

Den svenska gamern 2023

SAMSUNG

Vi har tagit tempen på den svenska gamern

Att svenskarna tycker om spel är ingen nyhet. Men varför, hur ofta och på vilket sätt spelar egentligen den svenska gamern 2023?

På uppdrag av Samsung har Sifo genomfört en undersökning bland 1000 vuxna svenskar i åldrarna 18–79 för att djupdyka i spelvanorna 2023.



Så mycket spelar svenskarna 2023

Svenskarna spelar som aldrig förr. Men hur många timmar spenderar vi på gaming, egentligen?

Trots att unga spenderar flest timmar framför skärmen, så kryper spelandet upp i åldrarna i takt med att de digitala generationerna växer upp och blir äldre. När Samsung tar tempen på spelvanorna visar det sig att över samtliga åldersgrupper spelar 44 procent av svenskarna på en veckobasis.

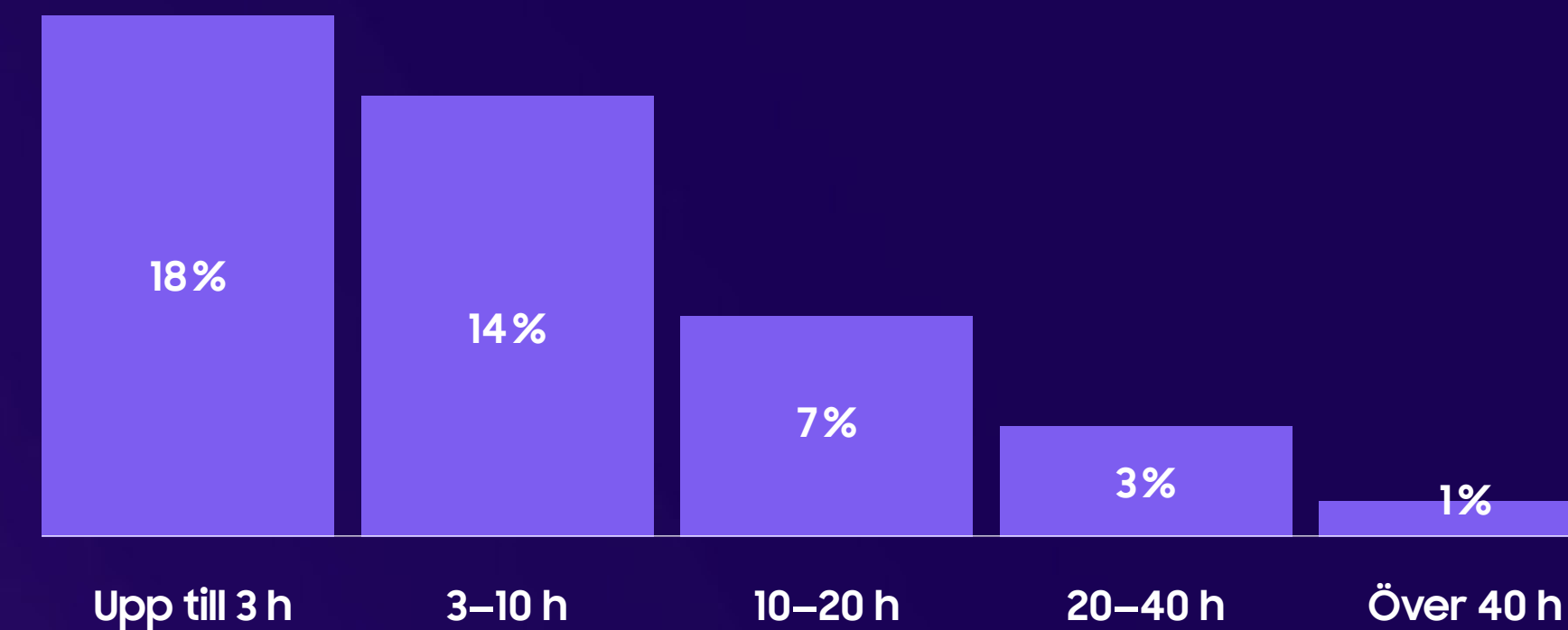
Hur många av svenskarna spelar?

