

Til
Spillemyndigheden

Dato
Maj 2022

PRÆVALENSUNDERSØGELSE AF PENGESPIL OG PENGESPILSPROBLEMER I DANMARK 2021



INDHOLD

1.	Sammenfatning	2
2.	Indledning	8
3.	Metode	10
3.1	Analysedesign	10
3.2	National survey	10
3.3	Kvalitative interviews	11
3.4	Surveyeksperiment	11
3.5	Laboratorieeksperiment	12
3.6	Samlet datagrundlag	12
4.	Samfundsudviklingen for pengespil	13
4.1	Liberaliseringen af spillemarkedet i Danmark	13
4.2	Udviklingen på det danske spillemarked	13
5.	Udbredelse af pengespilsproblemer i Danmark	17
5.1	Status og udvikling i antal voksne danskere med pengespilsproblemer	17
5.2	Antal børn og unge med pengespilsproblemer	19
5.3	Spilafhængighed i Norden – status og udvikling i sammenligning med Danmark	20
5.4	Delkonklusion	23
6.	Hvem har problemer med spilafhængighed?	24
6.1	Voksne med pengespilsproblemer	24
6.2	Børn og unge med pengespilsproblemer	32
6.3	Hvilke mekanismer medvirker til problematisk spilleadfærd?	40
6.4	Reklamers påvirkning	42
6.5	Delkonklusion	45
7.	Gaming og spilafhængighed	46
7.1	Udviklingen i gamingindustriens forretningsmodeller	46
7.2	Karakteristik af gaming blandt børn og unge	47
7.3	Sammenhæng mellem gaming og gambling	53
7.4	Delkonklusion	57
8.	Litteraturliste	58

1. SAMMENFATNING

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. I det følgende præsenteres de væsentligste konklusioner fra rapporten.

HVOR UDBREDT ER PENGESPILSPROBLEMER BLANDT VOKSNE DANSKERE?

Pengespilsproblemer er i denne undersøgelse målt ved screeningsredskabet PGSI. PGSI består af ni spørgsmål, som inddeler respondenterne i fire kategorier: 1) ingen pengespilsproblemer, 2) lavt niveau af pengespilsproblemer, 3) moderate pengespilsproblemer og 4) alvorlige pengespilsproblemer. Andelen af voksne danskere, som har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, er de seneste 5 år fordoblet. I 2016 havde 5,2 pct. af de voksne danskere minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det i 2021 er steget til 10,9 pct, og stigningen er statistisk signifikant. Udviklingen skyldes, at der har været store stigninger i kategorierne af danskere med moderate pengespilsproblemer og danskere med et lavt niveau af pengespilsproblemer. Fra 2016 til 2021 er andelen af personer med et lavt niveau af pengespilsproblemer steget fra 3,6 pct. til 6,5 pct., og denne stigning er statistisk signifikant. Tilsvarende er andelen af personer med moderate pengespilsproblemer steget statistisk signifikant fra 1,2 pct. i 2016 til 3,7 pct. i 2021.

Undersøgelsen viser, at der i 2021 er ca. 29.500 voksne danskere, som har alvorlige pengespilsproblemer, svarende til 0,67 pct. af den voksne befolkning. I 2016 var tallet ca. 16.000, svarende til 0,38 pct. af den voksne befolkning. Selvom tallene umiddelbart indikerer en stigning i udbredelsen af alvorlige pengespilsproblemer, så kan der ikke konstateres en signifikant stigning i antallet af voksne med alvorlige pengespilsproblemer. Dette skyldes, at forskellen mellem 2016 og 2021 er indenfor den statistiske usikkerhed i undersøgelsen.

Når udbredelsen af pengespilsproblemer i den voksne danske befolkning sammenlignes med Norge og Sverige, viser undersøgelsen, at Sverige har signifikant færre voksne (4,3 pct.) med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens Norge har signifikant flere voksne (13,8 pct.) med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. I Danmark har 10,9 pct. af de voksne minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. Undersøgelsen viser således, at pengespilsproblemer er mere udbredte i Danmark, end det er tilfældet i Sverige, mens det modsatte er tilfældet i Norge.

I Sverige har der været et statistisk signifikant fald i udbredelsen af pengespilsproblemer siden 2015, mens Danmark siden 2016 næsten har oplevet en fordobling af pengespilsproblemer, og stigningen i Danmark er statistisk signifikant. I Norge har der fra 2015 til 2019 tilsvarende været en statistisk signifikant stigning. Stigningen i pengespilsproblemer i Norge har dog ikke været lige så markant som i Danmark.

- I 2016 havde 5,2 pct. af de voksne minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, mens det i 2021 er steget til 10,9 pct.
- I 2021 er der ca. 29.500 voksne danskere, som har alvorlige pengespilsproblemer, svarende til 0,67 pct. af den voksne befolkning. I 2016 var andelen med alvorlige pengespilsproblemer 0,38 pct. Der kan ikke konstateres en signifikant stigning i andelen med alvorlige pengespilsproblemer.

- 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. (tal fra 2019).

HVOR UDBREDT ER PENGESPILSPROBLEMER BLANDT BØRN OG UNGE?

Blandt børn og unge mellem 12-17 år har 6 pct. minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, selvom det ikke er lovligt for denne aldersgruppe at spille de fleste pengespil. Udbredelsen af pengespilsproblemer blandt børn og unge er dermed signifikant lavere end udbredelsen af pengespilsproblemer blandt voksne. Der har ikke tidligere været foretaget undersøgelser af udbredelsen af pengespilsproblemer blandt børn og unge med screeningsredskabet PGSI, og derfor er det ikke muligt på baggrund af denne undersøgelse at vurdere udviklingen i udbredelsen af pengespilsproblemer blandt børn og unge.

Undersøgelsen viser endvidere, at ca. 2.600 børn og unge mellem 12-17 år har alvorlige pengespilsproblemer, svarende til 0,6 pct. Dermed er andelen med alvorlige pengespilsproblemer blandt børn og unge og voksne stort set ens. Det er i overvejende grad drenge, som har alvorlige pengespilsproblemer.

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

HVEM HAR PENGESPILSPROBLEMER BLANDT VOKNSE?

Hvis personer med pengespilsproblemer (moderate eller alvorlige pengespilsproblemer) sammenlignes med personer uden pengespilsproblemer, fremgår det af undersøgelsen, at gruppen af personer med pengespilsproblemer adskiller sig på en række punkter. Personer med pengespilsproblemer er i højere grad 1) mænd, 2) yngre (overrepræsentation i alderskategorierne 18-24 år og 25-39 år), 3) kortere uddannet og 4) enlige. Derudover er det mere sandsynligt, at personer med pengespilsproblemer har familiemedlemmer, som også har eller har haft problemer med pengespil.

Personer med pengespilsproblemer oplever også selv, at deres fysiske og psykiske helbred er dårligere, sammenlignet med personer der ikke har pengespilsproblemer. De har et højere rusmiddelbrug (alkohol og stoffer) og en højere selvangivet forekomst af kriminalitet i forhold til personer uden pengespilsproblemer.

Når der tages højde for demografiske og socioøkonomiske karakteristika i en samlet regresionsmodel, ses det imidlertid, at en række sammenhænge forsvinder. Således er det kun køn, alder, fysisk helbred og alkoholbrug der har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer.

Når der ses på debutalderen for pengespil, fremgår det, at personer med pengespilsproblemer ikke adskiller sig fra personer uden pengespilsproblemer. Dog har personer med pengespilsproblemer oftest fysiske og onlinevæddemål som debutpengespil, mens det for voksne uden pengespilsproblemer oftest er lotterier/skrabelodder købt ved en fysisk forhandler, som er debutpengespillet. Personer med pengespilsproblemer er typisk blevet introduceret til pengespil af en ven, og de har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil.

Det foretrukne pengespil for personer med pengespilsproblemer er væddemål på internettet og onlinekasino. Sammenholdt med voksne uden pengespilsproblemer anvender voksne med pengespilsproblemer mere tid og flere penge på spil.

- Voksne med pengespilsproblemer er i overvejende grad mænd, personer i aldersgrupperne 18-24 år eller 25-39 år og personer med lavere uddannelsesniveau.
- Voksne med pengespilsproblemer oplever at have et ringere fysisk og psykisk helbred, har et højere rusmiddelforbrug og en højere selvrapporteret forekomst af kriminalitet
- En samlet regresionsmodel, der tager højde for alle demografiske og socioøkonomiske karakteristika, viser, at det kun er køn, alder, om man er i arbejde, fysisk helbred og alkoholforbrug der har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer.
- Voksne med pengespilsproblemer har oftest online- og fysisk væddemål som debutpengespil, mens voksne uden pengespilsproblemer oftest har skrabelodder som debutpengespil.
- Voksne med pengespilsproblemer foretrukne pengespil er onlinekasino og væddemål på internettet.

HVEM HAR PENGESPILSPROBLEMER BLANDT BØRN OG UNGE?

Børn og unge med pengespilsproblemer adskiller sig fra børn og unge uden pengespilsproblemer ved, at de i højere grad 1) er drenge, 2) ikke er i beskæftigelse, 3) har forældre, der ikke er tilknyttet arbejdsmarkedet, 4) tjener flere penge på fritidsjob samt 5) får flere lomme penge. Derudover er det mere sandsynligt, at børn og unge med pengespilsproblemer har familiemedlemmer, som også har eller har haft problemer med pengespil.

Børn og unge med pengespilsproblemer vurderer deres eget fysiske helbred som dårligere og har et større rusmiddelforbrug (alkohol og stoffer) i sammenligning med børn og unge uden pengespilsproblemer.

Når der tages højde for demografiske og socioøkonomiske karakteristika i en samlet regresionsmodel, ses det imidlertid, at alle sammenhænge forsvinder undtagen sammenhænge for køn. Således viser den samlede regresionsmodel, at det at være dreng har en selvstændighed betydning for sandsynlighed for at have pengespilsproblemer for børn og unge.

Debutalderen for pengespil er ikke forskellig mellem børn og unge med og uden pengespilsproblemer. Dog ses det, at børn og unge med pengespilsproblemer oftere har væddemål ved en fysisk forhandler som debutspil, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer oftere er skrabelodder/lotteri købt ved en fysisk forhandler, der er debutpengespillet. 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.

Blandt børn og unge med pengespilsproblemer er det foretrukne pengespil væddemål på internettet og onlinekasino, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier (fx skrabelodder) købt i en fysisk forhandler.

- Børn og unge med pengespilsproblemer er i højere grad drenge, er ikke i beskæftigelse og har forældre, der ikke er tilknyttet arbejdsmarkedet i sammenligning med børn og unge uden pengespilsproblemer.

- Børn og unge med pengespilsproblemer vurderer deres fysiske helbred som dårligere og har større rusmiddelforbrug end børn og unge uden pengespilsproblemer.
- En samlet regresionsmodel, der tager højde for alle demografiske og socioøkonomiske karakteristika, viser, at det kun er køn som har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer for børn og unge.
- Børn og unge med pengespilsproblemer har oftest væddemål på internettet som debutpengespil. Det foretrukne pengespil blandt børn og unge med pengespilsproblemer er væddemål på internettet og onlinekasino.
- Der er flere af de samme tendenser, som går igen på tværs af voksne med pengespilsproblemer og børn og unge med pengespilsproblemer. Børn og unge med pengespilsproblemer adskiller sig dog fra den voksne population med pengespilsproblemer ved, at de ikke vurderer deres psykiske helbred som dårligere, og at det ikke er mere sandsynligt, at de har begået kriminalitet.

PÅVIRKER REKLAMER LYSTEN TIL PENGESPIL?

I denne rapport er der brugt tre forskellige metoder, der alle har til formål at undersøge, hvordan reklamer for pengespil påvirker spilleadfærden. Samlet set er konklusionen, at det ikke er muligt på baggrund af de foretagne undersøgelser at udlede en entydig konklusion i forhold til, om reklamer påvirker lysten til pengespil. Dette skyldes, at undersøgelserne i rapporten peger i forskellige retninger, og at det vil kræve mere grundige undersøgelser af denne selvstændige problematik, hvis der skal drages tydeligere konklusioner. Undersøgelsen af reklamers påvirkning har ikke været hovedformålet i med denne rapport.

Den første delundersøgelse er et surveyeksperiment, og her er der ikke dokumentation for, at det at se reklamer for pengespil påvirker lysten og forventninger til at spille pengespil. Undersøgelsen finder dog, at det at se en reklame for pengespil påvirker lavfrekvente spillere (personer som spiller pengespil 1-4 gange om måneden) i retningen af en mere positiv holdning overfor pengespil og øget tilbøjelighed til at ville spille flere typer pengespil.

Udover surveyeksperimentet er der som led i undersøgelsen gennemført fysiske test af, hvordan kroppen reagerer på at se reklamer for pengespil for personer med og uden pengespilsproblemer. Disse fysiske test viser, at der ikke er forskel i svedproduktion eller hjerterytmevariabilitet hos personer med og uden pengespilsproblemer, når de ser en reklame for pengespil. Dog viser de fysiske test, at personer med pengespilsproblemer er mindre tilbøjelige til at kigge på de tekstoplysninger i reklamerne, som omhandler aldersgrænsen for pengespil og henvisninger til StopSpillet og ROFUS.

Den sidste undersøgelse har omfattet kvalitative interviews med personer med pengespilsproblemer. Disse interviews indikerer, at personer med pengespilsproblemer bliver påvirket af reklamer, idet reklamerne giver anledning til spontant og uplanlagt spil. Flere af de interviewede personer angiver endvidere, at attraktive bonusser (fx velkomstbonusser) forstærker lysten til at spille, idet spillet umiddelbart virker "omkostningsfrit". Derudover fremhæver de interviewede personer, at de oplever reklamer som identificerbare, hvilket gør at de derfor også spejler sig i personernes "held" eller "succes". Reklamerne afføder dermed en tro på, at "hvis de kan, så kan jeg også".

- Det er ikke muligt på baggrund af denne undersøgelse at konkludere entydigt på, hvorvidt reklamer for pengespil påvirker spillelysten hos befolkningen.

ER DER EN SAMMENHÆNG MELLEML GAMING OG GAMBLING BLANDT BØRN OG UNGE?

Gaming og gambling anskues typisk som to distinkte 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 imidlertid muligheder for at købe virtuelle elementer, der kan knyttes til gambling. Derfor har denne undersøgelse analyseret sammenhængen mellem gaming og gambling blandt børn og unge.

Gaming er meget udbredt blandt børn og unge. 67 pct. af børn og unge mellem 12 og 17 år gamer¹. Gaming er mest udbredt blandt drengene, hvor 91 pct. gamer, mens det for piger er 41 pct., som gamer. Drengene bruger mere tid på gaming end piger, og flere drenge oplever også at bruge for meget tid på gaming.

Brugen af skins ved gaming er mest udbredt blandt drenge. 53 pct. af drengene, der gamer, har købt og/eller solgt skins, mens det kun gælder for 19 pct. af de piger, der gamer. Skins bliver særligt brugt i spillene CS:GO, Fortnite og på spilplatformen Roblox.

10 pct. af drengene, som har brugt skins, har brugt dem i forbindelse med pengespil, hvilket for nuværende ikke kan gøres lovligt i Danmark, mens dette kun gælder 1 pct. af pigerne, der har brugt skins.

Udbredelsen af lootboxes er mindre end brugen af skins. 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. Det er særligt i spillet CS:GO, Fortnite og på platformen Roblox, at børn og unge køber lootboxes. 72 pct. af børn og unge, der har købt lootboxes, har brugt under 50 kr. på det seneste måned.

Undersøgelsens analyser viser, at udbredelsen af problemer med pengespil er signifikant større blandt de børn og unge, som angiver, at de gamer. 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.

Fokuseres der på børn og unge, som gamer, er der signifikant større udbredelse af problemer med pengespil blandt dem, som har brugt skins og dem, som har købt lootboxes. 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.

Blandt børn og unge, som har købt lootboxes, 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 lootboxes, og forskellen er signifikant.

- 53 pct. af drengene, som gamer og 19 pct. af pigerne, som gamer, har købt skins. Hos drengene har 10 pct. af dem, som har købt skins, brugt dem i forbindelse med pengespil, mens dette kun gælder blandt 1 pct. af pigerne, som har købt skins.
- Der er større udbredelse af problemer med pengespil blandt børn og unge, som gamer, sammenlignet med børn og unge som ikke gamer.
- Blandt de børn og unge, som gamer, er der større udbredelse af problemer med pengespil blandt dem, som har brugt skins, i sammenligning med dem, som ikke har brugt skins.

¹ Børn og unge som har svaret ja til spørgsmålet: "Gamer du?". I bilag 3 fremgår spørgsmålet med uddybende skrivelse af hvad gaming inkluderer.

- Blandt de børn og unge, som gamer, er der større udbredelse af problemer med pengespil blandt dem, som har købt lootboxes, i sammenligning med dem, som ikke har købt lootboxes.
- En samlet regresionsmodel, der tager højde for demografiske og socioøkonomiske forhold viser, at køb af lootboxes og brugen af skins har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer for børn og unge.

2. INDLEDNING

I 2012 blev der gennemført en liberalisering af det danske spillemarked. Dette har medført en lang række nye udbydere af pengespil for både fysiske og onlinepengespil. 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.

I 2006 og 2016 er der blevet gennemført lignende undersøgelser af prævalensen af pengespilsproblemer i Danmark. I 2006 blev undersøgelsen foretaget af SFI, og i 2016 blev undersøgelsen foretaget af VIVE. Denne undersøgelse skal ses i forlængelse af de to foregående undersøgelser, idet denne undersøgelse, i tråd med de andre, har som hovedformål at kortlægge udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark.

Til forskel fra tidligere undersøgelser afdækker denne rapport også prævalensen af pengespilsproblemer blandt børn og unge. Derudover sættes der i rapporten også fokus på sammenhængen mellem gaming og gambling – med et særligt fokus på *lootboxes* og *skins* og disse elementers sammenlignelighed med pengespil.

UNDERSØGELSENS FØLGEGRUPPE

Til undersøgelsen har der været tilknyttet en følgegruppe, som har bidraget til kvalificering af den kvantitative og kvalitative dataindsamling samt en kvalificering af analyserne på baggrund af data. Følgegruppen har bestået af:

Dorthe Egebjerg Rieper, socialfaglig konsulent, Spillemyndigheden
Michelle Simone Green Hvidtfeldt, jurist, Spillemyndigheden
Kasper Vestergaard Frandsen, markedsanalytiker, Spillemyndigheden
Thomas Marcussen, klinikleder, Forskningsklinikken for Ludomani, Aarhus Universitet
Henrik Thrane Brandt, centerleder, Center for Ludomani
Anne Mette Thorhauge, lektor, Institut for Kommunikation, Københavns Universitet
Søren Kristiansen, prodekan for forskning, Samfundsvidenskabelig fakultet, Aalborg Universitet
Morten Rønde, direktør for brancheorganisationen Spillebranchen
Erik Jensen, direktør for brancheorganisation Dansk Kasinoforening
Gunnar Sørensen, bestyrelsesformand for brancheorganisationen Dansk Automat Branche-forening.
Christian Vedersø, konsulent, /KL.7

Følgegruppen takkes hermed for deres bidrag til rapporten.

Læsevejledning

Rapporten består herfra af følgende kapitler:

Kapitel 3 indeholder en kort beskrivelse af analysedesign og de anvendte metoder i undersøgelsen. En uddybende metodebeskrivelse findes i bilag 1.

Kapitel 4 indeholder et opids over samfundsudviklingen for pengespil i Danmark.

Kapitel 5 indeholder resultaterne om udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark, udviklingen i pengespilsproblemer siden 2016 og sammenligninger af udbredelsen af pengespilsproblemer med Norge og Sverige.

Kapitel 6 indeholder analyser af, hvad der karakteriserer voksne og børn og unge med pengespilsproblemer i sammenligning med personer uden pengespilsproblemer. Kapitlet indeholder endvidere resultaterne af undersøgelserne af reklamers påvirkning af spillelyst.

Kapitel 7 indeholder analyser af sammenhængen mellem gaming og gambling blandt børn og unge.

Kapitel 8 er rapportens litteraturliste.

Bilagsoversigt

Vedlagt til rapporten findes en række bilag, som er listet herunder.

Bilag 1: Metodebeskrivelser

Bilag 2: Spilbeskrivelser

Bilag 3: Spørgeskema fra national survey

Bilag 4: Spørgeguide til kvalitative interviews

Bilag 5: Reklamers effekt på spilleadfærd

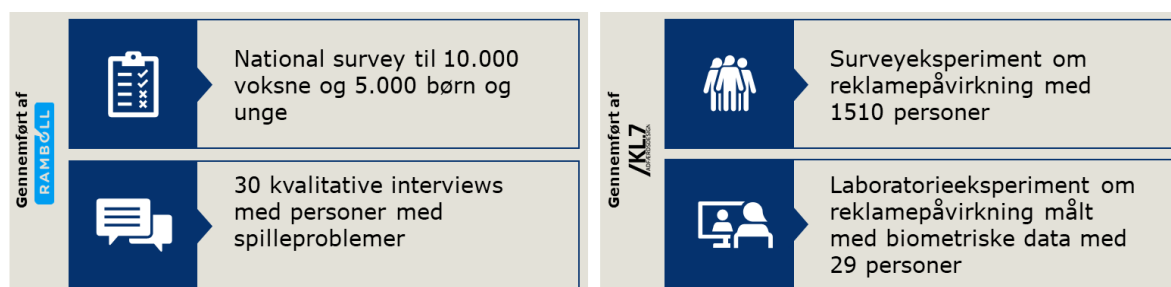
Bilag 6: Supplerende figurer og tabeller

3. METODE

3.1 Analysedesign

Rapporten er baseret på en række forskellige datakilder, der belyser problemer med pengespil på forskellig vis. Den nationale surveys hovedformål er at belyse udbredelsen af pengespilsproblemer, mens de kvalitative interviews med personer med pengespilsproblemer har til formål at give dybdegående viden om de mekanismer, der fører til pengespilsproblemer. Surveyeksperimentet og laboratorieeksperimentet har begge til formål at belyse reklamers påvirkning af spillelyst. I det følgende beskrives hver datakilde kort. Derudover fremgår der en detaljeret uddybning af hver datakilde i bilag 1.

