

Børns spillevaner 2026

DR, NIMBI og Medierådet for Børn og Unge

Juni 2026



Indhold

4	Resumé
5	Udbredelse af digitale spil i 2026
12	Børns spillevaner i 2026
13	Spilletid og motivation
21	Hvordan spiller børnene
26	Sociale og digitale spil
32	Pengeforbrug
37	Forældreinvolvering
42	Spilprofiler for drenge og piger
46	Forældres digitale spillevaner i 2026
53	Udvikling i børns spillevaner over tid
63	Metode



Introduktion til undersøgelsen

DR, NIMBI og Medierådet for Børn og Unge er gået sammen om at undersøge digitale spillevaner blandt børn i alderen 1-15 år og deres forældre. I denne rapport præsenteres de væsentligste resultater og indsigter fra undersøgelsen.

Hvad er digitale spil?

I denne undersøgelse er børn og deres forældre blevet spurgt om børnenes vaner i relation til digitale spil. Begrebet *digitale spil* dækker alle typer spil, der spilles på digitale enheder og skærme. Det omfatter både simple spil, såsom digitale malebøger til mindre børn, og mere avancerede strategi-, rolle- og actionspil til ældre børn. Spillene kan spilles på tværs af forskellige enheder, herunder mobiltelefoner, tablets, computere, spillekonsoller og VR-briller.

Undersøgelsen er gennemført som en spørgeskemaundersøgelse af analyseinstituttet Epinion i marts-maj 2026. I alt har 1.142 børn og deres forældre besvaret undersøgelsen.

Spørgeskemaet bestod af en indledende sektion rettet mod alle børn og deres forældre, mens hovedparten af spørgeskemaet var målrettet børn, der spiller digitale spil. Denne del af undersøgelsen er besvaret af 1.011 respondenter.

Rapporten arbejder derfor med to målgrupper

1. Alle børn i alderen 1-15 år i Danmark (N=1.142)
2. Børn i alderen 1-15 år i Danmark, der spiller digitale spil (N=1.011)

Forskelle mellem på de to målgrupper er beskrevet nærmere i metodeafsnittet på side 65.

Undersøgelsen er udsendt til forældre, men gennemført som enten rene forældreinterviews, assisterede børneinterviews eller rene børneinterviews, afhængig af barnets alder og den enkelte forælders vurdering.

Undersøgelsen giver et aktuelt billede af børnenes spillevaner i Danmark. For at sikre repræsentativitet er data indsamlet og vægtet efter børn i målgruppens køn, alder og region.

Undersøgelsen bygger ovenpå lignende undersøgelser foretaget i hhv. 2020 og i 2023 – dog udelukkende omfattende spillende børn. I 2026 er der, i tillæg til de tidligere versioner, blevet tilføjet en sektion af spørgsmål til forældre. Formålet er opnå indsigt i, hvor ofte forældrene selv spiller digitale spil og se på sammenhænge mellem forældre og børns spillevaner.

Rigtig god læselyst!

Digitale spil udgør en central del af børns hverdag og fællesskaber i 2026



Omfang og spilletid

Digitale spil udgør en central del af hverdagen for børn og unge i Danmark. I alt har 88% af børn i alderen 1-15 år prøvet at spille digitale spil, og blandt de 6-15 årige gælder det stort set alle.

Digitale spil fylder meget i børns fritidsliv og er for de 6-15 årige en af de mest populære fritidsaktiviteter. I samme målgruppe udgør andelen som spiller dagligt eller næsten dagligt mellem 63 og 70% på tværs af aldersgrupperne.

Drenge spiller længere tid ad gangen end piger, men forskellen er blevet mindre siden 2020.

Samtidig oplever mange børn, at de spiller mindre, end de har lyst til.

Hvor, hvordan og med hvem

Digitale spil spilles primært i hjemmet, men bliver mere mobil, mere social og mere onlinebaseret, jo ældre børnene bliver.

Telefonen er den mest udbredte enhed til digitale spil på tværs af køn og alder, mens drenge oftere end piger spiller på konsol og computer. Omvendt spiller piger oftere på tablet.

Det sociale element i digitale spil står stærkt. 77% af de børn, der spiller digitale spil, spiller med andre, og blandt de 9-15 årige gælder det 87-90%. Udviklingen siden 2023 peger desuden på, at flere af de yngste børn i dag spiller med andre end tidligere.

Motivation og spilvalg

Underholdning er den vigtigste drivkraft bag digitale spil efterfulgt af sociale motiver. Særligt de ældre børn spiller for at være sammen med venner, indgå i fællesskaber og konkurrere med andre. Derudover er det at blive bedre til spil og at lære noget nyt også en større motivationsfaktor for børn og unge.

Børns vej til nye spil bliver mere social og digital med alderen. Blandt de yngste spiller forældrene en central rolle i at vælge nye spil børnene, mens venner, klassekammerater, sociale medier og YouTube i stigende grad præger spilvalgene blandt de ældre.

Pengeforbrug og forælderroller

Pengeforbrug på digitale spil er mest udbredt blandt de ældre børn, men for de fleste er beløbene begrænsede. Blandt de børn, der bruger penge på spil, har flertallet brugt under 100 kr. inden for den seneste måned.

Forældrene spiller en tydelig rolle i beslutninger om køb i spil, mens forældrenes bestemmelse over pengeforbrug er mindre tydelig.

Samtidig er forældreinvolveringen steget på flere centrale områder siden 2023. Flere børn oplever i dag, at deres forældre bestemmer, hvor længe de må spille, og at forældrene skal installere deres spil.

Forældrenes adfærd og tanker

Digitale spil er ikke kun en del af børns hverdag, men også af mange forældres. 30% af forældrene spiller selv digitale spil dagligt eller næsten dagligt, mens 24% spiller et par gange om ugen.

Over halvdelen af forældrene til børn i alle aldersgrupper er enige i, at digitale spil kan bidrage positivt til børn og unges udvikling og dannelse, mens 8% er uenige heri.

Tidsforbrug den største bekymring blandt forældrene. 69% peger på spilletid som en bekymring, mens også sociale og indholdsmæssige forhold fylder – særligt hvem barnet spiller med, og hvilke typer spil barnet spiller. 71% af forældrene angiver dog, at de ikke har behov for mere viden om deres børns spillevaner.

Udbredelse af digitale spil i 2026

Denne sektion belyser udbredelsen af digitale spil blandt et repræsentativt udsnit af børn og deres forældre i Danmark. Resultaterne omfatter derfor både børn, der spiller digitale spil, og børn, der ikke spiller.



1

Digitale spil er en udbredt del af børns hverdag – særligt blandt de 9-15 årige

88% af forældrene angiver, at deres barn har prøvet at spille et digitalt spil, hvilket vidner om en høj samlet udbredelse blandt børn i Danmark. Udbredelsen varierer dog på tværs af alder: Blandt de 1-5 årige har 66% prøvet at spille digitale spil, mens det gælder næsten samtlige af de 9-15 årige (99%). I aldersgruppen 9-15 årige spiller mere end to af tre digitale spil næsten hver dag.

2

Digitale spil er blandt de mest foretrukne fritidsaktiviteter blandt børn i alderen 6-15 år

39% af børn i alderen 6-15 år angiver digitale spil som en af de aktiviteter, de bedst kan lide at lave i deres fritid. Det gør digitale spil til den fritidsaktivitet, som flest børn og unge i aldersgruppen samlet set fremhæver som deres foretrukne. Blandt de 1-5 årige fylder andre aktiviteter som leg mere, mens digitale spil nævnes som fortrukket fritidsaktivitet af 14%. Resultaterne viser samtidig, at børns fritidsliv er sammensat af mange forskellige aktiviteter, herunder leg, socialt samvær, sport og kreative aktiviteter.

3

Mange forældre spiller selv digitale spil i hverdagen

30% af forældrene spiller digitale spil dagligt eller næsten dagligt, mens yderligere 24% spiller et par gange om ugen. Samlet spiller mere end halvdelen af forældrene dermed digitale spil mindst et par gange om ugen, mens 13% aldrig spiller.

4

Forældre ser digitale spil som mere end blot underholdning

60% af forældrene er enige eller meget enige i, at digitale spil kan bidrage positivt til børn og unges udvikling og dannelse. Den største opbakning findes blandt forældre til børn i alderen 6-8 år, hvor 16% er meget enige, og 46% er enige. Samtidig er 8% af forældrene enten uenige eller meget uenige i udsagnet.

Digitale spil har en central plads i børns fritid blandt de 6-15 årige. De 1-5 årige viser en begyndende interesse



For børn i skolealderen (6-15 år) er gaming og digitale spil en af de mest populære fritidsaktiviteter, mens leg fylder mest blandt de 1-5 årige.

I undersøgelsen er børnene blevet spurgt om, hvad de bedst kan lide at lave i deres fritid¹.

Blandt de 6-15 årige beskriver 39% gaming eller digitale spil som en af de aktiviteter, de foretrækker i fritiden. Herefter følger socialt samvær (27%) samt specifikke sports- og bevægelsesaktiviteter (19%).

For de yngste børn i alderen 1-5 år er leg den foretrukne fritidsaktivitet, hvilket 40% nævner. Dernæst kommer tid med familien (21%) og ophold i naturen (16%). Gaming og digitale spil er den fjerde mest nævnte fritidsaktivitet i denne aldersgruppe.

Det peger på, at digitale spil fylder mere og mere i børns fritid med alderen, men at det også indgår som en del af et bredere fritidsliv fremfor at stå alene.

Hvis du selv kan vælge, hvad kan du bedst lide at lave i din fritid?¹

N = 1138



Noter: (1) Dette har været et åbent spørgsmål, hvor børnene frit har kunne skrive, hvad de bedst kan lide at lave i deres fritid. Det har således været muligt at skrive flere svar. Ved hjælp af Epinions GDPR-sikre sprogmodel er ovenstående kategorier først blevet identificeret baseret på de åbne besvarelser og derefter er besvarelserne blevet kategoriseret i ovenstående kategorier. Blanke besvarelser er sorteret fra.

Næsten ni ud af ti børn mellem 1 og 15 år har prøvet at spille digitale spil i 2026. Særligt fra skolealderen stiger andelen, der har spillet digitale spil, markant.



88% af børn i alderen 1-15 år har prøvet at spille digitale spil, men erfaringen varierer markant på tværs af aldersgrupper.

Det er især blandt de yngste børn, at digitale spil endnu ikke er en fast del af hverdagen for alle. Blandt de 1-5 årige svarer 34% af forældrene, at deres barn ikke har prøvet at spille et digitalt spil. For børn i skolealderen tegner der sig et helt andet billede: Blandt de 6-15 årige angiver mellem blot 4% og 1% af forældrene, at deres barn ikke har erfaring med digitale spil.

Samlet set peger resultaterne på, at digitale spil i høj grad er blevet en integreret del af barndommen i 2026. Samtidig viser tallene, at en tredjedel af børnene første gang spiller digitale spil i skolealderen.

Har dit barn nogensinde prøvet at spille et digitalt spil?

N = 1142



Ældre børn spiller hyppigere digitale spil end yngre børn. Samtidig spiller drenge hyppigere end piger



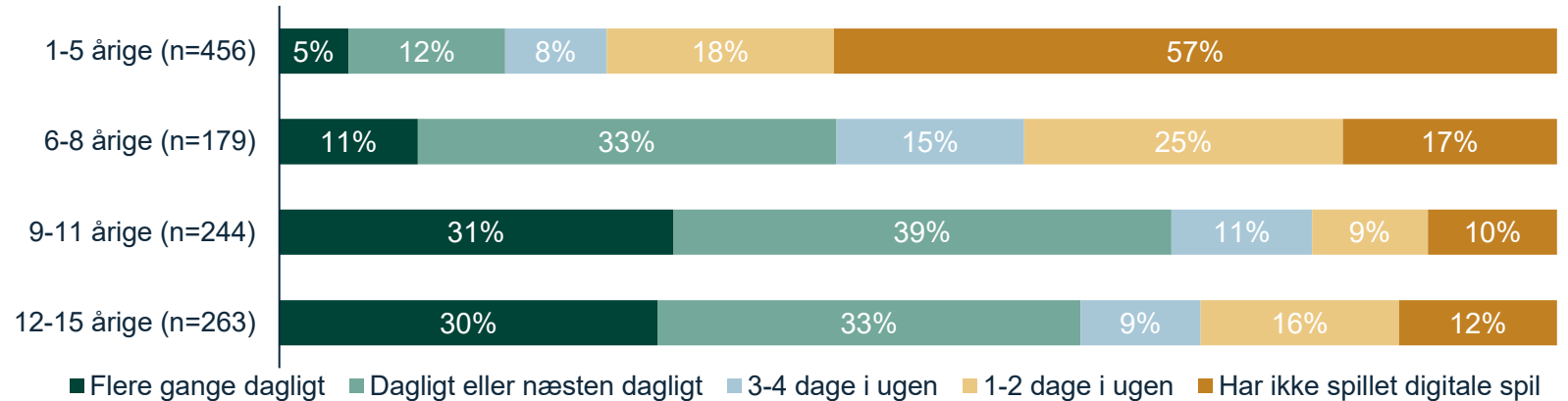
Det er især de 9-11 årige og 12-15 årige, der spiller digitale spil hyppigt.

For aldersgrupperne 9-11 år og 12-15 år, har omkring hver tredje spillet digitale spil flere gange dagligt den seneste uge, mens henholdsvis 70% og 63% har spillet næsten hver dag eller oftere. Til sammenligning gælder det i mindre grad de yngste børn, hvor 17% blandt de 1-5 årige har spillet næsten hver dag eller oftere, mens det gælder 44% af de 6-8 årige. Over halvdelen af de 1-5 årige (57%) har ikke spillet digitale spil inden for den seneste uge.

De 9-11 årige er den aldersgruppe, der spiller digitale spil oftest. Ser vi specifikt på denne gruppe fordelt på køn, fremgår det, at drenge i alderen 9-11 år i højere grad end piger spiller digitale spil næsten dagligt eller oftere. 75% af drengene i aldersgruppen spiller digitale spil næsten dagligt eller oftere, mens samme gælder 65% af pigerne.

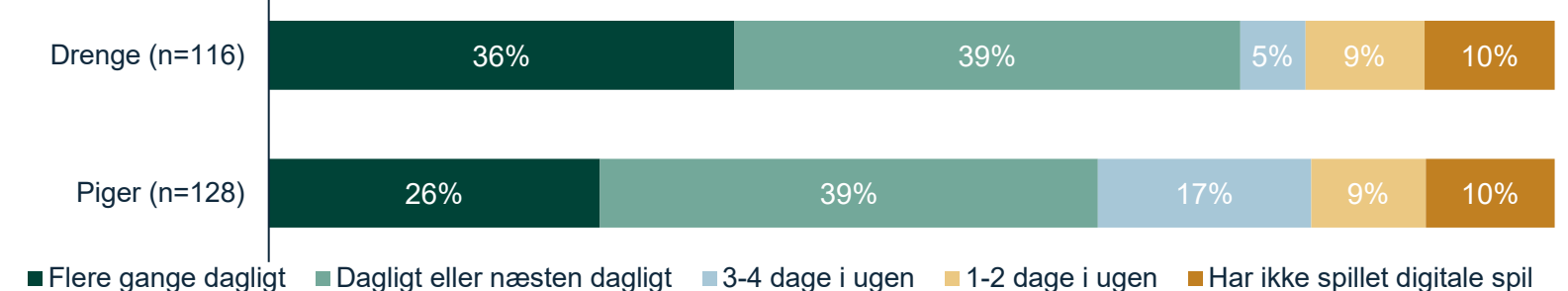
Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge?¹

N = 1142



Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge?¹ (9-11 årige)

N = 244



Noter: (1) Børn som aldrig har spillet digitale spil har ikke fået stillet dette spørgsmål, men er efterfølgende blevet tilføjet til svarkategorien 'Har ikke spillet digitale spil'. Data er vægtet efter nationale fordelinger

Mange forældre spiller selv digitale spil i hverdagen. På tværs af børns aldersgrupper spiller over halvdelen af forældrene mindst et par gange om ugen



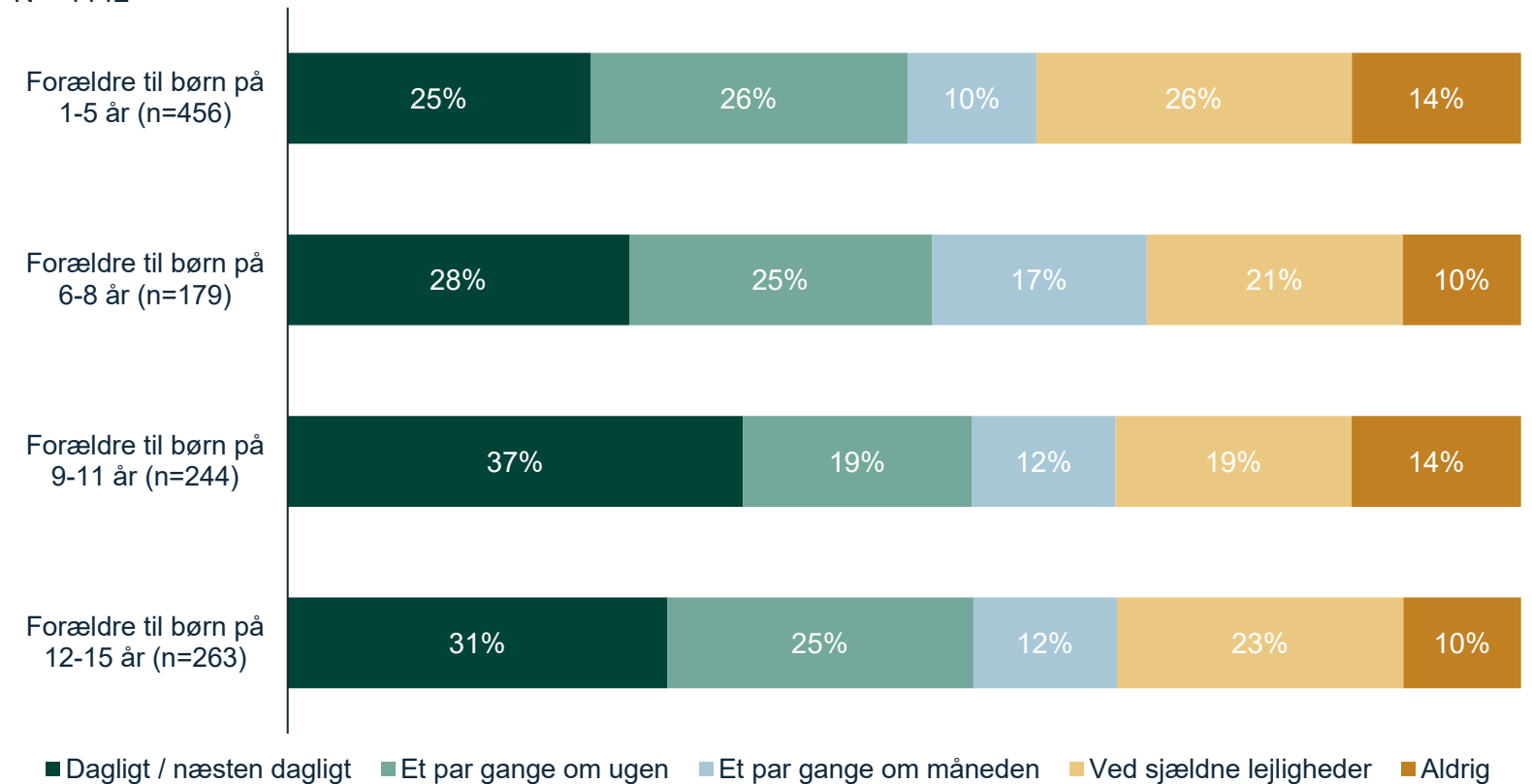
Digitale spil er ikke kun en del af børns hverdag, men også mange forældres.

Blandt forældre til børn på 1-15 år spiller over halvdelen selv digitale spil mindst et par gange om ugen – det gælder på tværs af deres børns alder. Det peger på, at digitale spil i mange familier er en integreret del af hverdagen og ikke kun noget, der knytter sig til børn og unge.

Særligt blandt forældre til børn i alderen 9-11 år er der en relativt stor andel, der spiller dagligt eller næsten dagligt. Det gælder 37%, mens andelen i de øvrige aldersgrupper ligger mellem 25% og 31%.

Hvor ofte spiller du selv digitale spil?

N = 1142



Forældre ser i vid udstrækning digitale spil som mere end blot underholdning. Den mest positive vurdering findes blandt forældre til de yngste børn



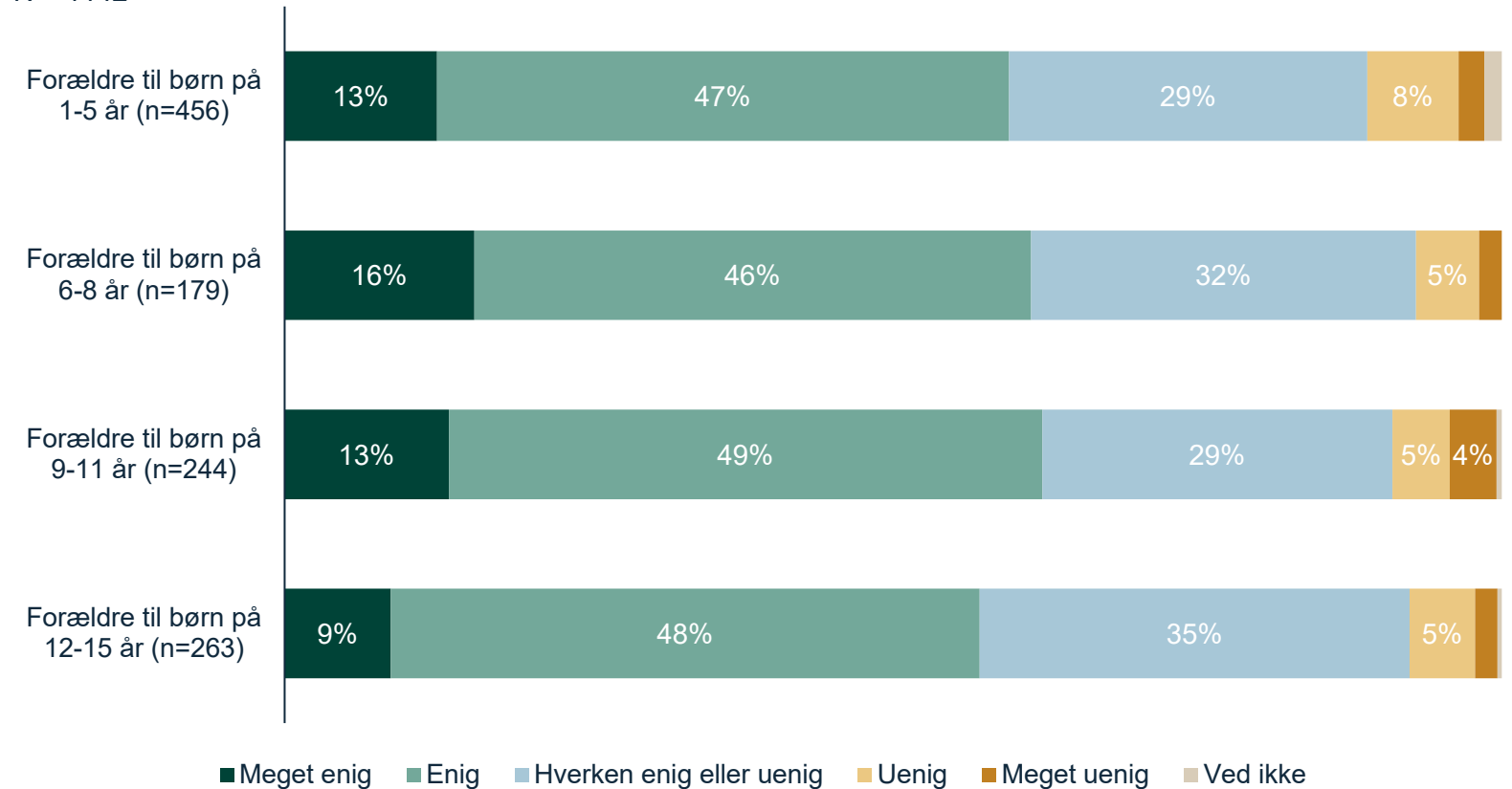
Majoriteten af forældre til børn i alderen 1-15 år, mener at digitale spil kan bidrage positivt til børn og unges udvikling og dannelse

Over halvdelen af forældrene til børn i alle aldersgrupper angiver, at de enten er enige eller meget enige i, at digitale spil kan bidrage positivt til børn og unges udvikling og dannelse. Det peger på, at digitale spil i stigende grad opfattes som mere end blot underholdning og også som en aktivitet med potentiale for læring og udvikling.

