



RAPPORT

Resultater fra

SAFT-barneundersøkelsen

Utarbeidet av: MMI a.s

Utarbeidet for: Medierådet for barn og unge

September 2003



Prosjektinformasjon

Dato: 18.06.03

| | |
|---|---|
| Formål: | Formålet med undersøkelsen er å kartlegge barns bruk at Internett. Undersøkelsen er gjennomført i Danmark, Norge, Sverige, Island og Irland. Denne rapporten ta for seg de danske resultatene som omfatter spill både på og utenfor Internett , samt en beskrivelse av hvor stor andel barn som spiller spill på Internett. |
| Målgruppe/ utvalg: | Landsrepresentative utvalg barn og unge i alderen 9-16 år |
| Tidsperiode (feltarbeid): | 23.01.03 – 11.02.03 (uke 4-7) |
| Datainnsamlingsmetode: | Telefon intervju: Selvutfyllende intervju i klasserom med nøytral supervisor til stede for å besvare spørsmål. |
| Antall intervju: | 1035 intervju fordelt på 27 forskjellige skoler |
| Veiemetode: | Se eget avsnitt "Beregning av resultater". |
| Tolkning av tabellverket: | Resultatene som fremkommer i tabellverket er gjengitt i prosentandeler. |
| Feilmarginer/ signifikanstester: | Totaltall fra undersøkelsen er beheftet med feilmarginer på +/- 1,4 - 3,2 prosentpoeng. Feilmarginer for resultater brutt ned på undergrupper er noe større. En mer utførlig redegjørelse for feilmarginer/ signifikanstester er vedlagt sammen med tabellverket. |
| Offentliggjøring: | Resultater fra undersøkelsen kan kun offentliggjøres i samråd med Medierådet |

Prosjektdeltakere

| | |
|---|-----------------------------|
| Oppdragsgiver: | Medierådet for barn og unge |
| Kontaktperson hos oppdragsgiver: | Susann Boe |
| Prosjektansvarlig: | MMI a.s |
| Konsulent(er): | Hanne Sandvik |
| Ansvarlig feltarbeid: | Vilstrup Research a.s |
| Prosjektnummer: | 69561 |

SAFT-prosjektet

SAFT er et europeisk prosjekt som arbeider med å øke kunnskapen om trygg bruk av Internett for barn og unge. Prosjektet er støttet av EUs handlingsplan for sikker bruk av Internett (Internet Action Plan)

Statens filmtilsyn i Norge er koordineringsorgan for dette arbeidet. Prosjektet har syv direkte samarbeidspartnere i fem land. De andre norske deltakerne er Markeds- og mediainstituttet (MMI), og IKT-Norge. De internasjonale samarbeidspartnerne er Medierådet for barn og unge i Danmark, Våldsskildringsrådet i Sverige, Heimili og Skoli på Island, og the National Centre for Technology in Education, i Irland.

Utgangspunktet for SAFT-prosjektet er at det aller meste av barn og unges Internettbruk er av positiv karakter. De opplever nettet som en sosial møteplass og som en kilde til informasjon og samhandling. Resultatene fra undersøkelsen avdekker imidlertid at det eksisterer problemområder. Det er et stort behov for informasjon til barna selv, og til voksne ressurspersoner som lærere og foreldre. SAFT skal samle, tilrettelegge og distribuere denne informasjonen.

SAFT-undersøkelsene

SAFT-partner MMI Norge har utarbeidet undersøkelsene som har blitt gjennomført i prosjektets fem land (Norge, Sverige, Danmark, Island og Irland). Undersøkelsene er delt i to. Den førte delen ser på hva foreldre tror barna gjør på Internett og hvilke holdninger og informasjonsbehov de har. Del to stiller barna de samme spørsmålene, slik at en ser hva barna faktisk gjør. Barn fra 9-16 år intervjues i denne undersøkelsen, som er komparativ og representativ og aldri tidligere har blitt gjennomført internasjonalt i dette omfanget.

Resultater fra undersøkelsene vil munne ut i konkrete informasjonstiltak som har som mål å øke bevisstheten om trygg bruk av Internett blant barn, unge, foreldre og lærere. Den viktigste ressursen her blir en webportal som vil fungere som en samlet informasjonsressurs for alle brukere, foreldre, barn, lærere, presse, organisasjoner og politikere.

