

KAPITEL 4



Torgny Sandgren

Bakom skärmen

En beskrivning av vilka som spelar dator- och tevespel

Fritidens betydelse och förändrade fritidsvanor

Våra vanor, våra sätt att umgås, mötas och kommunicera har genom åren förändrats och påverkats av den tekniska utvecklingen. Med tåg, bussar, bilar och flyg möjliggjordes tätare kontakter och utbyten mellan människor på olika orter. Möjligheten att nå många snabbt växte stort när radion och teven blev ett standardinslag i hushållen för drygt tre decennier sedan. På samma sätt har den nya digitala kommunikationsteknologin kommit att få en betydande roll i vår vardag, inte minst för unga människor. Kanske är Facebook, Apberget eller Lunarstorm mötesplatser av samma dignitet som korvkiosken, fritidsgården eller caféet har haft under de senaste decennierna. Och kanske är det så att World of Warcraft, The Sims eller Halo kommer att ge framtidens vuxna lika nostalgiska känslor som Röda och vita rosen, Fia med knuff eller ångmaskiner ger dagens vuxna?

Helt klart är att den digitala kommunikationsteknologin på flera områden förändrat våra sätt att leva och kommunicera. Dessa förändringar har också föranlett en oro och debatt om möjliga negativa effekter, exempelvis kring övervikt och asocialt beteende. Ett syfte med denna bok är att närmare beskriva unga och de kulturer och aktiviteter som den digitala kommunikationsteknologin möjliggör. Detta bidrag har dock ett mer avgränsat fokus, här granskas dator- och tevespel med syfte att försöka beskriva vilka det är som spelar och vilken betydelse spe-

landet får för unga. Utgångspunkten för diskussionen är en enkätundersökning som genomfördes 2006–2007 och gick ut till 6 000 unga mellan 16 och 25 år.¹ I enkäten fick de svara på bland annat vad de gör på fritiden och hur de ser på sin hälsa, på skolan och framtiden. Statistiska beräkningar har gjorts av Jonas Månsson, Växjö universitet.

I rapporten *New game – om unga och datorspel* som Ungdomsstyrelsen publicerade 2006 fanns en analys av gruppen 13–20 år och deras dator- och tevespelande. I detta kapitel beskriver vi gruppen 16–25 år. Artikeln försöker svara på vilka som spelar mycket och vilka som spelar mindre, hur fördelningen ser ut mellan könen och vilken betydelse föräldrarnas arbetsmarknadssituation har. Här diskuteras även vilken betydelse dator- och tevespelandet har för ungas sociala situation, hälsa, motion, skola och framtidsplaner. Ambitionen är att ta fram ny kunskap som kan ge en djupare och rikare kännedom om ungas situation och vanor som kan vara av betydelse för dem som arbetar med unga eller andra som är intresserade.

Ungdomsstyrelsen har under de senaste åren följt ungas vanor och attityder.² I det stora har förändringarna av vanor och aktiviteter inte varit så dramatiska; musik, teve, kompisar, idrott har genom åren varit de vanligaste aktiviteterna. En viktig förändring skedde i slutet av 1990-talet då den nya informationsteknologin genom datorer, internet och mobiltelefoner fick en bredare spridning vilket också kom att påverka ungas fritidssituation och aktiviteter.

Nya mötesplatser som lan, gamingcenter eller internetkafé finns idag på flera orter i landet.³ Förändringar påverkar även föreningslivets aktiviteter och mötesformer. En växande kommers kring spel och internet tar plats och blir betydande näringar. Aktiviteter relaterade till den nya kommunikationsteknologin värderas också allt högre bland ungdomar. Detta konstateras i Ungdomsstyrelsens skrift Arenor för alla (2005). Skriften visar att 1996 tyckte endast 6 procent att datorrelaterade sysselsättningar var särskilt viktiga, sex år senare hade siffran ökat till 15 procent.

De vanligaste fritidsaktiviteterna

I Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät från 2006 ställs frågor om vad 16–25-åringar gör på sin fritid.