44% av svenskarna är gamers* **76%** av svenskarna mellan 19–29 år är gamers

*Gamear vanligtvis varje vecka

Hur många timmar spelar svensken i veckan?

(På PC eller videokonsole)



1 av 10
svenskar gamear
minst 10 timmar
i veckan

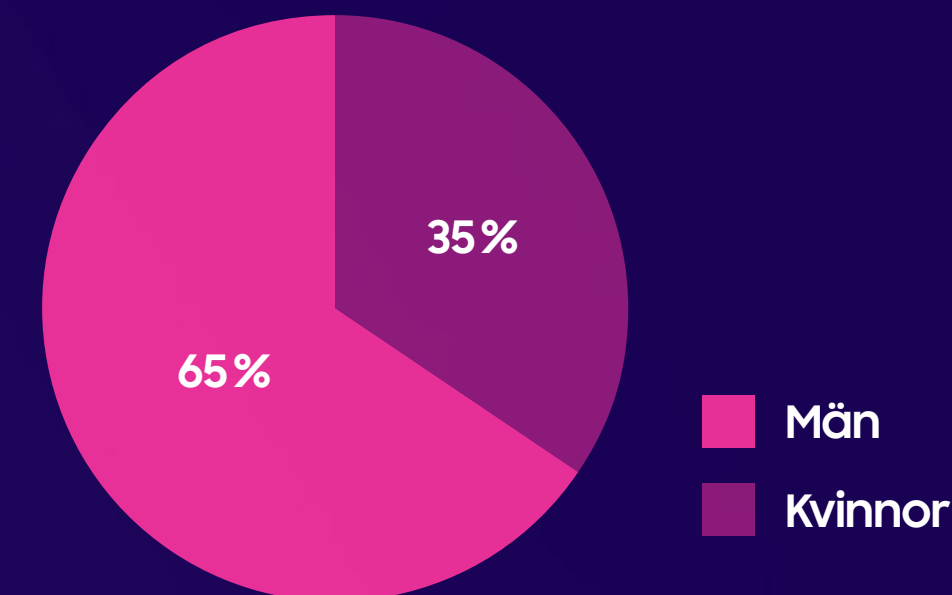
Bland unga gamear **23%** minst 10 timmar i veckan

Så ser den svenska gamern ut 2023.

Enligt vår undersökning spelar unga män fortfarande mest. Men att alla gamers är singelkillar i tonåren är en förlegad bild som inte riktigt stämmer 2023. Spelintresset har spridit sig till flera grupper, och idag har kontrollen plockats upp av både tjejer och killar, unga och gamla, singlar och föräldrar.

