



Opinion:

# HOLDNINGER TIL DATASPILL/GAMING

BEFOLKNINGSUNDERSØKELSE FOR FRITT ORD

Nora Clausen // [nora@opinion.no](mailto:nora@opinion.no) // 29. januar 2025

# OM UNDERSØKELSEN

## Formål og gjennomføring

Opinion AS har i januar 2025 gjennomført en befolkningsundersøkelse om dataspill/gaming på oppdrag for Fritt Ord.

Formålet er å kartlegge befolkningens holdninger til dataspill, herunder bruk, interesse og syn på dekingen i media og samfunnsdebatten. Resultatene vil blant annet benyttes inn i arrangementer i regi av Fritt Ord.

Selve datainnsamlingen er gjennomført på web, i et landsrepresentativt utvalg av befolkningen på 1006 personer over 15 år. Dataene er vektet på kjønn, alder og geografi i henhold til nasjonal befolkningsstatistikk.

Feilmarginene ved n=1006 respondenter er innenfor  $\pm 1,3$  og  $\pm 3,1$  prosentpoeng.

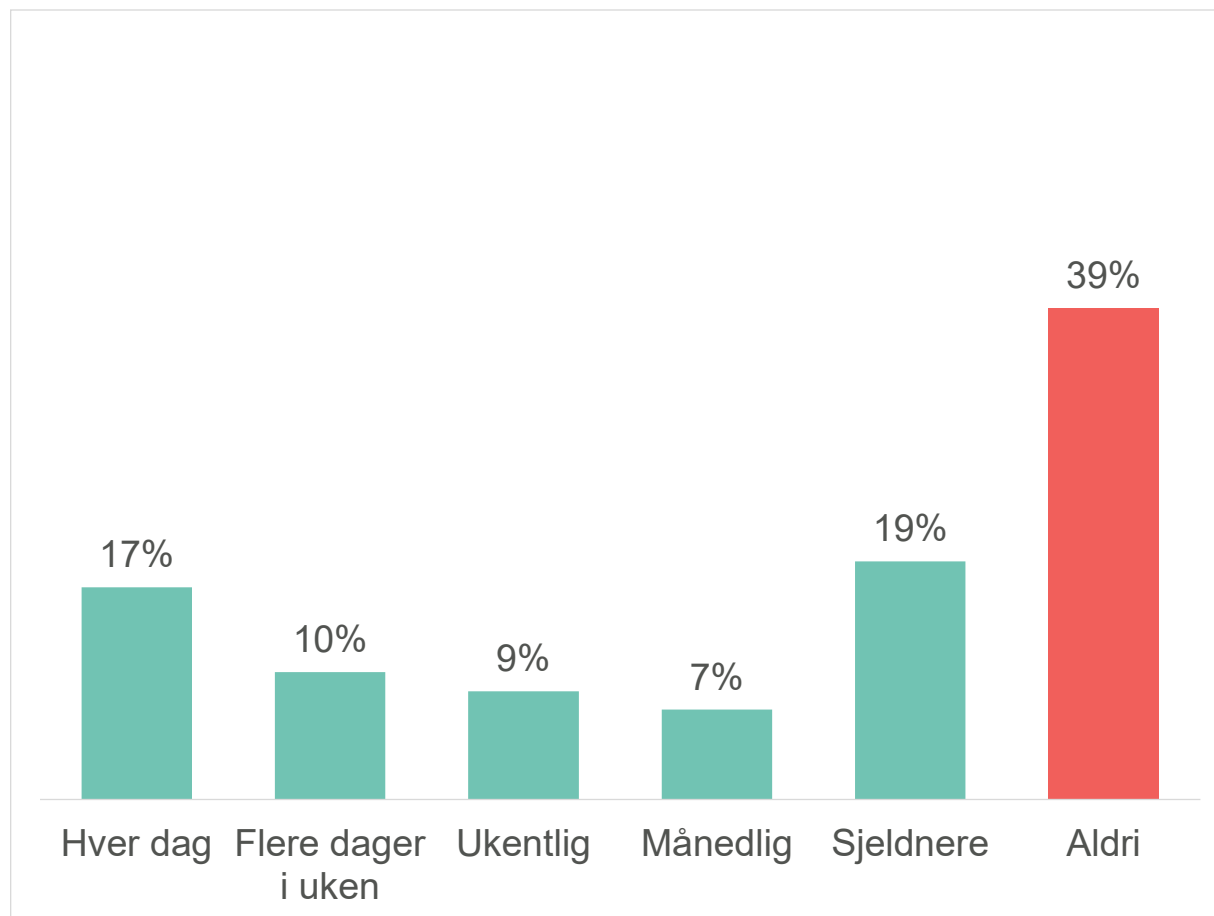
Ansvarlig for undersøkelsen i Opinion er seniorrådgiver og partner Nora Clausen.



