



De små spillerne

4 til 7 åringer om dataspill

*En kvalitativ og kvantitativ innsiktsrapport laget av inFuture
på vegne av Norsk filminstitutt*



Rapportinnhold

Om prosjektet	4
Hovedfunn	7
Hvem er de yngste spillerne og hva liker de å spille?	12
Spillvaner og plattformer	22
Foreldrepåvirkning og foreldrenes drivere	27
Hva skjer i spillene som dominerer for barn mellom 4 til 7 år?	34
Vedlegg	37

Forord

Barn og unge er i dag store konsumenter av dataspill. Nesten alle barn mellom 7 og 14 år (96 prosent) spiller dataspill. 46 prosent spiller dataspill hver dag. Dette kom frem i undersøkelsen “I strømmen av innhold” som NFI la frem høsten 2023. Rapporten viser også at dataspill er den interessen 7 til 14 åringer liker best å bruke fritiden sin på.

Spill er et viktig kulturuttrykk som er med på å forme barnas vei inn i voksenlivet. Samtidig har vi liten innsikt om dataspilling i denne gruppen. Hva er de opptatt av, hvordan spiller de, og hva liker de best?

I denne rapporten tar vi pulsen på 4 til 7 åringers forhold til spill. Økt kunnskap om denne målgruppens bruksmønster og spillpreferanser håper vi kan bidra til at det lages flere gode norske spill tilpasset de yngste barnas behov og interesser.

Norskprodusert innhold øker muligheten for at norske barn opplever relevant innhold og historier de kan kjenne seg igjen i. Det vil også bidra til å styrke norsk identitet, språk og kultur. Innsikt i barns bruksmønstre og behov er avgjørende for å legge til rette for slike prosjekter.

Publikumsinnsikt kan bidra til inspirasjon og en dypere forståelse for hvordan innhold kan utvikles og formidles. Vi håper at innsikten vil bli en sentral medspiller som bidrar til at den gode spillidéen treffer blink hos det viktige publikummet som de yngste barna er.

God lesing!

Kjersti Mo
Direktør, NFI

Kaja Hench Dyrлие
Seksjonsleder spill og MEDIA Desk, NFI







Foto: Oase Media AS / NFI

Om prosjektet

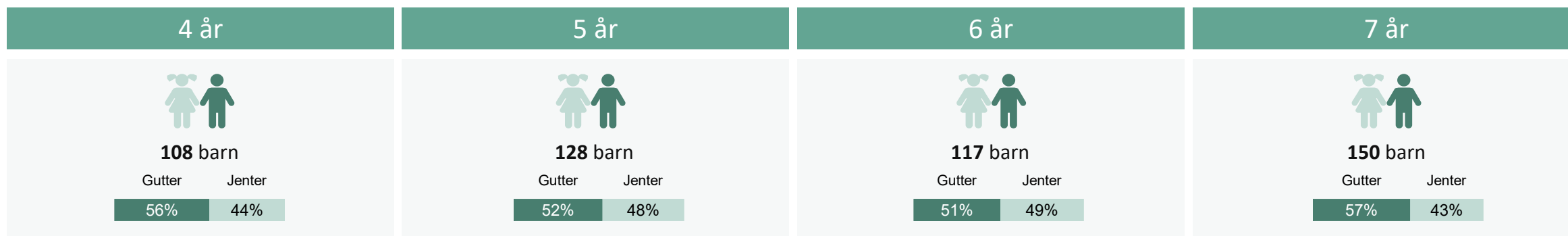
Prosjektbeskrivelse

	Kvantitativ spørreundersøkelse	Kvalitative intervjuer
Antall respondenter	503	19
Målgruppe	Foreldre til barn i alderen 4 til 7 år	Barn i alderen 4 til 7 år
Intervjumetode	Webintervjuer. Respondentene har svart på et spørreskjema de har fått tilsendt via en link	Fysisk intervju med hovedfokus på observasjon av at barna spiller spill de liker
Utvalg	Utvalget av foreldre til barn i alderen 4 til 7 åringer er rekruttert via Norstatpanelet	Utvalget av barna i alderen 4 til 7 år er rekruttert via Norstatpanelet. Til intervju er de første barna rekruttert på bakgrunn av besvart spørreskjema, deretter fra Norstatpanelet
Feltarbeid / tidsperiode	Spørreundersøkelsen ble gjennomført i februar 2024	Intervjuene ble gjennomført i perioden mars – mai 2024

Tekniske detaljer: Kvantitativ spørreundersøkelse

	Utvalg og rekruttering	De 503 foreldrene til barn i alderen 4 til 7 år er rekruttert fra medlemmene til Norstatpanelet. Utvalget er trukket på barnas fødselsår og inneholder representanter fra hele landet. Dersom foreldrene hadde flere barn i alderen 4 til 7 år ble de bedt om å svare for barnet som sist hadde fødselsdag.
	Skjema	Foreldrene ble bedt om å svare på spørsmål om barnet sine spillpreferanser og –vaner. Det ble oppfordret til å svare sammen med barnet, med utstrakt bruk av bilder av konkrete spill.
	Skjemalengde	Spørreskjemaet tok mellom 20 og 30 minutter å fylle ut.
	Databehandling	Utvalget er vektet på barnets kjønn og alder samt foreldrenes utdanningsnivå.

Totalt 503 barn



Hovedfunn

Oppsummerende hovedfunn 1:2

- **Mobilen er favoritten!** På tvers av aldersgrupper og kjønn spilles det mest på mobil. Dette kan skyldes tilgjengelighet og brukervennlighet.
- **Komplekse plattformer blir mer populært med alderen.** Barn begynner å utforske og ta i bruk mer avanserte spillplattformer som Nintendo, PlayStation, og PC/Mac etter hvert som de blir eldre. Dette kan reflektere utviklingen i deres spillferdigheter, interesser og evnen til å engasjere seg i mer komplekse spillmiljøer. Selv om bruken fortsatt er lav sammenlignet med andre plattformer, begynner interessen for VR-briller å vise seg fra 6-årsalderen, noe som antyder en nysgjerrighet på nye teknologier og altoppslukende opplevelser.
- **Gutter har mer variert bruk av spillplattformer.** Spesielt gjelder dette i tidlig alder, noe som kan indikere forskjeller i spillpreferanser og motivasjon for å spille. Eksempelvis kan bruken av konsoller være motivert av mer sosialt eller konkurrerende spill.
- **Gutter fokuserer gjerne på ett spill av gangen, mens jenter er mer utforskende.** Gutter synes generelt å utvikle sterk lojalitet til bestemte spill i større grad enn jenter. Det er en tendens at jenter utforsker et bredere utvalg av spill.
- **Barn vil spille uten hjelp.** Den viktigste grunnen til at barnet liker et spill er at de kan spille uten hjelp av en voksen. Dette er felles på tvers av aldersgrupper og kjønn. Videre er humor og tøysete elementer en viktig faktor for at barnet skal like et spill, men dette blir mindre viktig med alderen.
- **Spill som sosial arena.** Sosiale elementer blir viktigere med alderen. At et spill er populært blant venner blir viktigere med alderen, og er betydelig viktigere blant 7-åringene. Sosial interaksjon (samarbeid eller konkurranse) i spillet blir også viktigere med alderen, og spesielt for gutter. I tillegg spiller man oftere med venner når man blir eldre. Unge barn spiller sjelden online med andre, men særlig for guttene blir det mer populært med alderen.
- **Barna spiller oftest alene, men foreldrene overvåker.** Selv om barna oftest spiller alene, følger foreldrene med. Dette gjelder for alle aldre og kjønn. De yngste spiller en del sammen med foreldrene, men dette avtar etter hvert som de blir eldre. Å spille med søsken eller venner er også populært. Dette øker med alderen.



Foto: David Malmbekk / NFI

Oppsummerende hovedfunn 2:2

- **De yngste liker spill som har kjente karakterer fra andre formater, eksempelvis TV.** Dette er mindre viktig for de eldre barna.
- **Problemløsning i spill er populært.** Spill som byr på problemløsning virker å være viktig for barna, dette på tvers av kjønn og alder.
- **De yngste liker å fargelegge, pusle og bygge karakterer.** 4- og 5-åringene liker å fargelegge, pusle og lage avatarer. Dette indikerer en preferanse for kreative og enkle kognitive utfordringer.
- **De eldste liker spenning og action.** 6- og 7-åringene foretrekker spill som inneholder elementer av konkurranser og utforskning, samt spill som inneholder mer komplekst gameplay der spillerne er åpne for høyere krav til finmotorikk enn de yngste. Eksempelvis er dette å løpe, hoppe og svinge samtidig i hinderløyper, eller å løse mer komplekse taktiske oppgaver.
- **Foreldre engasjerer seg.** Nesten alle foreldre rapporterer om god oversikt over hva barna spiller, og at de har regler for hvilke spill barna kan laste ned. En betydelig andel foreldre bruker foreldrekontrollfunksjoner. Foreldrekontrollen reduseres noe med alderen.
- **Foreldre bruker penger på spill til barna, men barna får ikke bruke penger i spillet.** Over halvparten av alle foreldre sier de bruker penger på spill til barna sine, men kun et fåtall lar barna utføre kjøp i spillet.
- **Foreldre vil helst kjøpe spill for en engangssum.** Nær alle foreldre foretrekker å kjøpe spillet én gang, og nesten ingen liker abonnementsløsninger. Mange foreldre synes likevel det er greit med gratisspill som inneholder reklame eller gratisspill med mulighet for kjøp i spillet.
- **Når foreldre kjøper spill er de opptatt av kvalitet og at spillet er passende for barnets alder.** Foreldre foretrekker spill som er anbefalt av andre man kjenner eller lærere og eksperter. Det er også viktig at spillet har positive anmeldelser og rangeringer. Det aller viktigste er at spillet er passende for barnets alder. Dette indikerer en preferanse for sikre og trygge spillmiljøer.
- **Foreldre kjøper spill med pedagogiske fordeler.** Over 50 prosent av foreldrene ser på pedagogiske fordeler som et viktig kriterium. Dette viser en sterk preferanse for spill som kan bidra til barnets læring og utvikling.

De yngste barna er mest interessert i enkle spillmekanikker. De eldste interesserer seg mer i avansert problemløsning, action og konkurranse



Rapporten ser på fire aspekter ved barn og unges spillpreferanser og -vaner



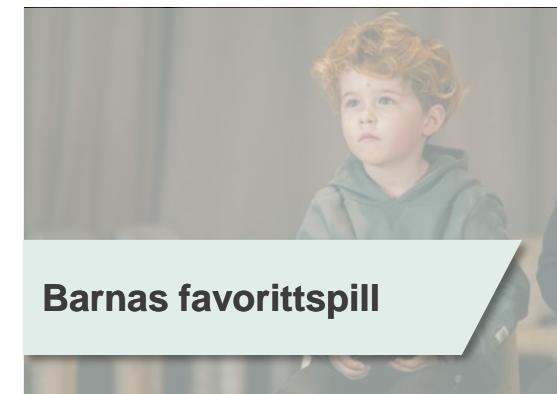
Kapittel 1 tar for seg hva de yngste liker i spillene, og ser nærmere på hvilke mekanikker og elementer som gjør at barna liker ulike spill.



Kapittel 2 ser på hvilke spillplattformer de yngste er på, om de spiller alene og hvem de spiller med.



Kapittel 3 tar for seg hva som driver foreldrenes valg av spill til barna, om de bruker penger på spill og hvilke betalingsmodeller de foretrekker



Kapittel 4 beskriver barnas fire favorittspill og hva som kjennetegner disse.

Kapitlene presenteres i detalj med fokus på to aldersgrupper:

**4-5-åringene:
Enkle oppdagelser**

**6-7-åringene:
Strategi og utforskning**



Hvem er de yngste spillerne og hva liker de å spille?

Interessene følger den kognitive utviklingen

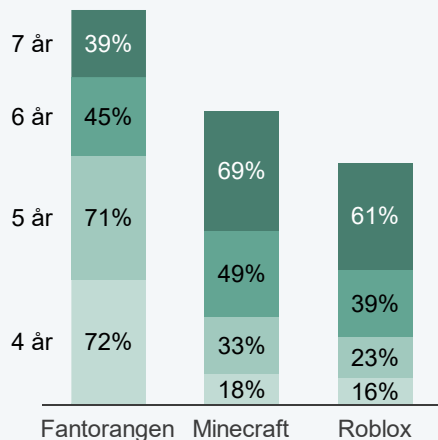
4- og 5-åringene liker best å **fargelegge**, mens 6- og 7-åringene liker best å **bygge og styre kjøretøy**.

Interessene endrer seg med alderen, og følger den kognitive utviklingen fra enkle mekanikker til mer komplekse motorikkbaserte bevegelser som typisk finnes i actionfylte spill, der man må gjøre flere bevegelser av gangen.

Også favorittspillene endrer seg med alderen. Favoritten på mobil er **Fantorangen** blant de yngste, mens interessen for **Minecraft** troner blant de eldre. De yngste spiller relativt lite på konsoll sammenlignet med de eldste, men **Mario Kart** er favoritten i alle aldersgrupper.

