

2023
5. hluti

Börn og netmiðlar

Tölvuleikir



FJÓLMÍDLANEFND



MENNTAVÍSINDISÁSKRIFNINGUN

Börn og netmiðlar

5. hluti - Tölvuleikir

Mái 2024

Fjölmiðlanefnd

Menntavísindastofnun Háskóla Íslands

Höfundur: Ingibjörg Kjartansdóttir

Umsjón: Skúli B. Geirdal

ISBN: 978-9935-468-39-0

<https://doi.org/10.33112/IJGI9880>

INNGANGSORÐ	4
HELSTU NIÐURSTÖÐUR	5
FRAMKVÆMD	6
ÞÁTTTAKENDUR	7
TÖLVULEIKIR	8
Spilun tölvuleikja	
Mynd 5.1. Spilar þú tölvuleiki (með borð- eða fartölvu, Playstation, farsíma eða spjaldtölvu)?	8
Mynd 5.2. Spilar þú tölvuleiki? <i>Niðurstöður fyrir stelpur og stráka.</i>	8
Mynd 5.3. Hversu sammála eða ósammála ertu eftirfarandi?	9
Mynd 5.4. Hlutfall sem er sammála fullyrðingunum í liðum a til f. <i>Niðurstöður fyrir stelpur og stráka.</i>	11
Mynd 5.5. Hversu sammála eða ósammála ertu eftirfarandi?	12
Mynd 5.6. Hlutfall sem er sammála fullyrðingunum í liðum a til f. <i>Niðurstöður fyrir stelpur og stráka.</i>	13
Mynd 5.7. Hvaða tölvuleiki spilar þú mest. Svör þátttakenda í 4. - 7. bekk.	14
Mynd 5.8. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?	15
Mynd 5.9. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki? <i>Niðurstöður fyrir stelpur og stráka.</i>	15
Mynd 5.10. Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik?	16
Mynd 5.11. Spurðir þú foreldra þína um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik?	17
Mynd 5.12. Spurðir þú foreldra þína um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik? <i>Niðurstöður fyrir stelpur og stráka.</i>	17

Forsenda þess að hægt sé að þróa og bjóða upp á vandaða fræðslu fyrir börn og ungmenni er að gerðar séu kannanir með reglubundnum hætti á því hvernig börn og ungmenni nota fjölmiðla og samfélagsmiðla. Í síbreytilegum tækniheimi breytist notkun ört, sumir miðlar detta út og aðrir þróast og breytast. Með endurteknum rannsóknum er hægt að fylgjast með þeim breytingum sem verða á notkun samfélagsmiðla og nýta þær upplýsingar í fræðslu- og kynningarefni.

Á árinu 2021 var fyrsta rannsókn Fjölmiðlanefndar gerð í samstarfi við Menntavísindastofnun Háskóla Íslands. Það samstarf hefur reynst afar farsælt. Þá var ákveðið að leggja fyrir víðtæka spurningakönnun meðal grunn- og framhaldsskólanema á aldrinum 9-18 ára um allt land. Niðurstöður könnunarinnar voru kynntar í nokkrum hlutum og vöktu þær talsverða athygli þegar þær voru birtar.

Fjölmiðlanefnd hefur nú aftur fengið Menntavísindastofnun Háskóla Íslands til að leggja fyrir samskonar könnun. Hún byggir að mestu leyti á spurningum fyrri könnunar, auk þess sem búið er að bæta við fleiri spurningum, m.a. um líðan og áhættuhegðun ungs fólks. Könnunin sem framkvæmd var árið 2021 byggði á rannsókn sem upphaflega var unnin af norsku fjölmiðlanefndinni Medietilsynet. Að þessu sinni voru nokkrar spurningar teknar út og öðrum bætt við. Reynt var að finna jafnvægi milli þess að fylgja eftir spurningum sem yrðu samanburðarhæfar milli ára og að bæta við nýjum spurningum í takti við breytta notkun barna og ungmenna.

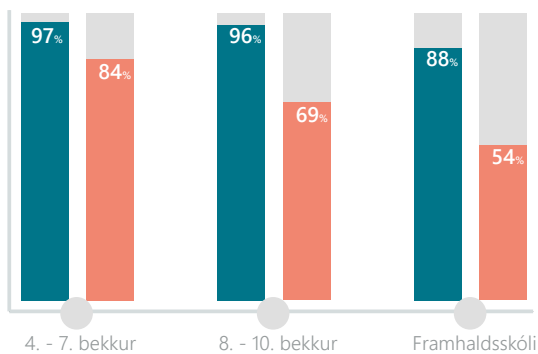
Jafnframt var ákveðið að hafa spurningalistann á íslensku, ensku og pólsku til að ná til þeirra barna sem ekki eru með íslensku að móðurmáli. Um síðustu áramót voru 16,6% landsmanna erlendir ríkisborgarar, þar sem Pólverjar eru langfjölmennastir, eða rúmlega þriðjungur allra erlendra ríkisborgara. Mikilvægt er að ná til sem flestra barna og ungmenna, einnig þeirra sem ekki eru með íslensku að móðurmáli til að fá heildarsýn yfir málaflokkinn.

Í byrjun árs 2024 færðist umsjón með framkvæmd SAFT-verkefnisins frá Heimili og skóla til Fjölmiðlanefndar. SAFT er vakningarátak um örugga og jákvæða tölvu- og nýmiðlanotkun barna og ungmenna á Íslandi. Þar sem Fjölmiðlanefnd hefur það lögbundna hlutverk að efla miðla- og upplýsingalæsi allra landsmanna á verkefnið vel heima hjá nefndinni. Þetta fyrirkomulag samræmist þeim áherslum sem mótaðar hafa verið á hinum Norðurlöndunum, að opinberar stofnanir sinni bæði rannsóknum og fræðslustarfi í miðla- og upplýsingalæsi. Niðurstöður þessarar könnunar munu því nýtast vel í því fræðslustarfi sem sinnt er undir merkjum SAFT, nú Netöryggismiðstöðvar Íslands.

Áfram verður tryggt að skólar, fræðasamfélagið og aðrir geti nálgast rannsóknargögn á aðgengilegu formi, að teknu tilliti til persónuverndarsjónarmiða. Vonast er til að niðurstöður könnunarinnar verði uppspretta frekari kannana og rannsókna á þessu sviði.