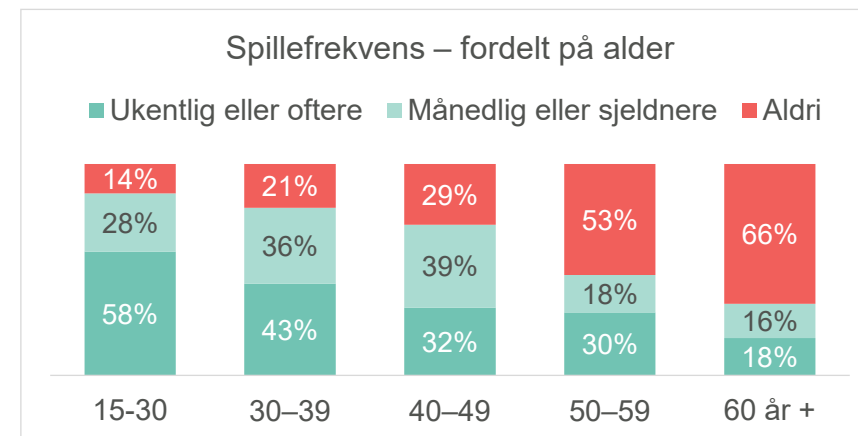
# RESULTATER



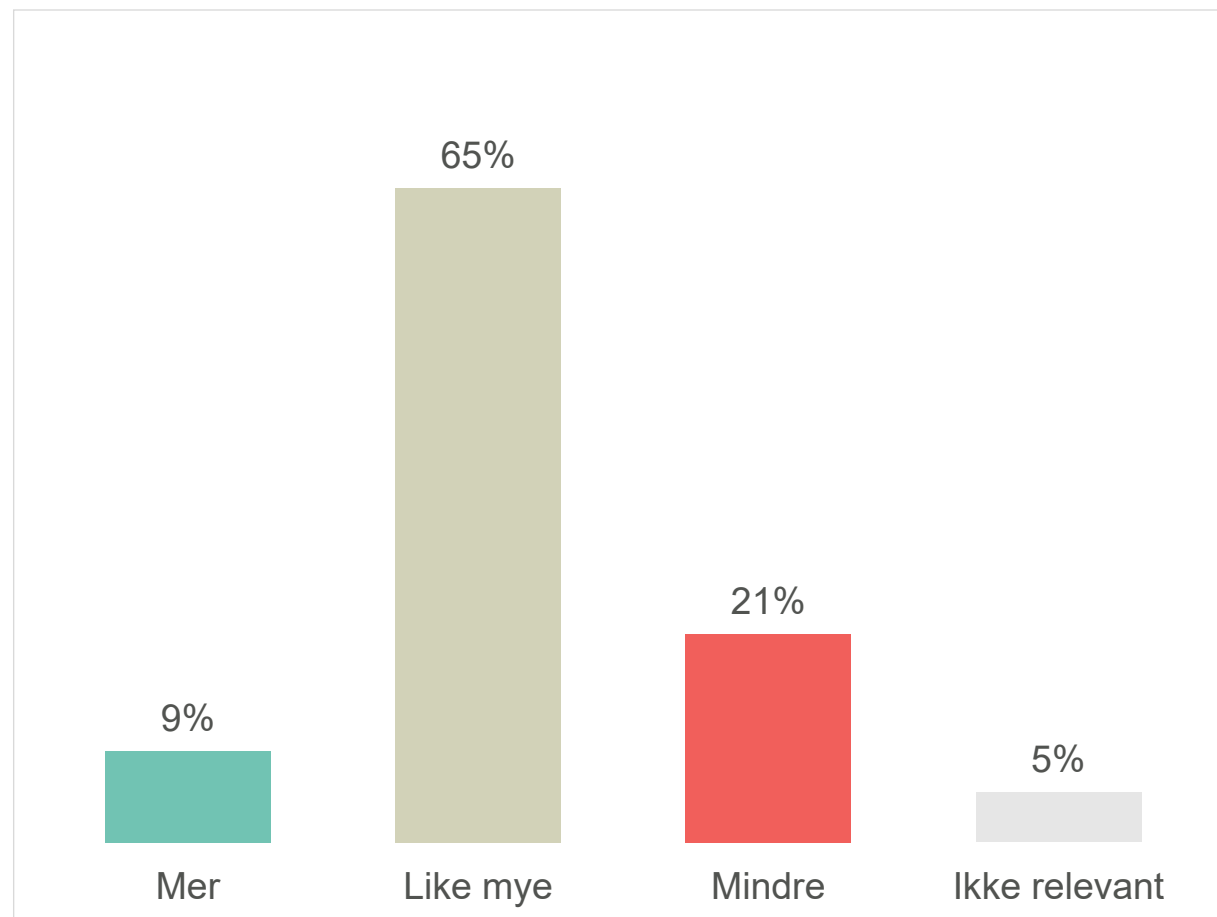
## En av tre nordmenn spiller dataspill minst en gang i uka



- Totalt seks av ti (61 %) nordmenn oppgir at de spiller dataspill/gamer, hvorav 35 prosent gjør det ukentlig eller oftere, mens 26 prosent gjør det månedlig eller sjeldnere. Fire av ti (39 %) sier at de spiller aldri dataspill/gamer.
- Menn spiller mer enn kvinner (46 mot 25 prosent minst ukentlig). Andelen som gamer er høyest blant de yngre, og faller med alderen.



