



# Börn og netmiðlar

Tölvuleikir



FJÖLMIÐLANEFND  
ICELANDIC MEDIA COMMISSION



# **Börn og netmiðlar**

## 5. HLUTI - TÖLVULEIKIR

Maí 2022

**Fjölmiðlanefnd**

**Menntavísindastofnun**

Höfundur: Ingibjörg Kjartansdóttir

Umsjón: Skúli B. Geirdal

<b>Inngangsorð</b>	<b>4</b>
<b>Helstu niðurstöður</b>	<b>5</b>
<b>Framkvæmd könnunar</b>	<b>6</b>
<b>Niðurstöður</b>	
<b>Tölvuleikir og viðhorf til þeirra</b>	<b>7</b>
· Spilar þú tölvuleiki (t.d. með borð- eða fartölvu, Playstation, farsíma eða spjaldtölvu)?	
· Hversu sammála eða ósammála ertu eftirfarandi [fullyrðingum]?	
- Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku	
- Tölvuleikir eru félagslegir	
- Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur	
- Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki	
- Ég eyði miklum tíma í tölvuleiki	
- Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki	
- Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment	
<b>Vinsælustu tölvuleikirnir</b>	<b>12</b>
· Hvaða tölvuleiki spilar þú mest?	
<b>Tölvuleikir með aldurstakmarki</b>	<b>13</b>
· Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?	
<b>Peningagreiðslur í tölvuleikjum og á samfélagsmiðlum</b>	<b>14</b>
· Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik?	
· Spurðir þú foreldra þína um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik?	
<b>Yfirlit um fjölda þátttakenda</b>	<b>17</b>
<b>Þakkir</b>	<b>18</b>

Fjölmiðlanefndir á Norðurlöndunum og í öðrum ríkjum álfunnar hafa með reglubundnum hætti kannað hvernig börn og ungmenni nota fjölmiðla og samfélagsmiðla. Með því að gera reglubundnar kannanir og vinna úr þeim tölfraðilegu gögnum sem safnað er má fylgjast með þeim breytingum sem verða á notkun. Á grundvelli upplýsinganna er hægt að eiga samtal um ólíka notkun, gefa góð ráð og búa til fræðsluefni fyrir ólíka aldurshópa.

Fjölmiðlanefnd fékk Menntavísindastofnun Háskóla Íslands til að framkvæma viðtæka spurningakönnun meðal grunn- og framhaldsskólanema á aldrinum 9-18 ára um allt land á vormánuðum árið 2021. Um var að ræða norska rannsókn, sem var staðfærð og þýdd, en rannsóknin var upphaflega unnin af norsku fjölmiðlanefndinni Medietilsynet, í samstarfi við Sentio Research í Noregi. Auk þess fékk Medietilsynet aðstoð frá norsku Neytendastofnuninni, Kripos og Barnaheillum í Noregi. Umsjón með verkefninu hafði Thea Grav Rosenberg.

Niðurstöður þessarar viðtæku spurningakönnunar meðal íslenskra barna og ungmenna verða kynntar í nokkrum hlutum. Í fyrsta hluta er fjallað um **miðlanotkun barna og ungmenna**. Í öðrum hluta er fjallað um **kynferðisleg komment og nektarmyndir**. Í þriðja hluta er sjónum beint að **öryggi barna og ungmenna á netinu** og í fjórða hluta er viðfangsefnið **klám**. Fimmta skýrslan fjallar um **notkun barna og ungmenna á tölvuleikjum** og sú sjötta um **fjölmiðlanotkun** þeirra og hvort þau verði vör við **falsfréttir**. Síðasta hlutanum er síðan ætlað að lýsa **upplifun barna og ungmenna á netinu**.

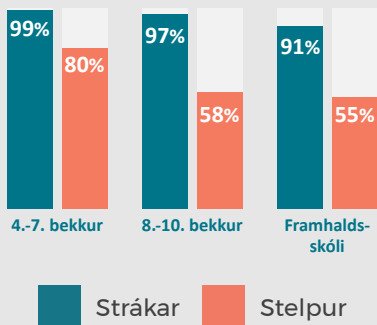
Er þetta í fyrsta sinn sem Fjölmiðlanefnd, í samstarfi við Menntavísindastofnun, birtir niðurstöður slíkrar umfangsmikillar könnunar. Fyrirhugað er að gera sambærilega könnun á tveggja til þriggja ára fresti til að kanna miðlanotkun og færni barna og ungmenna þannig að hægt verði að bera saman niðurstöðurnar og hvernig notkun þróast.

Í lokin verða upplýsingarnar gerðar aðgengilegar í heildstæðri skýrslu. Þá verður jafnframt tryggt að fræðasamfélagið og aðrir geti nálgast rannsóknargögn á aðgengilegu formi, að teknu tilliti til persónuverndarsjónarmiða, þar sem niðurstöður könnunarinnar geta orðið uppspretta frekari kannana og rannsókna.



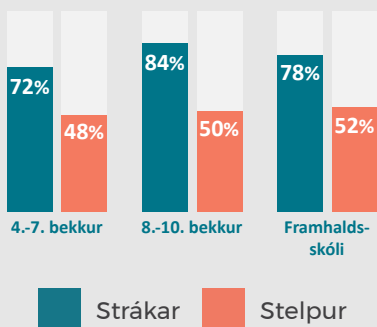
**Elfa Ýr Gylfadóttir**

Framkvæmdastjóri Fjölmiðlanefndar



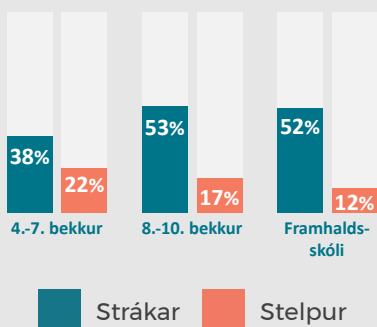
## Spilar þú tölvuleiki (t.d. með borðeða fartölvu, PlayStation, farsíma eða spjaldtölvu)?

Langflestir strákar á öllum skólastigum spila tölvuleiki þó þeim fækki aðeins með aldri. Meðal stelpna eru hlutfallslega flestar sem spila tölvuleiki í 4.-7. bekk en á unglinga- og framhaldsskólastigi er rúmur helmingur sem spilar.



## Tölvuleikir bæta kunnáttu í ensku

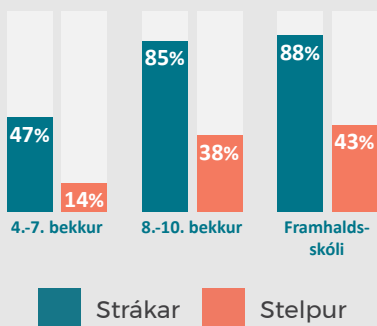
Á bilinu sjö til átta af hverjum tíu strákum telja að tölvuleikir bæti enskukunnáttu þeirra. Heldur færri stelpur telja að tölvuleikir bæti kunnáttu þeirra í ensku. Hlutföllin haldast nokkuð stöðug yfir öll skólastigin.



