



September 2022

10 år med liberalisering: Danskernes spilforbrug er steget

Dansekernes gennemsnitlige spilforbrug er steget godt 7 pct. siden liberaliseringen af spilmarkedet i 2012. Stigningen skyldes især et øget forbrug af væddemål og onlinekasino. Siden 2012 har danskerne dog fået flere penge mellem hænderne, og spilforbruget udgør derfor i dag omtrent samme andel af den danske økonomi som før liberaliseringen.

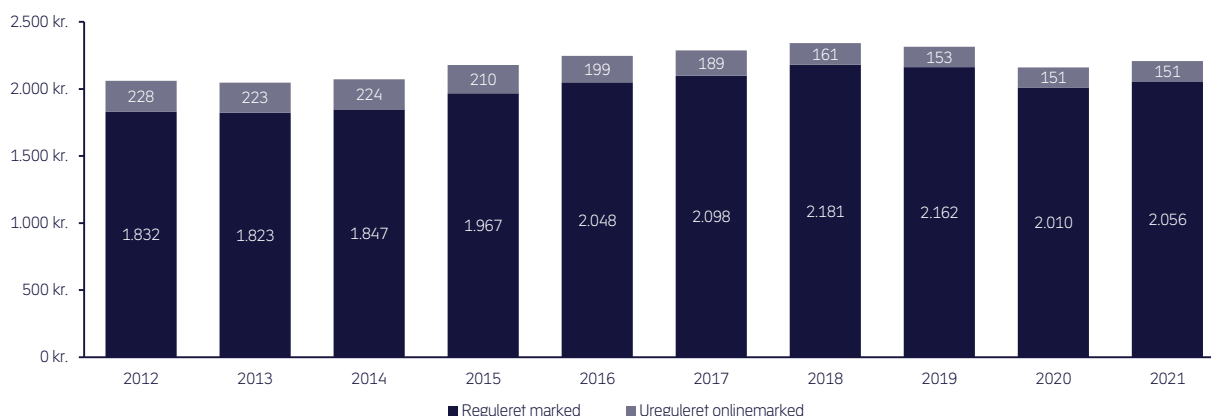
I 2012 gik væddemål og onlinekasino fra at være underlagt statens monopol til at blive liberaliseret. Med en tilladelse fra Spillemyndigheden blev det nu lovligt for private virksomheder at udbyde væddemål og onlinekasino på det danske spilmarked. Liberaliseringen skulle understøtte et reguleret og ansvarligt spilmarked, hvor der blandt andet var en bedre forbrugerbeskyttelse af spillerne.

Danskernes spilforbrug er steget

Siden liberaliseringen af spilmarkedet er der samlet sket en stigning i voksne danskernes årlige gennemsnitlige spilforbrug fra 2.060 kr. i 2012 til knap 2.210 kr. i 2021, jf. figur 1. Det svarer til en stigning på godt 7 pct.

Det gennemsnitlige spilforbrug var generelt stigende frem til 2018. I de efterfølgende år var der et mindre fald i det gennemsnitlige spilforbrug, som blandt andet kan tilskrives Covid-19-restriktioner, der påvirkede markederne for væddemål, spilleautomater og fysiske kasinoer.

Figur 1. Årligt spilforbrug pr. dansker over 18 år, 2012-2021



Note: 2021-priser. Spilforbrug er målt som bruttospilindtægt (BSI).

Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Klasselotteriet, Varelotteriet, Landbrugslotteriet, Danmarks Statistik og H2 Gambling Capital. Tallene fra H2 Gambling Capital er trukket 24. august 2022.

I 2021 spillede danskerne i gennemsnit for 2.056 kr. på det regulerede marked, hvor spiludbydere med dansk tilladelse udbyder spil. Samme år blev der i gennemsnit spillet for 151 kr. på det uregulerede onlinemarked, dvs. på hjemmesider uden dansk tilladelse. Forbruget på det uregulerede marked har været faldende i en årrække.

