

# BØRNS SPILLEVANER 2020

**MEDIERÅDET**  
FOR BØRN & UNGE



**FILM**  
DET DANSKE FILMINSTITUT

## 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. Umiddelbart er der ikke lavet en tilsvarende, bred undersøgelse i Danmark før. I denne rapport deles de mest væsentlige resultater og indsigter fra undersøgelsen.

1035 besvarelser indgår i undersøgelsen, som er gennemført i november 2020 af analyseinstituttet Epinion. I alt har 1128 besvaret spørgeskemaet, heraf blev 93 umiddelbart frasortet, da disse ikke havde prøvet at spille digitale spil. Det var et deltagelseskriterium, at man var forælder til eller barn i alderen 1-15 år, som havde spillet digitale spil før. Undersøgelsen skal ses som et aktuelt billede af børnenes spillevaner, og for at undersøgelsen bedst muligt kan afspejle øvrige børn i aldersgruppen 1-15 år, der spiller, så er data vægtet på køn, alder og region.

Det er sandsynligt, at børns digitale spillevaner er påvirket af coronasituationen, hvordan vides ikke. Det er dog væsentligt at bemærke, at dataindsamlingen foregik, mens børnene endnu gik i skole og institution, og således ikke under en nedlukning.

### Hvad er digitale spil?

Når der tales om at spille digitale spil, så gælder det alle slags spil (alt fra små børns digitale pege- og malebøger til avancerede strategi- og actionspil), som spilles på alle slags skærme - telefon, tablet, computer eller på konsoller som fx PlayStation, Xbox og Wii.

### Opsummering

92 pct. af børnene mellem 1-15 år spiller digitale spil. Halvdelen 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, og det gælder også de ældre børn, som spiller mere og af andre årsager end de yngre børn.

### Halvdelen spiller dagligt

51 pct. af alle spiller dagligt. Der er en klar sammenhæng mellem alder og spilforbrug, de ældre børn spiller mere end yngre børn. Flere drenge (28pct) end piger (19 pct.) spiller flere gange dagligt.

De 9-11-årige spiller mest. Der er flere i aldersgruppen 9-15 år, der spiller flere gange dagligt i forhold til de yngre børn. En ud af fire af de yngste fra 1-5 år har ikke spillet den seneste uge.

De ældre børn spiller i længere tid – flest 9-11-årige (23 pct.) og 12-15-årige (23 pct.) spiller 2-4 timer, de dage, hvor de spiller.<sup>1</sup> Knap halvdelen af de 1-5 årige spiller maks. en halv time, de dage de spiller.

### Mobilen er populær

De mest anvendte devices til spil er telefon og tablet. Når der ses på køn og alder, er der

<sup>1</sup> I undersøgelsen er der spurgt således: "Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Hvis det er forskelligt fra dag til dag, så fortæl hvor lang tid du brugte den dag du spillede sidst."

forskelle i brug af devices. Flere drenge spiller på spillekonsol og computer. Flere piger spiller på telefon eller tablet.

### **Drenge spiller oftere og i længere tid**

60 pct. af pigerne spiller under en time om dagen, når de spiller. Mange drenge spiller i længere tid: 19 pct. spiller 1,5-2 timer, 21 pct. spiller 2-4 timer og 7 pct. spiller mere end 4 timer. Drengene spiller altså både oftere, men også i længere tid end pigerne.

### **De, der spiller med andre, spiller mere**

To ud af tre spiller sammen med andre. Flere drenge end piger spiller med andre. Færrest af de 1-5-årige og flest af de 9-11-årige (95 pct.) og 12-15-årige (84 pct.) spiller med andre. Flest spiller sammen med venner/klassekammerater (86 pct.), næstflest spiller med søskende (41 pct.) og hver fjerde spiller med folk de ikke kender, ligesom hver fjerde spiller med deres forældre.

Både drengene og de ældre børn fra 9-15 år spiller oftere sammen med andre. Analysen viser, at børn og unge, som spiller med andre, bruger mere tid på at spille end børn og unge, der spiller alene. Der er altså sammenhæng mellem tid og sociale spillevaner.

### **Spil er også sociale medier**

Mens de 1-8 årige primært spiller digitale spil for underholdningens skyld – eller for at lære noget nyt – er den sociale faktor i høj grad også vigtig for de +9-årige. To tredjedele (66 pct.) af de 9-11 årige spiller således for at mødes med vennerne, mens det gælder 55 pct. af de 12-15 årige.

58 pct. af børnene svarer, at de spiller for at mødes med vennerne eller for at være en del af et fællesskab – deres motivation for at spille er altså social. Digitale spil er for rigtig mange et socialt rum, som danner grundlag for relationer og fællesskaber. Som børnene bliver ældre, bliver deres spillevaner mere socialt motiverede.

### **De mest populære spil spilles med andre**

De 6-15-årige spiller i høj grad de samme spil, og spillene spilles sammen med andre. De mest populære spil er Roblox, Minecraft, Fortnite og Among Us. Among Us er årets spiloverraskelse, det slog for alvor igennem i 2020. Det spilles meget af børn fra 6-15 år og er favoritspillet hos de ældste piger.

### **Forældre involverer sig mindre, som børnene bliver ældre**

24 pct. af forældrene svarer, at de altid kender til aldersmærkningen på de spil, som deres børn spiller. 32 pct. svarer, at de ofte kender aldersmærkningen, 24 pct. nogle gange, 14 pct. sjældent og 6 pct. aldrig. Forældrene til de yngre børn kender oftere aldersmærkningen, end de ældre børns forældre. 44 pct. af børn mellem 1-15 år må kun spille alderssvarende spil – det gælder især for børn fra 1-8 år.

Forældre til yngre børn engagerer sig mere i deres børns spilaktiviteter (fx spilvalg, spilletid og pengeforbrug) end forældre til ældre børn. Graden af forældreinvolvering falder fra 9-års-alderen og især de 12-15-årige bestemmer meget selv.

Flest af de 12-15-årige svarer nej, når de spørges til, om de kun må spille alderssvarende eller gratis spil. De svarer desuden nej til, om forældrene skal installere nye spil, godkende nye spil og bestemmer over daglig spilletid. Forældrene til de 9-11-årige bestemmer oftere over daglig spilletid og skal oftere godkende nye spil.

---

Forældre engagerer sig især i tidsforbruget, når det kommer til børnenes spil. Stort set alle de 6-8-åriges forældre bestemmer over den daglige spilletid, og bestemmelsen falder med barnets alder, så det gælder tre ud af fire af de 9-11-årige og knap halvdelen af de 12-15-årige.

71 pct. af alle svarer, at forældrene skal godkende et nyt spil. Det gælder især børnene under 11 år.

### **Drengene bruger flere penge på spil**

42 pct. af alle børnene bruger penge på spil. Her er drenge og de ældste børn fra 9-15 år igen overrepræsenteret. 47 pct. af alle, der bruger penge på spil, bruger under 50 kroner om måneden. Flest bruger penge på nye spil eller ting/skins til spil, de har i forvejen – især de 9-11-årige bruger penge på skins.

### **Uenigheder om spil**

Knap halvdelen (45 pct.) bliver ”ofte” eller ”nogle gange” uenige med deres forældre om deres brug af digitale spil. I 8 ud af 10 tilfælde handler uenighederne om tid. Børn i alderen 6-11 år oplever oftere uenigheder med deres forældre, hvilket kan hænge sammen med at også flere forældre til børn i denne alder blander sig i spilaktiviteterne.

## Indhold

- 02 ———— **Introduktion**
- 06 ———— **Næsten alle børn spiller – halvdelen dagligt**
- 07 ———— **Mobilen er populær**
- 08 ———— **Flest spiller derhjemme**
- 08 ———— **De mest populære spil spilles sammen med andre**
- 10 ———— **To ud af tre spiller med andre**
- 13 ———— **Motivationen for at spille**
- 14 ———— **Forældre bruger aldersmærkningen**
- 16 ———— **Forældreinvolveringen er større for de mindste**
- 16 ———— **Pengeforbrug i spil**
- 21 ———— **Knap halvdelen oplever uenigheder om spil**
- 22 ———— **Spilleprofiler**

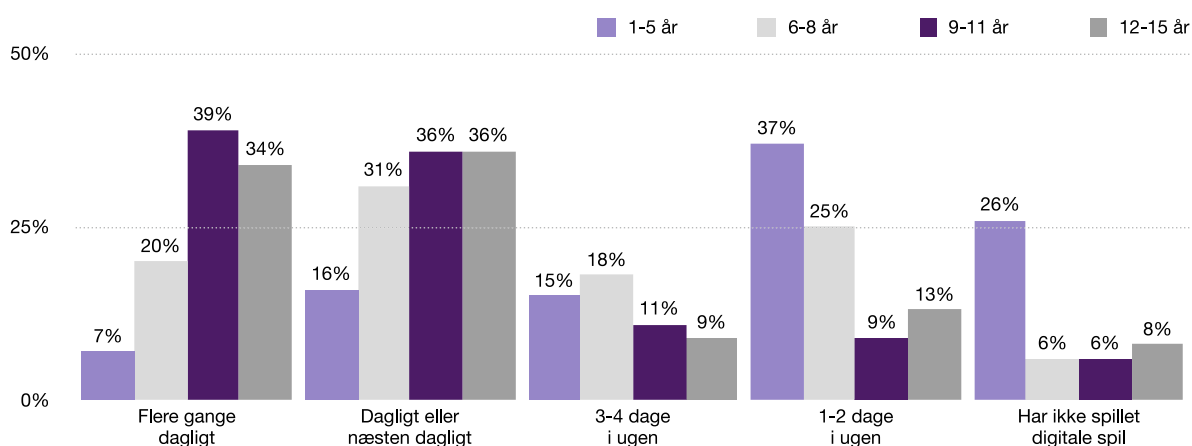
## Næsten alle børn spiller – halvdelen dagligt

I alt indsamledes 1128 besvarelser fra forældre til børn eller børn i alderen 1-15 år. Af dem havde 92 pct. – 1035 respondenter – prøvet at spille et digitalt spil før. De er således undersøgelsens grundlag. Kønsfordeling blandt deltagerne er 51 pct. piger og 49 pct. drenge.

