

BARN OG MEDIER 2020

Gaming og pengebruk i dataspill

Delrapport 3
April 2020



Innhold

Forside	1
Forord	3
Hvor mange gamer?	5
Hva synes barn og unge er bra og dårlig med gaming?	7
Hvilke spill er mest populære?	11
Hvor stor andel har spilt spill med aldersgrense 18 år?	12
Bruk av penger i spill	15
Om Barn og medier 2020	19

Forord

For å bidra til et oppdatert kunnskapsgrunnlag om barn og unges medievaner, har Medietilsynet gjennom mange år jevnlig gjennomført landsomfattende kartlegginger både blant de unge selv og foreldre. I Barn og medier 2020 har cirka 3.400 9 – 18-åringene fra 51 skoler i alle landets fylker deltatt. Respondentene har svart på spørsmål om egen mediebruk og opplevelser knyttet til nett og mobil, dataspill og sosiale medier. Spørsmålene om kildekritikk og falske nyheter er stilt bare til 13-18-åringene. I denne aldersgruppen har cirka 2.000 svart på undersøkelsen.

Resultatene fra Barn og medier 2020 blir presentert gjennom flere tematiske delrapporter. Denne tredje delrapporten omhandler dataspill, og svarer blant annet på følgende spørsmål: Hvor høy andel barn og unge spiller dataspill? Hvem spiller mest? Hvilke spill er mest populære? Er det vanlig at barn og unge bruker penger i gaming? Hva synes barn og unge er bra og dårlig med gaming?

Andelen barn og unge som spiller dataspill øker år for år, viser Medietilsynets Barn og medier-undersøkelser. 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene oppgir at de spiller i 2020, mot 96 prosent av guttene og 63 prosent av jente i 2018.

Medietilsynet er opptatt av at alle barn skal få holde på med de fritidsaktivitetene de ønsker, innenfor trygge rammer. Og for de aller fleste spillere er dataspill en kilde til inspirasjon, underholdning og nye bekjenskaper. Dataspill er langt fra bare en passiv aktivitet; i mange spill må spilleren ta aktive valg, løse utfordringer og forholde seg til konsekvensene av de valgene som tas.

Men dataspill er for noen familier også en kilde til frustrasjon og problemer. Ofte er opptakten at foreldre mener de unge spiller for mye, og konfliktnivået kan forsterkes dersom foreldrene oppfatter spill som en inaktiv og usosial aktivitet.

Hovedfunn i delrapport 3

- 86 prosent av 9 – 18-åringene spiller dataspill; 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene. (Sammenlignet med 2018 spilte 96 prosent av guttene og 63 prosent av jentene.)
- Nesten seks av ti 9 – 18-åringene som spiller dataspill sier seg enige i at gaming er sosialt.
- Sju av ti av 9 – 18-åringene som spiller dataspill mener det gjør dem flinkere i engelsk.
- 58 prosent av 9 – 18-åringene som spiller spill har kjøpt noe med ekte penger i et spill, enten selv eller ved at foreldrene har kjøpt noe for dem.
- 55 prosent av gutter på 15 – 16 år har kjøpt lootbokser.
- Nesten fire av ti 9 – 18-åringene som har kjøpt noe med ekte penger i et spill, spurte ikke foreldrene først sist gang de gjorde et slikt kjøp.

- 54 prosent av 9 – 18-åringene som spiller spill, har spilt spill med aldersgrense 18 år. Andelen øker betydelig med alder, og er klart størst blant guttene.
- Fire av ti 9 – 18-åringer mener de bruker mye tid på gaming.

Første delrapport fra Barn og medier 2020 handlet om sosiale medier og skadelig innhold på nett, og ble offentliggjort 11. februar 2020. Den andre delrapporten omhandler kompetanse relatert til kildekritikk og falske nyheter, og ble publisert 26. februar 2020.

Utover året kommer Medietilsynet til å legge fram flere delrapporter fra undersøkelsen. Følgende temaer blir omtalt i kommende delrapporter:

- Deling av nakenbilder og seksualisert innhold
- Medie- og nyhetsvaner
- Personvern
- Eksponering for reklame og markedsføring

En samlet rapport om resultatene fra Barn og Medier 2020 blir publisert høsten 2020. Parallelt med denne undersøkelsen har Medietilsynet gjennomført en undersøkelse blant cirka 2000 foreldre med barn fra ett til 17 år, der de svarer på spørsmål om sine barns mediebruk. Resultatene fra denne undersøkelsen presenteres i en egen rapport.

Medietilsynet har i arbeidet med Barn og medier 2020 fått innspill fra mange sentrale aktører som jobber på barn og medier-feltet, blant andre Kripos, Forbrukertilsynet og Redd Barna. I tillegg har Medietilsynet gjennomført gruppesamtaler med barn og unge i forbindelse med at spørreskjemaet ble utviklet. Tusen takk til alle som har bidratt til årets undersøkelse!

Barn og medier 2020 er finansiert i samarbeid mellom Kulturdepartementet, Barne- og familiedepartementet, Justis- og beredskapsdepartementet og Kunnskapsdepartementet.

Sentio Research har gjennomført undersøkelsene på oppdrag fra Medietilsynet. Medietilsynets prosjektleder har vært Thea Grav Rosenberg.

Medietilsynet håper Barn og medier 2020 bidrar til økt innsikt i viktige aspekter ved barn og unges digitale mediehverdag!

Fredrikstad, 1. april 2020

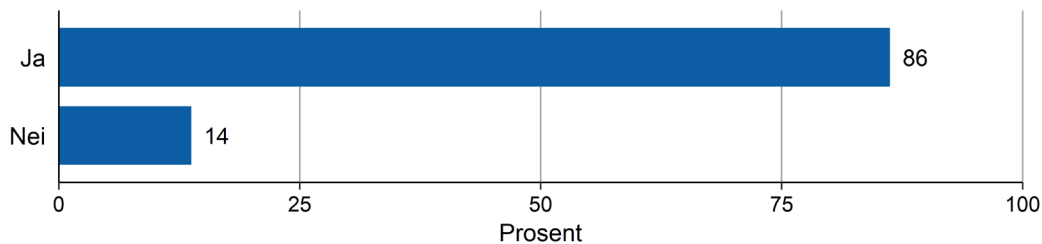
Mari Velsand

direktør i Medietilsynet

Hvor mange gamer?