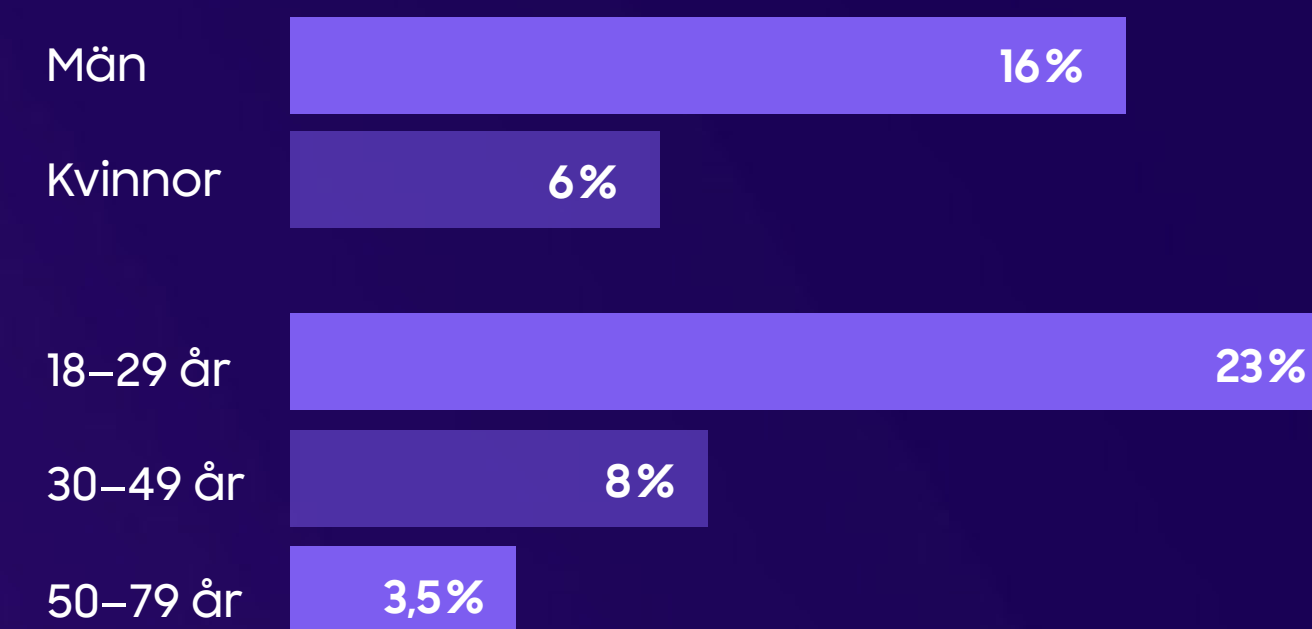
Vem som helst kan alltså vara en gamer! Även om vissa grupper spelar mer än andra...

Så ser könsfördelningen ut bland svenska gamers. (På PC eller videokonsole)



Vilka är de mest dedikerade spelarna?

Andel av olika grupper som spelar minst 10h i veckan



Civilstånd bland svenska gamers:

Är gifta	28%
Är singlar och bor ensamma	25%
Är sambos	24%
Är singlar som bor hemma hos förälder/föräldrar	11%
Är separerade/skilda	8%
Är sörbos	3%
Är änka/änkling	1%

En fjärdedel
(24 %) av de
som spelar bor
i ensamhushåll

Därför spelar vi

Det finns många bra skäl att spela, och varje individ har sin personliga motivation. Enligt vår undersökning handlar det oftast om underhållning, avkoppling eller att stänga bort vardagen en kort stund.

Men det visar sig också att anledningen bakom spelandet ofta hänger ihop med vår ålder—yngre svenskar spelar för att träffa nya och gamla vänner, medan gamers över 65 tenderar att spela för att slappna av.

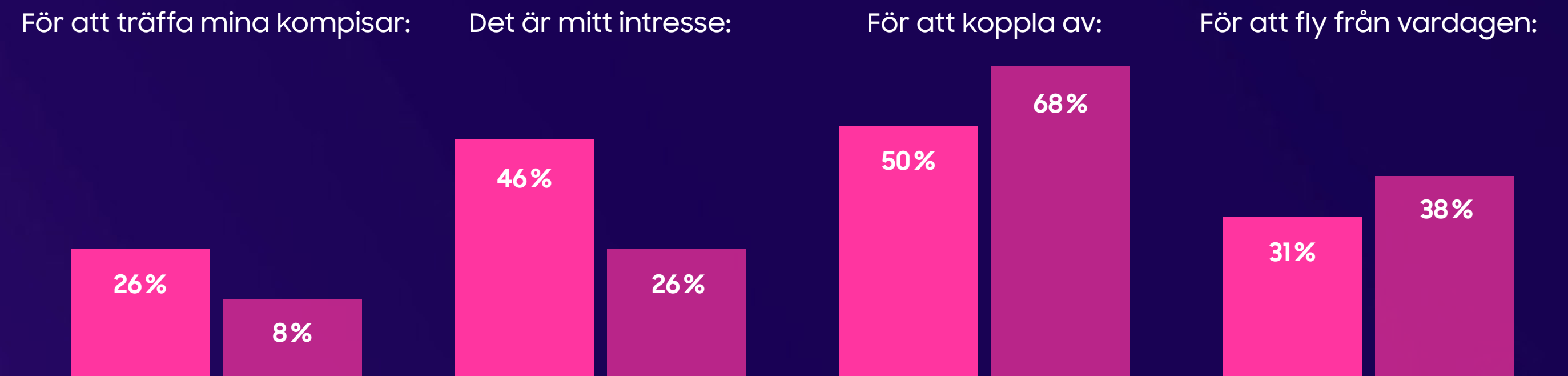
Varför gamear svenskarna?

