

# Digitale spils betydning

En aktiv og alsidig kulturoplevelse



Oktober 2023

Udarbejdet af Seismonaut for Producentforeningen.  
Støttet af Spilordningen på Det Danske Filminstitut.



# Indhold

<b>1. Introduktion</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Sammenfatning</b> .....	<b>8</b>
<b>3. Sådan spiller danskerne digitale spil</b> .....	<b>11</b>
3.1. Digitale spil er for alle danskere	
3.2. Hvad man spiller, er et spørgsmål om generation	
3.3. Hvordan man spiller afhænger af, hvad man spiller	
<b>4. Det betyder digitale spil for danskerne</b> .....	<b>23</b>
4.1. Emotional betydning – Spil er en belønning, man giver sig selv	
4.2. Intellektuel betydning – Spil er et frirum for tankerne	
4.3. Kreativ betydning – Spil giver evne og plads til personligt udtryk	
4.4. Social betydning – Spil binder os tættere sammen	
<b>5. Det betyder bestemte genrer af digitale spil</b> .....	<b>41</b>
5.1. Puzzlespil	
5.2. Platformspil	
5.3. Sportsspil	
5.4. Actionspil	
5.5. Adventurespil	
5.6. Strategispil	
5.7. Kreative spil	
<b>6. Metode og bilag</b> .....	<b>59</b>



# 1. Introduktion

## **Digitale spil – er det spild af tid eller betydningsfulde oplevelser på linje med film, litteratur og musik? Ingen i Danmark har for alvor undersøgt nuancerne i det spørgsmål før nu.**

Med denne rapport sætter vi for første gang både tal og ord på, hvad digitale spil betyder for danskerne. Målet med undersøgelsen er at bidrage til et vidensfunderet grundlag for at tale om, hvad digitale spil betyder for danskerne.

Digitale spil er en betydelig del af vores liv. De seneste 20 år er antallet af personer, der spiller digitale spil vokset markant. I dag spiller mere end halvdelen af jordens befolkning digitale spil<sup>1</sup>. I Danmark er antallet ikke bare fulgt med, men overstiger andelen på verdensplan. Spil er ikke længere en niche-aktivitet, der foregår i mørke kælderrum eller som leg på børne-

---

<sup>1</sup> - Global Games Market Report, Newzoo (2023)

værelserne. Spil er allemandseje. Og vores undersøgelse viser, at hele 4 ud af 5 danskere i dag spiller digitale spil.

Spilbranchen har samtidig udviklet sig til et vigtigt væksterherv for Danmark. Danske spilvirksomheder står bag nogle af de mest succesfulde spil i verden – både kommercielt og kunstnerisk. Og spilbranchen skaber attraktive arbejdspladser, eksport og fremmer teknologisk innovation.

Spil er både en medieform og et kulturprodukt. Spil er med til at fortælle historierne i og om vores samfund. Og spil kan være lige dele tidsfordriv og formative oplevelser. På nationalt niveau er det derfor vigtigt at forstå spil både som kulturform og som fritidsaktivitet. Der er brug for en nuanceret samtale om spil, hvis vi skal have en velovervejet og reflekteret tilgang til, hvilken rolle spil har i vores samfund og i danskernes hverdag.

Spørgsmålet om hvad spil betyder har ikke tidligere været tilstrækkeligt undersøgt. Tidligere studier har oftest været præget af fokus på børns spilforbrug eller skærmtid, frem for

på hvad oplevelserne betyder i bred forstand for danskerne. Det gør rapporten her op med.

Målet med undersøgelsen er at kaste lys over, hvad spil betyder for danskerne, og hvad spil er som kulturprodukt for at bidrage til en mere informeret samtale om emnet. Forhåbentlig vil analysen både kaste mere lys over, hvilken oplevelse spil er og gøre op med nogle af fordommene om spil.

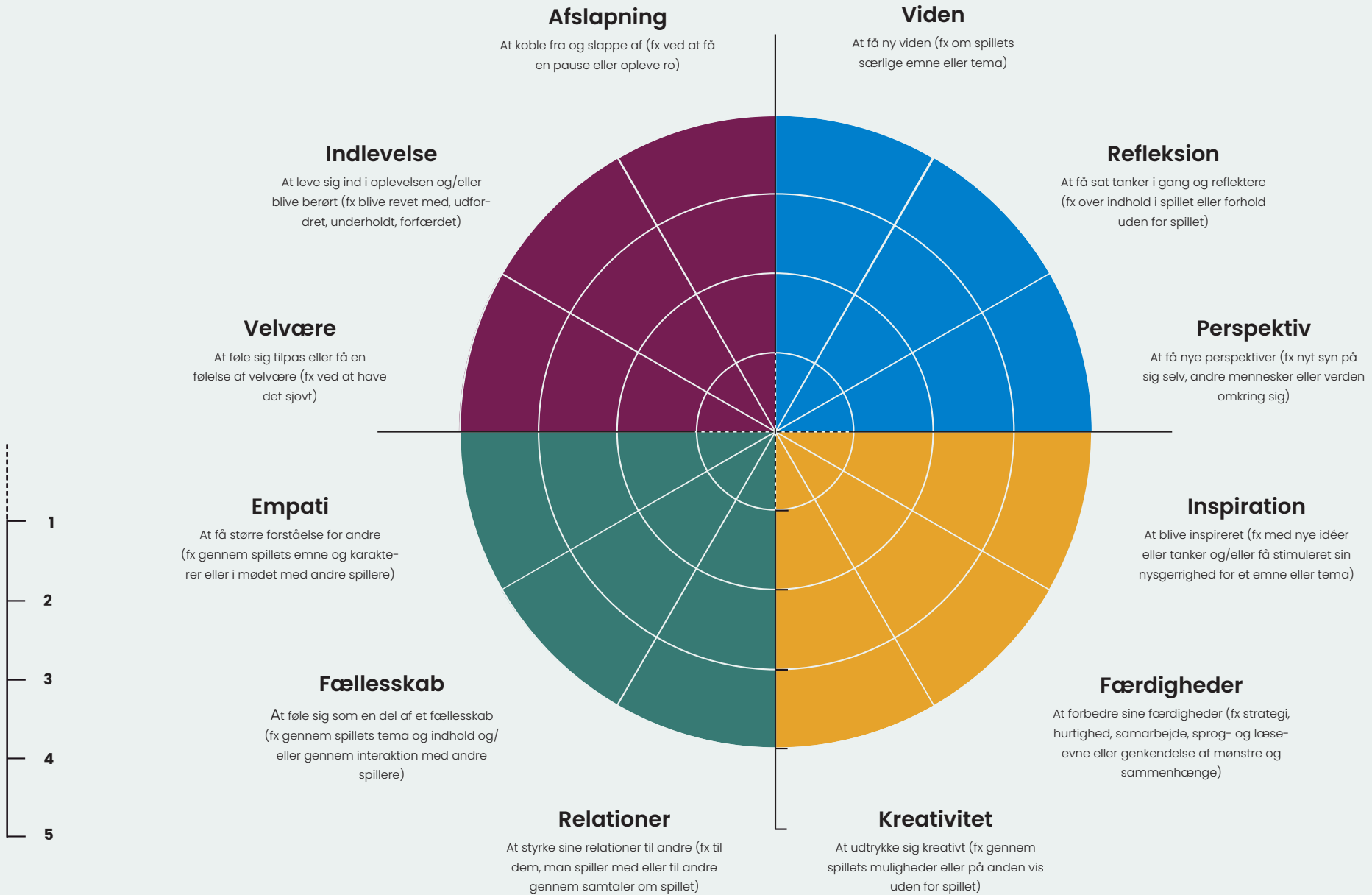
Producentforeningen har bestilt undersøgelsen, som er gennemført af Seismonaut. Vores undersøgelse tager afsæt i Betydningskompasset™. Gennem kompasset er vi i stand til at indfange nuancerne af, hvordan oplevelser betyder noget for mennesker. Analysen bygger både på en repræsentativ undersøgelse blandt danskerne og på dybdegående fokusgrupper med udvalgte danskere, der spiller forskellige genrer af spil. Resultatet er en rapport, hvor vi sætter både ord og tal på, hvilke oplevelser danskerne har med spil, og hvad oplevelserne betyder for dem.

God læselyst!



# Emotionel betydning

# Intellektuel betydning



# Social betydning

# Kreativ betydning

## Betydningskompasset

Betydningskompasset er udviklet af Seimonaut og anvendt og kvalificeret i en lang række af analyser, hvor vi har undersøgt, hvad forskellige oplevelser egentlig betyder for mennesker. Kompasset er et værktøj til at udfolde og nuancere de mange dimensioner af, hvordan oplevelser påvirker mennesker.

Kompasset består af fire dimensioner, som indfanger, hvordan oplevelser betyder noget *emotionelt*, *intellektuelt*, *kreativt* og *socialt*. Med andre ord hjælper de fire dimensioner os med at forstå:

- Emotionelt – Hvordan vi føler
- Intellektuelt – Hvordan vi tænker
- Kreativt – Hvordan vi engagerer os
- Socialt – Hvordan vi interagerer

Hver dimension rummer tre parametre. I undersøgelsen har respondenterne, der spiller digitale spil, svaret på i hvilken grad, de oplever at få den betydning ud af deres spiloplevelser, som parametrene udtrykker.

## Kort om metoden

Betydningskompasset har dannet afsæt for en spørgeskemaundersøgelse med et repræsentativt udsnit af den danske befolkning. For at give et nuanceret billede af, hvad forskellige spil betyder, har vi spurgt til syv forskellige genrer af spil: Puzzlespil, platformspil, sportsspil, actionspil, adventurespil, strategispil og kreative spil.

Spørgeskemaet har både rummet spørgsmål om danskernes vaner med spil, deres brug af spil inden for forskellige genrer, og hvad deres oplevelser inden for hver genre har betydet for dem. I alt har 1.501 danskere besvaret undersøgelsen, hvoraf 1.172 har angivet, at de spiller digitale spil.

Vi supplerede spørgeskemaundersøgelsen med tre fokusgrupper. Fokusgrupperne har haft til formål at få danskernes egne ord på deres spiloplevelser og hvordan de betyder noget. I alt 18 personer deltog på tværs af de tre fokusgrupper. Deltagerne var udvalgt med henblik på at sikre en bred fordeling på tværs af køn, alder, geografi, uddannelsesniveau, samt hvor meget og hvordan deltagerne spiller digitale spil.

I rapporten bruger vi begreberne digitale spil og spil som betegnelser for det samme. Undersøgelsen handler om alle digitale spil, som danskerne spiller på en skærm, og altså uanset om det er på mobiltelefon, tablet, computer, konsol og virtual reality. Undersøgelsen omfatter ikke pengespil, betting, lotteri eller lignende. I spørgeskemaundersøgelsen og i fokusgrupperne har vi derfor bedt respondenterne om at se bort fra netop disse.

Læs mere om metoden bag undersøgelsen sidst i rapporten.

## 2. Sammenfatning

### **Digitale spil er – og betyder noget – for alle danskere**

Digitale spil er for alle danskere – og alle spillere får betydning ud af deres spiloplevelser. Fire ud af fem danskere spiller digitale spil. Og når danskerne spiller, er det fordi spil er en oplevelse og kulturprodukt, der er let at gå til, og som giver dem en betydningsfuld pause i hverdagen. Spil er en måde for danskerne at slappe af. Og derudover betyder forskellige spil en masse forskellige ting for dem, som spiller dem.

Digitale spil er for alle danskere. 79 % af danskerne har spillet digitale spil det seneste år. Og to ud af tre danskere spiller digitale spil hver uge. Blandt danskere under 40 år er der en større andel, der spiller digitale spil, end blandt dem, der er ældre end 40 år. Ser man alene på dem, der spiller digitale spil, er der ikke den store forskel på tværs af aldersgrupper. I de grupper spiller danskerne cirka lige ofte og lige meget.

### **De syv spilgenrer giver forskellige spiloplevelser**

Der er forskel på, hvilke spil danskerne spiller – og hvordan. Hvor og hvordan man spiller afhænger til gengæld i høj grad af, hvilke spil man spiller. Nogle spil er primært en oplevelse, man har alene. Andre spil er oplevelser,

som man deler med andre. Nogle spil, såsom puzzlespil, bruger danskerne derfor primært til at få en kort og betydningsfuld pause. Andre spil, såsom adventurespil, er oplevelser, danskerne fordyber sig i for at få et mentalt frirum. Og nogle spil, så som actionspil og sportsspil, er noget danskerne især spiller med personer de kender og med mennesker, de møder gennem spillene.

### **Danskerne i forskellige aldersgrupper spiller forskellige spil**

Forskellene på hvilke spil danskerne spiller er særligt tydelige på tværs af aldersgrupper. Danskerne fra 40 år og opefter spiller især puzzlespil og de fleste af dem spiller alene. De bruger primært spil som en pause i hverdagen og som en måde at slappe af på for sig selv. Danskerne under 40 år spiller en bredere vifte af spilgenrer. For dem er spil flere forskellige former for oplevelser. Her er spil en måde at give tankerne frirum, en oplevelse, som giver evner og selvtillid, en ramme for personligt udtryk og en måde at være sammen med venner og familie.

### **Spil er en kilde til afslapning**

Danskerne spiller for at slappe af. Og mens de slapper af med spil, får de meget mere ud af det end bare afslapning. Danskerne spiller fordi spil er nemme oplevelser at tilgå og hurtigt



få en betydningsfuld pause ud af. Spil er en kulturel aktivitet, som danskerne belønner sig selv med.

Når vi ser på, hvad spil betyder, så er spil først og fremmest en pause, som giver danskerne et mentalt frirum. Alle genrer af spil giver således en oplevelse af både *afslapning* og *velvære*, som er parametre i den emotionelle dimension af betydningskompasset. Derudover skiller spil som kulturprodukt sig ud ved netop at være en aktiv oplevelse. Det ser vi ved, at alle genrer af spil også scorer højt på *færdigheder*.

Når danskerne spiller, oplever de altså både, at de kobler fra, og at de får en følelse af at blive bedre og lære noget. Men udover parametrene *afslapning*, *velvære* og *færdigheder* betyder de syv spilgenrer noget forskelligt for spillerne.

## Emotionelt handler spil om at slappe af og have det godt

Danskerne oplever, at spil er en form for belønning, man giver sig selv. Derudover er nogle spil særligt gode til at aktivere følelserne. Det gælder de spil, som fortæller historier og opbygger universer, som spillerne lever sig ind i. Her får spillerne i særlig grad en oplevelse af at blive berørt, hvilket forstærker deres oplevelse af *afslapning* og *velvære* yderligere.

## Intellektuelt giver spil et frirum for tankerne

Spil er et mentalt frirum, som kan give plads til ny viden og stof til eftertanke. Når danskerne selv sætter ord på, så giver spil et frirum til tankerne, som giver plads til at tænke og reflektere både over emner i spillet og over hverdagen. Den intellektuelle dimension er dog ikke den, der generelt scorer højest. Det kræver altså mere end blot afslapning, at mentalt frirum bliver til eftertanke. Det sker især i de spil, som kræver indlevelse. Når spillerne lever sig ind i historier og universer, sætter det tankerne i gang. De spil, som spillerne lever sig særligt ind i, scorer således også højere på parametrene *refleksion* og *viden* i kompassets intellektuelle dimension.

## Kreativt kan spil opbygge evner og give mulighed for personligt udtryk

Spil er en form for leg. Det er en ramme, hvor det at afprøve, udforske og øve sig er sjovt. Spil er en aktiv oplevelse, og på tværs af genrer, oplever danskerne at spil giver nye evner og selvtillid. Alle spilgenrer scorer således højt på parametret *færdigheder*. Derudover er nogle genrer også en måde for danskerne at kunne udtrykke sig personligt på. Det gælder især danskere under 40 år, hvor genren kreative spil

er mere udbredt. Her scorer spil særligt højt på parametret *kreativitet* i den kreative dimension.

## Socialt binder spil os tættere sammen.

De fleste spil er noget danskerne spiller for sig selv. For mange danskere, er spil dog også en oplevelse, de deler med andre. Og når danskerne spiller sammen med andre, bliver de bundet tættere sammen gennem deres spiloplevelser. Overordnet set scorer spil som samlet kulturprodukt ikke højt på de sociale parametre. Det skyldes dog, at en stor del af den danske befolkning kun spiller alene. De spilgenrer og oplevelser, som danskerne deler med andre, scorer særligt højt på parametrene *relationer* og *fællesskab* i den sociale dimension. Når danskerne spiller med andre, har spil større betydning på tværs af dimensionerne. Og danskere, der spiller med deres børn, oplever i særlig grad, at spil knytter dem tættere sammen. Her opnår parametret relationer i den sociale dimension således det højeste niveau på tværs af aldersgrupper.



# **3. Sådan spiller danskerne digitale spil**

# 3.1. Digitale spil er for alle danskere

**79 % af alle danskere har spillet det seneste år, og hos mange danskere er digitale spil blevet en fast del af hverdagen. Digitale spil har en bred appel og tiltrækker spillere fra alle aldersgrupper. Selvom de unge er flittige spillere, er det faktisk den ældre generation, som oftest spiller.**

Digitale spil har indtaget en central plads i danskernes medie- og kulturforbrug, og appellerer i dag til alle aldersgrupper. 62 % af danskerne spiller hver uge, imens hele 79 % af danskerne har spillet inden for det seneste år. Det vidner om, at digitale spil er blevet en integreret del af danskernes kultur og fritid.

