



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

Inngangsorð	4
Helstu niðurstöður	5
Framkvæmd könnunar	6
Niðurstöður	
Tölvuleikir og viðhorf til þeirra	7
· 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	
Vinsælustu tölvuleikirnir	12
· Hvaða tölvuleiki spilar þú mest?	
Tölvuleikir með aldurstakmarki	13
· Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?	
Peningagreiðslur í tölvuleikjum og samfélagsmiðlum	14
· Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik?	
· Spurðir þú foreldra þín um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik?	
Yfirlit um fjölda þátttakenda	17
Þakkir	18

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 **fjölmiðla-notkun** þeirra og hvort þau verði vör við **falsfréttir**. Síðasta hlutanum er síðan ætlað að lýsa **upplifun barna og ungmenna á netinu**.

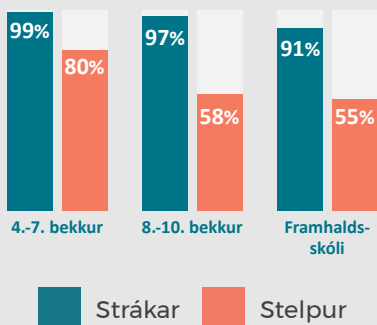
Er þetta í fyrsta sinn sem Fjölmiðlanefnd, í samstarfi við Menntavísindastofnun, birtir niðurstöður slíkrar umfangsmikillar könnunar. Fyrirhugað er að gera sambærilega könnun á tveggja til þriggja ára fresti til að kanna miðlanotkun og færni barna og ungmenna þannig að hægt verði að bera saman niðurstöðurnar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



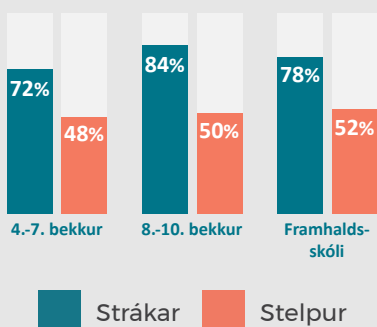
Elfa Ýr Gylfadóttir

Framkvæmdastjóri Fjölmiðlanefndar



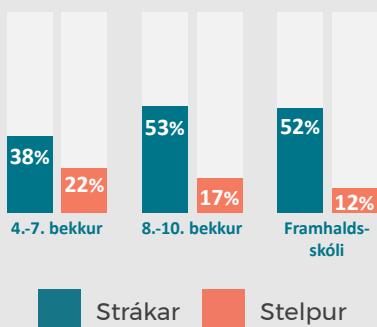
Spilar þú tölvuleiki (t.d. með borðeða fartölvu, Playstation, farsíma eða spjaldtölvu)?

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 unglínga- og framhaldsskólastigi er rúmur helmingur sem spilar.



Tölvuleikir bæta kunnáttu í ensku

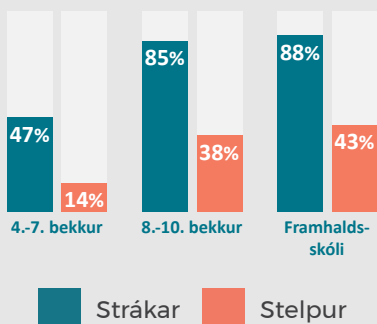
Á bilinu sjö til átta af hverjum tíu strákum telja að tölvuleikir bæti enskukunnáttu þeirra. Heldur færri stelpur telja að tölvuleikir bæti kunnáttu þeirra í ensku. Hlutföllin haldast nokkuð stöðug yfir öll skólastigin.



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 spila tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Á unglínga 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 unglingastigi 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.

