

KANTAR

I strømmen av innhold

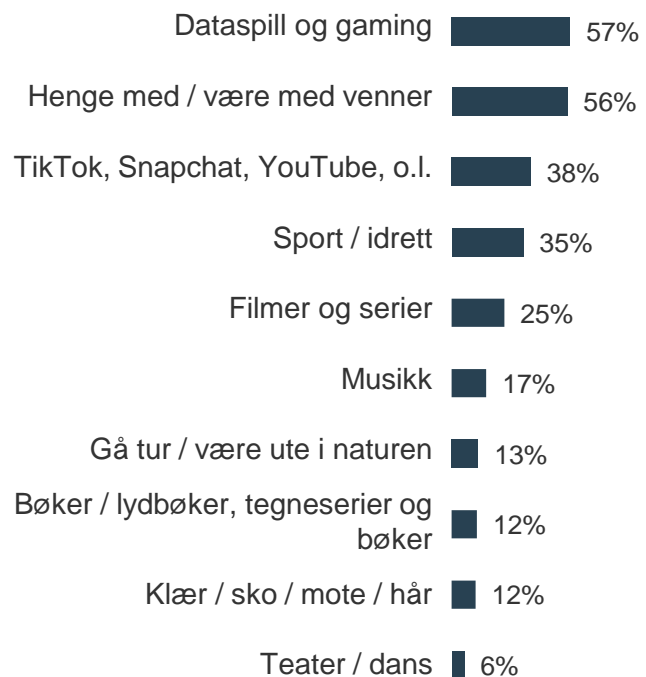
7-14-åringers forhold til filmer, serier og spill

Fullstendig rapport kan lastes ned og leses på
NFI sin nettside [HER](#)



Norsk
filmindustri

Barna har mange interesser, men når de må prioritere hva de liker best å bruke tid på, kommer mediebruk høyt på listen.



Utviklingsfaser | 7-14 år

7-9 år

Balanserer
fysisk lek og
digital
utforskning.

10-12 år

Fra lek til
å snuse på
ungdomstiden.

13-14 år

Endelig sosial
digital.

Utviklingsfase | 7-9 år

Barn i alderen 7–9 år leker fortsatt mye fysisk, og de blir mer og mer interessert i den visuelle, digitale lekeplassen.

- Interessene varierer stort
- Skjerm er mest interessant
- Tale er mindre viktig



Eldre søsken
setter
standarden



Spill er gøy for
moro skyld

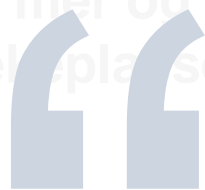


Fysisk lek er fortsatt
viktig

Balanserer
fysisk lek og
digital
utforskning.

Utviklingsfase | 7-9 år

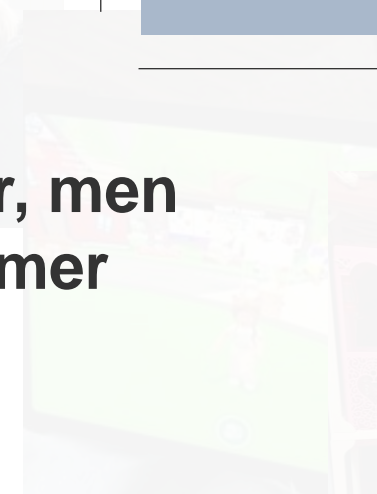
Barn i alderen 7–9 år leker fortsatt mye fysisk, og de blir mer og mer interessert i den visuelle, digitale leksplassen.



Jeg spiller ikke Minecraft så mye lenger, men det gjør heller ikke storebror. Vi spiller mer spillet Zelda og sånn. | Gutt 7 år

- Interessene varierer stort
- Skjerm er mest inntrekkende
- Tale er mindre viktig

Balanserer fysisk lek og digital utforskning.



Spill er gøy for moro skyld

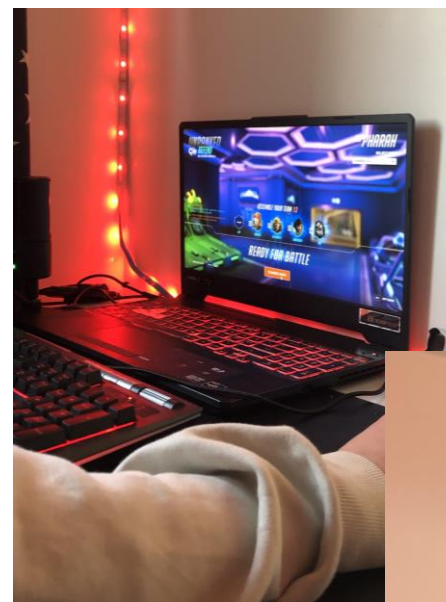


Fysisk lek er fortsatt viktig

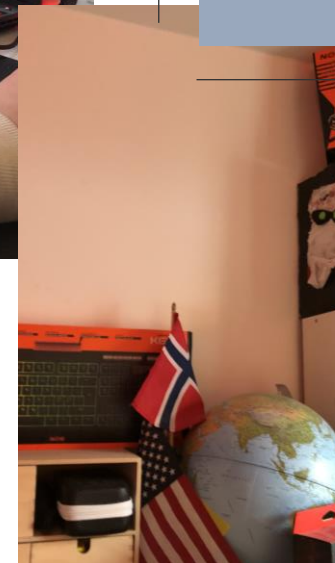
Utviklingsfase | 10-12 år

**Fritidsinteressene styrer/former hverdagen:
Dette påvirker både hvor mye tid barna har til å konsumere, og hvilket innhold de foretrekker**

