortsat, at flere drenge end piger generelt spiller med andre, og at drenge spiller hyppigere med andre sammenlignet med pigerne.

Spiller du nogensinde digitale spil sammen med andre? 2023



Aldersmæssigt er de 9-11-årige den aldersgruppe, der mest spiller med andre, og de 1-5-årige er dem, der spiller mindst med andre.

Spiller du nogensinde digitale spil sammen med andre? 2023



Respondenterne har også svaret på, hvor ofte de spiller med andre. Her er de ældste (9-11-årige og 12-15-årige) dem, der oftest spiller med andre ugentligt.

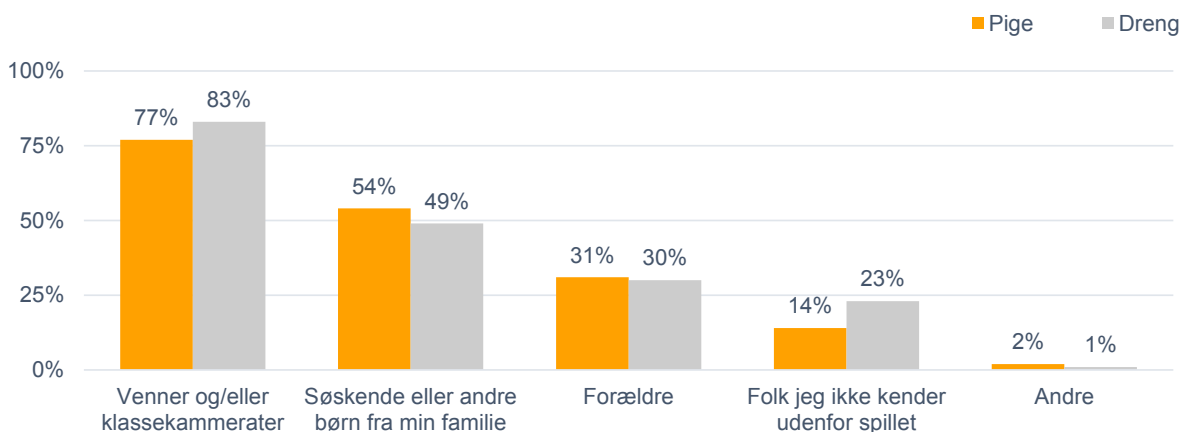
Når børn spiller med andre, spiller flest med venner og/eller klassekammerater (80 pct.). Derudover spiller 51 pct. med søskende eller andre børn i familien, 30 pct. med forældre og 19 pct. med folk de ikke kender udenfor spillet. 1 pct. spiller med andre end de nævnte.

Vi ser desuden, at dem der spiller flest timer dagligt, også er dem, der spiller mest med folk de ikke kender udenfor spillet. Det gælder her 40 pct. af dem, der spiller mere end 2 timer dagligt.

Flere drenge end piger spiller med venner og/eller klassekammerater og med folk de ikke kender udenfor spillet. Flere piger end drenge spiller med søskende eller andre børn fra familien.

Hvem spiller du med, når du spiller med andre?

Du kan godt sætte mere end ét kryds. 2023



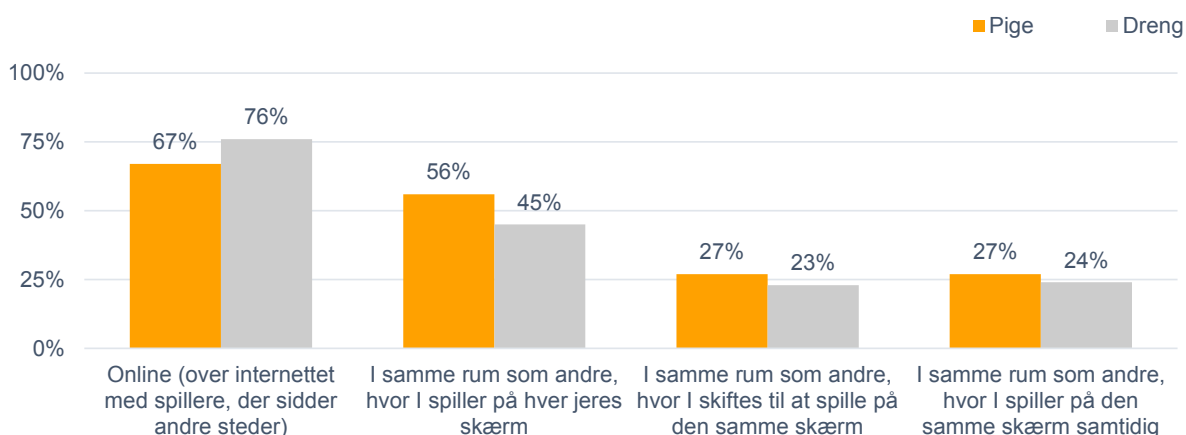
Børn – særligt drengene – spiller mest online

Flest børn (72 pct.) spiller online. Dette gælder dog særligt for drengene, hvor flere drenge end piger spiller online. Flere piger end drenge spiller omvendt i samme rum som andre, hvor man spiller på hver sin skærm.

Denne forskel mellem kønnene er størst blandt de 12-15-årige, hvor 95 pct. af de 12-15-årige drenge spiller online sammenlignet med 84 pct. af de 12-15-årige piger, og 63 pct. af de 12-15-årige piger spiller i samme rum som andre, på hver sin skærm, sammenlignet med 38 pct. af de 12-15-årige drenge.

Hvordan spiller I, når du spiller sammen med andre?

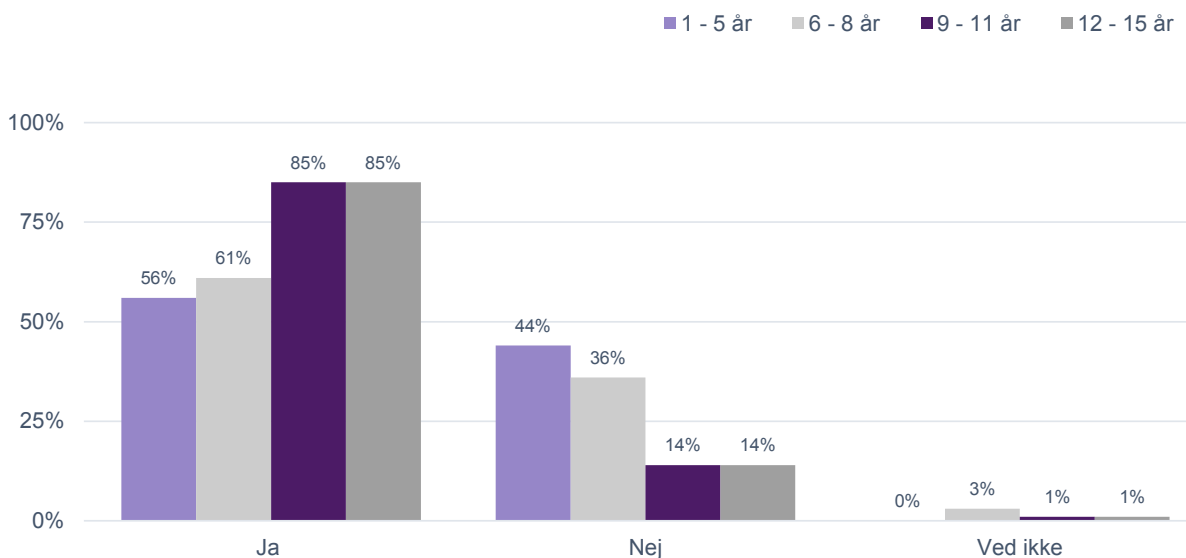
Du kan godt sætte mere end ét kryds. 2023



En anden pointe der understreger, at børn og unge ofte er sociale, når de spiller, er, at 79 pct. af børnene i undersøgelsen nogle gange taler med dem, de spiller med online. Igen er der flest drenge (87 pct.) sammenlignet med piger (67 pct.), der taler med andre online.

De 9-15-årige taler mest med andre, når de spiller, hvilket sandsynligvis hænger sammen med, at de også er de aldersgrupper, der spiller mest med andre.

Taler du nogle gange med dem, du spiller med online? (fx med headset, telefon/facetime eller over chat?) 2023



Den måde de fleste taler eller skriver med andre på, når de spiller, er gennem chat eller lyd inde i spillet (58 pct.). Herefter følger videoopkald (41 pct.), Discord (38 pct.) og almindeligt telefonopkald (22 pct.). 2 pct. har svaret "andet" og 1 pct. har svaret "ved ikke".