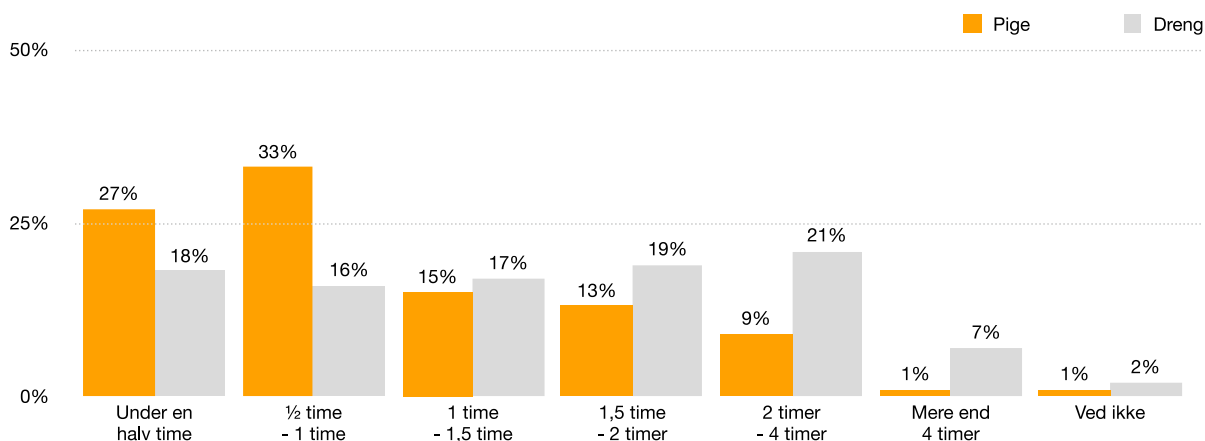
51 pct. af deltagerne spiller enten flere gange dagligt, dagligt eller næsten dagligt. Heraf spiller i alt 23 pct. flere gange dagligt. Drengene spiller oftest. Af dem der spiller flere gange dagligt er flest drenge (28 pct.). Tilsvarende spiller flere piger (26 pct.) 1-2 dage om ugen.

13 pct. har ikke spillet digitale spil den seneste uge, heraf er flest 1-5 år.

### Hvor ofte har du spillet digitale spil i den seneste uge? Tidsforbrug – ugentligt



### Hvor lang tid spiller du på de dage, du spiller? Hvis det er forskelligt fra dag til dag, så fortæl hvor lang tid du brugte den dag du spillede sidst. Tidsforbrug – på en dag



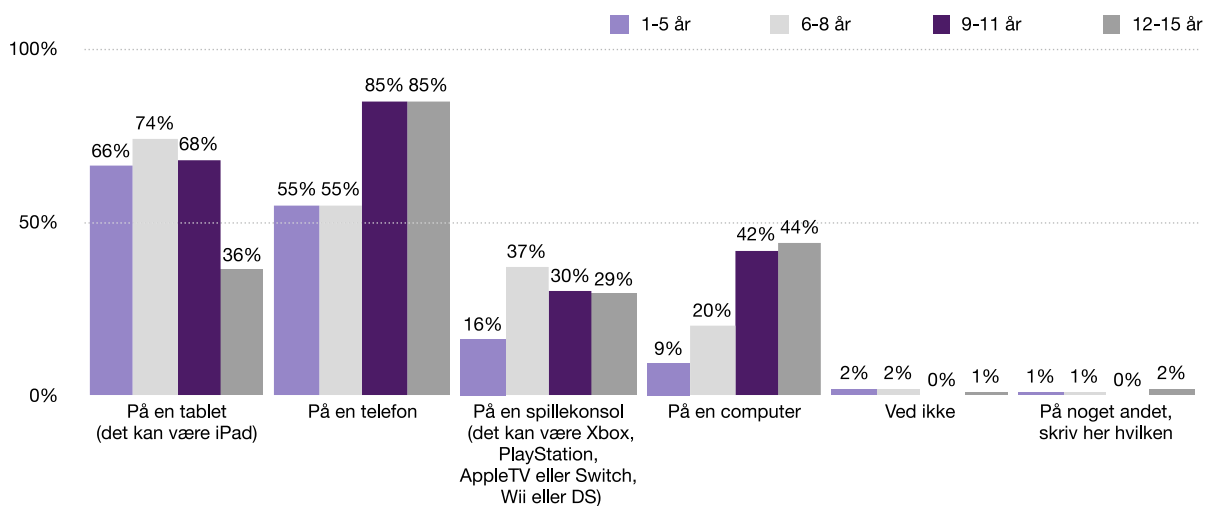
Drenge spiller både oftere og i længere tid end pigerne. Ses der på alder, så spiller de ældre børn typisk oftere og i længere tid end de yngre børn. Flest 9-11-årige (23 pct.) og 12-15-årige (23 pct.) spiller 2-4 timer på dage, hvor de spiller.

## Mobilen er populær

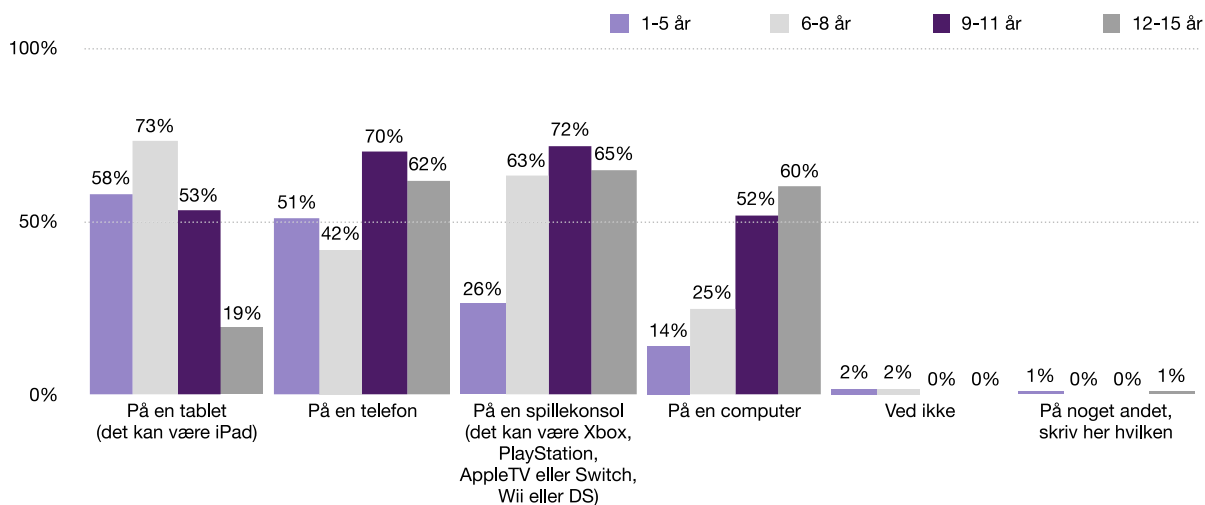
De mest anvendte devices til spil er telefon og tablet. Når der ses på køn og alder, er der forskelle i brug af devices. Flere drenge spiller på spillekonsol og computer. Flere piger spiller på telefon eller tablet.

De yngste børn på 1-8 år spiller hyppigere på tablet, mens de ældste børn på 9-15 år hyppigere spiller på telefon eller computer. Tabletten lægges væk mod 12-års-alderen. Brugen af computer udvikler sig gradvist, og den benyttes især af børn fra 9 år.

### Hvad spiller du digitale spil på? Piger

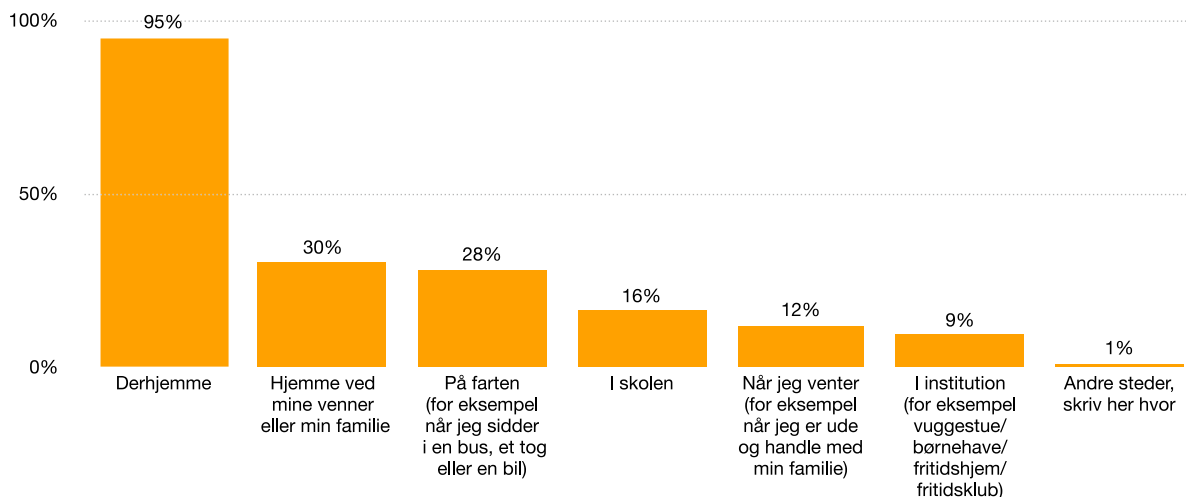


### Hvad spiller du digitale spil på? Drenge



## Flest spiller derhjemme

Hvor spiller du digitale spil henne? Du kan godt sætte mere end ét kryds



95 pct. af alle børnene spiller bl.a. derhjemme, og det gør flere drenge end piger. Flere piger (18 pct.) spiller i skolen. Dette kan hænge sammen med, at andre undersøgelser har vist, at drenge og piger spiller forskellige typer af spil: Piger spiller oftere solospil og de bruger oftere spil som en pause i hverdagen, mens drenge oftere bruger spil som socialt samvær.<sup>2</sup> Det ses til dels i denne undersøgelse, der dog også viser, at piger spiller sociale spil.