## To ud af tre danskere spiller digitale spil hver uge

Ser vi på hvilken aldersgruppe, der oftest spiller digitale spil, indtager de unge en klar førsteplads. Blandt 16-24-årige danskere spiller 72 % enten dagligt eller ugentligt. Men ser vi isoleret på de danskere, der har spillet digitale spil inden for det seneste år, så er billedet et noget andet.

Selvom det overordnet set er blandt unge danskere, at flest spiller, så er spil en mere ud-

bredt del af hverdagen for de ældre generationer af danske spillere. To ud af tre danskere i aldersgruppen 55-79 år spiller digitale spil. Og blandt dem er det hele 85 %, som enten spiller digitale spil dagligt eller ugentligt – og størstedelen spiller dagligt (65 %). Til sammenligning er det 74 % af de 16-24-årige, som spiller digitale spil, der spiller dagligt eller ugentligt – og blot 36 %, der angiver at de spiller dagligt.

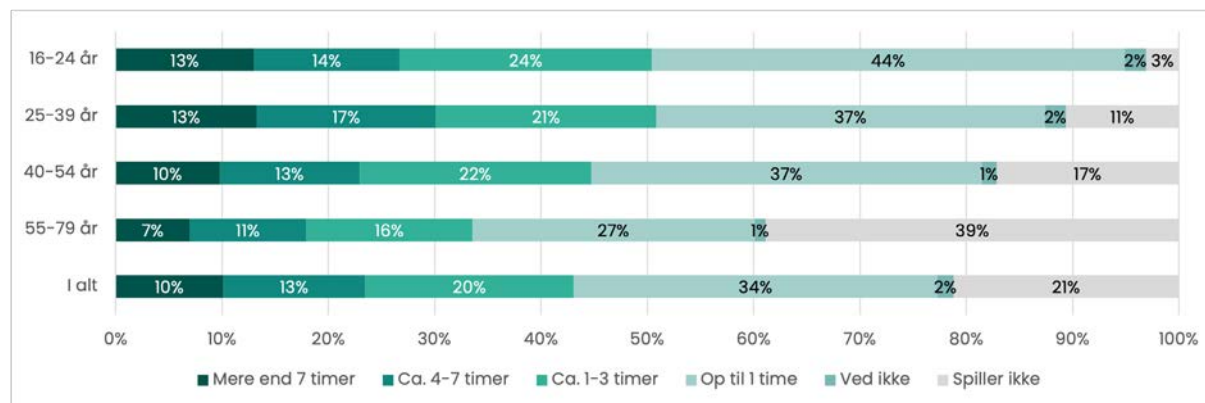
## Danskerne bruger meget tid på digitale spil

Ser vi nærmere på, hvor meget danskerne spiller, bruger lige under halvdelen (43 %) af alle danskere mere end 1 time om ugen på digitale spil. Dertil kommer 34 %, som bruger op til en time om ugen på at spille digitale spil.

Alder er ikke en afgørende faktor, når det kommer til mængden af tid, som danskerne bruger på digitale spil. Danskere i aldersgruppen 16-54 år spiller cirka lige meget samlet set. I det store billede er det de ældste danskere, der adskiller sig, da hver tredje dansker (39 %) i alderen 55-79 år angiver, at de slet ikke spiller.

Ser vi isoleret på de danskere, der har spillet digitale spil inden for det seneste år, udligner forskellen sig. Danskerne, der spiller, bruger cirka lige meget tid på spil på tværs af aldersgrupper. Blandt de danskere, som spiller digitale spil, bruger over halvdelen mere end en time om ugen på at spille, og 30 % spiller digitale spil mere end fire timer om ugen.

Figur 1: Så meget tid bruger danskerne på spil om ugen



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Hvor lang tid bruger du i gennemsnit om ugen på at spille digitale spil?" (N=233, 16-24-årige; 363, 25-39-årige; 365, 40-54-årige; 540, 55-79-årige; I alt, 1172)

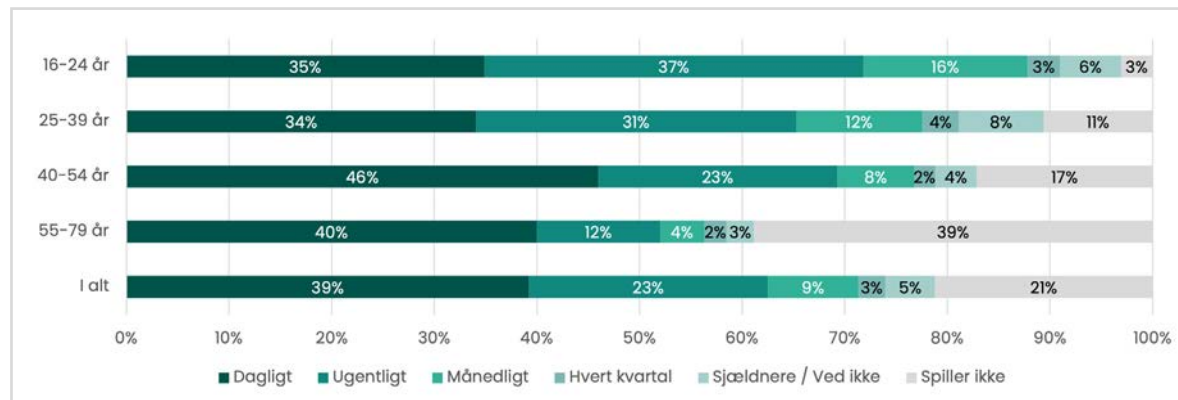
## Unge mænd og ældre kvinder spiller mest<sup>1</sup>

Der er cirka lige mange kvinder og mænd, som spiller digitale spil. Mænd bruger dog lidt mere tid end kvinder på digitale spil. 80 % af kvinder har spillet digitale spil det seneste år, mens det samme gælder for 77 % af mænd. Til gengæld spiller flere mænd end kvinder mere end en time om ugen. Her er andelen 46 %, mens det for kvinder er 40 %.

Det ændrer sig med alderen, hvor meget tid mænd og kvinder bruger på digitale spil. Blandt 16-24-årige er det 67 % af mænd, der spiller digitale spil mere end en time om ugen, mens det er 36 % af kvinderne. Samme forskel gør sig gældende for de 25-39-årige, mens forskellene udligner sig over tid. Blandt de 55-79-årige er det endda omvendt, at flere kvinder (41 %) end mænd (26 %) spiller mere end en time om ugen.

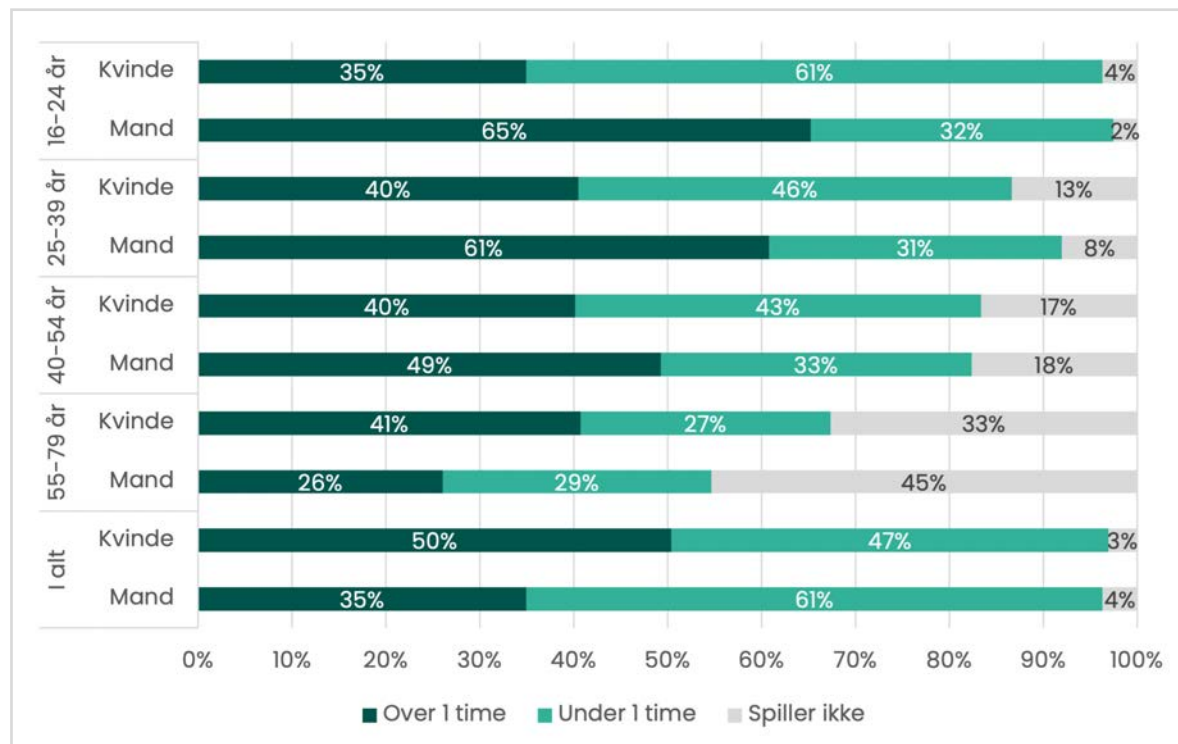
<sup>1</sup> -Hvor meget danskerne spiller digitale spil, varierer mest på tværs af alder og køn. På tværs af uddannelsesniveau er forskellene ikke lige så store. Danskere med folkeskole eller gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse, som højeste niveau, spiller mest. Årsagen til det mønster er, at de 16-24-årige udgør størstedelen af denne gruppe.

**Figur 2: Så ofte spiller danskerne spil**



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Hvor lang tid bruger du i gennemsnit om ugen på at spille digitale spil?" (N=233, 16-24-årige; 363, 25-39-årige; 365, 40-54-årige; 540, 55-79-årige)

**Figur 3: Så meget tid bruger mænd og kvinder på spil om ugen**



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Hvor lang tid bruger du i gennemsnit om ugen på at spille digitale spil?" (N=233, 16-24 årige; 363, 25-39 årige; 365, 40-54 årige; 540, 55-79 årige)



Foto: Fra spillet *Minion Masters* of BetaDwarf



Foto: Fra spillet *What the GOLF?* of Triband



Foto: Fra spillet *Gerda: A Flame in Winter* of PortaPlay



# Syv genrer af digitale spil

I undersøgelsen har vi spurgt danskerne til syv genrer af spil. De syv genrer har gjort det muligt for os at nuancere danskernes spiloplevelser.<sup>1</sup>

Frem for alene at spørge **om** danskerne spiller digitale spil, har vi spurgt til, **hvilke** af de syv genrer, de har spillet spil inden for. På den måde har vi kunnet undersøge både danskernes spiloplevelser og ikke mindst betydningen af de forskellige spiloplevelser..

---

<sup>1</sup> - Genrerne er blevet inddelt, så vi i undersøgelsen kunne indfange de forskellige måder danskerne oplever spil. Beskrivelsen af dem har først og fremmest haft til hensigt at hjælpe respondenterne i undersøgelsen med at genkende forskellige former for spil, de har måttet spille.

## 1. Puzzlespil

Spil, der handler om at løse puzzles, gåder eller opgaver, eksempelvis gennem enkle handlinger som at flytte figurer, foretage enkle handlinger eller ved brug af tal, ord eller bogstaver, fx *Candy Crush*, *Wordfeud*, *Tetris*, *Threes!*, *Cut the Rope*, *Angry Birds*.

## 2. Platformspil

Spil, der handler om at styre en karakter gennem typisk korte baner ved eksempelvis at løbe, springe eller hoppe for at undgå objekter eller fjender, eller for at løse banens udfordringer, fx *Subway Surfers*, *Hollow Knight*, *Fall Guys*, *Super Mario 3D World*, *Inside*.

## 3. Sportsspil

Spil med et konkurrenceelement eller direkte afsæt i en sport, hvor man er fx træner eller deltager i en sportsgren, fx *FIFA*, *Gran Turismo*, *Football Manager*, *Madden*, *Golf Story*, *Rocket League*.

## 4. Actionspil

Spil med tempo og dynamik, hvor det ofte handler om at skyde på eller nedkæmpe fjender for at nå sit mål, fx *GTA*, *Uncharted*, *HALO*, *Call of Duty*, *Fortnite*, *Counterstrike*.

## 5. Adventurespil

Spil, der handler om at styre karakterer med forskellige egenskaber og udforske store, ofte fantasy-inspirerede, universer, fx *World of Warcraft*, *God of War*, *Dragon Age*, *The Witcher*, *Elden Ring*, *Hogwarts Legacy*, *Zelda*.

## 6. Strategispil

Spil, som handler om at træffe de rigtige valg, prioritere ressourcer eller udtænke og gennemføre strategier for at vinde, fx *Starcraft*, *Civilization*, *Clash of Clans* eller *Clash Royal*, *Age of Empires*, *XCOM*.

## 7. Kreative spil

Spil, hvor man selv bygger eller skaber ting og interagerer med det, eller andre spillere, i spiluniverset, fx *Roblox*, *Minecraft*, *The Sims*, *Satisfactory*, *Stardew Valley*, *MovieStarPlanet*.

## 3.2. Hvad man spiller, er et spørgsmål om generation

**Alder har en afgørende rolle når det kommer til, hvilke spil danskerne spiller og hvordan. Når danskerne spiller digitale spil, er alderen væsentlig for, hvilken genre man dykker ned i. Danskere under 40 år spiller generelt en bredere vifte af spilgenrer end danskere over 40 år.**

Spil kan i mange sammenhænge hurtigt blive reduceret til noget, der primært er for børn og unge. Men vores undersøgelse viser, at spil er for alle aldersgrupper. Hvilke spil man spiller, er dog forskelligt. Danskere spiller nemlig forskellige genrer af spil afhængigt af, om de er over eller under 40 år.

Generelt har danskere under 40 år en bredere vifte af præferencer, når det kommer til spilgenrer. I denne aldersgruppe er det tre ud af fire, som spiller spil inden for mere end én genre. De spiller generelt alle syv genrer af spil, lige fra actionspil til adventurespil og strategispil. Det omvendte gør sig gældende for danskere fra 40 år og op, som spiller spil. Her er det tre ud af fire, som kun spiller spil inden for én genre. Og de fleste spiller spil inden for puzzle-genren.

Spil er altså en mere nuanceret form for oplevelse for danskere under 40 år. Her er der flere, som søger alt lige fra fart og tempo, som man finder i actionspil, til de muligheder, der er for at udfolde sig kreativt, som man finder i kreative spil.

Netop kreative spil, actionspil og sportsspil skiller sig ud. Kreative spil, actionspil og sportsspil er særligt populære i aldersgruppen 16-24 år. Her er det henholdsvis 57 %, 51 % og 42 %, der spiller spil inden for hver genre.

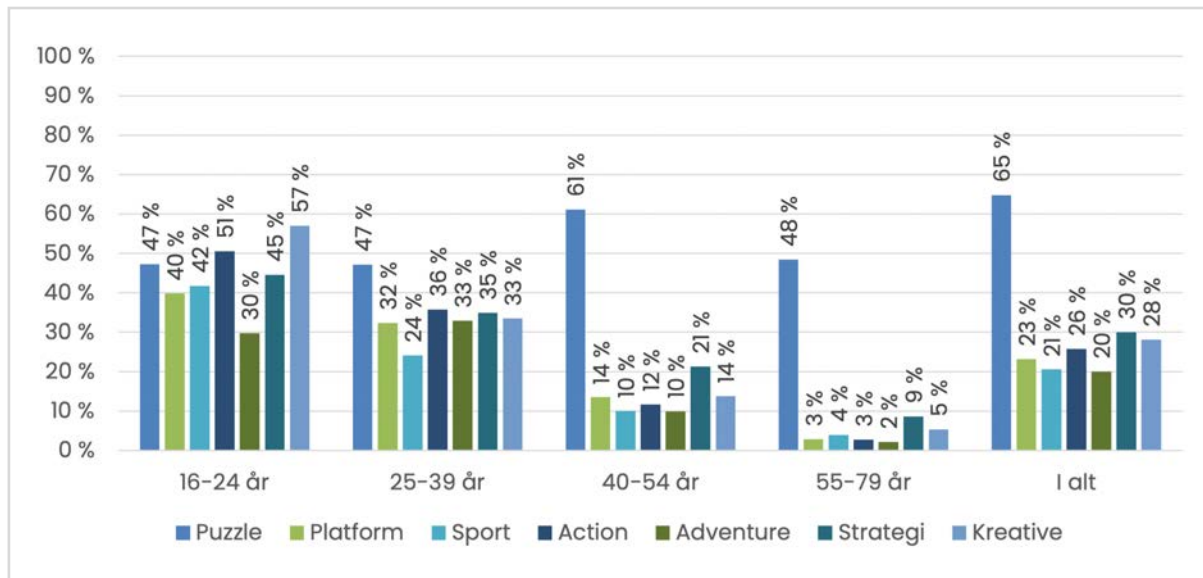
På den anden side har danskere, der er ældre end 40 år, en mere fokuseret smag af spil. De spiller nemlig primært spil i puzzle-genren. For danskere fra 40 år og op er spil altså i højere grad en oplevelse, som handler om at slappe af med enkle spil, der stadig tilbyder engagement, udfordringer og underholdning.

### Spiloplevelser er noget forskelligt på tværs af alder

Spil i forskellige genrer tilbyder forskellige former for oplevelser. Actionspil, der har fart og tempo, kan for eksempel udfordre reaktionshastigheden, mens adventurespil kan fordybe spilleren i komplekse historier og dybe karakterer. Puzzlespil kan derimod tilbyde mentale udfordringer og afslapning på samme tid.