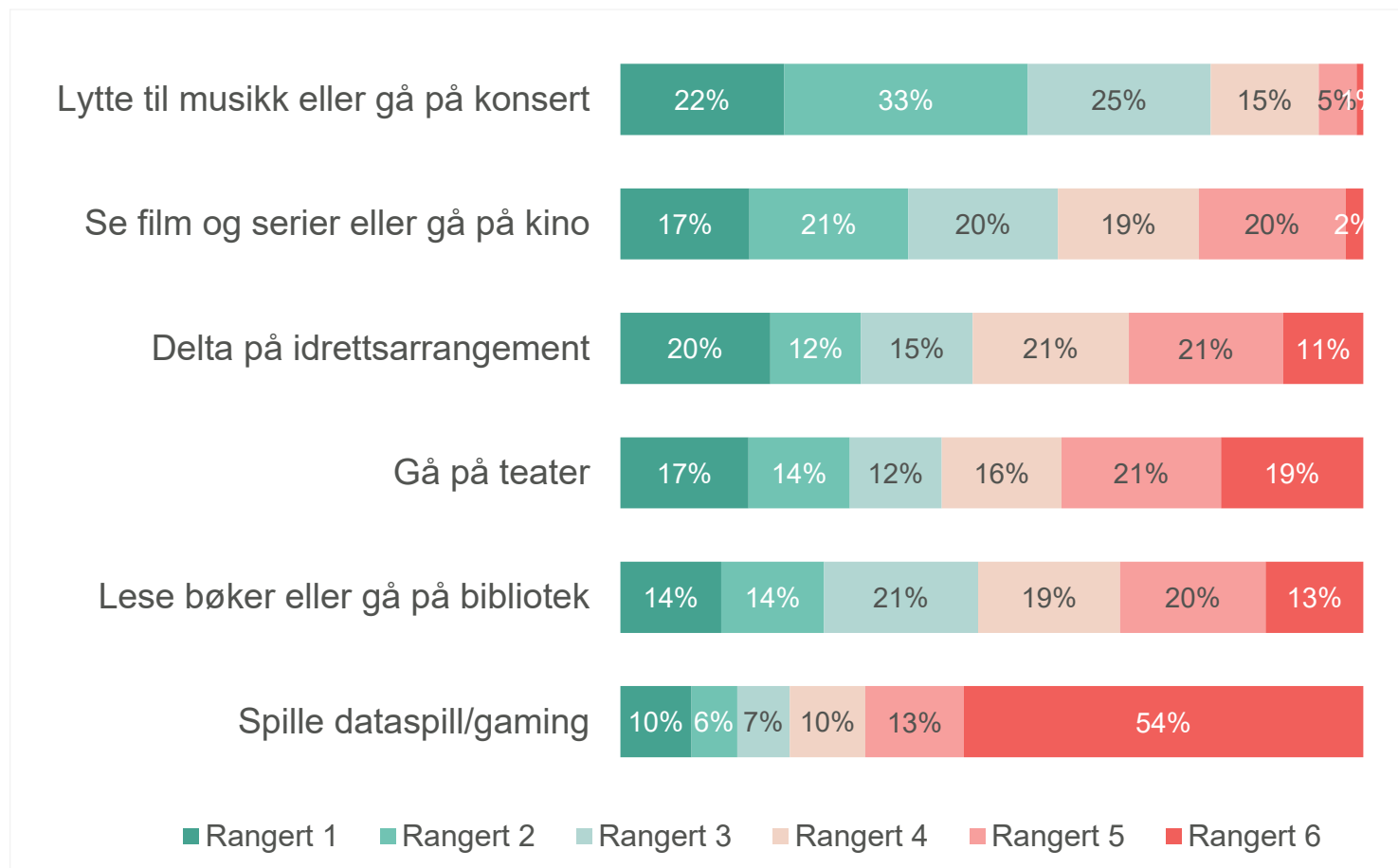
## De fleste vil spille like mye fremover



- Blant de som spiller dataspill, tror de fleste (65 %) at de vil bruke like mye tid på dataspill fremover, som de gjør i dag. En av ti (9 %) tror at de vil bruke **mer** tid på dataspill, mens dobbelt så mange tror de vil bruke **mindre** (21 %).