Igen er der forskel på kønnenes vaner, da flere drenge (47 pct.) end piger (21 pct.) bruger Discord til at kommunikere med andre, hvor flere piger (52 pct.) end drenge (36 pct.) bruger videoopkald via Facetime, Messenger, Teams eller lignende.

Hvilke spil spiller børnene?

De mest populære spil kan spilles med andre

Børnene i undersøgelsen blev bedt om at liste, hvilke spil de havde spillet i den forrige uge. Her kan man se, at de 6-15-årige i høj grad spiller de samme spil. Det drejer sig om Roblox⁵, Minecraft og Fortnite - og FIFA (som nu hedder EA Sports FC) for de 9-15-årige.

De fem mest populære spil

	1-5 år	6-8 år	9-11 år	12-15 år
1	Ramasjang	Roblox	Roblox	Fortnite
2	Roblox	Minecraft	Fortnite	Roblox
3	Minisjang	Fortnite	Minecraft	FIFA / EA Sports FC
4	Paw Patrol	Ramasjang	FIFA / EA Sports FC	Minecraft
5	Bimi Boo	Super Mario	Toca Boca	Counter Strike

For de 6-15-årige er det også karakteristisk, at flere af de mest populære spil kan spilles med andre. I Roblox, som er det mest eller næstmest populære valg for de 6-15-årige, skabes og deles det meste indhold af spillerne selv, og man kan spille både med folk man kender og ikke kender. Det samme er i høj grad tilfældet for Minecraft, hvor spillere kan mødes i hinandens spilverdener. Også de mere konkurrenceprægede spil som Fortnite og FIFA (EA Sport FC) kan spilles med andre – venner såvel som personer, man ikke kender.

Spil, som er skabt i Danmark - Ramasjang og Minisjang - er kun blandt de mest populære hos de mindre børn.

Roblox hitter hos alle aldersgrupper

Det er ikke en nyhed, at Roblox er populært blandt børn. I undersøgelsen fra 2020, indtog Roblox også en førsteplads hos de 6-11-årige. Det er dog nyt, at det også dukker op hos de 1-5-årige, og at det er placeret så højt hos de 12-15-årige.

Når Roblox figurerer så højt på listen over populære spil, kan det skyldes, at det ikke er et enkelt spil, men en platform. Platformen tilbyder et væld af spil, hvorfor Roblox kan have mere rækkevidde end enkelte spiltitler som fx Fortnite.

5 Denne kategori dækker i oversigten både over respondenter, som har svaret, at de spiller Roblox, og respondenter som har svaret, at de spiller enkelte spil på Roblox (fx Adopt Me!)

Hvad er Roblox?

Roblox er ikke et enkelt spil, men en hel platform med en masse spil. Platformen har eksisteret siden 2006 og giver mulighed for at spille forskellige spil eller designe nye spil. I Roblox findes der millioner af spil, som er lavet af brugere, og der kommer hele tiden nyt indhold, som breder sig over et væld af forskellige genrer. Når børn spiller Roblox, skal man være opmærksom på, at selvom selve Roblox er gratis at spille, kan man bruge penge i en del af de forskellige spil. Der er på platformen mulighed for at møde fremmede, og den store mængde brugerskabt indhold giver en risiko for at møde upassende indhold.

Pengeforbrug

Over halvdelen af drengene bruger penge på spil

Samlet set ses en overvægt af børn, der ikke bruger penge på spil (56 pct.).⁶

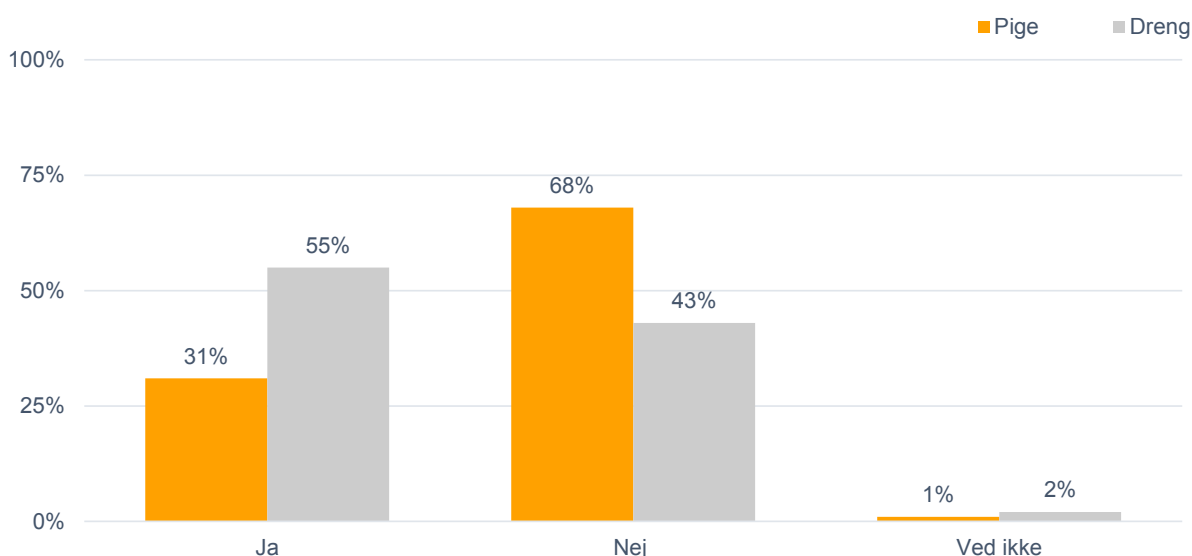
Dog er der stor forskel på kønnene, da en del flere drenge end piger, nogle gange bruger penge på spil.

Andelen af drenge, der bruger penge på spil, stiger jo ældre drengene bliver. For pigerne falder andelen derimod fra 56 pct. hos de 9-11-årige til 31 pct. hos de 12-15-årige, som bruger penge på spil.

Når der bruges penge på spil, dækker det både over penge brugt på at købe et helt spil og penge brugt på ting i et spil. I selve spillet kan man bruge penge på virtuel valuta, som fx Robux eller V-bucks, skins eller abonnementer.

Bruger du nogle gange penge på digitale spil?

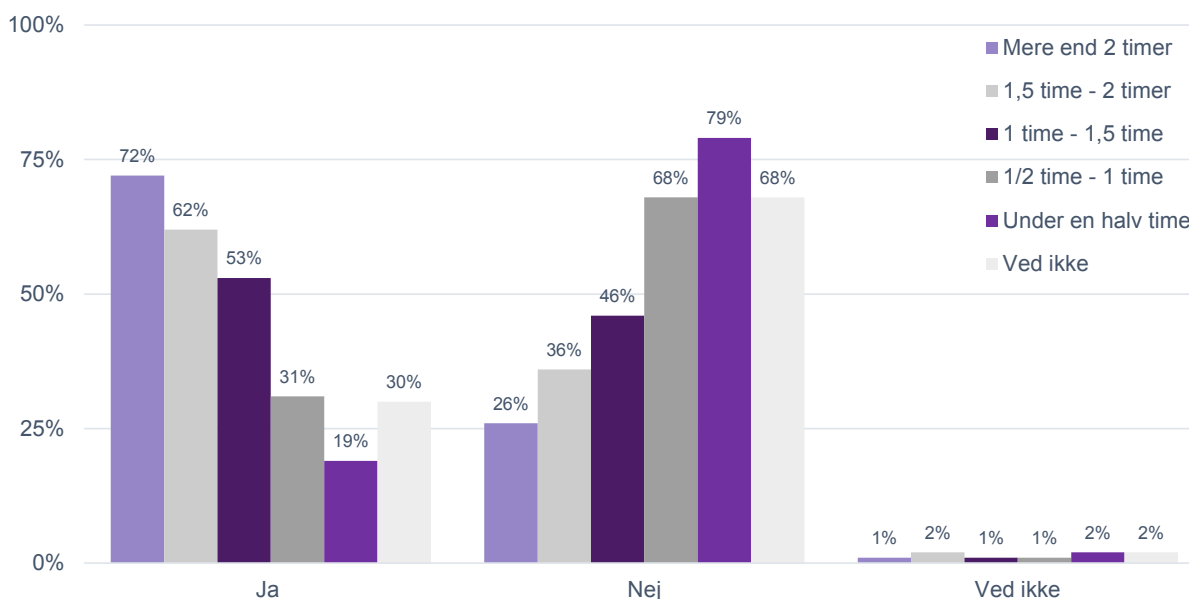
Det tæller også, hvis det er dine forældre, som har betalt. 2023



Jo flere timer børn spiller dagligt, jo flere penge bruger de i spil

Vi ser desuden, at jo flere timer børn spiller dagligt, jo større er tendensen til, at de bruger penge i spil. Det ses fx ved, at den største andel af dem, der svarer ja til, at de bruger penge på spil, spiller mere end 2 timer dagligt. Omvendt bruger størstedelen af dem, der svarer nej til spørgsmålet, under en halv time dagligt på at spille.