## De mest populære spil spilles sammen med andre

Børnene blev bedt om at liste, hvilke spil de havde spillet den seneste uge. Her er det interessant, at de 6-15-årige i høj grad spiller de samme spil. Det gælder Roblox, Minecraft, Fortnite og Among Us.



## De 5 mest populære spil

	1-5 år	6-8 år	9-11 år	12-15 år
1	Ramasjang	Roblox	Roblox	Fortnite
2	Super Mario	Minecraft	Fortnite	Among Us
3	Bimi Boo	Fortnite	Minecraft	FIFA
4	LEGO Duplo	Ramasjang	Among Us	Minecraft
5	Rasmus Klump	Super Mario	FIFA	Roblox

For samme aldersgruppe er det karakteristisk, at flere af de mest populære spil også er spil, hvor man spiller med andre. I Roblox, der er det mest populære spil blandt de 6-11-årige, skabes og deles det meste indhold ligefrem af spillerne selv. På den måde kan Roblox ses som en digital legeplads, mere end det er et spil med et bestemt mål. Det samme er i høj grad tilfældet for Minecraft, hvor spillere kan mødes i hinandens spilverdener. At de to spil er så populære viser, at spil i dag er en del af børns legefællesskaber. Også de mere konkurrenceprægede spil som Fortnite og FIFA spilles med andre – venner såvel som personer, man ikke kender.

Det er værd at bemærke, at spil, som er skabt i Danmark, kun er blandt de mest populære hos de mindre børn, det gælder Ramasjang, Rasmus Klump og LEGO Duplo.

### Årets spiloverraskelse: Among Us!

På listen er der mange velkendte spil, som har været populære i flere år, såsom Roblox, Fortnite og Minecraft. Men især spillet Among Us skiller sig ud.

#### Hvad går Among Us ud på?

Among Us er et online spil for 4-10 spillere, da denne undersøgelse blev lavet kunne det spilles på mobil, tablet og computer (sidenhen også på Nintendo Switch). Spillet er en slags digital udgave af morderleg, hvor besætningen på et rumskib skal gætte, hvem der er det falske mandskab – de såkaldte "Imposters" – og stemme dem ud. Medmindre man selv er Imposter og skal overbevise resten af mandskabet om, at man er uskyldig. Tonen i spillet er humoristisk, og det kan både spilles med venner og folk man ikke kender online. Spillerne skriver sammen i forbindelse med afstemninger, og spillet kan spilles gratis på mobile platforme, med mulighed for at tilkøbe fx kostumer og kæledyr.

Among Us blev udgivet i 2018, men spillets popularitet steg voldsomt i 2020 for både børn og voksne. Spillet spilles med andre og forudsætter kommunikation med medspillerne. Spillet er især populært blandt pigerne, og for de 12-15-årige piger er det det mest populære.

### Fra 12 år spiller piger og drenge forskellige typer spil

Forskelle mellem drenge og pigers spilpræferencer bliver først tydelig, når de når 12-årsalderen. Her spiller drengene action-orienterede spil som Fortnite, FIFA og Counter Strike. Pigerne har derimod introduceret de såkaldte "casual" spil på listen med Candy Crush Saga og Hayday. Det er mere simple spil, der kan spilles i kortere spilsessioner på mobilen. Desuden er The Sims højt på pigernes liste, det er et simulationsspil med fokus indretning og på sociale relationer mellem spilkaraktererne.

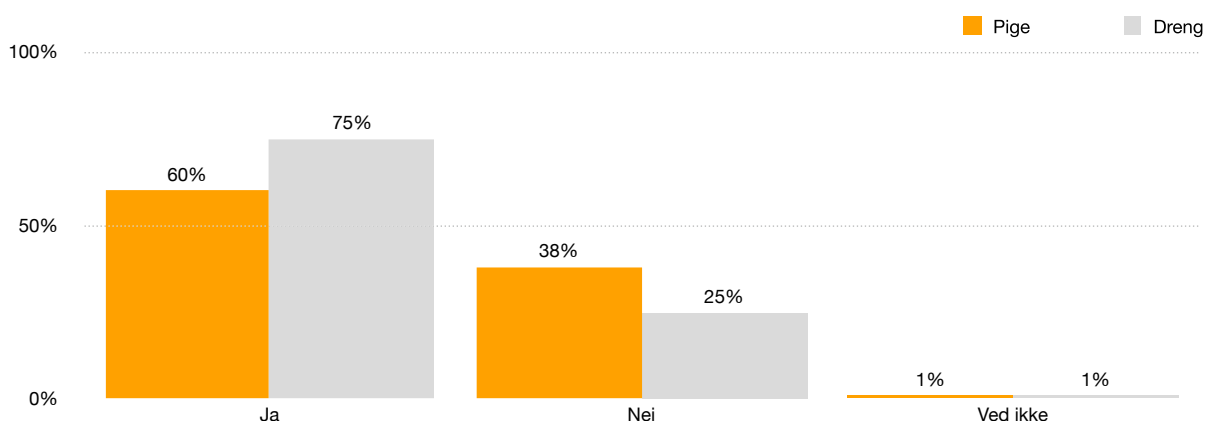
### Top 5 over populære spil 12-15 år

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

Typen af spil man spiller, og måden man spiller på hænger med stor sandsynlighed sammen. Spil på telefonen kan fx være lettere at spille i et frikvarter i skolen, end det er at spille, hvis man spiller et holdspil på computeren. Det kan være én forklaring på, at pigerne, som oftere spiller "casual" spil, også oftere spiller i skolen, mens drenge, som oftere spiller sociale computer- og konsol-baserede spil, også oftere spiller derhjemme.

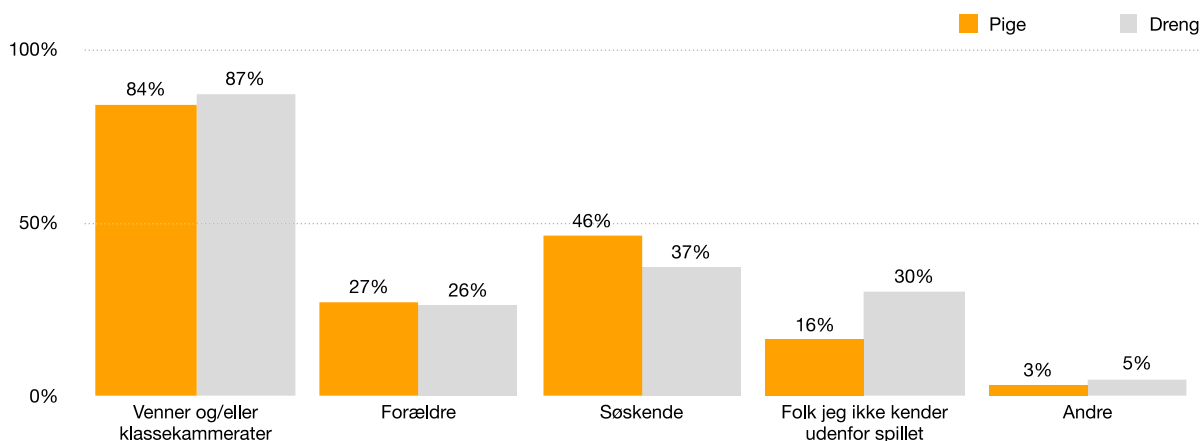
## To ud af tre spiller med andre

### Spiller du nogensinde digitale spil sammen med andre?

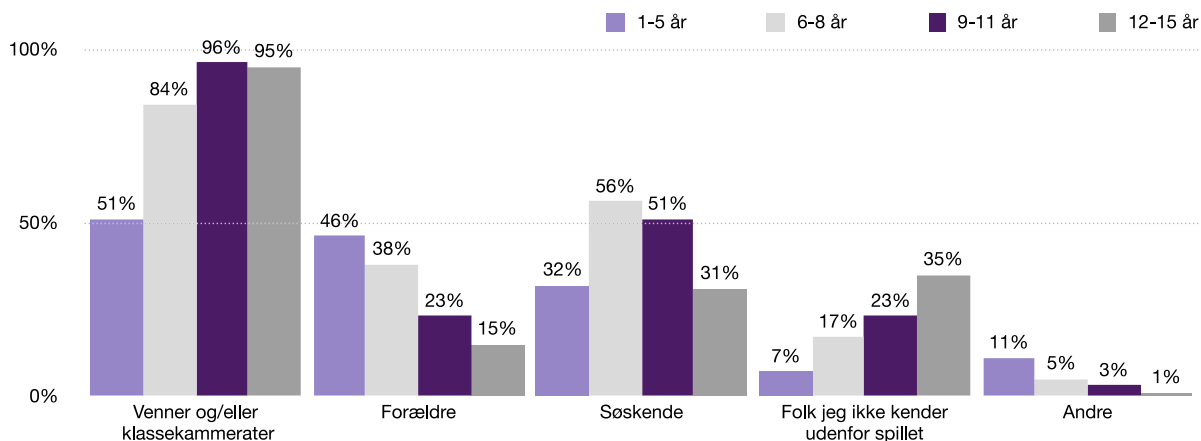


At børnene i høj grad spiller sociale spil understreges, når der spørges, hvorvidt barnet spiller sammen med andre: til det svarer to ud af tre (67 pct.) ja. Flere drenge end piger spiller med andre. Færrest af de 1-5-årige og flest af de 9-11-årige spiller med andre.