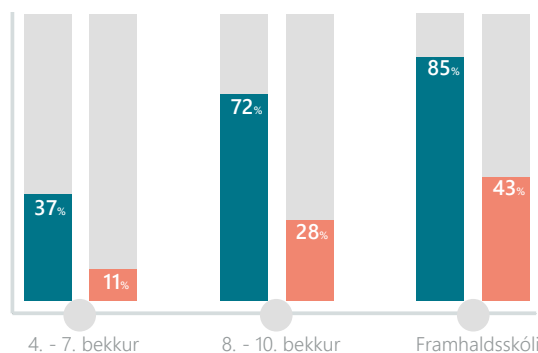
Elfa Ýr Gylfadóttir

Framkvæmdastjóri Fjölmiðlanefndar



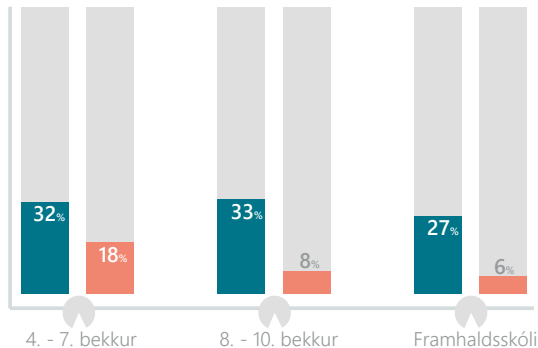
TÖLVULEIKIR

87% barna í 4. - 10. bekk grunnskóla og **65%** í framhaldsskóla spila tölvuleiki. Nokkuð fleiri strákar spila tölvuleiki en stelpur.



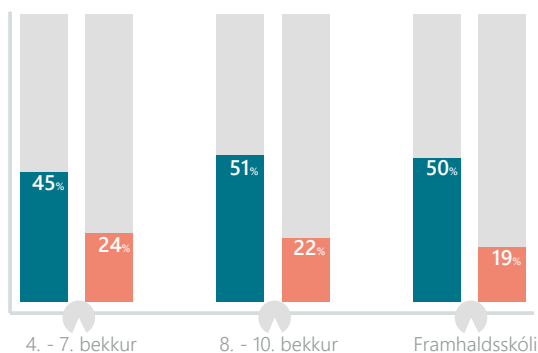
ALDURSTAKMÖRK

36% svarenda í 4. - 10. bekk og **57%** í framhaldsskóla hafa spilað tölvuleiki með **18 ára aldursmörkum**. Strákar er mun líklegri til þess en stelpur.*



TÍMI Í TÖLVULEIK

25% svarenda í 4. - 10. bekk og **15%** í framhaldsskóla eru sammála því að þeir **eyði miklum tíma í tölvuleiki**.*



LÆRA MIKIÐ AF LEIKJUM

37% svarenda í 4. - 10. bekk og **33%** í framhaldsskóla eru sammála því að þeir **læri mikið á að spila tölvuleiki**.*



*Birtingaskilyrði spurningar er að spila tölvuleiki.

Í þessari skýrslu eru birtar helstu niðurstöður könnunarinnar Börn og netmiðlar sem framkvæmd var seint á haustmisseri 2023. Könnunin náði til nemenda í grunn- og framhaldsskólum um land allt. Í fyrstu fyrirlögn 2021 var grunnur spurningalistans byggður á rannsókn norsku fjölmiðla-nefndarinnar Barn og media, en var að hluta til endurbættur í þessari umferð. Spurningalistinn var sendur til umsagnar Siðanefndar háskólanna um vísindarannsóknir.

Fyrirlögn könnunarinnar var rafræn með úrtaki skólanema á aldrinum 9 – 18 ára um land allt. Alls tóku 6.489 nemendur þátt, þar af voru 4.562 grunnskólanemar í 4. – 10. bekk og 1.927 framhaldsskólanemar. Könnunin var framkvæmd með nokkuð mismunandi hætti á skólastigunum tveimur.

Í þeim hluta könnunarinnar sem framkvæmdur var meðal grunnskólanema voru skólar slembivaldir í öllum landshlutum. Heimild var fengin hjá skólaskrifstofum viðkomandi sveitarfélaga til að hafa samband við skólastjóra innan umdæma þeirra. Grunnskólar sem tóku þátt voru 53 af 60 boðuðum skólum. Skólarnir sendu forsjáraðilum nemenda upplýsingabréf frá rannsakendum um fyrirhugaða könnun og þeim gefinn kostur á að hafna þátttöku. Könnunin var lögð fyrir grunnskólanemendur í kennslustund eftir settum verklagsreglum.

Fyrirlögn meðal nemenda framhaldsskóla var að nokkru leyti frábrugðin. Haft var samband við 32 framhaldsskóla á landinu öllu og samþykktu 25 þeirra þátttöku. Starfsmenn skóla sendu upplýsingar um fyrirhugaða könnun til forsjáraðila allra nemenda sem ekki höfðu náð 18 ára aldri. Netpóstur með fræðslu um könnunina og þátttökuhlekk var síðan sendur til allra nemenda sem voru 18 ára eða yngri og þátttöku í könnuninni hafði ekki verið hafnað. Skólarnir sendu út tvær ítrekanir til mögulegra þátttakenda.

Allir þátttakendur voru upplýstir um að þeim bæri engin skylda til að taka þátt í könnuninni, þeir mættu sleppa spurningum og/eða hætta þátttöku hvenær sem þeir vildu. Einnig var þeim greint frá því að ekki væri verið að afla neinna persónuupplýsinga.

Spurningalistar voru að meginstofni til þeir sömu, stysta útgáfan var fyrir nemendur í 4. bekk, en lengri listi var ætlaður nemendum í 5. – 7. bekk. Nemendur á unglíngastigi (8. – 10. bekk) og í framhaldsskólum fengu lengri spurningalista með fleiri efnisflokkum.

Tímabil fyrirlagnar var frá lokum október og fram í miðjan nóvember 2023. Niðurstöður fyrir grunnskólanema voru vigtaðar fyrir bekk og landssvæði, en fyrir framhaldsskólanema var vigtað eftir kyni og landssvæði.

ÞAKKIR

Við þökkum skólaskrifstofum og fræðslustjórum fyrir að veita skólunum leyfi til að taka þátt í könnuninni Börn og netmiðlar. Kennarar grunnskólanna sem samþykktu góðfúslega að sjá um könnunina og öll ungmennin sem svöruðu spurningalistanum eiga bestu þakkir skilið.