Samtidig betyder det noget for oplevelsen – og oplevelsens betydning – om man spiller alene eller sammen med andre, om spillet er noget man fordyber sig i, eller noget man gør i forbifarten. Når de forskellige aldersgrupper spiller forskellige genrer, og på forskellige måder, vil det naturligvis påvirke, hvad spil betyder.

**Figur 4: De genrer af spil spiller danskerne**



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Hvilke af følgende genrer af spil har du spillet de seneste 12 måneder?"  
(N=233, 16-24-årige; 363, 25-39-årige; 365, 40-54-årige; 540, 55-79-årige; I alt, 1.172)

## Så mange spiller digitale spil

Samlet set spiller 79 % af danskerne digitale spil, men der er forskel på tværs af alder:

97 % af de 16-24-årige spiller  
89 % af de 25-39-årige spiller  
83 % af de 40-54-årige spiller  
61 % af de 55-79-årige spiller

## 3.3. Hvordan man spiller afhænger af, hvad man spiller

**Hvordan danskerne spiller digitale spil hænger sammen med spillets genre. Mange spil er noget danskerne spiller alene og derhjemme, mens enkelte genrer i højere grad er en social oplevelse enten fysisk eller online.**

Spil som medie rummer mange forskellige former for oplevelser. Nogle spil er dybdgående oplevelser, der tillader os at fordybe os i en anden verden i timevis. Det kan være adventurespil, kreative spil eller strategispil, hvor man som spiller skal investere tid og energi i at udforske detaljerede historier, opbygge karakterer og verdener eller tage komplekse beslutninger.

Andre spil er enkle oplevelser, som man hurtigt kan kaste sig ud i og få en betydningsfuld oplevelse ud af. Det kan være platformspil og puzzlespil, hvor man som spiller hurtigt kan få en engagerende oplevelse med enkle opgaver, korte baner eller små udfordringer.

Spil på tværs af genrer er altså vidt forskellige. Derfor er det også meget forskellige spiloplevelser, danskerne har på tværs af genrer. Og med spiloplevelser mener vi den forskel, der er på, om spil i en genre bliver udført alene derhjemme, sammen med andre eller online med enten mennesker, som man kender i forvejen eller møder gennem spillet.

### **Nogle spilgenrer er primært en alene-oplevelse, mens andre er en social oplevelse**

Danskernes typiske spiloplevelse foregår derhjemme og alene. Det kan eksempelvis være oplevelser med adventure-, kreative eller strategispil. De genrer spiller omkring 60 %

alene, mens omkring 25 % nogle gange spiller alene og nogle gange med andre og omkring 15 % kun spiller sammen med andre. De genrer som flest spiller alene, kan fungere som en form for afkobling, hvor man midlertidigt træder ud af virkeligheden og ind i spillets verden.

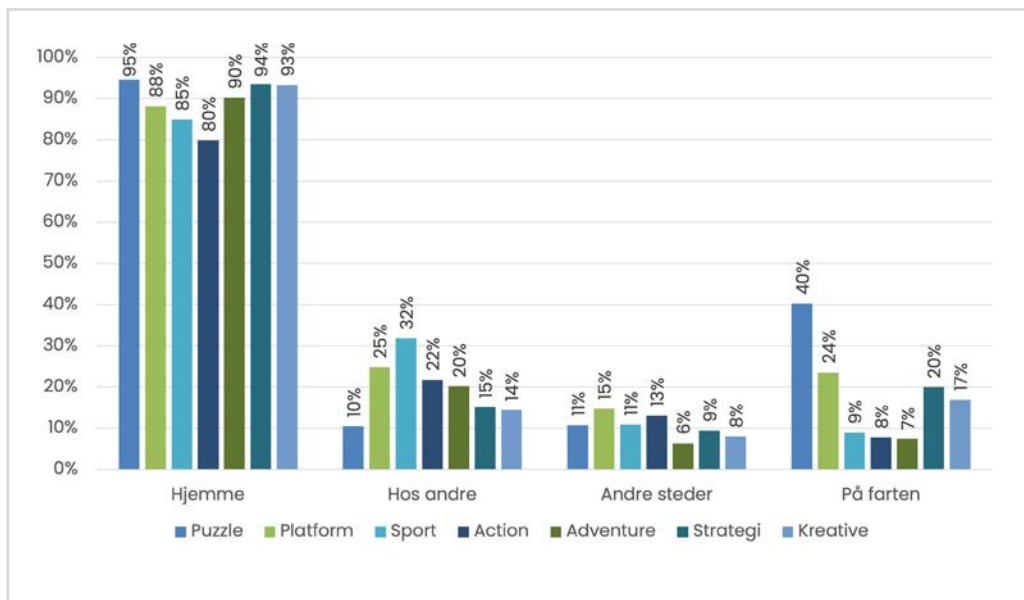
Med sports- og actionspil ser billedet anderledes ud. Her spiller to ud af tre sammen med andre. Inden for de genrer er spil således ofte en oplevelse, som man deler med andre. Men selvom spil i begge genrer i høj grad er sociale oplevelser, så er de det på forskellig vis.

Sportsspil skiller sig særligt ud ved at være den genre, som flest spiller fysisk sammen med andre og færrest spiller alene. Actionspil skiller sig særligt ud ved at være den genre, som flest spiller online enten med personer, som de kender, eller som de har mødt gennem spillet.

### **Spil foregår i hjemmet, men nogle spil bliver brugt særligt på farten**

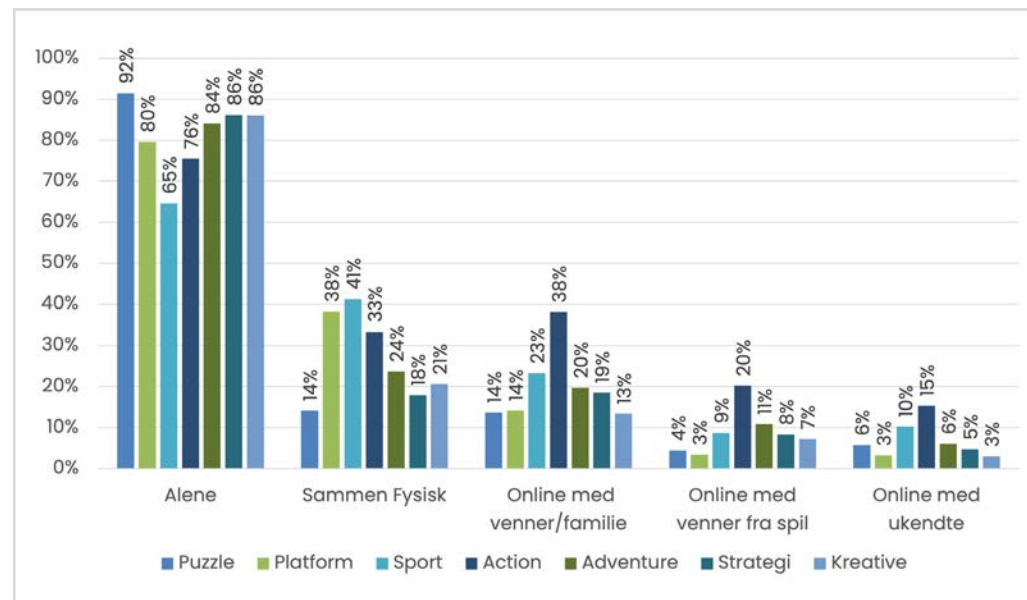
De fleste spiloplevelser foregår i hjemmet. På tværs af spilgenrer foregår spil i hjemmet for 80-95 % af dem, der spiller. Der er spil, som danskerne finder tid til i en travl hverdag. De spil bliver brugt som pauser, når danskerne har brug for en kort afbrydelse. Det kan være spil, som er nemme at spille på farten. Denne type spil er typisk mere enkle og hurtige at starte og kræver ikke den samme grad af

**Figur 5: Her spiller danskerne spil**



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Når du har spillet den specifikke spilgenre, hvor har du så spillet henne?" (N=233, 16-24-årige; 363, 25-39-årige; 365, 40-54-årige; 540, 55-79-årige; Note: Svarene summerer til mere end 100 %, da respondenterne har kunnet angive flere svar.)

**Figur 6: Sådan spiller danskerne spil**



Respondenternes svar på spørgsmålet: "Når du har spillet den specifikke spilgenre, hvordan har du så spillet?" (N=233, 16-24-årige; 363, 25-39-årige; 365, 40-54-årige; 540, 55-79-årige; Note: Svarene summerer til mere end 100 %, da respondenterne har kunnet angive flere svar.)

engagement eller fordybelse for at få glæde af spillet.

Puzzle-genren er særdeles god til netop dette behov. 90 % af de danskere, som spiller puzzle-spil, gør det alene og 40 % gør det, når de er på farten. Her bliver spil en mulighed for at gøre ledige øjeblikke i hverdagen til en mental pause.

### **Nogle genrer spiller danskerne mere – og de kan være tidsrøvere**

Inden for hver genre, er det omtrent lige ofte, at danskerne spiller dem. Omkring 50 % af spillerne inden for hver genre spiller dem hver dag og yderligere 30-35 % spiller hver uge. Til gengæld er der forskel på, hvor lang tid spillerne inden for hver genre bruger. Selvom puzzlespil og platformspil er genrer, hvor man let kan have korte spilsessioner, så er det de andre genrer, som spillerne bruger mest tid på om ugen.

For nogle spillere kan spil også udvikle sig til en tidsrøver. Spil er let tilgængelige. Danskerne har adgang til dem på tværs af smartphones, tablets, computere og konsoller. Og spil er jo som udgangspunkt også lavet til at fange spillerens opmærksomhed og fastholde den. Så nogle gange ender spil med at tage mere af danskernes tid, end de selv havde regnet med.

**“Det kan være jeg skal til at gøre mig klar, og jeg har 10 minutter, så skal jeg sgu nok til at tage mig sammen, og jeg når lige at spille lidt. Men så gik der lige 20-25 minutter og så bliver man mega stresset.”**

Mand, 48 år, spiller puzzle-, adventure- og strategispil og spiller typisk 4-7 timer om ugen

Vores undersøgelse har ikke haft som fokus at afdække spils potentielle negative konsekvenser. Alligevel er det et relevant perspektiv at tage med, fordi det er noget, som flere har kommenteret i fokusgrupperne. Der kan være flere årsager til, at spil som tidsrøvere, fylder i flere danskeres bevidsthed. Ligesom andre medieformer, såsom streaming og sociale medier, er spil skabt til at fange og fastholde brugerens opmærksomhed. Derfor vil der være danskere, som bruger mere tid, end de måske ønskede. Samtidig tyder noget også på, at spil fortsat er forbundet med en form for skam; at det at spille er tidsfordriv eller måske endda spild af tid.

**“Det er lidt med den måske lidt dårlige samvittighed over, at man rent faktisk kunne have brugt tiden mere konstruktivt. Så lidt stress og lidt dårlig samvittighed.”**

Kvinde, 45 år, spiller strategi- og kreative spil og spiller typisk 4-7 timer om ugen

Til gengæld viser vores undersøgelse – og det næste kapitel – også, at spil betyder rigtig meget godt for danskerne.



# Hvorfor er spil en del af danskernes hverdag?

Der er selvfølgelig vidt forskellige årsager til, hvorfor nogen spiller et puzzlespil som Candy Crush, mens andre spiller et adventurespil som Hogwarts Legacy. Men ser vi overordnet på, hvorfor spil er en del af danskernes hverdag, er det de samme årsager, der går igen.

## **Spil er et frirum**

Danskerne spiller digitale spil for at slappe af. Og fordi de oplever, at mens de slapper af med spil, så får de mere og andet ud af det end bare afslapning.

## **Spil er tilgængelige**

Danskerne spiller, fordi digitale spil er nemme at 'samle op' og en hurtig måde at få en betydningsfuld pause.

## **Spil er aktive og alsidige**

Danskerne spiller, fordi digitale spil tilbyder så mange forskellige måder, hvorpå man kan have en aktiv, engagerende og betydningsfuld oplevelse.



## **4. Det betyder digitale spil for danskerne**

## 4. Det betyder digitale spil for danskerne

Spil betyder noget – meget endda. Spil er en måde at slappe af. Men oplevelserne med spil giver også andet og mere end bare afslapning. Gennem Betydningskompasset kan vi tegne et tydeligt billede af, hvordan spil både er velvære, mentalt frirum, selvtillid og en social aktivitet, der binder danskerne tættere sammen.

At tale om hvad spil betyder som samlet medie, kan næsten virke omsonst. For spil dækker alt fra at spille sudoku digitalt til at lade sig rive med af historien i *The Last of Us*. Derfor må forskellige typer spil – eller spilgenrer – have forskellig betydning for danskerne. Men som et samlet medie kan digitale spil noget helt særligt: Det forener danskerne, og det er blevet en uomgængelig del af hverdagen hos mange danskere på tværs af både alder, køn, uddannelse og geografi.

Spil er en rig og varieret medieform og kulturprodukt. Spil er samtidig en af de mest, hvis ikke den mest, aktive medieform. At spille er en aktiv oplevelse, som både kan rumme mentale og strategiske udfordringer, sociale elementer og gribende fortællinger. Netop derfor har spil også potentiale til at efterlade os med stor betydning. Nogle spil er et spørgsmål om at få adgang til en lettilgængelig og engagerende pause fra dagligdagen. Andre spil er noget, som danskerne ofte spiller sammen med andre – enten fysisk i samme rum eller online.

### Fire dimensioner af, hvordan spil betyder noget for danskerne

Fordi spil og spiloplevelser kan være så meget forskelligt, er det interessant at stille spørgsmålet: Hvad betyder spil egentlig for danskerne? Til gengæld kan svaret hurtigt blive en øvelse i at reducere spil til tidsfordriv. Derfor har vores analyse haft som formål at indfange de mange nuancer af, hvad spil er og kan betyde.

Betydningskompasset har været rammen om vores analyse. Kompasset giver et nuanceret billede af, hvordan oplevelser betyder noget for mennesker både emotionelt, intellektuelt, kreativt og socialt. Med afsæt i kompasset har vi udarbejdet en overordnet profil af, hvad spil betyder på tværs af syv spilgenrer samt profiler for hver enkelt af de syv spilgenrer.

Kompasset hjælper os samtidig til at identificere de sammenhænge, hvor spil betyder noget særligt for danskerne. Ved at studere de tilfælde, hvor spil har særlig stor betydning inden for en bestemt dimension eller på et bestemt parameter, får vi en bedre forståelse for, hvad spil egentlig betyder for dem, der spiller dem.

## Sådan læser man betydningsprofilerne

Betydningskompasset og betydningsprofilerne viser, hvordan forskellige genrer af digitale spil påvirker spillerne. Profilerne hjælper med at forstå både ligheder og forskelle på tværs af spilgenrer og spillere.

Betydningskompasset består af fire dimensioner: Emotionel betydning, Intellectuel betydning, Kreativ betydning og Social betydning. Hver dimension rummer tre parametre af betydning, som er skræddersyede til at indfange, hvordan spil betyder noget for spillere.

Kompasset fungerer som en ramme for at udarbejde såkaldte betydningsprofiler for spil både overordnet og for hver af de syv genrer. I spørgeskemaundersøgelsen bag analysen har 1.172 personer ud af i alt 1.501 respondenter angivet, at de spiller digitale spil. Disse respondenter har i undersøgelsen vurderet deres oplevelser med spil ved hjælp af en fempunktsskala fra "I meget høj grad" til "Slet ikke". Profilerne udtrykker de gennemsnitlige vurderinger på tværs af spillerne af den respektive genre.

Når man ser på gennemsnitsværdier, er det sjældent at se resultater tæt på 5 eller 1. Dette ville kræve, at tæt på alle respondenter har svaret enten "I meget høj grad" eller "Slet ikke". Det mest sandsynlige spænd er altså mellem 2 og 4. Et gennemsnit på 4 eller mere er således særligt højt, mens et gennemsnit på 2 eller mindre er særligt lavt.

## Emotionel betydning

## Intellectuel betydning



Figur 7: Overordnet betydningsprofil på tværs af alle syv spilgenrer

Hvert parameter er et gennemsnit af 1.172 respondents vurderinger for alle spilgenrer, de har spillet.

## Social betydning

## Kreativ betydning







# Det betyder spil – helt kort fortalt

## **Emotionelt er spil er en belønning, man giver sig selv**

Spil hjælper med at slappe af og giver velvære.

Det er en pause, som danskerne føler, de belønner sig selv med i hverdagen.

## **Intellektuelt kan spil være et frirum til refleksion**

Spil skaber et frirum for at lade tankerne flyde. Spil giver et intellektuelt pusterum, hvor mange danskere får sat gang i refleksioner.

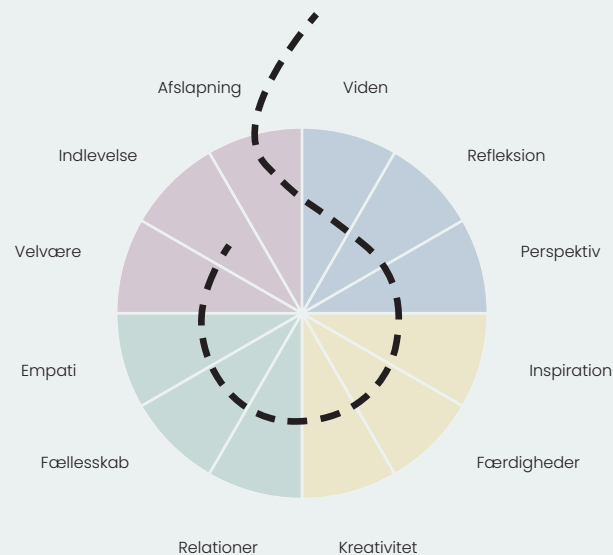
## **Kreativt kan spil være noget, der får os til at tænke og handle på nye måder**

Spil er en legeplads, som giver mulighed for at udforske og afprøve. Og for mange danskere er resultatet både selvtillid og færdigheder.