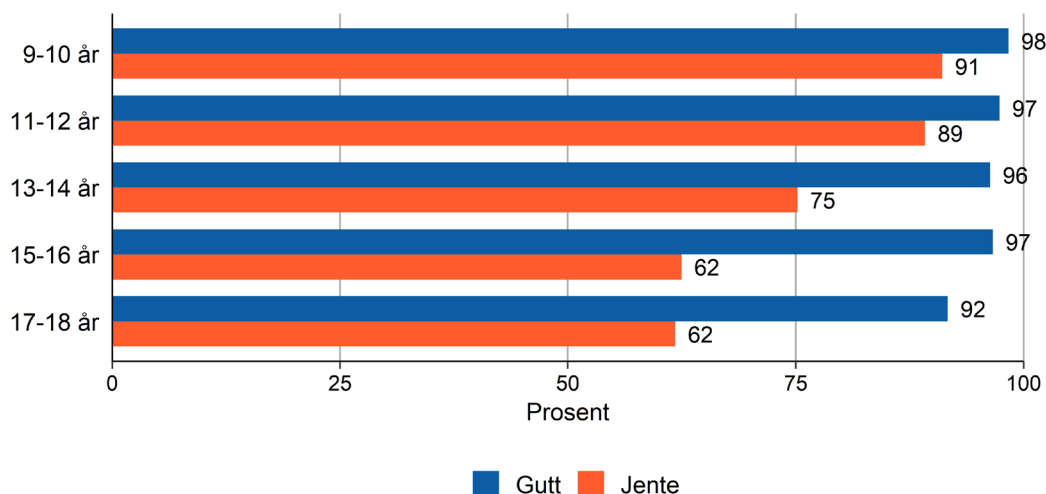
9 – 18-åringene fikk ulike spørsmål knyttet til spill, gaming og aldersgrenser på spill.

Figur 1: Spiller du spill (for eksempel på pc, Playstation, mobil og nettbrett)? Prosentandel 9 – 18-åringene. N=3234.



86 prosent av 9 – 18-åringene spiller spill på PC, Playstation, mobil, nettbrett eller lignende. 14 prosent sier at de ikke spiller spill. Her er det relativt store forskjeller både etter kjønn og alder, illustrert i figur 2.

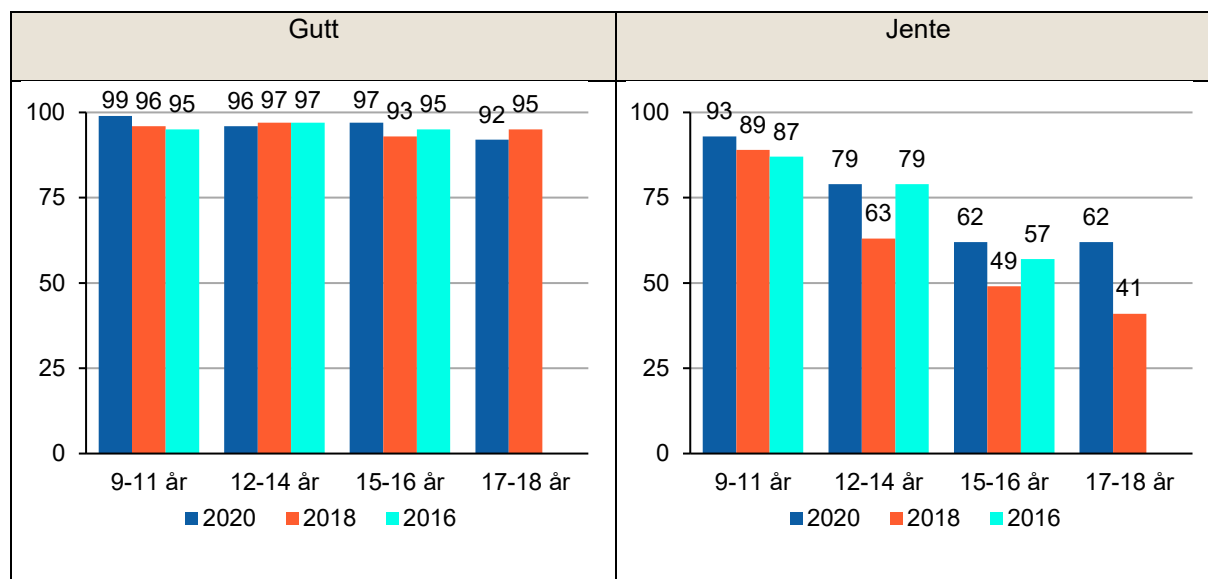
Figur 2: Prosentandel gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill.



- En betydelig høyere andel gutter enn jenter spiller spill (96 mot 76 prosent). Kjønnforskjellen øker med barnas alder og er aller størst blant 15 – 16-åringene. I denne gruppen spiller 97 av guttene og 62 prosent av jentene spill.
- Andelen som spiller spill avtar med alder – fra 95 prosent av 9 –10-åringene, til 77 prosent av 17 – 18-åringene.
- Spesielt blant jentene blir det mindre vanlig å spille spill jo eldre de er. 91 prosent av jenter i 9 – 10-årsalderen spiller, mot 62 prosent i 15-18-årsalderen spiller. Blant guttene er andelen som spiller spill stabilt høy, uavhengig av alder (over 90 prosent).

Figur 3 viser utviklingen over tid i andelen barn og unge som spiller spill.

Figur 3: Prosentandel gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill. Tidsserie.



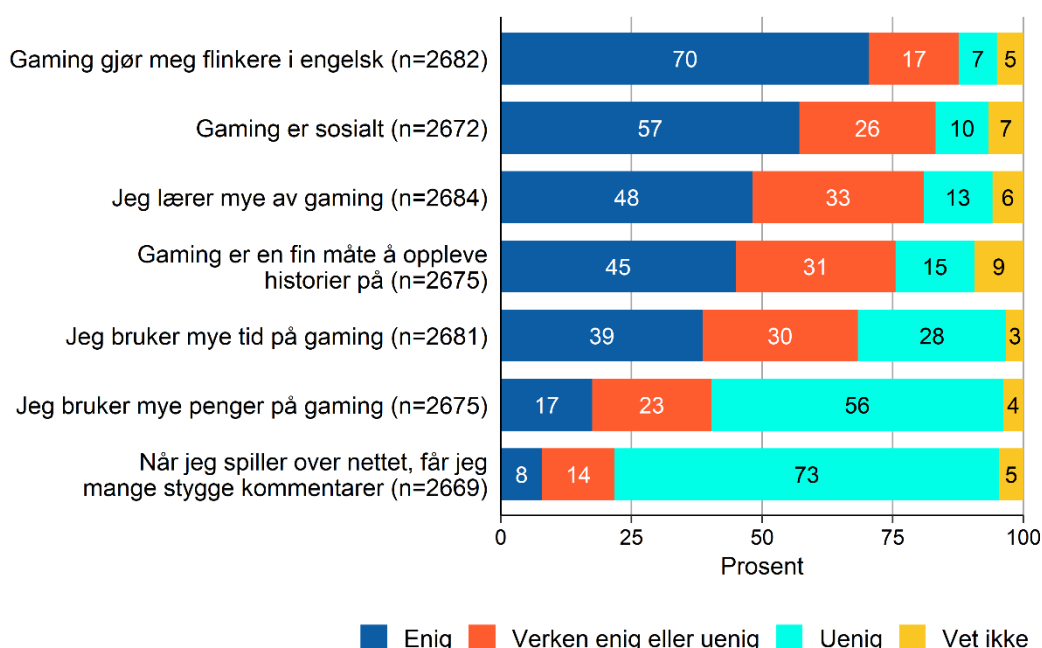
Andelen 9 – 18-åringene som spiller spill, har økt noe fra 2018 til 2020. Dette gjelder spesielt jentene, hvor andelen spillere har økt i alle aldersgrupper. For jenter i 9 – 11-årsalderen og 15 – 16-årsalderen er andelen som spiller spill også større enn i 2016. Blant jenter i 12-14-årsalderen er andelen som spiller like stor i 2020 som i 2016.

