



***SPORT***  
*DANMARK*



Presented by

Esport Danmark

# DIGITAL KULTUR & DANNELSE





Presented by

Esport Danmark

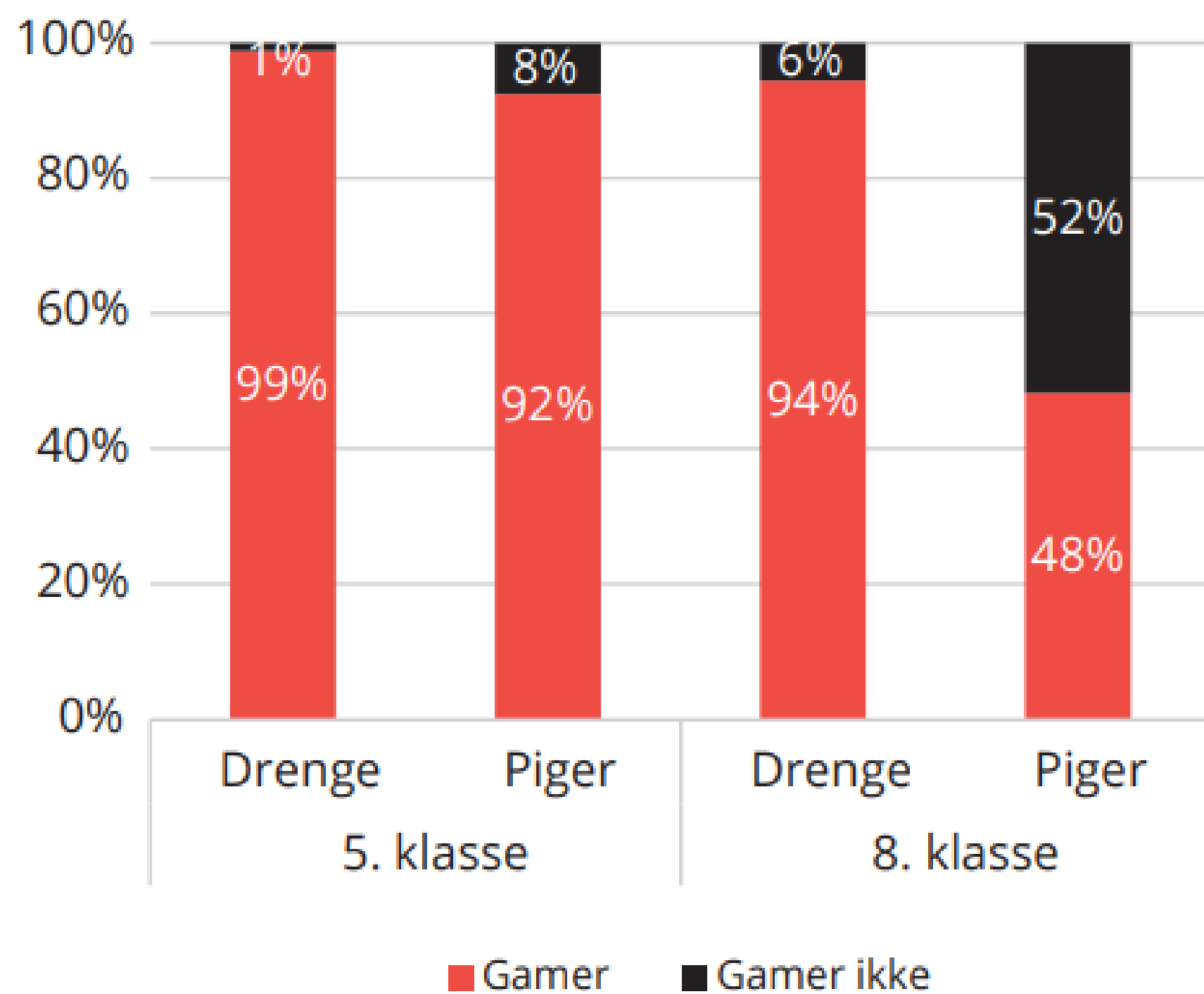
# SKAL VI HAVE FLERE GAMERE?



## Drengene gamer mere end piger

Stort set lige mange drenge gamer i 5. og 8. klasse. Blandt pigerne er det anderledes. Her sker næsten en halvering i andelen, der gamer – fra 92 pct. i 5. klasse til 48 pct i 8. klasse.

**Figur 9: Andel børn i 5. og 8. klasse, der spiller spil, fordelt på køn**



Antal svar: 2.108 (492 drenge og 491 piger i 5. klasse samt 559 drenge og 566 piger i 8. klasse). Figuren viser andelen af børn, der angiver at spille et eller flere spil, som svar på spørgsmålet: "Hvilke spil spiller du?".