## Tímaeyðsla í tölvuleikjum\*

Af þeim sem spila tölvuleiki eru fjórir til fimm af hverjum tíu strákum sem segjast eyða miklum tíma í tölvuleikjaspilun. Hlutfall stelpna sem telur sig eyða miklum tíma í tölvuleikjaspilun er mun lægra.

\*Aðeins þeir sem spila tölvuleiki



## Tölvuleikir með aldurstakmarki

Um helmingur stráka í 4.-7. bekk hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Á unglinga og framhaldsskólastigi er hlutfallið komið í tæp 90%. Mun færri stelpur hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakamarki sem skýrist af stórum hluta af því að færri stelpur spila almennt tölvuleiki.

Í skýrslu þessari birtist hluti af niðurstöðum könnunarinnar *Börn og netmiðlar*. Könnunin náði um allt land og byggir á rannsókn norsku fjölmiðlanefndarinnar *Barn og media*. Við þökkum henni fyrir aðstoð og samstarf við undirbúning og skipulagningu þessa verkefnis.

Fyrirlögn könnunarinnar var rafræn með slembivöldu úrtaki skólanema á aldrinum 9 – 18 ára. **Alls tóku 5.911 nemendur þátt**, þar af voru 4.802 grunnskólanemendur í 4.-10. bekk og 1.109 framhaldsskólanemendur. Könnunin var framkvæmd með nokkuð mismunandi hætti í grunnskólum annars vegar og framhaldsskólum hins vegar.

Í þeim hluta könnunarinnar sem framkvæmdur var á **meðal grunnskólanema voru skólar slembivaldir á öllum landsvæðum**. Heimild var fengin hjá fræðslustjórum eða skólaskrifstofum viðkomandi svæða til að hafa samband við skólastjóra innan viðkomandi fræðslusvæðis. **23 af 25 boðuðum skólum samþykktu þátttöku**. Úrlausnir bárust frá öllum skólum nema tveimur. Skólarnir sendu forsjáraðilum nemenda upplýsingabréf frá rannsakendum um fyrirhugaða könnun og gefinn var kostur á að hafna þátttöku. **Könnunin var lögð fyrir grunnskólanemendur í kennslustund** eftir settum verklagsreglum og notaðar voru tölvur í eigu skólanna.

**Fyrirlögn meðal nemenda framhaldsskólanna var að nokkru leyti frábrugðin** þó að þátttakendur hafi fengið sama spurningalista og nemendur á unglingsstigi grunnskóla. Haft var samband við um **30 framhaldsskóla og 23 þeirra samþykktu þátttöku**. Starfsmenn skóla sendu upplýsingar um fyrirhugaða könnun til forsjáraðila allra nemenda sem ekki höfðu náð 18 ára aldri, að auki fylgdu með upplýsingar fyrir þá sem vildu hafna þátttöku barna sinna. **Netpóstur með upplýsingum um könnunina og þátttökuhlekk var síðan sendur til allra nemenda** sem voru 18 ára eða yngri og höfðu ekki hafnað þátttöku. Allir skólar nema einn sendu út eina ítrekun til nemenda.

Þátttakendum var gerð grein fyrir að þeim bæri engin skylda til að taka þátt í könnuninni, þeir mættu sleppa spurningum og/eða hætta þátttöku hvenær sem þeir vildu. **Einnig var þeim greint frá því að ekki væri verið að afla neinna persónuupplýsinga**. Útsendir spurningalistar voru að meginstofni til þeir sömu, **styttri útgáfa var fyrir nemendur í 4.-7. bekk**, en lengri listi með viðbættum efnisflokkum var ætlaður nemendum í 8. bekk og eldri. Þátttakendur í framhaldsskólum fengu sama spurningalista og lagður var fyrir nemendur í 8.-10. bekk grunnskóla.

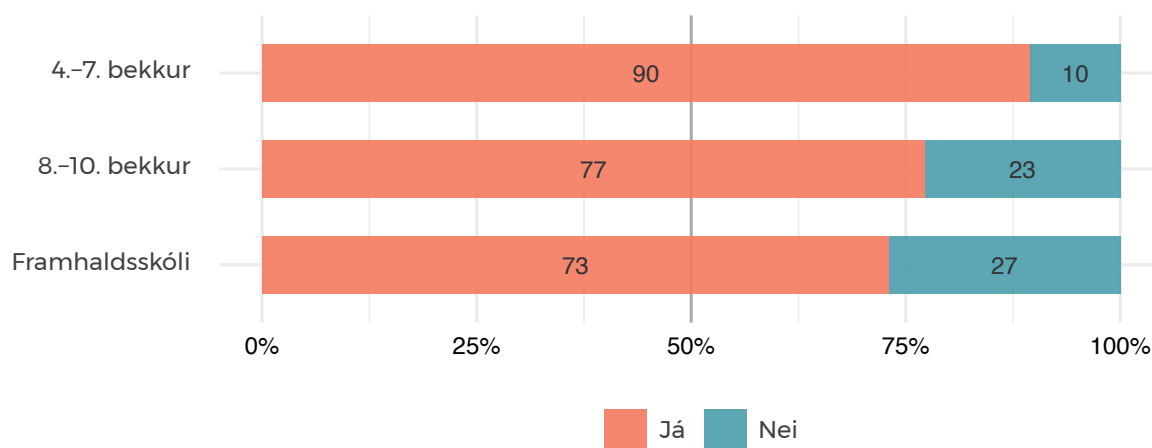
**Tímabil fyrirlagnar var frá miðjum mars og fram til fyrstu viku maímánaðar 2021**. Niðurstöður fyrir grunnskólanema voru vigtaðar fyrir bekk og landssvæði. Niðurstöður fyrir framhaldsskólanema voru vigtaðar eftir kyni og landssvæði.

# TÖLVULEIKIR OG VIÐHORF TIL ÞEIRRA

Allir þátttakendur voru spurðir að því hvort þeir spiluðu tölvuleiki og í kjölfarið beðnir um að meta nokkrar fullyrðingar varðandi kosti og galla tölvuleikjaspilunar og hvort þeir fylgdu aldurstakmörkum. Þeir þátttakendur sem sögðust spila tölvuleiki voru þá spurðir að því hvaða tölvuleikir væru vinsælastir, viðbótakaup í tölvuleikjum og heimildir foreldra til kaupanna.