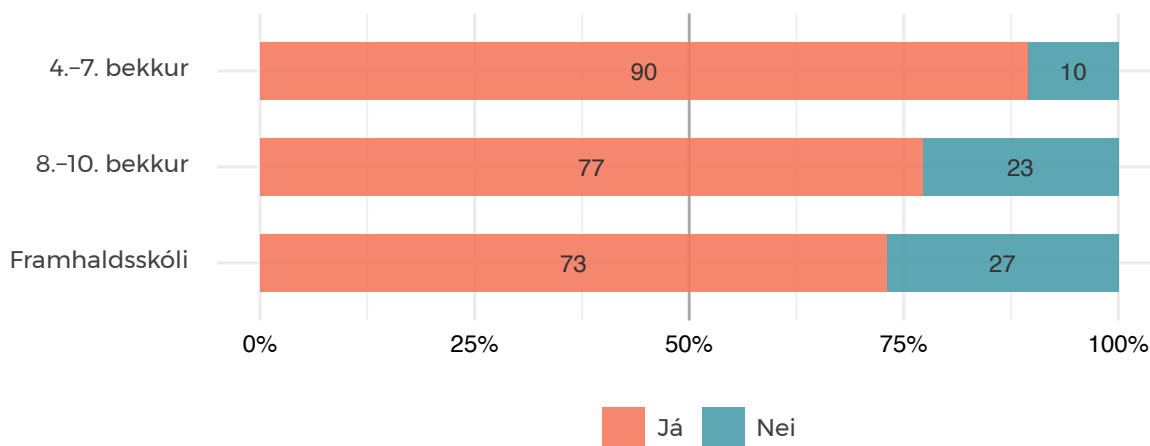
Tímabil fyrirlagnar var frá miðjum mars og fram til fyrstu viku maímánaðar 2021. Niðurstöður fyrir grunnskólanema voru vigtaðar fyrir bekk og landssvæði. Niðurstöður fyrir framhaldsskólanema voru vigtaðar eftir kyni og landssvæði.

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)?

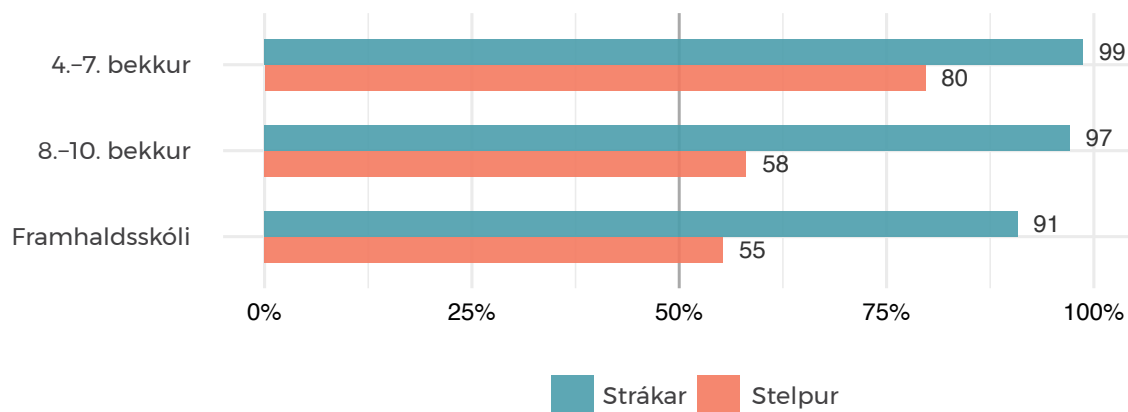
Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur. (Grunnskóli n= 4805, framhaldsskóli n= 1092).



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.