Blant gutter i 9 – 11-årsalderen og 15 – 16-årsalderen øker andelen som spiller, både fra 2016 og 2018. Gutter i 12-14-årsalderen spiller omtrent like mye som de gjorde i 2016 og 2018, mens litt færre spiller blant 17 – 18-åringene nå enn i 2018.

Hva synes barn og unge er bra og dårlig med gaming?

Respondentene som oppga å spille spill, ble bedt om å ta stilling til ulike påstander om gaming, se figur 4.

Figur 4: *Er du enig eller uenig i dette? Prosentandel 9 – 18-åringer som spiller spill.*



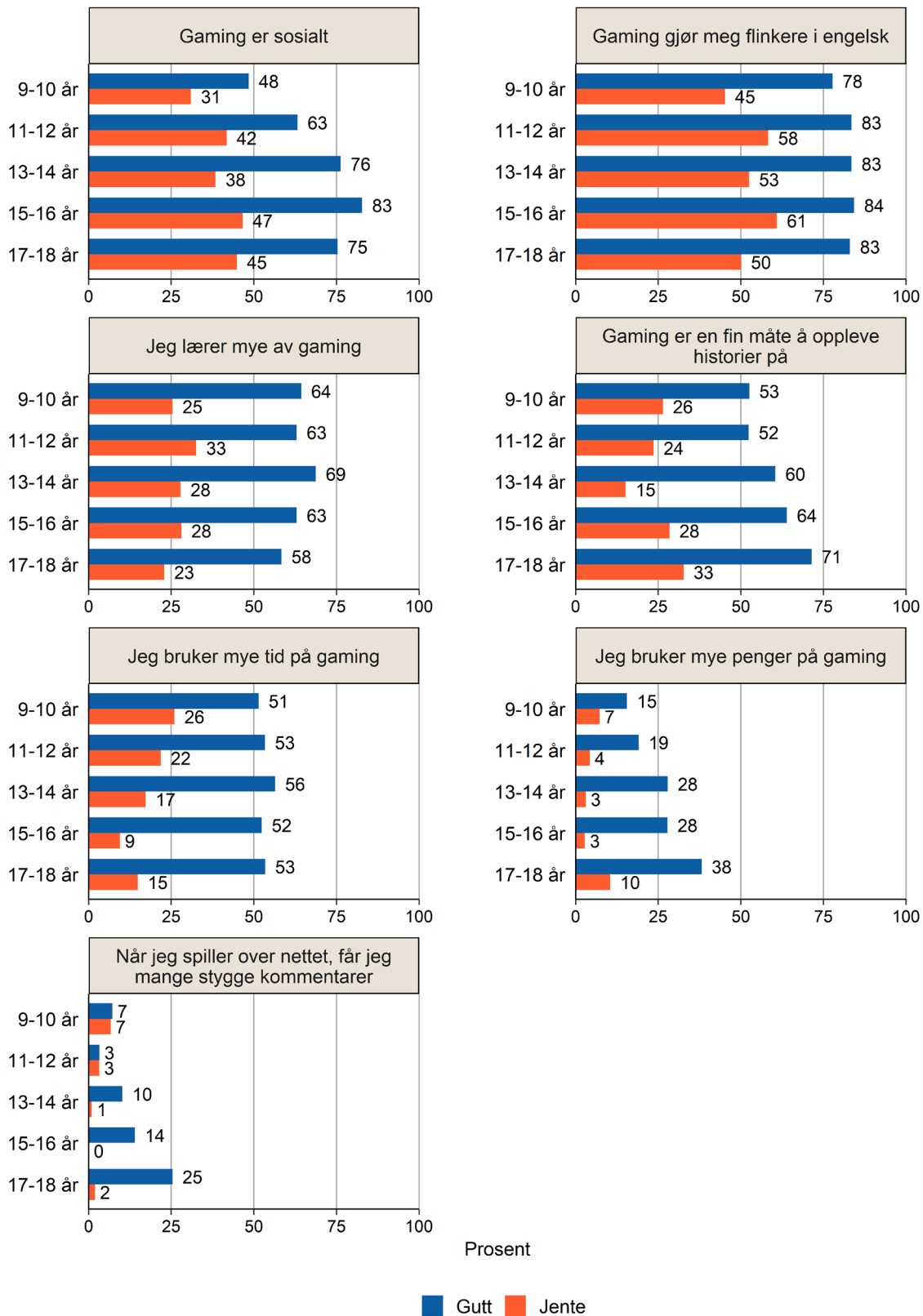
Det er stor enighet blant 9 – 18-åringer som spiller spill, om at *gaming gjør dem flinkere i engelsk*; sju av ti er enige i denne påstanden. Nesten seks av ti er også enige i at *gaming er sosialt*. Litt under halvparten av dem som spiller spill er enige i at de *lærer mye av gaming*, samt at *gaming er en fin måte å oppleve historier på*.

Fire av ti 9 – 18-åringer som spiller sier at de *bruker mye tid på gaming*. Tre av ti er imidlertid uenig i at de bruker mye tid på denne aktiviteten, og en omtrent like stor andel er verken enig eller uenig i påstanden.