Bruger du nogle gange penge på digitale spil? Det tæller også, hvis det er dine forældre, som har betalt. Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? 2023

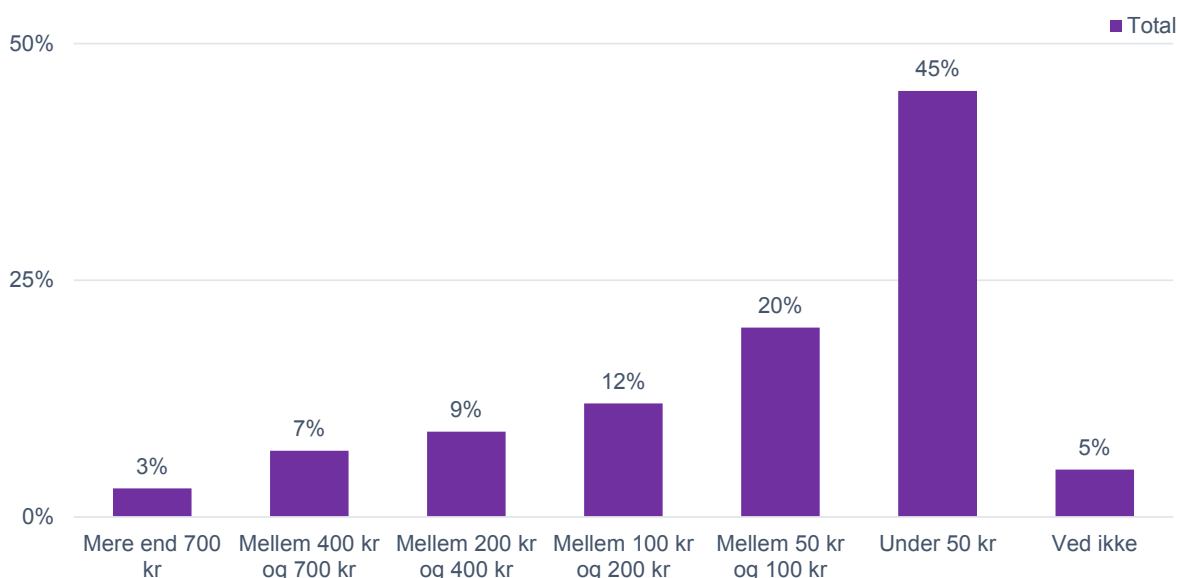


Flest børn bruger under 50 kr. om måneden

De fleste børn, som bruger penge på spil, bruger under 50 kr. om måneden.

Hvor mange penge har du brugt på digitale spil i den sidste måned?

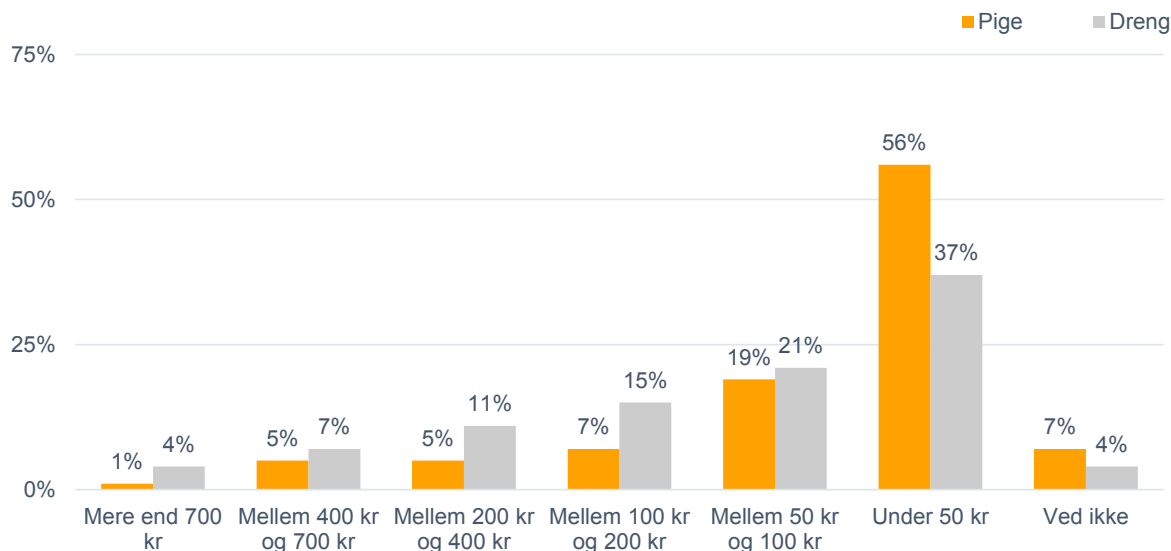
Det tæller også, hvis det er dine forældre, som har betalt. 2023



Ligesom flere drenge end piger bruger penge på spil, bruger drengene også flere penge på og i spillene sammenlignet med pigerne.

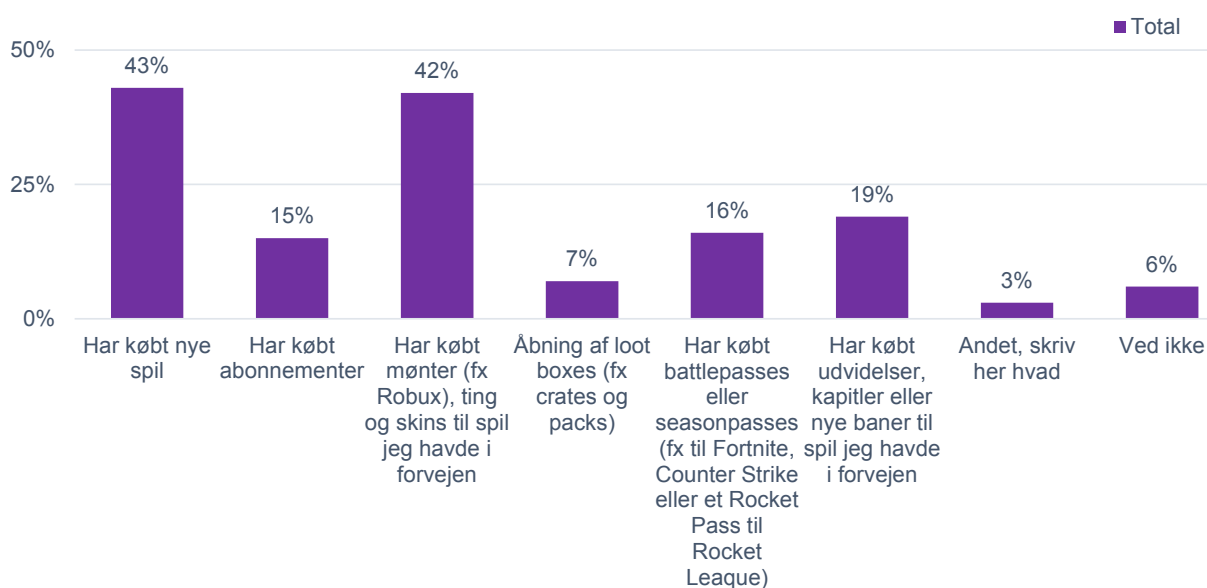
Hvor mange penge har du brugt på digitale spil i den sidste måned?

Det tæller også, hvis det er dine forældre, som har betalt. 2023



Når børn bruger penge på spil, bruger de fleste dem på nye spil, mønter (fx Robux), ting og skins til spil, de havde i forvejen og udvidelser, kapitler eller nye baner til spil, de havde i forvejen.