Den største opbakning findes blandt forældre til børn i alderen 6-8 år. Her er 16% meget enige, mens 46% er enige i udsagnet. Andelen, der er meget enige, falder gradvist i takt med barnets alder.

Hvor enig eller uenig er du i følgende udsagn? Jeg mener, at digitale spil kan bidrage positivt til børn og unges udvikling og dannelse¹.

N = 1142



Noter: (1) Procentsatser på 3% eller derunder vises ikke i grafen på grund af læsbarhed.

© Copyright Epinion

Børns spillevaner i 2026

Denne sektion omfatter resultater for børn, der spiller digitale spil, på tværs af aldersgrupper i Danmark. Resultaterne omfatter derfor ikke børn, der aldrig spiller digitale spil.

Sektionen er opdelt i en række afsnit, der belyser forskellige aspekter ved børns spiladfærd – samt et afsnit om forældrene.

Spilletid og motivation

Afsnittet omhandler omfang, spilletid og motivationen for at spille blandt spillende børn



1

Spilletiden på digitale spil stiger med alderen og er højere blandt drenge end piger

Fra 9-årsalderen ses en tydelig stigning i andelen af børn, der spiller mere end to timer på de dage, hvor de spiller digitale spil. De yngste børn spiller derimod oftere højst én time ad gangen. Samtidig viser resultaterne, at drenge generelt bruger mere tid på digitale spil end piger.

2

Børn spiller først og fremmest for at blive underholdt

84% af de børn, der spiller digitale spil, angiver underholdning som deres primære motivation for at spille. Sociale motiver spiller også en vigtig rolle – særligt blandt de ældre børn. Her angiver 57% af de 9-11 årige og 54% af de 12-15 årige, at de spiller for at være sammen med venner.

3

De ældste børn oplever oftere, at deres spilletid matcher deres ønsker

60% af de 12-15 årige, som spiller digitale spil, oplever, at de spiller så meget, som de har lyst til. Til sammenligning gælder det 38% af de 6-8 årige og 40% af de 1-5 årige. Blandt de 6-8 årige oplever knap halvdelen, at de spiller mindre, end de ønsker.

4

De fleste børn spiller flere forskellige spil i løbet af en uge

En fjerdedel af børnene, som spiller digitale spil, angiver, at de har spillet to forskellige spil i den seneste uge, mens 19% har spillet tre forskellige spil. Samtidig bliver børns spilrepertoire bredere med alderen, mens de yngste børn oftere enten ikke har spillet eller kun har spillet få forskellige spil.

Digital spilletid stiger med alderen og er generelt længere for drenge end piger



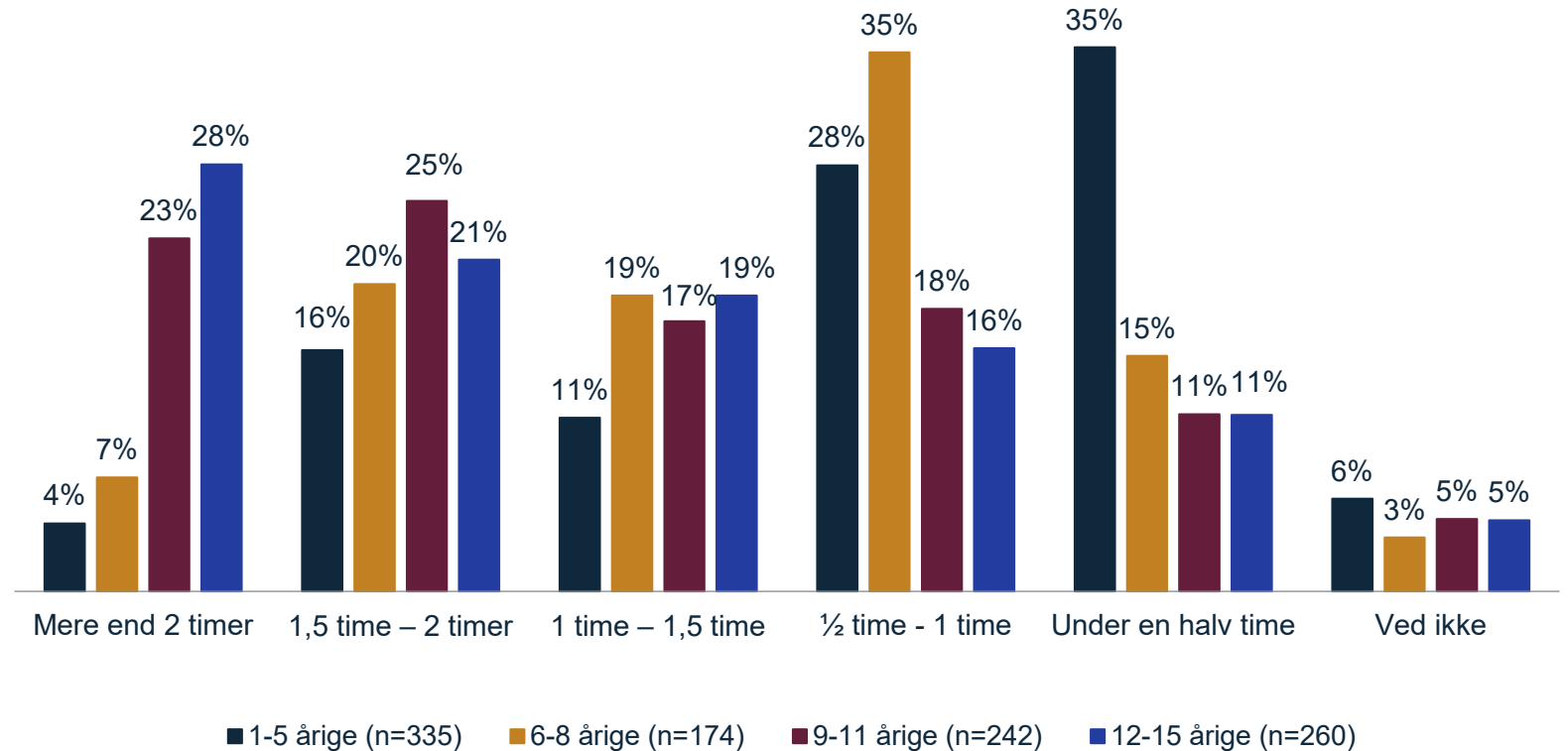
Det er især de 9-11 årige og 12-15 årige, der bruger længere tid på digitale spil.

Der ses en tydelig aldersforskel i tiden brugt på digitale spil, hvor spilletiden stiger i takt med børnenes alder. Særligt fra 9-årsalderen ses en markant stigning: Omkring hver fjerde i aldersgrupperne 9-11 år og 12-15 år spiller mere end to timer på de dage, hvor de spiller. Til sammenligning gælder det kun for en mindre andel af de yngste børn, hvor 4% af de 1-5 årige og 7% af de 6-8 årige spiller mere end to timer. Blandt de yngre børn spiller størstedelen relativt kort tid; 63% af de 1-5 årige og 40% af de 6-8 årige spiller højst én time.

Der ses også tydelige forskelle mellem kønnene i den tid, der bruges på digitale spil (ikke vist). Drenge spiller generelt længere tid end piger på de dage, hvor de spiller. 22% af drengene spiller mere end to timer, mens det samme gælder for 11% af pigerne. Omvendt spiller 48% af pigerne højst én time mod 34% af drengene.

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

N = 1011



Børn spiller først og fremmest for at blive underholdt. Samtidig fylder de sociale motiver også - særligt "at mødes med venner" og "være en del af et fællesskab"



På tværs af alle aldersgrupper er underholdning den vigtigste grund til at spille digitale spil. Mellem 82% og 85% angiver, at de spiller for at blive underholdt, hvilket gør motivet gennemgående blandt både de yngste og de ældste børn.

Samtidig får sociale motiver større betydning med alderen. Blandt de 9-11 årige og 12-15 årige angiver over halvdelen, at de spiller for at være sammen med venner.

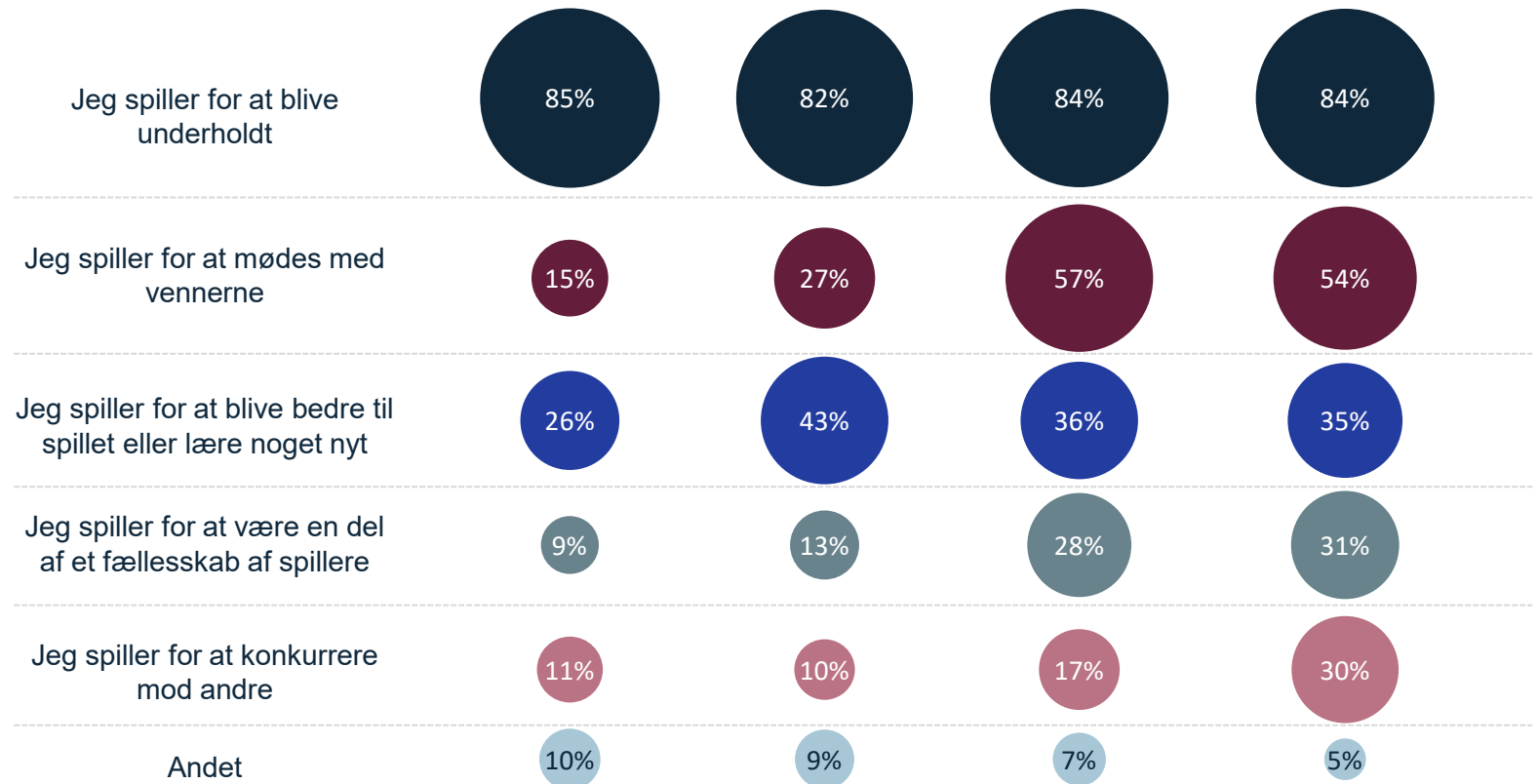
Ønsket om at blive bedre til spil eller lære noget nyt fylder også blandt børn og unge. Dette motiv er særligt udbredt blandt de 6-8 årige, hvor 43% angiver det som en grund til at spille.

Konkurrence og ønsket om at være en del af et fællesskab fylder især blandt de ældste børn. Blandt de 12-15 årige angiver 30%, at de spiller for at konkurrere mod andre, mens 31% spiller for at være en del af et fællesskab af spillere. Disse motiver nævnes markant sjældnere blandt de yngste børn.

Hvorfor spiller du digitale spil?

N = 1011

1-5 årige (n=335) 6-8 årige (n=174) 9-11 årige (n=242) 12-15 årige (n=260)



De ældste børn oplever i højere grad end de yngre, at deres spilletid matcher deres ønsker



Knap halvdelen (48%) af børnene oplever, at de spiller så meget, som de har lyst til.

De 12-15 årige skiller sig ud ved oftere end de yngre børn at opleve, at de spiller så meget, som de har lyst til. Det gælder 60% af de 12-15 årige, mens andelen er lavere blandt både de 1-5 årige, 6-8 årige og 9-11 årige. Knap halvdelen (48%) af de 9-11 årige angiver dog, at de spiller så meget, som de har lyst til.

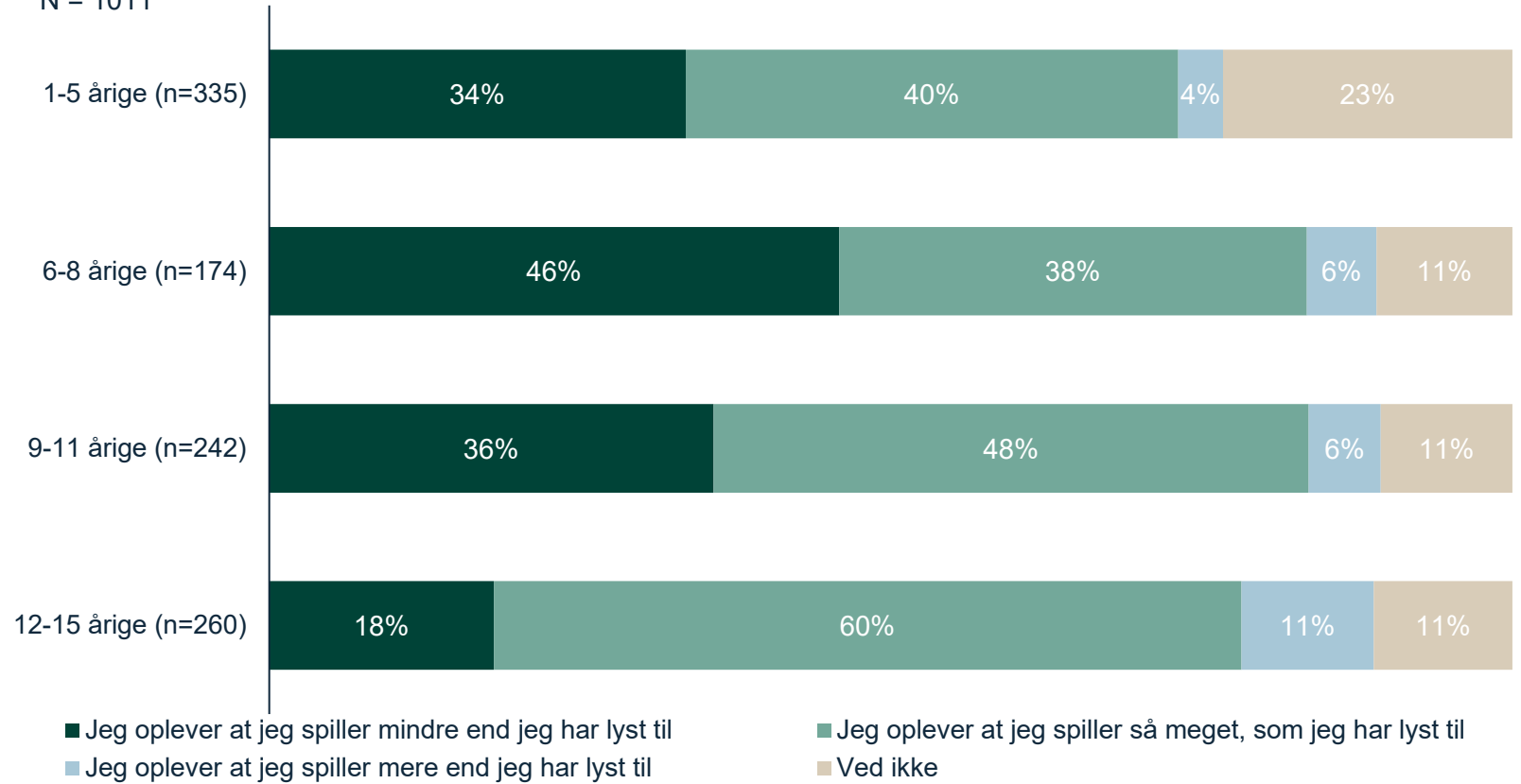
Omvendt oplever de tre yngste aldersgrupper oftere, at de spiller mindre, end de har lyst til. Det gælder 34% af de 1-5 årige, 46% af de 6-8 årige og 36% af de 9-11 årige, mod 18% af de 12-15 årige.

De yngste og mellemste aldersgrupper er dermed mere tilbøjelige til at opleve, at deres spilletid er lavere, end de selv ønsker, mens de ældste i højere grad oplever, at spilletiden stemmer overens med deres ønsker.

På tværs af aldersgrupperne ser vi også, at mellem 4% og 11% oplever, at de spiller mere end de har lyst til. Andelen er højest blandt de ældste børn.

Hvordan oplever du den tid du bruger på at spille?

N = 1011



De fleste børn spiller 2-3 forskellige spil i løbet af en uge. Samtidig vokser variationen i spilvalg med alderen



På tværs af aldersgrupper har børnene oftest spillet 2-3 forskellige digitale spil i den seneste uge.

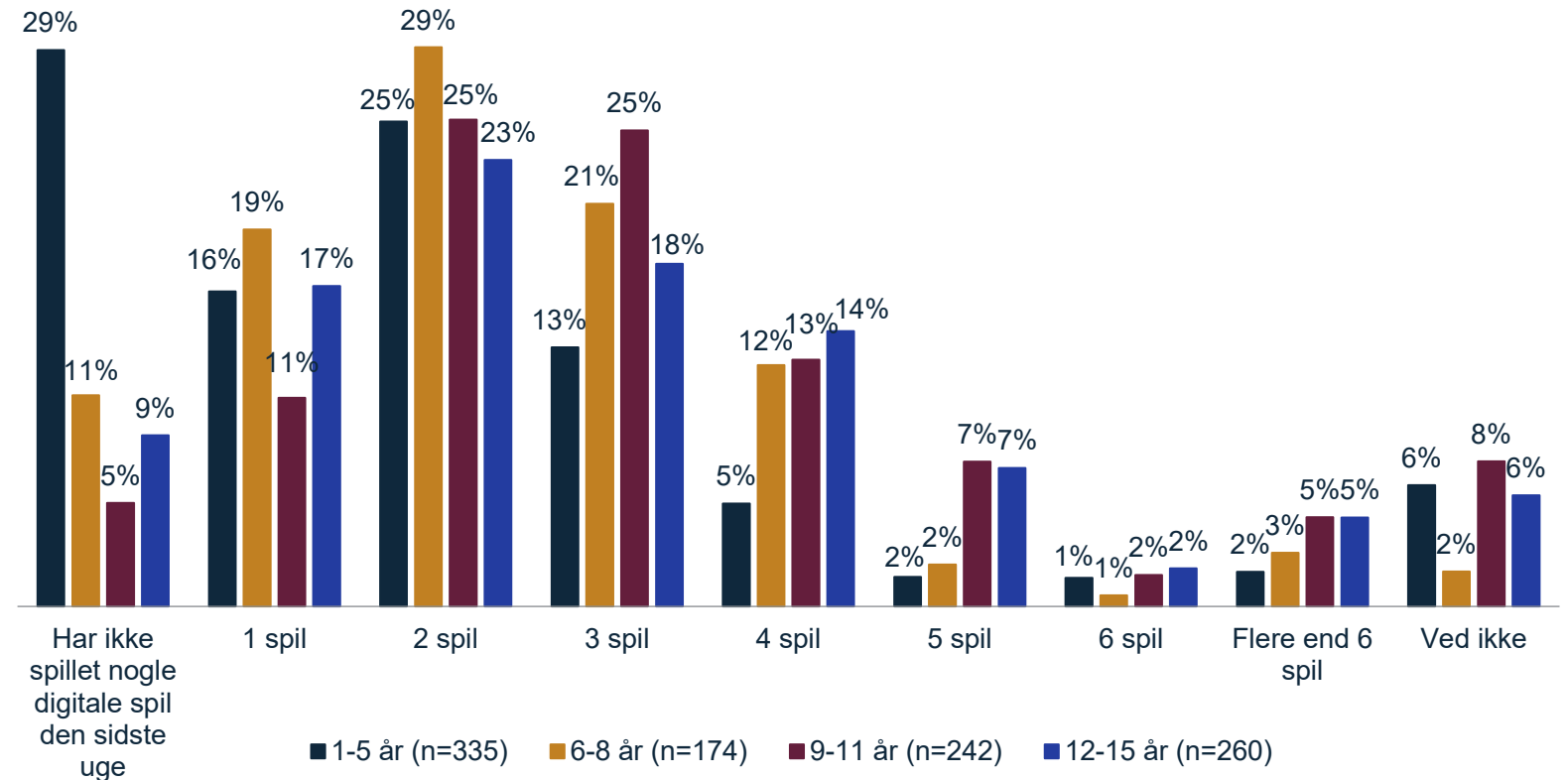
Samtidig er der tydelige aldersforskelle i, hvor bredt deres spiludvalg er. De yngste børn skiller sig ud ved oftere slet ikke at have spillet digitale spil, mens de ældre børn i højere grad spiller flere forskellige spil.

Særligt blandt de 9-11 årige og 12-15 årige er det mere udbredt at have spillet flere forskellige spil i løbet af ugen, mens de yngste børn oftere holder sig til få spil eller slet ikke har spillet. Samlet peger det på, at børns spilrepertoire bliver bredere med alderen.

Kønssforskellene er mindre tydelige, men peger på, at drenge i lidt højere grad end piger spiller flere forskellige spil. Piger angiver omvendt oftere, at de slet ikke har spillet digitale spil i den seneste uge (ikke vist).

Hvor mange forskellige digitale spil tror du, at du har prøvet at spille den sidste uge?¹

N = 1011



Roblox, Minecraft og Fortnite topper på tværs af børn i skolealderen



Roblox, Minecraft og Fortnite er de mest populære spil blandt børn i skolealderen.

Fra 6-årsalderen og opefter tegner der sig et stabilt mønster i børns spilpræferencer. På tværs af aldersgrupperne 6-8 år, 9-11 år og 12-15 år placerer Roblox, Minecraft og Fortnite sig konsekvent som de tre mest populære spil.

Samtidig ser vi, at præferencerne uden for top 3 varierer med alderen. Blandt de 6-8 årige er EA Sports FC og Pokémon blandt de mest populære spil, mens Brawl Stars og Toca Boca er blandt de mest populære spil for de 9-11 årige og EA Sports FC og GTA for de 12-15 årige.

Blandt de 1-5 årige adskiller præferencerne sig mere tydeligt fra de ældre børns. Her indgår Minecraft og Roblox også i top 5 sammen med spillene Ramasjang, Minisjang og Mario Kart.