Når det gjelder påstandene om at man *får mange stygge kommentarer når man spiller over nettet*, samt at man *bruker mye penger på gaming*, er flest uenige i dette (henholdsvis 73 og 56 prosent), og en relativt liten andel av 9 – 18-åringene er enige (henholdsvis 8 og 17 prosent).

Figur 5 viser andelen gutter og jenter i ulike aldre som spiller spill, og som er *enige* i de ulike påstanden om gaming.

Figur 5: Prosentandel av gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill, som er enige i ulike påstander om gaming.



«Gaming er sosialt»

Nesten seks av ti 9 – 18-åringene som spiller spill, er enige i at gaming er sosialt.

- Gutter er mer enig i dette enn jenter (70 mot 40 prosent). Kjønnforskjellen er signifikant i alle aldersgrupper, men størst blant 13-16-åringene (forskjell på nærmere 40 prosentpoeng).
- Andelen som er enig i at gaming er sosialt, øker med alder: 40 prosent av 9 – 10-åringene som spiller, er enige i denne påstanden, 69 prosent av 15 – 16-åringene og 64 prosent av 17 – 18-åringene. De yngste er i større grad uenige eller usikre.
- Gutter i 15 – 16-årsalderen som spiller, er aller mest enig i at gaming er sosialt (83 prosent).

«Gaming gjør meg flinkere i engelsk»

Sju av ti som spiller spill, mener dette gjør dem flinkere i engelsk.

- Gutter er betydelig mer enig i denne påstanden enn jenter (83 mot 54 prosent). Kjønnforskjellen er stor i alle aldersgrupper, men aller størst blant 9 – 10-åringene og 17 – 18-åringene (33 prosentpoeng forskjell i andelen som er enig i påstanden).
- Andelen som mener gaming gjør dem flinkere i engelsk, er noe lavere blant 9 – 10-åringene (63 prosent) enn blant 11 – 18-åringene (70-75 prosent), og dette gjelder spesielt jentene i 9 – 10-årsalderen (45 prosent).

«Jeg lærer mye av gaming»

Omtrent halvparten av 9 – 18-åringene som spiller spill, mener de lærer mye av denne aktiviteten.

- Guttene er klart mest enige (63 prosent, mot 28 prosent av jentene). Kjønnforskjellen er signifikant i alle aldersgrupper (30-40 prosentpoeng).
- Gutter i 13 – 14-årsalderen er aller mest enig i at de lærer mye av gaming (69 prosent).

«Gaming er en fin måte å oppleve historier på»

45 prosent 9-18-åringene som spiller, er enige i at gaming er en fin måte å oppleve historier på.

- Gutter er betydelig mer enig enn jenter (60 mot 25 prosent). Forskjellen er størst blant 13 – 14-åringene, hvor henholdsvis 60 prosent av guttene og 15 prosent av jentene er enig.
- Andelen som mener gaming er en fin måte å oppleve historier på, øker noe med alder – spesielt blant guttene: Drøye fem av ti gutter i 9-12-årsalderen er enig, mot sju av ti gutter i 17 – 18-årsalderen.

«Jeg bruker mye tid på gaming»

Fire av ti 9 – 18-åringene mener de bruker mye tid på gaming.

- Å mene at de bruker mye tid på gaming, er mer utbredt blant gutter enn jenter (53 mot 19 prosent).
- Andelen som mener at de bruker mye tid på gaming, avtar med alder blant jentene – fra 26 prosent av 9 – 10-åringene, til henholdsvis ni og 15 prosent av 15 – 16-

åringene og 17 – 18-åringene. Blant guttene ligger andelen nokså stabilt mellom 51 og 56 prosent.

«Jeg bruker mye penger på gaming»

17 prosent av 9 – 18-åringene er enig i at de bruker mye penger på gaming. Flertallet er imidlertid *uenig* i dette (56 prosent).

- En lavere andel av jentene enn guttene mener de bruker mye penger på gaming (6 mot 26 prosent). Kjønnforskjellen øker med alder.
- Andelen som sier at de bruker mye penger på gaming, øker med alder blant guttene: 15 prosent av guttene i 9 – 10-årsalderen som spiller, er enige i denne påstanden, mot 38 prosent av guttene i 17 – 18-årsalderen. Blant jentene er andelen som er enige lav i alle aldersgrupper (mellom tre og ti prosent).

«Når jeg spiller over nettet, får jeg mange stygge kommentarer»

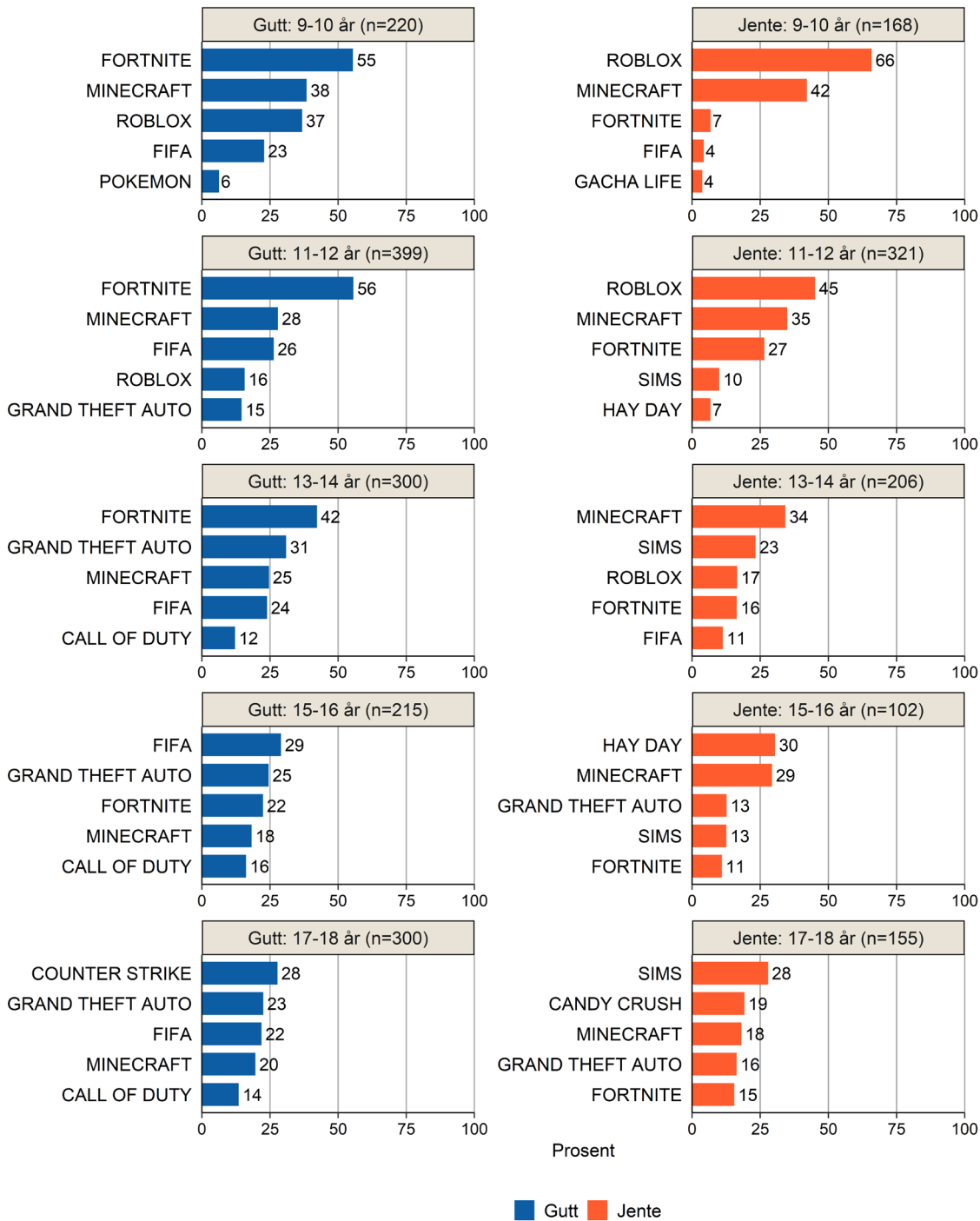
Kun åtte prosent av 9 – 18-åringene er enige i at de får mange stygge kommentarer når de spiller over nettet. Et klart flertall (73 prosent) er *uenige* i denne påstanden.