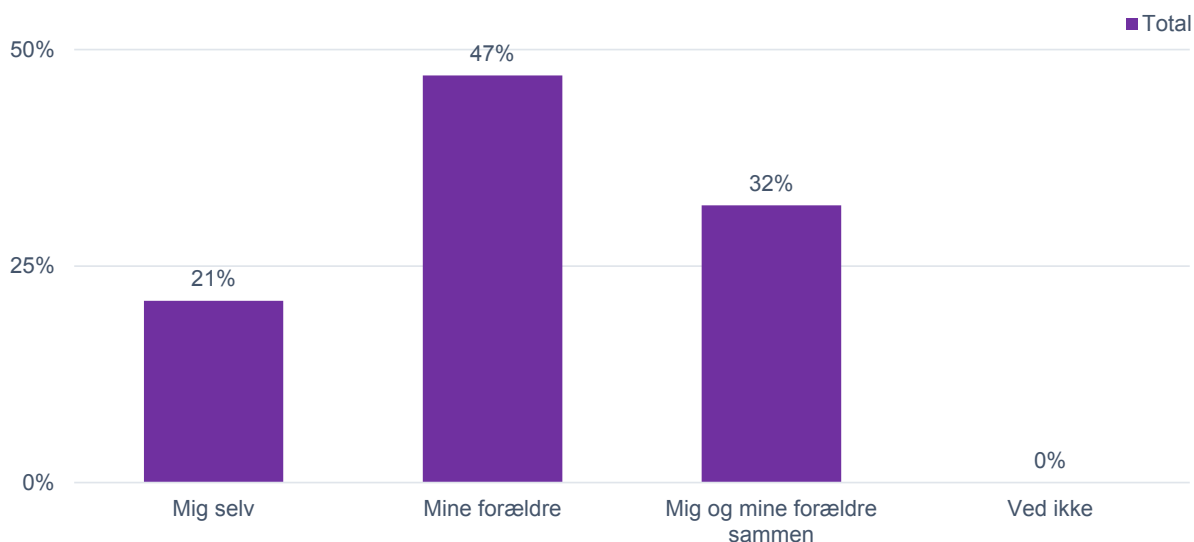
Hvad har du brugt pengene på? Du kan vælge flere svar. 2023



Mange forældre bestemmer over børns pengebrug i spil

Flest børn svarer, at deres forældre bestemmer, hvad de må bruge penge på, når de bruger penge på spil.

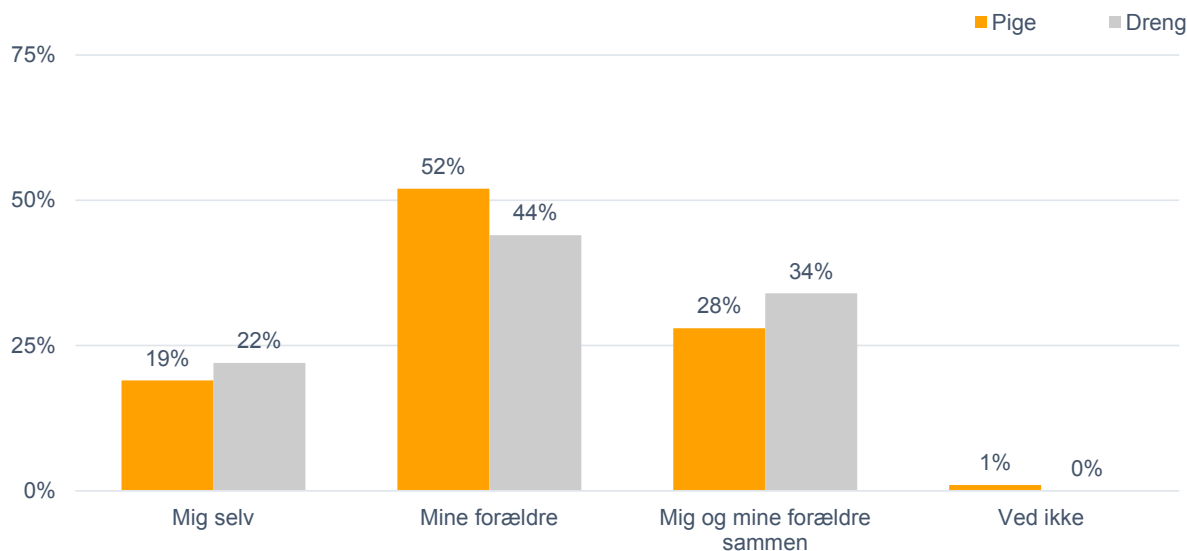
Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på?
Vælg det svar, der passer bedst. 2023



Flere drenge end piger oplever, at de bestemmer over pengeforbruget sammen med deres forældre, hvor flere piger end drenge oplever, at det udelukkende er forældrene der bestemmer.

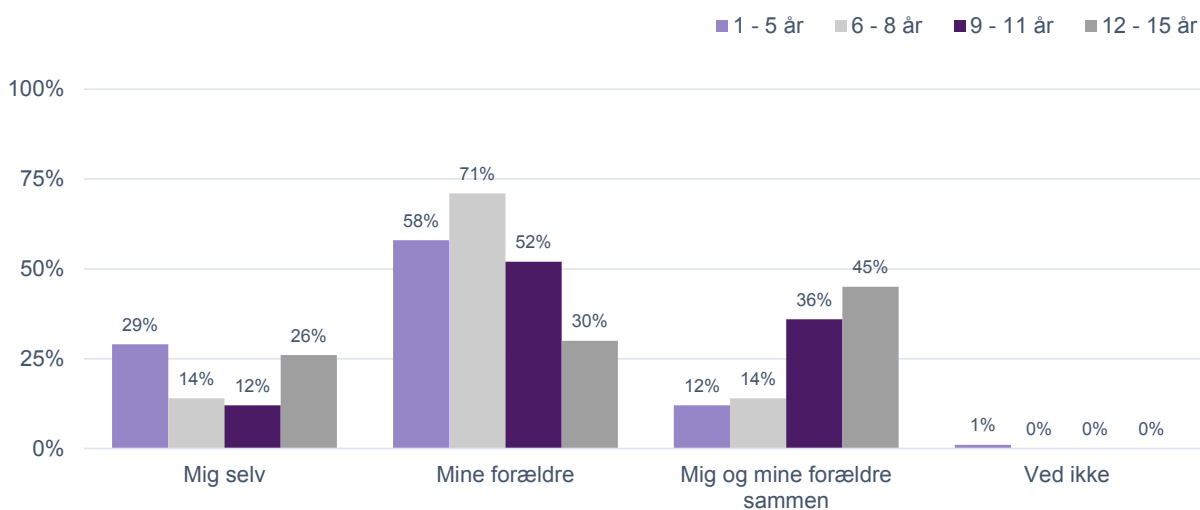
Af dem der svarer, at de selv bestemmer hvad de bruger pengene på, er den største andel de 1-5-årige. De 6-8-årige er den aldersgruppe, der mest svarer, at forældrene bestemmer og de 12-15-årige er dem der mest svarer, at de bestemmer sammen med forældrene.

Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på?
Vælg det svar, der passer bedst. 2023⁷



7 Der er 1 person, der har svaret "ved ikke" på spørgsmålet. Dette fremgår dog ikke af den tidligere graf, idet der afrundes til decimaler.

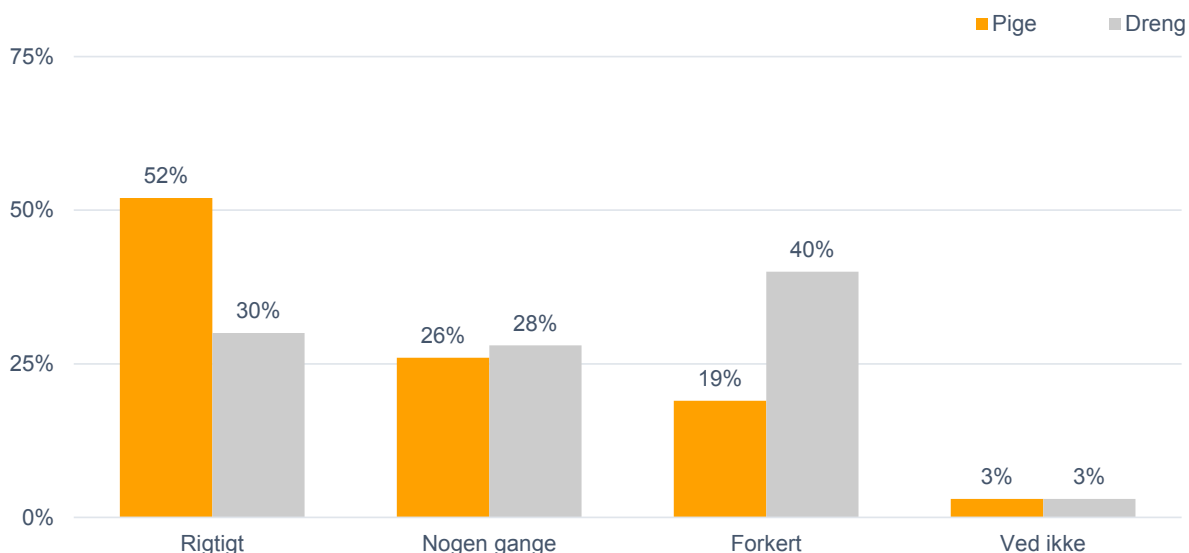
Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på? Vælg det svar, der passer bedst. 2023