## MYND 1. SPILAR ÞÚ TÖLVULEIKI (T.D. MEÐ BORD- EÐA FARTÖLVU, PLAYSTATION, FARSÍMA EÐA SPJALDTÖLVU)?

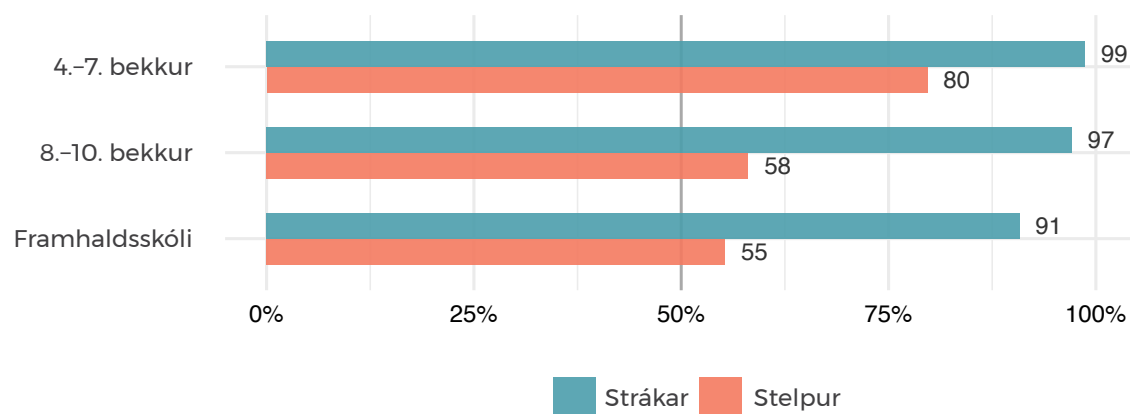
Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur. (Grunnskóli n= 4805, framhaldsskóli n= 1092).



Með hækkandi aldri þátttakenda dregur úr spilun tölvuleikja. Í 4.bekk spila níu af hverjum tíu tölvuleiki en í framhaldsskóla er hlutfallið rúmlega sjö af hverjum tíu.

## MYND 2. SPILAR ÞÚ TÖLVULEIKI (T.D. MEÐ BORD- EÐA FARTÖLVU, PLAYSTATION, FARSÍMA EÐA SPJALDTÖLVU)?

Niðurstöður aldurshópa fyrir stráka og stelpur. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



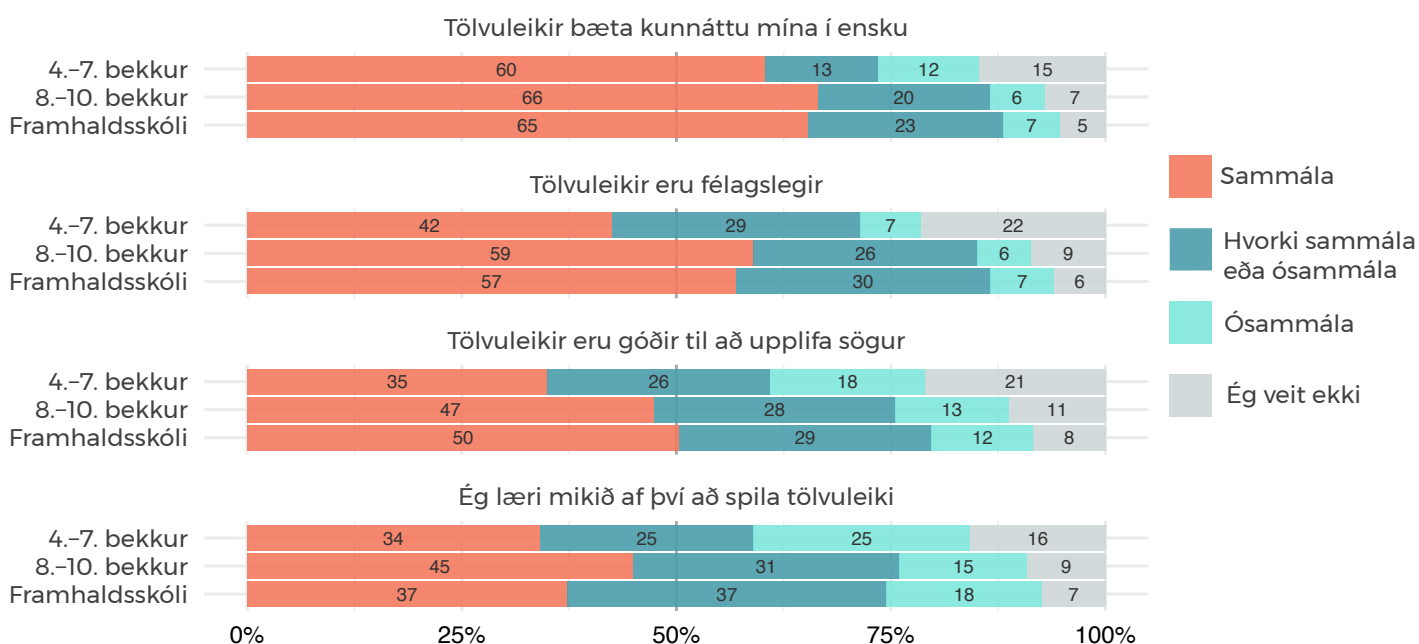
Mun hærra hlutfall stráka (98%) en stelpna (71%) í grunnskóla spilar tölvuleiki og eykst munurinn með aldri. Í framhaldsskóla er hlutfall stráka 91% og stelpna 55%. Verulega dregur úr fjölda stelpna sem spila tölvuleiki með hækkandi aldri. Meðal stráka er hlutfallið stöðugra þótt dragi aðeins úr fjöldanum sem spilar tölvuleiki þegar komið er í framhaldsskóla.

## KOSTIR OG GALLAR VIÐ TÖLVULEIKI AÐ MATI ÞÁTTAKENDA

Allir þátttakendur voru beðnir um að meta nokkrar fullyrðingar varðandi tölvuleiki.

### MYND 3. HVERSU SAMMÁLA EÐA ÓSAMMÁLA ERTU EFTIRFARANDI [FULLYRÐINGUM]?

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur. (Grunnskóli n= 4805 , framhaldsskóli n= 1092).



#### Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku

Mikill meirihluti 9-18 ára þátttakenda telja að tölvuleikir bæti kunnáttu þeirra í ensku. Rúmlega sex af hverjum tíu þátttakendum eru sammála þessari fullyrðingu.

#### Tölvuleikir eru félagslegir

Næstum sex af hverjum tíu þátttakendum á unglingsstigi og í framhaldsskóla telja spilun tölvuleikja vera félagslegt atferli. Hlutfallið er lægst meðal nemenda í 4.-7 bekk þar sem um fjórir af hverjum tíu eru sammála fullyrðingunni (42%).

#### Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur

Tæpur helmingur nemenda í 8.-10. bekk og í framhaldsskóla taka undir fullyrðinguna um að tölvuleikir séu góðir til að upplifa sögur.