- Flere gutter enn jenter er enig (12 mot 3 prosent), en kjønnforskjell som øker betydelig med alder.
- Blant guttene øker andelen som får mange stygge kommentarer når de spiller med alder: fra under ti prosent blant gutter under 13 år, til 25 prosent av gutter i 17 – 18-årsalderen.
- Blant jentene avtar andelen som er enige i denne påstanden med alder, men er generelt lav i alle aldersgrupper.

Hvilke spill er mest populære?

Barna som oppga å spille spill, fikk spørsmål om *hvilke spill de spiller mest*, med mulighet for å nevne opp til tre spill. Topp fem blant de mest populære spillene blant gutter og jenter i ulike aldersgrupper er vist i figur 6.

Figur 6: *Hvilke spill spiller du mest? Topp 5 nevnt blant gutter og jenter i ulike aldersgrupper.*



Blant gutter både i alderen 9 – 10 år, 11 – 12 år og 13 – 14 år er Fortnite det aller mest populære spillet; 42-56 prosent oppgir dette. Blant de yngste guttene er også Roblox og Minecraft relativt populære spill (henholdsvis 37 og 36 prosent), og de samme spillene ligger på topp blant jenter i 9 – 10-årsalderen (henholdsvis 66 og 38 prosent).

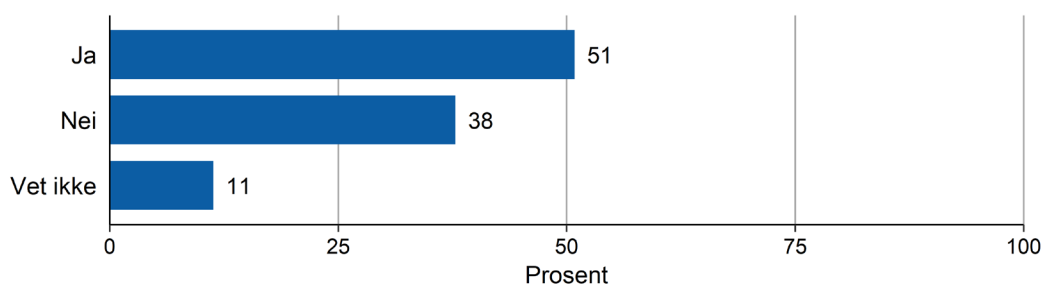
Roblox (45 prosent), Minecraft (35 prosent) og Fortnite (28 prosent) ligger også på topp tre blant jenter i alderen 11 – 12 år. Minecraft er mest populært blant jenter i 13 – 14-årsalderen, etterfulgt av Sims (23 prosent). Sims er det aller mest populære spillet blant 17 – 18-årige jenter (28 prosent), mens jenter i 15 – 16-årsalderen spiller mest Hay Day og Minecraft (henholdsvis 30 og 29 prosent).

I tillegg til Fortnite, Roblox og Minecraft, oppgir mange gutter spill som FIFA, Grand Theft Auto, Call of Duty og Counter Strike, som alle blir mer populære med økende alder. Blant de 15 – 16-årige guttene er FIFA aller mest spilt (29 prosent), etterfulgt av Grand Theft Auto (25 prosent). Grand Theft Auto ligger på andreplass også blant de gutter 13 – 18 år (23 prosent), mens Counter Strike (28 prosent) er aller mest populært blant gutter i 17 – 18-årsalderen. Også en relativt stor andel av de eldre jentene (over 14 år) oppgir Grand Theft Auto på spørsmål om hvilke spill de spiller mest.

Hvor stor andel har spilt spill med aldersgrense 18 år?

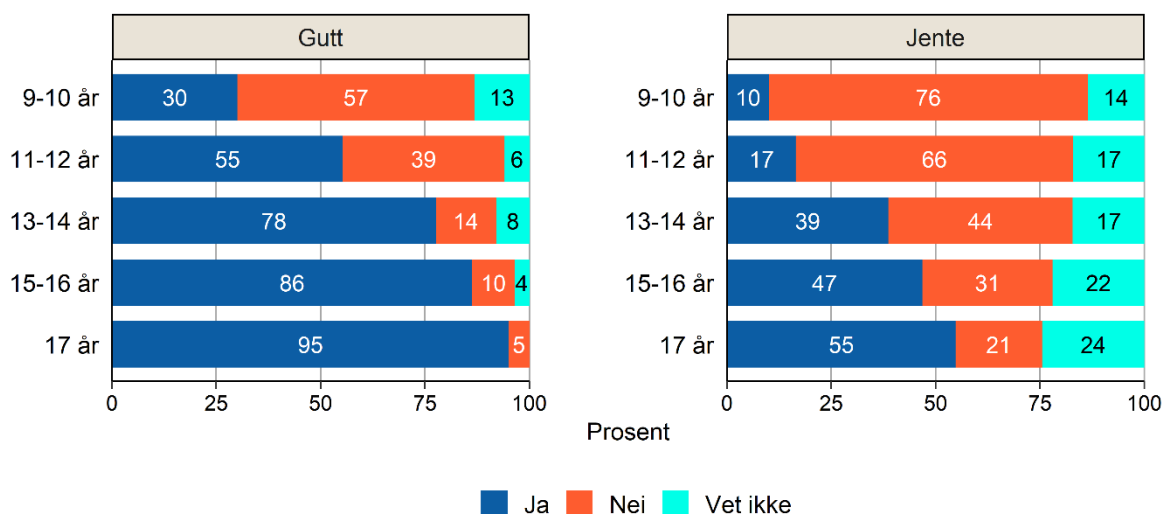
9-17-åringene som spiller spill, fikk også spørsmål om de har spilt spill med aldersgrense 18 år.