Olika fritidsvanestudier ställer olika frågor och ger olika svarsalternativ. Det är därför viktigt att se aktiviteterna i tabell 4.1 i relation till ett begränsat antal svarsalternativ (enkäten hade 29 alternativ). Knappt en tredjedel, 31 procent, uppger att de spelar dator- eller tevespel någon gång i veckan eller oftare. Datorspelet är därigenom en vanligare aktivitet jämfört med exempelvis att sjunga, spela ett instrument eller skapa musik (tabell 4.1).

Tabell 4.1 De femton vanligaste fritidsaktiviteterna unga gör någon gång i veckan eller oftare 2006, 16–25 år. Procent

| Aktivitet | Någon gång i veckan eller oftare |
|---|----------------------------------|
| Umgås med kompisar | 88 |
| Surfar eller chattar på internet | 85 |
| Hjälper till hemma med mat, städning med mera | 81 |
| Läser | 60 |
| Idrottar eller motionerar men inte i klubb eller förening | 58 |
| Skriver | 48 |
| Idrottar eller motionerar i klubb eller förening | 35 |
| Går runt på stan med kompisar | 33 |
| Är ute i naturen | 31 |
| Spelar datorspel eller tevespel | 31 |
| Sjunger, spelar instrument, skapar musik | 25 |
| Går på restaurang, pub, bar | 24 |
| Går på café | 20 |
| Går på fest | 19 |
| Deltar i föreningsverksamhet | 18 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Hur ofta unga spelar dator- och tevespel

I ungdomsenkäten från 2006 finns frågor om de spelar varje dag, varje vecka, varje månad, varje år eller aldrig.

Sju av tio unga i åldern 16–25 år spelar dator- och tevespel, 31 procent spelar varje vecka eller mer. Denna grupp (de som uppger att de spelar varje dag eller varje vecka) kommer vi i följande avsnitt att benämna *högaktiva spelare*. De som spelar varje månad eller någon gång varje år utgör 37 procent och benämns i följande avsnitt som *sällan spelare*. Slutligen uppger 33 procent att de aldrig spelar (tabell 4.2).

Tabell 4.2. Andel unga som uppger att de spelar dator- eller tevespel 2006, 16–25 år. Procent⁴

| | 2006 |
|-------------|------|
| Varje dag | 12 |
| Varje vecka | 19 |
| Varje månad | 17 |
| Varje år | 20 |
| Aldrig | 33 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Vilka är det som spelar dator- och tevespel?

Resultaten från ungdomsenkäten har visat att dator- och tevespel är en populär fritidsaktivitet bland unga. Men vilka är det som spelar? Finns det skillnader mellan mäns och kvinnors spelande? Hur fördelar sig spelandet i olika åldersgrupper? I detta avsnitt ser vi på skillnader i spelande utifrån åldersgrupper och kön samt föräldrarnas arbetsmarknadssituation.

Spelande och skillnader mellan kön

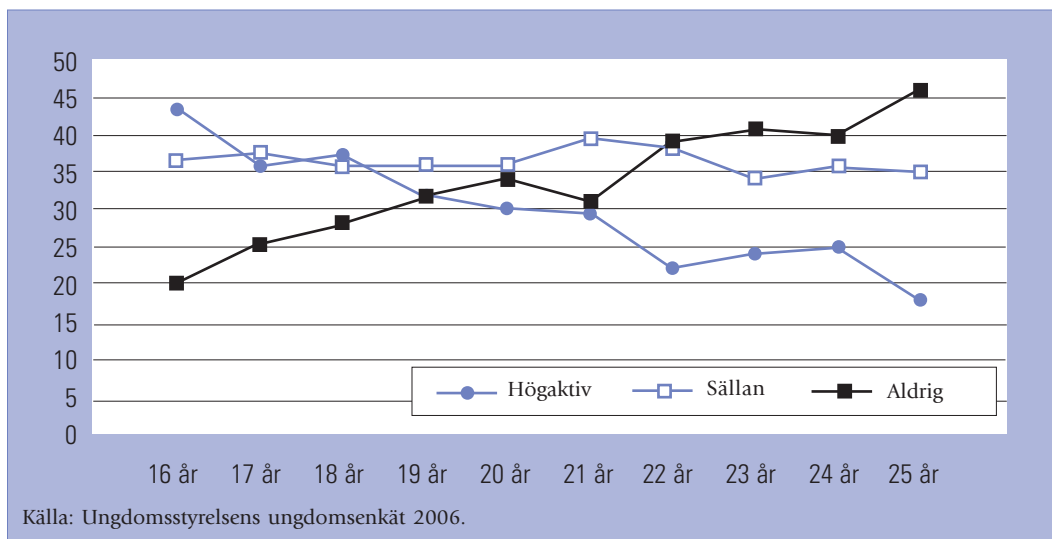
Tidigare studier har visat att de mest frekventa spelarna är män. Resultat från enkäten som genomfördes 2006 bekräftar detta.