Figur 3-1: Samlet analysedesign



3.2 National survey

Formålet med den nationale survey har været at afdække forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark. Undersøgelsen er foretaget for dels voksne (18-79 år), dels børn og unge (12-17 år). Danmarks Statistik har udtrukket 10.000 tilfældige voksne og 5.000 tilfældige børn og unge. For børn og unge er dog kun medtaget dem, som bor med mindst en forældremyndighedsindehaver.

Dataindsamlingen startede i juni 2021 og sluttede i december 2021. Undersøgelsen er foretaget med udsendelse via e-Boks med tre skriftlige påmindelser efterfulgt af telefoniske opfølgninger. Mod slutningen af indsamlingsperioden blev personer, som ikke havde svaret, tilbudt en voucher på 50 kr. til biografen ved svar inden 14 dage. Dette blev gjort for at øge svarprocenten. Analyser af besvarelserne viser, at personer, som fik tilbudt en voucher, ikke brugte kortere tid på spørgeskemaet og dermed ikke var mindre grundige. Voksne samt børn og unge har gennemført det samme spørgeskema med få variationer. Spørgeskemaet bestod af ca. 60 spørgsmål, og det fulde spørgeskema findes i bilag 2.

Til måling af forekomsten af pengespilsproblemer er screeningsredskabet PGSI benyttet². PGSI-redskabet benyttes, fordi det gør det muligt både at sammenligne udbredelsen af pengespilsproblemer i 2021 med udbredelsen i 2016 og at sammenligne udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark med udbredelsen i Sverige og Norge. Redskabet består af ni spørgsmål med fire svarkategorier med tilknyttede pointtal. På baggrund af det samlede pointtal inddeles respondenterne i fire kategorier.

PGSI pointtal	Kategori
0	Ingen pengespilsproblemer
1-2	Lavt niveau af pengespilsproblemer
3-7	Moderate pengespilsproblemer
8+	Alvorlige pengespilsproblemer

² Ferris, 2001. PGSI-redskabet er udviklet af Canadian Consortium for Gambling Research og bruges i en række lande til undersøgelse af udbredelsen af pengespilsproblemer. PGSI-redskabet er også benyttet i Norge og Sverige i undersøgelser af udbredelsen af pengespilsproblemer.

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. Svarprocenten er lavere end i den seneste prævalensundersøgelse af ludomani fra 2016, hvor svarprocenten var på ca. 59 pct., hvoraf 1 procentpoint var delvist gennemførte besvarelser, som ikke er inkluderet i denne undersøgelses opgørelse af svarprocenten. Svarprocenten siger dog ikke noget i sig selv om undersøgelsens repræsentativitet, da det afgørende er, hvorvidt det er tilfældigt, hvem der har besvaret spørgeskemaet. For at sikre størst mulig repræsentativitet af undersøgelsens resultater benyttes der vægtning af data, således at de grupper af respondenter, hvor færre har svaret, vægter mere i analyserne³. Endvidere bemærkes det, at svarprocenten i denne undersøgelse er på samme niveau som for tilsvarende undersøgelser foretaget i Norge og Sverige de senere år.

Tabel 3-1: Stikprøve og svarprocenter

	Unge	Voksne	Samlet
Bruttostikprøve	5.000	10.000	15.000
Nettostikprøve			
Bruttostikprøven fratrukket personer, som har ønsket at blive slettet fra undersøgelsen	4.978	9.970	14.948
Gennemførte besvarelser	1.785	3.861	5.646
Svarprocent	35,7 %	38,6 %	37,6 %
Gennemførte besvarelser i andel af bruttostikprøven			

Analyser af data indikerer visse skævheder i besvarelserne i forhold til, hvilke alders- og uddannelsesgrupper der har svaret. Derfor er analyserne i rapporten baseret på vægtede data. For voksne er der vægtet på alder og uddannelsesniveau. For unge er der vægtet på alder.

3.3 Kvalitative interviews

Formålet med de kvalitative interviews har været at nuancere resultaterne af den nationale survey og give dybere viden om årsager og motivation for pengespil. 20 voksne og 10 børn og unge⁴ 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. De enkelte interviews har været afholdt enten telefonisk eller virtuelt, afhængigt af hvad den enkelte interviewperson foretrak. Tematikkerne for interviewene har været:

- Spilleadfærd
- Forklaringer på spilleadfærd
- Reklamer og tilgængelighed
- Skred mellem gaming og gambling.

3.4 Surveyeksperiment

Formålet med surveyeksperimentet har været at undersøge, hvordan det at se en spilreklame påvirker sandsynligheden for at spille pengespil. Surveyeksperimentet er gennemført af firmaet /KL.7 blandt 1.510 voksne danskere udtrukket via Norstats panel. I udvælgelsen af deltagere er der oversamlet personer, som spiller pengespil mindst en gang om måneden, så de udgør ca. halvdelen af deltagerne.

I surveyeksperimentet er deltagerne blevet inddelt i to grupper ved tilfældighed. Den ene gruppe har set en reklame for pengespil, mens den anden ikke har set en reklame. Efterfølgende er

³ Se metodebilaget for yderligere uddybning af tilgangen til vægtning.

⁴ Af de 30 interviewpersoner er seks rekrutteret via Center for Ludomani og ikke fra surveybesvarelserne. For uddybning af dette se metodebilaget.

begge grupper blevet stillet en række spørgsmål om pengespil, fx om lysten til pengespil, interesse for pengespil og indstillingen til reklamer for pengespil.

3.5 Laboratorieeksperiment

Formålet med laboratorieeksperimentet har været at undersøge, om kroppen reagerer forskelligt på pengespilreklamer for personer, som ikke spiller pengespil i forhold til personer, som spiller pengespil, men uden problemer med det, og personer som har pengespilsproblemer. Laboratorieeksperimentet er gennemført af Psykologisk Institut på Syddansk Universitet for firmaet /KL.7.

Eksperimentet er foregået ved, at 29 personer i tre grupper har set tre reklamefilm for pengespil, mens der er blevet målt på variation i hjerterytme, svedproduktion i håndfladen og eyetracking af, hvor personerne kigger. De tre grupper var:

Gruppe 1: Ti deltagere, som ingen erfaring har med online væddemål eller kasino.

Gruppe 2: Ti deltagere, som har erfaring med online væddemål eller kasino.

Gruppe 3: Ni deltagere, som har en spilafhængighed, rekrutteret fra Center for Ludomani.

3.6 Samlet datagrundlag

Samlet set bygger rapporten altså på fire forskellige datakilder, som har forskellige formål. Hovedformålet med rapporten er at kortlægge udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark og at undersøge, hvilke mekanismer der leder til en problematisk spilleadfærd. Til dette hovedformål benyttes den nationale survey og de kvalitative interviews. Det er Rambølls vurdering, at rapporten bygger på et solidt datagrundlag, idet den nationale survey via vægtning gøres repræsentativ for den samlede danske befolkning. Tilsvarende er det Rambølls vurdering, at de 30 kvalitative interviews giver et stærkt datagrundlag for at belyse, hvilke mekanismer der leder til problematisk spilleadfærd. De 30 personer, der har været interviewet, er rekrutteret på baggrund af viden om, at de havde pengespilsproblemer, hvorved det sikres, at de mekanismer der leder til problematisk spilleadfærd, kan belyses tilstrækkeligt.

4. SAMFUNDSUDVIKLINGEN FOR PENGESPIL

I det følgende kapitel gives et rids af samfundsudviklingen for pengespil i Danmark. Først beskrives liberaliseringen af det danske spillemarked i 2012. Dernæst følger en beskrivelse af udviklingen på det danske marked for pengespil i forhold til antallet af udbydere, bruttospilleindtægterne for pengespil og kanaliseringsgraden for det danske marked.

4.1 Liberaliseringen af spillemarkedet i Danmark

I 2010 blev det med *Aftale om delvis liberalisering af spillemarkedet*⁵ vedtaget, at spillemarkedet fra 1. januar 2012 skulle moderniseres og liberaliseres delvist. Formålet med den delvise liberalisering var blandt andet at sætte yderligere fokus på beskyttelse af spillerne, herunder at medvirke til bekæmpelse af spilafhængighed.

Frem til 2012 var det alene muligt at få tilladelse til udbud af spilleautomater og landbaseret kasino, mens der ved liberaliseringen blev åbnet op for fri konkurrence på området for onlinekasino og væddemål. Udover de liberaliserede områder findes også lotterier (monopol og almennyttige) på det danske marked. Den 1. januar 2018 blev spillemarkedet liberaliseret yderligere, så der nu også kan søges om tilladelse til hestevæddemål og onlinebingo⁶.

Med en tilladelse til at udbyde spil følger en række regler, som tilladelsesindehaveren skal overholde med hensyn til ansvarligt spil, hvidvask, markedsføring, tekniske krav mv. Spillemyndigheden fører tilsyn med reglernes overholdelse og er ansvarlige for at sikre et ordentligt og velreguleret spillemarked i Danmark, hvor spillere er beskyttet mod unfair og ulovligt spil.

4.2 Udviklingen på det danske spillemarked

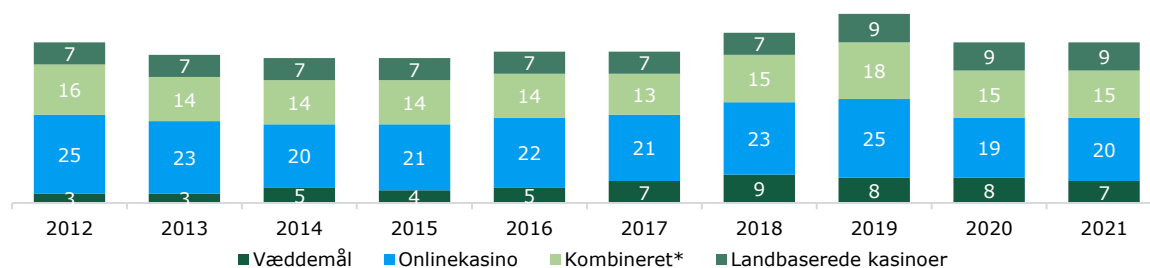
Siden liberaliseringen af det danske spillemarked i 2012 har antallet af udbydere af pengespil inden for væddemål, onlinekasino og landbaserede kasinoer generelt været stabilt. Ved liberaliseringen i 2012 blev i alt udstedt 67 tilladelser fordelt på 51 udbydere til væddemål, onlinekasino, landbaserede kasinoer og udbydere med tilladelse til både væddemål og onlinekasino. Hen over perioden 2012 til 2021 har der været mindre udsving i antallet af tilladelser, men generelt må udviklingen karakteriseres som stabil, som det fremgår af figur 4-1.

For tilladelser til opstilling af landbaserede spilleautomater har udviklingen siden 2012 været et gradvist fald. I 2012 var der 454 tilladelser til opstilling af landbaserede spilleautomater, hvilket i 2021 var faldet til 295, som det fremgår af figur 4-2.

⁵ Skatteministeriet, 2010

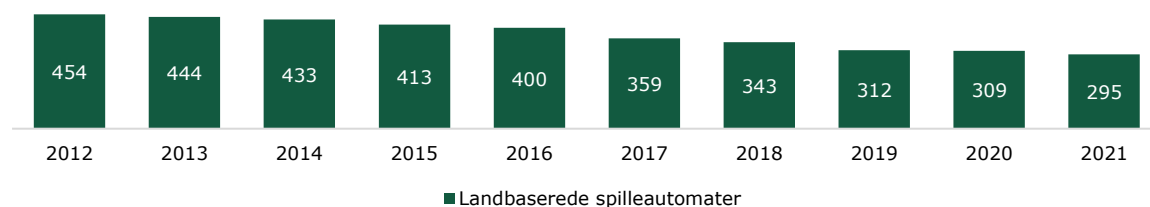
⁶ Skatteministeriet, 2017

Figur 4-1: Antallet af udbydere med tilladelse til væddemål, onlinekasino, landbaserede kasinoer og kombinerede tilladelse i perioden 2012 til 2021



Note: Data fra Spillemyndigheden. * Kombinerede tilladelser betyder, at der både må udbydes onlinekasino og væddemål. For landbaserede kasinoer er markedet ikke ligeså liberaliseret som for onlinekasino og væddemål, da tilladelserne kun er udbudt i en begrænset mængde.

Figur 4-2: Antallet af tilladelser til opstilling af landbaserede spilleautomater i perioden 2012 til 2021



Note: Data fra Spillemyndigheden.

Bruttospilleindtægten har siden liberaliseringen i 2012 været stigende på det regulerede marked. Bruttospilleindtægten er udtryk for, hvor meget spillerne af pengespil samlet set taber til tilladelsesindehavere og beregnes som indskud fratrukket gevinster⁷.

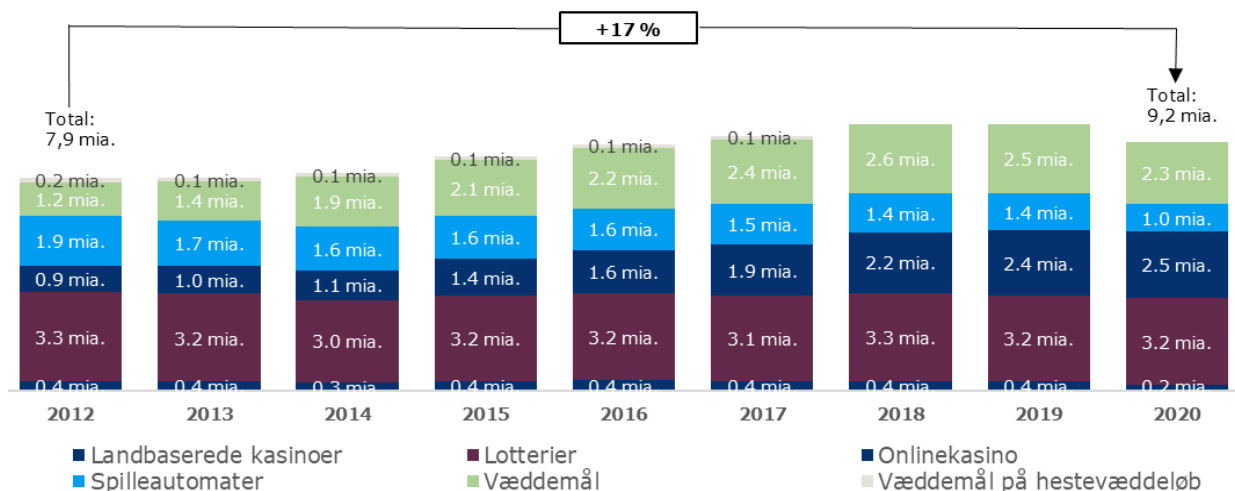
I 2012 var den samlede bruttospilleindtægt på ca. 7,9 mia. kr. og er steget med ca. 17 pct. til ca. 9,2 mia. kr. i 2020, jf. figur 4-3. Faldet i bruttospilleindtægt fra 2019 til 2020 på ca. 7 pct. skyldes formentlig covid-19, der medførte lukning af spillehaller og restauranter/værtshuse, landbaserede kasinoer og aflyste sportsbegivenheder.

Det er særligt for onlinekasino og væddemål, der har været stor vækst i perioden. Bruttospilleindtægten fra onlinekasino er steget med ca. 1,5 mia. kr. svarende til en stigning på 167 pct. fra 2012 til 2020, og bruttospilleindtægten fra væddemål er steget med ca. 1 mia. kr. svarende til en stigning på 86 pct. fra 2012 til 2020. Væksten i bruttospilleindtægten skal dog ses i relation til den samlede danske økonomi, som også er vokset i perioden. Fra 2012 til 2020 har bruttospilleindtægtens andel af bruttonationalproduktet ligget stabilt mellem 0,39 pct. og 0,43 pct. Således har spilforbruget udgjort næsten samme andel i den danske økonomi hvert år⁸.

⁷ Se Spillemyndigheden, 2020 for uddybning af begrebet

⁸ Spillemyndigheden, 2020

Figur 4-3: Bruttospilleindtægter for alle spilområder fra 2012 til 2020. Opgjort i mia. kr., faste 2020-priser

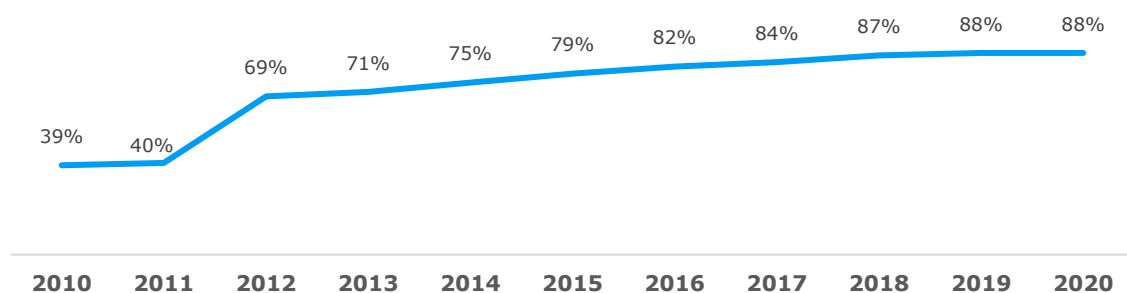


Note: Data fra Spillemyndigheden. Væddemål på hestevæddeløb udgår som kategori i 2018, fordi monopollet på hestevæddeløb blev fjernet, og derfor fremgår indtægter fra hestevæddeløb fra 2018 og frem som en del af kategorien væddemål.

Der har været en udvikling mod, at en større og større andel af den samlede bruttospilleindtægt stammer fra onlinepengespil, fx onlinekasinoer eller onlinevæddemål. I 2012 udgjorde onlinepengespil 31 pct. af bruttospilleindtægterne, mens det i 2020 udgjorde 59 pct. af bruttospilleindtægterne.

Samtidig med udviklingen i bruttospilleindtægten ses der også at være en stadig større andel af danskerne, som spiller hos spiludbydere med en dansk tilladelse til udbud af onlinepengespil. Dette betegnes som kanaliseringsgraden⁹. Udviklingen i kanaliseringsgraden fremgår af figur 4-4. Før liberaliseringen i 2011 var kanaliseringsgraden på 40 pct., mens den i 2012 steg til 69 pct. og frem mod 2020 gradvist er steget til 88 pct.

Figur 4-4: Udvikling i kanaliseringsgraden for perioden 2010 til 2020



Note: Figuren viser kanaliseringsgraden for onlinepengespil fra 2010 til 2020. H2 Gambling Capital, 2022.

⁹ H2 Gambling Capital, 2022: Datagrundlaget kan ændre sig, hvorfor tallene kan blive opdateret senere.

Boks 4-1: Opsummering af det danske spillemarked

OPSUMERENDE FOR UDVIKLINGEN PÅ DET DANSKE SPILLEMARKEDE

- Siden liberaliseringen af det danske spillemarked i 2012 har der været et nogenlunde konstant antal udbydere af pengespil.
- Der er sket en stigning på ca. 17 pct. i de samlede bruttospilleindtægter fra 2012 til 2020, og denne stigning er primært drevet af vækst i bruttospilleindtægterne fra onlinekasinoer og fra væddemål.
- Bruttospilleindtægternes andel af BNP er nogenlunde konstant fra 2012 til 2020.
- Andelen af den samlede bruttospilleindtægt, som kommer fra onlinepengespil, er steget fra 31 pct. i 2012 til 59 pct. i 2020.
- Andelen af danskere, som spiller hos udbydere med dansk tilladelse, er gradvist steget siden liberaliseringen, og 88 pct. af forbruget foregår i dag hos udbydere med tilladelse.

5. UDBREDELSE AF PENGESPILSPROBLEMER I DANMARK

Dette kapitel fokuserer på forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark i 2021. I kapitlet ses der først på antallet af voksne danskere i 2021 med pengespilsproblemer, og dette sammenholdes med antallet med pengespilsproblemer ved den seneste undersøgelse fra 2016. Dernæst undersøges forekomsten af pengespilsproblemer blandt børn og unge i Danmark. Sluttelig sammenlignes forekomsten af pengespilsproblemer på tværs af Sverige, Norge og Danmark, både i forhold til seneste status og i forhold til udviklingen over tid. Kapitlet indledes med en kort redegørelse for redskabet, som er brugt til måling af pengespilsproblemer.

5.1 Status og udvikling i antal voksne danskere med pengespilsproblemer

Resultatet af den landsdækkende survey blandt voksne danskere mellem 18-79 år viser, at samlet 10,9 pct. af danskerne i 2021 har haft minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer inden for det seneste år. De 10,9 pct. med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer inden for det seneste år fordeler sig med 6,5 pct. med et lavt niveau af pengespilsproblemer, 3,7 pct. med moderate pengespilsproblemer og 0,7 pct. med alvorlige pengespilsproblemer.

I 2016 var det 5,2 pct. af de voksne danskere, som havde minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, og dermed er der sket en fordobling frem til 2021. Denne stigning er statistisk signifikant. 10,9 pct. af danskerne mellem 18-79 år, svarende til ca. 478.000 personer, har inden for det seneste år haft minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. I 2016 var dette tal ca. 212.000 personer.

Udviklingen fra 2016 til 2021 er særligt drevet af en stigning i personer med lavt niveau af pengespilsproblemer og personer med moderate pengespilsproblemer. Fra 2016 til 2021 er andelen af personer med et lavt niveau af pengespilsproblemer steget fra 3,6 pct. til 6,5 pct., hvilket svarer til en stigning på ca. 80 pct., og denne stigning er statistisk signifikant. Tilsvarende er andelen af personer med moderate pengespilsproblemer steget statistisk signifikant fra 1,2 pct. i 2016 til 3,7 pct. i 2021, hvilket er mere en tredobling på de fem år.