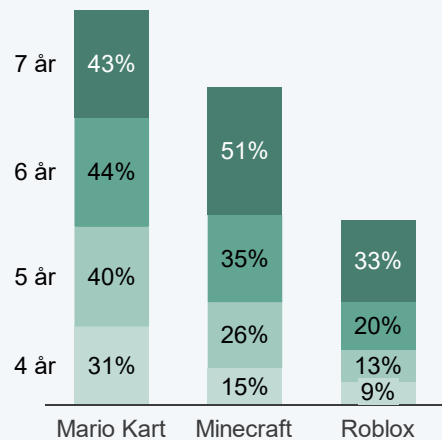
Favorittspill mobil

Topp 3, andel per aldersgruppe



Favorittspill konsoll

Topp 3, andel per aldersgruppe

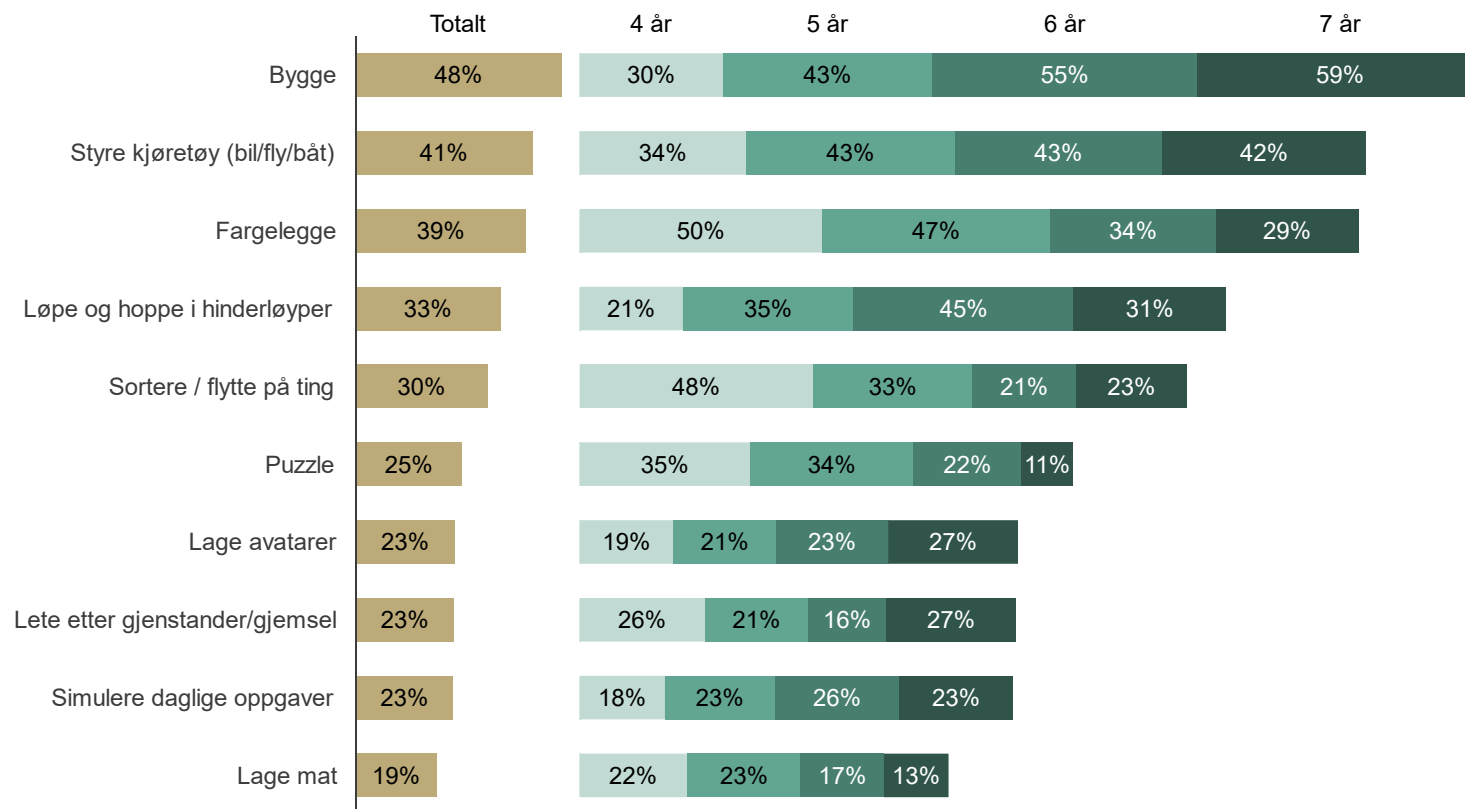


Spillet er rangert som topp 1-5 spill blant 44 spill

Å bygge, styre kjøretøy og fargelegge er det gøyeste

Foreldrene ble spurt om hvilke tre mekanikker i spill barnet likte best

Topp 10 foretrukne mekanikker, andel per aldersgruppe



Interesser varierer mellom kjønnene. Jenter vil uttrykke kreativitet med farger og avatarer, mens gutter vil bygge og utføre mer handlingsorienterte oppgaver

Jenter foretrekker elementer som inneholder dekorativ kreativitet og selvuttrykk



60 %
liker å fargelegge



39 %
liker å lage avatarer*
(sminke og klær osv)



Fantorangen



Mario Kart



Spiller **mest alene**, mye på mobilen, og mindre på konsoll



Gutter foretrekker elementer som inneholder kreativitet i form av bygging, samt styring av kjøretøy

59 %
liker å bygge



54 %
liker å styre kjøretøy



Mario Kart



Minecraft



Spiller **mest alene**, men mer med venner enn jentene, både på mobil og på konsoll



Spørsmål stilt i spørreundersøkelse:

1) «Velg mekanikker i spill ditt barn liker best / spiller mest»

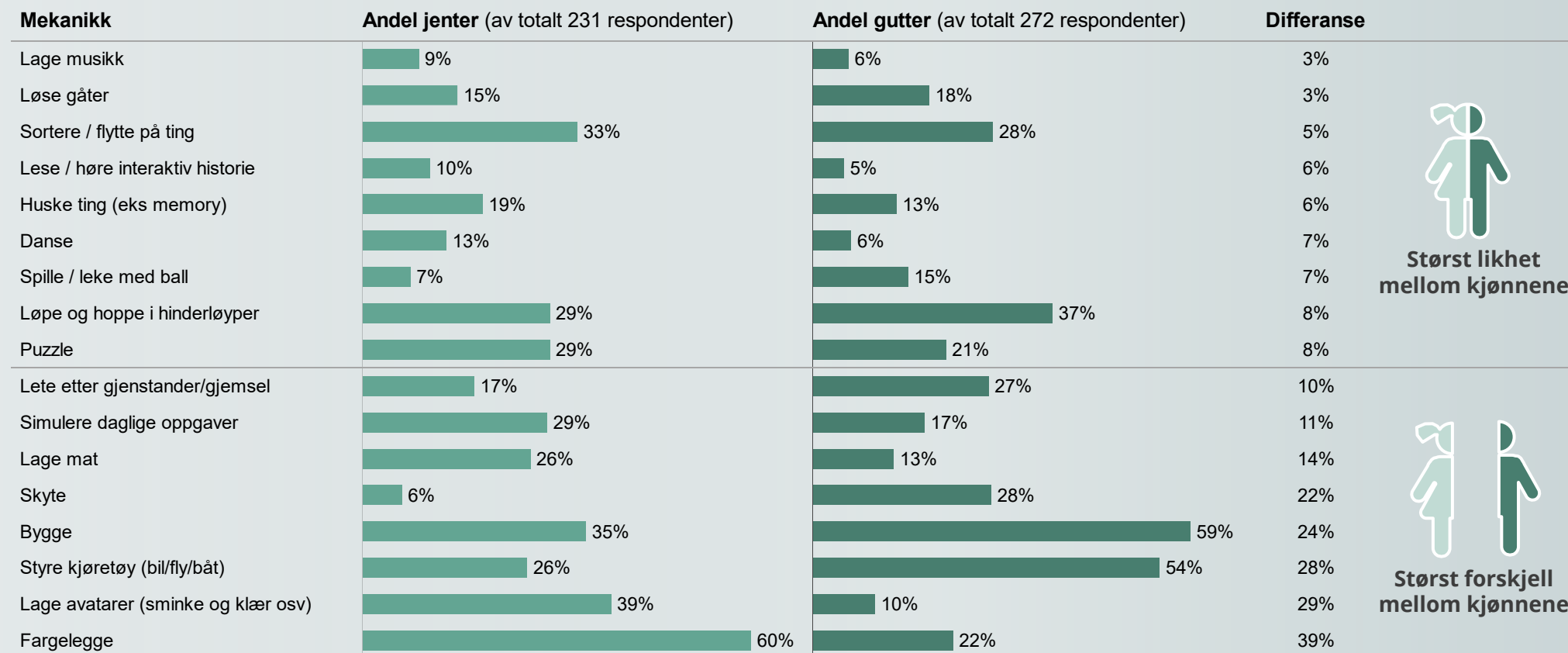
2) «Ranger spillet barnet liker best / spiller mest»

3) «Hvem spiller barnet ditt med»

* Svar knyttet til «Å lage avatarer» kan ha kjønnskjevhet grunnet at svaralternativet også inneholdt spesifikasjonen «Sminke og klær osv»

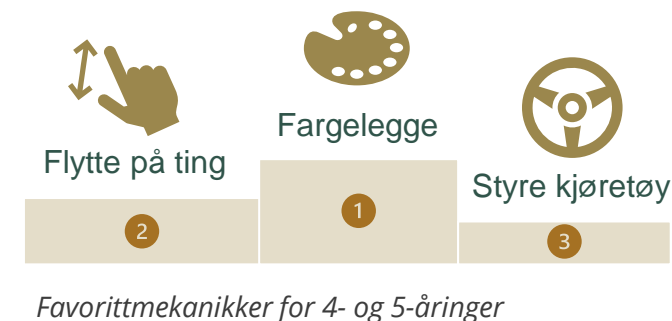
Ser man jenter og gutters interesser opp mot hverandre er det flere mekanikker begge liker, og enkelte med sterk variasjon i kjønnene

Foreldrene ble spurt om hvilke fem mekanikker i spill barnet liker best / spiller mest. Fordelingen viser andel per kjønn som har valgt mekanikken som topp fem, eksempelvis har 9 % av alle jenter svart at de liker å lage musikk.



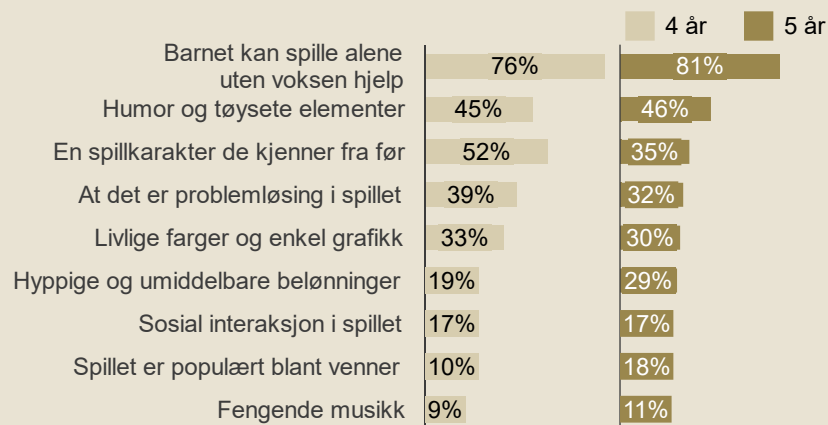
4-5-åringene: Enkle oppdagelser

Spillingen følger i stor grad den psykososiale, motoriske og kognitive utviklingen til barnet. Spillene er enkle, og spillerne bruker vanligvis én finger for å velge, peke eller dra. 4-5-åringen vil helst gjøre en ting av gangen, og kan gjerne utføre oppgaver for så å vente på et resultat eller en konsekvens. Tålmodigheten er kort dersom oppgavene er for vanskelige eller det er lenge å vente (eksempelvis pga. reklame). Små premieringer og mestring på egenhånd er viktig, og det er fint om alt på skjermen kan trykkes på.



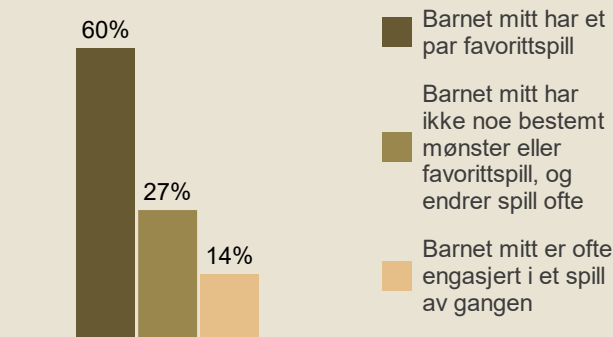
De viktigste elementene for at 4- og 5-åringene skal like et spill er at **de kan spille uten hjelp, humor** og en **spillkarakter de kjenner fra før**

Foreldrene ble bedt om å rangere topp 3 elementer
Oversikten viser elementer rangert som topp 1, 2 eller 3



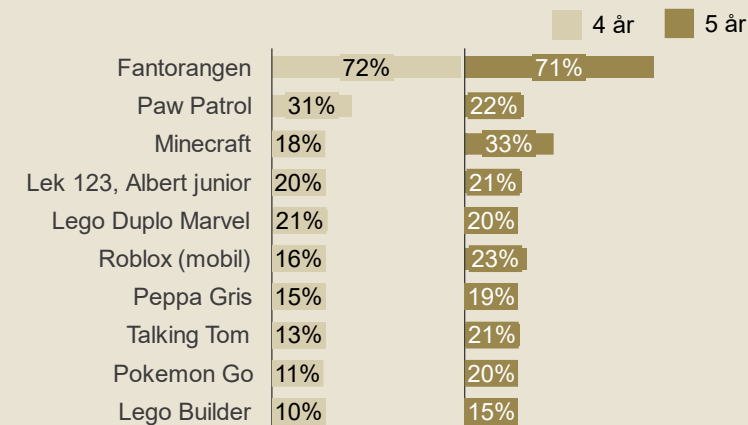
De fleste har **et par favorittspill**, mens en del **endrer favorittspill ofte**

«Hvilken av disse beskrivelsene kjennetegner ditt barn best?»



Fantorangen er klart favorittspill, ifølge foreldrene. 5-åringene utforsker **Minecraft** i større grad enn 4-åringene.

Topp 10 mobilspill, andel respondenter som har rangert spillet som topp 1-5 spill blant 44 spill. Rang 1-5 vektlegges likt



4-5-åringene: Enkle oppdagelser

Kvalitative observasjoner

Observasjon 1

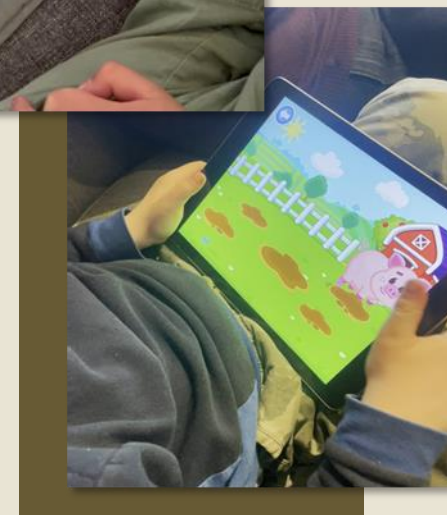
Det observeres at barn som spiller mer «avanserte» spill ofte har eldre søsken eller foreldre som er engasjert i spillingen. Disse instruerer og gir råd underveis. 4-5-åringene mestrer også mer komplekse spill på konsoll. For samtlige spillere er det viktig med riktig mestringsnivå. For vanskelig spill kan skape frustrasjon. **For eksempel observerte vi en spiller som slo med knyttneven i skjermen i frustrasjon over å ikke forstå hva han skulle gjøre i spillet**

Valg av avatar, karakter, utseende, bil, klær, verden eller bane observeres som elementer barna kan bruke lang tid på, og som de koser seg med. Dette gjelder også i spill der slike elementer spiller en mindre rolle. **Små detaljer kan være like viktig som de store tingene, For eksempel observerte vi en spiller som hang seg fullstendig opp i at hårsøylen til karakteren hadde forsvunnet i spillet.**

Observasjon 3

Ord som «Vil ikke lenger», eller «Kjedelig» var ikke uvanlig utover i intervjurundene. Spillerne blir fort trøtte, særlig hvis spillet er litt for vanskelig. **Blant annet observerte vi et barn som konsentrerte seg veldig, ble fort sliten, svett i hender og hodet når han spiller.** Setter kroppen tilbake og ser opp i taket, spesielt når han prøver seg på kjørespill som Subway Surfers. Klarer ikke helt å få det til, og slutter etter ca. 5 minutter.

Observasjon 2



Kortere sesjoner, blir fortere trøtt



Bruker hovedsakelig én finger til å dra eller velge



Gjøre noe, vente, se resultatet, få en «belønning»

Den typiske 4-5-åringen

Oppsummering av kvalitative og kvantitative funn

“Jeg liker å putte spiker og tran i maten til Fantus



MOTIVASJON

- Hen ønsker å utforske og forstå verden rundt seg gjennom lek
- Hen elsker å oppnå små mål og få raske belønninger i spill
- Hen ønsker å føle seg selvstendig ved å mestre oppgaver på egenhånd
- Hvis hen spiller vanskeligere spill, som Minecraft, syns hen det er mest gøy å bare bevege seg rundt i spillet
- Hen syns det er ordentlig gøy med tøysete, gøyete ting i spill, som å putte spiker i deigen til Fantus «Da sier Fantorangen at det var snabelgodt»

FRUSTRASJON

- Blir utålmodig ved lange reklamepauser
- Mister interessen hvis spillet er for komplekst eller hvis instruksjonene er uklare
- Kan bli frustrert og lei dersom hen ikke forstår hvordan hen skal fullføre en oppgave
- Kan kjede seg når spillene er på et språk (engelsk) hen ikke forstår. Noen ganger er det for lange ventepauser, eksempelvis med reklame eller historiefortelling på engelsk, til hen kan spille igjen

Utålmodige «Ulrik»

Den typiske 4-5-åringen:

Ulrik er en energisk og nysgjerrig femåring som elsker å utforske og lære nye ting. Han bor sammen med foreldrene sine, som legger stor vekt på å tilby ham trygge og lærerike aktiviteter. Ulrik har en eldre søster som er interessert i spill, og han får av og til innblikk i mer avanserte spill gjennom henne. Hans egne spillopplevelser forblir enkle og intuitive.