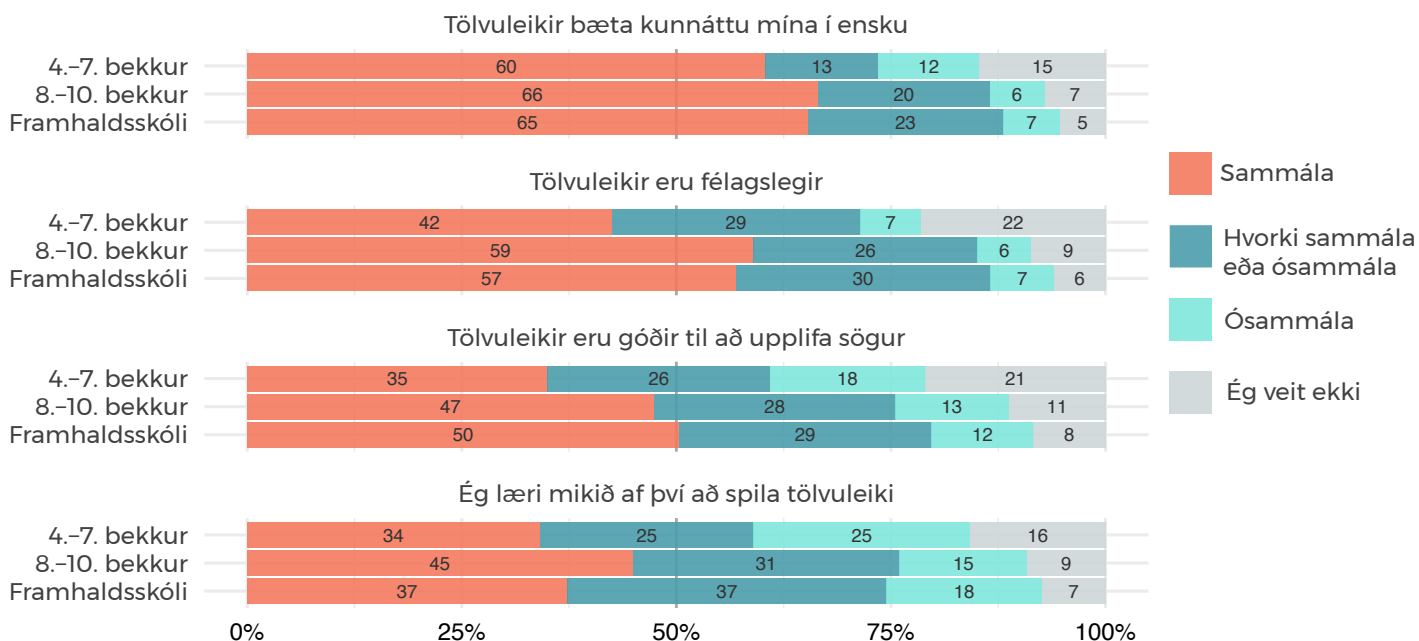
Mun hærra hlutfall stráka (98%) en stelpna (71%) í grunnskóla spilar tölvuleiki og eykst munurinn með aldri. Í framhaldsskóla er hlutfall stráka 91% og stelpna 55%. Verulegar dregur úr fjölda stelpna sem spila tölvuleiki með hækkandi aldri. Meðal stráka er hlutfallið stöðugra þótt dragi aðeins úr fjöldanum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

KOSTIR OG GALLAR VIÐ TÖLVULEIKI AÐ MATI ÞÁTTTAKENDA

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

Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur

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

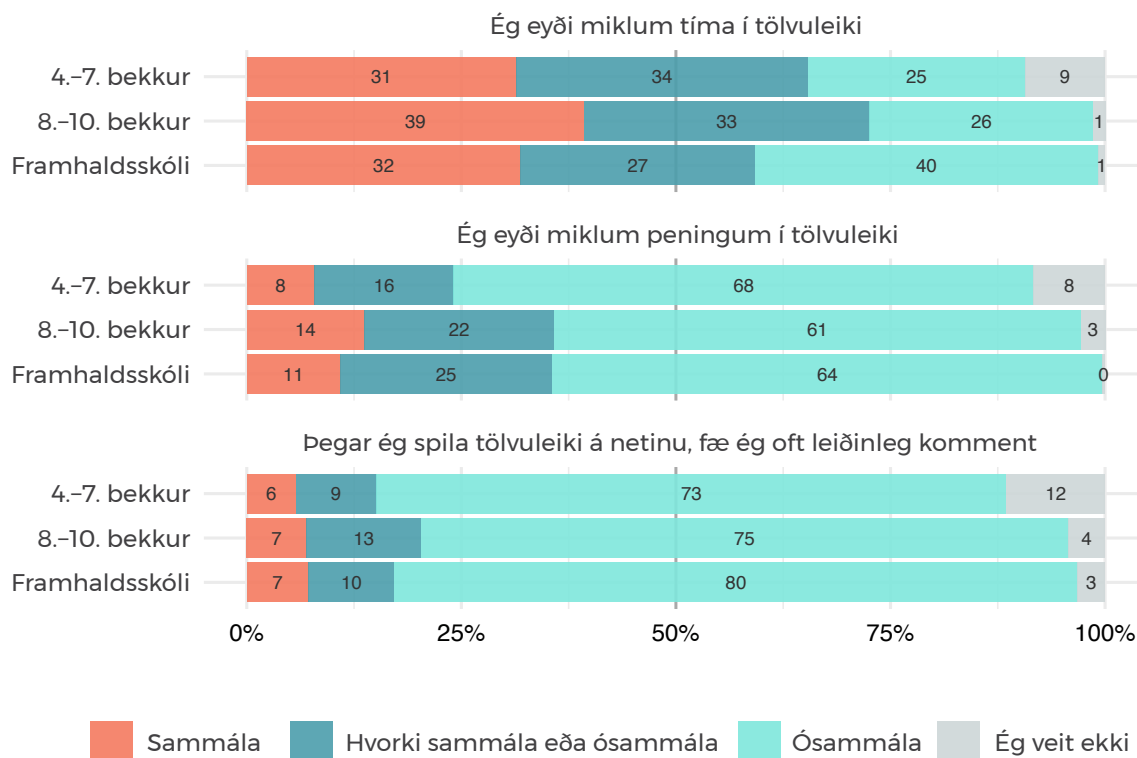
Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki

Um þriðjungur nemenda í 4.-7. bekk er 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

Samantekið er 32% bæði grunnskóla- og framhaldsskólanema sammála því að þeir eyði miklum tíma í tölvuleiki. Í grunnskóla eru 26% ósammála fullyrðingunni og 40% framhaldsskólanema. Lítil munur er á hlutföllum eftir skólastigum.

Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki

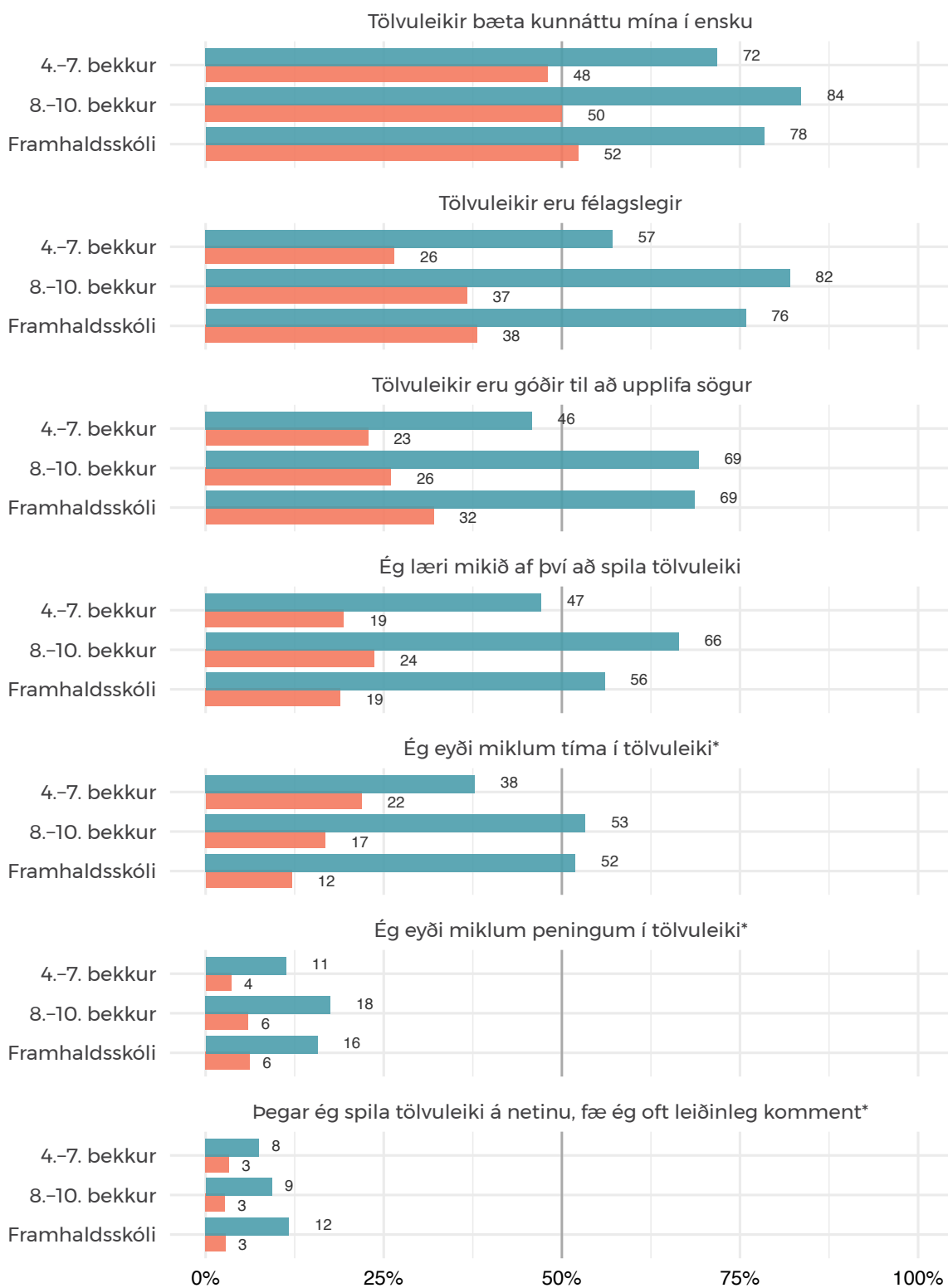
Rúmlega einn af tíu tölvuleikjaspilurum telja að þeir eyði miklum peningum í spilamennskuna. Sex af hverjum tíu eru ósammála því að þeir eyði miklum peningum í tölvuleiki. Lítil munur er á hlutföllum eftir skólastigum.

