BÖRN OG NETMIÐLAR

TÖLVULEIKIR



5. HLUTI 2025

Netvis
Netöryggismiðstöð Íslands

FJÖLMIÐLANEFND

MENNTAVÍSINDASTOFNUN

BÖRN OG NETMIÐLAR

5. hluti - Tölvuleikir

Nóvember 2026
Fjölmiðlanefnd & Netvís - Netöryggismiðstöð Íslands
Menntavísindastofnun Háskóla Íslands

Höfundur: Ingibjörg Kjartansdóttir
Umsjón: Skúli Bragi Geirdal
ISBN: 978-9935-468-51-2
https://doi.org/10.33112/LPLX6998
Mynd á forsíðu: Adobe Stock Image 469928586

Samfjármagnað af Evrópusambandinu

EFNISYFIRLIT

1. TÖLVULEIKIR

Mynd 1.1. Hlutfall sem spilar tölvuleiki (t.d. með borð/ far/spjaldtölvu, Playstation eða farsíma. 9

Mynd 1.2. Spilar þú leiki á netinu? 10

Mynd 1.3. Spilar þú leiki heima eða annars staðar með einhverjum af þessum leiðum? 10

Mynd 1.4. Þegar þú spilar leiki á netinu, hvert af þessu lýsir því hvernig þú spilar? 11

Mynd 1.5. Spjallar þú einhvern tíma í leiknum við annað fólk sem er að spila í gegnum skilaboð eða heyrnartól? 12

Mynd 1.6. Við hvern spjallar þú í gegnum leikinn á netinu? 13

Mynd 1.7. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki? 13

Mynd 1.8. Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik? 14

Mynd 1.9. Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment 15

Mynd 1.10. Vinir mínir skilja mig oft útundan í tölvuleikjum 15

Mynd 1.11. Ég eignast nýja vini í gegnum tölvuleiki. 16

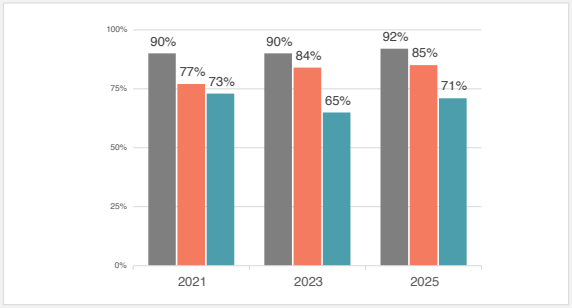
Mynd 1.12. Tími í tölvuleikjum. 17

Mynd 1.13 Hvaða tegundir tölvuleikja leikja spilar þú aðallega? 18

Mynd 1.14 Hvaða tölvuleiki spilar þú mest? 19

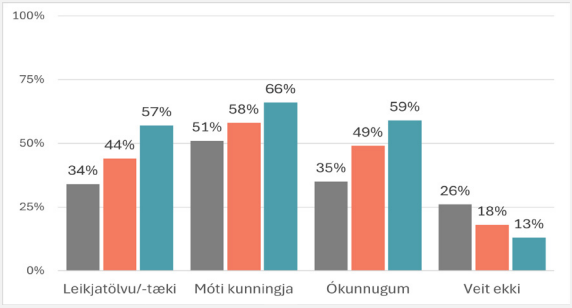
HELSTU NIÐURSTÖÐUR





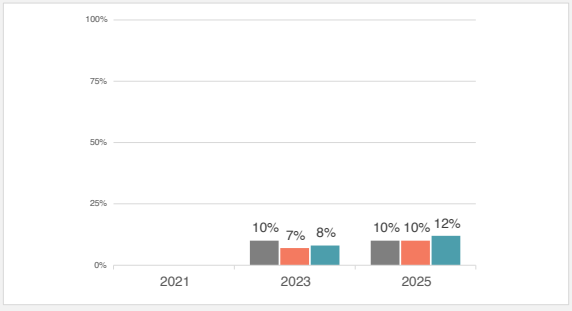
Spila tölvuleiki

Fjöldi þeirra sem spila töluleiki er nokkuð jafn frá 2021, sjá mynd. Af þeim sem spila tölvuleiki eru langflestir að spila á netinu.



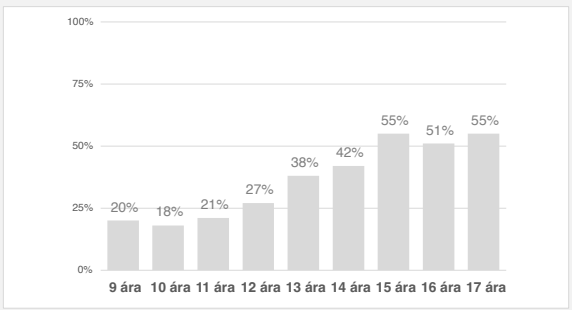
Tölvuleikir með ókunnugum

Flestir spila á netinu með einhverjum sem þeir þekkja. Rúmur þriðjungur barna í 4. - 7. bekk sem spila á netinu spilar með ókunnugum.



Fá leiðinleg komment

Einn af hverjum tíu þátttakendum fá leiðinleg komment í tölvuleikjum. Fjöldi þeirra sem fá leiðinleg komment í tölvuleikjum hefur haldist nokkuð svipaður milli kannana.



Aldurstakmörk tölvuleikja

Einn af hverjum fimm 9 ára þátttakendum höfðu spilað tölvuleiki ætluðum 18 ára og eldri. Hlutfallið jókst með hækkandi aldri.

INNGANGSORÐ

Á síðasta ári var Netvís, Netöryggismiðstöð Íslands (e. Safer Internet Centre) sett á laggirnar sem sérstakt lögbundið verkefni Fjölmiðlanefndar, en Netvís er ætlað að halda utan um rannsóknir, fræðslu og upplýsingamiðlun um félagslegt netöryggi, m.a. fyrir börn og ungmenni, foreldra og fagfólk. Til þess að sinna þessu verkefni hefur Fjölmiðlanefnd hlotið styrk úr Digital Europe styrktaráætlun Evrópusambandsins til næstu þriggja ára. Markmið áætlunarinnar er að auka fræðslu og vinna að vitundarvakningu um bæði tækifæri og áskoranir netsins fyrir börn og ungmenni í ríkjum Evrópu.

Ljóst er að stefna stjórnvalda um miðla- og upplýsingalæsi og félagslegt netöryggi barna og ungmenna þarf að byggja á áreiðanlegum gögnum og þekkingu á því hvernig þau nota netið og upplifa sig þar. Þá þarf fræðsluefni um miðla- og upplýsingalæsi og félagslegt netöryggi að byggja á gögnum þar sem hægt er að meta árangur af fræðslu og sjá þróunina aftur í tímann. Slík fræðsla getur aldrei orðið markviss sé hún byggð á tilgátum, almennum áhyggjum eða umræðu sem mótast fyrst og fremst af einstökum atvikum sem eru til umræðu í samfélaginu hverju sinni. Bæði stefnumótun og fræðsla þarf að taka mið af raunverulegri reynslu barna og ungmenna, þeim miðlum sem þau nota, samskiptamynstri þeirra og þeim áskorunum sem þau telja skipta mestu máli í daglegu lífi. Rannsóknin Börn og netmiðlar er grunnurinn að slíku starfi.