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

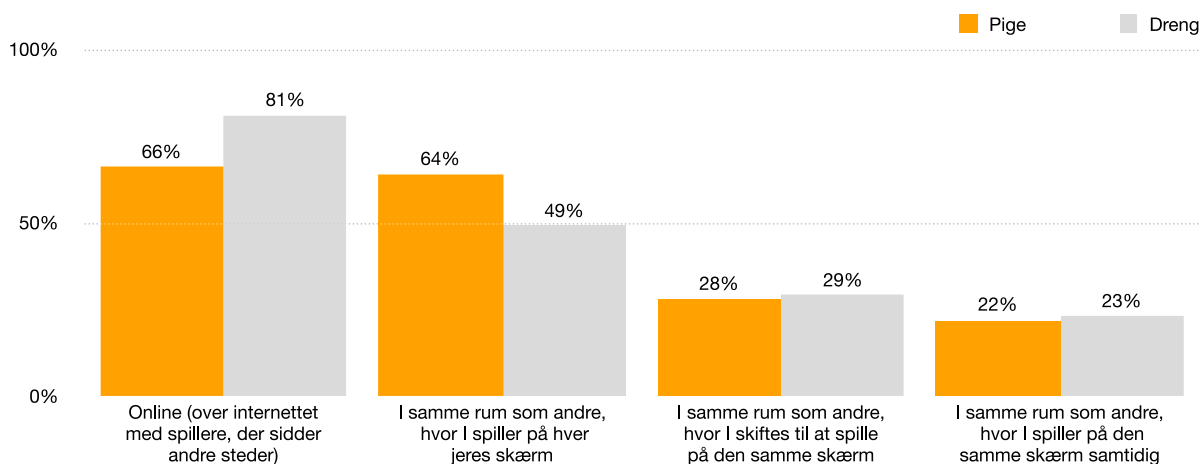


### Hvem spiller du med, når du spiller med andre? Du kan godt sætte mere end ét kryds



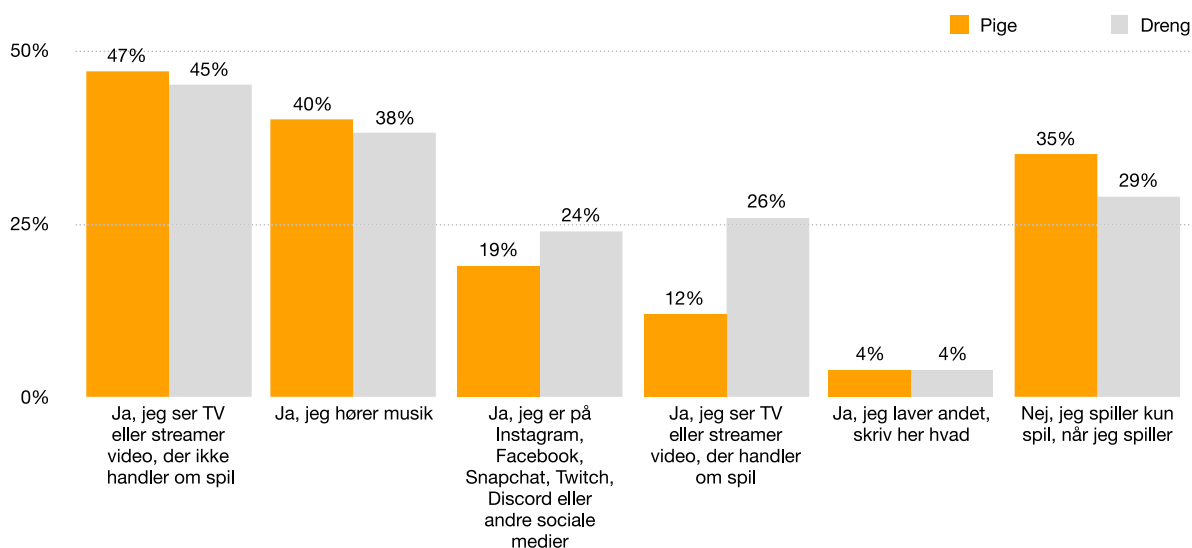
En fjerdedel (26 pct.) af alle børnene spiller med deres forældre, det gælder flere de 1-8-årige mens de ældre oftere spiller med folk, de ikke kender uden for spillet. Især de ældste på 9-15 år taler nogle gange med dem, de spiller sammen med.

## Hvordan spiller I, når du spiller sammen med andre? Du kan godt sætte mere end ét kryds



Flest drenge svarer desuden, at de spiller online, når de spiller sammen med andre (81 pct.), det gælder 66 pct. af pigerne. Pigerne er oftere fysisk sammen med deres medspillere, mens drenge oftere er sammen digitalt, når de spiller. Det tyder på, at piger oftest dyrker eksisterende relationer med deres spil, mens drenge også dyrker nye relationer, når de spiller.

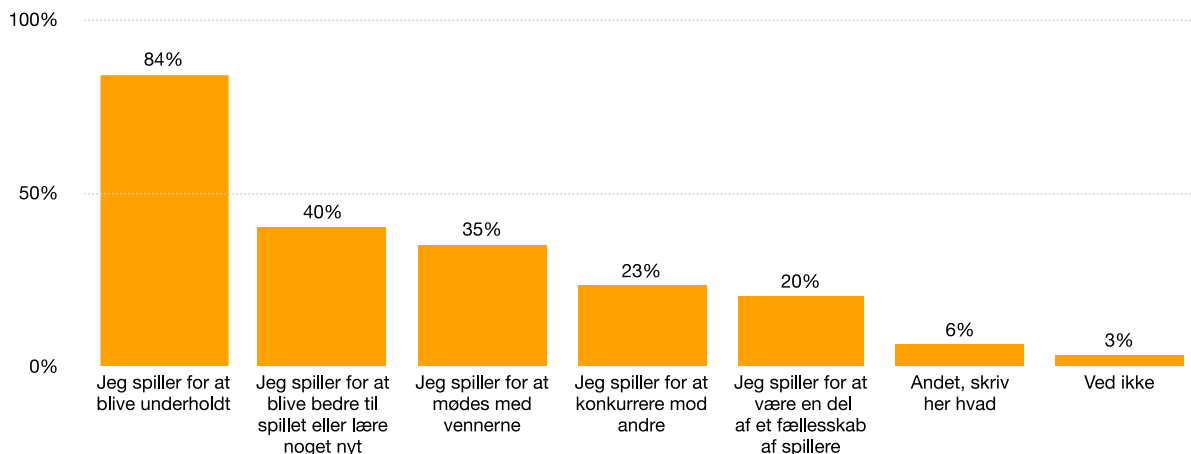
## Laver du nogle gange andre ting, mens du spiller digitale spil? Du må gerne sætte mere end ét kryds



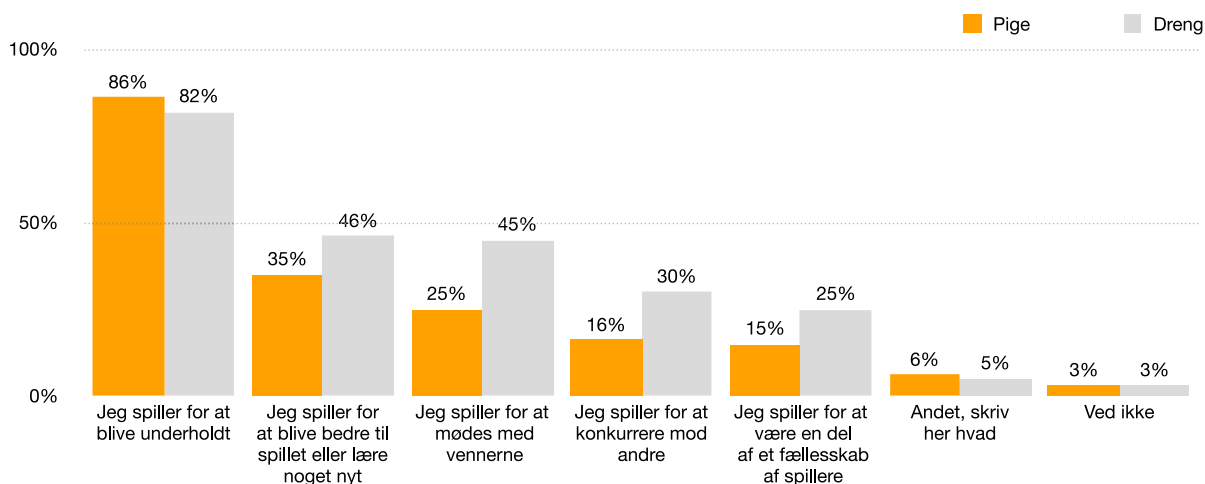
Børnene multitasker i høj grad, når de spiller. Flest piger multitasker ikke, mens de spiller. Rigtig mange, og flest drenge streamer videoer, der handler om spil, imens de spiller. Mange er desuden på sociale medier imens. Dette kan igen hænge sammen med spillene, som henholdsvis drenge og piger spiller – især fra 12 år. Drengenes foretrukne spil (fx Fortnite, FIFA og Counter Strike) kræver i højere grad samspil og kommunikation med andre, end de 12-årige pigers foretrukne spil gør (The Sims, Candy Crush Saga og Hay Day).

