



E-SPORTSTITTANDE I SVERIGE ÅR 2012-2020

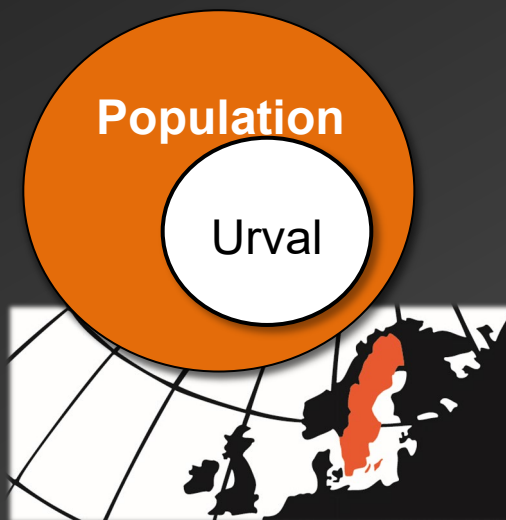
RESULTAT FRÅN SOM-UNDERSÖKNINGARNA

(S)amhälle (O)pinion (M)edier

- SOM-institutet är ett **forskningsinstitut** vid Göteborgs universitet
- SOM-institutet genomför **återkommande undersökningar** av befolkningens medie- och fritidsvanor, hälsa, värderingar och attityder

Enkätundersökning: Nationella SOM-undersökningen

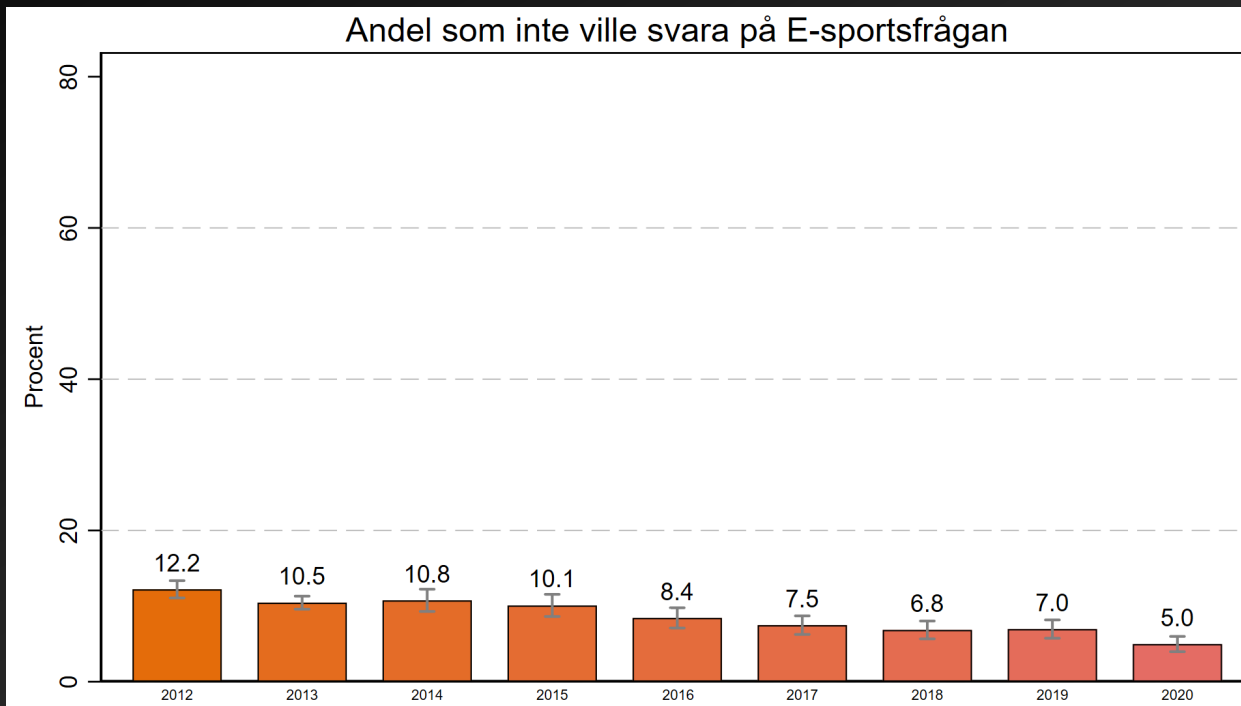
- Storskalig enkätundersökning som genomförts varje höst sedan 1986
- Pappersenkäter på mellan 8 och 16 sidor, skickade med **post** till ett **slumpmässigt urval** 16–85 åringar folkbokförda i Sverige
- År 2020 bjöds **21,000 personer** in att delta och hälften fyllde i enkäten
- Frågor om Samhälle, Opinion, Media, **och E-sportstittande!**