Top 5 over populære spil fordelt på alder¹

	1-5 årige (n=192)	6-8 årige (n=133)	9-11 årige (n=185)	12-15 årige (n=190)
1	Minecraft	Roblox	Roblox	Roblox
2	Ramasjang	Minecraft	Minecraft	Minecraft
3	Roblox	Fortnite	Fortnite	Fortnite
4	Minisjang	EA Sports FC	Brawl Stars	EA Sports FC
5	Mario Kart	Pokémon	Toca Boca	GTA

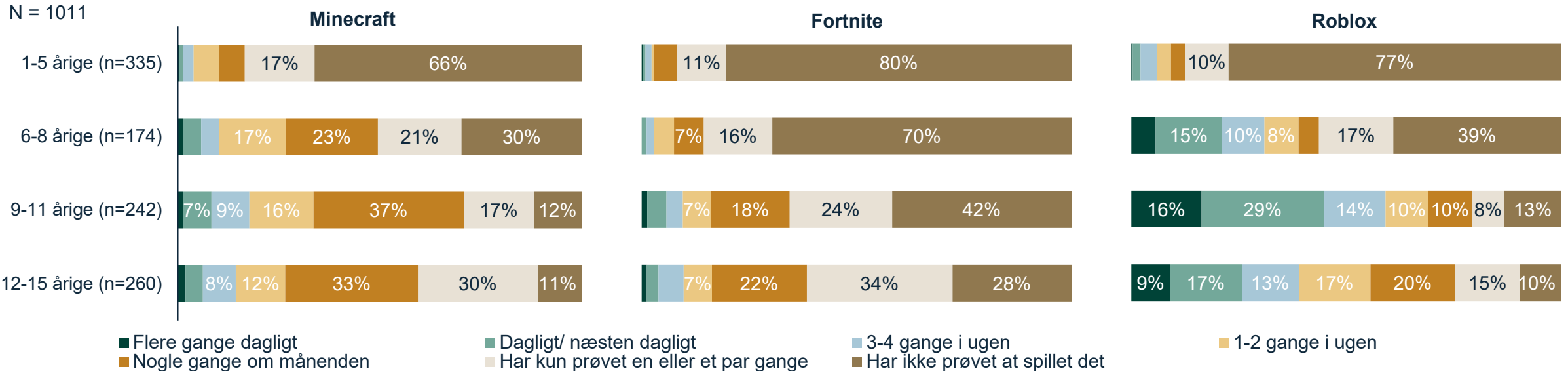
Noter: (1) Figuren viser de meste populære spil for børn, som har angivet, at de har spillet mindst 1 digitalt spil i løbet af den seneste uge og har angivet en eller flere spiltitler. Ved hjælp af Epinions GDPR-sikre sprogmodel er spiltitler blevet rensset (eksempelvis er Fifa, FIFA2023, FC 24 alle rensset til EA Sports FC). Derefter er antallet af gange en spiltitel er nævnt aggregeret. Blanke besvarelser er sorteret fra.

Roblox er det spil, der spilles hyppigst blandt både de 9-11-årige og de 12-15-årige



Samlet set er Minecraft, Fortnite og Roblox de mest populære digitale spil blandt børn i alderen 1-15 år. På tværs af aldersgrupperne ses markante forskelle i udbredelsen af de tre spil. Fortnite er primært udbredt blandt børn over 9 år og mest populært blandt de 12-15-årige. Roblox og Minecraft har en bredere appel og spilles også blandt de 6-8-årige, men er mest udbredte blandt de 9-11-årige. Generelt er de tre spil kun i begrænset omfang udbredt blandt de yngste børn i alderen 1-5 år. På tværs af spillene gælder det desuden, at drenge generelt spiller dem oftere end piger (ikke vist).

Hvor ofte spiller du disse spil?¹



Noter: (1) Procentsatser på 6% eller derunder vises ikke i grafen på grund af læsbarhed.

Hvordan spiller børnene

Afsnittet omhandler, hvor og hvordan spillende børn spiller digitale spil, samt hvor de finder inspiration til spillene.



1

Digitale spil foregår primært i hjemmet, men bliver mere mobile med alderen

95% af de børn, som spiller digitale spil, spiller derhjemme. Samtidig spiller de ældre børn oftere flere forskellige steder – eksempelvis på farten, i skolen eller hjemme hos venner og familie. Blandt de 9-11 årige spiller 41% af dem, som spiller digitale spil, hjemme hos venner eller familie, mens 32% spiller på farten.

2

Telefonen er den mest udbredte enhed til digitale spil

Telefonen er den mest anvendte enhed blandt både drenge og piger. Blandt børn, der spiller digitale spil, bruger 56% af drengene og 60% af pigerne telefonen til at spille på. Samtidig spiller drenge oftere end piger på flere forskellige enheder – særligt spillekonsol og computer. Computer bliver desuden mere udbredt med alderen, mens tablet og spillekonsol står stærkest blandt de 6-11 årige.

3

Venner og klassekammerater bliver med alderen den vigtigste vej til nye spil

Børns sociale relationer får stigende betydning for, hvordan de finder nye spil. Blandt de 1-5 årige, som spiller digitale spil, finder 28% nye spil gennem venner, klassekammerater eller børn i familien, mens det gælder 82% af de 9-11 årige og 75% af de 12-15 årige. Samtidig falder forældrenes betydning som kilde til nye spil fra 41% blandt de yngste, som spiller digitale spil, til 6% blandt de ældste. Sociale medier og videodelingstjenester spiller desuden en større rolle i takt med alderen.

Langt de fleste børn spiller digitale spil derhjemme. Samtidig bliver spilleaktiviteten mere mobil og social med alderen, hvor flere spiller hos venner, i skolen og på farten



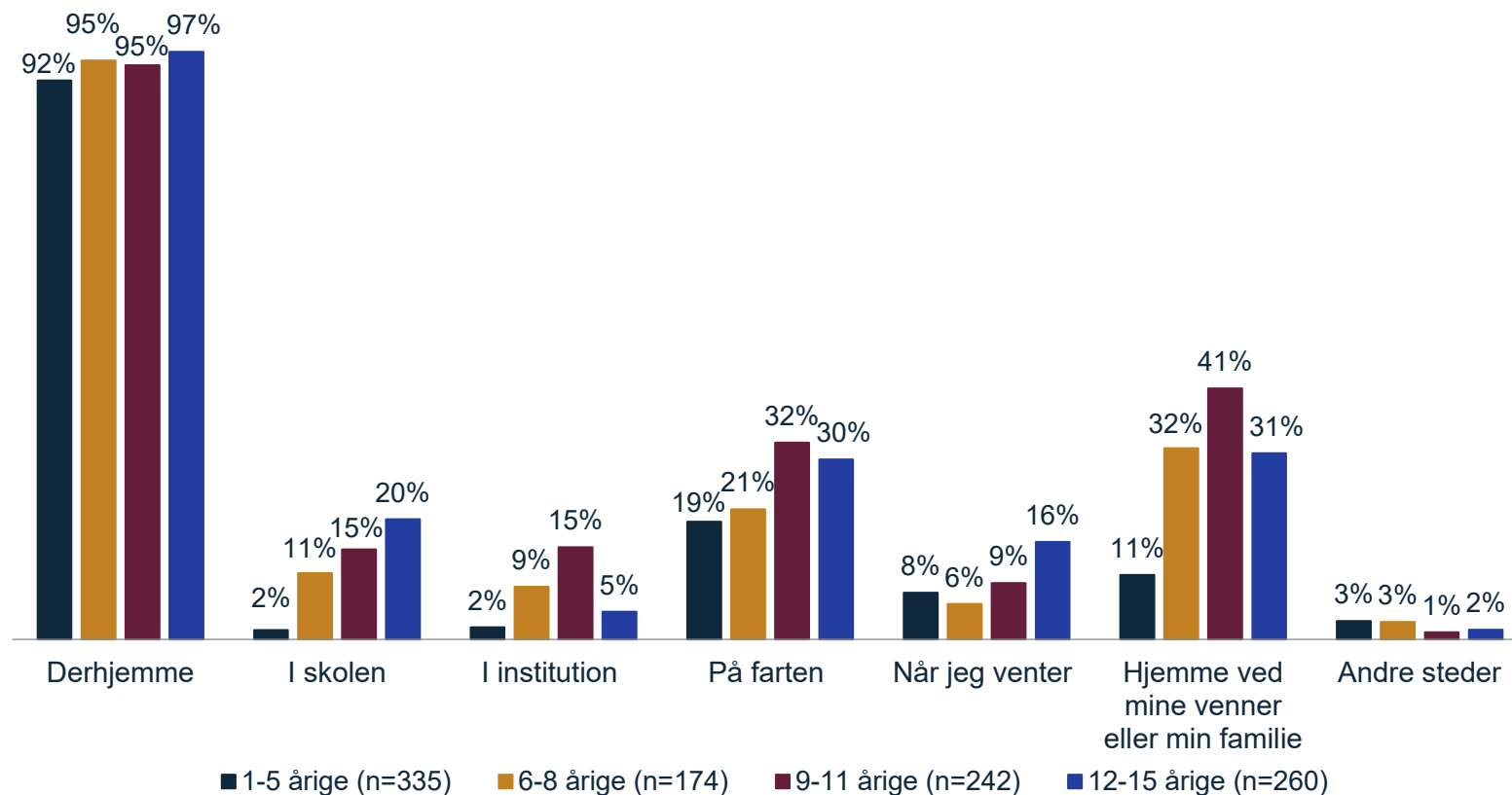
Langt de fleste børn spiller digitale spil derhjemme, mens ældre børn i stigende grad også spiller hos venner, i skolen og på farten.

På tværs af aldersgrupperne angiver mellem 92% og 97%, at de spiller digitale spil i eget hjem. Blandt de 1-5 årige foregår spilleaktiviteten i særlig høj grad hjemme, mens de ældre aldersgrupper i højere grad spiller flere forskellige steder. Blandt de 6-15 årige er det bl.a. at spille hjemme hos venner eller familie, som er udbredt, hvilket mellem 31% og 41% angiver.

Desto ældre børnene er, desto flere spiller digitale spil i skolen eller på farten. Et lignende mønster gør sig gældende for spil i institution, dog med et fald blandt de 12-15 årige, hvilket sandsynligvis hænger sammen med, at denne aldersgruppe i mindre grad går i institution.

Hvor spiller du digitale spil henne?

N = 1011



Der er forskelle på hvilke enheder drenge og piger i skolealderen spiller på – men på tværs af køn og alder er telefonen den mest udbredte enhed til digitale spil



I skolealderen opstår der forskelle i hvilke enheder, drenge og piger spiller på

Generelt er der kun mindre kønsforskelle i de anvendte spileheder blandt de 1-5 årige børn. Den primære forskel er, at 53% af de 1-5 årige drenge spiller på en telefon, mens det gælder 46% af pigerne i samme aldersgruppe.

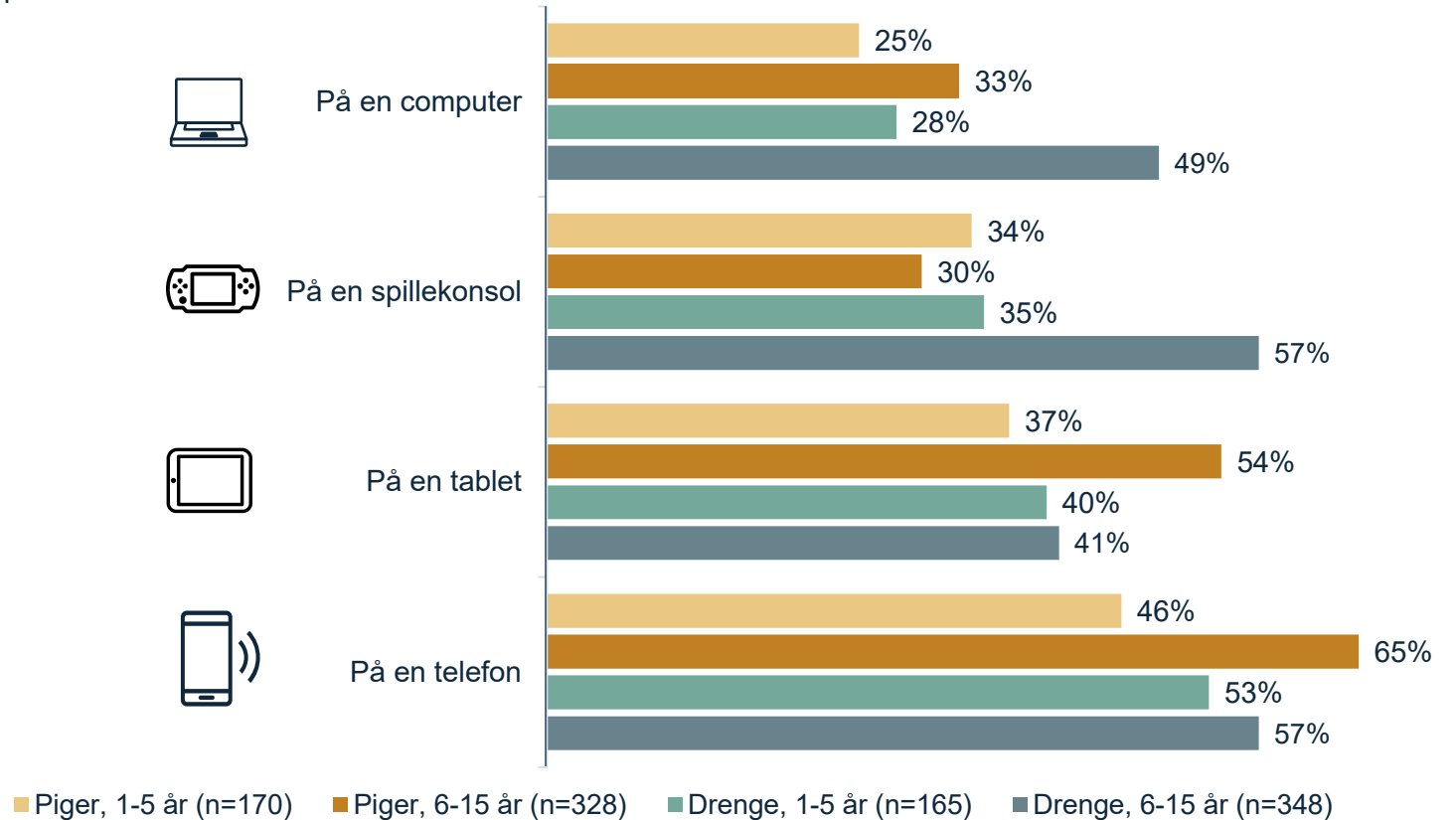
Blandt børnene i skolealderen opstår der derimod i højere grad kønsforskelle. Blandt pigerne på 6-15 år bliver det særligt udbredt at spille på en telefon (65%) og på en tablet (54%). De 6-15 årige drenge spiller derimod i højere grad på spillekonsoller (57%) og på en computer (49%).

På tværs af både køn og aldersgrupper er telefonen dog den mest anvendte enhed til digitale spil.

Hertil er der på tværs af alder en tendens til at drenge spiller på flere enheder end piger: Således spiller drenge i gennemsnit på 2 enheder, mens piger i gennemsnit spiller på 1,75 enheder.

Hvad spiller du digitale spil på?

N = 1011



Forældre spiller en central rolle i de yngste børns vej til nye spil. Blandt de ældre børn flytter inspirationen i højere grad over mod venner og sociale medier



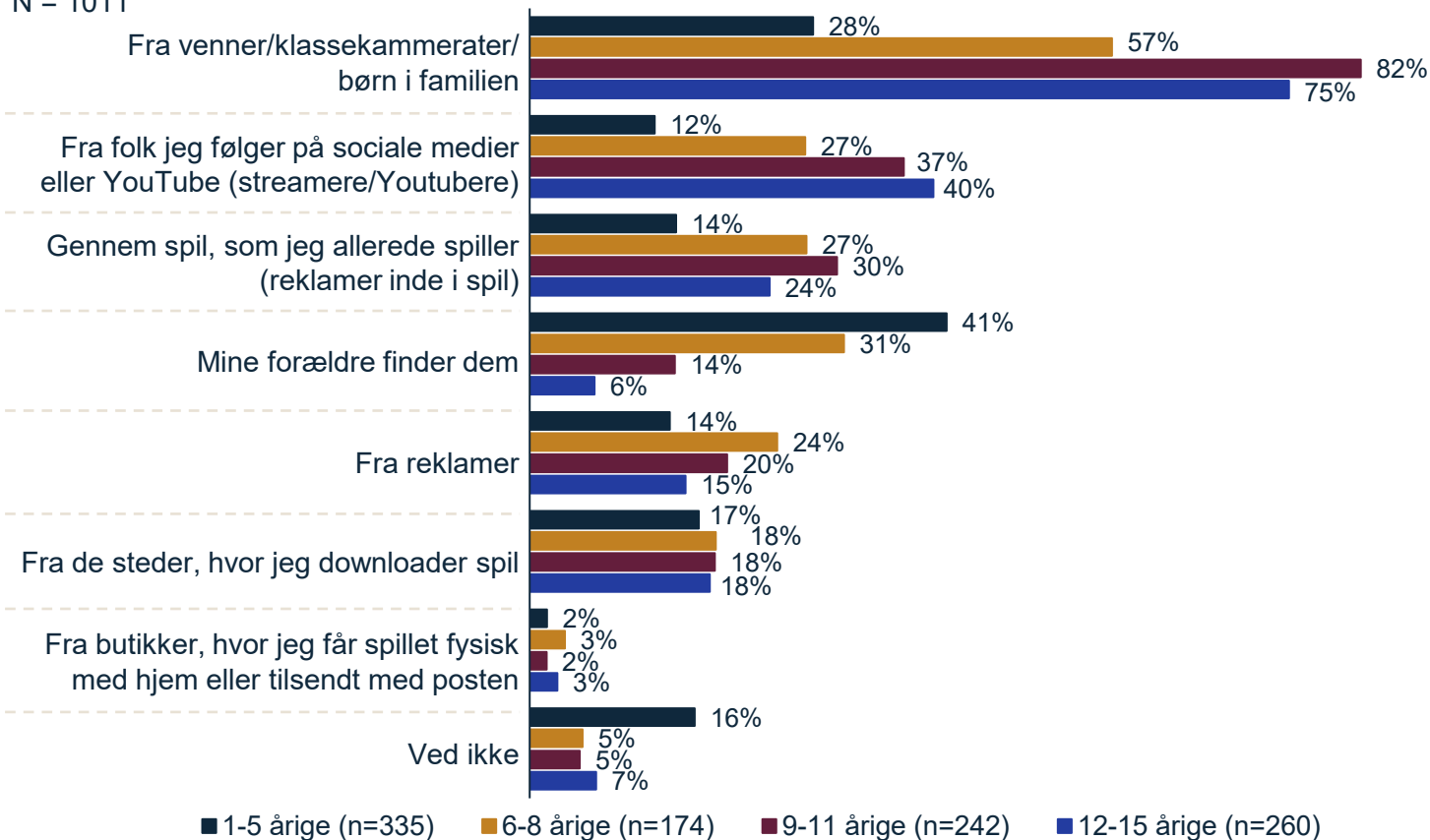
Særligt blandt de ældre børn spiller sociale relationer en central rolle i, hvordan de finder nye spil, mens forældre fylder mest blandt de yngste børn. På tværs af aldersgrupper er venner, klassekammerater og børn i familien den mest centrale kilde, når børn finder nye digitale spil, de gerne vil prøve. Denne inspirationskilde vokser markant med, som angives af 28% blandt de 1-5 årige, 57% blandt 6-8 årige, 82% blandt 9-11 årige og 75% blandt 12-15 årige.

Sociale medier og YouTube får en stigende betydning med alderen. Blandt de yngste finder kun 12% nye spil gennem sociale medier/YouTube. Blandt de 12-15 årige er andelen 40%.

Forældrene spiller samtidig en væsentlig rolle i introduktionen til nye spil blandt de yngste børn. For 41% i målgruppen 1-5 år gælder det, at deres forældre hjælper dem med at finde nye spil. Andelen falder markant med alderen og er kun 6% blandt de 12-15 årige. Det peger på et skifte fra forældrenes indflydelse i takt med at børnene bliver ældre.

Hvordan finder du frem til nye spil, du vil prøve?

N = 1011



Sociale og digitale spil

Dette afsnit omhandler det sociale element i digitale spil
blandt spillende børn



1

Digitale spil er for mange børn en social aktivitet

77% af de børn, der spiller digitale spil, spiller sammen med andre. Andelen er lavere blandt de yngste børn, hvor det gælder 53% af de 1-5 årige, men stiger markant med alderen. Blandt de 9-11 årige spiller 87% med andre, mens det samme gælder 90% af de 12-15 årige.

2

De ældre børn spiller primært med venner, mens familien fylder mere blandt de yngste

Blandt børn, der spiller digitale spil, spiller de ældre børn især sammen med venner og klassekammerater. Det gælder 95% af de 9-11 årige og 93% af de 12-15 årige. Blandt de yngste børn spiller forældre og søskende derimod en større rolle som medspillere. Samtidig spiller 19% af børnene med personer, de ikke kender uden for spillet.

3

Den mest udbredte måde at spille digitale spil med andre er, er over internettet

Mange af de børn, der spiller digitale spil, spiller sammen med andre online. Det gælder 48% af de 1-5 årige og 59% af de 6-8 årige, mens andelen stiger til 85% blandt de 9-11 årige og 86% blandt de 12-15 årige. Blandt de yngste børn fylder det mere at spille sammen på samme skærm, mens de ældre børn oftere spiller online hver for sig.

4

Det sociale samvær er en vigtig del af digitale spil

76% af de børn, der spiller online med andre, taler eller skriver med dem, de spiller sammen med. Kommunikation via chat eller lyd i selve spillet er den mest udbredte måde at være i kontakt på under spillet.

Knap otte ud af ti børn, som spiller digitale spil, spiller sammen med andre. Yngre børn spiller oftere med familien, mens ældre i højere grad spiller med venner



Digitale spil er for mange en social aktivitet. På tværs af aldersgrupper svarer 77%, at de spiller digitale spil sammen med andre. Andelen stiger med alderen: 53% blandt de 1-5 årige, 71% blandt de 6-8 årige, 87% blandt de 9-11 årige og 90% blandt de 12-15 årige spiller med andre.

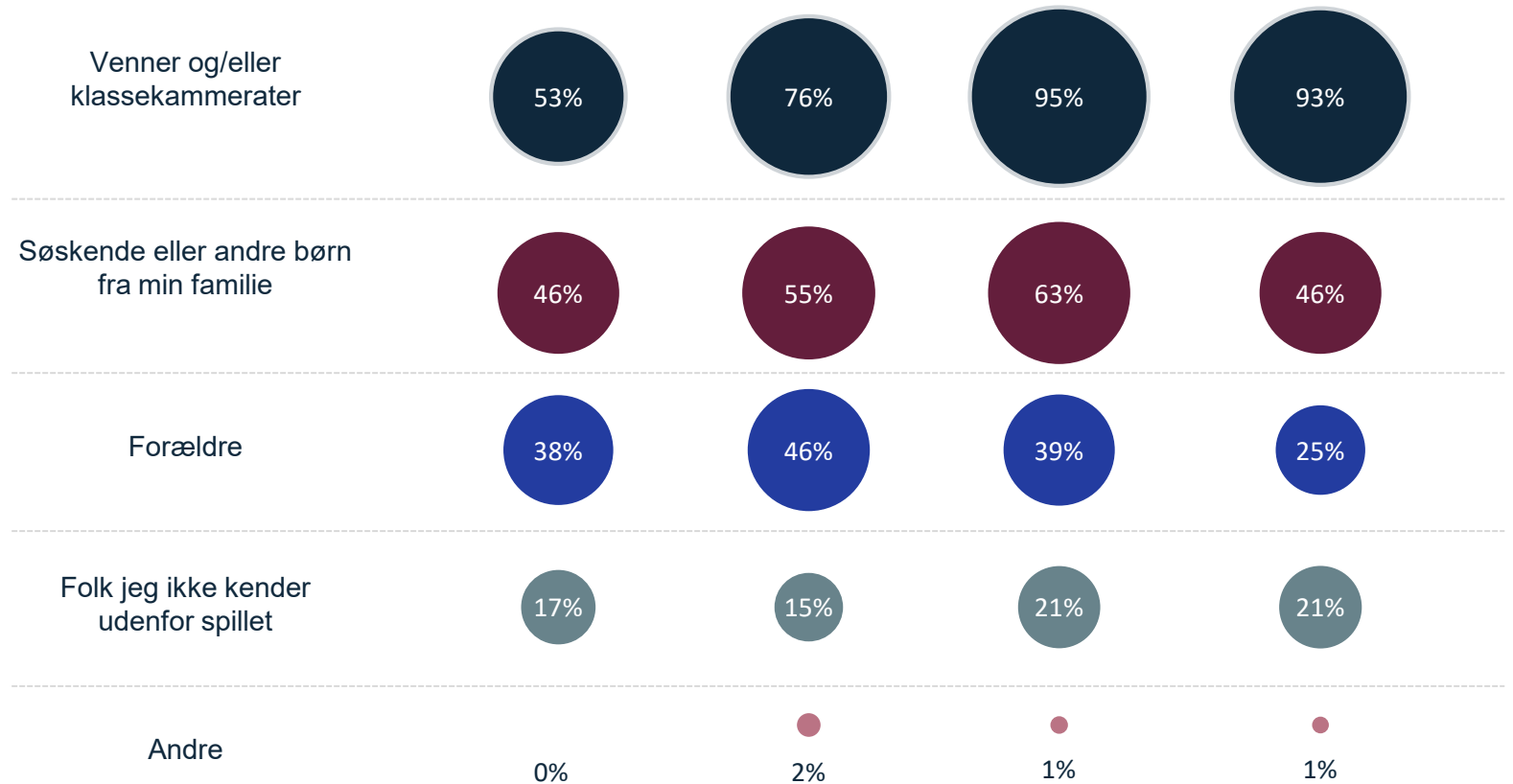
Venner og klassekammerater er de mest udbredte medspillere på tværs af alle aldersgrupper, og deres betydning vokser med alderen. Blandt de ældste børn fylder venner og klassekammerater mest, mens familien spiller en større rolle blandt de yngre børn. For de 6-8 årige er det især forældre, der spiller med, mens søskende og andre børn fylder mere blandt de 6-8 årige og 9-11 årige.

