

**Computerspil fylder en stor del af børns fritidsliv. 9 ud af 10 børn spiller - men der er stor forskel på pigers og drenges spillevaner. Næsten alle de børn, der spiller computerspil, ønsker, at computerspil bliver mærket med oplysninger, der henvender sig til børn. Det er nogle af resultaterne fra Børnerådets undersøgelse blandt 1.073 6. klasseelever landet over.**

Børnerådets tredje spørgeskemaundersøgelse i Børnepanelet handler om børn og computerspil og børns kendskab og holdninger til mærkning af computerspil. Computerspil er et relativt nyt medie, der i slutningen af 1990'erne for alvor har fået fodfæste i børn- og unges hverdagsliv og har en betydelig plads i børns fritid. I undersøgelsen "Computerspil" har Børnerådet bl.a. ønsket at få mere at vide om, hvor meget det egentlig fylder. Hvor meget tid bruger børn på computerspil, hvor spiller de, spiller de alene eller sammen med andre? Og hvad er det ved computerspil, der virker så fascinerende?

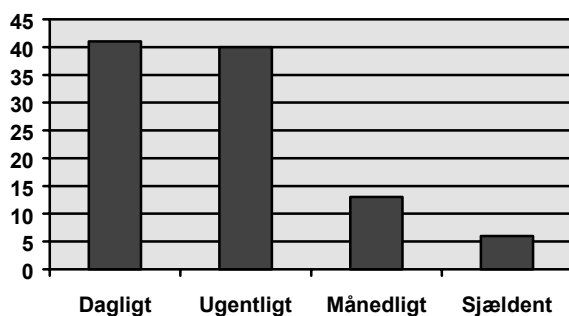
I debatten om computerspil bliver det bl.a. diskuteret, om spillene bør være omfattet af en lovpligtig mærkningsordning på samme måde, som film og video er det. Det er en diskussion, der finder sted blandt voksne. Men hvad mener børn egentlig? Det har vi forsøgt at indkredse i denne undersøgelse.

Ud af Børnepanelets 62 6. klasser deltog 56 klasser med i alt 1073 elever – 49 procent drenge og 51 procent piger.

### **Vigtig fritidsinteresse for de fleste**

90 procent af børnene i Børnepanelet spiller computerspil. Det vil sige, at 9 ud af 10 børn i Børnepanelet spiller computerspil - på PC, Mac, Playstation eller Nintendo. Ud af de børn, der spiller computerspil, spiller 41 procent hver dag, og 40 procent spiller mindst en gang om ugen. Det betyder, at computerspil er en meget udbredt og populær beskæftigelse, og der er virkelig basis for at sige, at computerspil spiller en stor rolle i 11-12 åriges fritidsliv.

Hvor ofte spiller du computerspil? (Procent)



Når så mange børn bruger så lang tid på at spille computerspil, er det for os interessant at finde ud af, hvorfor børnene bliver fascineret af at spille, og hvordan det at spille computerspil indgår i børnenes øvrige liv.

### **Spiller mest derhjemme**

82 procent af alle 7-15 årige har i dag adgang til en computer derhjemme<sup>1</sup>. Og det er da også derhjemme, at langt den største del af børnene i Børnepanelet spiller computerspil. Tre fjerdedele spiller derhjemme mindst en gang om ugen. Herefter kommer henholdsvis hos venner, i skolen og i klubben. Børnene i Børnepanelet spiller derimod sjældent på netcaféer. 87 procent svarer, at de sjældent eller aldrig spiller på netcaféer.

Hvor og hvor ofte spiller du computerspil? (procent)

	Dagligt	Ugentligt	Månedligt	Sjældent/aldrig
Hjemme	38	38	14	10
I skolen	3	18	18	61
I klubben	6	14	9	71
Hos venner	6	26	34	34
På netcafé	2	3	9	87

### Computerspil - en social leg?

I debatten om børn og computerspil bliver computerspil ofte karakteriseret som en ”ene-aktivitet”. En del voksne er bekymret over det – de er bange for, at børn vil sidde alene foran computeren hele dagen i stedet for at lege og være sammen med andre børn.

Resultaterne af denne undersøgelse viser os, at børn i 11-12 års alderen både kan lide at spille alene - og at computeren i høj grad også indgår i en social sammenhæng. Man spiller med og mod hinanden - akkurat som når man spiller andre, mere traditionelle spil - man taler om computerspil, leger lege der er inspireret af computerspil osv.

