

Ny forskning understreger, at tidligere tiders spildominans på drengeværelserne ikke længere er så tydelig.

Ny forskning fra Medierådets formand Anne Mette Thorhauge dokumenterer en mangfoldighed i spilkulturen som understreger en kønsbaseret forskel allerede fra en ung alder. Det ses tydeligt på hvad de spiller, og hvordan de spiller. Læs mere om de foreløbige forskningsresultater i "Piger er også gamere – men på en helt anden måde".

Spørgeskemaundersøgelsen er den første del af forskningsprojektet "Computerspil og hverdagsliv". Den baserer sig på spørgeskemabesvarelser fra 1560 børn og unge mellem 10 og 18 år.

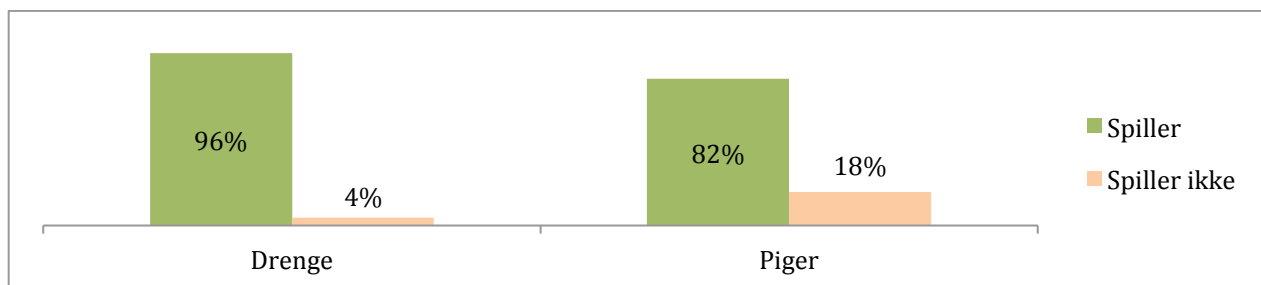
Formålet med undersøgelsen er dels at skabe et overblik over danske børn og unges spillevaner, og desuden at give en bedre forståelse af de situationer, hvor spilaktiviteten bliver et problem.

"Det er første gang vi ser en egentlig kortlægning af danske børn og unges computerspilvaner" siger Anne Mette Thorhauge. Hun har i samarbejde med Andreas Gregersen (KU), Anne Brus (RUC) og Rune Kristian Lundedal (ITU) gennemført spørgeskemaundersøgelsen omkring børn og unges computerspil i hverdagen.

Ovenstående tekst er en introduktion udarbejdet af Medierådet for Børn og Unge. Selve undersøgelsen er ikke afsluttet, men man kan læse om de foreløbige resultater herunder.

Piger er også gamere – men på en helt anden måde

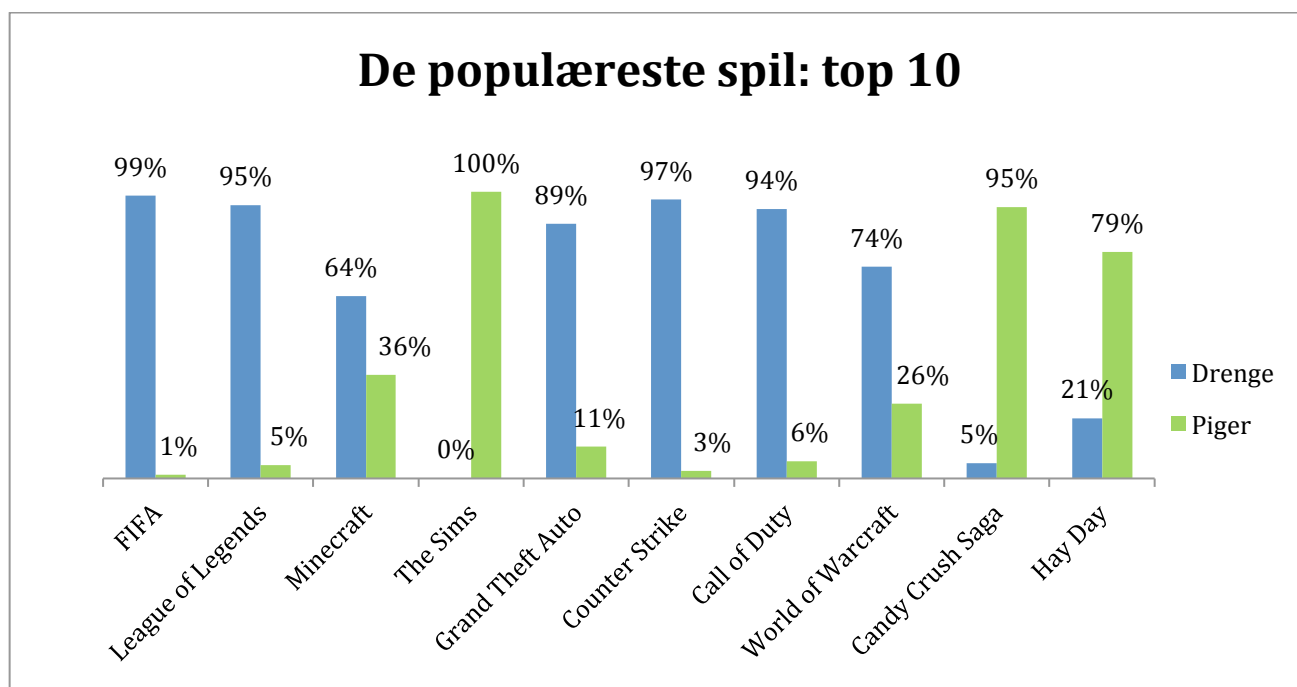
Vi får ofte at vide, at computerspil ikke længere kun er for drenge og det er sådan set rigtigt. Hvis man spørger et repræsentativt udsnit af danske børn og unge mellem 10 og 18 år, er der nu over 80 % af pigerne, der spiller i et eller andet omfang, selvom drengene stadig er foran hvad angår spilaktivitet.