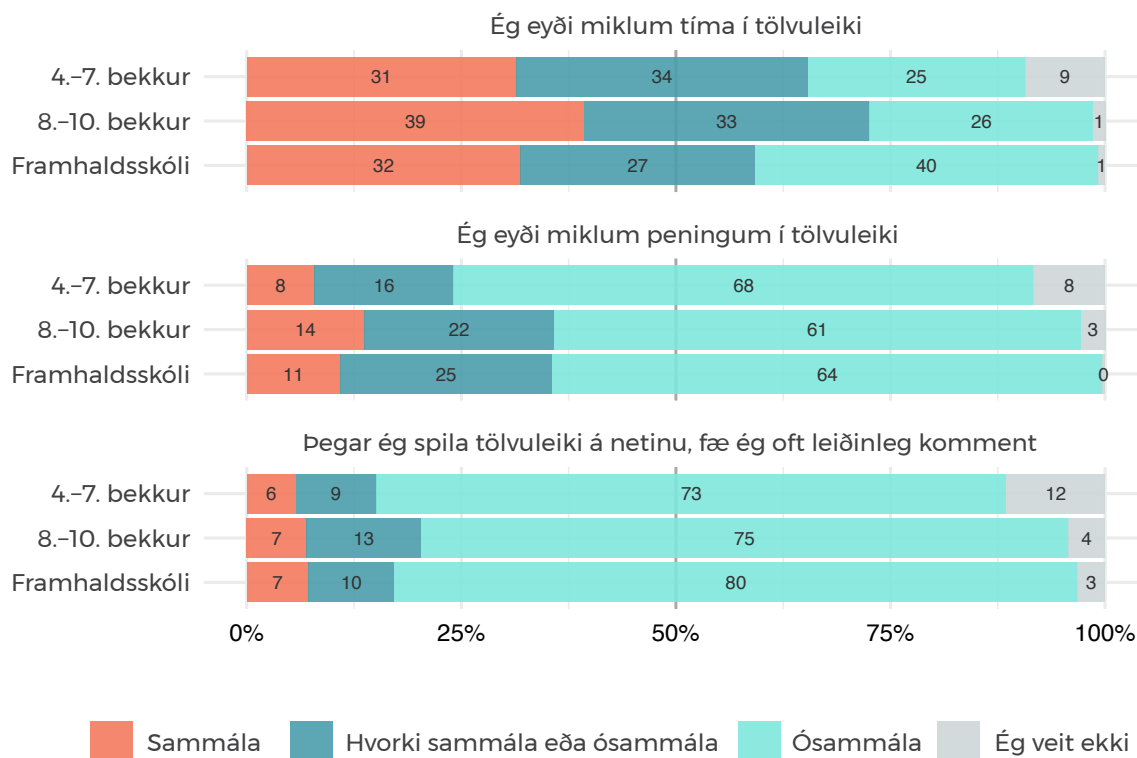
#### Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki

Um þriðjungur nemenda í 4.-7. bekk eru sammála því að þeir læri mikið af því að spila tölvuleiki en hlutfallið er nokkuð hærra meðal nemenda í 8.-10. bekk (45%) og í framhaldsskóla (37%).

Þátttakendur sem spiluðu tölvuleiki fengu nokkrar viðbótar fullyrðingar varðandi tölvuleiki.

#### MYND 4. HVERSU SAMMÁLA EÐA ÓSAMMÁLA ERTU EFTIRFARANDI [FULLYRÐINGUM]?

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur. (Grunnskóli n= 3816 , Framhaldsskóli n= 502).



#### Ég eyði miklum tíma í tölvuleiki

Þriðjungur grunn- og framhaldsskólanema, sem spila tölvuleiki, telja sig eyða of miklum tíma í spilun þeirra. Í grunnskóla eru 26% ósammála fullyrðingunni og 40% framhaldsskólanema. Lítil munur er á hlutföllum eftir skólastigum.

#### Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki

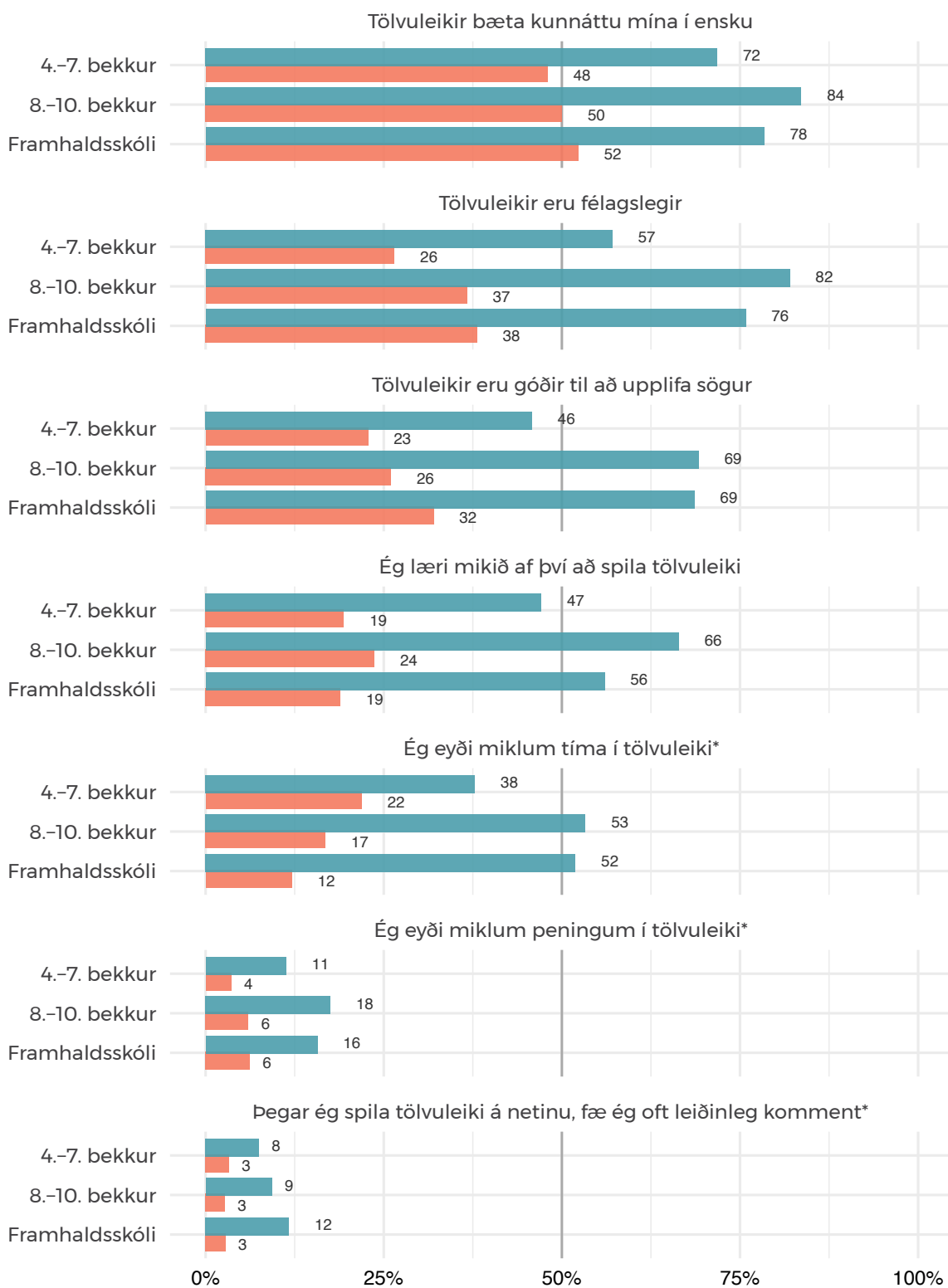
Rúmlega einn af hverjum tíu tölvuleikjaspilurum telur sig eyða miklum peningum í spilamennskuna. Sex af hverjum tíu eru ósammála því að þeir eyði miklum peningum í tölvuleiki. Lítil munur er á hlutföllum eftir skólastigum.

#### Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment

Mikill minnihluti er sammála því að þeir fái oft leiðinleg komment þegar þeir spili tölvuleik. Rúmlega sjö af hverjum tíu sem spila tölvuleiki eru ósammála því að þeir fái leiðinleg komment í leikjunum. Lítil munur er á hlutföllum eftir skólastigum.

## MYND 5. HVERSU SAMMÁLA EÐA ÓSAMMÁLA ERTU EFTIRFARANDI [FULLYRÐINGUM]?

Niðurstöður fyrir alla stráka og stelpur sem eru sammála fullyrðingunum. Athugið að fyrstu fjórar fullyrðingarnar birtust öllum þátttakendum/nemendum óháð því hvort þeir/þau sögðust spila tölvuleiki eða ekki. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



\*Aðeins þeir sem segjast spila tölvuleiki

Strákar Stelpur

Hlutfall stráka sem eru sammála fullyrðingunum er mun hærra en stelpna í öllum liðum.

### **Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku**

Um helmingur stelpna og þrír af hverjum fjórum strákum telja að spilun tölvuleikja bæti kunnáttu þeirra í ensku (mynd 5). Ekki er umtalsverður munur á kynjum eftir skólastigum.

### **Tölvuleikir eru félagslegir**

Rúmlega tvöfalt fleiri strákar en stelpur telja að tölvuleikjaspilun sé félagslegt atferli. Saman-tekið fyrir grunnskóla eru 32% stelpna sammála því en 67% stráka. Í framhaldsskóla eru 76% stráka og 38% stelpna sammála fullyrðingunni.

### **Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur**

Rúmlega helmingur stráka í grunnskóla eru sammála því að leikir séu frábær leið til að upplifa sögur samanborið við þriðjung stúlkna. Munur milli kynja er mestur meðal nemenda í 8.-10. bekk og í framhaldsskóla en þar eru sjö af hverjum tíu strákum sammála fullyrðingunni.

### **Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki**

Rúmlega helmingur stráka í grunnskóla (55%) eru sammála því að þeir læri mikið af því að spila tölvuleiki samanborið við fimmtung stelpna (21%). Hlutföll stráka og stelpna eru óverulega frábrugðin grunnskóla meðal nemenda í framhaldsskóla eða 56% og 19%.

### **Ég eyði miklum tíma í tölvuleiki**

Í 4.-7. bekk eru fjórir af hverjum tíu strákum og tvær af hverjum tíu stelpum sem segjast eyða miklum tíma í tölvuleiki. Rúmlega helmingur stráka sem spilar tölvuleiki í 8.-10. bekk og í framhaldsskóla eru sammála fullyrðingunni, hlutfall stelpna er einnig mun lægra á þessum aldri, eða 17% og 12%. Hér spilar inni að mun færri stelpur en strákar spila tölvuleiki.

### **Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki**

Langflestir nemendur eru ekki sammála því að þau eyði miklum peningum í tölvuleiki og er munurinn ekki mikill milli skólastiga þótt hlutfallið sé aðeins lægra í yngsta hópnium.

### **Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment**

Lágt hlutfall þátttakenda segist fá leiðinlegar athugasemdir við spilun tölvuleikja á netinu. Um þrisvar sinnum fleiri strákar en stelpur segjast fá leiðinlegar athugasemdir þegar þeir spili tölvuleiki á netinu. Um einn af hverjum tíu strákum fær leiðinlegar athugasemdir við spilun tölvuleikja á netinu, en meðal stelpna er það mun sjaldgæfara.

# VINSÆLUSTU TÖLVULEIKIRNIR

## TAFLA 1. HVÆÐA TÖLVULEIKI SPILAR ÞÚ MEST? GEFÐU ÞRJÚ DÆMI.

Þátttakendur sem spiluðu tölvuleiki voru beðnir um að nefna þrjá leiki sem þeir spiluðu mest.

Töflurnar sýna 10 vinsælustu leiki meðal stráka og stelpna eftir skólastigum.

### 4. - 7. bekkur

Vinsældarsæti	Strákar	Stelpur
1	Minecraft	Roblox
2	Fortnite	Minecraft
3	FIFA	Among Us
4	Rocket League	Fortnite
5	Roblox	FIFA
6	Call of Duty	The Sims
7	Grand Theft Auto	Rocket League
8	NBA 2K	Rider
9	Apex Legends	Toca Life World
10	Brawl Stars	Grand Theft Auto

### 8. - 10. bekkur

Vinsældarsæti	Strákar	Stelpur
1	Minecraft	Minecraft
2	Grand Theft Auto	Roblox
3	Call of Duty	Fortnite
4	FIFA	The Sims
5	Fortnite	Grand Theft Auto
6	Rocket League	Call of Duty
7	NBA 2K	FIFA
8	Warzone	Rider
9	Counter strike/CS:GO	Among Us
10	Rainbow Six Siege	Animal Crossing

### Framhaldsskóli

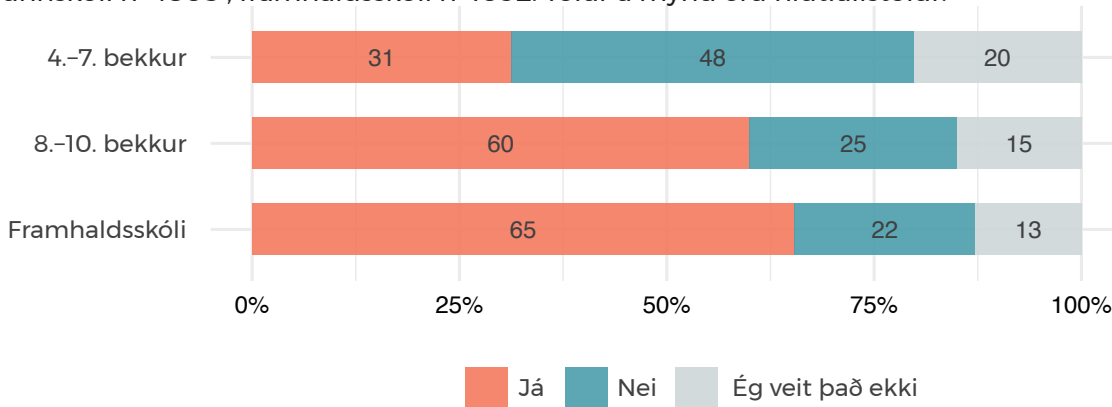
Vinsældarsæti	Strákar	Stelpur
1	Minecraft	Minecraft
2	Call of Duty	The Sims
3	FIFA	Grand Theft Auto
4	Grand Theft Auto	Call of Duty
5	Rocket League	Among Us
6	Counter strike/CS:GO	Fortnite
7	Fortnite	Stardew Valley
8	Rainbow Six Siege	Animal Crossing
9	NBA 2K	FIFA
10	Valorant	Apex Legends

## TÖLVULEIKIR MEÐ ALDURSTAKMARKI

Allir þátttakendur fengu spurningu um hvort þeir hefðu spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Það skal haft í huga að þessi rannsókn var gerð meðal 9-18 ára barna og ungmenna og því höfðu langflestir þátttakendur ekki náð 18 ára aldri þegar að könnunin var gerð.

