



**SAMMENDRAG AF DE VIGTIGSTE RESULTATER:  
PRÆVALENSUNDERSØGELSE AF PENGESPIL OG  
PENGESPILSPROBLEMER I DANMARK 2021**



# INDLEDNING

I november 2017 blev der indgået en politisk aftale om at styrke bekæmpelsen af spilafhængighed i Danmark. På baggrund af aftalen har Rambøll Management Consulting gennemført en undersøgelse af **prævalensen af pengespilsproblemer i Danmark** for at følge udviklingen på spilområdet. Undersøgelsen er gennemført på vegne af Spillemyndigheden i perioden 2021-2022.

Dette sammendrag præsenterer **undersøgelsens hovedresultater** og har til formål at skabe et overblik over prævalensundersøgelsen. Hovedrapporten inklusiv et afsnit om reklamers påvirkning af spillere kan tilgås på Spillemyndighedens hjemmeside: [www.spillemyndigheden.dk](http://www.spillemyndigheden.dk).

Undersøgelsen kortlægger udbredelsen af pengespilsproblemer blandt voksne samt børn og unge. Derudover afdækker undersøgelsen sammenhængen mellem gaming og gambling.

Sammendraget indeholder fire hovedafsnit:

1. Undersøgelsens metode
2. Udbredelse af pengespilsproblemer i Danmark
3. Hvem har problemer med spilafhængighed?
4. Gaming og spilafhængighed

# 1. UNDERSØGELSENS METODE



## NATIONAL SURVEY

Formålet med den nationale survey har været at afdække forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark.

Undersøgelsen er foretaget for voksne (18-79 år) samt børn og unge (12-17 år). Surveyen blev udsendt til **10.000** tilfældige voksne og **5.000** tilfældige børn og unge.

Den samlede svarprocent for hele undersøgelsen endte på knap **38 pct.** (37,6 pct.) – 38,6 pct. blandt de voksne og 35,7 pct. blandt de unge

**PGSI-screeningsredskabet** er blevet anvendt til at måle forekomsten af pengespilsproblemer. Redskabet består af ni spørgsmål med fire svarkategorier med tilknyttede pointtal. På baggrund af det samlede pointtal inddeles respondenterne i fire kategorier:

1. Ingen pengespilsproblemer (score på 0)
2. Lavt niveau af pengespilsproblemer (score på 1-2)
3. Moderate pengespilsproblemer (score på 3-7)
4. Alvorlige pengespilsproblemer (score på 8+)



## KVALITATIVE INTERVIEWS

Formålet med de **kvalitative interviews** har været at nuancere resultaterne af den nationale survey. **20 voksne** og **10 børn og unge** er blevet rekrutteret til interviews på baggrund af deres besvarelser i surveyen eller via Center for Ludomani.

Fokus i rekrutteringen har været at opnå kontakt til personer med moderate eller alvorlige pengespilsproblemer, og personer som gamer.

## 2. UDBREDELSE AF PENGESPILSPROBLEMER



I 2016 havde **5,2 pct.** voksne danskere (svarende til ca. 212.000 personer) minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. I 2021 er andelen steget til **10,9 pct.** (svarende til ca. 478.000 personer). Stigningen er statistisk signifikant.



I 2021 er der ca. **29.500 voksne danskere**, som har alvorlige pengespilsproblemer (svarende til 0,67 pct.). I 2016 var andelen med alvorlige pengespilsproblemer 0,38 pct (svarende til ca. 16.000 personer). **Udviklingen er ikke statistisk signifikant.** Undersøgelsen kan derfor ikke konkludere, at der har været en stigning af ludomaner fra 2016 til 2021.