Andelen, der spiller med personer, de ikke kender uden for spillene, er relativt lav på tværs af aldersgrupperne, men stiger svagt med alderen.

Hvem spiller du med, når du spiller med andre?

N = 744

1-5 årige (n=176) 6-8 årige (n=124) 9-11 årige (n=210) 12-15 årige (n=234)



Digitale spil bliver i stigende grad en social aktivitet med alderen. Drengene spiller oftere end piger med andre



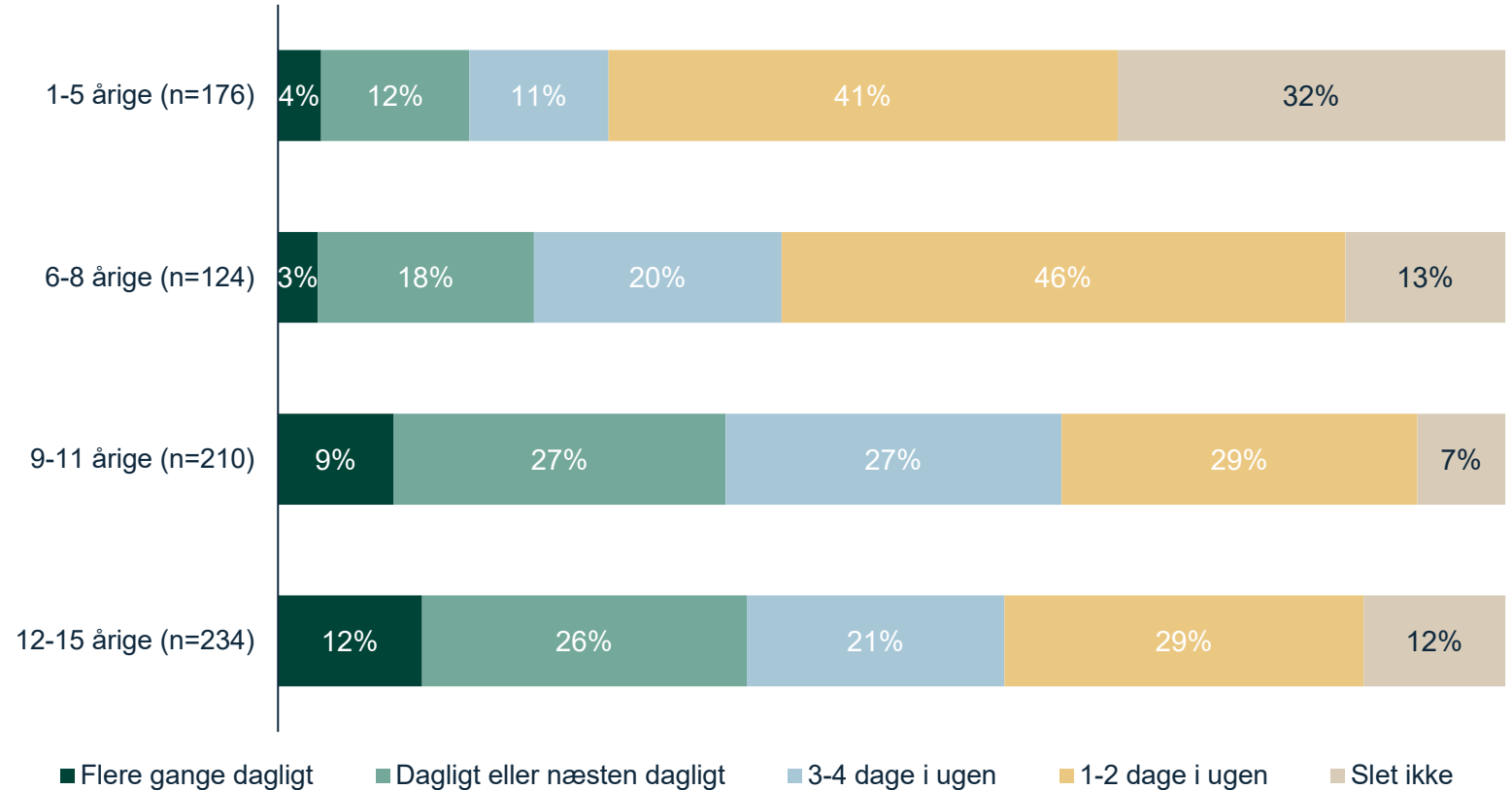
Digitale spil bliver i stigende grad en social aktivitet med alderen. De ældre børn spiller oftere sammen med andre, mens de yngste børn i højere grad spiller alene. Samtidig spiller drenge generelt oftere med andre end piger.

Når børnene bliver spurgt, hvor ofte de har spillet sammen med andre i den seneste uge, ses en tydelig aldersforskel. Jo ældre børnene er, desto større er andelen, der spiller med andre dagligt eller flere gange om dagen. Det peger på, at digitale spil i stigende grad får en social funktion med alderen. Blandt de 1-5 årige fremstår digitale spil i højere grad som en individuel aktivitet. Her angiver 32%, at de ikke har spillet sammen med andre i løbet af den seneste uge.

Der ses også markante kønsforskelle. Drengene spiller oftere sammen med andre på daglig basis eller flere gange dagligt (38%), mens piger i højere grad spiller sammen med andre 1-2 gange om ugen (41%) eller slet ikke (18%).

Hvor tit har du spillet sammen med andre den sidste uge? Det kan for eksempel være med dine venner eller din familie

N = 744



Den mest udbredte måde at spille sammen med andre på er online



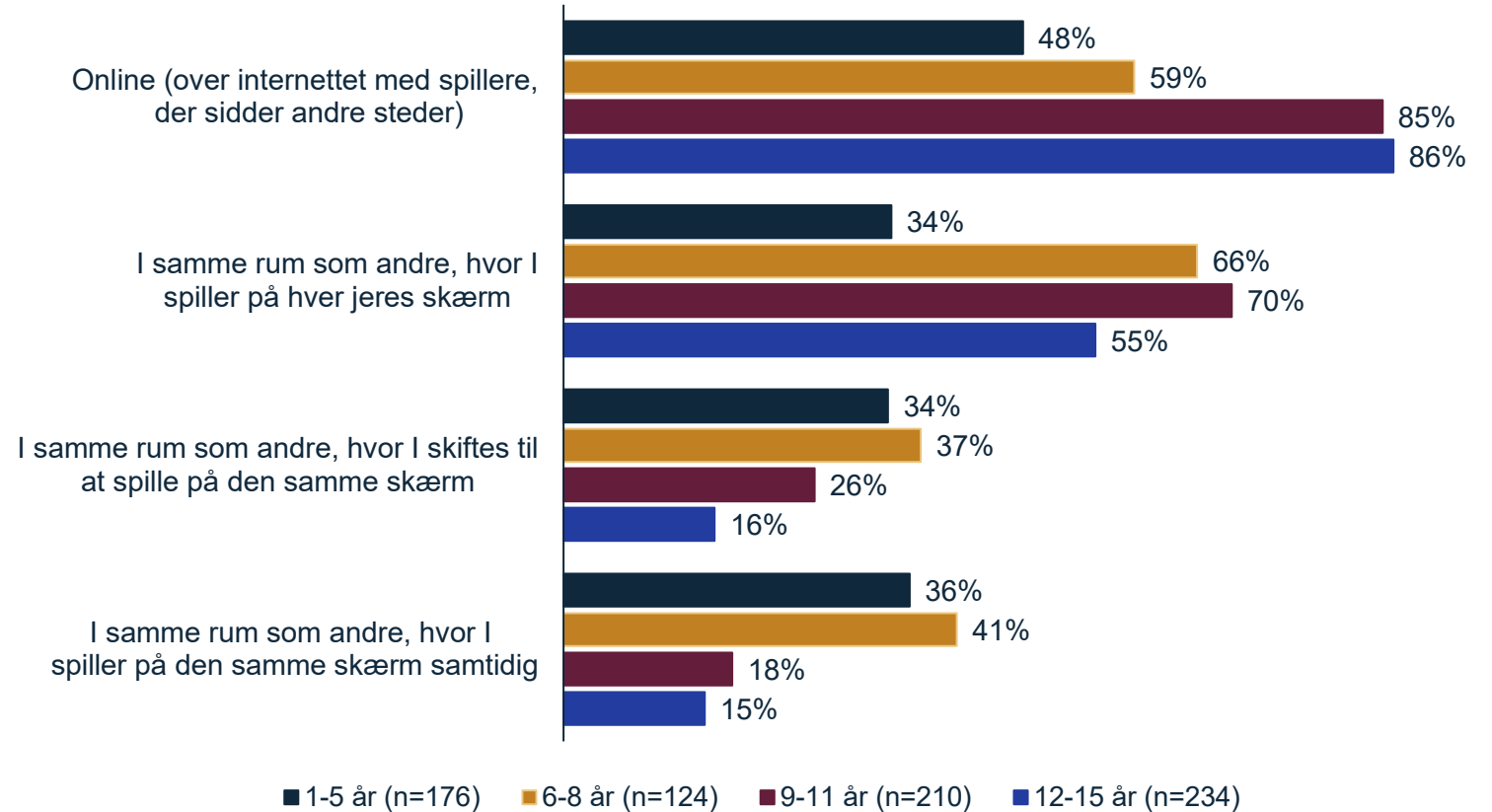
På tværs af aldersgrupper er online samspil den mest udbredte måde at spille sammen med andre på.

Andelen, der spiller med andre online, stiger markant med alderen. Det gælder 48% af de 1-5 årige og 59% af de 6-8 årige, mens andelen er væsentligt højere blandt de ældre børn med 85% af de 9-11 årige og 86% af de 12-15 årige.

Samtidig varierer de fysiske måder at spille sammen på mellem aldersgrupperne. At spille i samme rum på hver sin skærm er særligt udbredt blandt de 6-8 årige og 9-11 årige, mens de yngste børn oftere spiller ved enten at skiftes til den samme skærm eller spille samtidig på samme skærm. Blandt de ældre børn er det derimod mindre udbredt at dele skærm.

Hvordan spiller I, når du spiller sammen med andre?

N = 744



Chat og lyd i selve spillet er den mest udbredte måde at kommunikere på, når børn spiller digitale spil med andre



Andelen der taler eller skriver med dem, de spiller med online, varierer markant på tværs af aldersgrupper.

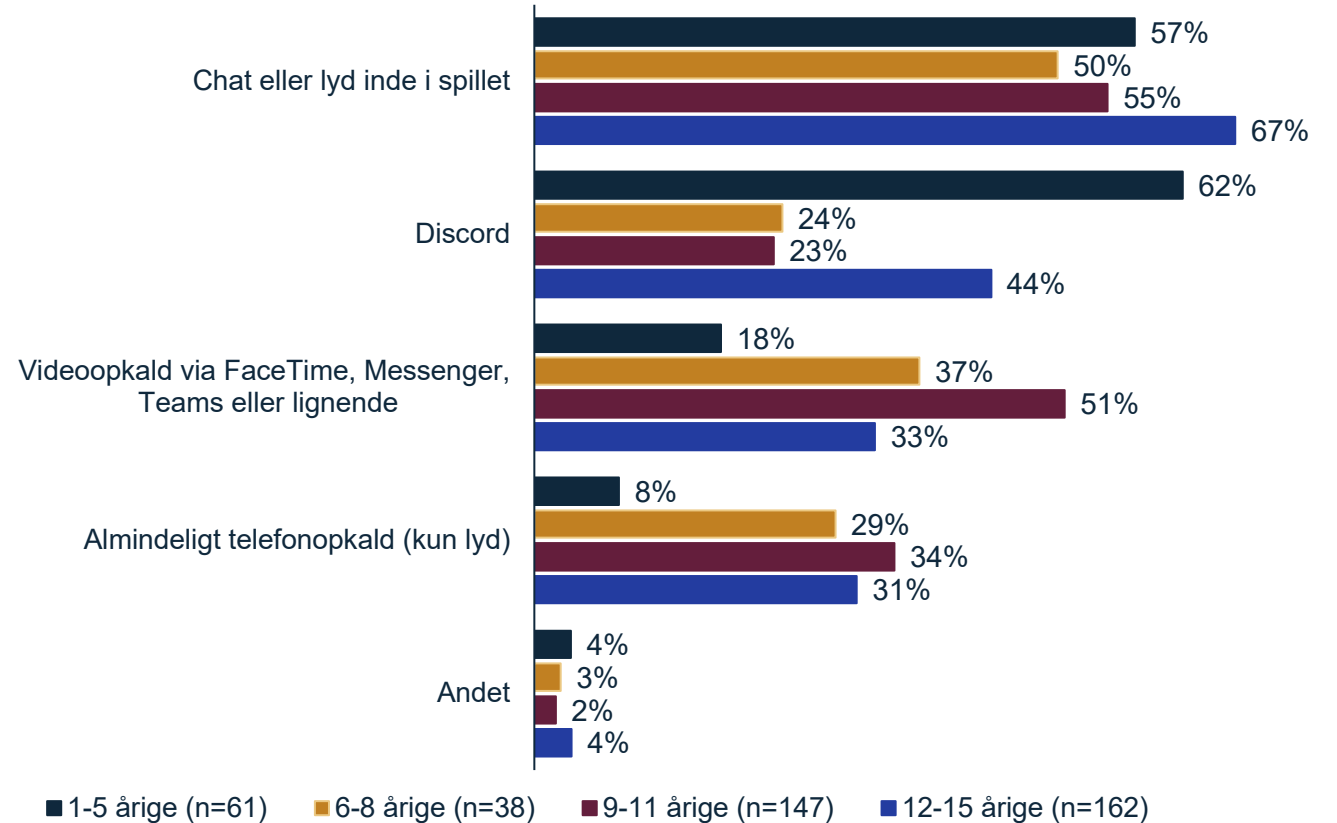
73% af de 1-5 årige, 51% af de 6-8 årige, 82% af de 9-11 årige og 80% af de 12-15 årige angiver, at de enten skriver eller taler med dem, de spiller med online. Kommunikation udgør dermed en væsentlig del af online samspil i alle aldersgrupper, om end i forskelligt omfang.

På tværs af aldersgrupper er chat- og lydfunktioner i selve spillet en central kommunikationsform. Samtidig er der forskelle i, hvilke supplerende platforme børnene anvender. Blandt de 1-5 årige og 12-15 årige er Discord relativt udbredt, mens videoopkald via FaceTime eller Messenger i højere grad anvendes blandt de 6-8 årige og 9-11 årige.

Samlet peger resultaterne på, at kommunikation er tæt knyttet til digitale spil, men at formen for kommunikation varierer med alderen.

Hvad brugte du til at tale eller skrive med andre sidst du spillede?

N = 408



Pengeforbrug

Dette afsnit omhandler køb af spil eller køb *in game* blandt spillende børn



1

Det er især de ældre børn, der bruger penge på digitale spil

60% af de 9-11 årige, som spiller digitale spil, og 55% af de 12-15 årige angiver, at de bruger penge på digitale spil. Til sammenligning gælder det 32% af de 1-5 årige og 39% af de 6-8 årige i målgruppen. Samtidig er der tydelige kønsforskelle, idet 58% af drengene og 37% af pigerne, som spiller digitale spil, bruger penge på spil.

2

Forbruget på digitale spil er typisk relativt lavt

For de børn, der bruger penge på digitale spil, angiver 66%, at de har brugt under 100 kroner på digitale spil den seneste måned. De ældste børn skiller sig dog ud ved lidt oftere at bruge større beløb end de yngre børn.

3

De yngste børn køber oftere nye spil, mens de ældre i højere grad bruger penge inde i spil

Blandt børn, der spiller digitale spil og bruger penge på dem, køber de yngste børn oftere nye spil. Det gælder 57% af de 1-5 årige. Fra 6-årsalderen og opefter bruges pengene i højere grad på køb inde i eksisterende spil – eksempelvis mønter, genstande og skins. Det ses især blandt de 9-11 årige, hvor 74% af dem, som bruger penge på digitale spil, angiver denne type køb.

4

Forældrene spiller den største rolle i beslutninger om pengeforbrug blandt de 6-11 årige

47% af de 6-8 årige og 46% af de 9-11 årige, som bruger penge på digitale spil, angiver, at det er forældrene, der bestemmer, hvad pengene bruges på. Blandt de 12-15 årige træffes beslutningen oftere i fællesskab, hvilket 47% i målgruppen angiver.

Blandt børn, der bruger penge på digitale spil, er forbruget typisk under 50 kr. Det er særligt de ældste børn, der bruger større beløb end de yngre



Ældre børn brugere oftere penge på digitale spil end yngre børn.

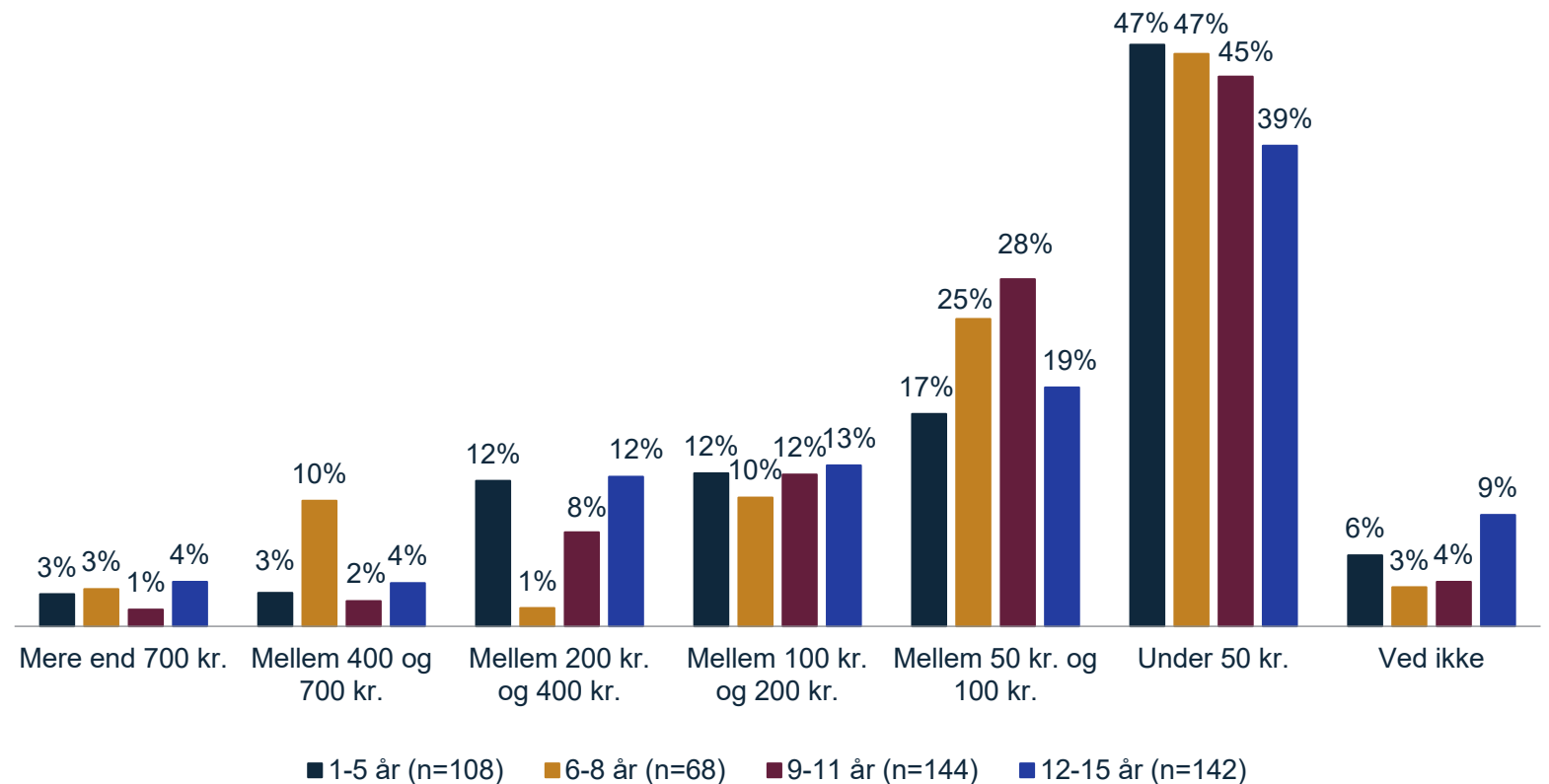
60% af de 9-11 årige og 55% af de 12-15 årige angiver, at de bruger penge på digitale spil. Til sammenligning gælder det 32% af de 1-5 årige og 39% af de 6-8 årige.

Blandt de børn, der bruger penge på digitale spil, er forbruget generelt lavt. Mellem 59% og 73% angiver, at de har brugt under 100 kr. på digitale spil den seneste måned.

Der er desuden tydelige kønsforskelle i pengeforbruget. 37% af pigerne angiver, at de bruger penge på digitale spil, mod 58% af drengene (ikke vist). Blandt de piger, der har brugt penge på spil, angiver over halvdelen (52%), at de har brugt under 50 kr. den seneste måned. For drengene er andelen 38%.

Hvor mange penge har du brugt på digitale spil i den sidste måned?¹

N = 462



Noter: (1) Procentsatser på 3% eller derunder vises ikke i grafen på grund af læsbarhed.

Børns brug af penge på digitale spil ændrer sig med alderen



De yngste børn bruger oftere penge på nye spil, mens børn fra 6-årsalderen og opefter i højere grad køber indhold i spil, de allerede spiller.

Samtidig er der betydelig variation i, hvordan børn på tværs af alder bruger penge på digitale spil, og særligt fra de 1-5 årige til de 6-8 årige ses et markant skifte i forbrugsmønstrene.

Blandt børn fra 6 år og opefter, der har brugt penge på digitale spil, går pengene primært til mønter, virtuelle genstande og skins i spil, de allerede spiller. Det gælder især blandt de 9-11 årige, hvor 74% angiver, at de har brugt penge på denne type køb.

De 1-5 årige skiller sig ud ved oftere at bruge penge på køb af nye digitale spil, hvilket 57% angiver. Også blandt de 6-8 årige og 12-15 årige er køb af nye spil relativt udbredt, mens de 12-15 årige derudover i højere grad end de øvrige aldersgrupper bruger penge på battle passes eller season passes.

Hvad har du brugt pengene på?