Men selv om størstedelen af både drenge og piger spiller, så er der stor forskel på *hvad og hvordan* de spiller: Både med hensyn til yndlingsspil og spillemønster adskiller piger og drenge sig markant fra hinanden.

Yndlingsspil

Hvis man f.eks. spørger til børnenes yndlingsspil, er det overordentlig tydeligt at piger og drenge foretrækker forskellige spil: *FIFA* og *League of Legends* samt flere af de populæreste skydespil nævnes næsten udelukkende af drenge, mens spil som *Sims* og *Candy Crush* har den modsatte fordeling. *Minecraft* har som det eneste spil i top 10 en nogenlunde balanceret kønsprofil.

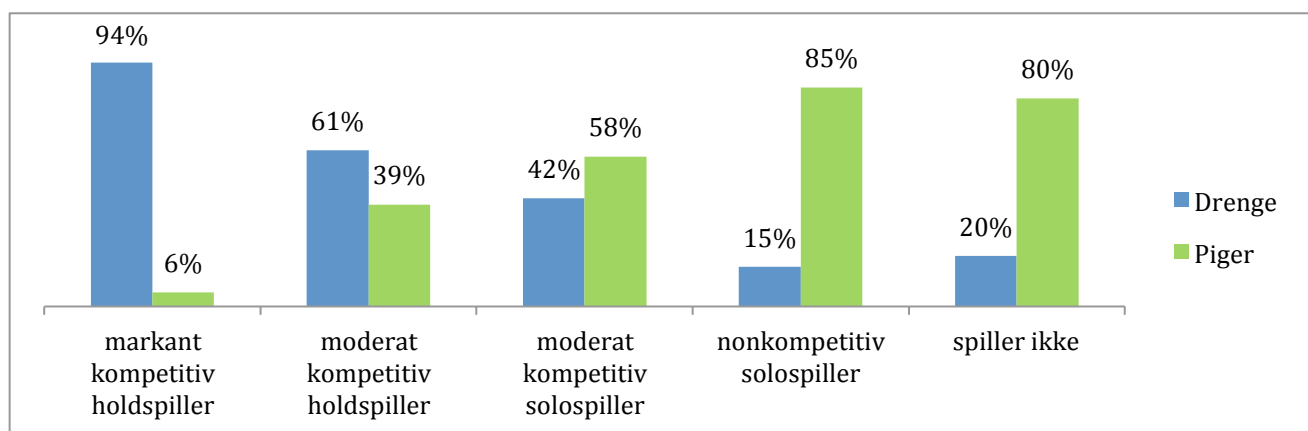


"99% af de børn, som nævner *League of Legends* er drenge, og 1% er piger"

"36% af de børn, som nævner *Minecraft* er piger, og 64% er drenge"

Forskellige spillemønstre

Kønsforskellen slår også igennem i forhold til de foretrukne spilformer, hvor drengene er langt mere tilbøjelige til at spille mod andre og spille i hold, mens pigerne er tilsvarende mere tilbøjelige til at spille alene uden konkurrence med andre.



"94 % af de markant kompetitive holdspillere er drenge, mens kun 6% er piger."

"85 % af de non-kompetitive solospillere er piger, mens kun 15% er drenge."

Der er en stor overvægt af drenge blandt de konkurrenceorienterede spillere, og en tilsvarende overvægt af piger blandt dem, der spiller alene, hvilket peger i retning af, at drenge og piger bruger computerspillene helt forskelligt.

Forskellige funktioner i hverdagslivet

Man kan sige at computerspil både kan bruges som en form for individuel adspredelse og som en form for socialt samvær. I det første tilfælde ligger computerspillet i forlængelse af forskellige former for underholdning, som for eksempel tv eller bøger, i det andet tilfælde ligger det i forlængelse af forskellige former for socialt samvær, for eksempel brætspil eller holdsport.

Resultaterne ovenfor kan altså tolkes på den måde, at computerspil opfylder vidt forskellige funktioner i pigernes og drengenes hverdagsliv. Pigerne synes at have det som en individuel adspredelse, en pause og et afbræk fra hverdagen, mens drengene synes at have det som en måde at være sammen med hinanden på, en ting man samles om, og derfor er det også helt forskellige computerspil, der efterspørges. I undersøgelsens opfølgende del ønsker vi at gå i dybden med denne vinkel ved at interviewe piger og drenge og deres computerspil i hverdagen.

Om undersøgelsen

Spørgeskemaundersøgelsen er den første del af forskningsprojektet "Computerspil og hverdagsliv". Den baserer sig på spørgeskemabesvarelser fra 1560 børn og unge mellem 10 og 18 år. Formålet med undersøgelsen er dels at skabe et overblik over danske børn og unges spillevaner, og desuden at give en bedre forståelse af de situationer, hvor spilaktiviteten bliver et problem.

I løbet af foråret og sommeren vil spørgeskemaundersøgelsen blive fulgt op med en kvalitativ interviewundersøgelse, der sætter fokus på spil i hverdagen.

Hvis du gerne vil høre mere, eller hvis du gerne vil deltage i interviewundersøgelsen kan du kontakte Anne Mette Thorhauge på annemette@thorhauge.dk