Ulrik bruker hovedsakelig en iPad med barnevennlige apper som foreldrene har valgt ut. Han bruker ofte én finger til å peke, dra og velge i spillene. Foreldrene har satt opp en begrenset skjermtid for ham, og han spiller stort sett bare i helgene hvis han ikke er i bilen.

Favorittspill (mobil)



ANDRE OBSERVERTE TYPISKE 4- OG 5-ÅRINGER:

Spiller hovedsakelig det foreldrene velger



Foreldrene overvåker spillingen, og velger spill med fokus på læring og kognitiv stimuli

Elsker enkle spill

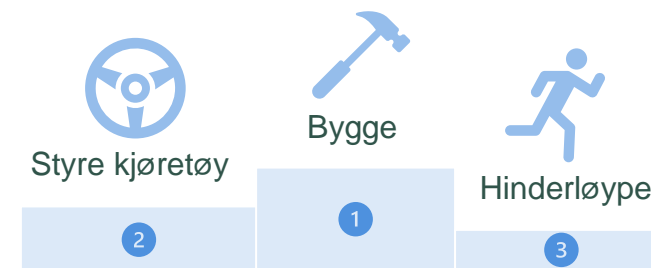


En gruppe spillere som liker å spille enkle spill som er gjenkjennbare fra andre formater. De spiller som oftest alene, men er også glad i å spille med andre

6-7-åringene: Strategi og utforskning

Med alderen øker interessen for **rikere, mer avanserte spill** som inneholder større grad av konkurranse, utforskning og strategi. Sosiale elementer blir også viktigere, og onlinespill der man kan spille med andre er særlig populært blant de eldste. Det er en del variasjon innad i aldersgruppen. Dette påvirkes særlig av kjønn, eldre søsken og om man har begynt på skole eller ikke. Minecraft og Roblox er helt tydelige favoritter. Mange foreldre rangerer fortsatt Fantorangen som favoritt for barnet, men den kvalitative studien viser at dette sannsynligvis ikke gjelder lenger for flere av barna i aldersgruppen.

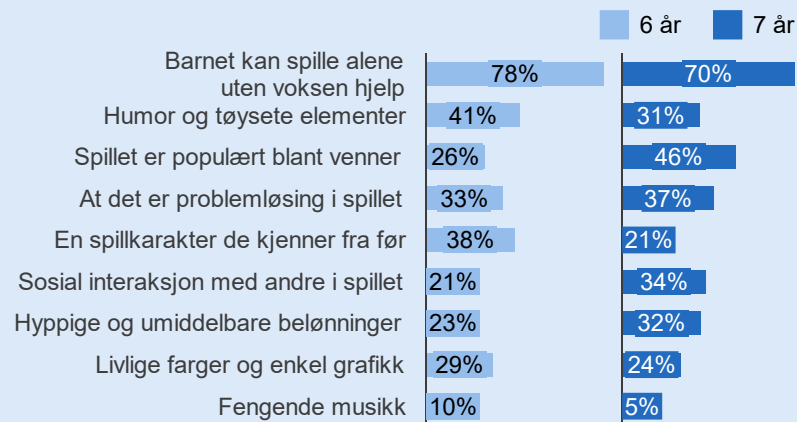
«Jeg **ELSKER** Roblox. Når jeg ikke spiller kjeder jeg meg»
- 6-åring om hva hun liker



Favorittmekanikker for 6- og 7-åringene

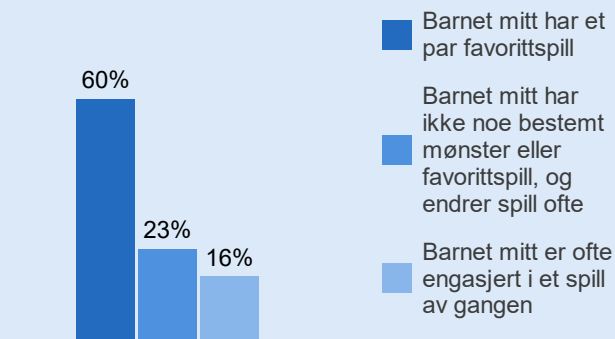
Viktigste elementer for at 6- og 7-åringene skal like et spill er at **de kan spille uten hjelp, humor og at spillet er populært blant venner**

Foreldrene ble bedt om å rangere topp 3 elementer
Oversikten viser elementer rangert som topp 1, 2 eller 3



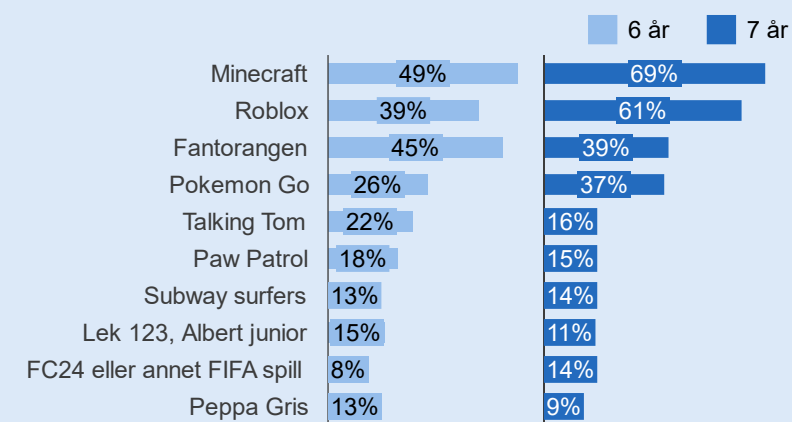
De fleste har **et par favorittspill**, mens mange **endrer favorittspill ofte**

«Hvilken av disse beskrivelsene kjennetegner ditt barn best?»



Minecraft er klart favorittspill, ifølge foreldrene. **Roblox** bytter plass med **Fantorangen** på 2-plass når alderen bikker fra 6 til 7 år

Topp 10 mobilspill, andel respondenter som har rangert spillet som topp 1-5 spill blant 44 spill. Rang 1-5 vektlegges likt



6-7-åringene: Strategi og utforskning

Kvalitative observasjoner

Observasjon 1

Vi observerer at **enkelte spill har et liv langt utenfor selve spillsesjonen** og blir pratet om, gjerne i kodespråk. Spesielt gutter har et **avansert kodespråk**, et eget repertoar av ulike kommandoer som brukes utenom spillingen i snakk med venner. Eksempelvis er både Pokemon-universet og Minecraft spill det snakkes mye om og imiteres i fysisk lek. Et av barna hadde en bok med ulike kommandoer for Pokemon Go.

Vi ser en tydelig **Roblox-fascinasjon** blant barna som får lov til å utforske denne plattformen. Ofte har barna bare plass til noen få spill på en gammel iPhone eller iPad, mens i Roblox er utvalget enormt, og oppleves som et *uendelig univers med spill*. Barna vil vise **mange spill** de liker, men viser sjeldent frem helt tydelige favoritter. Ulike former for Obby-spill blir ofte trukket frem. Dette er spill der man løper i fargerike hinderløyper. **Valg av avatar** er viktig, og flere starter med å vise avataren de har valgt. Utseende til avataren inneholder gjerne humoristiske og rare elementer, og er sjeldent en kopi av barnet selv. **«Jeg har frienda de»** og **«Har du ingen friends»** er hørt fra barna i intervjuene. Dette underbygger viktigheten av det sosiale i Roblox, og hvordan sosial status blir mer og mer viktig for denne aldersgruppen.

Observasjon 2

Observasjon 3

Vi observerer at **progresjon i spill er viktig**. Flere av barna spiller spill der man må mestre et nivå for å komme videre, eksempelvis ved å klare en utfordring eller samle nok mynter. Barna er opptatt av å **velge bane og velge karakter**. Det er populært når progresjonen gjør at det tilgjengeliggjøres nye verdener, som nye baner, karakterer, kjøretøy, våpen eller liknende. Ved spørsmål om spill som Fantorangen eller Tom svarer mange, særlig 7-åringene, at dette er kjedelige og/eller barnslige spill. Samtidig sier flere at de fortsatt liker å spille spillene med yngre søsken, eller se på at søsken spiller.



Kan spille lenge av gangen, og mister fort forhold til tid og sted



Mestrer å spille med begge hender, og gjøre flere bevegelser samtidig



Liker å utføre utfordrende oppgaver som gjør at man oppnår progresjon i spillet

Den typiske 6-7-åringen

Oppsummering av kvalitative og kvantitative funn

MOTIVASJON

- Liker spill som kombinerer konkurranse med kreativitet og strategi
- Er begeistret for spill som Roblox og Minecraft, hvor hen kan bygge, utforske og samhandle med andre spillere
- Tiltrekkes av spill som har et stort utvalg av valgfrie elementer som avatarer, verdener og oppdrag, og hen liker å personalisere karakteren med humoristiske elementer
- Hen ønsker å oppnå progresjon i spillene ved å mestre nivåer og samle belønninger

FRUSTRASJON

- Kan bli frustrert hvis spillene er for enkle eller ikke tilbyr nok dybde og variasjon
- Mister interessen hvis hen opplever lange ventetider eller for mange reklamepauser
- Blir lei av spill som ikke gir nok utfordringer eller belønninger for fremgang
- Syns det er kjedelig hvis det samme skjer i spillet hele tiden
- Jentene er ikke så veldig glad i skytespill, selv om guttene liker dette godt

“Jeg elsker å bygge mine egne verdener i Minecraft og vise dem frem til vennene mine



Foto:
Oase Media AS / NFI

Fartsfylte «Frida»

Den typiske 6-7-åringen:

Frida er en nysgjerrig og utålmodig syvåring som elsker å utforske nye verdener gjennom spill. Frida har en eldre bror som hun ser opp til, og som har vist henne flere skytespill som han liker. Broren har lært henne flere spill og nå mestrer hun spill der man må gjøre mange ting fort på en gang. Hun og broren spiller ofte Pokemon GO sammen, og har turneringer med barna i nabolaget.

Frida bruker foreldrenes gamle iPhone til spill. Hun har tilgang til et bredt utvalg av spill, men foreldrene hennes overvåker skjermtiden og sørger for at hun også har tid til andre aktiviteter. Foreldrene lar henne spille Roblox, men hun får ikke lov å chatte med andre.

Favorittspill (mobil)



ANDRE OBSERVERTE TYPISKE 6- OG 7-ÅRINGER:

Elsker kreativitet og estetikk

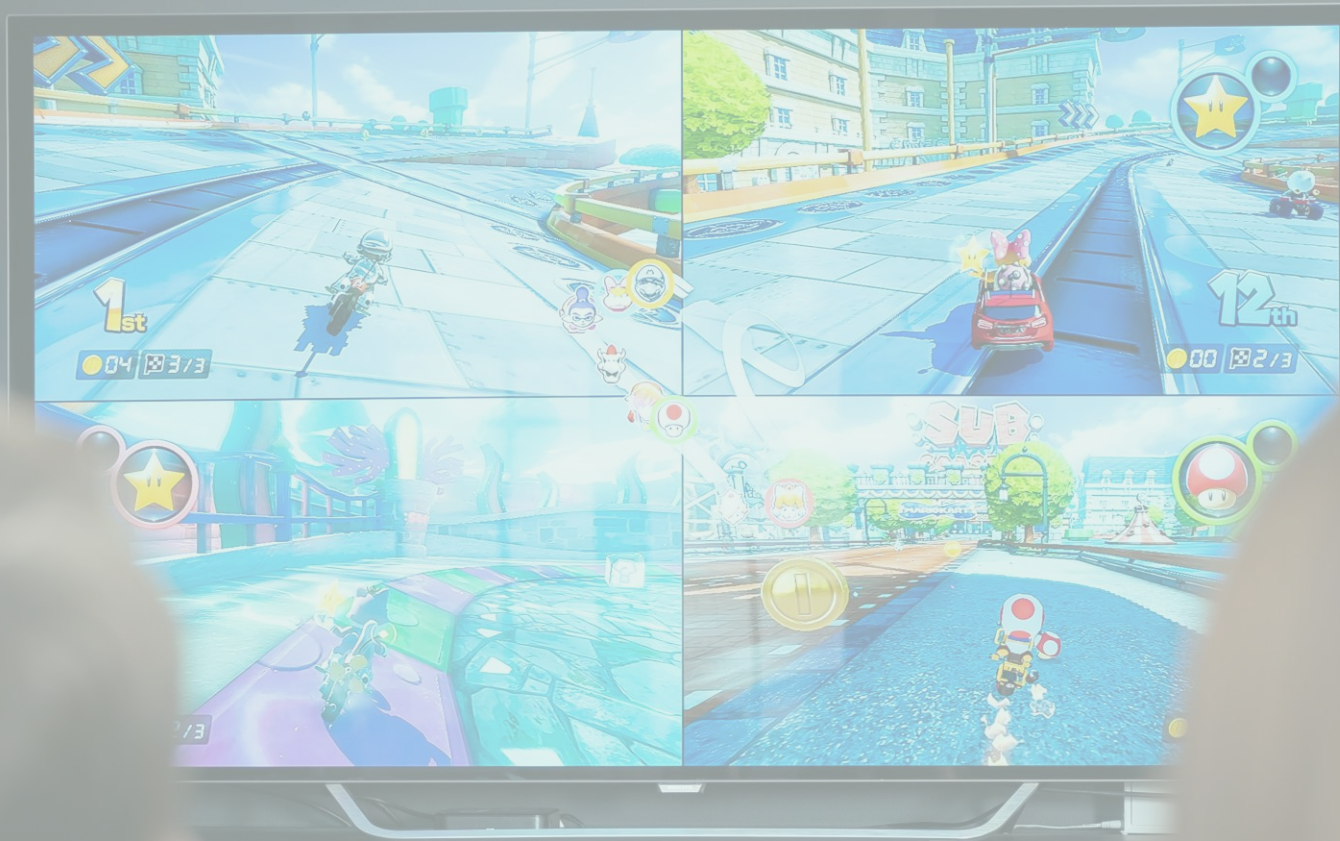


En gruppe spillere, dominert av jenter, liker spill der man kan fargelegge og lage avatarer. Spillene har fokus på design, farger og estetikk

Elsker sosiale action- og konkurransespill



En gruppe spillere, der flertallet har eldre søsken, liker å spille både fysisk og online med andre. I denne gruppen finner vi flest Playstation-spillere. De spiller rike spill med høy grad av problemløsning og action. Særlig guttene liker også skyting.



Spillvaner og plattformer



Mobil og nettbrett er favorittene



De yngste barna overvåkes mest av foreldrene



Spilling blir mer sosialt med alderen



Mobil og nettbrett er favoritten

Barn i alderen 4 til 7 år spiller aller mest på mobil eller nettbrett. Bruk av Nintendo og PlayStation øker med alderen, men under halvparten bruker disse plattformene. Fra 7-årsalderen begynner noen få å bruke VR-briller.