- Det engelske språk blir viktig
- De venter spent på SOME
- Stor interesse for dataspill



Ny gaming pc er på plass



Eskene står på utstilling

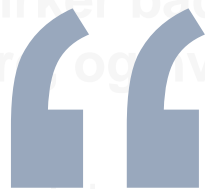


Actionfigurene havner snart på loftet

Fra lek til å snuse på ungdomstiden.

Utviklingsfase | 10-12 år

Fritidsinteressene styrer/former hverdagen:
Dette påvirker både hvor mye tid barna har til å konsumere og hvilket innhold de foretrekker



... B-klassen spiller Roblox, men jeg går i A. Alle i klassen vår har slettet det. | Jente 11 år

- Det engelske språk blir viktig
- De venter spent på SOMF
- Stor interesse for dataspill



Ny gaming pc er på plass



Eskene står på utstilling



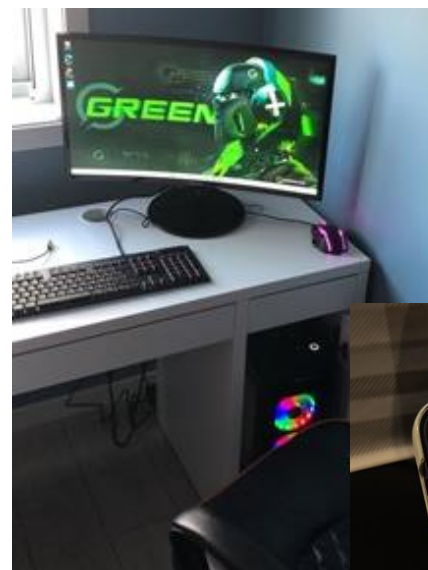
Actionfigurene havner snart på loftet

Fra lek til å snuse på ungdomstiden.

Utviklingsfase | 13-14 år

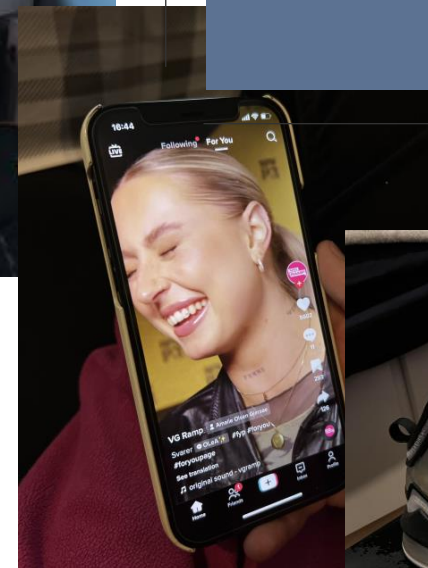
13-14 års alderen er tiden hvor barna for alvor blir ungdom.

- Sosiale medier blir en stor og viktig del av hverdagen.
- Større kjønnsforskjeller
- Det sosiale former individuelle vaner
- Utforsker mer voksent innhold



Gamingutstyret er der for alvor

Endelig sosial digital.



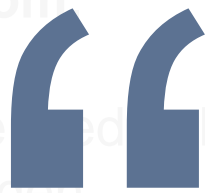
TikTok



Sneakers: Dyrker egne interesser på SOME

Utviklingsfase | 13-14 år

13-14 års alderen er tiden hvor barna for alvor blir ungdom.



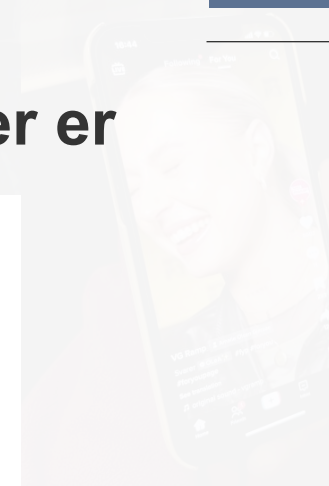
... den vanligste meldingen jeg sender er «kom online». | Gutt 13 år

- Sosiale medier blir en stor og viktig del av hverdagen.
- Større kjønnsforskjeller
- Det sosiale former individuelle vaner
- Utforsker mer voksent innhold

Endelig sosial digital.