Rannsóknin Börn og netmiðlar miðar að því að byggja upp þekkingu á stafrænu lífi barna og ungmenna á Íslandi. Þetta er í þriðja sinn sem Menntavísindastofnun Háskóla Íslands hefur unnið slíka rannsókn upp úr spurningalistum sem lagðir eru fyrir börn og ungmenni hér á landi. Rannsóknin var fyrst gerð árið 2021, endurtekin 2023 og nú eru birtar niðurstöður rannsóknargagna sem safnað var árið 2025. Þetta samstarf Menntavísindastofnunar og Fjölmiðlanefndar hefur verið einstaklega farsælt frá upphafi.

Fyrir börn og ungmenni er netið ekki sérstakur heimur sem er aðskilinn frá daglegu lífi. Börn eiga í samskiptum á netinu, það er vettvangur fyrir leiki, nám, upplýsingaleit, sköpun og þátttöku barna og ungmenna í samfélaginu. Þannig er stafrænt umhverfi órjúfanlegur hluti af daglegu lífi barna. Það er líka sú nálgun sem endurspeglast í almennri athugasemd Barnaréttarnefndar Sameinuðu þjóðanna nr. 25 um réttindi barna í stafrænu umhverfi. Þar er lögð áhersla á að réttindi barna gildi jafnt á netinu sem utan þess. Þannig hverfur ekki réttur barna til verndar, þátttöku, friðhelgi einkalífs og upplýsinga þegar samskiptin færast yfir á netið.

Niðurstöður rannsóknarinnar sýna ýmsar breytingar á milli ára. Í niðurstöðum má bæði merkja jákvæðar breytingar en jafnframt allnokkrar áskoranir. Sem dæmi hefur heldur dregið úr farsímaeign meðal yngri grunnskólanema og færri börn segja

foreldra sína aðstoða þau við að stofna aðgang að samfélagsmiðlum. Þá hefur meirihluti ungmenna fengið fræðslu um örugga netnotkun. Á sama tíma hefur þeim ungmennum sem sjá hatursorðræðu á netinu fjölgað og fleiri ungmenni sjá umræðu um sölu áfengis á netinu. Með hækkandi aldri fjölgar einnig vinabeiðnum frá einstaklingum sem þykjast vera aðrir en þeir eru.

Til að stuðla að félagslegu netöryggi barna þarf samstillta vinnu margra ólíkra aðila; foreldra, skóla, allra þeirra fjölmörgu aðila sem vinna í íþrótta- og tómstundastarfi, stjórnvalda auk tæknifyrirtækja. Það er mikilvægt að líta ekki á félagslegt netöryggi sem átaksverkefni, heldur er um að ræða viðfangsefni sem þarf sífellt að viðhalda, þróa og betrumbæta eftir því sem tækninni vindur fram og notkunin breytist. Jafnframt þarf að huga að því að fræðsluefni byggt á rannsóknum sé aðgengilegt ólíkum aldurshópum sem þurfa að fá fræðslu með reglubundnum hætti.

Vonandi verður rannsóknin góður grunnur fyrir framtíðar stefnumótun, áframhaldandi rannsóknir og fræðslu um félagslegt netöryggi barna sem tekur mið af reynsluheimi íslenskra barna og ungmenna á netinu.

ELFA ÝR GYLFADÓTTIR

Framkvæmdastjóri Fjölmiðlanefndar

FRAMKVÆMD

Fyrirlögn könnunarinnar var rafræn með úrtaki skólanema á aldrinum 9 – 18 ára um land allt. Alls tóku 7.677 nemendur þátt, þar af voru 5.234 grunnskólanemar í 4. – 10. bekk og 2.443 framhaldsskólanemar.

Könnunin var framkvæmd með nokkuð mismunandi hætti á skólastigunum tveimur. Í þeim hluta könnunarinnar sem framkvæmdur var meðal grunnskólanema voru skólar slembivaldir í öllum landshlutum. Heimild var fengin hjá skólaskrifstofum viðkomandi sveitarfélaga til að hafa samband við skólastjóra innan umdæma þeirra. Grunnskólar sem tóku þátt voru 59 af 61 boðaðra skóla.

Skólarnir sendu forsjáraðilum nemenda upplýsingabréf frá rannsakendum um fyrirhugaða könnun og þeim gefinn kostur á að hafna þátttöku. Könnunin var lögð fyrir grunnskólanemendur í kennslustund eftir settum verklagsreglum. Fyrirlögn meðal nemenda framhaldsskóla var að nokkru leyti frábrugðin. Haft var samband við 32 framhaldsskóla á landinu öllu og samþykktu 23 þeirra þátttöku. Starfsmenn skóla sendu upplýsingar um fyrirhugaða könnun til forsjáraðila allra nemenda sem ekki höfðu náð 18 ára aldri. Netpóstur með fræðslu um könnunina og þátttökuhlekk var síðan sendur í gegnum skólana til allra nemenda sem voru 18 ára eða yngri og ekki höfðu hafnað þátttöku. Skólarnir sendu út tvær ítrekanir til mögulegra þátttakenda.

Allir nemendur voru upplýstir um að þeim bæri engin skylda til að taka þátt í könnuninni, þeir mættu sleppa spurningum og hætta þátttöku hvenær sem þeir vildu. Einnig var þeim greint frá að engra persónuupplýsinga væri aflað. Þátttakendur gátu valið að svara á íslensku, ensku eða pólsku. Jafnaframt var hægt að hlusta á upplestur spurninganna.

Spurningalistar voru að meginstofni til þeir sömu fyrir alla aldurshópa. Stysta útgáfan var fyrir nemendur í 4. bekk, en lengri listi var ætlaður nemendum í 5. – 7. bekk. Nemendur á unglingastigi (8. – 10. bekk) og í framhaldsskólum fengu spurningalista með fleiri efnisflokkum. Tímabil fyrirlagnar var frá miðjum september og fram í miðjan nóvember 2025. Niðurstöður fyrir grunnskólanema voru vigtaðar fyrir bekk og landssvæði, en fyrir framhaldskólanema var vigtað eftir kyni, aldri og landssvæði.

ÞÁTTTAKENDUR

Í töflunum á þessari síðu 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 möguleiki að birta niðurstöður fyrir stelpur og stráka.

	Strákar		Stelpur		Stálp		Vill ekki svara	
	Fjöldi	%	Fjöldi	%	Fjöldi	%	Fjöldi	%
4. bekkur	353	48,6	345	47,5	7	1,0	21	2,9
5. bekkur	394	50,8	356	45,9	6	0,8	20	2,6
6. bekkur	383	46,6	414	50,4	8	1,0	17	2,1
7. bekkur	356	45,3	412	52,4	9	1,1	9	1,1
8. bekkur	350	49,1	354	49,6	3	0,4	6	0,8
9. bekkur	338	51,7	298	45,6	8	1,2	10	1,5
10. bekkur	378	49,9	357	47,2	10	1,3	12	1,6
Framhaldsskóli	966	39,5	1393	57,0	47	1,9	37	1,5
Samtals	3518	45,8	3929	51,2	98	1,3	132	1,7

ÞAKKIR

Við þökkum skólaskrifstofum og fræðslustjórum fyrir að veita skólunum 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. Skólameisturum framhaldsskólanna þökkum við fyrir að taka jákvætt í erindi okkar og aðstoða okkur við frakvæmd könnunarinnar meðal framhaldsskólanema.