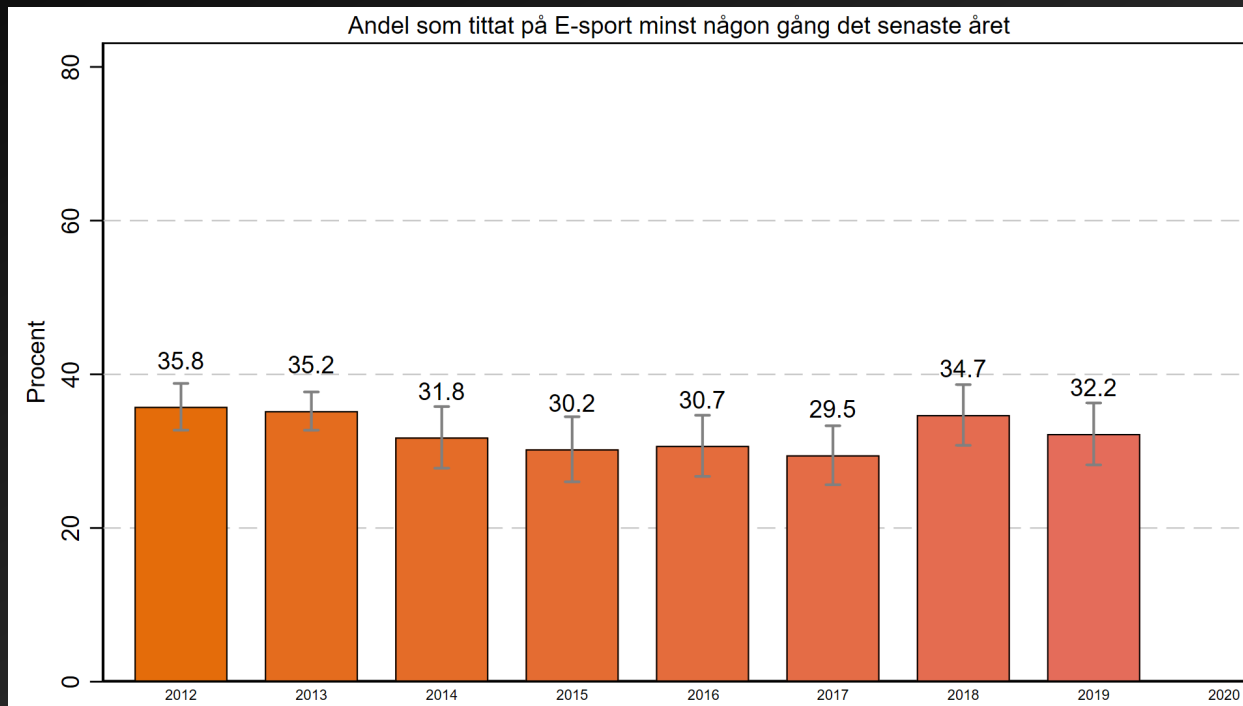
Resultat

Kännedomen om E-sport ökar över tid (äldre ökat mest i kännedom)