## **Socialt kan spil binde os tættere sammen**

Spil er noget, som mange deler med hinanden. Og når vi deler spiloplevelserne, binder de os tættere sammen i venskaber, familier og i nye bekendtskaber.

# Vejen ind i spils betydning



**Digitale spil er først og fremmest en måde at slappe af på. Og når man slapper af med spil, åbner de for en verden af forskellige former for betydning. Afslapning er måske behovet, men effekten er både velvære, eftertanke, færdigheder og stærkere relationer.**

Spil opfylder helt grundlæggende et behov for at slappe af. Når danskerne spiller, er det først og fremmest for at finde ro, koble fra og have det godt. Men når først danskerne spiller – uanset om det er for den korte pause eller den længerevarende fordybelse – så åbner spil døren til en hel verden af betydning, uanset hvilken spilgenre der er tale om.

**Spil er et alsidigt medie, som er nemt at tilgå**

Spil er nemme at tilgå, de er alsidige, fordi der er så mange forskellige former for spil, og de er lettilgængelige. Det er noget af det, der gør, at mange danskere bruger spil som en foretrukket måde at få et hurtigt afbræk i hverdagen.

**“Når jeg spiller, så er det tit for at lade op og for at få mere energi. Og jeg får mest energi af at være alene.”**

Kvinde, 20 år, spiller puzzle-, platform- og strategispil og spiller typisk 1-3 timer om ugen

Det ser vi ved, at alle betydningsprofiler på tværs af genrer rummer et stort element af netop afslapning og velvære. Alle syv spilgenrer scorer højt på netop parametrene afslapning og velvære. Spil fungerer som en god og betydningsfuld pause, som danskerne føler, de belønner sig selv med. Og pausen bliver netop betydningsfuld, fordi danskerne får så meget mere med end blot afslapning, når de spiller.

**“For mit vedkommende er spil, noget jeg har brug for – simpelt hen at trække mig ind i et univers. Ja, lidt ligesom nogen har det med bøger.”**

Mand, 33 år, spiller adventure-, platform- og actionspil og spiller typisk 4-7 timer om ugen

## Forskellige spilgenrer kan betyde noget vidt forskelligt

Om man finder en kort pause med platformspillet *Subway Surfers* eller fordyber sig i en verden af magiske væsner og fantastiske landskaber med adventurespillet *Zelda: Breath of the Wild*, så åbner digitale spil en hel verden af forskellige former for emotionel, intellektuel, kreativ og social betydning. Nogle spil er ren afslapning og velvære. Det er især spil inden for puzzle-genren såsom *Wordfeud* eller *Pokemon GO*, som mange danskere spiller i den korte pause derhjemme eller på farten.

Udover puzzlespil, så er spil både en måde, hvorpå man slapper af og får en betydningsfuld pause. Profilerne for hver genre viser, at alle genrer rummer spil af stor betydning, som giver både stof til eftertanke, opbygger nye færdigheder og knytter spillere tættere sammen i både eksisterende og nye relationer. Profilerne for de syv genrer viser også, at de forskellige genrer betyder noget forskelligt, og at der inden for hver genre er spil som kan betyde rigtig meget.

Forskellene på tværs af profiler understreger også, at forskellige spil kan noget forskelligt. Det kan måske virke banalt. Men at spil er og betyder noget forskelligt, viser også diversiteten af spilmediet og understreger, at hvert spil ikke skal kunne alt for at være en oplevelse, der betyder noget.

## Spil betyder noget forskelligt på tværs af generationer

Spil betyder noget for alle, der spiller. Men når danskerne spiller forskellige spil, og på forskellig vis, på tværs af alder, så betyder spil også noget vidt forskelligt for forskellige aldersgrupper.

Danskerne spiller forskellige spilgenrer og spiller dem på forskellig vis afhængigt af deres alder. Danskere under 40 år spiller et bredere udsnit af spilgenrer, og de spiller oftere med både venner og folk, de møder gennem spil. Danskere fra 40 år og op spiller derimod færre spilgenrer (primært puzzlespil) og oftest alene.

Generelt betyder spil derfor også mere for danskerne under 40 år. Forskellene er dog mindst på de parametre, der går igen på tværs af spilgenrer. Det gælder afslapning, velvære og færdigheder.

Omvendt er forskellen størst på parametrene i den sociale dimension. Her oplever danskere under 40 år, at spil betyder mere, da der i denne aldersgruppe er flere, som spiller sammen med andre.

## Spils særlige betydning for de forskellige aldersgrupper

**For den yngste aldersgruppe på 16-24 år er spil noget særligt socialt.** I denne aldersgruppe er der flest, som spiller sammen med andre, både fysisk og online.

**For danskere i aldersgruppen 25-39 år er spil i særlig grad et spørgsmål om afslapning.**

I denne aldersgruppe er både afslapning og velvære det, der betyder mest.

**For danskere fra 40 år og op er spil i særlig grad afslapning, velvære og færdigheder.**

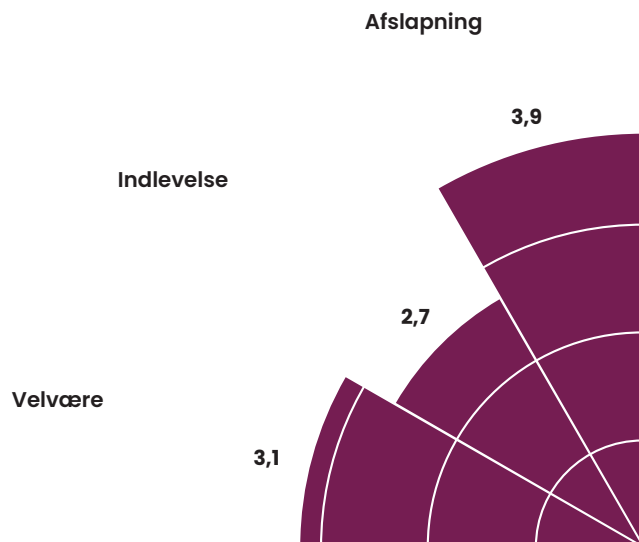
Resultatet er præget af den store andel i denne aldersgruppe, som kun spiller puzzlespil. For danskere fra 40 år og op, er spil altså et spørgsmål om at slappe af med interessante udfordringer.

# 4.1. Emotionel betydning

## Spil er en belønning, man giver sig selv

**Figur 8: Den emotionelle betydning på tværs af alle syv spilgenrer**

Hvert parameter er et gennemsnit af 1.172 respondents vurderinger for alle spilgenrer, de har spillet.



**Spil er en belønning, man giver sig selv. Det er en pause fra en travl hverdag. Og samtidig kan spil noget særligt i forhold til at aktivere følelserne. For spil er en aktiv oplevelse. Derfor oplever mange også, at spil er en måde at engagere sig i og leve sig ind i andre verdener og historier.**

Spil handler først og fremmest om at slappe af og have det godt. Alle syv spilgenrer har det til fælles, at de scorer højt i forhold til både *afslapning* og *velvære*. Og gennemsnitligt på tværs af genrer scorer spil højere på parameteret *afslapning* (3,9) end nogen anden medieform, vi har undersøgt med brug af Betydningskompasset.

**“Hvis det er mobilspil, så handler det om, at det er afkobling og det er tidsfordriv.”**

Kvinde, 32 år, spiller primært puzzle-, adventure- og strategispil og typisk mere end 7 timer om ugen

**Spil bliver brugt som en betydningsfuld belønning**

Ser man på især de danskere, som spiller flere forskellige spilgenrer, er det tydeligt, at de bruger spil som en måde at slappe af, som giver dem noget mere end bare en følelse af velvære.

**“Der er ikke så mange bekymringer, når man sidder og spiller.”**

Mand, 38 år, spiller primært adventure-, platform- og actionspil og typisk mere end 7 timer om ugen

Danskerne ser på spil som en aktiv pause frem for en passiv aktivitet. Og måske netop derfor beskriver mange også spil som en form for belønning. Det er noget godt, man gør for sig selv. Det kan være ved at give sig selv tid til at leve sig ind i adventurespil med rige historier. Eller det kan være ved at spille actionspil, der med fart og tempo giver spillerne en følelse af at give slip på det, der ellers fylder i hverdagen.

**“Det er måske i virkeligheden lidt mere, at jeg tilgodeser mig selv på en eller anden måde. Det er noget, jeg gør for mig selv. Det er en treat.”**

Mand 47 år, spiller både adventure- og kreative spil, og typisk 4-7 timer om ugen

## Spil åbner døre til verdener, man kan leve sig ind i og blive berørt af

Spil – især dem, der rummer historier og rige universer – giver spillerne en særlig mulighed for at leve sig ind i en anden verden. Følelserne bliver derfor også vejen ind til, hvad spil derudover kan betyde. Det gælder især adventurespil og actionspil, der begge scorer højt på *indlevelse* (henholdsvis 3,6 og 3,5). Her er der tale om genrer, hvor mange spillere oplever at fordybe sig i rige universer med både karakterer og fortællinger. Og ser man isoleret på de spil inden for adventure og action, som danskerne spiller netop for at leve sig ind i historien og universet, så scorer de særligt højt på *indlevelse* (3,8 og 3,9).

**“Stoffet, indholdet, historien. Det er det, jeg rigtig godt kan lide, når jeg spiller. Der skal bare være en god historie – et eller andet som fanger mig, som en slags interaktiv fortælling på steroider”**

Kvinde, 29 år, spiller både action- og adventurespil og typisk 4–7 timer om ugen

## Spil kan fortælle historier – og engagere spillerne i fortællingerne

Fordybelse giver betydning. Når danskerne bliver grebet af spillets indhold eller univers, betyder spillet mere.

Spil kan fortælle historier. Det er nok ikke en overraskelse i sig selv. Men spil kan være gribende på mange måder og være noget, som spillere kan leve sig ind i på forskellig vis.

I vores undersøgelse har vi spurgt til, hvorfor danskerne spiller de genrer af spil, som de gør. Et af de mange motiver var muligheden for at leve sig ind i andre verdener, universer og historier. Og de danskere, som har angivet netop det motiv som årsagen til at vælge nogle spil frem for andre, får generelt mere ud af deres spiloplevelser.

### Gribende oplevelser giver større betydning

De spil, som spillerne fordyber sig i, betyder mere. Det mønster går igen på tværs af genrer, og det gælder altså uanset, om man spiller adventurespil, som netop er kendetegnet ved at have store universer, om man spiller actionspil, som de fleste spiller på grund af fart og spænding, eller om man spiller platformspil, som i mange tilfælde er relativt enkle spiloplevelser.

**“Det er i hvert fald det, som jeg tænker, at spil giver et kick, hvis du gerne vil væk fra virkeligheden. Det er jo min præmis. Jeg vil gerne leve mig ind i en fantasiverden.”**

Mand, 27 år, spiller både adventure- og strategispil og typisk mere end 7 timer om ugen

Det gælder især parametrene indlevelse og velvære i den emotionelle dimension. Her kan de gribende spil være med til at gøre pausen og frirummet, som spillene giver, endnu mere frigørende. Men det gælder også på parametre i nogle af de andre dimensioner. De spil, som danskerne lever sig særligt ind i, er også med til at give mere viden og *inspiration* – og sågar *empati*.

**“At spille noget, fordi man gerne vil koble af; det kan jeg godt relatere til. Sådan er det jo i mine egne spil som, for eksempel Dragon Age. Sådan nogle spil, hvor man går ind i historien – hvor det virkelig bare er et spil, hvor man bare kobler af!”**

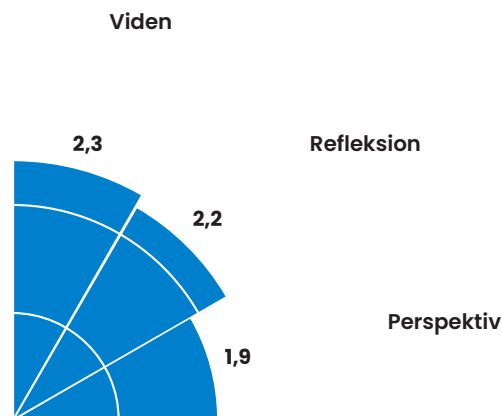
Kvinde, 32 år, spiller primært puzzle-, adventure- og strategispil og typisk mere end 7 timer om ugen

## 4.2. Intellektuel betydning

# Spil er et frirum for tankerne

**Figur 9: Den intellektuelle betydning på tværs af alle syv spilgenrer**

Hvert parameter er et gennemsnit af 1.172 respondents vurderinger for alle spilgenrer, de har spillet.



**Spil er et mentalt frirum, som kan give plads til viden og stof til eftertanke. Når danskerne selv sætter ord på, så giver spil et frirum til tankerne, som giver plads til at tænke og reflektere – både over emner i spillet og over hverdagen. Selvom den intellektuelle dimension ikke er den, der gennemsnitligt scorer højest, så har spil i nogle genrer og blandt nogle aldersgrupper en større intellektuel betydning.**

Når spil har en intellektuel betydning, er det pudsigt nok koblet ret direkte til, at spil er pause, afslapning og velvære – altså den emotionelle dimension. Spil er nemlig et mentalt frirum, som giver plads til at lade tankerne flyde. Når danskerne spiller, oplever de, at det kan sætte gang i refleksion, fordi man giver slip på det, der ellers fylder. Spil bliver en måde at give et mentalt pusterum, hvor man kan bearbejde hverdagen.

**“At spille er en hobby. Nogen samler på frimærker. Jeg spiller. Altså det er en måde, hvor jeg slipper hverdagens problemer på ved at sige, at nu kan jeg**

**sidde og sætte det her i orden. Det er en måde at ordne nogle tanker på.”**

Mand 47 år, spiller kreative, adventure- og strategispil og spiller typisk 4-7 timer om ugen

Spil er samtidig en oplevelse, som kan give stof til eftertanke og ny viden. Viden er det parameter, som scorer højest i den intellektuelle dimension. Der er dog forskel på, hvilke aldersgrupper, der oplever, at spil giver dem viden og stof til eftertanke. Danskere mellem 16-24 år er dem, der i videst udstrækning oplever, at spil giver *viden* (2,8), mens danskere i aldersgruppen 40-54 år, der i ringest grad oplever, at spil giver *viden* (2,0).

### Frirum kræver mere end bare afslapning

Inden for den intellektuelle dimension er der større forskel på, hvilke spilgenrer der betyder noget – og hvordan. Sammenlignet med den emotionelle dimension, så scorer spil – samlet set – ikke ligeså højt på den intellektuelle dimension.

Når man ser på tværs af alle spillere og spilgenrer, er det ikke spils intellektuelle dimension, som fylder mest for danskerne. Men her er det vigtigt at huske, at mange danskere først og fremmest spiller puzzlespil – især danskere fra 40 år og op. Selvom puzzlespil i høj grad



giver afslapning, så er det ikke i sig selv nok til at give det frirum for tankerne, som de andre genrer skaber.

Ser vi i stedet på de danskere, som spiller andre spilgenrer end netop puzzlespil, så tegner der sig et andet billede. Her er spil med til at give frirum for tankerne. Når spillere selv beskriver spillenes betydning, så bidrager den pause, som spillene skaber, til at få tankerne til at flyde og give plads til refleksion – over hverdagen over emner i spillet.

**“Det er mest, når jeg spiller single player, fordi så tænker jeg over, hvad jeg ville gøre i en postapokalyptisk verden, hvor der ikke længere er nogen love og regler.”**

Kvinde, 29 år, spiller både action- og adventurespil og typisk 4-7 timer om ugen

## Indlevelse giver mere eftertanke

Spil, der fordrer indlevelse, sætter flere tanker i gang. Når spillere engagerer sig i spillets indhold og lever sig ind i et univers, så suger de mere viden til sig. Der er nemlig en sammenhæng mellem, at spillere, der gerne vil leve sig ind i spillene også får mere viden og refleksion med sig af deres spiloplevelser.

Alle genrer rummer spil, der kan engagere spillere i spillets indhold og universer – hvad enten det handler om at sætte sig ind i en sport, leve sig ind i en historie eller udtænke planer og strategier. Spil handler mest af alt om at slappe af og engagere sig i en aktiv oplevelse, der giver velvære. En del af følelsen af velvære er også at få en mental pause. I de fleste tilfælde giver den mentale pause et pusterum, hvor dagligdagens tanker kan få lov at flyde. Men nogle spiloplevelser giver i højere grad stof til eftertanke.

Vi har set på, hvorfor danskerne spiller de spilgenrer, som de gør. Et af de potentielle motiver var muligheden for at leve sig ind i andre verdener, universer og historier. Og vi kan konstatere, at når det motiv er afsætt for danskernes spiloplevelser, så tager spillerne mere viden med sig fra spillene og reflekterer mere over det, der sker i spillene.

Enkle spil kan også være immersive oplevelser

Når spil er en indlevende oplevelse, så har det betydning i forhold til de to parametre, *viden* og *refleksion*. En immersiv oplevelse giver nemlig anledning til en relativt højere grad af viden og refleksion. Som eksempel scorer kreative spil højere i forhold til *viden* (2,9) og *refleksion* (2,7) end gennemsnittet på tværs af genrer (hhv. 2,3 og 2,2). Ser man specifikt på de spillere, som er drevet af at leve sig ind i de kreative spillets verden, så scorer de endnu højere på både *viden* (3,0) og *refleksion* (3,0).