## Motivationen for at spille

Hvorfor spiller du digitale spil? Du kan godt sætte mere end ét kryds



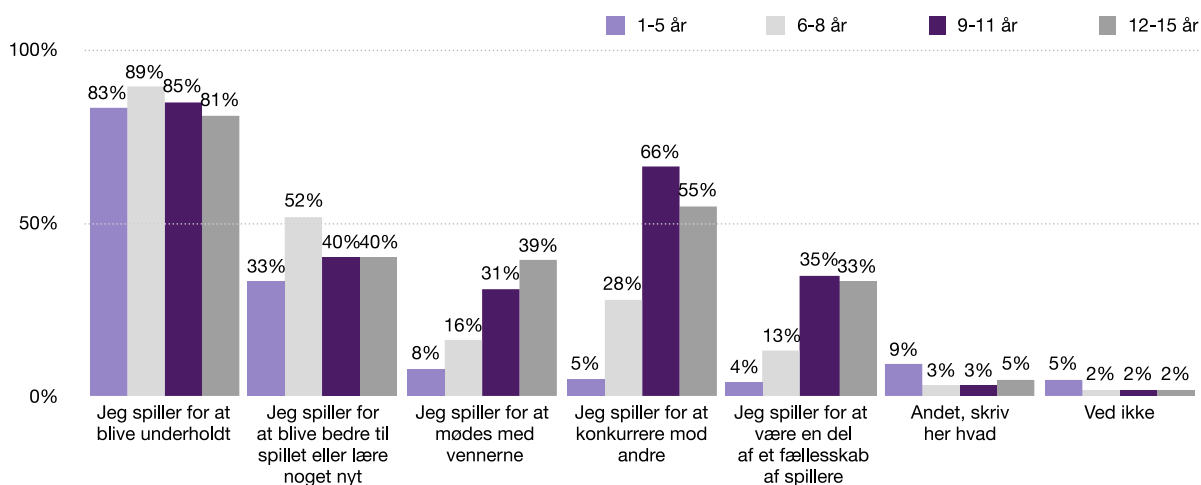
Hvorfor spiller du digitale spil? Du kan godt sætte mere end ét kryds



Ser man på motivationen for at spille, ses også forskelle i forhold til køn, alder og motivation for at spille. Flere piger end drenge spiller primært for underholdningens skyld.

Flere drenge end piger svarer, at de spiller for at blive bedre eller lære noget nyt, for at konkurrere mod andre, for at mødes med venner, og for at være en del af et fællesskab af spillere.

## Hvorfor spiller du digitale spil? Du kan godt sætte mere end ét kryds



Flest af de 6-8-årige spiller for at blive bedre til spillet eller at lære noget nyt. Der er altså en særlig læringsmotivation for denne aldersgruppe. De ældre børn (9-11-årige og 12-15-årige) spiller i højere grad for at konkurrere eller at være sociale.

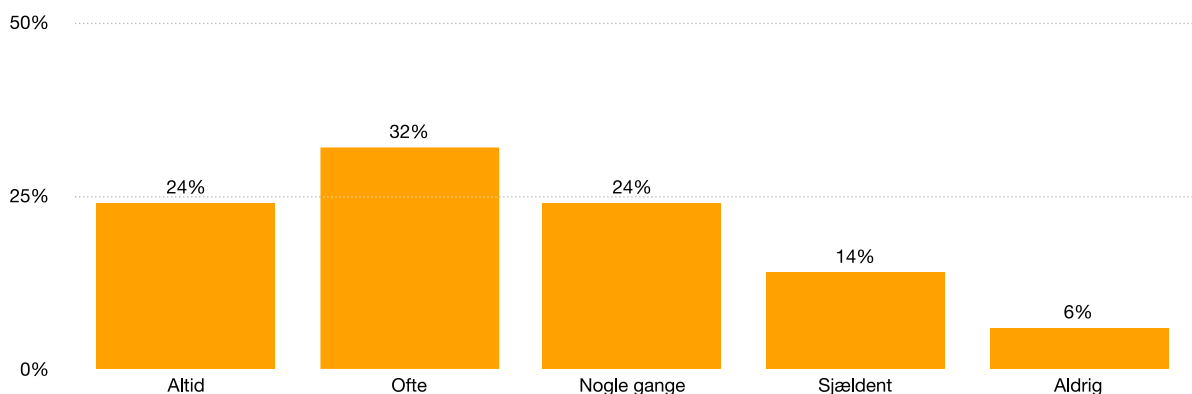
Som børn, og især drenge, bliver ældre, tyder det på, at deres spillevaner bliver mere socialt motiverede. Især fra 9 års-alderen er spil i høj grad en social aktivitet. Hertil ses der en positiv sammenhæng mellem, at man spiller sammen med andre, og at man spiller i længere tid. De sociale spil er mere end blot underholdning, og de optager børnene i længere tid. 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.

At drengene oftere finder fællesskab via digitale spil end piger, kan skyldes, at piger har sværere ved at finde spilfællesskaber, de kan se sig selv i. De seneste år er det påpeget, hvordan spilmiljøerne kan være præget af hård og diskriminerende tone, og at fællesskaberne således ikke er lige inkluderende for alle.<sup>3</sup>

## Forældre bruger aldersmærkningen

56 pct. af forældrene svarer, at de altid eller ofte kender til aldersmærkningen på de spil, som deres børn spiller

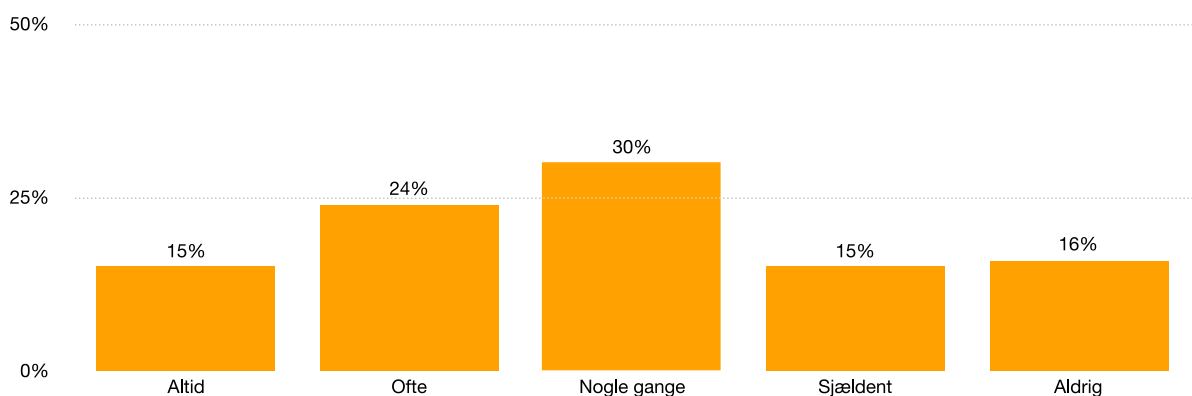
### Kender du aldersmærkningen på de digitale spil, dit barn spiller?



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

44 pct. af børnene svarer, at de udelukkende må spille spil, som svarer til deres alder. Det gælder især pigerne (48 pct.) og de 1-8-årige, mens færrest 9-15-årige svarer, at det gælder for dem.

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



39 pct. af børnene kender altid eller ofte aldersmærkningen på de spil, de spiller. Dem, der aldrig kender aldersmærket er typisk de yngste 1-8 år og pigerne, og det kan hænge sammen med, at deres forældre engagerer sig i dette for dem.

## Forældreinvolveringen er større for de mindste

Forældre er generelt engagerede i børnenes spillevaner. Når børnene skal svare på, hvorvidt deres forældre bestemmer, hvor lang tid de spiller om dagen, svarer 73 pct. "rigtigt" - flere drenge (79 pct.) end piger svarer dette.

Allerflest 6-8-årige svarer "rigtigt" til at forældrene bestemmer over spilletiden (92 pct.), og der viser sig en særlig høj grad af forældreindblanding i tidsforbrug på spil i denne alder. 78 pct. af forældrene til børn i 9-11-års-alderen bestemmer over deres barns tidsforbrug på spil.

Undersøgelsen viser at dem, der spiller med andre, spiller mere. Det kan forklare, at de 9-11-årige, der spiller mest socialt motiveret også er dem, der spiller oftest.

Flere piger end drenge svarer "forkert" til udsagnet om forældrestyret spilletid. Det kan hænge sammen med, at drenge oftere spiller online sammen med andre. Hvis man spiller et holdspil online, kan det være sværere at stoppe spillet på egen hånd, end hvis man spiller et spil i stuen sammen med en kammerat.

71 pct. af alle svarer, at forældrene skal godkende et nyt spil. Det gælder især for de 1-11-årige. Især de 1-8-årige svarer, at forældrene skal installere spil for dem, hvilket gælder færrest af de ældste børn.

Forældrene har generelt mest viden om de yngre børns spillevaner og mindst om de ældste børns. Undersøgelsen peger i retning af en øget autonomi og mindre forældreinvolvering omkring digitale spil for børn gradvist fra 9 års-alderen. Især fra 12-års-alderen er der mindre forældreinvolvering i barnets spil.<sup>4</sup> Det skyldes måske, at reglerne for spil er afstemt mellem børn over 12 år og deres forældre. Det kan tænkes, at forældreinvolveringen forsætter, blot i relation til andre spørgsmål.