Presented by

Esport Danmark

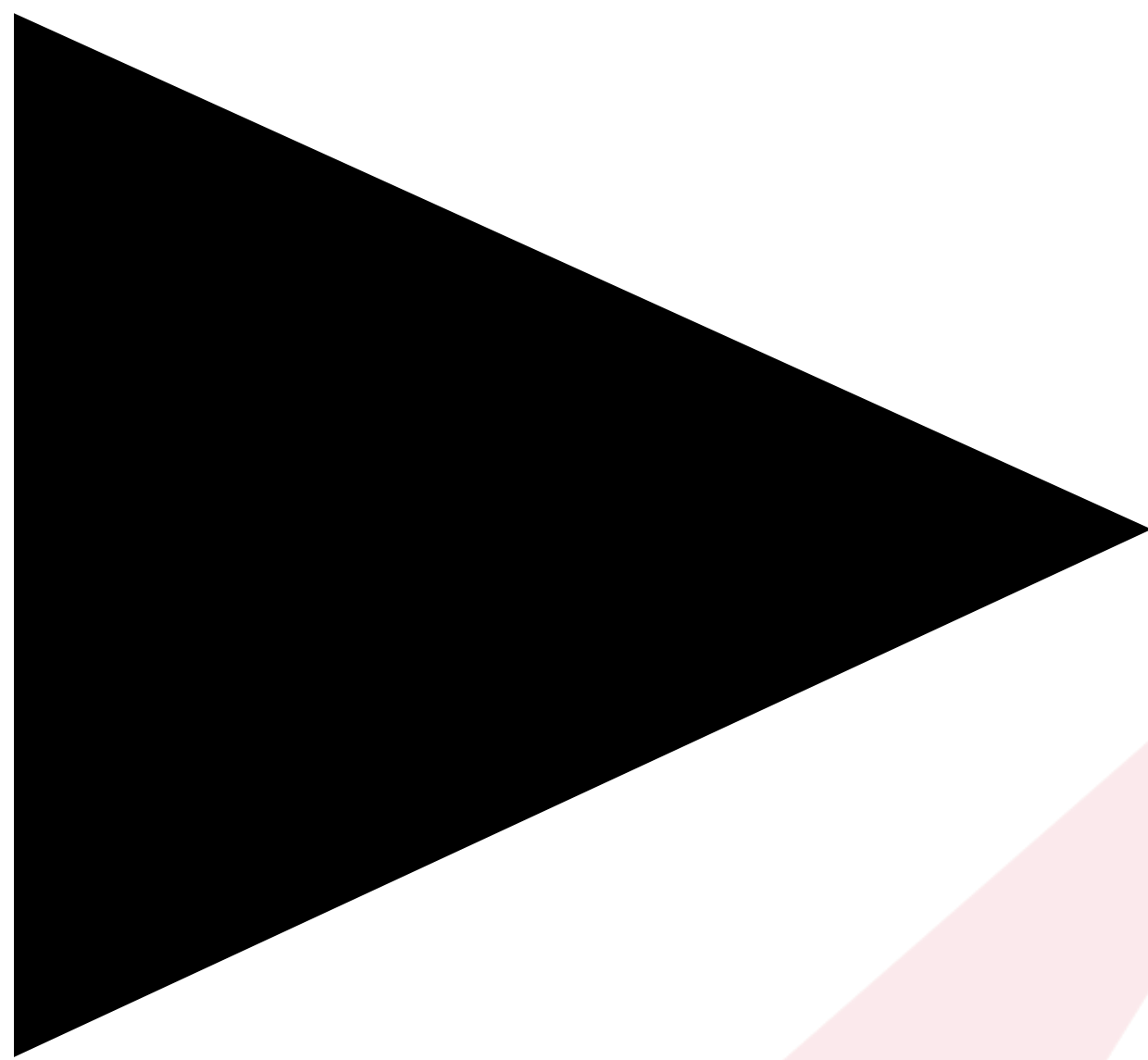




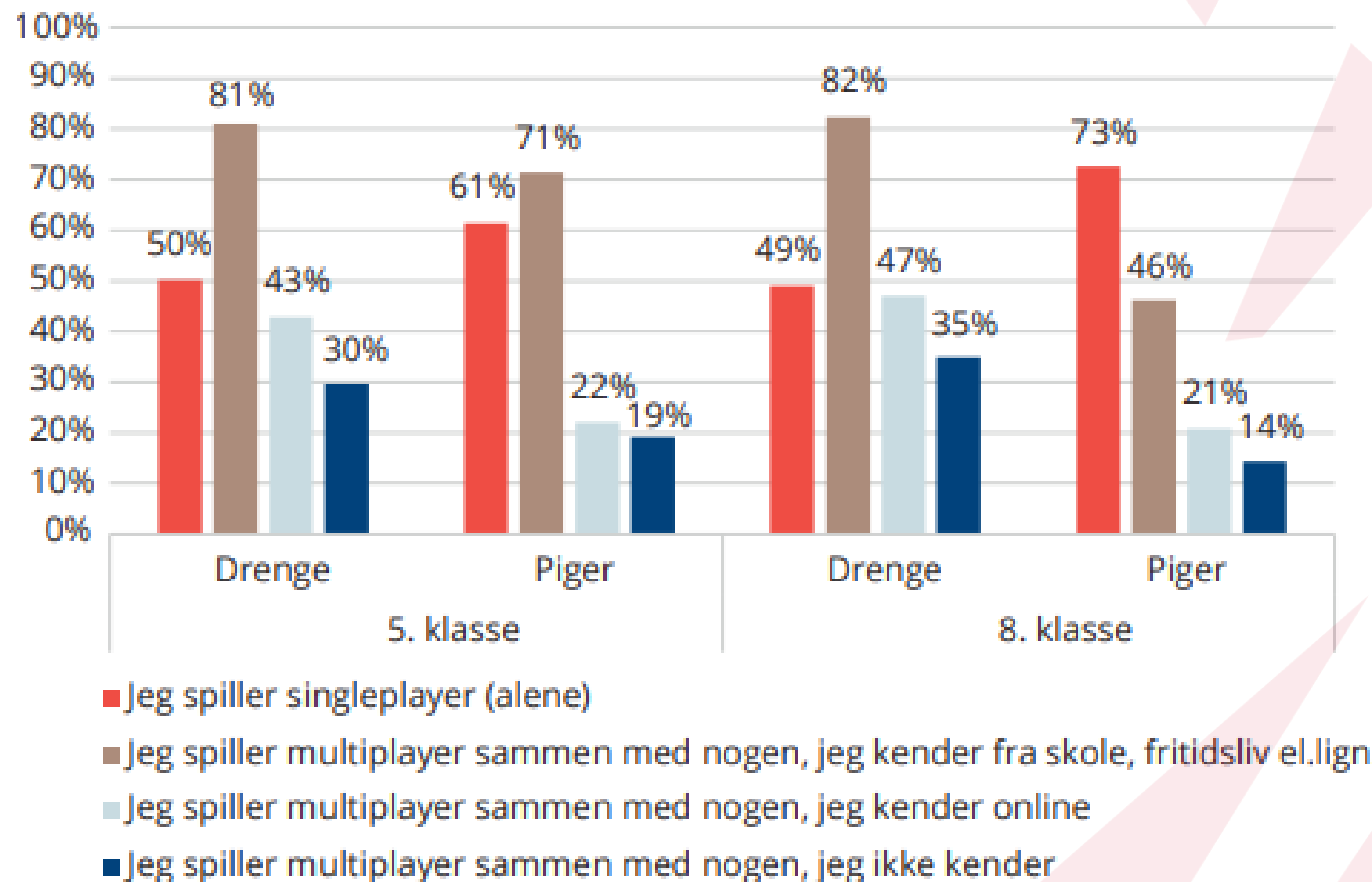
Presented by

Esport Danmark

# AFSPIL FILM



**Figur 12: Andel børn i 5. og 8. klasse, der gamer alene eller sammen med andre, fordelt på køn**





# Ligestilling i gaming-miljøet

Alle danske unge færdes i høj grad i digitale fællesskaber, men ikke alle behandles lige. Derfor er det vigtigt for fremtidens ligestilling og kvinders online rettigheder at skabe et inkluderende og sikkert fællesskab, hvor unge kan mødes digitalt på lige vilkår. Esport Danmark vil skabe et community for kvinder med gaming til fælles.



Indsatsområde

Demokrati – næste generations stemme og deltagelse

Organisation

Esport Danmark

År

2023

Hjemmeside

Læs mere om Esport Danmark

Region

Hele landet

# 1.303.376

MODTAGET BELØB – DKK

Projektidé



# Baggrund for projektet

“77% af alle kvindelige gamere oplever chikane pga. deres køn”







Presented by

Esport Danmark

# Formålet med projektet

“Formålet med GG-projektet er at fremme en positiv udvikling i, hvordan gaming-miljøet behandler minoriteter og forbedre den digitale tone.”





Presented by

Esport Danmark

# DIGITAL KULTUR & DANNELSE





***SPORT***  
*DANMARK*