Skólameisturum framhaldsskólanna þökkum við fyrir að taka jákvætt í erindi okkar og aðstoða okkur við framkvæmd könnunarinnar meðal framhaldsskólanema.

Í töflunni hér á eftir má sjá fjölda þátttakenda í grunn- og framhaldsskólum flokkaða eftir kyni og bekk eða aldri. Þar sem niðurstöður könnunarinnar eru vigtaðar eftir kyni með viðmiðunartölum frá Hagstofu Íslands er aðeins möguleiki að birta niðurstöður fyrir stelpur og stráka.

GRUNNSKÓLI

Bekkir	Strákar		Stelpur		Stálp		Vildu ekki svara	
	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)
4. bekkur	281	46,1	300	49,3	8	1,3	20	3,3
5. bekkur	294	48,3	297	48,8	4	0,7	14	2,3
6. bekkur	282	46,4	308	50,7	6	1,0	12	2,0
7. bekkur	307	51,0	277	46,0	4	0,7	14	2,3
8. bekkur	424	53,0	356	44,5	9	1,1	11	1,4
9. bekkur	388	49,9	370	47,6	7	0,9	13	1,7
10. bekkur	371	52,8	307	43,7	7	1,0	18	2,6

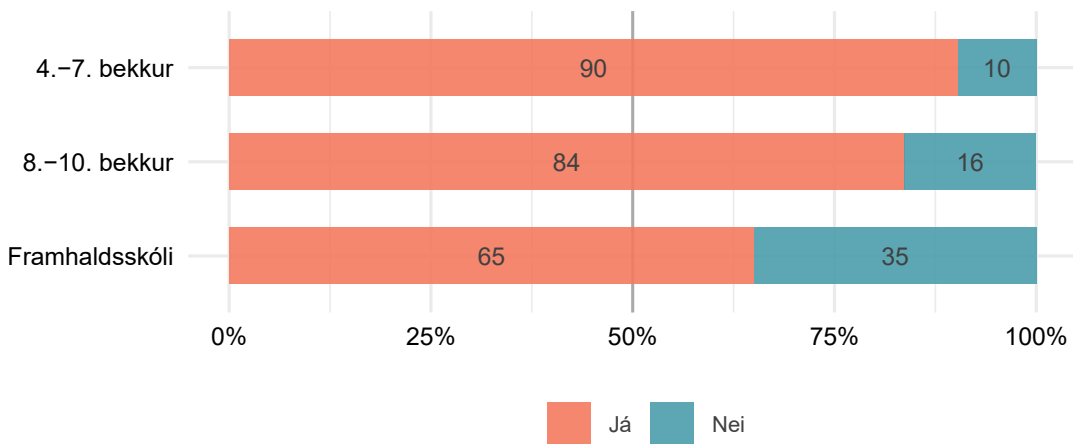
FRAMHALDSSKÓLI

Aldur	Strákar		Stelpur		Stálp		Vildu ekki svara	
	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)	fjöldi	(%)
<15 ára	4	26,7	8	53,3	2	13,3	1	6,7
15 ára	55	37,9	89	61,4	1	0,7		
16 ára	323	36,4	540	60,9	11	1,2	13	1,5
17 ára	205	30,2	450	66,4	16	2,4	7	1,0
18 ára	77	29,6	176	67,7			7	2,7

SPILUN TÖLVULEIKJA

Allir þátttakendur voru spurðir hvort þeir spiluðu tölvuleiki og þeir beðnir um að meta nokkrar fullyrðingar varðandi kosti og ókosti við tölvuleikjaspilun. Þeir þátttakendur sem spiluðu tölvuleiki fengu nokkrar spurningar til viðbótar.

Mynd 5.1. Spilar þú tölvuleiki (t.d. með borð- eða fartölvu, Playstation, farsíma eða spjaldtölvu)?
Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

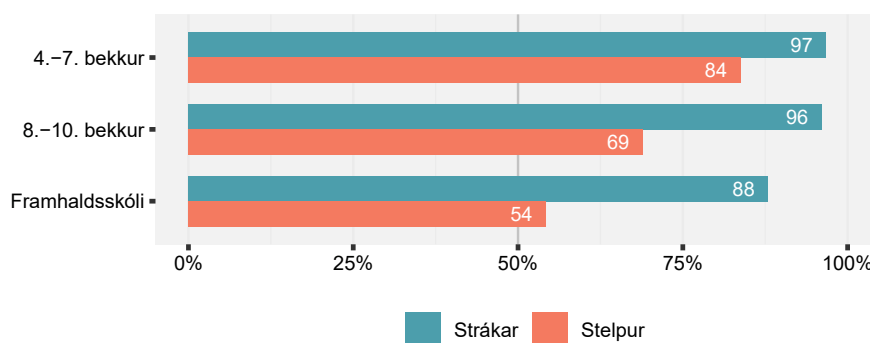


Langflestir þátttakendur í 4. - 7. bekk (90%) spiluðu tölvuleiki en með hækkandi aldri fækkaði þeim hlutfallslega sem spiluðu tölvuleiki, mynd 5.1.

Mynd 5.2 sýnir að nokkuð fleiri strákar en stelpur spila tölvuleiki og með hækkandi aldri færkar stelpum meira en strákum sem spila tölvuleiki. Í framhaldsskóla eru rúmlega helmingur stelpna sem spila tölvuleiki en 88% stráka.

Mynd 5.2. Spilar þú tölvuleiki?

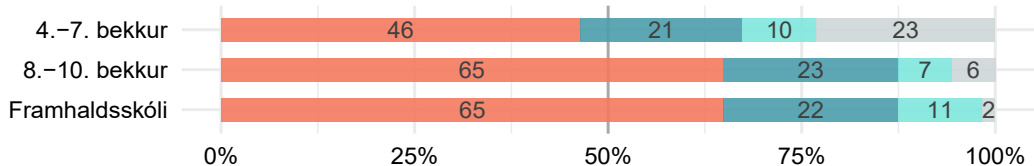
Niðurstöður fyrir stráka og stelpur flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



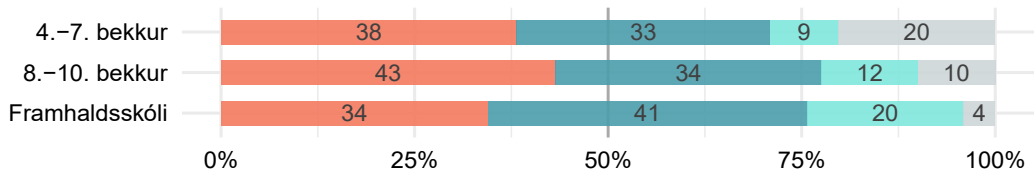
Mynd 5.3. Hversu sammála eða ósammála ertu eftirfarandi?

