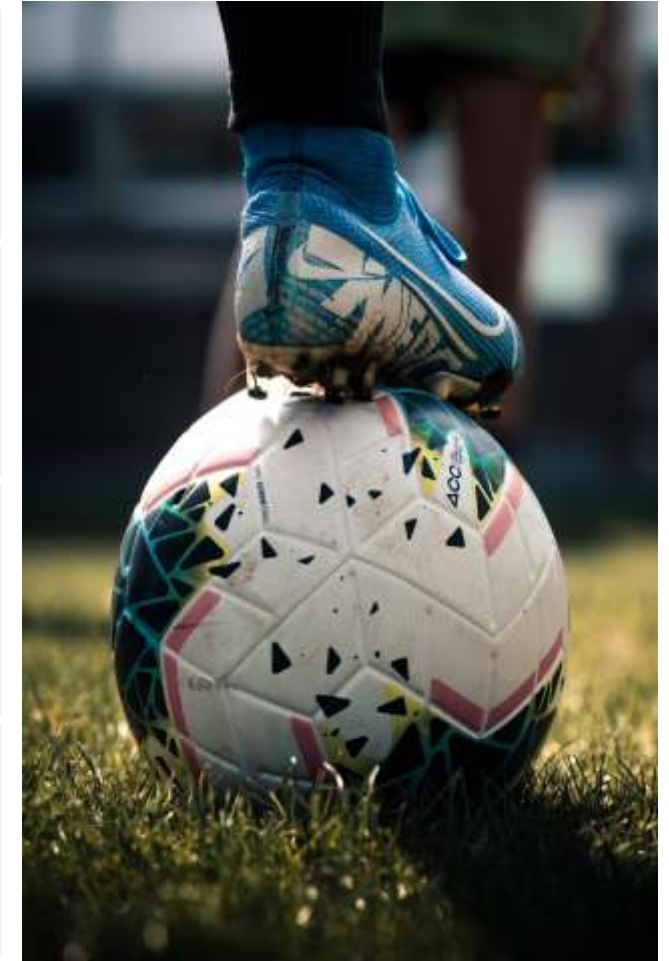




SPILLEBRANCHEN  
FORETRÆDE 31/8 2022

# SPILLEBRANCHENS SYN PÅ DET DANSKE SPILLEMARKEDE ANNO 2022

Danmark har et sundt spilmarked	Spillebranchen mener, at vi til trods for stigende udfordringer med problematisk spilleadfærd, som er vigtige at håndtere, har et sundt og velreguleret spilmarked i Danmark
Danmark har én af verdens højeste kanaliseringsgrader	Danmark er blandt de lande i verden med de højeste kanaliseringsgrader, hvilket ligger på 89 % af danskernes onlinespil ifølge seneste undersøgelser (kilde: H2 Gambling Data)
Det danske spilmarked er ikke i eksplosiv fremgang	Det danske spilmarked er vækstet med 20% i perioden 2012-2021, svarende til lidt over 2% årligt (Kilde: <i>Spillemyndigheden.dk</i> )
Færre ser spilreklamer nu end i 2016	Nettodækningen, der viser danskernes eksponering overfor spilreklamer, er langsomt faldende siden 2016. Altså er der færre som ser spilreklamer i dag, end der var i 2016



# UDFORDRINGER PÅ DET DANSKE SPILMARKED

<p>Erfaring fra udlandet viser bagsiden af spilregulering</p>	<p>Danmark risikerer at opleve faldende kanaliseringsgrad, ligesom vores nabolande, der har indført hård regulering af deres spilmarkeder, har oplevet. I Italien steg den ulovlige omsætning f.eks. fra €12 mia. til €18 mia. i året efter indførelse af reklameforbud (Kilde: Censis)</p>
<p>Børn og unge er udsatte</p>	<p>Et velreguleret spilmarked med høj kanaliseringsgrad og fokus på ungespil er nødvendigt for at beskytte de mest sårbare spillere på det danske spilmarked inkl. børn. 66 % af børn med spilproblemer har debuteret med pengespil i en alder af 9-14 år</p>
<p>Højere afgifter presser allerede indtægtsgrundlag</p>	<p>Mange spiludbydere er pressede som følge af de seneste afgiftsstigninger, der har sænket profitmarginen fra 7 til 4 pct. Ved yderligere stramninger er risikoen, at flere udbydere forlader landet og tager spillerne med (kilde: H2 Gambling Data)</p>
<p>Hidtil overset problem med ureguleret gambling i gaming</p>	<p>Der findes problematiske gambling-koncepter inden for bl.a. gaming, som der pt. er for lidt fokus på</p>