Barna overvåkes i tidlig alder

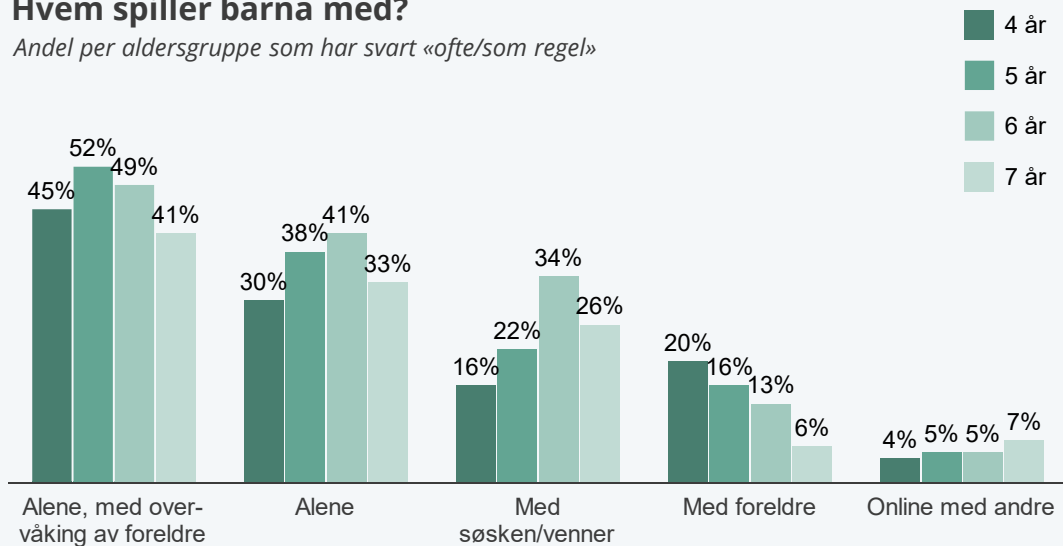
Barna spiller gjerne alene, men foreldre følger med. Graden av spilling helt alene øker med alderen. Blant 7-åringene er det like mange som spiller alene som er under oppsyn av foreldrene.

Spilling blir mer sosialt med alderen, også online

4-6-åringene spiller lite online med andre, mens 7-åringene spiller online med andre ganske ofte. Gradvis øker spillingen med søsken og venner, mens spillingen med foreldre reduseres noe.

Hvem spiller barna med?

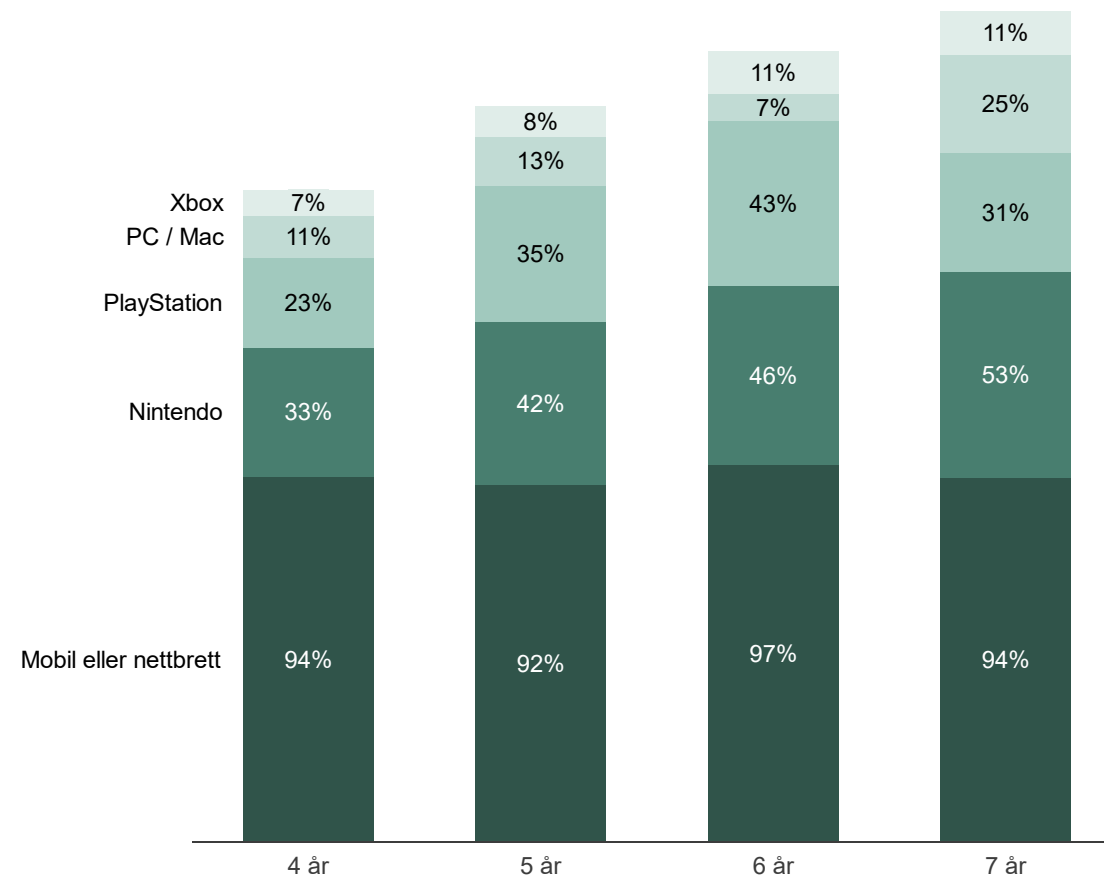
Andel per aldersgruppe som har svart «ofte/som regel»



Mobil og nettbrett troner høyest blant spillplattformer barna spiller på

Foreldrene ble spurt om hvilke plattformer barna spiller på

Andel per aldersgruppe som spiller på plattformen



4-5-åringene: Enkle oppdagelser

Både 4- og 5-åringene spiller mest på mobil, men med alderen øker bruken av konsoller. Få spiller på PC, og nesten ingen med VR-briller

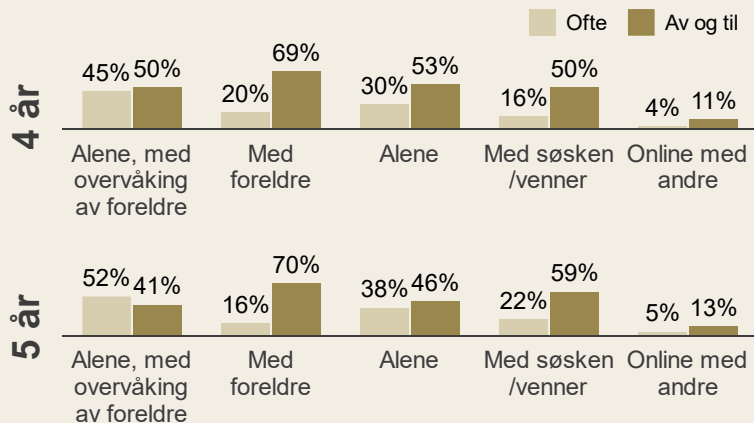
Barna i begge aldersgrupper liker å spille alene, men foreldrene til over halvparten av spillerne svarer at de ofte overvåker spillingen. 4- og 5-åringene spiller omtrent like mye med foreldre, mens 5-åringen spiller oftere med søken eller venner. Begge spiller svært sjeldent online med andre.



Det har jeg spilt før sammen med fetteren min
- 4-åring peker på Mario Kart

Begge aldersgrupper **liker å spille alene**, men 4-åringene blir noe **mer overvåket av foreldrene**

I intervjuene observerer vi at de som spiller sammen med eldre søsken eller foreldre ofte spiller mer avanserte spill, enn de som kun spiller alene.



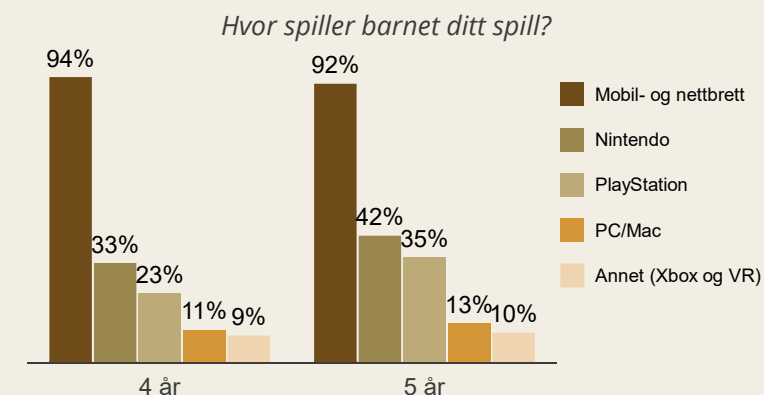
Bruken av både **Nintendo og PlayStation øker** fra 4- til 5-årsalderen, mens **PC/Mac** holder seg på et stabilt lavt nivå

I intervjuene observerer vi at Nintendo Switch også er praktisk for de minste barna, da kontrollen kan gjøres liten og er lett å manøvrere.



Viktigste spillplattformen for 4- og 5-åringene er **mobil og nettbrett**

I intervjuene observerer vi at mange av barna har egen enhet, gjerne foreldrenes gamle mobil eller nettbrett. Disse er ofte er fysisk utilgjengelig for barna, eller låst med egen kode.



6-7-åringene: Strategi og utforskning

Både 6- og 7-åringene spiller mest på mobil. Konsoll er et populært valg. En av fire 7-åringer spiller på PC. Dette er høyt sammenlignet med aldersgruppen 4 til 6 år, hvor snittet ligger på 10 prosent. Både 6- og 7-åringene liker å spille alene. Foreldrene overvåker fortsatt spillingen, men noe mindre for 7-åringene enn 6-åringene. 6-åringen er den mest sosiale spilleren. Sammenlignet med de andre aldersgruppene (4, 5 og 7) spiller 6-åringene oftest med andre. 7-åringene spiller oftest med andre online.

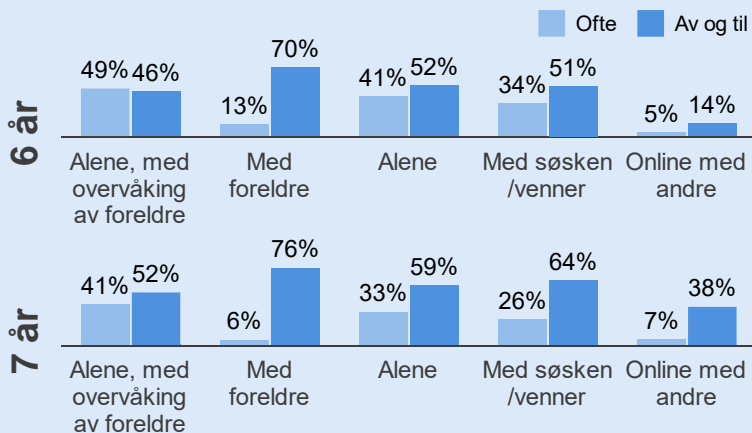


Det er gøy å spille med andre, spesielt Mario Kart

-7-åring om hvem han liker å spille med

Begge aldersgrupper **liker å spille alene**, men sammenlignet med øvrige er **6-åringen den mest sosiale spilleren**, og 7-åringen spiller oftest **online**

I intervjuene observerer vi at de som spiller sammen med venner eller eldre søsken lærer mye i samhandling med disse.



Bruken av både **Nintendo og PC/Mac øker** fra 6- til 7-årsalderen

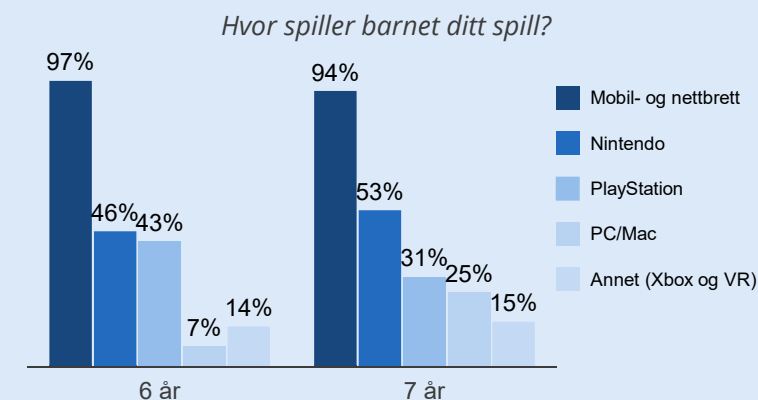
I intervjuene observerer vi flere som spiller håndholdt spillkonsoll av type Nintendo Switch. Særlig Minecraft, Mario og FIFA er populært på enheten.



Foto: NFI

Viktigste spillplattformer for 6- og 7-åringene er **mobil og nettbrett**

I intervjuene observerer vi at barna blir utålmodige når de bruker foreldrenes gamle enhet, og som kun har plass til få spill før den blir treg. Barna tyr da gjerne til Roblox.





Foreldre: Påvirkning og drivere



Foreldre bruker penger på spill til barna, og ønsker helst å kjøpe spill for en engangssum



Foreldre bestemmer og har god kontroll, men behovet for kontroll avtar med barnets alder

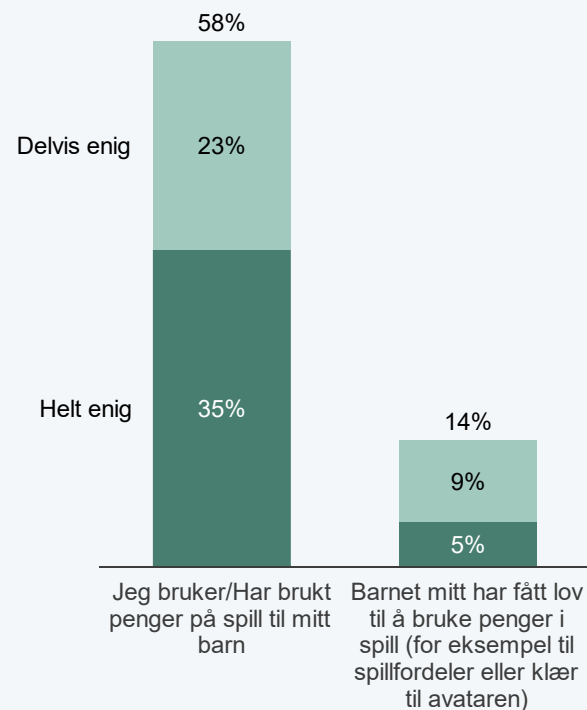


Foreldre vil helst velge spill som er alderstilpasset, underholdende og bidrar til *noe* form for læring eller kognitiv stimuli

Foreldrenes ønsker å kjøpe spill til en ferdig engangssum, og over halvparten har brukt penger på spill til barna

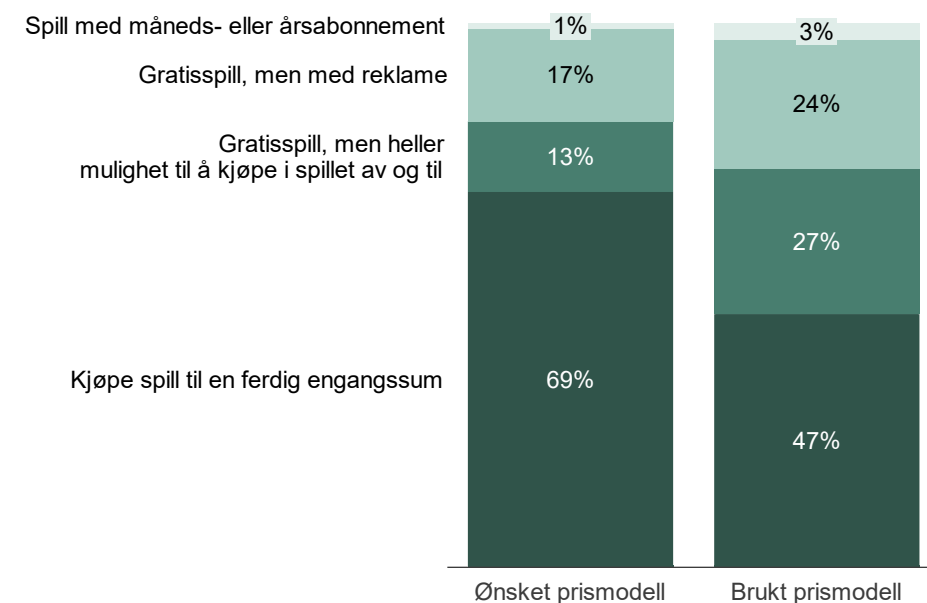
Over halvparten av foreldre bruker penger på spill til barn, men de færreste lar barna bruke penger i spillet

Andel som har svart helt eller delvis enig i påstandene



Mange foreldre ønsker å kjøpe spill til engangssum, men vesentlig færre gjør det i realiteten

Foreldre bedt om å rangere vanligste brukte prismodell og ønsket prismodell for valg av spill. Grafene viser andelen foreldre som har rangert prismodell som nr 1.