## Pengeforbrug i spil

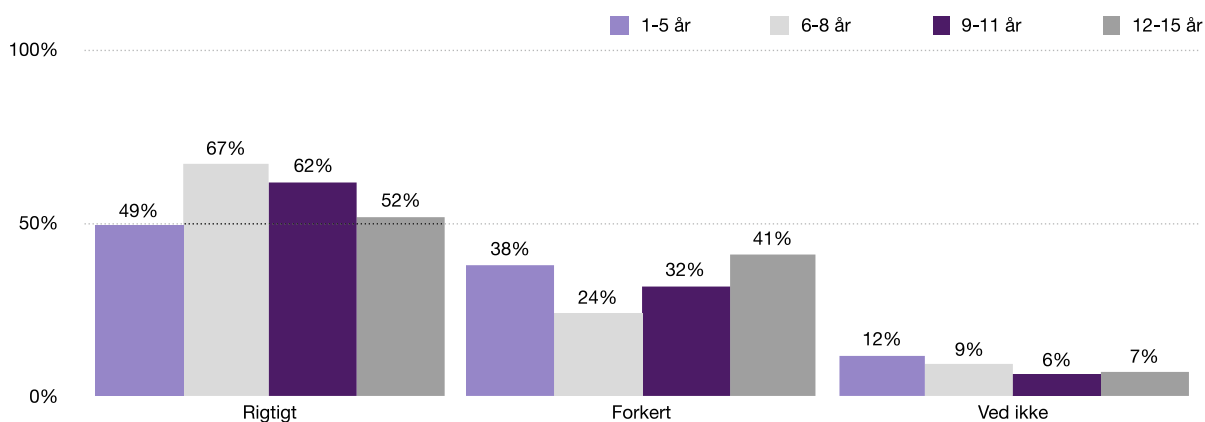
73 pct. af pigerne og 41 pct. af drengene bruger ikke penge på spil.

Når der spørges til, om børnene kun må spille gratis spil, så ses både køns- og aldersforskelle. Flest af de 1-11-årige svarer ja dertil, og flere af pigerne svarer ja. Flest af de ældste generelt (63 pct.) og især de ældre drenge på 12-15 år (83 pct.) svarer nej.

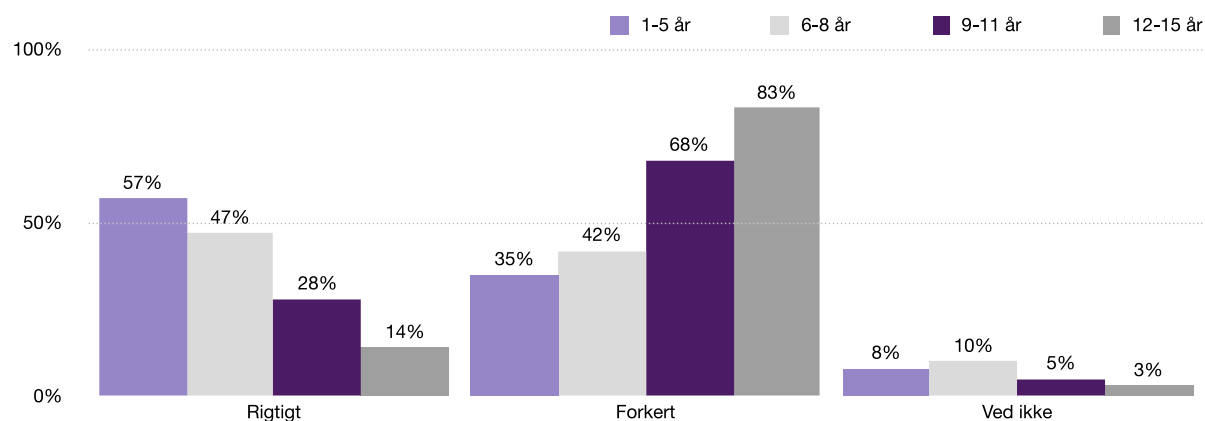
<sup>4</sup> Bedømt på undersøgelsens spørgsmål til bestemmelse om: Hvor lang tid barnets spil er dagligt, om barnet kun må spille spil, som passer til barnets alder, godkendelse af nye spil og installation af nye spil.



### Jeg må kun spille gratis spil, Piger



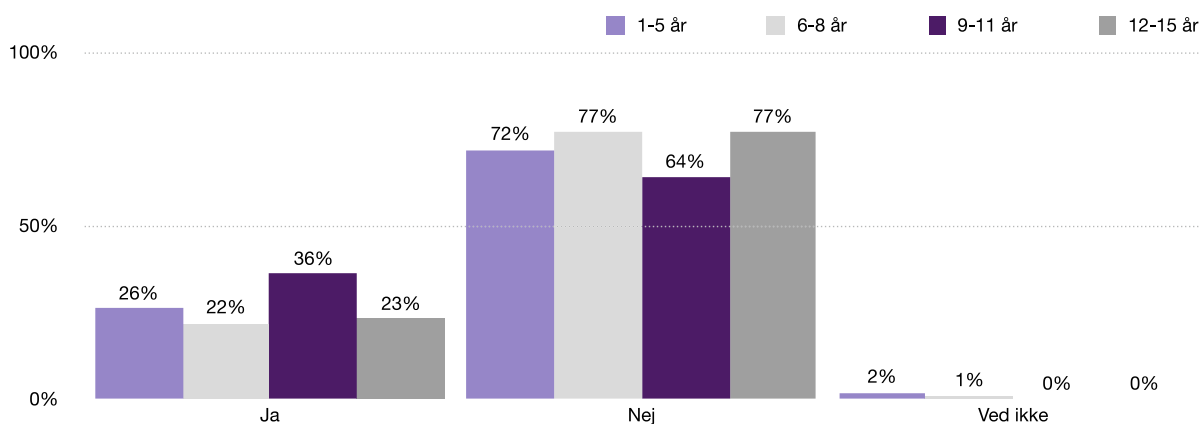
### Jeg må kun spille gratis spil, Drengene



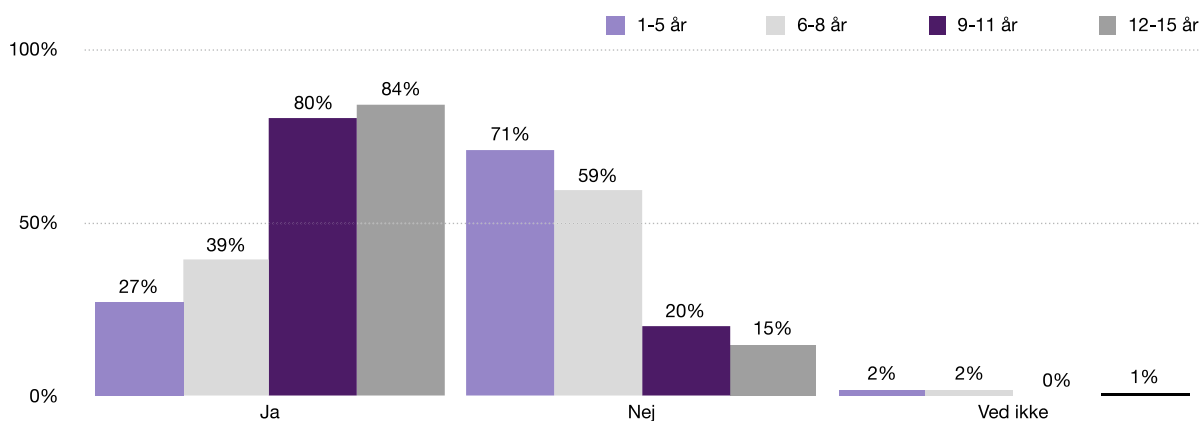
Denne forskel kan hænge sammen med forældrenes åbenhed for at bruge penge på køb af spil, og den kan også hænge sammen med de platforme, børnene spiller på. Drengene spiller i højere grad på konsol og computer, og de fleste spil til de platforme koster penge. Pigerne spiller i højere grad på mobil og tablet, hvor udbuddet af spil, der kan spilles gratis er langt større. Forskellen i pengeforbrug betyder også noget i forhold til de spiloplevelser drenge og piger får adgang til, da de store spilproduktioner – såkaldte AAA-spil – ofte koster penge.

42 pct. af alle børnene bruger penge på spil. Her er drenge og de ældste børn fra 9-15 år også overrepræsenteret.