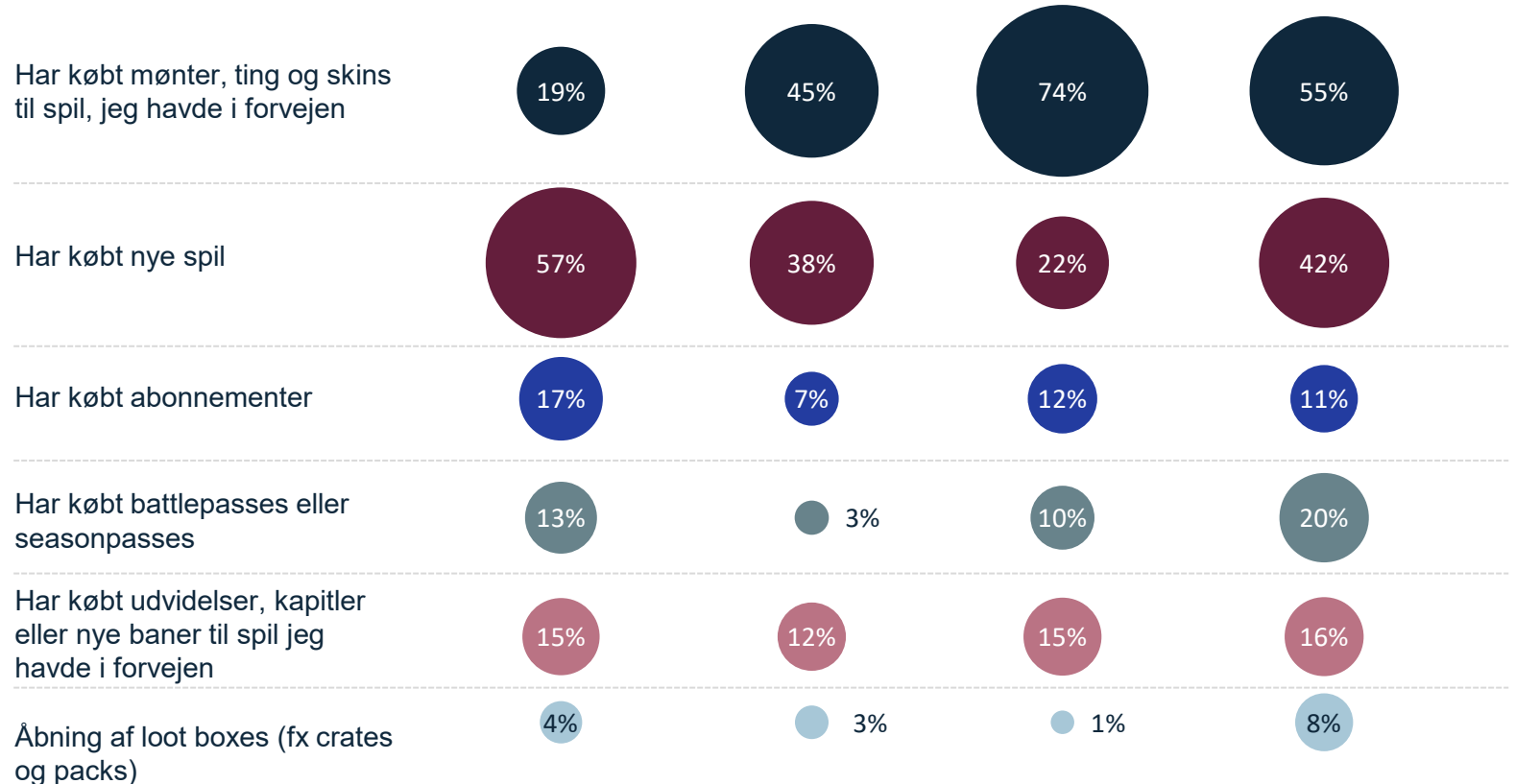
N = 462

1-5 årige (n=108)

6-8 årige (n=68)

9-11 årige (n=144)

12-15 årige (n=142)



Forældre bestemmer mest over pengeforbrug til spil blandt de 6-11 årige. Blandt de ældste børn træffes beslutningerne oftere i fællesskab



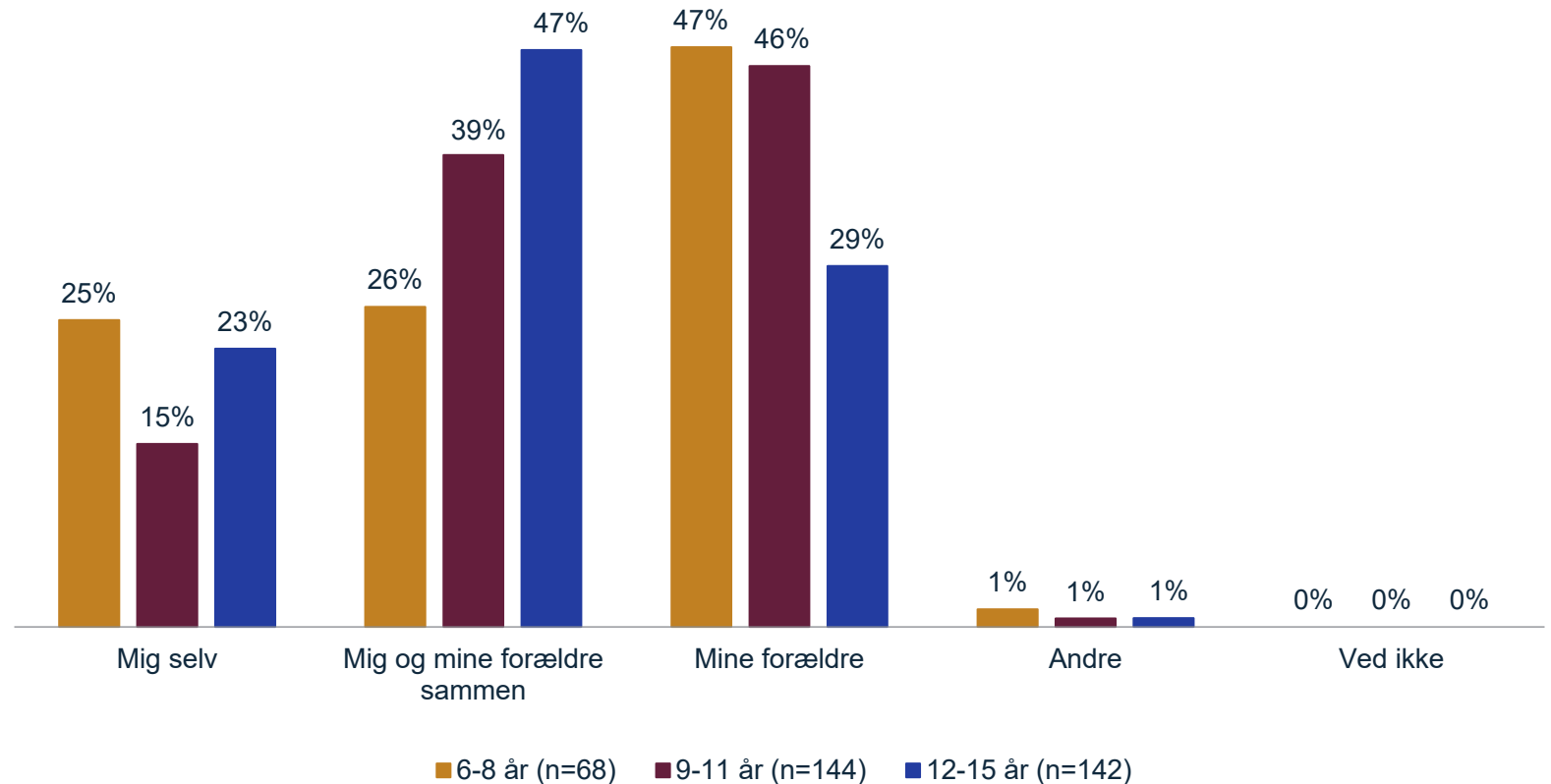
Forældre har størst indflydelse på køb i digitale spil blandt de 6-11 årige

Der er tydelige aldersforskelle i, hvem der bestemmer, hvad penge på digitale spil bruges på. Med alderen træffes beslutningerne i stigende grad i fællesskab mellem børn og forældre, men blandt de 9-11 årige er forældreindflydelsen særligt markant.

De 9-11 årige skiller sig ud ved i mindre grad selv at bestemme, hvad de bruger penge på i digitale spil. Her angiver 15%, at de selv må bestemme, mod 25% blandt de 6-8 årige og 23% blandt de 12-15 årige. Det peger på, at forældrene har større indflydelse blandt de 9-11 årige end i de omkringliggende aldersgrupper.

Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på?

N = 354



Forældreinvolvering

Dette afsnit belyser forældrenes rolle set fra børnenes perspektiv



1

Forældreinvolveringen er størst blandt de yngste børn og handler især om tid, indhold og økonomiske rammer

Blandt børn, der spiller digitale spil, er forældreinvolveringen tydeligst blandt de yngste børn og handler især om tid, indhold og økonomiske rammer. Mellem 61% og 80% af de 1-11 årige angiver, at deres forældre skal godkende nye spil, bestemme hvor længe de må spille, eller hvilke spil de må spille. Blandt de 12-15 årige er andelen markant lavere og ligger mellem 29% og 42%.

2

Der er også tydelige kønsforskelle i forældrenes involvering

68% af drengene, som spiller digitale spil, angiver, at deres forældre bestemmer, hvor længe de må spille om dagen, mod 58% af pigerne. Omvendt angiver 47% af pigerne i målgruppen, at de kun må spille gratis spil, mens det samme gælder 24% af drengene.

3

Uenigheder om digitale spil fylder mest blandt de 6-11 årige og blandt drenge

59% af de 6-8 årige og 61% af de 9-11 årige, som spiller digitale spil, angiver, at de nogle gange (eller oftere) bliver uenige med deres forældre om digitale spil. Samtidig gælder det 58% af drengene og 40% af pigerne i målgruppen.

4

Tidsforbrug er den mest udbredte kilde til uenighed mellem børn og forældre

72% af børnene, som spiller digitale spil, angiver, at de bliver uenige med deres forældre om, hvor meget tid de bruger på at spille, og blandt de 9-11 årige gælder det 78%. For forhold som pengeforbrug, spilindhold og hvem de spiller med, stiger uenighederne generelt med alderen.

Forældreinvolveringen er størst blandt de yngre børn og knytter sig især til tid, indhold og økonomiske rammer

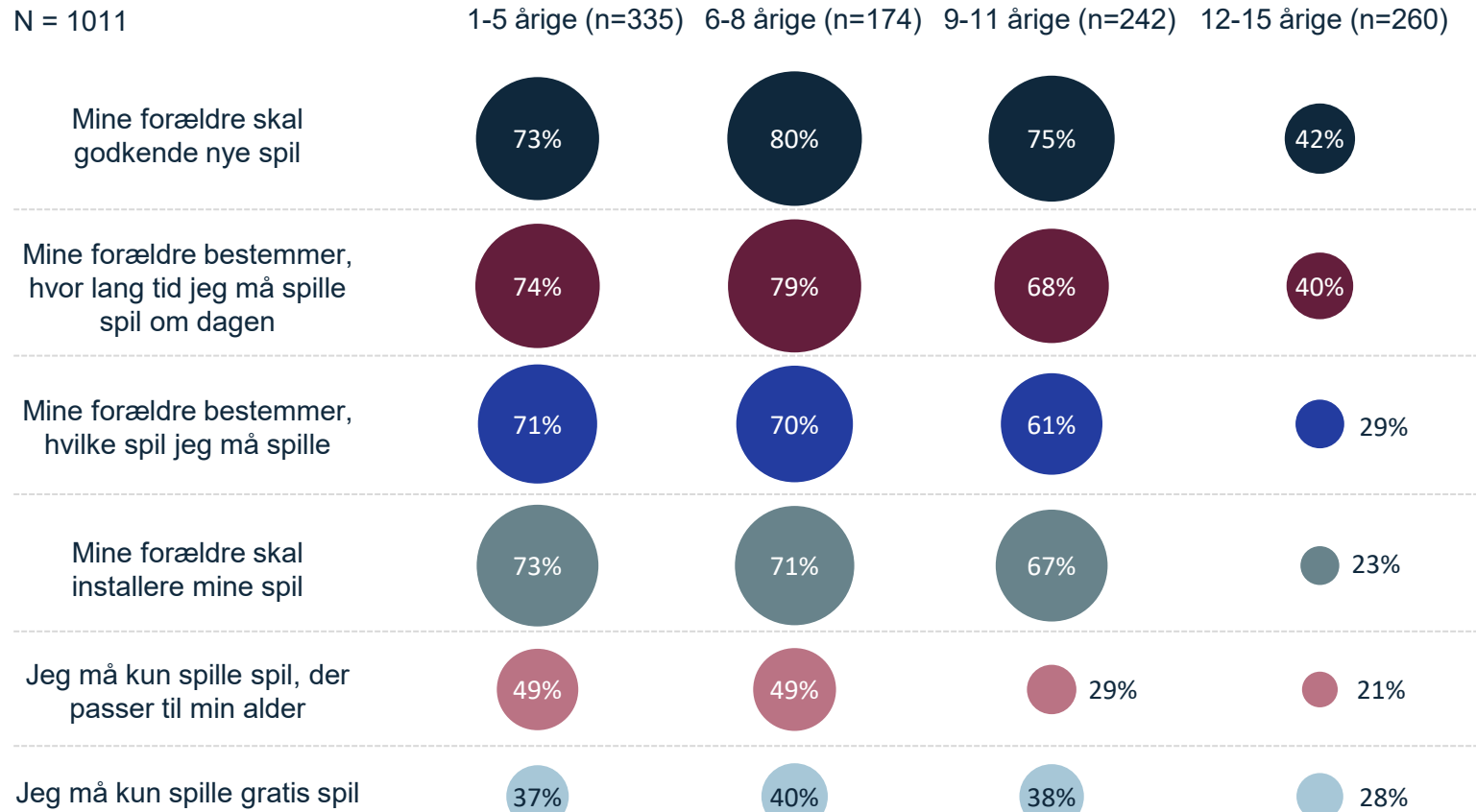


På tværs af aldersgrupperne er forældre særligt involveret i at godkende spil, fastsætte hvor længe børnene må spille, og beslutte hvilke spil, børnene må spille.

Samtidig er der tydelige aldersforskelle i forældreinvolveringen. De 12-15 årige skiller sig markant ud ved, at deres forældre generelt i mindre grad er involveret i børnenes digitale spillevaner end blandt de yngre aldersgrupper. Overordnet falder forældreinvolveringen med alderen, særligt når det gælder regler for, om børnene kun må spille spil, der passer til deres alder.

Der er også forskelle mellem drenge og piger, især når det gælder spilletid og økonomiske rammer. Blandt drenge angiver 68%, at deres forældre bestemmer, hvor længe de må spille om dagen, mens det samme gælder 58% af pigerne. Omvendt angiver en større andel af pigerne, at de kun må spille gratis spil. Det gælder 47% af pigerne mod 24% af drengene.

Nu kommer der nogle sætninger, og du skal svare på, om de passer til dig.
Figuren illustrerer andelen, der har svaret 'Rigtigt' til spørgsmålet'



Noter: (1) Mulige svarkategorier til spørgsmålet var (1) Rigtigt, (2) Nogen gange, (3) Forkert og (4) Ved ikke

Uenigheder mellem børn og forældre om digitale spil varierer på tværs af alder og køn. Uenigheder er mest udbredte blandt de 6-11 årige og blandt drenge



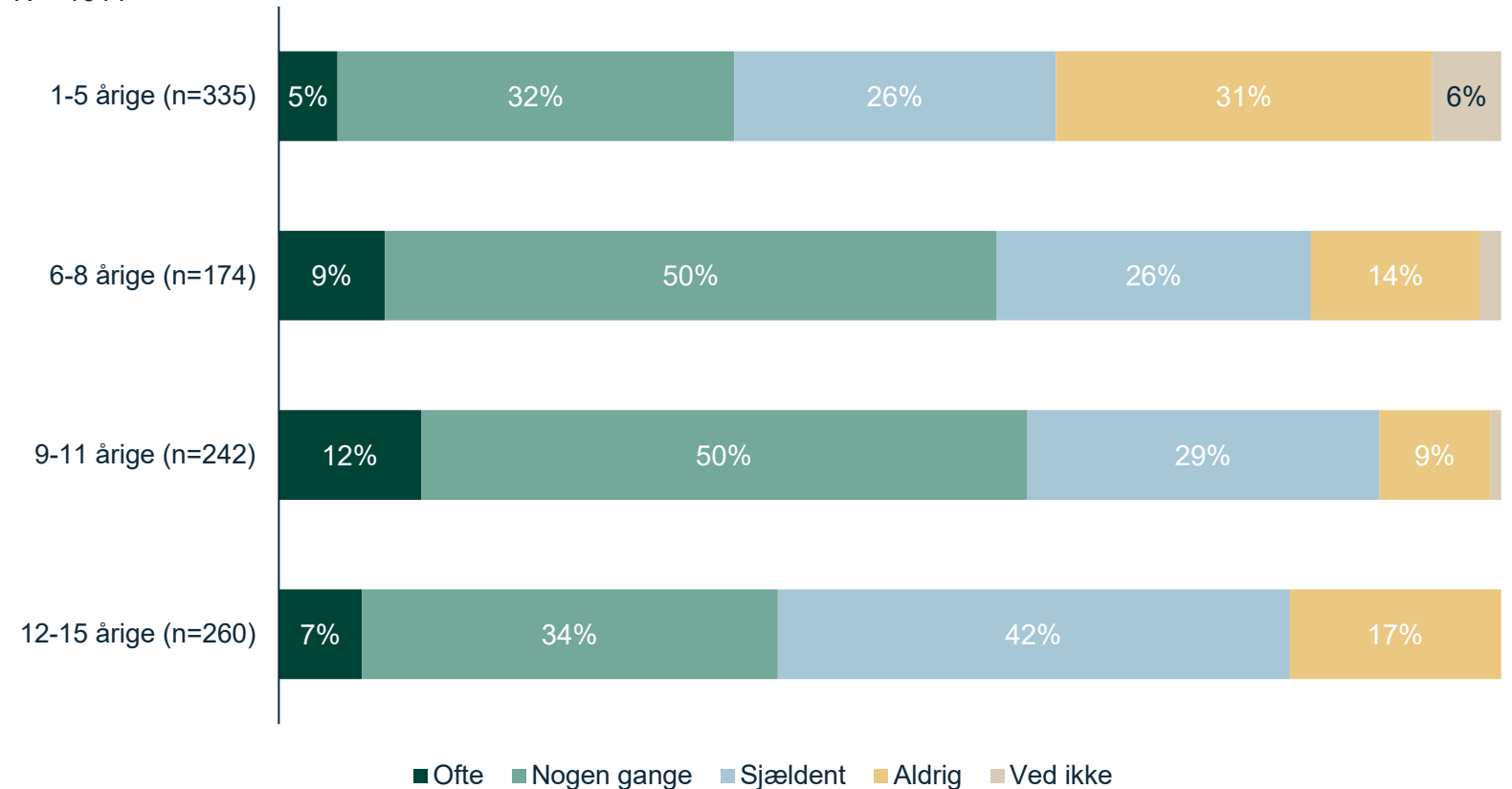
Uenigheder om digitale spil fylder mest for børn mellem 6 og 11 år - og mere blandt drenge end piger.

Overordnet er det kun en mindre andel af børnene, der ofte bliver uenige med deres forældre om digitale spil. Uenigheder forekommer dog i et vist omfang blandt mange børn, særligt i de mellemste aldersgrupper. Blandt de 6-8 årige og 9-11 årige angiver henholdsvis 59% og 61%, at de nogle gange eller oftere bliver uenige med deres forældre i forbindelse med digitale spil.

Der er samtidig tydelige forskelle mellem drenge og piger. 58% af drengene angiver, at de nogle gange eller oftere bliver uenige med deres forældre, mens det samme gælder 40% af pigerne. Omvendt angiver 23% af pigerne, at de aldrig bliver uenige med deres forældre om digitale spil, mod 12% af drengene.

Bliver du nogle gange uenig med dine forældre om at spille digitale spil?¹

N = 1011



Noter: (1) Procentsatser på 2% eller derunder vises ikke i grafen på grund af læsbarhed.

Tidsforbrug på spil er den mest udbredte kilde til uenighed mellem børn og forældre. For andre forhold stiger uenighederne generelt med alderen



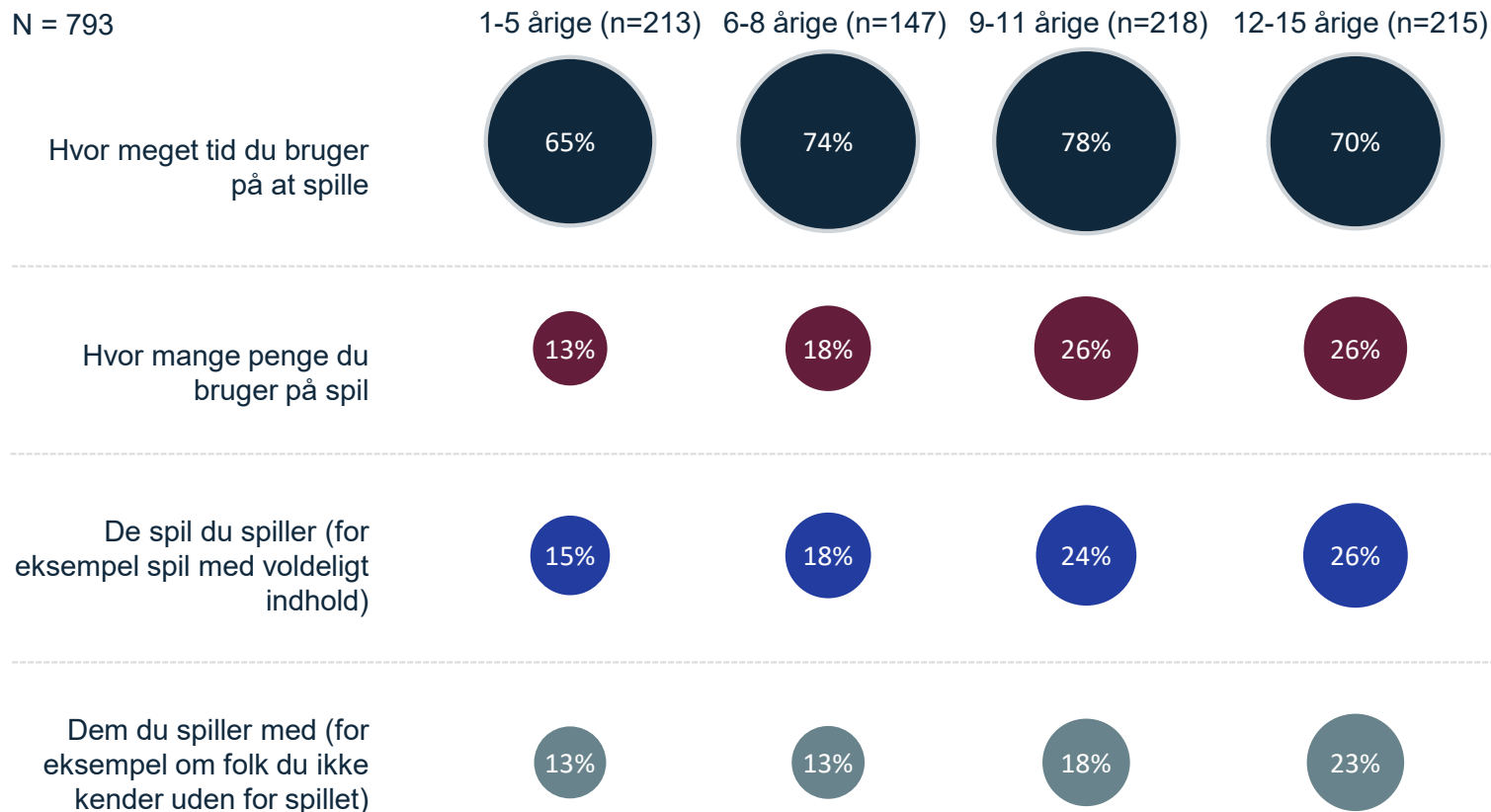
Tidsforbrug på spil er den hyppigste kilde til uenighed mellem børn og forældre.

Blandt de børn, der angiver, at de oplever uenigheder med deres forældre om digitale spil, handler uenighederne oftest om, hvor meget tid de bruger på at spille. Det gælder samlet set for 72% og er særligt udbredt blandt de 9-11 årige, hvor 78% angiver dette.

Generelt er de 1-5 årige den aldersgruppe, der sjældnest oplever uenigheder med deres forældre på tværs af de forskellige forhold. Samtidig ses tydelige aldersforskelle i, hvor ofte børn bliver uenige med deres forældre om, hvilke spil de spiller, hvem de spiller med, og hvor mange penge de bruger på spil.

For alle tre forhold gælder det, at andelen, der oplever uenigheder, stiger med alderen. Uenighederne er mest udbredte blandt de 12-15 årige, efterfulgt af de 9-11 årige og de 6-8 årige, og mindst udbredte blandt de 1-5 årige.

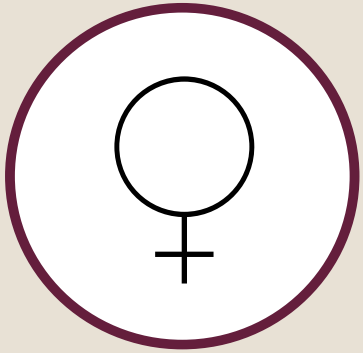
Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? *Figuren illustrerer andelen, der har svaret 'Ofte/Nogen gange' til spørgsmålet'*



Noter: (1) Mulige svarkategorier til spørgsmålet var (1) Ofte, (2) Nogen gange, (3) Sjældent, (4) Aldrig, (5) Ikke relevant

Spilprofiler for drenge og piger

Dette afsnit fremhæver nogle af de væsentligste forskelle i drenge og pigers spilleadfærd



Spilprofil - Piger

Til højre vises pigernes spilleprofil for 2026.

Spilleprofilen viser tendenser, hvor der har været signifikante forskelle mellem kønnene.

Når der står "oftere" eller "i mindre grad" betyder det dermed i sammenligningen med drenge.