Foreldrene følger med

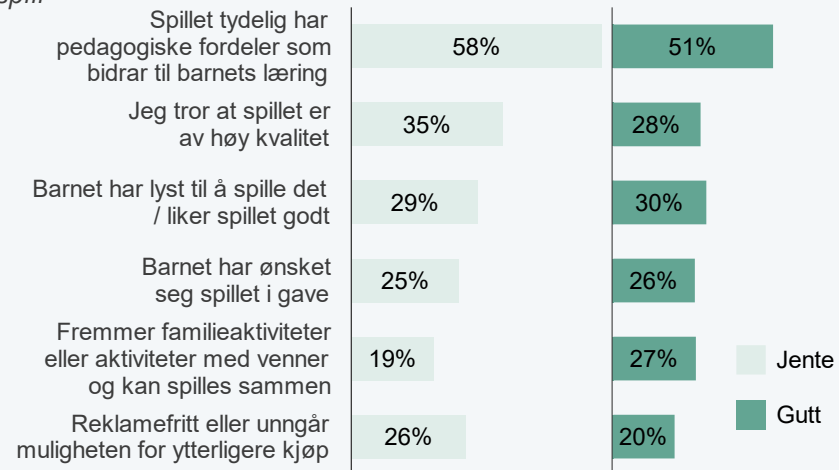
Foreldrene har tydelige regler for barnas spilling. De har god oversikt over hva som spilles, hvor mye og med hvem – de følger mye med. Dette endrer seg noe etter hvert som barnet blir eldre. Jo eldre barnet blir jo mer får de lov til selv å velge hva de spiller.

Foreldrenes drivere varierer

For foreldre er det viktig at spillet fører til læring. Gutteforeldre er mer opptatt enn jenteforeldre av at spillet fremmer familieaktiviteter eller aktiviteter med venner og kan spilles sammen. Jenteforeldre er mer opptatt enn gutteforeldre av at spillet er reklamefritt eller unngår muligheten for ytterligere kjøp.

Foreldrenes drivere for pengebruk på spill

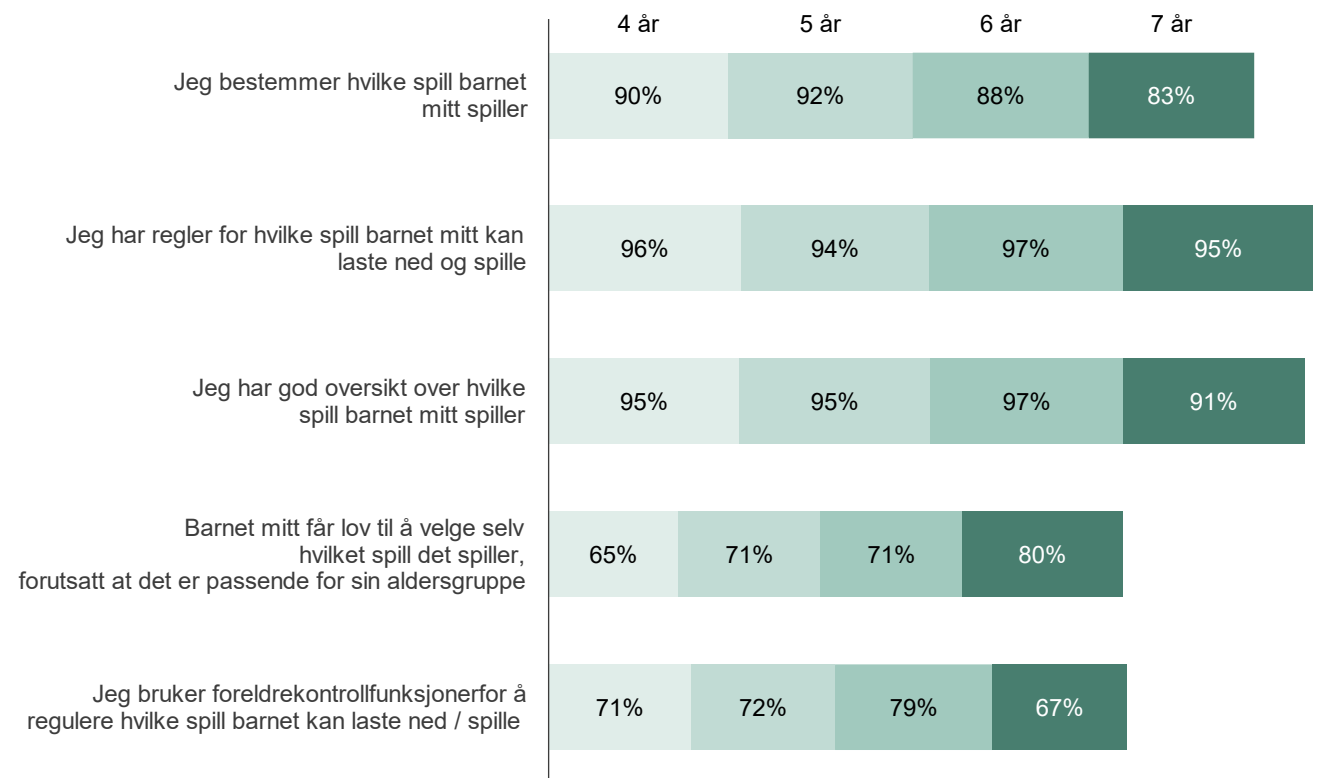
Topp 6, Andel som har svart at driveren sannsynliggjør pengebruk på spill



Foreldrene er tydelige portvoktere for hva barna får spille, men kontrollen varierer med alderen

Foreldrekontroll

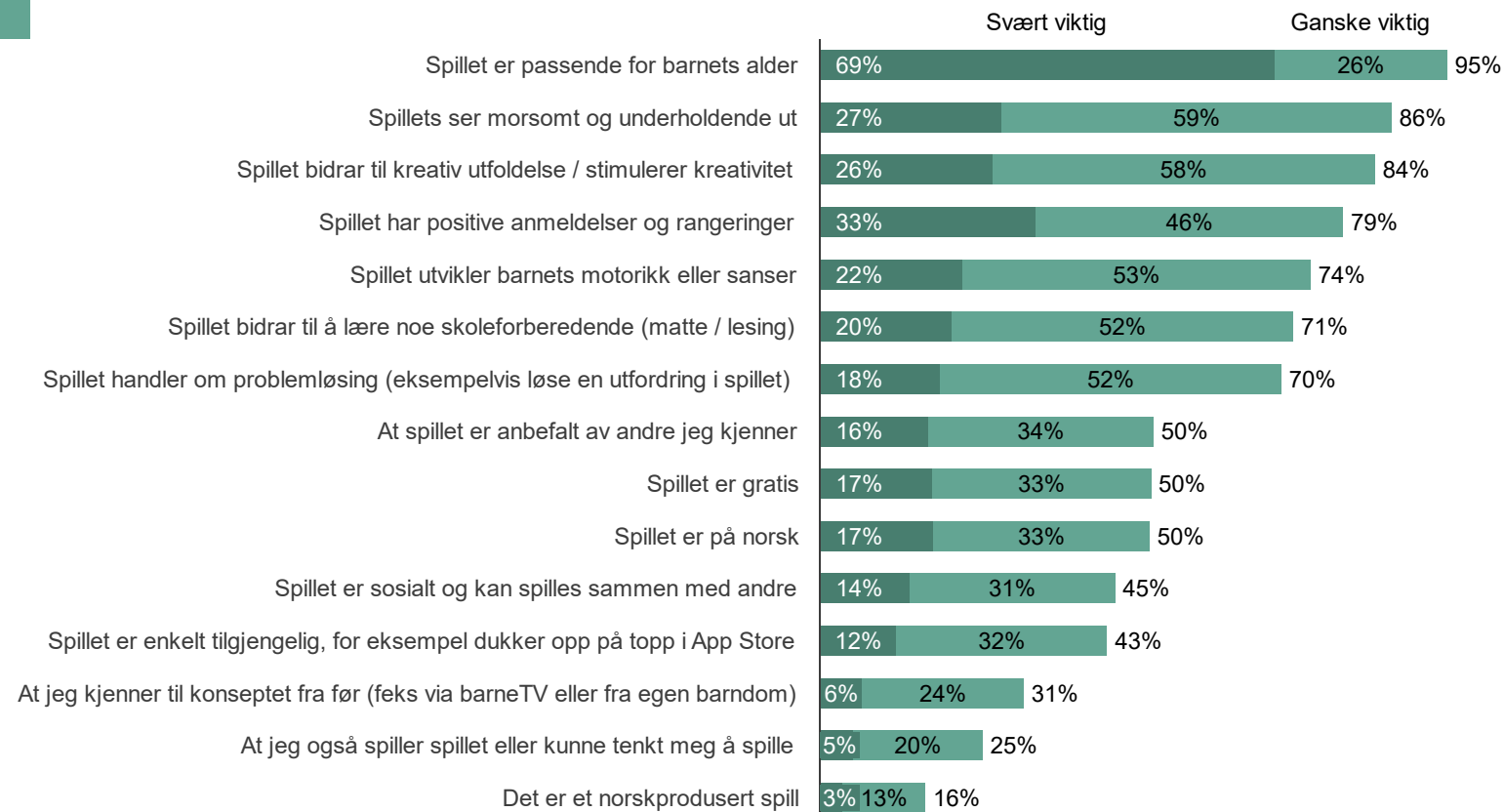
Andel som har svart helt enig eller delvis enig i påstandene per aldersgruppe



Foreldre prioriterer alderstilpassede og underholdende spill

Foreldres preferanser ved valg av spill for barna

Andel som har svart svært eller ganske viktig innenfor ulike elementer ved valg av spill



Spillet skal være passende for barnets alder

Nesten alle foreldre mener det er svært eller ganske viktig at spillene er passende for barnets alder. Dette indikerer at foreldre vil sikre at innholdet i spillene er trygt og egnet for barnets utviklingsnivå. Kreativ utfoldelse og stimulering er høyt verdsatt, og viser en forståelse for at spill kan være en viktig kilde til læring og utvikling. Foreldrene legger også vekt på at spillene har positive anmeldelser og rangeringer og at de utvikler barnets motorikk og sanser. Halvparten av foreldrene synes det er viktig at spillet er på norsk.

Spillet skal være gøy og glede barna

Det nest viktigste kriteriet for å velge et spill er at spillet ser morsomt og underholdende ut. Dette tyder på at foreldrene er opptatt av at spillene skal engasjere og glede barna, og kan bidra til positive spillopplevelser. At spillet er sosialt og kan spilles sammen med andre og at det er enkelt tilgjengelig, er også betydelige faktorer. Dette viser en preferanse for spill som fremmer sosial interaksjon og er lett å finne og laste ned.

4-5-åringene: Enkle oppdagelser

Foreldre med barn i aldersgruppen 4 til 5 år har tydelige regler og god kontroll på barnas spillvaner. Frihetsgraden øker med alderen, men pengebruk på spill er høyere for denne aldersgruppen enn 6- og 7-åringene. Den viktigste driveren for kjøp av spill er at spillet bidrar til barnets læring. I den kvalitative studien var det tydelig at foreldrene var opptatt av å ta gode valg på vegne av sine barn, og var opptatt av hva barna spilte.

“ Han spiller et oppgavespill der man kan lære noe nytt hver dag.

- Far til 4-åring om Lingokids

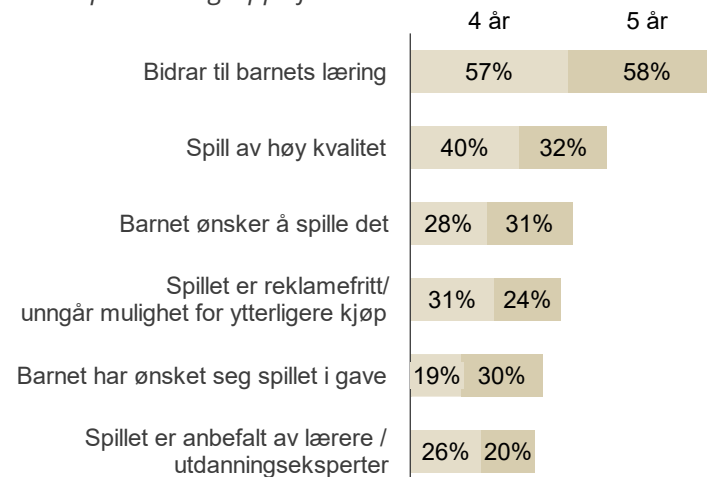
Frihet til å velge egne spill øker med alderen, mens både oversikt over spillingen og regler for spilling ikke endrer seg fra 4 til 5 år

Andel som har svart helt og delvis enig per aldersgruppe

4 år	5 år
65 % lar barna velge spill selv ¹	71 % lar barna velge spill selv ¹
95 % har god oversikt over spillingen	95 % har god oversikt over spillingen
96 % har regler for barnets spilling	94 % har regler for barnets spilling

Topp drivere for kjøp av spill er like for 4- og 5-åringen, og viktigste driver er «**spill som bidrar til barnets læring**» og «**spill av høy kvalitet**»

Andel per aldersgruppe for ulike drivere



Foreldrene foretrekker å kjøpe spill til en engangssum. Barn som spiller «**læringsspill**» har foreldre som er mer tilbøyelig til å bruke penger på spill

Andel som har svart helt og delvis enig for 4 og 5 åringer

Nesten seks av ti (58 %) foreldre bruker penger på spill til barn, men de færreste (13 %) lar barna bruke penger på fordeler eller avatarer i spillet

Andel som har rangert prismetode topp 1 for 4 og 5 åringer

Få foreldre kjøper spill med måneds- eller årsabonnement (1 %). De fleste foretrekker å kjøpe spill til en engangssum (67 %) eller bruke gratisspill med reklame (17 %) eller uten reklame (14%)

6-7-åringene: Strategi og utforskning

Foreldre med barn i aldersgruppen har tydelige regler og god kontroll på barnas spillvaner. Frihetsgraden øker med alderen, og pengebruken er noe høyere enn for aldersgruppen 4 til 5 år selv om det fortsatt er restriktivt. Den viktigste driveren for kjøp av spill er at spillet bidrar til barnets læring, dernest at spillet er av høy kvalitet eller barnet ønsker seg spillet i gave. Sånn sett er det *noe* mer tilbøyelighet til å bruke penger på spill blant aldersgruppen, og foreldre foretrekker også i denne gruppen å betale for spill én gang.