SAFT-barneundersøkelsen

Før gjennomføring av begge undersøkelsene, ble undersøkelsesdesign vurdert og godkjent av et ekspert panel. Medierådet for barn og unge i Danmark var ansvarlig for sammensetning av et internasjonalt panel som bestod av fem meget kvalifiserte spesialister innen området Internett og barn.¹

¹ Ekspert panel: **Jan D'Archy**, Executive Director, Media Awareness Network, Ottawa CANADA, **Marina C'Amato**, Professor in Sociology, Roma Tre University, Rome ITALY, **Leen d'Haenens**, Associate Professor, University of Nijmegen, Nijmegen NETHERLANDS, **Uwe Hasebrink**, Social Psychologist, Hans Bredow Institute for Media Research, Hamburg, **Eric Maigret**, Doctor of Sociology, Laboratoire Communication et Politiques, Paris FRANCE

Barneundersøkelsen ble gjennomført i perioden januar - mars 2003. Det ble trukket et tilfeldig utvalg av skoler i de ulike land, deretter ble det sendt ut brev til rektor med informasjon om undersøkelsen og forespørsel om skolen ønsket å delta på SAFT barneundersøkelsen. Deretter ble rektor ringt opp, og telefonavtaler for intervjuing med klasseansvarlig gjort.

Datainnsamling ble gjennomført som selvutfyllende spørreskjema i klasserommet. Grunnet anonymitet var ikke læreren til stede, men en nøytral supervisor som var briefet opp og kunne svare på spørsmål om undersøkelsen.

Tabell 1 Utvalg og Metode

| | Total | Norge | Sverige | Danmark | Island | Irland |
|----------------------|-----------|---------|---------|---------|---------|----------|
| Antall skoler | 112 | 24 | 27 | 27 | 26 | 18 |
| Antall intervju | 4754 | 1004 | 1011 | 1035 | 972 | 732 |
| Målgruppestørrelse | 2 522 000 | 472 000 | 963 000 | 518 000 | 39 000 | 530 000 |
| | | | | | | |
| Pilotering | | Uke 2 | | | | |
| Brev til rektor | | Uke 50 | Uke 49 | Uke 50 | Uke 49 | Uke 6 |
| Telefon rekruttering | | Uke 3-4 | Uke 2-3 | Uke 2-3 | Uke 2-3 | Uke 6 |
| Datainnsamling | | Uke 4-7 | Uke 4-7 | Uke 4-7 | Uke 6-7 | Uke 7-10 |

Det ble gjennomført totalt 1035 intervju i Danmark fordelt på 27 forskjellige skoler. Skolene ble rekruttert i henhold til ulike regioner for å sikre både urban og rural lokalisering. Vilstrup Research var ansvarlig for datainnsamlingen i Danmark.

Målgruppen er barn mellom 9 og 16 år. Dette utgjør ca 518 000 barn i Danmark. Tallene er veiet i henhold til offentlig statistikk.

Resultater fra barneundersøkelsen

I SAFT-barneundersøkelsen finnes ulike spørsmål om spill på Internett. Vi skal her fremstille de resultatene som har med computerspill å gjøre. Foruten og se på hvor stor andel barn som spiller spill på Internett, vil det først og fremst være av interesse å se på de spørsmål som omhandler spill både på og av Internett. SAFT undersøkelsen kartlegger hvor mye barn spiller, være seg på Internettet, på computer eller konsoll, samt hvilke favorittspill barna har.

Vi skal se nærmere på resultatene til følgende spørsmål i barneundersøkelsen:

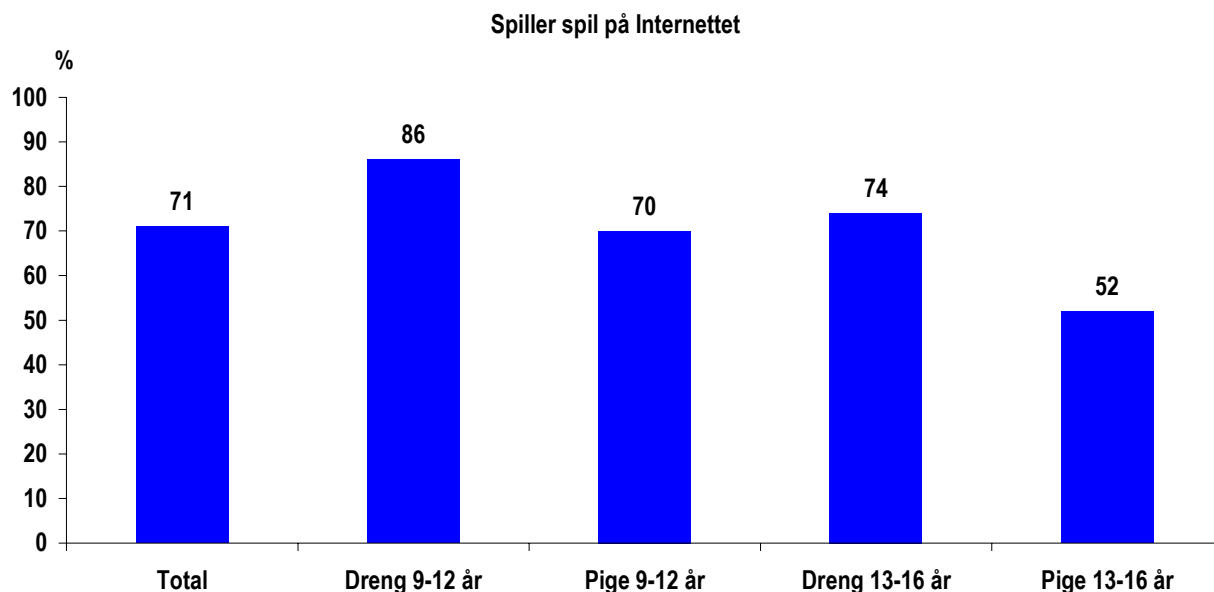
- **Q:18 Spill på Internett:** *Hvad foretager du dig på Internettet?*
- **Q:23 Favorittspill on/offline:** *Hvilke typer er dine favorittspil på nettet eller udenfor nettet? (Spill i parentes er bare foreslået som retningslinje)*
- **Q:20 Tidsbruk online:** *Hvor mange timer om ugen bruger du på spil på Internettet?*
Q:92 Tidsbruk on/offline: *Hvor mange timer bruger du totalt om ugen på at spille – både på Internettet, på computer og på konsoll?*

Spill på Internett

Vi ser av figur 1, at det i gjennomsnitt er 71% av barna i undersøkelsen som spiller spill på Internett. Det er signifikant flere yngre barn som oppgir at de spiller spill på Internett, enn eldre barn, samtidig som det er signifikant flere gutter enn jenter som gjør det samme. Hele 86% blant gutter mellom 9-12 år oppgir at de bruker Internett til spill.

Figur 1 Spill på Internett

(Base: Bruker Internett)



Klart størst andel oppgir at de benytter Internett til å spille spill. Deretter oppgir flest barn at de bruker Internett til å sende eller motta mail, eller hjemmelekser. Under vises en rangering av hva som er de 10 vanligste tingene barn bruker Internett til.

1. Spille spill 71%
2. Sende eller motta e-mail 50%
3. Gjøre lekser 47%
4. Hente informasjon til annet enn lekser 43%
5. Surfe for moro 39%
6. Besøke fan hjemmesider 32%
7. Chatting 31%
7. Laste ned musikk 31%
9. Besøke hjemmesider om fritidsinteresser 24%
10. Lage personlige Web-sider 18%

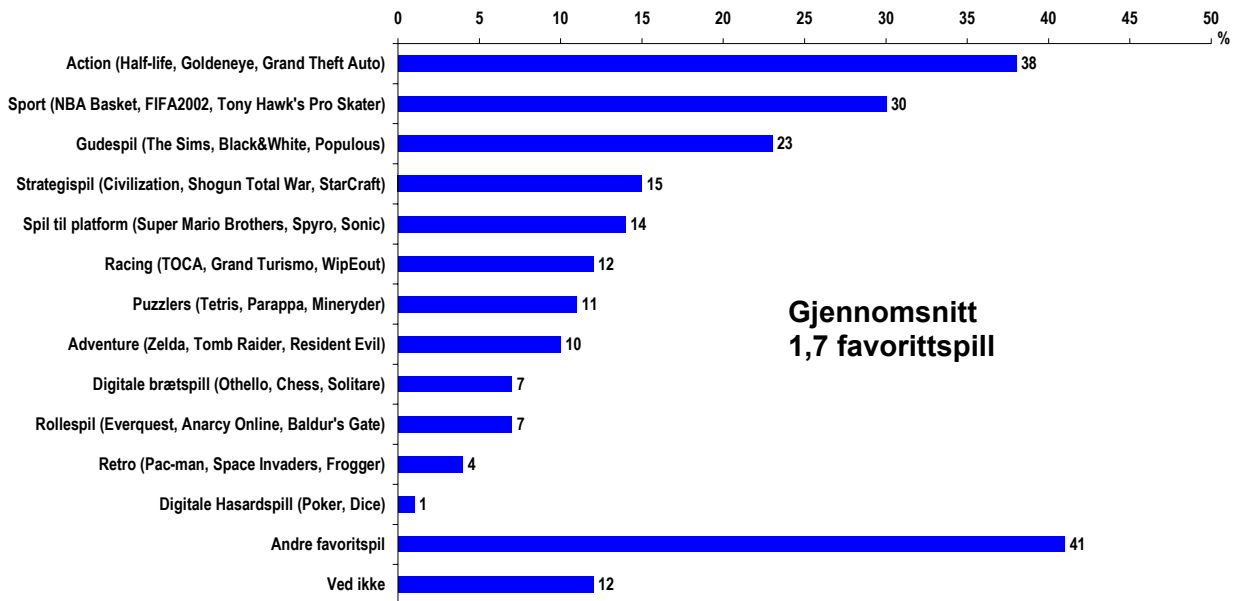
Med unntak av spill, oppgir de eldste barna (13-16 år) gjennomgående at de gjør flere ting på Internett sammenlignet med de yngste (9-12 år). Det finnes også klare kjønnsforskjeller i bruk av Internett, ikke bare for spill, men også for en rekke andre bruksområder. Se vedlagte tabellverk for nærmere detaljer.