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

Mikill minnihluti er sammála því að þeir fái oft leiðinleg komment þegar þeir spila 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 ekki aðeins þeim sem spiluðu tölvuleiki. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



*Aðeins þeir sem segjast spila tölvuleiki

Strákar Stelpur

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

Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku

Um helmingur stelpna en þrír fjórðu stráka 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. Hlutföllin í framhaldsskóla eru 76% stráka en 38% stelpna.

Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur

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

Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki

Rúmlega helmingur stráka í grunnskóla (55%) er 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 tíu strákum og tvær af 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 þátttakendur 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 hópnum.

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

Fæstir þátttakendur eru sammála því að þeir fái leiðinleg komment þegar þeir spili tölvuleiki á netinu. Um þrisvar sinnum fleiri strákar en stelpur eru sammála því að þeir fái leiðinleg komment þegar þeir spila tölvuleiki á netinu. Um einn af hverjum tíu strákum fá stundum leiðinleg komment í tölvuleik 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	Fornite	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 /NBA 2k	FIFA
8	Warzone	Rider
9	Counter strike/CS:GO	Among Us
10	Rainbow Six Siege	Animal Crossing

Framhaldsskóli

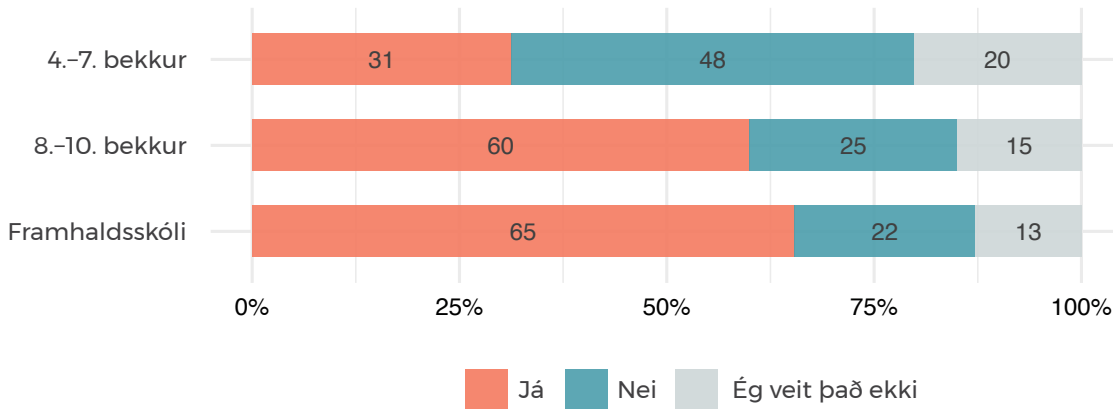
Vinsældarsæti	Strákar	Stelpur
1	Minecraft	Minecraft
2	Call of Duty	The Sims
3	FIFA	Grand Theft Auto
4	Grand Theft Auto	Call of Duty
5	Rocket League	Among Us
6	Counter strike/CS:GO	Fortnite
7	Fortnite	Stardew Valley
8	Rainbow Six Siege	Animal Crossing
9	NBA /NBA 2k	FIFA
10	Valorant	Apex Legends

TÖLVULEIKIR MEÐ ALDURSTAKMARKI

Allir þátttakendur fengu spurningu um hvort þeir hefðu spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Það skal haft í huga að enginn þátttakandi hafði náð 18 ára aldri.