“ Minecraft var kjedelig, men nå har jeg kjøpt nye baner så nå er det gøy

- Gutt 7 år, om hvordan han har brukt oppsparte ukepenger til å kjøpe i spill

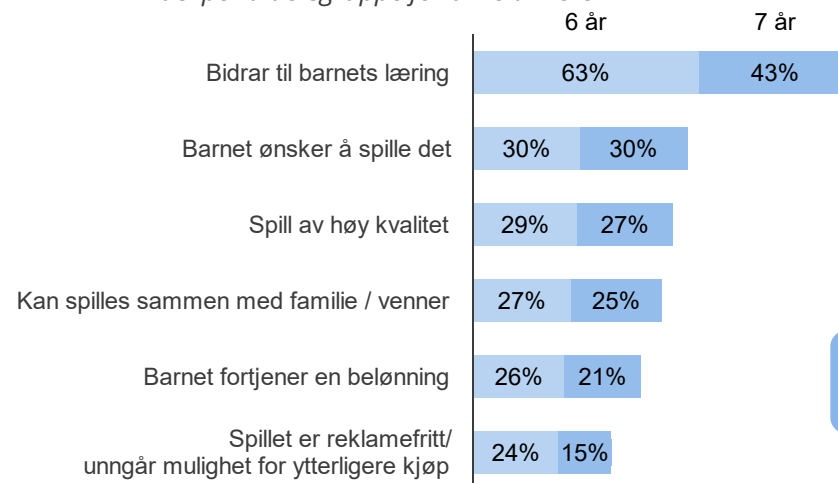
Frihet til å velge egne spill fortsetter å øke med alderen, mens både oversikt over spillingen og regler for spilling består relativt likt

Andel som har svart helt og delvis enig per aldersgruppe

År	Andel	Utsagn
6 år	71 %	lar barna velge spill selv ¹
	97 %	har god oversikt over spillingen
	97 %	har regler for barnets spilling
7 år	80 %	lar barna velge spill selv ¹
	91 %	har god oversikt over spillingen
	95 %	har regler for barnets spilling

Topp drivere for kjøp av spill er like for 6- og 7-åringen, og viktigste driver er «**spill som bidrar til barnets læring**» og «**spill barnet ønsker å spille**»

Andel per aldersgruppe for ulike drivere



Foreldrene foretrekker å kjøpe spill til en engangssum. Barn som spiller «**læringsspill**» har foreldre som er mer tilbøyelig til å bruke penger på spill

Andel som har svart helt og delvis enig for 6 og 7 åringer

Over halvparten (56 %) av foreldre bruker penger på spill til barn, men de færreste (16 %) lar barna bruke penger på fordeler eller avatarer under spillet

Andel som har rangert prismetode topp 1 for 6 og 7 åringer

Få foreldre kjøper spill med måneds- eller årsabonnement (1 %), de fleste foretrekker å kjøpe til en engangssum (70 %) eller bruke gratisspill med reklame (17 %) og uten reklame (12 %)

33 1) Foreldre som har svart «Barnet mitt får lov til å velge selv hvilket spill det spiller, forutsatt at det er passende for sin aldersgruppe»



Hva skjer i favorittspillene til barna?

Minecraft og Roblox: To sosiale arenaer for bygging, utforskning og kreativ frihet



Minecraft

Minecraft er et sandkassespill der spillerne kan bygge og utforske verdener laget av blokker. Spillere kan samle ressurser, lage gjenstander, og kjempe mot monstre. Spillet har fem modi, blant annet overlevelsmodus og kreativ modus. Spillet finnes både på mobil og konsoll.

- **Kreativ frihet:** Spillerne kan bygge hva de vil, fra enkle hus til komplekse maskiner og byer
- **Utforskning:** Verdenen er nesten uendelig og full av forskjellige biomer og skapninger å oppdage
- **Sosialt:** Kan spilles alene eller med venner online, noe som gir en sosial dimensjon til opplevelsene

Spillmekanikker:

- **Bygging:** Bruk av blokker for å bygge strukturer. Kombinere materialer for å lage verktøy, våpen og andre gjenstander
- **Strategisk:** Samle og kombinere ressurser for å konstruere våpen, verktøy og byggematerialer
- **Konkurrans:** Unngå fiender og overleve

Rangert som topp 1 spill av særlig:

35

6-åringen

7-åringen

Foto: Minecraft, Mojang Studios | Roblox



Roblox

Roblox er ikke direkte et spill, men en plattform som lar brukere lage og spille spill laget av andre brukere. Det er et enormt utvalg spill i alle sjangre og størrelser. Spillet finnes både også på mobil og PC.

- **Bruker generert innhold:** Spillere kan lage egne spill og oppleve spill laget av andre
- **Sosial interaksjon:** Mange spill har støtte for samarbeid eller andre former for sosial spilling
- **Tilpasning:** Muligheten til å tilpasse avatarer og spillopplevelser gjør det personlig og engasjerende

Spillmekanikker:

- **Utforskning:** Spillere kan utforske forskjellige spill og verdener
- **Sosialt:** Kommunikasjon og samarbeid med andre spillere
- **Bygging:** Brukere kan designe og bygge sine egne spill med Roblox Studio
- **Varierte spillstiler:** Fra hinderløyper (obby-spill) til rollespill og simuleringer, Roblox tilbyr et bredt spekter av spilltyper

7-åringen

Kilde: inFuture analyse, kvantitativ spørreundersøkelse og kvalitative intervjuer

Fantorangen og Mario Kart: Spill med kjente karakterer fra andre plattformer



Fantorangen

Fantorangen er et spill basert på en populær karakter fra NRK Super. Spillet inneholder enkle oppgaver og minispill som er designet for små barn, som puslespill, fargelegging, og lette logiske utfordringer. Spillet finnes på mobil

- **Alderstilpasset innhold:** Spillet er laget for yngre barn, med forståelige oppgaver
- **Kjent karakter:** Fantorangen er en elsket karakter fra TV, noe som gjør spillet gjenkjennelig og trygt for barn
- **Læringsaspekt:** Mange av aktivitetene i spillet har et pedagogisk formål, som å lære farger, former og motoriske ferdigheter
- **Barnlig moro:** Enkel og direkte humor som appellerer til barna

Spillmekanikker:

- **Peke og dra:** Bruker én finger for å peke, dra og slippe objekter.
- **Enkle oppgaver:** Oppgaver som puslespill og fargelegging som gir umiddelbar tilbakemelding og belønning.
- **Utforskning:** Mange elementer på skjermen kan trykkes på, noe som skaper en følelse av utforskning.

Rangert som topp 1 spill av særlig:

4-åringen

5-åringen



Mario Kart

Mario Kart er et gokart-racingspill der spillerne konkurrerer mot hverandre på forskjellige baner. Spillet inkluderer kjente karakterer fra Mario-universet og tilbyr både enspillermodus og flerspillermodus. Spillet finnes på Nintendos konsoller

- **Tilpasning av vanskelighetsgrad:** Mario Kart tilbyr justerbare vanskelighetsgrader som gjør spillet tilgjengelig for spillere på alle ferdighetsnivåer, for eksempelvis justering mot å falle utenfor banen
- **Gjenkjennelige karakterer:** Kjente og kjære karakterer fra Nintendos veletablerte film- og spillunivers
- **Fart og spenning:** Hurtig spill som appellerer til barn og voksne
- **Flerspiller:** Kan spilles med venner og familie, noe som gir stor underholdningsverdi

Spillmekanikker:

- **Kontroll:** Enkle kommandoer som gjør det lett å styre bilen
- **Konkurrans:** Konkurrere mot andre spillere på ulike baner
- **Strategi og belønning underveis:** Samle våpen og fordeler underveis i banene, og spare dem til de kommer mest til nytte i racet

5-åringen

6-åringen

7-åringen

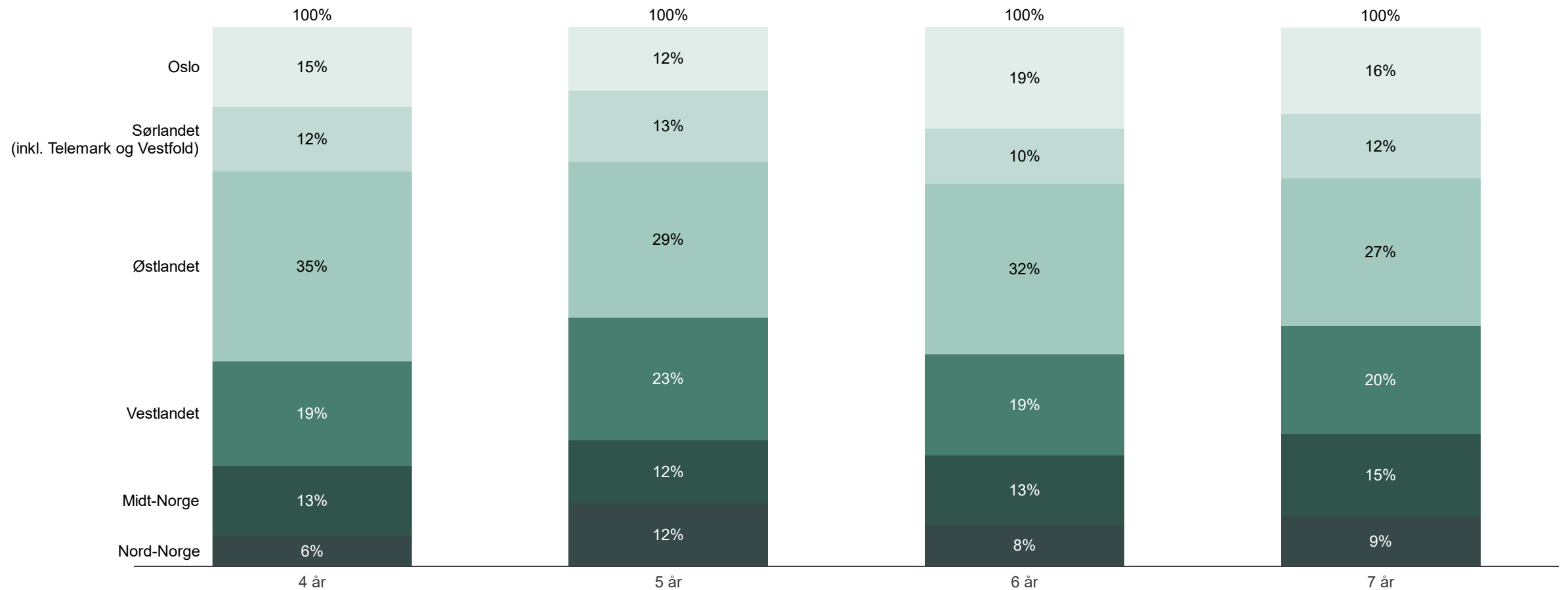
Vedlegg

Tekniske detaljer: Mulige feilmarginer i kvantitativ undersøkelse og håndtering av skjevheter

	Beskrivelse	Håndtering
Statistisk feilmargin	<p>Den kvantitative spørreundersøkelsen har blitt gjennomført med 503 representative respondenter i målgruppen. Resultatene som oppgis i denne rapporten er presentert uten feilmargin.</p>	<p>I samarbeid med Norstat har vi sikret at utvalget av respondenter er representativt for målgruppen. Dette innebærer at vi har inkludert barn med varierende bakgrunn, alder og spillvaner for å få et helhetlig bilde av spillopplevelsene og preferansene. Basert på innsikten fra den kvalitative undersøkelsen har vi forsøkt å nyansere de kvantitative funnene for å adressere eventuelle avvik.</p>
Potensielle skjevheter	<p>Foreldrene til barna har besvart den kvantitative spørreundersøkelsen på vegne av barna. Dermed er det en risiko for uønskede skjevheter i resultatene gjennom at foreldrene kan ha en forhåndsbestemt mening om barnas preferanser. Noen foreldre kan også ønske å fremstå som ansvarlige voksne gjennom å oppgi at de begrenser spillingen til barna mer enn de i realiteten gjør.</p>	<p>Ved å gjennomføre en kvalitativ undersøkelse med et representativt utvalg av respondentene, søker vi å adressere de potensielle skjevhetene. For å redusere foreldrenes påvirkning på barnas svar har vi latt barna delta i undersøkelsen uten foreldrenes tilstedeværelse. Vi har utformet spørsmålene slik at de er enkle og intuitive for barna å forstå og svare på. Spørreskjemaet og intervjuguiden er utformet med omhu for å unngå ledende spørsmål.</p>

Geografisk fordeling av respondentene

Andel per alder



Ranger hvilke 5 mobilspill barnet ditt liker best / spiller mest. Topp 25 spill, andel per alder og kjønn. Rangeringene er vektet likt

Spill	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Fantorangen	55%	75%	69%	67%	63%	43%	56%	29%	52%
Minecraft (mobil)	45%	23%	10%	36%	24%	67%	40%	84%	48%
Roblox (mobil)	37%	17%	15%	21%	21%	60%	25%	78%	39%
Pokemon Go	25%	12%	10%	20%	16%	43%	12%	55%	14%
Paw Patrol	21%	33%	27%	20%	21%	17%	23%	16%	14%
Talking Tom	18%	17%	8%	15%	23%	23%	25%	13%	20%
Lek 123, Albert junior	17%	13%	29%	18%	21%	13%	19%	12%	11%
Peppa Gris	13%	8%	23%	15%	19%	2%	26%	3%	16%
Lego Duplo Marvel	13%	22%	21%	24%	11%	7%	7%	5%	11%
Toca World	11%	3%	17%	11%	16%	8%	12%	3%	17%
Subway surfers	10%	10%	4%	3%	6%	15%	12%	20%	6%
Lego Builder	10%	15%	4%	21%	5%	17%	5%	8%	2%
Disney Coloring	9%	2%	17%	6%	18%	0%	21%	0%	16%
Hot Wheels	8%	8%	2%	14%	2%	13%	2%	20%	0%
My Little Pony	7%	0%	6%	0%	19%	2%	18%	0%	11%
FC24 eller annet FIFA spill	7%	0%	0%	3%	0%	13%	4%	21%	5%
Poio	6%	7%	2%	8%	8%	3%	7%	6%	6%
Barbie Dreamhouse Adventures	6%	2%	8%	3%	10%	0%	7%	0%	20%
Kahoot læringsspill	5%	0%	2%	0%	2%	3%	7%	9%	13%
Annet	5%	8%	4%	8%	5%	3%	4%	1%	6%
Sound touch	4%	7%	6%	3%	8%	3%	5%	0%	5%
Dr Panda	4%	7%	4%	2%	6%	5%	7%	0%	5%
PJ Masks	4%	7%	6%	5%	3%	5%	2%	3%	0%
Sago Mini World (flere)	3%	0%	4%	3%	5%	2%	5%	0%	6%
Cooking Mama	3%	0%	2%	2%	5%	0%	5%	0%	9%

Ranger hvilke 5 konsollspill barnet ditt liker best / spiller mest.

Topp 25 spill, andel per alder og kjønn. Rangeringene er vektet likt

Spill	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Mario Kart 8 Deluxe	40%	35%	27%	38%	35%	50%	46%	55%	28%
Minecraft (konsoll)	34%	17%	13%	33%	15%	47%	30%	65%	33%
Roblox (konsoll)	20%	10%	8%	12%	11%	32%	11%	36%	28%
Mario Party Superstars	18%	15%	10%	23%	15%	23%	19%	23%	16%
Super Mario Bros. Wonder	15%	15%	4%	15%	10%	17%	18%	23%	9%
Just dance	12%	7%	6%	8%	11%	8%	12%	12%	27%
FC24 eller annet FIFA spill	11%	2%	2%	6%	3%	22%	9%	28%	5%
My Friend Peppa Pig	8%	8%	15%	3%	11%	0%	16%	1%	11%
The LEGO Movie Video Game	6%	2%	0%	8%	5%	10%	5%	10%	6%
LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	6%	8%	0%	12%	2%	3%	4%	9%	5%
Paw Patrol The Movie Adventure City Calls	6%	0%	10%	3%	5%	5%	19%	2%	5%
Animal Crossing: New Horizons	6%	3%	6%	2%	11%	8%	5%	3%	6%
Flåklypa Grand Prix	6%	5%	2%	12%	3%	5%	2%	3%	11%
Mario Kart Live: Home Circuit	4%	0%	2%	5%	0%	0%	2%	14%	8%
Annet	4%	5%	2%	3%	5%	5%	4%	6%	5%
Bluey: The Videogame	4%	5%	8%	3%	5%	2%	7%	0%	3%
Super Mario Maker 2	4%	5%	0%	3%	2%	5%	2%	8%	2%
Kaptein Sabeltann	3%	5%	0%	0%	5%	7%	2%	3%	5%
CoComelon: Play with JJ	3%	3%	4%	5%	3%	0%	9%	0%	5%
Hot Wheels Unleashed PS5 Game	3%	2%	0%	9%	0%	5%	0%	8%	0%
Sonic Mania Xbox One Game	3%	3%	2%	3%	0%	10%	2%	3%	3%
PJ Masks: Heroes of The Night	3%	7%	2%	3%	6%	0%	4%	1%	2%
Pokemon Legends: Arceus	3%	2%	2%	5%	0%	7%	0%	6%	0%
Gigantosaurus The Game	2%	3%	0%	2%	2%	5%	2%	5%	0%
Kirby's Return to Dreamland Deluxe	2%	2%	2%	2%	0%	3%	0%	2%	3%

Kryss av hvilke mobilspill barnet ditt har spilt.