Personer med alvorlige pengespilsproblemer udgjorde i 2016 0,4 pct. af de voksne danskere, mens det i 2021 udgør 0,7 pct. Denne stigning er dog ikke statistisk signifikant, idet forskellen mellem de to procentsatser er inden for den statistiske usikkerhedsmargin¹⁰.

Måling af pengespilsproblemer: PGSI

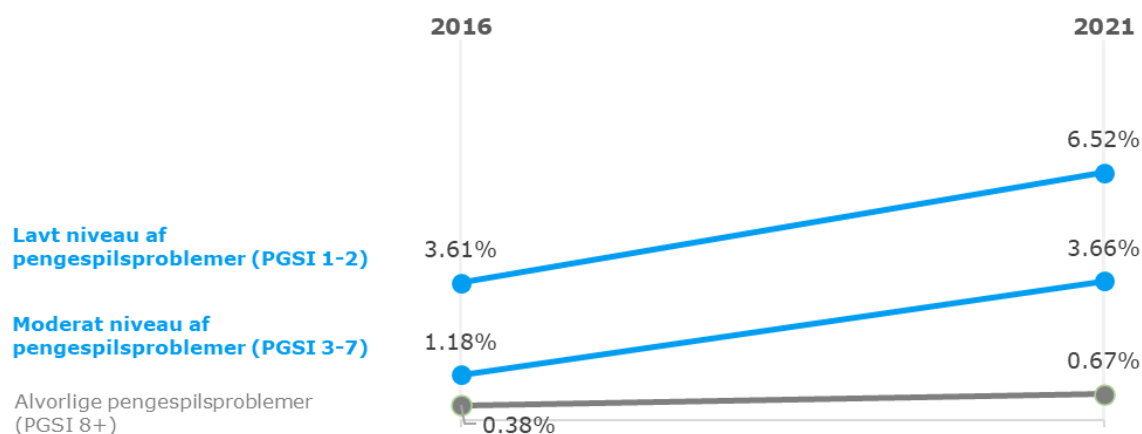
For at belyse udbredelsen af pengespilsproblemer benyttes i denne rapport screeningsredskabet PGSI (Ferris, 2001). PGSI-redskabet består af ni spørgsmål, som inddeler respondenterne i fire kategorier; ingen pengespilsproblemer (PGSI-score 0), lavt niveau af pengespilsproblemer (PGSI-score 1-2), moderate pengespilsproblemer (PGSI-score 3-7) og alvorlige pengespilsproblemer (PGSI-score 8+). PGSI-redskabet benyttes i denne undersøgelse, fordi det gør det muligt både at sammenligne forekomsten af pengespilsproblemer i Danmark i forhold til Norden, og fordi det samtidig gør det muligt at sammenligne forekomsten i 2021 med forekomsten ved seneste måling fra 2016. Ved seneste undersøgelse af prævalensen af pengespilsproblemer i 2016 blev der både benyttet PGSI-redskabet og NODS-redskabet til opgørelsen af prævalensen, men i denne undersøgelse benyttes udelukkede PGSI-redskabet. Uddybende informationer om PGSI-redskabet, og begrundelse for fravalget af NODS-redskabet findes i metodebilaget.

¹⁰ Det er værd at bemærke, at når en stigning på 0,3 procentpoint i andelen af personer, som har alvorlige pengespilsproblemer, ikke er signifikant, så kan det skyldes, at 2021-undersøgelsen har for få respondenter til at kunne identificere forskellen med tilstrækkelig sikkerhed.

Samlet set viser undersøgelsen dermed, at ca. 29.500 voksne danskere i 2021 kan karakteriseres som havende alvorlige pengespilsproblemer ud fra PGSI-redskabet. I 2016 var det tilsvarende tal ca. 16.000, men som nævnt er stigningen fra 2016 til 2021 inden for den statistiske usikkerhedsmargin, hvorfor det ikke kan udelukkes, at stigningen skyldes tilfældigheder i dataindsamlingen og dermed ikke er udtryk for en reel stigning i antallet af voksne med alvorlige pengespilsproblemer. Det er værd at bemærke, at det i sammenfatningen for seneste prævalensundersøgelse konstateres, at 9.800 voksne danskere er ludomaner¹¹. Dette tal er baseret på en kategorisering ud fra screeningsredskabet NODS. Når udviklingen mellem seneste prævalensundersøgelse sammenlignes ud fra PGSI-redskabet, er udviklingen som beskrevet ovenfor.

Derudover viser undersøgelsen en betydelig og signifikant stigning i voksne danskere med moderate pengespilsproblemer. I 2016 var det ca. 49.000 danskere, som havde moderate pengespilsproblemer, mens det i 2021 er steget til ca. 161.000 voksne danskere. Figuren herunder viser de resultater, som er beskrevet ovenfor.

Figur 5-1: Udbredelse af pengespilsproblemer blandt voksne danskere (18-79 år) i 2016 og 2021



Note: N=6.180 i 2016, hvor undersøgelsen inkluderede 18-74-årige. N=3.844 i 2021, hvor stikprøven inkluderer 18-79-årige. Vægtede data. Signifikante forskelle mellem 2016 og 2021 er markeret med blå farve.

Tabel 5-1: Andelen af voksne danskere med pengespilsproblemer i 2016 og 2021

	2016	2021
Lavt niveau af pengespilsproblemer (PGSI 1-2)		
Procent	3,61 % (3,11 – 4,11)	6,52 %* (5,74 – 7,3)
Antal	148.003	287.055
Moderate pengespilsproblemer (PGSI 3-7)		
Procent	1,18 % (0,89 – 1,48)	3,66 %* (3,06 – 4,25)
Antal	48.509	161.138
Alvorlige pengespilsproblemer (PGSI 8+)		
Procent	0,38 % (0,20 – 0,56)	0,67 % (0,41 – 0,93)
Antal	15.750	29.498
Minimum lavt niveau af pengespilsproblemer (PGSI 1+)		
Procent	5,18 % (4,58 – 5,78)	10,85 %* (9,87 – 11,83)
Antal	212.262	477.691

Note: 95 pct. konfidensinterval i parentes. N=6.180 i 2016, hvor undersøgelsen inkluderede 18-74-årige. N=3.844 i 2021, hvor stikprøven inkluderer 18-79-årige. Vægtede data. 2016-data fra Fridberg & Jesper, 2016.

¹¹ Fridberg & Jesper, 2016

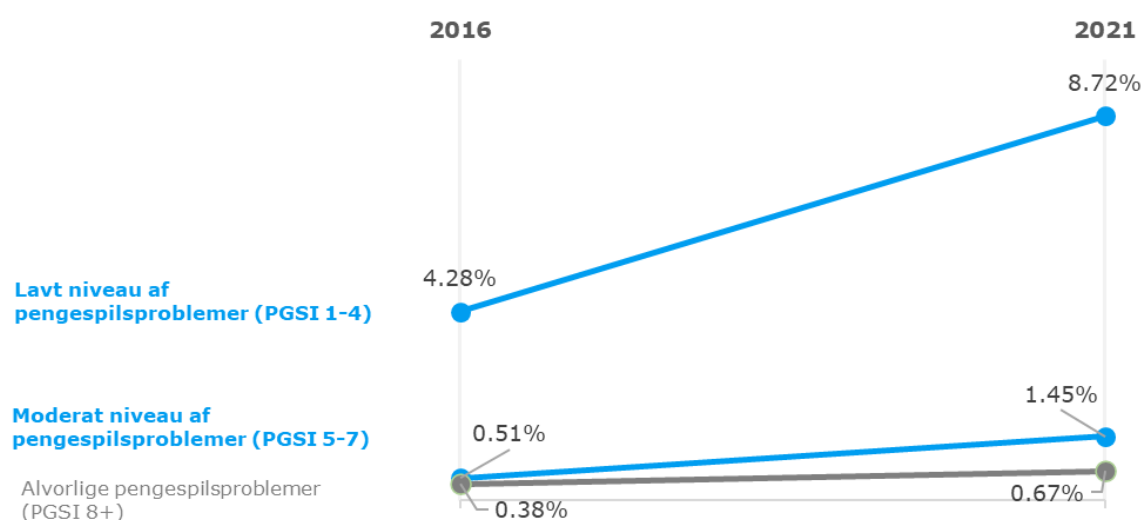
5.1.1 Udbredelsen opgjort efter revideret PGSI

PGSI-redskabet har været kritiseret for, at kriterierne for at ende i kategorien med moderate pengespilsproblemer er for lempelige, hvormed for mange personer med et lavt niveau af pengespilsproblemer bliver kategoriseret som havende moderate pengespilsproblemer¹². På den baggrund er der udarbejdet en revideret udgave af PGSI-redskabet, hvor færre bliver kategoriseret som havende moderate pengespilsproblemer, mens der modsat er flere som kategoriseres som havende et lavt niveau af pengespilsproblemer. I det reviderede PGSI-redskab svarer lavt niveau af pengespilsproblemer til en score på 1-4, moderate pengespilsproblemer 5-7 og alvorlige pengespilsproblemer er uændret og dermed en score på 8+.

Når udbredelsen af pengespilsproblemer opgøres efter det reviderede PGSI-redskab, har 8,7 pct. af danskerne et lavt niveau af pengespilsproblemer og 1,5 pct. af danskerne moderate pengespilsproblemer. Andelen af danskere med alvorlige pengespilsproblemer ændres ikke ved opgørelser med det reviderede PGSI-redskab.

Udviklingen fra 2016 til 2021 opgjort efter den reviderede udgave af PGSI-redskabet er i store træk den samme udvikling, som ses ved opgørelse efter den oprindelige udgave af PGSI-redskabet. Der er sket en fordobling i andelen af voksne danskere, som har et lavt niveau af pengespilsproblemer, og denne stigning er statistisk signifikant. For danskere med moderate pengespilsproblemer er der næsten sket en tredobling fra 0,51 pct. i 2016 til 1,45 pct. i 2021, og stigningen er signifikant.

Figur 5-2: Udbredelse af pengespilsproblemer blandt voksne danskere (18-79 år) i 2016 og 2021 – opgjort med revideret PGSI score



Note: N=6.180 i 2016, hvor undersøgelsen inkluderede 18-74-årige. N=3.844 i 2021, hvor stikprøven inkluderer 18-79-årige. Vægtede data. Signifikante forskelle mellem 2016 og 2021 er markeret med blå farve.

5.2 Antal børn og unge med pengespilsproblemer

I denne rapport kortlægges også udbredelsen af pengespilsproblemer blandt unge mellem 12-17 år. Formelt set skal man i Danmark være 18 år for lovligt at spille pengespil, hvis man ser bort fra lotto og skrabelodder, hvor aldersgrænsen er 16 år¹³. Dog viser denne undersøgelse, som andre

¹² Currie, Casey & Hodgins, 2010

¹³ Retsinformation, 2020

tidligere undersøgelser¹⁴, at der på trods af lovgivningen er en betydelig andel unge, som har prøvet at spille flere typer af pengespil.

Resultatet af den landsdækkende survey blandt unge mellem 12 til 17 år viser, at ca. 6 pct. har haft minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer inden for det seneste år. Dermed er forekomsten af pengespilsproblemer signifikant lavere blandt børn og unge i forhold til forekomsten hos de voksne.

Det er særligt for PGSI-kategorierne 'lavt niveau af pengespilsproblemer' og 'moderate pengespilsproblemer', at der er en lavere andel unge sammenlignet med de voksne. Ca. 3,3 pct. børn og unge har et lavt niveau af pengespilsproblemer i forhold til ca. 6,5 pct. blandt de voksne. Tilsvarende har ca. 2 pct. børn og unge moderate pengespilsproblemer sammenholdt med ca. 3,6 pct. blandt de voksne. Både for kategorien lavt niveau af pengespilsproblemer og moderate pengespilsproblemer er forekomsten signifikant lavere blandt børn og unge i forhold til voksne.

For kategorien af 'personer med alvorlige pengespilsproblemer' er der lige stor andel blandt de unge som blandt de voksne. Blandt børn og unge har 0,6 pct. alvorlige pengespilsproblemer, mens det for voksne er ca. 0,7 pct., men denne mindre forskel er indenfor den statistiske usikkerhed, og forskellen er dermed ikke signifikant. 0,6 pct. børn og unge mellem 12-17 år har alvorlige pengespilsproblemer, svarende til ca. 2.600 personer.

Figur 5-3: Udbredelse af pengespilsproblemer blandt unge danskere (12-17 år) i 2021

	Unge	Voksne
Lavt niveau af pengespilsproblemer (PGSI 1-2)	3,32 % (2,48 – 4,18)	6,51 %* (5,74 – 7,3)
Moderate pengespilsproblemer (PGSI 3-7)	2,01 % (1,34 – 2,68)	3,66 %* (3,06 – 4,25)
Alvorlige pengespilsproblemer (PGSI 8+)	0,64 % (0,26 – 1,02)	0,67 % (0,41 – 0,93)
I alt pengespilsproblemer (PGSI+1)	5,99 % (4,87 – 7,11)	10,85 %* (9,87 – 11,83)

Note: 95 pct. konfidensinterval i parentes. N= 3844 for voksne. N=1709 for unge. Vægtede data. Signifikante forskelle mellem unge og voksne er markeret med *.

Tidligere danske undersøgelser af forekomsten af pengespilsproblemer blandt unge har ikke benyttet PGSI-redskabet til vurdering af forekomsten. Derfor er det ikke muligt at vurdere, om der har været en stigning eller et fald i forekomsten af pengespilsproblemer blandt børn og unge.

Den seneste undersøgelse af pengespilsproblemer blandt børn og unge er fra 2008¹⁵ og her benyttes en revideret udgave af redskabet NODS til at vurdere forekomsten af pengespilsproblemer. Undersøgelsen ser også på 12-17-årige og finder, at 0,1 pct. børn og unge har klare pengespilsproblemer, og 0,4 pct. har mulige pengespilsproblemer.

5.3 Spilafhængighed i Norden – status og udvikling i sammenligning med Danmark

I de nordiske lande er markedet for pengespil liberaliseret i forskellige grader. Mens Danmark liberaliserede markedet for pengespil tilbage i 2012, er det svenske marked først liberaliseret i 2019, og i Norge er der stadig et statsmonopol på udbud af pengespil.

¹⁴ Det Nationale Forskningscenter for Velfærd, 2008

¹⁵ Det Nationale Forskningscenter For Velfærd, 2008

Når udbredelsen af pengespilsproblemer i de nordiske lande sammenlignes, ses der ligeledes betydelige forskelle. Overordnet set indikerer sammenligningen med de nordiske lande, at Norge har en signifikant højere andel af personer med pengespilsproblemer i forhold til Danmark, mens Sverige modsat har en signifikant lavere andel af personer med pengespilsproblemer. Sverige skiller sig særligt ud fra Danmark og Norge i forhold til andelen af personer med lavt niveau af pengespilsproblemer og personer med moderate pengespilsproblemer. Mens Danmark og Norge har hhv. 6,5 pct. og 8,8 pct. af den voksne befolkning med et lavt niveau af pengespilsproblemer, er det i Sverige kun 3 pct. Tilsvarende har Sverige kun 0,8 pct. af den voksne befolkning med moderate pengespilsproblemer, mens Danmark har 3,7 pct. og Norge 3,1 pct. Sverige har altså signifikant færre voksne med moderate pengespilsproblemer i sammenligning med Norge og Danmark.

Ses der på andelen af personer med alvorlige pengespilsproblemer, er der ingen signifikant forskel mellem Danmark og Sverige med henholdsvis 0,7 pct. og 0,5 pct. af den voksne befolkning med alvorlige pengespilsproblemer. Igen skiller Norge sig ud ved at have ca. dobbelt så høj en andel af den voksne befolkning, som har alvorlige pengespilsproblemer, og Norge har dermed signifikant flere personer, som har alvorlige pengespilsproblemer i sammenligning med Danmark.

I sammenligningen mellem de nordiske lande er det værd at bemærke, at undersøgelsen fra Norge er foretaget to år tidligere end undersøgelseerne i Danmark og Sverige. Derudover er undersøgelseerne ikke foretaget med helt identiske målgrupper, idet Sverige har inkluderet 16-84-årige, Norge 16-74-årige og Danmark 18-79-årige. Ligeledes er der også visse forskelle i de anvendte indsamlingsmetoder landene imellem, hvilket fremgår af tabellen under figuren.

Ovenstående faktorer medfører, at sammenligningen mellem de nordiske lande er behæftet med visse forbehold.

Figur 5-4: Pengespilsproblemer i Norden opgjort for den voksne befolkning

	Danmark 2021	Sverige 2021	Norge 2019
Lavt niveau af pengespilsproblemer (PGSI 1-2)	6,5 %	3,0 % *	8,8 % *
Moderate pengespilsproblemer (PGSI 3-7)	3,7 %	0,8 % *	3,1 %
Alvorlige pengespilsproblemer (PGSI 8+)	0,7 %	0,5 %	1,4 % *
I alt pengespilsproblemer (PGSI+1)	10,9 %	4,3 % *	13,3 % *

	Danmark	Sverige	Norge
Population	18-79-årige	16-84-årige	16-74-årige
Indsamlingsmetode	Web, tlf. og brev	Web og brev	Web* og brev
Svarprocent	38,6 %	28,5 %	32,7 %
Antal respondenter	3861	7343	9248

* Norge udsendte papirbreve med information om, hvordan man kunne svar på nettet. Derefter blev der udsendt breve med papirspørgeskemaer. Svenske data fra Folkhälsomyndigheten, 2022. Norske data fra Pallesen et al., 2020. Signifikante forskelle mellem Danmark og hhv. Sverige og Norge for de enkelte kategorier af pengespilsproblemer er markeret med *.

5.3.1 *Udvikling i udbredelsen af pengespilsproblemer i Norden*

Figur 5-5 viser udviklingen i Sverige, Norge og Danmark i udbredelsen af pengespilsproblemer. Det er værd at bemærke, at undersøgelserne i hvert land ikke er foretaget i de samme år, hvilket fremgår af figuren. Generelt set har der været en stigning i andelen af personer med pengespilsproblemer i både Danmark og Norge. I Danmark har der været en stigning i andelen af befolkningen med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer fra 5,2 pct. til 10,9 pct. i perioden 2016 til 2021, og denne stigning er signifikant. I Norge er samme andel steget fra 10,9 pct. til 13,3 pct. fra 2015 til 2019, og denne stigning er også signifikant.

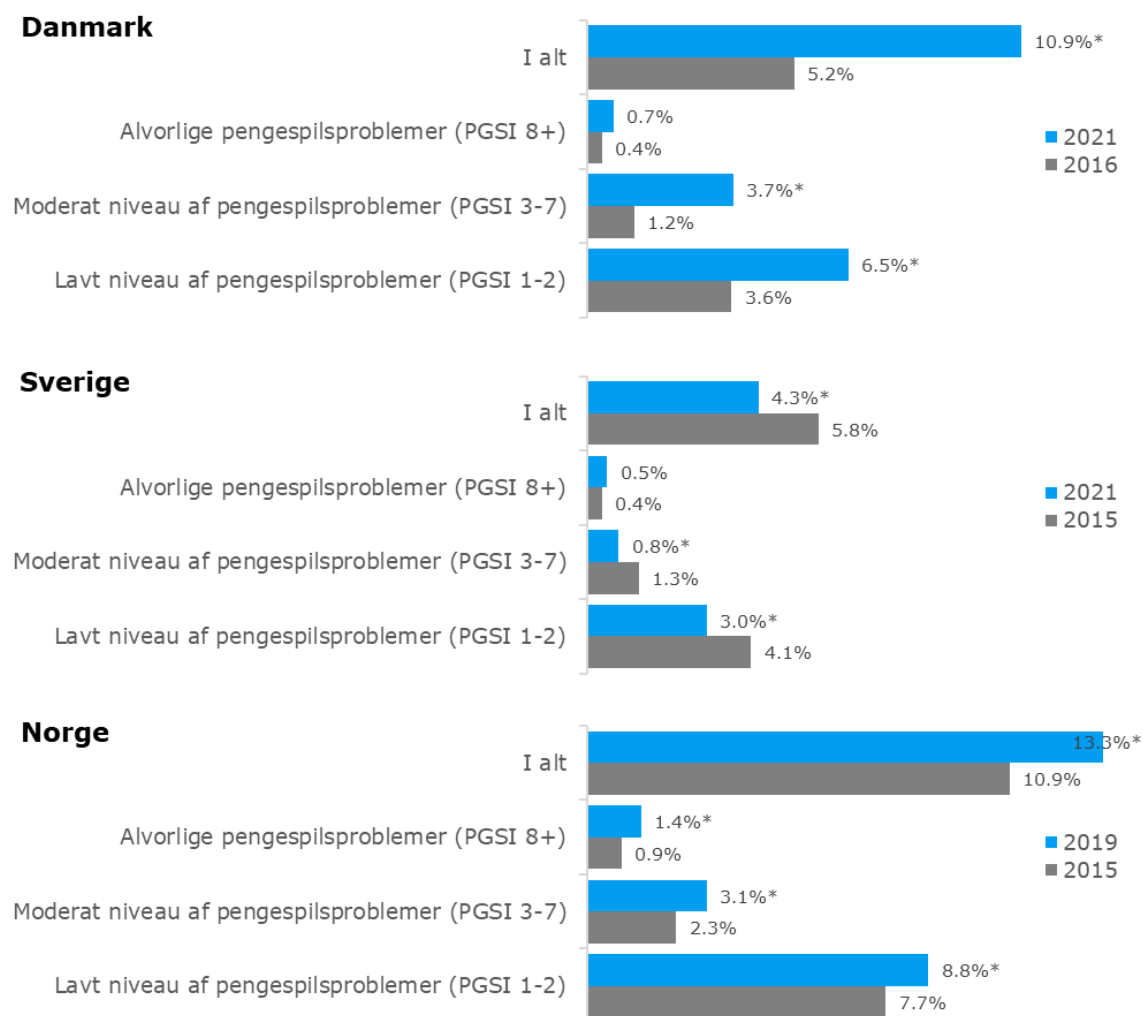
I Sverige har man i perioden 2015 til 2021 oplevet et signifikant fald fra 5,8 pct. til 4,3 pct. i befolkningen, som har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer.