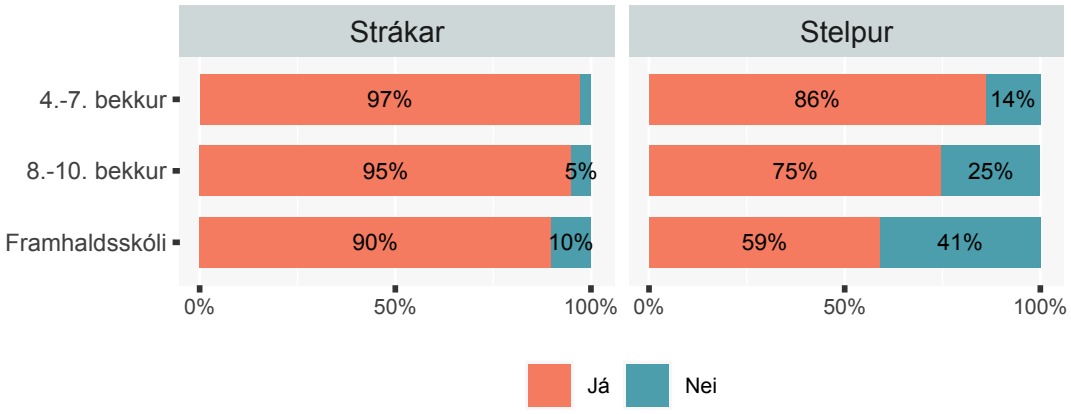
1. TÖLVULEIKIR

Tölvuleikir geta hentað fólki á öllum aldri til að leika sér, tjá sig og skapa nýja heima. Um leið geta ákveðnir þættir slíkra leikja verið misnotaðir og leikjaumhverfið orðið óöruggt, einkum fyrir börn og ungmenni. Reglur um öryggi á netinu taka til ýmiss konar netþjónustu þar sem notendur eiga samskipti sín á milli eða deila efni. Í slíkum leikjum geta samskipti farið fram með margvíslegum hætti, til dæmis í gegnum notendaprófíla, tölvuleikjapersónur, hluti, leikheima og radd- eða textaspjall.

Strákar spila tölvuleiki mun oftar en stelpur á öllum aldursstigum, sjá mynd 1.1. Í 4. – 7. bekk segjast 97% stráka spila tölvuleiki samanborið við 86% stelpna. Í 8 – 10 bekk eru 95% stráka að spila og 75% stelpna. Í framhaldsskóla lækkar hlutfallið hjá báðum hópum en mun meira hjá stelpum þar sem 90% stráka spila tölvuleiki samanborið við 59% stelpna.

Mynd 1.1. Hlutfall sem spilar tölvuleiki (t.d. með borð/ far/spjaldtölvu, Playstation eða farsíma).

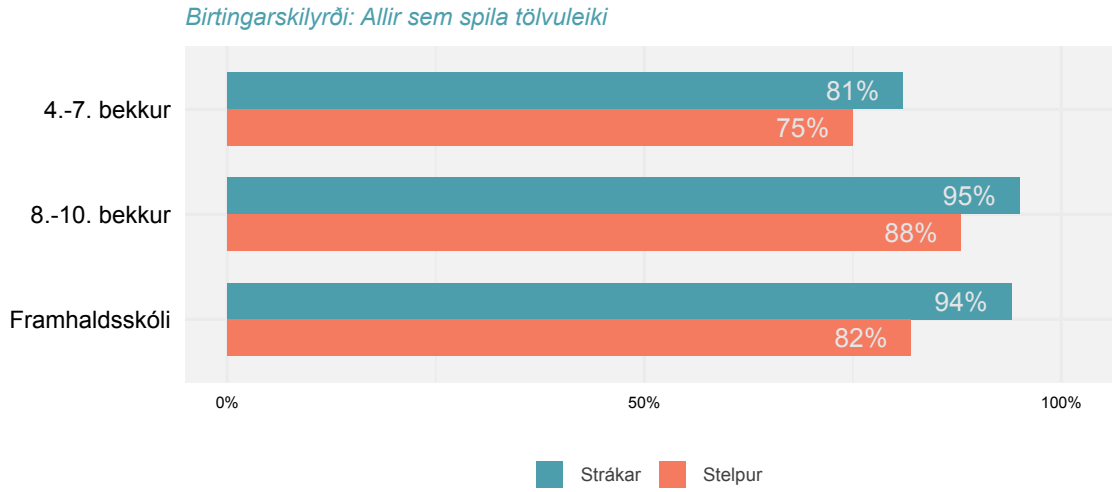
Birting: Allir



Þau sem spiluðu tölvuleiki voru spurð hvort þau spiluðu leiki á netinu, mynd 1.2. Af þeim sem spila tölvuleiki í 4. – 7. bekk spila 81% strákanna leiki á netinu en 75% stelpna. Í 8. – 10. bekk fjölgar strákum og stelpum hlutfallslega sem spila á netinu, þar sem 95% stráka og 88% stelpna spila á netinu af þeim heildarfjölda sem spilar tölvuleiki. Í framhaldsskóla lækkar hlutfallið lítillega hjá strákum sem spila á netinu í 94% og 82% hjá stelpum.

Heildarmyndin er sú að mjög stór hluti þeirra sem spila tölvuleiki spila einnig á netinu og hlutfallið er hærra hjá strákum á öllum aldursstigum.

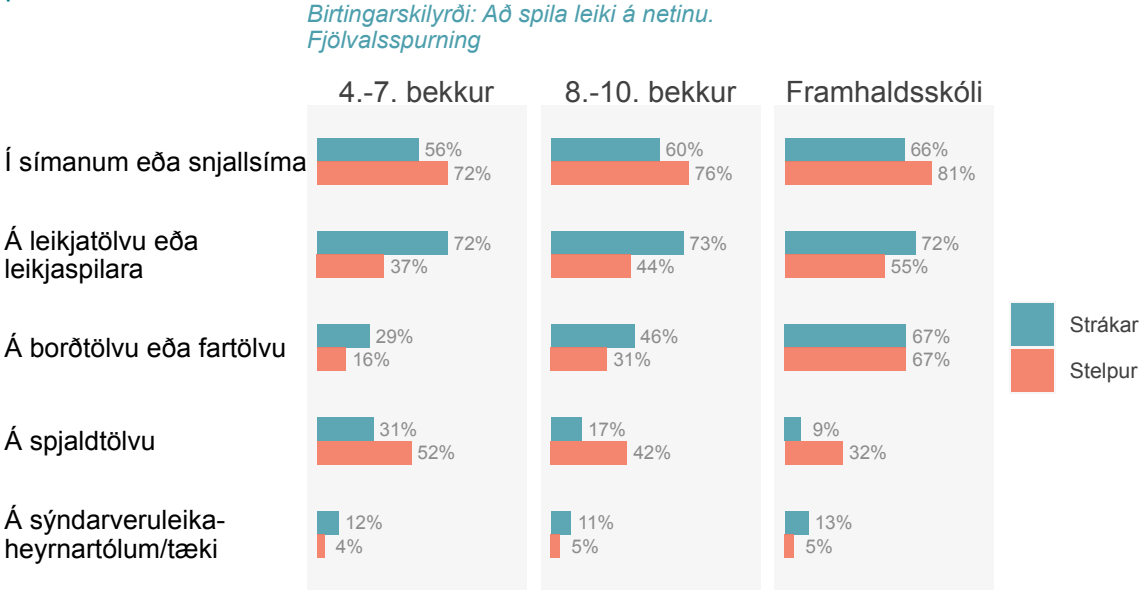
Mynd 1.2. Spilar þú leiki á netinu?