# Dataspill har forholdsvis lav status i samfunnet



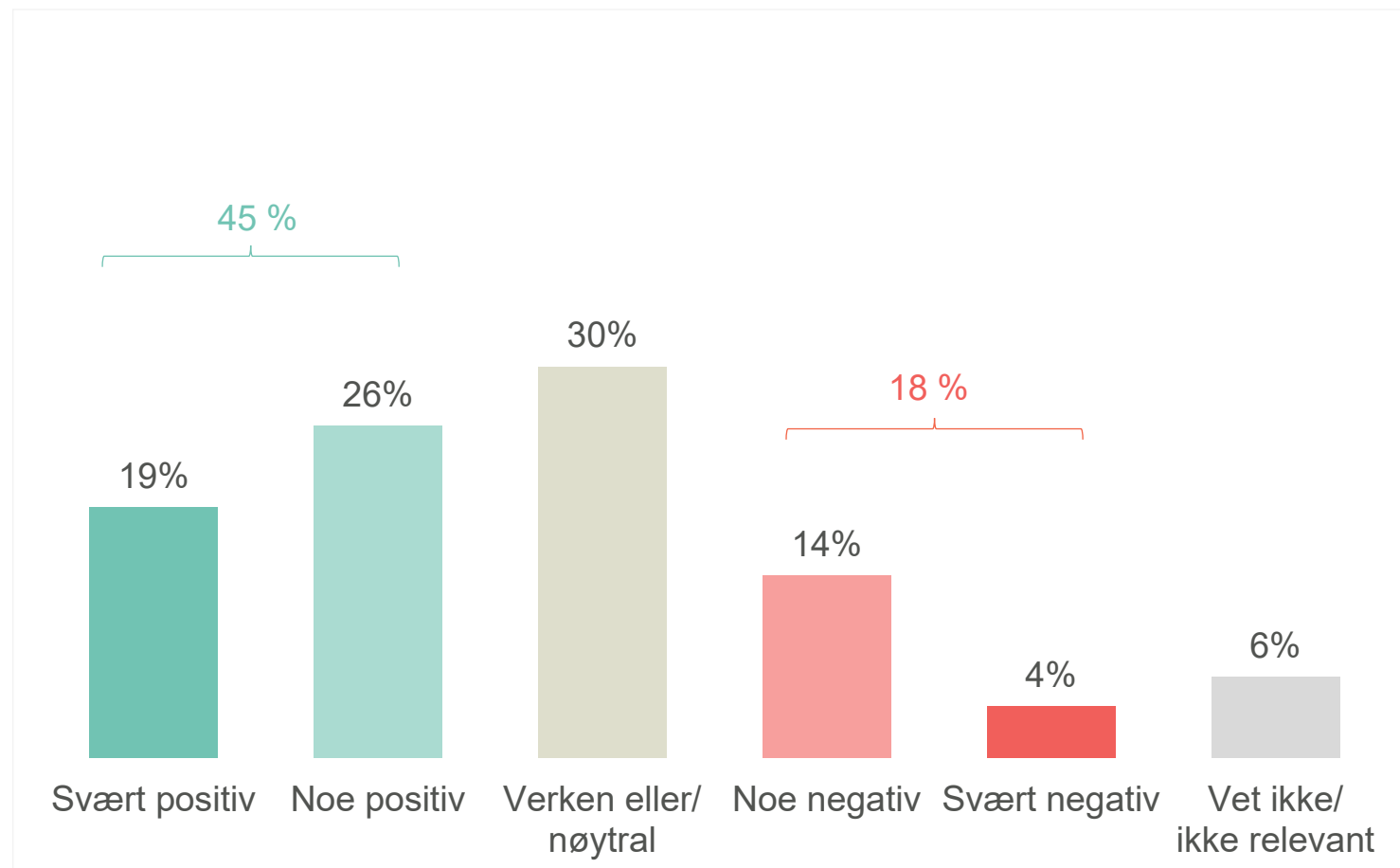
- Når det gjelder hvilken status dataspill har i samfunnet, rangeres dataspill på bunn av de seks aktivitetene som ble listet opp i undersøkelsen.
- I samtlige undergrupper – slik som kjønn, alder, utdanning – vurderer en overvekt at dataspill har lavest status. Dette gjelder også blant de som spiller daglig, hvor 32 prosent rangerer dataspill på 6. plass mot 27 prosent som har det på 1. plass.