Dermed har Danmark oplevet den største relative stigning sammenlignet med Norge og Sverige. Dog har Norge fortsat den største andel personer med pengespilsproblemer i Norden. I forbindelse med undersøgelsen i 2006 blev det konstateret, at udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark var mindre end i Sverige og Norge¹⁶. Ved undersøgelsen i 2016 havde Norge fortsat den største andel, mens tallene for Danmark og Sverige havde nærmet sig hinanden¹⁷. I 2021 har Danmark dog klart overhalet Sverige i andelen af befolkningen, som har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer.

¹⁶ Bonke & Borregaard, 2006

¹⁷ Fridberg & Jesper, 2016

Figur 5-5: Pengespilsproblemer i Norden opgjort for den voksne befolkning



Note: Danmark 2016, N=6180, 2021, N= 3844. Sverige 2015, N= 9420, 2021, N=7343. Norge 2015, N=5450, 2019 N=9248. Signifikante forskelle i et lands udvikling for en given gruppe af spilafhængige er markeret med *.

5.4 Delkonklusion

På baggrund af kapitlets analyser kan det udledes, at 10,9 pct. af de voksne danskere har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, hvilket er en fordobling siden 2016. Det er særligt i andelen af voksne danskere med lavt niveau af pengespilsproblemer og moderate pengespilsproblemer, at der kan konstateres en stigning. Der kan ikke konstateres en signifikant stigning i andelen af voksne med alvorlige pengespilsproblemer.

For børn og unge er andelen med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer 6 pct., hvilket er signifikant lavere end udbredelsen blandt voksne. Det er ikke muligt at sammenligne udviklingen i udbredelsen af pengespilsproblemer blandt børn og unge over tid.

Sluttelig viser kapitlet, at udbredelsen af pengespilsproblemer i Danmark er statistisk signifikant større end i Sverige og signifikant lavere end i Norge.

6. HVEM HAR PROBLEMER MED SPILAFHÆNGIGHED?

Dette kapitel analyserer, hvilke danskere der har problemer med spilafhængighed. Kapitlet er opdelt i fire afsnit. De to første afsnit undersøger baggrundskarakteristika og spilleadfærd blandt voksne danskere (18-79 år) og unge (12-17 år), der har pengespilsproblemer. Afsnittene belyser konkret, hvordan disse grupper adskiller sig fra personer, der ikke har problemer med pengespil. Kapitlets tredje afsnit formidler, hvilke underliggende mekanismer der har betydning for, at spillet får en problematisk karakter. Det sidste afsnit præsenterer spilreklamers påvirkning af personer med og uden pengespilsproblemer.

Til at undersøge, hvem der har en problematisk spilleadfærd, anvendes screeningsredskabet PGSI. Som tidligere beskrevet skelner PGSI-redskabet mellem 1) et lavt niveau af pengespilsproblemer, 2) moderate pengespilsproblemer og 3) alvorlige pengespilsproblemer. I de følgende analyser er kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' samt 'alvorlige pengespilsproblemer' dog blevet kondenseret til en samlet betegnelse *pengespilsproblemer*. Dette skyldes, at andelen med alvorlige pengespilsproblemer er lille, hvorfor en manglende kondensering gør det svært at identificere forskelle mellem respondentgrupperne.

Kapitlet baserer sig på hele spektret af datakilder, dvs. surveydata, kvalitative interviews, et surveyeksperiment samt fysiske tests, jf. beskrivelsen i kapitel 2. De enkelte datakilder uddybes for hvert enkelt delafsnit. Det er værd at bemærke, at både baggrundskarakteristika og karakteristikken af spilleadfærd er baseret på selvrapporterede data. Derfor er fx voksne danskeres rapporterede forbrug på pengespil ikke overensstemmende med de registerbaserede opgørelser, som Spillemyndigheden foretager.

6.1 Voksne med pengespilsproblemer

Dette afsnit undersøger, hvad der karakteriserer voksne, der har problemer med spilafhængighed. Afsnittet sammenligner voksne med og uden pengespilsproblemer for at indfange, hvad der differentierer grupperne fra hinanden. Indledningsvis belyses forskelle i demografiske og socioøkonomiske karakteristika. Derefter angives forskelle i selv vurderet helbred og forbrug af rusmidler.

En del af de demografiske og socioøkonomiske karakteristika er korrelerede med hinanden. Fx vil det typisk være tilfældet, at unge både har lavere indkomster og højere alkoholforbrug. Derfor afsluttes karakteristikken af de demografiske og socioøkonomiske forhold med beskrivelse af resultaterne af regressionsanalyser, hvor betydningen af de enkelte demografiske og socioøkonomiske karakteristika for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer estimeres.

Delafsnittet afsluttes med beskrivelser af forskelle i pengespilsdebut og spilleadfærd for personer med og uden pengespilsproblemer.

Delafsnittet rapporterer kun statistisk signifikante fund. I bilag 6 fremgår en samlet tabeloversigt med sammenligninger af voksne med pengespilsproblemer med voksne uden pengespilsproblemer. Afsnittet er baseret på surveydata. Boksen nedenfor angiver delafsnittets hovedfund.

HOVEDFUND: VOKSNE MED PENGESPILSPROBLEMER

- **Demografiske og socioøkonomiske karakteristika:** Personer med pengespilsproblemer adskiller sig fra den øvrige del af befolkningen ved, at de i højere grad 1) er mænd, 2) er yngre (overrepræsentation i alderskategorierne 18-24 år og 25-39 år), 3) har et lavere uddannelsesniveau og (4) er enlige. Data viser desuden, at det er mere sandsynligt, at personer med pengespilsproblemer har familiemedlemmer, som også har eller har haft problemer med pengespil.
- **Helbred, rusmiddelforbrug og kriminalitet:** Personer med pengespilsproblemer vurderer typisk deres fysiske og psykiske helbred som dårligere sammenlignet med personer, der ikke har pengespilsproblemer. De har et større rusmiddelforbrug (alkohol og stoffer) sammenholdt med personer uden pengespilsproblemer. Der ses desuden en højere forekomst af kriminalitet blandt personer med pengespilsproblemer.
- **Regressionsmodel:** Når der estimeres en model for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer, hvor der samtidigt kontrolleres for demografiske og socioøkonomiske karakteristika, ses det, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer er højere for 1) mænd, 2) yngre (18-24 år og 25-39 år), 3) personer i arbejde, 4) personer med et dårligt fysisk helbred og 5) personer med et højere alkoholforbrug.
- **Pengespilsdebut:** Der er ikke forskel på respondenternes debutalder. 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:** 95 pct. af de voksne med pengespilsproblemer og 41 pct. uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for det seneste år. Det foretrukne pengespil er væddemål på internettet og onlinecasino. Hovedparten spiller via deres mobil eller tablet og benytter en spiludbyder med licens. 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.

6.1.1 Demografiske og socioøkonomiske karakteristika

Tabellen nedenfor angiver demografiske og socioøkonomiske karakteristika for voksne med pengespilsproblemer samt voksne uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-1: Demografiske og socioøkonomiske karakteristika blandt voksne med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Køn (N=3844)			
Kvinde	51%	27%*	23%*
Mand	49%	73%*	77%*
Alder (N=3844)			
18-24	10%	22%*	22%*
25-39	24%	33%*	38%*
40-59	36%	32%	31%
60-79	30%	14%*	9%*
Uddannelse (N=3844)			
Jeg har ikke afsluttet en uddannelse	1%	2%	2%
Folkeskolens afgangsprøve	21%	22%	35%*
Erhvervsuddannelse	31%	33%	29%
Gymnasial ungdomsuddannelse	10%	16%*	12%
Kort videregående uddannelse	5%	5%	4%
Mellemlang videregående uddannelse	19%	13%*	14%
Lang videregående uddannelse	11%	9%*	5%*
Ph.d.-forskeruddannelse	1%	0%	0%
Indkomst (N=3567)			
0-119.999	14%	15%	9%
120.000-239.999	25%	26%	31%
240.000-359.999	23%	24%	16%
360.000-479.999	20%	20%	31%*
480.000-599.999	9%	7%	10%
600.000-719.999	4%	4%	2%
720.000 +	5%	4%	1%*
Civilstand (N=3747)			
Gift	52%	38%*	30%*
Samlevende	19%	24%	34%*
Enlig	21%	33%*	30%*
Fraskilt/enke/enkemand	9%	5%	6%
Familie som har/har haft pengespilsproblemer (N=3844)	6%	10%	29%

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede tal. For civilstand og indkomst er svarkategorierne "ved ikke" og "ønsker ikke at oplyse" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Det første, der adskiller voksne med pengespilsproblemer fra voksne uden pengespilsproblemer, er, at de oftere er mænd. Blandt voksne med pengespilsproblemer er 77 pct. mænd. Til sammenligning udgør mænd 49 pct. af personer uden pengespilsproblemer. Tilsvarende ses en overrepræsentation af personer med pengespilsproblemer i alderskategorierne 18-24 år (22 pct. mod 10 pct. i gruppen af voksne uden pengespilsproblemer) og 25-39 år (38 pct. vs. 24 pct. i gruppen af voksne uden pengespilsproblemer).

Grupperne adskiller sig yderligere i forhold til uddannelsesniveau. Data viser, at der er en overrepræsentation af voksne med pengespilsproblemer, hvis højest fuldførte uddannelse er grundskolen (35 pct. vs. 21 pct. i gruppen af voksne uden pengespilsproblemer). Tilsvarende har en mindre andel af voksne med pengespilsproblemer gennemført en lang videregående uddannelse sammenlignet med gruppen af voksne uden pengespilsproblemer (5 pct. vs. 11 pct. i gruppen af voksne uden pengespilsproblemer). Det kan derfor udledes, at voksne med pengespilsproblemer

typisk har et lavere uddannelsesniveau end voksne uden pengespilsproblemer. I tillæg til ovenstående er andelen, som tjener mere end 720.000 kroner om året, lavere blandt personer med pengespilsproblemer sammenlignet med personer, der ikke har pengespilsproblemer.

Data viser desuden, at en større andel voksne med pengespilsproblemer er enlige (30 pct. vs. 21 pct. i gruppen af voksne uden pengespilsproblemer), ligesom færre er gift (30 pct. vs. 52 pct. af personer uden pengespilsproblemer). Sluttelig viser data, at det er mere sandsynligt, at personer med pengespilsproblemer har familiemedlemmer, som har eller har haft problemer med pengespil sammenlignet med voksne, der ikke har pengespilsproblemer (29 pct. vs. 6 pct.).

6.1.2 Helbred, forbrug af rusmidler og kriminalitet

Tabellen nedenfor angiver forskelle i helbred, rusmiddelforbrug og kriminalitet blandt voksne med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-2: Helbred, forbrug af rusmidler og kriminalitet blandt voksne med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Fysisk helbred (N=3844)			
Rigtig godt/godt	78%	72%	64%*
Nogenlunde	18%	21%	24%
Dårligt/rigtig dårligt	4%	7%	12%*
Psykisk helbred (N=3844)			
Rigtig godt/godt	84%	73%*	65%*
Nogenlunde	12%	21%*	22%*
Dårligt/rigtig dårligt	4%	6%	13%*
Kriminalitet (N=3830)			
Kriminalitet seneste år	0.5%	0.0%	3.1%*
Alkohol (N=3809)			
0 genstande, drikker ikke alkohol	14%	12%	10%
0 genstande, drikker alkohol	26%	22%	15%*
1-7 genstande	44%	46%	42%
8-14 genstande	11%	9%	18%
15-21 genstande	4%	7%	16%*
+22 genstande	1%	4%*	0%
Stoffer (N=3825)			
Taget stoffer seneste måned	2.3%	5.7%*	11.5%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede tal. For kriminalitet, alkohol og stoffer er svarkategorierne "ved ikke" og "ønsker ikke at oplyse" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Som det fremgår af tabellen, er der forskelle i helbred blandt voksne med og uden pengespilsproblemer. Mere konkret vurderer voksne med pengespilsproblemer både deres fysiske og psykiske helbred som dårligere sammenlignet med personer, som ikke har pengespilsproblemer. Fx tilkendegiver hhv. 12 og 13 pct. af de personer, som har pengespilsproblemer, at deres fysiske og psykiske helbred er dårligt/rigtig dårligt, mens dette kun gør sig gældende for 4 pct. af de personer, som ikke har pengespilsproblemer.

Data viser endvidere, at voksne med pengespilsproblemer har et større rusmiddelforbrug (alkohol såvel som stoffer) sammenlignet med personer, som ikke har pengespilsproblemer. Fx drikker 34 pct. af de voksne, som har pengespilsproblemer, mere end otte genstande om ugen, mens dette kun gør sig gældende for 16 pct. af de voksne, som ikke har pengespilsproblemer.

Sluttelig ses en højere forekomst af kriminalitet blandt voksne med pengespilsproblemer. Således tilkendegiver hhv. 3 pct. voksne, som har pengespilsproblemer, og 0,5 pct. voksne, som ikke har pengespilsproblemer, at de har begået kriminalitet inden for det seneste år.

6.1.3 Regressionsanalyse af sandsynligheden for at have pengespilsproblemer

Da en del af de demografiske og socioøkonomiske karakteristika er korrelerede med hinanden, er der udført en regressionsanalyse, hvor betydningen af de enkelte karakteristika for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer estimeres. I regressionsanalysen er der kontrolleret for køn, alder, civilstand, uddannelse, arbejdsmarkedstilknytning, indkomst, fysisk helbred, psykisk helbred, alkoholforbrug, stofforbrug og kriminalitet. Regressionsanalysen viser, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer (kontrolleret for førnævnte faktorer) er højere for 1) mænd, 2) yngre (18-24 årige og 25-39 årige), 3) personer i arbejde, 4) personer med dårligt fysisk helbred og 5) personer med et større alkoholforbrug (8-14 genstande eller 15-21 genstande om ugen). Af regressionsanalysen kan det dermed udledes, at et større alkoholforbrug hos personer med pengespilsproblemer ikke alene kan forklares med, at pengespilsproblemer er mere udbredt blandt unge, som typisk også har et højt alkoholforbrug. I regressionsanalysen er der kontrolleret for alder, og dermed har alkoholforbrug en selvstændig korrelation med sandsynligheden for pengespilsproblemer. Den samlede regressionsanalyse fremgår af bilag 6.

6.1.4 Pengespilsdebut

Tabellen nedenfor angiver forskelle i pengespilsdebut blandt voksne med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-3: Pengespilsdebut blandt voksne med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Alder ved første pengespil (N=1065)			
<i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
0-8 år	1%	0%	0%
9-14 år	17%	20%	21%
15-17 år	19%	22%	20%
18-24 år	37%	40%	42%
24-39 år	17%	12%	14%
40-59 år	6%	3%	2%
60-79 år	2%	2%	0%
Type spil ved første pengespil (N=1064)			
<i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
Væddemål (betting) på internettet	6%	19%*	21%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)	15%	27%*	26%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online-spilleautomater)	2%	2%	7%*
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	4%	4%	2%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	6%	11%	9%
Poker på internettet	2%	2%	0%
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	2%	4%	1%
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	6%	7%	7%
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	41%	11%*	12%*
Andet, angiv:	13%	11%	14%
Ved ikke	3%	1%	0%

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Introducerede til pengespil (N=1064)			
<i>Kun personer som har angivet en alder for debut med pengespil</i>			
Et familiemedlem	33%	20%*	24%
En ven	26%	51%*	42%*
En kollega	3%	3%	5%
En influencer	0%	2%	4%*
Medier/reklamer	14%	10%	13%
Andet	5%	4%	5%
Ved ikke	19%	10%	8%
Pengespil iblandt venner og familie (N=3844)			
Venner	13%	27%*	31%*
Familie	14%	7%*	6%*
Både venner og familie	17%	33%*	44%*
Hverken venner eller familie	26%	15%*	5%*
Ved ikke	30%	19%*	15%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Som det fremgår af tabellen, ses der ingen væsentlige forskelle på respondentgruppernes debutalder for pengespil. Fælles for både voksne med og uden pengespilsproblemer er, at hovedparten begyndte at spille pengespil, da de var mellem 18 og 24 år. Debutpengespillet for voksne uden pengespilsproblemer er typisk lotterier/skrabelodder fra en fysisk forhandler, mens det for voksne med pengespilsproblemer ofte er fysisk og online væddemål.

Data viser ydermere, at voksne med pengespilsproblemer oftest er blevet introduceret til pengespil af en ven (42 pct.), mens voksne uden pengespilsproblemer typisk er blevet præsenteret for pengespil af et familiemedlem (33 pct.).

Personer med pengespilsproblemer har i højere grad en omgangskreds, der spiller pengespil sammenholdt med personer uden pengespilsproblemer. Hhv. 44 og 31 pct. voksne, der har pengespilsproblemer, har således familie og/eller venner, som spiller pengespil. Til sammenligning har hhv. 17 og 13 pct. voksne uden pengespilsproblemer familie og/eller venner, der spiller pengespil.

6.1.5 Spilleadfærd

Tabellen nedenfor angiver forskelle i spilleadfærd blandt voksne med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-4: Spilleadfærd blandt voksne med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Pengespil seneste år (N=3844)	41%	90%*	95%*
Type pengespil seneste år (N=3844)			
Væddemål (betting) på internettet	6%	41%*	45%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget på travbanen)	2%	8%*	21%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online-spilleautomater)	2%	17%*	49%*
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	1%	4%*	12%*
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	1%	7%*	13%*
Poker på internettet	1%	6%*	19%*
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	0%	3%*	8%*
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	9%	25%*	25%*
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	20%	31%*	24%
Andet	9%	13%	5%
Enhed for online-pengespil (N=689)			
<i>Kun personer der har spillet online pengespil seneste år</i>			
Computer	27.2%	27.3%	30.0%
Mobil/tablet	63.9%	65.3%	57.3%
Anvender computer og mobil/tablet lige hyppigt	8.9%	7.5%	12.7%
Lokation for fysisk pengespil (N=829)			
<i>Kun personer der har spillet online pengespil seneste år</i>			
Kiosk/tankstation/supermarked	93.3%	86.9%	55.6%
Kasino	2.4%	5.2%	17.6%*
Spillehal	0.3%	0.0%	7.4%*
Værtshus eller restaurant	1.6%	7.9%	12.7%*
Forsamlingshus	1.3%	0.0%	3.2%
Travbane	1.2%	0.0%	3.6%
Tidsforbrug på pengespil (N=902)			
<i>Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned</i>			
0-1 timer	92%	78%*	49%*
1-7 timer	2%	14%*	33%*
8-14 timer	0%	2%	10%*
15-21 timer	0%	1%	6%*
22-28 timer	0%	0%	0%
29-35 timer	0%	0%	2%
Mere end 35+ timer	0%	0%	0%
Ved ikke	5%	4%	0%
Spiller alene eller sammen med andre? (N=902)			
<i>Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned</i>			
Ja, jeg spiller primært sammen med venner	7%	17%*	28%*
Ja, jeg spiller primært sammen med familie	9%	7%	1%*
Ja, jeg er en del af en spilleklub, som jeg primært spiller med	1%	2%	2%
Ja, jeg spiller primært med andre, som ikke er beskrevet ovenfor, angiv venligst	1%	0%	0%
Nej, jeg spiller primært alene	81%	73%	69%
Indskud i pengespil seneste måned (N=901)			
<i>Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned</i>			
Gns. beløb	304 kr.	943 kr.*	3,096 kr.*
Median	200	200	500

	Ingen pengespilsproblemer (N=3427)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=251)	Pengespilsproblemer (N=166)
Overskud/underskud fra pengespil seneste måned (N=821)			
<i>Kun personer som har brugt penge på pengespil seneste måned</i>			
Gns. beløb	- 85 kr.	448 kr.	2,154 kr.*
Median	-100	-93	-150
Kendskab til licens blandt udbydere (N=1020)			
<i>Kun personer som har spillet online-pengespil seneste år</i>			
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har licens</u> til at udbyde pengespil	68%	76%	73%
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har ikke licens</u> til at udbyde pengespil	0%	0%	3%*
Ja, jeg benytter både selskaber, som har licens til at udbyde pengespil, og selskaber, som ikke har	1%	1%	5%
Nej, det ved jeg ikke	31%	23%	19%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For type pengespil seneste år er svarkategorien "ved ikke" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

I alt har 46 pct. spillet pengespil inden for det seneste år. Sammenholdes tallet med PGSI-scoren, kan det imidlertid ses, at 95 pct. af de voksne med pengespilsproblemer og 41 pct. af de voksne uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for det seneste år.

De foretrukne spiltyper blandt voksne med pengespilsproblemer er væddemål på internettet og onlinekasino. Cirka halvdelen (hhv. 45 og 49 pct.) har spillet et af ovenstående spil inden for det seneste år. Data viser dog, at voksne med pengespilsproblemer er mere tilbøjelige til at spille samtlige typer af pengespil sammenlignet med voksne uden pengespilsproblemer (undtagen skrabelodder, købt ved en fysisk forhandler, som er det foretrukne spil blandt voksne uden pengespilsproblemer).

Det fysiske pengespil foregår tilsvarende oftest i en kiosk, på en tank eller i et supermarked (hhv. 56 pct. for voksne med pengespilsproblemer og 93 pct. for voksne uden pengespilsproblemer). Voksne med pengespilsproblemer er dog mere tilbøjelige til også at benytte kasinoer, spillehaller og værtshuse, når de spiller fysiske pengespil.