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

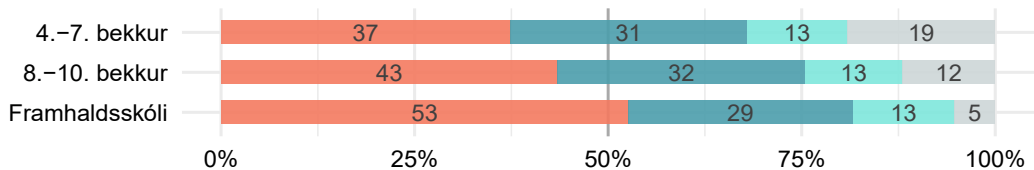
a) Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku



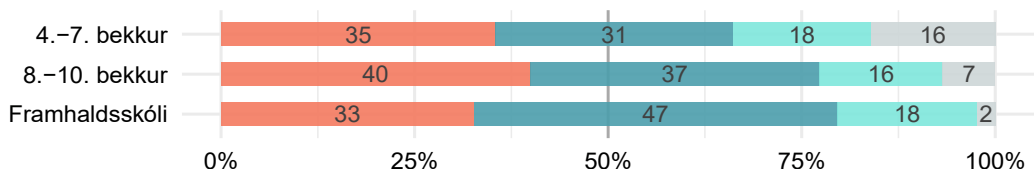
b) Tölvuleikir eru félagslegir og auðvelda mér að eiga í samskiptum við vini mína



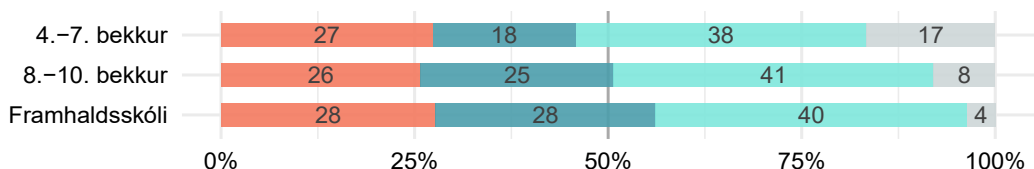
c) Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur



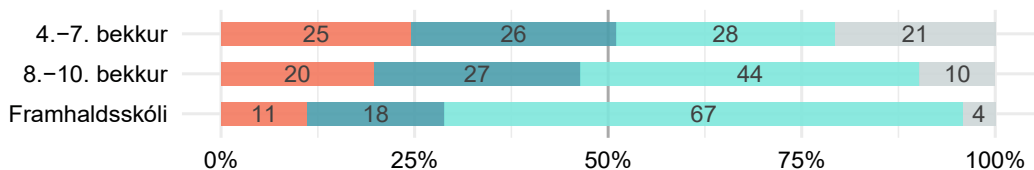
d) Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki



e) Ég eignast nýja vini í gegnum tölvuleiki



f) Foreldrum mínum finnst ég spila of mikið tölvuleiki

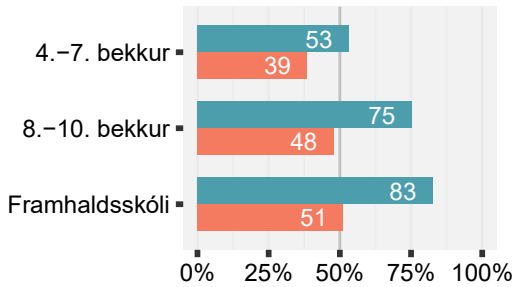


Þeir þátttakendur sem spiluðu tölvuleiki fengu nokkrar fullyrðingar um tölvuleikjaspilun og voru spurðir hversu sammála eða ósammála þeir væru, mynd 5.3.

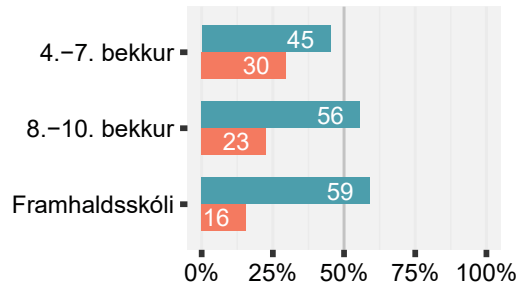
- a) Um 65% þátttakenda á unglinga- og framhaldsskólastigi voru sammála því að spilun tölvuleikja bætti kunnáttu þeirra í ensku. Í 4. – 7. bekk var hlutfallið aðeins lægra eða 46%.
- b) Nemendur í 8. – 10. bekk voru líklegastir til að finna tölvuleikir auðveldi sér að eiga í samskiptum við vini sína (43%). Ekki var mikill munur eftir skólastigum en lægst var hlutfallið í framhaldsskóla (34%) en á meðal 4. – 7. bekkina var hlutfallið 38%.
- c) Með hækkandi aldri voru hlutfallslega fleiri sem voru sammála því að tölvuleikir væru góðir til að upplifa sögur. Í yngsta aldurshópnum var hlutfallið 37% en komið yfir helming í framhaldsskóla (53%).
- d) Rúmur þriðjungur þátttakenda var sammála því að þeir lærðu mikið af því að spila tölvuleiki. Ekki var mikill munur milli skólastiga.
- e) Rúmur fjórðungur þátttakenda var samþykktur því að hafa eignast nýja vini gegnum tölvuleiki. Óverulegur munur var milli aldurshópa.
- f) Með hækkandi aldri fækkaði þeim sem voru sammála því að foreldrar þeirra teldu þau spila of mikið tölvuleiki. Í yngsta hópnum voru 25% samþykkt fullyrðingunni en meðal þátttakenda í framhaldsskóla var hlutfallið 11%.