Störst skillnad mellan könen är det bland dem som uppger att de spelar varje dag. Endast 3 procent av kvinnorna uppger att de spelar varje dag jämfört med 24 procent bland männen. Det är således en åtta gånger så stor andel av männen som spelar varje dag. Bland män är det ovanligt att aldrig spela. Endast en av tio uppger att de aldrig spelar dator- eller tevespel. Bland dem som aldrig spelar är andelen kvinnor fyra gånger så stor som bland än männen. Datorspel kan dock betraktas som en relativt vanlig förekomst bland kvinnor då mer än en fjärdedel av dem spelar minst en gång i månaden (tabell 4.3).

Tabell 4.3. Andel unga män respektive kvinnor som uppger att de spelar dator- eller tevespel 2006, 16–25 år. Procent

| | Män | Kvinnor |
|-------------|-----|---------|
| Varje dag | 24 | 3 |
| Varje vecka | 31 | 9 |
| Varje månad | 20 | 14 |
| Varje år | 13 | 26 |
| Aldrig | 12 | 48 |
| Totalt | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.



Figur 4.1 Ungas spelande i olika åldrar 2006, 16–25 år. Procent.

Spelande i olika åldersgrupper

Spelas det lika mycket i de olika åldersgrupperna? Är det bland de yngre eller äldre som det spelas mest? I Ungdomsstyrelsens rapport *New Game – om unga och datorspel* (2006) konstaterades att bland 13–20-åringar var det gruppen 13–15 år som hade störst andel högaktiva spelare (de som spelar varje dag/nästan varje dag). Hur ser det då ut i åldersgruppen 16–25 år i enkäten från 2006?

Enkätens resultat visar att de mest högaktiva spelarna finns bland de yngre, i gruppen 16–19 år. Spelandets frekvens minskar med åren. Bland 16-åringarna uppger 21 procent att de spelar varje dag, vilket kan jämföras med 4 procent av 25-åringarna. Det är mer än dubbelt så vanligt att en 25-åring aldrig spelar jämfört med en 16-åring. Även om spelandet är vanligare bland de yngre så är spelandet utbrett bland 25-åringarna, tre av tio spelar dator- eller tevespel varje månad eller mer (figur 4.1).

Ungas spelande och föräldrarnas arbetsmarknadssituation

Har föräldrarnas arbetsmarknadssituation betydelse för hur mycket unga spelar? Tabell 4.4 visar ungdomars spelande i förhållande till faderns och moderns situation på arbetsmarknaden. Arbetsmarknadssituationen är definierad i enlighet SCB:s indelning.

