



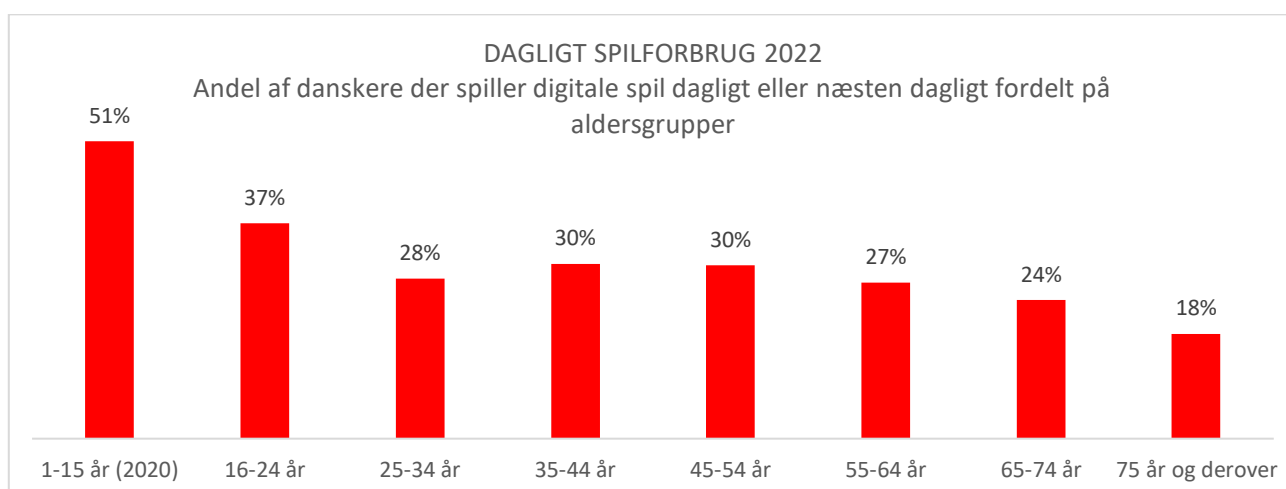
**Producent
Foreningen**

11. august 2023

SPILFORBRUGET I DANMARK

Digitale spil på mobil, tablet, computer eller konsol bliver mere og mere populære. Spil er et underholdnings- og kulturprodukt, der imødekommer varierede behov som fællesskab, underholdning og læring.

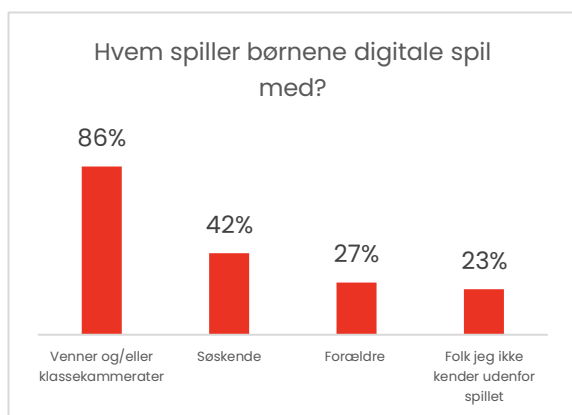
Hele 41 pct. af danskerne over 16 år spiller digitale spil hver uge. På daglig basis kaster 28 pct. af den voksne befolkning sig over et spil, når de har behov for at blive underholdt og udfordret – og halvdelen af dem spiller flere gange om dagen. Hele 92 pct. af danske børn under 16 år spiller digitale spil, og halvdelen af dem spiller flere gange dagligt, dagligt eller næsten dagligt.



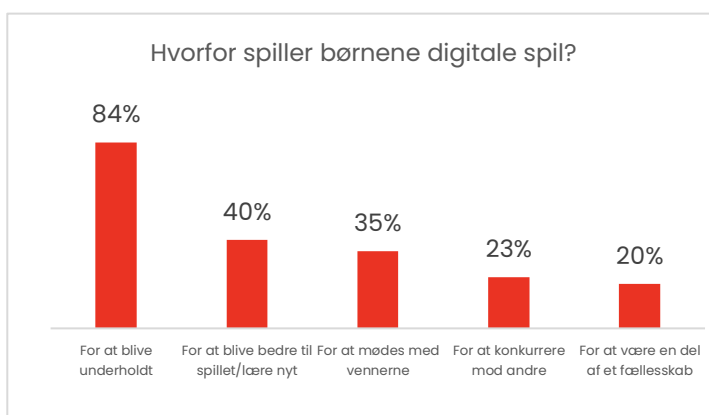
Kilde: Statistikbanken 2023 og Det Danske Filminstitut: Børns Spillevaner 2020

Danske børn spiller i høj grad sociale spil – hele 67 pct. spiller digitale spil sammen med andre, og det gør sig i højere grad gældende for drenge og blandt de ældre børn. Dem, som spiller sammen med andre, spiller primært med venner, søskende og forældre.

Motivationen for at spille digitale spil er hovedsageligt underholdning, mens 40 pct. af børnene angiver, at de spiller for at blive bedre til spillet eller lære noget nyt. Mere end en tredjedel af børnene spiller for at mødes med vennerne, hvilket understreger digitale spils sociale betydning.



Kilde: Det Danske Filminstitut: Børns Spillevaner 2020



Kilde: Det Danske Filminstitut: Børns Spillevaner 2020