Spilleadfærd



Har **oftere** spillet digitale spil **1-2 dage** i den seneste uge



Spiller **oftere under en halv time** eller **en halv til en hel time** på de dage, hvor de spiller



Spiller **oftere** digitale spil på en **tablet**



Spiller **oftere i samme rum** som andre, hvor de spiller på **hver deres skærm**



Kommunikerer **oftere** gennem **videopkald**



Bruger i **højere grad under 50 kr.** på digitale spil

Spilleregler



Er **oftere uenig** i, at deres **forældre bestemmer**, hvor lang tid de må spille om dagen.



Bliver i **højere grad "sjældent" uenig med forældre om, hvor meget tid de bruger** på at spille



Må **oftere kun** spille **gratis spil**



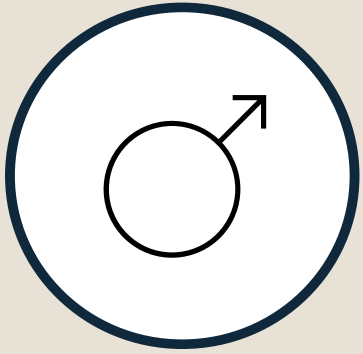
Bliver i **højere grad "aldrig" uenig med forældre om, hvor mange penge** de bruger på spil



Bliver i **højere grad "sjældent" eller "aldrig" uenig med forældre om at spille** digitale spil



Bliver i **højere grad "aldrig" uenig med forældre om de spil, de spiller** (for eksempel spil med voldeligt indhold)



Spilprofil - Dreng

Til højre vises drengenes spilleprofil for 2026.

Spilleprofilen viser tendenser, hvor der har været signifikante forskelle mellem kønnene.

Når der står "oftere" eller "i mindre grad" betyder det dermed i sammenligningen med piger.

Spilleadfærd



Har **oftere** spillet **dagligt eller næsten dagligt** i den seneste uge



Spiller **oftere mere end to timer** på de dage, hvor de spiller



Spiller **oftere** digitale spil på en **spillekonsol** eller en **computer**



Spiller i **højere grad** digitale spil **sammen med andre**



Spiller **oftere** for at **blive bedre til spillet eller lære noget nyt** eller for at **konkurrere med andre**



Bruger i **højere grad penge** på digitale spil

Spilleregler



Forældre bestemmer oftere over **deres daglige spilletid**. Oplever i **højere grad**, at **de spiller mindre**, end det de har lyst til



Må i **mindre grad** kun spille **gratis spil**



Bliver i **højere grad** "ofte" eller "nogle gange" **uenig med forældre** om at spille digitale spil



Bliver i **højere grad** "ofte" **uenig med forældre om, hvor meget tid** de bruger på at spille



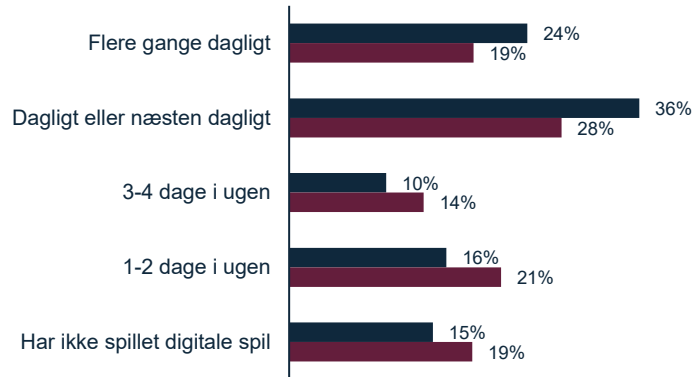
Bliver i **højere grad** "nogle gange" **uenig med forældre om, hvor mange penge** de bruger på spil



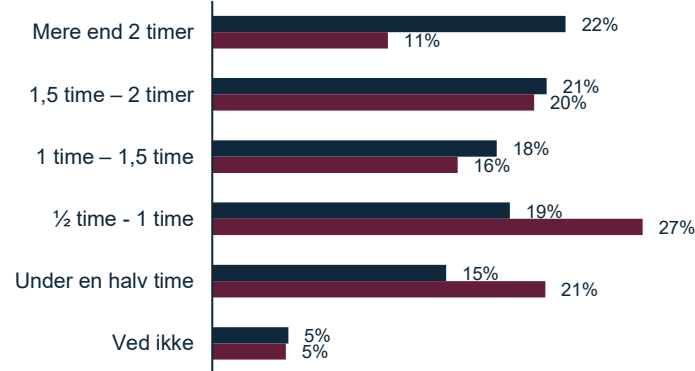
Bliver i **højere grad** "nogle gange" eller "sjældent" **uenig med forældre om de spil, de spiller** (for eksempel spil med voldeligt indhold)

Centrale kønsforskelle i spillevaner blandt spillende børn

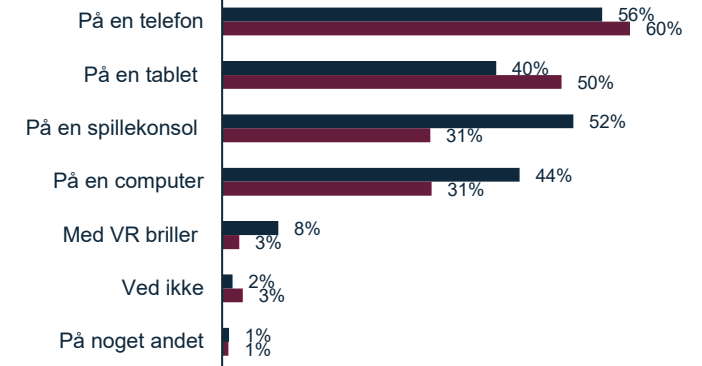
Hvor ofte spiller de spil?



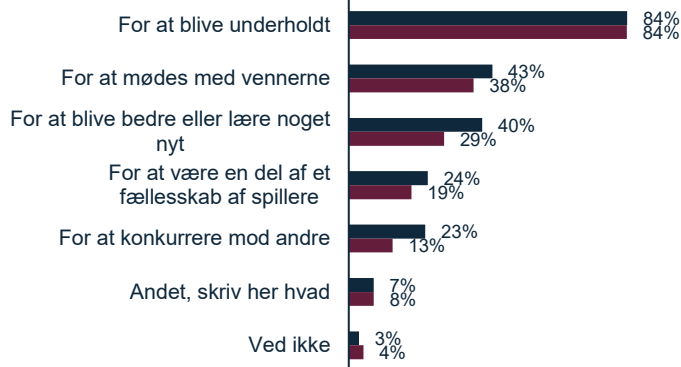
Hvor lang tid spiller de?



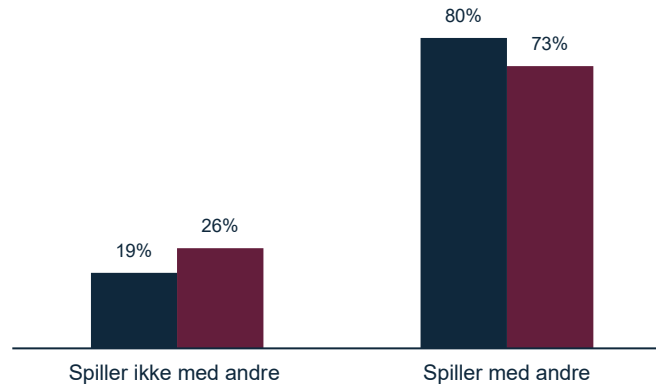
Hvad spiller de på?



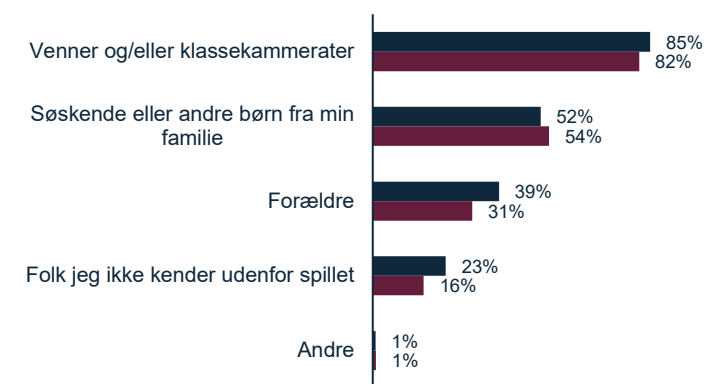
Hvorfor spiller de?



Spiller de med andre?



Hvem spiller børnene med, når de spiller med andre?



● Drenge (n=513) ● Piger (n=498)

Forældres digitale spillevaner i 2026

Dette afsnit dækker spillevaner blandt forældre til spillende børn samt bekymringer for deres børns spillevaner



1

Digitale spil bliver i stigende grad et selvstændigt rum for børnene

63% af forældrene til de 6-8 årige børn, som spiller digitale spil, spiller med deres barn mindst et par gange om måneden. Til sammenligning gælder det 48% blandt forældre til 9-11 årige og 38% blandt forældre til 12-15 årige. Samtidig angiver 62% af forældrene til de 12-15 årige, som spiller digitale spil, at de kun ved sjældne lejligheder eller aldrig spiller sammen med deres barn.

2

Tidsforbrug er forældrenes største bekymring ved børns digitale spillevaner

Forældre til børn, der spiller digitale spil, peger især på spilletid som en bekymring. Det angiver 69% af forældrene, og bekymringen er særligt udbredt blandt forældre til børn i skolealderen. Derudover fylder sociale og indholdsmæssige forhold også i forældrenes bekymringer. Det gælder blandt andet, hvem barnet spiller med, og hvilke typer spil barnet spiller.

3

De fleste forældre efterspørger ikke mere viden om deres barns spilvaner

71% af forældrene til børn, der spiller digitale spil, angiver, at de ikke har behov for mere viden om deres barns digitale spillevaner. Blandt de forældre, der ønsker mere indsigt, handler det især om spillets betydning for barnets udvikling og trivsel samt om spillenes indhold.

4

Bekymring om spilletid hænger sammen med mindre oplevet balance i børns digitale spillevaner

Børn, der spiller digitale spil, og hvis forældre er bekymrede for deres tidsforbrug, oplever oftere, at deres spilletid ikke stemmer overens med det, de ønsker. Samtidig er forskellene i den faktiske spilletid mellem grupperne relativt begrænsede.

Forældre til yngre børn spiller oftere digitale spil sammen med deres børn end forældre til ældre børn



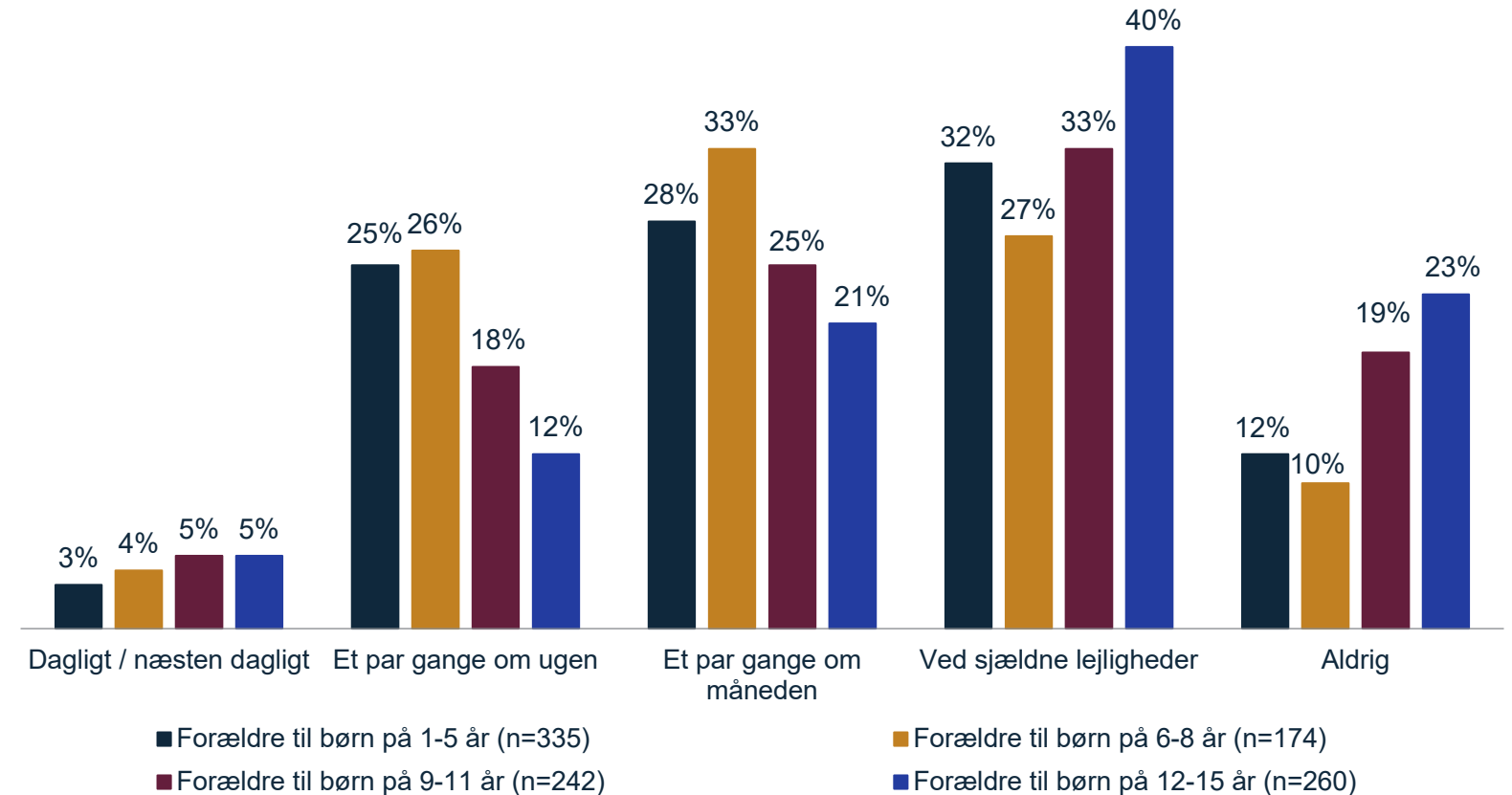
Forældre spiller oftere digitale spil sammen med de yngste børn, mens fælles spil, hvor forældre og børn spiller sammen, aftager markant med alderen.

Forældre til de 6-8 årige spiller hyppigst digitale spil sammen med deres børn. Her angiver 63%, at de spiller sammen mindst et par gange om måneden. Blandt forældre til de 9-11 årige gælder det 48%, mens andelen blandt forældre til de 12-15 årige er 38%.

Omvendt angiver 52% af forældrene til de 9-11 årige og 62% af forældrene til de 12-15 årige, at de kun sjældent eller aldrig spiller digitale spil sammen med deres børn. Samlet peger resultaterne på, at digitale spil i stigende grad bliver et mere selvstændigt rum for børnene, i takt med at de bliver ældre

Hvor ofte spiller du digitale spil sammen med dit barn?

N = 1011



Forældrene peger især på tidsforbrug som en bekymring ved deres barns digitale spillevaner. Sociale og indholdsmæssige forhold spiller dog også en væsentlig rolle



Forældrene bekymrer sig særligt om deres barns tidsforbrug på digitale spil.

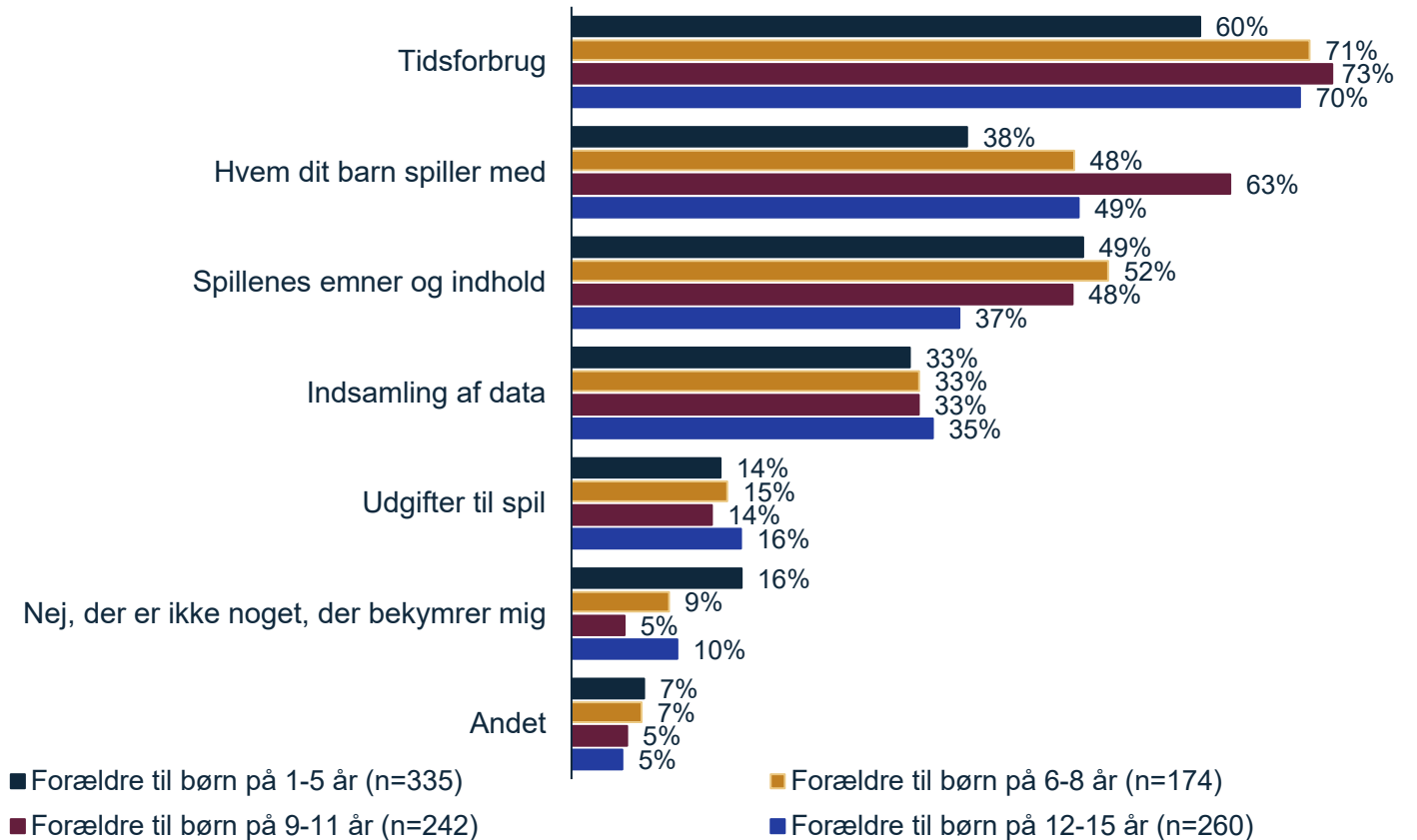
Mellem 60% og 73% af forældrene peger på spilletid som en bekymring relateret til deres barns spillevaner, og blandt forældre til de 6-15 årige ligger andelen på 70% eller derover.

Samtidig knytter forældrenes bekymringer sig også til sociale forhold og spillenes indhold. Særligt spørgsmålet om, hvem barnet spiller med, fylder mere blandt forældre til de ældre børn - især blandt forældre til de 9-11 årige, hvor 63% angiver dette som en bekymring. Spillenes emner og indhold fylder desuden mere blandt forældre til de 1-11 årige, hvor mellem 48% og 52% angiver dette.

Andelen af forældre, der slet ikke har bekymringer om deres barns spillevaner, varierer også på tværs af aldersgrupper. Blandt forældre til de 9-11 årige angiver kun 5%, at de ikke er bekymrede for noget, mens det samme gælder for 16% af forældrene til de 1-5 årige.

Er der noget, der bekymrer dig i forhold til, hvordan dit barn spiller?

N = 1011



Kun en mindre gruppe forældre efterspørger mere viden om deres barns spil. Blandt dem, der gør, handler det især om barnets trivsel, udvikling og spillets indhold



De fleste forældre oplever ikke et behov for mere viden om deres barns spil, men blandt dem, der gør, retter interessen sig især mod spillets betydning og indhold.

71% af forældrene angiver, at de ikke har behov for mere viden om deres barns spil (ikke vist). Blandt de 29%, der gerne vil vide mere, er det især emner om spillets påvirkning på barnets udvikling, trivsel og læring (25%) samt indhold i spil (25%), der vækker interesse.

Derudover fylder sociale og sikkerhedsmæssige spørgsmål også blandt nogle forældre. 18% efterspørger mere viden om, hvem barnet spiller med, mens 13% peger på dataindsamling, privatliv og hacking.

De mere klassiske regulerings- og sikkerhedstemaer som aldersgrænser og skærmtid fylder derimod mindre.

Hvis du skulle have mere viden om dit barns spil, hvilke emner ville så interessere dig? (Fritekstbesvarelse)¹

N = 289



Noter (1) Dette har været et åbent spørgsmål, hvor forældre frit har kunne skrive, hvilke emner de kunne være interesserede i at få mere viden om angående deres barns spil. Det har således været muligt at skrive flere svar. Ved hjælp af Epinions GDPR-sikre sprogmodel er ovenstående kategorier først blevet identificeret baseret på de åbne besvarelser og derefter er besvarelserne blevet kategoriseret i ovenstående kategorier.

Børn med forældre, der er bekymrede for deres tidsforbrug, oplever i mindre grad balance i deres spilforbrug



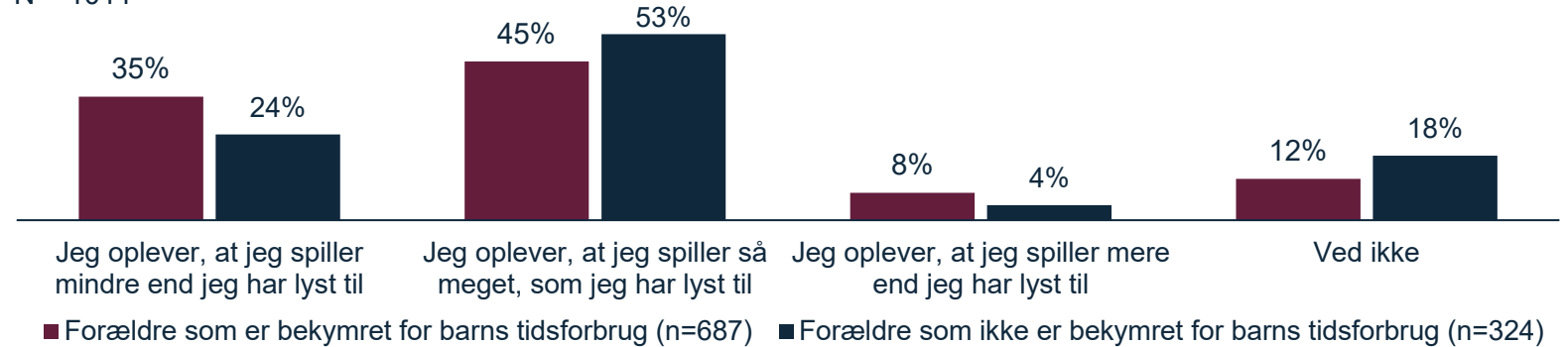
Selvom forskellene i faktisk spilletid er begrænsede, oplever børn med bekymrede forældre i mindre grad balance i deres spilforbrug.

45 % af de børn, som har forældre, der er bekymrede for deres tidsforbrug, angiver, at de spiller så meget, som de har lyst til, mens 35 % oplever, at de spiller mindre, end de ønsker. Til sammenligning ser vi en større oplevelse af balance blandt børn, hvis forældre ikke har angivet tidsforbrug som en bekymring. Her svarer 53 % af børnene, at de spiller så meget, som de har lyst til, mens 24 % oplever, at de spiller mindre, end de ønsker.

Forskellene i faktisk spilletid er derimod mere begrænsede. Blandt børn med forældre, der er bekymrede for tidsforbrug, spiller 39 % af børnene halvanden time eller mere på de dage, hvor de spiller. Det samme gælder 34 % af børn med forældre, der ikke deler denne bekymring. Samtidig spiller en større andel i sidstnævnte gruppe under en halv time.