n= 1006



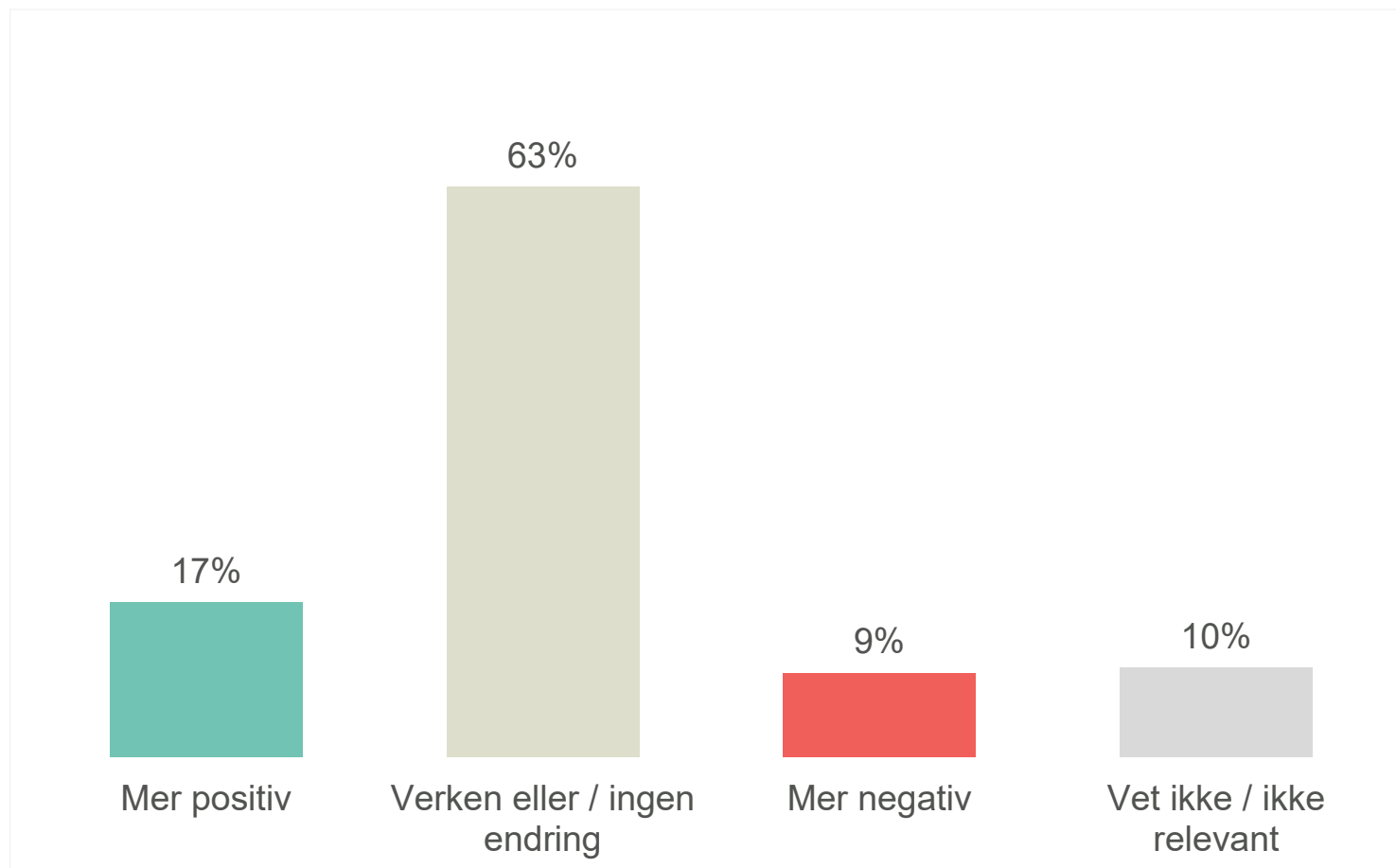
Du vil nå få noen eksempler på ting man kan engasjere seg i eller bruke tid på. Hvordan vil du rangere disse ut i fra hvilken status du opplever at det har i samfunnet?

## Flere er positive enn negative til dataspill



- Nesten annenhver (45 %) er positiv til dataspill, mens to av ti (18 %) er negative. Resten er nøytrale eller vet ikke.
- De som spiller selv, er naturlig nok mer positive enn de som ikke spiller. Av de som *aldri* spiller er 16 prosent positive og 30 prosent negative.
- Menn er mer positive enn kvinner (hhv. 54 mot 37 prosent positive).
- Andelen positive faller klart med alderen. I alle aldersgrupper under 60 år er det flere som er positive enn negative - mens det er omvendt blant de over 60 år.