Topp 25 spill, andel per alder og kjønn

Spill	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Fantorangen	75%	85%	79%	79%	74%	70%	81%	64%	75%
Minecraft (mobil)	48%	27%	15%	41%	26%	72%	47%	86%	48%
Roblox (mobil)	41%	20%	15%	24%	24%	62%	35%	79%	45%
Talking Tom	32%	30%	19%	24%	27%	38%	44%	27%	47%
Pokemon Go	30%	17%	15%	27%	21%	47%	23%	57%	22%
Paw Patrol	27%	35%	35%	26%	24%	28%	37%	17%	19%
Lek 123, Albert junior	26%	22%	33%	26%	26%	27%	33%	21%	22%
Peppa Gris	23%	17%	29%	20%	31%	12%	47%	9%	27%
Lego Duplo Marvel	20%	25%	23%	32%	21%	17%	18%	10%	17%
Disney Coloring	15%	5%	23%	11%	24%	3%	32%	2%	25%
Ingen av disse	14%	28%	21%	21%	16%	7%	12%	3%	9%
Toca World	14%	3%	19%	14%	18%	15%	21%	7%	20%
Lego Builder	13%	18%	8%	26%	10%	20%	9%	10%	3%
Subway surfers	13%	15%	4%	6%	8%	18%	18%	22%	8%
Hot Wheels	12%	17%	2%	18%	2%	22%	2%	26%	2%
Sound touch	10%	8%	8%	8%	13%	13%	12%	5%	11%
My Little Pony	10%	2%	8%	3%	19%	3%	25%	0%	20%
Poio	9%	7%	4%	12%	11%	7%	12%	10%	9%
Barbie Dreamhouse Adventures	9%	2%	10%	8%	13%	3%	12%	0%	27%
FC24 eller annet FIFA spill (mobil)	9%	0%	2%	3%	3%	13%	9%	27%	5%
PJ Masks	8%	12%	8%	8%	10%	13%	9%	7%	2%
Dr Panda	8%	12%	6%	6%	10%	10%	9%	2%	11%
Kahoot læringsspill	8%	0%	4%	0%	8%	8%	11%	15%	13%
Cooking Mama	6%	0%	4%	3%	10%	3%	9%	2%	17%
Sago Mini World (flere)	6%	3%	6%	5%	5%	3%	18%	1%	6%

Kryss av hvilke konsollspill barnet ditt har spilt.

Topp 25 spill, andel per alder og kjønn

Spill	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Mario Kart 8 Deluxe	43%	40%	27%	38%	37%	55%	47%	57%	31%
Minecraft (konsoll)	36%	17%	15%	35%	18%	50%	32%	69%	36%
Ingen av disse (konsoll)	28%	38%	46%	29%	42%	13%	30%	8%	27%
Roblox (konsoll)	22%	10%	8%	14%	15%	35%	14%	43%	28%
Mario Party Superstars	22%	18%	10%	24%	15%	30%	25%	27%	22%
Super Mario Bros. Wonder	16%	15%	4%	18%	11%	17%	18%	26%	11%
Just dance	14%	8%	6%	11%	15%	12%	12%	15%	28%
FC24 eller annet FIFA spill (konsoll)	12%	2%	2%	8%	3%	25%	9%	31%	6%
My Friend Peppa Pig	10%	10%	15%	3%	16%	5%	18%	1%	14%
The LEGO Movie Video Game	9%	3%	0%	9%	6%	12%	7%	17%	8%
Flåklypa Grand Prix	8%	7%	2%	14%	3%	7%	2%	12%	14%
LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	7%	10%	0%	14%	2%	3%	4%	14%	5%
Paw Patrol The Movie Adventure City Calls	7%	0%	10%	5%	5%	12%	19%	2%	6%
Animal Crossing: New Horizons	7%	3%	6%	3%	11%	12%	7%	5%	6%
Super Mario Maker 2	5%	5%	0%	6%	2%	8%	2%	14%	2%
Mario Kart Live: Home Circuit	5%	0%	2%	5%	2%	2%	4%	15%	9%
Bluey: The Videogame	5%	8%	8%	5%	5%	3%	7%	1%	6%
CoComelon: Play with JJ	5%	5%	4%	5%	8%	3%	9%	0%	8%
Kaptein Sabeltann	5%	8%	0%	0%	5%	12%	2%	6%	6%
Annet (konsoll)	4%	5%	2%	3%	5%	5%	4%	6%	5%
Sonic Mania Xbox One Game	4%	5%	2%	3%	0%	10%	4%	6%	5%
Hot Wheels Unleashed PS5 Game	4%	3%	0%	11%	0%	8%	0%	9%	0%
Kirby's Return to Dreamland Deluxe	4%	2%	2%	6%	3%	7%	2%	7%	3%
PJ Masks: Heroes of The Night	4%	8%	2%	3%	6%	2%	5%	1%	2%
Gigantosaurus The Game	4%	8%	0%	2%	2%	8%	2%	5%	2%

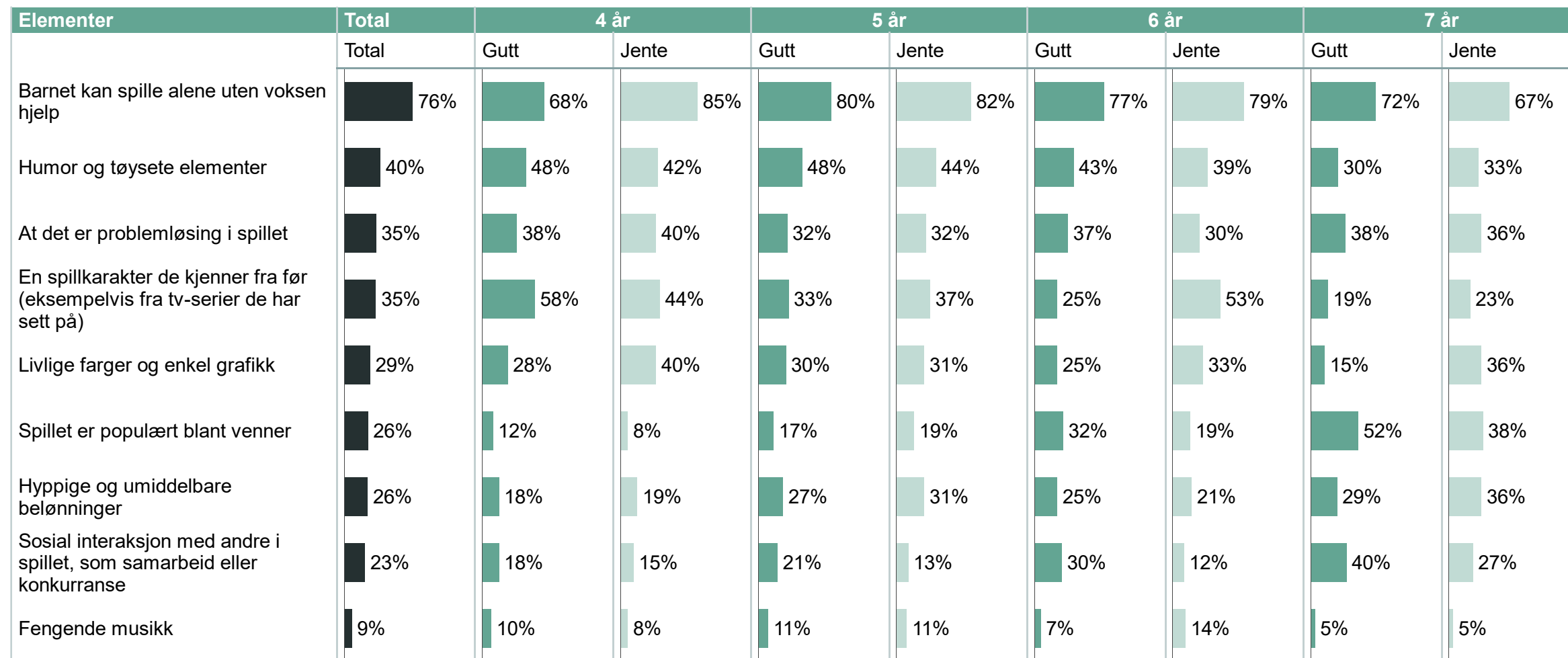
Velg mekanikker i spill ditt barn liker best / spiller mest.

Andel per alder og kjønn

Mekanikker	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Bygge	48%	42%	15%	53%	32%	58%	51%	74%	38%
Styre kjøretøy (bil/fly/båt)	41%	48%	17%	56%	29%	50%	35%	58%	20%
Fargelegge	39%	33%	71%	33%	61%	10%	60%	13%	52%
Løpe og hoppe i hinderløyper	33%	28%	13%	33%	37%	52%	39%	36%	25%
Sortere / flytte på ting	30%	52%	44%	24%	42%	20%	23%	20%	27%
Puzzle	24%	35%	35%	33%	34%	13%	32%	6%	17%
Lage avatarer (sminke og klær osv)	23%	8%	33%	8%	35%	8%	39%	13%	45%
Lete etter gjenstander/gjemsel	23%	27%	25%	24%	18%	23%	9%	33%	19%
Simulere daglige oppgaver	22%	15%	21%	20%	26%	25%	26%	12%	39%
Lage mat	19%	28%	15%	12%	35%	8%	26%	5%	25%
Skyte	18%	12%	4%	21%	10%	33%	9%	40%	2%
Løse gåter	17%	13%	17%	6%	16%	23%	9%	27%	17%
Huske ting (eks memory)	16%	10%	29%	23%	24%	13%	9%	7%	14%
Danse	9%	3%	13%	9%	8%	3%	16%	7%	16%
Lese / høre interaktiv historie	7%	5%	13%	8%	6%	2%	11%	5%	13%
Lage musikk	7%	5%	6%	6%	5%	5%	9%	6%	14%

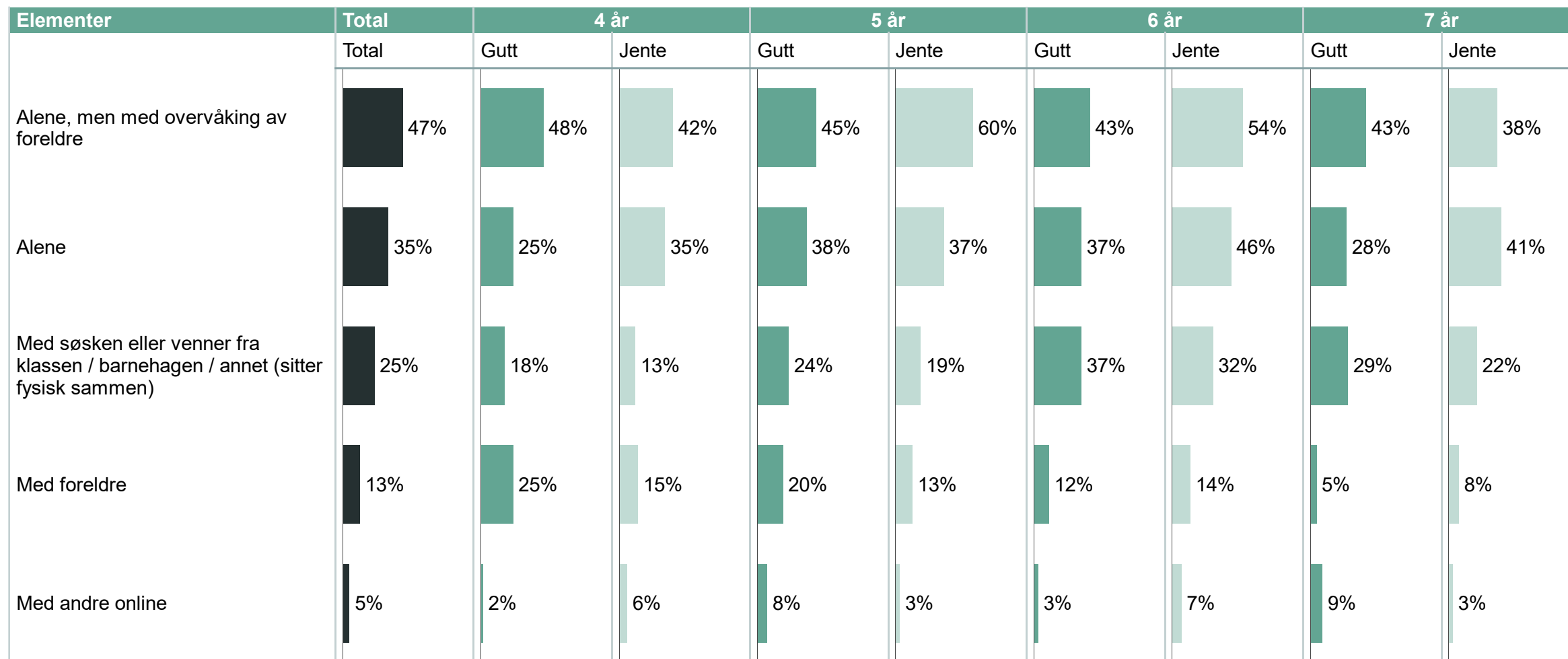
Hva tror du er viktig ved et spill for at barnet ditt skal like det?