Tabell 4.4 Ungas spelande och föräldrarnas arbetsmarknadssituation 2006, 16–25 år. Procent

| | Ej arbete | | Arbetare | | Tjänsteman | | Egenföretagare | |
|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|------------|
| | Fader | Moder | Fader | Moder | Fader | Moder | Fader | Moder |
| Spelar varje dag | 14 | 12 | 12 | 13 | 12 | 12 | 8 | 6 |
| Spelar varje vecka | 21 | 19 | 19 | 18 | 18 | 19 | 18 | 19 |
| Spelar varje månad | 17 | 19 | 16 | 16 | 17 | 16 | 18 | 18 |
| Spelar varje år | 16 | 19 | 21 | 18 | 21 | 22 | 19 | 21 |
| Spelar aldrig | 32 | 33 | 32 | 34 | 33 | 31 | 37 | 37 |
| Total | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Hur ofta unga spelar tycks inte, i någon större utsträckning, kunna relateras till föräldrarnas arbetsmarknadssituation. Om vi jämför andelen mellan de som spelar varje dag och de som aldrig spelar ser vi dock en avvikelse bland unga med föräldrar som är företagare. I den gruppen är det en något mindre andel som spelar varje dag och en något större andel som aldrig spelar jämfört med i de övriga grupperna.

Betydelsen av födelseland

Har det faktum att vara född utanför Sverige någon betydelse för dator- och tevespelande?

Ungdomarnas svar i enkäten visar inte på någon större skillnad mellan ungdomar födda utomlands jämfört med dem som är födda i Sverige. Andelen ungdomar som är födda utomlands är dock något överrepresenterade bland dem som uppger att de aldrig spelar (tabell 4.5).

Tabell 4.5 Ungas spelande relaterat till födelseland 2006, 16–25 år. Procent

| Unga födda | Spelar varje dag | Spelar varje vecka | Spelar varje månad | Spelar varje år | Spelar aldrig | Total |
|--------------|------------------|--------------------|--------------------|-----------------|---------------|------------|
| i Sverige | 12 | 18 | 17 | 21 | 32 | 100 |
| utomlands | 12 | 20 | 13 | 13 | 42 | 100 |
| Total | 12 | 19 | 17 | 20 | 33 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Datorspelandets betydelse för ungas sociala situation och hälsa

Under de senaste åren har datorspelandets konsekvenser för hälsa diskuterats och debatterats. En oro från såväl politiker, professionella ungdomsledare och föräldrar har kunnat iakttas. Oron har ofta rört spelandets konsekvenser för övervikt, spelberoende samt moraliska betänkligheter kring våldsamma spel.

I detta avsnitt behandlas spelandets sociala konsekvenser och betydelse för upplevd hälsa. Har spelandet betydelse för samhällsengagemanget? Finns det skillnader i attityder till utbildning och förhoppningar inför framtiden? Hur är det med hälsa och motionsvanor?

Politik och samhällsengagemang

I enkäten finns frågor om politiskt intresse och samhällsengagemang. Skiljer sig de som spelar ofta från de som aldrig spelar i intresset för politik?

Resultatet från enkäten visar på att det inte finns några större skillnader mellan de båda grupperna. Det betyder att intresset för politik är lika stort/litet bland högaktiva spelare som det är bland andra ungdomar (tabell 4.6).

Hur mår de som spelar ofta?

Enkätundersökningen från 2006 ställer frågor om hälsa och hur unga mår. Hur upplever de högaktiva spelarna att de mår? Finns det skillnader utifrån hur ofta man spelar?

Resultatet från enkäten uppvisar inga större skillnader för sjukdomssymtom relaterat till hur ofta man spelar. De som spelar ofta uppger sig dock i mindre utsträckning vara stressade än de övriga. En dubbelt så stor andel av dem som aldrig spelar känner sig stressade varje dag jämfört med de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna är det 7 procent som uppger att de upplever sig stressade jämfört med 14 procent bland dem som aldrig spelar (tabell 4.7).

Tabell 4.6 Spelfrekvens och intresse för politik 2006, 16–25 år, 2006. Procent

| | Högaktiv | Aldrig | Total |
|---------------------------|------------|------------|------------|
| Mycket intresserad | 8 | 7 | 8 |
| Ganska intresserad | 29 | 32 | 30 |
| Inte särskilt intresserad | 37 | 37 | 39 |
| Inte alls intresserad | 26 | 23 | 23 |
| Total | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.7 Förekomsten av sjukdomssymtom 2006, 16–25 år. Procent