Favorittspill on/offline

Vi ser av figur 2 at Action og Sport er de mest populære spillene. Dette gjelder spill både på og utenfor Internett. Det er i tillegg 41% som oppgir at de har andre typer favorittspill enn de som er oppgitt. Retrospill og Digitale hasardspill er de minst populære spillene. I gjennomsnitt oppgis 1,7 spill. Det var ikke lov å krysse av for mer enn maks 3 favorittspill.

Figur 2 Favorittspill on/offline (Maks 3 spill)

(Base: Bruker Internett)



Matrise 1 Kjønn- og aldersforskjeller favorittspill

Forskjeller i kjønn og alder, gjenspeiles også i antall og type favorittspill som oppgis. Eldre barn oppgir flere favorittspill enn yngre, mens gutter og jenter har klart forskjellige preferanser i spill avhengig av alder. Ut fra resultatene kan vi tegne opp følgende matrise.

| | DRENG 9-12 år | PIGE 9-12 år |
|----------------|--|---|
| DRENG 13-16 år | Action Sport Strategy | Puzzlers Andre favorittspill |
| PIGE 13-16 år | Action Sport Strategispil Racing Adventure Digitale brætspill | Gudespil Spil til plattform Puzzlers Rollespil |

Tabell 2 Favorittspill on/offline (Maks 3 spill)
(Base: Bruker Internett)

Vi ser av tabell 2 at jenter og gutter har meget forskjellige preferanser når det gjelder spill. Action og Sport er de klart mest populære spillene blant gutter, mens Gudespill, Spill til platform og Puzzlers er de eldste jentenes favoritter. Jenter har i større grad enn gutter andre favorittspill enn oppgitt, dette gjelder spesielt for de yngste jentene.