Med hvem og hvor ofte spiller du computerspil, opdelt efter køn? (Procent)

Drenge/piger		Dagligt	Ugentligt	Månedligt	Sjældent/aldrig
Alene	Dr	49	36	10	4
	Pi	17	43	22	18
Venner	Dr	17	49	27	8
	Pi	4	24	34	39
Søskende	Dr	12	25	23	40
	Pi	6	24	31	39
Forældre	Dr	2	6	15	77
	Pi	1	6	13	80
Andre voksne	Dr	2	4	11	83
	Pi	0	2	5	92

Næsten tre fjerdedele af de børn, der spiller computerspil, spiller alene mindst én gang om ugen. Men næsten halvdelen af dem, spiller også sammen med deres venner eller søskende mindst en gang om ugen. Det ene behøver ikke at udelukke

<sup>1</sup> Torben Fridberg, Skolebørns fritidsaktiviteter, Socialforskningsinstituttet, København 1999

det andet. Selvom man spiller alene derhjemme en gang eller to om ugen, kan man stadigvæk godt spille sammen med sine venner i klubben. Hvorvidt børn foretrækker det ene frem for det andet, kan vi ikke konkludere på baggrund af denne undersøgelse. Børnene er blevet spurgt om, hvad de gør - men ikke om, hvad de bedst kan lide. Når 75 procent af børnene spiller computerspil alene mindst en gang om ugen, er det ikke nødvendigvis et udtryk for, at de helst vil spille alene - men måske mere fordi, at det er det, der lettest kan lade sig gøre.

### **Voksne deltager sjældent**

Hvor børn ofte spiller sammen med andre børn, er det derimod meget sjældent, at de voksne er med. Kun 8 procent spiller en gang om ugen sammen med deres forældre – og kun 4 procent spiller sammen med andre voksne – fx personalet i fritidsklubber.

Computerspil er altså en del af børns egen verden - en verden, som voksne ikke er en del af - og måske heller ikke helt forstår?

Måske adskiller dette sig i virkeligheden ikke så meget fra 11-12 årige børns øvrige lege-verden, hvor forældre måske heller ikke deltager så ofte?

### **Forskel på piger og drenges spillevaner**

Det er et kendt fakta, at der er langt flere mænd end kvinder i computerbranchen. Når vi ser på, hvad henholdsvis drengene og pigerne i Børnepanelet svarer i denne undersøgelse, undrer det os ikke. Der er nemlig allerede i 6. klasse stor forskel på, hvor meget drenge og piger spiller computerspil, hvad de spiller, hvem de spiller sammen med og hvad de fascineres af ved computerspil. Kort sagt: Der er forskel på drenge og pigers spillevaner.

Der er generelt flere drenge end piger, der spiller computerspil - og drenge spiller oftere end piger. Kun 10 procent af Børnepanelet spiller aldrig computerspil. Men 86 procent af dem, der aldrig spiller, er piger.

Gruppeaspektet ved computerspil er også forskelligt hos drenge og piger. Generelt kan vi se, at drenge oftere spiller computerspil sammen med deres venner, end piger gør.

Hele 66 procent af drengene spiller sammen med deres venner dagligt eller mindst en gang om ugen. Det tilsvarende tal for piger er kun 28 procent. Kun få af drengene spiller sjældent eller aldrig sammen med deres venner, mens 39 procent af pigerne næsten aldrig spiller sammen med venner.

Noget kunne altså tyde på, at computerspil langt oftere indgår som en social aktivitet i drengenes fritidsliv end i pigernes.

Vi bliver yderligere bekræftet af dette, når vi ser på, hvilke begrundelser Børnepanelet giver for, hvorfor de spiller computerspil. Der er næsten dobbelt så mange drenge som piger, der svarer, at de synes det er sjovt at spille, fordi de kan spille sammen med deres venner. Drengene taler om computerspillene, og spillene inspirerer dem til nye lege, de kan lege sammen med deres venner.

Computerspillene er langt mere end blot et spil. Det er en del af det fællesskab og den legekultur, som drengene har sammen. Drengene er bidt af computerspil - 74 procent af dem svarer, at de spiller computerspil, fordi de simpelthen ikke kan lade være!