Flere piger end drenge må kun spille gratis spil

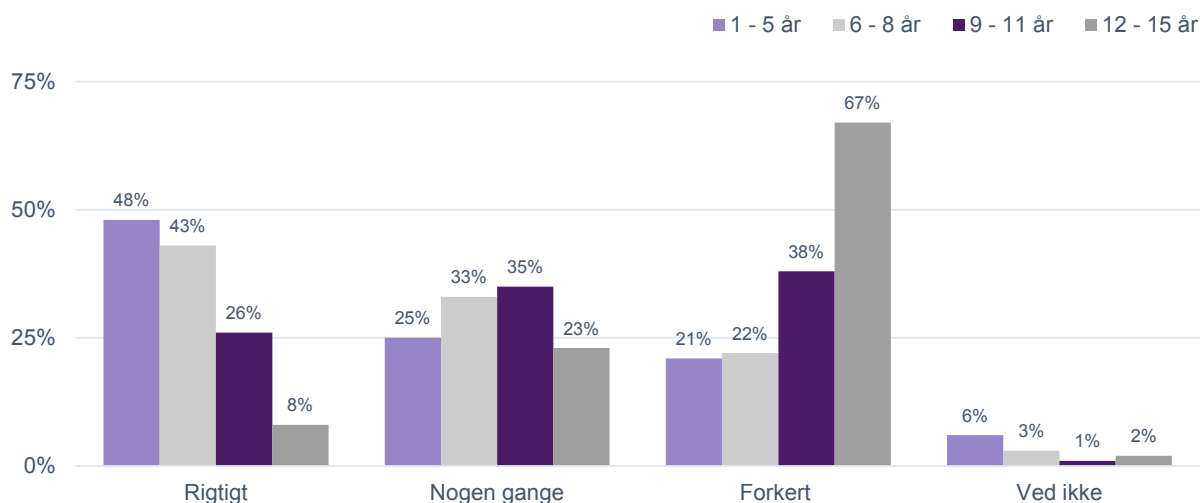
Når der spørges til, om børnene kun må spille gratis spil, ses både køns- og aldersforskelle. Flere piger end drenge svarer "rigtigt" til, at de kun må spille gratis spil.

Jeg må kun spille gratis spil. 2023

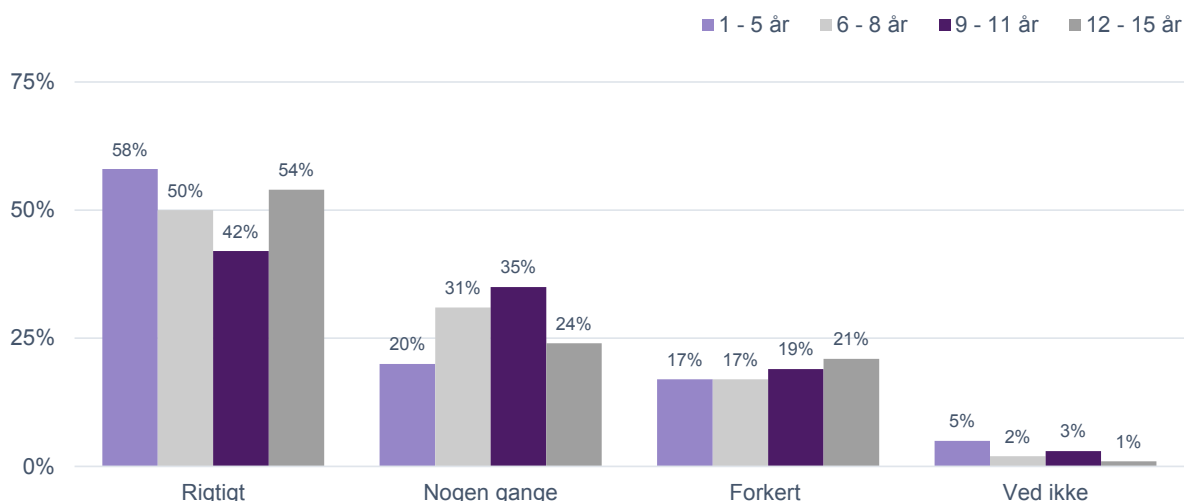


På tværs af køn og alder, ses en tendens til, at drengene får lov til at spille andet end gratis spil, jo ældre de bliver. Især de 12-15-årige svarer "forkert" til, at de kun må spille gratis spil. Samme tendens ses ikke ved pigerne, da andelen af piger der svarer "forkert" til, at de kun må spille gratis spil, ikke ændrer sig væsentligt som pigerne bliver ældre.

Jeg må kun spille gratis spil. 2023 – drenge.



Jeg må kun spille gratis spil. 2023 – piger.



Denne forskel kan også forklare de platforme, som børnene spiller på. Drenge spiller i højere grad end pigerne på konsol og computer, og de fleste spil til de platforme koster penge. Pigerne spiller i højere grad end drengene på mobil og tablet, hvor udbuddet af spil, der kan spilles gratis er større. Forskellen i pengeforbrug betyder også noget i forhold til de spiloplevelser, som drenge og piger får adgang til.