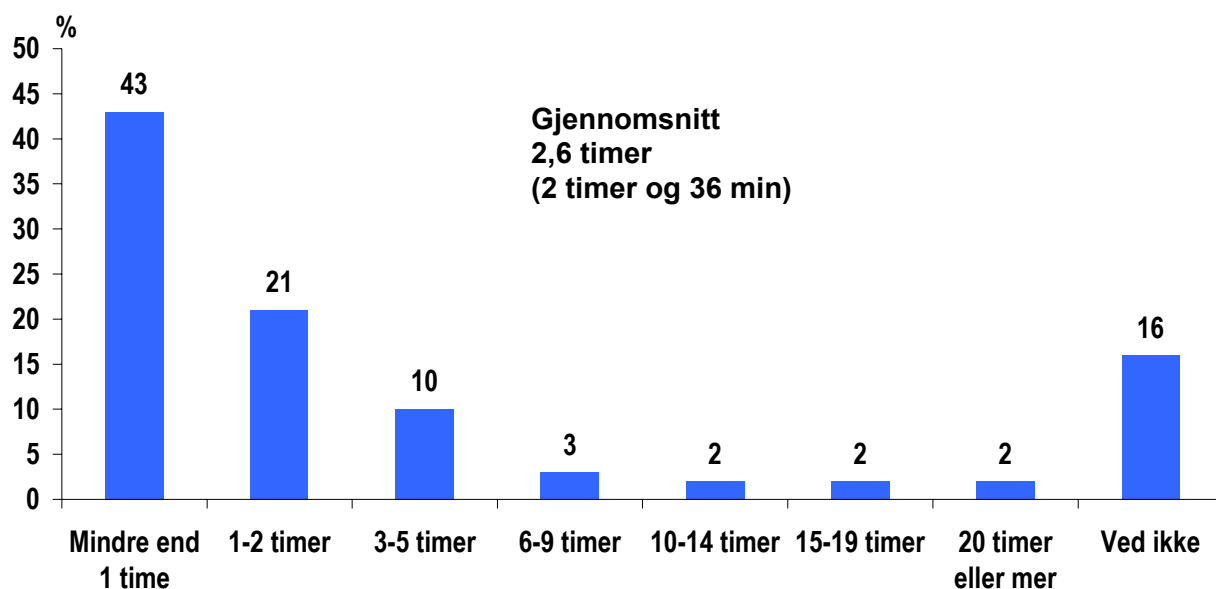
| | Total | Dreng 9-12 år | Pige 9-12 år | Dreng 13-16 år | Pige 13-16 år |
|--|-------|---------------|--------------|----------------|---------------|
| Action (Half-life, Goldeneye, Grand Theft Auto) | 38 | 47 | 8 | 82 | 10 |
| Sport (NBA Basket, FIFA2002, Tony Hawk's Pro Skater) | 30 | 45 | 15 | 44 | 16 |
| Gudespil (The Sims, Black&White, Populous) | 23 | 19 | 20 | 19 | 35 |
| Strategispil (Civilization, Shogun Total War, StarCraft) | 15 | 23 | 1 | 31 | 4 |
| Spil til platform (Super Mario Brothers, Spyro, Sonic) | 14 | 13 | 13 | 5 | 26 |
| Racing (TOCA, Grand Turismo, WipEout) | 12 | 13 | 2 | 24 | 8 |
| Puzzlers (Tetris, Parappa, Mineryder) | 11 | 3 | 15 | 4 | 23 |
| Adventure (Zelda, Tomb Raider, Resident Evil) | 10 | 10 | 2 | 18 | 11 |
| Digitale brætspill (Othello, Chess, Solitare) | 7 | 8 | 1 | 15 | 3 |
| Rollespil (Everquest, Anarcy Online, Baldur's Gate) | 7 | 3 | 9 | 3 | 13 |
| Retro (Pac-man, Space Invaders, Frogger) | 4 | 1 | 1 | 3 | 10 |
| Digitale Hasardspill (Poker, Dice) | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 |
| Andre favorittspill | 41 | 38 | 52 | 31 | 45 |

Tidsbruk online

Figur 3 viser at det på totalnivå er 43% som bruker mindre enn 1 time på spill i uken, mens 21% bruker fra 1-2 timer i uken, og 19% bruker over 3 timer i uken. Blant de som har oppgitt tidsforbruk, bruker disse i gjennomsnitt 2,6 timer på spill både på og av Internett.

Figur 3 Timer brukt i uken på spill online

(Base: Spilt computerspill siste 6 måneder)



Det finnes klare forskjeller mellom kjønnene i bruk av spill online, hvor gutter klart mer tid på dette enn jenter. Dette gjelder for begge aldersgruppene. Av tabell 3 ser at de eldste guttene bruker 4,4 timer i gjennomsnitt på spill, og de yngste 2,9 timer. Jenter bruker altså gjennomgående kortere tid på spill online, uansett aldersgruppe.

Tabell 3 Timer brukt i uken på spill online

(Base for utregning av gjennomsnitt: Har besvart tidsbruk)