## En av fire har endret syn siste året – og flest har blitt mer positive

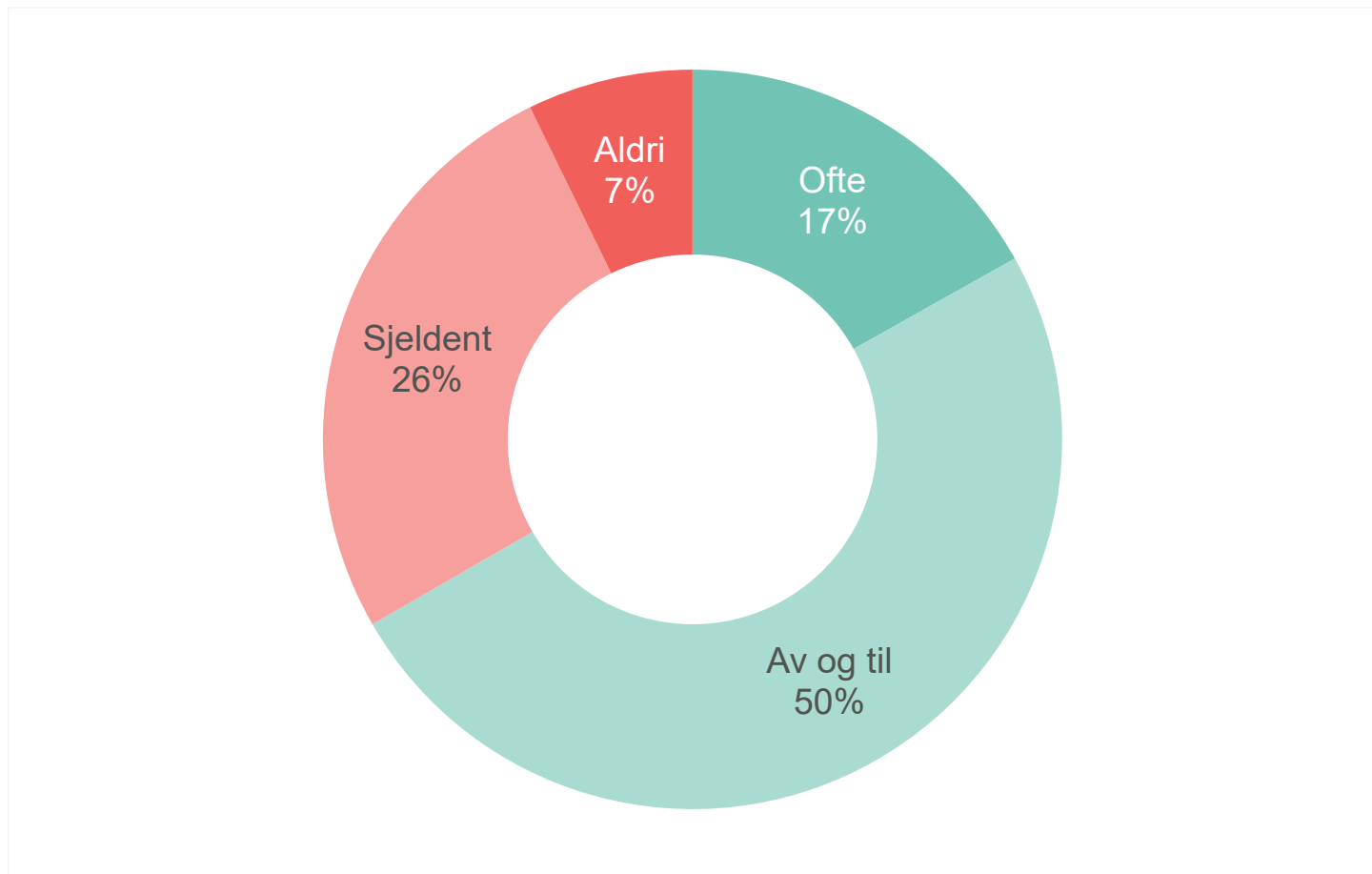


- 17 prosent av befolkningen har blitt mer positive til dataspill/gaming i løpet av det siste året. Omtrent halvparten så mange (9 %) har blitt mer negative. Resten har ikke endret syn, eller vet ikke.