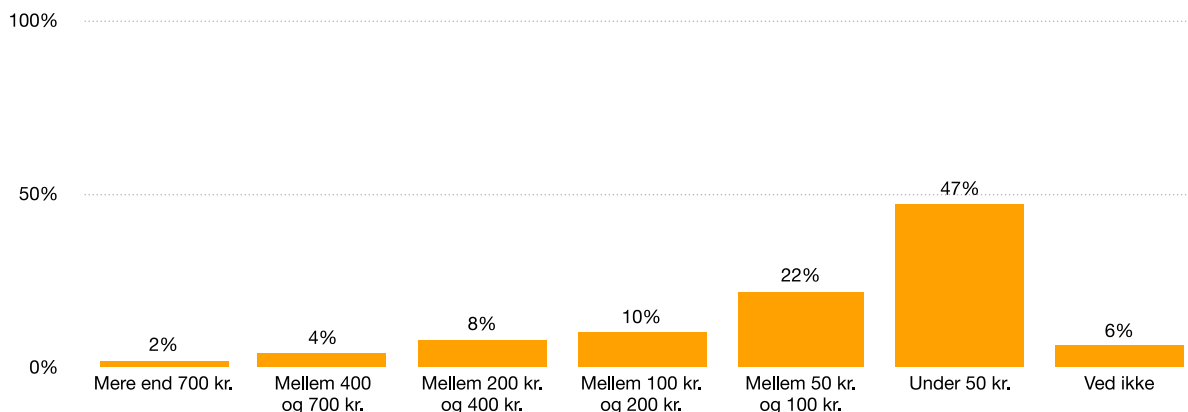
### Bruger du nogle gange penge på digitale spil? Piger



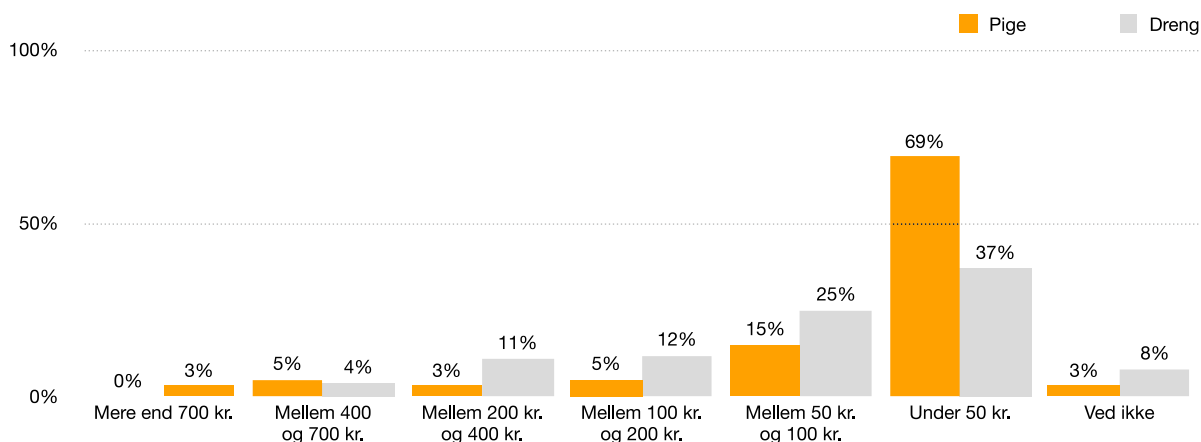
### Bruger du nogle gange penge på digitale spil? Drengene



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

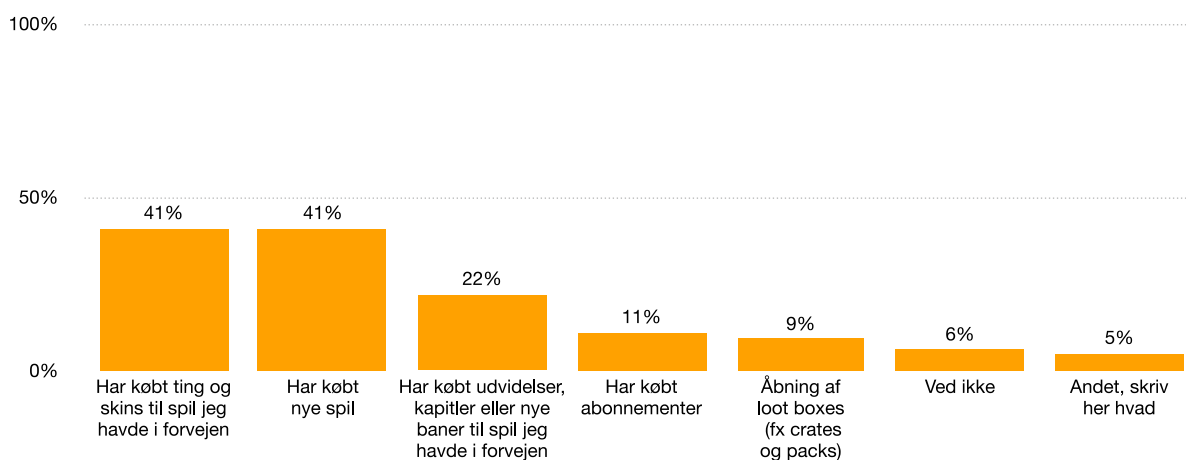


## Hvor mange penge har du brugt på digitale spil i den sidste måned?

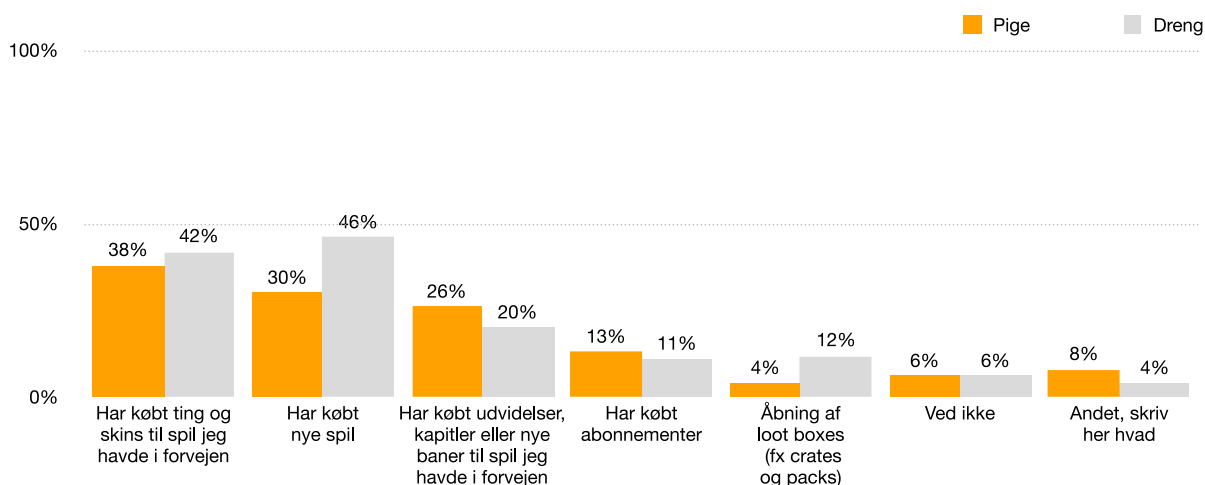


Af dem, der bruger penge på spil, bruger flest under 50 kroner. 18 pct. af drengene bruger 200 kroner eller mere.

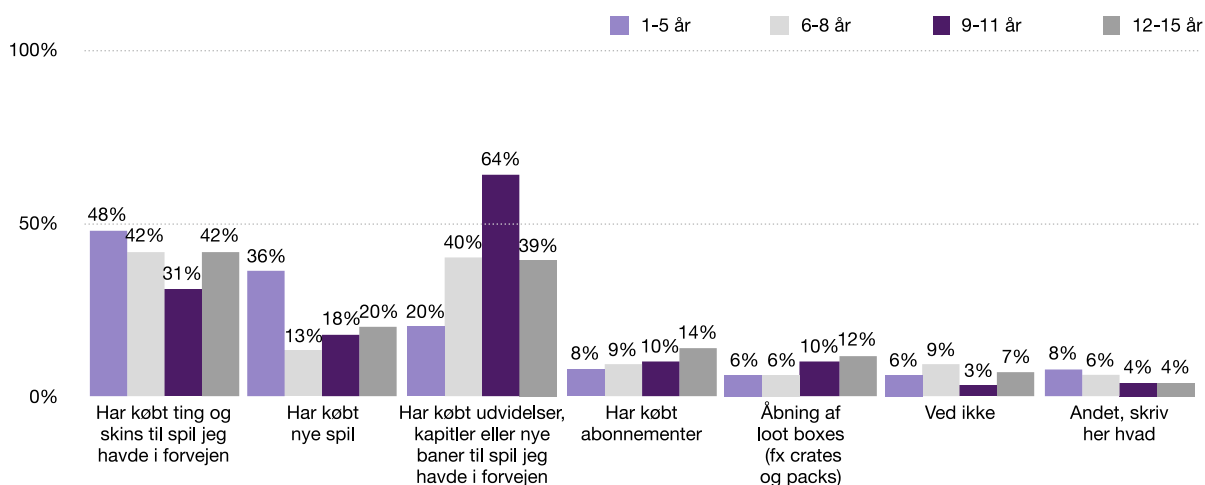
## Hvad har du brugt pengene på? Du kan godt sætte mere end ét kryds



## Hvad har du brugt pengene på? Du kan godt sætte mere end ét kryds



## Hvad har du brugt pengene på? Du kan godt sætte mere end ét kryds



Når vi ser på, hvad børnene bruger penge på, så bruger flest af børnene penge på ting og skins til spil, de har i forvejen (41 pct.) eller på nye spil (41 pct. af alle).

### Hvad er skins?

Skins er kosmetiske genstande, som fx våben, tøj, udstyr eller danse, som kan fås, vindes og købes i diverse spil. De gør ikke spilleren bedre, men de kan være et udtryk for udmærkelse og prestige. Nogle skins kan købes og sælges for penge, og der findes online markeder, hvor man kan handle med dem. På den måde kan skins i spil have både social men også økonomisk værdi.

Det er især drenge og de 9-11-årige, der bruger penge på skins. Det kan hænge sammen med deres sociale spillevaner. Denne aldersgruppe spiller meget socialt, hvilket kan betyde, at de ønsker at bruge penge på at få noget fedt udstyr i spillet. Skins kan lede til social prestige i spil, på samme måde som den fedeste foldboldtrøje kan på fodboldbanen. De 9-11-årige, der ofte spiller med venner og klassekammerater, ser ud til at gå meget op i, hvordan de tager sig ud i spillene, hvilket påpeger, at digitale spil også danner platform for socialt samvær og spejling i jævnaldrende, som man kender det fra fysiske fællesskaber og (andre) sociale medier.