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

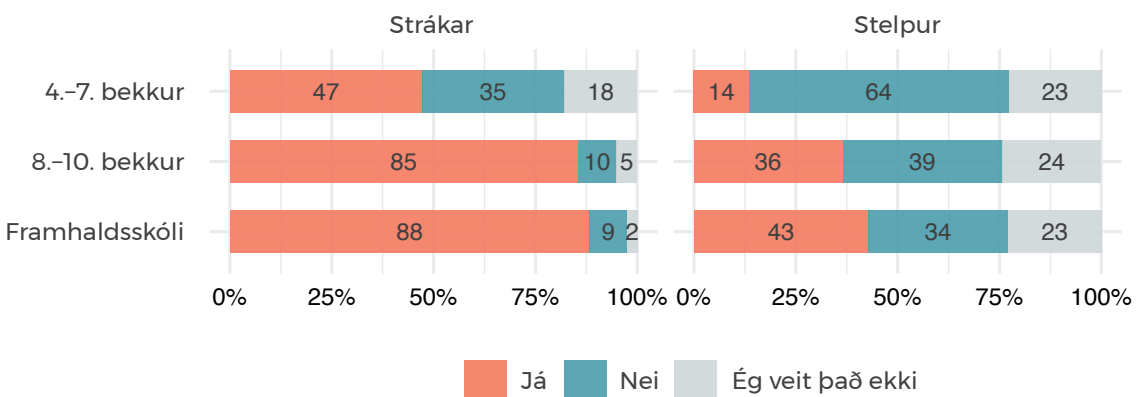
Grunnskóli n=4805, framhaldsskóli n=1092. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Það kemur líklega fáum á óvart að með hækkandi aldri fari hlutfall þeirra sem hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki vaxandi. Tæpur þriðjungur þátttakenda 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 tölvuleik með 18 ára aldurstakmarki. Fjórðungur 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.

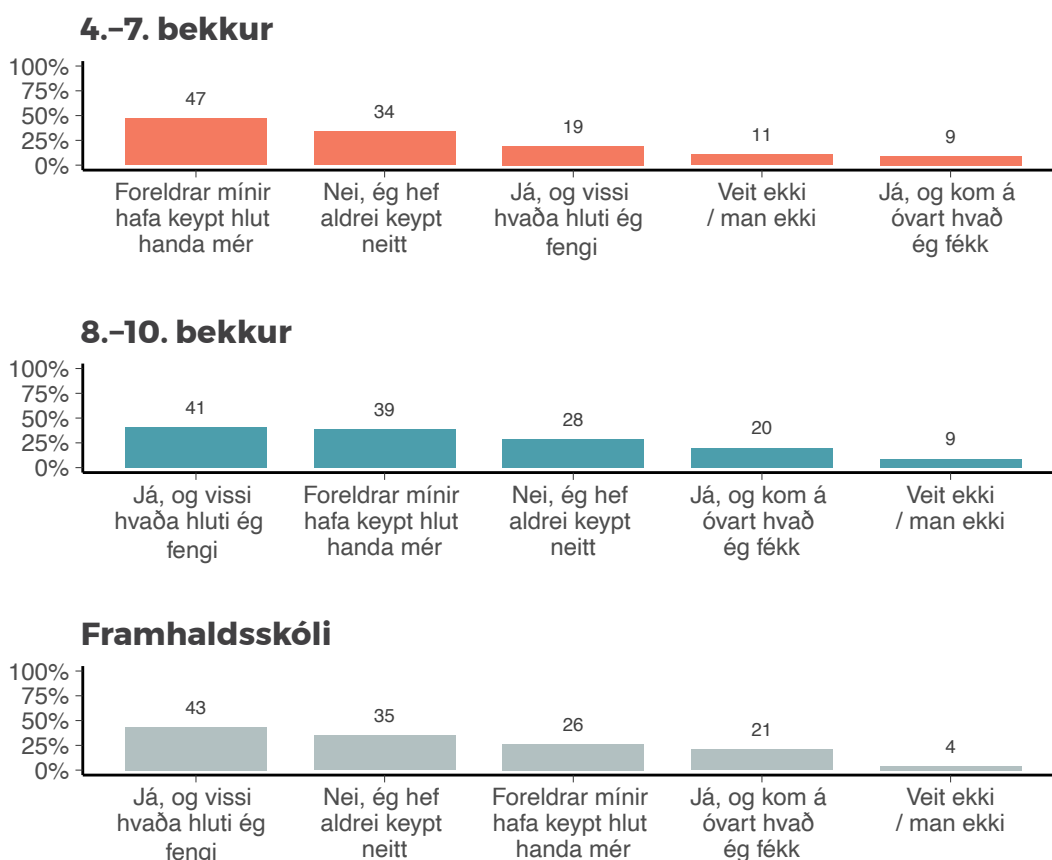
PENINGAGREIÐSLUR Í TÖLVULEIKJUM OG SAMFÉLAGSMIÐLUM

Þátttakendur voru spurðir nokkurra spurninga sem vörðuðu 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 spiluðu tölvuleiki. Merkja mátti við fleiri en einn valkost.