# HVORDAN FORBEDRER VI DET DANSKE SPILLEMARKEDE

Mere fokus på indhold af reklamer frem for forbud	Vi håber, at vi sammen kan drøfte konkrete og evidens-baserede restriktioner ift. indhold i spilreklamer, jf. Spillebranchens egne initiativer, frem for at snakke for/imod reklameforbud
Større fokus på ureguleret gambling	Vi skal øge den politiske indsats overfor skjulte gamblingkoncepter målrettet børn og unge, som f.eks. loot-boxes, skins, pay-to-win-koncepter med videre
Mere forskning og ny teknologi er vigtig	Vi skal i højere grad end nu støtte forskning, deling af data og nye teknologier, som er videnskabeligt forankrede og kan hjælpe spiludbydere med at udelukke brugere med usunde spillevaner
Indsats skal skræddersyes til at hjælpe sårbare	Vi skal indføre flere politiske tiltag tilpasset de få, som udviser en problematisk spilleadfærd



# VIGTIGT AT REGULERING ER VIDENSKABELIG EVIDENT

Citater: Thomas Marcussen, Forskningsklinikken for Ludomani,  
Politiken d. 16. juli 2022 (venstre) og Jyllands-Posten d. 26. august 2022 (højre)

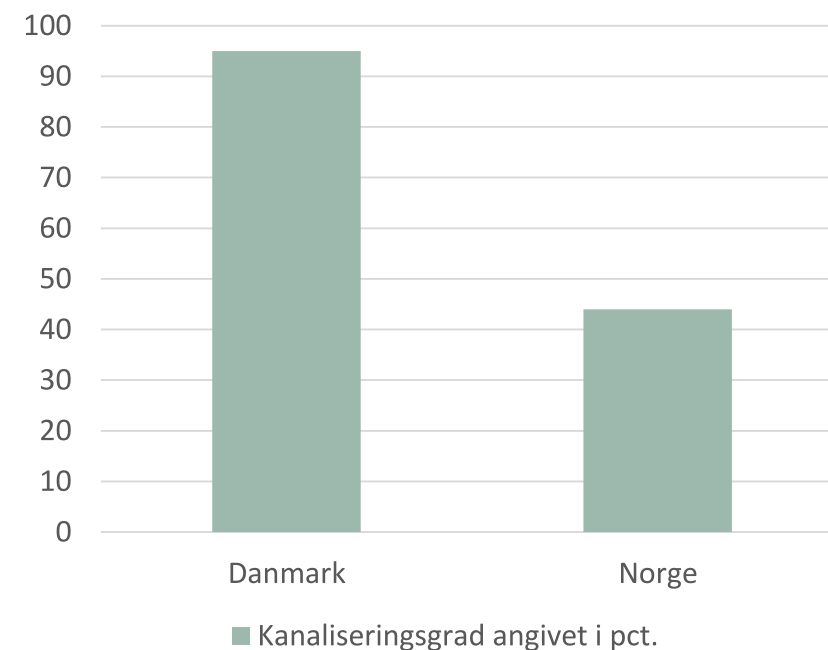
*”Hvis man forbyder eller regulerer spilreklamer hårdt, frygter jeg, at selskaber med licens i Danmark vil trække sig ud af landet og tage kunderne med. Så får vi mere monopollignende tilstande, som man har det i Norge, og der er vel at mærke endnu flere, der har spilproblemer. I Norge spiller over halvdelen på udenlandske tjenester”*



*Reaktion på regeringens ønske om forbud mod spilreklamer i forbindelse med sport i tv:*

*”Hvis det bliver fulgt op af andre ting, kan det godt være, at det i sin helhed vil gøre en forskel. Det er svært at svare entydigt på. Vores erfaringer kan tale for, at det er et fornuftigt forslag, men vi mangler dog konkret viden, for der er ikke evidens at støtte sig til”*

Kanaliseringsgrad i Danmark og Norge



# KONKRETE FORSLAG TIL SPILFORHANDLINGER

1	Spillebranchens medlemmer vil undlade at bruge kendte personer, personer under 25 år og børnevenlige animationer til at markedsføre spilprodukter
2	En spiludbyder kan ikke se om en person tidligere har været registreret i Rofus. Datadeling herom vil gøre branchen bedre i stand til at passe på spillerne
3	Det skal være et krav, at man har en spilscanner og professionelle ansvarligt spil eksperter til at hjælpe spillere med problematisk spilleadfærd
4	Vi vil gerne bidrage til øge forskning på spilområdet, således at vi får en endnu bedre forståelse af, hvilke initiativer, der virker
5	Der skal oplyses om sammenhængen mellem gaming og gambling, så vi undgår at unge får et spilproblem, når de bliver gamle nok til at spille om penge
6	<b>Spillebranchen ser gerne, at disse konkrete forslag, der udspringer af vores adfærdskodeks, ophøjes til lov, så vi forebygger problematisk spilleadfærd bedst muligt</b>