### MYND 6. HEFUR ÞÚ SPILAÐ TÖLVULEIKI MEÐ 18 ÁRA ALDURSTAKMARKI?

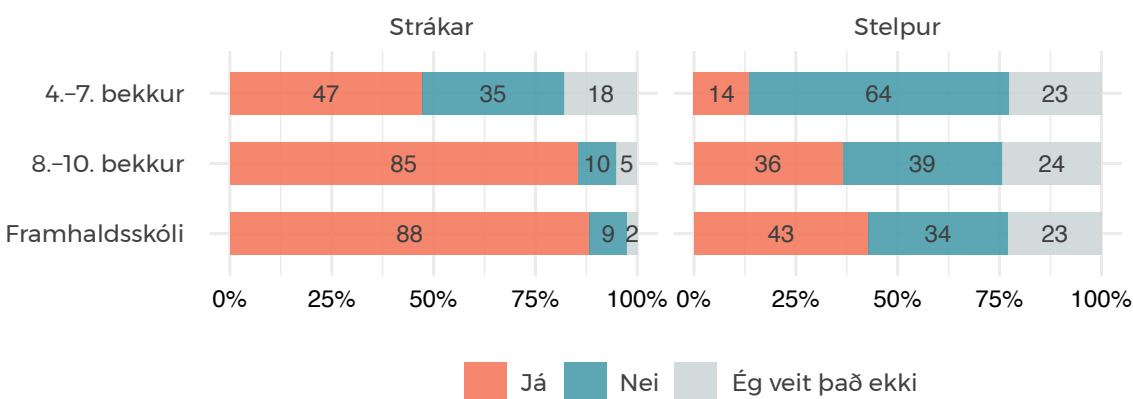
Grunnskóli n=4805, framhaldsskóli n=1092. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Það kemur líklega fáum á óvart að með hækkandi aldri fari hlutfall þeirra sem hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki vaxandi. Tæpur þriðjungur nemenda í 4.-7 bekk hefur spilað slíka leiki en um helmingur hefur ekki spilað leiki með 18 ára aldurstakmarki. Í yngsta hópnum er einn af hverjum fimm óviss um hvort þau hafi spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Fjórðungur nemenda í 8.-10. bekk hefur ekki spilað slíka leiki og í framhaldsskóla er hlutfallið 22%. Þess ber að geta að þessa spurningu fengu allir þátttakendur og þar með einnig þeir sem ekki sögðust spila tölvuleiki.

### MYND 7. HEFUR ÞÚ SPILAÐ TÖLVULEIKI MEÐ 18 ÁRA ALDURSTAKMARKI?

Niðurstöður fyrir alla stráka og stelpur sem eru sammála fullyrðingunni. Athugið að spurningin birtist ekki aðeins þeim sem spiluðu tölvuleiki. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



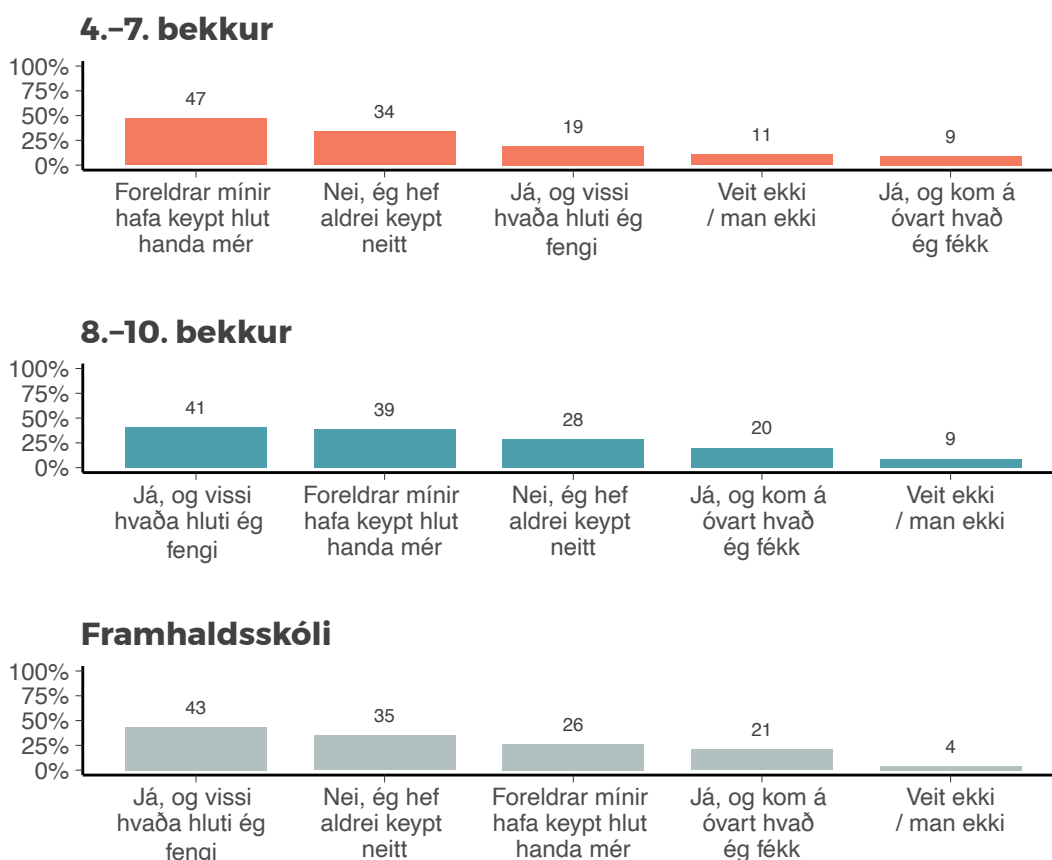
Rúmlega tvöfalt fleiri strákar en stelpur á öllum skólastigum hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Um fjórðungur stelpna vissi ekki hvort þær hefðu spilað tölvuleik sem var bannaður innan 18 ára, sem er mun hærra hlutfall en meðal stráka.

## PENINGAGREIÐSLUR Í TÖLVULEIKJUM OG Á SAMFÉLAGSMIÐLUM

Þátttakendur voru spurðir nokkurra spurninga varðandi peningagreiðslur á samfélagsmiðlum, eins og TikTok og Snapchat, og í tölvuleikjum. Það skal tekið fram að á þessari spurningu voru engin tímamörk, þ.e.a.s. umrædd viðskipti gætu hafa farið fram þónokkru áður, jafnvel þegar þátttakandi var á öðru skólastigi.