Isoleret set spiller danskerne for mere end for ti år siden, men i samme periode har danskerne også fået flere penge mellem hænderne. Det betyder, at spilforbrugets andel af den samlede danske økonomi har været relativt stabil. I 2012 udgjorde spilforbruget 0,44 pct. af BNP, mens det i 2021 udgjorde 0,42 pct.

Sådan opgøres spilforbruget

Spillemyndigheden måler spilforbruget som spiludbydernes bruttospileindtægt (BSI). BSI beregnes ud fra spillernes indskud (inklusive bonuser) fratrukket gevinster, plus den kommission spillere betaler for deltagelse i spil. BSI er altså et mål for, hvor meget spillerne samlet taber/bruger på spil.

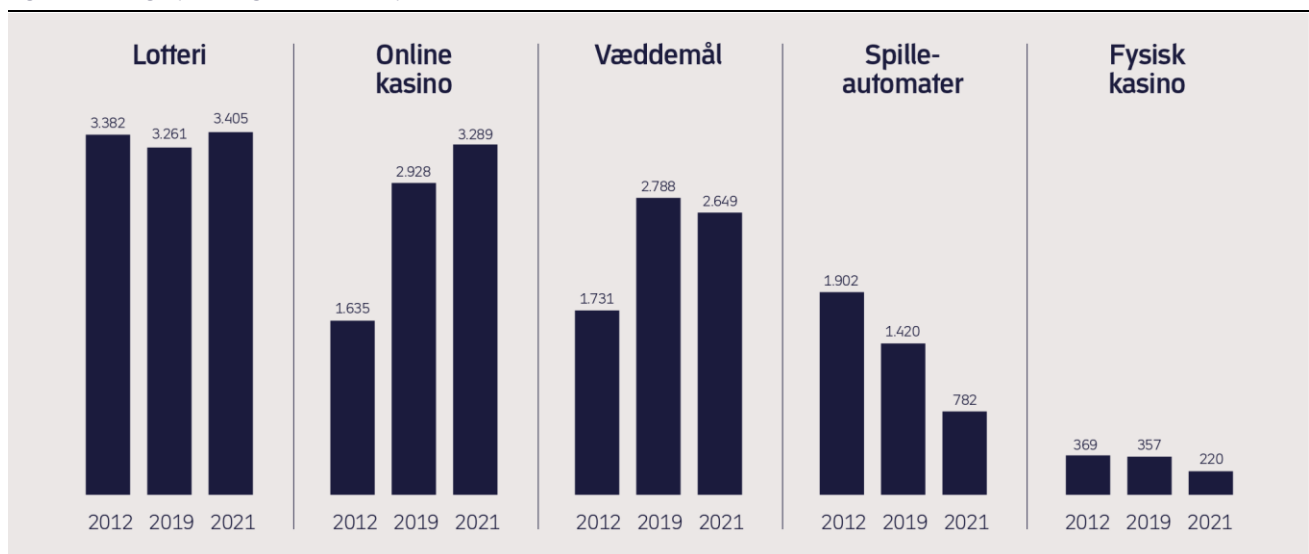
H2 Gambling Capitals estimat for onlinespil, der foregår på sider uden tilladelse, er lavet på baggrund af flere datakilder, bl.a. oplysninger om spiludbydere som har tilladelse i andre lande end Danmark og måling af danske webbesøg på onlinespilsider uden tilladelse i Danmark.

Forbruget stiger på onlinekasino og væddemål – og falder på spilleautomater

Den samlede stigning i danskernes gennemsnitlige spilforbrug er især drevet af en stigning i forbruget på væddemål og onlinekasino. Fra 2012 til 2021 er det samlede årlige spilforbrug på onlinekasino fordoblet fra 1,6 mia. kr. til 3,3 mia. kr. I samme periode er spilforbruget på væddemål steget fra 1,7 mia. kr. i 2012 til 2,6 mia. kr. i 2021, jf. figur 2.