Størstedelen af de voksne med og uden pengespilsproblemer benytter en spiludbyder, der har licens fra Spillemyndigheden. En mindre andel voksne med pengespilsproblemer angiver dog, at de også benytter udbydere uden licens (5 pct. benytter både udbydere med og uden licens, mens 3 pct. udelukkende benytter udbydere, der ikke har officiel tilladelse til at udbyde spil).

Voksne med pengespilsproblemer bruger ikke overraskende mere tid på pengespil om ugen sammenlignet med personer, som ikke har pengespilsproblemer. En tredjedel af de voksne, der har pengespilsproblemer, benytter mellem 1-7 timer om ugen på at spille pengespil, ligesom 18 pct. bruger mere end 7 timer om ugen. Til sammenligning anvender mellem 1 og 2 pct. af de voksne uden pengespilsproblemer 1-7 timer om ugen eller derover. Fælles for både personer med og uden pengespilsproblemer er imidlertid, at de oftest spiller alene.

Data viser endvidere, at voksne med pengespilsproblemer har et større månedligt pengeforbrug på spil sammenlignet med personer, der ikke har problemer med pengespil. Personer med pengespilsproblemer har i gennemsnit lavet et indskud på omkring 3.000 kr. i spil den seneste måned, mens voksne uden pengespilsproblemer i gennemsnit har et indskud på cirka 300 kr. i spil

den seneste måned. I spørgeskemaet har respondenterne både angivet deres indskud og gevinster på pengespil den seneste måned. Forskellen mellem indskud og gevinster angiver over-/underskud fra pengespillet. Blandt personer med pengespilsproblemer er det gennemsnitlige overskud den seneste måned ca. 2.100 kr. Gennemsnittet dækker dog over en stor variation og opgøres medianoverskuddet har respondenterne et underskud på 150 kr. Personer uden pengespilsproblemer har i gennemsnit et underskud på 85 kr. pr. måned. Sammenholdes disse tal med de faktiske tal fra Spillemyndighedens registre indikerer det, at danskerne ikke har et realistisk billede af eget over-/underskud på pengespil. Spillemyndighedens tal for spillebranchen bruttopilleindtægter viser, at hver voksen dansker i 2020 i gennemsnit havde et underskud på 1.973 kr. for hele året, svarende til ca. 164 kr. pr måned¹⁸, og dette er opgjort for alle voksne, uafhængigt af om de faktisk spiller pengespil.

6.2 Børn og unge med pengespilsproblemer

Selvom aldersgrænsen for de fleste pengespil er 18 år, indikerer undersøgelsens kvantitative materiale, at flere børn og unge (mellem 12-17 år) har problemer med pengespil. Dette afsnit undersøger, hvad der karakteriserer børn og unge, der har pengespilsproblemer. Afsnittet følger samme struktur som forrige afsnit om "Voksne med pengespilsproblemer". Det vil sige, at afsnittet indledningsvis belyser forskelle i børn og unges demografiske og socioøkonomiske karakteristika afhængigt af om der er tale om børn og unge med eller uden pengespilsproblemer, hvorefter deres helbred og rusmiddelforbrug afdækkes.

Karakteristikken af de demografiske og socioøkonomiske forhold afsluttes med præsentation af resultaterne af regresionsanalyser, hvor betydningen af de enkelte demografiske og socioøkonomiske karakteristika for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer estimeres

Delafsnittet afsluttes med beskrivelser af forskelle pengespilsdebut og spilleadfærd for børn og unge med og uden pengespilsproblemer.

Delafsnittet rapporterer kun statistisk signifikante fund. I bilag 6 fremgår en samlet tabeloversigt med sammenligninger af børn og unge med pengespilsproblemer med børn og unge uden pengespilsproblemer. Afsnittet er baseret på surveydata. Boksen nedenfor angiver delafsnittets hovedfund.

¹⁸ Opgjort i 2020 priser for danskere over 18 år.

HOVEDFUND: BØRN OG UNGE MED PENGESPILSPROBLEMER

- **Demografiske og socioøkonomiske karakteristika:** Børn og unge med pengespilsproblemer adskiller sig fra børn og unge uden pengespilsproblemer ved, at de i højere grad 1) er drenge, 2) bor alene, 3) ikke er i beskæftigelse, 4) har forældre, der ikke er tilknyttet arbejdsmarkedet, 5) tjener flere penge på fritidsjob samt 6) får flere lomme-penge. Data viser desuden, at det er mere sandsynligt, at børn og unge med penge-spilsproblemer har familiemedlemmer, som også har eller har haft problemer med pen-gespil.
- **Helbred, rusmiddelforbrug og kriminalitet:** Børn og unge med pengespilsproblemer vurderer typisk deres fysiske helbred som dårligere sammenlignet med børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer. De har desuden et større rusmiddelforbrug (alkohol og stoffer) sammenholdt med børn og unge uden pengespilsproblemer. Der ses imid-ler-tid ingen forskelle i forekomsten af kriminalitet.
- **Regresionsmodel:** Når der estimeres en model for sandsynligheden for at have pen-gespilsproblemer, hvor der samtidigt kontrolleres for demografiske og socioøkonomiske karakteristika, ses det, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer er højere for drenge, mens ingen af de andre demografiske og socioøkonomiske karakteristika har en selvstændig betydning.
- **Pengespilsdebut:** Der er ikke forskel på respondenternes debutalder. Det hyppigste debutpengespil for børn og unge med pengespilsproblemer er online væddemål, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier ved fysisk forhandler som fx skrabelodder. 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:** 84 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer og 14 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for det seneste år. Det fore-trukne pengespil for børn og unge med pengespilsproblemer er væddemål på internet og onlinekasino, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier (fx skrabelodder) købt ved en fysisk forhandler. Børn og unge med og uden pengespilspro-blemer har begrænset kendskab til, om spiludbyderen har licens. Fælles for respondent-grupperne er, at det fysiske pengespil ofte foregår i en kiosk, på en tank eller i et su-permarked. Grupperne adskiller sig dog ved, at børn og unge med pengespilsproblemer oftere spiller på værtshus/restaurant. Tilsvarende anvender børn og unge med penge-spilsproblemer mere tid og flere penge på spil.

Der er således en række tendenser, der går på tværs mellem børn og unge samt voksne, der har pengespilsproblemer. Børn og unge adskiller sig imidlertid fra den voksne popula-tion med pengespilsproblemer på følgende parametre: 1) De vurderer ikke deres psykiske helbred som dårligere, og 2) det er ikke mere sandsynligt, at de har begået kriminalitet.

6.2.1 Demografiske og socioøkonomiske karakteristika

Tabellen nedenfor illustrerer demografiske og socioøkonomiske karakteristika for børn og unge med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-5: Demografiske og socioøkonomiske karakteristika blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=1607)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=57)	Pengespilsproblemer (N=45)
Køn (N=1705)			
Pige	52%	22%*	13%*
Dreng	48%	78%*	87%*
Alder (N=1709)			
12-14 år	50%	32%*	37%
15-17 år	50%	68%*	63%
Hvem bor den unge med? (N=1705)			
Begge mine forældre	74%	65%	71%
Den ene af mine forældre	26%	33%	23%
En værge, som ikke er min forældre	0%	0%	0%
Jeg bor alene	1%	2%	7%*
Hvem af den unges forældre er i arbejde? (N=1705)			
Begge mine forældre	86%	79%	78%
Den ene af mine forældre	13%	16%	16%
Ingen af mine forældre	1%	5%*	7%*
Familie som har/har haft pengespilsproblemer (N=1709)	3%	7%	11%*
Den unges beskæftigelse (1705)			
Folkeskole	64%	48%*	40%*
10. klasse/efterskole	8%	15%	14%
Erhvervsuddannelse (teknisk skole/landbrugs-skole/merkantil erhvervsuddannelse)	4%	3%	7%
Gymnasial uddannelse (STX/HTX, HHX, HF)	21%	30%	33%
Fuldtidsarbejde	1%	0%	0%
Deltidsarbejde	0%	0%	2%
Uden for beskæftigelse	1%	3%	4%*
Har et fritidsjob (N=1659)	40%	55%*	42%
Månedlig indkomst fra fritidsjob (N=679)			
<i>Kun unge som har et fritidsjob</i>			
0-500 kr.	26%	20%	6%
501-1.000 kr.	19%	16%	6%
1.001-2.000 kr.	22%	19%	11%
2.001-3.000 kr.	18%	29%	44%*
3.001-4.000 kr.	7%	10%	6%
4.001-5.000 kr.	4%	3%	6%
Mere end 5.000 kr.	4%	3%	22%*
Får lommepenge (N=1705)	63%	64%	60%
Hvor mange lommepenge pr. måned (N=1074)			
<i>Kun unge som får lommepenge</i>			
0-100 kr.	19%	14%	8%
101-300 kr.	45%	38%	52%
301-500 kr.	21%	22%	15%
501-1.000 kr.	12%	21%	11%
Mere end 1.000 kr.	3%	5%	15%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For forældre i arbejde er svarkategorien "ved ikke" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Tabellen viser flere variationer mellem unge, der har pengespilsproblemer, og unge, der ikke har pengespilsproblemer. Fx kan det ses, at drenge er overrepræsenteret blandt unge, der har pengespilsproblemer. Således er 87 pct. af unge, der har pengespilsproblemer, drenge. Det betyder også, at der er flere drenge end piger, der har pengespilsproblemer.

Størstedelen af børn og unge med pengespilsproblemer er i alderen 15-17 år (63 pct.) og bor med deres forældre (73 pct.). Selvom hovedparten bor med deres forældre, angiver 7 pct., at de bor alene. Dette er forskelligt fra børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer, hvor kun 1 pct. tilkendegiver at bo alene. Data viser derudover, at flere børn og unge med pengespilsproblemer har forældre, som ikke er i arbejde.

Det er desuden mere sandsynligt, at børn og unge med pengespilsproblemer har forældre, som også har oplevet/har erfaring med pengespilsproblemer (hhv. 11 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer og 3 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer har forældre, som også har oplevet pengespilsproblemer).

Der ses yderligere forskelle mellem de unges beskæftigelses- og uddannelsesstatus. Fx er 4 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer hverken tilknyttet uddannelse eller beskæftigelse, mens dette kun gør sig gældende for 1 pct. af de børn og unge, som ikke har pengespilsproblemer.

Børn og unge med pengespilsproblemer tjener imidlertid flere penge på deres fritidsjob sammenlignet med børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer. Hovedparten af de børn og unge med pengespilsproblemer (77 pct.) tjener mere end 2.000 kr. om måneden på deres fritidsjob, mens dette kun gør sig gældende for en tredjedel af de børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer.

Data viser tilsvarende, at børn og unge med pengespilsproblemer modtager flere penge om måneden sammenholdt med børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer. 15 pct. af de børn og unge med pengespilsproblemer modtager over 1.000 kr. om måneden i lomme penge, mens det samme gør sig gældende for 3 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer.

6.2.2 Helbred, forbrug af rusmidler og kriminalitet

Tabellen nedenfor angiver forskelle i helbred, rusmiddelforbrug og kriminalitet blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-6: Helbred, forbrug af rusmidler og kriminalitet blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=1607)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=57)	Pengespilsproblemer (N=45)
Fysisk helbred (N=1709)			
Rigtig godt/godt	91%	86%	83%
Nogenlunde	8%	14%	9%
Dårligt/rigtig dårligt	1%	0%	9%*
Psykisk helbred (N=1709)			
Rigtig godt/godt	85%	81%	87%
Nogenlunde	12%	12%	8%
Dårligt/rigtig dårligt	3%	7%	4%
Kriminalitet seneste år (N=1700)	1%	11%*	4%
Prøvet at drikke alkohol (N=1705)	60%	87%*	67%
Alkohol (N=1030)			
<i>Kun unge som har angivet de har prøvet at drikke alkohol</i>			
0 genstande, drikker ikke alkohol	23%	15%	17%
0 genstande, drikker alkohol	38%	32%	27%
1-7 genstande	27%	20%	20%
8-14 genstande	8%	24%*	16%
15-21 genstande	2%	8%*	10%*
+22 genstande	1%	2%	10%*
Taget stoffer seneste år (N=1699)	1%	3%	10%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For kriminalitet og alkohol er svarkategorierne "ønsker ikke at oplyse" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Tabellen viser, at der er forskelle i gruppernes selvvaluerede fysiske helbred. Børn og unge med pengespilsproblemer vurderer således, at de har et dårligere fysisk helbred sammenholdt med børn og unge uden pengespilsproblemer. Grupperne adskiller sig imidlertid ikke i forhold til vurderingen af eget psykiske helbred.

Børn og unge med pengespilsproblemer har i gennemsnit et større rusmiddelforbrug (alkohol såvel som stoffer) sammenholdt med børn og unge uden pengespilsproblemer.

6.2.3 Regressionsanalyse af sandsynligheden for at have pengespilsproblemer

Da en del af de demografiske og socioøkonomiske karakteristika er korrelerede med hinanden, er der udført regressionsanalyse, hvor betydningen af de enkelte karakteristika for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer estimeres. I regressionsanalysen er der kontrolleret for køn, alder, hvem den unge bor med, den unges forældres arbejdsmarkedstilknytning, den unges beskæftigelse, om den unge har et fritidsjob, om den unge får lomme penge, fysisk helbred, psykisk helbred, om den unge har prøvet at drikke alkohol, stofforbrug og kriminalitet.

Regressionsanalysen viser, at sandsynligheden for at have pengespilsproblemer (kontrolleret for førnævnte faktorer) er højere for drenge. Ingen af de øvrige faktorer har en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer i regressionsanalysen. Den samlede regressionsanalyse fremgår af bilag 6.

6.2.4 Pengespilsdebut

Nedenstående tabel illustrerer forskelle i pengespilsdebut blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer.

Tabel 6-7: Pengespilsdebut blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=1607)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=57)	Pengespilsproblemer (N=45)
Alder første pengespil (N=174) <i>Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil</i>			
0-8 år	9%	6%	0%
9-14 år	65%	52%	66%
15-17 år	26%	42%	34%
Type spil ved første pengespil (N=187) <i>Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil</i>			
Væddemål (betning) på internettet	21%	31%	36%
Væddemål (betning) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget ved travbanen)	2%	0%	14%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online-spilleautomater)	5%	13%	7%
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	0%	3%	0%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	3%	8%	0%
Poker på internettet	0%	0%	11%
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	5%	5%	4%
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	2%	3%	0%
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	35%	16%*	4%*
Andet, angiv:	21%	13%	16%
Hvem introducerede den unge til pengespil (N=187) <i>Kun unge som har angivet en alder ved debut for pengespil</i>			
Et familiemedlem	43%	35%	12%*
En ven	30%	39%	54%*
En influencer	2%	5%	7%
Medier/reklamer	6%	13%	11%
Andet	8%	0%	8%
Venner eller familie der spiller pengespil (N=1709)			
Venner	9%	30%*	34%*
Familie	26%	21%	18%
Både venner og familie	11%	29%*	17%
Hverken venner eller familie	33%	7%*	15%*

Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer", og den givne kategori er markeret med *. For spørgsmålet om alder ved debut for pengespil er 13 besvarelser sorteret fra, fordi den unge har angivet en debutalder, som er højere end den unges aktuelle alder. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'.

Fælles for børn og unge med og uden pengespilsproblemer er, at størstedelen begyndte at spille pengespil, da de var mellem 9 og 14 år. Det hyppigste debutpengespil for børn og unge med pengespilsproblemer er online væddemål, mens det for børn og unge uden pengespilsproblemer er lotterier købt ved en fysisk forhandler (fx skrabelodder).

Der ses forskelle i, hvem der introducerede børn og unge med og uden pengespilsproblemer til pengespil. Børn og unge med pengespilsproblemer er typisk blevet introduceret til pengespil af deres venner (54 pct.). Modsat er børn og unge, som ikke har pengespilsproblemer, oftest blevet præsenteret for pengespil af deres familie (43 pct.). Ovennævnte mønster går i høj grad igen, når

der ses på respondentgruppens omgangskreds. Her angiver 34 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer og 9 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer, at deres venner også spiller pengespil.

6.2.5 Spilleadfærd

Tabellen nedenfor angiver forskelle i spilleadfærd blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer.

Tablet 6-8: Spilleadfærd blandt børn og unge med og uden pengespilsproblemer

	Ingen pengespilsproblemer (N=1607)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=57)	Pengespilsproblemer (N=45)
Spillet pengespil seneste år (N=1709)	14%	84%*	84%*
Type pengespil seneste år (N=1709)			
Væddemål (betting) på internettet	2%	33%*	49%*
Væddemål (betting) ved en fysisk forhandler, fx kiosk eller supermarked (herunder væddemål på hestevæddeløb foretaget på travbanen)	1%	6%*	11%*
Onlinekasino (herunder onlinebingo og online-spilleautomater)	1%	19%*	19%*
Fysisk kasino (herunder fysiske spilleautomater på kasinoet)	0%	0%	0%
Fysiske spilleautomater i en restaurant, bar eller spillehal	1%	9%*	9%*
Poker på internettet	0%	10%*	17%*
Poker på en fysisk lokation (fx et fysisk kasino eller en pokerklub)	1%	5%*	6%*
Lotterier (herunder skrabelodder) på internettet	0%	2%	13%*
Lotterier (herunder skrabelodder) ved en fysisk forhandler (fx kiosk eller supermarked) eller bingo/banko på en fysisk lokation	6%	16%*	11%
Andet. [†]	5%	29%*	20%*
Jeg har ikke spillet pengespil seneste år	84%	12%*	7%*
Enhed for online pengespil (N=109)			
<i>Kun personer som har spillet online pengespil seneste år</i>			
Computer	39%	58%	67%*
Mobil/tablet	55%	29%*	27%*
Anvender computer og mobil/tablet lige hyppigt	7%	13%	6%
Lokation for fysisk pengespil (N=69)			
<i>Kun personer som har spillet fysisk pengespil seneste år</i>			
Kiosk/tankstation/supermarked	85%	73%	67%
Kasino	2%	0%	0%
Spillehal	4%	13%	0%
Værtshus eller restaurant	4%	0%	22%
Forsamlingshus	4%	0%	11%
Travbane	2%	13%	0%
Tidsforbrug på pengespil (N=67)			
<i>Kun personer der har brugt penge seneste måned på pengespil</i>			
0-1 timer	93%	77%	53%*
1-7 timer	4%	18%	29%*
8-14 timer	0%	0%	6%
15-21 timer	0%	0%	6%
22-28 timer	0%	0%	6%
29-35 timer	4%	5%	0%
Mere end 35+ timer	0%	0%	0%

	Ingen pengespilsproblemer (N=1607)	Lavt niveau af pengespilsproblemer (N=57)	Pengespilsproblemer (N=45)
Spiller alene eller sammen med andre? (N=67) <i>Kun personer der har brugt penge seneste måned på pengespil</i>			
Ja, jeg spiller primært sammen med venner	49%	63%	64%
Ja, jeg spiller primært sammen med familie	26%	5%	0%
Ja, jeg er en del af en spilleklub, som jeg primært spiller med	0%	0%	0%
Ja, jeg spiller primært med andre, som ikke er beskrevet ovenfor, angiv venligst	0%	5%	6%
Nej, jeg spiller primært alene	25%	27%	30%
Indskud i pengespil seneste måned (N=67) <i>Kun personer der har brugt penge seneste måned</i>			
Gns. beløb	184 kr.	190 kr.	809 kr.*
Median	100	100	500
Overskud/underskud fra pengespil seneste måned (N=67) <i>Kun personer der har brugt penge seneste måned</i>			
Gns. beløb	162 kr.	295 kr.	917 kr.
Median	0	0	-35
Kendskab til licens blandt udbydere (N=197) <i>Kun unge der har spillet pengespil online seneste år</i>			
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har licens</u> til at udbyde pengespil	30%	42%	42%
Ja, de selskaber, jeg har benyttet, <u>har ikke licens</u> til at udbyde pengespil	1%	2%	3%
Ja, jeg benytter både selskaber, som har licens til at udbyde pengespil, og selskaber, som ikke har	1%	10%*	0%
Nej, det ved jeg ikke	69%	46%*	55%
Note: Tallene i tabellen er baseret på vægtede data. For pengespil seneste år er svarkategorierne "ved ikke" ikke medtaget i tabellen. Signifikante forskelle mellem kategorien "ingen pengespilsproblemer" og den givne kategori er markeret med *. Pengespilsproblemer inkluderer kategorierne 'moderate pengespilsproblemer' og 'alvorlige pengespilsproblemer'. †: I Andet kategorien har der kunne angives en åben besvarelse, og der er fx angivet beskrivelser som skrabejulekalender, poker hos venner, boder i tivoli, eller at man aldrig har spillet pengespil.			

Tabellen viser, at 18 pct. har spillet pengespil inden for det seneste år. Sammenholdes tallet med PGSI-scoren, kan det imidlertid konstateres, at 84 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer og 14 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer har spillet pengespil inden for seneste år.

Børn og unge med pengespilsproblemer spiller oftest væddemål på internettet (49 pct.) eller onlinekasino (17 pct.), mens børn og unge uden pengespilsproblemer oftere spiller fysiske lotterier (fx skrabelodder) købt ved en fysisk forhandler (6 pct.). Data viser dog, at børn og unge med pengespilsproblemer er mere tilbøjelige til at spille samtlige typer af pengespil sammenlignet med børn og unge uden pengespilsproblemer (undtagen skrabelodder købt ved en fysisk forhandler).