### MYND 8. HEFUR ÞÚ KEYPT EITTHVAÐ MEÐ ALVÖRU PENINGUM Í TÖLVULEIK?

Þessa spurningu fengu aðeins þeir sem sögðust spila tölvuleiki. Merkja mátti við fleiri en einn valkost. Grunnskóli n=3816, framhaldsskóli n=502. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



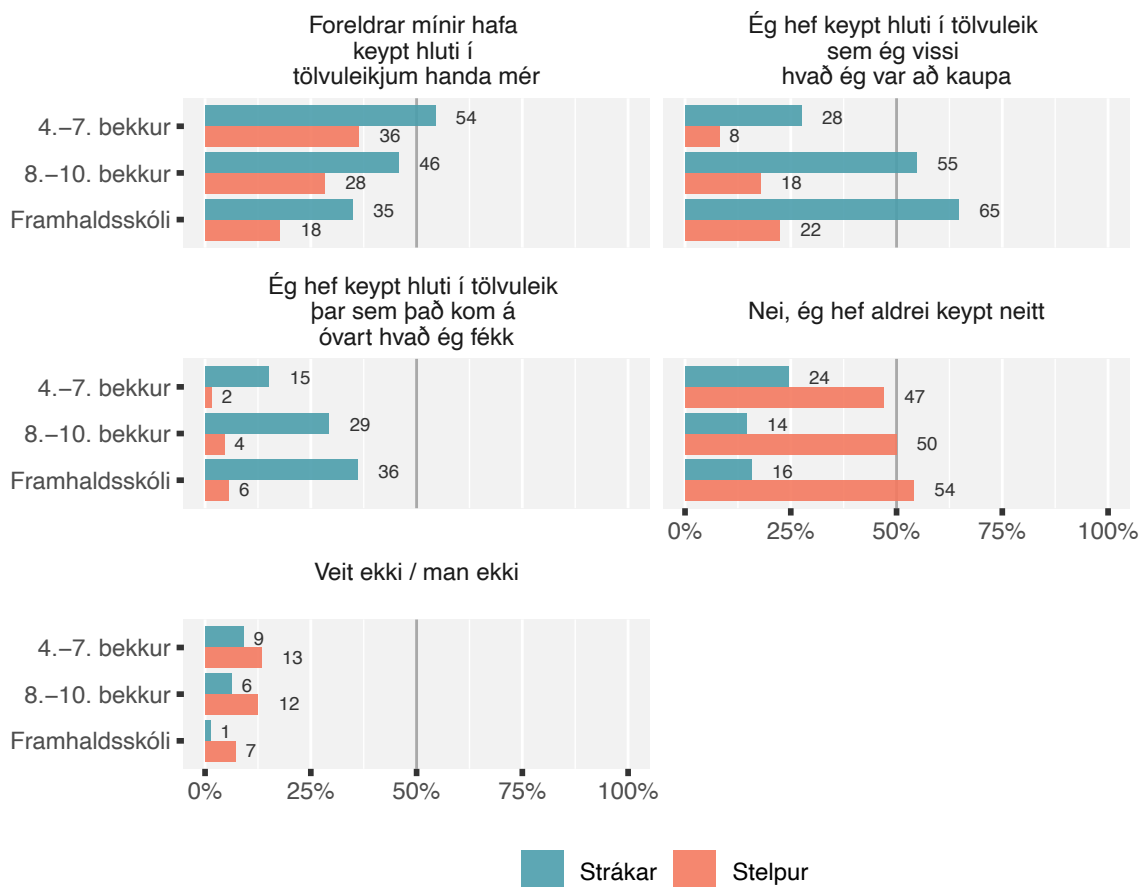
Í yngsta aldurshópnum, 4.-7. bekk, er algengast (47%) að foreldrar þátttakenda kaupi hluti handa þeim í tölvuleikjum en um þriðjungur barnanna hafa aldrei keypt neitt.

Fjórðungur nemenda í 8.-10. bekk vissi fyrirfram hvaða hluti þeir væru að kaupa, en 20% hafði eytt peningum án þess að vita fyrirfram hvaða hlutir myndu fást í staðinn. Fjórir af hverjum tíu nemendum í 8.-10. bekk hafa fengið eitthvað sem foreldrar þeirra keyptu handa þeim. Þrír af hverjum tíu hafa aldrei keypt neitt.

Í framhaldsskóla hafa einnig um fjórir af hverjum tíu nemendum keypt eitthvað þar sem það var ljóst fyrirfram hvaða hluti þeir væru að kaupa en um 21% hafa fengið eitthvað sem kom á óvart. Um fjórðungur framhaldsskólanema sem spila tölvuleiki hafa aldrei keypt neitt. Um fjórðungur hefur fengið eitthvað sem foreldrar keyptu handa þeim.

## MYND 9. HEFUR ÞÚ KEYPT EITTHVAÐ MEÐ ALVÖRU PENINGUM Í TÖLVULEIK?

Þessa spurningu fengu aðeins þeir sem spiluðu tölvuleiki. Hér eru svör flokkuð fyrir stráka og stelpur og eftir skólastigi. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Niðurstöður á myndinni eru aðeins fyrir þátttakendur sem spila tölvuleiki. Nokkuð fleiri strákar en stelpur sem spila tölvuleiki hafa keypt eitthvað með alvöru peningum í leikjum.

Nálægt 39% stráka og 12% stelpna í grunnskóla hafa eytt peningum í hluti þar sem það var skýrt hvað fengist við kaupin. Hlutfall beggja kynja eykst með aldri. Í framhaldsskóla er hlutfall stráka komið í 65% og stelpna í 22%.

Hlutfall stráka og stelpna sem hafa keypt eitthvað þar sem óvissa ríkti um hvaða huti væri verið að kaupa hækkar einnig með aldri. Samantekið fyrir grunnskóla er hlutfall stráka 21% og stelpna 3% sem hafa tekið þátt í slíkum viðskiptum en í framhaldsskóla eru hlutföllin 36% stráka og 6% stelpna.

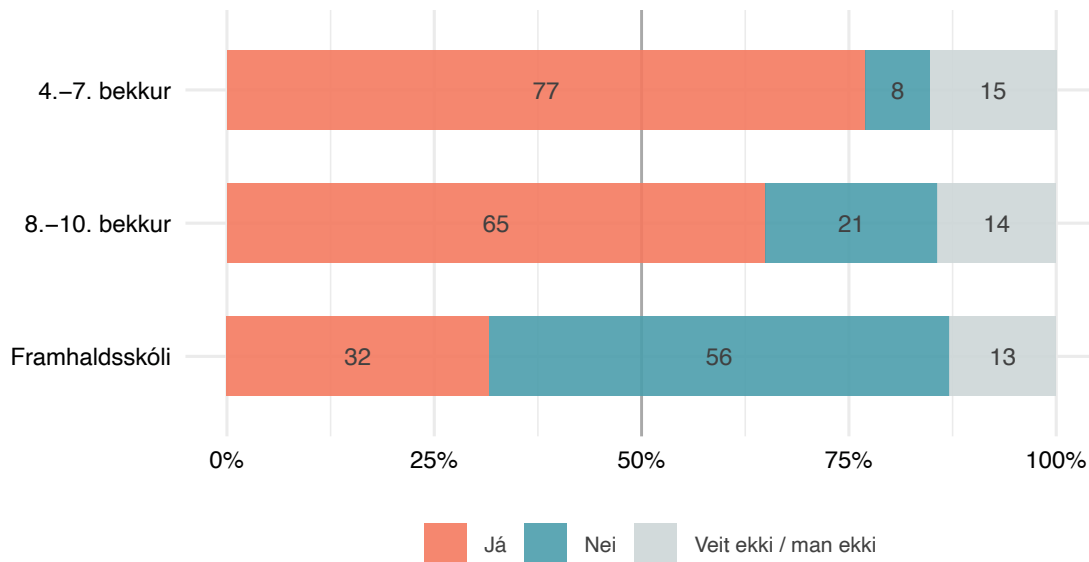
Foreldrar stráka í grunnskóla (51%) eru líklegri en stelpna (33%) til að hafa keypt einhverja hluti handa þeim í tölvuleikjum. Í framhaldsskóla lækkar hlutfall þeirra sem hefur fengið hluti sem foreldrar keyptu handa þeim.