Mynd 5.4. Hlutfall stráka og stelpna sem eru sammála fullyrðingunum í liðum a til f. Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

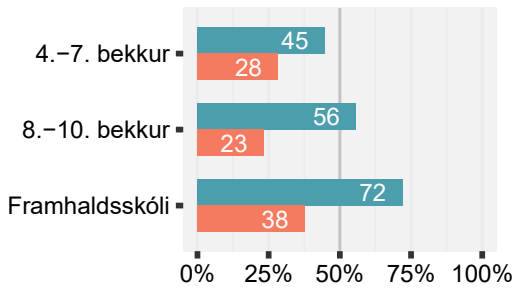
a) Tölvuleikir bæta kunnáttu mína í ensku



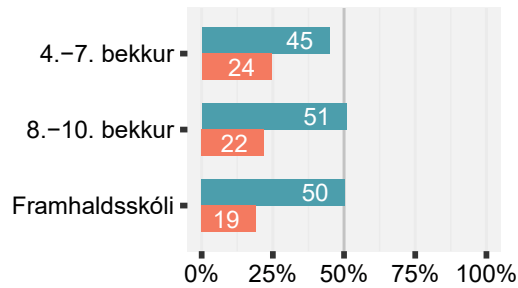
b) Tölvuleikir eru félagslegir og auðvelda mér að eiga í samskiptum við vini mína



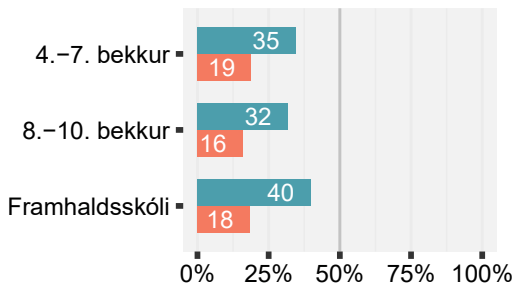
c) Tölvuleikir eru góðir til að upplifa sögur



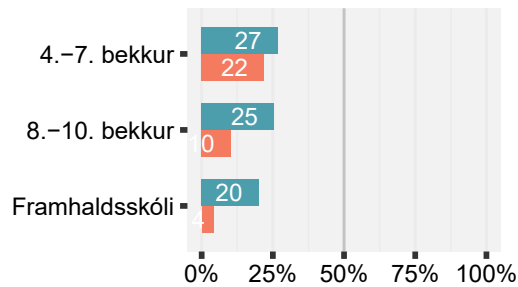
d) Ég læri mikið af því að spila tölvuleiki



e) Ég eignast nýja vini í gegnum tölvuleiki



f) Foreldrum mínum finnst ég spila of mikið tölvuleiki



■ Strákar ■ Stelpur

Að ofan má sjá niðurstöður fyrir stráka og stelpur sem spila tölvuleiki, mynd 5.4. Aðeins er sýnt hlutfall þeirra á myndinni sem eru sammála fullyrðingunum.

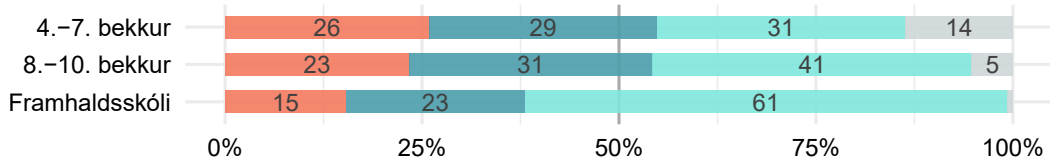
Nokkuð fleiri strákar en stelpur í öllum liðum a til f, eru sammála fullyrðingunum. Strákum og stelpum fjölgar með hækkandi aldri sem eru sammála því að tölvuleikir hjálpi þeim að læra ensku, liður a. Strákum fjölgar lítillega en stelpum fækkar með hækkandi aldri, sem eru sammála því að tölvuleikir auðveldi samskipti við vini, liður b. Þá fækkar strákum og stelpum með hækkandi aldri sem eru sammála því að foreldrar þeirra telji þau spila of mikið tölvuleiki, liður f.

Mynd 5.5. Hversu sammála eða ósammála ertu eftirfarandi?

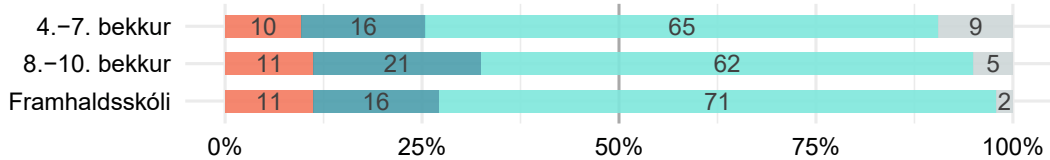
Birtingarskilyrði er að spila tölvuleiki.

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

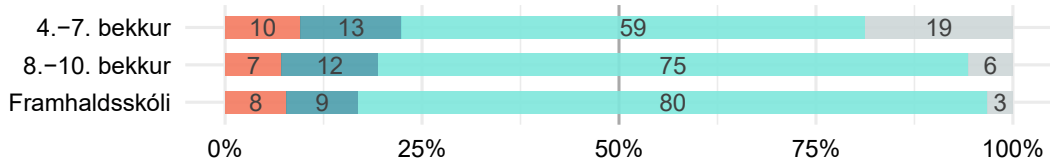
a) Ég eyði miklum tíma í tölvuleiki



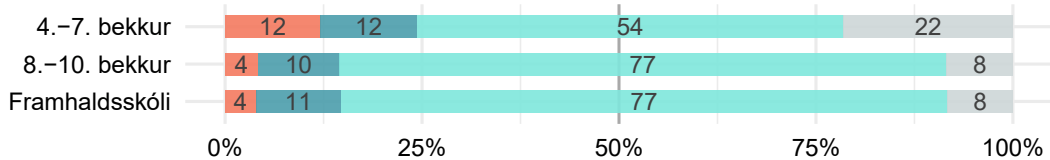
b) Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki



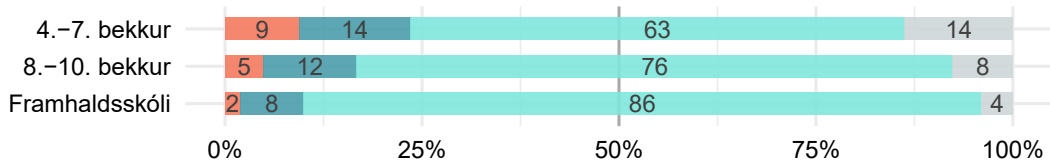
c) Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment



d) Leiðinleg komment í tölvuleikjum valda mér oft leiða



e) Vinir mínir skilja mig oft út undan í tölvuleikjum



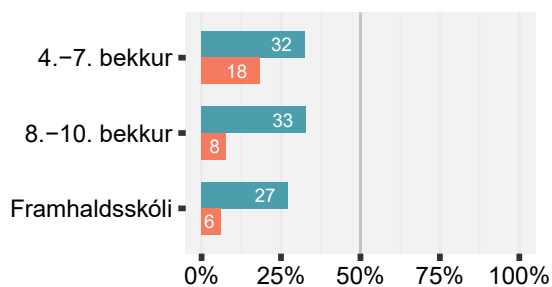
Mynd 5.5 sýnir svör þeirra sem spila tölvuleiki við fimm fullyrðingum. Niðurstöðunum er ráðað þannig að flestir eru sammála í efsta liðnum (a) en fæstir neðsta liðnum (e) þar sem spurt er hvort þátttakendur séu sammála eða ósammála því að vinir þeirra skilji þá út undan í tölvuleikjum. Meirihluti svarenda er ósammála öllum fullyrðingunum fyrir utan grunnskólanemendur í fullyrðingunni um að þeir eyði miklum tíma í tölvuleiki (a).

Mynd 5.6. Hlutfall stráka og stelpna sem eru sammála fullyrðingunum í liðum a til f.

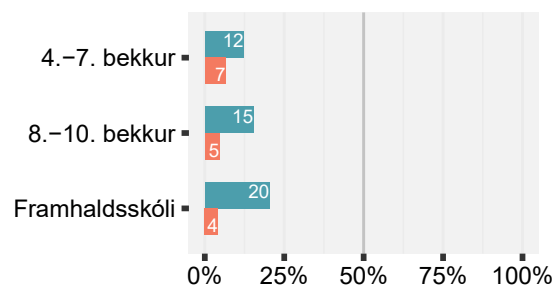
Birtingarskilyrði er að spila tölvuleiki.

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

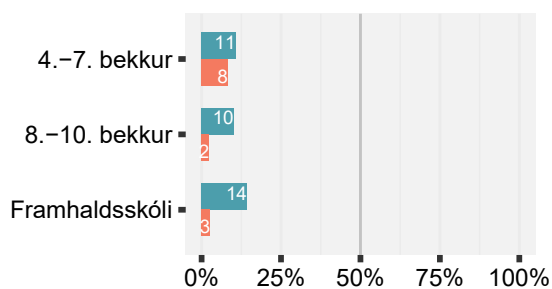
a) Ég eyði miklum tíma í tölvuleiki



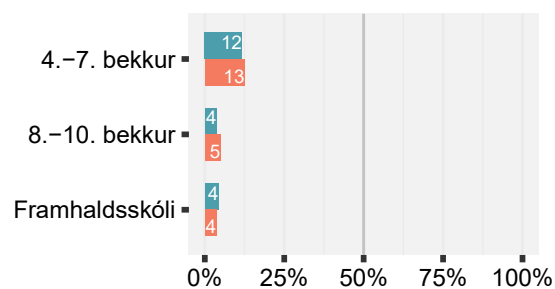
b) Ég eyði miklum peningum í tölvuleiki



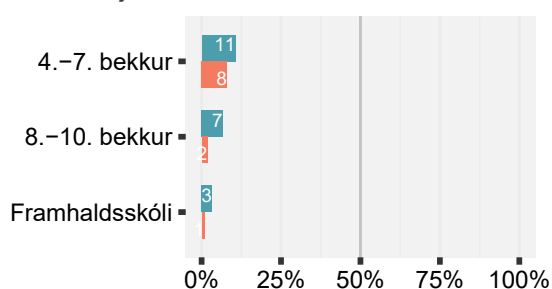
c) Þegar ég spila tölvuleiki á netinu, fæ ég oft leiðinleg komment



d) Leiðinleg komment í tölvuleikjum valda mér oft leiða



e) Vinir mínir skilja mig oft út undan í tölvuleikjum



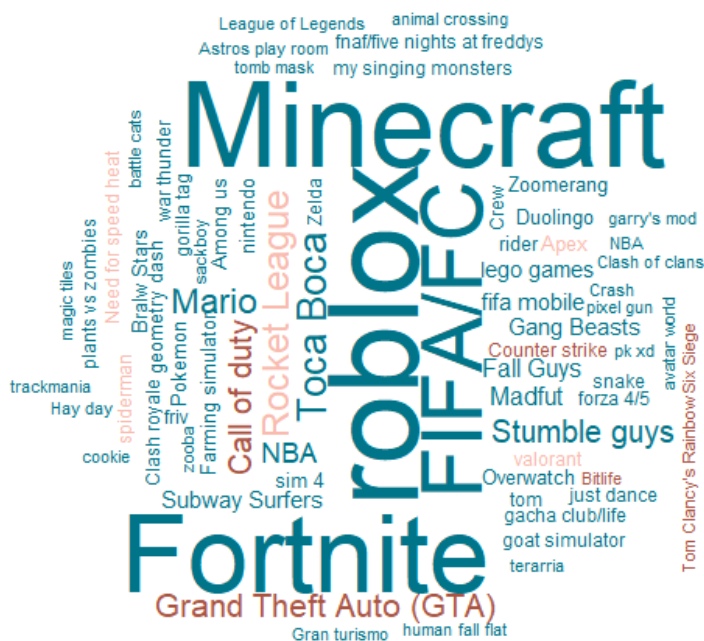
Hlutfallslega fleiri strákar en stelpur voru sammála fullyrðingunum fimm hér að ofan ef undan er skilinn liður d, þar sem hlutfall var mjög svipað hjá stelpum og strákum sem fengu leiðinleg komment í tölvuleikjum. Hlutfallið er mjög lágt og fáir einstaklingar þar að baki.

Strákum fjölgar með hækkandi aldri sem eyða miklum peningunum í tölvuleikjum. Í framhaldsskóla voru 20% stráka sem spila tölvuleiki að eyða miklum peningum í leikina.