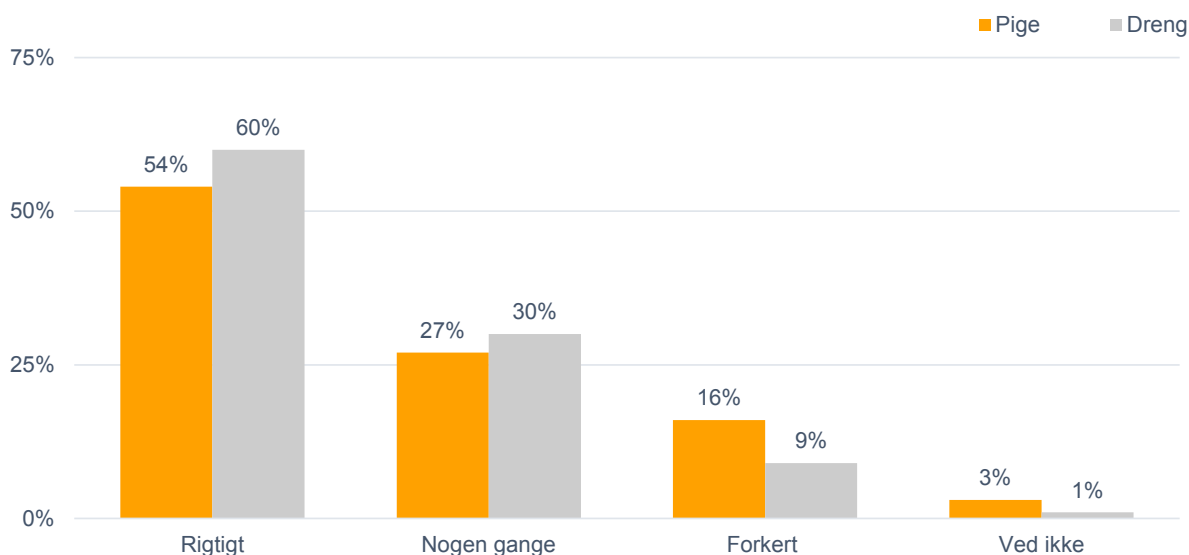
Forældreinvolvering

Forældreinvolveringen er størst for de yngste børn

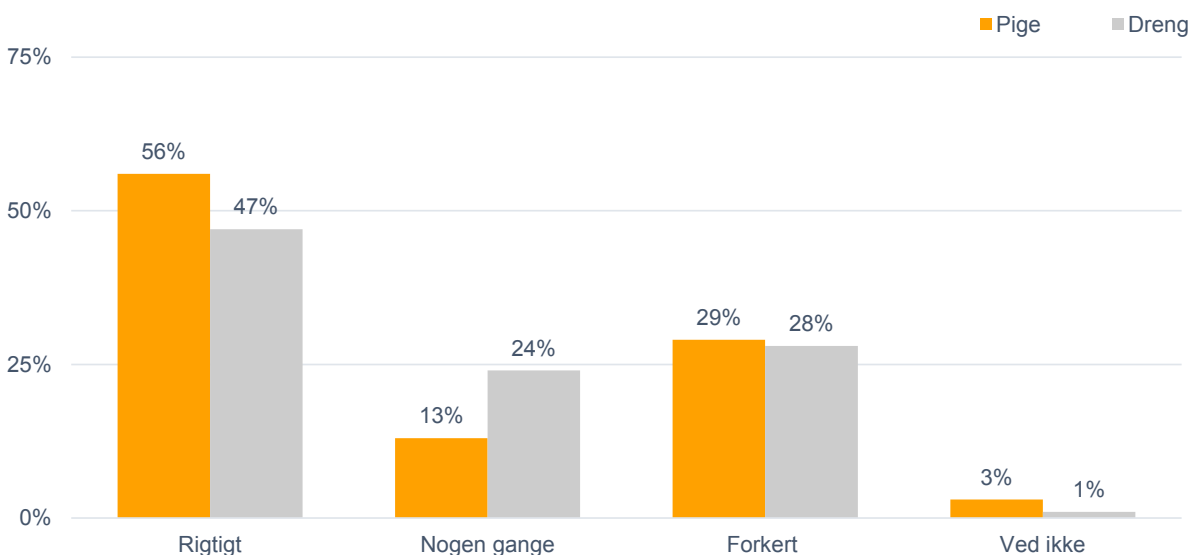
Lidt over halvdelen (52 pct.) af børnene i undersøgelsen svarer "rigtigt" til, at deres forældre bestemmer, hvilke spil de må spille. Ligeledes svarer 63 pct., at deres forældre skal godkende nye spil, 57 pct. svarer, at deres forældre bestemmer, hvor lang tid de må spille om dagen og 51 pct. svarer, at forældrene skal installere deres spil.

Forskellen mellem kønnene er størst, når det kommer til børnenes spilletid og hvorvidt forældrene skal installere børnenes spil. Her bestemmer forældrene mere over drengenes spilletid sammenlignet med pigernes, og forældrene skal i højere grad installere pigernes spil sammenlignet med drengenes.

Mine forældre bestemmer, hvor lang tid jeg må spille spil om dagen. 2023



Mine forældre skal installere mine spil. 2023

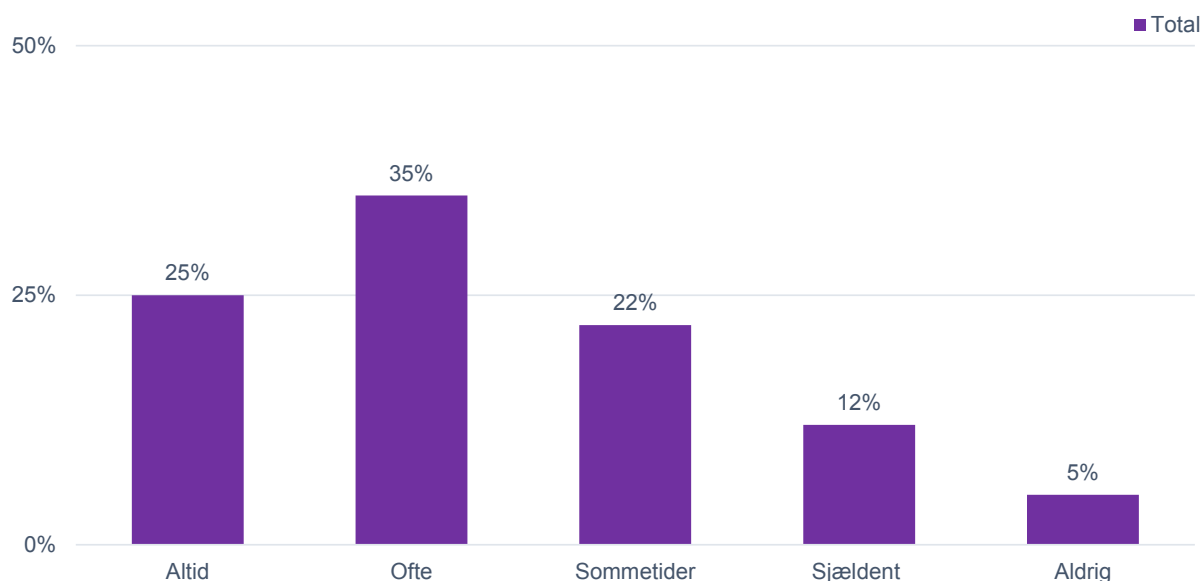


På tværs af alle områder gælder det, at forældrene bestemmer mest over de 1-5-årige og 6-8-årige, hvor forældrene bestemmer mindst over de 12-15-årige.

Forældre vurderer, at de ofte kender aldersmærkningen

60 pct. af forældrene til børnene i undersøgelsen svarer, at de "altid" eller "ofte" kender til aldersmærkningen på de spil, som deres børn spiller.

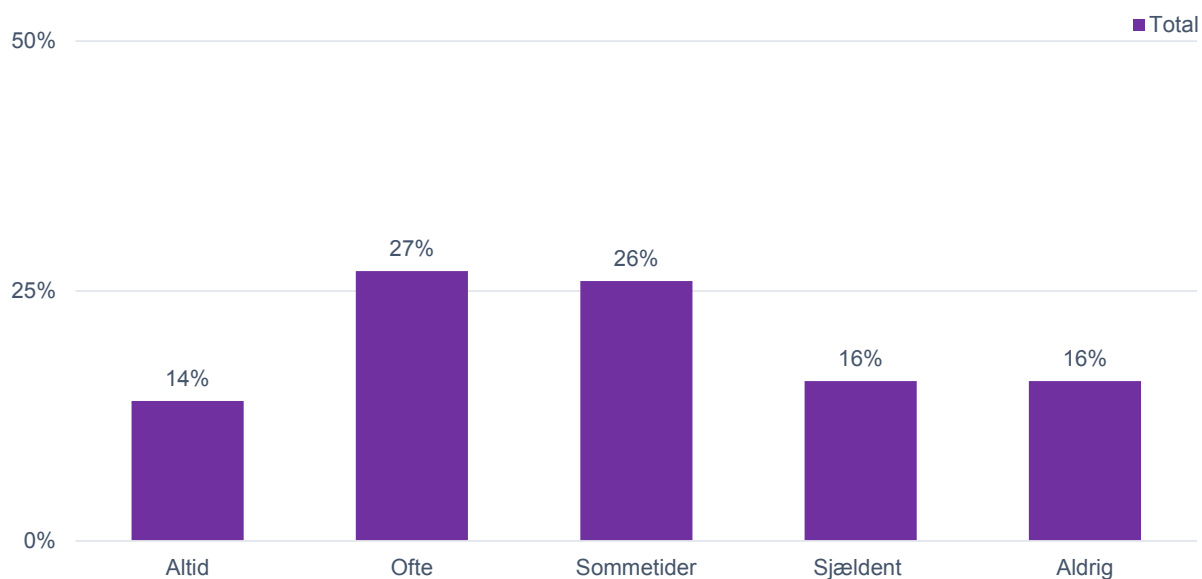
Kender du aldersmærkningen på de digitale spil, dit barn spiller? 2023



Der ses en sammenhæng mellem forældres kendskab til aldersmærkningen og barnets alder. Forældrene til de yngre børn kender oftere "altid" aldersmærkningen, end de ældre børns forældre.

Til sammenligning svarer flest børn selv, at de "ofte" eller "sommetider" ved, hvor gammel man skal være ifølge aldersmærkningen for at spille de spil, de spiller.

Ved du, hvor gammel man ifølge aldersmærkningen skal være, for at spille de spil, du spiller? 2023



Selvom forældrene og flere børn kender aldersmærkningen, betyder det dog ikke nødvendigvis, at børnene kun må spille spil, der passer til deres alder. Det ses ved, at kun 32 pct. af børnene i undersøgelsen svarer, at de kun må spille spil, der passer til deres alder.