Strákar og stelpur spila leiki á netinu með ólíkum tækjum og stundum er munurinn mikill, sjá mynd 1.3. Í 4. – 7. bekk spila flest með síma, 56% stráka og 72% stelpna. Mesti munurinn á kynjunum er á leikjatölvum, þar sem 72% stráka spila þannig en aðeins 37% stelpna. Svipað mynstur sést í 8. – 10. bekk þar sem 73% strákanna spila á leikjatölvu samanborið við 44% stelpna. Í framhaldsskóla eru það 72% stráka á móti 55% stelpna.

Strákar nota einnig borðtölvu oftar, sérstaklega í 4. – 7. bekk þar sem 29% stráka spila þannig en aðeins 16% stelpna. Í 8. – 10. bekk spila 46% stráka en 31% stelpna með borð- eða fartölvu. Í framhaldsskóla jafnast þetta þó út og hlutfall beggja kynja er 67%. Stelpur nota hins vegar síma mun oftar til leikja á netinu en strákar og helst hlutfallið nokkuð svipað með hækkandi aldri. Í 4. – 7. bekk spila 72% stelpna með síma

Mynd 1.3. Spilar þú leiki heima eða annars staðar með einhverjum af þessum leiðum?



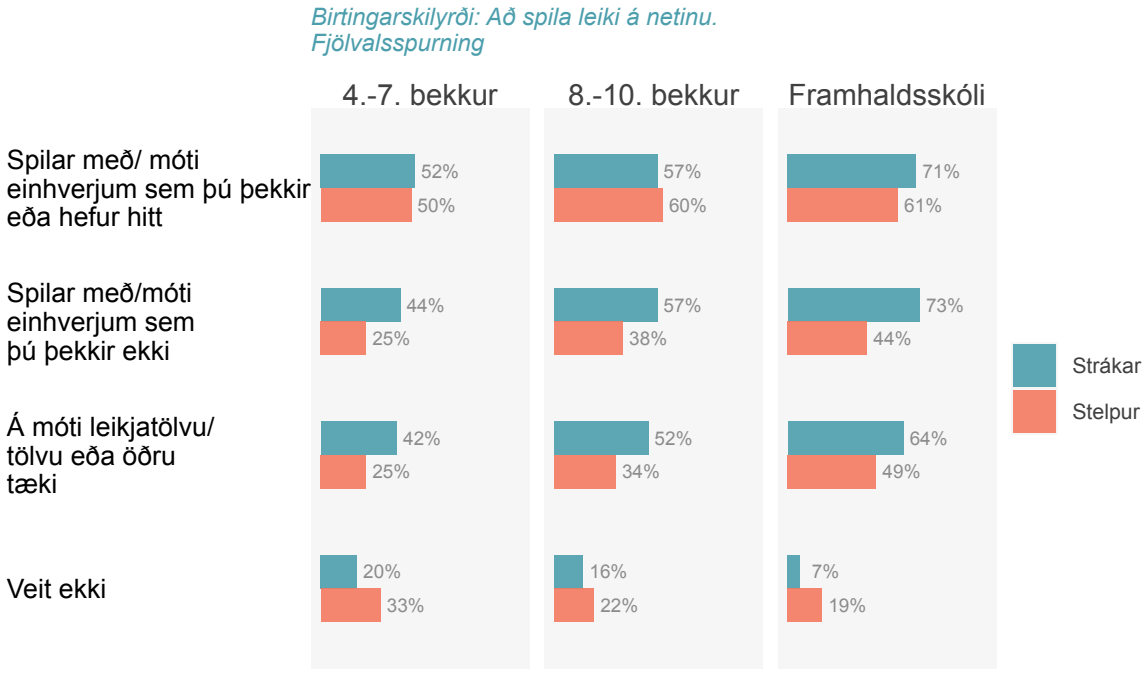
en 56% stráka, í 8. – 10. bekk 76% stelpna á móti 60% stráka og í framhaldsskóla 81% stelpna á móti 66% stráka.

Sama mynstur sést á notkun spjaldtölva til leikja, þar sem stelpur eru alltaf mun líklegri til að nota það tæki. Í 4. – 7. bekk eru það 52% stelpna á móti 31% stráka og í 8. – 10. bekk eru það 42% stelpna á móti 17% stráka. Í framhaldsskóla eru fáir strákar sem nota spjaldtölvuna til leikja á netinu eða 9% samanborið við 32% stelpna.

Notkun á sýndarveruleikatækjum er tiltölulega lítil hjá báðum kynjum (8 – 9%), en þó alltaf aðeins meiri hjá strákum. Þá voru þrír valkostir sem ekki eru sýndir á myndinn sem afar fáir völdu, að spila með snjallúri (2%), appi í sjónvarpi (3 – 7%) eða spila aldrei með neinu af upptöldum valmöguleikum (2%).

Hlutfall stelpna og stráka sem spila leiki á netinu er svipað hvað varðar að spila leiki með eða á móti fólki sem þau þekkja í eigin persónu, sjá mynd 1.4. Í 4. – 7. bekk gera það 52% stráka og 50% stelpna, í 8. – 10. bekk 57% stráka og 60% stelpna og í framhaldsskóla 71% stráka og 61% stelpna. Stærsti kynjamunurinn kemur fram

Mynd 1.4. Þegar þú spilar leiki á netinu, hvert af þessu lýsir því hvernig þú spilar?

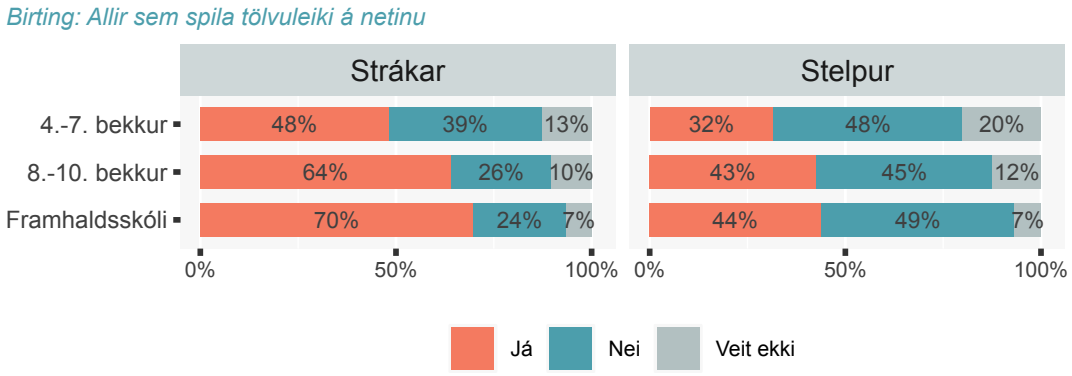


þegar spurt er hvort þau spili með eða móti einhverjum sem þau þekkja ekki. Í 4. – 7. bekk gera þetta 44% stráka sem spila á netinu samanborið við 25% stelpna. Í 8. – 10. bekk eru það 57% stráka á móti 38% stelpna. Sambærileg hlutfölll í framhaldsskóla eru 73% stráka á móti 44% stelpna. Þetta er stærsti munurinn milli stráka og stelpna í öllum aldurshópum og bendir til þess að strákar séu líklegri til að stunda opnara netspil með ókunnugum.