Gamingutstyret er der for alvor



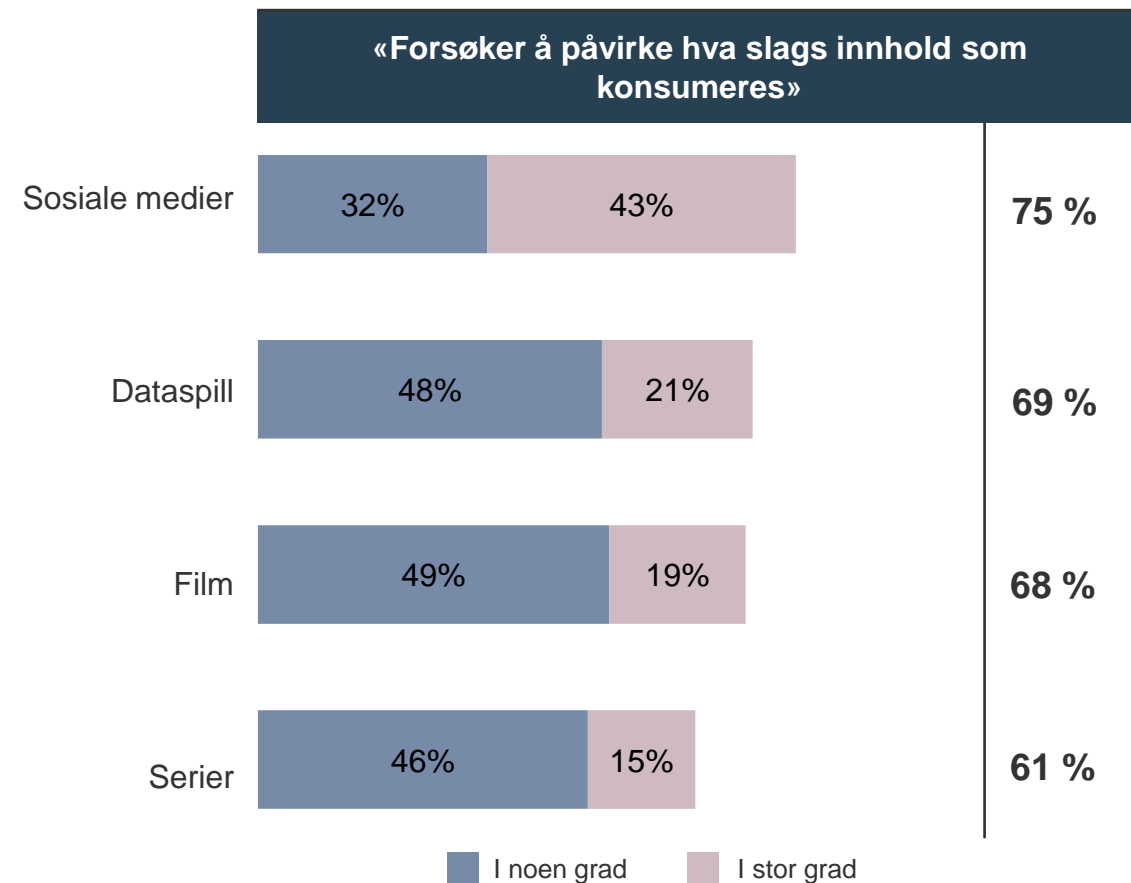
TikTok



Sneakers: Dyrker egne interesser på SOME

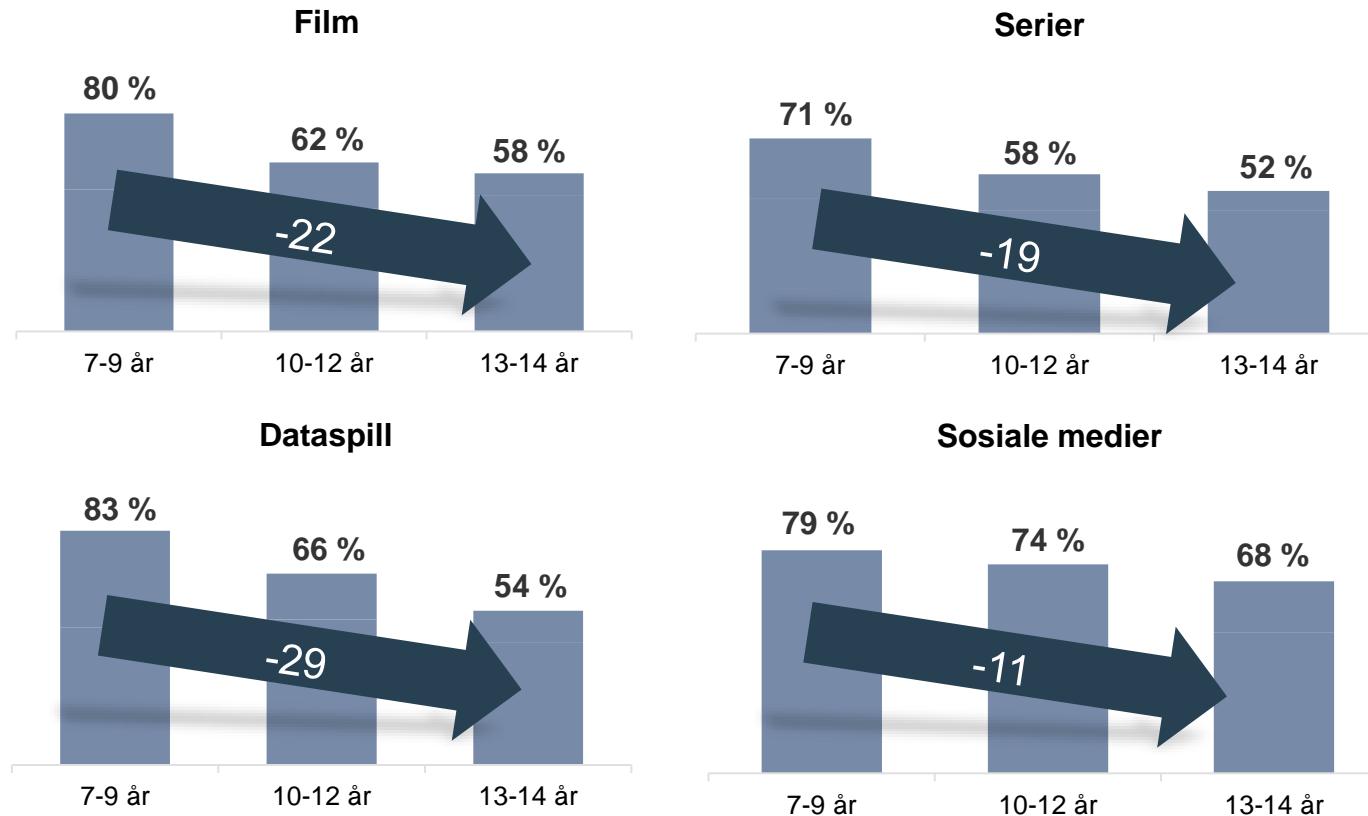
Men hva sier
foreldrene?