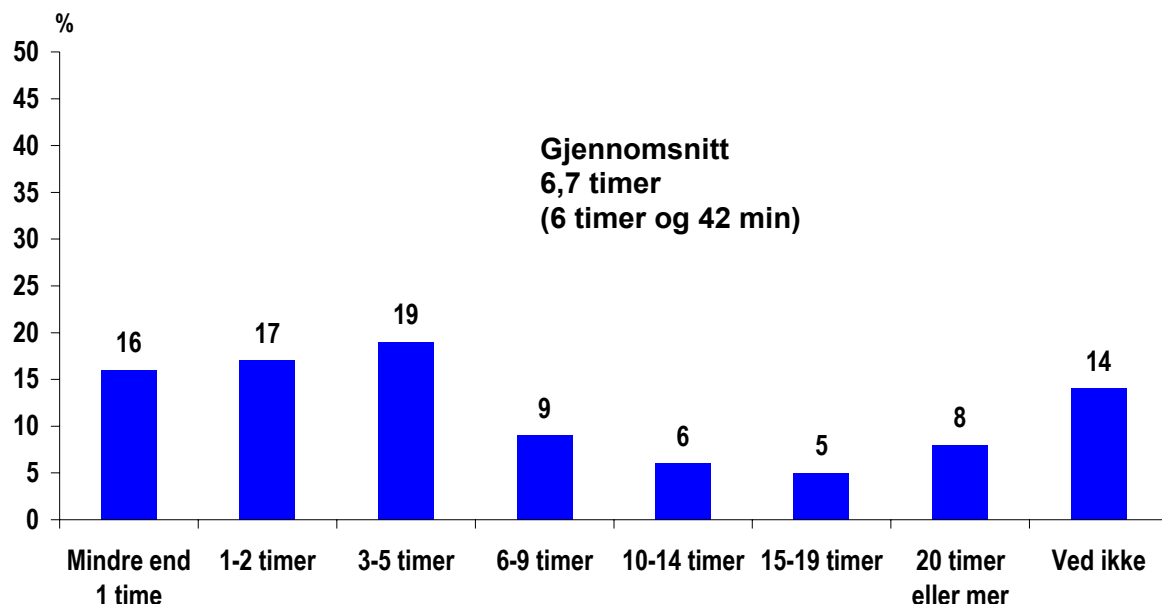
| | Total | Dreng 9-12 år | Pige 9-12 år | Dreng 13-16 år | Pige 13-16 år |
|--------------------|-------|---------------|--------------|----------------|---------------|
| Mindre end 1 time | 43 | 41 | 39 | 32 | 62 |
| 1-2 timer | 21 | 19 | 23 | 26 | 15 |
| 3-5 timer | 10 | 13 | 4 | 15 | 9 |
| 6-9 timer | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 |
| 10-14 timer | 2 | 2 | 0 | 3 | 0 |
| 15-19 timer | 2 | 1 | 0 | 7 | 0 |
| 20 timer eller mer | 2 | 3 | 0 | 4 | 0 |
| Ved ikke | 16 | 15 | 29 | 9 | 13 |
| Gjennomsnitt | 2,6 | 2,9 | 1,3 | 4,4 | 1,1 |

Tidsbruk on/offline

Figur 4 viser at det på totalnivå er 16% som bruker mindre enn 1 time på spill i uken både online og offline, mens 8% bruker 20 timer eller mer. Blant de som har oppgitt tidsforbruk, bruker disse i gjennomsnitt 6,7 timer på spill både på og av Internett.

Figur 4 Timer brukt i uken på spill on/offline

(Base: Total)



Ikke uventet finner vi her det samme mønsteret som for online bruk. Kjønnforskjellene er langt større enn aldersforskjellene i tidsbruk på spill både på og av Internett. De eldste guttene bruker hele 10 timer på spill i uken on/offline, mens de yngste guttene ligger på gjennomsnittet 6,7 timer. De eldste jentene bruker 4,8 timer ukentlig, og de yngste jentene bruker 3,4 timer i snitt uansett om det er på eller av Internett.

Tabell 4 Timer brukt i uken på spill on/offline

(Base for utregning av gjennomsnitt: Har besvart tidsbruk)

| | Total | Dreng 9-12 år | Pige 9-12 år | Dreng 13-16 år | Pige 13-16 år |
|--------------------|-------|---------------|--------------|----------------|---------------|
| Mindre end 1 time | 16 | 13 | 22 | 6 | 22 |
| 1-2 timer | 17 | 19 | 15 | 14 | 20 |
| 3-5 timer | 19 | 16 | 19 | 17 | 26 |
| 6-9 timer | 9 | 10 | 6 | 16 | 4 |
| 10-14 timer | 6 | 6 | 2 | 14 | 2 |
| 15-19 timer | 5 | 4 | 1 | 10 | 4 |
| 20 timer eller mer | 8 | 8 | 1 | 16 | 6 |
| Ved ikke | 14 | 13 | 22 | 6 | 14 |
| Gjennomsnitt | 6,7 | 6,7 | 3,4 | 10 | 4,8 |

Oppsummering

Rapporten har tatt for seg resultatene fra den danske SAFT-barneundersøkelsen som omhandler hva Internett benyttes til, med spesielt fokus på de spørsmålene som omhandler spill både på og utenfor Internett. Disse spørsmålene tar for seg *tidsbruk* og *favorittspill*. Resultatene viser at det finnes store forskjeller mellom kjønn og alder når det gjelder bruk av computerspill.