Einnig sést kynjamunur þegar spilað er á móti leikjatölvu eða tölvu. Í 4. – 7. bekk spila 42% stráka þannig en 25% stelpna, í 8. – 10. bekk 52% stráka og 34% stelpna og í framhaldsskóla 64% stráka og 49% stelpna. Munurinn er því nokkur meðal yngstu þátttakendanna en minnkar þó aðeins með aldri. Svarhlutfallið við „Veit ekki" er lægra hjá strákum á öllum stigum, frá 20% niður í 7%, en hjá stelpum frá 33% niður í 19%. Þetta gæti bent til þess að stelpur séu óvissari um hvernig þær skilgreini leikjaspilun sína.

Strákar eru mun líklegri en stelpur til að spjalla við annað fólk þegar þeir spila leiki á netinu, mynd 1.5.

Mynd 1.5. Spjallar þú einhvern tíma í leiknum við annað fólk sem er að spila í gegnum skilaboð eða heyrnartól?

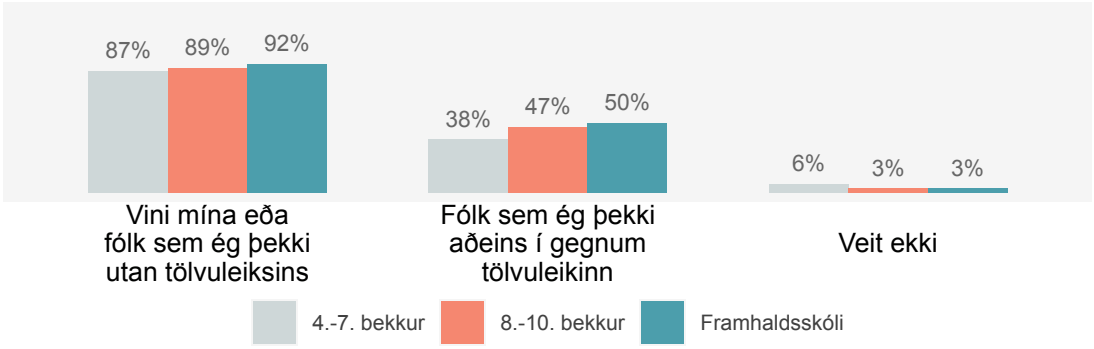


Hlutfall þeirra sem spila á netinu og spjalla þar við annað fólk hækkar jafnt og þétt með aldri. Í 4. – 7. bekk segjast um 48% stráka og 32% stelpna spjalla við annað fólk í tölvuleikjum. Hlutfallið hækkar í 8. – 10. bekk í um 64% stráka og 43% stelpna. Meðal framhaldsskólanema sem spila á netinu eru það 70% stráka og 44% stelpna sem spjalla í leikjum. Þó hlutfallið hækki aðeins með aldri er bilið á milli kynja stöðugt og nokkuð áberandi.

Niðurstöður sýna að langflest sem spila tölvuleiki á netinu spjalla við vini sína eða fólk sem þau þekkja utan tölvuleiksins, 87 – 92% eftir skólastigum, sjá mynd 1.6. Jafnframt spjallar töluverður hluti við fólk sem það þekkir aðeins í gegnum tölvuleikinn, 38 – 50%. Fáir vita ekki við hvern þeir spjalla í tölvuleik á netinu, 3 – 6%.

Mynd 1.6. Við hvern spjallar þú í gegnum leikinn á netinu?

Birtingarskilyrði: Að spjalla við annað fólk þegar spilað er á netinu

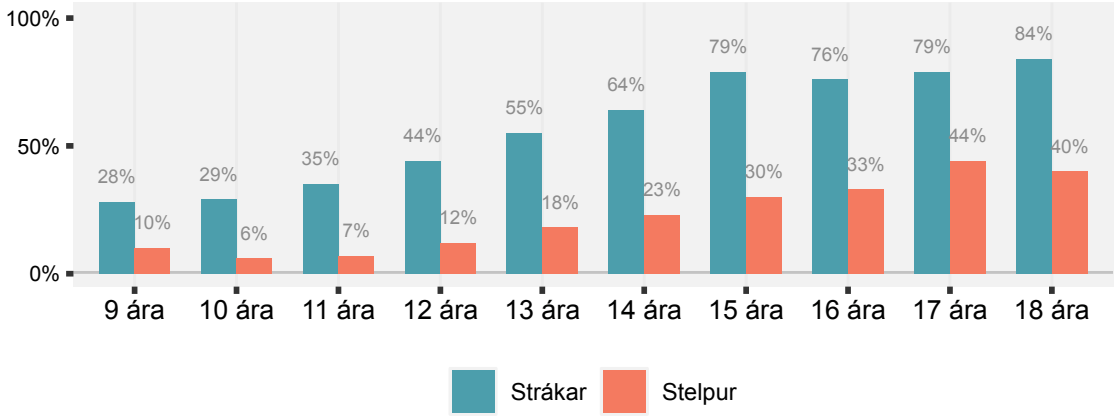


Rúmlega einn af hverjum fjórum 9 ára strákum (28%) hefur spilað tölvuleiki sem eru ætlaðir 18 ára og eldri, sjá mynd 1.7. Hlutfallið hækkar hratt með aldri og fer yfir helming (50%) um 13 ára aldur og yfir 75% frá 15 ára og upp úr. Hjá stelpum eru hlutföllin lægri á öllum aldursskeiðum, oft aðeins um 5%–15% í grunnskóla og fara ekki yfir 40% fyrr en við 18 ára. Stelpur virðast því síður brjóta aldurstakmörk tölvuleikja.

Mynd 1.7. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?