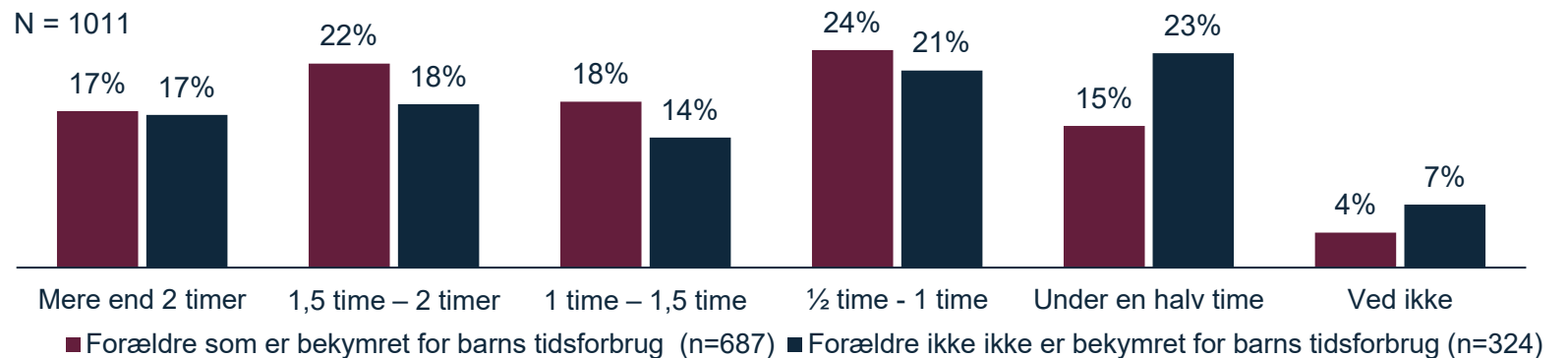
Hvordan oplever du den tid du bruger på at spille? Fordelt efter, om forældre er bekymrede for barnets tidsforbrug

N = 1011



Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Fordelt efter, om forældre er bekymrede for barnets tidsforbrug

N = 1011



Forældres bekymring afspejler sig tydeligt i de konflikter, børn oplever om digitale spil



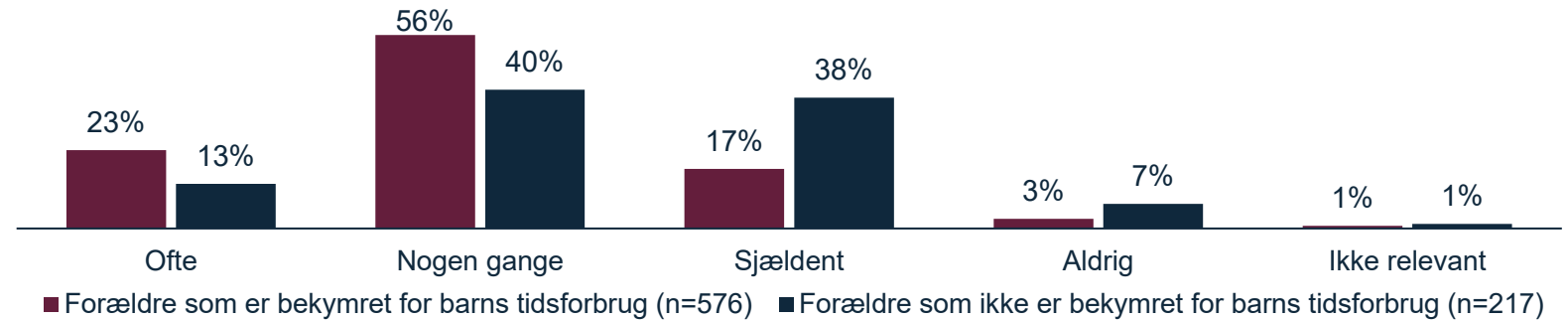
Der er en tydelig sammenhæng mellem de forhold, forældre bekymrer sig om, og de områder, hvor børn oplever uenigheder med deres forældre.

Blandt forældre, der angiver tidsforbrug som en bekymring, oplever børn markant oftere uenigheder om, hvor meget tid de må bruge på at spille. Blandt børn med forældre, der er bekymrede for tidsforbrug, angiver 23%, at de ofte bliver uenige med deres forældre om dette, mens 56% svarer, at det sker nogle gange.

Uenigheder om, hvem børn spiller med, forekommer også, men i mere begrænset omfang. Blandt forældre, der er bekymrede for, hvem deres barn spiller med, oplever børnene ligeledes oftere uenigheder med deres forældre om dette. Her angiver 22% af børn med bekymrede forældre, at de oplever uenigheder om, hvem de spiller med, nogle gange eller ofte.

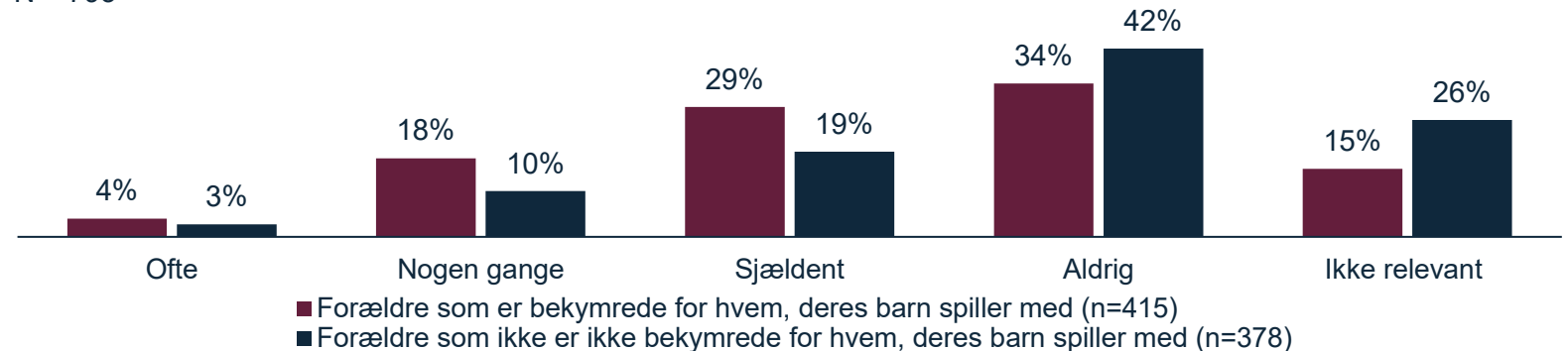
Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? - *Hvor meget tid du bruger på at spille.* Fordelt efter, om forældre er bekymret for barnets tidsforbrug

N = 793



Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? - *Dem du spiller med - for eksempel om folk du ikke kender uden for spillet.* Fordelt efter, om forældre er bekymrede for, hvem deres barn spiller med

N = 793



Udvikling i børns spillevaner over tid

Denne sektion beskriver udviklingen i spillende børns digitale spillevaner fra 2020 til 2026. Se metodeafsnittet på side 65 for information om sammenligning af resultaterne.



1

Færre børn, der spiller digitale spil, spiller flere gange dagligt - drenge spiller fortsat længst tid ad gangen

I de fleste aldersgrupper er andelen af børn, som spiller digitale spil flere gange dagligt, faldet siden 2020. De børn, der spiller mest, er de 9-15 årige: 30-31% af dem i aldersgruppen, der spiller digitale spil, spiller således flere gange dagligt. Det er fortsat drengene, der spiller længst, de dage de spiller, men pigerne nærmer sig – især ved, at der er sket en stigning i andelen af piger, der har spilsessioner på 1,5-2 timer.

2

Der er fortsat et stærkt socialt element i digitale spil, og de yngste begynder i stigende grad at spille med andre

Blandt børn, der spiller digitale spil, er der som i 2023 fortsat et stærkt socialt element, hvor mange spiller digitale spil med andre. Det gælder særligt i de ældste aldersgrupper. Den mest markante udvikling er dog blandt de 1-5 årige hvor 53% af dem, som spiller digitale spil i 2026, spiller med andre. Dermed fylder det sociale element tiltagende blandt de yngste også.

3

Når børn bruger penge på spil, er det i 2026 især mønter, skins mv., de køber

Børn, der spiller digitale spil, bruger i stigende grad penge på mønter, skins, mv. Blandt dem, der har brugt penge på digitale spil, har 54% købt dette. Derimod er der sket et fald i andelen, der har brugt pengene på nye spil, udvidelser og åbning af loot boxes. Samtidig er der på tværs af aldersgrupper sket et fald i forældrenes styring af børnenes pengeforbrug siden 2023.

4

Forældre sætter i tiltagende grad rammer for de ældste børns spilletid

På andre punkter er forældreinvolveringen steget. Blandt de 9-15 årige er der siden 2023 flere børn, der spiller, som oplever, at deres forældre bestemmer hvor langt tid de må spille, og at deres forældre skal installere deres spil. Blandt de yngre børn ligger andelen fortsat højt og stabilt. Samtidig er der på tværs af aldersgrupper flere børn, der oplever, at de spiller mindre end de har lyst til.

Lidt færre børn spiller digitale spil flere gange dagligt end tidligere, og forskellen mellem de 9-11 årige og 12-15 åriges spilaktivitet er udlignet over tid



Andelen af spillende børn, der spiller digitale spil flere gange dagligt, er faldet blandt de fleste aldersgrupper siden 2020.

Faldet er tydeligst blandt de 6-8 årige, hvor andelen er gået fra 20% i 2020 til 11% i 2026, og blandt de 9-11 årige, hvor andelen er faldet fra 38% til 31%.

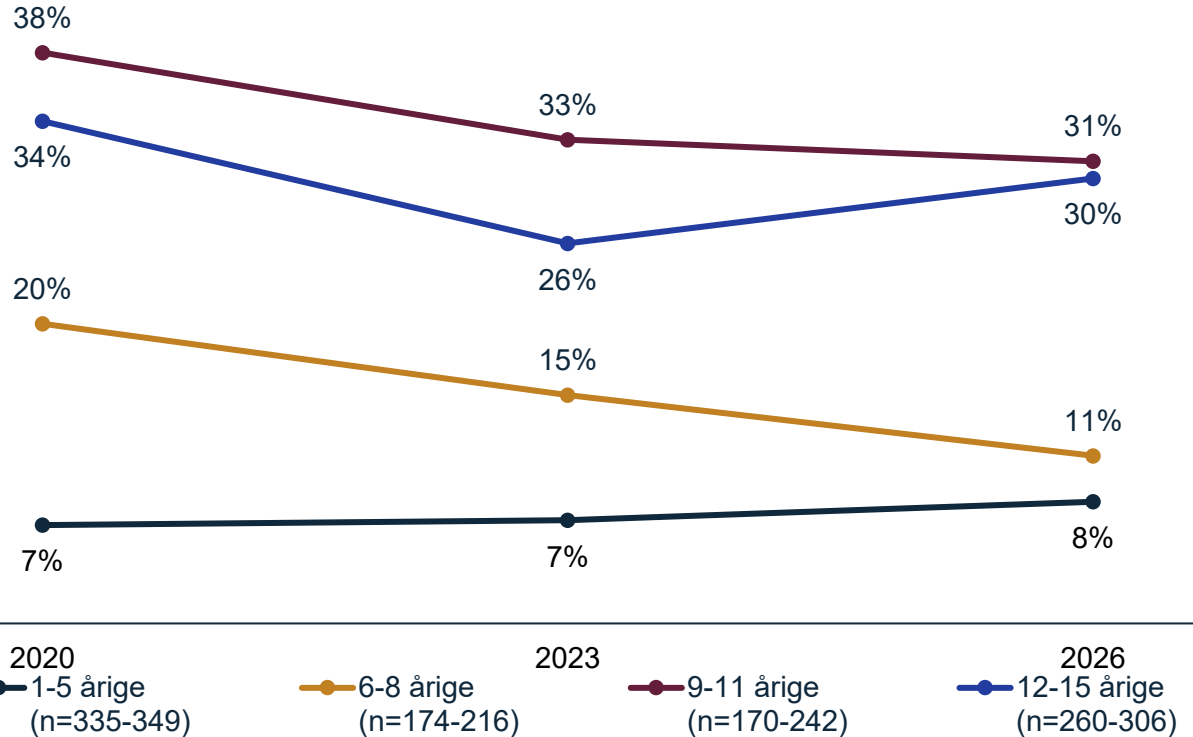
Mens de 9-11 årige tidligere har været den aldersgruppe, der hyppigst spillede digitale spil flere gange dagligt, ligger de i 2026 på niveau med de 12-15 årige, hvor begge aldersgrupper er omkring 30%.

Blandt de 12-15 årige ser vi således et mere svingende billede, idet andelen faldt fra 34% i 2020 til 26% i 2023, men i 2026 er steget igen.

Blandt de 1-5 årige ligger andelen lavt og stabilt på 7-8% gennem hele perioden.

Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge? - *Flere gange dagligt*

n = 1011 – 1036



Noter: (1) Bemærk, at populationen på denne side består af *spillende børn*, mens populationen på side 9 omfatter *alle børn i Danmark*. I denne sektion er resultaterne for 2026 vægtet efter populationen af spillende børn, mens resultaterne fra tidligere år har været vægtet efter den samlede population af 1-15 årige. Epinion har gennemført robusthedstests for at sikre, at resultaterne fortsat er sammenlignelige, og det er Epinions vurdering, at dette er tilfældet. Se yderligere beskrivelse på side 65.

Drengene spiller fortsat længst på de dage, de spiller, men pigerne nærmer sig



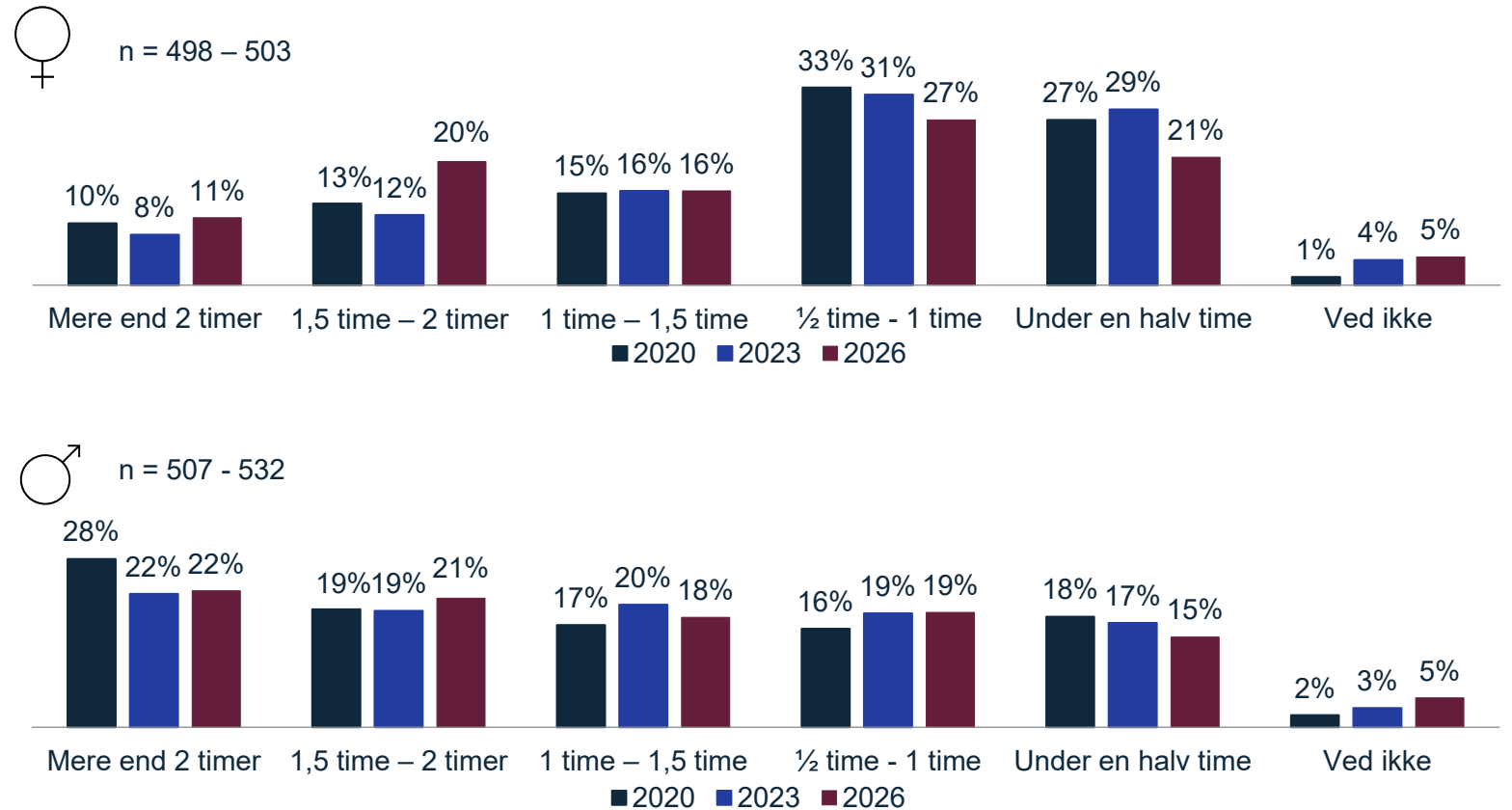
Udviklingen i spilletid peger ikke entydigt i én retning, men viser forskellige bevægelser blandt piger og drenge.

Blandt piger er andelen, der spiller 1,5-2 timer på de dage, hvor de spiller, steget fra 13% i 2020 til 20% i 2026. Samtidig er andelen, der spiller kortere tid ad gangen, faldet en smule.

Blandt drenge er andelen af de længste spilsessioner uændret fra 2023: Der er fortsat 22%, der spiller mere end 2 timer, når de spiller. Faldet fra 2020 til 2023 er dermed ikke fortsat. Omvendt er andelen, der spiller under en halv time faldet fra 18% i 2020 til 15% i 2026.

Selvom drenge fortsat spiller længere tid ad gangen end piger, er forskellen i de længste spilsessioner blevet mindre siden 2020. Derudover er andelen af piger, der spiller 1,5-2 timer ad gangen på niveau med drengene i 2026.

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



Det sociale element i digitale spil står fortsat stærkt blandt børn. Særligt blandt de 1-5 årige er andelen steget markant siden 2023



Det er fortsat mest udbredt blandt de ældre børn at spille digitale spil med andre, men udviklingen siden 2023 peger især på en stigning blandt de yngste.

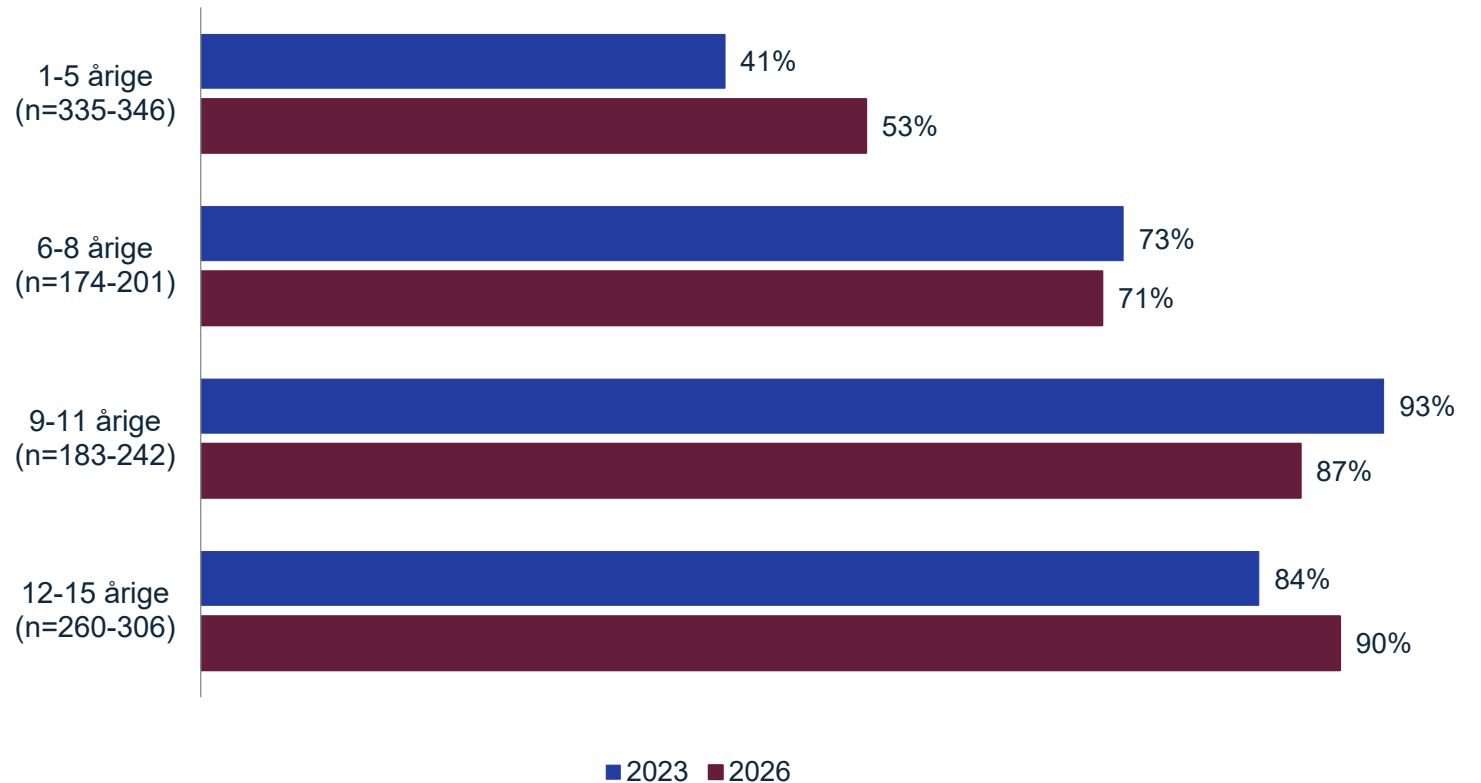
Blandt de 12-15 årige angiver 90% i 2026, at de spiller digitale spil med andre, hvilket er en stigning på 6%-point siden 2023. Blandt de 9-11 årige er andelen fortsat meget høj, men er faldet lidt fra 93% i 2023 til 87% i 2026.

Den største stigning ses blandt de 1-5 årige. Her er andelen, der spiller digitale spil med andre, steget fra 41% i 2023 til 53% i 2026. Derudover ser vi, at blandt de 1-5 årige, der spiller digitale spil med andre, er andelen der spiller sammen online også steget fra 40% i 2020-2023 til 48% i 2026, mens andelen der spiller på den samme skærm er faldet.

Blandt de 6-8 årige er andelen høj og relativt stabil, idet 71% i 2026 angiver, at de spiller med andre, mod 73% i 2023.

Spiller du nogensinde digitale spil med andre? - Ja

n = 1011 - 1036



Noter: (1) I denne sektion er resultaterne for 2026 vægtet efter populationen af spillende børn, mens resultaterne fra tidligere år har været vægtet efter den samlede population af 1-15 årige. Epinion har gennemført robusthedstests for at sikre, at resultaterne fortsat er sammenlignelige, og det er Epinions vurdering, at dette er tilfældet. Se yderligere beskrivelse på side 65.

Flere børn oplever, at deres forældre sætter rammer for deres spilleadfærd. Særligt for de 9-15 årige er forældreinvolveringen steget siden 2023



Forældres involvering i børns digitale spillevaner er steget markant siden 2023 – særligt blandt de ældre børn.

Blandt de 9-11 årige er andelen, der oplever, at forældrene bestemmer, hvor længe de må spille om dagen, steget med 9 procentpoint – fra 59% i 2023 til 68% i 2026. Blandt de 12-15 årige er andelen steget med 13 procentpoint, fra 27% til 40%.

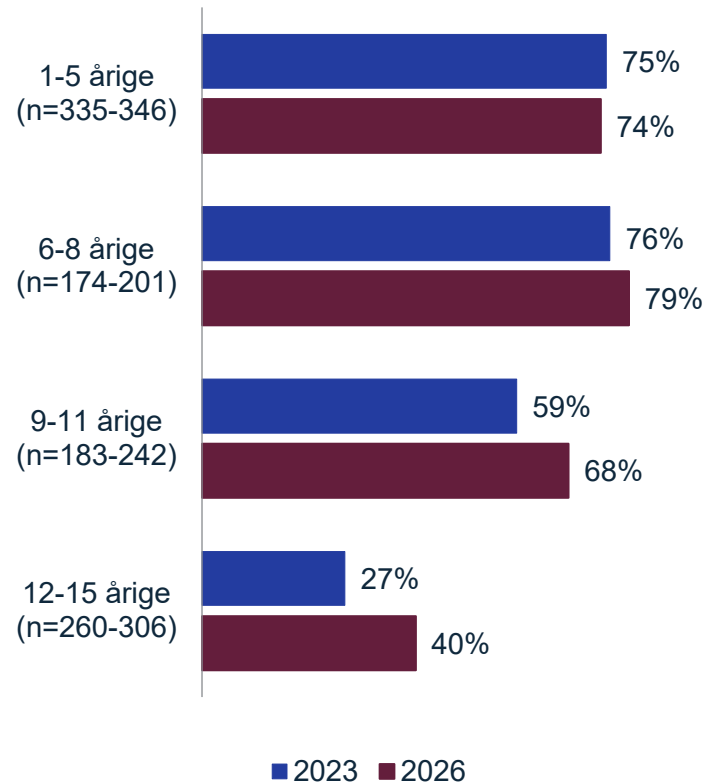
En tilsvarende udvikling ses i spørgsmålet om installation af spil. Her er andelen blandt de 9-11 årige steget med 20 procentpoint, fra 47% til 67%, mens andelen blandt de 12-15 årige er steget med 9 procentpoint, fra 14% til 23%.