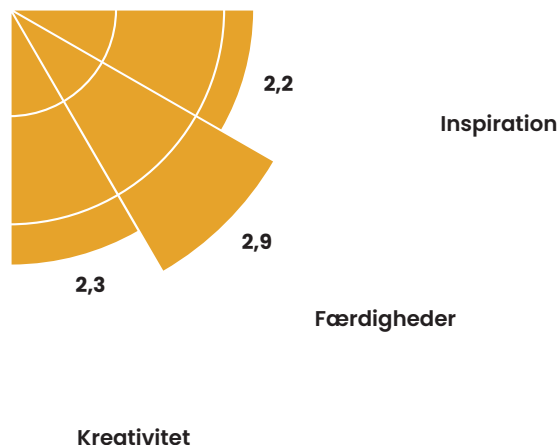
Inden for platformspil er sammenhængen endnu mere tydelig. For danskerne er platformspil, ligesom puzzlespil, ofte en enkel og lettilgængelig pause. Derfor scorer genren overordnet set ikke så højt på *viden* (2,3) eller *refleksion* (2,2). Til gengæld rummer genren også spil, såsom danske Inside eller spillet Planet of Lana, der fortæller stærke historier og tilbyder endnu rigere verdener at leve sig ind i. De spillere, der spiller platformspil for at leve sig ind i spillenes verden, får til gengæld mere *viden* (2,7) og *refleksion* (2,7) med sig fra deres oplevelser.

## 4.3. Kreativ betydning

# Spil giver evne og plads til personligt udtryk

**Figur 10: Den kreative betydning på tværs af alle syv spilgenrer**

Hvert parameter er et gennemsnit af 1.172 respondents vurderinger for alle spilgenrer, de har spillet.



**Spil er en form for leg. Det er en ramme, hvor det at afprøve, udforske og øve sig er sjovt, og noget man gerne vender tilbage. Det kommer til udtryk som både færdigheder og plads til kreativitet.**

Spil gør det sjovt at fejle. Og det skaber en følelse af forløsning, når man lykkes. Sammen med afslapning og velvære, så er færdigheder blandt de parametre, hvor spil – på tværs af alle spilgenrer – scorer højest i den kreative dimension.

Sammenligner vi de spilgenrer, der i gennemsnit scorer højest (3,1) og lavest (2,8) på færdigheder, så er forskellen lille. Færdigheder er altså et udbredt parameter på tværs af genrer.

**“At spille giver mig noget kreativ udfoldelse. Det der med at udforske nogle nye ting, og hvor jeg så skal prøve at gennemskue, hvordan jeg kommer op her, og hvorfor er det lige, at jeg er havnet her.”**

Kvinde, 32 år, spiller primært puzzle-, adventure- og strategispil og typisk mere end 7 timer om ugen

**Spil giver en oplevelse af evne og opbygger selvtillid**

Puzzlespil, såsom Wordle eller det talbaserede 2048, kan træne evnen til at genkende mønstre eller sprogforståelse. Strategispil, såsom Civilization, kan give mulighed for at øve sig i at planlægge. Actionspil, såsom Call of Duty, kan træne hastighed og reaktionsevne. Og danskerne udtrykker det også ret tydeligt. Spil er med til at give en oplevelse af at blive god til noget. Og det bidrager til at opbygge selvtillid.

**“Det handler om noget så banalt som selvtillid. Jeg er fucking god til det, og det bliver jeg bekræftet i, når jeg spiller. Og så tænker jeg, hold kæft mand, hvor er jeg god.”**

Mand 57 år, spiller primært action-, adventure- og strategispil og typisk 4-7 timer om ugen

**Spil er et sted at udtrykke sig personligt – især for danskere under 40 år**

Samtidig åbner nogle spilgenrer op for, at man kan udtrykke sig personligt. Spil er en aktiv oplevelse, og mange spil giver spilleren mulighed for at designe sin egen karakter, bygge sin egen verden eller skabe nye ting og

objekter. Også her er der stor forskel på tværs af aldersgrupper.

For danskere under 40 år er spil i højere grad en måde at udtrykke sig personligt end for danskere fra 40 år og op. Også når man ser bort fra dem, som primært spiller puzzlespil. Blandt danskere under 40 år scorer *kreativitet* højere som parameter (2,7) end danskere under 40 år (2,0)<sup>1</sup>.

---

1 - Gennemsnittet på tværs af alder for kreativitet er 2,3.

## Spil er en aktiv oplevelse, som giver færdigheder

Spil er en aktiv oplevelse, der gør spilleren dygtigere. Dette parameter går igen på tværs af alle syv spilgenrer på samme måde som det, at spil som medie bliver brugt til at få en pause og slappe af.

Alle syv genrer giver en oplevelse af at udvikle færdigheder. Udover den emotionelle dimension, så er netop det kreative parameter det tydeligste fællestræk på tværs af genrer og danskernes oplevelser med spil.

Spil som medie adskiller sig fra mange kultur- og medietilbud ved som udgangspunkt altid at være en aktiv oplevelse. Spil er leg, udfordring og gentagelse. Og netop det karaktertræk ser man ved, at alle spilgenrer giver spillerne færdigheder og mulighed for at dygtiggøre sig.

### Færdigheder betyder noget forskelligt på tværs af genrer

De forskellige genrer giver spillerne en oplevelse af at udvikle egne evner på forskellige måder. Spillere af sport-, action- og adventurespil oplever i særlig grad at få færdigheder. Blandt disse spillere opnår færdigheder en højere score end hos de øvrige spilgenrer. Det er der forskellige årsager til.

**“Det kan jo for eksempel være, at der et eller andet i spillet, hvor du så kan vise: Jeg er nået til det og det niveau. Det er jo lige-så meget lidt blær over for ens kammerater.”**

Mand, 34 år, spiller primært sports- og adventurespil og spiller mere end 7 timer om ugen

Sport- og actionspil er typisk spil, man spiller med andre. Og mange spil – særligt dem, man spiller med andre – er præget af konkurrencen mellem spillere. Her kan konkurrenceelementet være med til at styrke færdigheder som hastighed og reaktionsevne. Adventurespil derimod spiller mange for at leve sig ind i en anden verden. Her kan færdighederne handle om noget helt andet, såsom at kunne løse mere komplicerede opgaver eller udfordringer i spillene.

**“Jeg forsvinder helt ind i det, og jeg lever mig ind i spillets verden. Ethiske dilemmaer i spillet er noget der vejer tungt i mig. (...) Spillet får mig til at tænke ‘okay, hvad skal jeg gøre?’. Der kan jeg godt bruge lang tid på at skulle sidde og tænke over tingene.”**

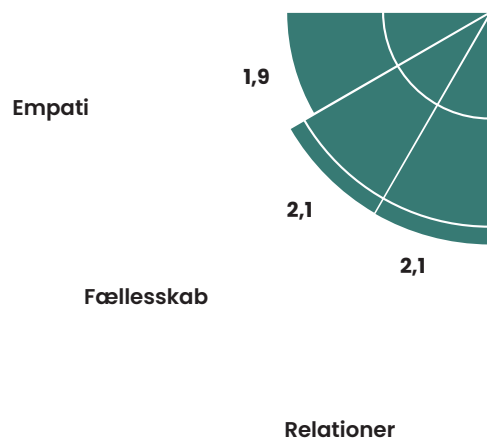
Kvinde, 29 år, spiller både action- og adventurespil og typisk 4-7 timer om ugen

## 4.4. Social betydning

# Spil binder os tættere sammen

**Figur 11: Den sociale betydning på tværs af alle syv spilgenrer**

Hvert parameter er et gennemsnit af 1.172 respondents vurderinger for alle spilgenrer, de har spillet.



**Spil er mere end noget, man bare oplever sammen – det er noget, man gør sammen. Når spil er en oplevelse, man deler, binder det mennesker tættere sammen. Det gælder især mellem mennesker, der allerede kender hinanden.**

For de fleste danskere er spil noget, de har for sig selv. Især puzzlespil er noget, som danskerne spiller derhjemme (91 %), og som oftest alene (70 %). Til gengæld inviterer flere spilgenrer til en social oplevelse. Både action-, sports- og platformspil er noget, som danskerne spiller sammen med andre. Og det er en vigtig pointe. For ser man helt overordnet på spillets sociale betydning, kan det godt se ud, som om spil ikke betyder noget socialt – hverken i forhold til nye *relationer*, følelsen af *fællesskab* eller *empati*. Men gennemsnittet skjuler det faktum, at mange spilgenrer både styrker venskaber og knytter familier tættere sammen.

**“Jeg begyndte at sidde og spille med, og så blev hans lillebror lige inviteret ind. Og så blev der lige pludselig inviteret en anden ind, og så ryger man over på en teamspeak kanal og så ryger man over på en Discord [red.]”**

**et socialt medie, der er udbredt blandt spillere] og så begynder man at lære folk at kende fra internettet af, som så efterhånden også begynder at være nogen man kender i virkeligheden.”**

Mand 33 år, spiller både action- og strategispil, og spiller 4-7 timer om ugen

### Spiloplevelser med andre styrker relationer og fællesskab

Når spil er en oplevelse, man deler med andre, så har de stor social betydning. Det binder spillere tættere sammen, når man sidder sammen med venner om et sportsspil, mødes online om actionspil, eller når forældre spiller platformspil med deres børn.

Halvdelen af danskerne spiller med andre. Og når de gør det, giver det både relationer og fællesskab. Ser man på de danskere, som spiller med andre og dermed undtaget puzzle-genren, som danskerne primært spiller alene, så scorer både *relationer* (2,8) og *fællesskab* (2,7) højere end gennemsnittet (2,1).

### Spil skaber nye venskaber

Nogle venskaber opstår endda gennem spillene. Og spiller man online med folk, man møder gennem spillet, har spil også stor social

betydning. Selvom det mest udbredte er, at danskerne spiller med personer, de allerede kender, så oplever mange (12 %) også at møde nye mennesker gennem spillet.

**“Dem jeg spiller med lige nu, det er folk, jeg har mødt online og så mødtes jeg med dem i virkeligheden også. Men mange andre gange, så kan det jo være min lillebror, for eksempel, som jeg spiller Minecraft med engang imellem. Altså, nogen jeg kender fra den virkelige verden også, som jeg også spiller sammen med. Ja, jeg gør begge dele”**

Kvinde, 32 år, spiller både strategi- og kreative spil, og spiller typisk mere end 7 timer om ugen

Her er det værd at bemærke, at der for mange personer vil være tale om relationer, der rækker ud over Danmarks grænser, og som ydermere kan være med til at styrke forståelse på tværs af kulturer og sprogkulturer – sidstnævnte har vi dog ikke undersøgt i denne rapport. Danskere som spiller online med folk, de har mødt gennem spillet, scorer også højere på både *relationer* (3,0) og *fællesskab* (3,1).

**“Jeg har nogle venskaber, jeg har haft i over 10 år, hvor jeg aldrig har mødt personerne. Men jeg kender dem gennem spillet.”**

Mand 33 år, spiller både adventure- og kreative spil, og spiller 4-7 timer om ugen

### **Spiloplevelser med andre kan opbygge empati**

Forståelsen for andre mennesker i form af empati, enten gennem dem man spiller med eller gennem karakterer i spillet, er den betydning, færrest danskere oplever, når vi ser på tværs af genrer.

Netop et parameter som empati viser derfor også diversiteten af spiloplevelser. Nogle spil, såsom mange puzzlespil, tilbyder enkle oplevelser, som intet har med andre mennesker at gøre. Andre spil har et større socialt element. Det er for eksempel de adventurespil, hvor der bliver fortalt historier med stærke karakterer og fokus på deres oplevelser, eller action- og sportsspil, som de fleste spiller sammen med andre.

Forskellen på netop de typer af spiloplevelser viser sig også tydeligt i de forskellige niveauer af parametret *empati*. Danskere fra 40 år og op, som alene spiller puzzlespil, oplever således det laveste niveau i forhold til *empati* (1,4). For denne gruppe af danskere har spiloplevel-

ser nærmest intet at gøre med forståelsen for andre.

Derimod oplever danskere under 40 år, som spiller med personer, de møder gennem spillet, et af de højeste niveauer i forhold *empati* (2,8). Denne gruppe af danskere spiller især actionspil, hvilket måske kan virke overraskende. Men netop actionspil er en genre, som ofte bringer spillere sammen på tværs af landegrænser. Når spil bringer danskerne sammen med nogen, de ikke kender i forvejen, ser spil altså ud til i højere grad at skabe forståelse mellem mennesker.

Men er spil et medie, hvor alle oplevelser skal skabe empati? Når man for eksempel ser en film eller et teaterstykke, skal man sætte sig i karakterens sted for at tænke, hvad de tænker og føle, hvad de føler. Det at sætte sig i et andet menneskes sted er ofte en vigtig del af oplevelsen.

Når man spiller et spil, er man som spiller selv aktivt til stede i handlingen. Og det er tilfældet, hvad enten man spiller som en karakter i en historie i et adventurespil, eller man skal slå sine venner i et sportsspil, hvor man sidder fysisk og spiller sammen. Fordi spil er en aktiv oplevelse, kan det altså i højere grad handle om spilleren selv end om andre mennesker eller karakterer i spillet.

## Spil med andre er måske den ultimative spiloplevelse

Når spil er en oplevelse, man deler med andre, betyder det mere. Det gælder både på tværs af genrer og på tværs af dimensionerne i Betydningskompasset. I nogle sammenhænge bliver det at spille sammen måske endda til den ultimative spiloplevelse – forstået på den måde, at spil i de tilfælde scorer højere på flere parametre end i nogen anden sammenhæng.

Danskere, der deler deres spiloplevelser med andre, får i højere grad relationer ud af at spille. Det kan virke som en banal pointe, men pointen rummer interessante nuancer.

## Spil med børn giver de stærkeste relationer

11 % af danskerne spiller digitale spil med deres børn. Dem, der spiller med deres børn, oplever i højere grad at blive knyttet tættere sammen. For danskere, som spiller med deres børn, scorer parametret *relationer* højere (2,9) end for både gennemsnittet (2,1) og for mange andre grupper af spillere.

## Når man møder folk gennem spil, betyder spil mere

12 % af danskerne spiller digitale spil med personer, de alene møder online gennem spillet. I de tilfælde er spil ikke bare noget som giver nye relationer, spil betyder også generelt mere. Inden for især den sociale dimension oplever denne gruppe af spillere, at spil betyder mere. Men også i den intellektuelle dimension betyder spil mere og giver rum for *refleksion* og *viden*.







# **5. Det betyder bestemte genrer af digitale spil**

## 5. Det betyder bestemte genrer af digitale spil

**De syv genrer af spil tilbyder vidt forskellige former for oplevelse. Fra korte pauser til engagerende historier, som danskerne fordyber sig i over længere tid.**

Alle spil giver spillerne mulighed for at slappe af. Derudover betyder de syv genrer af spil også noget forskelligt for de danskere, der spiller dem.

På de følgende sider præsenterer vi de syv genrer af spil, hvad der karakteriserer oplevelserne inden for hver genre og hvad hver genre, betyder for dem, der spiller dem.

- **Puzzlespil**
- **Platformspil**
- **Sportsspil**
- **Actionspil**
- **Adventurespil**
- **Strategispil**





## 5.1. Puzzlespil

**Puzzlespil tilbyder en afslappende og let tilgængelig spiloplevelse. Genren er kendetegnet ved at tilbyde hurtige og enkle spiloplevelser, der gør puzzlespil attraktive for en bred gruppe af danskere.**



Foto: Fra spillet Fly TOGETHER! af Northplay

Puzzlespil er den mest udbredte spilgenre blandt danske spillere. Et fællestræk ved puzzlespil er, at de er let tilgængelige. De er designet til at appellere til en bred målgruppe. Samtidig tilbyder genren forskellige former for spil, der gør, at der er spiloplevelser for alle aldre – og dermed forskellige betydninger at hente fra puzzlespil.

Genren er særligt udbredt blandt de ældre generationer. En ud af to danskere over 55 år spiller puzzlespil, mens to ud af tre mellem 40–54 år spiller genren. Puzzlespil har altså en særlig tiltrækning i disse aldersgrupper.

Når danskerne spiller puzzlespil handler det om at slappe af og fylde pauserne med betydningsfulde oplevelser. Derfor er det også kun parametrene *afslapning*, *velvære* og *færdigheder*, som scorer højt i puzzle-genrens betydning.

**“Det er enten som tidsfordriv, når jeg sidder i toget og bumler frem og tilbage til Københavnstrup, eller så typisk om aftenen, hvor jeg sidder alene.”**

Mand 57 år, spiller primært action-, adventure- og strategispil og typisk 4-7 timer om ugen

Til gengæld scorer puzzle-genren højest af alle genrer på parametret *afslapning* (sammen med adventurespil). Det understreger, hvor udbredt en kilde til ro og afslapning, puzzlespil – og spil i det hele taget – kan være for alle.