## **Drengespil og pigespil**

Forskellen på om drenge og piger spiller alene eller sammen med deres venner kan også hænge sammen med de spil, drengene spiller og de spil, pigerne spiller.

Ligesom der ofte er forskel på de lege, drenge og piger i 6. klasse leger, er der også forskel på, hvilke computerspil drenge og piger spiller. Inden spørgeskemaerne blev sendt til Børnepanelet udarbejdede vi i samarbejde med en 6. klasse 12 kategorier over forskellige spiltyper. Undersøgelsen viser, at der er stor forskel på, hvilke typer spil drenge spiller, og hvilke typer piger spiller. Drengenes favoritter er strategispil, simulationsspil, byggespil, actionspil og sportsspil. Pigerens favoritspil er kortspil og quizspil. 55 procent af pigerne har dog ikke kunne finde en kategori, der passede med den type spil, de spiller – og har derfor sat kryds ved ”andre spil”. Det kunne derfor tyde på, at drengene har været de mest dominerende, da vi opstillede kategorierne. Det kan også skyldes, at pigerne ikke vil kategoriseres i deres valg af spil.

Når drenge i langt højere grad end piger spiller spil sammen med deres venner, kan det være pga. de spiltyper, drenge spiller. Actionspil, simulationsspil og byggespil er alle spiltyper, det er velegnet at være flere om. Nogle spil kan man spille mod hinanden, andre kan man være sammen om - udtænke strategier, planlægge næste ”træk” osv. Drengene snakker om spillene og leger lege, der knytter sig til spillene. Drengenes spil indeholder elementer, vi også ser i mange drenges foretrukne lege. I spillene finder drengene fart, action og spænding. Men om det er spillene, der giver legen liv eller legen, der giver spillene liv vil altid kunne diskuteres. Under alle omstændigheder er det nærliggende for drengene at bygge computerspillene ind i deres eksisterende sociale aktiviteter. Computerspil er på den måde ikke en løsreven aktivitet men en del af en helhed, en del af det fællesskab, man har med sine venner.

Pigerens spil derimod egner sig ikke til at spille sammen med andre. Pigerne spiller ofte quizspil og kortspil - som det ikke er så naturligt at være flere om. Der er heller ikke så meget at tale om - ligesom spillene sjældent inspirerer til de lege, piger ofte leger. Hvordan leger man fx en 7-kabale?

Det er ikke nær så nemt for pigerne at indbygge computerspil i deres tætte venindeforhold og samtaler. Måske findes der ikke så mange spil, der bygger på 11-12 årige pigers lege og drømme?

## **Spil som tidsfordriv**

Piger bruger i stedet computerspillene som en form for tidsfordriv - noget de kan lave, når de er alene og alligevel ikke har andre planer.

Det bliver da også bekræftet af følgende citat fra Børnede@tten på Børnerådets hjemmeside. Her skriver Line og Sofie på 12 år:

*Det er da vældig sjovt at spille computer, men vi vil hellere snakke, som de fleste andre piger på vores alder. Hvis vi bruger computeren er vi nok mest til internet, eller strategi spil...man skulle jo nødig blive en computer nørd for det er da for klamt!!*

Men måske føler pigerne ikke, at de har rum og muligheder for at spille på deres måde? Hele 57 procent af pigerne svarer i hvert fald, at de spiller computerspil, fordi de så sjældent har mulighed for det. Denne svarkategori er den eneste, hvor der er en større repræsentation af piger end af drenge. Det tyder på, at pigerne synes det er sjovt at spille - men de vil gøre det på deres egne præmisser. Og de vil have spil, der handler om noget, de synes er spændende og nærværende.

Det er karakteristisk, at det at vælge spil både er et aktivt tilvalg og fravalg. Drenge vælger spil, der rummer elementer, som lægger sig op ad traditionelle drengelige. Disse spil gider pigerne ikke at spille. De vælger i højere grad "stille" spil - eller de spil, der er tilgængelige.

Det er iøjnefaldende, at de samme spil både topper listen over de mest populære spil og listen over de mest upopulære spil. Forklaringen ligger i, at drengene ikke bryder sig om de spil, pigerne spiller og omvendt.