Størstedelen af børn og unge med pengespilsproblemer (67 pct.) spiller onlinespil fra en computer. Børn og unge med pengespilsproblemer adskiller sig derfor her fra voksne med pengespilsproblemer, som i højere grad bruger mobil eller en tablet til at spille onlinespil. Kendskabet til, om udbydere har licens, er imidlertid begrænset blandt undersøgelsens børn og unge. Cirka 60 pct., som har spillet onlinespil det seneste år, tilkendegiver, at de ikke ved, om udbydere har licens.

Fælles for børn og unge med og uden pengespilsproblemer er, at det fysiske pengespil oftest foregår i en kiosk, på en tank eller i et supermarked (hhv. 85 pct. for børn og unge uden pengespilsproblemer og 67 pct. for børn og unge med pengespilsproblemer). Grupperne adskiller sig imidlertid ved, at 22 pct. af børn og unge med pengespilsproblemer spiller fysiske pengespil på et værts- hus eller på en restaurant. Dette gør sig kun gældende for 4 pct. af børn og unge, som ikke har pengespilsproblemer.

Hovedparten af børn og unge med pengespilsproblemer (64 pct.) spiller sammen med deres venner. Dette gør sig kun gældende for 49 pct. af de børn og unge, som ikke har problemer med pengespil. Børn og unge uden pengespilsproblemer er dog mere tilbøjelige til at spille med deres familie. Konkret spiller 26 pct. af børn og unge uden pengespilsproblemer med deres familie. Til sammenligning spiller ingen børn og unge med pengespilsproblemer med deres familie.

Børn og unge med pengespilsproblemer har et større tidsforbrug på pengespil sammenlignet med børn og unge, der ikke har pengespilsproblemer. 17 pct. bruger mere end 8 timer om ugen, men de fleste (53 pct.) anvender 1 time eller derunder. Børn og unge med pengespilsproblemer har i gennemsnit et indskud på cirka 800 kr. i pengespil den seneste måned, mens børn og unge uden pengespilsproblemer i gennemsnit har et indskud på 184 kr. i pengespil den seneste måned.

6.3 Hvilke mekanismer medvirker til problematisk spilleadfærd?

Problemer med spil udvikler sig typisk over tid. Mange forskellige forhold i den enkeltes liv kan bevirke, at spillet øges i omfang og intensitet. Dette afsnit afdækker, hvilke faktorer der leder til, at spillet får en problematisk karakter. Delafsnittet er baseret på kvalitative interviews med personer med alvorlige pengespilsproblemer. I bilag 1 fremgår en beskrivelse af metoden bag nærværende afsnit.

Undersøgelsens kvalitative empiri indikerer, at overgangen til den problematiske spillefase er flydende. Det er således først, når konsekvenserne af spillet tiltræder, at interviewpersonerne bliver opmærksomme på deres u hensigtsmæssige spilleadfærd. Selvom skillelinjen mellem den "normale" og problematiske spillefase ofte er utydelig, italesætter interviewpersonerne en række bevæggrunde, der kan indkredse årsager til, at spillet udvikler sig til en afhængighed. Disse bevæggrunde er: 1) selvforståelse som ekspert, 2) vanskelige forhold i hverdagslivet og 3) skift i rationale.

I de nedenstående afsnit uddybes bevæggrundene hver for sig.

6.3.1 Selvforståelse som ekspert

Den første bevæggrund er knyttet til interviewpersonernes selvfølelse og -forståelse. 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. Fælles for disse interviewpersoner er, at de tidligere har erfaringer med at vinde store gevinster. De opnår derfor en overbevisning om, at de enten har særlige evner, der gør dem i stand til at "vinde" over spillet, og/eller besidder en specialiseret viden og færdigheder, så de kan forudsige spillet. Selvforståelsen som ekspert fører konkret til, at interviewpersonerne spiller hyppigere og med større indsatser, da spillet opleves som mindre risikofyldt.

UDSAGN FRA INTERVIEWPERSONER MED ALVORLIGE PENGESPILSPROBLEMER

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.

Altså på odds, så burde man jo være ekspert, når man som mig har set over 600 kampe. Så burde man kunne forudse en lille smule. Så for at være helt ærlig, så troede jeg, at jeg kunne styre spillet på en eller anden måde. Jeg troede, at jeg kunne regne ud præcis, hvad der ville ske – mand, 20 år.

6.3.2 Vanskelige forhold i hverdagslivet

Den anden bevæggrund kobler sig til interviewpersonernes følelses- og dagligdagsliv. 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. Gennem spillet oplever interviewpersonerne, at de kan opnå en form for eufori og lykkefølelse, som de ikke kan fremkalde på anden vis. For interviewpersonerne udvikler spillet sig derfor til en form for strategi til at kunne håndtere udfordringer i livet. Det betyder også, at flere af interviewpersonernes spilletrang ikke kan knyttes til et specifikt spil. I stedet er interviewpersonerne i høj grad afhængige af den funktion, som spillet tjener i deres liv.

UDSAGN FRA INTERVIEWPERSONER MED ALVORLIGE PENGESPILSPROBLEMER

Det var sådan, at hvis min kæreste og jeg var uvenner, så spillede jeg. Jeg spillede ikke rigtigt, når det var en normal dag. Jeg spillede, når jeg var ked af det eller vred. Det var ligesom en nem måde at komme lidt væk fra det hele på – mand, 20 år.

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.

Det var ikke spillet som var det vigtige. Nogle gange spillede jeg det ene, andre gange det andet. Spillet var på en måde mere et godt middel til at aflede ens tanker. Altså til at slappe af og kom lidt væk fra det hele på – mand, 22 år.

6.3.3 Skift i rationale

Den sidste bevæggrund knytter sig til interviewpersonernes rationale for at spille pengespil. Interviewpersonerne fortæller, at pengespillet i starten var drevet af underholdning, spænding og udsigten til at vinde en større eller mindre gevinst. I takt med at interviewpersonerne oplever at vinde, skifter deres motivation imidlertid for at spille. 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.

Interviewpersonernes rationale betyder imidlertid også, at spillet i stigende grad opfattes som den eneste redningsplan og herunder også den eneste måde, hvorpå de kan vinde pengene tilbage igen.

UDSAGN FRA INTERVIEWPERSONER MED ALVORLIGE PENGESPILSPROBLEMER

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.

Mit spil var sundt i starten. Jeg spillede kun for små beløb, og når jeg skulle hygge mig. Fx når jeg skulle se fodbold med vennerne, så oddsede jeg. Men så begyndte det hele ligesom at eskalere. Jeg havde rigtig meget held. Jeg vandt store beløb. Og så fik jeg smag for det – for tænk nu, hvis man vandt rigtig mange penge. Tænk på det liv, man kunne leve. Så man kan se, at jeg blev draget af gevinsterne – mand, 30 år.

6.4 Reklamers påvirkning

Dette afsnit afdækker, hvorvidt reklamer påvirker personer med og uden pengespilsproblemer. Blandt behandlere af spilafhængighed fremføres spilreklamer ofte som en faktor, der fastholder eller forstærker personers lyst til spil¹⁹.

Spørgsmål vedrørende spilreklamer udgjorde en del af prævalensundersøgelsen af ludomani i 2016. Af rapporten kan det ses, at 81 pct. respondenter, der spiller pengespil, tilkendegiver, at de ikke påvirkes af spilreklamer. Det kan dog være svært selv at redegøre for, hvorvidt man påvirkes af reklamer eller ej. I denne undersøgelse anvendes derfor tre metodiske tilgange til at afdække, hvorvidt personer med og uden pengespilsproblemer påvirkes af reklamer: 1) et surveyeksperiment, 2) en fysisk test af kroppens reaktion på at se reklamer for pengespil samt 3) kvalitative interviews med personer, der spiller pengespil (*læs mere om delafsnittets metodiske tilgange i bilag 1*).

Selvom ovennævnte datakilder er mere valide i vurderingen af spilreklamers effekt sammenlignet med tidligere analyser, der udelukkende baserer sig på spørgeskemaundersøgelser, er det imidlertid vigtigt at nævne, at der også i denne undersøgelse er en række væsentlige forbehold, der gør det svært at måle reklamernes reelle effekt. Fx er der forskel på at deltage i et fysisk eksperiment og at sidde derhjemme og se en reklame og/eller en fodboldkamp. Derudover har det ikke været hovedformålet i denne rapport at undersøge reklamers påvirkning, og det vil kræve grundigere undersøgelser af denne selvstændige problematik at udtale sig sikkert om reklamers reelle effekt.

I afsnit 6.4.4. opsummerer vi delafsnittets fund og uddyber analysedesignets svagheder. Indledningsvis præsenterer vi dog hovedresultaterne fra de tre delanalyser.

¹⁹ Jørsel, M. (2003): "Ludomani – ikke flere indsatser, tak!"

6.4.1 *Surveyeksperiment*

Formålet med surveyeksperimentet var at kortlægge reklamers effekt ved at se på forskellen mellem to gruppers besvarelse af et spørgeskema.

I alt blev 1.510 deltagere delt i to grupper i besvarelsen af et spørgeskema vedr. holdning og lysten til at spille pengespil. Den ene gruppe så først en reklame for pengespil, mens den anden gruppe intet så. De to grupper blev stillet de samme spørgsmål.

Resultatet af surveyeksperimentet viser, at der på mange af spørgsmålene ikke er signifikante forskelle på dem, der har set reklamen og dem, som ikke har. På baggrund heraf kan det derfor udledes, at reklamen ikke har overvældende betydning for respondenternes lyst og forventning til at spille pengespil.

EKSPERIMENT: REKLAME

Reklamen, der indgik i surveyeksperimentet, hedder "Guess Who".

Reklamen handler om en dreng, der skal besøge sine forældre med "en hemmelig gæst". Kameraet filmer moren, der tydeligvis ikke ved, hvad hun skal forvente. Der præsenteres forskellige odds for, hvem sønnen har med hjem. Er det en kvinde på hans egen alder, en højgravid kvinde, en anden ung mand, en ældre dame eller to tvillinger – til meget høje odds.

Reklamen angår således ikke en specifik begivenhed, men handler mere bredt set om det at spille på forskellige udfald af en begivenhed.

Enkelte steder ses der imidlertid en statistisk signifikant forskel mellem grupperne. Konkret viser data, at det er mindre sandsynligt, at respondenterne spiller pengespil efter at have set reklamen sammenlignet med de respondenter, som ikke har set reklamen. Umiddelbart har reklamen derfor en negativ påvirkning på deltagerens spillelyst. Dog ser reklamen ud til at påvirke lavfrekvente spillere (personer der spiller 1-4 gange månedligt) i retning af mindsket behovsudsættelse, mere positiv holdning til pengespil og øget tilbøjelighed til at spille flere spil.

6.4.2 *Fysisk test*

Formålet med den fysiske test var at undersøge kroppens reaktion på at se reklamer for pengespil. Testen udmøntede sig konkret ved, at tre grupper (med 9-10 personer i hver) blev inviteret til at se forskellige reklamer for pengespil, mens deres øjenbevægelser, hjerterytme og svedproduktion blev monitoreret. De tre grupper bestod af 1) personer, der aldrig spiller pengespil, 2) personer, der spiller en gang imellem og for underholdningens skyld og 3) personer med spilafhængighed.

Resultaterne af testen viser, at der ikke er signifikante forskelle på de tre grupper i forhold til deres svedproduktion eller hjerterytmevariabilitet. Måling af deltagerens øjenbevægelser via eyetracking viser imidlertid en klar forskel på, hvad grupperne orienterer sig mod i reklamerne. I reklamerne fremgik flere steder tekstoplysninger om aldersgrænsen for spillet samt en henvisning til både hjælpelinjen StopSpillet og ROFUS. Fælles for personer med spilafhængighed (gruppe 3) er, at deres øjne ikke fokuserer på denne del af reklamen. Fundet er konsistent på tværs af alle de fremviste reklamer.

6.4.3 *Kvalitative interviews*

Formålet med de kvalitative interviews var at opnå en dybdegående forståelse af, hvorvidt og hvordan interviewpersonerne selv oplever at deres spillelyst påvirkes af reklamer. Det kvalitative datamateriale indikerer – i modsætning til surveyeksperimentet – at reklamer har en påvirkning af personer med både moderate og alvorlige pengespilsproblemer. Påvirkningen italesættes både som eksplicit og implicit. Personer, som har en lav grad af pengespilsproblemer, udtrykker omvendt ingen påvirkning.

UDSAGN FRA INTERVIEWPERSONER MED PENGESPILSPROBLEMER

Nogle gange tænkte jeg faktisk, at jeg ikke ville spille, men så kom der lige en reklame i fjernsynet, og så tænkte man: "Ok, så spiller jeg lige lidt", og så ender man med at bruge 3.000 kr. – mand, alvorlige pengespilsproblemer, 39 år.

Jeg vil ikke sige, at reklamer har en direkte påvirkning. Men altså nogle reklamer har selvfølgelig fanget mig. Hvis der fx er en reklame med velkomstbonus, så spiller man selvfølgelig det spil. Så selvfølgelig frister de" – mand, alvorlige pengespilsproblemer, 20 år.

Jeg har aldrig tænkt over, om reklamer påvirker mig. Men når der popper en reklame op med, hvad oddsene er på kampen, så har jeg da smidt nogle penge, selvom jeg på forhånd havde tænkt, at jeg ikke ville spille på kampen – mand, moderate pengespilsproblemer, 25 år.

Af ovenstående citater kan det ses, at interviewpersonerne selv oplever at reklamer i de pågældende tilfælde påvirker interviewpersonernes lyst til at spille, ligesom reklamerne giver anledning til spontant og uplanlagt spil.

På tværs af interviewene kan der identificeres to årsager til, hvordan interviewpersonerne oplever at reklamer påvirker spillelysten. For det første udtrykker nogle af interviewpersonerne, at reklamerne er identificerbare. Interviewpersonerne udtrykker konkret, at de kan relatere sig til personer, som optræder i reklamerne, og at de derfor også spejler sig i personernes "held" eller "succes". Reklamerne afføder dermed en tro på, at "hvis de kan, så kan jeg også". Den anden årsag til reklamernes påvirkning er motiveret af et økonomisk rationale. Flere interviewpersoner tilkendegiver, at attraktive bonusser (som fx velkomstbonusser og free spins) forstærker lysten til at spille, fordi spillet umiddelbart virker "omkostningsfrit". Reklamerne bidrager derfor til en opfattelse af, at chancerne for gevinst er mere sandsynlige end risikoen for tab.

UDSAGN FRA INTERVIEWPERSONER MED PENGESPILSPROBLEMER

Reklamerne viser jo almindelige mennesker, der spiller lidt, og pludselig får de en kæmpe gevinst. Det sætter da tanker i gang om, at hvis de kan, så kan jeg vel også – mand, moderate pengespilsproblemer, 28 år.

Nogle af de her karakterer i reklamerne, det er jo normale mennesker, som har vundet. Det frister mig " – mand, alvorlige pengespilsproblemer, 49 år.

Indbetalingsbonus er klart det, som fanger mig mest. Man føler ligesom, at man får "nyt liv", fordi det er gratis – mand, alvorlige pengespilsproblemer, 29 år.

6.4.4 Opsamling på delanalyser

Der er en betydelig variation på tværs af de anvendte datakilder, hvilket betyder, at der ikke kan udledes en entydig konklusion på baggrund af ovenstående tre analyser.

De to eksperimenter (surveyeksperiment og fysisk test) indikerer, at spilreklamer har en relativt begrænset effekt. Selvom personer med pengespilsproblemer har fokus på andre dele i reklamerne, og lavfrekvente spillere påvirkes af reklamerne, ses der ingen resultater på personernes hjerterytme og svedproduktion (fysiske tests) eller i besvarelsen af hovedparten af spørgsmålene i spørgeskemaet (surveyeksperiment). Den kvalitative undersøgelse antyder derimod – i modsætning til ovennævnte fund – at reklamer har en påvirkning på personer med moderate og alvorlige

pengespilsproblemer. Den kvalitative empiri viser dog, at personerne sjældent reflekterer over reklamernes påvirkning. Flere tilkendegiver fx, at de aldrig har tænkt over, hvorvidt reklamer påvirker dem, ligesom de ikke oplever, at reklamerne har en "direkte påvirkning", selvom de i interviewene beskriver, hvordan de har oplevet at reklamer endte med at lede dem til at spille pengespil.

De manglende fund ved surveyeksperimentet kan derfor skyldes, at respondenterne i mindre grad reflekterer over samt erkender, hvilken påvirkning reklamerne har på deres spilleforbrug og -lyst. Yderligere kan de manglende fund skyldes en generel svaghed ved det eksperimentelle analyse-design. Fx er der forskel på at deltage i et eksperiment (og se en reklame i en kontrolleret setting) frem for at se en reklame derhjemme i vante og trygge omgivelser.

Samtidig er reklamers effekt på spillelysten her hovedsageligt målt med udgangspunkt i reklamer for udbydere af sportsvæddemål og sekundært onlinekasino. Det vides dog ikke, om undersøgelsens deltagere alle er afhængige af ovennævnte spil typer. Vi ved derfor ikke, om resultatet ville have været anderledes, hvis vi udelukkende havde eksponeret deltagerne for spilreklamer, der markedsførte den form for pengespil, som de er afhængige af.

6.5 Delkonklusion

Dette kapitel har analyseret, hvilke danskere der har problemer med spilafhængighed. Kapitlet viser, at voksne såvel som børn og unge med pengespilsproblemer adskiller sig fra den øvrige befolkning på en række parametre. De er fx oftere mænd/drenge, har et større rusmiddelforbrug og har i højere grad en omgangskreds, der også har erfaringer med pengespil og pengespilsproblemer. Derudover anvender de mere tid og flere penge på spil.

Undersøgelsens kvalitative materiale præsenterer tre bevæggrunde, der kan forklare, hvorfor spillet udvikler sig til en afhængighed. Bevæggrundene knytter sig til 1) interviewpersonernes selvfølelse og -forståelse som eksperter, 2) vanskelige følelser og situationer i dagliglivet samt 3) drømmen om et økonomisk uafhængigt og "godt" liv.

Endelig undersøger kapitlet, om reklamer påvirker personers spillelyst og -motivation. Delafsnittets resultater er ikke entydige. Mens fysiske tests og et surveyeksperiment ikke finder nogen sammenhæng mellem reklamer og spillelyst, indikerer undersøgelsens kvalitative empiri, at reklamer bidrager til uplanlagt spil samt forstærker spillelysten blandt personer med moderate og alvorlige pengespilsproblemer.

7. GAMING OG SPILAFHÆNGIGHED

Gaming og gambling anskues typisk som to distinkte 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 imidlertid muligheder for at købe virtuelle elementer, der kan knyttes til gambling. De gambling-relaterede elementer kan både optræde direkte i spillene, men elementerne kan også anvendes som en form for valuta i gambling-aktiviteter på tredjepartssider.

Indføringen af de gambling-relaterede elementer i gaming betyder, at skillelinjen mellem gaming og gambling er blevet mindre tydelig. Det betyder også, at nutidens børn og unge, som gamer, i højere grad eksponeres for gambling-lignende elementer, selvom de juridisk set ikke er gamle nok til at spille pengespil²⁰.

Flere forskere på området har udtrykt bekymring for, at de gambling-relaterede elementer i spil kan lede til et afhængighedsforhold på linje med ludomani²¹. Fx fremhæves *lootboxes*, køb og salg af *skins* samt *skin-betting* som problematiske gråzoner, der kan lede til reel gambling.

Dette kapitel sætter fokus på sammenhængen mellem gaming og gambling, herunder hvordan gaming og gambling-relaterede elementer potentielt kan udgøre en risiko for børn og unge.

Kapitlet indledes med en kort beskrivelse af gamingindustriens udvikling samt skiftet i forretningsmodeller. I forlængelse heraf præsenteres de virtuelle elementer *lootboxes* og *skins*. I de efterfølgende afsnit angives en karakteristik af børns og unges gaming, samt hvad der kendetegner deres forbrug på hhv. *lootboxes* og *skins*. Det tredje afsnit skitserer sammenhængen mellem gaming og pengespilsproblemer, samt hvordan børn og unge forholder sig til gambling-relaterede elementer i spil. Kapitlet afsluttes med kort opsamling, der skitserer analysens hovedfund.

Kapitlet er baseret på surveydata samt kvalitative interviews med børn og unge, der gamer onlinespil.

7.1 Udviklingen i gamingindustriens forretningsmodeller

Der er blandt forskere bred enighed om, at der er sket et skifte i måden, hvorpå spiludbydere tjener penge på i onlinevideospil. Fra 1990 til 2005 tjente spiludbydere primært penge på at sælge spil gennem engangsoverførelser ('boxed games') eller månedlige overførelser (abonnement). Spiludbydere genererede derfor indtægter ved enten at udvikle en ny spilserie, tilbyde spil på multiple platforme eller gennem månedlige abonnementsordninger, der sikrede adgang til serveren.

Siden 2005 har forretningsmodellen 'Free-to-play' imidlertid vundet indpas i spilindustrien. Forretningsmodellen henviser til, at erhvervelsen af spillet ofte er gratis, men at der kan tilkøbes forskellige fordele i spillet gennem mikrotransaktioner. Fordelene kan fx udgøre kosmetiske ændringer i form af *skins*, adgang til flere baner, hurtigere fremdrift i spillet m.m. 'Free-to-pay' adskiller sig derfor substantielt fra de tidligere forretningsmodeller, da spiludbydere i højere grad bliver økonomisk afhængige af, at spilleren fastholdes i spillet og foretager mikrotransaktioner.

I dag har mange spiludbydere helt eller delvist inkorporeret mikrotransaktioner i deres spil. Mikrotransaktioner udgør derfor en betydelig del af spilindtægterne relateret til gaming²². To udbredte

²⁰ Det er vedtaget ved lov, at man skal være 18 år for at spille pengespil. Ved traditionelle lotterier og skrabelodder er aldersgrænsen 16 år.

²¹ Se fx Kristiansen & Severin, 2020.

²² Kristiansen & Severin, 2020

mikrotransaktioner er skins og lootboxes. Boksene nedenfor beskriver, hvad et en lootbox og et skin er.

