

# MER ENN BARE TIDSFORDRIV

## 500 GUTTER OM DATASPILL

500 GUTTER I ALDEREN 12 TIL 17 ÅR HAR SVART PÅ SYV SPØRSMÅL OM SINE SPILLEVANER. DETTE FAKTAARKET OPPSUMERER DE MEST INTERESSANTE FUNNENE FRA DEN NETTBASERTE PANELUNDERSØKELSEN.



# 500 GUTTER OM DATASPILL

## SPILL ER SOSIALT

Undersøkelsen viser at spilling er en sosial aktivitet der man både spiller og snakker med sine venner fra skole og fritid.

Det å spille med venner og kjente fra fritiden er viktigere for de som spiller middels eller mye sammenlignet med de som spiller lite. Konkurransespektet er derimot omtrent like viktig uavhengig av spilletid.



## TOPP 5 ONLINESPILL

(de siste 3 månedene)

TOPP 5 12-14 ÅR	ANDEL I PROSENT
Minecraft (byggespill)	20
FIFA (fotballspill)	15
Grand Theft Auto V (GTA) (actionspill)	8
League of Legends (taktisk lagarbeid)	7
Call of Duty (skytespill)	5

TOPP 5 15-17 ÅR	ANDEL I PROSENT
GTA	17
FIFA	15
League of Legends	11
Call of Duty	5
Minecraft	5

Husker ikke/vet ikke eller spill ikke oppgitt: 24 prosent.  
Kun 2 prosent opplyser at de ikke spiller online.

**VISSTE DU AT KUN MELLOM 1 TIL 2 PROSENT AV GUTTER I ALDEREN 12-17 SPILLER WORLD OF WARCRAFT?**

## SPILL – EN VIKTIG HOBBY

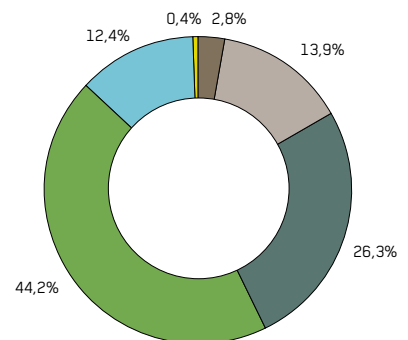
**6 AV 10** gutter sier at spill er en viktig eller svært viktig del av livet deres.  
**1 AV 10** har spill som sin viktigste hobby.

Konkurransse, utfordringer og det å spille og snakke med venner er de viktigste spillermotivasjonene blant gutter.

Yngre gutter er mer opptatt av å utvikle spillfigurer, mens eldre gutter liker å leve seg inn i spillenes verdener og fortellinger.

HVORFOR TROR DU DET NOEN GANGER ER VANSKELIG Å LEGGE FRA SEG ET SPILL?

## HVOR VIKTIG ER SPILL FOR DEG?



- Uviktig - «Bryr meg ikke om det»
- Litt uviktig - «Greit når jeg kjeder meg, men bryr meg ikke noe særlig»
- Verken viktig eller uviktig - «Sånn helt midt på treet»
- Viktig del - «Det er en av mine hobbyer»
- Svært viktig - «Det er min viktigste hobby»
- Jeg spiller ikke

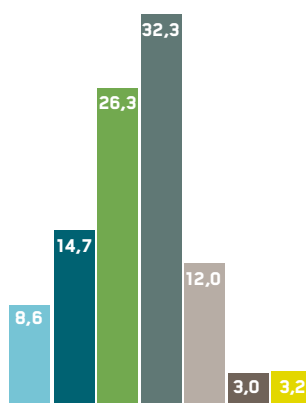
## TIDSBRUK

**1 AV 3** oppgir at hovedårsaken til at det er vanskelig å legge fra seg spill er at tiden går så fort at man ikke merker det.

**2 AV 10** oppgir at de ikke har noe annet å gjøre hvis de slår av spillet. Blant de som spiller mest oppgir **3 AV 10** samme forklaring.

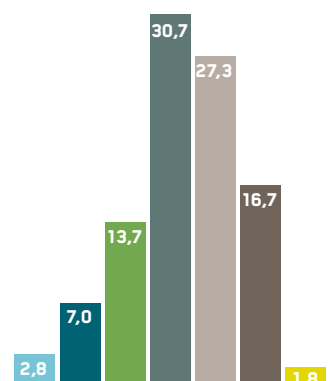
## HVERDAG (Tall i prosent)