Figur 7: **Har du spilt spill med aldersgrense 18 år?** Prosentandel av 9-17-åringene som spiller spill. N=2387.



Drøyt halvparten av 9-17-åringene som spiller spill, har spilt spill med aldersgrense 18 år. 38 prosent sier de aldri har spilt slike spill, mens elleve prosent er usikre.

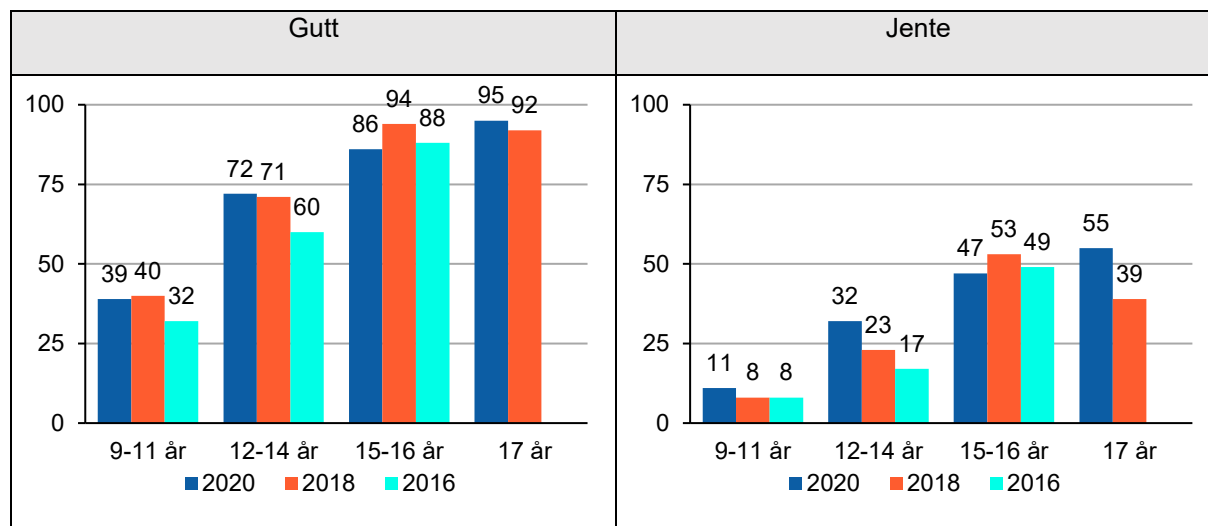
Figur 8: **Har du spilt spill med aldersgrense 18 år?** Prosentandel av gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill.



- En signifikant høyere andel gutter enn jenter under 18 år som spiller spill, har også spilt spill med 18-års aldersgrense (67 mot 29 prosent). Kjønnsskjellen er betydelig i alle aldersgrupper, men aller størst blant barn i 13 – 14-årsalderen, hvor 78 prosent av guttene og 39 prosent av jentene har spilt spill med 18-års aldersgrense.
- Jentene er generelt mer *usikre enn guttene* på om de har spilt spill med aldersgrense 18 år (18 mot 6 prosent).
- Andelen som har spilt spill med 18-års aldersgrense øker naturlig nok med alder: 21 prosent av 9 – 10-åringene som spiller, har spilt slike spill, mot 81 prosent av 17-åringene. Hele 95 prosent av gutter på 17 år har spilt spill med aldersgrense 18 år.

Figur 9 viser utviklingen over tid i andelen barn og unge som har spilt spill med aldersgrense 18 år.

Figur 9: Prosentandel av gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill, som har spilt spill med aldersgrense 18 år. Tidsserie.



Sammenlignet med 2018 er det en liten økning i andelen 9-17-åringer som har spilt spill med aldersgrense 18 år. Økningen er først og fremst blant jentene, både blant 9 – 11-åringer, 12-14-åringer og 17-åringer. Spesielt blant de eldste jentene er økningen betydelig. Andelen jenter i alderen 15 – 16 år som har spilt spill med aldersgrense 18 år har derimot gått noe ned fra 2018, og er omtrent på samme nivå som i 2016.

Blant guttene i 9-14-årsalderen er det kun mindre endringer fra 2018, men andelen som har spilt spill med 18-års aldersgrense er høyere enn i 2016. Blant 15 – 16-årige gutter har andelen gått noe fra 2018, og er omtrent på 2016-nivå. Gutter på 17 år oppgir å ha spilt spill med 18-års aldersgrense i enda mer utstrakt grad i 2020 enn i 2018.

Bruk av penger i spill

I Barn og medier 2020 har vi for første gang stilt ulike spørsmål knyttet til bruk av penger i spill.

Hovedpunkter

- 58 prosent av 9 – 18-åringer som spiller spill har kjøpt noe med ekte penger i spill, enten selv eller ved at foreldrene har kjøpt noe for dem.
- Seks av ti 9 – 18-åringer som selv har kjøpt noe med ekte penger i et spill, enten noe de visste hva var, eller noe som var en overraskelse, spurte foreldrene først sist gang de gjorde et slikt kjøp.

9 – 18-åringene som spiller spill, fikk spørsmål om de noen gang har kjøpt noe med ekte penger i et spill.

Figur 10: **Har du kjøpt noe med ekte penger i et spill?** Prosentandel av 9 – 18-åringer som spiller spill. N=2686. Flere svar mulig.