**“Det er en meget nem måde at bruge tiden på. Hvis man har noget tid, eller hvis man er rastløs eller sådan noget. Så kan man sætte sig med sin telefon, finde et spil frem og så går tiden virkelig hurtigt. Så når man ikke at kede sig. Man kan jo godt få lidt en træls følelse af ikke at vide, hvad man skal lave.”**

Kvinde, 20 år, spiller puzzle-, platform- og strategispil og spiller typisk 1-3 timer om ugen

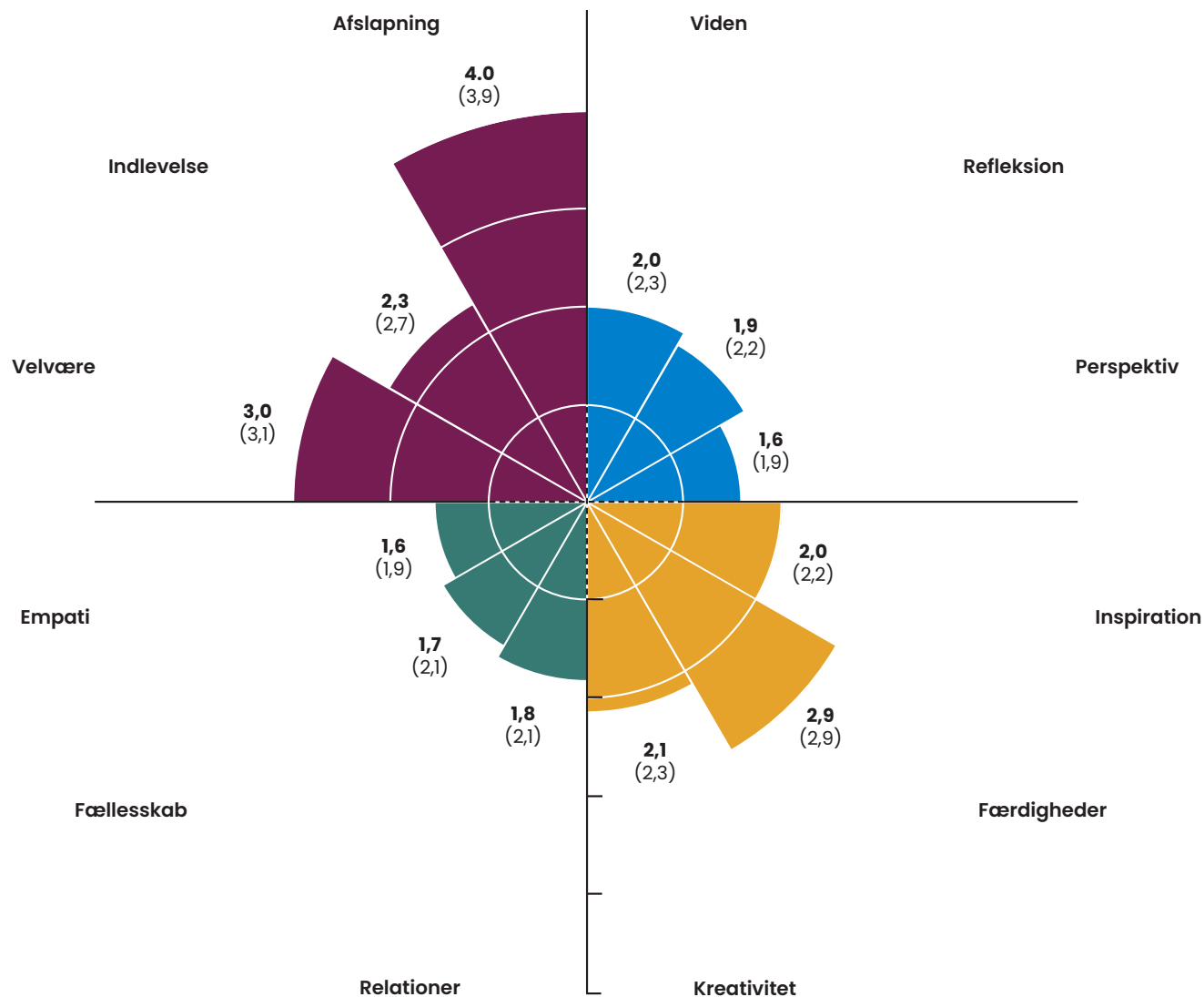
**“Det handler om hygge og tidsfordriv – og så må det godt være lidt en konkurrence med sig selv om at komme videre i de forskellige baner.”**

Kvinde, 48 år, spiller primært kreative spil og typisk 30-60 minutter om ugen



## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 12: Betydningsprofil for puzzlespil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 780 respondenter, der spiller puzzlespil. Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

### Eksempler på puzzlespil

**Fly TOGETHER!** er et danskproduceret spil, hvor man som flyveleder i en lille verden skal dirigere flyene sikkert til deres destination ved at tegne flyenes baner for at undgå kollisioner. Spillet kan spilles alene eller sammen op til otte personer. Fly TOGETHER! udkom i 2021 og er udviklet af Northplay.

**Candy Crush** er en type spil, der handler om at matche farverige figurer - i dette tilfælde slik - for at skabe kombinationer, rydde banen og nå målet inden for et begrænset antal træk. Candy Crush er udviklet af King Digital Entertainment i 2012.

### Fakta om dem, der spiller puzzlespil

- Puzzlespil er den mest udbredte genre, idet 65 % af danskerne spiller puzzlespil.
- Blandt danskere er genren mest udbredt i aldersgruppen 40-54 år, hvor 61 % af danskerne spiller genren. Blandt dem der spiller digitale spil alene er genren mest udbredt i aldersgruppen 55-79 år, hvor 79 % spiller genren.
- Danskerne spiller primært puzzlespil derhjemme eller når de er på farten. 95 % af dem som spiller puzzlespil, gør det derhjemme, mens 45 % spiller på farten.
- Puzzlespil er den genre, flest danskere fordyber sig i alene. 70 % af dem der spiller puzzlespil, gør det alene, mens 8 % kun spiller med andre. De sidste 22 % spiller både alene og med andre.

## 5.2. Platformspil

**Platformspil tilbyder en særlig form for afslapning, mens de samtidig engagerer spillerne i et fascinerende univers. Genren er kendt for at kombinere underholdning med en mere fordybende spiloplevelse.**



Foto: Fra spillet *Inside* af Playdead

Platformspil er en genre, som danskerne, ligesom puzzlespil, spiller for at slappe af. Sammenlignet med puzzlespil, tilbyder platformspil dog en mere nuanceret spiloplevelse. Ved at lade spillerne træde ind i mere omfattende spiluniverser, som man typisk finder det i adventurespil, giver platformspil mulighed for en dybere spiloplevelse, der særligt appellerer til de spillere, der søger mere end blot simpelt tidsfordriv. Det ser vi ved, at genren har en større betydning på flere parametre, herunder *indlevelse*.

**“Jeg bruger selv spil, som andre måske bruger en serie eller en film. Altså, det er afslapning. Det er bare lidt mere interaktivt, og det jeg har brug for.”**

Mand, 36 år, spiller primært platform-, kreative og adventurespil og typisk mere end 7 timer om ugen

Platformspil, med eksempler som *Super Mario* eller *Monument Valley*, er for mange en velkendt spilgenre. Alligevel er det langt fra alle, der spiller det jævnlige. Platformspil er den kun femte mest udbredte genre af de i alt syv spilgenrer.

Til gengæld har platformspil en særlig plads hos danske forældre. Genren er den mest udbredte at spille med børn. 16 % af danskerne, som spiller platformspil, spiller dem med deres

børn. Det er en måde, hvor forældrene deler spiloplevelser med deres børn. For forældrene er platformspil mere end blot underholdning. Det skinner også igennem, når man ser på, hvad genren betyder.

**“Jeg finder den gamle Super Nintendo, PlayStation eller Sega frem. Og så hopper jeg over til min far, hvor vi så sidder og spiller sammen på sofaen som i de gamle dage. Der sidder vi så med platformspil og griner af, hvor dumme vi er til det en gang imellem.”**

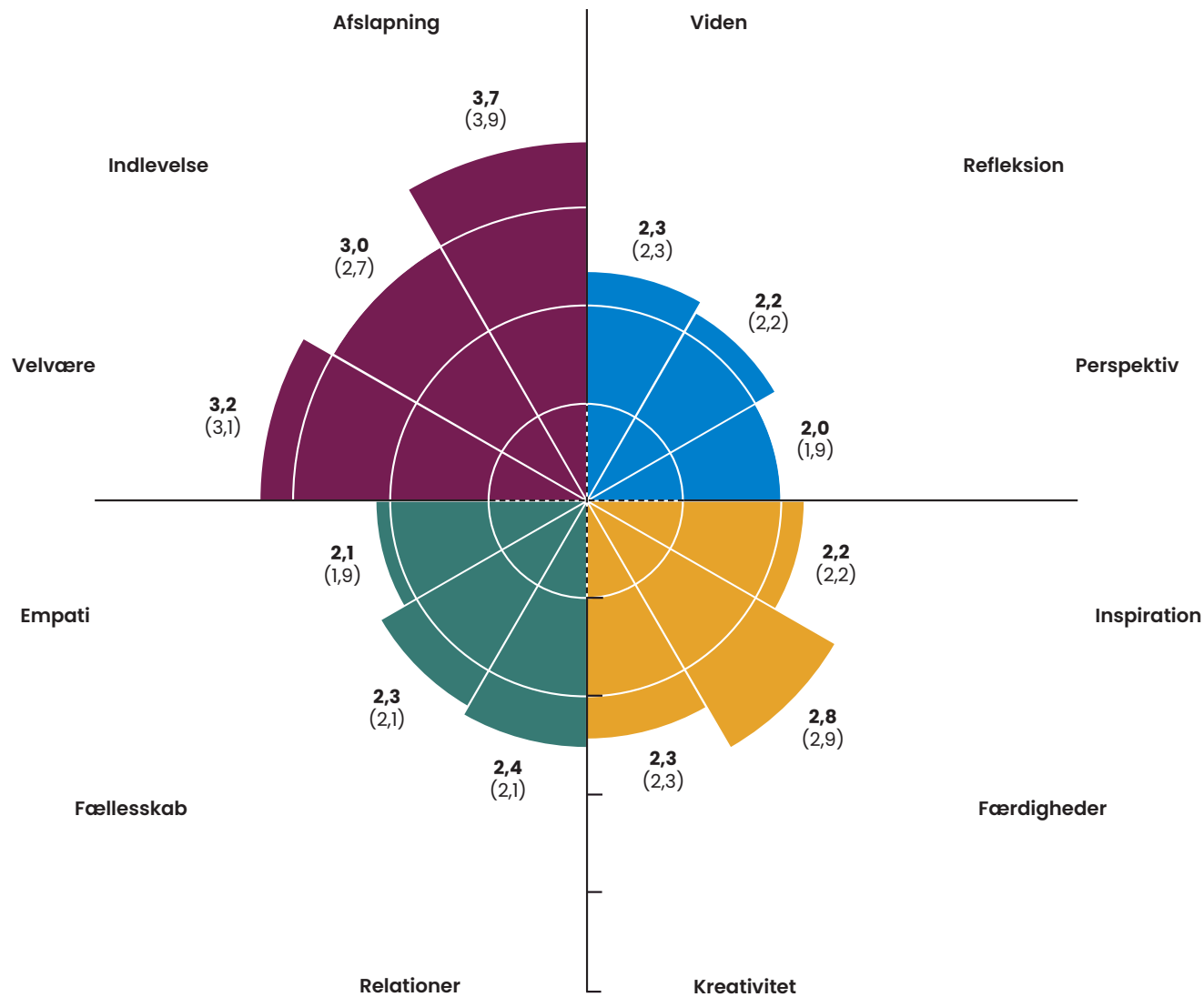
Mand, 33 år, spiller primært platform-, action- og kreative spil og typisk 4-7 timer om ugen

Platformspil handler først og fremmest om at slappe af. Og genren scorer også højest inden for den emotionelle dimension. Blandt forældre, som spiller platformspil med deres børn, scorer genren dog også relativt højt på de sociale parametre *relationer* (2,9) og *fællesskab* (2,8).



## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 13: Betydningsprofil for platformspil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 259 respondenter, der spiller platformspil.  
Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

### Eksempler på platformspil

**Inside** er danskproduceret og foregår i en dystopisk verden, hvor man skal løse gåder og hoppe rundt for at overleve. Historien afslører en mystisk fortælling efterhånden, som man skrider frem i spillet. Spillet er kendt for sin mørke omgivelser og minimalistiske historiefortælling. Inside udkom i 2016 og er udviklet af Playdead

**Super Mario** er måske det mest ikoniske billede på et platformspil. Spillet handler om at navigere figuren Mario igennem farverige verdener ved at løbe og hoppe gennem korte baner, hoppe på skildpadder og i sidste ende redde Prinsessen Peach fra Bowser. Super Mario er udviklet af Nintendo og udkom for første gang 1985. Sidenhen er der udgivet et væld af opfølgende spil.

### Fakta om dem, der spiller platformspil

- 23 % af danskerne spiller platformspil. Genren er mest populær blandt dem under 40, hvor 38 % spiller denne genre.
- 25 % af spillerne spiller, når de er på besøg hos andre.
- Platformspil er den genre, hvor der er flest, der spiller med deres børn. 16 % af dem som spiller platformspil spiller med deres børn.

## 5.3. Sportsspil

**Sportsspil gør mere end blot at underholde. Det er en spilgenre, der beriger spillernes dagligdag på flere niveauer ved at skabe fysisk fællesskab om en digital spilverden.**



Foto: Fra spillet FIFA 23 af EA Sports

Sportsspil er en dynamisk og social spilgenre, der fremmer både samhørighed og fællesskab blandt spillerne. Det er en genre, der binder spillerne tættere sammen ved at fordre til både samarbejde og konkurrence. Sportsspil skaber en oplevelse, hvor man ikke blot spiller hver for sig, men med og mod hinanden.

Sammenlignet med andre spilgenrer er sportsspil en særlig social oplevelse. Det ser vi ved, at sportsspil er den genre, som flest spiller fysisk sammen med andre. Dermed har sportsspil et særligt potentiale for at styrke relationer og bånd mellem spillere, når spil bliver omdrejningspunkt for samvær, der går ud over skærmen.

**“Vi er nogle kammerater, der mødes fire til fem gange på et år, hvor vi så spiller en hel dag. Så kan det tit være en lørdag, og det er en tradition, vi har haft, siden vi studerede sammen.”**

Mand, 34 år, spiller primært sports- og adventurespil og typisk mere end 7 timer om ugen

Sportsspil blander intensitet og fællesskab i oplevelsen. Det ser vi blandt andet ved, at fart, tempo og konkurrence med andre er de motiver, som får flest danskere til at vælge at spille netop denne genre af spil.

Indlevelsen i oplevelsen bidrager til at give spilgenren stor betydning på tværs af betydningskompassets fire dimensioner.

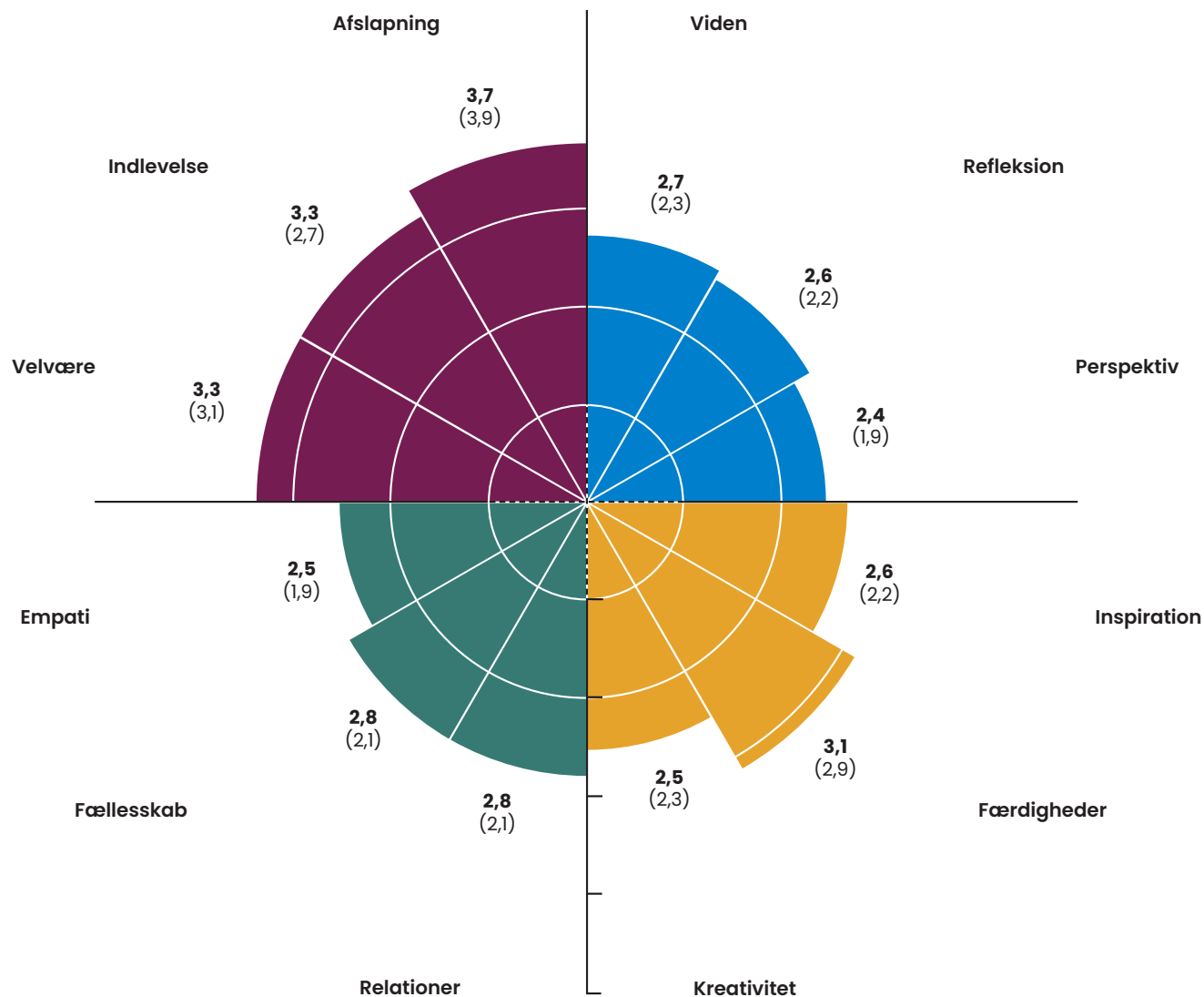
Sportsspil scorer højere end flere andre genrer på de sociale parametre, herunder *relationer*, *fællesskab* og *empati*. Samtidig scorer sportsspil højt på både *færdigheder* og *indlevelse*, hvilket peger på, at spilgenren både giver spillerne mulighed for at udvikle færdigheder og leve sig ind i spillet. Omvendt, så er sport blandt de genrer, som scorer lavest på afslapning. Det hænger sammen med, at det er den genre, som flest spiller for at være sammen med andre og færrest spiller alene, for at koble fra.