Hlutfall sem svarar, Já

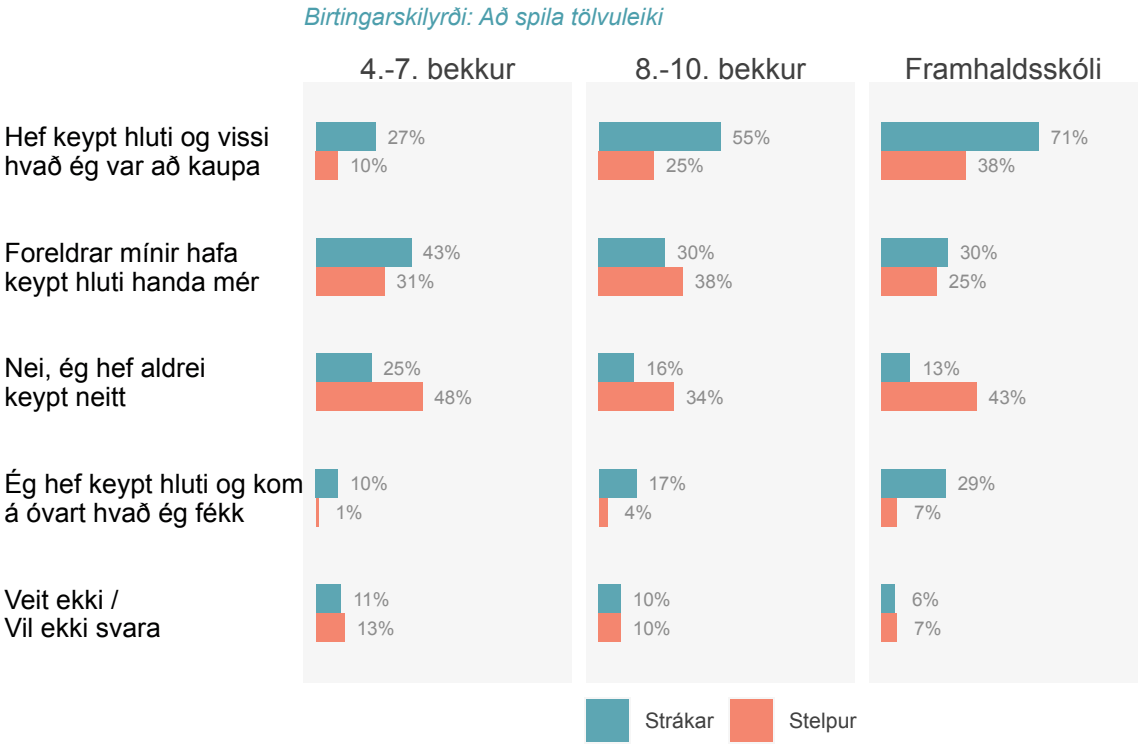
Birting: Allir



Strákar sem spila tölvuleiki eru mun líklegri til að hafa sjálfir keypt eitthvað í tölvuleik, sjá mynd 1.8. Í 4. – 7. bekk er hlutfallið 27% strákanna, í 8. – 10. bekk 55% og í framhaldsskóla 71%. Hlutföll hjá stelpum eru mun lægri, 10% – 38%

Kaup foreldra fyrir börnin í tölvuleikjum eru nokkuð algeng bæði hjá yngri og eldri, um 30 – 43% hjá báðum kynjum eftir aldri. Að hafa aldrei keypt neitt er algengara hjá stelpum, frá 34 – 48% í grunnskóla og 43% í framhaldsskóla, á meðan þetta er 13 – 25% hjá strákum.

Mynd 1.8. Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik?

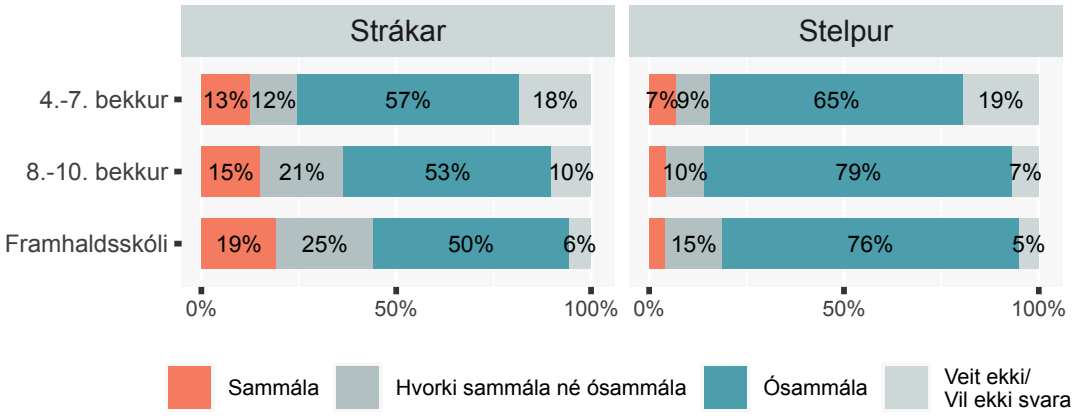


Næst koma tvær spurningar um neikvæða upplifun í tölvuleikjum, um leiðinleg komment og að vera skilinn útundan í tölvuleikjunum af vinum sínum, sjá myndir 1.9 og 1.10. Neikvæð upplifun í tölvuleikjum er almennt ekki mjög algeng, en strákar eru oftar sammála fullyrðingunum en stelpur.

Þegar spurt er hvort þau fái oft leiðinleg komment í netleikjum (mynd 1.9) er þetta ekki stór hópur, en hjá strákum liggur hlutfallið yfirleitt í kringum 13 – 19% eftir aldri. Hjá stelpum er þetta lægra og helst innan við 4 – 7%, sem bendir til þess að stelpur séu fremur ólíklegar til að lenda í óþægilegum samskiptum í tölvuleikjum.

Mynd 1.9. Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment

Birting: Allir sem spila tölvuleiki

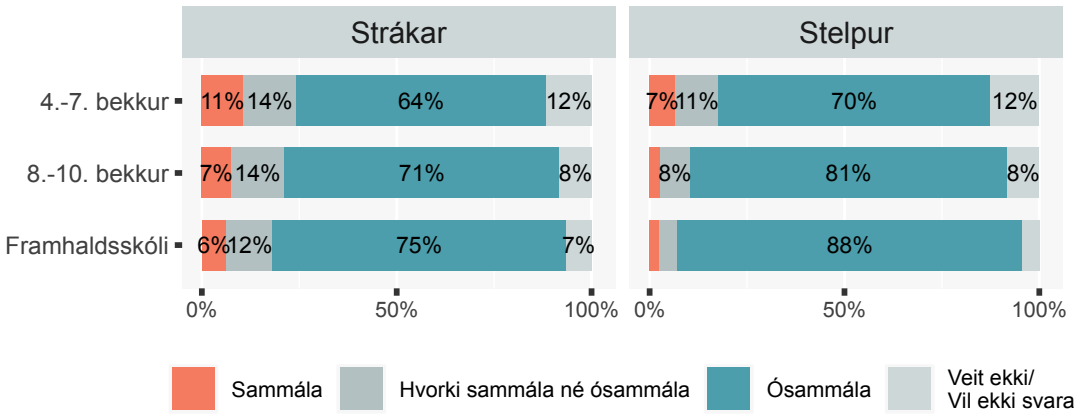


Sama mynstur sést þegar spurt er hvort vinir skilji þau oft útundan í tölvuleikjum, sjá mynd 1.10. Hlutfall stráka sem upplifa þetta er yfirleitt á bilinu 6 – 11% og fer lækkandi með hækkandi aldri. Hjá stelpum er mun sjaldgæfara í tölvuleikjum á netinu að vera skilin oft útundan, eða um 2 – 7% þeirra og er hæst hjá þeim yngstu (7%). Munur milli stráka og stelpna eykst aðeins með aldri og strákar virðast líklegri til að upplifa bæði óþægileg komment og það að vera skildir útundan í tölvuleikjum.

Heildarmyndin er að neikvæð reynsla í tölvuleikjum er tiltölulega sjaldgæf, en þegar hún kemur fram er hún algengari meðal stráka. Stelpur virðast almennt minna útsettar fyrir slíkum samskiptum og eru því síður sammála þessum neikvæðu fullyrðingum.