FAKTABOKS: LOOTBOXES



En lootbox udgør en virtuel genstand, der typisk er visualiseret som en lukket kasse eller æske. Åbningen af en lootbox resulterer i en tilfældig tildeling af 'virtuelle goder'. Det kan fx være skins, hurtigere fremdrift i spillet m.m. De virtuelle objekter er rangeret ud fra deres sjældenhed eller værdi, hvorfor chancen for at vinde noget værdifuldt er lav. Lootboxes kan enten opnås som belønning for at løse opgaver i spillet eller via mikrotransaktioner.

FAKTABOKS: SKINS OG SKIN-BETTING



Et skin betegner udseendet på den karakter/det våben, man spiller med. Et skin kan indtage forskellige værdier afhængigt af sjældenhed og popularitet. Skins kan enten købes, byttes eller vindes (fx gennem en loot box). Skins kan dog også anvendes til gambling. Dette kaldes *skin-betting*. Skin-betting betegner alle former for traditionelle spil (fx kasinospil og lotterier), hvor indskuddet og/eller gevinsten udgør et skin. Skin-betting udbydes på tredjepartshjemmesider.

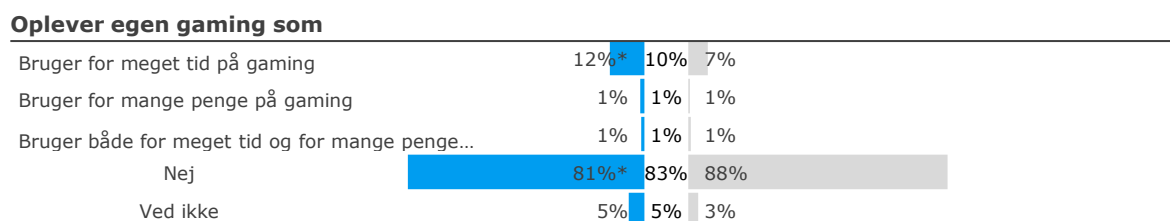
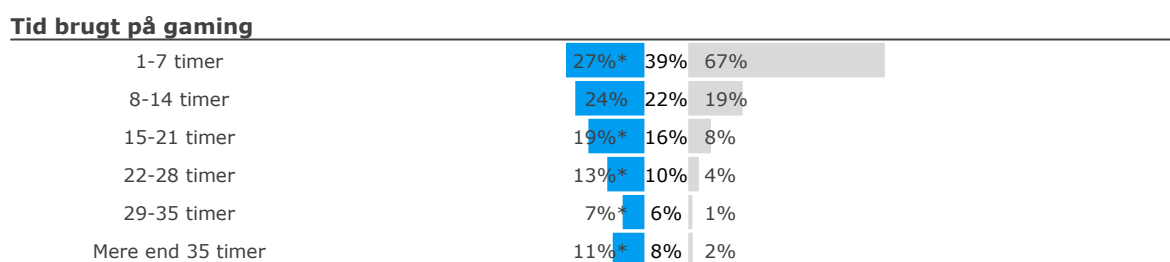
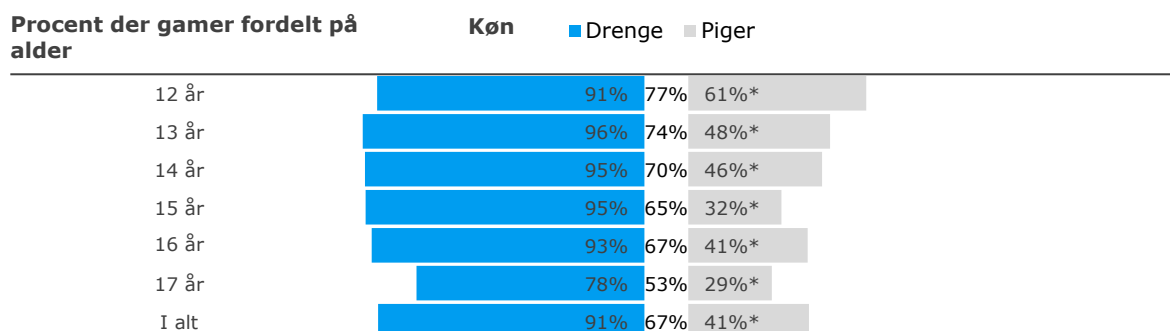
7.2 Karakteristik af gaming blandt børn og unge

I dette afsnit gives en karakteristik af gaming blandt børn og unge mellem 12-17 år i Danmark. Indledningsvis vises andelen af børn og unge, som gamer. Dernæst præsenteres børn og unges ugentlige tidsforbrug på gaming samt deres vurdering af, hvorvidt omfanget af deres spil er problematisk. Efterfølgende belyses børn og unges forbrug af hhv. skins og lootboxes, samt hvad der motiverer købet af disse virtuelle genstande.

7.2.1 Udbredelse af gaming blandt børn og unge

Figuren nedenfor viser udbredelse, tidsforbrug og vurderingen af omfanget af gaming blandt børn og unge mellem 12-17 år. Data er fordelt på køn. De blå søjler illustrerer data fra drenge, mens de grå angiver data fra piger. Tallet mellem de to søjler viser gennemsnit på tværs af køn.

Figur 7-1: Overblik over udbredelsen af gaming blandt børn og unges mellem 12-17 år



Note: N= 1779 for procent, der gamer, opdelt på alder og køn. N=1145 for tid brugt på gaming for alder og køn. N=1179 for oplevelse af egen gaming som problematisk for alder og køn. Vægtede data. Signifikante forskelle er markeret med *.

Af figuren fremgår det, at gaming blandt børn og unge mellem 12-17 år er meget udbredt. Samlet set angiver cirka 70 pct. af børn og unge i nærværende alderskategori, at de gamer. Der er markant flere drenge end piger, som gamer (cirka 90 pct. mod cirka 40 pct.). For både drenge og piger falder andelen, der gamer, dog, i takt med at alderen stiger.

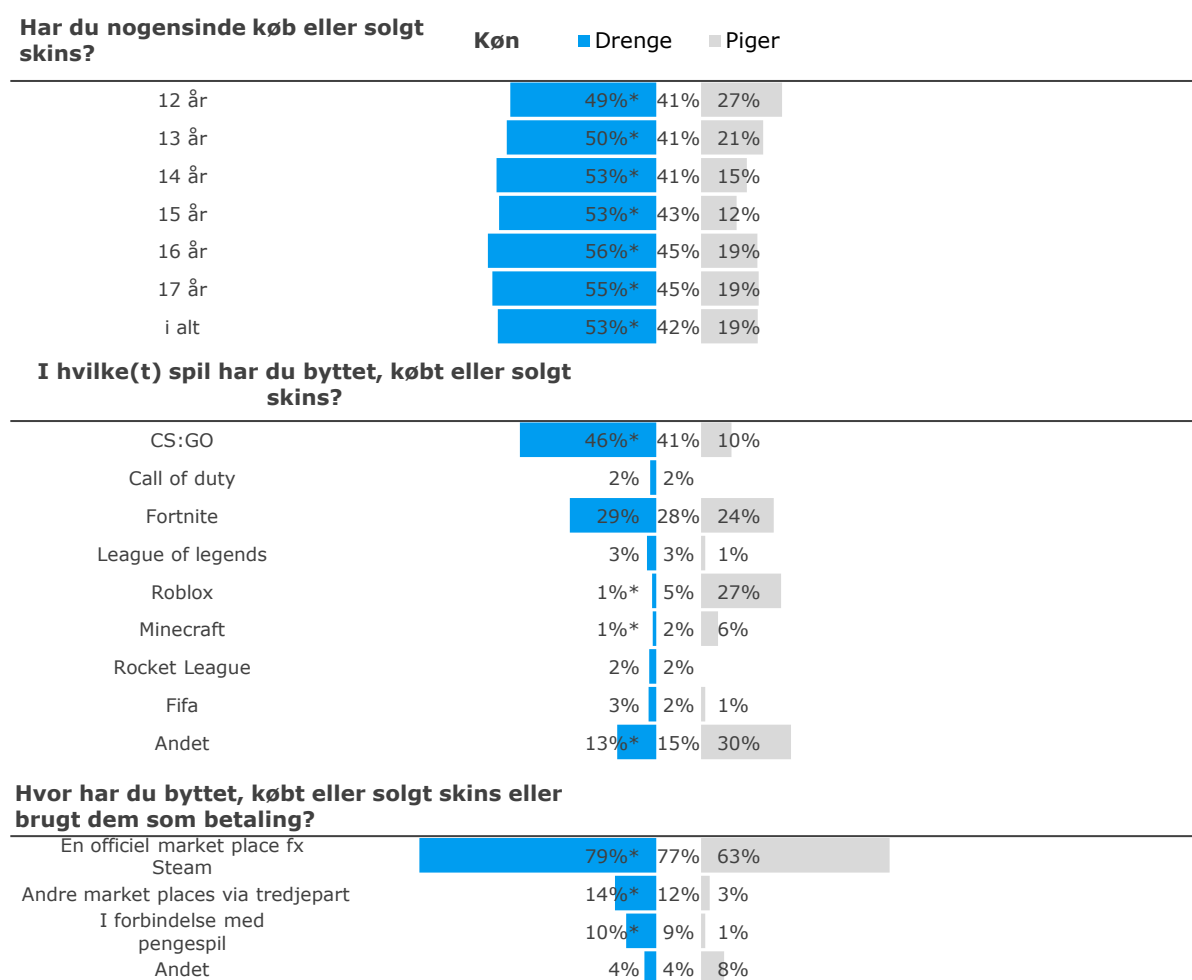
Tidsforbruget blandt dem, som gamer, varierer på tværs af køn. Hovedparten af pigerne gamer mellem en til syv timer om ugen (67 pct.), mens det samme gør sig gældende for 27 pct. af drengene. Modsat gamer cirka 30 pct. af drengene over 22 timer om ugen, mens dette kun gør sig gældende for 7 pct. af pigerne. Drengene er derfor generelt overrepræsenteret blandt de unge, som gamer meget. Der ses ingen signifikant sammenhæng mellem den unges tidsforbrug på gaming og den unges forældres arbejdsmarkedstilknytning.

I relation til ovenstående anser drengene i højere grad deres tidsforbrug på gaming som problematisk sammenlignet med pigerne. Konkret angiver 12 pct. af drengene, at de føler, at de bruger for meget tid på gaming, mens kun 7 pct. af pigerne tilkendegiver det samme. For både drenge og piger gælder det, at det særligt er de yngste, som føler, at de anvender for meget tid på gaming.

7.2.2 Køb af skins

Figuren nedenfor viser andelen af unge mellem 12-17 år, som har købt, byttet, solgt eller brugt skins som betalingsmiddel. Data er fordelt på køn. De blå søjler illustrerer data fra drenge, mens de grå angiver data fra piger. Tallet mellem de to søjler viser gennemsnit på tværs af køn.

Figur 7-2: Overblik over udbredelsen af skins blandt børn og unge mellem 12-17 år



Note: N= 1179 for procent, som har købt/solgt/byttet eller brugt skins som betaling, opdelt på alder og køn. N=501 for procent, som har købt, solgt/byttet eller brugt skins som betaling, opdelt på de specifikke spil. Respondenterne er blevet bedt om at angive spillets fulde titel, hvorefter Rambøll har kategoriseret spillene. Andet kategorien dækker over mere end 50 spil, hvor mindre end 10 respondenter har angivet spillet. N=501 for procent, der angiver, hvor de har byttet, købt eller solgt skins eller brugt dem som betaling. Vægtede data. Signifikante forskelle er markeret med *.

Af figuren kan det ses, at cirka halvdelen af drengene (mellem 49 til 56 pct.) og en femtedel af pigerne (12-27 pct.) har købt, byttet, solgt eller brugt skins som betalingsmiddel.

Et skin er tilknyttet et specifikt spil. I figuren fremgår titlen på de spil, hvor respondenterne har købt, byttet eller solgt skins. Figuren viser, at børn og unge primært køber, bytter og sælger skins i spillene CS:GO og Fortnite. Brugen af skins adskiller sig imidlertid på tværs af køn. Mens drengene typisk benytter skins i CS:GO, er pigerne mere tilbøjelige til at købe skins gennem Roblox. Forskellen mellem kønnene er signifikant. I bilag 2 fremgår en beskrivelse af, hvad de enkelte spil går ud på, samt hvilke skins der er tilknyttet spillene.

Figuren viser sluttelig, hvor respondenterne har byttet, købt eller solgt skins. Her kan det ses, at hovedparten har benyttet en officiel markedsplads (hhv. 79 pct. af drengene og 63 pct. af pigerne), mens kun 14 pct. af drengene og 3 pct. af pigerne har anvendt tredjepartssider. Derudover har 10 pct. af drengene og 1 pct. af pigerne, som har benyttet skins, brugt dem i forbindelse med pengespil. Det vil derfor sige, at blandt de 91 pct. af drenge, som gamer, har 53 pct. anvendt skins. Og blandt de 53 pct. af drenge, som har anvendt skins, har 10 pct. benyttet skins som indskud i et pengespil. Dette svarer samlet til, at cirka 5 pct. af alle drenge mellem 12-17 år har anvendt skins til pengespil.

På tværs af undersøgelsens kvalitative materiale kan der identificeres tre motivationer for køb af skins: 1) æstetik, 2) prestige og sociale anerkendelse samt 3) videresalg og investering.

Den første motivation omhandler skinnets kosmetiske og æstetiske værdi. Flere interviewpersoner tilkendegiver, at de køber skins for at nyde spillet og udseendet på deres karakterer/våbner. De oplever, at skins er med til at give karaktererne/våbnene et personligt udtryk, hvilket gør dem "sejere". Tilsvarende italesætter interviewpersonerne, at de gennem erhvervelsen af skins kan adskille sig fra mængden og vise sig selv frem. Interviewpersonerne sammenligner derfor også købet af skins med andre forbrugsgoder (som fx tøj og biler), da disse genstande ligeledes er med til at understrege ens personlige stil og identitet.

UDSAGN FRA UNGE: SKINS – ÆSTETIK

Jeg køber udelukkende skins for udseendets skyld. Et skin gør, at jeg føler, at det er min karakter. Jeg vil gerne sætte et personligt aftryk på min karakter, så dem jeg spiller med kan se, at det er en karakter, jeg ekstragodt kan lide – dreng, 17 år.

Det giver noget kosmetisk til spillet. Når man bruger fx et våben meget, så er det fedt, at det skiller sig ud fra mængden. Hvis man har en bil, man kører i hver dag, så vil man jo også gerne have en fed bil – dreng, 16 år.

Skins ser fede ud. Det får ens karakter til at se sejere ud. Man giver ligesom karakteren et mere personligt udtryk – dreng, 17 år.

Den anden motivation knytter sig til prestige og social anerkendelse. Flere interviewpersoner fremhæver, at de køber skins for at imponere deres venner eller andre, som de spiller med eller imod. Interviewpersonerne køber derfor ikke et skin, fordi det i sig selv har en personlig og kosmetisk værdi, men fordi det medfører en prestigefuld fremtoning, som konstituerer social anerkendelse blandt øvrige spillere. For dem indebærer et skin derfor en social værdi, der tilskrives dem social status. Supplerende tilkendegiver flere interviewpersoner, at de gennem et skin kan vise over for de andre spillere, at de har mange penge.

UDSAGN FRA UNGE: SKINS – PRESTIGE

Det er sejest at have det dyreste skin i forhold til ens venner. Det er jo fedest, når man har en sej kniv frem for et våben, der ikke koster noget. Det viser ligesom, at man har penge – dreng, 15 år.

Det er jo fedt at have noget, som andre gerne vil have fat i, men som de ikke vil kunne få, fordi de ikke har penge. Man føler sig sådan lidt magtfuld, og at de andre ser op til en – dreng, 14 år.

Den sidste motivation handler om investering og videresalg. Som nævnt indledningsvis kan skins enten vindes, købes eller byttes. Skins kan dog også videresælges på Facebook-sider eller gennem tredjepartssider og dermed omdannes til farbar valuta. En række interviewpersoner fremhæver, at deres køb af skins er drevet af muligheden for videresalg. Målet er konkret at investere og sælge skins for derigennem at opnå en reel indtægt. Fælles for disse interviewpersoner er, at de positionerer sig som økonomisk bevidste og vidende om investering i skins. De oplever konkret at have viden om et skins værd og potentiale, hvorfor de tilsvarende har en tro på, at deres investering i skins over tid kan udgøre en god forretning.

UDSAGN FRA UNGE: SKINS – VIDERESALG

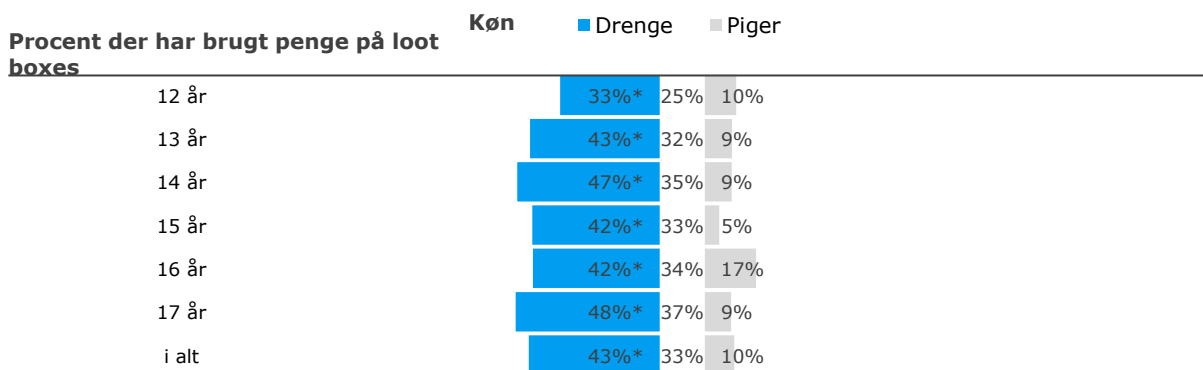
Skins kan blive eksklusive og meget værd på langt sigt. Det er også derfor, at jeg har købt nogle meget særlige skins. Det kan godt være, at de ikke er så meget værd nu, men det er jeg sikker på, at de bliver – dreng, 17 år.

Hvis man køber et skin, som er lidt nyere, så skal man bare vente fire til fem år, så kan de blive solgt til det dobbelte eller mere. Og på den måde kan man jo ende med en million dollars. Mit største salg pt. er 50 dollars. Jeg ventede et par år med at sælge et skin. Og jeg fik en pæn stor fortjeneste på det – dreng, 14 år.

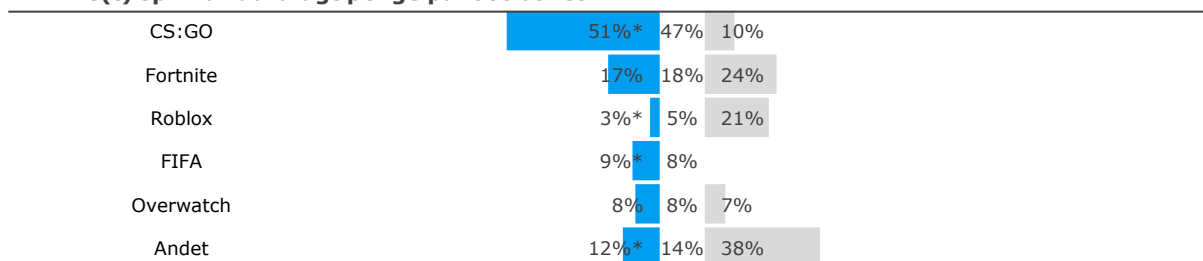
7.2.3 Køb af lootboxes

Figuren nedenfor viser andelen af børn og unge, som har købt lootboxes. Data er fordelt på køn. De blå søjler illustrerer data fra drenge, mens de grå angiver data fra piger. Tallet mellem de to søjler viser gennemsnit på tværs af køn.

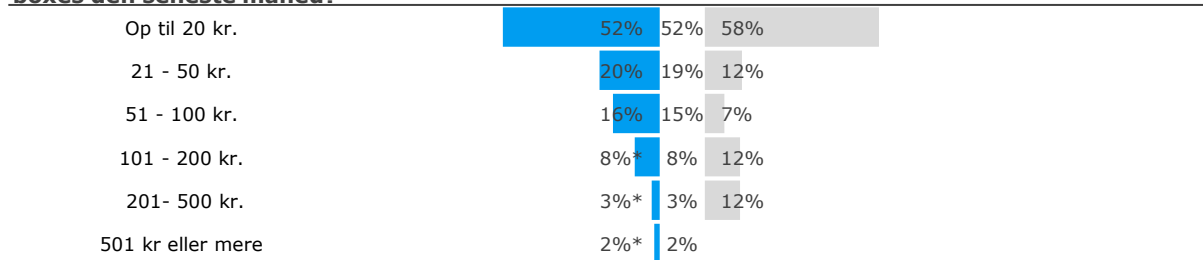
Figur 7-3: Overblik over udbredelsen af lootboxes blandt børn og unge mellem 12-17 år



I hvilke(t) spil har du brugt penge på loot boxes



Hvor mange penge har du cirka brugt på loot boxes den seneste måned?



Note: N= 1179 for procent, som har brugt penge på lootboxes, fordelt på alder og køn. N=365 for procent, som har brugt penge på skins, opdelt på de specifikke spil. Respondenterne er blevet bedt om at angive spillets fulde titel, hvorefter Rambøll har kategoriseret spillene. Andet kategorien dækker over mere end 50 spil, hvor mindre end 10 respondenter har angivet spillet. N=243 for procent, der angiver, hvor mange penge de har brugt på lootboxes den seneste måned. Vægtede data. Signifikante forskelle er markeret med *.