De fleste foreldre har et ønske om å påvirke – i alle fall litt



Grafen viser andelen foreldre blant 7-14 åringer som forsøker å påvirke hva slags innhold barna konsumerer på sosiale medier og i dataspill, filmer og serier

Ønsket om å påvirke blir mindre når barna blir eldre



Foreldrenes ønske om å påvirke konsumet er størst blant de som har barn 7-9 år

Grafen viser andelen foreldre blant 7-14 åringer som forsøker å påvirke hva slags innhold barna konsumerer på sosiale medier og i dataspill, filmer og serier

A laptop screen is shown in a dimly lit environment. The screen displays a YouTube video of Peppa Pig and her father, Mr. Pig, in a boat. Below the video, the text 'Mr Robot is walking in the grass, but the key went missing...' is visible. To the right of the video, there is a 'SUBSCRIBE' button and a 'Related Photos' section showing a photo of sheep. The background of the laptop screen is dark, and the keyboard is visible in the foreground.

Da barna begynte å styre det selv, var det mer ut av NRK Super, og inn på Netflix og YouTube.

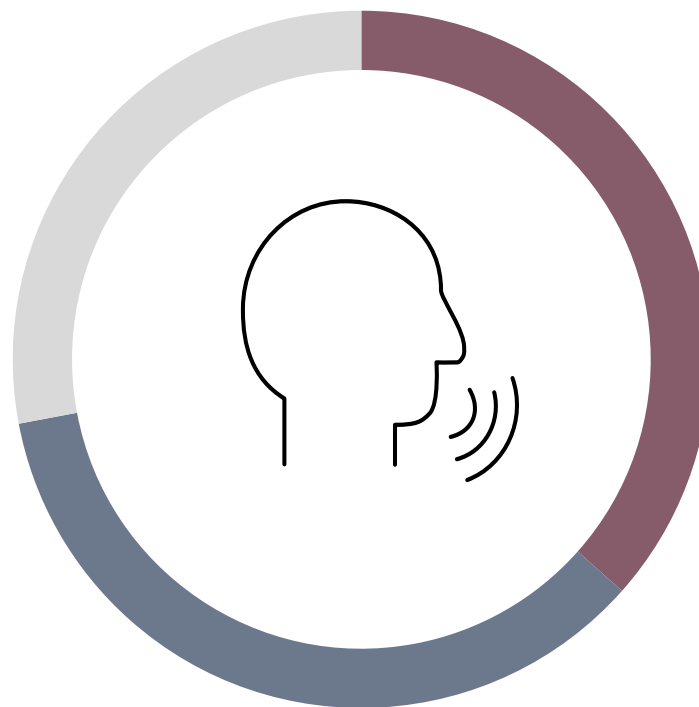
| Mor til jente 9 år

Hvilket forhold har barna
til norsk språk og
innhold?