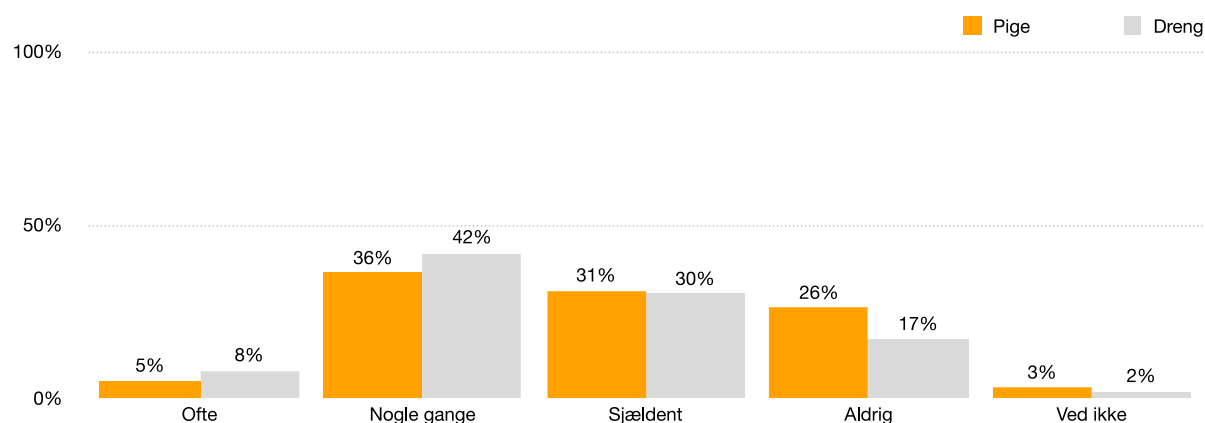
Skins kan købes, men de kan også vindes via loot boxes, som 10 pct. af de 9-11-årige og 12 pct. af de 12-15-årige bruger penge på. Loot boxes er en samlebetegnelse for lykkedasker i digitale spil, som man betaler for at åbne uden at vide, om man vinder noget af højere eller lavere værdi end man har betalt. Loot boxes kan i nogle tilfælde minde om gambling, og fænomenet er omdiskuteret i ind- og udland.

## Knap halvdelen oplever uenigheder om spil

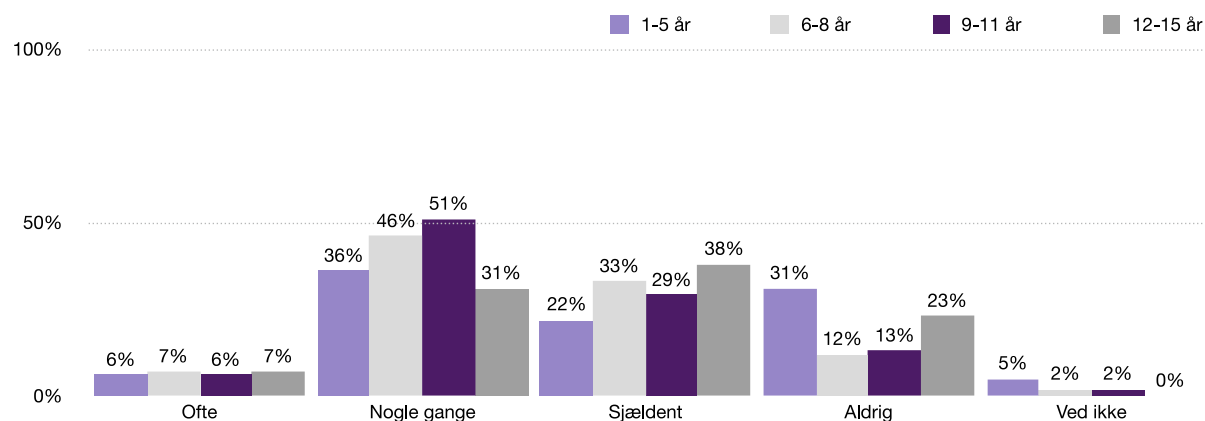
45 pct. bliver uenige med forældrene om spil. Heraf bliver 6 pct. ofte uenige.

Flest drenge oplever jævnligt at blive uenige med deres forældre om spil, og flest piger svarer, at de aldrig bliver uenige med deres forældre om spil.

### Bliver du uenig med dine forældre om at spille digitale spil?

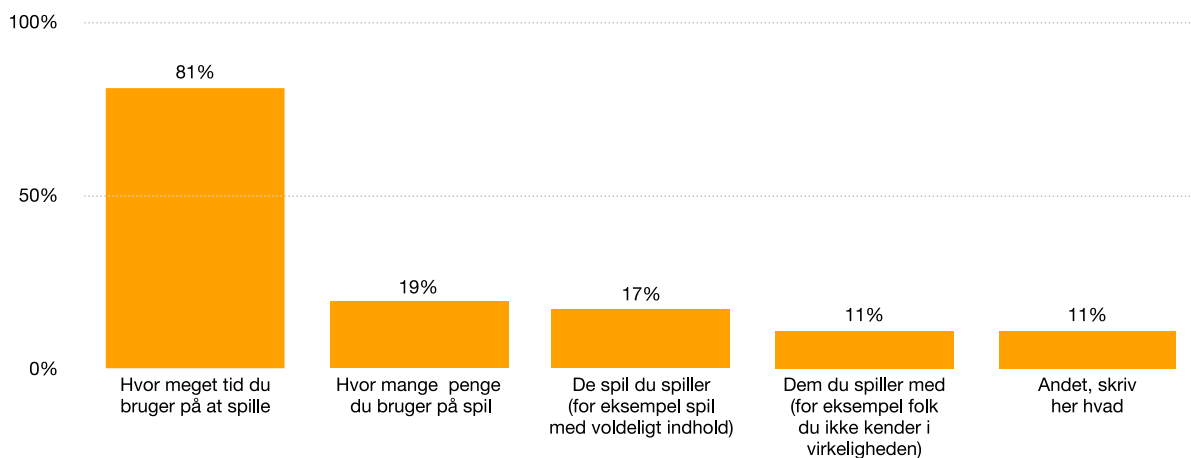


### Bliver du uenig med dine forældre om at spille digitale spil?



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

### Bliver du nogensinde uenig med dine forældre om disse ting? Du kan godt sætte mere end ét kryds



Det er tydeligvis tidsforbrug, som oftest er anledning til uenigheder i familien. Det er det i 8/10 tilfælde, og det gælder på tværs af aldersgrupperne. Fra 6-15 år er spillenes karakter (vold mm.) desuden omdrejningspunkt for uenigheder, tidsforbrug er dog fortsat den største årsag.

Flere drenge end piger bliver uenige med deres forældre om spillenes karakter (23 pct.) og pengeforbruget (27 pct.). En forklaring kan være at drenge oftere spiller spil, som koster (flere) penge, mere tid og som kan være voldelige/mindre alderssvarende end de spil, som piger spiller.

## Spilleprofiler

Ses der på børnenes spillevaner, er der særligt interessante forskelle mellem aldersgrupper og køn. 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.

### Kønsprofiler: (\*oftere end det modsatte køn)

Piger	Drenge
Spille oftere på tablet og telefon	Spiller oftere på computer og konsol
Spiller oftere for at blive underholdt	Spiller oftere for at konkurrere, blive bedre/lære og at være social
–	Spiller oftere sammen med andre
Spiller oftere med søskende	Spiller oftere med folk, de ikke kender
–	Bruger oftere penge på spil
Forældre finder oftere frem til spil for dem	Finder oftere selv nye spil via sociale medier
–	Forældre bestemmer oftere over daglig spilletid
Må oftere kun spille spil, som passer til alderen	–
Må oftere kun spille gratis spil	–
Laver oftere ikke andet, når de spiller	Streamer oftere videoer om spil, mens de spillerde spiller
Bliver oftere ”aldrig uenig” med forældre om spil	Bliver oftere ”ofte-nogle gange uenig” med forældre om spil

## Aldersprofiler

1-5 år	6-8 år	9-11 år	12-15 år
23 pct. spiller ca. dagligt	51 pct. spiller ca. dagligt	75 pct. spiller ca. dagligt	70 pct. spiller ca. dagligt
75 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	48 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	29 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller	29 pct. spiller typisk under en time de dage, de spiller
6 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	11 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	28 pct. spiller over to timer de dage, de spiller	32 pct. spiller over to timer de dage, de spiller
5 pct. spiller for at mødes med vennerne	28 pct. spiller for at mødes med vennerne	66 pct. spiller for at mødes med vennerne	55 pct. spiller for at mødes med vennerne
33 pct. spiller sammen med andre	72 pct. spiller sammen med andre	95 pct. spiller sammen med andre	84 pct. spiller sammen med andre
7 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	17 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	23 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet	35 pct. spiller med folk de ikke kender udenfor spillet
57 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	54 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	37 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder	28 pct. må kun spille spil, der passer til deres alder
53 pct. må kun spille gratis spil	58 pct. må kun spille gratis spil	45 pct. må kun spille gratis spil	32 pct. må kun spille gratis spil
42 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	53 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	57 pct. bliver nogle gange/ofte uenig med forældre om spil	38 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 februar 2021 på baggrund af data indsamlet i november 2020 af Epinion

**Redaktion:**

Medierådet for Børn og Unge, Casper Hollerup og Sarah Thiele.  
Det Danske Filminstitut, Simon Løvind.  
DR, Katrine Granholm og Katrine Green.

**Design:**

Sara Hammelev Krogsgaard