Blandt de yngste børn er forældreinvolveringen fortsat høj. I både 2023 og 2026 angiver omkring tre ud af fire 1-8 årige, at deres forældre bestemmer deres spilletid og skal installere deres spil.

Dog ser vi et fald i forældrenes bestemmelse over deres børns pengeforbrug i forbindelse med digitale spil (se næste side).

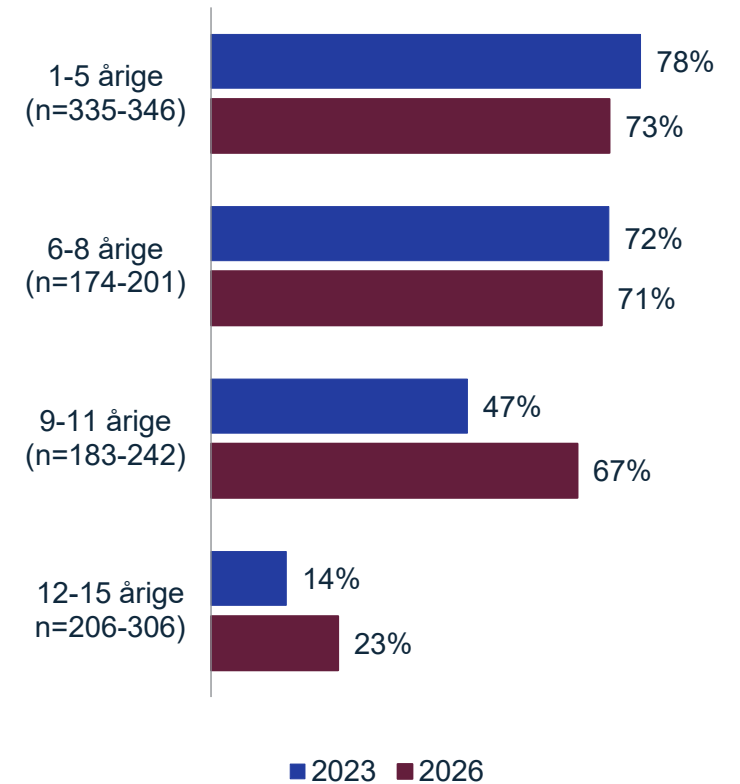
Mine forældre bestemmer, hvor lang tid jeg må spille spil om dagen? - *Rigtigt*

n = 1011 - 1036



Mine forældre skal installere mine spil? - *Rigtigt*

n = 1011 - 1036



Forældrenes styring af børns pengeforbrug på spil steg fra 2020 til 2023, men er faldet igen i 2026. På tværs af aldersgrupper nærmer niveauet sig dermed igen 2020



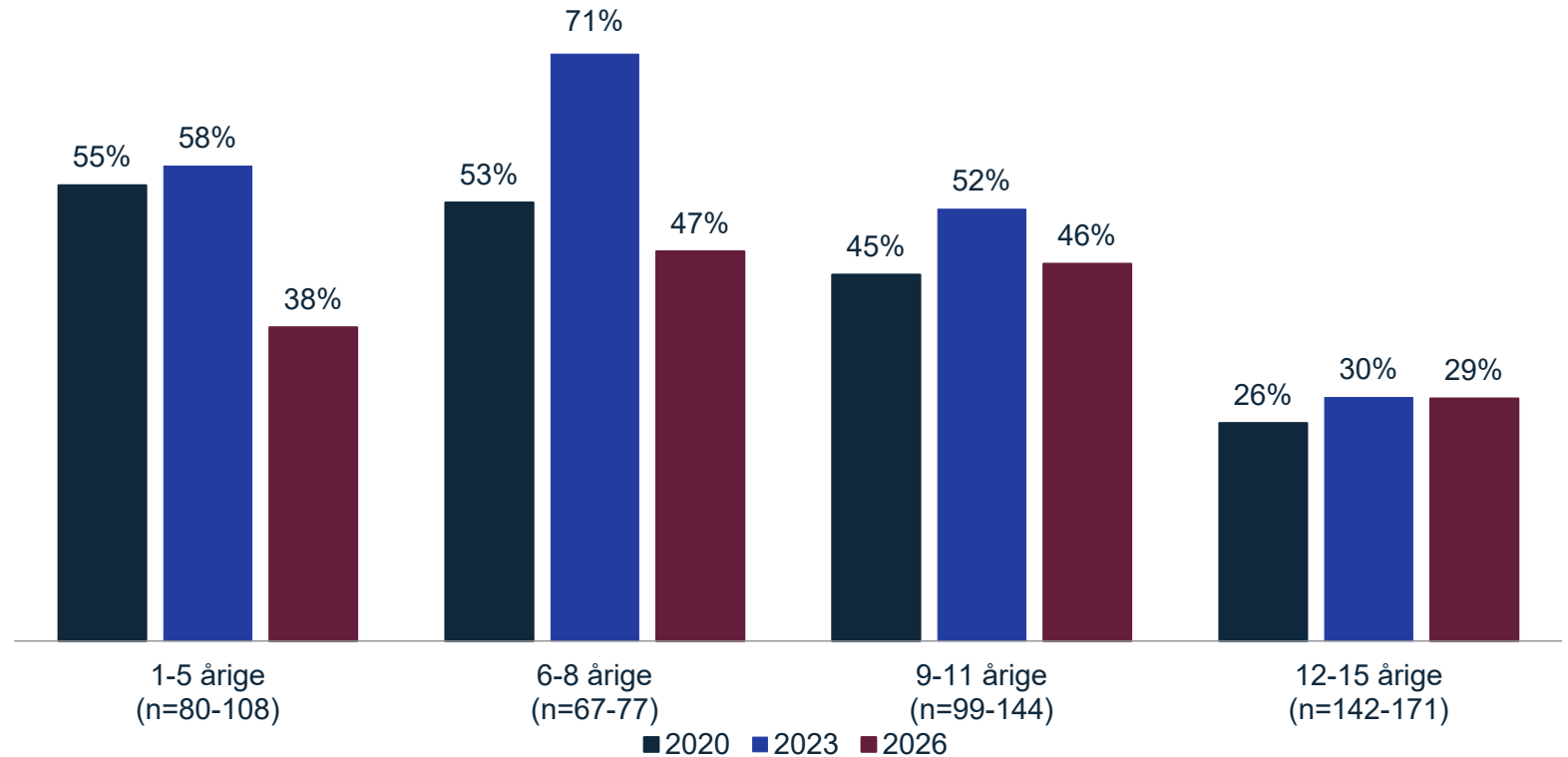
Mens forældre på mange områder ser ud til at sætte tydeligere rammer for deres børns digitale spillevaner, er udviklingen mindre entydig, når det gælder børns pengeforbrug på spil

Særligt blandt de yngste børn, der bruger penge på spil, ser vi et fald i andelen, der angiver, at det er forældrene, som bestemmer, hvad de må bruge penge på. Blandt de 1-5 årige falder andelen fra 55% i 2020 og 58% i 2023 til 38% i 2026. For de 6-8 årige ser vi stor variation på tværs af årene i forældrenes involvering i pengeforbrug på spil. Her stiger andelen først fra 53% i 2020 til 71% i 2023, men falder derefter til 47% i 2026. Dermed ligger niveauet i 2026 under udgangspunktet i 2020, hvilket samlet set peger på en aftagende involvering af forældre.

Blandt de ældste aldersgrupper ser vi en mere stabil andel, der angiver at deres forældre bestemmer, når de bruger penge på spil.

Når du bruger penge på spil, hvem bestemmer så, hvad du må bruge penge på? – Mine forældre

n = 429 - 462



Andelen af børn, der oplever, at de spiller mindre, end de har lyst til, er steget siden 2023



Siden 2023 er andelen af børn, der oplever, at de spiller mindre, end de har lyst til, steget på tværs af alle aldersgrupper. Udviklingen er mest markant blandt de yngste børn, men ses også blandt de ældre aldersgrupper.

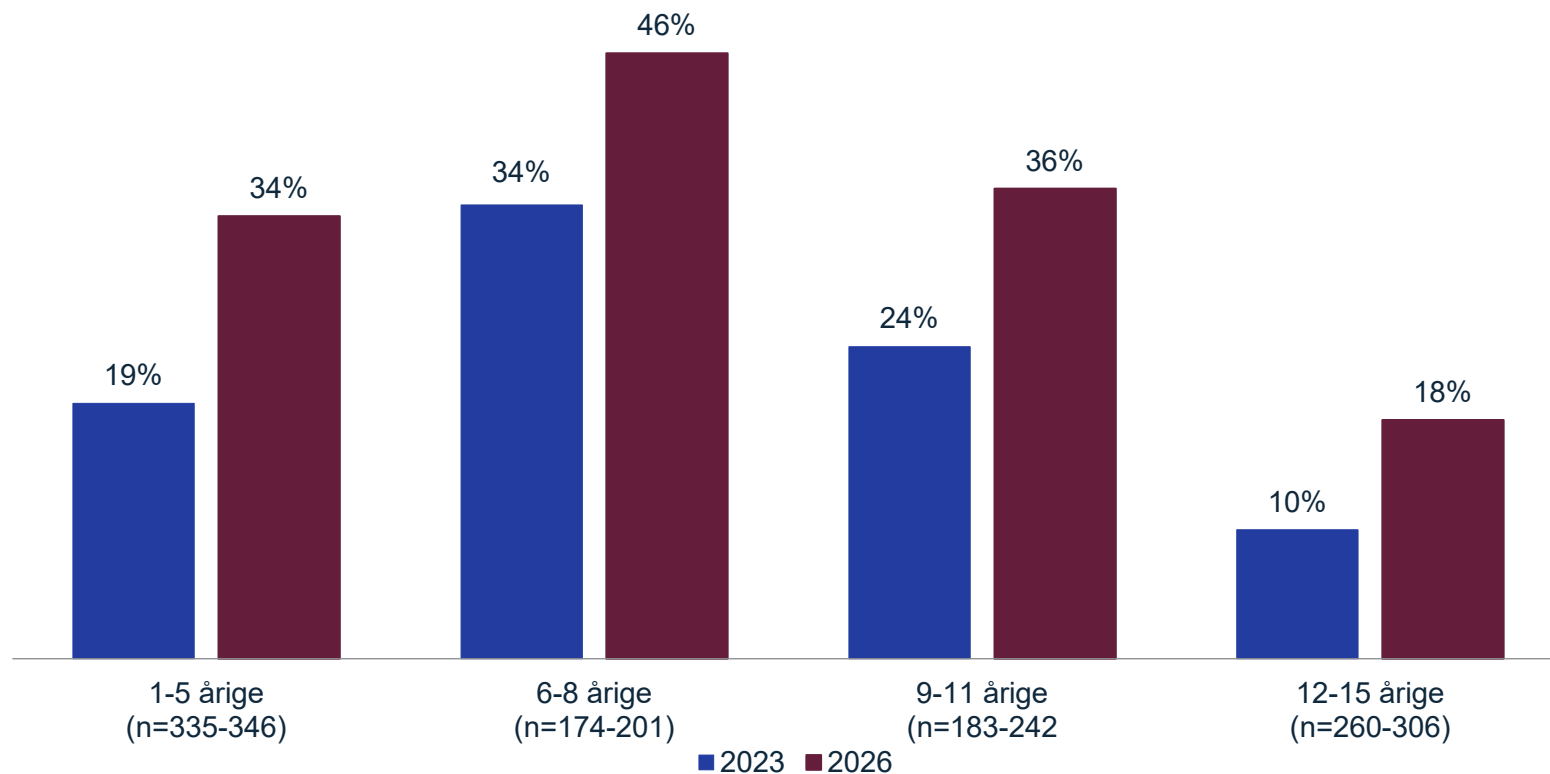
I 2026 gælder det 34% af de 1-5 årige, 46% af de 6-8 årige, 36% af de 9-11 årige og 18% af de 12-15 årige.

Samtidig er andelen af børn, der oplever, at de spiller så meget, som de ønsker, faldet i alle aldersgrupper siden 2023.

Samlet peger udviklingen på, at børn i mindre grad end tidligere oplever, at deres spilletid stemmer overens med deres egne ønsker. Det tyder på, at flere børn oplever begrænsninger i deres spilletid, selvom niveauet fortsat varierer mellem aldersgrupperne

Hvordan oplever du den tid du bruger på at spille? – *Jeg oplever at jeg spiller mindre end jeg har lyst til*¹

n = 1011 – 1036



Noter: (1) Denne sektion er resultaterne for 2026 vægtet efter populationen af spillende børn, mens resultaterne fra tidligere år har været vægtet efter den samlede population af 1-15 årige. Epinion har gennemført robusthedstests for at sikre, at resultaterne fortsat er sammenlignelige, og det er Epinions vurdering, at dette er tilfældet. Se yderligere beskrivelse på side 65.

Køb af mønter, skins og ting i digitale spil er steget markant siden 2023, mens køb af øvrige spilgenstande, herunder udvidelser og åbning af lootboxes, er faldet



Siden 2020 er køb af mønter, skins og ting i digitale spil blevet markant mere udbredt blandt børn. Andelen steg fra 41-42% i perioden 2020-2023 til 54% i 2026 og er dermed den klart mest udbredte måde at bruge penge i spil på.

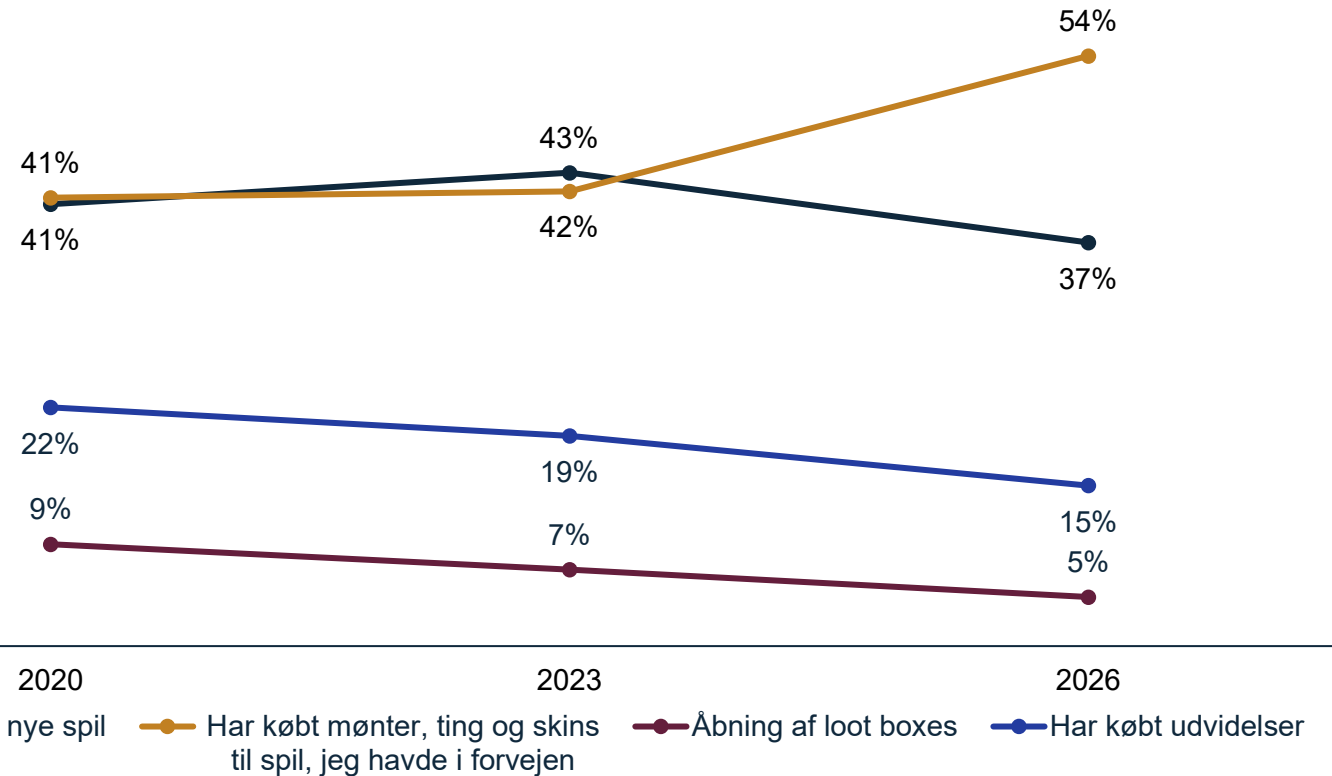
Samtidig er andre former for køb i spil blevet mindre udbredte. Andelen, der køber nye spil, er faldet fra 43% i 2023 til 37% i 2026. Også køb af udvidelser og åbning af loot boxes er faldet over perioden og udgør i 2026 henholdsvis 15% og 5%.

Parallelt med denne udvikling er der blevet færre børn, som kun må spille gratis spil. På tværs af aldersgrupper er andelen faldet fra 46% i 2020 til 41% i 2023 og videre til 35% i 2026.

Udviklingen skal dog fortolkes med en vis forsigtighed, da svarkategorien ikke er helt identisk på tværs af målingerne.

Hvad har du brugt pengene på?

n =429 - 462



Noter: (1) Denne sektion er resultaterne for 2026 vægtet efter populationen af spillende børn, mens resultaterne fra tidligere år har været vægtet efter den samlede population af 1-15 årige. Epinion har gennemført robusthedstests for at sikre, at resultaterne fortsat er sammenlignelige, og det er Epinions vurdering, at dette er tilfældet. Se yderligere beskrivelse på side 65.

Drenge og piger har mere sammenfaldende spilpræferencer end tidligere



Piger og drenge spiller i stigende grad de samme digitale spil. Blandt de 12-15 årige, ser vi i højere grad, at de populære spil overlapper mellem kønnene. For både drenge og piger i alderen 12-15 år er de mest populære spil Roblox og Minecraft. Vi ser en tydeligst ændring i de mest populære spil blandt piger i alderen 12-15 år, hvor spil som Among Us, The Sims og Candy Crush Saga er blevet afløst af Roblox og Minecraft, mens drengenes præferencer samlet set er mere stabile over tid. Blandt de yngre aldersgrupper ses der ikke tilsvarende store ændringer i de mest populære spil, hvorfor dette ikke fremgår af tabellen.

Top 5 over populære spil 12-15 år (2020, 2023, 2026)^{1,2}

	Piger			Drenge		
	2026	2023	2020	2026	2023	2020
1	Roblox	Roblox	Among us	1	Roblox	Fortnite
2	Minecraft	Hay Day	The Sims	2	Minecraft	EA Sports FC ³
3	Hay Day	Fortnite	Candy Crush Saga	3	Fortnite	EA Sports FC ³
4	Toca Boca	Minecraft	Hay Day	4	EA Sports FC ³	Counter Strike
5	Fortnite	The Sims	Minecraft	5	GTA	Minecraft

Noter: (1) Figuren viser de meste populære spil i over tid, blandt piger og drenge i alderen 12-15 år, som har angivet, at de har spillet mindst 1 digitalt spil i løbet af den seneste uge og har angivet en spiltitel. (2) Denne sektion er resultaterne for 2026 vægtet efter populationen af spillende børn, mens resultaterne fra tidligere år har været vægtet efter den samlede population af 1-15 årige. Epinion har gennemført robusthedstests for at sikre, at resultaterne fortsat er sammenlignelige, og det er Epinions vurdering, at dette er tilfældet. Se yderligere beskrivelse på side 65. (3) Tidligere FIFA

Metode

Beskrivelse af undersøgelsesdesign

Spørgeskema og dataindsamling



Resultaterne af denne undersøgelse baserer sig på en webbaseret spørgeskemaundersøgelse blandt børn og unge, som Epinion har gennemført på vegne af DR, NIMBI og Medierådet for Børn & Unge.



Parterne har i samarbejde med Epinion udviklet spørgeskema for undersøgelsen, som Epinion har kvalitetssikret.



Målingen er gennemført i perioden 9. marts 2026 – 23. marts 2026. Herudover er indsamlet supplerende svar blandt ikke-spillende børn og deres forældre fra 23. april 2026 – 7. maj 2026. Data er rensset, hvilket indbefatter, at svar, som ikke kan betragtes som valide, er frasorteret (speeders, straight liners mv.)¹. Der er i alt indsamlet 1.142 svar fra børn og unge mellem 1 og 15 år, hvoraf 1.011 af disse er fra børn, der spiller digitale spil².

Børne- og forældreinterviews



Spørgeskemaet er blevet sendt ud til forældre til børn i målgruppen (1 - 15 årige) via online panel.

Forældrene er efter en række indledende spørgsmål blevet bedt om enten at besvare skemaet selv, at assistere deres barn med at besvare skemaet eller at overdrage skemaet til deres barn.

Besvarelsene er dermed gennemført som forældreinterviews, assisterede børneinterviews eller rene børneinterviews afhængig af barnets alder:

- 1-5 årige: Forældrene er bedt om at besvare skemaet på vegne af deres barn.
- 6-10 årige: Forældrene er bedt om at besvare spørgeskemaet sammen med deres barn.
- 11-15 årige: Forældrene er blevet bedt om at overdrage skemaet til deres barn, men hjælpe med forståelse ved behov.

Noter (1) I overensstemmelse med EU's Persondata-forordning (GDPR) er alle besvarelser anonymiserede. De deltagende har været informeret om anonymitet forinden deres deltagelse i undersøgelsen.

(2) En del af besvarelsene er gennemført af en forælder til barnet (se boks til højre for yderligere information)

Uddybende beskrivelse af målgrupper og vægtning

Målgrupper og vægtning

I undersøgelsen arbejdes der med to målgrupper:

1. Børn i alderen 1-15 år i Danmark og
2. Børn i alderen 1-15 år i Danmark, der spiller digitale spil.



Data er stratificeret og vægtet efter køn, alder og region. Da undersøgelsen omfatter to forskellige målgrupper, anvendes der også to forskellige vægte for at sikre repræsentative resultater for hver målgruppe.

I sektionen *Udbredelsen af digitale spil i 2026* er målgruppen alle børn i alderen 1-15 år (målgruppe 1). Resultaterne i dette afsnit er derfor vægtet til at være repræsentative for hele populationen af børn i Danmark på parametrene køn, alder og region.

I sektionen *Spillende børns spilvaner i 2026* er målgruppen derimod spillende børn (målgruppe 2). For at sikre repræsentativitet for denne målgruppe er der gennemført en supplerende dataindsamling med 1.051 besvarelser i perioden 23. april til 7. maj. Denne dataindsamling er stratificeret og vægtet til at være repræsentativ for alle 1-15 årige i Danmark. På baggrund heraf er der estimeret fordelinger for køn, alder og region blandt spillende børn, som efterfølgende er anvendt til at vægte resultaterne i analyserne af spillende børn. Resultaterne i dette afsnit er dermed repræsentative for spillende børn fordelt på køn, alder og region. Som figuren til højre illustrerer, er det især aldersfordelingen, der adskiller de to populationer.

I sektionen *Udvikling i spillende børns spilvaner over tid* er målgruppen ligeledes spillende børn. Resultaterne for 2026 er derfor vægtet til at være repræsentative for populationen af spillende børn. Resultaterne fra 2020 og 2023 er derimod vægtet til at være repræsentative for alle børn i Danmark, da populationsfordelingerne for spillende børn ikke var kendt på disse tidspunkter. Epinion har gennemført analyser af betydningen af de forskellige vægtningsmetoder, herunder genberegninger af tidligere resultater med 2026-populationen for spillende børn. Analyserne viser, at resultaterne kun i begrænset omfang påvirkes af den anvendte vægtningsmetode. Resultaterne vurderes derfor fortsat at være sammenlignelige på tværs af årene.

Populationsfordelinger for målgrupperne