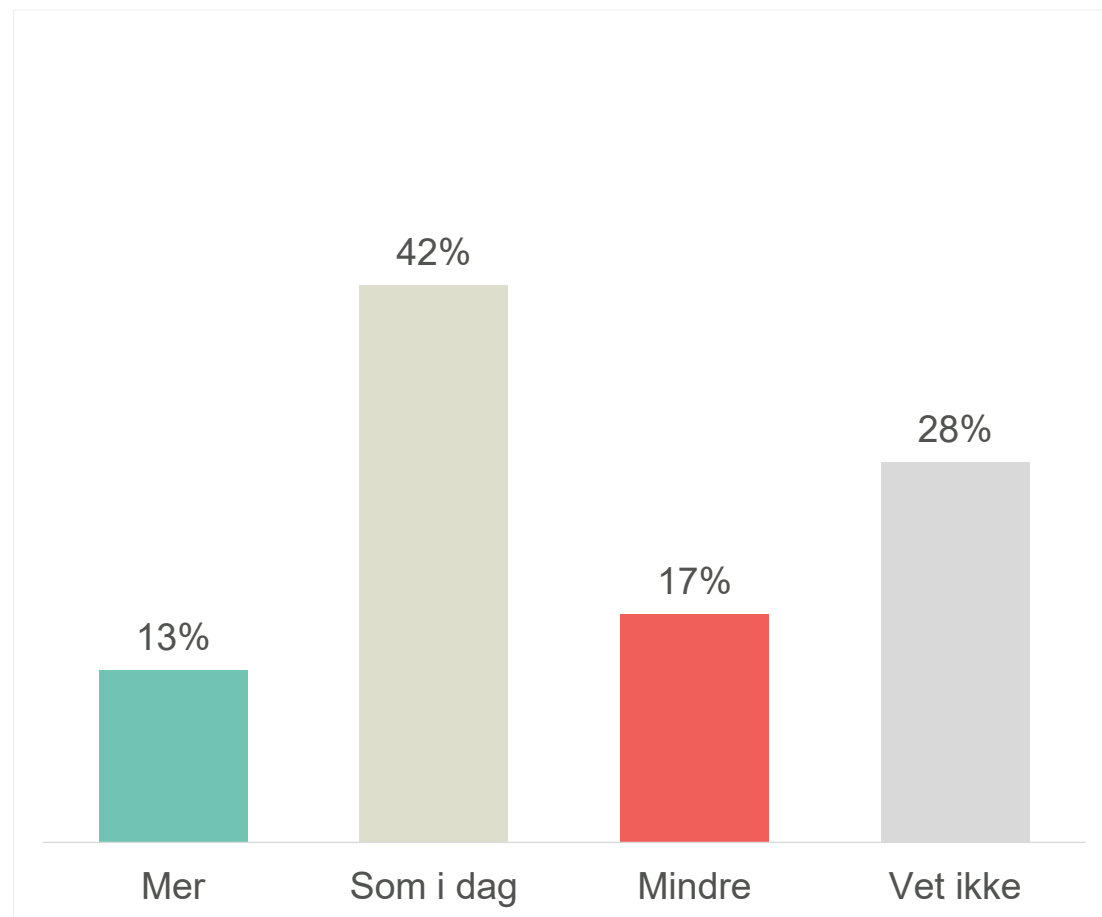
## To av tre leser ofte eller av og til om dataspill/gaming i media



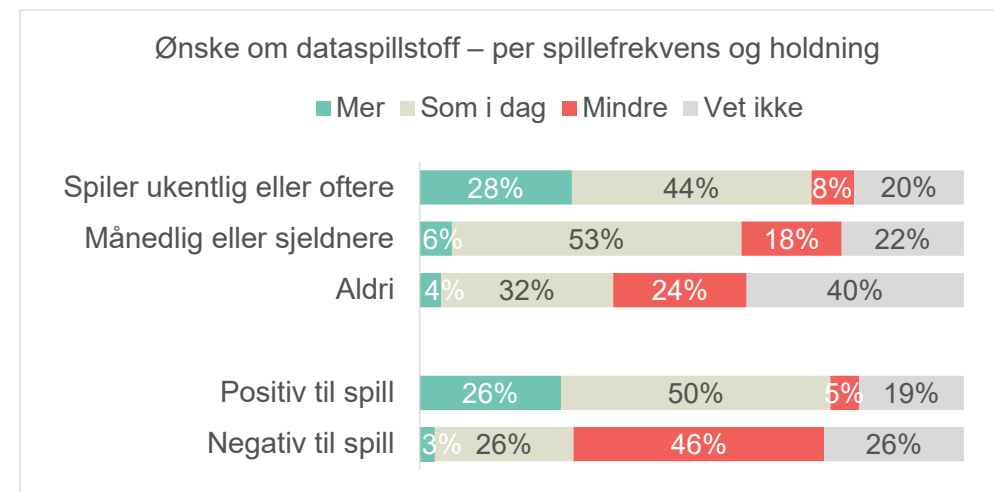
- To av tre (67 %) oppgir at de ofte eller av og til hører/leser om dataspill/gaming i media, hvorav 17 prosent sier ofte og 50 prosent sier av og til. Videre sier 26 prosent sjeldent og 7 prosent aldri.
- De som spiller selv, leser naturlig nok mer om dataspill/gaming i media, enn de som ikke spiller.