Töluvert hærra hlutfall stelpna (48%) en stráka (20%) segist aldrei hafa keypt neitt fyrir alvöru peninga í leikjum. Hæsta hlutfall stelpna (54%) sem aldrei hafa keypt neitt er í framhaldsskóla.

Allir 9-18 ára þátttakendur sem höfðu spilað tölvuleiki voru enn fremur spurðir hvort þeir hefðu spurt foreldra sína síðast þegar þeir gerðu slík kaup.

### MYND 10. SPURÐIR ÞÚ FORELDRA ÞÍN UM LEYFI SÍÐAST ÞEGAR ÞÚ KEYPTIR EITTHVAÐ Í TÖLVULEIK?

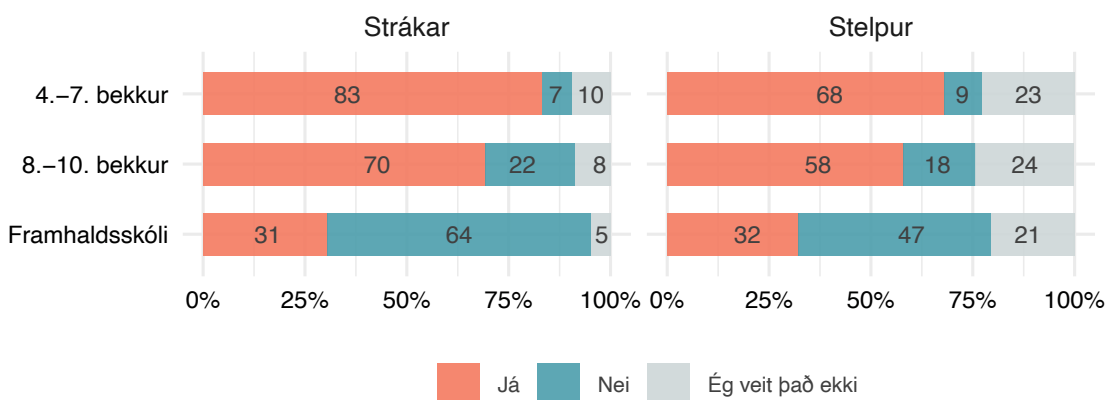
Þessa spurningu fengu aðeins þeir sem spiluðu tölvuleiki. Tölur á mynd eru hlutfallstölur. (Grunnskóli n= 3816, framhaldsskóli n=502).



Sjö af hverjum tíu grunnskólabörnum spyrja foreldra sína um leyfi áður eitthvað er keypt í tölvuleik. Í framhaldsskóla hefur þeim fækkað í þrjá nemendur af hverjum tíu sem spyrja foreldra sína um leyfi til kaupanna. Hlutfall þeirra sem ekki spyrja um leyfi hækkar með aldri, sjá mynd 10.

### MYND 11. SPURÐIR ÞÚ FORELDRA ÞÍNA UM LEYFI SÍÐAST ÞEGAR ÞÚ KEYPTIR EITTHVAÐ Í TÖLVULEIK?

Þessa spurningu fengu aðeins þeir sem spiluðu tölvuleiki. Hér eru svör flokkuð fyrir stráka og stelpur og eftir skólastigi. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Í grunnskóla eru strákar (78%) sem spila tölvuleiki nokkuð líklegri en stelpur (64%) til að hafa spurt foreldra sína síðast þegar þeir keyptu eitthvað í leikjum. Í framhaldsskóla er hlutfall stráka og stelpna nokkuð svipað en u.þ.b. einn af hverjum þremur spurði foreldra sína um leyfi þegar þeir keyptu eitthvað í tölvuleik.

## YFIRLIT UM FJÖLDA ÞÁTTAKENDA

Í töflunni hér á eftir má sjá fjölda þátttakenda í grunn- og framhaldsskólum flokkaða eftir kyni og bekk eða aldri. Þar sem niðurstöður könnunarinnar eru vigtaðar eftir kyni með viðmiðunartölum frá Hagstofu Íslands er aðeins mögulegt að birta niðurstöður fyrir stelpur og stráka.

Grunnskóli	Stelpur		Strákar		Annað		Fjöldi alls	
4. bekkur	228	46.0%	267	53.8%	1	0.2%	496	100,0%
5. bekkur	307	48.9%	309	49.2%	12	1.9%	628	100,0%
6. bekkur	332	48.9%	332	48.9%	15	2.2%	679	100,0%
7. bekkur	332	50.1%	312	47.1%	19	2.9%	663	100,0%
8. bekkur	432	52.2%	365	44.1%	31	3.7%	828	100,0%
9. bekkur	378	47.8%	383	48.5%	29	3.7%	790	100,0%
10. bekkur	351	48.9%	347	48.3%	20	2.8%	718	100,0%
<b>Samtals</b>	<b>2360</b>	<b>49.1%</b>	<b>2315</b>	<b>48.2%</b>	<b>127</b>	<b>2.6%</b>	<b>4802</b>	<b>100,0%</b>

Framhaldsskóli	Stelpur		Strákar		Annað		Fjöldi alls	
15 ára	1	33,3%	2	66,7%	0	0,0%	3	100,0%
16 ára	147	57,9%	102	40,2%	5	2,0%	254	100,0%
17 ára	341	62,7%	193	35,5%	10	1,8%	544	100,0%
18 ára	201	65,3%	104	33,8%	3	1,0%	308	100,0%
<b>Samtals</b>	<b>690</b>	<b>62,4%</b>	<b>401</b>	<b>36,3%</b>	<b>18</b>	<b>1,6%</b>	<b>1109</b>	<b>100,0%</b>

**TAFLA 1. FJÖLDI ÞÁTTAKENDA EFTIR BEKK/ALDRI OG KYNI.**

## BESTU ÞAKKIR

Við þökkum skólaskrifstofum og fræðslustjórum fyrir að veita skólum sínum leyfi til að taka þátt í könnuninni Börn og netmiðlar. Kennarar grunnskólanna sem samþykktu góðfúslega að sjá um könnunina og öll ungmennin sem svöruðu spurningalistanum eiga bestu þakkir skilið.

Einnig þökkum við skólameisturum framhaldsskóla fyrir að taka jákvætt í erindi okkar og aðstoða okkur við framkvæmd könnunarinnar meðal framhaldsskólanema.