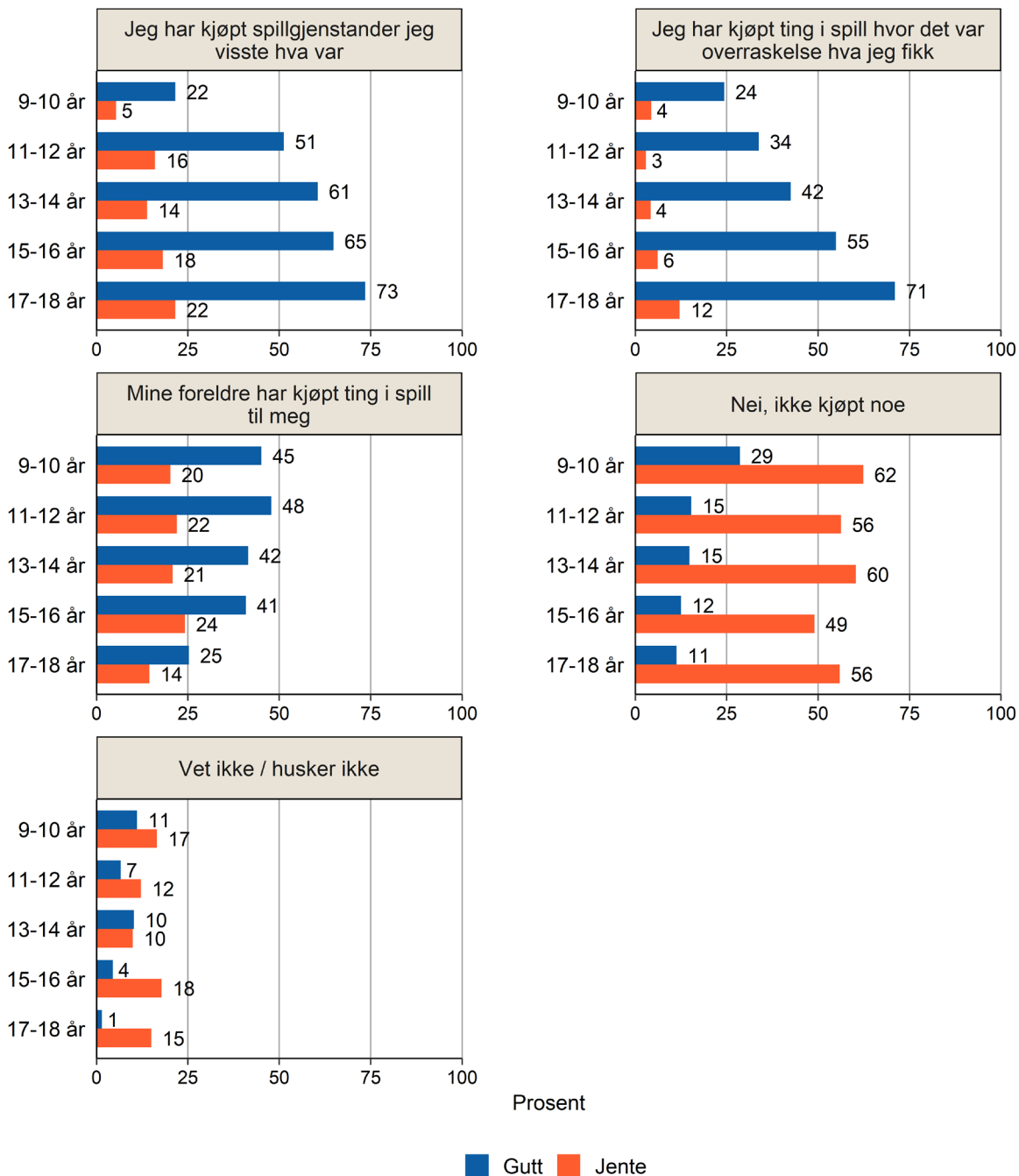


Til sammen 58 prosent av 9 – 18-åringer som spiller spill, har kjøpt noe med ekte penger i spill, enten selv eller ved at foreldrene har kjøpt noe for dem. Fire av ti har selv kjøpt spillgjenstander de visste hva var, og tre av ti har selv kjøpt ting i spill hvor det var en overraskelse hva de fikk. Tre av ti sier at foreldrene har kjøpt ting i spill for dem.

Rundt én av tre 9 – 18-åringer som spiller, har aldri kjøpt noe med ekte penger i spill. Én av ti sier de er usikre eller ikke husker.

Det er store forskjeller mellom gutter og jenter og mellom yngre og eldre barn når det gjelder hvorvidt de har brukt ekte penger i spill, illustrert i figur 11.

Figur 11: **Har du kjøpt noe med ekte penger i et spill?** Prosentandel av gutter og jenter i ulike aldersgrupper som spiller spill.

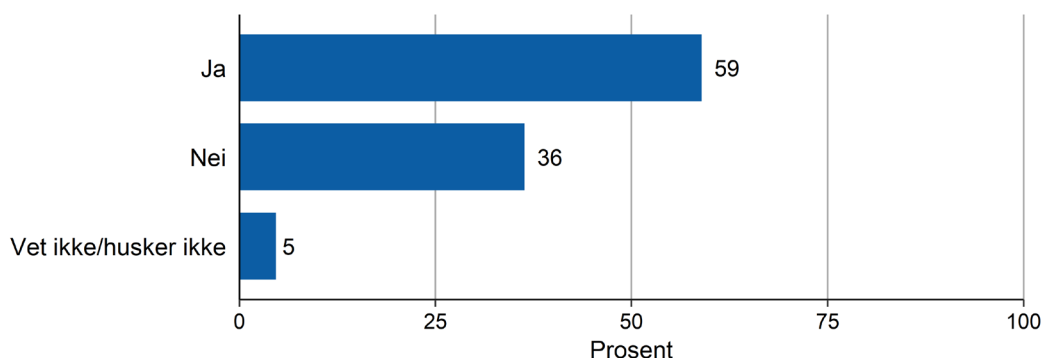


- Betydelig flere gutter enn jenter har kjøpt noe med ekte penger i spill. Blant dem som spiller har henholdsvis 56 av guttene og 15 prosent av jentene kjøpt spillgjenstander de visste hva var. 46 prosent av guttene har kjøpt ting i spill hvor det var en overraskelse hva de fikk, mot fem prosent av jentene. Kjønnforskjellen øker med alder. En større andel gutter enn jenter har fått foreldrene til å kjøpe ting i spill for seg (40 mot 21 prosent). Her *avtar* kjønnforskjellen med alder.