**“Jeg kan ikke rende og spille fodbold mere, men jeg kan da spille lidt på den anden måde med ham [barnebarn] jo.”**

Kvinde, 66 år, spiller primært sportsspil og typisk 30-60 minutter om ugen

## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 14: Betydningsprofil for sportsspil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 213 respondenter, der spiller sportsspil.  
Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

### Eksempler på sportsspil

**FIFA** er det måske mest velkendte sportsspil. FIFA er et fodboldspil, hvor man spiller mod hinanden eller mod spillet. Hvert år kommer der en ny version, som er opdateret med de virkelige fodboldspillere og klubber. FIFA er udviklet af EA og udkom for første gang i 1993. Fra 2024 vil spillet fremover have titlen EA Sports FC.

**Gran Turismo** er en racer-spil, hvor man kører ræs i gengivelser af rigtige biler og konkurrerer i realistiske løb. Spillet er en form for simulator, da det skal give spilleren en så realistisk oplevelse af at køre ræs som muligt. Gran Turismo er udviklet af Polyphony Digital og udkom for første gang i 1997, mens seneste spil i serien udkom i 2022.

### Fakta om dem, der spiller sportsspil

- 21 % af danskerne spiller sportsspil. Genren er mest udbredt i aldersgruppen 16-24 år, hvor 42 % spiller sportsspil.
- 63 % af spillerne inden for genren spiller sammen med andre og 41 % af spillerne sidder også fysisk sammen med andre og spiller.
- Sportsspil er de spil, der bliver spillet mest, når man er på besøg hos andre. 32 % af danskere som spiller sportsspil gør det hos andre.

## 5.4. Actionspil

**Actionspil er høj spænding og fart. Det er en social spilgenre, der binder spillere sammen gennem intensitet og samarbejde. Actionspil formår at skabe en stærk følelse af fællesskab blandt spillerne, som gør, at genren indtager en særlig plads i spilverdenen.**



Foto: Fra spillet *Deep Rock Galactic* af Ghost Ship Games

Actionspil er – måske overraskende for nogen – et særdeles socialt spil. Det ser vi ved, at 2 ud af 3 spillere foretrækker at spille actionspil sammen med andre. Mange spil inden for genren udmærker sig også ved at have fokus på multiplayer, hvor samspil med medspillere er et centralt element. Actionspil danner rammen om fælles oplevelser, og bidrager til at styrke båndet mellem spillere, og spilgenren scorer således særligt højt på den sociale dimension.

**“Du starter med at sidde og spille, men samtidig så kommer du til at snakke om alle mulige andre ting – om hvordan er det gået i dag og forskellige ting. Det er også det at slappe af, men det er også en måde bare at sidde og snakke.”**

Mand, 34 år, spiller primært action- og adventurespil og typisk mere end 7 timer om ugen

Sammenlignet med andre spilgenrer, er actionspil særligt foretrukket af danskere under 40 år. Det er således særligt de yngre generationer, der dyrker spiloplevelser med fokus på kombinationen af hastighed, spænding og samarbejde.

**“Det handler jo om afslapning og glæden – og så at gøre det samme med andre.”**

Mand, 34 år, spiller primært action- og adventurespil og typisk mere end 7 timer om ugen

På trods af at actionspil typisk opfattes som fartfulde og intense spil, kan vi se, at mange spillere faktisk oplever actionspil som en kilde til afslapning. Spilgenren formår at appellere til spillernes følelser og færdigheder på samme tid. Det resulterer i en spiloplevelse, der scorer højt på de gængse parametre afslapning og velvære – og samtidig scorer blandt de højeste på parametre som *indlevelse* og *færdigheder*.

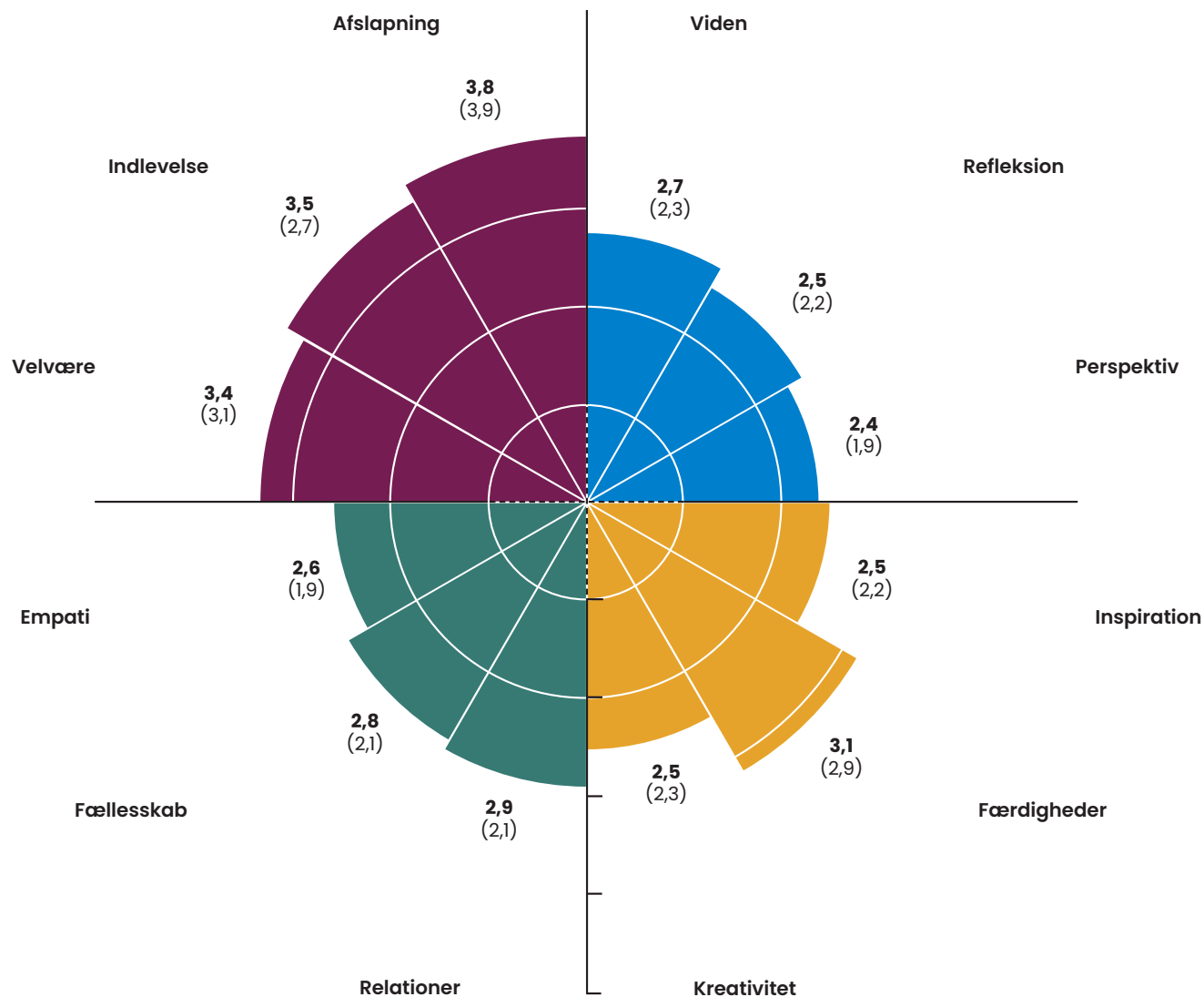
Actionspil med fokus på multiplayer er samtidig de spil, hvor flest spiller online med andre – enten med nogen, de allerede kender (38 %), nogen de har mødt gennem spillet (20 %) eller nogen, de ikke kender (15 %). Derfor er actionspil også den genre, som har den største sociale betydning. Action-genren scorer højest på alle de tre sociale parametre: *relationer* (2,9), *fællesskab* (2,8) og *empati* (2,6).

**“Det skal være socialt, men det er kun med folk jeg kender fysisk. Sådan som min kæreste eller nogle af mine venner og veninder.”**

Kvinde, 29 år, spiller både action- og adventurespil og typisk 4-7 timer om ugen

## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 15: Betydningsprofil for actionspil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 266 respondenter, der spiller actionspil. Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

### Eksempler på actionspil

**Deep Rock Galactic** er et danskproduceret co-op (cooperative) spil. Her spiller fire personer sammen som rumdværge, hvor de skal skyde rumvæsner og grave guld i en 100 % ødelæggelig verden. Deep Rock Galactic udkom i 2020 og er udviklet af Ghost Ship Games.

**Counter-Strike** er et taktisk skydespil, hvor man spiller i to hold mod hinanden. Målet kan være flere, såsom at udrydde det andet hold, plante en bombe (eller desarmere den) eller redde en flok gidsler inden for en given tid. Counter-Strike er et af de mest populære esportsspil. Counter-Strike er udviklet af Valve og udkom for første gang i 2000 med den næste version sat til udgivelse i 2023.

### Fakta om dem, der spiller actionspil

- 26 % af danskerne spiller actionspil, og genren er mest udbredt i aldersgruppen 16-24 år, hvor halvdelen spiller actionspil.
- 67 % af danskere som spiller actionspil gør det sammen med andre. Det er samtidig den genre, som danskerne oftest spiller online med andre. 49 % af dem, der spiller actionspil, spiller online enten med nogen de kender i forvejen eller med nogen de møder i spillet.
- 15 % af spillerne spiller med folk, de ikke kender. Det gør actionspil til den genre, spillere er mest tilbøjelige til at møde nye venner gennem.



## 5.5. Adventure spil

**Adventure spil skaber et univers, man ikke kan undgå at leve sig dybt ind i. Som spiller får man en unik mulighed for at fordybe sig i historier og universer, der giver spillene mening og dybde, samtidig med at man får et frirum fra hverdagen.**



Foto: Fra spillet *Figment 2: Creed Valley* af Bedtime Digital Games

Adventure spil formår at fange spillerne med fantastiske universer og fortællinger. Det skaber ikke kun et frirum fra hverdagen, men bidrager også med mening og dybde til spillet, hvor spillere bliver involveret i dragende historier, og hvor spillerens beslutninger og valg påvirker spillets udfald.

**“Jeg kan jo ikke komme videre i spillet, hvis jeg ikke tager en beslutning. Så det bliver jeg nødt til. Men jeg er blevet bedre til det. Før i tiden kunne jeg bruge rigtig lang tid på at sidde og overveje for og imod – og finde ud af hvad ville være det bedste valg.”**

Kvinde, 29 år, spiller både action- og adventure spil og typisk 4-7 timer om ugen

Adventure spil er den genre, som flest spiller for at leve sig ind i andre verdener. Det er oftest en personlig oplevelse, som man har alene. Og det giver muligheden for at udforske, tænke og reflektere i spillerens eget tempo. Adventure spil berører typisk spillerne på et dybt følelsesmæssigt niveau, hvor spillerens tanker og overvejelser bliver udfordret, mens spillets historier og karakterer kan skabe stærke følelsesmæssige bånd og give anledning til dybe refleksioner.

**“Det er mere i forhold til, at du kan designe din karakter, som du gerne vil have den og hvad den hedder, ikk? Jeg vil gerne have den på en måde. Jeg gør det på en særlig måde. Og så vil jeg gerne ind i en fantasifuld verden.”**

Mand, 27 år, spiller primært adventure- og strategispil og typisk mere end 7 timer om ugen

Adventure spil scorer derfor også højest af alle genrer i både den emotionelle og den intellektuelle dimension. Her er tale om spil, som har en særlig evne til at drage spilleren ind i en anden verden og sætte tankerne igang. Adventure spillenes evne til at skabe indlevelse fører samtidig til, at genren har større betydning på tværs af alle fire dimensioner.

## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 16: Betydningsprofil for adventurespil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 215 respondenter, der spiller adventurespil. Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

## Eksempler på adventurespil

**Figment 2: Creed Valley** er et dansk action-adventurespil, der foregår i det menneskelige sind. Her skal man styre figuren Dusty gennem spillets baner, løse gåder og nedkæmpe kreative og musikalske fjender. Figment 2: Creed Valley er udgivet i 2023 og udviklet af Bedtime Digital Games.

**Dragon Age** er et fantasy-rollespil, hvor man gennem såkaldt tredjepersons-perspektiv styrer en karakter, som udforsker en kompleks verden med politiske intriger, magi og farlige monstre. Spillet handler om lige dele relationer, udvikling af sin karakter og episke kampe i spillets fantastiske univers. Dragon Age er udviklet af BioWare og udkom i 2009 med seneste spil i serien udgivet i 2014.

## Fakta om dem, der spiller adventurespil

- 20 % af danskerne spiller adventurespil. Det gør det til den genre, der bliver spillet mindst af danskerne.
- 90 % af danskerne, som spiller adventurespil, spiller derhjemme.
- 56 % af spillerne lever sig kun ind i de fantastifulde verdener alene, mens 28 % nogle gange spiller alene og nogle gange med andre, mens 16 % kun spiller sammen med andre..
- Adventure-genren er den af de syv genrer, der opnår den højeste score på parameteret indlevelsegør det på farten.



## 5.6. Strategispil

**Strategispil appellerer især til dem, der søger en udfordrende spiloplevelse, og som ønsker, at deres indsats skal give dem en følelse af succes.**



Foto: Fra spillet *Expeditions: Rome* af Logic Artists

Strategispil tiltrækker spillere, der gerne vil udfordre deres strategiske tænkning, og som får en udtalt følelse af tilfredshed og succes, når de lykkes i spillet.

Strategispil er en genre som de fleste spiller alene, og det er også den genre som flest spiller for netop at mestre spillets udfordringer, løse alle opgaver eller nå alle mål i spillene.

Det er værd at bemærke, at strategispil er den næstmest populære spilgenre i Danmark, som 30 % af danskerne spiller. Det er en genre, som har fanget interessen hos mange danske spillere, hvilket kan afspejle, at der er tale om spil, der både er lette at tilgå og samtidig tilbyder både dybe og engagerende oplevelser.

**“For mig er spil glæde. Det er fordi, det glæder mig indeni, når jeg laver noget i spillet, hvor jeg selv synes, jeg er god.”**

Mand, 56 år, spiller både strategi-, kreative og puzzlespil og typisk 4-7 timer om ugen

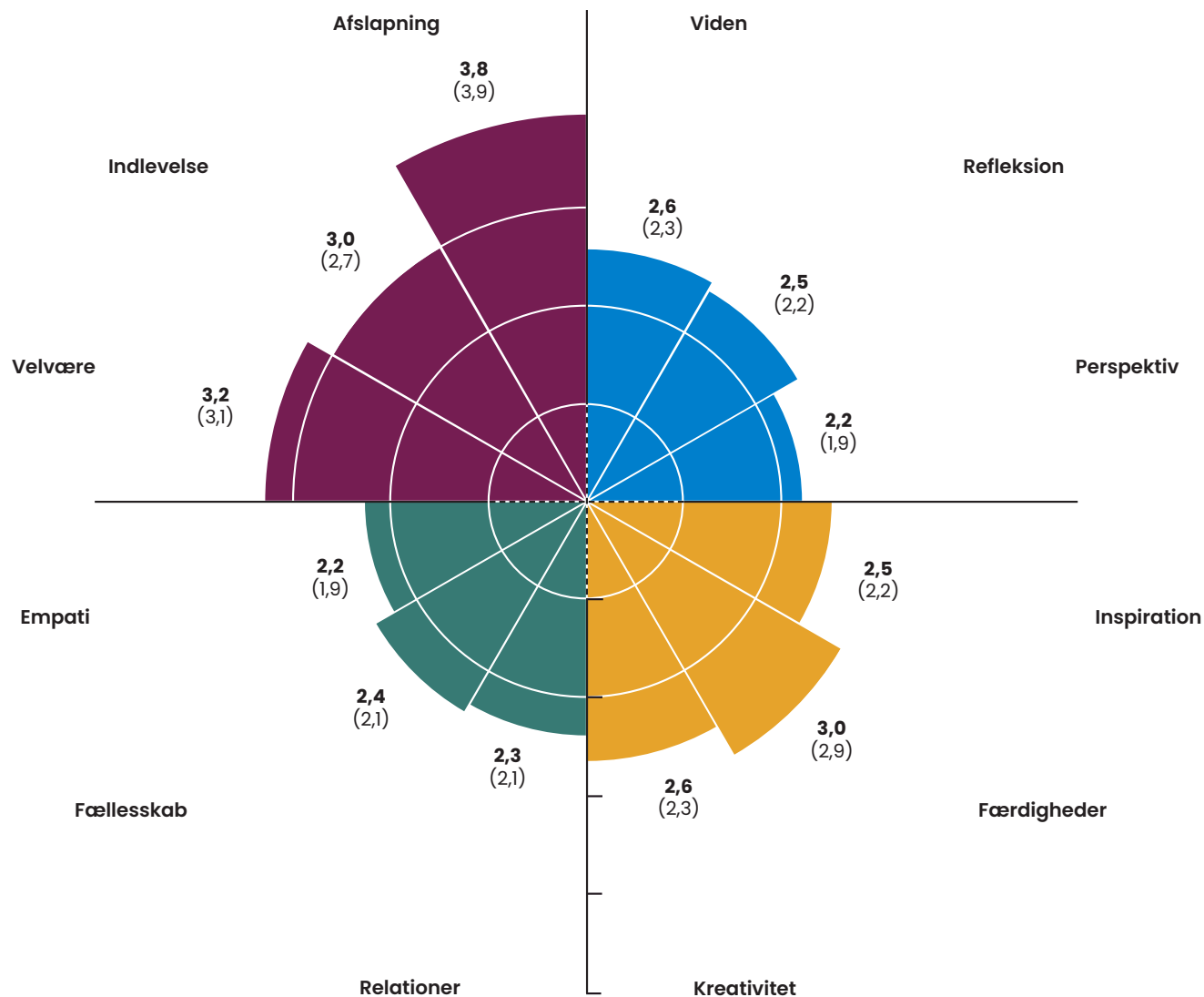
Sammenlignet med andre spilgenrer, er strategispil en genre, som danskerne især bruger for at slappe af og opnå en følelse af at lykkes. Derfor er det også først og fremmest de tre gængse parametre *afslapning* (3,8), *velvære* (3,2) og *færdigheder* (3,0), som træder frem i betydningsprofilen for strategispil.