Mynd 5.7. Hvaða tölvuleiki spilar þú mest. Svör þátttakenda í 4. - 7. bekk.
Niðurstöður flokkaðar eftir aldursviðmiðum tölvuleikja

Aldursviðmið

- Undir 13 ára eða engin viðmið
- 13 ára og eldri
- 18 ára og eldri

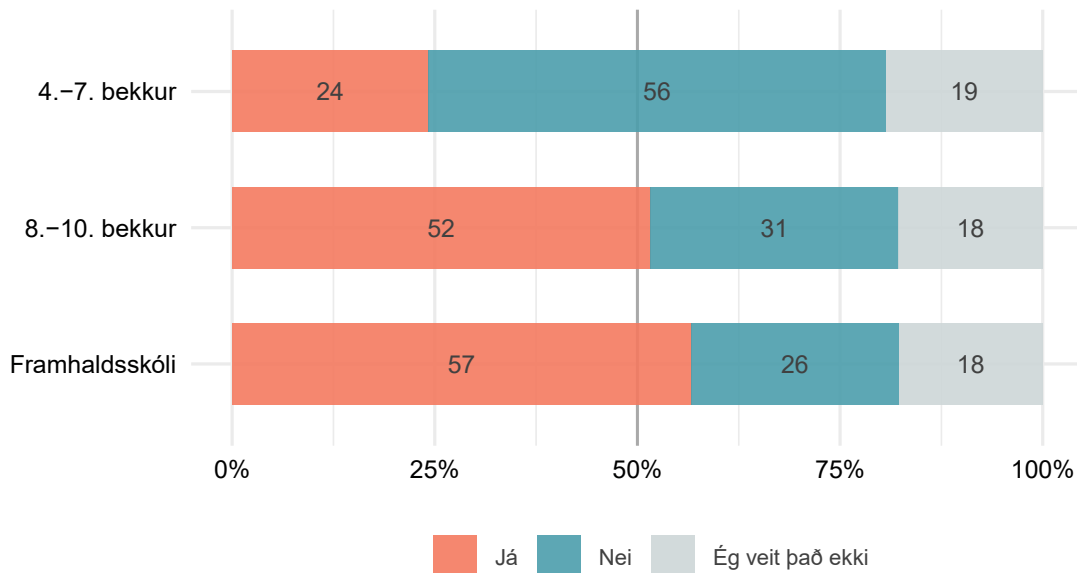


Orðaskýsmyndin hér á ofan sýnir þá tölvuleiki sem þátttakendur í 4. - 7. bekk tiltóku í opnu svari þegar þeir voru beðnir að nefna þrjá helstu tölvuleikina sem þeir spiluðu, mynd 5.7. Því stærra og meira áberandi sem orðið er, því oftar er það nefnt í svörunum. Litur á heiti tölvuleikjanna gefur til kynna aldursviðmið leikjanna. Alls nefndu þátttakendur um 350 leiki en á myndinni eru aðeins birtir algengustu leikirnir.

” Roblox spila það samt aldrei

Mynd 5.8. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

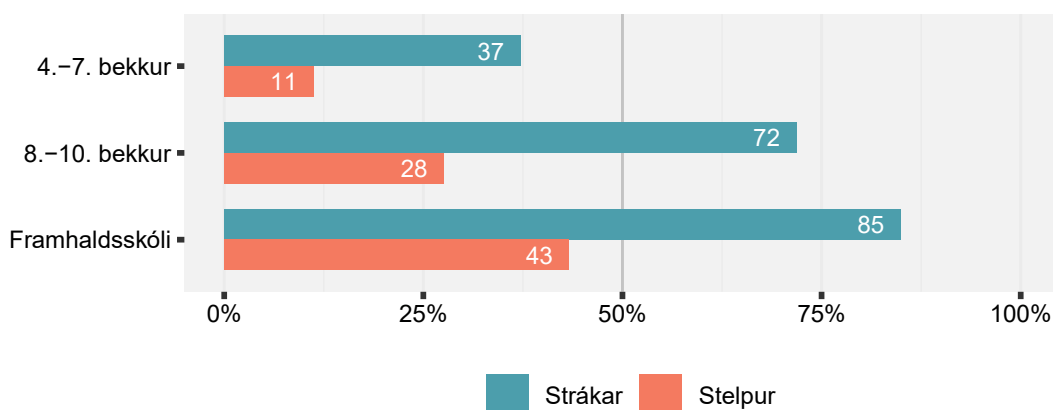


Spurninguna á mynd 5.8 fengu allir þátttakendur og þar með einnig þeir sem ekki sögðust spila tölvuleiki. Það kemur ekki á óvart að með hækkandi aldri fari hlutfall þeirra sem hafa spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki vaxandi. Tæplega 20% svarenda á öllum aldri vissu ekki hvort þeir hefðu spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki.

Á mynd 5.9 má sjá að strákar eru mun líklegri en stelpur til að hafa spilað leiki með aldursviðmiði 18 ára og eldri. Í 4. - 7. bekk höfðu tæplega fjórir af hverjum tíu strákum spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki. Í 8. - 10. bekk var hlutfallið orðið sjö af hverjum tíu strákum sem höfðu spilað leiki með 18 ára aldurstakmarki.

Mynd 5.9. Hefur þú spilað tölvuleiki með 18 ára aldurstakmarki?