| | Högaktiv | Sällan | Aldrig | Total |
|-------------------------------|----------|--------|--------|-------|
| Huvudvärk | | | | |
| Varje dag | 1 | 3 | 2 | 2 |
| Flera gånger i veckan | 12 | 13 | 15 | 13 |
| En gång i veckan | 16 | 16 | 18 | 17 |
| Någon gång i månaden | 39 | 40 | 37 | 38 |
| Mer sällan eller aldrig | 32 | 29 | 29 | 30 |
| Ont i magen | | | | |
| Varje dag | 1 | 2 | 3 | 2 |
| Flera gånger i veckan | 10 | 10 | 11 | 10 |
| En gång i veckan | 12 | 13 | 15 | 13 |
| Någon gång i månaden | 37 | 44 | 42 | 41 |
| Mer sällan eller aldrig | 40 | 31 | 29 | 33 |
| Svårt att somna | | | | |
| Varje dag | 5 | 5 | 7 | 6 |
| Flera gånger i veckan | 18 | 18 | 16 | 17 |
| En gång i veckan | 17 | 15 | 16 | 16 |
| Någon gång i månaden | 29 | 28 | 27 | 28 |
| Mer sällan eller aldrig | 31 | 34 | 34 | 33 |
| Känt dig stressad | | | | |
| Varje dag | 7 | 12 | 14 | 11 |
| Flera gånger i veckan | 25 | 28 | 33 | 29 |
| En gång i veckan | 17 | 21 | 20 | 19 |
| Någon gång i månaden | 32 | 29 | 25 | 28 |
| Mer sällan eller aldrig | 18 | 11 | 8 | 12 |
| Trött under dagarna | | | | |
| Varje dag | 15 | 17 | 21 | 18 |
| Flera gånger i veckan | 39 | 38 | 36 | 38 |
| En gång i veckan | 21 | 23 | 19 | 21 |
| Någon gång i månaden | 18 | 17 | 17 | 18 |
| Mer sällan eller aldrig | 7 | 5 | 7 | 6 |
| Sovit dåligt på natten | | | | |
| Varje dag | 5 | 5 | 8 | 6 |
| Flera gånger i veckan | 20 | 21 | 20 | 20 |
| En gång i veckan | 18 | 19 | 15 | 18 |
| Någon gång i månaden | 28 | 30 | 27 | 28 |
| Mer sällan eller aldrig | 29 | 26 | 30 | 28 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Spelade och alkoholkonsumtion

Rapporten New Game (2006) visade att de som spelade ofta, uppger att de drack mindre alkohol. En tänkbar förklaring är att det var unga 13–15 år som spelade mest och denna grupp dricker mindre ofta än de äldre. Hur ser det ut i gruppen 16–25 år?

Enkäten från 2006 visar inga större skillnader mellan de som spelar ofta och de som spelar lite utifrån drogvänor. Det tycks dock finnas en större andel icke brukare bland de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna uppger 24 procent att de aldrig dricker alkohol, vilket kan jämföras 19 procent bland dem som aldrig spelar dator- och tevespel (tabell 4.8).

Datorspel och fysisk aktivitet

De senaste åren har frågor kring övervikt och passivitet i ungdomsgruppen blivit uppmärksammat i olika sammanhang. Hur ser det ut för dem som spelar ofta, tränar de lika mycket som andra?

Resultatet från enkäten visar att unga som spelar ofta inte uppger att de tränar mindre frekvent jämfört med dem som spelar mindre ofta. Bland de högaktiva spelarna uppger 8 procent att de tränar varje dag, bland dem som aldrig spelar är det 7 procent. Ingen större skillnad finns inte heller bland dem som uppger att de tränar mer sällan eller aldrig. I den högaktiva gruppen uppger 17 procent att de tränar mer sällan eller aldrig vilket kan jämföras med 18 procent bland dem som aldrig spelar (tabell 4.9).