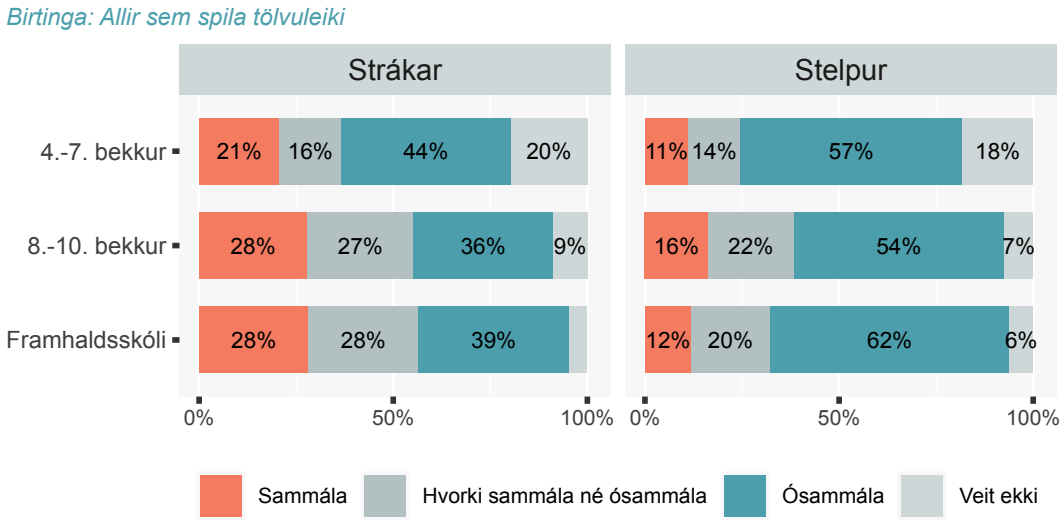
Mynd 1.10. Vinir mínir skilja mig oft útundan í tölvuleikjum.

Birting: Allir sem spila tölvuleiki



Strákar sem spila tölvuleiki eru líklegri en stelpur til að vera sammála því að þeir eignist nýja vini í gegnum tölvuleiki, sjá mynd 1.11.

Mynd 1.11. Ég eignast nýja vini í gegnum tölvuleiki.



Hlutfall stráka sem eignast nýja vini í tölvuleikjum eykst eftir því sem þátttakendur eldast, hlutfallið er frá um 21% í 4. – 7. bekk upp í um 28% í 8. – 10. bekk og í framhaldsskóla. Hjá stelpum er þetta mun sjaldgæfara, eða um 11% í 4. – 7. bekk sem hækkar svo lítillega í 16% í 8. – 10. bekk og fer aftur niður í um 12% í framhaldsskóla.

Strákar virðast því líklegri en stelpur til að eignast nýja vini í gegnum tölvuleiki og þessi upplifun eykst helst á mið- og unglingastigi.

„ BARA MEÐ VINUM MÍNUM SKILURU ”

„ SÆTIR OG GÓÐIR LEIKIR FYRIR ALLA ”

„ SPILA BARA EIGINLEGA ALDREI TÖLVULEIKI ”

„ VEIT EKKI ALSKONAR TILDÆMIS BARA HARGREYÐSLULEIK ”

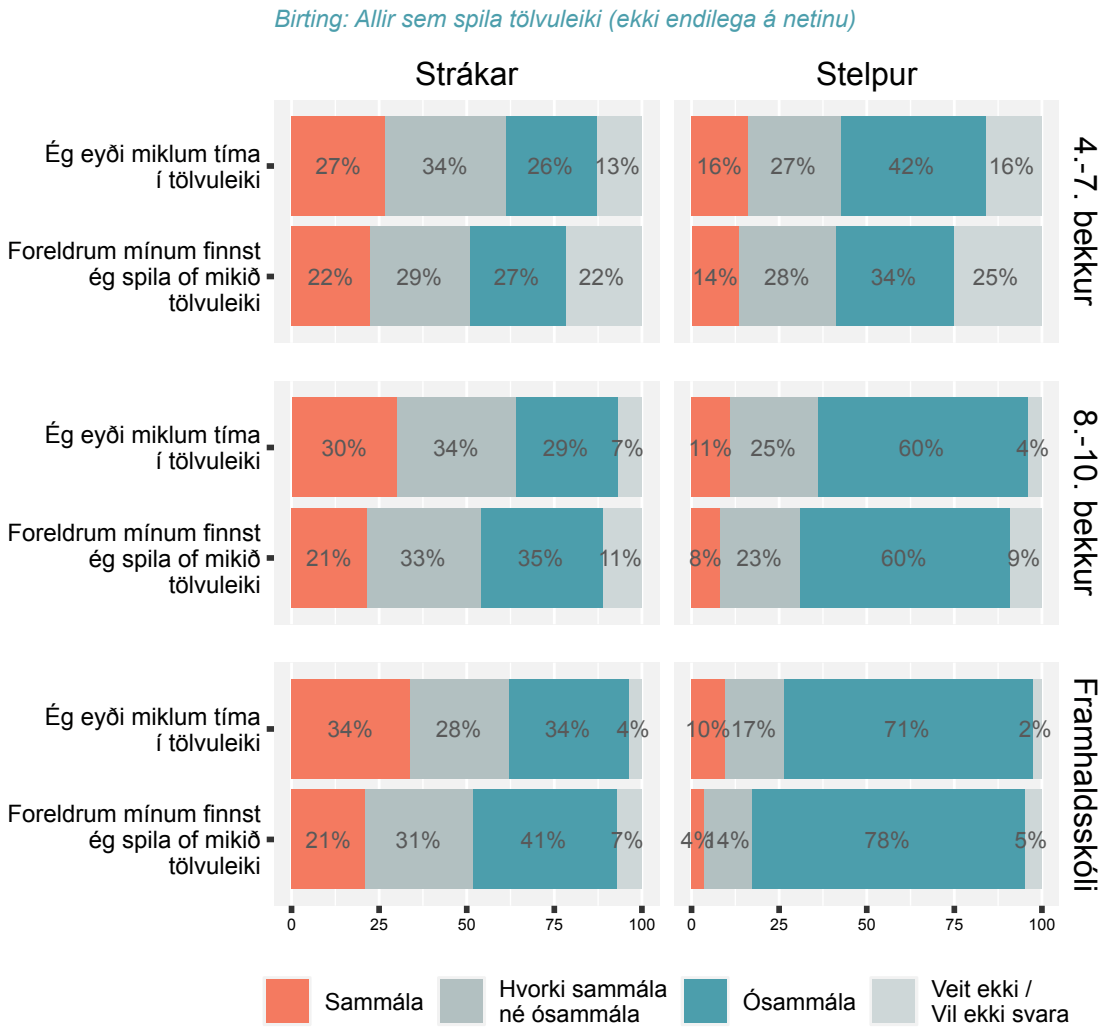
Margir þátttakendur sem spila tölvuleiki telja sjálfir að þeir eyði miklum tíma í leikina, sérstaklega strákar, en foreldrar virðast almennt ekki jafn dómharðir, sjá mynd 1.12.

Hjá strákum er hlutfall þeirra sem segja „ég eyði miklum tíma í tölvuleiki" um 27 – 34% frá 4. – 7. bekk og upp í framhaldsskóla. Þegar spurt er hvort foreldrum finnist þeir spila of mikið liggur hlutfallið jafnan nokkru lægra, yfirleitt í kringum 21 – 22%.

Hjá stelpum er sjálfsmatið lægra hvað varðar að eyða miklum tíma í tölvuleikjum. Í öllum aldurshópum eru það 10 –16% og lækkar með aldri. Stelpur segja foreldra sína síður telja tölvuleik þeirra of mikinn, þar liggur hlutfallið yfirleitt nær 4 –14% og er lægst í framhaldsskóla.