För att det är underhållande	59%
För att koppla av	55%
För att fly från min vardag	31%
För att träffa mina kompisar online	18%
För att träffa nya kompisar online	14%
Jag vill inte, men kan inte låta bli	5%



Unga och äldre spelar av olika anledningar:

Anledningar bland unga (18–29) vs. äldre (50–64)

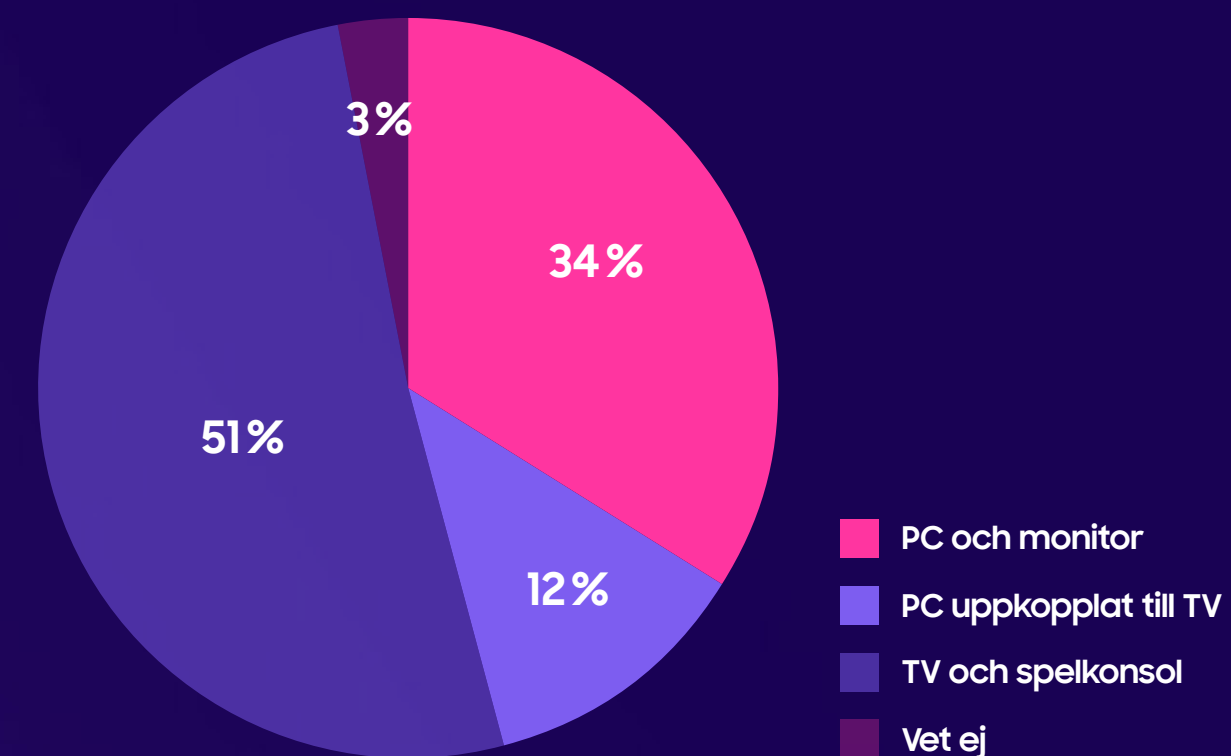


Dator vs. TV och prylarna därtill

En tydlig vattendelare i spelvärlden är huruvida du spelar på datorn eller på TV:n. Mellan de två grupperna kan vi hitta fler skillnader i beteendemönster och spelvanor—framförallt ser vi att TV-spelarna gamear mer sporadiskt och avslappnat, medan fler PC-spelare kategoriseras som s.k Hardcore gamers som spelar frekvent och mycket. Gruppen som spelar framför datorn är också relativt homogen jämfört med soffgamers, som varierar mer i ålder, kön och civilstatus.

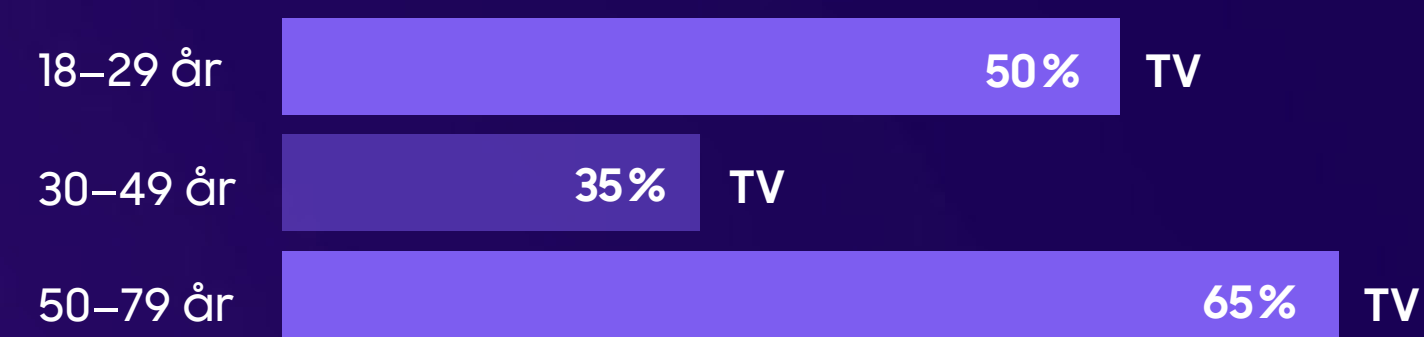
En annan insikt är att den materialistiska aspekten av gaming fortfarande är synlig—spelandet är och förblir en materialsport!

Gaming på dator vs. TV – vad spelar svenskarna helst på?



Äldre gamear helst med PC & Monitor:

Andel som föredrar att spela datorspel framför TV-spel



Detta anser svenska gamers vara det viktigaste för spelupplevelsen:

Bra upplösning	61%
Bra tangentbord/kontroll	42%
Bra ljudsystem	41%
Så stor skärm som möjligt	35%
Skön gamingstol	34%

Hardcore-gamers spelar på PC medan TV-spel dominerar inom casual gaming:



Tack för att ni läste!

Om Samsung

Samsung Electronics Co., Ltd. inspirerar världen och formar framtiden med innovativa idéer och teknologi. Samsung omdefinierar världen för tv, smartphones, wearables, tablets, vitvaror, nätverkssystem, minne, halvledare samt LED-lösningar. För att upptäcka mer besök det officiella nyhetsrummet news.samsung.com

Om undersökningen

Rapporten är baserad på en undersökning genomförd av Kantar Sifo, på uppdrag av Samsung, i Sverige under perioden 7–14 februari 2023. Undersökningen genomfördes genom webbintervjuer, med 1002 svarande svenskar mellan 18–79 år.