Tabell 4.8 Berusningsfrekvens bland unga 2006, 16–25 år. Procent

| | Högaktiv | Sällan | Aldrig | Total |
|-------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 Aldrig | 24 | 17 | 19 | 20 |
| 2 En gång om året eller mera sällan | 9 | 7 | 10 | 9 |
| 3 Några gånger per år | 19 | 22 | 21 | 21 |
| 4 Någon gång i månaden | 24 | 26 | 25 | 25 |
| 5 Ett par gånger i månaden | 15 | 17 | 17 | 16 |
| 6 Någon gång i veckan | 9 | 11 | 8 | 9 |
| Total | 100 | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.9 Träningsvolym bland unga 2006, 16–25 år. Procent

| | Högaktiv | Sällan | Aldrig | Total |
|---------------------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 Varje dag | 8 | 7 | 7 | 7 |
| 2 Flera gånger i veckan | 41 | 44 | 39 | 41 |
| 3 En gång i veckan | 19 | 20 | 19 | 19 |
| 4 Någon gång i månaden | 15 | 17 | 17 | 16 |
| 5 Mer sällan eller aldrig | 17 | 13 | 18 | 16 |
| Total | 100 | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Framtida utbildningsplaner

Ungdomsstyrelsen har i ungdomsenkäten från 2006 ställt frågor om vilka utbildningsplaner unga mellan 16 och 25 har. Finns det skillnader mellan dem som spelar mycket och de som spelar mer sällan kring deras utbildningsplaner?

Bland de högaktiva spelarna uppger 16 procent att de avser att gå gymnasium med praktisk inriktning vilket kan jämföras med 5 procent bland dem som uppger att de aldrig spelar dator- eller tevespel. Enkätens resultat visar också att de som aldrig spelar i större utsträckning uppger att de avser att gå en utbildning på högskola eller universitet. Bland de högaktiva spelarna uppger 44 procent att de planerar att

gå på universitet eller högskola, bland dem som aldrig spelar är det 58 procent (tabell 4.10).

Framtidsutsikter

Enkäten från 2006 rymmer frågor om hur unga ser på framtiden. En fråga rör huruvida de är pessimistiska eller optimistiska när det gäller framtidsutsikterna för världen i allmänhet. Kan vi se några skillnader mellan dem som spelar ofta och dem som spelar mer sällan i frågan om framtidsutsikter?

Enkäten från 2006 visar inga större skillnader mellan de som spelar ofta, de som spelar lite och de som uppger att de aldrig spelar utifrån i frågan om framtidsutsikter (tabell 4.11).

Tabell 4.10 Utbildningsplaner bland unga 2006, 16–25 år. Procent

| | Högaktiv | Sällan | Aldrig | Total |
|---------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| Grundskola (eller motsvarande) | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gymnasium med praktisk inriktning | 16 | 8 | 5 | 10 |
| Gymnasium med teoretisk inriktning | 3 | 2 | 2 | 3 |
| Yrkesutbildning utanför gymnasiet | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Högskola/universitet mindre än tre år | 9 | 11 | 8 | 9 |
| Högskola/universitet tre år eller mer | 44 | 52 | 58 | 51 |
| Vet ej | 19 | 18 | 19 | 19 |
| Total | 100 | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.11 Framtidsutsikter för världen i allmänhet bland de högaktiva spelarna 2006, 16–25 år. Procent

| 5-gradig skala | Högaktiv | Sällan | Aldrig |
|----------------|------------|------------|------------|
| 1 | 12 | 9 | 10 |
| 2 | 23 | 24 | 24 |
| 3 | 44 | 45 | 44 |
| 4 | 16 | 18 | 17 |
| 5 | 5 | 4 | 5 |
| Total | 100 | 100 | 100 |

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Kommentar: På en 5-gradig skala där 1 är pessimistisk och 5 är mycket optimistisk.

Sammanfattning och diskussion

Vanlig aktivitet

Enkätens resultat visar att datorspelare och andra datorrelaterade aktiviteter är en bland de vanligaste förekommande aktiviteterna bland unga. Sju av tio unga mellan 16 och 25 år spelar dator- och tevespel, 31 procent spelar varje vecka eller mer.