Andel per alder og kjønn



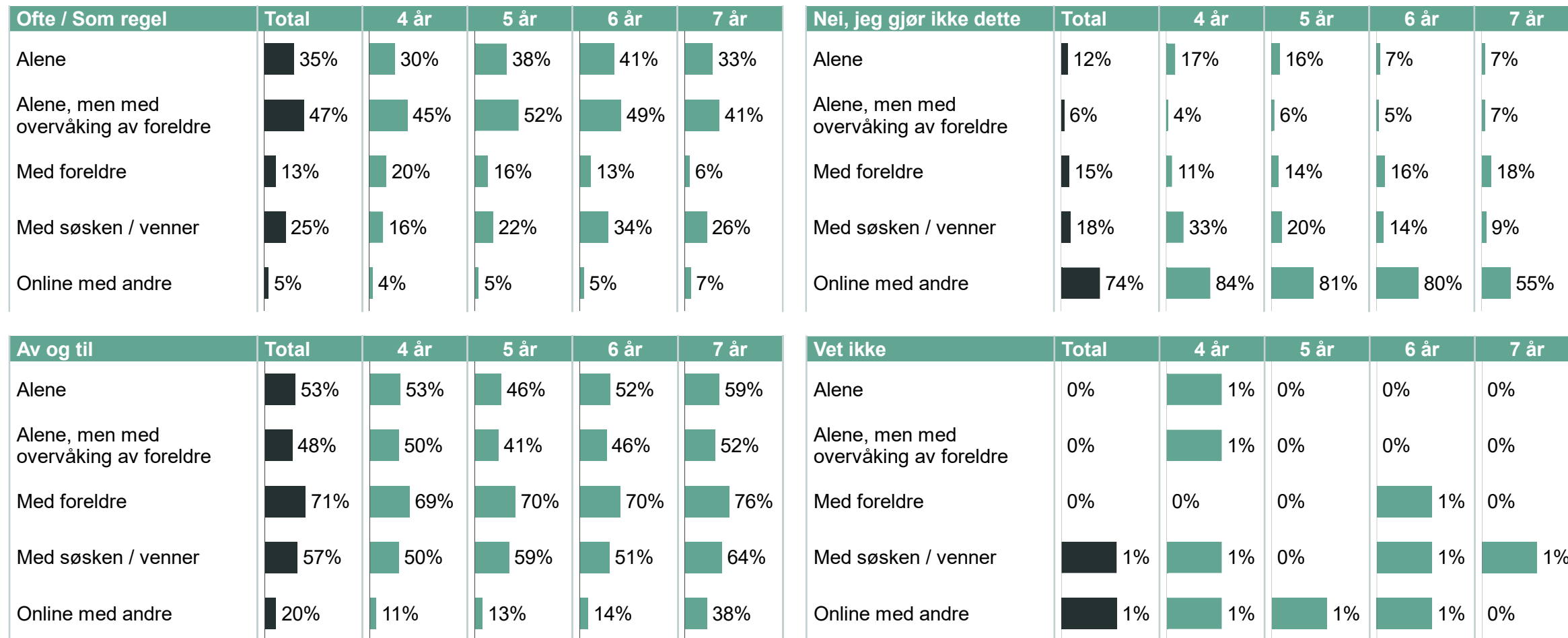
Hvem spiller barnet ditt spill med?

«Ofte / som regel» Andel per alder og kjønn



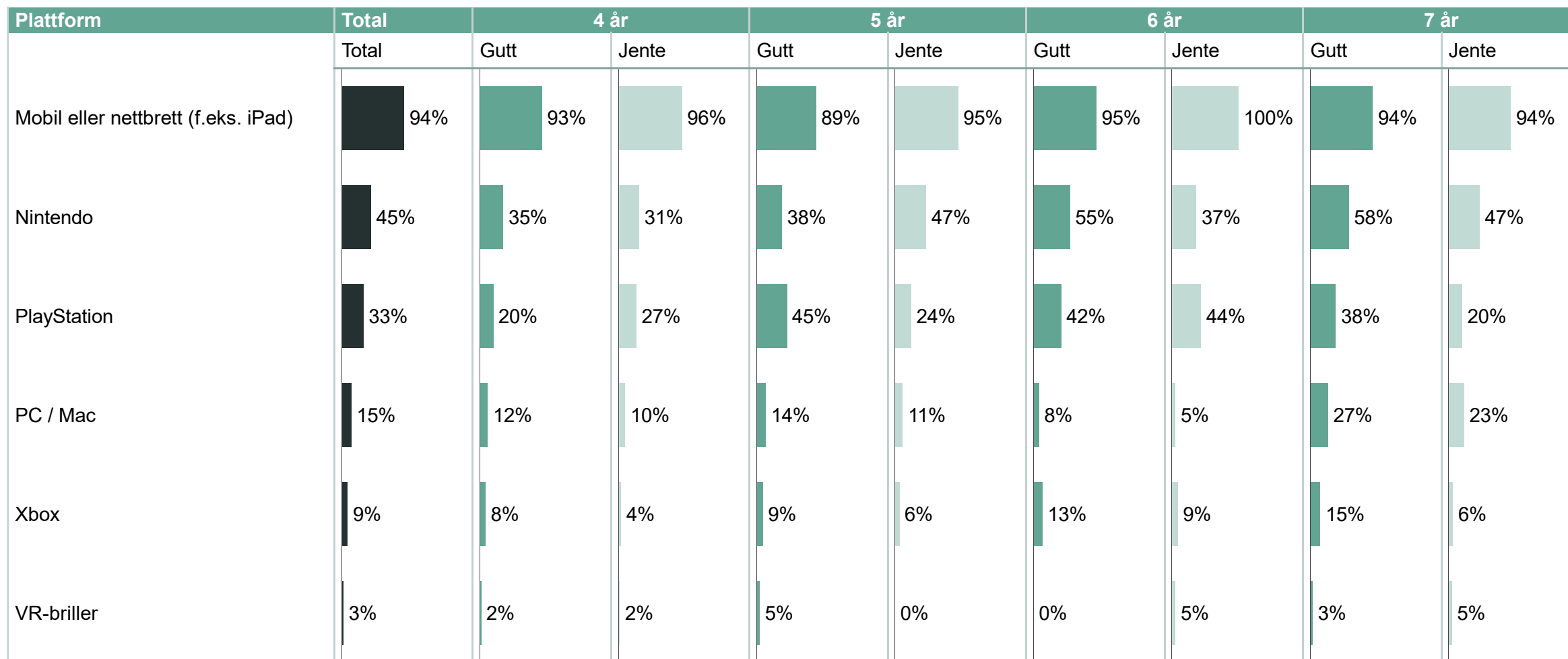
Hvem spiller barnet ditt spill med?

Andel per alder



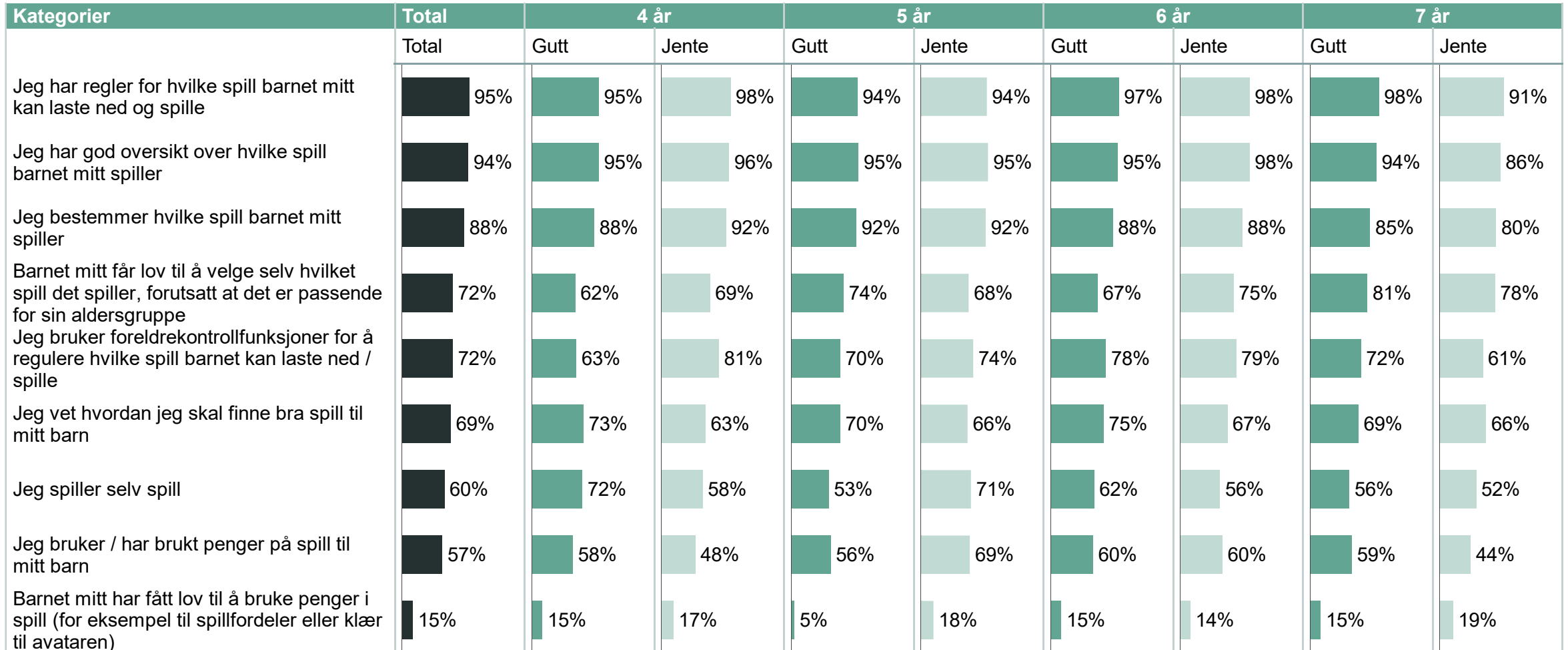
Hvor spiller barnet ditt spill?

Andel per alder og kjønn



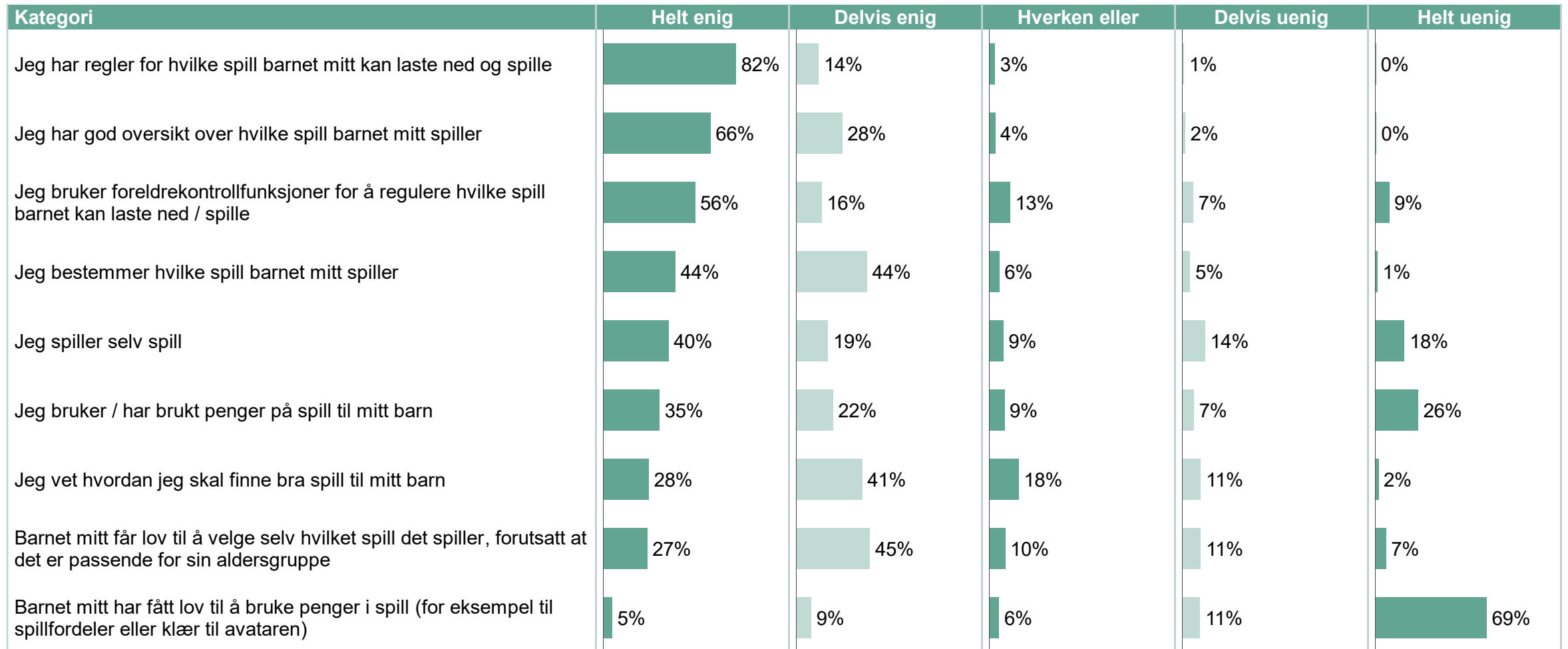
Vi ønsker å vite mer om ditt forhold til ditt barns spill og spillvaner.

«Helt enig + delvis enig». Andel per alder og kjønn



Vi ønsker å vite mer om ditt forhold til ditt barns spill og spillvaner.

Andel totalt



Velg 3 grunner som ville sannsynliggjort at du kunne brukt penger på et dataspill for ditt barn? Andel per alder og kjønn

Kategorier	Total	4 år		5 år		6 år		7 år	
	Total	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Når spillet tydelig har pedagogiske fordeler som bidrar til barnets læring	55%	53%	63%	62%	53%	57%	70%	38%	48%
Når jeg tror at spillet er av høy kvalitet	31%	37%	44%	30%	34%	30%	28%	20%	36%
Når barnet har lyst til å spille det / liker spillet godt	30%	28%	27%	32%	31%	30%	30%	30%	30%
Når barnet har ønsket seg spillet i gave	26%	18%	19%	29%	31%	22%	21%	34%	27%
Når spillet fremmer familieaktiviteter eller aktiviteter med venner og kan spilles sammen	24%	27%	21%	20%	15%	28%	26%	31%	17%
Når spillet er reklamefritt eller unngår muligheten for ytterligere kjøp	23%	15%	50%	27%	21%	20%	28%	17%	11%
Når spillet er anbefalt av lærere eller utdanningseksperter	22%	25%	27%	24%	15%	20%	19%	15%	31%
Når barnet fortjener en belønning	21%	20%	8%	23%	19%	28%	23%	22%	20%
Når spillet er populært blant barnets venner / jevnaldrende	11%	8%	6%	8%	5%	15%	9%	15%	16%
Når spillet tillater foreldrekontroll	9%	8%	6%	12%	10%	8%	5%	9%	9%
Ingen av disse	5%	28%	21%	21%	16%	7%	12%	3%	9%
Når spillet er på norsk	5%	8%	2%	0%	6%	8%	7%	1%	6%
Når jeg er stresset og trenger en pause	5%	7%	2%	3%	8%	2%	4%	3%	8%

Hva er viktig for deg i valg av spill til barnet?

Andel totalt

Kategori	Svært viktig	Ganske viktig	Verken eller	Lite viktig	Helt uviktig
Spillet er passende for barnets alder	69%	26%	5%	1%	0%
Spillet ser morsomt og underholdende ut	27%	59%	10%	2%	1%
Spillet bidrar til kreativ utfoldelse / stimulerer kreativitet	26%	58%	14%	1%	1%
Spillet har positive anmeldelser og rangeringer	33%	46%	16%	3%	2%
Spillet utvikler barnets motorikk eller sanser	22%	53%	22%	3%	0%
Spillet bidrar til å lære noe skoleforberedende (matte / lesing)	20%	52%	25%	3%	0%
Spillet handler om problemløsning (eksempelvis løse en utfordring i spillet)	18%	52%	27%	2%	1%
At spillet er anbefalt av andre jeg kjenner	16%	34%	34%	11%	4%
Spillet er gratis	17%	33%	33%	12%	5%
Spillet er på norsk	17%	33%	32%	13%	5%
Spillet er sosialt og kan spilles sammen med andre	14%	31%	31%	18%	6%
Spillet er enkelt tilgjengelig, for eksempel dukker opp på topp i App Store	12%	32%	33%	14%	10%
At jeg kjenner til konseptet fra før (feks via barneTV eller fra egen barndom)	6%	24%	42%	18%	9%
At jeg også spiller spillet eller kunne tenkt meg å spille	5%	20%	36%	24%	16%
Det er et norskprodusert spill	3%	13%	45%	23%	16%



De små spillerne

4 til 7 åringer om dataspill

*En kvalitativ og kvantitativ innsiktsrapport laget av inFuture
på vegne av Norsk filminstitutt*