**“Jeg kan jo se, hvem der spiller på Facebook. Og så har vi aftalt, at vi ikke bomber hinanden. Jeg skal ikke være skyld i, at det er deres by, der skal bygges totalt op igen, vel?”**

Kvinde, 45 år, spiller primært strategi- og kreative spil og typisk 4-7 timer om ugen

# Emotionel betydning

# Intellektuel betydning



Figur 17: Betydningsprofil for strategispil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 333 respondenter, der spiller strategispil. Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

# Social betydning

# Kreativ betydning

## Eksempler på strategispil

**Civilization** er et strategispil. Her styrer spillerne, efter tur som i brætspil, en civilisation fra oldtiden og forsøger at etablere nationer ved at opbygge riger og udvikle forskning, diplomati, handel og krigsførelse. Civilization udkom for første gang i 1991 med seneste spil i serien udgivet i 2016 og udviklet af Firaxis Games.

**Expeditions: Rome** er et danskproduceret taktisk rollespil hvor man er med til at afgøre Roms skæbne. Man skal føre sin legion til sejr og vælge sin egen vej frem i historien. Expeditions: Rome udkom i 2022 og er tredje spil i Expeditionsserien, som er udviklet af Logic Artists.

## Fakta om dem, der spiller strategispil

- 30 % af danskerne spiller strategispil. Det gør genren til den, som næstflest danskere spiller.
- Blandt 40-54-årige spiller 21 % strategispil, hvilket gør genren til den næstmest udbredte i den aldersgruppe efter puzzlespil.
- Af dem som spiller strategispil spiller 18 % sammen med andre fysisk og 19 % med andre online.
- 20 % af danskerne, der spiller strategispil, gør det på farten. Det gør strategispil til den tredje mest spillede genre på farten, kun overgået af puzzlespil og platformspil.

## 5.7. Kreative spil

**Kreative spil fremmer både færdigheder og kreativitet hos spillerne, og giver en spiloplevelse, der balancerer mellem afslapning og engagerende spiluniverser. Derfor appellerer kreative spil også til en bred vifte af spillere.**



Foto: Fra spillet *Trailmakers* af Flashbulb Games

Kreative spil er den tredjemest udbredte genre, spillet af 28 % af danskerne. Blandt de 16-24-årige er genren den mest udbredte, idet 57 % spiller kreative spil. For mange spillere giver genren en anledning til at slappe af. Spillerne finder en pause fra hverdagens stress ved at fordybe sig i de kreative muligheder, som genren tilbyder. Når tankerne flyder, giver det rum for både refleksion, inspiration og kreativitet.

**“Jeg spiller Minecraft, fordi det giver mig det sociale, men det giver mig også den der afkobling. Og så giver det mig også noget kreativ udfoldelse – det der med at udforske nogle nye ting og skal prøve at tænke på, hvordan fanden kommer jeg så op her, der hvor jeg lige er havnet nede.”**

Kvinde, 32 år, spiller både adventure-, action- og kreative spil og typisk mere end 7 timer om ugen

En særlig egenskab ved kreative spil er deres mulighed for at spilleren kan udfolde og skabe sine egne idéer. Spillene opfordrer til, at man som spiller tænker ud af boksen og skaber egne unikke løsninger. Det kreative element er underholdende og kan også bidrage til spillernes evne til at tænke innovativt og kreativt

i andre aspekter af deres dagligdag, ligesom det hjælper spillerne til at udvikle færdigheder.

Kreative spil er for de fleste en oplevelse, der handler om at dyrke egne idéer og det at mestre mulighederne i spillene. Derfor skiller kreative spil sig også ud ved at score højere end de andre genrer inden for den kreative dimension og næsthøjst inden for den intellektuelle dimension af betydning.

**“Jeg har været med i en gruppe, der har spillet Minecraft. Der sidder man og snakker hele tiden om, hvad man skal gøre eller bygge eller hvad man laver. Man laver nogle planer om, hvad der skal laves. Enten i fællesskab eller noget, man bygger i fællesskab eller noget, man laver hver for sig.”**

Mand, 47 år, spiller primært kreative, adventure- og strategispil og typisk 4-7 timer om ugen

Kreative spil kan også have et socialt element. Nogle spiller kreative spil for at spille med andre. Og blandt denne gruppe af spillere, er kreative spil en ramme om socialt samvær, hvor kreativitet og samarbejde går hånd i hånd. For denne gruppe af spillere scorer kreative spil særligt højt på de sociale parametre *relationer* (3,4) og *fællesskab* (3,4).

## Emotionel betydning

## Intellektuel betydning



Figur 18: Betydningsprofil for kreative spil

Tallet markeret med fed angiver gennemsnittet for de 319 respondenter, der spiller kreative spil.  
Tallet i parentes er gennemsnittet på tværs af alle syv genrer.

## Social betydning

## Kreativ betydning

### Eksempler på kreative spil

**Trailmakers** er et danskproduceret spil, der tilbyder en åben verden, hvor man selv kan bygge og styre sit eget køretøj eller fartøj. Man kan bygge alt fra biler til fly, som man enten kan bruge til at udforske med vennerne eller konkurrere om hvem, der er hurtigst. Trailmakers udkom i 2019 og er udviklet af Flashbulb Games.

**Minecraft** er et såkaldt sandkassespil, hvor spillere har mulighed for at udforske, bygge og skabe i en virtuel verden bestående af klodser. Her er det kun kreativiteten, der sætter grænser for, hvad man kan bygge. Minecraft er udviklet af Mojang Studios, udkom i 2011 og er siden blevet løbende opdateret.

### Fakta om dem, der spiller kreative spil

- 28 % af danskerne spiller kreative spil, hvilket gør genren til den tredje mest udbredte. Genren er til gengæld den mest udbredte i aldersgruppen 16-24-årige, hvor hele 57 % spiller kreative spil.
- To ud af tre danskere (65 %), der spiller kreative spil, spiller kun alene. Efter puzzle-spil, hvor 70 % kun spiller alene, er det den største andel på tværs af genrer.
- 93 % af spillerne, spiller derhjemme, mens 17 % også spiller kreative spil, når de er på farten.



# 6. Metode og bilag



## 6.1. Metode

**Undersøgelsen af spils betydning tager afsæt i Betydningskompasset™ udviklet af Seismonaut. For at opnå en dyb og nuanceret forståelse af, hvad digitale spil betyder, bygger undersøgelsen både på en repræsentativ spørgeskemaundersøgelse og tre dybdegående fokusgrupper.**

### Betydningskompasset og spilgenrer

Betydningskompasset er en overordnet analyseramme, der hjælper os til at forstå, hvad oplevelser betyder. Kompasset består af fire dimensioner, der er universelle og går igen på tværs af alle typer af oplevelser. Hver dimension har tre parametre, som tilsammen indfanger betydningen af en specifik oplevelse. Kompasset er forskningsbaseret, og gennem kompasset har vi tidligere undersøgt, hvad spillefilm, dokumentarfilm, danske tv-produktioner, museer og biblioteker betyder i både ind- og udland.

I projektets første del har vi tilpasset kompassets 12 parametre, så de afspejler de særlige kendetegn ved spiloplevelser. Det har gjort os i stand til at indfange den oplevelse, som spil kan være. Det har vi gjort med input fra såvel Producentforeningen, udvalgte spilvirksomheder blandt foreningens medlemmer og sparring med Det Danske Filminstitut.

Kompasset har efterfølgende ligget til grund for at udforme spørgeskemaet til den repræsentative undersøgelse i den danske befolkning og til at forberede samtalerne i fokusgrupperne.

For at kunne indfange forskellige former for betydning på tværs af forskellige spil, har vi gjort brug af en liste med syv spilgenrer. Spil i forskellige genrer og af forskellig type er væsensforskellige oplevelser, hvilket undersøgelsen bekræfter. De syv spilgenrer har derfor

haft til formål at kunne adskille oplevelser med forskellige typer af spil, så vi har kunnet analysere og formidle de mange nuancer af spil som kulturform og oplevelse. Listen med spilgenrer, definitionen af dem og eksemplerne bag er ligeledes udvalgt i samarbejde med Producentforeningen.

Undersøgelsen har handlet om alle digitale spil, som danskerne spiller på en skærm, og altså uanset om det er på mobiltelefon, tablet, computer, konsol og virtual reality. Undersøgelsen omfatter dog ikke pengespil, betting, lotteri eller lignende. I spørgeskemaundersøgelsen såvel som i fokusgrupperne har vi derfor bedt respondenterne om at se bort fra netop disse.

### Spørgeskemaundersøgelse

Betydningskompasset har dannet afsæt for en spørgeskemaundersøgelse med et repræsentativt udsnit af den danske befolkning. Spørgeskemaet har både rummet spørgsmål om danskernes vaner med spil, deres brug af spil inden for forskellige genrer, og hvad deres oplevelser inden for hver genre har betydet for dem.

Undersøgelsens analyser af hvilke danskere, der spiller digitale spil og på hvilke måder, er repræsentative for den danske befolkning. Den overordnede analyse af, hvordan spil betyder noget for danskerne, er ligeledes repræsentativ. Når vi ser på, hvad de enkelte spilgenrer betyder for danskerne, så er undersøgelsen

alene repræsentativ for det udsnit af danskere, der spiller de givne genrer.

1.501 respondenter har besvaret spørgeskemaet, hvoraf 1.172 har angivet, at de har spillet digitale spil inden for de seneste 12 måneder. Spørgeskemaundersøgelsen blev gennemført online i juli 2023.

## Fokusgrupper

For at nuancere resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen har vi gennemført tre opfølgende fokusgrupper. Fokusgrupperne har samtidig haft til formål at få danskernes egne ord på, hvad spiloplevelser er, og hvordan de betyder noget.

Fokusgrupperne har taget afsæt i deltagernes egne fortællinger om spil, hvorfor de spiller netop de spil, de gør, og hvad spillene betyder for dem. Dertil har vi i samtalerne aktivt spurgt ind til betydningskompassets fire dimensioner for at undersøge, hvordan de forskellige genrer betyder noget for spillerne.

Deltagerne er udvalgt med henblik på at sikre bred fordeling på tværs af køn, alder, geografi, uddannelsesniveau samt hvor meget og hvordan de spiller. De tre fokusgrupper har hver især taget afsæt i udvalgte spilgenrer, så fokusgrupperne tilsammen har dækket alle syv spilgenrer. Deltagerne er derfor også udvalgt ud fra, hvilke genrer af spil, de har spillet.

I alt deltog 18 personer på tværs af de tre fokusgrupper. Fokusgrupperne blev afholdt i august 2023.

**Table 1: Deltagere i fokusgrupper**

Deltager	Deltager	Alder	Køn	Region	Højeste fuldførte uddannelsesniveau	Ugentlig spilletid
Fokusgruppe 1	Deltager 1	57	Mand	Hovedstaden	Erhvervsfaglig uddannelse	Ca. 4-7 timer
	Deltager 2	48	Mand	Hovedstaden	Mellemlang videregående udd. (3-4 år)	Ca. 4-7 timer
	Deltager 3	36	Mand	Sjælland	Erhvervsfaglig uddannelse	Ca. 4-7 timer
	Deltager 4	32	Kvinde	Midtjylland	Gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse	Mere end 7 timer
	Deltager 5	33	Mand	Syddanmark	Erhvervsfaglig uddannelse	Ca. 4-7 timer
	Deltager 6	20	Kvinde	Midtjylland	Gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse	Ca. 1-3 timer
Fokusgruppe 2	Deltager 7	66	Kvinde	Syddanmark	Folkeskole	Ca. 30-60 min.
	Deltager 8	66	Mand	Hovedstaden	Erhvervsfaglig uddannelse	Ca. 1-3 timer
	Deltager 9	40	Kvinde	Nordjylland	Gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse	Ca. 1-3 timer
	Deltager 10	41	Mand	Midtjylland	Erhvervsfaglig uddannelse	Ca. 1-3 timer
	Deltager 11	35	Mand	Sjælland	Mellemlang videregående udd. (3-4 år)	Mere end 7 timer
	Deltager 12	29	Kvinde	Hovedstaden	Mellemlang videregående udd. (3-4 år)	Ca. 4-7 timer
Fokusgruppe 3	Deltager 13	67	Mand	Midtjylland	Mellemlang videregående udd. (3-4 år)	Mere end 7 timer
	Deltager 14	47	Mand	Hovedstaden	Gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse	Ca. 4-7 timer
	Deltager 15	45	Kvinde	Sjælland	Mellemlang videregående udd. (3-4 år)	Ca. 4-7 timer
	Deltager 16	29	Kvinde	Hovedstaden	Lang videregående udd. (over 4 år)	Ca. 4-7 timer
	Deltager 17	27	Mand	Hovedstaden	Lang videregående udd. (over 4 år)	Mere end 7 timer
	Deltager 18	20	Kvinde	Sjælland	Gymnasial / erhvervsgymnasial uddannelse	Mere end 7 timer

## 6.2. Bilag

Tabel 2: Gennemsnit for hvert parameter på tværs af aldersgrupper

		16-24 år	25-39 år	40-54 år	55-79 år	Alle spil
<b>Emotionel betydning</b>	Afslapning	3,6	4,0	3,9	3,9	3,9
	Indlevelse	3,1	3,1	2,5	2,2	2,7
	Velvære	3,2	3,2	2,9	3,0	3,1
<b>intellektuel betydning</b>	Ny viden	2,8	2,4	2,0	2,0	2,3
	Refleksion	2,6	2,4	1,9	1,8	2,2
	Perspektiver	2,4	2,1	1,6	1,5	1,9
<b>Kreativ betydning</b>	Inspiration	2,8	2,4	1,9	1,8	2,2
	Færdigheder	3,0	2,8	2,6	2,9	2,9
	Kreativitet	2,9	2,5	2,0	1,9	2,3
<b>Social betydning</b>	Relationer	2,7	2,3	1,9	1,7	2,1
	Fællesskab	2,7	2,3	1,9	1,6	2,1
	Empati	2,5	2,0	1,7	1,5	1,9
	Respondenter	202	291	338	341	1.172

**Tabel 3: Gennemsnit for hvert parameter på tværs af genrer og for alle spil**

		<b>Puzzlespil</b>	<b>Platformspil</b>	<b>Sportsspil</b>	<b>Actionspil</b>	<b>Adventurespil</b>	<b>Strategispil</b>	<b>Kreative spil</b>	<b>Alle spil</b>
<b>Emotionel betydning</b>	Afslapning	4,0	3,7	3,7	3,8	4,0	3,8	3,8	3,9
	Indlevelse	2,3	3,0	3,3	3,5	3,6	3,0	3,1	2,7
	Velvære	3,0	3,2	3,3	3,4	3,5	3,2	3,3	3,1
<b>Intellektuel betydning</b>	Ny viden	2,0	2,3	2,7	2,7	3,0	2,6	2,9	2,3
	Refleksion	1,9	2,2	2,6	2,5	2,7	2,5	2,7	2,2
	Perspektiver	1,6	2,0	2,4	2,4	2,5	2,2	2,5	1,9
<b>Kreativ betydning</b>	Inspiration	2,0	2,2	2,6	2,5	2,9	2,5	2,9	2,2
	Færdigheder	2,9	2,8	3,1	3,1	3,1	3,0	2,9	2,9
	Kreativitet	2,1	2,3	2,5	2,5	2,9	2,6	3,4	2,3
<b>Social betydning</b>	Relationer	1,8	2,4	2,8	2,9	2,7	2,3	2,5	2,1
	Fællesskab	1,7	2,3	2,8	2,8	2,6	2,4	2,6	2,1
	Empati	1,6	2,1	2,5	2,6	2,5	2,2	2,4	1,9
	Respondenter	780	259	213	266	215	333	319	1.172



**En aktiv og alsidig kulturoplevelse**

SEISMON<sup>↑</sup>UT