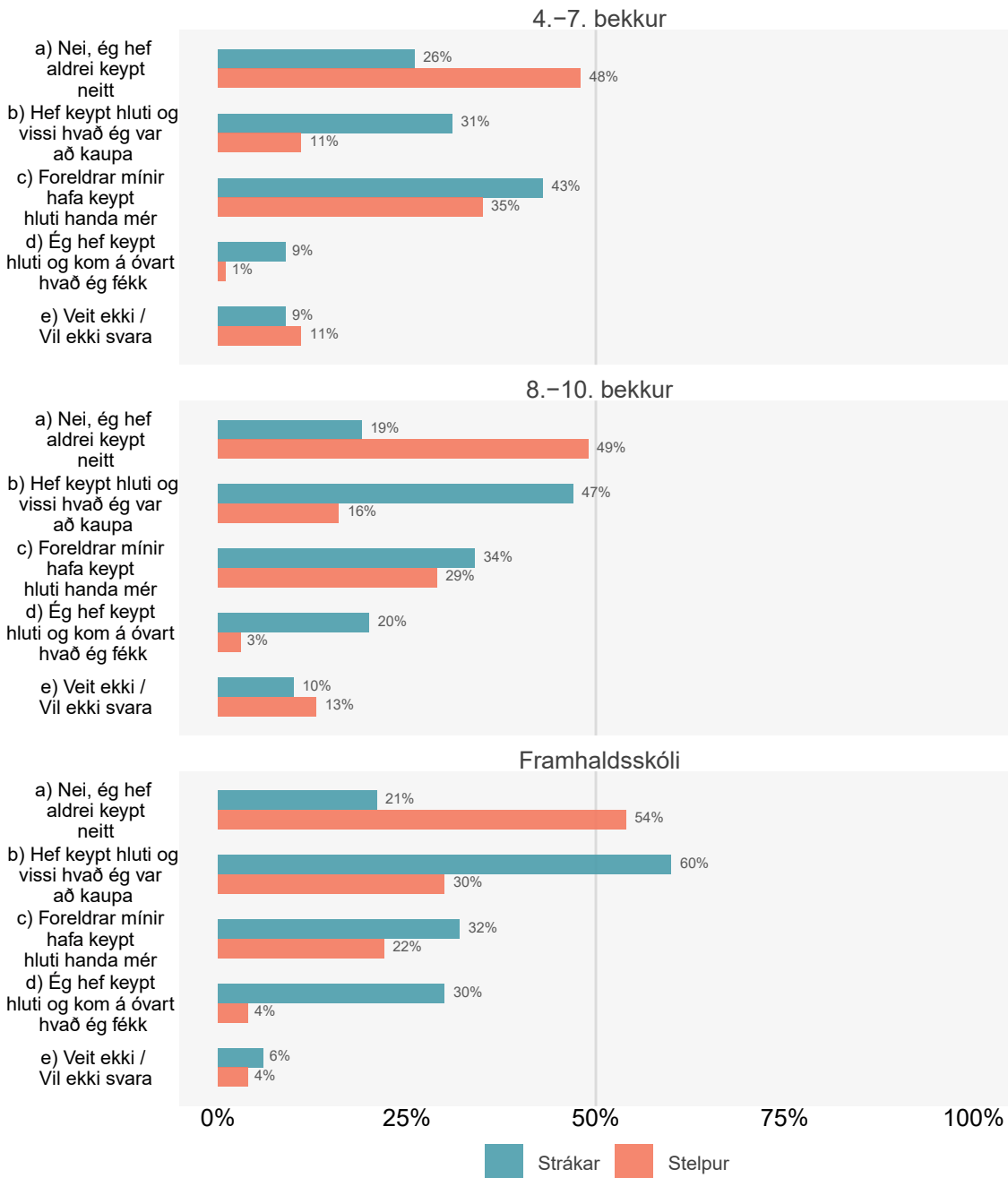
Niðurstöður fyrir stráka og stelpur flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Næstu spurningu fengu aðeins þeir sem spiluðu tölvuleiki. Í spurningum voru engin tímamörk, þ.e.a.s. umrædd viðskipti gætu hafa farið fram jafnvel þegar þátttakandi var á yngra skólastigi.

Mynd 5.10. Hefur þú keypt eitthvað með alvöru peningum í tölvuleik?

Fjölvalsspurning. Niðurstöður fyrir stráka og stelpur flokkaðar eftir skólastigum.

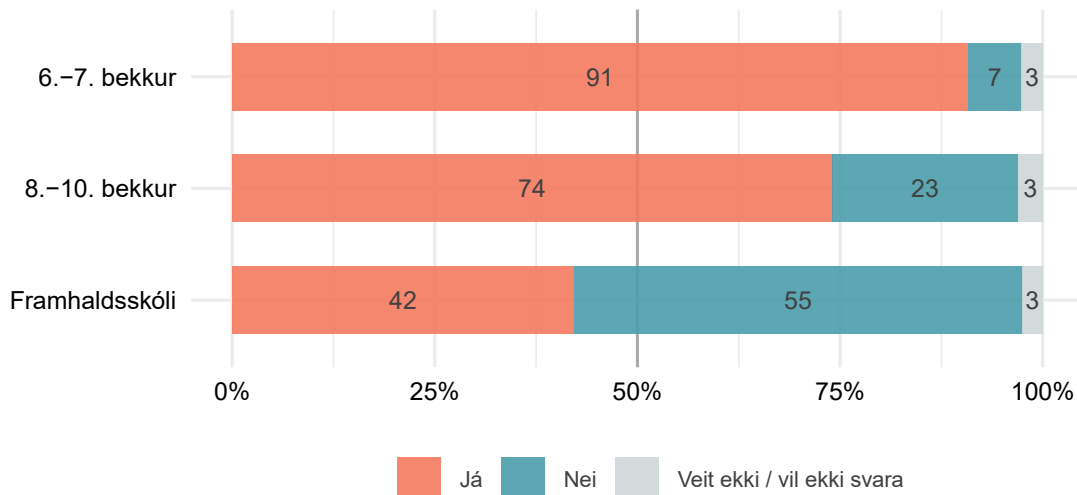


a) Næstum helmingur stelpna sem spila tölvuleiki höfðu aldrei keypt neitt með peningum í leikjunum. Hlutfallið var mun lægra hjá strákunum. b) Strákar voru því mun líklegri til að hafa keypt hlut sem þeir vissu hvað þeir voru að kaupa og einnig að það hefði komið á óvart hvað þeir hefðu fengið í viðskiptunum (d). c) Strákar voru líklegri en stelpur til að segja að foreldrar þeirra hafi keypt eitthvað fyrir þá í tölvuleikjum. Sjá nánar mynd 5.10.

Mynd 5.11. Spurðir þú foreldra þína um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik?

Birtingarskilyrði er að hafa keypt eitthvað í tölvuleik.

Niðurstöður flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.



Spurningin á mynd 5.11 og 5.12 var aðeins lögð fyrir þá þátttakendur sem höfðu keypt eitthvað í tölvuleik. Langflestir strákar og stelpur í 6. og 7. bekk höfðu spurt foreldra sína áður en þau keyptu eitthvað í tölvuleik en þeim fækkaði með hækkandi aldri. Í framhaldsskóla voru 42% sem höfðu spurt foreldra sína.

Á grunnskólastigi var aðeins líklegra að strákar hefðu spurt foreldra sína en stelpur. Munur milli stráka og stelpna jókst og snerist við í framhaldsskóla en þá voru 51% stelpna sem höfðu spurt en 37% stráka, mynd 5.12.

Mynd 5.12. Spurðir þú foreldra þína um leyfi síðast þegar þú keyptir eitthvað í tölvuleik?

Niðurstöður fyrir stráka og stelpur flokkaðar eftir skólastigum. Tölur á mynd eru hlutfallstölur.