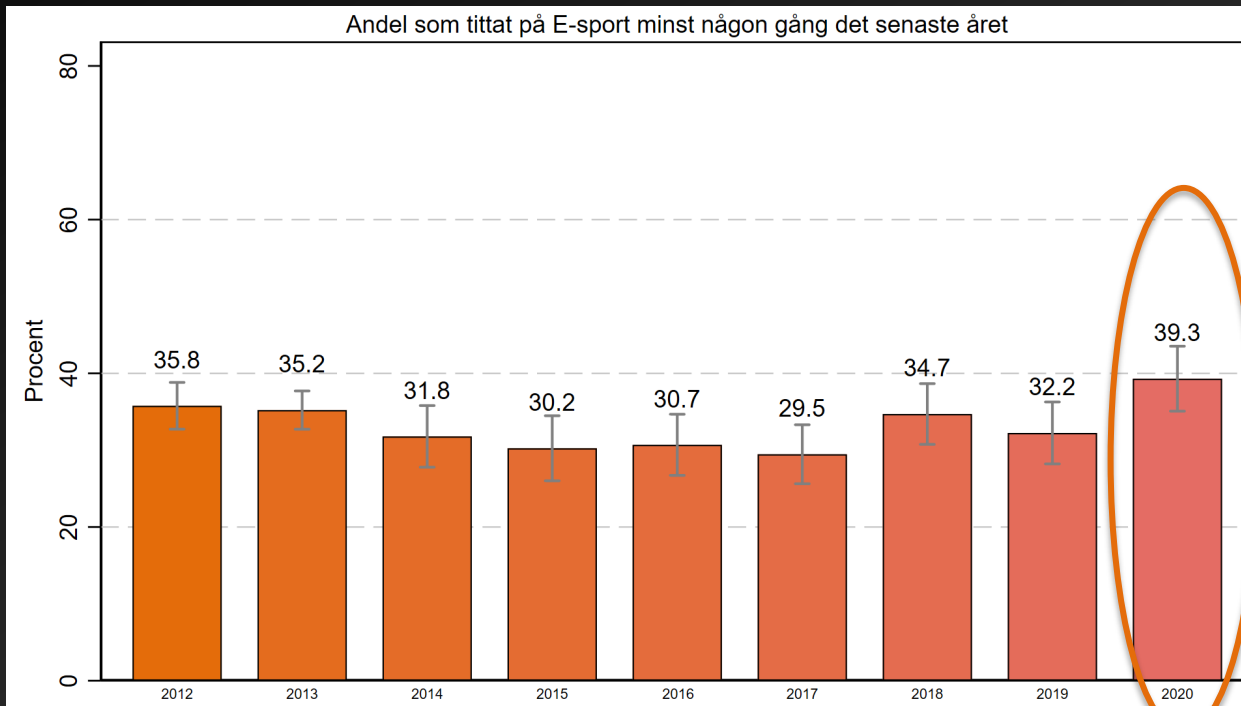


- Många äldre uppvisar låg kännedom om E-sport.
- De äldre (60+ och äldre) som svarar på frågan verkar ibland missförstå vad frågan handlar om.
Verkar möjligt att de tror E-sport är att ha tittat på traditionell sport på internet.
- Vi kommer att fokusera på de som är 40 år eller yngre i resten av presentationen

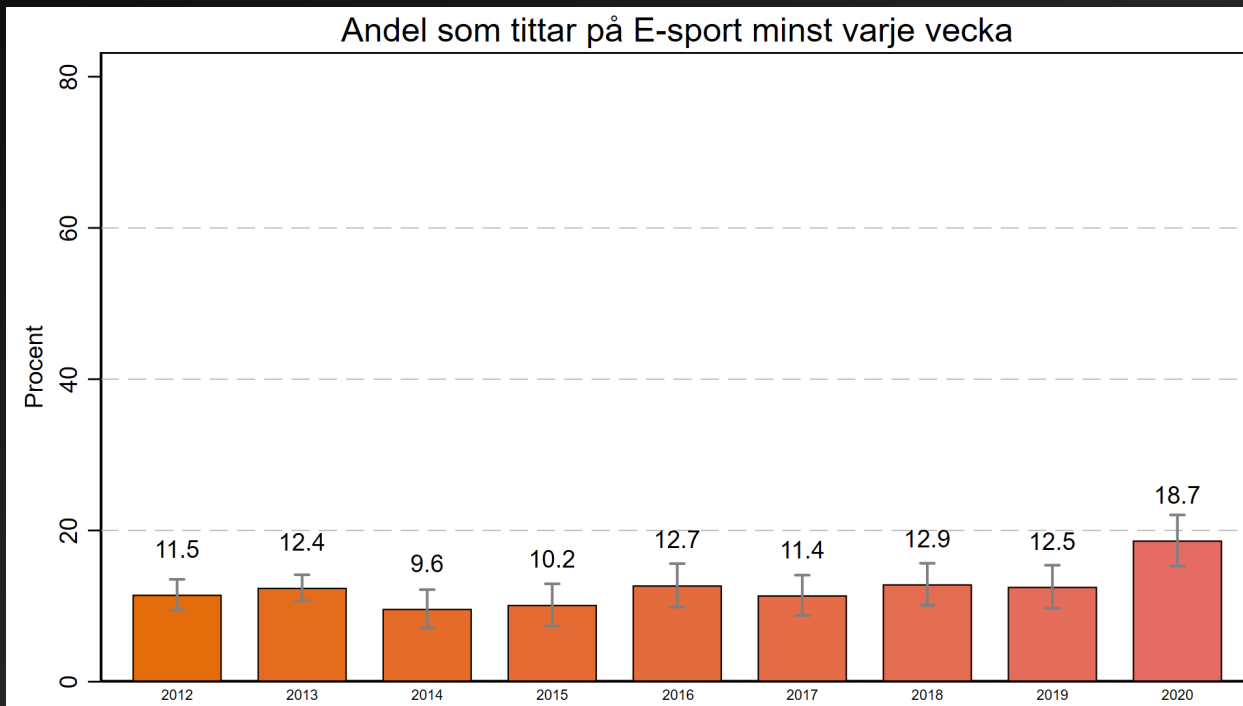
Minskad andel mellan 2012-2017 som säger sig ha tittat på E-sport någon gång