Film og serier på norsk og engelsk

26 %

... mener det ikke **spiller noen rolle** hvilket språk som snakkes



34 %

Foretrekker filmer og serier hvor det **snakkes norsk**

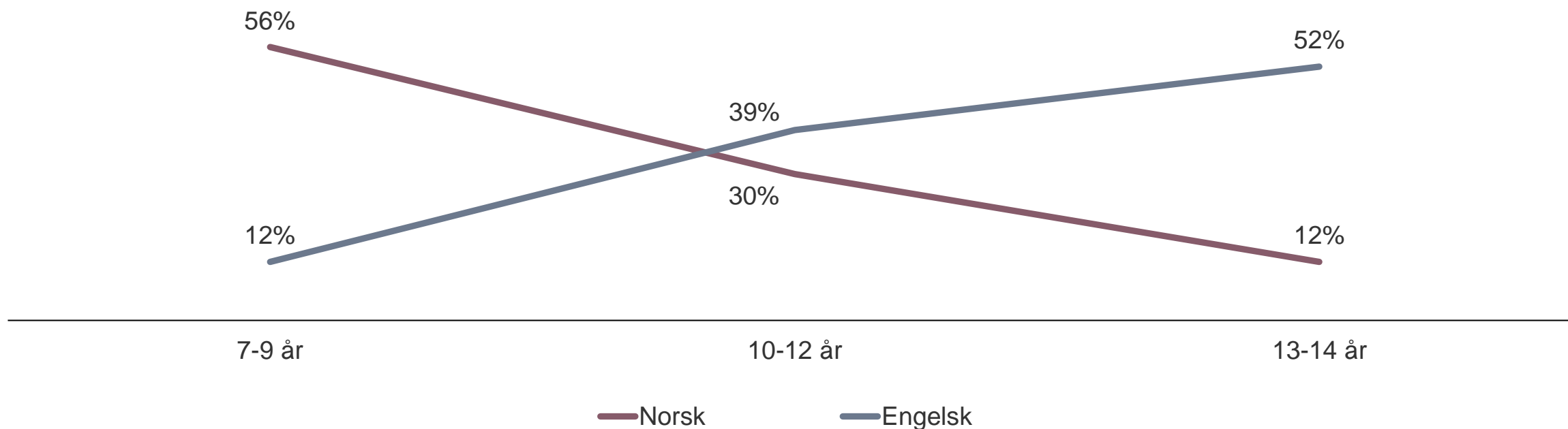
33 %

Foretrekker filmer og serier hvor det **snakkes engelsk**

Grafen viser hvilket språk 7-14-åringene liker best at det snakkes i filmer og serier

Norsk vs. engelsk språk i filmer og serier

«Liker best» at det snakkes ... i filmer og serier:



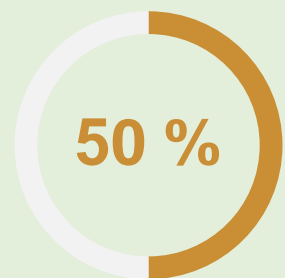
Grafen viser andelen 7-14-åringene som «liker best» at det snakkes på norsk/engelsk i filmer og serier



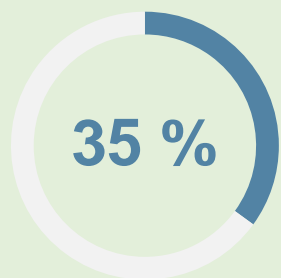
Jeg synes det er kjedelig å se på norsk, jeg prater jo norsk. Hvis det var engelsk så hadde jeg kanskje sett det (...), jeg vet ikke helt hvorfor.

| Jente 10 år

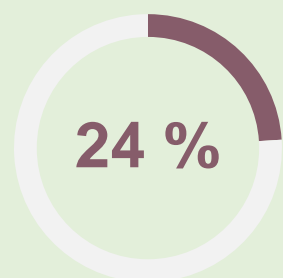
Stort sett godt inntrykk av norske filmer og serier



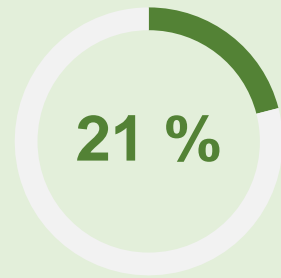
Bra



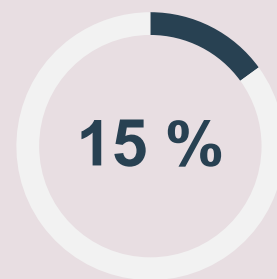
Morsomme



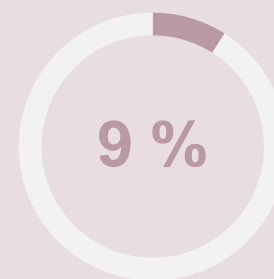
Spennende



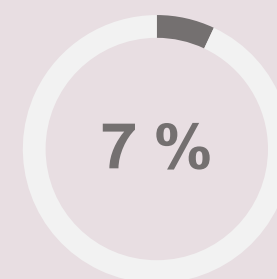
Kule



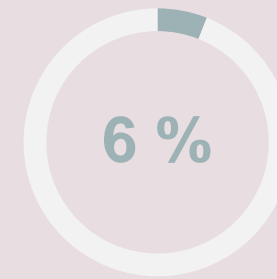
Kjedelige



Flaue / kleine



Dårlige



Treige

Grafene viser hva 7-14 åringer synes om norske filmer og serier de har sett

Ulike holdninger til norsk og engelsk

Film og serier

Det mest populære innholdet er på engelsk

Norsk kan bli for nært

Norsk bidrar til dypere forståelse

Geografisk og kulturell kontekst bidrar til å skape identitet og relasjon til innholdet