Der er dog flere piger (38 pct.) end drenge (26 pct.), der svarer, at de kun må spille alderssvarende spil. Andelen af børn der svarer, at de kun må spille alderssvarende spil falder, jo ældre børnene er.

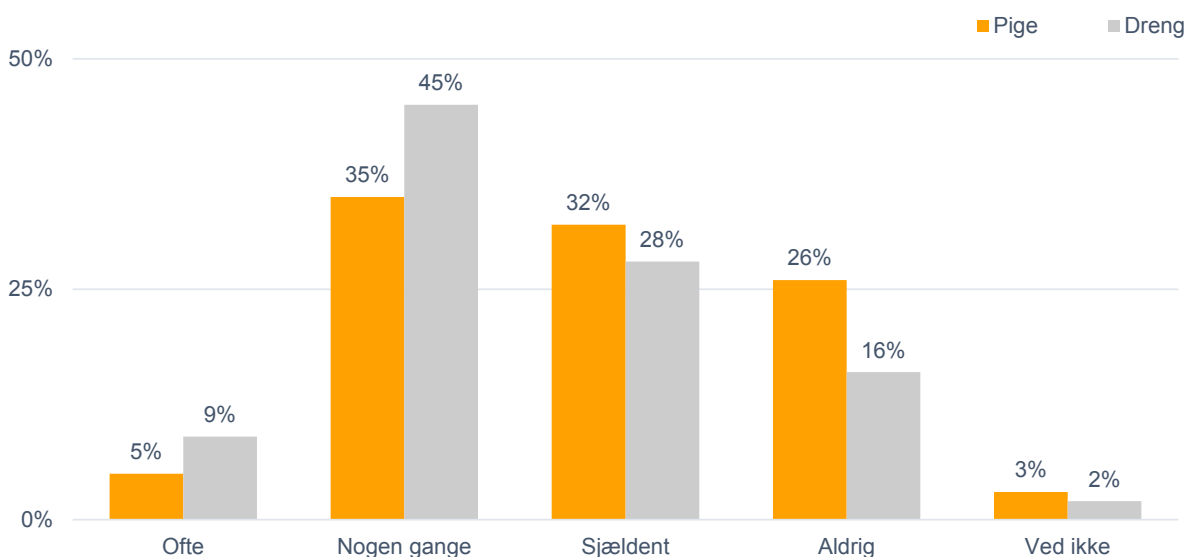
Knap halvdelen af børnene oplever uenigheder med deres forældre om spil

47 pct. af de adspurgte i undersøgelsen bliver nogen gange uenige med deres forældre om digitale spil. Heraf bliver 7 pct. ofte uenige.

Dem der mest svarer, at de ofte bliver uenige med deres forældre, er også dem, der spiller mere end 2 timer dagligt. Omvendt er dem, der mest svarer, at de aldrig bliver uenige, dem der spiller under en halv time dagligt.

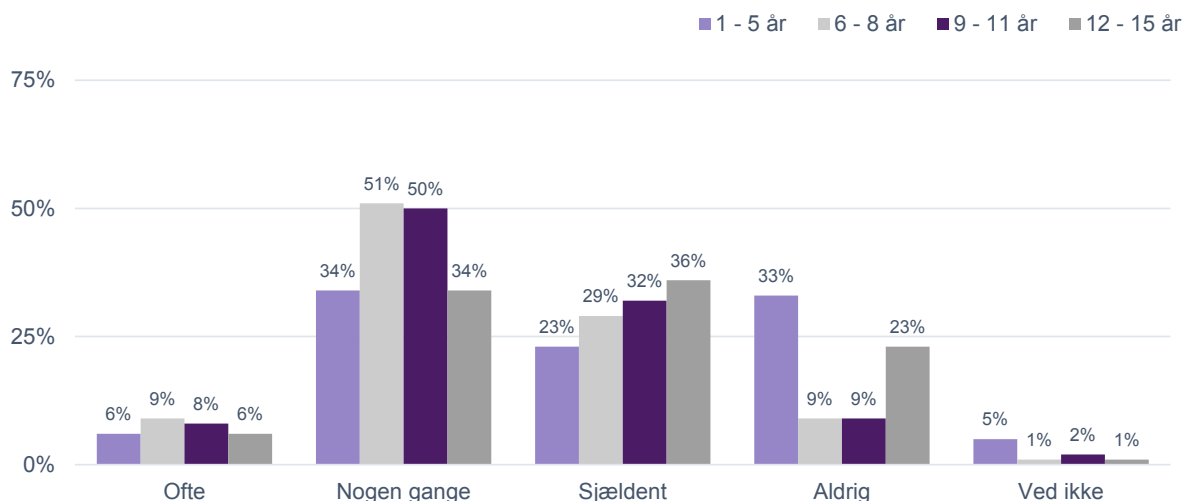
Ser vi på forskellen mellem kønnene, er andelen af drenge størst blandt dem, der ofte eller nogen gange er uenige med deres forældre, hvorimod andelen af piger er størst blandt dem, som sjældent eller aldrig er uenige.

Bliver du nogen gange uenig med dine forældre om at spille digitale spil? 2023



De børn, der oftest bliver uenige med deres forældre om digitale spil "nogen gange", er de 6-11-årige, hvorimod dem der oftest "aldrig" er uenige med deres forældre, både er de yngste (de 1-5-årige) og de ældste (de 12-15-årige).

Bliver du nogen gange uenig med dine forældre om at spille digitale spil? 2023

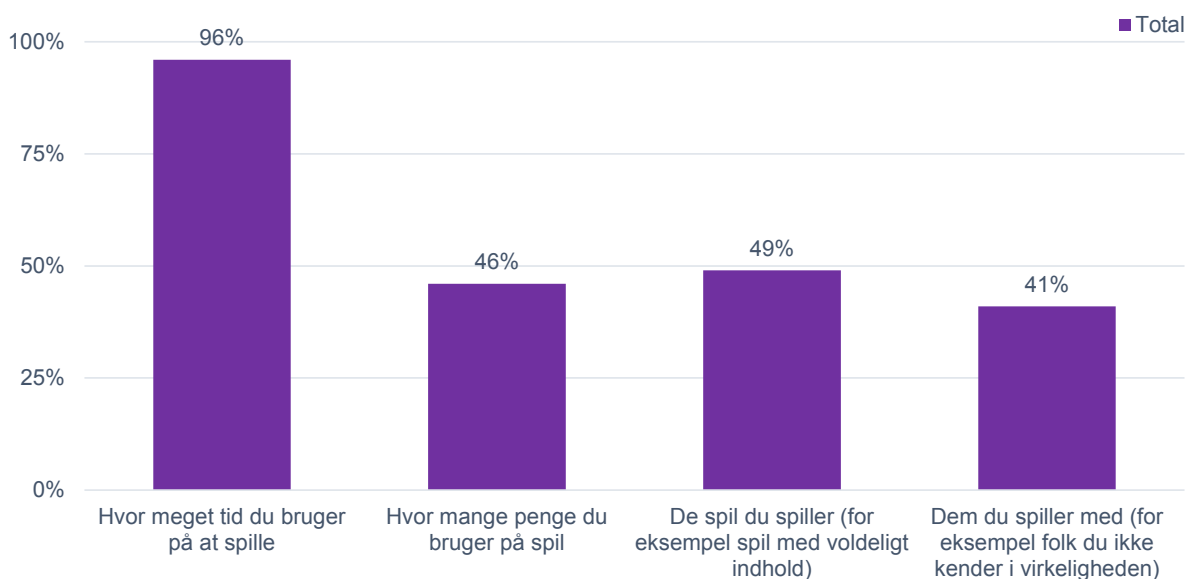


Blandt de ældste børn på 12-15 år er forskellen mellem kønnene tydelig, da 35 pct. af pigerne svarer at de "aldrig" bliver uenige med deres forældre, som til sammenligning kun gælder 11 pct. af drengene.

At jævnlige uenigheder især knytter sig til 6-11-års-alderen, kan skyldes, at der forhandles om spilleregler i denne alder, og at der endnu ikke er fastlagt rammer for spilaktiviteterne.