OPPTIL 30 MINUTTER  
30 MINUTTER -1 TIME  
1-2 TIMER  
2-4 TIMER  
4-6 TIMER  
MER ENN 6 TIMER  
SPILLER IKKE



## FRIDAG (Tall i prosent)

OPPTIL 30 MINUTTER  
30 MINUTTER -1 TIME  
1-2 TIMER  
2-4 TIMER  
4-6 TIMER  
MER ENN 6 TIMER  
SPILLER IKKE



## PROBLEMSPILLING

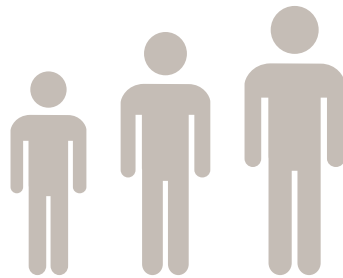
Guttene i undersøkelsen mener at de viktigste grunnene til at enkelte utvikler et spilleproblem er at man:

- 1: BLIR HEKTA PÅ ET SPILL.**
- 2: IKKE HAR ANDRE HOBBYER.**
- 3: IKKE HAR VENNER SOM DE KAN GJØRE ANDRE TING MED.**

**1 AV 10** sier at de har opplevd problemer med spillingen sin.



**6 AV 10** kjenner ikke til noen som har hatt problemer med spillingen sin.



Flere eldre enn yngre gutter sier at de har hatt problemer med spillingen sin.

Flere eldre gutter mener at mistrivsel og kjedsomhet i skolehverdagen kan bidra til at noen får problemer med spillingen sin.

## STORSPILLEREN VS. PROBLEMSPILLEREN

→ **INFO:** Storspilleren er definert som en som spiller 4 timer eller mer daglig uten at dette nødvendigvis går utover helse og livskvalitet. Dette er personer som har et lidenskapelig forhold til spill, uten at hobbyen virker forstyrrende på livet ellers.

→ **INFO:** Problemspilleren er definert som en som spiller fordi han eller hun føler at de må, og som får problemer på skolen, i familien og mister venner.

**TIDSBRUK ALENE SKILLER IKKE STORSPILLEREN FRA PROBLEMSPILLEREN.**

## SPILLERPROFILER

### SMÅSPILLEREN - (OPP TIL ÉN TIME)

2 av 10 befinner seg i denne gruppen på hverdager. Flere eldre, enn yngre gutter spiller under en time daglig.

#### TOPP 3 SPILL:

1. Fifa
2. GTA V
3. Minecraft



#### MOTIVASJON:

Konkurranse.

**3 AV 10** småspillere oppgir at de enten ikke vet eller husker hvilket spill de har spilt mest online, eller at de ikke har spilt online i det hele tatt.

→ **PROBLEMSPILLING:** En stor andel av småspillere mener at mangel på andre hobbyer er en forklaring på hvorfor noen får problemer med spillingen sin.

### GJENNOMSNITTSPILLEREN (1-4 TIMER)

6 av 10 gutter befinner seg i denne gruppen på hverdager.

#### TOPP 3 SPILL:

1. Minecraft
2. GTA V
3. FIFA



#### MOTIVASJON:

Spille og snakke med venner,

**5 AV 10** gjennomsnittspillere mener at spill er en viktig del av livet deres.

**1 AV 10** gjennomsnittspillere har spilling som sin viktigste hobby.

→ **PROBLEMSPILLING:** Rundt **1 AV 10** gjennomsnittspillere sier at de selv har opplevd problemer med spillingen sin.

### STORSPILLEREN (4 TIMER ELLER MER)

15 prosent regnes som storspillere på hverdager.

#### TOPP 3 SPILL:

1. Minecraft
2. League of Legends
3. GTA V



#### MOTIVASJON:

Spille og snakke med venner,

**8 AV 10** storspillere synes spill er en viktig eller svært viktig del av hverdagen deres. **4 AV 10** storspillere har spilling som sin viktigste hobby.

→ **PROBLEMSPILLING:** Flere storspillere mener at mistrivsel og kjedsomhet på skolen er en forklaring på hvorfor noen får problemer med spillingen sin.



---

Dette faktaarket tar utgangspunkt i en panelundersøkelse utført av Ipsos MMI på bestilling fra Medietilsynet. Undersøkelsen ble gjennomført i perioden oktober–november 2013 med totalt 502 gutter i alderen 12 til 17 år, og er en del av regjeringens Handlingsplan mot spilleproblemer 2013–2015.

Definisjonen av problemspilling og storspillere tar utgangspunkt i Nova Rapport 18/2010 «Uskyldig moro?» – Pengespill og dataspill blant ungdommer.

---

LES MER OM DATASPILL PÅ:  
[WWW.MEDIETILSYNET.NO/DATASPILL](http://WWW.MEDIETILSYNET.NO/DATASPILL)  
[WWW.PROBLEMSPILLING.NO](http://WWW.PROBLEMSPILLING.NO)



Medietilsynet  
NORWEGIAN MEDIA AUTHORITY