Forbruget af lotterier har ligget relativt stabilt de seneste 10 år, mens spilforbruget på spilleautomater og fysiske kasinoer har været faldende siden 2012. Begge områder har bl.a. været påvirket af restriktioner som følge af Covid-19. Således har forbruget på fysiske kasinoer ligget relativt stabilt til og med 2019, hvorefter forbruget er faldet. Forbruget på spilleautomater har omvendt været stødt faldende siden 2012, hvilket restriktioner i 2020 og 2021 blot har forstærket.

Figur 2. Udvikling i spilforbrug for de enkelte spilområder fra 2012 til 2021, mio. kr.



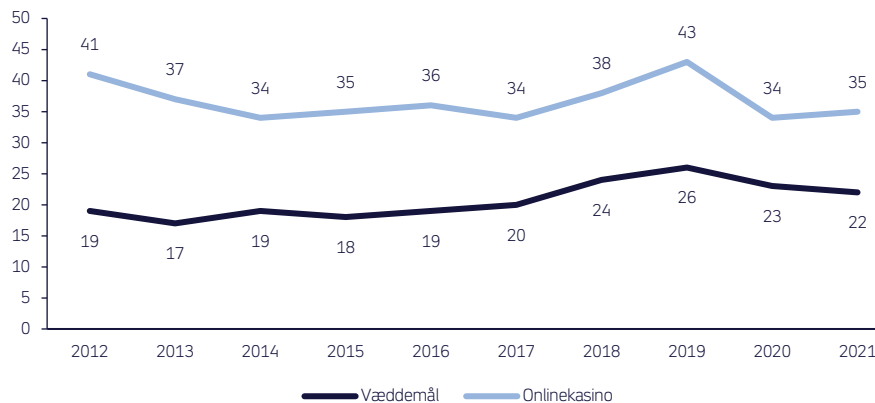
Note: 2021-priser. Spilforbrug er målt som bruttospileindtægt (BSI).

Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Klasselotteriet, Varelotteriet, Landbrugslotteriet og H2 Gambling Capital. Tallene fra H2 Gambling Capital er trukket 24. august 2022.

Stabilt antal spiludbydere af væddemål og onlinekasino

Efter liberaliseringen i 2012 har danskerne kunne spille væddemål og onlinekasino hos flere forskellige spiludbydere, som dog har varieret meget i størrelse. Antallet af tilladelser til at udbyde væddemål og onlinekasino har været relativt stabilt siden 2012, jf. figur 3.

Figur 3. Antal tilladelser til at udbyde væddemål og onlinekasino i Danmark, 2012-2021



Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er inkluderet. Tilladelsesindehavere, som ikke har udbudt spil, er ikke inkluderet.
Kilde: Spillemyndigheden.

Udviklingen i antallet af tilladelser dækker dog over, at der løbende er kommet nye tilladelser, mens nogle spiludbydere samtidig har valgt at forlade det danske spilmarked igen. Det vidner om et dansk spilmarked, hvor der har været og stadig er stor interesse for at udbyde spil, men også om et marked, hvor spiludbyderne konkurrerer om spillerne.

Spillemyndigheden følger udviklingen tæt

Spillemyndigheden foretager løbende analyser af udviklingen i danskernes spilforbrug, der skal sikre, at Spillemyndigheden er opdateret på de seneste tendenser og kan målrette sit tilsyn med udbyderne. Det skal understøtte, at spil om penge i Danmark foregår på fair og ansvarlig vis. På Spillemyndighedens hjemmeside kan man se flere statistikker for danskeres spilforbrug.

Liberalisering af spilmarkedet

I 2012 blev der gennemført en delvis liberalisering af det danske spilmarked. Det ændrede rammerne for to af de største spiltyper på markedet: onlinekasino og væddemål. Det betød, at alle nu lovligt kan udbyde disse spiltyper, hvis de opnår tilladelse fra Spillemyndigheden.

Før 2012 var væddemål og onlinekasino underlagt monopol, så kun det statsejede Danske Spil havde tilladelse til at udbyde disse spil. Monopolet var dog under pres fra udenlandske onlineudbydere af væddemål og onlinekasino, som i stigende grad udbød spil i Danmark uden tilladelse. Liberaliseringen havde således til formål at sikre spil i trygge og regulerede rammer.