Af figuren kan det ses, at 33 pct. af respondenterne, som gamer, har prøvet at købe lootboxes i et spil. På tværs af køn kan det imidlertid ses, at drenge er mere tilbøjelige til at købe lootboxes sammenlignet med piger. Således har 43 pct. af drengene prøvet at købe en lootbox, mens det samme gør sig gældende for cirka 10 pct. af pigerne. Yderligere viser figuren, at jo ældre drengene er, jo større sandsynlighed er der for, at de har købt en lootbox. Samme tendens gør sig ikke gældende blandt de piger, som køber lootboxes.

Hvad angår respondenternes forbrug på lootboxes, anvender drengene i gennemsnit 83 kr. på lootboxes om måneden, mens pigerne benytter 74 kr.

I undersøgelsens kvalitative materiale udtrykker interviewpersonerne, at købet af lootboxes er motiveret af drømmen om at vinde et virtuelt gode, der har en høj værdi. Derudover tilkendegiver flere af interviewpersonerne, at tilfældighedselementet i lootboxes giver en følelse af spænding, hvilket styrker spillets underholdningsværdi.

UDSAGN FRA UNGE: LOOTBOXES

Jeg købte lootboxes, fordi jeg gerne vil have de dyre og sjældne ting. Jeg havde et håb om, at jeg ville få noget, der var mange penge værd. Det er helt klart gevinsten, der betyder mest – dreng, 17 år.

Jeg køber lootboxes, fordi det er meget spændende, hvad man får. Man får et adrenalin rush, når man sidder og skal til at åbne. Man håber jo på at få noget, som de andre ikke har – dreng, 17 år

Man ved ikke, hvad man køber. Man køber mystikken i det. Og nok også spænding. Man kan vinde noget fedt og noget af værdi. Man lægger tanken om, at man kan vinde noget dårligt, til side. Glasset er halvt fyldt – dreng, 16 år

Interviewpersonerne udtrykker endvidere, at deres køb af lootboxes også er influeret af youtubere og streamere. Det skyldes, at youtubere og streamere udgør rollemodeller, som interviewpersonerne ser op til, og at youtubere og streamere hovedsageligt viser videoer, hvor de vinder værdifulde virtuelle genstande (fx sjældne og dyrere skins). For interviewpersonerne bliver youtubere og streamere derfor levende beviser på, at det er muligt at vinde og opnå succes, hvilket forstærker deres lyst til at købe ovennævnte genstande.

UDSAGN FRA UNGE: YOUTUBERE OG STREAMERE

Jeg har købt lootboxes, fordi en youtubere fik en vild kniv, da han åbnede en. Så tænkte jeg lidt, "ok, den koster kun 2 euro, så prøver jeg også". Dem jeg har set på YouTube har altid fået noget helt vildt – det ser så nemt ud – dreng, 13 år.

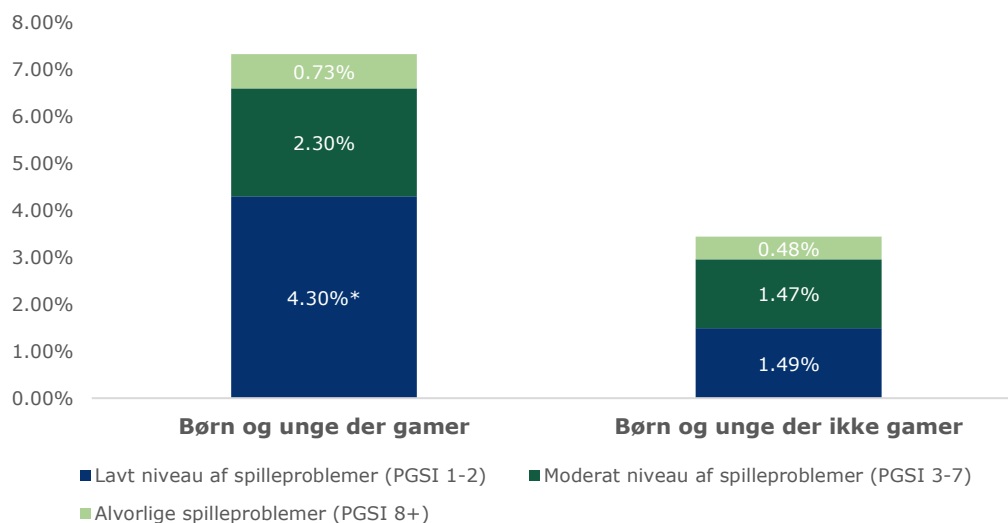
I relation til ovennævnte fund, fremhæver undersøgelser på området, at youtubere og streamere kan være med til at forvrænge billedet af chancerne for at vinde, fordi følgerne kun eksponeres for "de gode historier"²³. Den indirekte reklame for gambling-relaterede mikrotransaktioner, som streamere og youtubere udfører, har derfor betydning for, at børn og unge orienterer sig mod gambling-relaterede elementer.

7.3 Sammenhæng mellem gaming og gambling

Undersøgelsens kvantitative data viser, at børn og unge, som gamer, har signifikant flere pengespilsproblemer sammenlignet med børn og unge, som ikke gamer. Konkret har 3 pct. af de børn og unge, som *ikke* gamer, lave til moderate pengespilsproblemer, mens 0,5 pct. har alvorlige pengespilsproblemer. Til sammenligning har 7 pct. af de børn og unge, som gamer, enten lave (4 pct.), moderate (2 pct.) eller alvorlige (1 pct.) pengespilsproblemer. Den samlede andel af børn og unge med minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer er signifikant højere blandt børn og unge som gamer, sammenlignet med børn og unge der ikke gamer.

²³ Fynbo et al, 2020

Figur 7-4: PGSI-kategorier opdelt på børn og unge som hhv. gamer og ikke gamer



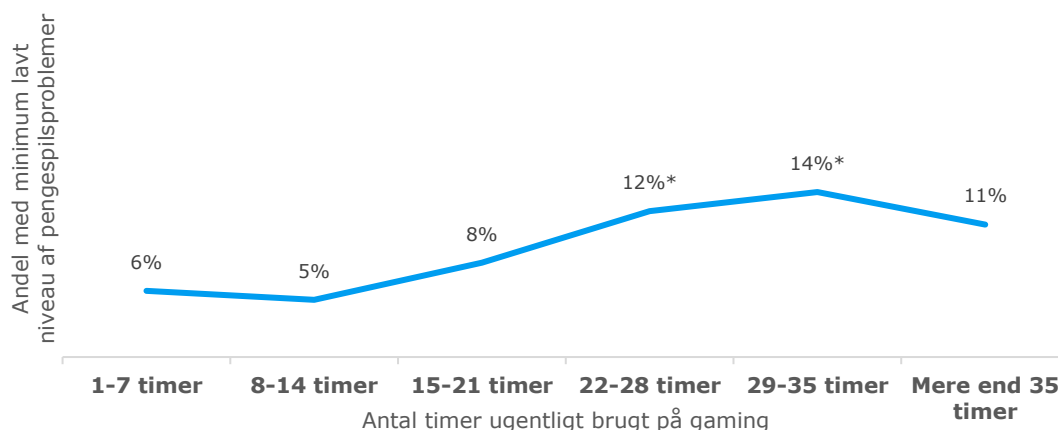
Note: N=1.709. Vægtede data. Signifikante forskelle markeret med *

I dette afsnit skitserer vi sammenhængen mellem gaming og gambling. Indledningsvis belyses sammenhængen mellem PGSI-score og tidsforbrug på gaming. Derefter præsenteres sammenhængen mellem PGSI-score og erhvervelsen af skins og lootboxes. Sluttelig uddyber afsnittet, hvordan børn og unge forholder sig til gambling-relaterede elementer i onlinespil.

7.3.1 Sammenhæng mellem PGSI-score og tidsforbrug på gaming

Figuren nedenfor illustrerer sammenhængen mellem tidsforbrug på gaming og pengespilsproblemer.

Figur 7-5: Andel af børn og unge, der gamer og har minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer, opdelt efter ugentligt tidsforbrug på gaming



Note: N= 1083. Vægtede data. Ved ikke-svar er ikke medtaget i analysen. Signifikante forskelle mellem 1-7 timer og de enkelte kategorier er markeret med *

Af figuren kan ses, at det er mere sandsynlig at børn og unge har pengespilsproblemer (opgjort via PGSI), hvis de bruger mange timer på gaming hver uge. Fx har 6 pct. af de børn og unge, som gamer 1-7 timer om ugen, minimum et lavt niveau af pengespilsproblemer. Omvendt har hhv. 12 pct. og 14 pct. af de børn og unge, som gamer mellem 22-28 timer og 29-35 timer om

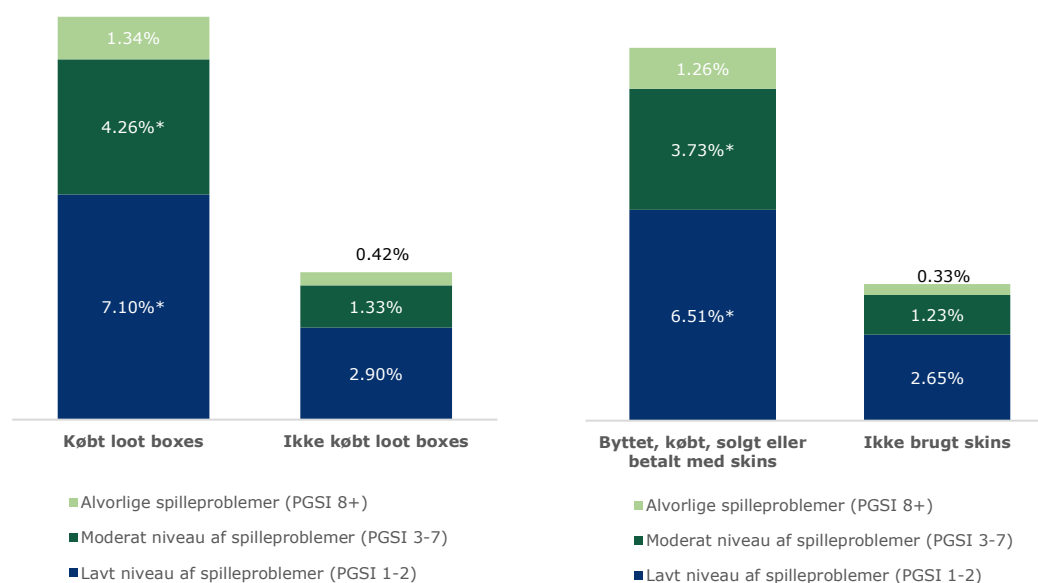
ugen, minimum et lavt niveau pengespilsproblemer. Dermed er der en signifikant højere forekomst af pengespilsproblemer blandt de børn og unge, som gamer flest timer ugentligt, sammenholdt med de børn og unge som gamer færrest timer ugentligt.

Data afdækker endvidere, hvorvidt børn og unge, som gamer, vurderer at bruge for meget tid og for mange penge på gaming. 87 pct. vurderer, at de ikke anvender for mange penge og for meget tid på gaming. Omvendt vurderer 11 pct., at de bruger for meget tid på gaming, mens 1 pct. vurderer, at de bruger for mange penge. Sluttelig tilkendegiver 1 pct. af de både anvender for mange penge og for meget tid på gaming. Når vurderingen sammenholdes med respondenternes PGSI-score, ses der imidlertid en tendens til, at børn og unge er mere tilbøjelige til at have pengespilsproblemer, hvis de føler, at de bruger for meget tid og/eller penge på gaming (se figur i bilag 6).

7.3.2 Sammenhæng mellem PGSI-score og køb af lootboxes og skins

Figuren nedenfor illustrerer sammenhængen mellem anvendelse af skins og lootboxes samt pengespilsproblemer.

Figur 7-6: PGSI-kategorier opdelt på børn og unge, der har købt lootboxes, og børn og unge, som ikke har købt lootboxes. Det samme for unge, der har købt byttet, købt, solgt eller betalt med skins og unge, der ikke har brugt skins



Note: N=1115. Vægtede data. Signifikante forskelle er markeret med *

Som det fremgår af figuren, er der en sammenhæng mellem erhvervelsen af skins og lootboxes samt pengespilsproblemer. Data viser konkret, at 13 pct. af de børn og unge, som har købt lootboxes, har pengespilsproblemer. Til sammenligning har kun 5 pct. af de børn og unge, som ikke benytter lootboxes, pengespilsproblemer. Forskellen mellem grupperne er signifikant.

I tillæg til ovenstående viser data, at 11 pct. af de børn og unge, som har byttet, købt, solgt eller anvendt skins som indskud i et spil, har pengespilsproblemer. Omvendt har 4 pct. af de børn og unge, som ikke har benyttet skins, pengespilsproblemer. Dermed er der signifikant større udbredelse af pengespilsproblemer blandt de børn og unge som har benyttet skins, i sammenligning med de børn og unge som ikke har benyttet skins. Det er imidlertid vigtigt at nævne, at det kun er en lille andel af den samlede population, som anvender skins i pengespil. Konkret har 4 pct. af

de børn og unge, som gamer, anvendt skins som indskud i pengespil. Yderligere er det vigtigt at pointere, at mønstret som ses i figur 7-6 ikke blot skyldes, at der fx er en højere forekomst af pengespilsproblemer blandt drenge, og at flere drenge køber lootboxes og benytter skins. En regressionsanalyse viser, at selv når der kontrolleres for demografiske og socioøkonomiske forhold hos de unge, så har det at bruge skins og købe lootboxes stadig en selvstændig betydning for sandsynligheden for at have pengespilsproblemer. Resultaterne af regressionsanalysen fremgår af bilag 6.

I det kvalitative materiale tilkendegiver enkelte interviewpersoner tilsvarende, at de spiller skin-betting. Empirien viser, at motivationen for at gamble med skins i høj grad er sammenlignelig med årsagen til at købe lootboxes og spille pengespil. Interviewpersonerne udtrykker konkret, at de spiller skin-betting, fordi de er optaget af muligheden for gevinst, samt fordi de nyder den følelse af spænding, som skin-betting giver dem.

7.3.3 Oplevelse af gambling-relaterede elementer i spil

I undersøgelsens kvalitative materiale sammenligner interviewpersonerne både lootboxes og skin-betting med traditionel gambling og kalder det blandt andet "gambling i forklædning" eller "skjult gambling". Sammenligningen beror på, dels at udfaldet i både skin-betting og lootboxes er ukendt og betinget af tilfældighed, dels at lootboxes og skin-betting giver det samme adrenalin-sus, som traditionelle pengespil (fx spilleautomat eller onlinekasino). Flere af interviewpersonerne udtrykker i relation hertil, at de fortsætter med at købe lootboxes, fordi de nyder den "kilder i maven", åbningen af det virtuelle element giver dem.

Enkelte interviewpersoner påpeger, at både skin-betting og køb af lootboxes er vanedannende og afhængighedsskabende. Det skyldes, at tilfældighedselementet i spillet er forbundet med nydelse og spænding, og at håbet om gevinst overskygger tanker om tab. Forskning underbygger undersøgelsens fund. Forskning peger på, at de gambling-relaterede elementer i lootboxes kan forårsage kognitive forvrængninger, der stimulerer vedholden adfærd drevet af håbet om at modtage en værdifuld belønning²⁴.

UDSAGN FRA UNGE: AFHÆNGIGHED

Man kan godt få en lille stemme i hovedet, der siger, at hvis jeg smider 2 euro på en lootbox og får et skin til 1.000 euro, så kan jeg leve lykkeligt. Så tanken er, hvis man smider lidt, kan man få rigtig meget. Det var klart det, der fangede mig. Jeg blev nødt til at gå til psykolog for at komme ud af det igen – dreng, 18 år.

Jeg har brugt rigtig mange penge på lootboxes. Jeg har et problem. Jeg er direkte afhængig af at købe lootboxes. Jeg har tidligere brugt 500 dollars på en dag. Det var ikke mine penge. Det var min fars. Jeg fortryder det meget. Men jeg tænkte ikke over det – dreng, 17 år.

Flere interviewpersonerne italesætter, at mikrotransaktionernes design betyder, at de ikke er bevidste om forbrugets omfang, før det opleves som et reelt kontroltab, der medfører negative konsekvenser (fx vrede forældre og straf). Spilleudbyderne har nemlig designet mikrotransaktionerne således, at kontooplysningerne registreres i betalingssystemet efter første køb, hvorfor spillerne kun skal udføre et par få klik for at kunne foretage nye køb. For interviewpersonerne betyder det, at de i mindre grad reflekterer over forbruget.

²⁴ Kristiansen & Serverin, 2020

7.4 Delkonklusion

På baggrund af kapitlets analyser kan det udledes, at der er en højere forekomst af pengespilsproblemer blandt børn og unge, som gamer. Data viser yderligere, at det er mere sandsynligt at respondenterne har pengespilsproblemer, hvis de 1) bruger meget tid på gaming, 2) vurderer omfanget af deres gaming som problematisk og 3) køber skins og/eller lootboxes.

Der er dermed en række indikationer på, at der er en sammenhæng mellem et stort gaming-forbrug og pengespilsproblemer. Det er imidlertid ikke muligt at konkludere, hvorvidt gaming i sig selv leder til pengespilsproblemer. Dog viser de kvalitative data, at tilfældighedselementerne i onlinespil (fx lootboxes) placerer sig i direkte forlængelse af pengespil, og at børn og unge ofte finder køb af gambling-relaterede elementer i spil og skin-betting både spændende og adrenalinudløsende.

De gambling-relaterede mekanismer i spillene er derfor sammenlignelige med de elementer, der findes i klassiske pengespil. Tilsvarende er motivationen for at købe de gambling-relaterede elementer i høj grad relateret til motivationen for at spille pengespil; nemlig spænding og drømmen om gevinst. Derudover tilkendegiver få interviewpersoner, at skin-betting og lootboxes i sig selv er vanedannende og afhængighedsskabende – ligesom pengespil kan være. Kapitlets analyser antyder derfor, at gambling-relaterede elementer i og uden for spil kan blive en glidebane, hvis børn og unge ikke er opmærksomme på forbrugets omfang og karakter.

8. LITTERATURLISTE

- Bonke, J., & Borregaard, K. (2006). Ludomani i Danmark. Udbredelsen af pengespil og problemspillere. *Socialforskningsinstituttet*.
- Det Nationale Forskningscenter For Velfærd. (2008). Pengespil blandt unge. *Det Nationale Forskningscenter For Velfærd*.
- Diaz, A. (11. Marts 2021). *Why is everyone talking about Roblox?* Hentet fra Why is everyone talking about Roblox?: <https://www.polygon.com/22326123/what-is-roblox-explainer-public-offering>
- Duetzmann, S. (2. Oktober 2020). *VIDEO GAME DEFINITION OF THE WEEK: "SKINS"*. Hentet fra VIDEO GAME DEFINITION OF THE WEEK: "SKINS": <https://engagedfamilygaming.com/videogames/video-game-definition-of-the-week-skins/>
- Ferris, J. &. (2001). The Canadian problem gambling index. Final report. Ottawa: *. Canadian Centre on Substance Abuse .*
- folkhälsomyndigheten. (2021). *Tabellsammanställning för Swelogs befolkningsstudie 2018*. Hentet fra Tabellsammanställning för Swelogs befolkningsstudie 2018: <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/bbb42383175f41caa548975a4e3b92ea/tabellsammanstallning-swelogs-befolksningsstudie-2018.pdf>
- Folkhälsomyndigheten. (2022). *Resultat från regeringsuppdrag att genomföra en befolkningsstudie om spel om pengar*.
- Fridberg, T., & Jesper , B. F. (2016). Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016. *Det Nationale Forskningscenter For Velfærd*, 76.
- H2 Gambling Capital . (2022). *Regulatory Update Denmark*. H2 Gambling Capital .
- Kristiansen, S., & Serverin, M. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: *. Elsevier*, 1:2.
- Retsinformation. (2020). Hentet fra LBK nr 1303 af 04/09/2020: Bekendtgørelse af lov om spil: <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2020/1303>
- Skatteministeriet. (2010). *Aftale vedr. lovgivning om delvis spilleliberalisering*. <https://www.skm.dk/aktuelt/publikationer/%C3%B8vrige-publikationer/aftale-vedr-lovgivning-om-delvis-spilleliberalisering>.
- Skatteministeriet. (2017). *Aftale om ændring af spillelovgivningen mellem regeringen, Socialdemokratiet, Dansk Folkeparti, Radikale*. Hentet fra Aftale om ændring af spillelovgivningen mellem regeringen, Socialdemokratiet, Dansk Folkeparti, Radikale: <https://www.regeringen.dk/media/3020/aftale-om-aendring-af-spillelovgivningen.pdf>
- Spillemyndigheden. (06 2020). *Spilmarkedet i tal 2020*. Hentet fra Spilmarkedet i tal 2020: https://www.spillemyndigheden.dk/uploads/2021-06/Spilmarkedet%20i%20tal%202020_1.pdf
- Spillemyndigheden. (2021). Rapport om ulovligt spil. *Rapport om ulovligt spil*, Februar.
- Spillemyndigheden. (29. 04 2021). *Statistik for 2. kvartal 2021*. Hentet fra Statistik for 2. kvartal 2021: <https://www.spillemyndigheden.dk/statistik/statistik-2-kvartal-2021>
- Spillemyndigheden. (18. 01 2022). *Tilladelsesindehavere*. Hentet fra Spillemyndigheden: https://www.spillemyndigheden.dk/tilladelsesindehavere?field_license_type_target_id=All&populate=&page=3
- Universitetet i Bergen Institutt for samfunnspsykologi. (04 2020). *OMFANG AV PENGE- OG DATASPILLPROBLEMER I NORGE 2019*. Hentet fra OMFANG AV PENGE- OG DATASPILLPROBLEMER I NORGE 2019: https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/omfang_av_penge-og_dataspillproblemer_i_norge_2019.pdf
- Zendle & Cairns. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS One*, 13(11), 1–12.