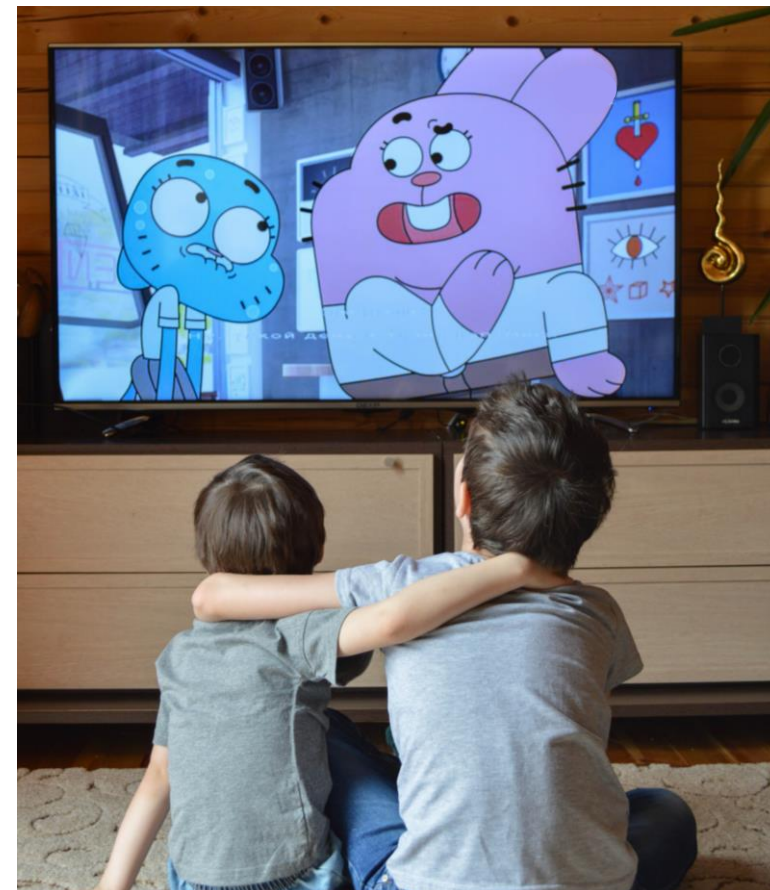
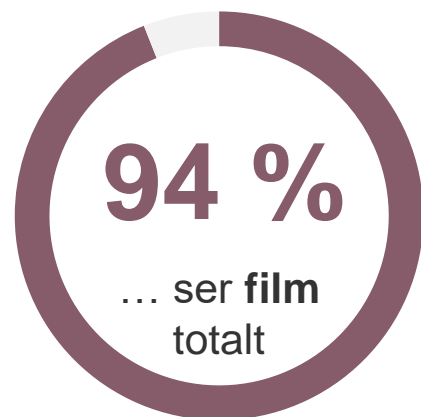
Humor er ofte best på norsk

Hvordan forholder barna seg til film og serier?

Alle barn og unge 7-14 år ser film og serier

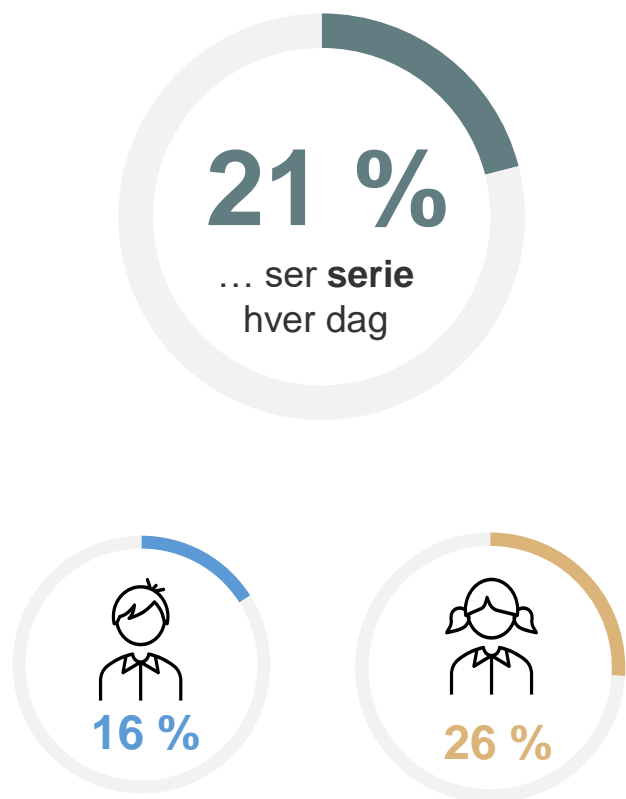
Innledning

Film og serier brukes imidlertid forskjellig og løser ulike behov for barna.



Flere ser serie enn film daglig

Frekvens



Barna velger format etter hvilket behov de måtte ha i øyeblikket

“

Jeg ser på serie etter skolen, om kvelden før jeg legger meg, i senga, kanskje om morgenen, før skole og noen ganger på bussen hvis jeg har lasta ned episoder. | Jente 13 år

Hva er de opplevde egenskapene med de ulike formatene?