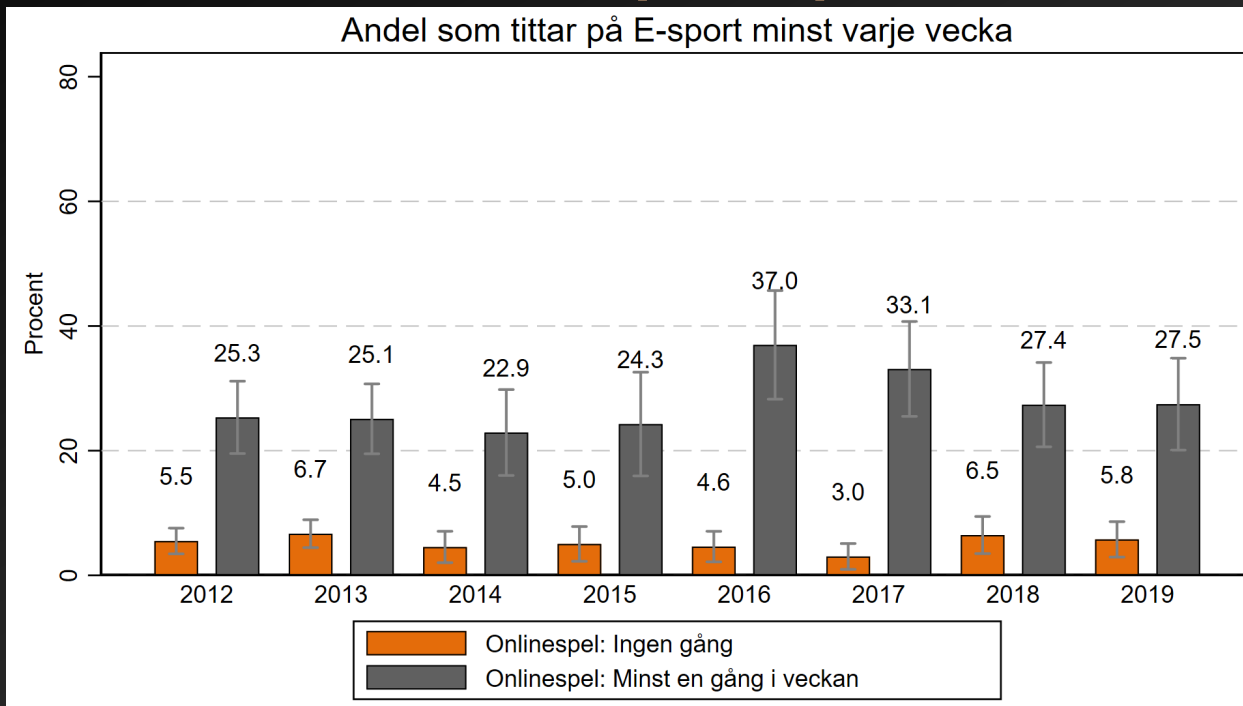
Men, rekord som tittat någon gång 2020!