### **Lytter til andre**

Det er gennem andre børn, at langt de fleste af børnene i Børnepanelet lærer nye spil at kende. 68 procent svarer, at de finder ud af, hvilke spil de gerne vil spille ved at tale med andre om det. Mange læser også, hvad der står på omslaget af spillene.

Drenge er langt mere tilbøjelige til at læse sig til informationer om spillene i aviser, blade og på Internettet end piger. Det er mere tilfældigt, hvilke spil piger vælger, ligesom piger er mere tilbøjelige til at spille de spil, der tilfældigvis er tilgængelige. Et resultat der uddyber, at det mest udbredte spil blandt piger er kortspil og kabaler, som er præ-installeret på de fleste computere.

Vi kan se, at Børnepanelet i høj grad bruger deres kammerater og andre børn til at få informationer om forskellige computerspil. En mærkning af computerspil vil være en anden måde, børn kan søge oplysninger om de enkelte spil. Vi har spurgt børnene, om de dels kender til den nuværende, frivillige mærkningsordning for computerspil, og om de dels selv har ønsker til et evt. mærke.

Der findes i dag en frivillig ordning, ELSPA<sup>2</sup>, som giver forbrugeren oplysninger om computerspil og anden computersoftware på fælleseuropæisk plan.

Mærkningen er vejledende, og det er derfor tilladt for fx en 10-årig at købe spil mærket i alderskategorien 15-17 år.

ELSPA mærker computerspil ud fra et skadelighedskriterie - dvs. ud fra, hvad der formodes kan være skadeligt for børn og unge. I Danmark har vi traditioner for at mærke efter sværhedsgrad - dvs. efter et egnethedskriterie.

I undersøgelsen har vi spurgt Børnepanelet, om de kender ELSPA mærket - og om de forstår intentionen af mærket.

Hele 70 procent af Børnepanelet forstår intentionen med mærket<sup>3</sup> - men blot 9 procent retter sig altid/ofte efter det! En forståelse af mærket har således ingen konsekvens for børns valg af computerspil.

---

<sup>2</sup> ELSPA – The European Leisure Software Publishers Association.

<sup>3</sup> Skelnen mellem skadelighedskriteriet og egnethedskriteriet viste sig at være for specifik og teknisk for børnene. Vi har derfor valgt at slå to svarkategorier sammen til en ny kategori, hvor det handler om at forstå intentionen med mærket og ikke nødvendigvis den helt konkrete forståelse. Og det gør 70 procent af Børnepanelet. Kun 6 procent forstod, at mærket kun handlede om

Dermed ikke være sagt, at børnene er ligeglade med, om computerspil er mærkede. Tværtimod. Men ELSPA mærket opfattes måske ikke som relevant for børn, og er da også i første omgang tiltænkt voksne.

### **Øget forbrugerinformation**

80 procent af de børn, der spiller computerspil, vil gerne have, at computerspil er mærket på den ene eller anden måde. Og de har flere forslag til, hvad der skal indgå i mærkningen. Børnenes ønsker går især i retning af øget forbrugerinformation.

I den følgende opstilling ses, hvilke oplysninger, børn ønsker, der skal indgå i en mærkningsordning.

<b>Oplysninger</b>	<b>Procent</b>
Hvad handler spillet om	69
Hvilken slags genre	62
Hvilken aldersgruppe	56
Fornødne engelskkundskaber	55
Antal deltagere	53
Vurdering	47
Voldsintensitet	41
Sværhedsgrad	41
Andet	6

Børn i 11-12 års alderen er således i høj grad opmærksomme på, hvilke informationer, de ønsker og har brug for, for at vælge det rigtige computerspil. Det er bemærkelsesværdigt, at børnene selv er opmærksomme på omfanget af vold i spillene - som er et vigtigt element i det nuværende ELSPA mærke. Næsten halvdelen af børnene ønsker oplysninger om voldsintensiteten. Men børnene vil have flere informationer. De vil vide hvad spillet handler om, hvilken genre det er osv. De vil altså have mulighed for at træffe et valg på baggrund af flere faktorer end det nuværende mærke indeholder.

Set fra et forbrugersynspunkt må børnenes ønsker og kategorier siges at være særdeles fornuftige. I undersøgelsen kan vi se, at computerspil er en del af børns verden, som voksne kun sjældent deltager i. Så meget desto mere grund er der til at lade børnenes ønsker indgå i diskussionen om mærkning af computerspil.