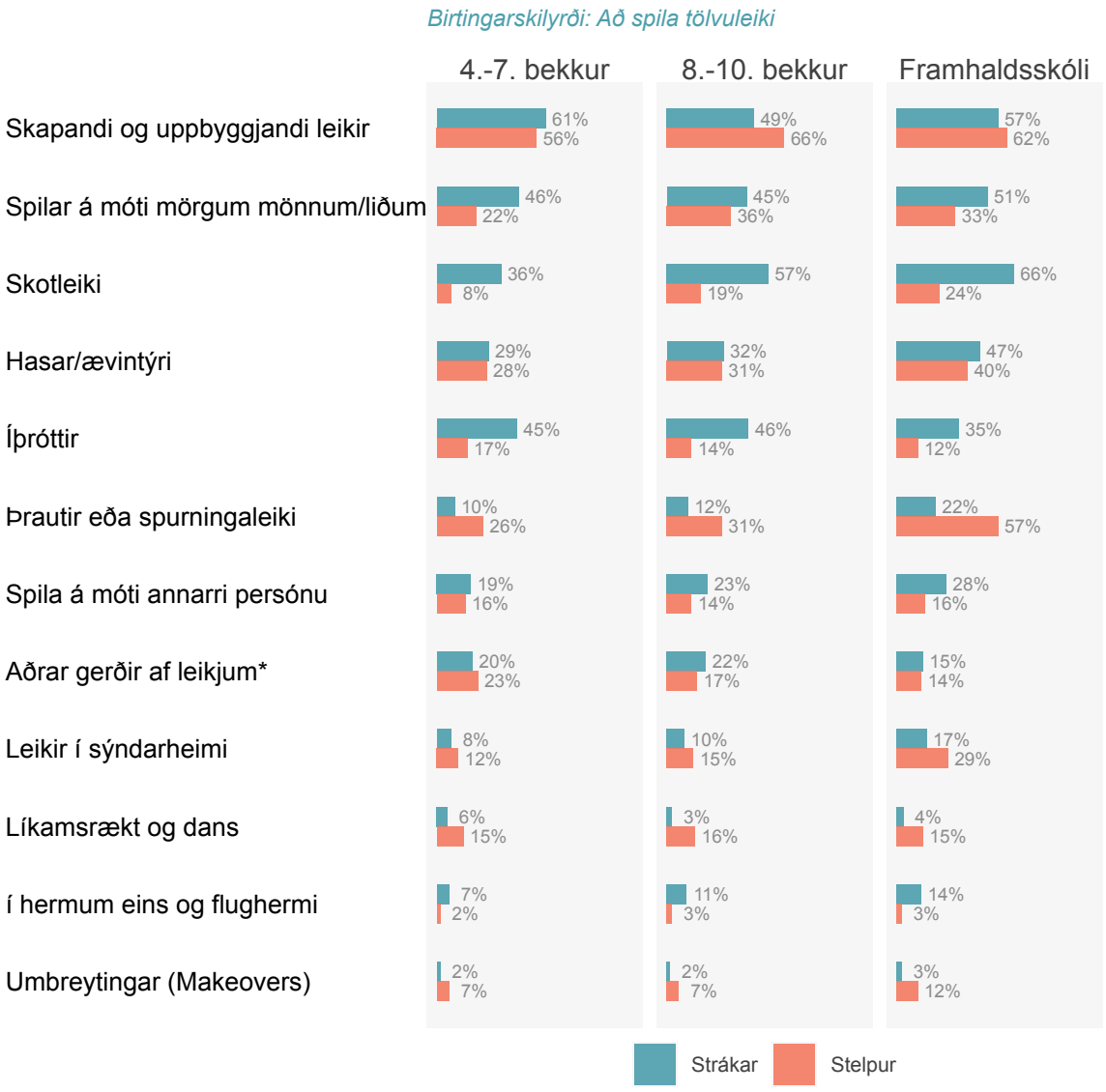
Heildarmyndin er því sú að ungmennin, sérstaklega strákarnir, meta leikjaspilun sína oftar taka mikinn tíma en foreldrar þeirra gera.

Mynd 1.12. Tími í tölvuleikjum.



Skapandi og uppbyggjandi leikir eru mjög vinsælir, sjá mynd 1.13. Meðal stráka er hlutfallið um 49 – 61% og 56 – 66% hjá stelpum eftir aldri. Hér er munurinn lítill og áhuginn svipaður. Spilun á móti mörgum einstaklingum eða liðum er nokkuð algeng, um 45 – 51% hjá strákum og 33 – 36% hjá stelpum. Skotleikir sýna einna skýrasta kynjamuninn. Hlutfall stráka er í kringum 36 – 66% en stelpur aðeins 8 – 24%. Þetta er

Mynd 1.13 Hvaða tegundir tölvuleikja leikja spilar þú aðallega?



sá flokkur þar sem bilið milli stráka og stelpna er mest, og munurinn eykst með aldri. Hasar og ævintýraleikir eru vinsælir hjá báðum kynjum, um 29 – 47% hjá strákum og 28% – 40% hjá stelpum, og hlutfallslegur munur stráka og stelpna er lítill og litlar breytingar eftir aldri.

Íþróttaleikir eru mjög algengir hjá strákum, um 35 – 45% spila þá en hlutfallið lækkar með aldrinum, en minna hjá stelpum þar sem hlutfallið er 12 – 17% sem lækkar einnig með aldri. Þrautir eða spurningaleikir eru vinsælir sérstaklega meðal stelpna, 26 – 57%

en 10 – 22% hjá strákum. Aðrar tegundir leikja voru minna spilaðar, en hægt er að skoða það nánar á myndinni.

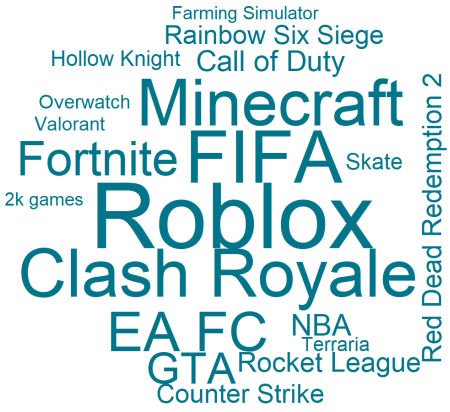
Orðaskýið á mynd 1.14 sýnir að þegar að spurt er „hvaða tölvuleiki spilar þú mest?" er Roblox langvinsælasta svarið bæði meðal stráka og stelpna og það á við á öllum aldursstigum. Hjá yngri börnum er leikjaval almennt fjölbreyttara, en Roblox stendur þó skýrt upp úr í öllum aldurshópum. Með hækkandi aldri, sérstaklega hjá strákum í 8. – 10. bekk og í framhaldsskóla, dregst leikjaval saman og fjórir til fimm leikir verða afgerandi vinsælastir, þar á meðal FIFA, Minecraft og Clash Royale. Hjá stelpum heldur Roblox hins vegar áfram vinsældum sínum með hækkandi aldri, Minecraft, Fortnite, Block Blast, Sims og fleiri leikir eru þó einnig nefndir til sögunnar.

Mynd 1.14 Hvaða tölvuleiki spilar þú mest?

Strákar
4. - 7. bekkur



Strákar
8. - 10. bekkur til framhaldsskóla



Stelpur
4. - 7. bekkur



Stelpur
8. - 10. bekkur til framhaldsskóla





FJÖLMIÐLANEFND



MENNTAVÍSINDASTOFNUN