Grunnskóli n=3816, framhaldsskóli n=502. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



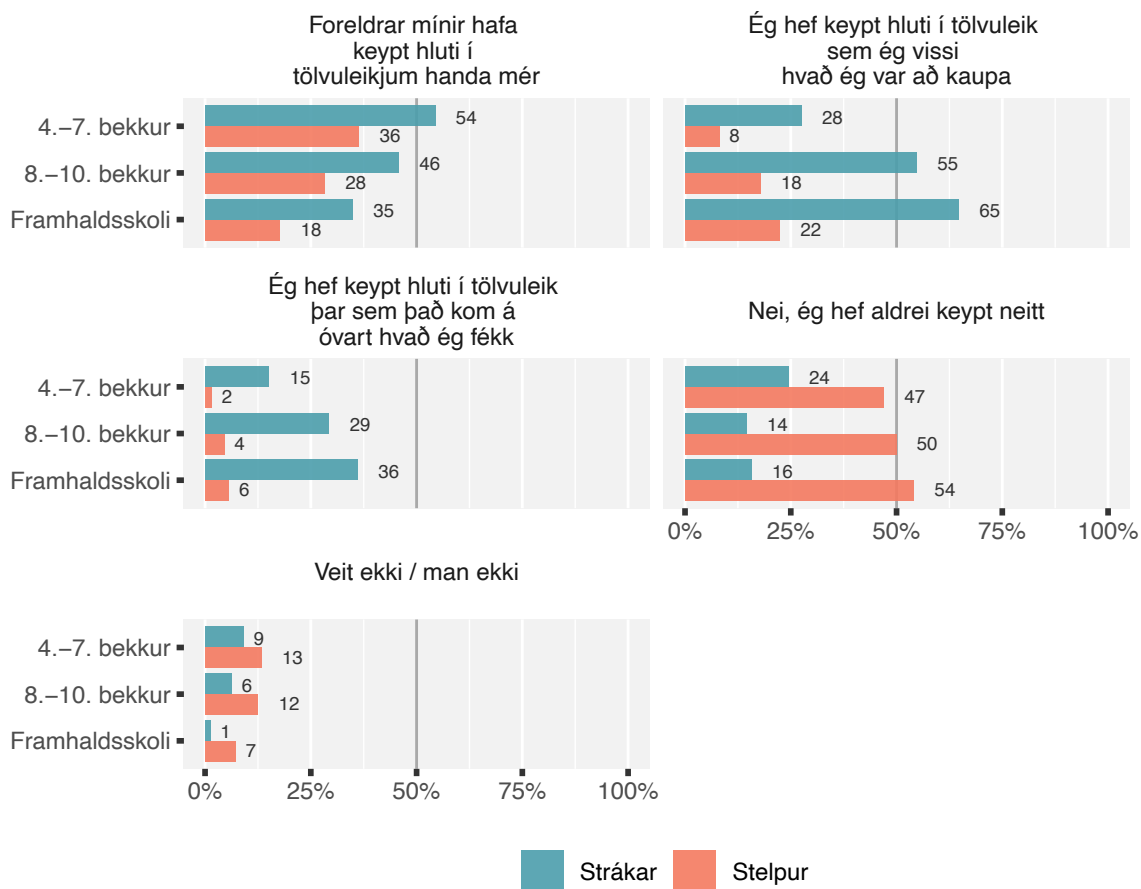
Í yngsta aldurshópnum, 4.-7. bekk, er algengast (47%) að foreldrar þátttakenda kaupi hluti handa þeim í tölvuleikjum en um þriðjungur barnanna hafa aldrei keypt neitt.

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 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 eitthvaðsem 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 voru hissa á hvað þau fengu í viðskiptunum hækkar einnig með aldri. Samantekið fyrir grunnskóla er hlutfall stráka 21% og stelpna 3% sem urðu hissa 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.