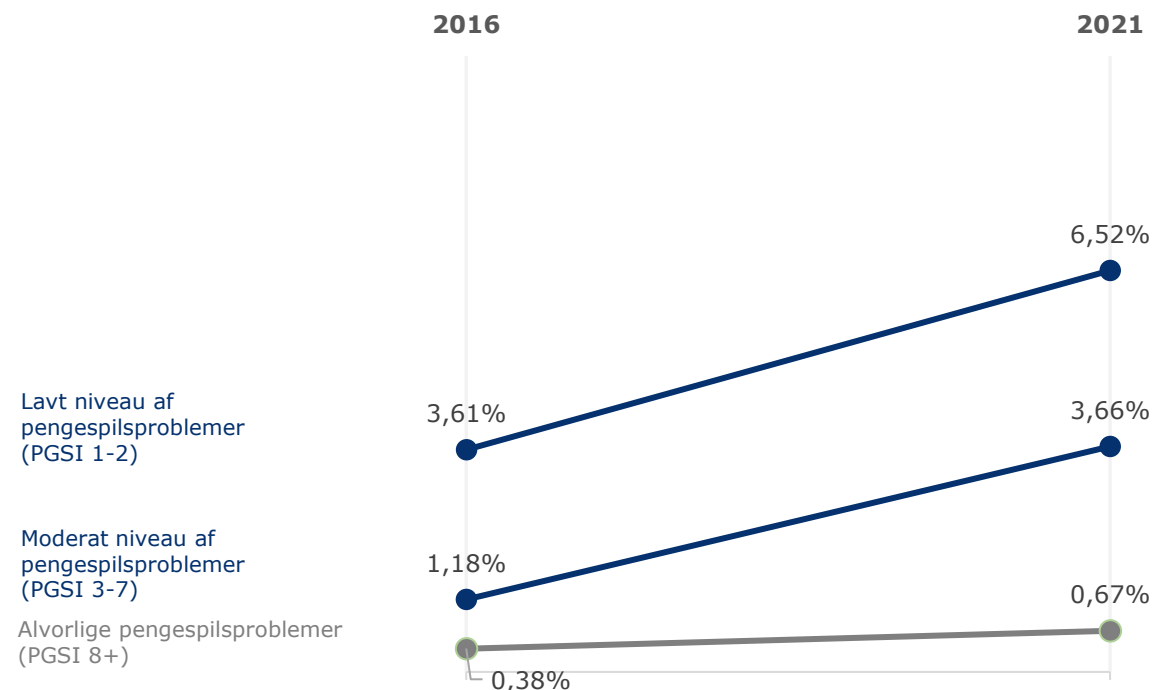


I **Danmark** har 10,9 pct. af de voksne minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det i **Sverige** er 4,3 pct. og **Norge** 13,8 pct\*.



Blandt børn og unge mellem 12-17 år har **6 pct.** minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer (svarende til ca. 24.500 børn og unge) selvom det ikke er lovligt for denne aldersgruppe at spille de fleste typer af pengespil. Cirka **2.600 børn og unge** har alvorlige pengespilsproblemer (svarende til 0,6 pct.).

Figur 1: Udbredelse af pengespilsproblemer blandt voksne danskere (18-79 år) i 2016 og 2021



Note: Statistisk signifikante forskelle mellem 2016 og 2021 er markeret med en mørkeblå farve.

# 3.1 HVEM HAR PROBLEMER MED SPILAFHÆNGIGHED?

Flere demografiske og socioøkonomiske karakteristika hænger ofte sammen. Fx har unge ofte lave indkomster og et højt alkoholforbrug. Sammenhængen mellem alkoholforbrug og pengespilsproblemer kan derfor potentielt skyldes, at flere unge både drikker meget alkohol og har pengespilsproblemer.

Derfor benyttes **en statistisk model** (regressionsmodel) til at estimere betydningen af de enkelte karakteristika for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer.

## VOKSNE MED PENGESPILSPROBLEMER

Regressionsanalysen viser, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer er højere for:



MÆND



YNGRE

(18-24 år og 25-39 år)



PERSONER I  
ARBEJDE



PERSONER MED  
ET OPLEVET  
DÅRLIGT FYSISK  
HELBRED



PERSONER MED  
ET STØRRE  
ALKOHOL-  
FORBRUG

Note: Der er kontrolleret for køn, alder, civilstand, uddannelse, arbejdsmarkedstilknøytning, indkomst, fysisk helbred, psykisk helbred, alkoholforbrug, stofforbrug og kriminalitet

## BØRN OG UNGE MED PENGESPILSPROBLEMER



Regressionsanalysen viser, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer er højere for **dreng**.

Ingen af de øvrige faktorer har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer i regressionsanalysen.

Note: Der er kontrolleret for køn, alder, hvem den unge bor med, den unges forældres arbejdsmarkedstilknøytning, den unges beskæftigelse, om den unge har et fritidsjob, om den unge får lommepenge, fysisk helbred, psykisk helbred, om den unge har prøvet at drikke alkohol, stofforbrug og kriminalitet

## 3.2 PENGESPILSDEBUT OG SPILLEADFÆRD

### PENGESPILSDEBUT - VOKSNE



Fælles for både voksne med og uden pengespilsproblemer er, at hovedparten begyndte at spille pengespil, da de var mellem 18 og 24 år.



For voksne med pengespilsproblemer er debutpengespillet oftest fysiske og online-væddemål, mens det for voksne uden pengespilsproblemer er lotterier/skrabelodder købt ved en fysisk forhandler.



