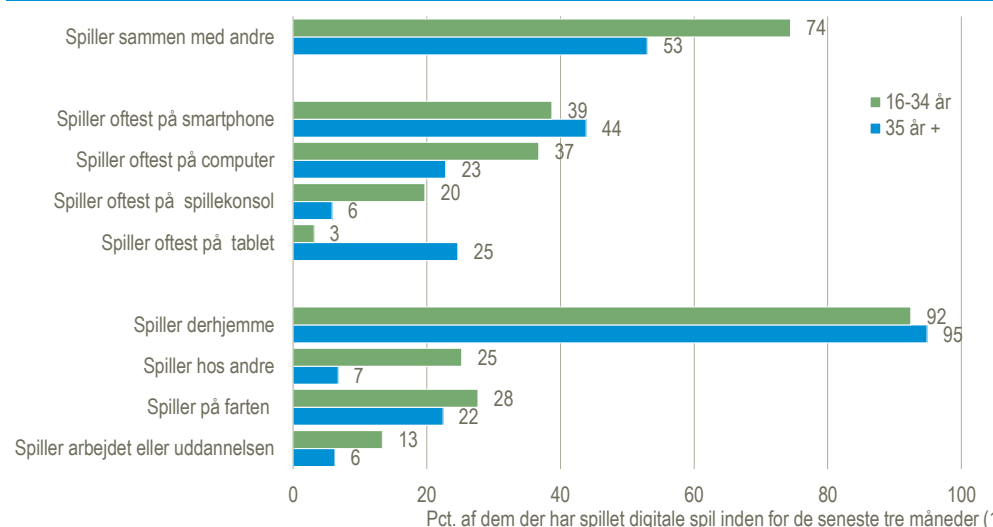


Især unge spiller digitale spil sammen med andre

Blandt de 16-34-årige spiller 72 pct. digitale spil, mens den tilsvarende andel i resten af befolkningen blot er 43 pct. At spille digitale spil med andre er især populært i den yngre del af befolkningen. Blandt de 16-34-årige svarer 74 pct., at de har spillet sammen med andre inden for de seneste tre måneder, og det samme gælder for 53 pct. blandt folk over 34 år som spiller digitale spil.

Spillevaner blandt personer der har spillet inden for de seneste tre måneder. 2. kv. 2019



Kilde: www.statistikbanken.dk/kvuspil1, [kvuspil2](http://www.statistikbanken.dk/kvuspil2) og [kvuhyp01](http://www.statistikbanken.dk/kvuhyp01).

Et spørgsmål om spil og sted

Digitale spil foregår i høj grad fra bopælen. 92 pct. af de 16-34-årige og 95 pct. af de 35+ årige, som spiller digitale spil, svarer, at de spiller *derhjemme*. Blandt spillere, som har rundet 35 år, svarer over hver femte (22 pct.), at de spiller *på farten* fx i ventesituationer, eller når de bruger offentlig transport. Ud af de 16-34-årige spillere spiller 28 pct. *på farten*. Hver fjerde mellem 16 og 34 år (25 pct.), der har spillet inden for de seneste tre måneder, har spillet *hos andre*. At spille hos venner eller bekendte er med blot 7 pct., langt mindre udbredt blandt spillere på 35 år og derover.

Flest ældre holder sig til et eller to spil, mens flest unge spiller tre eller flere

Især de ældre spiller kun ét til tre forskellige digitale spil. Blandt personer over 34 år, der har spillet inden for de seneste tre måneder, spiller 40 pct. ét spil, 23 pct. spiller to forskellige spil, og 15 pct. veksler mellem tre spil. Blandt de 16-34-årige spiller 23 pct. ét spil, 19 pct. spiller to forskellige spil, og 16 pct. tre spil.

Over hver fjerde (28 pct.) blandt de 16-34-årige spillere har spillet fire til seks forskellige digitale spil, mens det samme gør sig gældende for 16 pct. af de 35+ årige. 14 pct. af den yngre gruppe har spillet syv eller flere forskellige digitale spil, hvilket er ca. tre gange så mange sammenlignet med de 35+ årige, hvor kun 5 pct. har spillet syv eller flere spil.