De unga männen spelar mest

Det är männen som spelar i störst utsträckning. Störst skillnad mellan könen är det bland dem som uppger att de spelar varje dag. Endast 3 procent av kvinnorna uppger att de spelar varje dag jämfört med 24 procent bland männen. Datorspel kan dock betraktas som en relativt vanlig företeelse bland kvinnor då mer än en fjärdedel av dem spelar minst en gång i månaden. Enkätens resultat visar att de mest högaktiva spelarna finns bland de yngre, i gruppen 16–19 år. Det är mer än dubbelt så vanligt att en 25-åring aldrig spelar jämfört med en 16-åring. Andelen ungdomar med föräldrar som är födda utomlands är något överrepresenterade bland dem som uppger att de aldrig spelar.

Betydelse för ungas sociala situation och hälsa

De som spelar ofta uppger sig var mindre stressade än de övriga. Det är två gånger så vanligt att de som aldrig spelar känner sig stressade varje dag jämfört med de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna uppger 24 procent att de aldrig dricker alkohol, vilket kan jämföras 19 procent bland dem som aldrig spelar dator- och tevespel.

Resultatet från enkäten visar att unga som spelar ofta inte uppger att de tränar mindre frekvent jämfört med de som spelar mindre ofta. Intresset för politik och synen på framtidsutsikter skiljer sig inte heller i någon större utsträckning mellan de som spelar ofta och de som spelar mindre ofta.

Enkätens resultat visar också att de som aldrig spelar i högre grad uppger att de avser att gå en utbildning på högskola eller universitet. Bland de högaktiva spelarna uppger 44 procent att de planerar att gå på universitet eller högskola, bland dem som aldrig spelar är det 58 procent.

Spelandets effekter

Resultaten från Ungdomsstyrelsens enkät pekar på att de som spelar dator- och tevespel inte tycks skilja sig i någon större utsträckning från dem som spelar mindre ofta. Det är dock viktigt att konstatera att några resultat från forskning om effekter av datorspelare hittills inte har publicerats i Sverige, kunskapen är därigenom bristfällig. Statens folkhälsoinstitut genomförde 2005 en analys av 30 vetenskapliga studier kring effekter av tv- och datorspelare bland barn och unga. Sammantaget visar dessa studier ett starkt stöd för att spelare ger positiva effekter på spatiala förmågor och reaktionstid. Den visar heller inte på samband mellan spelare och övervikt.⁵ Eftersom någon forskning kring effekter av datorspelare inte har gjorts i Sverige är det svårt att dra några säkra slutsatser vare sig från Ungdomsstyrelsens studie eller från andra internationella studier. Oavsett datorspelarens eventuella effekter är spelare en betydelsefull aktivitet och kulturform för många unga.

Referenser

Statens folkhälsoinstitut (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspel-
ande. En systematisk genomgång av
vetenskapliga studier*. Stockholm:
Statens folkhälsoinstitut.

Ungdomsstyrelsen (1998). *Fritid i
skilda världar*. Stockholm:
Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2003). *De
kallar oss unga – Ungdomsstyrelsens
Attityd- och värderingsstudie*.
Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2005). *Arenor
för alla – en studie om ungas kultur-
och fritidsvanor*. Stockholm:
Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2006). *New
Game. Om unga och datorspel*.
Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Noter

¹ Undersökningen genomfördes av SCB som en postenkät med tre påminnelser under perioden november 2006 till januari 2007. Populationen utgjordes av Sveriges befolkning i åldern 16–25 år.

Totalt var det 2 867 personer som besvarade frågeblanketten, vilket är 48,2 procent av urvalet på 6 000 personer.

² Bland annat Fritid i skilda världar (1998), Arenor för alla – en studie om ungas kultur- och fritidsvanor (2005) och De kallar oss unga (2003).

³ En beskrivning av olika mötesplatser finns i Ungdomsstyrelsens skrift New Game – om unga och datorspel (2006).

⁴ I vissa tabeller summerar procenttalen till 101. Detta beror på avrundning då vi valt att presentera procenttalen i heltal.

⁵ Statens folkhälsoinstitut (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspel-
ande. En systematisk genomgång
av vetenskapliga studier*.