Voksne med pengespilsproblemer er typisk blevet introduceret til pengespil af en ven, og de har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil.

### SPILLEADFÆRD - VOKSNE



95 pct. af de voksne med pengespilsproblemer og 41 pct. uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for det seneste år.



Det foretrukne pengespil for voksne med pengespilsproblemer er væddemål på internettet og onlinekasino.



Sammenholdt med voksne uden pengespilsproblemer anvender voksne med pengespilsproblemer mere tid og flere penge på spil.



Både voksne med og uden pengespilsproblemer spiller typisk pengespil alene.

### PENGESPILSDEBUT – BØRN OG UNGE



Fælles for både børn og unge med og uden pengespilsproblemer er, at hovedparten begyndte at spille pengespil, da de var mellem 9 og 14 år.



For børn og unge med pengespilsproblemer er debutpengespillet oftest online-væddemål, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier/skrabelodder købt ved en fysisk forhandler.



Børn og unge med pengespilsproblemer er typisk blevet introduceret til pengespil af en ven, og de har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil.

### SPILLEADFÆRD – BØRN OG UNGE



84 pct. af børn/unge med pengespilsproblemer og 14 pct. af børn/unge uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for det seneste år.



Det foretrukne pengespil for børn/unge med pengespilsproblemer er væddemål på internettet og onlinekasino.



Sammenholdt med børn/unge uden pengespilsproblemer anvender børn/ unge med pengespilsproblemer mere tid og flere penge på spil.



Børn/unge med pengespilsproblemer spiller oftere på værtshus/restaurant sammenholdt med børn og unge uden pengespilsproblemer.

# 3.3 HVILKE MEKANISMER LEDER TIL PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD?

## HVILKE MEKANISMER LEDER TIL PROBLEMATISK SPILLEADFÆRD?

Selvom skillelinjen mellem den "normale" og problematiske spillefase ofte er flydende, angiver interviewpersonerne **tre bevæggrunde**, der kan indkredse årsager til, at spillet udvikler sig til en afhængighed.

### 1 SELVFORSTÅELSE SOM EKSPERT

Interviewpersonerne tilkendegiver, at de over tid opnår en tro på, at de kan "kontrollere" spillets udfald som følge af deres viden og/eller erfaring. Rationalet bliver derfor, at de vinder på grund af viden og dygtighed og ikke på grund af held. Selvforståelsen som ekspert fører konkret til, at interviewpersonerne spiller hyppigere og med større indsats, da spillet opleves som mindre risikofyldt.

### 2 VANSKELIGE FORHOLD I HVERDAGSLIVET

For flere interviewpersoner opnår spillet en problematisk karakter, i takt med at de oplever flere vanskelige forhold og negative følelser i deres hverdag (fx ensomhed, stress på arbejdet eller konflikter i parforholdet). Uddybende fortæller interviewpersonerne, at de søger mod spillet, når de har behov for "et helle" eller "at glemme" svære følelser. For interviewpersonerne udvikler spillet sig derfor til en form for strategi til at kunne håndtere udfordringer i livet.

### 3 SKIFT I RATIONALE

I takt med at interviewpersonerne oplever at vinde, skifter deres motivation for at spille pengespil. Spillet anses ikke blot som en sjov og underholdende fritidsaktivitet, men som en direkte genvej til at få et "lykkeligt" og "økonomisk uafhængigt" liv. For interviewpersonerne bliver spillet derfor ensbetydende med "det gode liv" – et liv, som de ikke vil kunne opnå på anden vis. De drømme, som interviewpersonerne associerer spillet med, understøtter derfor spilletrangen og medfører, at de fortsætter spillet.

## CITATER FRA INTERVIEWPERSONER

1

”

*Efter jeg lærte maskinen at kende, så troede jeg virkelig, at jeg kunne regne ud, hvornår den ville give gevinst. Altså, hvornår jeg skulle smide flere penge ind. Og det gjorde, at jeg begyndte at bruge mange flere penge*  
Mand, 39 år



2

”

*Når jeg er ensom, er skidt psykisk eller er stresset, så er spillet en god virkelighedsflugt. Så glemmer man de 300 ulæste mails i indbakken. Spillet bliver ligesom mit "helle" og en måde, jeg kan mærke positive følelser på*  
Mand, 58 år.



3

”

*Jeg følte jo, at jeg blev nødt at spille. For tænk nu, hvis jeg vandt. Så ville det hele ændre sig. Så ville jeg kunne komme igennem måneden og måske endda redde min økonomiske situation*  
Mand, 39 år.