- En betydelig høyere andel jenter enn gutter sier de *ikke* har kjøpt noe med ekte penger i spill (57 mot 16 prosent), eller at de er usikre/ikke husker (14 mot 7 prosent).
- Andelen som har kjøpt noe *selv* med ekte penger i spill, enten noe de visste hva var eller noe som var en overraskelse, øker betydelig med alder: 14 prosent av 9 – 10-åringene har kjøpt noe de visste hva var, og 15 prosent har kjøpt noe som var en overraskelse. Denne andelen øker jevnt med alder, til henholdsvis 54 og 48 prosent blant 17 – 18-åringene.
- Spesielt blant guttene øker andelen som selv har kjøpt noe med ekte penger i spill med alder. Over sju av ti gutter i 17 – 18-årsalderen har kjøpt noe i spill som de visste hva var, og samme andel hadde kjøpt noe som var en overraskelse.
- Andelen som oppgir at foreldrene har kjøpt noe til dem i spill, er noe lavere blant 17 – 18-åringene (21 prosent) enn blant 9 – 16-åringene (32-36 prosent).
- Samtidig som andelen som har kjøpt noe i spill øker med alder, avtar andelen som ikke har kjøpt noe eller ikke husker med alder. Dette gjelder spesielt blant guttene, mens andelen som ikke har kjøpt noe eller er usikre, er nokså stabil blant jenter i ulike aldersgrupper.

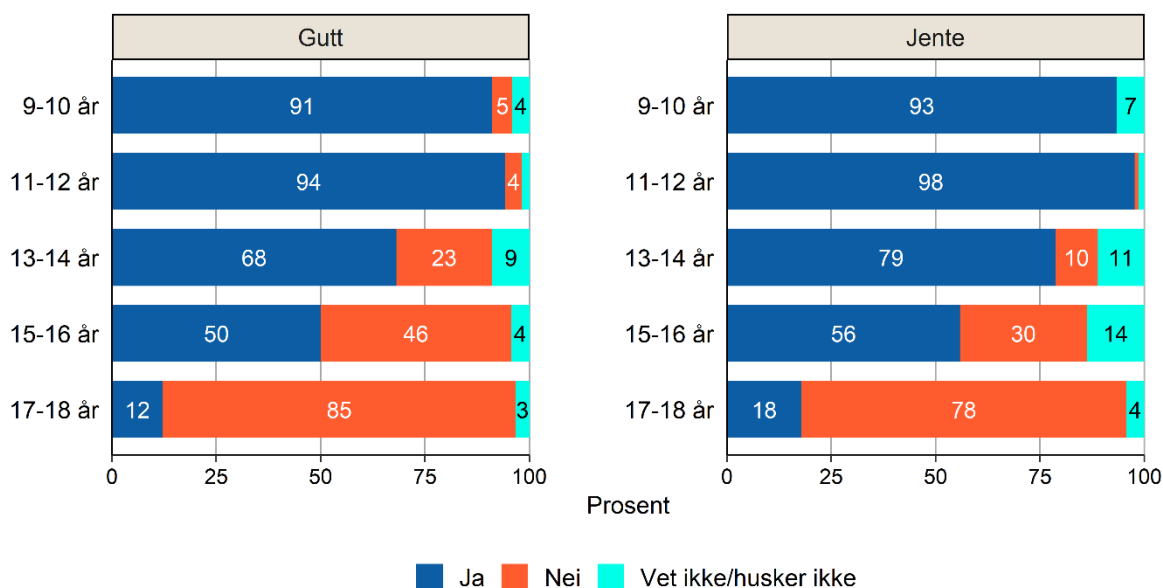
9 – 18-åringene som *selv* har kjøpt noe med ekte penger i spill, fikk spørsmål om de spurte foreldrene sist gang de gjorde et slikt kjøp.

Figur 12: Sist gang du kjøpte noe i et spill, spurte du en av foreldrene dine først? Prosentandel av 9 – 18-åringene som spiller spill, og som selv har kjøpt noe med ekte penger i spill. N=1235.



Seks av ti 9 – 18-åringene som selv har kjøpt noe med ekte penger i et spill, enten noe de visste hva var, eller noe som var en overraskelse, spurte foreldrene først sist gang de gjorde et slikt kjøp. 36 prosent spurte ikke foreldrene sine, og fem prosent er usikre.

Figur 13: **Sist gang du kjøpte noe i et spill, spurte du en av foreldrene dine først?** Prosentandel av gutter og jenter som spiller spill, og som selv har kjøpt noe med ekte penger i spill.



- En høyere andel jenter enn gutter spurte foreldrene sine sist de kjøpte noe med ekte penger i et spill (68 mot 57 prosent). Kjønnsforskjellen er størst blant 13 – 14-åringene (79 mot 68 prosent).
- Andelen som spurte foreldrene sine sist de kjøpte noe i et spill, avtar betydelig med alder. Over 90 prosent under 13 år spurte foreldrene sist dette skjedde, mot 70 prosent av 13 – 14-åringene, 51 prosent av 15 – 16-åringene og kun 13 prosent av 17 – 18-åringene.

Om Barn og medier 2020

- 3395 barn og unge i alderen 9 – 18 år har deltatt i Barn og medier 2020.
- Respondentene har svart på undersøkelsen via et nettbasert spørreskjema i en skoletime.
- Barn og unge på 51 skoler over hele landet har deltatt i årets undersøkelse. Det er god representasjon i alle alderstrinn. Alle fylker er representert og sikrer god geografisk spredning i årets datamateriale.
- Feltperiode: desember 2019 til januar 2020.
- I analysen er utvalget vektet mot befolkningstall for alderen 9 – 18 år hentet fra Statistisk sentralbyrå (SSB), etter kjønn, alder og landsdel slik at fordelingen er identisk med befolkningssammensetningen for de aktuelle gruppene. Feilmarginen varierer med 1 – 1,7 prosentpoeng for totaltallene.
- Høsten 2019 gjennomførte Medietilsynet gruppeintervjuer med barn og unge mellom 9 og 17 år for å få innspill til nye og relevante spørsmål til Barn og medier 2020. Barna fortalte blant annet hva de pleier å gjøre på nett, hva de pleier å se på og hva de mente Medietilsynet burde prioritere å kartlegge i årets undersøkelse.
- I arbeidet med å utforme spørsmål, har Medietilsynet også sett på andre relevante studier om barns digitale hverdag, som for eksempel EU Kids Online, Ungar & Medier (Sverige), SIFO-studier om barn og unge i sosiale medier og Ungdata.
- Barn og medier 2020 er gjennomført av Sentio Research Norge på oppdrag fra Medietilsynet. Medietilsynet er faglig ansvarlig for undersøkelsen både når det gjelder spørsmål og spørsmålsutforming, metode, gjennomføring og rapportering.

Ansvarlig utgiver: Medietilsynet
ISBN 978-82-91977-89-8



Kontakt

www.medietilsynet.no

www.facebook.com/medietilsynet

www.twitter.com/medietilsynet

post@medietilsynet.no