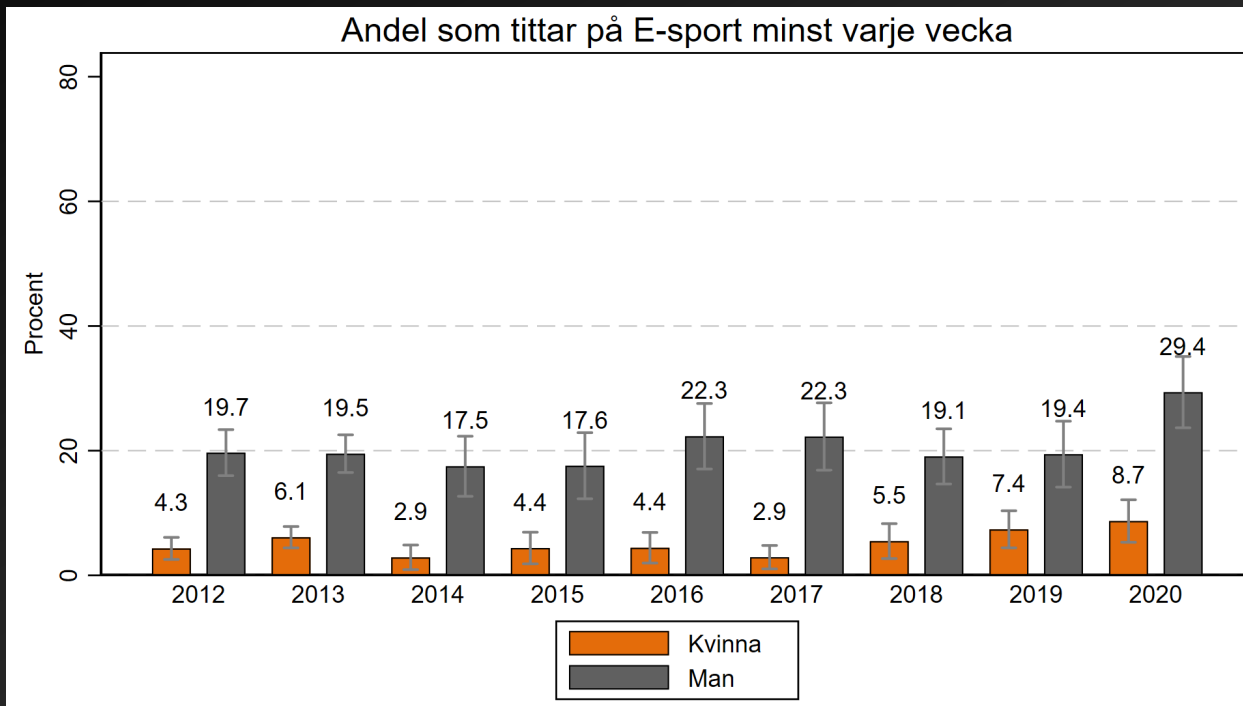
Andel veckotittare ökade mycket år 2020



Vissa spelar **inte** onlinespel men kollar på **E-sport**