Spill på Internett. 7 av 10 barn bruker Internett til å spille spill. Det er signifikant flere yngre barn (9-12 år) som oppgir at de spiller spill på Internett, sammenlignet med de eldste barna (13-16 år). Hele 86% av gutter mellom 9-12 år oppgir at de spiller spill på Internett. Eldre barn oppgir gjennomgående at de gjør flere ting på Internett enn yngre barn. Selv om det er flere yngre barn som oppgir at de benytter Internett til spill, er tidsbruken mindre enn for de eldre barna for spill både på og av Internett.

Tidsbruk: I gjennomsnitt bruker barn mellom 9 og 16 år 6,7 timer på spill i uken både online og offline. Dette utgjør 6 timer og 42 minutter. I snitt utgjør dette 0,95 timer pr. dag som tilsier ca 57 minutter. Disse tallene samsvarer godt med tidsbruken som fremkommer i Børne Index/Gallup.

Eldre bruker lengre tid på spill enn yngre, og gutter bruker mye mer tid på spill enn jenter.

- Forskjeller mellom gutter: Gjennomsnitt 6,7 timer (9-12 år) vs. 10 timer (13-16 år)
- Forskjeller mellom jenter: Gjennomsnitt 3,4 timer (9-12 år) vs. 4,8 timer (13-16 år)

Når det gjelder tidsbruk kun online, ser vi at barna i gjennomsnitt bruker 2,6 timer.

Dette betyr at ca 4 timer benyttes kun til spill offline, med andre ord, det benyttes mer tid på spill offline enn online.

Favorittspill: Action og Sport er på totalnivå de mest populære spillene. Det er også her store forskjeller i alder og kjønn på favorittspill. Generelt kan man si at de eldre oppgir gjennomgående flere spill som favoritter enn yngre, men at gutter og jenter har forskjellige preferanser når det gjelder spill.

- Gutter prefererer: Action, Sport og Strategispill
- Eldre jenter (13-16 år) prefererer: Gudespill, Spill til platform og Puzzlers, mens de yngste jentene (9-12 år) og oppgir i større grad andre favorittspill.

4 av 10 sier at de foretrekker andre spill enn de som er oppgitt. Dette kan være både i tillegg til andre nevnte favorittspill, men også være ingen av alternativene oppgitt.

7 av 10 bruker Internett til spill. Barn bruker litt under 7 timer på spill i uken både på og av Internett, dvs nesten 1 time pr. dag. Gutter bruker mer tid enn jenter, eldre bruker mer tid enn yngre. Gjennomgående benyttes det klart mer tid på spill offline enn online. Jenter og gutter har meget forskjellig smak når det gjelder hvilke spill de liker best.

Tolkning av tabellverket

Tabellverket som medfølger, presenterer svarfordelingene i prosent. Tabellhodene viser antall intervju de respektive prosentberegningene bygger på. Det bør utvises forsiktighet i tolkningen av resultater fra undergrupper med mindre enn 25-30 intervjuer.

På neste side følger en nærmere beskrivelse av feilmarginer, signifikanstester samt en feilmargintabell. Ved hjelp av feilmargintabellen vil man kunne finne de aktuelle feilmarginer for enkeltresultater.

Feilmarginer/ signifikanstester

Alle resultater som presenteres i denne rapporten er beheftet med en viss statistisk usikkerhet som skyldes at vi har kun observert et utvalg av enheter, og ikke hele populasjonen. Denne usikkerheten kan imidlertid beregnes. Generelt i denne undersøkelsen gjelder at tall i totalkolonnen er beheftet med en feilmargin på +/- 1,4-3,3 prosentpoeng. Feilmarginene for tall i undergrupper er større. Signifikante forskjeller mellom undergrupper (lest vannrett) fremkommer i tabellverket som sorte og hvite piler (tilsvarende henholdsvis "signifikant større enn" og "signifikant mindre enn"). Til grunn for disse signifikansbetraktningene ligger en kji-kvadrat uavhengighetstest

Tabellen nedenfor angir *tilnærmede* anslag for feilmarginene ved ulike resultater. Mer eksakte anslag krever imidlertid omfattende spesialberegninger i hvert enkelt tilfelle – noe som ikke kan fremstilles i tabellform. De eksakte feilmarginene kan være både større og mindre enn dem som er angitt i tabellen. De tabulerte verdiene vil som regel gi en god indikasjon på pålitelighetsnivået til de enkelte resultater.