Unge spiller især på mobil, computer eller konsol

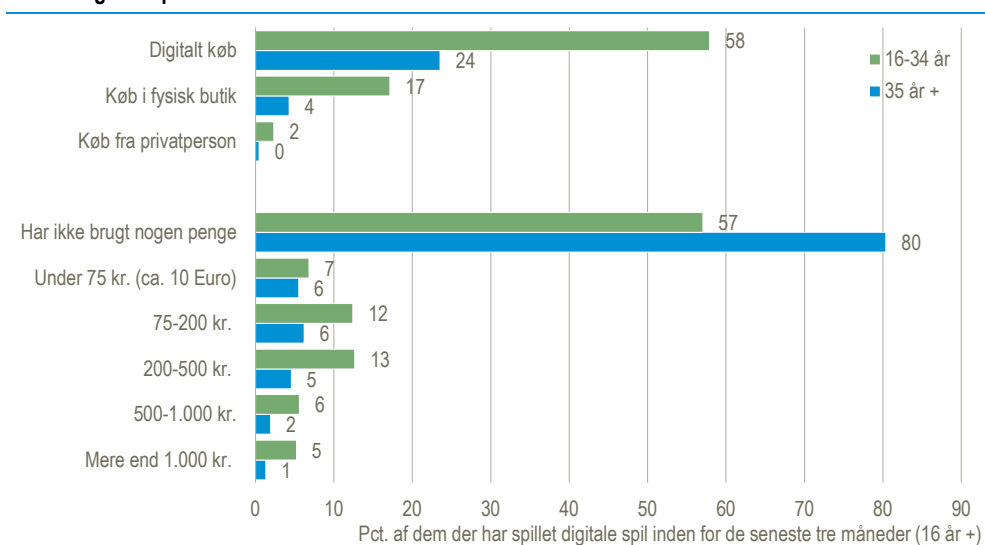
Enhederne som de 16-34-årige, der har spillet inden for de seneste tre måneder, oftest bruger, er smartphonen (39 pct.) og computeren (37 pct.). Det samme gør sig gældende blandt personer på 35 år og derover, hvor næsten hver anden (44 pct.)

oftest spiller på sin smartphone og næsten hver fjerde (23 pct.) spiller på sin computer. Størst er forskellen på de to aldersgruppers præferencer, når det kommer til spillekonsol eller tablet. Blandt de 16-34-årige spiller hver femte oftest på spillekonsol mod 6 pct. af de 35+ årige, mens det omvendt er hver fjerde 35+ årige, der spiller på en tablet mod 3 pct. af de 16-34-årige.

Unge bruger flere penge på digitale spil

I dag er et stort udvalg af digitale spil gratis at anskaffe, og det er afspejlet i danske spilleres køb af spil. Blandt de to aldersgrupper 16-34 år og 35 år eller derover har hhv. 57 og 80 pct. ikke brugt penge på spil inden for de seneste tre måneder. At betale for digitale spil er mere udbredt blandt de yngre. Godt hver tiende spiller i aldersgruppen 16-34 år har brugt mindst 500 kr. på spil i de seneste tre måneder. Den tilsvarende andel er 3 pct. blandt spillere på mindst 35 år. Hver ottende (13 pct.) mellem 15 og 35 år har brugt mellem 200-500 kr. på digitale spil. Blandt personer, der har rundet 35 år, er andelen 5 pct.

Køb af digitale spil i de seneste tre måneder. 2. kv. 2019



Kilde: www.statistikbanken.dk/kvuspil3.

Flest køber spil via online tjenester

Digitalt køb er ikke overraskende den mest udbredte måde at anskaffe sig nye spil på. Der er dog stor forskel på andelen af de 16-34-årige og 35+ årige, der køber spil digitalt. Af de 16-34-årige svarer 58 pct., at de har købt spil digitalt, fx via Steam, Google o.l., mens kun hver fjerde person, som er fyldt 35 år, har købt og downloadet spil digitalt. Køb i butik er den næstmest udbredte måde at købe spil.

eSport, spilleevents eller formelle spilarrangementer

I andet kvartal 2019 svarer blot 1 pct. af dem, der har spillet inden for de seneste tre måneder fra 16 år og opefter, at de har spillet digitale spil ved en *spilleevent eller et formelt spillearrangement*, fx LAN, turnering eller andet eSport arrangement, i perioden. To tredjedele af deltagere til spilleevents er mellem 15 og 35 år. Deltagelse på spilleevents tiltrækker mange flere mænd end kvinder. Mændene udgjorde fire ud af fem deltagere i andet kvartal 2019.

Mere information: Statistikbanken på www.dst.dk/stattabel/2559 og [emnesiden Kulturvaner](http://emnesiden.Kulturvaner).

Kilder og metoder: Oplysningerne kommer fra Kulturvaneundersøgelsen 2. kvartal 2019. Kulturvaneundersøgelsen gennemføres løbende mellem 1. juli 2018 og 1. juli 2020. Der spørges ca. 6.000 personer hvert kvartal. Statistikken for 2. kvartal 2019 er baseret på resultaterne fra 2.782 gennemførte interviews blandt et repræsentativt udsnit af befolkningen i alderen 16 år og over. Læs mere om kilder og metoder i [statistikdokumentationen](#).

Næste offentliggørelse: *Kulturvaner 3. kv. 2019* udkommer 3. december 2019.

Henvendelse: Agnes Tassy, tlf. 39 17 31 44, ata@dst.dk
Monika Bille Nielsen, 39 17 35 95, mbs@dst.dk