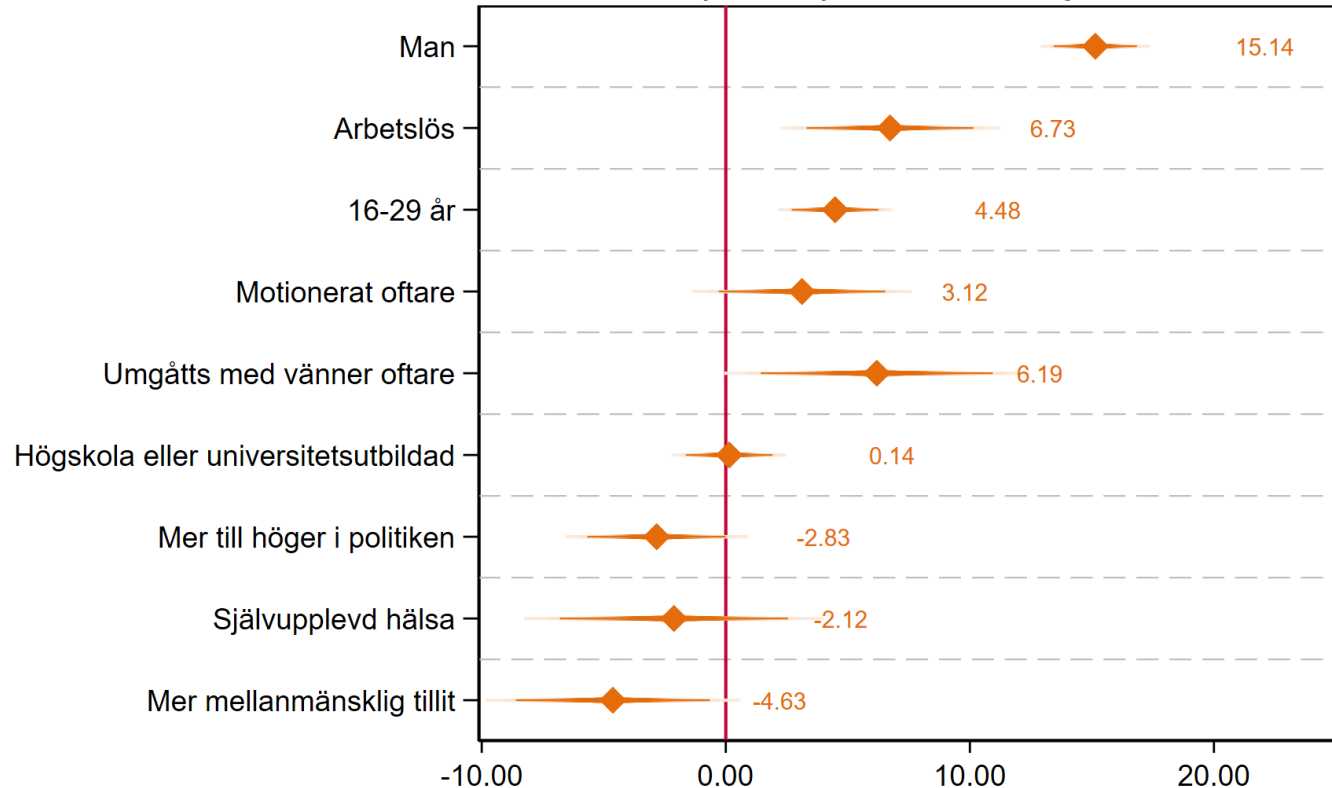
Allt fler kvinnor tittar, men könsskillnaden består





Vad kännetecknar E-sportstittaren?