Feilmarginer ved rent lotterisk utvalg

| Antall observasjoner | Prosentresultat | | | | | | | |
|----------------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 5/95 | 10/90 | 15/85 | 20/80 | 25/75 | 30/70 | 40/60 | 50/50 |
| 20 | 8.6 | 12.0 | 14.2 | 16.0 | 17.4 | 18.3 | 19.6 | 20.0 |
| 50 | 6.2 | 8.5 | 10.1 | 11.3 | 12.2 | 13.0 | 13.9 | 14.1 |
| 75 | 5.0 | 6.9 | 8.2 | 9.2 | 10.0 | 10.6 | 11.3 | 11.5 |
| 100 | 4.4 | 6.0 | 7.1 | 8.0 | 8.7 | 9.2 | 9.8 | 10.0 |
| 150 | 3.6 | 4.9 | 5.8 | 6.5 | 7.1 | 7.5 | 8.0 | 8.2 |
| 200 | 3.1 | 4.2 | 5.0 | 5.7 | 6.1 | 6.5 | 6.9 | 7.1 |
| 250 | 2.8 | 3.8 | 4.5 | 5.1 | 5.5 | 5.8 | 6.2 | 6.3 |
| 300 | 2.5 | 3.5 | 4.1 | 4.6 | 5.0 | 5.3 | 5.7 | 5.8 |
| 400 | 2.2 | 3.0 | 3.6 | 4.0 | 4.3 | 4.6 | 4.9 | 5.0 |
| 500 | 1.9 | 2.7 | 3.2 | 3.6 | 3.9 | 4.1 | 4.4 | 4.5 |
| 600 | 1.8 | 2.5 | 2.9 | 3.3 | 3.5 | 3.7 | 4.0 | 4.1 |
| 700 | 1.6 | 2.3 | 2.7 | 3.0 | 3.3 | 3.5 | 3.7 | 3.8 |
| 800 | 1.5 | 2.1 | 2.5 | 2.8 | 3.1 | 3.2 | 3.5 | 3.5 |
| 900 | 1.5 | 2.0 | 2.4 | 2.7 | 2.9 | 3.1 | 3.3 | 3.3 |
| 1000 | 1.4 | 1.9 | 2.3 | 2.5 | 2.7 | 2.9 | 3.1 | 3.2 |

Prosentresultatet pluss/minus feilmarginen i tabellen angir et såkalt 95% konfidensintervall som er slik at vi med 95% sikkerhet kan si at det dekker det sanne resultat (forutsatt at målefeil og systematiske feil ikke forekommer).

Eksempel på tolkning av feilmarginer og signifikanstesting

Man har stilt et spørsmål med to svaralternativer: "Ja" og "nei". I tabellen finner vi at 20% har svart "ja" på spørsmålet, mens 80% har svart "nei". Er undersøkelsen basert på et utvalg på 1000 intervju, vil feilmarginen i dette tilfellet være +/- 2.5 prosentpoeng. I praksis vil dette si at det reelle "ja"-svar i populasjonen vil (med 95% sikkerhet) ligge et sted mellom 17.5% og 22.5%.

Man har stilt et spørsmål med to svaralternativer: "Ja" og "nei".

I tabellen under finner vi at 20% har svart "ja" på spørsmålet, mens 80% har svart "nei". Er undersøkelsen basert på et utvalg på 1000 intervju, vil feilmarginen i dette tilfellet være +/- 2.5 prosentpoeng . I praksis vil dette si at det reelle "ja" -svar i populasjonen vil (med 95% sikkerhet) ligge et sted mellom 17.5% og 22.5%.

| | Total | Menn | Kvinner |
|------------------------|--------------|-------------|----------------|
| Antall intervju | 1000 | 490 | 510 |
| Ja | 20 | 15 ▽ | 25 ▲ |
| Nei | 80 | 85 ▲ | 75 ▽ |
| ** Sum | 100 | 100 | 100 |

I tillegg ser vi at 25% av de spurte kvinnene har svart "ja", mens det tilsvarende tallet for menn er 15%. Den sorte pilen ved 25% "ja" for kvinner betyr at forskjellen i svargivning mellom kvinner og menn er signifikant. Resultatet kan leses som at "kvinner svarer *i større grad enn* menn ja" på det stilte spørsmålet.