# 4.1 GAMING OG GAMBLING

## HVEM OG HVOR MANGE GAMER?



**67 pct.** af børn og unge mellem 12 og 17 år gamer. Gaming er mest udbredt blandt **drengene**. 91 pct. af drengene gamer, mens 41 pct. af pigerne gamer.



Drengene bruger mere **tid** på gaming end piger, og flere drenge oplever også at bruge for meget tid på gaming.

## SAMMENHÆNGEN MELLEM GAMING OG GAMBLING



Gaming og gambling udgør typisk to forskelligartede spiltyper, hvoraf det ene knytter sig til spil om penge (gambling), mens det andet udgør en samlet betegnelse for forskellige computer- og konsolbaserede spil (gaming).



En stor del af de computerspil, der spilles i dag, indeholder muligheder for at købe virtuelle elementer, der kan knyttes til gambling. Gamblingelementerne relaterer sig primært til "**lootboxes**" og "**skins**".

## SKINS



**53 pct.** af drengene, der gamer, har købt og/eller solgt skins, mens det kun gælder for **19 pct.** af de piger, der gamer.

**10 pct.** af drengene, som har brugt skins, har brugt dem i forbindelse med pengespil, mens dette kun gælder **1 pct.** af pigerne, der har brugt skins.

## LOOTBOXES



**33 pct.** af børn og unge, som gamer, har prøvet at købe lootboxes. For drengene er det **43 pct.**, mens det for pigerne er **10 pct.**

**72 pct.** af børn og unge, der har købt lootboxes, har brugt under 50 kr. på det den seneste måned

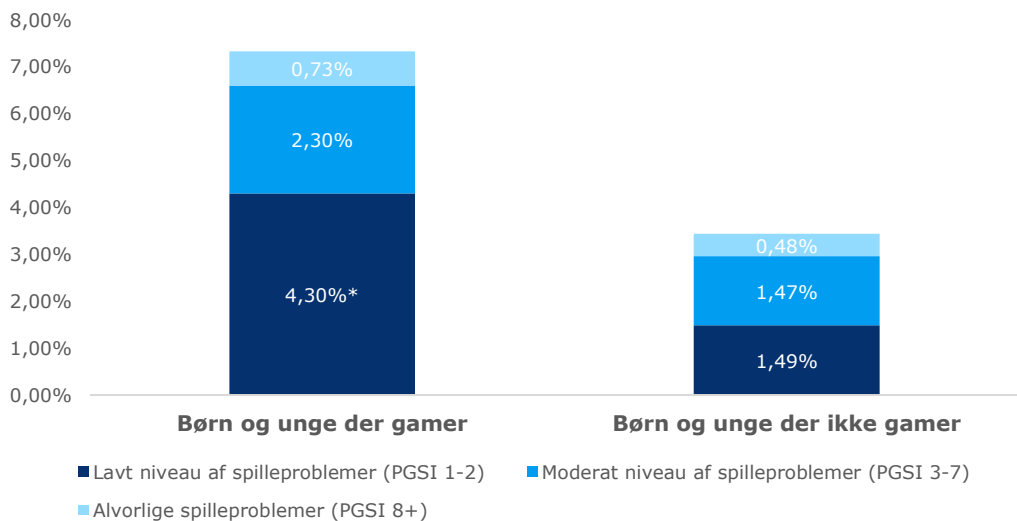


## 4.2 GAMING OG GAMBLING

### SAMMENHÆNG MELLEM PGSI-SCORE OG GAMING

- For børn og unge, der gamer, har **7,3 pct.** minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det for børn og unge, som ikke gamer, er **3,4 pct.**, der har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. Forskellen er statistisk signifikant.

Figur 2: PGSI-kategorier opdelt på børn og unge som hhv. gamer og ikke gamer



### SAMMENHÆNG MELLEM PGSI-SCORE OG KØB AF SKINS OG LOOT BOXES

- Blandt børn og unge, som har brugt skins, har **11,5 pct.** minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det er **4,2 pct.** blandt børn og unge, som gamer, men ikke har brugt skins. Forskellen er statistisk signifikant.
- Blandt børn og unge, som har købt loot boxes, har **12,7 pct.** minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det er 4,7 pct. blandt børn og unge, som gamer, men som ikke har købt loot boxes. Forskellen er statistisk signifikant.

Figur 3: PGSI-kategorier opdelt på børn og unge, der har købt loot boxes, og børn og unge, som ikke har købt loot boxes. Det samme for unge, der har købt byttet, købt, solgt eller betalt med skins og unge, der ikke har brugt skins