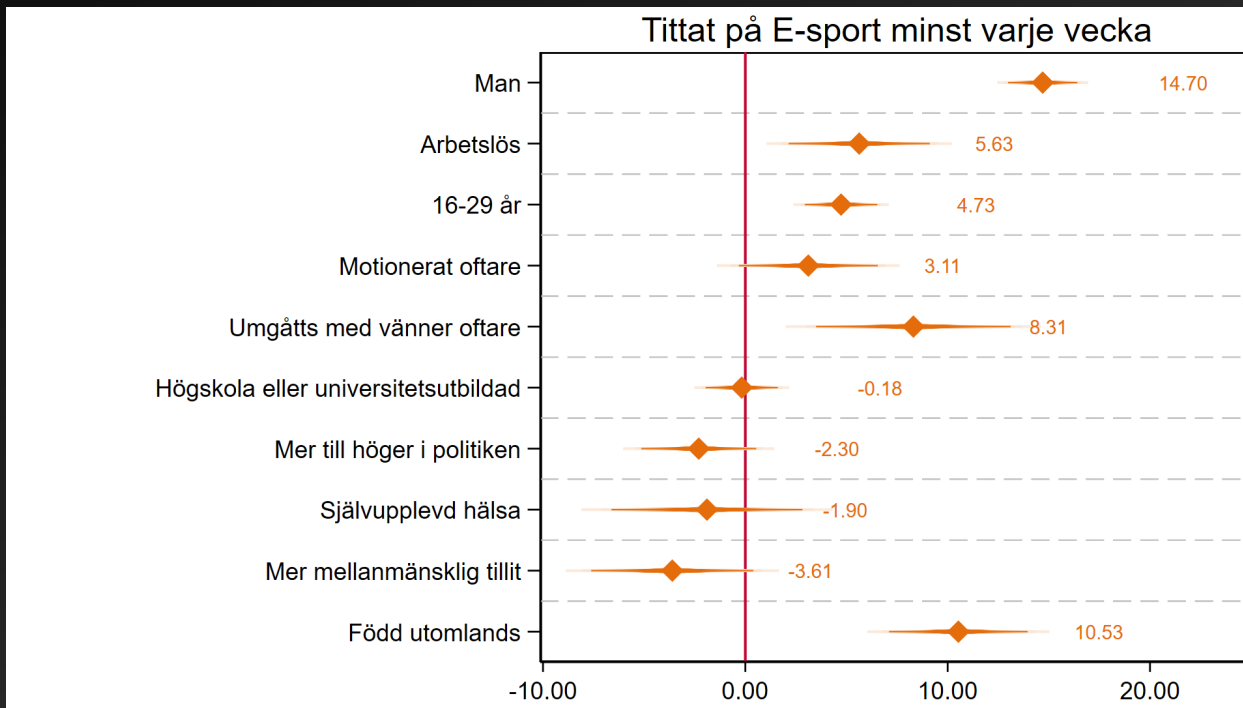
Tittat på E-sport minst varje vecka



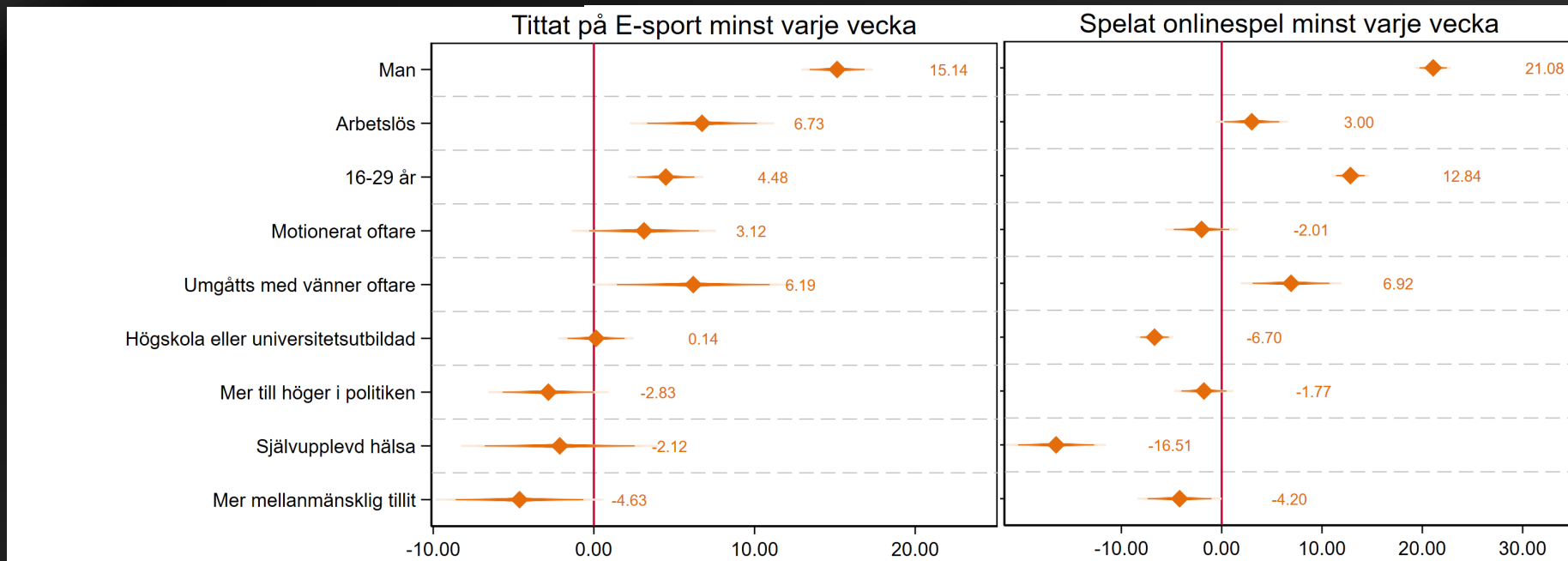
Tack för uppmärksamheten!

E-post: sebastian.lundmark@som.gu.se

Om vi kontrollerar för om man är uppväxt utomlands



Förklarar samma faktorer onlinespelande som förklarar e-sport?



Förklarar samma faktorer onlinespelande som e-sport?