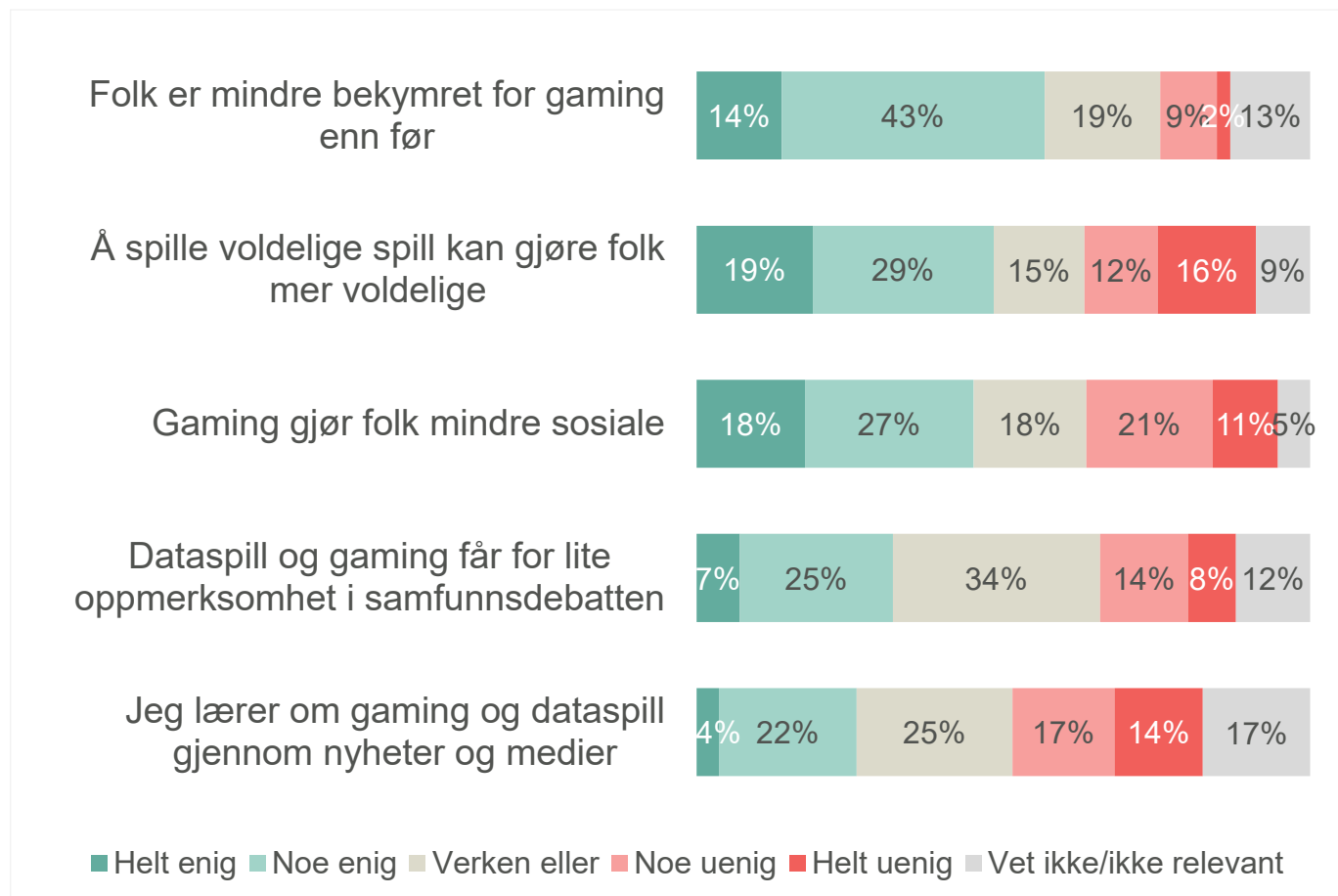
# Flest synes det er passe med stoff om dataspill/gaming i media i dag



- Totalt 13 prosent av befolkningen synes at det burde vært mer stoff/nyheter om dataspill/gaming i media. Litt flere, 17 prosent, synes at det burde vært mindre. 42 prosent synes at det bør være som i dag, mens resten vet ikke,
- Blant de som spiller minimum ukentlig, sier 28 prosent mer (og 8 prosent mindre). Generell holdning til dataspill spiller også inn, hvor de som er positive heller ønsker mer stoff (mens de negative heller ønsker mindre).



# Tror folk flest er mindre bekymret for dataspill enn før



- Flertallet (57 %) mener at folk er mindre bekymret for gaming enn før.
- 48 prosent er enig i at voldelige spill kan gjøre folk mer voldelige. Andelen øker med alderen. De som spiller er mer skeptiske til påstanden, men også en av tre som spiller daglig er enig i dette.
- 45 prosent mener at gaming gjør folk mindre sosiale (31 prosent er uenig). De som spiller ofte, er i mindre grad enig, enn de som spiller sjelden.
- Det er delte meninger om hvorvidt dataspill får for lite oppmerksomhet i samfunnsdebatten. 32 prosent er enig, ca. like mange sier verken eller og 22 prosent uenig.
- En av fire (26 %) lærer om gaming og dataspill gjennom nyheter og medier.





**Opinion:**

[www.opinion.no](http://www.opinion.no)

[hei@opinion.no](mailto:hei@opinion.no)

[@opinionoslo](https://www.instagram.com/opinionoslo)