SERIE

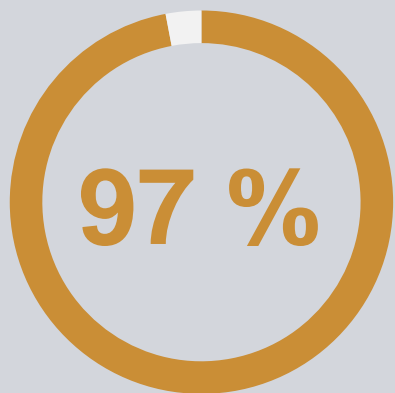
FILM

Spoil the Action!

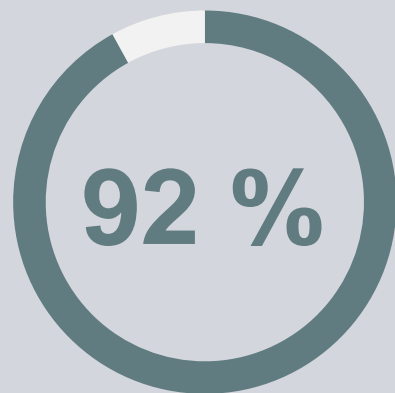
- Barna har knapt med tid.
- Ser gjerne videoer som avslører handlingen før de begynner på et «prosjekt».



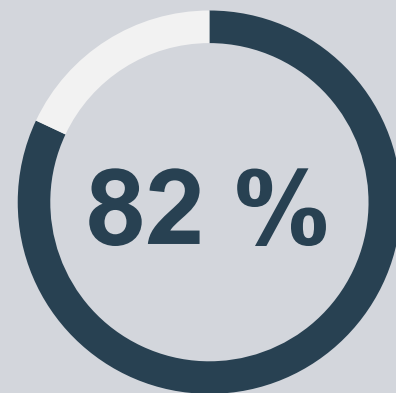
Hvilke sjangre liker
barna best å se?



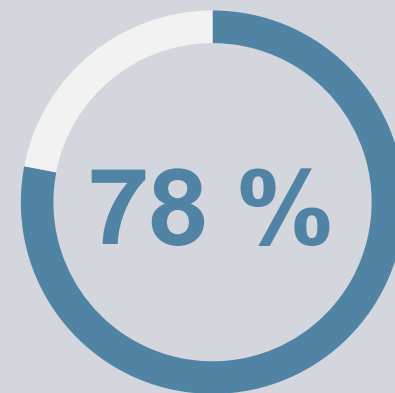
Humor



Spenning/mysterium



Eventyr/fantasy



Historier fra virkeligheten

Grafene viser andelen 7-14 åringer som oppgir å like følgende sjangere (litt + veldig godt)

Alle liker humor.



Utviklingen i humoruttrykk blant 7-14 åringene

I samtalene med barna kommer det imidlertid frem at hva slags humoruttrykk det er snakk om varierer stort innad i målgruppen:

7-9 år

**Ansiktsuttrykk og
fysisk humor.**

10-12 år

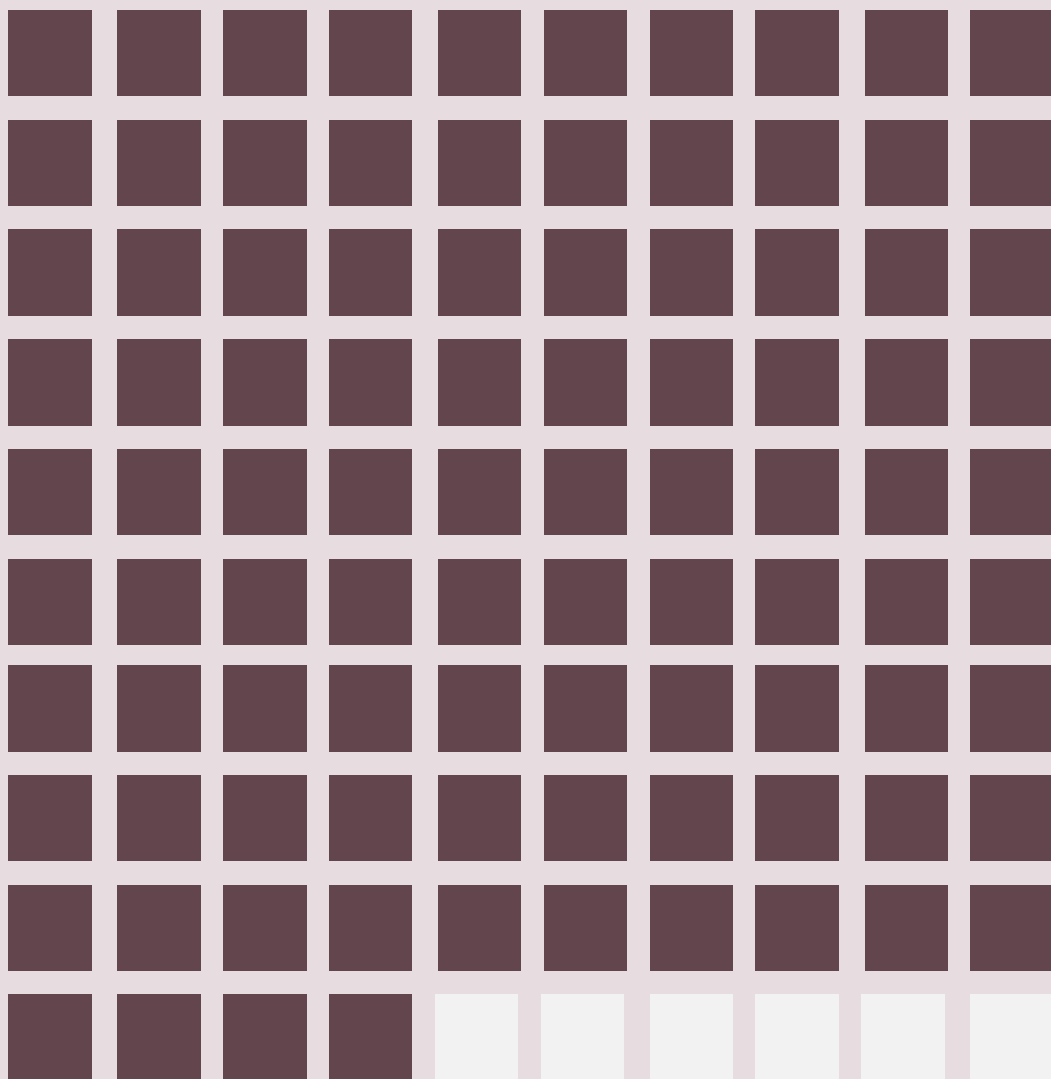
**Karakterer og
relasjoner.**

13-14 år

**Ironi og
flertydighet.**

Side om side er et eksempel på humor som er ment for et voksent publikum, men som også fungerer bra blant den eldste delen av målgruppen.

Hvordan står det seg til
med kino?



94 %

oppgir å ha vært
på kino i løpet av
et år



**Noen må komme med ideen om å dra på kino da,
men det er jo morsomt.**

| Gutt 13 år

Kino

1

Selve filmen



2

Det lille ekstra
(stort lerret/lyd, godteri)



3

Det sosiale



Sist men ikke minst –
hva med dataspilling?

Frekvens for spilling

96 %



... av barn og unge 7-14 år
spiller dataspill

43 %

spiller dataspill
hver dag

Gutt 7-9 år	Jente 7-9 år	Diff.
44%	27%	- 17 %

Gutt 10-12 år	Jente 10-12 år	Diff.
66%	40%	- 26 %

Gutt 13-14 år	Jente 13-14 år	Diff.
56%	22%	- 34 %

96 % spiller dataspill – alt fra av og til, til hver dag flere ganger om dagen

Topp 5 viktige dimensjoner i dataspill

7-9 år		10-12 år		13-14 år	
	At det er gratis å spille		At jeg kan snakke og spille med venner		At jeg kan snakke og spille med venner
	At jeg etter hvert kan bli god og komme videre i spillet		At det fyller tiden når jeg kjeder meg		At jeg etter hvert kan bli god og komme videre i spillet
	At jeg kan løse utfordringer, bygge eller lage noe		At jeg etter hvert kan bli god og komme videre i spillet		At det er gratis å spille
At jeg kan snakke og spille med venner		At det er gratis å spille		At jeg kan løse utfordringer, bygge eller lage noe	
At det fyller tiden når jeg kjeder meg		At jeg kan løse utfordringer, bygge eller lage noe		At det fyller tiden når jeg kjeder meg	

Illustrasjonen viser hvordan aldersgruppene rangerer ulike dimensjoner i dataspill («veldig viktig»)

Sterkest står det sosiale med spilling

Tilhørighet og
sosiale bånd

Type spill påvirker hvem
barna er sammen med

Spilling erstatter
fysiske møter



Spiller Fortnite fordi jeg har mange venner som spiller det, det er egentlig derfor jeg spiller det.

| Gutt 10 år

De som ikke spiller så ofte og ikke har ordentlig gaming-utstyr, de spiller som oftest Roblox.

| Jente 12 år

Er morsomst å spille med noen da (...). Jeg går som regel på Discord for å se om det er noen som vil spille.

| Jente 12 år

Hvordan nå barn mellom 7 til 14 år?

1

Kommunikasjon og formidling

- Du må være i strømmen (TikTok og YouTube)
- Foreldre er på jakt etter noe hyggelig å gjøre sammen med barna
- Skolen fremstår som en viktig formidler av norsk film og serier

2

Sjanger og formatutvikling

- Mer guttevennlig innhold
- Formater (kortere mobilvennlige)
- Humor er viktig for alle
- En annen form for humor

3

Skape den «spesielle» anledningen

- Fysiske arrangementer
- Kinoen som ramme
- Tekniske fasiliteter

KANTAR

I strømmen av innhold

7-14-åringers forhold til filmer, serier og spill



Norsk
film
institutt