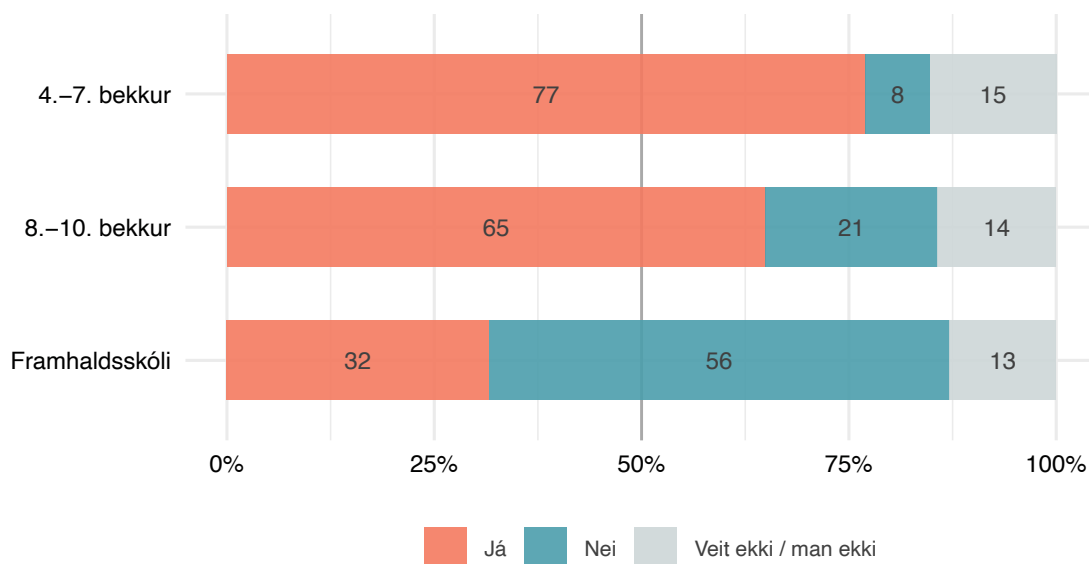
Töluvert hærra hlutfall stelpna (48%) en stráka (20%) segist aldrei hafa keypt neitt fyrir alvöru peninga í leikjum. Hæsta hlutfall stelpna (16%) sem aldrei hafa keypt neitt er í framhaldsskóla.

Allir 9-18 ára þátttakendur sem höfðu spilað tölvuleiki voru enn fremur spurðir hvort þau 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.

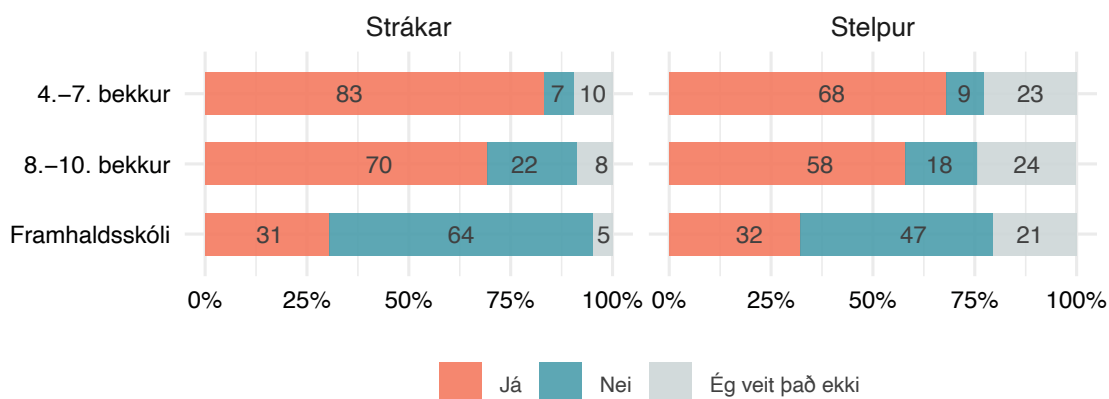
(Grunnskóli n= 3816, framhaldsskóli n=502).



Sjö af tíu grunnskólabörnum spyrja foreldra sína áður en þau kaupa eitthvað í tölvuleik. Í framhaldsskóla hefur þeim fækkað í þrjá nemendur af 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 ÞÍN 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 þremur spyr 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%
Samtals	2360	49.1%	2315	48.2%	127	2.6%	4802	100,0%

Framhaldsskóli								
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%
Samtals	690	62,4%	401	36,3%	18	1,6%	1109	100,0%

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

BESTU ÞAKKIR

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.