Tidsforbrug er det der oftest giver anledning til uenigheder mellem børn og forældre

Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? 2023⁸



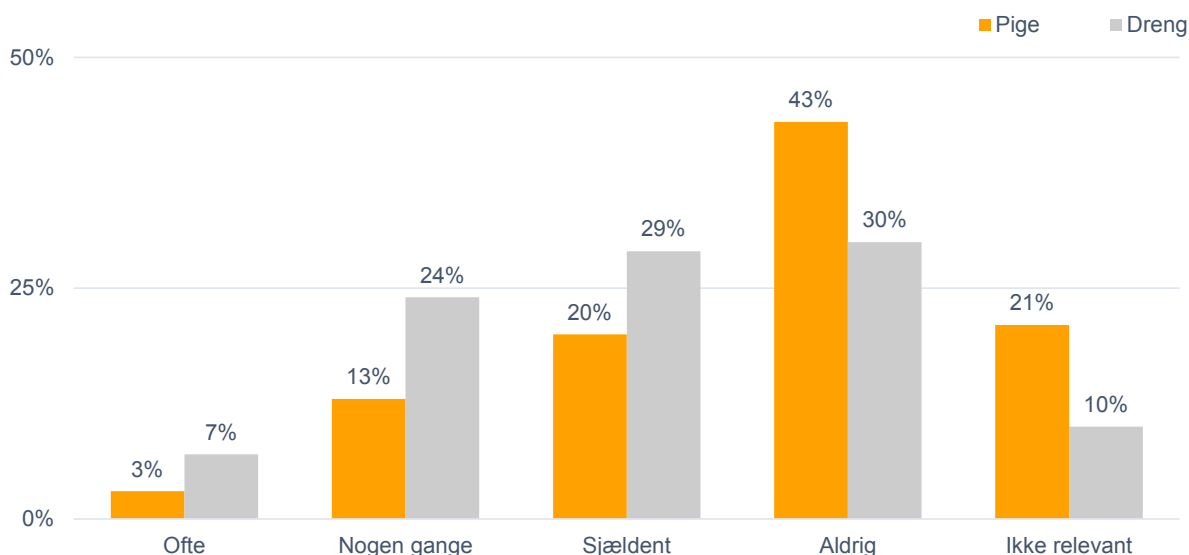
Tidsforbrug er tydeligvis det emne, der oftest giver anledning til uenigheder i familien. Det gælder på tværs af køn og aldersgrupper. I alt oplever 96 pct. af de børn, der oplever uenigheder med deres forældre, at de "ofte", "nogen gange" eller "sjældent" bliver uenige

8 Samlet oversigt over dem der har svaret enten "Ofte", "Nogen gange" eller "Sjældent".

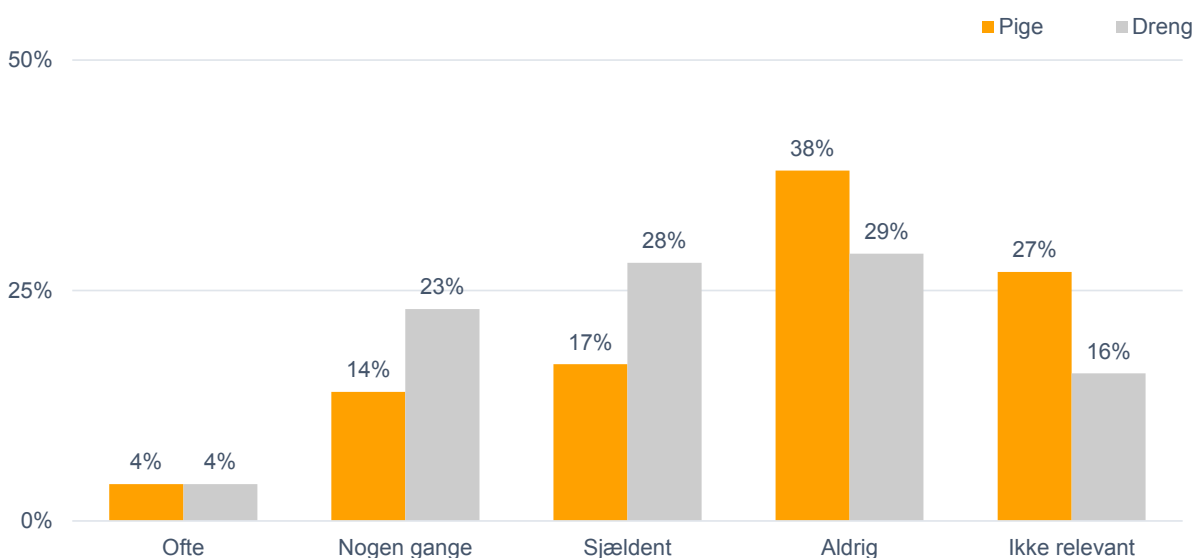
med deres forældre om den tid, de bruger på at spille. Dette kan sandsynligvis forklares med, at "skærmtid" har været bredt diskuteret gennem de seneste år, og at forældrene derfor er særligt opmærksomme på tidsaspektet, når det gælder børn og unges brug af digitale spil.

Generelt bliver flere drenge end piger uenige med deres forældre om både spilletid, pengeforbrug, spillenes indhold og hvem man spiller med. Forskellen mellem kønnene er størst, når vi ser på, hvor mange der bliver uenige med deres forældre om spillenes karakter (fx spil med voldeligt indhold) og pengeforbruget. En forklaring på dette kan være, at drenge oftere spiller spil, som koster penge, og som kan indeholde voldelige elementer.

Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? De spil du spiller (for eksempel spil med voldeligt indhold). 2023



Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? Hvor mange penge du bruger på spil. 2023



Spilleprofiler

Ses der på børnenes spillevaner, er der særligt interessante forskelle mellem køn og aldersgrupper. Derfor opstilles her nogle spilleprofiler med fokus på henholdsvis køn og alder. Profilerne tydeliggør nogle af de interessante forskelle i børnenes spillevaner, der ses blandt de udvalgte kategorier.

Kønsprofilerne viser tendenser, hvor der har været en forskel på minimum 5 procentpoint mellem kønnene. Når der står "oftere" betyder det dermed oftere end det modsatte køn. I aldersprofilerne kan man se tendenser fordelt på undersøgelsens fire aldersgrupper. Når der fx står "21 pct. spiller ca. dagligt" under de 1-5-årige, betyder det, at 21 pct. af de adspurgte 1-5-årige har svaret, at de spiller dagligt.

Kønsprofiler – 2023

Piger	Dreng
Spiller oftere 1-2 dage i ugen	Spiller oftere flere gange dagligt, dagligt eller næsten dagligt
–	Spiller i længere tid ad gangen
Spiller oftere på tablet og telefon	Spiller oftere på computer og konsol
–	Spiller oftere sammen med andre
Spiller oftere med søskende	Spiller oftere med venner og/eller klassekammerater og med folk, de ikke kender udenfor spillet
–	Bruger oftere penge på spil
Forældre skal oftere installere spil	Forældre bestemmer oftere over daglig spilletid
Må oftere kun spille spil, som passer til alderen	–
Må oftere kun spille gratis spil	–
Hører oftere musik, mens de spiller	Streamer oftere videoer om spil, mens de spiller
Bliver oftere "sjældent" eller "aldrig" uenig med forældre om spil	Bliver oftere "ofte" eller "nogle gange" uenig med forældre om spil
–	Oplever oftere at spille mindre tid, end de har lyst til

Aldersprofiler – 2023

1-5 år	6-8 år	9-11 år	12-15 år
21 pct. spiller ca. daglig	47 pct. spiller ca. dagligt	71 pct. spiller ca. dagligt	56 pct. spiller ca. dagligt
75 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	47 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	30 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	33 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller
4 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	9 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	22 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	26 pct. spiller over to timer de dage, de spiller
9 pct. spiller for at mødes med vennerne	23 pct. spiller for at mødes med vennerne	59 pct. spiller for at mødes med vennerne	53 pct. spiller for at mødes med vennerne
42 pct. spiller sammen med andre	73 pct. spiller sammen med andre	93 pct. spiller sammen med andre	83 pct. spiller sammen med andre
11 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	7 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	28 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	24 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet
49 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	37 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	22 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	18 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder
53 pct. må altid kun spille gratis spil	46 pct. må altid kun spille gratis spil	33 pct. må altid kun spille gratis spil	31 pct. må altid kun spille gratis spil
40 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	60 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	58 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	40 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil

Denne rapport er udgivet af Medierådet for Børn og Unge, DR og Det Danske Filminstitut i marts 2024 på baggrund af data indsamlet i november 2023 af Epinion.

Redaktion:

Medierådet for Børn og Unge, DR og Det Danske Filminstitut.

Design:

Alma Gade